

UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS, COMUNICAÇÃO E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO

MARIANA PETROVANA FERREIRA DA SILVA

**TRANSFORMAÇÕES DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS INDEPENDENTES
NO BRASIL: OS FLUXOS DE INFORMAÇÃO DO INSTAGRAM NAS
PRODUÇÕES DE HQS QUE “PARECEM COISA DO BRASIL”**

Maceió

2025

MARIANA PETROVANA FERREIRA DA SILVA

**TRANSFORMAÇÕES DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS INDEPENDENTES
NO BRASIL: OS FLUXOS DE INFORMAÇÃO DO INSTAGRAM NAS
PRODUÇÕES DE HQS QUE “PARECEM COISA DO BRASIL”**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Ciência da Informação da Universidade Federal de Alagoas, como requisito à obtenção do título de Mestra em Ciência da Informação.

Orientador: Prof. Dr. Willian Lima Melo.

Maceió

2025

Catálogo na fonte
Universidade Federal de Alagoas
Biblioteca Central
Divisão de Tratamento Técnico

Bibliotecária: Girlaine da Silva Santos – CRB-4 – 1127

S586t Silva, Mariana Petrovana Ferreira da.

Transformações de histórias em quadrinhos independentes no Brasil: os fluxos de informação do instagram nas produções de hqs que “parecem coisa do Brasil” / Mariana Petrovana Ferreira da Silva. – 2025.

213 f.: il.

Orientador: Willian Lima Melo.

Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Universidade Federal de Alagoas, Instituto de Ciências Humanas, Comunicação e Artes. Maceió, 2025.

Bibliografia: f. 200 - 213.

1. Histórias em quadrinhos - Brasil. 2. Visualidade. 3. Fluxos de informação. 4. Redes sociais. I. Título.

CDU: 02:74

Folha de Aprovação

MARIANA PETROVANA FERREIRA DA SILVA

Transformações de histórias em quadrinhos independentes no Brasil: os fluxos de informação do Instagram nas produções de HQs que “Parecem coisa do Brasil”.

Dissertação submetida à banca examinadora do Programa de Pós-graduação em Ciência da Informação da Universidade Federal de Alagoas e aprovada em 04 de julho de 2025.

(Orientador – Prof. Dr. Willian Lima Melo, PPGCI/UFAL)

Banca examinadora:

(Examinador Externo – Prof. Dr. Amaro Xavier Braga Junior, PPGAS/UFAL)

(Examinadora Interna – Profa. Dra. Priscila Muniz de Medeiros, PPGCI/UFAL)

Dedico esse trabalho ao meu pai, Sr. Rolemberg Figueirêdo que não está mais aqui, mas sempre me apoiou em todas as minhas desventuras, sejam elas de produção artística nos quadrinhos ou acadêmicas.

AGRADECIMENTOS

Agradecimentos sempre parecem difíceis de escrever, mas basta olhar um pouco para trás e encarar essa trajetória que foi o mestrado em Ciência da Informação no Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da Universidade Federal de Alagoas que palavras surgem uma a uma gradativamente. Fui muito bem acolhida pelo programa; a despeito da minha formação distinta na área de Design, a Ciência da Informação não tem o atributo de ser multidisciplinar à toa. Sou grata a todos os professores com quem tive a satisfação de dividir tempo, estudos e discussões em sala de aula, em especial, ao meu orientador Prof. Dr. Willian Lima Melo, que sempre defendeu meu estudo de HQs dentro do programa, além de ser rigoroso e atencioso em iguais proporções. Apesar da minha natureza teimosa, herança de família, que às vezes é um atributo bom por representar persistência, mas é também uma considerável dor de cabeça eventualmente, a busca por melhorar minha estrutura, pode-se dizer, virou minha guia principal durante todo o processo.

Deixo meus agradecimentos também ao Prof. Dr. Amaro Braga Junior, e a Profa. Dra. Priscila Muniz que compõem a banca de qualificação deste trabalho, pelo tempo, atenção e seriedade com a minha pesquisa sobre quadrinhos.

Sou grata a minha mãe Sra. Luzenir Ferreira que a despeito de todos os meus receios sempre me apoiou incondicionalmente a estudar, desenhar e produzir quadrinhos; tanto ela como meu pai Sr. Rolemberg Figueirêdo a quem esse trabalho é dedicado. Tento servir de algum exemplo para o meu irmão mais novo Marcondes Figueirêdo, porque sabemos bem de nossas origens humildes e como é difícil estudar e trabalhar para construir algo seu.

Aqui cabe um agradecimento enorme ao meu marido, companheiro e amigo Vinícius Correia, carinhosamente chamado de “Bob”, que sempre insistiu para que continuasse estudando e avançado. É difícil pôr em palavras o quão importante foi e é seu apoio físico e emocional prestado ao longo desses anos que dividimos juntos.

Dias difíceis, dias bons, dias neutros, acredito que não haja um estudante de qualquer nível seja graduação, mestrado, doutorado, pós, que em algum momento já não tenha se questionado se estava fazendo a coisa certa com seu tempo e sua disposição. Fazer ciências é um caminho difícil, às vezes pouco recompensador, mas é inegavelmente necessário, e apesar das dúvidas que eventualmente surgem, me sinto feliz de ter

escolhido trilhar esse caminho. O que seria do trajeto de um pesquisador se não houvessem dúvidas para serem respondidas?

Reservo espaço de agradecimento também para meus amigos próximos, os amigos artistas, quadrinistas, roteiristas, ilustradores, professores que sem a convivência constante, o apoio frequente, e as vivências, esse trabalho sequer teria sentido de existir. Meus sinceros e humildes muito obrigada: Jana, Samiha, Gabi, Rinka, Kohai, Aelita, Vagner, Prys, Dante, Shibs, Demi, Letty, Olga, Kurama, Yuu, Dani Jaimes, Tetisuka, Tabby, Thomaz, Dani, Ju, Edu, Lay, Michelle e tanto outros que se fosse citar esses agradecimentos se prolongariam demais.

“Me considero mais escritor que ilustrador, mas a verdade é que não sou nenhuma dessas coisas. Sou um autor de histórias em quadrinhos e só. Ou seja: sei falar em quadrinhos”

(Andrade, 2023, p. 6).

RESUMO

As Histórias em Quadrinhos figuram como objetos de pesquisa científica em diversas áreas de estudo, e, por consequência, muitos pesquisadores vêm se debruçando em discutir acerca destes artefatos gráficos, buscando entender suas múltiplas faces e aplicabilidades. Os quadrinhos não se limitam apenas ao suporte impresso, figurando também em ambientes digitais. Estas Histórias em Quadrinhos digitais, também conhecidas como webquadrinhos, englobam todas as produções de Histórias em Quadrinhos feitas de forma híbrida ou totalmente produzidas com suporte de programas de ilustração digital. Dentro desse contexto, e tendo em vista a trajetória das Histórias em Quadrinhos brasileiras, é perceptível que estas possuem uma forte relação com o crescente fluxo de informação no mercado, e, que também foram e são impulsionadas pelos meios de comunicação digitais em espaços virtuais como as redes sociais. O presente estudo apresenta o objetivo de identificar como as dinâmicas informacionais presentes na rede social Instagram podem ter transformado o paradigma da Visualidade das histórias em quadrinhos independentes no Brasil. Metodologicamente, o trabalho pode ser considerado como exploratório, que se utiliza da pesquisa bibliográfica e documental, da análise diacrônica, da análise de conteúdo e da observação sistemática de grupos alvos, quadrinistas brasileiros, sobretudo os independentes que publicam webquadrinhos, os quais demonstram indícios de mudança em sua abordagem e Visualidade. E, em específico para o conceito construído e defendido neste trabalho, uma Visualidade de um quadrinho que “parece coisa do Brasil”, percebe-se que este é fruto desse contexto criado em ambientes virtuais das redes sociais, e das dinâmicas informacionais que ali ocorrem. Somente a partir da observação e da identificação de tais ciclos informacionais foi possível elaborar reflexões que sustentem um juízo de valor em torno do conceito de “parece coisa do Brasil” nas HQs nacionais independentes.

Palavras-chave: histórias em quadrinhos; fluxos da informação; redes sociais; Visualidade; quadrinhos brasileiros.

RESUMEN

Los cómics son objeto de investigación científica en diversas áreas de estudio y, en consecuencia, muchos investigadores se han centrado en el análisis de estos artefactos gráficos, buscando comprender sus múltiples facetas y aplicaciones. Los cómics no se limitan a los medios impresos, sino que también aparecen en entornos digitales. Estos cómics digitales, también conocidos como webcomics, abarcan todos los cómics producidos en formato híbrido o totalmente con el apoyo de programas de ilustración digital. En este contexto, y considerando la trayectoria del cómic brasileño, es evidente que guarda una fuerte relación con el creciente flujo de información en el mercado, y que también ha sido y es impulsado por los medios digitales en espacios virtuales como las redes sociales. Este estudio busca identificar cómo la dinámica informativa presente en la red social Instagram puede haber transformado el paradigma de la visualidad del cómic independiente en Brasil. Metodológicamente, el trabajo puede considerarse exploratorio, utilizando investigación bibliográfica y documental, análisis diacrónico, análisis de contenido y observación sistemática de grupos objetivo: artistas de cómic brasileños, especialmente los independientes que publican webcomics, que muestran signos de cambio en su enfoque y visualidad. Y, específicamente para el concepto construido y defendido en este trabajo, una visualidad de un cómic que "parece coisa do Brasil", es evidente que esto es resultado del contexto creado en entornos virtuales de redes sociales y de la dinámica informativa que allí se da. Solo a partir de la observación e identificación de estos ciclos informativos fue posible elaborar reflexiones que sustentan un juicio de valor sobre el concepto de "parece coisa do Brasil" en el cómic nacional independiente.

Palabras clave: cómics; flujos de información; redes sociales; visualidad; cómics brasileños.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	Eixos de temas norteadores da pesquisa	30
Figura 2	Fluxograma deste trabalho	36
Figura 3	Estrutura analítica do projeto de pesquisa	73
Figura 4	HQ ilustrada pelo Angelo Agostini	81
Figura 5	A turma do Pererê (1975), 1º edição da turma da Mônica (1970), Revista recente da Turma da Mônica (2021)	82
Figura 6	Pererê (1960), e sua Visualidade tipicamente brasileira	83
Figura 7	Sérgio do Amazonas (1973), Jerônimo o Herói do Sertão (1958), Raimundo (1953)	85
Figura 8	Capitão Atlas (1943), Capitão 7 (1960), Raio Negro (1967)	86
Figura 9	Zé do Caixão (1969), A Múmia (1979), O Curupira (2006)	87
Figura 10	O Pasquim (1969-1997) e Revista Mad (1970)	88
Figura 11	Piratas do Tietê (1994), Rê Bordosa (2006), Mundo Pet (2020) .	89
Figura 12	Malvados, tirinha 22	94
Figura 13	site do Malvados, tira número 1712, 2025	95
Figura 14	Um Sábado Qualquer de Carlos Ruas, Evolução	96
Figura 15	Um sábado Qualquer, série: Vida em Marte	96
Figura 16	Trecho de As Melhores Mentirinhas 1	97
Figura 17	#2211 Mentirinhas	98
Figura 18	Levados da Breca: ninguém, ninguém mesmo?	99
Figura 19	Levados da Breca: um começo	99
Figura 20	compilado de páginas ZinemaxZone (vários autores)	101
Figura 21	Como Eu Realmente	103
Figura 22	Gata Garota de Fefê Torquato	105
Figura 23	Amostra de Página do webquadrinho Arlindo em sua versão digital e impressa	108
Figura 24	Exemplo de post na rede social X (antigo Twitter)	109
Figura 25	Card de Redes Sociais de Pedro Leite	110
Figura 26	Quadrinhos Ácidos, Se os professores fossem como jogadores de futebol	111
Figura 27	Capirotinho tira de 2021(aquarela) 2025 (digital)	112

Figura 28	The King in the Sun no Tapas em PT-BR e ENG	114
Figura 29	The Bride of the Fox no Webtoons apenas em ENG	115
Figura 30	Sistema de Mecenato da Fliptru	116
Figura 31	Bom dia Socorro (2022) de Paulo Moreira; As Crônicas de Wesley (2019-2024) Wesley Mêrces; Cuscuz Surpresa (2024) Hêlo D'Ângelo e Daniel Cesart; Estados Brasileiros (2018-2024) da dupla Kyuumangaka	122
Figura 32	Ilustração do bairro do Grajau por Livousart	123
Figura 33	Postagem de início da HQ Bom dia Socorro no Instagram	125
Figura 34	Arte extra para o lançamento do livro físico	126
Figura 35	Capa do volume 17 de Naruto, influência para ilustração de Paulo Moreira	127
Figura 36	Comparação de estilos de Wesley Mercês (2017) e (2024)	128
Figura 37	Capitão Brasil e Borracha, 2023	129
Figura 38	Rappers brasileiros Djonga (2020), Mano Brown (2025).....	130
Figura 39	Cuscuz Surpresa, HQ feita a duas mãos em dois estilos	131
Figura 40	Símbolo que representa a série de tiras “ <i>Cuscuz Surpresa</i> ”	132
Figura 41	Estados Brasileiros, RJ versus SP	134
Figura 42	Tira dos Estados do Sul fofocando a pedido de leitores	135
Figura 43	Características das Narrativas Gráficas na obra “ <i>Bom Dia Socorro</i> ”	137
Figura 44	Características das Narrativas Gráficas na obra “ <i>Crônicas de Wesley</i> ”	139
Figura 45	Características das Narrativas Gráficas na obra “ <i>Cuscuz Surpresa</i> ”	140
Figura 46	Características das Narrativas Gráficas da obra “ <i>Estados Brasileiros</i> ”	141
Figura 47	Mudanças de abordagem visual na obra Cuscuz Surpresa	146
Figura 48	Adaptação na caracterização visual do personagem SP	147
Figura 49	Comparações de estilos de Paulo Moreira Cartaz sobre o FIQ, “ <i>Bom Dia Socorro</i> ” e tira “ <i>gang gang</i> ” (2022)	152
Figura 50	Bom dia Socorro, compilado de páginas	153

Figura 51	variações de estilo nas tiras da “ <i>Crônicas de Wesley</i> ”	154
Figura 52	Exemplos de Tiras das “ <i>Crônicas de Wesley</i> ”, que estão dentro do recorte	155
Figura 53	Compilado de quadros que demonstram variedade de construção visual de Helô D’Ângelo no recorte de tempo	156
Figura 54	Compilado de estilos de Cesart (2025) e (2024)	157
Figura 55	Compilados de variações de estilo de Kurama e Yuu (2024) ...	158
Figura 56	Linha cronológica de variação de apresentação visual do personagem (SP) São Paulo da obra “ <i>Estados Brasileiros</i> ” da dupla Kyuumangaka	159
Figura 57	Recorte de <i>Reels</i> no Instagram de Helô D’Ângelo	161
Figura 58	Paulo Moreira; Wesley Mercês; Hêlo D’Ângelo e Daniel Cesart; e a dupla Kyuumangaka	166
Figura 59	Comentários da <i>fanbase</i> de Moreira na divulgação de “ <i>Bom dia Socorro</i> ”	167
Figura 60	Comentários da <i>fanbase</i> de Mercês na tira “ <i>Lagartixinha</i> ”....	168
Figura 61	Comentários da <i>fanbase</i> de D’Ângelo e Cesart na tira de “ <i>Cuscuz Surpresa</i> ”	169
Figura 62	comentário da <i>fanbase</i> de Kyuumanga em uma das tiras de “ <i>Estados Brasileiros</i> ”	170
Figura 63	linguagem característica de Paulo Moreira em “ <i>Bom dia Socorro</i> ”	173
Figura 64	linguagem característica de Wesley Mercês em “ <i>Crônicas de Wesley</i> ”	174
Figura 65	linguagem característica de Helô D’Ângelo e Daniel Cesart em “ <i>Cuscuz Surpresa</i> ”	175
Figura 66	Linguagem característica de Kyuumangaka (Kurama) na obra “ <i>Estados Brasileiros</i> ”	176
Figura 67	elementos socioculturais de Paulo Moreira em “ <i>Bom dia Socorro</i> ”	179
Figura 68	elementos socioculturais de Wesley Mercês em “ <i>Crônicas de Wesley</i> ”	181

Figura 69	elementos socioculturais de Helô D'Ângelo e Daniel Cesart em “ <i>Cuscuz Surpresa</i> ”	183
Figura 70	Elementos socioculturais de Kyuumangaka na obra “ <i>Estados Brasileiros</i> ”	185

LISTA DE QUADROS

Quadro 1	Buscas feitas tendo como filtro os anos de 2019 a 2024	28
Quadro 2	Lista de autores do subgrupo de Histórias em Quadrinhos	40
Quadro 3	Lista de autores dos subgrupos de HQs na Ciência da Informação ...	52
Quadro 4	Lista de autores do subgrupo de Semiótica, Visualidade, Imagem midiática, Tecnologias e dinâmicas informacionais	61
Quadro 5	Cinco grupos de categorias de análise	77
Quadro 6	A trajetória paradigmática das HQs Brasileiras, do ponto de vista estético visual	90
Quadro 7	síntese da análise diacrônica dos webquadrinhos brasileiros	118
Quadro 8	elementos de Narrativas Gráficas das HQs selecionadas	142
Quadro 9	Quantidades de publicações de cada obra dentro do recorte de tempo	145
Quadro 10	síntese das categorias	150
Quadro 11	Autores do recorte e suas obras selecionadas	163
Quadro 12	Síntese das categorias de análise de “ <i>Bom Dia Socorro</i> ” de Paulo Moreira	180
Quadro 13	Síntese das categorias de análise de “ <i>Crônicas de Wesley</i> ” de Wesley Mercês	182
Quadro 14	Síntese das categorias de análise de “ <i>Cuscuz Surpresa</i> ” de Helô D’Ângelo e Daniel Cesart	184
Quadro 15	Síntese das categorias de análise de “ <i>Estados Brasileiros</i> ” de Kyuumangaka	186

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

HQ	História em Quadrinhos
HQB	História em Quadrinho brasileira
PPGCI	Programa de Pós-graduação em Ciência da Informação
UFAL	Universidade Federal de Alagoas
CBL	Câmara Brasileira do Livro
COVID-19	<i>Coronavirus disease</i>
EDUFAL	Editora da Universidade Federal de Alagoas
BRAPCI	Base de Dados de Referência de Artigos de Periódicos em Ciência da Informação
TIC	Tecnologia da informação e da comunicação
EAP	Estrutura Analítica de Projeto
CNPJ	Cadastro Nacional da Pessoa Jurídica
MEI	Micro Empreendedor Individual
PT-BR	Português Brasileiro
ENG	<i>English</i>
SP	São Paulo
RJ	Rio de Janeiro
MG	Minas Gerais

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	19
2	REFERENCIAL TEÓRICO	28
2.1	Histórias em Quadrinhos	37
2.1.1	Trajectoria das Histórias em Quadrinhos no Brasil	42
2.1.2	Os Webquadrinhos	45
2.2	HQs na Ciência da Informação	49
2.2.1	Fluxos da Informação	53
2.2.2	Apropriação Social da Informação	56
2.3	Semiótica e Visualidade.....	58
2.3.1	Conceito de Visualidade	62
2.3.2	Imagem midiática, Tecnologias e dinâmicas informacionais	64
3	METODOLOGIA	68
3.1	Caracterização da Pesquisa	68
3.2	Técnicas utilizadas	69
3.3	Operacionalização das técnicas aplicadas	71
4	RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	78
4.1	Trajectoria dos Quadrinhos Impressos no Brasil	79
4.2	Trajectoria dos WebQuadrinhos no Brasil	91
4.3	Seleção dos autores e das obras no Instagram.....	120
4.3.1	Autores e seus trabalhos publicados no período de 2018 a 2024.....	124
4.3.2	Características das Narrativas Gráficas	136
4.3.3	Periodicidade e consistência.....	144
4.4	Observação e análise das obras.....	148
4.4.1	Caracterização Estética: HQs miméticos x HQs híbridos.....	151
4.4.2	Produção e Distribuição: HQs independentes x HQs de Editora.....	160
4.4.3	Recepção: <i>Fanbase</i>	164
4.4.4	Linguagem	171
4.4.5	Aspectos socioculturais	177
4.5	Os Fluxos de informação no Instagram	188
4.6	Paradigma visual sobre uma HQ que “parece coisa do Brasil”	192

5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	196
	REFERÊNCIAS	200

1 INTRODUÇÃO

As Histórias em Quadrinhos (HQs) figuram como objetos de pesquisa científica em diversas áreas de estudo, e, por consequência, muitos pesquisadores vêm se debruçando em discutir acerca destes artefatos gráficos, buscando entender suas múltiplas faces e aplicabilidades. Boa parte desse entusiasmo é oriundo de experiências próprias nas quais o leitor de quadrinhos pode, através da prática de leitura nas HQs, obter diversos níveis de observação, que vão além do breve entretenimento com o enredo e a história, ou o deslumbre com a arte apresentada, enveredando por caminhos mais técnicos e trazendo estes objetos para a pesquisa (Braga Junior, 2022).

Dessa forma, à medida que um objeto recebe atenção da comunidade científica, é compreensível que diversos autores busquem métodos e abordagens para avaliar estes materiais desde: sua concepção, produção, distribuição, consumo e demais perspectivas (Petrovana, 2018).

Estudar HQs exige uma observação de caráter multidisciplinar, justamente por ser uma mídia que se utiliza não somente de imagem ou texto, mas da combinação dos dois, em uma amálgama que resulta em um sistema próprio de comunicação. No entanto, exatamente por possuírem essa natureza heterogênea que se torna trabalhoso lançar um olhar crítico sobre esses materiais. Por isso, faz-se necessário o entendimento de várias disciplinas para se compreender este objeto em sua totalidade (Hatfield; Beaty, 2020).

Para HQs como objeto de estudo, vale ressaltar que é necessário entender que estes artefatos já possuem uma linguagem complexa, ou seja, para as artes sequenciais, “[...] chamar quadrinhos de literatura, nada mais é do que buscar rótulos socialmente aceitos ou academicamente prestigiados” (Ramos, 2009, p.17).

Em específico, as HQs no Brasil se fazem presentes há mais de 150 anos, passando pelos jornais, tiras cômicas, revistas, histórias de terror, tendo grandes nomes como, por exemplo: Angelo Agostini, Ziraldo e o conglomerado de obras da Maurício de Sousa Produções (Vergueiro, 2017a).

Em uma perspectiva geral, na medida que maior diversidade de quadrinhos chegava em território nacional, essas incursões de HQs estrangeiras causavam algum impacto nos produtores brasileiros e nos seus conceitos do que era um “bom quadrinho”, tanto no aspecto visual quanto em sua abordagem.

A estética amplamente conhecida na contemporaneidade típica dos quadrinhos comercialmente bem-sucedidos vendidos em bancas de revista e livrarias é associada

principalmente à produção das HQs infantis, como nas diversas obras do artista Maurício de Sousa, que é, sem dúvida, a consolidação visual mais duradoura neste segmento, podendo ser vista como o maior sucesso comercial brasileiro (Vergueiro, 2017a)

A cada fase que estas HQs avançaram em sua trajetória na busca de se estabelecer em território nacional como veículo de entretenimento e informação, houve mudanças visuais que pautavam o que poderia ou não ser considerado um “bom quadrinho”, ou mesmo um quadrinho de sucesso comercial. As investidas dos quadrinhos nos jornais foram, sem dúvida, um dos potencializadores para a introdução da mídia no país, considerando-se o grande estouro em 1934 com os suplementos infantis d’A Nação, que traziam grandes sucessos dos EUA como: *Buck Roger*, *Agente Secreto X-9*, *Flash Gordon*, *Jim das Selvas*, que demonstravam que esses novos objetos midiáticos tinham potencial mercadológico significativo demais para ser ignorado (Gonçalo Junior, 2024).

Pode-se compreender dessa forma, que essa associação de qualidade, estava intrinsecamente relacionada com dois principais fatores: primeiro, parecer com uma HQ estrangeira ou ser uma HQ estrangeira, e, segundo ter um sucesso comercial de vendas em banca de revista, livrarias, ou mesmo associado ao jornal.

As HQs podem ser consideradas um produto que está inserido em uma cadeia de produção, que tem um custo e por consequência, um valor de venda atribuído. Dessa forma, as propostas de introdução de HQs no mercado brasileiro, inicialmente passavam por essa malha de critérios: favorecendo um traço estrangeiro, ou de caricaturas estilizadas de cunho satírico humorístico em jornais, e, posteriormente com o baixo custo das patentes, a introdução dos *Comics*, as revistinhas norte americanas, na introdução dos super heróis (Braga Junior, 2011; Vergueiro 2017a; Gonçalo Junior, 2024).

E, embora o curso do humor gráfico no país seja extenso e haja estudos detalhados sobre quando e em que contexto social esses quadrinhos foram publicados, a esfera de análise do visual dessas narrativas acabou por não ser um foco recorrente em trabalhos que abordam a trajetória das HQs no Brasil (Tavares, 2008).

Em relação ao estudo dentro da Ciência da Informação, existe uma corrente voltada para o uso de quadrinhos em sala de aula como incentivo à leitura, na formação de leitores ou mesmo como recurso pedagógico (Melo; Bari, 2020; Santos; Silva, 2023). E, embora haja um interesse crescente nestes artefatos gráficos midiáticos dentro da Ciência da Informação, ainda há muito para se falar acerca dos quadrinhos justamente por sua complexidade e característica multidisciplinar.

Sendo artefatos midiáticos, as HQs detêm caráter informacional, que tanto traz entretenimento como lazer, mas também permitem acessar uma diversidade de conhecimentos, o que torna estes quadrinhos objeto de estudo das Ciências Sociais. Portanto, pode-se compreender que estes quadrinhos são mediados por padrões sociais de produção, ou seja, que trazem em si uma carga de informação que é reconhecida, identificada e consumida, produzida por autores socialmente ativos, dentro de um sistema cultural socializante (Braga Junior, 2011).

Dessa forma, se faz possível associar a caracterização das HQs também com o conceito da Visualidade, ou seja, da esfera da análise visual, que também pode tratar da percepção do objeto como fato social, suas técnicas e determinações discursivas, de forma que trata da parcela cultural da experiência visual, aquilo que é aprendido socialmente (Sérvio, 2014).

Partindo-se do entendimento de que os quadrinhos assumem diversas funções, e entre estas a de transmitir informações através de sua concepção visual e sua ampla disponibilidade de acesso. É justamente nesse encontro de: mídia informativa x objeto social detentor de Visualidade única, onde está o diálogo com as discussões dentro do campo da Ciência da Informação, sobretudo no que corresponde a compreensão de que existem fluxos de informação agindo nas HQs. Um dos entendimentos para os fluxos de informação é que estes movem a sociedade em diversos aspectos, principalmente no que diz respeito ao desejo pela informação, que por consequência promove ações que levam à: busca, seleção, tratamento, armazenamento, disseminação e formas de uso dessa informação (Araujo *et al.*, 2021).

É possível, tendo esse cenário como base, encarar esse diálogo, como um fluxo informacional, que parte da absorção do que é apresentado visualmente em uma HQs e o que é possível entender na abordagem da mesma ao consumi-las. Essa interação, se dá de forma cada vez mais rápida e aproximada, já que pela natureza das narrativas visuais, que unem imagem e texto, essa assimilação de informação é notoriamente mais veloz do que em suportes que se utilizam apenas só de figuras ou só de texto (McCloud, 2005; Eisner 2013).

Da mesma forma, que com outras mídias que fizeram transposição de meios físicos para ambientes digitais, com os quadrinhos não foi diferente, as HQs não se limitam apenas ao suporte impresso, figurando também em ambientes digitais. Estas HQs digitais, também conhecidas como webquadrinhos, e aqui chamados de *webcomics*,

englobam todas as produções de HQs feitas de forma híbrida ou totalmente produzida com suporte de programas de ilustração digital (Anselmo, 2008; Santos; Corrêa; Tomé, 2013).

Dentro desse contexto, e tendo em vista a trajetória das Histórias em Quadrinhos brasileiras (HQB), é perceptível que estas possuem uma forte relação com o crescente fluxo de informação no mercado, pois à medida que o mercado de consumo de HQs se desenvolvia no país, jovens leitores eram formados, estes posteriormente se tornariam produtores de quadrinhos. As HQBs independentes também foram, e são impulsionadas pelos meios de comunicação, de forma a assumirem um novo salto quando se trata de plataformas digitais, com destaque aquelas que estimulam consumo de imagens, como por exemplo: Instagram, X (antigo *Twitter*) e *Bluesky* (Almeida, 2019; Schell; Donati, 2023).

Apesar da velocidade destas redes e da internet como um todo ser um foco inicial de observação, o que possivelmente afeta os produtores de HQBs, principalmente os independentes, é o caráter de onipresença dos espaços digitais, ou seja, a ubiquidade, que aqui se estabelece como um conceito-chave que determina as dimensões práticas da comunicação digital, ou seja, é a natureza desse indivíduo ubíquo que transita entre metrópole comercial e as plataformas digitais (Canevacci, 2018).

Através deste conjunto de conceitos aqui apresentados se faz possível traçar o tipo de cenário informacional onde esses *webcomics* independentes brasileiros estão circulando e sendo publicados. O produtor de HQBs em plataformas digitais está, de forma geral, em um constante diálogo com os usuários do espaço virtual em que publica sua obra. E, da mesma forma, o autor causa uma impressão em seu público através da Visualidade de seu trabalho. Essas tendências e assuntos impactam a produção de forma que o produto se transforma atendendo a necessidade de interesse do público que deseja ler sobre determinado assunto, ou mesmo, para que o autor ao seguir determinada tendência dentro das plataformas digitais se sente parte daquele grupo (Santos, 2019).

Em meio a essas transformações oriundas de tendências em plataformas digitais, surge o “*Brasil Core*”, ou “*Brasilian Aesthetic*” (Oliveira, 2023), que ingressa na moda como uso da camisa do Brasil, e depois se estende a piadas, jeito de falar e outros elementos estereotipados que tornam coisa “x” com “cara de Brasil”. Para este trabalho observou-se que as transformações nas plataformas digitais, sobretudo na rede social Instagram, fizeram aflorar um segmento nas HQBs independentes que é diretamente

influenciado por uma caracterização visual que se alinha à ideia de “*Brasil Core*”, que para este trabalho será chamado de “parecer coisa do Brasil”.

Estas HQBs independentes absorvem essas tendências e assuntos nessa relação de apropriação social da informação devido aos fluxos de informação que agem na rede social por ser uma mídia informacional.

Isso traz à tona a questão problema desta pesquisa: como os fluxos de informação na rede social Instagram contribuem para a transformação das Histórias em quadrinhos brasileiras independentes, em uma possível quebra paradigmática da Visualidade para um estado de “parecer coisa do Brasil” nos quadrinhos?

Sendo assim, este trabalho se centra em atender ao objetivo de identificar como as dinâmicas informacionais presentes na rede social Instagram podem ter transformado o paradigma da Visualidade das histórias em quadrinhos independentes no Brasil.

Por consequência, para alcançar o objetivo, se fez necessário traçar objetivos específicos:

- a) levantar bibliografia que aborde o tema dos quadrinhos, com destaque, às produções brasileiras e independentes em plataformas digitais;
- b) reconhecer os marcos de Visualidade na trajetória das HQs do Brasil;
- c) observar em um grupo de quadrinistas brasileiros independentes selecionados intencionalmente que publicam na rede social Instagram a ação dos fluxos de informação;
- d) indicar possíveis os ciclos de apropriação social da informação dentro da rede social que ocorrem nas interações do produtor de HQs no Instagram;
- e) apresentar o conceito do que seria uma HQB independente que atenda ao conceito aqui estabelecido de “parece coisa do Brasil”.

Este trabalho caracteriza-se como uma pesquisa exploratória sobre HQBs independentes publicadas em plataformas digitais dentro da Ciência da Informação. Está associado à linha de pesquisa 2, Informação, Comunicação e Processos Tecnológicos, do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da Universidade Federal de Alagoas (PPGCI – UFAL). Buscou lançar um olhar sobre o impacto social dos fluxos de informação em plataformas digitais, em específico o Instagram, nas relações entre produtor de HQBs independente e seus usuários. E, como isso impacta este tipo de produção midiática em sua Visualidade, causando uma possível quebra paradigmática de Visualidade desses quadrinhos no Brasil.

Este trabalho atende a modalidade qualitativa, pois, é uma pesquisa focada em entender aspectos subjetivos, como: comportamentos, ideias, pontos de vista dos produtores envolvidos, sendo assim, uma análise feita somente a partir de dados e números não conseguiria responder à pergunta aqui levantada. Além disso, é uma pesquisa que está associada a um grupo de indivíduos com características e contextos.

A natureza das fontes de pesquisa deste trabalho é definida como bibliográfica e documental. Considerou-se também, a aproximação que a autora desta pesquisa possui com o meio de quadrinistas brasileiros, sendo a mesma quadrinista e ilustradora independente. A pesquisa tem como ponto central a análise de HQBs independentes, tanto sua trajetória, como amostras de um determinado período partindo de seleção intencional, que demonstrem os aspectos de Visualidade preteridos neste trabalho. Dos procedimentos técnicos para execução dessa pesquisa partiu-se de: (1) pesquisa documental; (2) análise diacrônica das HQBs impressas e digitais; (3) definição dos requisitos e parâmetros necessários para identificar as HQs na rede social Instagram, (4) criação das categorias de análise (5) análise de conteúdo e (6) observação de grupo de autores na rede social Instagram dentro de um recorte temporal.

O recorte é discriminado nos anos de 2018 a 2023, e, se deve sobretudo por ser um período marcado por crescimento de lançamentos de HQBs independentes, principalmente em sites de financiamento coletivo como o Catarse, sendo a categoria de quadrinhos junto a de literatura a que mais lançou projetos pela plataforma nos anos de 2018 a 2021 (Diel, 2021). Diversos autores independentes tiveram neste período atenção do mercado editorial, seja por pequenas editoras também independentes, ou mesmo por grandes editoras tradicionais. Perceptível pelo aumento na indicação em premiações, que anteriormente eram disputadas apenas por títulos de grandes editoras, como por exemplo o prêmio Jabuti, da Câmara Brasileira do Livro (CBL) onde houve destaque para obras independentes (O Globo, 2020). Observou-se também que houve um crescimento de eventos e feiras digitais de forma online, que ocorreram durante os anos de 2020 e 2021 devido à pandemia do *Coronavirus disease* (COVID-19), que se refletiu no avanço de obras independentes migrando para esses espaços virtuais como as plataformas digitais (Pacheco, 2021).

Este trabalho demonstra relevância do tema em aspecto pessoal, pois surge do interesse em HQs brasileiras independentes da autora deste projeto, que também é quadrinista independente. Tendo acompanhado o desenvolvimento deste cenário das

HQBs independentes de perto ao longo desses mais de dez anos de produção, a autora conta com diversos títulos publicados, dentre os quais, destacam-se: Participação na coletânea “*Alagoas Sequencial*” (2011), da editora Graciliano Ramos de Alagoas; na “*Coletânea e História em Quadrinhos*” (2012) resultante de um concurso da Prefeitura de Ponta Grossa, Paraná; na “*Revista Picles: Só mulherada*” (2013) da editora Laços de São Paulo; no volume único de “*Preto, que nem carvão*” (2015) da Edufal de Alagoas; publicação na extinta revista *online* Popcake durante os anos de 2013 à 2015 com a HQ “*EruvÊ*”, que posteriormente foi compilada em um volume físico produzido de forma independente chamado “*Eruvë: O conto da Dama de Vidro*” (2015), participação na coletânea “*Adeus*” (2015) da editora Marca da Fantasia da Paraíba, participação na coletânea “*Era uma vez, um felizes para sempre*” (2016) do estúdio independente Armon de São Paulo; Organização das duas coletâneas de Mangás alagoanos chamado “*Mangá na Vera!*” edição 01 de (2018) e edição 02 de (2019); participação na coletânea “*Shoujo Bomb*” de (2019) produção independente, assim como na participação da coletânea “*Todos Santos*” (2023) também produzida de forma independente, além de diversos fanzines publicados. Soma-se a presença em eventos físicos e digitais online, tais como: feiras, bienais, festivais internacionais, e, também nos espaços virtuais como plataformas digitais, de onde surge a perspectiva de analisar essas variações de Visualidade nas HQBs independentes.

Como estas mudanças vão além da ideia de pertencimento e brasilidade da obra, não se está buscando definir o que é ou não um quadrinho brasileiro, mas sim, alcançar os aspectos de Visualidade através dos quais seja possível reconhecer uma HQB independentes como: “Este quadrinho parece coisa do Brasil”.

Este trabalho apresenta relevância do tema em aspecto científico, principalmente no que se refere aos estudos acadêmicos acerca de HQs. Visto que a pesquisa de quadrinhos ainda recebe críticas em diversas áreas de conhecimento, como um objeto menos significativo de atenção, ainda é possível conceber esse campo de estudos como necessitando de expansão e desenvolvimento.

Dessa forma, esta pesquisa se faz relevante no tema em aspecto humanístico/social, pois as HQs são um veículo de mídia de forte potencial comunicacional, já tendo sido usado em diversos momentos com finalidades que vão além do simples entretenimento passando por diversos potenciais educacionais e de formação de leitores. Para além disso, as HQs são também recortes da sociedade, sobre

quais temas os indivíduos conversam, o que os interessa e como ocorrem essas dinâmicas informacionais dentro dos diversos grupos envolvidos. Estudar HQs é tal qual estudar como a sociedade contemporânea dialoga através de narrativas visuais sequenciadas.

Finalmente, apresentando as seções deste trabalho, tendo em vista o caráter exploratório desta pesquisa, as seções possuem subdivisões buscando trazer o maior nível de organização para os diversos assuntos que são trazidos para tentar cobrir a discussão acerca do problema central desta pesquisa.

Dessa forma, a seção 1 se refere a introdução e contextualização do tema da pesquisa, trazendo: a pergunta problema; seus objetivos; objetivos específicos; motivações da pesquisa. Buscando sobretudo, trazer uma linha de pensamento que relacione esses vários assuntos: as HQs como objeto de estudo científico; Ciência da Informação e o estudo sobre Fluxos de Informação; Sociedade da Informação; Apropriação Social da Informação; colocando os quadrinhos brasileiros independentes publicados na rede social Instagram no centro da análise acerca de sua Visualidade, apresentando a proposta do termo “parecer coisa do Brasil”.

Na seção 2 apresenta-se os autores que fazem parte do referencial teórico para este trabalho. A natureza exploratória desta pesquisa se faz pela necessidade de contribuição teórica e metodológica à temática presente na área de Ciência da Informação, sobretudo em relação às HQBs independentes. Dessa forma, está dividida em três subseções: (1) Histórias em Quadrinhos; (2) HQs na Ciência da informação; (3) Semiótica e Visualidade. Cada uma dessas sendo dividida em outras duas subseções, respectivamente: Histórias em Quadrinhos (Trajetória dos quadrinhos no Brasil e Webquadrinhos); Ciência da informação (fluxos de informação e apropriação social da informação); e Semiótica e Visualidade (Conceito de Visualidade e imagem midiática, tecnologias/ dinâmicas informacionais).

A seção 3 refere-se a metodologia aplicada para essa pesquisa, descrevendo todas as etapas de execução deste trabalho. Destacando-se a caracterização do trabalho, as técnicas e ferramentas metodológicas, e assim, descrevendo a operacionalidade deste estudo. Assim como, a sequência de ações necessárias para o desenvolvimento dessa pesquisa, e as dificuldades encontradas.

A seção 4 se refere aos resultados e discussões, dividido em subseções que buscam cercar todas as lacunas conceituais em torno do tema. Pondo em perspectiva histórica das HQBs, traça-se a discussão do surgimento dos primeiros paradigmas visuais do que

seriam esses quadrinhos em mídia impressa. A partir da transposição da mídia física para o suporte dos espaços virtuais, se faz uma análise dessa trajetória entre espaços digitais, até o processo de seleção das HQBs independentes que são publicadas na rede social Instagram. De forma que, ao aplicar os critérios e as categorias de análise desenvolvidas no capítulo de metodologia, o trabalho conduz aos resultados, e encaminham para responder à pergunta central desta pesquisa. Sendo assim, o olhar recai sobre a rede social Instagram e como seus fluxos de informação e processos de apropriação social da informação criaram um espaço promissor para que possivelmente surgisse um novo paradigma visual. Sendo assim, define-se o que seria essa quebra paradigmática, e o que caracterizaria essa construção de Visualidade que se destaca como algo único, e que neste trabalho está sendo defendido como quadrinhos que “parecem coisa do Brasil”.

Na seção 5 traz-se as considerações finais deste trabalho, tentando demonstrar como a possível quebra paradigmática da Visualidade associada às HQBs aqui chamadas de quadrinhos que atendem ao “parecer coisa do Brasil” se dá profundamente influenciada por movimentações nas plataformas digitais. Tendo em vista o caráter exploratório desta pesquisa, se limitou ao recorte específico da rede social Instagram, e de autores de HQBs independentes que usam do espaço para circulação de seus trabalhos. Discute-se sobretudo as reflexões e desdobramentos oriundos da pergunta de pesquisa que norteia esta investigação, a fim de responder não somente a questão central, mas cumprir os objetivos específicos.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

O referencial teórico tem finalidade de alcançar as literaturas necessárias para discutir o tema proposto para este trabalho. Para o levantamento de autores, livros, artigos e demais trabalhos acadêmicos, foi feita uma busca inicial na Base de Dados de Referência de Artigos de Periódicos em Ciência da Informação (BRAPCI), assim como na base de dados de artigos do Google Acadêmico. Como as discussões presentes neste trabalho se destinam a HQs brasileiras, a busca foi executada primeiramente com o uso da expressão “histórias em quadrinhos brasileiras” ou “HQs brasileiras”, seguido de “histórias em quadrinho no Brasil”, “narrativas visuais” e “arte sequencial quadrinhos”, para buscar trabalhos que tivessem como objeto de estudo HQs. Posteriormente o processo foi repetido tendo como palavras chaves de busca: “webquadrinho”, “webcomics” seguido de “quadrinhos digitais”.

Devido a temática envolver plataformas digitais e ambientes virtuais, as mudanças nesses espaços ocorrem de forma muito rápida, o recorte foi feito tendo em vista trabalhos do período de (2019 a 2024). Tal abordagem justifica-se pelo fato de não ser uma pesquisa bibliométrica ou uma revisão de literatura, mas sim de um levantamento teórico de quais seriam os trabalhos (artigos, dissertações, teses, livros e ensaios) mais recentes dentro da área da Ciência da Informação e áreas correlatas que abordassem HQs em espaços virtuais. Como pode ser visto no Quadro 1:

Quadro 1: Buscas feitas tendo como filtro os anos de 2019 a 2024

PALAVRA CHAVE	TRABALHOS ENCONTRADOS NA PLATAFORMA BRAPCI	TRABALHOS ENCONTRADOS NO GOOGLE ACADÊMICOS
História em Quadrinhos brasileiras	3	15,200
histórias em quadrinho no Brasil	5	16,100
narrativas visuais	6	17,100
arte sequencial quadrinhos	3	4,140
webquadrinho	0	19
<i>webcomics</i>	1	4,610
quadrinhos digitais	1	16,300

Fonte: elaborado pela autora (2025).

Os resultados obtidos a partir das pesquisas feitas na plataforma BRAPCI e na plataforma Google Acadêmicos, conforme podem ser vistos no Quadro 1, foram significativos, portanto, foi necessário fazer um filtro de quais trabalhos são relacionáveis a esta pesquisa, sendo assim, foram selecionados (17) dezessete trabalhos: Santos, (2019), Araújo, (2021), Melo (2020), Melo; Bari, (2020), Gomes; Gandolfo, (2021), Jacques, Silva, (2021), Paiva; Cunha; Falcão, (2021), Carmo; Pereira; Rezende, (2022), Pavarina, (2022), Pavarina; Zafalon; Barbosa, (2022), Pavarina, (2023a), Pavarina, (2023b), Ramos (2023), Santos; Silva, (2023) e Schell; Donati, (2023), Calvet, *et al.*, (2023), que atendiam aos critérios específicos de acordo com os assuntos de interesse dessa pesquisa. Sendo trabalhos que tratam do cenário nacional e da produção e análise de HQs, considerando o cenário editorial e/ou o processo de produção independente destes quadrinhos.

A partir destas buscas, observou-se nas referências em comum entre os mesmos, a fim de traçar quais autores eram comumente citados dentro da área, sendo assim, obteve-se os seguintes autores: Orihuela, (2002), Vergueiro (2005), Ballman (2009), Gomes-Hernandez (2009), Pessoa, (2016) e Costa; Orrico, (2022).

Os demais autores surgiram dos desdobramentos relativos aos outros temas abordados nesta pesquisa: Fluxos de Informação, Sociedade da Informação, Apropriação Social da Informação, Semiótica, Visualidade, Imagem mediática, Plataformas digitais e suas tecnologias, Plataformas digitais e Instagram e por fim dinâmicas informacionais.

Além de trabalhos acadêmicos, outras fontes não formais foram consultadas, sendo assim foi feita uma busca livre, tendo em vista: sites jornalísticos, *blogs*, fóruns, que tratassem do tema de HQBs independentes. O foco da pesquisa se manteve nos temas de premiações, desenvolvimento do mercado, e notícias que trouxessem dados recentes acerca da cena de publicações independentes no país.

De forma que, os sites elencados para consulta foram: O Portal Omelete (canal de notícias *geek*); O Globo, Câmara Brasileira do Livro, Catarse Blog (financiamento coletivo), Apoia.se Blog (financiamento recorrente), Fora do Plástico (Portal dedicado a quadrinhos) e Guia dos Quadrinhos.

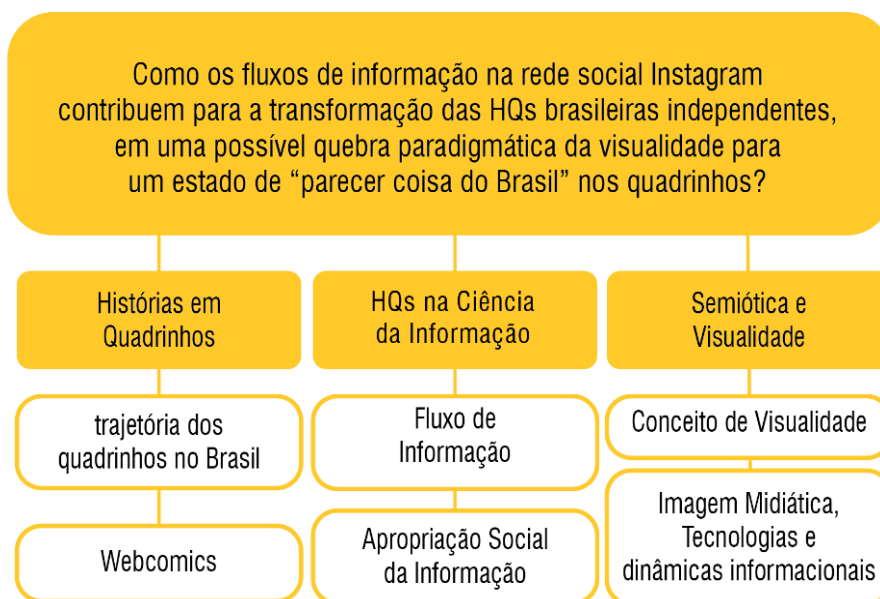
A busca de trabalhos não se ateve apenas a publicações feitas no idioma português brasileiro, tendo como parte do escopo composta por autores estrangeiros com publicações de livros e artigos em espanhol e inglês, principalmente no que tange o assunto de redes sociais, imagem midiática, dinâmicas informacionais e análogos.

Estes diversos assuntos foram agrupados em (3) três eixos principais de interesse: (1) Pesquisa de Histórias em Quadrinhos, com enfoque na trajetória dos quadrinhos no Brasil em mídia impressa e digital, acerca da caracterização visual como quadrinhos miméticos, e que apresentam hibridização, quadrinhos *mainstream* e estudo acerca de produções independentes; (2) HQs na Ciência da Informação, no que se refere aos fluxos informacionais os desdobramentos das plataformas digitais que causam apropriação social da informação e as relações dentro da rede social Instagram, sobretudo no que tange os estudos de HQs dentro do campo da Ciência da Informação; (3) Semiótica e Visualidade, com foco no conceito de Visualidade como fenômeno social, a absorção da imagem como mídia, suas tecnologias e as dinâmicas informacionais que permeiam essas discussões.

Tendo em vista estes três grandes grupos de estudos e seus subtópicos, estes conteúdos estão agrupados de forma que seja possível atender as necessidades da pergunta de pesquisa que norteia este trabalho, assim como responder os objetivos traçados baseado nas problemáticas identificadas nesta pesquisa.

Como é possível ver o na figura 1, os três grupos temáticos desse levantamento funcionam como eixos norteadores, semelhante a um guarda-chuva, no qual os temas secundários surgem de forma subsequentes, e, à medida que são aprofundados, outros temas se associam a estes:

Figura 1 - Eixos de temas norteadores da pesquisa



Fonte: elaborado pela autora (2025).

Como é possível ver na figura 1, são diversas áreas distintas necessárias para atender a uma questão acerca de histórias em quadrinhos e isso se deve a própria natureza da mídia HQ em ser multidisciplinar.

Por isso também, os autores estão dispostos de forma que facilite a compreensão do objeto estudado, suas particularidades que o definem como mídia, o contexto que está inserido, o local que está sendo veiculado. Para que assim, seja possível traçar as conexões que tangem a Ciência da Informação, seus fluxos informacionais e os desdobramentos que vão levar ao conceito defendido nesse trabalho de que há um movimento de quebra paradigmática da Visualidade dos produtores de quadrinhos brasileiros independentes, sobretudo, naqueles que publicam seus quadrinhos e obras na rede social Instagram.

Na categoria de Histórias em Quadrinhos, buscou-se autores e obras que auxiliassem a reconhecer e entender o objeto estudado, ou seja, compreender o que define uma história em quadrinhos, como uma linguagem autônoma, complexa, midiática que trabalha com imagem e texto em uma narrativa visual, (Cagnin, 1975; Moya, 1987; McCloud, 2005, 2008; Ballman, 2009; Eisner, 2010; Braga Junior, 2011, 2019, 2022; Braga Junior, Araújo, 2021; Pessoa, 2016; Barbieri, 2017; Postema, 2018; Pavarina, 2023a). Quais os conceitos e critérios estão sendo atribuídos para se reconhecer uma HQ como brasileira para este trabalho, (Braga Junior, 2011; Silva 2023), e, o que exatamente diferencia uma produção independente de uma produção feita por uma editora, como os quadrinhos físicos impressos se configuram em contraponto aos quadrinhos distribuídos de forma digital na internet (Pavarina; Zafalon; Barbosa, 2022; Schell; Donati, 2023).

De forma que leva a subcategoria da Trajetória dos quadrinhos no Brasil, cujo o objetivo é visualizar os marcos visuais das HQs brasileiras passando pelas versões impressas, e sua parte da visão histórica (Tavares, 2005; Ramos, 2009; Vergueiro 2017b, Santos, 2019; Gonçalo Junior, 2023). Até chegar nos quadrinhos que são distribuídos também ou somente em plataformas digitais, que leva para o seguinte subtópico de *webcomics*, onde se faz necessário entender qual o conceito de um quadrinho distribuído na internet (Anselmo, 2008; Santos; Corrêa; Tomé, 2013; Franco, 2013; Nicolau, 2013; Messias, 2018, Schell; Donati, 2023), suas categorias e nomenclaturas.

Têm-se nos dois suportes, impresso e digital, histórias em quadrinhos que podem ser classificadas como miméticas, ou seja, aquelas que copiam padrões pré-estabelecidos, geralmente esquemas estrangeiros, da mesma forma, que existem as HQs que não são

possíveis de identificar a qual escola estética pertencem, dessa forma, se faz necessário contextualizar o que são esses tipos de quadrinhos hibridizados (Braga Junior, 2011; Gomes; Gandolfo, 2021; Calvet *et al.*, 2023)

De forma geral, esses conceitos conduzem ao entendimento de que as HQs, sejam elas impressas ou digitais, miméticas ou hibridizadas, estão inseridas em uma lógica de consumo, pois são mídias informacionais (Baitello Júnior, 2019) e isso também traz novas categorias para esses quadrinhos, entre uma obra vista como *mainstream*¹, ou seja, um sucesso comercial bem estabelecido no mercado editorial, geralmente com suporte de uma editora tradicional. E, em contraponto, tem-se os quadrinhos independentes, ou seja, este grande grupo diversificado de produtores que não possuem apoio de uma empresa ou editora para produzir suas HQs (Paiva; Cunha; Falcão, 2021; Araújo, 2021).

Sendo assim, todas essas categorias, mimético ou hibridizado, *mainstream* ou independente não são excludentes entre si. É possível que um autor inicie carreira com uma HQ *indie* mimética, baseada em um estilo estrangeiro, como por exemplo o mangá japonês, copiando seus autores preferidos da infância ou juventude. E em algum momento do seu processo, este autor traga inovações em sua construção de Visualidade de forma que se afaste do mimetismo e seja reconhecida como o estilo daquele autor em específico, configurando um processo de hibridização. Da mesma forma, uma obra que foi publicada independente sem o auxílio de uma editora pode alcançar tanto sucesso com seu público consumidor a ponto de se tornar *mainstream*. Não só pautando as tendências do momento, como posteriormente sendo convidada a participar de uma editora formal dada sua popularidade.

O que é importante frisar, ao entender todos esses conceitos acerca das HQs, é que a cena de produção independente brasileira, está constantemente mudando, absorvendo tendências e se transformando, e por isso se faz necessário lançar olhar para como esses processos se dão, e o que está aflorando deles (Araújo, 2021; Pavarina, 2022).

Ao entender como objeto HQ se estabelece e pode ser categorizado, sobretudo na cena de produção independente brasileira, parte-se para o grande campo de estudo em que este trabalho está inserido. No campo das HQs na Ciência da Informação, que abarca essa interdisciplinaridade da área, e busca resolver questões acerca do tratamento e disseminação da informação, (Orihuela, 2002; Araújo, 2018; Gomes-Hernandez, 2008;

¹ *Mainstream*, é um conceito que expressa uma tendência ou moda principal e dominante. A tradução literal de *mainstream* é "corrente principal" ou "fluxo principal".

Melo; Bari, 2020; Melo, 2020; Jacques; Silva, 2021; Costa; Orrico, 2022; Santos; Silva, 2023, Pavarina, 2023b; Ramos, 2023). Têm-se como grande área promissora para buscar e investigar como essas mídias informacionais que são as HQs em espaços virtuais agem sobre os grupos de indivíduos. De forma que, esses aprimoramentos tecnológicos na internet valorizaram sua estrutura, dinamizando a apresentação, publicação e divulgação nas relações de consumo (Frosh; Pinchevski, 2009; Pavarina; Zafalon; Barbosa, 2022; Pavarina, 2022), nesse caso, os webquadrinhos independentes distribuídos dentro do espaço virtuais como plataformas digitais.

Os fluxos de informação presentes na rede social, em específico para esse trabalho, o Instagram, surgem como articuladores principais para construção dessa ponte entre o produtor independente de HQs e seu público (Araújo; Silva; Varvakis 2017; Araújo, 2018; Santos, 2019; Ruas; Bax, 2020; Araújo *et al.*, 2021).

Em um cenário mais tradicional de produção de HQs o autor e produtor trabalha para uma grande editora, todo diálogo acerca da qualidade da obra é feito dentro da empresa. De forma, que são os editores que fazem todos os processos de regulação, gestão e controle de qualidade de conteúdo, o que não ocorre com o produtor independente (Santos, 2019). E mesmo após a publicação da obra, e a circulação desta HQ no mercado editorial, ainda é a editora quem faz a mediação com o público leitor, mesmo em espaços como as plataformas digitais.

Logo, quando um quadrinista independente lança de forma frequente e consistente seus trabalhos nesses espaços virtuais das plataformas digitais, e recebe diretamente comentários e interações de seus leitores há um interesse claro desse público (Schell; Donati, 2023), por isso, é perceptível a existência de um fluxo de informação em curso, sem a intervenção ou mediação de uma editora ou editor, sendo o autor seu próprio mediador.

A Ciência da Informação também colabora para este trabalho com o conceito de Sociedade da Informação, pautado na visão crítica (Freitas 2002; Monteiro; Almeida Junior, 2021). Que trata desses indivíduos que ocupam e se articulam nesses espaços digitais como a internet, em específico a visão crítica leva em consideração que nem todos têm o mesmo nível de acesso à rede. Logo, se faz necessário ter um recorte sociocultural para compreender como se dá as interações nesses espaços virtuais dentro da internet. Os usuários (quadrinista e leitor) são expostos a diversos tipos de informação e conceitos, da

mesma forma, que estes mesmos indivíduos colaboram para alimentar a rede, e talvez estabelecer novas tendências e padrões.

Partindo do entendimento da Sociedade da Informação, têm-se a aplicação do conceito de Apropriação Social da Informação (Marteleto, 2010; Santos; Nascimento Neto, 2023). Em que, através deste, é possível entender como essa troca constante de informação dentro do espaço virtual influencia e transforma o produto final, que no caso deste trabalho, se refere às HQBs independentes. Um autor pode ser provocado por um comentário de um leitor a desenhar sobre algum tópico em específico, seja para concordar ou discordar, mas o ponto principal, é que há uma absorção de temas por parte dos quadrinistas.

E a partir dessa interação, esse quadrinista pode decidir seguir uma tendência em alta, ou se opor, de forma que este autor produtor pode demonstrar suas opiniões através de suas HQs, ou mesmo se apropriar de um *meme*² popular para incrementar seu trabalho. Todos esses exemplos, são formas em que a apropriação social da informação está presente dentro das plataformas digitais, oriunda dos fluxos de informação entre produtor e leitor que ocorrem nesses espaços virtuais.

O que leva até a categoria de Semiótica e Visualidade, em que se buscou fazer um recorte adequado de qual o exato conceito de Visualidade está sendo utilizado para esse trabalho. Sendo a Semiótica um campo muito vasto, que se ocupa com o estudo dos signos, os processos de interpretação destes, e todos os elementos que juntos formam as construções visuais reconhecíveis e identificáveis (McCloud, 2005; Eisner, 2013; Dondis, 2015; Vergueiro; Santos, 2015). Se fez necessário traçar que a Visualidade aqui utilizada, está atrelada principalmente à perspectiva social de se absorver imagens dentro de um determinado recorte cultural (Sérvio, 2014; Lopes; Krauss, 2012). De forma que, se faz necessário perceber e definir novos aspectos de Visualidade que afloram dentro de uma mídia, para este trabalho sendo as HQBs independentes. Assim como, observar os indivíduos que fazem parte do grupo social e cultural, que são capazes de identificar e reproduzir esses novos padrões de Visualidade.

Essa discussão leva ao subtópico de Imagem mediática, tecnologias e dinâmicas informacionais, pois essa percepção das HQs como mídia informacional passa pelo

² Meme, é um termo grego que significa imitação. O termo é bastante conhecido e utilizado no "mundo da internet", referindo-se ao fenômeno de "viralização" de uma informação, ou seja, qualquer vídeo, imagem, frase, ideia, música e etc, que se espalhe entre vários usuários rapidamente, alcançando muita popularidade.

conceito de que os quadrinhos podem ser compreendidos como imagem midiática. E, por consequência, auxilia a compreender quais as dinâmicas tecnológicas nesses espaços virtuais favorecem as trocas de informação entre o quadrinista e seus consumidores.

De forma que a internet e as plataformas digitais tornaram-se o tipo de cenário promissor para o florescimento de novas tendências e construções de Visualidade nessas HQs, justamente pela natureza da onipresença dos espaços virtuais, e como isso afeta os indivíduos que ali dialogam e interagem (Cavenacci, 2018).

O suporte digital embora traga potencialidades, também possuem limitações de acordo com a estrutura de cada rede social, e no caso do Instagram, a rede também possui características próprias, de forma que, essa estrutura influencia em como a informação é transmitida naquele ambiente, e por consequência muda a forma como as HQs são pensadas e distribuídas naqueles espaços.

À medida que as pessoas têm sua atenção direcionada à internet, em busca da leitura de quadrinhos, encontram nestas HQBs independente um senso de comunidade, de fazer parte de um grupo, seja pelo grau de identificação com os temas abordados, ou por serem capazes de reconhecer um *meme* em alta. Vale frisar, que o público leitor nesse espaço virtual da rede social Instagram tem a possibilidade de interação direta com o quadrinista, e, essas relações se tornam mais complexas que apenas uma leitura passiva, pois esse usuário não é mais apenas um simples “consumidor”, este público começa a agir como uma influência ou inspiração, e retornam para o produtor como possibilidades para a produção de novos materiais, inspirados nessa troca (Jacques; Silva, 2021; Jenkins, 2009; Jenkins; Ford; Green, 2015; Schell; Donati, 2023; Pavarina, 2022; Pavarina, 2023a).

Sendo assim, é possível perceber que a linha estrutural de pensamento passa por compreender o objeto HQ brasileiro independente distribuído na rede social Instagram. Em seguida, analisar o fenômeno que ocorre nesses espaços virtuais oriundos dos fluxos de informação, que acarretam em uma possível quebra paradigmática da Visualidade, de forma a se apresentar um novo conceito de apresentação visual.

Para melhor compreender a ordem de temas aqui abordados nas próximas seções, sobretudo, sua função na construção de conhecimento, foi produzido o fluxograma, representado pela figura 2, de forma a sintetizar os assuntos que serão apresentados a seguir.

Figura 2 - Fluxograma deste trabalho



Fonte: elaborado pela autora (2025).

A função principal deste fluxograma é mostrar de forma visual, como os assuntos se relacionam, onde se conectam e colaboram para responder à questão problema deste trabalho. A seguir, são apresentados os autores dentro de seus respectivos subtópicos.

2.1 Histórias em Quadrinhos

Como os quadrinhos têm essa natureza diversa, e circulam por diversos campos de estudos, é natural que haja várias abordagens e métodos para estudá-los (Vergueiro 2017b). Busca-se esmiuçar e explicar seus aspectos, características, transformações e experimentações, e o aumento desses estudos na academia, é também, reflexo da multidisciplinaridade na produção destes artefatos (Hatfield; Beaty, 2020).

Dos ramos de estudos científicos que se debruçam sobre as HQs, Vergueiro (2017b) destaca as perspectivas: psicológicas, artísticas, econômicas, históricas e filosóficas, como sendo, as principais áreas de explanação com interesse nas narrativas gráficas.

Tendo em vista que a tentativa de compreender toda a intrincada natureza da HQ seja um trabalho dispendioso, faz-se necessário ao menos lançar um olhar sobre os conceitos basilares do que caracteriza um quadrinho em si, de forma que seja possível traçar paralelos coerentes com os campos de estudo das HQs, sobretudo as HQBs independentes dentro da Ciência da Informação.

O entendimento dos quadrinhos perpassa a compreensão de sua estrutura, por isso, os primeiros desenhos de conceitos do que seria uma narrativa de HQs se fazem necessários, pois buscam trazer uma explicação sistemática para o que o termo histórias em quadrinhos significa (Cagnin, 1975).

Detendo características multifacetadas, as HQs somam imagem e texto, e são concebidas como narrativas gráficas (Moya, 1987; Braga Junior, 2011). Sua denominação pode variar a depender do autor que a conceitua, sendo chamada também de: Arte sequencial, enfatizando a natureza de quadros sequenciais que demonstram algum acontecimento (Eisner, 2010). Essa linguagem única evoluiu, avança para uma relação de inclusão, geração, convergência e adequação com outras linguagens (Calvet *et al.*, 2023; Pavarina, 2023a). Figurando em mídia impressa ou digital, nesse segundo, assumindo a nomenclatura mais comum de webquadrinhos, ou *webcomics* (McCloud, 2005; Santos; Corrêa; Tomé, 2013,). Também nomeada como HQtrônicas quando possuem elementos da linguagem dos quadrinhos associados a aspectos e ferramentas de hipermídia (Franco, 2013). No entanto, as HQs também acabam recebendo um termo mais generalista de *graphic novel*, utilizado sobretudo por editoras e livrarias para representar os quadrinhos

como produtos comercializáveis em uma terminologia mais mercadológica (Postema, 2018). Se “[...] o leitor consegue realizar uma leitura fluida, a narrativa dos quadrinhos atinge a sua completude, pois se eliminam as fronteiras entre a leitura verbal e a visual, procedendo-se a uma leitura única” (Pessoa, 2016, p. 13).

E embora os conceitos sejam abrangentes, e existem vários que atingem diversos níveis de entendimento sobre essas HQs, se faz necessário que exista essa discussão visto que os quadrinhos e outros tipos de arte dividem descrições, como Ballman (2009, p. 26) ressalta:

Esta diferenciação também é importante, considerando que o desenho animado também é construído sob o artifício da exposição em seqüência (*sic*) deliberada. Cabe dizer que aos quadrinhos, o espaço representa o que, no desenho animado (e cinema, inclusive) é obtido pelo tempo. A experiência nos diz que uma fita de cinema, se desenrolada, transformar-se-ia numa HQ muito longa. (Ballman, 2009, p. 26).

Por isso, vale ressaltar que a função principal de um quadrinho é narrar um acontecimento, ou seja, contar algo seja fictício ou factual, através de arte sequencial. O produtor de um quadrinho pode ser compreendido como um contador de histórias que se utiliza de figuras para extrair mais potencial da narrativa (Eisner, 2013).

Nas HQs, essa escolha de figuras simplificadas, e o posicionamento destas junto ao texto, pode ser compreendido como se a experiência do leitor precedesse a análise. A compreensão da mensagem ocorre de forma mais rápida, por ter aquele formato específico que une informação de texto e figuras (McCloud, 2005).

As imagens têm enorme potencial nas HQs, sobretudo nas escolhidas pelo autor para serem retratadas em seus quadrinhos. Estas podem ter sua função associada com a comunicação de um determinado tema ou experiência do próprio narrador sobre aqueles acontecimentos, de forma que estes dialoguem com a vivência e repertório do leitor consumidor (Eisner, 2013).

Muito embora o conceito de uma HQ possa ser considerado simples: uma imagem justaposta a outra representando uma determinada passagem de tempo (McCloud, 2008), essa ideia pode ser compreendida com um potencial ilimitado.

Dessa forma, entende-se que nas HQs figure um sistema de linguagem com o mesmo nível de riqueza que um idioma tem para um determinado povo, e, portanto, é possível entender que “a linguagem dos quadrinhos faz parte da linguagem geral da narrativa, assim como o cinema e muitas outras linguagens que nos são familiares” (Barbieri, 2017, p. 18).

O aspecto gráfico das HQs se refere principalmente a apresentação da página, ou seja, o planejamento dos elementos ali dispostos com função de trazer clareza ou não, equilíbrio ou não, mas que fundamentalmente se proponha a oferecer uma experiência de leitura e se mantenha atenta a essa proposição (Barbieri, 2017)

As unidades básicas das HQs, já passaram por diversos níveis de análise, de forma que podem ser entendidas como em uma divisão de cinco situações: “A escolha do momento, escolha do enquadramento, escolha das imagens, escolha das palavras, escolha do fluxo” (McCloud, 2008, p. 10). Da mesma forma, as HQs podem ser compreendidas em unidades mais simples como: imagens separadas por quadros, o espaçamento entre esses, chamado de sarjeta ou calha, e dentro desses conter balões, falas e narrativa (Eisner, 2013). As HQs também podem ser seccionadas em seleção que atenda a sua linguagem específica, então uma página poderia ter: esquemas de equilíbrio, esquemas dinâmicos, o ritmo gráfico, textos e ruídos, grandes ruídos, balões e legendas e o letreiramento (Barbieri, 2017).

É válido dizer que o formato de quadrinhos favorece sua leitura, e potencializa a experiência justamente por suas características únicas. À medida que a pesquisa científica avança sobre esse tema, nada mais natural que as discussões também avancem, e não se restrinjam apenas ao estudo desses elementos isoladamente, mas das correlações entre eles e o referencial do produtor da HQ, assim como em relação ao referencial do leitor:

O que acontece é que nos quadrinhos, além dos textos das construções orais que descrevem situações, ações, sentimentos e acontecimentos [...] existe a dimensão da imagem, de sua justaposição intermitente, com pequenas ou grandes variações entre um quadro e outro, demandando da pessoa leitora uma capacidade imaginativa muito mais ampla de entender o que acontece, suas implicações, correlações do que meramente o texto descritivo. (Braga Junior, 2022, p. 194).

Sendo assim, na dimensão da leitura das HQs seja para entretenimento, ou melhorar a produção, ou mesmo na pesquisa científica, exige do indivíduo um amplo repertório de símbolos visuais de acordo com seu recorte social e temporal. O leitor consumidor de quadrinhos tem sua experiência de entendimento aprimorada conforme consomem mais desse tipo de leitura, da mesma forma, o produtor de HQs também desenvolve seu repertório ao desenvolver suas HQs. Ambos os processos partem destes diálogos, mesmo que de forma indireta, mediados pelo quadrinho como ponto de ligação entre a ponta que produz e a ponta que consome.

Faz-se necessário encarar essa leitura das HQs não somente da perspectiva do leitor, mas também relacionar que toda a construção visual ali contida foi pensada por um autor. O produtor que de forma consciente ou não, se utiliza da combinação dos diversos códigos específicos das narrativas gráficas, buscando evocar reações diversas neste leitor consumidor de quadrinhos. Se a pesquisa acadêmica sobre HQs consegue esmiuçar cada mínimo detalhe da estrutura de uma HQ, é válido atribuir toda essa arquitetura de Visualidade ao seu produtor, que detendo repertórios diversos, vivências, e estando inserido em um contexto social, tem algo a comunicar, informar ou dialogar com seus leitores.

Em relação aos estudos feitos sobre quadrinhos, percebe-se que existe uma bibliografia preocupada com a caracterização do quadrinho em si, seus elementos, seus códigos e signos, assim como, os desdobramentos informacionais e sociais, vão ganhando destaque com o tempo, até chegar nas discussões contemporâneas acerca do quadrinho brasileiro em si. No quadro 2 é possível vislumbrar, em ordem cronológica de publicação, este bloco:

Quadro 2 – Lista de autores do subgrupo de Histórias em Quadrinhos

Autor	Nome da obra
Cagnin, 1975	Os Quadrinhos
Moya, 1987	História das Histórias em quadrinhos
Tavares, 2005	<i>Historia del humor gráfico en el Brasil</i>
McCloud, 2005	Desvendando os quadrinhos: história, criação, desenho, animação e roteiro
McCloud, 2008	Desenhando quadrinhos: Os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e <i>graphic novels</i>
Anselmo, 2008	Histórias em Quadrinhos: impresso vs. Web
Ballman, 2009	A nona arte: história, estética e linguagem de quadrinhos
Ramos, 2009	A leitura dos quadrinhos
Braga Junior, 2011	Desvendando o mangá nacional: reprodução e hibridização nas histórias em quadrinhos
Santos, Corrêa e Tomé, 2013	Os quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa
Nicolau, 2013	Tirinhas & Mídias Digitais: a transformação deste gênero pelos blogs
Pessoa, 2016	A linguagem das histórias em quadrinhos
Barbieri, 2017	As linguagens dos Quadrinhos
Vergueiro 2017a	Pesquisa acadêmica em histórias em quadrinhos.
Vergueiro 2017b	Panorama das Histórias em quadrinhos no Brasil

Postema, 2018	Estrutura narrativa nos quadrinhos: construindo sentido a partir de fragmentos
Santos, 2019	O Brasil através das histórias em quadrinhos de humor
Almeida, 2019	Mudança no Universo dos Quadrinhos: textos materialidade e práticas culturais
Braga Junior, 2019	História em Quadrinhos Japonesas: história, representação gráfica e impactos sociais.
Hatfield e Beaty, 2020	Comic Studies: A guidebook (english version).
Braga Junior e Araújo, 2021	Os cartazes de Cândido de Faria: notas biográficas de um “artista da periferia”
Braga Junior, 2022	Educando e aprendendo com imagens desenhadas: a título de posfácio
Pavarina, Zafalon e Barbosa, 2022	Representação de Histórias em Quadrinhos: análise de metadados
Pavarina, 2023a	<i>Visual-plastic regime of comics: historical and technological aspects</i>
Schell e Donati, 2023	A Produção Nacional Independente de HQs nas Redes Sociais Online
Silva 2023	O que é história em quadrinhos brasileira

Fonte: elaborado pela autora (2025).

É perceptível pelo quadro 2 como a literatura sobre HQs é diversa, vindo de diversas áreas de conhecimento, isso ressalta ainda mais seu caráter multidisciplinar. O Brasil é um país de extensão continental, sendo assim, de forma proporcional, existe uma produção de quadrinhos de grande escala, tanto no mercado comercial quanto na cena independente (Braga Junior, 2019). E, em diversos lugares, essa busca por autores, tentou, na medida do possível, trazer artigos, trabalhos, ensaios e livros, que conseguissem mostrar essa enorme diversidade que os quadrinhos brasileiros detêm.

No entanto, é válido ressaltar que o foco das pesquisas tende a olhar para o objeto quadrinho em si, sua linguagem única, e principalmente suas potencialidades nas relações diretas com o leitor. O produtor por outro lado, passa por um processo diferente nos estudos acerca de HQs, pois o sucesso comercial do quadrinho, costuma trazer o autor aos holofotes e por consequência para um possível centro de estudo sobre sua carreira e produções. Mas os produtores enquanto classe e grupo, principalmente os independentes, nem sempre costumam estar no foco das discussões acadêmicas sobre quadrinhos.

Entender como se dá a produção independente de quadrinhos também é uma necessidade para esta pesquisa, por isso, algumas informações surgem oriundas de observação desta autora como pesquisadora participante.

2.1.1 Trajetória dos quadrinhos no Brasil

No Brasil, ainda que houvesse um respeito significativo ao humor gráfico consolidado em jornais através de charges, essa aceitação das HQs enquanto veículo de comunicação e objetos com qualidade visual estética, não seguiu no mesmo ritmo, colocando estas obras em aspecto marginal até praticamente o início desse século (Ramos, 2009). Apesar de ser um trabalho publicado fora do país, o trabalho *Historia del humor gráfico en el Brasil*, de Cavalcanti (2001) foi produzido enquanto o autor estava no Brasil, e, registra de forma minuciosa a incursão da introdução dos quadrinhos em território brasileiro (Tavares, 2005).

Estas HQBs refletem parte dessas movimentações socioculturais de seu tempo, por isso alcançam também o estado de arte. Os quadrinhos como manifestação da expressão humana, buscam sobretudo, representar o ser humano e causar identificação (Braga Junior, 2011).

O produtor de quadrinhos, aqui chamado de quadrinista, surge nesse contexto, ressaltando sobretudo seu caráter social. Esse indivíduo estando imerso em um sistema cultural, o permite absorver informações, e, por consequência, também ser influenciado por obras de outras culturas. De forma que, estas percepções e experiências se transformem, e posteriormente resultem em reflexões que são convertidas em projetos, logo, novas histórias em quadrinhos (Braga Junior, 2011, p. 30).

Elas [as HQs] simbolizam nossa cultura, nossos costumes, nossas preocupações, nosso cotidiano, nossa ideologia e nossas vidas, principalmente são os meios pelos quais se percebe boa parte da estrutura social. Elas se constroem a partir destas imagens que a própria sociedade cria. (Braga Junior, 2011, p. 30).

Os quadrinistas estão numa constante absorção de elementos oriundos daquilo que os rodeia, em um processo de compreensão não só da sua cultura, como também das relações com os conteúdos de mídia que detém aspectos culturais de outros países, de forma que todos esses elementos influenciaram, e, ainda influenciam nos quadrinhos produzidos (Araújo, 2021). É complexo tentar medir o nível de interferência destes quadrinhos estrangeiros ao longo dos anos na história dos quadrinhos brasileiros, no entanto, é possível inferir seu poder de persuasão sobre os produtores locais. Vários autores mantêm suas produções alinhadas a estilos estéticos oriundos de outras nações, mesmo nas produções independentes onde não há uma exigência editorial para manutenção de tal prática.

Entender a trajetória das HQBs e como estas se desenvolveram até o estabelecimento do paradigma visual do que seria um “quadrinho de sucesso comercial” da forma como é conhecido na contemporaneidade exige um extenso levantamento e seleção das HQBs. Por isso fez-se necessário recorrer a Vergueiro (2017a) que não somente traçou essa linha do tempo de publicações impressas, como esmiúça os quadrinhos marcantes de cada fase dos HQBs

O cenário editorial de publicação e disseminação das HQs passou por vários acíves e declives, sobretudo o seu período mais conturbado é entre 1933 e 1964 com a perseguição e censura deste tipo de mídia (Gonçalo Junior, 2023).

Os quadrinhos digitais, os webquadrinhos ou *webcomics* (McCloud 2005; Santos; Corrêa; Tomé, 2013) passaram por suas próprias fases de disseminação passando por: *blogs*, *fóruns*, *sites*, até despontar nas redes sociais, como são amplamente consumidos na contemporaneidade (Schell; Donati, 2023).

Outros autores como Silva (2023) buscou trazer uma perspectiva geral sobre o tema, revisitando o assunto em seu artigo “O que é história em quadrinhos brasileira”, o autor propõe, que uma HQ nacional seria aquela (1) produzida por um membro do grupo cultural; (2) a HQ publicada dentro do território do grupo; (3) a HQ produzida e publicada por um membro do grupo e dentro do seu território; (4) a HQ produzida sobre a cultura do grupo; e (5) a HQ produzida para o público e “dialogando” com ele (Silva, 2023). Em contraponto Braga Junior (2011) aborda sobre as “armadilhas” de se assumir a caracterização cultural como visão analítica, já que estas construções podem tender a uma estereotipação daquela cultura. Da mesma forma que não é possível definir como um quadrinho nacional apenas pela intencionalidade do autor, pois muitos quadrinistas trabalham assumindo caracterização estética estrangeira, seja por escolha pessoal ou por demanda editorial (Braga Junior, 2011).

De forma que, alinhado à visão de que o quadrinho se constrói como um produto de processos socioculturais, mas não somente baseado na visão do autor, ou do leitor, pode-se inferir que parte do peso dessa nomenclatura de “quadrinho brasileiro” recai na relação: produtor x produto x país, pois um quadrinho produzido e publicado em território nacional onde este quadrinista é um brasileiro pode ser compreendida como um “quadrinho brasileiro”, independente de qual caracterização estética esse autor esteja utilizando.

A partir do escopo de autores levantados para este trabalho sobre quadrinhos, percebe-se que a preocupação com a nomenclatura e pormenorização dos elementos das HQs é um assunto recorrente. Isso se deve principalmente pelo aspecto híbrido desse tipo de mídia que mescla imagem e texto, e por muito tempo esses quadrinhos seguiram sem categorias, ou sendo alocados junto com a literatura.

Vale ressaltar que estudar a trajetória dos quadrinhos brasileiros não é um trabalho simples, os repositórios de imagens, embora vastos, carecem de informações detalhadas sobre os volumes, e por isso, todo autor que traz discussão sobre a história das HQs no Brasil é importante. Da mesma forma que é perceptível também, que ao longo dos anos, o Brasil teve uma produção de HQs feita por brasileiros, alinhada a uma caracterização estética estrangeira. Uma produção de quadrinhos miméticos, seriam aqueles que imitam certa caracterização estética de outras escolas de quadrinhos, tais como: Banda desenhada da Europa, *Comics* norte americana, *Mangás* japoneses, por exemplo (Eisner, 2010; Braga Junior, 2011). No entanto, as HQs sendo uma mídia informacional, caminham lado a lado com as formas modernas de consumo, logo essas absorções de temas, também geraram produtores que traziam grande pluralidades em suas obras, os que se configuram como em uma caracterização estética híbrida (Braga Junior, 2011; Gomes; Gandolfo, 2021).

Através dessas várias vozes, é possível fazer um desenho do cenário em uma perspectiva mais ampla, e, compreender que a partir do momento que as HQs começaram a circular em território nacional, indivíduos estavam por trás dessas produções, seja mimetizando estilo estrangeiro para atender a demandas editoriais, ou buscando desenvolver uma miscelânea estética que representasse suas ideias e concepções. E, à medida que esta mídia se consolidou, passou por fases, transformações e mudanças, seus produtores também, e se hoje é possível entender que houve um período dedicado a produções de: terror, super heróis, humor ou *underground*, é porque houve uma observação acerca destes padrões sobre um grupo de quadrinistas.

Para este trabalho, entender essa trajetória de mudanças e de nomenclaturas ao longo da história de HQs no Brasil, auxilia no processo de compreensão que essas transformações são contínuas, e há no momento de desenvolvimento desta pesquisa novas mudanças ocorrendo nessas dinâmicas nas HQs brasileiras. De forma que para poder reconhecer essas alterações, é necessário entender como o passado se configurou, de

forma que seja possível traçar paralelos acerca do produtor de HQs *versus* produto HQ *versus* e rede social Instagram no Brasil.

2.1.2 Os Webquadrinhos

Com o advento da internet, os espaços virtuais se multiplicaram e isso permitiu o surgimento de plataformas, tais como: *blogs*, *sites*, fóruns, para além de plataformas digitais diversas, de forma que, houve um impacto substancial no mercado de quadrinhos, visto que, os quadrinistas passaram a se utilizar desses espaços para publicar suas obras sem a necessidade da curadoria e mediação de uma editora. (Messias, 2018).

Para onde se direcionam as mudanças dentro das HQs, as obras independentes são as primeiras a demonstrar essas tendências, seja pelo produtor estar mais próximo do público, ou pela ausência de uma editora para fazer o filtro de informações. Nicolau (2013) destaca como a interação com novos espaços de comunicação favorece a novas interações, de forma que isso se reflete diretamente nas HQs:

A produção de conteúdo independente é considerada por Thompson (2008) uma das principais formas de analisarmos o desenvolvimento da comunicação e o seu impacto na sociedade moderna. O uso de meios de comunicação pela população em geral implica uma nova forma de ação e de interação, através de novos tipos de relações sociais, principalmente quando a relacionamos ao conteúdo opinativo (Nicolau, 2013, p. 46).

Embora a ideia de HQs em espaços virtuais sempre se desloque para memórias de exemplos recentes e contemporâneos ao consumo, em verdade, esses artefatos midiáticos já buscavam na internet um espaço para alcançar novos leitores.

Observa-se que estas HQs já figuravam nesses espaços virtuais em seus primeiros momentos, no entanto, não utilizavam de forma inovadora, repetindo padrões da mídia impressa, de forma que não traziam em si, inovações em sua caracterização visual ou mesmo em sua estrutura narrativa, de forma, que os espaços virtuais funcionam como repositórios para se armazenar aqueles dados, ou simplesmente para melhor transportar essa informação de um local para outro.

As Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) marcam presença nas HQs desde seu período clássico, reproduzindo e ao mesmo tempo colaborando para construir o imaginário social a seu respeito. Basta lembrar a origem de clássicos do gênero, na década de 1930, com raízes no imaginário da ficção científica, como Buck Rogers, Flash Gordon e Brick Bradford, ou mesmo personagens de outros gêneros que ostentavam gadgets tecnológicos – o relógio-comunicador de Dick Tracy, a batcaverna de Batman, etc. (Almeida, 2019, p. 26).

No entanto, como Almeida (2019) discorre, essa construção no imaginário do leitor e do produtor, sobre os usos de tecnologia, já era estimulado no conteúdo das obras, então não foi inesperado que à medida que os autores utilizavam e se familiarizavam mais com aquele espaço virtual, e as ferramentas digitais, novas possibilidades de uso se estabeleceram, de forma a impactar diretamente a construção visual e a abordagem dessas HQs. O advento do computador como ferramenta basilar de produção de HQs trouxe um forte impacto ao mercado, seja na velocidade com que essas obras eram produzidas, ou mesmo com a praticidade de sua reprodução:

Apenas com o surgimento do computador nos processos de desenvolvimento e produção para mídia impressa, no final do séc. XX, é que mudanças significativas ocorreram no fazer artístico dos criadores de quadrinhos. Pinceis foram substituídos muitas vezes por mouses ou canetas digitais, as cores dos pigmentos por luz dos monitores de vídeo, e a finalização dos trabalhos de forma digital passou a ser uma exigência do mercado (Anselmo, 2008, p. 10).

Assim como Anselmo, (2008) destaca, o computador é uma ferramenta necessária em praticamente todos os processos que envolvem: criação e produção das histórias em quadrinhos, sobretudo naquelas que se dispõem a ser distribuídas de forma virtual pela internet. De forma que envolve até mesmo os quadrinhos que são idealizados para serem impressos, onde a colorização, o letreiramento e a editoração são feitas, através de programas gráficos, até as *webcomics*, que são pensadas exclusivamente para serem consumidas por meio de um computador (Sá; Vergueiro, 2015).

Sendo assim, é possível compreender então que as HQs como objetos gráficos são também artefatos editoriais que circulam por diversos suportes midiáticos, não estando limitados apenas a espaços físicos como revistinhas ou livretos de capa dura, se fazendo presentes em ambientes digitais como redes sociais, sites próprios dos artistas, ou mesmo aplicativos exclusivos para leitura de HQs (McCloud, 2005; Santos; Corrêa; Tomé, 2013).

Os webquadrinhos ou *webcomics*, funcionam quase como um conceito guarda-chuva, agregando diversos tipos de obras em quadrinhos que são publicadas na internet, mas que possuem formatações distintas. Estas podem se apresentar de forma geral, de (3) três formas distintas: (1) Da mesma forma que são publicadas em versão impressa, ou seja, as HQs são lançadas de forma que não há nenhuma adaptação visível na obra em relação ao suporte de mídia ser diferente, exceto pelo fato de um ser arquivo de dados, e o outro um arquivo impresso; (2) as HQs podem ser pensadas diretamente para serem distribuídas na internet e por isso, possuem uma formatação específica, unicamente voltada para melhor se adaptar ao espaço da rede social, ou mesmo para oferecer maior

interatividade com o leitor (Pavarina; Zafalon; Barbosa, 2022). E, (3) existe o conceito das HQtrônicas, conceituado por Franco (2013), que assume uma postura mais vanguardista e experimental, e, é válido destacar que dentro desses quadrinhos digitais, essa categoria específica, diz respeito aos quadrinhos que passam por um processo de experimentação de hipermídia (Franco, 2013).

Ainda que haja outras variações de *webcomics*, com nomenclaturas diferentes tais como os *webtoons* coreanos, estes quadrinhos digitais entram dentro do que seria a segunda categoria. Possuindo grande adaptação ao espaço virtual que são veiculados, utilizando-se de tela infinita, ou seja, a leitura é feita de forma vertical, porém não necessariamente se utilizam de hipermídia ou outros recursos experimentais e sensoriais mais extravagantes para serem categorizados como HQtrônicas.

Segundo, Melo e Lopes, (2017, p. 2):

Webtoons são histórias em quadrinhos digitais, publicadas com regularidade semanal, em plataformas online de leitura [...] as *webtoons* trouxeram uma nova estrutura de quadros, com histórias lineares de gêneros diversos, possibilitando fácil acesso a centenas de títulos através do mesmo portal e com atualizações em curta periodicidade (Melo; Lopes, 2017, p. 2).

A diferença basilar de uma HQtrônica, para os outros tipos de quadrinhos digitais que figuram na internet está justamente no pré-requisito de interatividade com outros meios, como: animação, diagramação dinâmica, adição de trilha sonora, efeitos sonoros, tela infinita e narrativa multilinear. Na definição de Franco (2013, p. 16):

Devo salientar que a definição do que nomeei HQtrônicas inclui efetivamente todos os trabalhos que unem um (ou mais) dos códigos de linguagem tradicional das HQs no suporte papel, com uma (ou mais) das novas possibilidades abertas pela hipermídia. A definição exclui, portanto, HQs que são simplesmente digitalizadas e transportadas para a tela do computador sem usar nenhum dos recursos de hipermídia destacados (Franco, 2013, p. 16).

A partir desse conceito, é possível perceber que embora o potencial das HQtrônicas seja evidente, ele é distinto do preterido para essa pesquisa, optando-se pela terminologia webquadrinhos ou *webcomics*.

Dessa forma, é possível desenvolver a relação de que, as modificações na forma como estes quadrinhos digitais são categorizados está diretamente ligado com as limitações e potencialidades impostas pelo suporte, ou seja, a depender de qual plataforma são distribuídas as HQs podem explorar mais ou menos interatividade com o público leitor.

As plataformas digitais tem sido um forte impulso para as HQBs sobretudo nos quadrinhos independentes, dessa forma, pode-se dizer que a popularização destes espaços virtuais ampliou de forma substancial o alcance das HQs, pois muitos autores acabaram fazendo uma transposição quase completa de seus trabalhos e obras, para o suporte digital (Nicolau, 2013; Pessoa, 2016; Jacques; Silva, 2021; Calvet *et al.*, 2023).

No entanto, é necessário lançar um olhar atento à natureza desses espaços, pois na mesma medida que oferecem possibilidades, facilitando disseminação, armazenamento e baixo custo, existe toda uma dinâmica que não está nas mãos do produtor de quadrinhos. Enquanto, uma revista impressa depois de produzida, existe como bem material físico, o fato de HQs em redes sociais está utilizando um espaço virtual cedido por uma empresa privada, estão propensas às normas daquele lugar, podendo ter sua distribuição impactada negativamente por algoritmo, por um banimento temporário, ou mesmo pela suspensão da rede em si (Santos, 2019; Pavarina; Zafalon; Barbosa, 2022).

Embora as evoluções e transformações em espaços virtuais sejam constantes, isso faz parte do processo de convergência midiática, como Nicolau (2013, p. 72) aponta, as HQs tendem a acompanhar esses processos, a fim de se manterem como mídias.

Com a convergência midiática, as distinções tecnológicas da produção e distribuição de quadrinhos é cada vez mais evidente e uma diferenciação conceitual se torna mais importante que nunca. A meta dos quadrinhos é encontrar uma mutação durável que lhes permitam sobreviver às inovações tecnológicas. (Nicolau, 2013, p. 72)

Nesse contexto os quadrinhos têm a função de desafiar constantemente as limitações desses espaços virtuais, seja adaptando o formato, periodicidade, e principalmente provocando interação direta com o leitor, sendo retroalimentado pelas dinâmicas informacionais que o espaço proporciona.

Tendo em vista que para este trabalho se concentra nos fluxos informacionais das plataformas digitais, sobretudo, no Instagram, entender como as percepções dessas HQBs se deu, se faz necessário para contrapor com a percepção dessas HQBs dos últimos cinco anos do escopo deste trabalho, onde a internet e as plataformas digitais são fatores indispensáveis para publicação e divulgação de uma HQ.

2.2 HQs na Ciência da Informação

Nesta subseção relacionada à Ciência da Informação, os elementos norteadores mais importantes, se estabelecem justamente a partir do diálogo de outros autores do campo que já estudam quadrinhos.

O entendimento de que as HQs são objetos midiáticos dentro da Ciência da Informação não é tão recente, porém, não figura há tanto tempo de forma que a discussão sobre o tema se dê como conceito plenamente estabelecido. Os quadrinhos são artefatos que além de detentores de qualidades informacionais, são também fazeres artísticos, e seu caráter comunicacional é visto como benéfico à sociedade (Orihuela, 2002). A ideia das HQs como facilitadores no processo de formação de novos leitores se respalda justamente nas características de linguagem híbrida típica das narrativas visuais, e, é um conceito defendido constantemente não somente por autores brasileiros, como pela comunidade internacional.

A potencialidade das HQs como mídia vetor de informação também traz em si a necessidade de conhecer melhor as particularidades destes objetos midiáticos, a fim de que possam ser catalogados e avaliados adequadamente. Em recorte na Espanha, Gomes-Hernandez (2008) já abordava a crescente preocupação, não com a introdução ou surgimento de novos tipos de quadrinhos, mas sim sobre como a comunidade que os estuda carecia de preparação para lidar com esse tipo de mídia.

O crescimento da oferta editorial é acompanhado pelo aumento da diversidade de temas e interesses com a publicação de obras com reconhecimento crítico, realizadas por diversas editoras de pequeno ou médio porte que ampliaram muito o que a clássica Panini, Ediciones B ou Planetadeagostini³ (Gomes-Hernandez, 2008, p. 65, tradução nossa).

A perspectiva de Gomes-Hernandez (2008) acentua dois tipos de discussões que ainda se desenvolvem dentro dos trabalhos na Ciência da Informação. A primeira discussão, está não só na potencialidade dos quadrinhos como objeto informacional para estimular a prática de leitura, mas na dimensão linguística estrutural dos quadrinhos, seus códigos visuais, e que se faz necessária a preocupação acerca de como melhor categorizar essas novas produções.

³ Apresenta-se, literalmente: El crecimiento de la oferta editorial va acompañada de un aumento de la diversidad de temáticas e intereses con la publicación de obras con un reconocimiento de la crítica, realizadas por una diversidad de pequeñas o medianas editoriales que han ampliado mucho lo que ofrecían las clásicas Panini, Ediciones B o Planetadeagostini.

A segunda discussão diz respeito ao fato de que à medida que as HQs ganham espaço como mídia, estas assumem diversas vertentes, e conseguem alcançar uma grande variedade de temas, estilos, faixa-etárias e abordagens. Quanto maior a oferta, mais pequenos produtores desenvolvem interesse sobre esse tipo de mídia. Então a lógica da produção desses materiais se desloca das grandes editoras, e passa a existir junto aos médios e pequenos produtores, até as divisões mais independentes e vanguardistas.

É um processo no qual é possível enxergar paralelos com o Brasil. Enquanto novos quadrinhos estrangeiros despontaram em território nacional, vários produtores nacionais também foram influenciados a produzir e lançar suas próprias HQs.

Vergueiro aparece em dois eixos de autores, pois tem contribuições para o estudo de HQs dentro do ambiente da pesquisa científica, tanto pela Ciência da Informação, como pela Comunicação.

Essa “fase de definição” do estudo de quadrinhos dentro da Ciência da Informação, se deu justamente da preocupação de estabelecer juízo de valor sobre estes materiais dentro do campo, de forma que outros pesquisadores pudessem avançar posteriormente sem se preocupar em estar constantemente retomando a discussão do conceito desses elementos das HQs dentro da Ciência da Informação ou mesmo do próprio termo de quadrinhos, arte sequencial, narrativas visuais.

Não se limitando as definições e nomenclaturas, mas percebendo que a despeito da concorrência com outros tipos de mídias, os quadrinhos ainda assim mantinham um o público de leitor considerável que Vergueiro (2005) atribui uma dimensão informacional que vai além das discussões apenas de letramento:

Em conjunto, eles [os quadrinhos] versam sobre os mais variados temas e são não apenas adquiridos como, também, avidamente consumidos por um público fiel e sempre ansioso por novidades. Apesar da concorrência de meios de comunicação e entretenimento cada vez mais abundantes e diversificados, as histórias em quadrinhos continuam ainda a atrair um público considerável neste final de século. E isto acontece independentemente do meio em que elas são publicadas. (Vergueiro, 2005, p. 2).

Vale destacar o potencial crescente comunicacional desta mídia, seus benefícios, suas complexidades, e sobretudo sua forte aceitação com o público leitor, traz tridimensionalidade de pesquisa para estes objetos.

O avanço nas discussões de quadrinhos em Ciência da Informação é perceptível também tomando como exemplo os trabalhos dentro do recorte dos últimos cinco (5) anos a contar da produção desta pesquisa e que serviram de base de busca para os demais. Um

dos pontos que é válido ressaltar é o apontamento das HQs como objetos complexos, como apresentam Melo e Bari, 2020, p. 64):

[...] compreenderemos as HQ como um gênero discursivo secundário, complexo e contemporâneo, visto que são uma manifestação social surgida em condições de produção da informação e do conhecimento específicas. Sua linguagem híbrida de texto e imagem permite a representação de uma gama de informações e conhecimentos complexos, facilitando a apropriação e inserindo emoção e ritmo à leitura. A importância de entendermos as HQ como um gênero discursivo secundário transcende a ação classificatória (Melo; Bari, 2020, p. 64).

As HQs têm uma natureza intrincada, permeada de códigos únicos, e é justamente por essas características que este tipo de mídia recebe atenção nas suas possibilidades de pesquisa como linguagem híbrida. Embora haja um período não coberto pelo trabalho, dado o tempo de sua publicação ter sido em 2020, este ainda oferece um desenho sobre o foco crescente de estudos que envolvem narrativas gráficas dentro da Ciência da Informação.

Percebe-se que embora ainda exista uma predileção pelos temas de educação, letramento, e práticas pedagógicas em si, não obstante o caráter informacional dos quadrinhos é destacado sobretudo, ressaltando suas potencialidades como veículo de informação dadas suas características únicas como mídia e manifestação social. A construção de conhecimento envolvendo HQs dentro da Ciência da Informação está em constante expansão:

Identificamos as pesquisas sobre as HQ na CI, destacando suas apropriações e usos na área. O seu uso auxilia no aprendizado dos usuários e os estudiosos, sendo que as pesquisas evidenciam os seus benefícios, principalmente àqueles que ainda as consideram vilãs da leitura e do letramento (Melo, 2020, p. 76).

O Brasil tem um histórico de resistência e preconceito às HQs. Trabalhos como de Melo (2020), Melo e Bari (2020), retomam essa defesa dos quadrinhos como uma mídia que traz mais benefícios que complicações às práticas pedagógicas.

O local dos quadrinhos como um mediador de informação, se refere ao conjunto de características únicas das HQs que permitem essa fácil assimilação de tópicos e assuntos (Ramos, 2023). É sobretudo o entendimento de que existe um diálogo ocorrendo entre o que a HQ aborda e o que o leitor entende da obra de acordo com seu referencial.

Compreende-se dessa forma que as HQs deixaram de ser vistas apenas como um objeto facilitador para “x” atividade, ou mesmo, um item que carece de nomenclatura definitiva. Esses tópicos ainda são discutidos, mas atentando-se para natureza das HQs

como uma mídia complexa, com suas próprias concepções estruturais, e que traz à tona a preocupação de estudá-los também, na sua dimensão social de interações.

Embora os quadrinhos já figurem na Ciência da Informação com certa atenção, e há um tempo razoável na área, os aspectos que tangem as produções de HQBs feitas de forma independente e distribuída em plataformas digitais ainda é um segmento com grande potencial para aprofundamento e registro científico.

Pela natureza multidisciplinar deste campo, as possibilidades de diálogos são diversas, por isso, fez-se necessário um recorte para trazer autores que discutissem não somente os quadrinhos partindo da Ciência da Informação, como também outros autores que se relacionam os subtópicos fluxo de informação e apropriação social da informação, que surgem como os assuntos referentes a este estudo em específico, como é possível ver no quadro 3:

Quadro 3 – Lista de autores dos subgrupos de HQs na Ciência da Informação

Autor, Ano	Trabalho utilizado
Freitas 2002	A memória polêmica da noção de sociedade da informação e sua relação com a área de informação
Orihuela, 2002	<i>¿Deben estar los cómics en las bibliotecas?</i>
Gomes-Hernandez, 2008	<i>El interés de las bibliotecas por el mundo de los comics</i>
Frosh e Pinchevski, 2009	<i>Media Witnessing: Testimony in the Age of Mass Communication</i>
Marteleteo, 2010	Redes sociais, mediação e apropriação de informações: situando campos, objetos e conceitos na pesquisa em ciência da informação
Sá e Vergueiro, 2015	As histórias em quadrinhos e seus suportes: do papel ao ambiente virtual
Araújo, Silva e Varvakis 2017	Fluxos de informação em projetos de inovação: estudo em três organizações
Araújo, 2018	O que é Ciência da Informação
Santos, 2019	O Brasil através das histórias em quadrinhos de humor
Melo, 2020	Histórias em Quadrinhos como objeto de pesquisa na Ciência da Informação no Brasil
Melo e Bari, 2020	Levantamento bibliométrico da produção sobre histórias em quadrinhos dos pesquisadores brasileiros da ciência da informação
Ruas e Bax, 2020	Fluxo de informação na Ciência da Informação: Tendências e direções na pesquisa brasileira
Araújo <i>et al.</i> , 2021	Decolonialidade e Ciência da Informação: veredas dialógicas
Monteiro e Almeida Junior, 2021	A ilusão de uma sociedade da informação na Ciência da Informação: o termo sob a perspectiva crítica de Mattelart, Bauman e García Canclini
Jacques e Silva, 2021	Ciências nos quadrinhos: da ficção científica aos webcomics
Pavarina, 2022	Visual-plastic regime of comics: historical and technological aspects
Costa; Orrico, 2022	A construção de sentido na informação das histórias em quadrinhos
Pavarina, Zafalon e Barbosa, 2022;	Representação de Histórias em Quadrinhos: análise de metadados
Pavarina, 2023b	<i>Historietas y análisis multimodal: la gramática del diseño visual en la representación de la información</i>

Santos e Nascimento Neto, 2023	Lacuna Cognitiva da Apropriação Social da Informação no Brasil
Ramos, 2023	A leitura dos quadrinhos
Santos e Silva, 2023	Análise dos estudos brasileiros sobre quadrinhos publicados de 2018 a 2020
Schell e Donati, 2023	A Produção Nacional Independente de HQs nas Redes Sociais Online

Fonte: elaborado pela autora (2024).

Como é possível ver no quadro 3, nem todos os trabalhos estão necessariamente relacionados a discutir as histórias em quadrinhos, porém, a abordagem sobre os temas em específico de fluxos de informação, sociedade da informação e apropriação social da informação em relação a espaços virtuais se faz necessária. De forma que auxilie na compreensão tanto do cenário em que os autores de HQ estão inseridos, os ambientes digitais, como também, ressaltar o aspecto social dessas interações informacionais, de forma que o diálogo se centre nesses indivíduos produtores de HQs e suas inter-relações que são mediadas pelos espaços virtuais das plataformas digitais.

2.2.1 Fluxos de Informação

Partindo do entendimento da Ciência da Informação como campo, está se dispõe a dialogar com tantas áreas quanto se mostre necessário, de forma que, é possível entender que a Ciência da Informação está preocupada com a análise, coleta, classificação, manipulação, armazenamento, recuperação e disseminação da informação registrada (Araújo, 2018).

Em específico, para discutir quadrinhos em plataformas digitais, é preciso encarar seus aspectos informacionais, e por isso, destacam-se os estudos de fluxos de informação relacionando-os com ambientes virtuais:

A ciência da informação que se faz, hoje, é muito diferente daquela e cinco décadas atrás. [...] porque o desenvolvimento das tecnologias solucionou uma série de problemas, mas trouxe muitos outros, relativos às questões humanas (sociais, culturais, políticas, econômicas, jurídicas) de como nós, seres humanos, no século XXI, produzimos, fazemos circular, disseminamos, organizamos, preservamos, usamos e nos apropriamos dos registros de conhecimento produzidos, bem como intervimos, criando instituições, serviços e produtos, nos fluxos informacionais (Araújo, 2018, p. 7).

À medida que se estuda sobre os processos informacionais, é perceptível que a relação destacada por Araújo (2018) ressalta que tanto o indivíduo mudou, como a forma que se encara as informações e os ciclos que o envolvem também mudou. É válido

ressaltar que os fluxos de informação não surgiram junto com as mídias digitais, mas assumem um outro nível de entendimento, velocidade e dinamicidade a partir do estabelecimento dos espaços virtuais.

Dessa forma Costa, Orrico (2022), entendem o campo da Ciência da Informação, admitindo a interdisciplinaridade da área, de forma que esta busca resolver os diversos problemas que a informação dispõe, buscado estabelecer diálogo com diversas áreas de conhecimento, apontando com destaque para: “a Psicologia Social, a Computação, a Biblioteconomia, e especialmente com os estudos da linguagem” (Costa; Orrico, 2022, p. 1).

Os fluxos de informação podem ser compreendidos de forma geral como o conjunto de ações que favorece a troca, obtenção, tratamento e seleção da informação entre indivíduos. Observa-se também, que é possível acompanhar estas ações que tem intuito de gerar conhecimento, como capazes de alimentar todo o processo informativo (Araújo *et al.*, 2021).

Os fluxos de informação de acordo com Araújo, Silva e Varvakis (2017) estão em todos os contextos sociais contemporâneos, sobretudo nas tecnologias da informação e da comunicação (TIC), e isso se deve principalmente à sua massificação, fato que possibilitou a maximização dos processos que envolvem a: produção, disseminação e inter-relação da informação nas mais diversas áreas.

Dessa forma, percebe-se que estas interações presentes nos fluxos de informação podem ocorrer em diversos tipos de suportes, desde que se cumpram os critérios basilares de investigar as propriedades e o comportamento da informação. Em especial, destaca-se o exemplo sobre inter-relações dos fluxos informacionais.

A popularização da internet auxiliou na disseminação e alcance das HQs justamente pelo caráter informacional do suporte, as facilidades da troca de informação entre o produtor e o consumidor desses produtos, de forma a ampliar o alcance que a mídia quadrinho (Jacques; Silva, 2021). É possível inferir que essa amplitude se deu justamente porque os espaços digitais das plataformas digitais favorecem e aceleram os fluxos informacionais entre os indivíduos que se utilizam daquele determinado espaço virtual.

Fluxos de informação como uma estrutura de suporte, podem, a depender do contexto, buscar entender também as inter-relações de para onde as informações fluem, analisando o funcionamento do ciclo informacional (Ruas; Bax, 2020). Dessa forma, é

possível compreender que ao observar os fluxos informacionais, obtêm-se uma visão das inter-relações, que por conseguinte, evidenciam como possivelmente os espaços de redes sociais encurtaram a distância entre os indivíduos, suas interações, e trocas de informação.

Ruas e Bax, (2020) reforçam como os fluxos de informação, sobretudo, nas áreas que estudam suas inter-relações, exploram elementos dinâmicos da informação:

As inter-relações de FI [Fluxos de Informação] nas áreas do direito, comunicação social, gestão de riscos, saúde, dentre outras demonstram como a informação permeia as estruturas de ação e conhecimento de diversos campos. A complexidade, fluidez, subjetividade, conflito e dinamicidade são algumas das características da natureza da informação. Assim, o FI [Fluxos de Informação] como estrutura de suporte da informação desperta interesse como objeto de análise. (Ruas; Bax, 2020, p. 12)

Nessa perspectiva de aproximação, o processo de inter-relação está presente nos espaços virtuais, principalmente nas plataformas digitais, pois pode ser compreendido como a descrição das relações produtor x produto x consumidor. O interesse do leitor no objeto quadrinhos, o faz partir para uma seleção de obras a ser consumida, essa busca por novos títulos que atendam seus interesses (tendências, memes e modas), e, por consequência influencia na seleção de qual quadrinho deixar uma interação (comentário, curtida, compartilhamento) em detrimento de outro, de forma, que estas ações podem ser compreendidas como dentro de um ciclo informacional.

Todas essas ações executadas por um usuário de plataformas digitais, e, possível leitor, são estimuladas nessa lógica de inter-relação com o produtor de HQs, pois se esse autor têm por hábito reconhecido dentro daquela comunidade, de retornar essa interação, comentando de volta, produzindo material inspirado em sugestões de leitores, pode-se compreender que se estabeleceu um diálogo através de sua obra em quadrinhos, se utilizando do suporte digital, e dos assuntos e tendências, logo, pode-se inferir que se configura como um tipo de inter-relação possível por causa dos fluxos de informação ali presentes.

A partir dessa perspectiva, entende-se que o fluxo de informação é uma temática de estudo e pesquisa da Ciência da Informação, preocupada em investigar as propriedades da informação dentro de um determinado ciclo informacional, que pode ser estabelecido em vários espaços, mas no que interessa essa pesquisa, se destaca nos ambientes digitais das redes sociais, sobretudo na rede social Instagram. A partir do entendimento de inter-relações entre os indivíduos que compõem os usuários da rede social Instagram, pode-se compreender seu potencial massificante como plataformas digitais. De forma que,

possibilita o entendimento de que há um diálogo que se dá na relação dos produtores de HQBs independentes e seus leitores, e está intrinsecamente relacionado aos fluxos informacionais.

2.2.2 Apropriação Social da Informação

Em relação aos espaços virtuais nas plataformas digitais, faz-se necessário entender que todo indivíduo que se utiliza desses ambientes digitais em algum grau está inserido em um processo de seleção e mediação da informação (Marteleto, 2010). Todas essas interações feitas por indivíduos em espaços virtuais estão sujeitas às mudanças voláteis desses espaços justamente porque estes ambientes são gerenciados por empresas privadas.

Existem no mundo digital diversos lugares e serviços, como por exemplo as redes sociais, que são empresas comerciais. Como tais, elas existem enquanto suas atividades dão retorno financeiro, e podem cessar a qualquer momento suas atividades. (Araújo, 2018, p. 46).

As redes sociais têm suas potencialidades, porém na mesma proporção, suas problemáticas que não podem ser ignoradas, e devem ser levadas em consideração para analisar os fluxos da informação. Por isso, a partir da percepção de que nesses espaços virtuais existem desdobramentos específicos que podem, e vão causar algum grau de intervenção nas interações entre produtor e o leitor de quadrinhos, faz-se necessário entender como essas plataformas digitais fazem parte da Sociedade da informação e por conseguinte, geram o fenômeno da Apropriação Social da Informação.

O conceito de sociedade da informação partindo da perspectiva de Freitas (2002) traz dois usos distintos da expressão, sendo estes de forma “crítica” ou “passiva” (Monteiro; Almeida Junior, 2021). Vale ressaltar que para este trabalho utiliza-se justamente o caráter crítico, onde a associação deste conceito está relacionada a “problematizar a ideia, revelar quais interesses a expressão atende, e principalmente, denunciar as desigualdades e o abismo social que existe em relação ao acesso à informação no mundo” (Monteiro; Almeida Junior, 2021, p. 296).

Utilizou-se a perspectiva crítica da Sociedade da Informação, afinal, este conceito se relaciona diretamente com o entendimento de redes sociais:

O uso da expressão como algo estabelecido é extremamente perverso, pois esconde o que de fato vem acontecendo no mundo, ou seja, o estabelecimento de uma nova ordem mundial global na qual o modelo de administração de

empresas toma conta das relações sociais em nível mundial para maximizar os lucros (Monteiro; Almeida Junior, 2021, p. 304).

O Conceito de Sociedade da Informação, a partir de uma visão crítica, deixa atento a natureza das plataformas digitais, para além de sua fragilidade enquanto espaço de uso, mas para sua concepção como um espaço comercial, que atende aos interesses de grandes empresas. Os produtores de HQBs, principalmente os independentes, estão mais suscetíveis às mudanças nesses espaços, pois se utilizam deles para cruzar distâncias e tentar alcançar outros públicos leitores. Nesse intermédio, e atento às dinâmicas ocorridas, estar inserido nesse estado de Sociedade da Informação torna o produtor de HQB independente atento a todos os temas, assuntos, e discussões ali contidos.

A partir dessa perspectiva se estabelece o estado de Apropriação Social da Informação, afinal, se este produtor não tem acesso pleno à informação, e estar suscetível às mudanças do espaço virtual, este indivíduo precisa se apropriar da informação, a fim de manter o diálogo em seus quadrinhos e assim alcançar mais leitores.

Considerando que o produtor de HQs dentro dos espaços de redes sociais tem contato a uma infinidade de informações, seja em *trending topics*⁴, ou da própria comunidade que está inserido, ocorre um processo que pode ser definido aqui como apropriação social da informação, ou seja, quando os indivíduos de forma espontânea assumem e absorvem narrativas, contextos, informações, e trazem isso para suas próprias interpretações (Marteleto, 2010). As HQs produzidas são oriundas do resultado de se apropriar desses tópicos vigentes nas plataformas digitais e da troca constante entre autores e leitores destes quadrinhos.

A desigualdade contida nos ambientes que deveriam estimular acesso à informação é um dos problemas que quadrinistas independentes enfrentam, visto que estes produtores podem entregar o seu melhor conteúdo, e receberem o pior alcance desses espaços virtuais como resposta. Há processos de apropriação que podem ser lidos como nocivos, pois há descaracterização da cultura de origem em relação àquela informação. Como há também o processo de apropriação social, no qual, por estarem em uma situação de desigualdade, os indivíduos reagem se apropriando dos ambientes e buscando fazer os ciclos de informação por conta própria.

⁴ *Trending topics*: "tópico de tendência" ou simplesmente "tendência". É o termo usando principalmente na rede social X (antigo *Twitter*) para se referir a palavras, frases, tópicos que estejam em evidência,

Dessa forma é possível vislumbrar que os ambientes virtuais onde estes quadrinistas independentes brasileiros figuram suas HQs está permeado de camadas complexas, que interferem diretamente nos fluxos e nas dinâmicas sociais que ali se estabelecem em relação aos leitores.

Este conceito serve de base para o estado de apropriação social da informação, que se caracteriza por um processo de criação, distribuição e integração da informação entre indivíduos, através do qual estes se apropriam dos padrões observados dentro daquele contexto e os replicam transformando em conhecimento útil para o desenvolvimento social, econômico e cultural (Santos; Nascimento Neto, 2023).

Estes conceitos funcionam de forma complementar ao conceito de fluxo da informação, e corrobora para a discussão das transformações que as HQBs independentes passam através dos diálogos estabelecidos entre autor criador dessas HQs e seus leitores dentro de espaços virtuais de plataformas digitais, pois foram esses espaços que os quadrinistas buscaram para ter contato com seu público.

2.3 Semiótica e Visualidade

Quando se visa discutir acerca da construção do “visual” como um fenômeno social, faz-se necessário, também articular o raciocínio que parte da noção semiótica de narrativa e das imagens. As HQs são compreendidas dentro do conceito de Narrativas Visuais, portanto, essas duas faces – narrativa e construção visual – podem ser entendidas também como pertencentes dentro dos estudos da Semiótica.

Tendo em vista as diversas perspectivas que foram construídas nos tópicos anteriores, aqui o vínculo com estudos semióticos se dá principalmente pela necessidade de articular esses conceitos, de forma que seja possível alcançar o tipo de Visualidade pretendida para esse trabalho.

Os elementos particulares da linguagem dos quadrinhos também têm pontos de ancoragem em aspectos linguísticos, estéticos e semióticos que auxiliam a dar dimensão do quão complexa e diversa é a estrutura das HQs (Vergueiro; Santos, 2015)

O Tempo narrativo, ou seja, a forma como a compreensão das passagens representadas numa HQ pode ser entendida, está relacionada com a noção dos signos do tempo. Como Nöth (2015, p. 84) aborda “O espaço mental no qual o tempo narrativo está

corporificado é o espaço imaginário no qual os protagonistas experimentam o tempo em seu espaço cultural particular”.

A construção desse tempo narrativo também não depende apenas do herói que conduz a história, ou seja, do que a HQ conta, mas como Nöth (2015), também aborda, existem outras duas (2) dimensões dentro dessa construção de continuidade que precisam ser entendidas. A primeira, é justamente dependente do autor que é compreendido como o “narrador”, ou seja, aquele que fez as escolhas e seleções de quadros para contar a história. A segunda dimensão, é onde também há o espaço para o “leitor”, que baseado no seu entendimento e repertório, consegue identificar padrões fazendo associações de forma a compreender o que está sendo contado na HQ.

Nessa dinâmica entre o autor que é o “narrador” do quadrinho, e o consumidor “leitor”, se constrói a percepção de temporalidade nas HQs, de forma que é possível entender tendências visuais, arquétipos, estruturas comuns a um determinado período. Essa construção de pensamento auxilia não somente em como a ideia de tempo existe na cronologia da história narrada, mas principalmente, facilita a observação das escolhas visuais postas na edificação da narrativa de uma HQ. Sejam esses esquemas com finalidades alegóricas – uma referência indireta – ou mesmo numa correlação direta ao mundo externo e à realidade contemporânea do autor em si.

É possível inferir que existe uma predileção à informação visual no comportamento humano, uma busca constante por reforço visual para os diversos conhecimentos e mensagens, isso se deve por muitas razões, segundo Dondis, (2015, p. 5), “[...] a mais importante delas é: o caráter direto da informação, e uma possível proximidade da experiência real”. As imagens são fortes ferramentas narrativas, o autor de HQs ao optar por uma apresentação visual conduz a identificação do leitor através de estereótipos e arquétipos familiares, esse processo pode ser compreendido como uma ferramenta de comunicação da qual a maioria dos quadrinhos não consegue escapar (Eisner, 2013).

Dessa forma, adentrando no vocabulário específico das HQs e como estas se relacionam com essas construções de símbolos, e como esses arranjos estão intimamente ligados à semiótica. Por vezes os conceitos de definição de imagem, ícone e símbolo podem ser citados como inerentes da linguagem das HQs (McCloud, 2005; Eisner, 2013; Nöth, 2013; Vergueiro; Santos, 2015; Barbieri, 2017).

Buscando focar no entendimento das simplificações de imagens e como essas estruturas visuais são compreendidas e afetam o leitor, McCloud (2005, p. 25), destaca sua predileção pelo uso da palavra “ícone” como: “qualquer imagem que represente uma pessoa, local, coisa ou ideia”. Dentro dessa perspectiva, o autor busca uma distinção do conceito de símbolo em si, pois considera mais “pesado”, no sentido de ser mais abrangente. Esse entendimento é importante, sobretudo para separar os ícones não pictóricos, dos ícones figurativos.

Os ícones não pictóricos, representam significados fixos, imutáveis, o que McCloud (2005, p. 27) configura como “absolutos”, no sentido de que mesmo que sua forma, cor, textura, estilo de desenho mudem, ainda assim, seu significado não se modifica. Como por exemplo, o número cinco (5), mesmo sob circunstâncias adversas de seu acabamento e apresentação, é lido como um numeral. Em contrapartida, os ícones figurativos, representam uma dimensão flexível, que sofre influência de diversas formas, seja pelo contexto em que está sendo usado, pelo repertório do leitor, pelas tendências do momento. Por exemplo, um desenho de um rosto humano muda sua leitura dependendo do estilo empregado, das cores, das texturas, e de qualquer tipo de acabamento que possa ser empregado. Podendo dessa forma, ser lido como uma pessoa caucasiana ou negra, dependendo do tom da pele a nível de simplificação de características étnicas, ou mesmo, uma combinação de cores pode sugerir felicidade ou solidão.

Essa dimensão subjetiva e variável dos ícones figurativos, se dá principalmente no que tange a leitura das HQs e o entendimento dos objetos ali abordados. De forma que, no momento que o leitor se debruça sobre um quadrinho, este tem contato com toda a carga de informação visual, e a compara com sua vivência pessoal, fazendo associações que o permitam interpretar a totalidade da Visualidade ali contidas. Sendo assim, pode-se inferir como “O objeto que qualquer signo representa está localizado no passado, na medida em que pertence ao domínio da experiência e do conhecimento que temos do que quer que seja referido pelo signo” (Pierce, 1909 *apud* Nöth, 2015, p. 85).

Em uma visão aditiva, Pessoa (2016) destaca a existência da convergência nos elementos ditos como visuais, e, os elementos tidos como verbais, nas HQs de forma que ao somar os dois, estabelece um determinado discurso midiático. Esta terceira subseção sugere uma perspectiva complementar, no entanto indispensável, pois sem os estudos de semiótica, não seria possível alcançar a ideia de Visualidade. Pois compreendido essa articulação de como esses elementos visuais se configuram e são entendidos, o que os

torna flexíveis, mas também de certa forma mensuráveis. Estes por sua vez se aliam aos conceitos de imagem mediática, ou seja, da imagem como consumo, de forma que servem de liga para os assuntos anteriores discutidos.

Os estudos acerca da linguagem dos quadrinhos passaram por evolução, principalmente em relação à abordagem, pois indo além da análise de suas partículas de forma isolada, as HQs passaram a ser compreendidas como incluídas nessa convergência e adequação de linguagem que outras mídias passaram como: cinema, fotografia e animação (Barbieri, 2017). Os quadrinhos podem ser reconhecidos dentro de uma lógica de sistemas de significação sincréticos, segundo Pavarina (2023a, p. 8):

Um sistema de significação sincrético pode ser definido, de acordo com a concepção de sincretismo de Greimas apresentada em seu dicionário de semiótica, como um sistema que combina duas ou mais manifestações de linguagens em um mesmo plano da expressão, constituindo uma unidade formal de sentido (Pavarina, 2023a, p. 8).

A ideia de que a estrutura das histórias em quadrinhos é suficientemente complexa para que, dá mescla de linguagens a resultante seja uma formação única e própria das HQs. Se deu, mediante a um extenso processo de construção de conhecimento pautado por diversos autores ao longo dos anos.

No entanto, por uma questão de organização estrutural, se fez necessário buscar vários trabalhos de autores e áreas diversas, que tratam dos temas de: imagem midiática, mídia, aspectos informacionais em suportes digitais, interação entre usuário e o espaço virtual. Todos estes, tiveram seus trabalhos alocados neste grupo juntamente com os estudos de semiótica, imagem, comunicação, técnicas, e desdobramentos informacionais. Dessa forma destacam-se autores de diversas áreas, como é possível ver no quadro 4:

Quadro 4 – Lista de autores do subgrupo de Semiótica, Visualidade, Imagem midiática, Tecnologias e dinâmicas informacionais

Autor, ano	Trabalho
Peirce, 1909	<i>Collected Papers</i>
Joly, 1996	Introdução à análise da imagem
McCloud, 2005	Desvendando os quadrinhos: história, criação, desenho, animação e roteiro
Frosh e Pinchevski, 2009	<i>Media Witnessing: Testimony in the Age of Mass Communication.</i>
Jenkins, 2009	Cultura de Convergência
Lopes e Krauss, 2012	O sujeito e a Visualidade: parábolas do olhar contemporâneo
Eisner, 2013	Narrativas gráficas: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos.
Sérvio, 2014	O que estudam os estudos de cultura visual?
Vergueiro e Santos, 2015	A linguagem dos quadrinhos, estudo de estética, linguística e semiótica
Dondis, 2015	Sintaxe da Linguagem Visual.

Jenkins, Ford e Green, 2015	Cultura da Conexão: criando Valor e significado por meio da mídia propagável
Nöth (2015)	Tempo corporificado como espaço em narrativas gráficas: um estudo de semiótica peirciana aplicada
Pessoa, 2016	A linguagem das histórias em quadrinhos
Da Rosa, 2016	De reflexos a fágias: os níveis de circulação e apropriação midiática das imagens
Melo e Lopes, 2017	Webtoons: arte sequencial voltada para a mídia digital
Cavenacci, 2018	Antropologia da comunicação visual: Explorações etnográficas por meio do fetichismo metodológico
Baitello Júnior, 2019	A imagem mediática.
Jacques e Silva, 2021	Ciências nos quadrinhos: da ficção científica aos webcomics
Pavarina, 2022	<i>Visual-plastic regime of comics: historical and technological aspects</i>
Pavarina, 2023a	Histórias em quadrinhos e Ciência da Informação: uma análise da comunidade
Schell e Donati, 2023	A Produção Nacional Independente de HQs nas Redes Sociais Online

Fonte: elaborada pela autora (2024).

Dessa forma, como é possível perceber pelos autores dispostos no quadro 4, esta terceira e última subseção é a mais diversa discursivamente, mas não menos importante, que os anteriores, sendo de caráter complementar às discussões levantadas até então. Houve um esforço para aliar autores do entendimento de semiótica como, Pierce (1909), Nöth (2015) e Dondis (2015) passando por aspectos socioculturais, até adentrar de forma mais profunda, nos autores que abordam elementos de Visualidade e semiótica em quadrinhos, principalmente, em HQs em espaços virtuais.

2.3.1 Conceito de Visualidade

As HQs se utilizam de imagens que precisam ser vistas, compreendidas e interpretadas para cumprir seu papel de objetos com possibilidade de transmissão de informação. A visão, ou seja, a capacidade de enxergar e ver, é um atributo poderoso, pois é através dela que se apreende o mundo em seu entorno (Dondis, 2015). Essas imagens que são concebidas também com a finalidade de informar, podem assumir esse caráter de consumo, alcançando assim, um status de imagem e sobretudo de mídia (Baitello Júnior, 2019; Da Rosa 2016)

A imagem mediática é um termo constantemente reforçado neste trabalho, sobretudo no que diz respeito a perceber os quadrinhos com esse potencial. Ao observar uma HQ, embora uma visão contemporânea possa levar a interpretação de que se trata de um produto puramente artístico, a verdade é que quadrinhos, até bem pouco tempo, não

eram considerados Arte. Por isso, as HQs não eram vistas com o nível de complexidade atribuídos a peças artísticas, e sua posição estava em ser vista como um entretenimento de baixa cultura. As HQs, em verdade, assumem estas duas naturezas, podendo ser concebidos tanto como peças artísticas, mas que ainda assim são direcionadas a um público com a finalidade de serem consumidas, em uma lógica mercadológica, como uma imagem mediática.

Tendo em vista o processo de consumo de um quadrinho e as etapas com que ele é lido, e, por consequência compreendido, Barbieri (2015, p. 214) aborda que a questão da “temporalidade dos diálogos”, partindo da ideia do movimento que existe dentro de um determinado quadro. Essa ação feita é lida, têm-se o espaço da calha ou sarjeta, então segue-se para um segundo quadro com outra ação. Em meio a esses dois momentos o tempo é preenchido pela interpretação do “leitor” mesmo que tenha sido sugerido pelo autor “narrador”. Pode ocorrer de existirem balões a serem lidos, e o texto de diálogo ali contido tem a duração do tempo de leitura. Numa combinação de signos verbais, ou o que McCloud (2005) chamou de ícones pictóricos, com a finalidade de serem lidos.

No entanto, ao estarem em uma HQ, esse processo de leitura não se dá apenas numa esfera textual, como um romance literário. O tipo de letra, e a forma como está disposta ali, traz aquele texto para composição da página aproximando-o dos elementos gráficos, que passam uma sensação de unidade visual, e por consequência, criam a percepção de composição única.

Essa combinação complexa de elementos visuais, que são lidos, interpretados e sobretudo, consumidos, e são potencializados pela construção da narrativa visual típica das HQs, caminha para o conceito de Visualidade. Embora este conceito parta do princípio basilar que é: a representação do enxergar, do ver, do perceber com os olhos. Não se limita apenas a essa interpretação, podendo assumir também o sentido de representar como os indivíduos captam as imagens levando em consideração o contexto social e cultural em que estão inseridos (Sérvio, 2014).

O conceito de Visualidade, também estabelece que esse indivíduo contemporâneo está mais atento às imagens que o circundam, por consequência mais suscetível aos aspectos que tangem a Visualidade das mídias (Lopes; Krauss, 2012). É perceptível que existe uma preocupação considerável com a dimensão visual, das mídias, e essas associações quando feitas em relação às HQBs independentes têm-se a construção do conceito de Visualidade, atrelado a dois principais aspectos: O primeiro, é que este

conceito apesar de sua amplitude, para este trabalho, interessa seu carácter social, de apreensão de imagens e conceitos visuais associados ao repertório do leitor de quadrinhos e do produtor de HQBs independente. E, em segundo, o contexto da contemporaneidade explora tanto o uso da imagem, que seria praticamente impossível estar alheio à influência que estas causam sobre o repertório do leitor e do produtor de HQBs.

Entende-se dessa forma, que mesmo de forma não intencional, o autor de HQs, sendo o “narrador”, aquele que constrói os esquemas visuais, os arranjos, e planeja todo o desenvolvimento da narrativa visual a ser lida, se utiliza de esquemas visuais complexos, e arranjos visuais, combinando elementos pictóricos diretos, e elementos não verbais flexíveis. Essas escolhas, não se dão de forma completamente despropositada, tendo como base de referência, a vivência do autor, o estilo específico que o mesmo se utiliza, ou mesmo do conjunto de modismos que fazem parte de sua temporalidade nas tendências vigentes. Enquanto o “leitor” na função de receptor e indivíduo que interpreta essa combinação de esquemas visuais, está à mercê dessa construção de Visualidade, podendo ter mais ou menos acesso às informações ali dispostas, dado seu contexto sócio cultural, que o permite interpretar as mensagens diretas que são lidas, e o subtexto indireto que pode ser alegórico ou não.

Sendo assim, pode-se inferir que a Visualidade enquanto conceito sociocultural, leva em consideração as experiências de vida dos indivíduos, principalmente seu contexto social, seus arcabouços de imagens e símbolos reconhecíveis, e todos os demais elementos que podem ser apreendidos visualmente que o auxiliam a fazer parte de um determinado grupo social.

2.3.2 Imagem mediática, tecnologias e dinâmicas informacionais

As tecnologias nos meios digitais funcionam também como espaços mediadores, entre indivíduos de forma que pessoas de locais distintos com vivências e hábitos diferentes interagem e são capazes de trocar informações entre si. Frosh e Pinchevski, (2009, p. 1) abordam diversos conceitos sobre espaços midiáticos e entre estes, aborda o termo ‘*media witnessing*’, que trata sobre a relação da experiência dessa audiência em espaços digitais, e dos estranhamentos dessa audiência entre grupos:

Todo ato de mediação implica num tipo de testemunho, particularmente o uso de tecnologia como um substituto para a falta de audiência. Ainda que, que o conceito “testemunho midiático” implique mais que as equivalências dos seus

dois termos, capturando algo central para a prática da mídia contemporânea da mesma forma que um recente interesse acadêmico na estética, ética e política das representações. [...] É o testemunho em, por e através da mídia, isso é sobre um relatório contínuo da experiência e realidade do estranhamento de outros para a audiência em massa. (Frosh; Pinchevski, 2009, p. 1, tradução nossa⁵)

De forma que embora a atenção dessa audiência possa oscilar entre estados de interesse e ausência, é nas relações entre indivíduos mediados pelo espaço digital, que ocorrem reações acerca do conteúdo que está disponível.

Conectando a perspectiva da imagem apreendida pelos indivíduos, têm-se o conceito de imagem enquanto mídia, ou seja, toda e qualquer imagem que passa a ser um produto consumido (Joly, 1996). Assim sendo, é possível compreender a dimensão de mídia desses artefatos digitais, e para além de apreciados, quadrinhos também são produtos que transmitem informação entre indivíduos e por isso são consumidos.

Nas transformações da sociedade centrada na produção, confronta-se com a ideia de uma metrópole comunicacional, onde a ubiquidade da internet, ou seja, nessa percepção de onipresença dos espaços virtuais, afeta o entendimento de espaço tempo dos indivíduos (Cavenacci, 2018):

Atribuir a denominação de visual à comunicação que será analisada no texto não significa delimitar o campo da pesquisa, mas o oposto: significa afirmar a centralização da comunicação que se realiza com a pluralidade dos meios tecnológicos (Cavennaci, 2018, p. 21).

Mais do que nunca os indivíduos estão inseridos nesses ambientes digitais, permeados por todas as multiplicidades que as plataformas digitais propiciam, e todas as problemáticas que estas trazem, de forma que analisar a dimensão visual da comunicação nesses espaços se faz necessário. Tendo em vista que os quadrinhos figuram nesses espaços virtuais como mídia visual que tem por finalidade comunicar algo, os quadrinhos estão de certa forma buscando protagonismo nesses ambientes, a fim de dialogarem com possíveis leitores consumidores. Nas mudanças crescentes dos espaços midiáticos, é possível lançar o olhar sobre estes grandes produtores de conteúdo e sua relação com os espaços virtuais. E, em específico, para o cenário desta pesquisa, observar os produtores de HQBs independentes, na relação com os leitores e fãs que buscam suas obras de

⁵ Apresenta-se, literalmente: *On the other hand, every act of mediation entails a kind of witnessing, particularly the use of technology as a surrogate for an absent audience. Yet the compound 'media witnessing' implies more than the equivalence of its two terms, capturing something central to the practices of contemporary media as well as to recent scholarly interest in the aesthetics, ethics, and politics of representation [...] is the witnessing performed in, by, and through the media. It is about the systematic and ongoing reporting of the experiences and realities of distant others to mass audiences.*

interesse nas mídias, em quantas redes sociais forem necessárias, para atender seu desejo de leitura:

Um artista que usa as mídias para distribuir os conteúdos criados por você. Qualquer que seja sua relação com as mídias, certamente você percebeu que ela mudou muito nos últimos anos. A força desta ou de qualquer outra relação é determinada pelo modo como as partes envolvidas lidam com as mudanças. E, neste exato momento, há uma multiplicidade de mudanças em curso. (Jenkins, 2009, p. 5).

Discutir esses novos paradigmas trazidos pelas transformações midiáticas, se faz necessário justamente, porque as transformações em ambientes digitais, vão gerar cada vez mais modificações nos conceitos pré-existentes justamente de convergir vários assuntos e interesses em múltiplos espaços (Jenkins, 2009). Muito embora, a teoria da convergência não seja uma descoberta recente, percebe-se que essas dinâmicas entre leitor versus consumidor de HQs, ainda dialoga com essa perspectiva das multiplicidades de consumos.

Essas imagens de forte potencial midiático, são também compreendidas como um produto, e por isso estes conceitos dialogam com as HQs, de forma que estes estudos alcançam as plataformas digitais e sua concepção heterogênea e fugaz, discutindo suas diversas potencialidades e problemáticas, de forma que seja possível auxiliar na compreensão desses webquadrinhos que performam em ambientes digitais. A internet de forma generalista, embora tenha suas potencialidades como espaço virtual de amplo alcance, ainda assim, possui suas inseguranças no seu uso. Não obstante, em se tratando de produção de HQs, os autores já se utilizaram de diversos suportes diferentes buscando se apropriar desses espaços tecnológicos.

Inicialmente as HQs eram distribuídas em *blogs* ou *sites* pessoais administrados pelo produtor, e do qual, os consumidores tinham de acessar diretamente para ter acesso ao conteúdo, a dinâmica era muito mais da responsabilidade do leitor ir em busca da obra, do que o contrário (Schell; Donati, 2023). No entanto, um *blog*, tem uma estrutura pré-determinada, e a menos que o autor entenda um pouco de programação *Cascading Style Sheets*⁶ (CSS) para trazer efeitos visuais, e *Hypertext Markup Language*⁷ (*html*) para estrutura de texto. O que o quadrinista tem à disposição são perfis prontos, que foram programados por outras pessoas e estão disponíveis de forma gratuita ou paga para serem utilizados. Com o adicional de que *blogs* têm políticas de uso, de forma que a depender

⁶ Folhas de Estilo em Cascatas.

⁷ Linguagem de Marcação de Hipertexto.

de qual domínio está sendo utilizado, há limitações sobre que tipo de conteúdo pode ou não ser publicado. Como por exemplo, o texto de chamada para as diretrizes de usuário do *blog* Wordpress:

O WordPress.com acredita firmemente na liberdade de expressão. Temos um público vasto formado por pessoas de diversas culturas, países e origens com valores diferentes. Criamos o nosso serviço para permitir que os usuários possam expressar livremente as próprias ideias e opiniões, sem censura nem aprovação da nossa parte. Dito isso, há algumas categorias de conteúdos e comportamentos que não permitimos, pois consideramos prejudiciais à comunidade (Wordpress, 2024).

De forma geral, a maior parte dos espaços virtuais tem diretrizes de uso, algumas mais rigorosas que outras, e, em alguns casos, existem as diretrizes, mas a comunidade que utiliza o espaço não a segue, pois, a fiscalização e represálias pelo descumprimento não são significativas. *Sites* oferecem mais controle sobre os tipos de conteúdo que podem ser veiculados, por isso, é entendível porque vários quadrinistas gradativamente construíram um domínio digital próprio, mesmo que, ainda mantenham redes sociais em uso, existe o espaço como um repositório geral de sua carreira disponível em *sites* próprios (Jacques; Silva, 2021).

Até o momento que os quadrinistas utilizavam as plataformas digitais muitas vezes como ponto principal de contato com seu público leitor, houve uma trajetória de passagem por outros espaços virtuais na internet. E conseqüentemente com o advento de *smarthphones* alguns suportes digitais de distribuição de HQs, se adaptaram para formar na rolagem vertical, ou seja, em quadrinhos apresentados no esquema visual de tela infinita, e não mais numa simulação de paginação com virada de página (Melo; Lopes, 2017)

Embora os quadrinistas em sempre se sintam seguros da continuidade desses espaços virtuais, devido às diversas mudanças para os quadrinistas visto que são controlados por corporações que visam lucro, no entanto, para que os HQBs, sobretudo os independentes alcançassem outros públicos que o suporte físico limita por sua natureza, estes espaços virtuais mesmo com todas as suas complexidades, fomentam o desenvolvimento dos quadrinhos e comportam seus novos desdobramentos. É possível conceber que estas inter-relações se fazem presente principalmente nas dinâmicas: autor versus quadrinho versus Visualidade, e como as mudanças aplicadas no conjunto de elementos que definem uma HQB como algo que atende ao “parece coisa do Brasil” se modificou ao longo de cada período estilístico no país, essas transformações

possivelmente estando relacionadas em como esses quadrinhos eram reconhecidos como algo brasileiro pelo público leitor e consumidor.

3 METODOLOGIA

Analisar as HQs dentro do contexto acadêmico torna necessário a adoção de uma visão sistemática, com uma combinação de métodos e técnicas, que tornem possível seu estudo considerando-se sua natureza heterogênea. Para este trabalho, optou-se por uma metodologia modelada, ou seja, que se utiliza da combinação de ferramentas e técnicas variadas levando em consideração as diversas áreas que este trabalho transita.

A pesquisa também se utiliza de metodologia participativa, visto que a autora deste trabalho, sendo também uma quadrinista atuante na cena independente, está envolvida dentro dos processos que observa e estuda, logo se configura como pesquisadora participante. Sendo assim, os aspectos da metodologia participativa são atrelados a esta pesquisa tendo em vista a necessidade de um processo de análise contínuo, adaptável e que leve em consideração a realidade dos grupos que estão sendo trabalhados (Carmo, Pereira, Rezende, 2022).

A perspectiva elencada para esta pesquisa visa sobretudo os desdobramentos informacionais das HQs e seus fluxos de informação em plataformas digitais, em específico, no Instagram. Envolvendo as características destes quadrinhos como o tipo específico de suporte midiático multidisciplinar que são e busca evidenciar o segmento de produções especificamente de HQs brasileiras, elencando produções independentes, ou seja, quadrinhos distribuídos e produzidos sem o apoio de uma editora formal.

3.1 Caracterização da pesquisa

Optou-se pela perspectiva de análise qualitativa para o desenvolvimento das análises e respectivas sínteses, pois busca, através da investigação, explorar os fenômenos que cerceiam as interações entre o produtor independente brasileiro de HQs, no espaço virtual online da rede social Instagram, e como isso resulta em novas transformações tanto visuais quanto de abordagem em algumas obras das HQs brasileiras. E, embora existam aspectos relacionados à pesquisa que sejam representados através de números, tais como: engajamento, comentários, curtidas, datas e marcos temporais, em análise diacrônica da trajetória destes quadrinhos, esses dados não se sustentam como o principal ponto do

estudo dessa pesquisa, tendo como função atenderem ao requisito de suporte na obtenção dos resultados.

Dessa forma, compreende-se que esta pesquisa se enquadra como exploratória, visto que pretende desbravar a análise científica de parte das transformações visuais que um determinado grupo de HQs brasileiras passa, no recorte das produções independentes em espaços virtuais das plataformas digitais.

Estas transformações visuais em HQs veiculadas através da internet por meio de redes sociais é mais veloz do que em suportes mais tradicionais como revistas impressas em livrarias, portanto, esta categoria de produções requer uma atenção recorrente para que estas modificações não passem sem registro científico adequado.

As HQs brasileiras, no recorte das produções independentes, têm por vezes sua veiculação de forma mais inconstante, sobretudo, por serem publicadas principalmente em espaços digitais, como plataformas digitais. De forma geral, esses ambientes são pertencentes a empresas privadas (Araújo, 2018), logo, estão sujeitos a mudanças repentinas, como por exemplo, o ocorrido com a rede social X (antigo Twitter) em 2024, com seu bloqueio nacional temporário por 39 dias devido a irregularidades da empresa detentora da rede social (CNN Brasil, 2024).

3.2 Técnicas utilizadas

As HQs produzidas no Brasil figuram no mercado brasileiro desde meados de 1858⁸ (Braga Junior; Araújo, 2021), desta forma, compreende-se que as técnicas metodológicas utilizadas devem considerar:

- (a) pesquisa bibliográfica e documental, seguida de
- (b) análise diacrônica,
- (c) definição dos requisitos e parâmetros para seleção das obras e autores da rede social Instagram que serão analisadas
- (d) construção de categorias de análise baseado nos requisitos e parâmetros,
- (e) seleção de grupo de autores e obras veiculados através da rede social Instagram para análise

⁸ Cândido de Faria fez carreira artística em uma trajetória que o leva de Sergipe ao Rio de Janeiro (1858), do Rio para Buenos Aires (1870) e para Paris (1882).

(f) observação de grupo alvo que atenda aos requisitos elencados levando em consideração aspectos da metodologia participativa e por fim análise dos dados levantados.

A natureza das fontes de pesquisa deste trabalho é definida como bibliográfica e documental. A pesquisa tem como ponto central a análise de HQBs independentes, tanto sua trajetória, como amostras de um determinado período que demonstrem os aspectos de Visualidade preteridos neste trabalho.

Tendo em vista que o objeto HQ também pode ser compreendido como um documento, logo uma das fontes de pesquisa é documental. Assim como, pela necessidade de buscar bibliografia que trabalhe com HQBs independente para além das discussões sobre Quadrinhos, Ciência da Informação, parte das fontes de pesquisa também se enquadra como bibliográfica.

Dos procedimentos técnicos para execução desse trabalho, após a definição dos autores de referência para esta pesquisa, partiu-se para:

(1) pesquisa bibliográfica, tendo como objeto de pesquisa HQs, e sabendo da natureza heterogênea que esta possui, se fez necessário um levantamento de autores que percorrem diversas áreas. De forma que os quadrinhos são discutidos sobre um amplo espectro de perspectivas.

(2) pesquisa documental, com o objetivo de levantar escopo de obras levando em consideração tanto obras impressas, quanto obras veiculadas digitalmente (fóruns, blogs, sites, não somente redes sociais). A seleção das obras está condicionada aos autores de referência, que destacam os autores como representantes de um determinado período da trajetória das HQBs (Terror, humor, *underground*, por exemplo), ou mesmo por possuir uma caracterização visual amplamente reconhecível (Turma da Mônica) de forma a definir um recorte com características adequadas às análises diacrônicas. As obras, após serem selecionadas, serão postas em;

(3) análise diacrônica, que tem como objetivo observar o desenvolvimento das HQ brasileiras no transcurso de sua trajetória no país, de forma a identificar marcos visuais tanto em HQ brasileiras impressas quanto nas distribuídas digitalmente na internet, seguido de;

(4) Definição dos requisitos e parâmetros, onde buscou-se aliar os objetivos específicos com o desenvolvimento de categorias de análise que pudessem, de forma satisfatória, responder se as mudanças estilísticas apresentadas na visualização das obras

do recorte, são resultado de uma quebra paradigmática da Visualidade em HQs brasileiras independentes.

(5) Seleção do escopo de obras e quadrinistas brasileiros independentes que publicam na rede social Instagram que atendam aos requisitos determinados para esta pesquisa. Seguido de

(6) Observação das obras na rede social Instagram, tendo como principal objetivo lançar olhar sobre um pequeno grupo de autores independentes de HQBs, suas produções e as relações que estabelecem na rede social e, por fim;

(7) Análise de conteúdo, que leva em consideração observação individual das obras, das relações do autor *versus* produto *versus* suporte digital, de forma que seja possível responder se as mudanças estilísticas apresentadas na visualização das obras do recorte, são resultado de uma quebra de Visualidade.

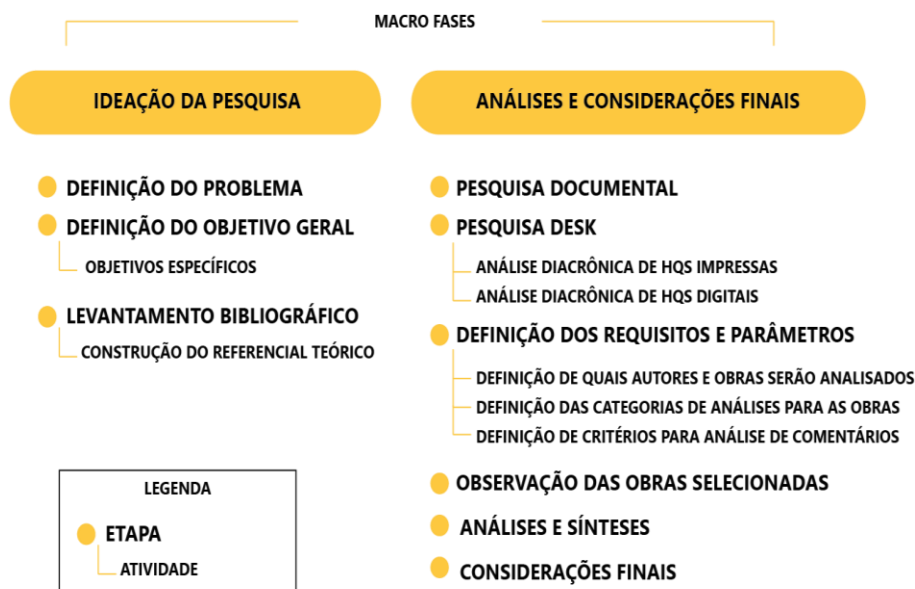
Serão avaliados HQBs publicadas na rede social Instagram, partindo de seleção intencional feita pela autora, que focou principalmente em: (1) autores e obras que de forma direta ou indireta, se utilizam de recursos visuais associados a aspectos do *Brasil core*, ou *Aesthetic Brasil* (cores, formas, *memes*), de forma que suas obras tivessem (2) composição direta ou indiretamente influenciada (no caso de inspiração e não reprodução exata) e (3) de produções independentes publicadas no recorte do ano de 2018 ao ano de 2023, pois este foi um período de intenso crescimento de publicação online, sendo (4) quadrinhos publicados diretamente por seus autores em seus perfis (pessoais ou dedicados a um nome artístico ou mesmo ao nome título da obra), sem a influência direta de uma editora, em que fosse possível (5) observar a interação direta do autor com seu público na rede social Instagram, de forma que seja possível avaliar os fluxos de informação ali contidos.

3.3 Operacionalização das técnicas aplicadas

Estrutura Analítica de Projeto (EAP) traz as características principais da organização de ferramentas e demais atributos que colaboram para a sistematização desta pesquisa de forma a: orientar as entregas, hierarquizar a construção, definir o escopo geral deste trabalho incluindo todos os elementos do trabalho, destrinchando a estrutura em níveis de decomposição, tornando o gerenciamento da pesquisa mais otimizado e funcional (Norman; Brotherton; Fried, 2009).

É possível compreender as etapas deste trabalho dispostas na EAP que organiza este trabalho nas seguintes macros fases: (1) ideação da pesquisa; e (2) análises e considerações finais. Como é possível ver na figura 3 abaixo:

Figura 3 – Estrutura analítica do projeto de pesquisa



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Como é perceptível na figura 3, a macro fase de ideação da Pesquisa contempla as etapas de: problematização, contextualização, procedimentos metodológicos e levantamento teórico.

Por isso a macro fase de Análises e Considerações finais traz todos os procedimentos metodológicos enquanto aplicação, determinados para este trabalho na ordem que estes foram executados, visando tornar fácil a compreensão da modelagem desta pesquisa.

A pesquisa bibliográfica surge como ponto de partida, pois considera-se esta etapa como basilar na busca para destacar autores que tratam do tema HQs enquanto objeto de estudo científico. Mas também principalmente nas diversas áreas que convergem para aprimorar o entendimento e interações entre estudos de HQs brasileiras, sobretudo as independentes. E no que tange a interação entre produtores de HQs e os leitores consumidores dentro dos espaços digitais. A pesquisa documental se faz quase de forma concomitante, pois os quadrinhos observados são considerados documentos a serem analisados. Explorar as características de Visualidade que foram importantes para o

desdobramento do tema quadrinho ao longo de sua trajetória no país, seja em mídia impressa ou mídia digital. A pesquisa documental tem em vista analisar e estabelecer relações de Visualidade nas HQBs, logo, esses artefatos gráficos são também objetos midiáticos, e como tal, são entendidos como documentos que relatam uma tendência em um determinado recorte de tempo.

A seleção intencional de autores parte de uma perspectiva histórica das HQs no Brasil, levando em consideração tanto a mídia impressa quanto a digital. Dessa forma sendo possível fazer uma seleção de autores que representam um determinado período de expressão dos quadrinhos no país. As HQs impressas, estão no mercado por um maior período de tempo, logo também como alvo de estudo, por isso, há pesquisas que destacam autores específicos como mais representativos durante determinado período de publicação no país. No entanto, de forma distinta, os quadrinhos distribuídos em suporte digital, são selecionados não necessariamente por sua popularidade, mas sim de acordo com o tipo de suporte que eram veiculados, tais como: *blogs, sites, fóruns*, portais, até de fato chegar nas redes sociais. Isso se deve, principalmente pois para esse trabalho, se entende que o suporte digital influencia diretamente na distribuição do material. Logo selecionando autores de tipos distintos de redes, é possível aliar apontamentos e marcações acerca da Visualidade e expressão dessas obras.

Buscou-se principalmente, estabelecer de forma ampla, demonstrar exemplos do cenário de HQs tanto impressa quanto digitais, distribuídas por editoras e independentes, que se apresentam como miméticas ou hibridizadas. De forma a ter um escopo representativo, embora ainda assim limitado, como uma amostragem geral do que o país apresentou como produção de quadrinhos ao longo dos anos que essa mídia se estabeleceu no Brasil.

A ferramenta de análise diacrônica surge como complementar à pesquisa documental, e à seleção intencional de autores e cumpre a função de observar a história das HQs no Brasil para o entendimento do processo miscigenado com o qual estas se desenvolveram no país. Seus marcos tanto de Visualidade que os tornaram referenciais e representantes de um determinado período histórico. A análise diacrônica também se estendeu às obras distribuídas de forma digital, buscando compreender como esses quadrinhos se adaptaram em suportes digitais com características e finalidades diferentes de interação, até alcançar o momento contemporâneo da análise deste trabalho focado na rede social Instagram. Dessa forma, faz-se possível delimitar marcos temporais nos quais

estas HQs estabeleceram um status que determinou o padrão vigente para Visualidade de cada época.

Para a aplicação da análise diacrônica se fez necessário traçar uma linha do tempo dos principais nomes de autores das HQs Brasileiras. A seleção de obras impressas teve como referências bibliográficas os estudos de HQs, Moya (1987) e Vergueiro (2017b). Algumas das obras digitais partiram dos apontamentos de Santos (2019), Schell, Donati, (2023), e Araújo, (2021). Para ter acesso a esses quadrinhos antigos, foi necessário aliar a pesquisa documental associada à pesquisa *desk*, ou seja, pesquisa em sites, portais, blogs e outros espaços digitais que funcionem como repositório de informação acerca desses materiais. O blog brasileiro “Guia dos Quadrinhos” é uma iniciativa de Edson Diogo, iniciada em 2007, cujo objetivo principal é catalogar todos os quadrinhos publicados no Brasil (Edson, 2024). Além de manter um extenso acervo digital, o uso do blog auxiliou na seleção das HQs que formam o escopo para este trabalho.

Para os critérios de seleção de quais quadrinhos atenderam como âncoras de determinado período estilístico no país, partiram de seleção intencional tendo em vista a leitura de autores pesquisadores de quadrinhos no Brasil, aliado a percepção da autora sobre a cena de produção de HQBs independentes, como pesquisadora participante:

Como resultado desse levantamento, foram selecionadas (16) dezesseis obras impressas, citadas aqui em ordem cronológica, são: *As aventuras de Nhô-Quim*, de Angelo Agostini, de 1869; *Capitão Atlas*, Péricles do Amaral, de 1943; *Raimundo O Cangaceiro*, José Lanzellotti, de 1953; *Jerônimo O Herói do Sertão*, Edmundo Rodrigues, de 1958; *Capitão 7*, de 1960; *Turma do Pererê*, Ziraldo, de 1960-1964; *Raio Negro*, Gedeone Madagola, de 1967; *Zé do Caixão*, Nico Rosso, de 1969; *O Pasquim*, Ziraldo, de 1969-1997; *Revista Mad*, de 1970; *Turma da Mônica*, Maurício de Sousa, de 1970-2023; *Sérgio do Amazonas*, Jayme Cortez, de 1973; *A Múmia Viva*, Julain Shimamoto, de 1979; *Piratas do Tietê*, Laerte, de 1994; *Rê Bordosa*, Angeli, de 2006, *Mundo Pet*, Lourenço Mutarelli, de 2020.

Como resultado desse levantamento, foram selecionadas doze (12) obras digitais, citadas em ordem cronológica, com o acréscimo dos seus respectivos suportes digitais: *Malvados*, de André Dahmer, publicado em *site* pessoal (2002 a 2020); *Os Levados da Breca*, de Wesley Samp publicado em *blog* e *site* a partir de (2007); *Um sábado qualquer*, de Carlos Ruas, publicado em *site* a partir de (2008); O quadrinho colaborativo *ZinemaxZone*, de vários autores, projeto desenvolvido em *fórum* de artistas no período de

(2008 a 2012); *Mentirinhas*, de Fábio Coala, montou um site para reunir tiras antigas em (2010), *Como eu realmente*, de Fernanda Nia, postadas diretamente em um *site* (2011); *Quadrinhos Ácidos* de Pedro Leite, publicadas em múltiplas redes sociais, mas com maior atenção a rede social Facebook (2013 a 2017); *Capirotinho*, de Guilherme Infante, publica no Facebook e Instagram diariamente desde (2014); *Gata Garota*, de Fefê Torquato, publicada pela rede social Tumblr (2014-2015), *Arlindo*, de Ilustra Lu, publicado inteiramente pela rede social X (antigo Twitter), no período de (2019 a 2020); *The King in the Sun*, de Raven & Blue Jay, publicado no portal internacional de HQs *Tapas* (2021); *The Bride of the Fox*, de Mmyoi, publicado no portal internacional de HQs *Webtoons* desde (2020).

Muitos autores ficaram de fora, mas como o nome sugere, a seleção intencional, tem como objetivo montar um escopo, e não necessariamente apresentar de forma quantitativa o todo que existe de produções no país. Logo, os autores aqui listados funcionam como um apanhado representativo de diversas caracterizações visuais, e seleção de formato baseado no suporte do espaço virtual em que foram publicadas: sites, blogs, fóruns e as diversas modalidades de plataformas digitais.

Após avaliar o resultado obtido das análises diacrônicas, se faz possível vislumbrar a diversidade apresentada pelo cenário de HQs no Brasil. Percebendo-se como essas movimentações visuais foram conduzidas e estabeleceram os padrões de Visualidade em cada período. De forma que, seja possível observar, identificar e compreender que os autores selecionados a partir da rede social Instagram, que estão apresentando elementos distintos, que possivelmente indicam mais uma transição de Visualidade, e talvez uma quebra paradigmática da Visualidade para o estado aqui defendido como “Parece coisa do Brasil”.

A análise diacrônica também busca dar suporte ao desenvolvimento dos requisitos e parâmetros para este trabalho, e, tentar responder à pergunta de pesquisa.

Tendo como requisitos: (A) selecionar grupo alvo de autores na rede social Instagram que apresente os elementos escolhidos para a pesquisa, (B) observar as obras do grupo de autores alvo selecionados, o que as caracteriza como um possível quadrinho que “parece coisa do Brasil”; (C) Indicar os ciclos de apropriação social da informação que ocorrem nos fluxos de informação da rede social Instagram. Dessa forma, se faz necessário definir parâmetros que auxiliam no desenvolvimento de categorias de análise.

Para atender ao requisito (A) de selecionar o grupo de autores alvo dentro da rede social Instagram, têm-se (3) três parâmetros, de forma que, (1) observou-se trabalhos que foram publicados dentro do recorte de tempo determinado anteriormente nesta pesquisa, ou seja, no período de 2018 a 2024. (2) As obras têm de ser categorizadas como HQs, ou seja, possuírem elementos que seja possível reconhecer que são de fato Histórias em Quadrinhos. E, além dos dois parâmetros anteriores, optou-se por (3) uma seleção intencional de autores, que tenha significativa consistência e periodicidade de publicação no momento de desenvolvimento desta pesquisa.

Para atender ao requisito (B) e identificar nas obras suas características particulares, para que seja possível mensurar diferenças sutis em seus aspectos, como: forma, abordagem, e adaptação ao suporte digital. Para que seja possível observar o que as configura ou não, como um possível quadrinho que “parece coisa do Brasil”, desenvolveu-se categorias de análises baseando-se nos apontamentos de Santos, Silva (2023), que compreendem que os quadrinhos podem ser entendidos e divididos em três grupos de análises: 1) Quadrinhos como meio de comunicação, que abrange: Recepção, Aplicações práticas, Sociedade/Cultura, História e Conteúdo; 2) Quadrinhos como Arte, que abrange: Técnica-estética e Linguagem e 3) Quadrinhos como produto, que abrange: Economia, produção, distribuição e consumo.

Sendo assim, e com base nas categorias que relacionam características com meios de compreensão, se adaptou esses termos para que se adequassem às necessidades específicas deste projeto. Gerando cinco categorias: (1) Caracterização Estética; (2) Produção e Distribuição; (3) Recepção; (4) Linguagem e (5) Aspectos Socioculturais.

Conforme é possível ver no quadro 5 abaixo, as cinco categorias desenvolvidos, e suas respectivas funções analíticas, que visam auxiliar a melhor observar as obras selecionadas:

Quadro 5 –cinco grupos de categorias de análise

Categorias de análise	
(1) Caracterização Estética	Identificar se a HQB é mimética ou parte de hibridização em sua construção visual
(2) Produção e Distribuição	Identificar se a HQB é oriunda de produção independente ou se está associada a alguma editora.
(3) Recepção	Identificar se há <i>fanbase</i> da HQB
(4) Linguagem	Identificar se há elementos textuais que remetem as falas/ gírias/ expressões reconhecidas como brasileiras

(5) Aspectos Socioculturais	Identificar se há elementos visuais que remetem e sejam reconhecidos como Brasil Core.
-----------------------------	--

Fonte: elaborado pela autora (2025), com base em Santos e Silva (2023).

Como é possível observar no quadro 5, os critérios (1), (2) e (3) funcionam dando ênfase no recorte de obras, enquanto os critérios (4) e (5), se associam aos elementos que podem ser reconhecidos como elementos com “cara de Brasil”. Vale ressaltar, que o conteúdo das obras não precisa tratar diretamente sobre o Brasil, de forma que qualquer tipo de enredo, mesmo que construído sobre histórias ou personagens estrangeiros, se apresentar os elementos que possam ser reconhecidos como algo que “parece coisa do Brasil”, então esta HQ estaria alocada dentro deste conceito.

Para atender ao critério (C) e indicar os ciclos de apropriação social da informação através dos fluxos de informação em plataformas digitais, se faz necessário observar os comentários e interações diretamente nos perfis do Instagram dos autores que formam o grupo alvo desta pesquisa. De forma que, ao observar esses comentários o foco será nos comentários que apontem: (a) comentários que reconhecem os elementos que sugerem associação com o Brasil; (b) comentários que acrescentam vivência própria como exemplo; (c) comentários que comparem com outros memes/ piadas/ tendências que são associadas ao *Brasil Core*.

Os parâmetros se estabelecem sobre os comentários, pois o público consumidor de plataformas digitais, não é um indivíduo passivo, a necessidade de fazer parte de uma comunidade promove interação com outros usuários que estejam falando de um assunto de interesse (Frosh; Pinchevski, 2009; Jenkins; Ford; Green, 2015; Schell; Donati, 2023)

Dessa forma, que a última etapa desta pesquisa é justamente, desenvolver juízo de valor sobre os resultados obtidos de forma a fazer uma síntese que responda se há ou não uma transformação nas Histórias em Quadrinhos brasileiras independentes ao ponto que isso se configure como quebra paradigmática da Visualidade. De forma que essa caracterização visual aqui defendida como “parece coisa do Brasil” de fato seja confirmada ou refutada.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

As HQs comerciais, segundo os estadunidenses, surgiram próximo ao surgimento do cinema. Este último logo foi reconhecido como sétima arte, a fotografia em seguida aceita como a oitava arte, mas para as HQs ainda houve um longo trajeto até a aceitação delas como modalidade de produção artística digna de ser chamada de nona arte (Moya, 1987).

Têm-se como ponto de partida para a surgimento das HQs modernas enquanto mídia, o trabalho do suíço Rodolphe Töpffer em seu livro: “*Histoire de Mr. Jabot*”, publicado em 1833, sendo esse considerado por muitos, como aquele que inaugurou as HQs modernas (Braga Junior, 2011).

Quadrinhos recebem formatos, abordagens e estilos diversos pelo mundo, podendo assim, ser chamados de várias formas; por exemplo: *Comics* nos Estados Unidos, *Bande dessinée* para as HQs franco-belga, *Fumetti* na Itália, *Mangá* no Japão, *Manhua* na China, *Manhwa* na Coreia do Sul, *Historietas* na Argentina, assim como o nome Gibi é amplamente usado no Brasil. No entanto, todos esses nomes se referem ao mesmo tipo de mídia: histórias contadas em formato de narrativa visual.

É válido frisar que este trabalho embora parta da observação das HQs dentro de um olhar acadêmico, não dispensa o entendimento que o leitor também tem sobre essa mídia, por isso, destaca-se que as “HQs são popularmente conhecidas nas diferentes culturas mais em função de algum de seus aspectos, gêneros, formatos ou caracteres do que de uma própria definição do termo” (Ballman, 2009, p. 24)

Em seus primeiros momentos, as HQs publicadas tinham o Brasil como um de seus temas, principalmente em charges de Jornal, porém, estas HQs não necessariamente detinham em sua apresentação visual elementos que os tornassem facilmente reconhecíveis como obras brasileiras. Inicialmente, considera-se que as HQs passaram por um processo peculiar em território nacional, recebendo uma constante influência de diferentes partes do mundo.

É válido ressaltar que na questão de diferenciar uma charge e uma tira cômica, embora tenham em comum o aspecto humorístico, a charge trata de pessoas reais, fatos ocorridos, e utilizada sobretudo com finalidade de crítica política; em contrapartida, a tira cômica lida com personagens e situações fictícias (Ramos, 2009). Sendo assim, as HQs brasileiras nesse primeiro momento estavam muito mais próximas de um entendimento como um produto que era consumido em jornais para se informar sobre algo.

4.1 Trajetória dos Quadrinhos Impressos no Brasil

O humor gráfico no Brasil apresenta uma forte conexão com as histórias em quadrinhos (HQs), refletindo a longa tradição dessa forma de expressão no país. Segundo Cavalcanti (2005), *apud* Vergueiro (2017, p. 15), uma das primeiras manifestações de humor gráfico impresso em território brasileiro ocorreu em abril de 1831, no jornal *O Carcondão*, do Estado de Pernambuco. Já as primeiras HQs com o formato tradicional de quadros sequenciais que combinam texto, diálogos e narrativa começaram a surgir nos jornais da época. Parte destes criadores iniciais eram estrangeiros, especialmente europeus que haviam se estabelecido no Brasil. Entre eles, destaca-se o ítalo-brasileiro Angelo Agostini, reconhecido como o pioneiro das HQs no país (Moya, 1987; Vergueiro, 2017a).

Apesar de o Brasil já não estar mais sob o domínio colonial português, a influência do padrão estético das HQs europeias continuou marcante na produção nacional. Mesmo com o avanço e a modernização dessas narrativas visuais, a entrada de novos autores e o desenvolvimento de estilos próprios ao longo do tempo, persiste uma forte inclinação pelo consumo de obras estrangeiras ou que mimetizassem sua estética. Inicialmente, esse consumo se voltava para produções europeias e, posteriormente, passou a seguir os modelos norte-americanos, como os das publicações *Family-strip* e das histórias de super-heróis (Anselmo, 1975 *apud* Braga Junior, 2011).

Os cadernos d'A Nação, tabloide lançado em 1933 sob a liderança de Adolfo Aizen, podem ser considerados um marco relevante para os estudos das HQs no Brasil. Essa publicação representou um acontecimento significativo para a história da imprensa nacional, ao introduzir o modelo de cadernos segmentados em edições diárias dos jornais. Entre esses segmentos, destacava-se um caderno voltado ao público infantil, que desempenhou papel central na difusão das HQs, sobretudo das produções norte-americanas (Gonçalo Junior, 2023).

As HQs dessa fase buscavam, principalmente, retratar costumes, ritos e tradições específicos de culturas estrangeiras, exercendo, assim, um tipo de “[...] função de controle social, na regulação ficcional das sanções positivas e negativas da sociedade.” (Braga Junior, 2011, p. 33). Com o surgimento de novos movimentos artísticos, frequentemente impulsionados por demandas sociais emergentes, a noção de “quadrinho de sucesso” também se transforma, assumindo novos contornos visuais. Na contemporaneidade, a HQ é compreendida não apenas como uma forma de arte que reflete a sociedade (Braga

Junior, 2011), mas também como um meio de comunicação eficaz, que combina texto e imagem para transmitir informações de forma acessível (McCloud, 2005). Vale destacar que esse consumo não se dá unicamente por um desejo espontâneo de leitura, mas está intimamente ligado à percepção social do papel das HQs como veículo comunicativo.

O suporte para esses quadrinhos eram os jornais, principal meio de comunicação na época, e em termos de Visualidade, havia constantes variações de estilo e, por consequência do consumo. Sob a qual os primeiros quadrinhos a estabelecer o que seria o conjunto de características desejadas numa HQ tipicamente brasileiro ainda eram fortemente inspiradas em produções que vieram da Europa, conforme é possível observar na figura 4.

Figura 4 – HQ ilustrada pelo Angelo Agostini



Fonte: Modenesi (2021).

Angelo Agostini, que dá nome a um dos prêmios mais importantes do quadrinho nacional (o Troféu Angelo Agostini), é amplamente reconhecido como o primeiro quadrinista brasileiro, especialmente por sua obra “*As Aventuras de Nhô-Quim*”, publicada na *Revista Ilustrada* do Rio de Janeiro em 30 de janeiro de 1869, na edição nº 57 (Moya, 1987). A estética visual desenvolvida por Agostini ao longo de sua extensa carreira foi, por muito tempo, tomada como referência do que se entendia por uma HQ brasileira. Contudo, essa concepção não permaneceu estática: ela se transformou ao longo das décadas, incorporando novos critérios e formatos até consolidar-se no modelo do “Gibi”. Este termo, que se tornou sinônimo de HQ brasileira, teve origem com a revista *Gibi*, lançada em 1939, cuja popularidade foi tamanha que o nome passou a designar, de

forma generalizada, os quadrinhos nacionais, uma prática que perdura até os dias atuais (Moya, 1987; Vergueiro, 2017a).

Como mencionado anteriormente, o maior expoente das HQs de grande sucesso comercial no Brasil é representado pelas obras de Mauricio de Sousa, popularmente chamado de “gibi”. O êxito comercial de suas criações não está necessariamente vinculado a uma identificação direta com elementos da cultura brasileira, mas sim a uma apurada visão de mercado. Suas personagens foram concebidas com características universais, permitindo que crianças de diferentes contextos pudessem se identificar com elas (Petrovana; Melo, 2025).

Dessa forma, mesmo que *A Turma da Mônica* seja amplamente reconhecida como o exemplo de uma HQ visualmente associada ao Brasil, ao termo “gibi”, a transmissão desses valores culturais não foi necessariamente o interesse da obra em seus primeiros momentos. Considerando que esse tipo de abordagem não era seu principal foco comercial por muito tempo. Em contraponto, autores contemporâneos ao início da carreira de Mauricio de Sousa, como Ziraldo, decidiram por se utilizar de elementos da cultura brasileira em suas obras. Um exemplo amplamente conhecido é a HQ *Pererê*, lançada na década de 1960, que integra o folclore nacional ao universo dos quadrinhos, se mostrando como uma proposta distinta e culturalmente enraizada em relação à *Turma da Mônica*. (figura 5).

Figura 5 – A turma do Pererê (1975), 1º edição da turma da Mônica (1970), Revista recente da Turma da Mônica (2021).

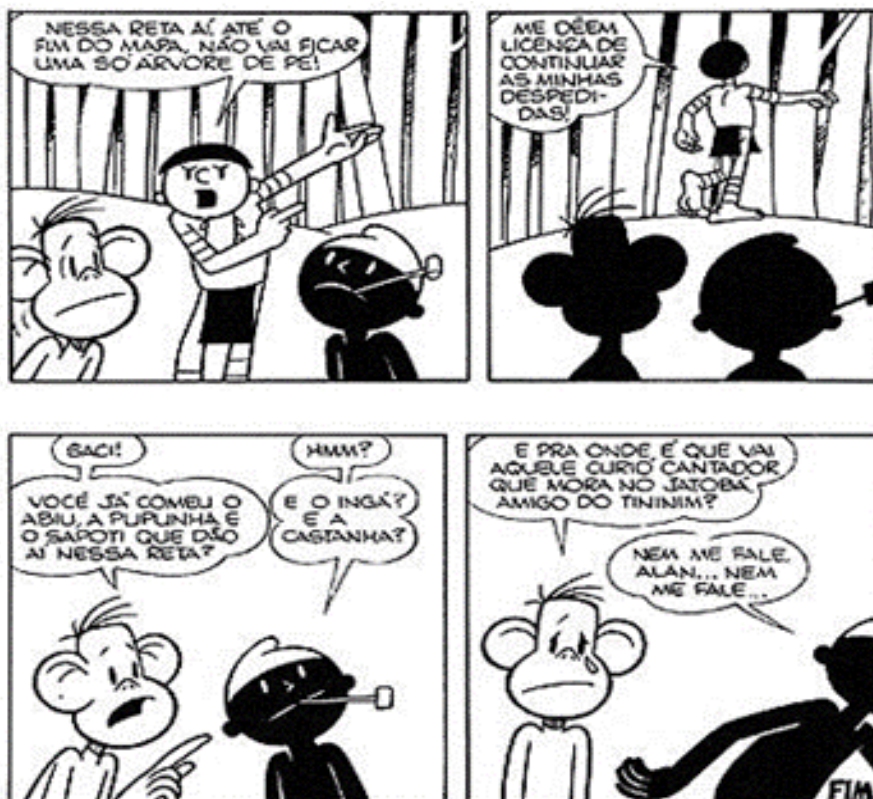


Fonte: elaborada pelos autores (2024), com base A turma do Pererê (1975), Mônica e sua turma (1970), Turma da Mônica (2021).

A HQ “Pererê”, de Ziraldo, teve uma trajetória breve, porém marcante, sendo publicada entre os anos de 1960 e 1964 (Moya, 1987). Apesar de seu impacto à época, é possível observar que a ausência de referências constantes à obra no cenário contemporâneo das HQs brasileiras, especialmente no século XXI, indica que “Pererê” não passou pelo mesmo processo de reinvenção (seja em termos de abordagem ou de Visualidade) que permitiu à “Turma da Mônica”, de Mauricio de Sousa, acompanhar gerações de leitores ao longo das décadas.

Como pode ser observado na figura 9, que apresenta uma sequência da HQ “Pererê”, Ziraldo utilizava com precisão os recursos linguísticos típicos dos quadrinhos, incluindo todos os elementos fundamentais do gênero. No entanto, seu trabalho ultrapassa comparações com estéticas estrangeiras (europeias ou norte-americanas), apresentando uma construção visual e narrativa marcada por forte identidade brasileira. Sua abordagem social e a maneira como representa o universo retratado conferem à obra uma Visualidade autêntica, enraizada em elementos culturais do Brasil (Figura 6).

Figura 6 – Pererê (1960), e sua Visualidade tipicamente brasileira.



Fonte: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileira (2024).

Nesse contexto, Ziraldo deixa um legado expressivo por meio de suas obras e contribui significativamente para a história dos quadrinhos brasileiros. A HQ “*Pererê*”, em particular, representa um exemplo claro dos processos de transformação que as HQs nacionais atravessaram ao longo das décadas. Ainda que houvesse um esforço para desenvolver uma Visualidade própria, que destacasse e identificasse os quadrinhos como uma produção nacional, a dificuldade em se desvincular das influências estéticas estrangeiras (sobretudo europeias e norte-americanas) permaneceu presente.

A relação entre o conteúdo social e a Visualidade dos quadrinhos está intrinsecamente conectada ao repertório prévio do leitor. Dessa forma, as imagens mentais formadas durante a leitura são influenciadas pelo contexto sociocultural em que o público está inserido. Como destaca Baitello Júnior (2019, p. 68), “a Visualidade possui um grande poder de capturar a atenção dos indivíduos”. Nesse cenário, o termo *Gibi* atuou por muito tempo como ponto de ancoragem: mesmo com o surgimento de novas formas de Visualidade ao longo da história das HQs no Brasil, o termo manteve sua relevância, coexistindo com as produções mais recentes. Atualmente, em tempos de redes sociais, é comum que quadrinistas independentes utilizem o termo *Gibi* para categorizar suas obras, ainda que o contexto social e visual em que atuam seja bastante distinto daquele em que o termo surgiu (Petrovana; Melo, 2025).

A definição do que configura uma história em quadrinhos brasileira (HQB) continua sendo tema de debates. Para Braga Junior (2011), o processo de socialização é um fator essencial, uma vez que o ambiente em que o quadrinista está inserido influencia diretamente os conteúdos e os símbolos culturais que são aprendidos e reproduzidos em suas obras.

Silva (2023), ao discutir o conceito de uma HQ tipicamente brasileira, levanta diversos questionamentos. Um dos mais relevantes é a constatação de que ser brasileiro e produzir quadrinhos não torna, por si só, a obra uma HQB. Da mesma forma, o fato de o quadrinho ser distribuído e comercializado no Brasil tampouco é suficiente para essa classificação. A abordagem temática focada na realidade brasileira não garante, por si só, essa definição. Braga Junior (2011), aborda que esse critério ainda não é decisivo, especialmente considerando que autores estrangeiros também já se dedicaram a representar o Brasil, o que, por vezes, resultou na utilização de estereótipos.

Por meio de uma análise diacrônica, observando os autores que se destacaram em diferentes períodos das HQs brasileiras, torna-se possível iniciar uma discussão mais

aprofundada sobre o conceito de Visualidade que caracteriza uma HQ como “brasileira”. Após o marco inicial protagonizado por Angelo Agostini e o surgimento de diversas revistas segmentadas (entre elas a emblemática revista *Gibi*), é viável identificar outras produções que funcionam como referências visuais e culturais de sua época, constituindo-se como verdadeiros marcos de Visualidade no panorama nacional dos quadrinhos.

Obras como: “*As aventuras de Sérgio Amazonas*” (1973), de Jayne Cortez; “*Jerônimo, O Herói do Sertão*” (1958), de Edmundo Rodrigues e Moisés Weltman e “*Raimundo, O Cangaceiro*” (1953), de José Lanzellotti (figura 7), tinham como foco alocar seus heróis em áreas do interior do Brasil, de ambiente pitoresco, no entanto, acabam caindo em cópias narrativas de obras estrangeiras já consolidadas e reconhecidas no mercado (Vergueiro, 2017a).

Figura 7 – Sérgio do Amazonas (1973), Jerônimo o Herói do Sertão (1958), Raimundo (1953)



Fonte: elaborada pela autora (2024), com base em Sérgio do Amazonas (1973), Jerônimo o Herói do Sertão (1958), Raimundo (1953).

Dessa forma, embora a busca por uma abordagem distinta das produções estrangeiras parecesse, à primeira vista, uma solução eficaz para se destacar no mercado nacional de HQs, tal empreitada revelou-se complexa e desafiadora. A forte presença e popularização dos *comics* norte-americanos, especialmente os de super-heróis, impôs um entrave significativo ao desenvolvimento de uma linguagem própria, atrasando o amadurecimento criativo das HQs brasileiras no sentido de se desvincularem desses modelos.

Exemplos desse cenário podem ser observados ao longo das décadas. Em 1943, o programa de rádio “*Capitão Atlas*”, criado por Péricles do Amaral, foi adaptado para os quadrinhos por Fernando Dias da Silva. Já na década de 1960, o personagem “*Capitão 7*” teve sua estreia na televisão antes de ser incorporado ao universo das HQs nacionais. Nesse período, ficou evidente que muitas produções buscavam responder a uma demanda comercial ao emular os heróis estadunidenses já consagrados, ainda que sob uma nova apresentação. Um caso emblemático é o super-herói “*Raio Negro*” (1967), cuja concepção guarda semelhanças marcantes com o “*Lanterna Verde*”, da DC Comics, sendo essencialmente uma reformulação nacional do arquétipo estrangeiro. A figura 8 ilustra os três marcos mencionados: “*Capitão Atlas*”, “*Capitão 7*” e “*Raio Negro*”, evidenciando essa tentativa de adaptação e apropriação dos modelos de sucesso dos quadrinhos norte-americanos.

Figura 8 – Capitão Atlas (1943), Capitão 7 (1960), Raio Negro (1967)



Fonte: elaborada pelos autores (2024), com base Capitão Atlas (1943), Capitão 7 (1960), Raio Negro (1967).

Embora os super-heróis não tenham sido completamente superados como referência de qualidade visual e artística, a censura imposta ao gênero nos Estados Unidos abriu uma importante lacuna que possibilitou o surgimento de novas vertentes dentro do cenário das HQs no Brasil. Nesse contexto, autores brasileiros passaram a ser mobilizados para dar continuidade a determinadas produções estrangeiras, consolidando um espaço de experimentação e desenvolvimento de novas estéticas (Moya, 1987; Vergueiro, 2017b).

É nesse cenário que se inicia a publicação de histórias em quadrinhos de terror no Brasil, aproximadamente a partir de 1949, com um marco importante em 1951. Durante esse período, pequenas editoras brasileiras aproveitaram-se da queda de interesse nos *comics* norte-americanos para investir em produções locais, especialmente no gênero de horror. Entre os nomes mais significativos dessa fase, destaca-se o italiano Nico Rosso, criador das histórias do personagem “Zé do Caixão” (1969). Julia Shimamoto, conhecida como “Shima”, também se sobressaiu ao assumir a adaptação brasileira da obra norte-americana “A Múmia Viva” (1979).

Outro nome de destaque no quadrinho de terror nacional é Flavio Colin, que atuou em diversas editoras ao longo de sua carreira. No entanto, foi a partir de sua produção nas revistas “Calafrio” e “Mestres do Terror”, no início da década de 1990, que sua Visualidade passou por uma transformação significativa, marcando uma nova fase autoral e estilística em sua trajetória. A figura 9 ilustra esses três marcos: “Zé do Caixão”, “A Múmia Viva” e as obras de Flavio Colin, fundamentais para compreender a consolidação do gênero de terror nas HQs brasileiras.

Figura 9 – Zé do Caixão (1969), A Múmia (1979), O Curupira (2006)



Fonte: elaborada pela autora (2024) com base Zé do Caixão (1969), A Múmia (1979), O Curupira (2006).

Flavio Colin, ao romper de forma decisiva com a estética das *comics* norte-americanas, desenvolveu uma produção autoral marcada por uma identidade visual singular e por temáticas profundamente enraizadas na cultura brasileira. Entre suas obras mais emblemáticas está “O Curupira”, na qual o autor traduz com sucesso elementos do folclore nacional para o universo do terror, superando, em termos de impacto e originalidade, os esforços de muitos de seus predecessores no gênero.

Essa abordagem mais autêntica e desvinculada dos modelos tradicionais dialoga diretamente com o espírito das produções alternativas, ou *underground*, que também ganharam destaque no Brasil durante o período de circulação do semanário “*O Pasquim*” (1969–1997). Inspirado na revista norte-americana *Mad*, “*O Pasquim*” representou uma versão nacional que, embora centrada em um humor ácido, apresentava um viés político mais evidente. Já *Mad*, que começou a circular no Brasil na década de 1970, seguiu uma linha semelhante, porém com uma crítica social mais diluída. Ambas publicações se tornaram marcos de uma produção gráfica e narrativa alternativa que influenciaria gerações de artistas. A figura 10 ilustra as publicações *O Pasquim* e *Mad* no Brasil.

Figura 10 – *O Pasquim* (1969-1997) e Revista *Mad* (1970)



Fonte: elaborada pela autora (2024), com base em *O Pasquim* (1978), Revista *MAD* (1970).

Como resultado da quebra dos paradigmas estabelecidos pelas HQs miméticas, que seguiam estilos estrangeiros, e da busca por uma identidade visual e narrativa própria, as HQs no Brasil passaram a se voltar também para o público adulto. Na década de 1980, essa transição se consolidou, especialmente com a utilização dos jornais como suporte inicial, que mais tarde deram origem a álbuns e coletâneas. Nesse período, surgiram nomes como Laerte e Angeli, cujas obras, como “*Chiclete com Banana*”, “*Piratas do Tietê*” e “*Rê Bordosa*” (figura 11), marcaram profundamente o cenário das HQs brasileiras, trazendo uma linguagem irreverente e de forte crítica social.

Avançando para os anos de 1990, destaca-se a contribuição de Lourenço Mutarelli, cuja produção dentro dos quadrinhos policiais teve grande impacto, especialmente nas vertentes independentes e *underground*. Sua habilidade em mesclar inovação estética com um domínio preciso das estruturas da arte sequencial fez com que

suas narrativas gráficas se tornassem um marco de vanguarda no desenvolvimento das HQs no Brasil.

Figura 11 – Piratas do Tietê (1994), Rê Bordosa (2006), Mundo Pet (2020)



Fonte: elaborada pela autora (2024), com base em Piratas do Tietê (1994), Rê Bordosa (2006), Mundo Pet (2020).

Embora a maioria desses autores estivesse sendo veiculada em um espaço formal, como o jornal, suas críticas, abordagens e reflexões proporcionaram ao público uma ampla visão do que configurava um quadrinho de sucesso comercial em um determinado momento da história das HQBs no Brasil. Compreende-se que, especialmente no período pós-ditadura, a partir de 1985, e com a diminuição da censura, houve uma multiplicação dos temas críticos nas HQs produzidas em território nacional, o que resultou, por conseguinte, em uma crise paradigmática na Visualidade das HQs brasileiras.

Apesar da continuidade de publicações mais genéricas e globalistas, como a "*Turma da Mônica*", que se mantinha como principal referência do que se entendia por quadrinho brasileiro, a atuação de quadrinistas e outros autores independentes proporcionou o ambiente necessário para o florescimento de quadrinhos alternativos e *underground*. Dessa forma pode-se entender que as construções visuais das HQs no Brasil não se substituem, mas sim se empilham, acumulando-se e se transformando, conforme Petrovana e Melo (2025, p. 203) descrevem sobre o paradigma da Visualidade das HQBs

Logo, para compreender os estados paradigmáticos dos quadrinhos em território nacional, se faz necessário entender que estes paradigmas são incomensuráveis, ou seja, eles não se substituem, mas sim, coexistem em transições de poder e influência, mas sem desaparecer completamente (Petrovana; Melo, 2025, p. 203).





A não substituição desses estados de Visualidade é um fator importante, pois demonstra que mesmo em um cenário onde um novo modismo surja, ainda há público




interessado no consumo de obras de outros tempos estéticos. E embora os fluxos de informação façam suas conversões de acordo com novos estados informacionais, ainda assim, é importante ressaltar, que as construções anteriores não se perdem, e podem ser retomadas, ou servir de influência, para retroalimentar esse sistema.

É possível observar, ainda, que a trajetória das HQs no Brasil está intrinsecamente ligada ao crescente fluxo de informações no mercado, sendo amplamente impulsionada pelos meios de comunicação, como as radionovelas, a televisão, os jornais e, posteriormente, os fanzines, em um processo dinâmico que se desenvolveu em múltiplos ambientes informacionais. Conforme Araújo, Silva e Varvakis (2017), esses fluxos de informações visam à transmissão de mensagens com valor agregado de um emissor para um receptor ou múltiplos receptores, com o propósito de responder às necessidades informacionais e possibilitar, assim, a geração de conhecimento.

Sendo assim, após a apresentação do quadro 6, é possível visualizar com mais clareza todos os momentos históricos descritos e organizados de acordo com suas possíveis quebras paradigmáticas em relação a Visualidade:

Quadro 6 – A trajetória paradigmática das HQs Brasileiras, do ponto de vista estético visual

HQs Brasileira	Estética	Data e Autoria
	<p>Angelo Agostini, e sua arte mais próxima da técnica praticada na Europa. 1º paradigma visual</p>	<p>HQ ilustrada pelo Angelo Agostini (1880)</p>
	<p>Os heróis aventureiros, tentativas de mudar a abordagem das HQs, mas sem fugir da estética euro-ocidental.</p>	<p>Sérgio do Amazonas (1973), Jerônimo o Herói do Sertão (1958), Raimundo (1953)</p>
	<p>As HQs de Super heróis brasileiros eram um quase plágio das versões estadunidenses. Período de crise visual</p>	<p>Capitão Atlas (1943), Capitão 7 (1960), Raio Negro (1967)</p>
	<p>HQs de terror, o contraste entre o belo e o horrendo, fuga dos padrões norte-americanos. Rompimento com os padrões visuais anteriores.</p>	<p>Zé do Caixão (1969), A Múmia (1979), O Curupira (2006)</p>

	<p>O Pasquim e as tiras ácidas têm forte teor crítico. Paradigma das Charges</p>	<p>O Pasquim (1969-1997) e Revista Mad (1970)</p>
	<p>O período do <i>Underground</i>. Início de crise visual período de forte experimentação.</p>	<p>Piratas do Tietê (1994), Rê Bordosa (2006), Mundo Pet (2020)</p>
	<p>Os quadrinhos infantis, e a ideia do Gibi fortemente relacionada a Mauricio de Sousa e a Turma da Mônica</p>	<p>A turma do Pererê (1975), 1ª edição da turma da Mônica (1970), Revista recente da Turma da Mônica (2021)</p>

Fonte: elaborada pela autora (2025), com base em Artistas (2024).

A desconstrução da Visualidade das HQs, que antes era entendida apenas como um reflexo do tempo, observado e apreendido de maneira passiva, passa a ser compreendida como uma introdução do sujeito, levando em consideração suas particularidades e diferenças. Essa mudança de perspectiva reflete uma ótica que se insere no contexto da contemporaneidade, especificamente ao final do século XX e início do século XXI (Lopes; Krauss, 2012).

A análise diacrônica das HQs brasileiras impressas abordadas neste estudo, proporciona uma discussão mais aprofundada sobre a evolução da Visualidade destes quadrinhos brasileiros impressos, permitindo avançar nas pesquisas sobre a produção contemporânea das HQs independentes no Brasil. Esse levantamento se baseia, principalmente, na ideia de seleção, enquanto a análise detalha, com rigor, as contribuições e transformações de cada período, destacando as características que definiram a trajetória das HQs ao longo do tempo. É válido frisar que de forma geral, se faz necessário estabelecer esse reconhecimento dos estilos pelos quais as HQs impressas passaram, para entender, posteriormente como as HQs distribuídas de forma digital, se assemelham e diferem. De forma que ao ser posto em contraposição com os quadrinhos contemporâneos, principalmente os que se utilizam da rede social Instagram, seja possível enxergar os pontos de ruptura com os padrões anteriormente estabelecidos para estes quadrinhos, e por conseguinte, demonstrar essas informações de forma sistemática.

4.2 Trajetória dos WebQuadrinhos no Brasil

Tendo em vista o impacto dos espaços virtuais sobre as mídias e, sobretudo, em relação à disseminação de informação, não é de se estranhar que, da mesma forma como ocorreu com diversas outras experiências midiáticas, as HQs tenham encontrado na internet, um local de expressivas transformações. Muda-se o suporte e, com o passar do tempo, surgem novas maneiras de entregar conteúdo aos consumidores dentro desse novo ambiente, em se tratando de internet e redes sociais, esse espaço é virtual (Santos, 2019).

A experiência das HQs, não foi tão distinta de outras mídias ao fazer essa transposição, muito embora, tenha sim suas particularidades. À medida que esses espaços digitais se desenvolviam, passando por: *blogs*, *fóruns*, sites próprios, redes sociais focadas em texto, em imagens, em grupos e em comunidades, até as configurações de plataformas digitais como se estabelecem na contemporaneidade deste trabalho. As HQs se fizeram presentes em todas essas variações e foram transitando por cada ambiente, por vezes assumindo modificações em sua estrutura de acordo com as especificidades de cada espaço virtual na internet (Nicolau, 2013).

Não obstante, assim como em outros meios de informação e consumo de massa, as HQs impressas já dispunham de certo amadurecimento de sua linguagem. No entanto, da mesma forma que ocorreu com a televisão, cinema e animações, os quadrinhos se beneficiam mutuamente da internet, aprimorando suas linguagens (Anselmo, 2008). Contudo, ao transitar para um suporte digital, mesmo que não de forma imediata, existe um impacto sobre a forma de produzir, apresentar e do ritmo daquela determinada narrativa visual, e por consequência, há um impacto na Visualidade resultante desses materiais.

O conceito de webquadrinhos ou *webcomics* está fortemente relacionado ao suporte, ou seja, aos espaços virtuais. É nesses ambientes digitais que se torna possível ampliar a experiência de leitura e de interatividade com o leitor consumidor (Anselmo, 2008; Nicolau, 2013; Santos; Corrêa; Tomé, 2013).

A distribuição de quadrinhos pela internet se apresenta como um fenômeno com diversas potencialidades e dificuldades, devido ao caráter transformador desses espaços virtuais. No entanto, assim como nas HQs impressas, é possível estabelecer obras que representaram exemplos visuais e estéticos, com base nas tendências de publicação de um determinado período em um tipo específico de espaço virtual na internet. Sendo que, diferente do que ocorreu no meio impresso, onde os estilos demoravam alguns anos para

mudar, até décadas, nos espaços virtuais as trocas estéticas são mais aceleradas em decorrência dos processos de apropriação social da informação (Pavarina; Zafalon; Barbosa, 2022).

Nos primeiros momentos de transposição de mídia, diversas HQs impressas foram escaneadas, digitalizadas e distribuídas de forma digital, senão pela internet, passaram a circular como dados, gravados em disquetes, CDs, DVDs, e outros suportes de registro e armazenamento de dados. No entanto, os recursos digitais, mesmo que limitados neste primeiro momento, que aqui se identifica como nos anos 1980 a 1990 (Franco, 2013), já havia iniciativas de produção de HQs pensadas para serem distribuídas de forma digital.

Esses indícios sugerem que à medida que os autores foram se apropriando dos recursos de produção digital, logo houve interesse em direcionar o foco de seus esforços para aquela nova mídia em ascensão. Isso se refletiu diretamente no hábito de produção de HQs, anteriormente, em um cenário padrão, seria necessário passar por um período de títulos a nível amador, ou mais simplificadas com menor tiragem, assim como: fanzines, livretinhos ou *doujinshis*⁹. Para dessa forma, galgar espaço em feiras, até se ter produção o suficiente para lançar títulos mais elaborados, com mais páginas, capa dura, ou coloridos, por exemplo. Com o advento dos espaços digitais, e a possibilidade de alcançar público de forma subsidiada pelo ambiente virtual, têm-se então uma nova variável.

Os autores não deixaram de produzir fanzines físicos ou ir em feiras presenciais, no entanto, muitos direcionaram produções de teste e amadoras, para *blogs* e *sites* até conseguir certa notoriedade e público para só então produzir algo físico em um formato mais robusto. O que pode ser considerado o caminho inverso em relação a produção mais tradicional de quadrinhos impressos (Anselmo, 2008; Nicolau, 2013).

À medida que as redes sociais avançaram e ocuparam espaços dos *sites* e *blogs* pessoais, a leitura das HQs ficou ainda mais amalgamada com os hábitos de consumo digital do público leitor. Os fluxos de informação, agem diretamente no uso da rede social, sendo possível ao rolar o *feed* do Instagram se deparar com uma HQ de alta qualidade gráfica sendo distribuída de forma gratuita, ou uma tira amadora de um autor iniciante, ou mesmo uma página escaneada de álbum mais clássico e amplamente conhecido. Explicando de forma mais clara, esses estágios de desenvolvimento do autor independente, ou a ordem do que era mais convencional no decorrer do amadurecimento

⁹ *Doujinshi*, é o termo japonês usado para fanzines paródia ou de teor adulto, feito sobre obras já existentes, versões brasileiras eram populares satirizando obras como: Cavaleiros do Zodíaco ou Sailor Moon por exemplo.

do produtor de HQs físicas, foram todas misturadas, e ocorrem de formas muito distintas, dependendo do nicho do quadrinho, da vivência do autor, e da dinâmica da rede social a qual está inserido.

Não é estranho ver autores que iniciam a distribuição de sua HQ de forma digital, e apenas após recepção positiva do público, buscam fazer uma versão impressa da HQ para disponibilizar uma versão física. Se em um primeiro momento, a internet e as redes sociais foram um local para lançar trabalhos que originalmente eram físicos, e foram digitalizados ao serem escaneados. Na contemporaneidade, esses espaços virtuais funcionam como termômetro do interesse do público, para mensurar a viabilidade de um projeto ter ou não uma versão física. Já que existem diversos custos envolvidos no processo de produção de uma HQ, tais como: impressão, embalagens, armazenamento e distribuição para as HQs físicas. Um produtor independente, antes de se arriscar em um investimento como este, vê na recepção de um quadrinho *online*, como uma forma de se assegurar de estar usando seus recursos em um trabalho promissor.

A partir desse pensamento é possível entender, que na medida que cada autor produzia suas HQs e passou gradativamente a ocupar os diversos tipos de espaço virtuais, esses quadrinhos se apresentaram de formas distintas. Seja influenciado pelas possibilidades que o suporte oferecia, ou pelas novas interações com o público que esses ambientes possibilitaram. Essas multiplicidades de formatos e estruturas visuais demonstram a síntese não só das potencialidades daquele espaço virtual, como também, suas limitações. E para entender e conseguir visualizar como esses webquadrinhos se transformaram à medida que avançaram nos espaços digitais, tem-se uma análise diacrônica das *webcomics* brasileiras.

É válido destacar, que diferente da análise de HQs impressas no Brasil tem uma trajetória com início por volta de 1858 até o presente momento, somando seus mais de 150 anos de obras (Braga Junior; Araújo, 2021). Os *webcomics* embora já figurassem em território estrangeiro por volta do final de 1980, no Brasil, essas movimentações se deram mais tardiamente, já no final dos anos 1990 (Franco, 2013).

Considera-se como um período de grande popularização, principalmente de *sites* de tiras, já a partir dos anos 2000. Aqui é válido ressaltar, que embora tiras e quadrinhos estejam sendo usados como objeto de estudo nessa análise diacrônica, entende-se que eles são grupos distintos, porém, estão inclusos no mesmo guarda-chuva temático de serem Narrativas Visuais. No entanto, tendo em vista “o produtor independente, este nem

sempre está munido destas categorizações mais técnicas” (Nicolau, 2013, p. 94), e, por vezes alguns autores de HQBs independentes sequer informam qual o nome do seu tipo de produção, e alguns destes chamam por outros nomes como: *webcomics*, desenho ou apenas de imagens.

Ainda, dentro do conceito de *webcomics*, existem os autores, que condicionam a apresentação de suas obras a formatação específica das plataformas digitais. Da mesma forma que em seu primeiro momento, os quadrinhos eram limitados por quanto um *blog* ou *site* gratuito conseguia hospedar imagens. À medida que esses autores mudam de rede, e interagem com seus públicos, seus gostos, hábitos de uso, a forma como seu quadrinho se apresenta pode se transformar ou não, buscando trazer a melhor combinação de leitura e uso do espaço virtual.

Partindo da premissa que o suporte midiático digital modifica a forma como o quadrinho é produzido, quando este é pensado diretamente para ser veiculado através da internet. Têm-se como primeiro espaço comum, amplamente utilizado os *blogs* e *sites* pessoais, e por isso os primeiros trabalhos digitais destacados nesta análise diacrônica digital, foram inicialmente (ou até o presente momento) distribuídos nesses espaços. Iniciando esta seleção intencional com a série de André Dahmer, “*Malvados*”, que foi publicada em seu *site* pessoal no período de 2002 a 2020, (figura 12).

Figura 12 – Malvados, tirinha 22.



Fonte: recorte feito pela autora (2025) com base em Malvados (2002)

O formato do *site* quase não mudou ao longo desses dezoito (18) anos de publicação, assim como a estrutura da tira se manteve na horizontal, com personagens que parecem girassóis. Embora a caracterização visual não faça uma conexão direta com estilos visuais estrangeiros, a abordagem e discurso das tiras se manteve relacionada com críticas e assuntos contemporâneos a suas publicações, sejam questões humorísticas ou de aspecto político. A Figura 13, mostra o site do autor, que se mantém praticamente com a mesma estrutura visual e organização de elementos desde sua concepção:

Figura 13: site do Malvados, tira número 1712, 2020.



Fonte: recorte feito pela autora (2025) com base em Malvados (2020).

Conforme é possível observar na Figura 13, a estrutura da tira é equivalente à da Figura 12, embora a caracterização visual, tenha mudado, o traçado dos quadros mais nivelado, e o formato de girassol abstraído, manteve-se um quadrinho em preto e branco com apenas adição de tom de cinza. O caso de Dahmer em manter um mesmo *site*, em uma mesma estrutura ao longo de tanto tempo, é um ponto a se observar, pois dessa forma, o autor tem de manter suas publicações dentro de uma determinada estrutura visual adequada àquele suporte. O Autor deliberadamente não quis usar o sistema de rolagem de página fazendo com que os leitores tivessem acesso a leitura de suas tiras assim que a página inicial carregasse, sem precisar se estender na leitura verticalizada para baixo.

Em estudo feito por Nicolau (2013, p. 95), constatou que a maioria das produções de tirinhas feitas em *blogs*, cerca de 42%, optavam por formato vertical, visto que essa modalidade de diagramação facilita a leitura em telas. Dahmer por outro lado, acaba construindo toda sua carreira de tiras digitais mantendo o formato horizontal que é mais tipicamente utilizado em publicações impressas. No entanto, outros autores que passaram a utilizar a internet como meio de distribuição de suas obras, exploraram formatos diferenciados de configuração visual, que sugerem verticalidade ou passando para um formato completamente vertical.

A partir dessa perspectiva da busca pela verticalização em obras de quadrinhos, selecionou-se o autor Carlos Ruas, que tem diversos títulos publicados em seu *site* pessoal: “*Mundo Averso*”, “*Cães e Gatos*”, “*Um Sábado Qualquer*”. Analisando a série de tirinhas: “*Um Sábado Qualquer*”, a primeira publicação feita é de (2008), e assim como Dahmer do exemplo anterior, inicialmente ainda manteve a estrutura horizontal, com três quadros, típica de outros suportes mais tradicionais, como é possível ver na figura 14.

Figura 14: Um Sábado Qualquer de Carlos Ruas, Evolução...

1- Evolução...

Publicado em 01/12/2008 por Carlos Ruas.



Mais sobre: [No Princípio](#)
Publicado em: [No Princípio](#) Marcado como: [Dinossauro](#)

Fonte: recorte feito pela autora (2025) com base em Um sábado qualquer (2008).

Comparando as duas tiras, da Figura 14 e Figura 15, é possível perceber que houve a manutenção dos traços gerais, mesmo em um intervalo de doze (12) anos de produção que tornam a personagem “Deus” reconhecível, no entanto, o formato da tira mudou. Posteriormente, o próprio autor Carlos Ruas, foi se utilizando da estrutura vertical, e a potencialidade de narrar suas tiras e seus enredos nesse formato. Dessa forma, sendo possível ler em seu *site* séries inteiras de tiras à medida que se rola a página para baixo de forma vertical, como é possível ver na figura 15:

Figura 15: Um sábado Qualquer, série: Vida em Marte.



Fonte: recorte feito pela autora (2025) com base em Um Sábado Qualquer (2020).

O suporte digital não somente modifica a produção, como muda o entendimento do próprio produtor de quadrinhos sobre seu trabalho. A próxima obra selecionada é a do

autor Fábio Coala, tanto pela versatilidade de formatos utilizados, mas por ser uma série “*Mentirinhas*” que teve o início de sua publicação no ano de 2010, inicialmente por *blog*, posteriormente reunida em um *site*, juntamente com outros diversos títulos do autor. Em 2012, Coala experimentava sua primeira transposição do meio digital de *webcomics*, para o meio físico, e uma das principais motivações estava em ter um “local de fala” como produtor. O autor explica seu ponto de vista através de uma tira curta autobiográfica, com trecho disponível na figura 16:

Figura 16: Trecho de As Melhores Mentirinhas 1

UM OUTRO PROBLEMA QUE CONSTATEI É QUE O DESENHISTA DE WEBCOMICS É UM MARGINAL. NÃO É BLOGUEIRO (APESAR DE TER BLOG) E NÃO É QUADRINISTA (APESAR DE FAZER QUADRINHOS). NA ESCALA DE IMPORTÂNCIA NO PLANETA ESTÁ ENTRE A LONTRA E A LESMA-DO-MAR (E NA ESCALA DE BELEZA TAMBÉM).



Fonte: recorte feito pela autora (2025) com base em As Melhores Mentirinhas número 1 (2012).

A forma como os próprios autores e produtores de HQs se posicionavam sobre seus trabalhos mudava, à medida que o entendimento deste tipo de mídia se transformava também. E, embora as *webcomics* tenham enfrentado alguma resistência em ser chamada como “quadrinho”, é inegável que estas sempre atenderam ao quesito de serem Narrativas Visuais. Produtores que iniciam suas carreiras como independentes, tendem a passar por percalços de produção diversos, pela falta de uma editora para cobrir os diversos trabalhos que envolvem principalmente a parte de logística do ofício: revisão, editoração; além das funções que normalmente são de responsabilidade da editora: armazenamento, distribuição e etc.

O processo de ser visto como um autor relevante, está intrinsecamente atrelado ao sucesso comercial das publicações, que ainda era fortemente associado a vender bem quadrinhos impressos. No exemplo de Fábio Coala, que até o momento de produção desta pesquisa contabilizava sua tirinha #2211 da série “*Mentirinhas*” (ver figura 17), se viu no

passado em 2012, necessitando de uma versão impressa de seu trabalho, para ser devidamente reconhecido como um “verdadeiro autor de quadrinhos”. Todo o processo de produção foi feito pelo próprio autor, cobrindo todas as funções que deveriam ser feitas por uma equipe editorial.

Figura 17: #2211 Mentirinhas



Fonte: recorte feito pela autora (2025) com base em #Mentirinhas (2025).

Uma característica que acaba sendo recorrente em autores que publicam de forma digital é uma grande flexibilização do formato, no primeiro exemplo do autor Fabio Coala, o quadrinho que narra sua experiência de vida é vertical e preto e branco, enquanto sua tira mais recente como mostra a figura 17, apresenta cores e quatro quadros sequenciados. Basicamente essas transformações representam o que Anselmo (2008, p. 67) chama de “Reprodução da HQ impressa adaptado ao formato da tela do computador”. O que quer dizer basicamente, um quadrinho que embora inspirado em uma experiência de produção impressa foi ajustado para melhor ser apresentado de forma *online*.

Como não há certo e errado, estabelecido e amplamente aceito pela comunidade produtora de HQs, todo processo de usos é uma constante experimentação baseado na observação entre autores do mesmo nicho. Houve produtores de HQs que também apostaram em páginas mais próximas de uma estrutura semelhante a um quadrinho impresso, se utilizando de ferramentas dentro do próprio *site* para simular a paginação do livro. Selecionou-se a série “*Levados da Brega*” do autor Wesley Samp, que teve início

de sua publicação na internet no ano de 2007, seu formato varia entre tiras (ver figura 18) e páginas semelhantes a HQs impressas (ver Figura 19).

Figura 18: Levados da Breca: ninguém, ninguém mesmo?



Fonte: recorte feito pela autora (2025) com base em Levados da Breca: ninguém, ninguém mesmo? (2024).

Como é possível ver na Figura 18, o formato de tira de quatro (4) quadros, difere da tira de três (3) quadros na horizontal. O formato retangular acabou se popularizando, por ser mais facilmente modulável entre espaços virtuais. Em 2022, o autor fez um quadrinho comemorativo em relação aos seus quinze (15) anos de publicação da série “*Levados da Breca*” como é possível ver na Figura 19.

Figura 19: Levados da Breca: um começo



Fonte: recorte feito pela autora (2025) com base em Levados da breca: um começo (2022).

Ainda dentro do escopo de *webcomics*, os trabalhos de Wesley Samp, para esta série, há uma manutenção no estilo, cores e estrutura das personagens, permitindo que, mesmo em formato diferente, ainda se reconhece quem são. O que difere os autores Fábio Coala e Wesley Samp, nos dois exemplos, é que a série “Mentirinhas” engloba diversos personagens que são representados de cores, formas, traços, e enredos distintos, por vezes sequer cronológicos, enquanto na série “Levados da Breca” especificamente, tem-se recorrência da mesma dupla de personagens, e de certo sentido de tempo transcorrido. No entanto, ambos se utilizam de *blogs* e *sites* pessoais, e ambos são versáteis, possuindo mais de uma série de tiras e quadrinhos com estilos diversos e adaptáveis quanto ao formato de suas apresentações, por vezes utilizando de estrutura mais horizontal ou vertical.

Enquanto, nas HQs impressas, um determinado período era mais marcado pela influência de algum estilo em específico, sendo possível identificar vários autores de uma mesma época por isso. Nos *webcomics*, a experimentação com os espaços virtuais permitia que os autores fizessem várias apostas de estilos, a fim de encontrar um nicho interessado em seu trabalho. Sendo assim, é perceptível que essas tendências e modismos se transformavam muito mais rápido do que em relação a mídia impressa propriamente dita.

No período de 2005 a 2010, além de *blogs* e *sites*, autores diversos tinham nos espaços de *fóruns*, um local para trocar ideias diretamente com outros produtores de HQs. A seleção intencional partiu para a escolha do projeto *ZinemaxZone* (ZMZ), por ser uma HQ iniciada em *fóruns*, em 2008 e ser produzida de forma colaborativa, contando com mais de 45 participantes ativos, como Garone e Bernardi (2011) descrevem:

- Fórum Zinemax1 - e se trata de um RPG narrado em quadrinhos que é publicado on-line. Fundado em março de 2008, é um projeto que reúne ilustradores e roteiristas de todo o Brasil para a produção de uma mesma história, produzida de forma cooperativa que já envolve mais de 45 participantes. Dentro da história narrada pelo ZMZ existem 53 personagens e seus encontros e desencontros nas várias narrativas paralelas que caminham em direção a um grande final (Garone; Bernardi, 2011, p. 1).

Sendo uma obra colaborativa, ou seja, produzida em conjunto, e não somente planejada por um autor, a HQ contou com grande diversidade de estilos, assim como apresentou diversos usos de estruturas visuais. Considerando que em sua produção havia produtores de nível profissional a amadores, os estilos variavam entre: hibridizados e miméticos. Assim como alguns autores estavam mais adaptados a espaços virtuais, com

páginas produzidas completamente de forma digital através de *softwares* no computador e produtores que trabalhavam de forma tradicional digitalizando seus originais para a internet (ver figura 20).

Figura 20: compilado de páginas ZinemaxZone (vários autores)



Fonte: recorte feito pela autora (2025) com base em ZinemaxZone, vários autores (2012).

Como é possível ver na Figura 20, não existia uma linha estética única, a Visualidade construída no projeto “ZinemaxZone” variava de autor para autor, baseando-se em suas próprias experiências de consumo e repertório pessoal. Esse tipo de obra colabora com a premissa de que o meio, ou seja, o suporte em que os quadrinistas estão, nesse caso, um espaço virtual colaborativo de um *fórum* favorece as transformações visuais em suas obras. Mas também se faz necessário destacar como essa grande HQ colaborativa, é resultado de um contexto específico, que soma a estrutura característica de *fóruns*, com a temporalidade daquele determinado suporte digital, tendo em vista que a frequência com que as pessoas utilizavam fóruns naquele momento, era muito mais intensa e se distingue de outros momentos dessa análise diacrônica das *webcomics* brasileiras. A HQ colaborativa “ZinemaxZone” é um exemplo de projeto que representou bem a junção de vários tipos e níveis de repertórios de desenhos, utilizando um espaço virtual até o limite de suas possibilidades dentro de seu recorte temporal.

Em um fórum com diversos usuários sendo em sua imensa maioria autores e produtores de HQs, os diversos níveis de qualidade e a troca constante de informação, ou seja, dos fluxos de informação ali contidos, impulsionaram modificações no *status* da Visualidade destes quadrinhos. Sendo assim, pode-se inferir que dado esse conjunto de situações específicas, que possibilitou o projeto colaborativo “ZinemaxZone” ser uma

miscelânea representativa de grande parte dos tipos de HQ's que poderia se encontrar no período em que o projeto estava ativo.

Apesar de suas particularidades únicas, é válido considerar que mesmo para o quadrinho colaborativo “*ZinemaxZone*”, já havia dificuldades em lidar com as limitações que um fórum tinha, assim como surgia a necessidade de outros espaços virtuais que atendessem as demandas de leitura, Garode e Bernardi, (2011, p. 2) destacam:

No momento, ele já se encontra na web, porém em um fórum, que não atende a todas as suas necessidades, sendo proposto, então, a utilização de um outro ambiente virtual, que também esteja disponível na internet, mas que possua mais possibilidades (Garode; Bernardi, 2011, p. 2).

O estado de “mais possibilidades” a qual Garode e Bernardi (2011, p. 2) se refere justamente a necessidade de facilitar a leitura, mas também de alcançar potenciais leitores, já que *fóruns* tinham uma dinâmica mais estreita a um público específico e nichado. O suporte precisar ser transformado para atender necessidade de troca de informação entre usuários, era demonstração de que aqueles quadrinistas, tinham alcançado o limite potencial dos fluxos de informação dentro daquela formatação de espaço típica dos fóruns no que se refere a divulgação de HQs. E, este tipo de inquietação gerou muitas iniciativas de *sites* que tentavam facilitar o consumo de quadrinhos, um exemplo de um dos ex-membros da HQ colaborativa “*ZinemaxZone*”, Marcus Beck, que era usuário do *fórum* (Beck, 2009), e posteriormente se tornou criador e fundador da plataforma Fliptru de leitura de quadrinhos *online* (Fliptru, 2019).

É possível compreender que: *fóruns*, *blogs* e *sites*, formaram esse primeiro “tripé” de espaços virtuais onde os produtores de HQs se utilizaram exaustivamente para distribuir suas obras. No entanto, esses três (3) locais, dependem de ação direta do usuário que é leitor, para que este faça o acesso para consumir o conteúdo. O que é uma dinâmica muito diferente da encontrada do ano de 2025, por exemplo, levando em consideração que esses materiais chegam ao leitor através de uma rolagem de *feed* em diversos modelos de rede social vigentes. Esse processo de transitar entre *fóruns*, *blogs* e *sites* para redes sociais diversas não foi uma migração imediata, e nem se deu de forma instantânea, mas sim, à medida que esses espaços surgiam (Anselmo, 2008; Nicolau, 2013).

A seleção intencional parte para a série “*Como eu Realmente*” de Fernanda Nia, pois serve de exemplo de quadrinho, que independente de qual espaço virtual foi publicada, seu formato, estilo e Visualidade não se alteraram. Dessa forma, apesar da possibilidade de versatilidade de estilos ter sido uma tendência forte nos quadrinhos

anteriormente citados, à medida que estes passaram a ocupar tanto *site* pessoais como também em suas redes sociais, houve uma mudança na tendência de produção, alguns autores demonstraram permanência prolongada em suas apresentações visuais.

É importante frisar, que para esta autora, o *site* pessoal tem função semelhante à de um repositório, onde as tiras podem ser acessadas em ordem cronológica. Porém, pelo fato de a autora também disponibilizar suas tiras em diversas redes sociais é possível encontrar suas obras também no: Instagram, X (antigo Twitter) e Facebook, inclusive sua arroba (endereço online) é o nome da série (@ComoEuRealmente).

Essa é uma estratégia que passou a ser adotada por vários autores independentes ao longo dos anos, em um processo de mimetizar ações que são observadas como “bem sucedidas” no meio de produção. Ao invés de um produtor associar suas obras ao seu nome (como autor), era seu trabalho mais significativo (HQ mais famosa) e com maior alcance de público, que se tornava seu nome principal nesses ambientes virtuais. De forma que, uma busca no navegador irá retornar não somente seu *site*, como seus diversos perfis por terem todos os mesmos nomes da obra (Figura 21).

Figura 21: Como Eu Realmente



Fonte: recorte feito pela autora (2025) com base em Como Eu Realmente (2011).

Conforme é possível observar nos dois exemplos da Figura 21, a tira do lado esquerdo foi postada na rede social X (antigo Twitter), enquanto a tira do lado direito no *site* próprio da artista, ambas no ano de 2011, apenas com diferença no mês de publicação. A diferença de ter a postagem sendo feita primeiro no *site*, seria, a possibilidade de um leitor ter acesso a tira primeiro, do que aqueles que a veriam apenas nas redes sociais. No entanto, nesse período de publicação após 2010, houve uma crescente de postagens direcionadas as redes sociais, e por isso, muitos autores passaram a ter seus *sites* pessoais apenas como repositório cronológico de seus trabalhos, e não necessariamente a fonte principal de acessos de seu público.

Essa transição de redes já era percebida por autores com estudos em *webcomics*, Nicolau (2013, p. 109), já abordava como a grande maioria dos *blogs* tinham algum direcionamento para redes sociais dos autores.

Apenas 15 blogs não apresentaram nenhum link para as principais redes sociais. Já o Twitter representa a maioria das ocorrências, com 83 dos 104 blogs apresentando links para as contas pessoais dos seus produtores. [...] Podemos perceber também que o Facebook supera em 48 ocorrências o número de links para o Orkut. (Nicolau, 2013, p. 109)

Não obstante os autores de quadrinhos passaram a fazer uso de mais e mais redes sociais, ao ponto de que se alguém seguia um mesmo artista em várias redes, veria a mesmíssima tira diversas vezes ao longo do dia. À medida que esse processo de ocupação das redes por meio dos quadrinistas se intensificava, estas ações iriam influenciar diretamente na forma como estes produziam. Se antes, a lógica era estabelecer um *blog* pessoal ou um *site*, e publicar lá primeiramente para somente depois ir as redes sociais, o alto acesso e as facilidades decorrentes desses espaços, passou a empurrar os autores diretamente para estes espaços virtuais das plataformas digitais em si.

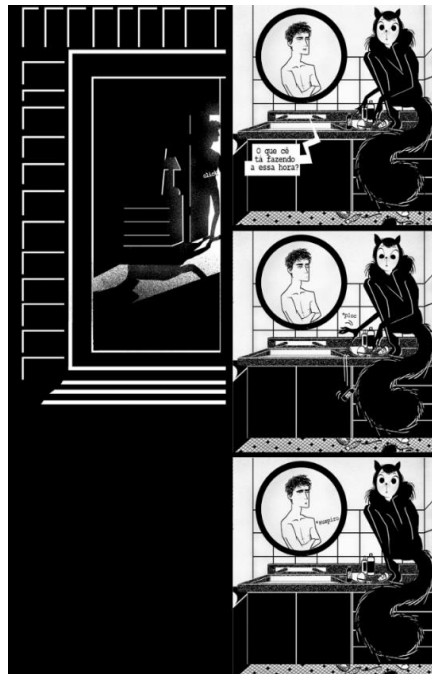
Passando para publicações em plataformas digitais, a seleção intencional teve foco em algumas redes em específico: Tumblr com a HQ “*Gata Garota*” de Fefê Torquato (2014 a 2015), Facebook com a HQ “*Quadrinhos Ácidos*” de Pedro Leite (2013 a 2017), Instagram com a HQ “*Capirotinho*” de Guilherme Infante (2014 até atualidade), X (antigo *Twitter*) com a HQ “*Arlindo*” de Ilustra Lu (2020 a 2022).

Para esta análise diacrônica é importante observar que cada uma dessas redes sociais teve um período de maior uso por meio de quadrinistas, seja por questões de lançamento do próprio espaço virtual, ou porque em sua concepção a rede social favorecia mais a leitura de imagens ou a proximidade com o público leitor.

O Tumblr é uma plataforma de *blogging*, ou seja, de *mine blogs* que permite aos usuários publicarem textos, imagens, vídeo, links, citações, áudio e terem *threads* (diálogos). O Tumblr se popularizou entre quadrinistas e apreciadores de *fandoms* (grupo de fãs) diversos justamente por ser um espaço virtual muito direcionado a essas comunidades de apreciadores de uma determinada obra. Não era estranho encontrar fanzines ou *doujinshis* de obras famosas, ou mesmo releituras de obras já conhecidas, como já citado em outras seções, muitos quadrinistas amadores viam no espaço de *mini blogs* na interação com grupos pequenos a chance de desenvolver suas habilidades com Narrativas Visuais.

Nesse contexto de obras que surgem da movimentação de um determinado *fandom*, têm-se a obra de Fefê Torquato, “*Gata Garota*”, (2014 a 2015) é uma *webcomic*, completamente verticalizada e adaptada a estrutura da rede social Tumblr, seu enredo se passa no mesmo universo da Comic norte-americana: “*Batman*” e se utiliza de inspiração na personagem Mulher Gato, envolvendo toda a ambientação em um aspecto Noir¹⁰, como é possível ver na Figura 22.

Figura 22: Gata Garota de Fefê Torquato



Fonte: recorte feito pela autora (2025), com base em Gata Garota (2014).

¹⁰ Filmes *Noir*, é expressão francesa designada a um subgênero de filme policial, que posteriormente passou a ser utilizada para referenciar quando essa estética preto e branco e urbana é utilizada em outras obras, mesmo fora do cinema.

Como a rede social Tumblr é fortemente focada na rolagem vertical, ao navegar é possível ver mais de uma imagem alinhada uma do lado da outra como no exemplo da figura 22, de forma que estas são lidas de cima para baixo de forma alternada, e apenas no final da longa leitura, é que estão os comentários acerca da obra. “*Gata Garota*” foi um quadrinho popular a ponto de receber uma versão impressa pela editora Nemo (2015).

É válido frisar que essa dinâmica entre o produtor de HQBs independente que inicia sua publicação em uma rede social e posteriormente faz um acordo com uma editora para uma publicação impressa, passou a ser uma dinâmica recorrente em obras que conseguiam mobilizar grande público leitor nesses espaços virtuais. A HQ de Torquato, quando teve sua adaptação para versão impressa, passou por uma extensa reformulação das páginas, pois um livro não comportaria o formato extremamente verticalizado. Então mesmo uma webquadrinho aparentemente curta, ao ser adaptada para um formato impresso, passou a ter um número muito maior de páginas como resultado final.

Outra rede social de mini *blogs* que se popularizou nesse período pós 2010, foi a rede X, que na época ainda se chamava Twitter. Também favorecendo a verticalização e o ato de rolar o *feed* de notícias para acessar conteúdo de outros usuários que são seguidos. A diferença entre Tumblr e X (antigo Twitter), é que enquanto o primeiro é mais focado em imagem e o texto dos comentários é algo para ser visto depois. No segundo, o texto acaba sendo o ponto principal, tanto que o espaço ficou amplamente conhecido por suas *threads* (conversas) de comentários com limite de caracteres (280). As imagens podem aparecer em até quatro (4) unidades por publicação, no entanto, muitos produtores de HQs tendem a fazer a postagem de suas obras, página a página, para que possa ser lida na íntegra durante a rolagem de navegação.

“*Arlindo*”, da autora Ilustra Lu, foi inicialmente produzido e distribuído pela rede social X (antigo Twitter), a autora publicava uma ou duas páginas por semana, e, após a obra receber maior atenção dos leitores, passou a ter atualização duas vezes na semana. “*Arlindo*” (2019) é uma *webcomic*, produzida e publicada em sua totalidade de páginas de forma digital e disponível gratuitamente pela rede social, no período de 2019 a 2020. Apenas em 2021, a obra de Ilustra Lu foi a plataforma de financiamento coletivo brasileira, o Catarse, onde os leitores cativados ao longo de dois anos de publicação, e, de vários lugares do país podiam apoiar de forma a auxiliar a HQ a obter sua versão impressa. Embora a autora tenha iniciado sua publicação como independente, a versão impressa da

HQ teve suporte da editora Seguinte (2022), do estado de São Paulo, que é a responsável pela distribuição do quadrinho em território nacional.

Pode-se inferir, que neste caso em específico, o suporte da rede social, foi um potencializador para alcançar público leitor, mas não necessariamente houve uma adaptação do quadrinho para se adequar aos tipos de formatos específicos que a rede social utiliza.

Essa situação onde os quadrinhos, podem ou não se modificar de acordo com as plataformas digitais que estão, demonstra que: o suporte midiático influencia diretamente na produção deste quadrinho, mas a decisão final de atender ao formato padrão da rede, ou ir de encontro a ele, ainda é do autor. Assim como, as preferências do público e interações constantes dentro daquele suporte favorecem a permanência do autor em determinadas plataformas digitais, podendo este migrar de rede se seu público der indícios de saída. Ainda que, a adequação do quadrinho para melhor atender as necessidades do autor e daqueles que são leitores, estão constantemente mudando de prioridade.

Em determinados momentos o autor pode indicar que vai trabalhar com menos cores, mais cores, efeitos específicos, que só são possíveis dentro do espaço virtual, ou com finalidade de otimizar sua produção, tanto quanto, seu público funciona como um termômetro de interesse a essas mudanças em espaços virtuais. Toda essa dinâmica de troca de informações, é pautada na lógica de que há fluxos de informação que estão constantemente sofrendo alterações, à medida que são alimentados de um lado ou de outro, ou interrompidos no caso de uma mudança de algoritmo da rede.

É importante frisar, que o autor produtor de HQS não está “preso” a seguir o modelo ideal de dimensões de imagem da rede social em que publica. Sim, o suporte virtual vai sugerir uma formatação mais otimizada de visualização, que vai impactar diretamente na obra ali distribuída, mas o autor, pode deliberadamente escolher não utilizar essa formatação ideal, em detrimento de algum critério estético visual particular.

A HQ “*Arlindo*” é um exemplo de obra brasileira independente, que inicia sua publicação de forma digital, em específico sem o uso de *blog* ou *site*, partindo diretamente das plataformas digitais como uma *webcomic*, e posteriormente recebe uma versão impressa. É válido ressaltar que “*Arlindo*” não segue as dimensões ideais para rede social X (antigo Twitter) que é de 1200 x 675 pixels, com uma proporção de 16:9, enquanto as páginas da *webcomic* de Ilustra Lu estão em 1365 x 2048 pixels.

No entanto, não há mudanças ou adaptações em sua construção visual, mantendo-se o mesmo padrão de disposição de elementos em ambas as versões (digital e impressa). Como é possível ver no exemplo da figura 23, que demonstra o mesmo quadrinho em sua versão digital (2019) em rede social da autora, e sua respectiva versão impressa da editora Seguinte (2022).

Figura 23: Amostra de Página do webquadrinho Arlindo em sua versão digital e impressa.



Fonte: recorte feito pela autora (2025) com base em Arlindo (2019) e Arlindo (2021).

No exemplo da HQ “Arlindo” (2019), embora sua estrutura visual não seja diferente da organização em formato de página, já a muito estabelecida em HQs, a autora Ilustra Lu, distribuiu seu quadrinho majoritariamente pela rede social X (antigo Twitter) a escolha da rede social, além da afinidade pela autora, estava também na organização de recursos, como: o uso de posts fixados, agrupamento de imagens em destaque, *hashtags*¹¹, além do direcionamento do quadrinho ao público LGBTQIAPN+. Houve também algumas atividades que envolviam leitores diretamente, como o episódio da festa fantasia, onde a autora levantou o tema: “Festão da Maria Clara”, e estimulou tanto leitores como outros produtores, a se desenharem fantasiados, para participar da festa a fantasia que ocorreria no capítulo da HQ (Figura 24).

¹¹ *Hashtag*: o termo em inglês, é o equivalente a palavras-chave ou termos associados a uma informação, tópico ou discussão que se deseja indexar de forma explícita nas redes sociais.

Figura 24: Exemplo de post na rede social X (antigo Twitter)



Fonte: recorte feito pela autora (2025) com base em Fits (2020).

Como é possível ver na Figura 24, outros leitores e usuários da rede social X (antigo Twitter), participaram da movimentação em torno da *webcomic*, se desenhando no estilo da HQ, e usando um modelo de convite desenvolvido pela autora. A forma como a rede social favorece o fluxo de informação, que alimenta um determinado tipo de interação, entre o produtor da HQ e seu público leitor, é um elemento decisório para permanência de um autor em uma rede, ou mesmo do foco dele em uma em detrimento das outras.

Tendo em vista as múltiplas redes sociais que surgiram ao longo dos anos, uma das estratégias perceptíveis ao acompanhar o perfil de produtores de HQs, foi justamente a de adotar uma rede social como seu principal canal de comunicação, não mais estando associado a um *site* ou *blog*. E a partir dessa rede social demonstrar através de postagens com informações acerca da existência de todas as outras redes em que o autor tem um perfil ativo dedicado à publicação de HQs.

Tendo esse movimento em vista, a seleção intencional parte para a série “*Quadrinhos Ácidos*” de Pedro Leite, tendo sido publicada no período de (2013 a 2017) principalmente pela rede social Facebook e posteriormente em outras redes sociais.

O Facebook se popularizou como um espaço virtual de conversa em grupos, e pela utilização de páginas que funcionam de forma separada ao perfil pessoal do artista. Assim de forma prática, um mesmo autor, tinha um espaço pessoal, que representava ele próprio

como indivíduo, e uma ou mais páginas dedicadas às suas obras. Uma das ferramentas que a rede dispõe é a possibilidade de criação de grupos para fomentar o diálogo entre os apreciadores de uma obra. Dessa forma, o Facebook em determinado momento, funcionou como uma rede social com muitas ferramentas que facilitam o cultivo de pequenas comunidades em torno das obras de HQs publicadas. E, dessa forma retroalimentando o fluxo de informação presente naquele espaço virtual, dentro dessas pequenas comunidades de fãs.

Não obstante a empresa *Meta*, que faz o gerenciamento da rede social Facebook e de outras, passou a interconectar suas redes sociais, e isso gerou um fenômeno de participação múltiplas, onde uma mesma postagem podia ser lançada simultaneamente entre Facebook e Instagram, e agora mais recentemente no Threads. No entanto, esse momento de múltipla participação também gerou a necessidade dos autores terem perfis nessas diversas plataformas digitais pertencentes a empresa *Meta* (Ver Figura 25). Fosse para aproveitar a ferramenta de múltiplas postagens ou apenas para determinar “existir” naquele espaço.

Figura 25: Card de Redes Sociais de Pedro Leite



Fonte: recorte feito pela autora (2025) com base em Pedro Leite (2025).

Apesar de parecer algo positivo poder lançar um material em múltiplas redes simultaneamente, ou ter tantas redes quanto possível como mostrado na Figura 25, é necessário lembrar que cada rede social tem uma formatação de imagem ideal, e o autor tinha de decidir se iria adaptar sua obra ao formato específico de cada espaço, ou aplicar o quadrinho no mesmo formato em todas. A Visualidade de Pedro Leite é pautada nesses quadrinhos de vários quadros que geralmente somados formam um quadrado também, essa formatação foi amplamente utilizada, justamente pelo dimensionamento 1:1 é visto como “neutro”, e facilmente adaptável a diversos espaços virtuais com pouco prejuízo. No entanto, como é possível ver na Figura 26, do lado esquerdo, a tira: “Se os professores fossem como jogadores de futebol” retirada de sua rede Facebook, e a direita, a mesma tira publicada na rede Instagram, ambas do grupo *Meta*. Do lado direito a prévia de demonstração no perfil do autor não permite a leitura da tira por completo, se fazendo necessário que o leitor clique na imagem para visualizar completamente.

Figura 26: Quadrinhos Ácidos, “Se os professores fossem como jogadores de futebol”



Fonte: recorte feito pela autora (2025) com base em Quadrinhos Ácidos (2018; 2020).

Obviamente que ao aparecer no *feed* de notícias estando no formato 1:1 como a tira do lado esquerdo da Figura 26 esta seria plenamente lida, sem cortes, a mudança vista do lado direito da Figura 26 se aplica na visualização da grade de postagens no perfil do autor. É válido frisar que, até janeiro de 2025, a rede social Instagram utilizava o formato

1:1 como padrão, mas passando para o dimensionamento 3:4, ou seja, 1012 x 1350 pixels de área útil (Cataldo, 2025).

Este é um exemplo importante de que há algum prejuízo quando as redes modificam padrões de visualização, então mesmo que um produtor independente de HQs adapte suas obras para uma formatação vigente em uso, esta pode ser modificada posteriormente pela empresa detentora do espaço virtual.

Assim como o autor Pedro Leite se encontra em várias plataformas digitais com a finalidade de tentar alcançar o maior público possível, outros autores seguem a mesma tendência, mas tendo como foco a rede social Instagram.

A seleção intencional parte para o quadrinista independente Guilherme Infante autor do personagem *Capirotinho* em 2014, que protagoniza várias de suas tiras postadas em suas múltiplas redes. Um ponto destacável em seu trabalho e divulgação online é que nem sempre são as mesmas tiras postadas em redes sociais diferentes, o tema pode mudar as postagens de acordo com o assunto do momento, ou de acordo com o início de uso da rede social por parte do autor e seu processo de ir ocupando aquele espaço com seu trabalho.

Capirotinho transitou entre tiras tradicionais feitas de aquarela, escaneadas e digitalizadas, assim como tiras digitais, o autor mudou de formato, de acabamento, só não alterou o personagem e o tom irônico das tirinhas, mostrando que é possível mudar os materiais e ainda assim manter a estética e ser reconhecível (Figura 27)

Figura 27: Capirotinho tira de 2021(aquarela) 2025 (digital)



Fonte: recorte feito pela autora (2025) com base em Infante (2021; 2025).

Como é possível na Figura 27, o autor é versado em acabamentos tradicionais (feito com mescla de técnica de aquarela e nanquim) e digital (por meio de *softwares* de desenho digital). Guilherme Infante explora em suas tiras tanto a configuração vertical quanto horizontal, tiras de humor ou reflexivas, mesmo que não haja um rigor de periodicidade nas postagens (sempre no mesmo dia ou horário), a permanência do autor em múltiplos espaços virtuais demonstra o esforço de Infante em ocupar os diversos espaços digitais disponíveis.

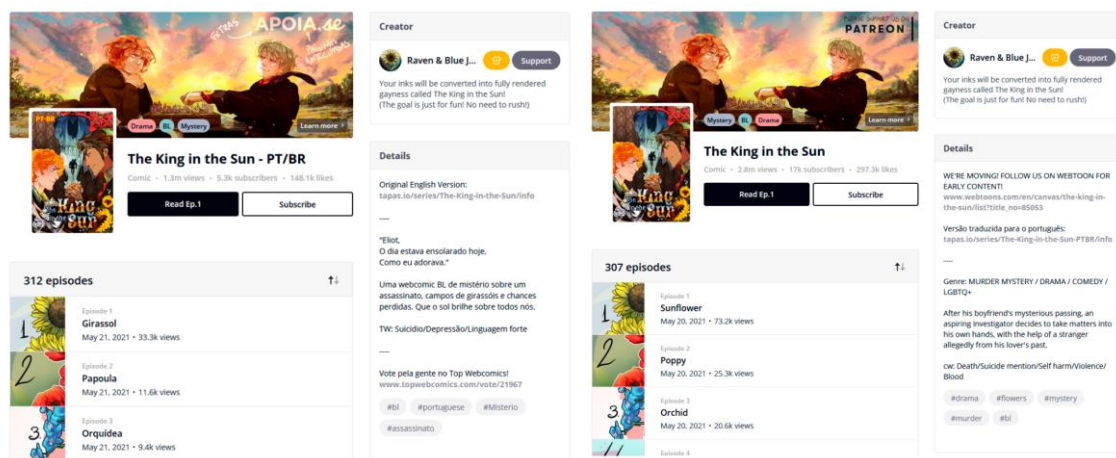
Ao falar de quadrinhos disponíveis de forma *on-line* se faz necessário tratar das várias iniciativas de portais específicos para publicação, disseminação e leitura de HQs. A princípio as únicas iniciativas disponíveis e funcionais eram estrangeiras, visto que houve esse intervalo entre os momentos de desenvolvimento em relação a espaços virtuais e a internet em si na distribuição de HQs.

Para além de sites de *scans*¹², ou seja, de material que foi digitalizado e distribuído de forma pirata como por exemplo *MangaGo*. Existem portais destinados a publicações independentes como o Tapas (antigo Tapastic), onde autores brasileiros postam seus trabalhos tanto em PT-BR quanto em ENG, a fim de conseguir atrair atenção de leitores estrangeiros.

Nesse processo de ocupar portais de leituras estrangeiros ocorre um fenômeno um pouco diferente dos exemplos anteriores onde as construções de Visualidade eram mais diversas buscando experimentar o que possivelmente o que o público usuário daquela rede social poderia apreciar. Os Quadrinistas brasileiros que vão publicar em sites estrangeiros acabam por emular padrões de publicação desses espaços tornando suas obras mais próximas de visualidades miméticas do que está popular. É importante frisar, que essas obras apresentam certo grau de inovação e experimentação, mas isso está cerceado pelos padrões da plataforma. Um bom exemplo é a HQ “*The King of the Sun*” que teve seu lançamento na plataforma Tapas em (2021) e ainda está em publicação. Como é possível ver na Figura 28, o quadrinho conta com versão em português brasileiro e versão em inglês.

¹² *scans*: é uma contração das palavras *scan* e *translation* (escaneamento e tradução). É o nome dado a grupos de pessoas que trabalham de forma colaborativa e não remunerada na tradução de quadrinhos do leste asiáticos (Silva, 2023)

Figura 28: “*The King in the Sun*” no Tapas em PT-BR e ENG.



Fonte: recorte feito pela autora (2025) com base em Raven & Blue Jay (2025).

A obra de Raven e Blue Jay (pseudônimo artístico) tinha uma apresentação diferente quando foi lançada em sua primeira versão, e posteriormente os autores buscaram refazer as primeiras páginas, com a finalidade de adaptar os aspectos visuais ao de outras obras da plataforma. Esse tipo de conduta é de interessante observação visto que são outros tipos de movimentações daquele espaço virtual, então ao invés deles fomentar os fluxos informacionais, os autores se aproveitam de um fluxo de informação já existente, se adaptam e tentam atrair atenção para si.

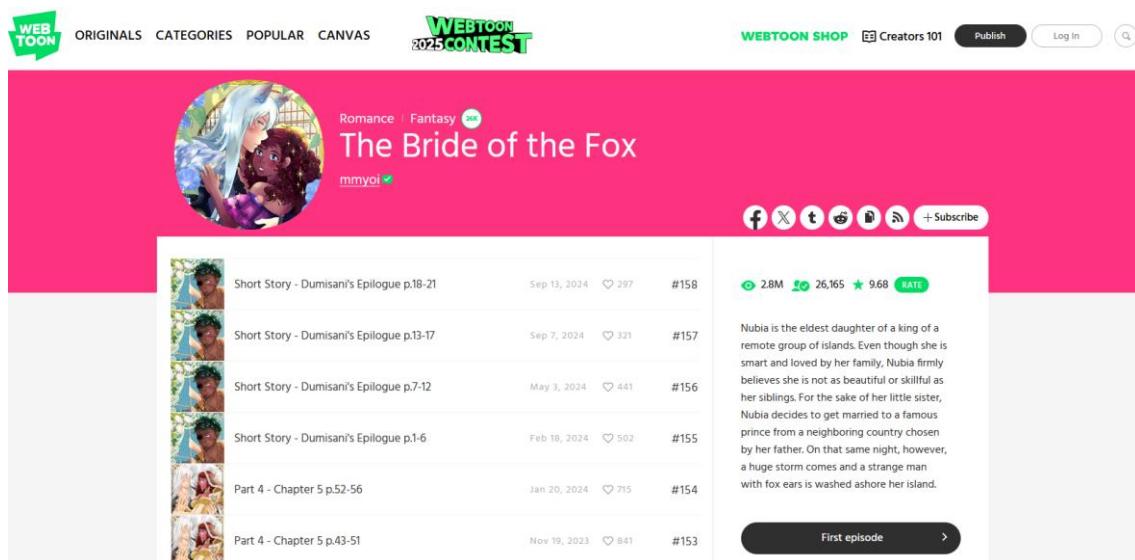
Não é tão diferente da dinâmica que ocorre com *trends topics* em redes sociais, ou memes que estouram e em seguida diversos autores produzem tiras inspiradas ou replicando o meme. Mas no caso de portais focados em distribuição de quadrinhos, as próprias obras de HQs pautam as tendências de acordo com o que é mais popular naquele espaço virtual independente, então, outros autores independentes passam a tentar replicar alguns daqueles padrões em suas obras.

Lembrando que no período de fóruns como o “*ZinemaxZone*” em 2011 aquele formato já tinha esgotado suas possibilidades de leitura e disseminação de informação em relação a HQs. O portal de leitura de HQs estrangeiro Tapas (antigo *Tapastic*, originalmente *comic panda*) foi criado no ano de 2012, e está ativo até os dias atuais (Tapas, 2025).

Outro portal de distribuição de quadrinhos popular a nível global, onde brasileiros publicam é o Webtoons, fundado em 2004, mas com acesso limitado apenas a sul-coreanos, apenas em 2014 com acesso global liberado (Webtoons, 2025). A diferença

principal desses portais é que eles permitem monetizar suas obras de HQs caso elas alcancem popularidade, isso estimula autores, a adaptar seus trabalhos a uma construção de Visualidade mais “comercial”, ou seja, que se alinhe ao que é *mainstream* naquele espaço virtual, buscando se beneficiar dos fluxos de informação ali já estabelecidos e fortemente alimentados pelos usuários. Um Exemplo de autor brasileiro que publica na plataforma Webtoon em padrões de construção fortemente miméticos é “*The Bride of the Fox*”, de Mmyoi (nome artístico), tendo sido lançado no ano de 2020, e até o momento de produção desta pesquisa, ainda em publicação (Figura 29):

Figura 29: “*The Bride of the Fox*” no Webtoons apenas em ENG.



Fonte: recorte feito pela autora (2025) com base em Mmyoi (2025).

Diferente do que ocorre na obra de Raven & BlueJay que na mesma plataforma os autores disponibilizam sua obra tanto em PT-BR quanto em ENG, a autora Mmyoi, publica seu quadrinho apenas em ENG na plataforma Webtoons, mostrando que o foco inicialmente estava destinado ao público leitor estrangeiro.

Para que os brasileiros começassem a construir seus próprios portais com finalidade de atender as necessidades de distribuição e leitura de quadrinhos, essas iniciativas só surgiram após 2010. O portal Social Comics que segue o modelo *Comixology* (uma plataforma de leitura de HQs norte-americana), o Social Comics se auto intitulava-se como “Netflix dos quadrinhos” e só despontou no Brasil em 2015 (Marino, 2017, p.5).

No Brasil os portais de publicação de HQs nacionais mais conhecidos são: Social Comics, Digital Comics, Fliptru e FunkToon, embora haja outras iniciativas, elas são mais localizadas em estados específicos, ou são fruto de pesquisas individuais, trabalhos de conclusão e análogos.

Alguns dos autores citados anteriormente nessa análise diacrônica também tem seus trabalhos disponíveis em plataformas de leitura de publicação de Quadrinhos nacionais. Mas é válido frisar, que apesar de serem espaços interessantes e que fomentam leitura, estes ainda não substituem as plataformas digitais. Seja pelo alcance de público não ser tão grande, principalmente se comparado às plataformas estrangeiras. Por isso, por vezes estes portais acabam não sendo o principal foco de atenção dos autores independentes para divulgação de suas HQs.

É válido destacar também, que outra diferença entre as versões brasileiras dos portais e as estrangeiras está no processo de monetização da leitura das HQs. Autores de quadrinhos independentes que possuem um número significativo de seguidores, consegue mesmo que de forma limitada e monetizar sua permanência na rede, seja pela visualização, por conversão de fãs em compradores de produtos, ou mesmo direcionando eles para seus sistemas de assinatura recorrente como: Catarse, Apoia.se, Padrin e *Patreon* (rede estrangeira).

E enquanto as plataformas estrangeiras têm esses processos de monetização por leitura bem estabelecidos, as plataformas brasileiras ainda estão em processo de adesão da prática, ou mesmo buscando aprimorar formas de viabilizar o pagamento para o autor de HQs independente, como ocorre com o sistema de mecenato recém implementado da plataforma Fliptru (Figura 30).

Figura 30: Sistema de Mecenato da Fliptru.



Fonte: recorte feito pela autora (2025) com base em Fliptru (2025).

Assim como é possível ver na Figura 30, o sistema de Mecenato bonifica leitores por apoiarem artistas dentro da plataforma, tentando estimular o leitor e consumidor de quadrinhos a permanecer na rede e expressar apoio aos seus autores preferidos, e dessa forma receber alguma bonificação ou prêmio. No entanto, mesmo com bastante avanço desses espaços digitais, portais, sites, redes sociais, a monetização para o autor de quadrinhos independente brasileiros pelos leitores digitais de suas obras, ainda tem um espaço significativo para desenvolvimento. Por isso, autores de quadrinhos independentes estão sempre em busca de novos espaços onde possam publicar suas obras, principalmente se puderem converter algum desse consumo em monetização, já que todo o processo de produção costuma ser não remunerado.







Tendo em vista todos os exemplos de autores, e de possibilidades de publicação em espaços *online* que foram experimentados no decorrer dos anos, é perceptível que o autor independente sempre busca o público leitor, ou está tentando atraí-lo para sua obra. Esses públicos de consumo de HQs são muito diversos, principalmente em se tratando de espaços virtuais essa diversidade fica ainda mais evidente. O que antes dependia de um fluxo em banca de revista, livraria ou feiras de livros, agora acontece em espaços virtuais simultaneamente ao processo de produção, de uma forma muito aproximada, de maneira que é possível dizer que eles se influenciam mutuamente.

Assim como ocorreu o estreitamento dos nichos de consumo, pois se existe muita oferta, é supostamente mais fácil encontrar especificamente o que se gosta de ler, e não ficar limitado apenas o que chega ou não na banca de revista da cidade do leitor. E, é perceptível a variedade de traços e acabamentos demonstrados nesta análise diacrônica, que é apenas uma pequena amostragem do contingente que é a produção independente disponível de forma *online* no Brasil.

Esta apresentação da Visualidade das *webcomics* brasileiras independentes acaba por ser tão multifacetada, que uma parcela delas acaba se distanciando de escolas estilísticas mais amplamente estabelecidas, a ponto que não é possível dizer a qual estilo pertence de fato. Diferente do que ocorreu com os quadrinhos impressos no processo de absorção da Visualidade norte-americana (*comics*), ou bem posteriormente na estética do leste asiático (mangás, *manhuas* e *manhwas*).

Sendo assim, têm-se o Quadro 7, que faz a síntese dos autores apresentados nesta análise diacrônica dos *webcomics* no Brasil.

Quadro 7: síntese da análise diacrônica dos webcomics brasileiros

Webcomic Brasileira	Rede Social	Data e Autoria
	<p>Site pessoal</p>	<p>André Dahmer, “Malvados” (2002 a 2020)</p>
<p>1- Evolução...</p> <p>Publicado em 01/12/2009 por Carlos Ruas.</p>  <p>Mais sobre: No Princípio Publicado em: No Princípio Marcado como: Dinossauro</p>	<p>Blog, Site pessoal e Redes Sociais (várias)</p>	<p>Carlos Ruas, “Um Sábado Qualquer” (2008 até o momento)</p>
<p>UM OUTRO PROBLEMA QUE CONSTATEI É QUE O DESENHISTA DE WEBCOMICS É UM MARGINAL. NÃO É BLOGUEIRO (APESAR DE TER BLOG) E NÃO É QUADRINISTA (APESAR DE FAZER QUADRINHOS). NA ESCALA DE IMPORTÂNCIA NO PLANETA ESTÁ ENTRE A LONTRA E A LESMA-DO-MAR (E NA ESCALA DE BELEZA TAMBÉM).</p> 	<p>Blog, Site Pessoal</p>	<p>Fabio Coala “Mentirinhas” (2010 até o momento)</p>
	<p>Site Pessoal e Redes Sociais (várias)</p>	<p>Wesley Samp “Levados da Breca” (2007 até o momento)</p>
	<p>Fórum e Facebook</p>	<p>Vários Autores “ZinemaxZone” (2008 até 2014)</p>
	<p>Site Pessoal e Redes Sociais (Várias)</p>	<p>Fernanda Nia “Como eu realmente” (2011 até o momento)</p>

	<p>Tumblr</p>	<p>Fefê Torquato “Gata Garota” (2014 a 2015)</p>
	<p>X (antigo Twitter)</p>	<p>Ilustra Lu “Arlindo” (2019 a 2020)</p>
	<p>Várias Redes Sociais</p>	<p>Pedro Leite “Quadrinhos Ácidos” (2013 a 2016)</p>
	<p>Várias Redes Sociais</p>	<p>Guilherme Infante “Capirotinho” (2014 até o momento)</p>
	<p>Tapas</p>	<p>Raven & Blue Jay “The King of the Sun” (2021 até o momento)</p>
	<p>Webtoons</p>	<p>Mmyoi “The Bride of the Fox” (2020 até o momento)</p>

Fonte: recorte feito pela autora, 2025, com base em Dahmer (2020), Ruas (2008), Coala (2012), Samp (2024), ZinemaxZone Vários Autores (2008-2014), Nia (2021), Torquato (2014), Leite (2020), Infante (2021 e 2025), Raven; Jay, (2021), Mmyoi, (2020).

Como é possível ver através da síntese do Quadro 7, não há uma corrente estilística que é amplamente seguida pelos autores direcionadas a um espaço virtual específico. Como todas as dinâmicas em espaços virtuais acabam sendo mais velozes e muito mais influenciadas pelos Fluxos de Informação ali vigentes entre público leitor e o autor produtor de HQs independentes, essas Visualidades acabavam sendo intrinsecamente influenciadas por essa troca de interações. Enquanto alguns autores optaram pela manutenção de um personagem ao longo de anos para ser facilmente reconhecido, outros exploraram diversos personagens e estilos até encontrar um nicho de consumo para suas obras. Assim como existe uma parcela de produtores independentes focados em produções miméticas tentando alcançar leitores de HQs *mainstreams*.

Os espaços de contato entre públicos funcionam como estruturas baseados em impressões, ou seja, nas percepções desses leitores que se tornaram fãs as quais deixam registrado através de comentários, e, estas formatações de captação de atenção se concentram justamente no somatório de membros isolados daquela comunidade que mais interagem com o autor produtor. (Jenkins, Ford, Green, 2015)

A maior diferença, é que à medida que o estreitamento da ação do público leitor como um agente ativo de seleção das Visualidades e narrativas desejadas, autores de HQs independentes buscaram não somente uma rede social por sua estrutura e ferramentas que pudessem facilitar sua publicação. Mas também existia a ideia de que naqueles espaços virtuais teriam o perfil de público leitor interessado no tipo de narrativa gráfica que se queria apresentar.

De forma que não é somente o suporte que transforma o quadrinho, e nem somente o público leitor, mas a tensão criada entre essas três (3) variantes: O estilo do produtor de HQs independente, a rede social escolhida para publicação e o possível público leitor que costuma transitar naquele tipo de ambiente digital.

4.3 Seleção dos autores e das obras no Instagram

A rede social Instagram, faz parte do conjunto de redes associadas à *Meta Platforms, Inc.* que é um conglomerado estadunidense de tecnologia e mídia social, dirigido por Mark Zuckerberg. O Instagram passou por diversas mudanças em sua

configuração, mas em tese, é um espaço virtual com foco no consumo de imagens, vídeos curtos, e interação através de *stories*, curtidas, comentários e *lives*.

Seguindo os requisitos que foram estipulados na metodologia para essa pesquisa: (A) selecionar grupo alvo de autores na rede social Instagram; (B) observar as obras do grupo de autores alvo selecionados; (C) Indicar que há ciclos de Apropriação Social da Informação que ocorrem nos fluxos de informação dentro da rede social Instagram através de comentários e interações diversas.

Não se excluiu inteiramente vídeos desta etapa da análise, porém com ressalvas, pois alguns quadrinistas se utilizam da ferramenta, mesmo que suas tiras ou páginas estejam passando sem animação ou dublagem, semelhante a uma apresentação de slides. Pois essa acabou se tornando uma estratégia para lidar com os algoritmos da rede Instagram, e suas mudanças constantes. Sendo uma tentativa de burlar a necessidade de se produzir vídeos com “dancinhas” ou *trends* específicas para esse tipo de mídia.

E atendendo aos parâmetros desenvolvidos na metodologia optou-se por: (A) um grupo de autores com trabalhos publicados dentro do recorte de tempo determinado de 2018 a 2024. (B) As obras têm de ser categorizadas como “Narrativas Visuais”, ou seja, Narrativas Gráficas, com sequencialidade que as configuram como Histórias em Quadrinhos. Dentro do conceito já amplamente discutido no decorrer deste trabalho, sendo assim podendo incluir tanto: tiras, páginas completas, ou formatos excêntricos. Além de buscar autores com consistência e periodicidade de publicação no momento de desenvolvimento desta pesquisa.

Dessa forma, atendendo aos critérios anteriormente descritos, os autores selecionados foram: (1) Paulo Moreira, sua obra “*Bom dia Socorro!*”; (2) Wesley Mercês, sua obra “*Crônicas de Wesley*”; (3) Helô D’Angelo e Daniel Cesart com sua obra “*Cuscuz Surpresa*”; e (4) Kyuumangaka e sua obra “*Estados Brasileiros*”. Essas quatro (4) obras e seus autores foram selecionados por que mesmo detendo estilos diferentes, apresentam de forma mais ou menos acentuada, os elementos visuais e de abordagem que convergem para o estado de Visualidade defendido neste trabalho como de um quadrinho que “parece coisa do Brasil”. (Ver Figura 31)

Figura 31: “Bom dia Socorro” (2020 -2022) de Paulo Moreira; “As Crônicas de Wesley” (2013-2024) Wesley Mêrces; “Cuscuz Surpresa” (2024-2025) Hêlo D’Ângelo e Daniel Cesart; “Estados Brasileiros” (2018-2024) da dupla Kyuumangaka.



Fonte: elaborada pela autora (2025), com base Moreira (2022), Mêrces (2024), D’ângelo e Cesart (2024) e Kyuumangaka (2018).

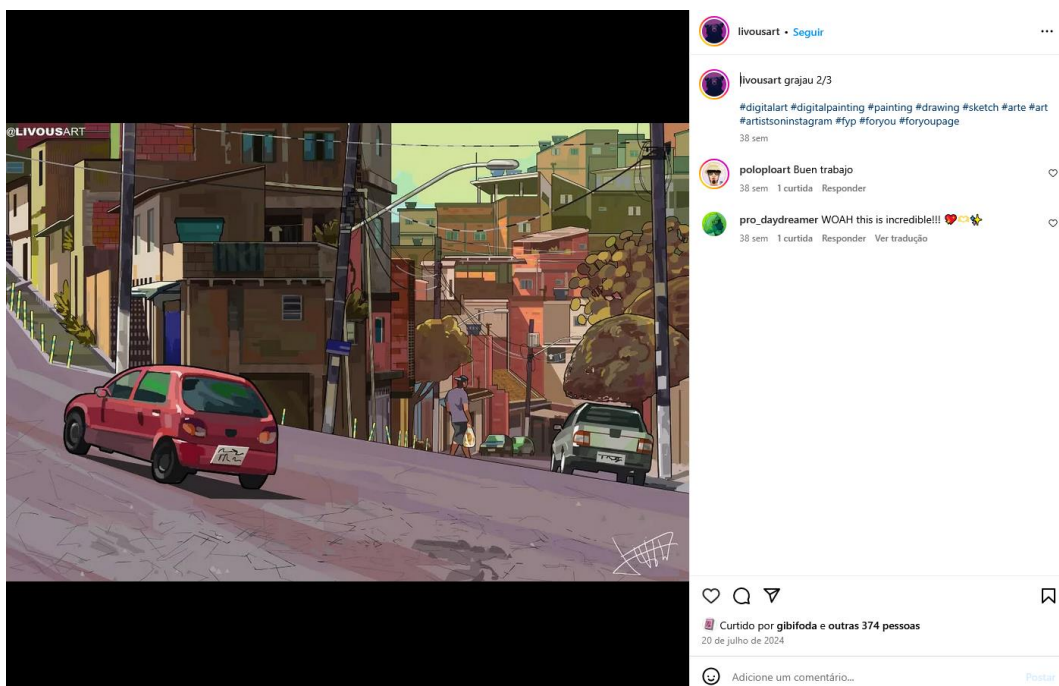
Como é possível ver na Figura 31, embora haja elementos em comum, cada autor tem uma apresentação de estilo particular. Assim como já foi visto no tópico abordando as análises diacrônicas, diferente do que ocorria com quadrinhos impressos onde autores contemporâneos praticavam estéticas semelhantes. Nos webquadrinhos, sobretudo no Brasil, quadrinistas de uma mesma época não necessariamente dividem o mesmo estilo de desenho. Sendo assim, cada autor parte de referências muito particulares, até despontarem na estética apresentada em suas obras analisadas.

No entanto, ainda que mais ou menos, é possível observar que todos apresentam em seus trabalhos elementos inspirados no “*Brasil Core*”. Seja de forma direta numa referência humorística, ou se utilizando de alegorias e conceitos mais subjetivos que necessitam de um pouco mais de repertório por parte do leitor para serem reconhecidos.

É válido ressaltar também, que estes autores não são os únicos quadrinistas independentes brasileiros que apresentam esse tipo de convergência visual ao que é proposto neste trabalho, como “parecer coisa do Brasil”. Se trata de uma seleção, levando em consideração níveis variantes de proximidade com a Visualidade aqui defendida, algumas das obras apresentam mais características enquanto outras menos, mas todas dividem elementos em comum (mesmo que seus estilos base de desenho sejam distintos).

Porém, outros produtores foram excluídos mesmo tendo o Brasil como tema de suas obras, pois não apresentam o tipo de construção visual e de abordagem que se alinha ao conceito aqui desenvolvido. E isso se deve, principalmente pois alguns produtores têm seus trabalhos majoritariamente em forma de: posters, ilustrações, ou mesmo *memes*, geralmente publicados como peças individuais, não sendo possível atender a um critério de “periodicidade”, ou mesmo ao critério de ser “Narrativa Visual” como é possível ver na Figura 32:

Figura 32: Ilustração do bairro do Grajau por Livousart.



Fonte: Recorte pela autora (2025), com base em Livousart (2024).

Na Figura 32, mesmo que a ilustração seja de fato um local no Brasil representado em uma ilustração. Como é uma peça sem continuidade, uma ilustração isolada, seu tipo de narratividade é diferente do conceito de Narrativa Visual enquanto quadrinho. Por isso, não atende o conceito já previamente estabelecido para esse trabalho, e em decorrência disso alguns autores independentes ficaram fora do recorte.

Mesmo que um produtor se utilize do Brasil como tema de suas obras ou mesmo de seus quadrinhos, não quer dizer que este autor esteja preocupado em construir uma Visualidade alinhada ao “parecer brasileiro”. Podendo ser uma HQ que em termos de narrativa e roteiro trate do Brasil, mas sua Visualidade se alinhe a algo mais mimético a estilos estrangeiros, tais como: mangá japonês, comic norte-americana, etc.

4.3.1 Autores e seus trabalhos publicados no período de 2018 a 2024.

Esta seção tem função de apresentação para cada um dos autores selecionados para as análises deste trabalho, tendo estes demonstrado de forma maior ou menor, Narrativas Visuais desenvolvidas ao longo dos anos de 2018 a 2024, que detinham características de Visualidade defendidas nesse projeto como HQs que “parecem coisa do Brasil”. É possível que haja mais autores independentes, mas faz-se necessário um recorte para que seja possível analisar com acuidade os pormenores de suas obras.

Parte dessa seleção se baseia no fato de que durante este recorte temporal, houve um contexto social que transformou esses espaços virtuais em potenciais para surgimento de novos estados de Visualidade (Diel, 2021; O GLOBO, 2020; Pacheco, 2021). Uma soma das dinâmicas informacionais das plataformas digitais (em específico no Instagram), adicionando ao forte incentivo que houve no crescimento da cena de quadrinhos independentes distribuídos de forma *online*.

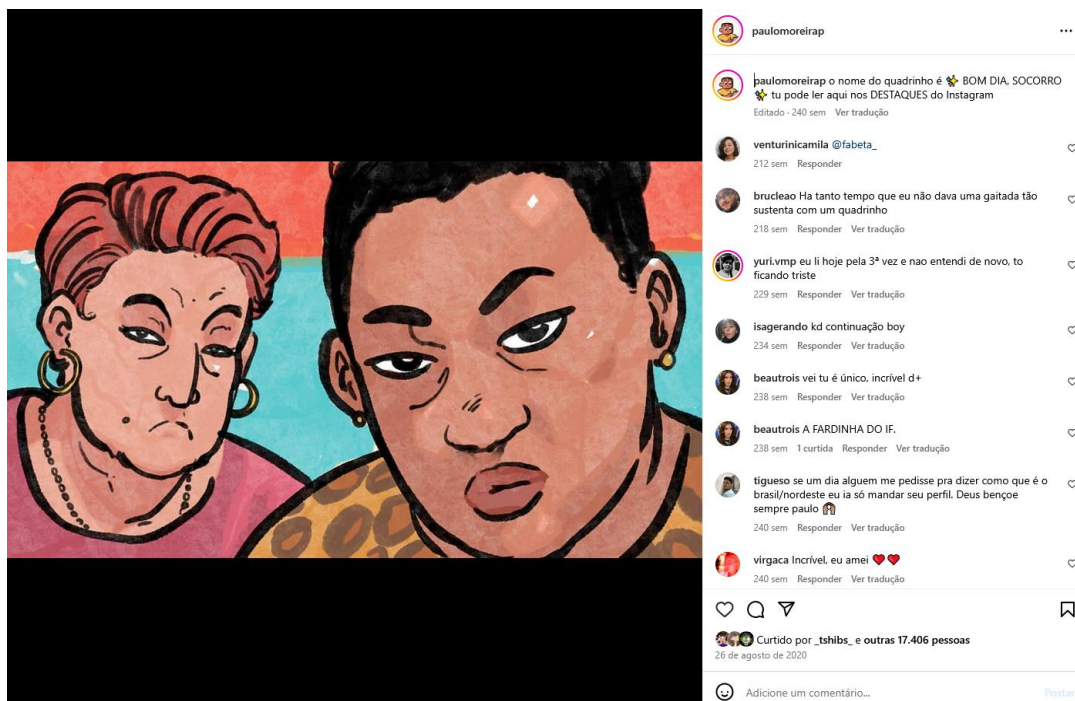
Dessa forma, apresentam-se os autores e suas obras selecionadas para estudo. Seguindo a ordem apresentada na seção anterior: (1) Paulo Moreira, (2) Wesley Mercês, (3) Helô D’Angelo, Daniel Cesart e (4) Kyuumangaka.

Paulo Moreira, é natural de João Pessoa, Paraíba, sua carreira como quadrinista têm início com tiras publicadas na internet no ano de 2016 (Luiz, 2024), além de obras como: “*Mar Menino*” (2018), “*Operação Dragão Negro*” (2017), “*Mizera*” (2018), “*Ana, Mosquinha e Lagartixinha*” (2019), “*Só as Melhores*” (2024), o autor conta com tiras variadas não cronológicas sobre personagens de séries famosas e *mainstreams* como:

Pokémon, Dragon Ball, Naruto, Hunter x Hunter, Meninas Super poderosas, One Piece e análogos.

Para este trabalho, selecionou-se a obra “*Bom dia Socorro*” (2022), publicada de forma gratuita pela rede social através da ferramenta de “destaques” do Instagram no período de 2020 até 2022. Na Sinopse da obra: Beta e Socorro protagonizam uma batalha de mensagens de celular, com as típicas figurinhas de zap, uma mais enfeitada que a outra. Essa miscelânea de grupo de zap, anime de lutinha e tempero brasileiro é o mote de “*Bom dia, Socorro*”, de Paulo Moreira. (ver na Figura 33).

Figura 33: Postagem de início da HQ Bom dia Socorro no Instagram.



Fonte: Recorte pela autora (2025), com base em Moreira (2020).

Observou-se a partir da Figura 33 que diferente de outros autores que mantêm suas obras apenas na “grade” de postagens, ou seja, sendo necessário rolar e encontrar entre várias outras as publicações específicas da série para conseguir acompanhar seu conteúdo.

Paulo Moreira se utilizou da ferramenta de “destaques” da rede social Instagram, cuja função é basicamente agrupar *storys* que foram publicados para que eles possam ser acessados mesmo depois de passado as vinte e quatro (24) horas que este tipo de recurso expira, e não pode mais ser acessado pelo público geral. Como dito anteriormente durante as análises diacrônicas, os autores estão constantemente explorando as possibilidades das

ferramentas disponíveis nas plataformas digitais que utilizam para divulgar suas obras. Para Moreira, esta foi a solução encontrada para que seu público possa ler em ordem cronológica as páginas, sem ter interferência na leitura.

A diferença principal desse tipo de uso, é que os comentários sobre a série, ou eram recebidos através de mensagem privada (*directs*) ou eram feitos em outras publicações de divulgação da série, como por exemplo, quando o autor começou a apresentar as ilustrações que fariam parte dos extras de seu livro físico. (ver figura 34)

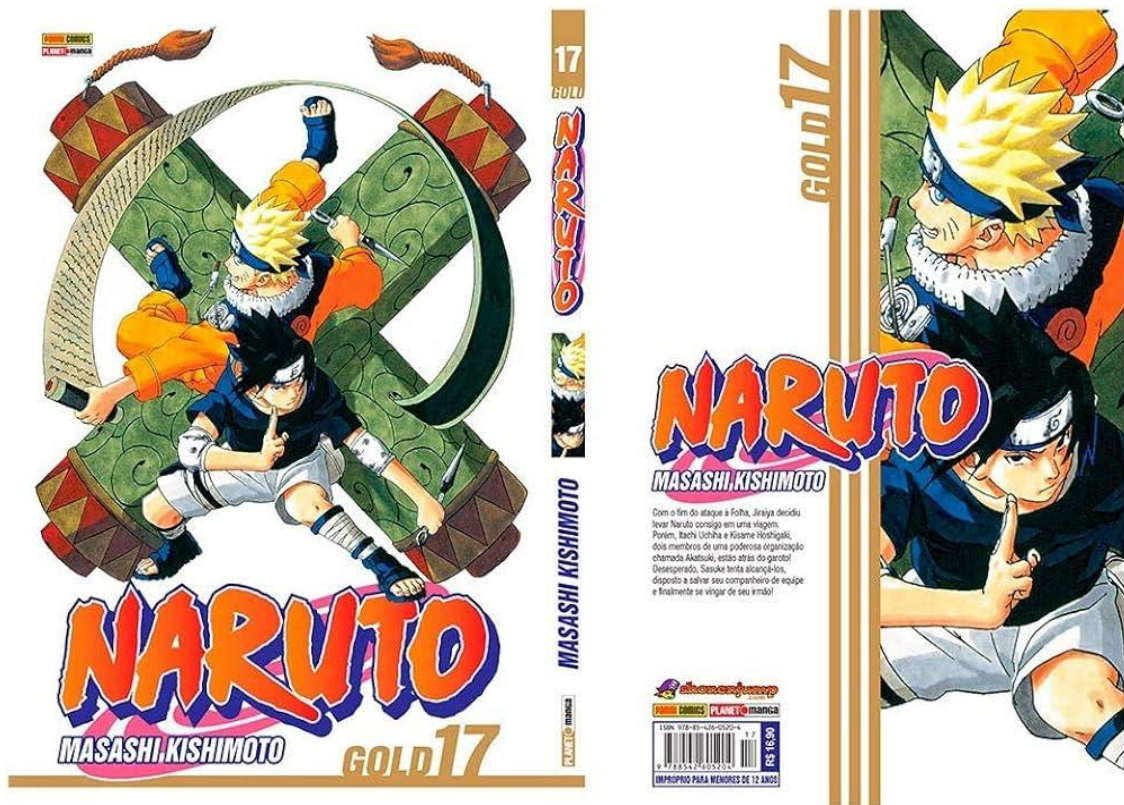
Figura 34: Arte extra para o lançamento do livro físico:



Fonte: Recorte pela autora (2025) com base em Moreira (2020).

Como é possível ver na Figura 34, os comentários da postagem não se atêm apenas a obra, ou as personagens, mas também aborda as referências que o autor converge da cultura POP *mainstream* e “abrasileirada” para suas obras. Sendo uma característica recorrente na forma de produção do autor, ao ponto que seus leitores tentam “adivinhar” a referência exata. No comentário do usuário “Vood.wu” ainda na Figura 34, o mesmo destaca: “Capa 1, 2 ou 3 do mangá do narutinho, não me lembro”. Na verdade, a inspiração de Moreira é a capa do volume 17 de Naruto, obra de Masashi Kishimoto, publicada e licenciada no Brasil pela Panini (figura 35).

Figura 35: Capa do volume 17 de Naruto, influência para ilustração de Paulo Moreira



Fonte: Recorte pela autora (2025) com base em Kishimoto (2016).

Wesley Mercês, é natural de Salvador, Bahia, criador da série de histórias em quadrinhos “*As Crônicas de Wesley*”, com milhões de seguidores nas redes sociais e vários livros publicados compilando as aventuras de seu personagem Wesley do volume #1 ao volume #5. Em 2024, lançou o episódio “*Apocalipse das Capivaras*”, sendo uma saga comemorativa das crônicas de seu personagem, que teve início no ano de 2013. Tendo uma miscelânea de referências, que cruza vivências pessoais ordinárias do dia a dia, somado a *memes* como: “psicopato”, “agente patológico”, adicionalmente a referências de cultura Pop de filmes e séries *mainstream*, tais como: luva do Thanos (Personagem da Marvel).

Para este trabalho, selecionou-se algumas tiras das Crônicas de Wesley dentro do recorte temporal de 2018 a 2024, considerando o quanto o estilo do quadrinista mudou no decorrer dos anos, em relação às suas primeiras tiras e o estilo que performa no recorte usado para este trabalho. Possível ver a diferença de acabamentos na Figura 36:

Figura 36: Comparação de estilos de Wesley Mercês (2017) e (2024).



Fonte: Recorte pela autora (2025), com base em Mercês (2017) e (2024).

Como é possível ver na Figura 36, existe uma diferença nítida entre a configuração visual dos dois momentos do mesmo autor, o que é algo natural considerando-se produções que se estendem por muitos anos de publicação com um mesmo personagem. Semelhante ao que ocorreu em autores citados anteriormente como o caso do personagem “Deus” de Carlos Ruas, da mesma forma, o personagem “Wesley” de Wesley Mercês, se modificou, mas não de forma a não ser reconhecível mesmo depois de um intervalo de sete (7) anos entre as duas tiras.

No entanto, é válido ressaltar, que este trabalho, se foca no estudo dos trabalhos do autor que estão alocados dentro do recorte temporal, justamente pelo desenvolvimento numa construção de Visualidade que é percebida como distinta, e, nessa pesquisa está conceituando como “Parecer coisa do Brasil”. Nas obras da “*Crônicas de Wesley*”, além do personagem homônimo do autor, existem também: o Capitão Brasil e seu companheiro Borracha (Ver Figura 37), Morte, Capicleber, Welbert, Estagiário, Psicopato, e os personagens que são parcerias de marca como Sandubinha:

Figura 37: Capitão Brasil e Borracha, 2023.



Fonte: Recorte pela autora (2025), com base em Mercês (2023).

Da mesma forma que ocorre com Paulo Moreira em seu perfil da rede social Instagram, no perfil das “*Crônicas de Wesley*”, os usuários leitores comentam para além do foco da tirinha, nesse caso, o tema ser sobre: limpar o ventilador e dizer “ficou até mais forte” como o próprio autor coloca na legenda da postagem. Da mesma forma, um usuário comenta sobre a apresentação visual, fazendo referência com elementos e personalidades brasileiras. O usuário e leitor “san_tos3541” comenta: “Mano é o djonga e o mano Brown né possível 🤔🤔🤔🤔”. Mercês nunca confirmou uma possível inspiração na aparência dos rappers (ver figura 38), mas isso não impede que os leitores façam suas próprias associações de acordo com seus repertórios pessoais.

Figura 38: Rappers brasileiros Djonga (2020), Mano Brown (2025).



Fonte: Recorte pela autora (2025), com base em Folha de São Paulo, (2020) e RapGol (2025).

Mesmo que no caso da Figura 38, a influência possa ser apenas oriunda da associação dos leitores, esse tipo de instigação de achar ou adivinhar as inspirações do autor em suas HQs ocorre justamente porque existe um histórico de ligações com elementos de cultura Pop nas tiras do quadrinista. Sejam referências de cultura Pop *mainstream* (Super Heróis da Marvel), como principalmente elementos culturalmente brasileiros, ou ditos como “*Brasil Core*” (Oliveira, 2023).

Helô D’Angelo e Daniel Cesart, têm suas próprias carreiras artísticas além do trabalho que fazem juntos na obra “*Cuscuz Surpresa*”, por isso se faz necessário, apresentar cada um separadamente, antes de partir para o trabalho que fazem juntos.

Helô D’Ângelo, é natural de São Paulo, Capital, ilustradora e quadrinista, vence o Troféu HQ Mix de 2022 (categoria web tiras) e em 2023 (categorias: Novo Talento Desenhista e Roteirista), e recebe quatro (4) Troféus Angelo Agostini em 2024. Autora de diversas HQs, entre elas: “*Dora e a gata*” (2019), “*Pequeno manual de defesa pessoal*” (Bebel Books, 2022), “*Nos olhos de quem vê*” (Harper Collins, 2022) e de “*Isolamento*” (2020), é autora, e co-editou a coletânea “*Boy Dodói*” (Bebel Books, 2023). Além de participar de diversas outras coletâneas, com: “*Ragu*”, “*Harvi*”, “*Mulheres em Quadrinhos*”, “*Quadrinhos Queer*”, “*Webnona*” e no “*Catálogo Cômico HQ Brasil*”, “*Só com a gente*” (Bebel Books, 2024). Também conta com versões do “*Pequeno manual de defesa pessoal*” em espanhol e birmanês, e a coletânea de tirinhas “*Cuscuz Surpresa*”, junto a Daniel Cesart (D’Ângelo, 2025).

Daniel Cesart, é natural de Salvador, Bahia, é ilustrador e quadrinista, vencedor o Troféu HQ Mix de 2023 (categoria: novo talento-desenhista) Participou da coletânea “Máquina Zero” (2015), diagramador e co-autor da HQ “Estados Unidos da África” (roteiro de Anderson Shon) de 2023, é a outra metade da coletânea de tirinhas “Cuscuz Surpresa”, junto com Helô D’Ângelo.

Cada um dos autores tem um estilo característico, transitando em acabamentos mais ou menos detalhados, demonstrando a versatilidade que os quadrinistas têm na apresentação de suas obras a depender da abordagem da HQ. Para este trabalho selecionou-se o quadrinho “Cuscuz Surpresa”, sendo um conjunto de tiras desenhado a duas mãos, mescla o traço de D’Ângelo e Cesart, que retratam momentos diversos da convivência do casal que namora a distância, e usa os quadrinhos como forma de estarem mais próximos um do outro (Ver Figura 39).

Figura 39: Cuscuz Surpresa, HQ feita a duas mãos em dois estilos.



Fonte: Recorte pela autora (2025), com base em D’Ângelo; Cesart (2024).

Como cada um dos quadrinistas tem um estilo e apresentação visual característico, a combinação de ambos nas tirinhas, compõem um visual particular, que ao mesmo tempo que destaca o que cada autor tem de distinto, a união de ambos gera um resultado de Visibilidade marcante. O nome da série faz referência às duas versões do prato cuscuz,

tanto a versão tipicamente nordestina, quanto a versão paulista, sendo assim têm-se a combinação de ambos no símbolo representativo que dá nome a série de tirinhas “*Cuscuz Surpresa*” (Ver Figura 40):

Figura 40: Símbolo que representa a série de tiras “*Cuscuz Surpresa*”



Fonte: Recorte pela autora (2025), com base em D’Ângelo; Cesart (2024).

Justamente pelo cruzamento de vivências dos autores somado às interações diversas do público que segue de perto acompanhando as desventuras do casal de quadrinistas, as tiras de “*Cuscuz Surpresa*” exploram processos de experimentação sobre produzir quadrinhos. Ao se pensar em obras feitas por mais de um autor, em geral, é elencado uma direção de arte para ser seguida no decorrer de toda obra. No entanto, as tiras de *Cuscuz Surpresa*, utilizam os dois estilos simultaneamente, desenvolvendo praticamente um terceiro estilo. Por apresentar esses diversos níveis de experimentação somados a vivências contemporâneas dos autores, as tendências que ocorrem oriundas da convivência *online*, essa HQ se alinha aos estudos dessa pesquisa.

KyuuMangaka, é a contração dos pseudônimos artísticos dos dois quadrinistas: Kurama e Yuu, somado ao termo japonês Mangaka¹³, que é usado para designar quem

¹³ Mangaká (漫画家) tradução literal: cartunista ou quadrinista, aquele que produz quadrinhos no Japão.

produz mangá no Japão. Trabalham como *Freelancers*¹⁴ desde 2010, na área de ilustração comercial com foco em livros, jogos digitais, jogos de tabuleiro e criação de personagens. Participaram da Antologia “Boys Love” (Draco, 2014); *Light Novel*¹⁵ “*Memory Clock*” (2016) que conta com seis (6) volumes publicados, “*Forget Me Not*” (2017), “*Sketchbook*” (Criativo, 2019), “*Shiki*” (2019), “*Touka-Roo*” (2019), “*Nevermore*” (2020), “*Akademia*” (2024). Em 2022 se tornam Criadores Oficiais de Conteúdo de Genshin Impact, jogo chinês da empresa Hoyoverse.

Kurama é de família mineira e paulista, sendo natural de Mogi das Cruzes, São Paulo, ilustrador, colorista e quadrinista principal da dupla, responsável pelos desenhos e cores da HQ “*Estados Brasileiros*” que conta com quatro (4) volumes publicados.

Yuu, é natural do Rio de Janeiro, Capital, roteirista, revisora, também ilustra e colore, mas tendo como principal função nas obras da dupla, os trabalhos relacionados a escrita. Sendo responsável tanto por parte da caracterização visual como toda composição de trejeitos e falas dos personagens das tiras dos “*Estados Brasileiros*”.

Dos autores selecionados para esta análise, a dupla Kyuumangaka são os que detêm a apresentação visual mais semelhante ao de suas inspirações em estilos do leste asiático (mangá japonês, e manhua chinês) na maior parte de suas publicações. No entanto, em específico para as tiras dos “*Estados Brasileiros*”, a construção estética comumente usada pela dupla diverge do usado para outros títulos. Isso se deve sobretudo ao fato da concepção visual dos personagens serem inspiradas nas cores das bandeiras dos estados brasileiros, e como estas, se utilizam de cores sólidas, sem uso de gradientes ou texturização, isso traz muita saturação, ou seja, intensidade das matizes.

A combinação das informações prévias das bandeiras com a construção mais típica de mangás japoneses resultou em uma terceira Visualidade, que não era comparável a dos outros títulos da dupla, e não era exatamente igual a representação das bandeiras na íntegra. E, à medida que as publicações das tiras avançaram ao longo de sete (7) anos, essa combinação de elementos se aperfeiçoou até alcançar a apresentação visual praticada pelos autores para a série nos últimos anos (Ver figura 41).

¹⁴ Freelancer, termo em inglês usado para se referir ao trabalhador autônomo, não vinculado a uma empresa ou organização.

¹⁵ Light Novel (ライトノベル, *raito noberu*), é o termo usado para designar “romances leves” geralmente ilustrados no estilo de mangá japonês.

Figura 41: Estados Brasileiros, RJ versus SP.



Fonte: Recorte pela autora (2025), com base em Kyuumangaka (2023).

Protagonizados por *Gijinkas*¹⁶ dos Estados do país, ou seja, formas antropomórficas estereotipadas dos estados, interagindo entre si em situações diversas, principalmente de humor contextual relacionado a diferenças culturais de regiões e estados diferentes, como é possível ver na Figura 41.

Por vezes, as tiras também podem assumir um tom mais sério, como noticiando situações que estão acontecendo no estado representado, a dupla já representou com seus personagens situações como: O rompimento da barragem de Brumadinho em 2019, Falta de oxigênio durante a pandemia no Amazonas em 2021, o afundamento de bairros de Alagoas pela Braskem em 2023, o caso das enchentes que assolaram o Rio Grande do Sul em 2024. E em outros diversos casos os autores produziram tirinhas usando seus personagens para divulgar informações sobre postos de coleta de ajuda.

Cruzando vários aspectos, de humor ao quase jornalismo em quadrinhos, é importante ressaltar que as tiras que abordam os estados sempre têm interação significativa com o público, a ponto de sugestões dadas pelos próprios leitores se tornarem tirinhas posteriormente, como é possível ver na Figura 42:

¹⁶ *gijinka* (擬人化, antropomorfismo moe) é o processo de humanização de objetos, coisas, lugares, situações em personagens humanos moe (萌え), podendo ter um nome próprio ou um enredo particular.

Figura 42: Tira dos Estados sul focando a pedido de leitores.



Fonte: Recorte pela autora (2025), com base em Kyuumangaka (2024).

A relação de proximidade com o público leitor é visível não somente pela legenda dos próprios quadrinistas na figura 42, mas também nos comentários deixados pelos leitores. Estes também dividem suas experiências concordando ou discordando das referências que aparecem nas tiras, que podem ser usadas posteriormente como inspiração para novas produções.

De forma mais ou menos acentuada as quatro obras selecionadas trazem processos de experimentações, e construções de Visualidade que colocam o Brasil nem sempre como o centro da discussão, mas utilizam os elementos visuais que são fortemente reconhecíveis (“*Brasil Core*”) como elemento contextual. Isso não quer dizer que todas as obras trabalham especificamente falando do país dentro de uma ótica estereotipada, mas partem sobretudo de reflexões de vivências pessoais dos autores, cruzando essas experiências com os leitores através da rede social. E é justamente dessa amálgama que se constrói o tipo de Visualidade particular que é apresentada nessas obras.

Paulo Moreira, retratando a dinâmica de senhoras trocando mensagens no aplicativo de conversa de chat, é também uma inspiração direta de pessoas que fazem parte de seu círculo de convivência. Wesley Mercês, tem em seu personagem “Wesley” uma extrapolação de suas vivências cruzando o absurdo em situações cômicas, mas ainda,

de certa forma inspirado em coisas que fazem parte de seu contexto sociocultural. Da mesma forma, Helô D'Ângelo e Daniel Cesart, de fato representam suas vidas em quadrinhos, destacando justamente características culturais de serem de estados diferentes, mas ainda assim, também narrando os elementos que têm em comum. A dupla Kyuumangaka, já assumiu em diversas postagens em plataformas digitais, que os personagens iniciais das tiras dos “*Estados Brasileiros*”, foram justamente (SP) São Paulo e (RJ) Rio de Janeiro, porque parte das dinâmicas dos personagens é baseado na vivência dos dois autores, enquanto as vivências de Kurama são inspirações para o personagem (SP), a vivência carioca de Yuu é transposta para o personagem (RJ).

4.3.2 Características das Narrativas Gráficas

As obras para esse trabalho estão sendo categorizadas como Narrativas Visuais, ou seja, um tipo de Narrativas Gráficas (Moya, 1975, Braga Junior, 2011, Eisner, 2013), e como webquadrinhos (Santos; Corrêa; Tomé, 2013), por serem distribuídas em um espaço virtual que é a rede social Instagram. O termo Narrativa Gráfica aqui funciona como um conceito guarda-chuva para os diversos formatos que um quadrinho ou uma tira pode se apresentar. Visto que, como foi discutido anteriormente, sobretudo nas análises diacrônicas, os autores podem ter grande alternância de formatos de suas produções. A depender dos estilos estrangeiros que os influenciaram enquanto leitores, ou mesmo dos tipos de tendências relacionados a rede social que publicam. Tanto uma configuração mais típica de uma formatação tradicional de quadrinhos com paginação ou podem optar por uma apresentação de tiras sem uma quantidade padrão de quadros.

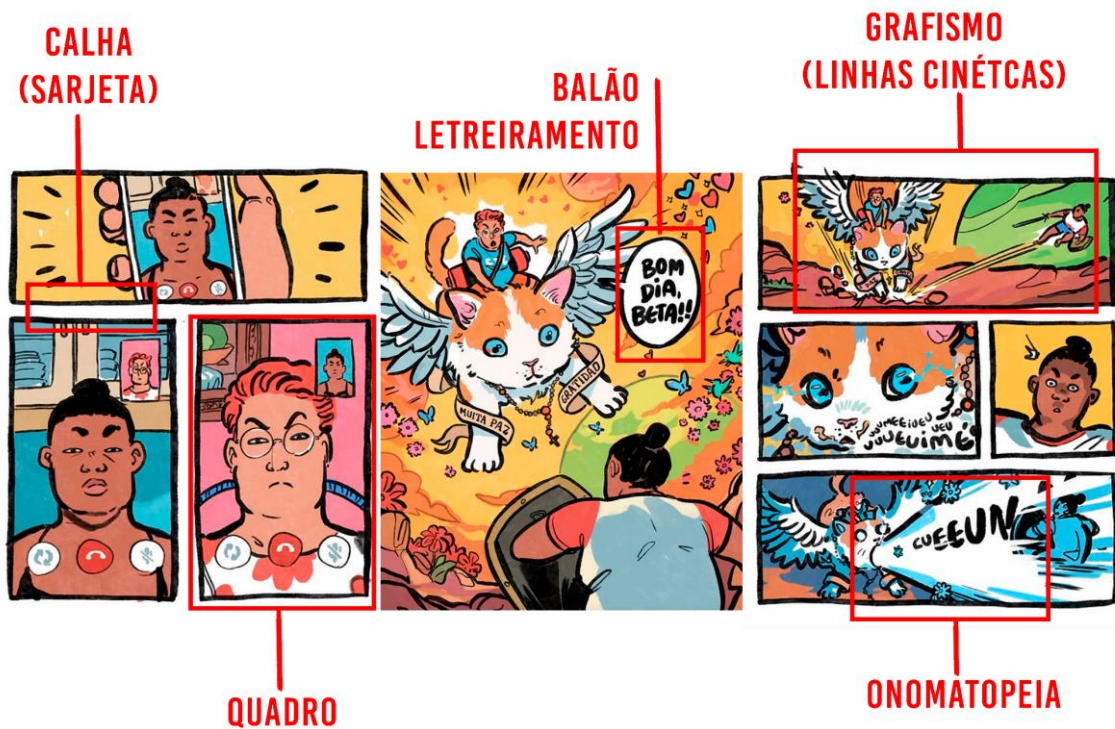
Tendo isso em vista, entende-se que nas Narrativas Gráficas a premissa é contar algo, através da combinação de imagem e texto em uma arte sequencial e se utilizando dos elementos específicos da linguagem dos quadrinhos para potencializar essa transmissão de informação.

Dessa forma, para melhor compreender como as quatro (4) obras selecionadas, mesmo tendo estilos tão particulares ainda assim podem ter consonâncias dentro de suas diferenças. Faz-se necessário observar os elementos que tornam estas HQs reconhecíveis dentro do conceito maior de Narrativas gráficas, para além de seus desdobramentos estilísticos particulares, que os tornam reconhecíveis individualmente.

O primeiro ponto a se observar, são os elementos comuns a imensa maioria de Narrativas gráficas, tais como: quadros, balões, calhas (sarjetas), letreiramento, grafismos (elementos plásticos) e onomatopeias (McCloud, 2015; Eisner, 2013; Barbieri, 2015; Braga Junior, 2011).

O estilo do autor Paulo Moreira na obra “*Bom Dia Socorro*”, apresenta traços e acabamentos mais constantes do começo ao fim do quadrinho. Sendo uma HQ com começo, meio e fim, produzida em um intervalo de dois (2) anos, pode-se considerar um intervalo de tempo pequeno para que ocorressem variações muito significativas em sua construção visual. O autor tem variedade em sua composição visual, mas essas variações ficam mais perceptíveis quando comparado com as outras obras do quadrinista. Moreira apesar de ter influências de cultura Pop tanto norte-americana quanto do leste asiático, em específico de mangás japoneses, essas referências já estão fortemente incorporadas a sua construção visual particular (Ver Figura 43).

Figura 43: Características das Narrativas Gráficas na obra “*Bom Dia Socorro*”.



Fonte: Recorte pela autora (2025), com base em Moreira (2024).

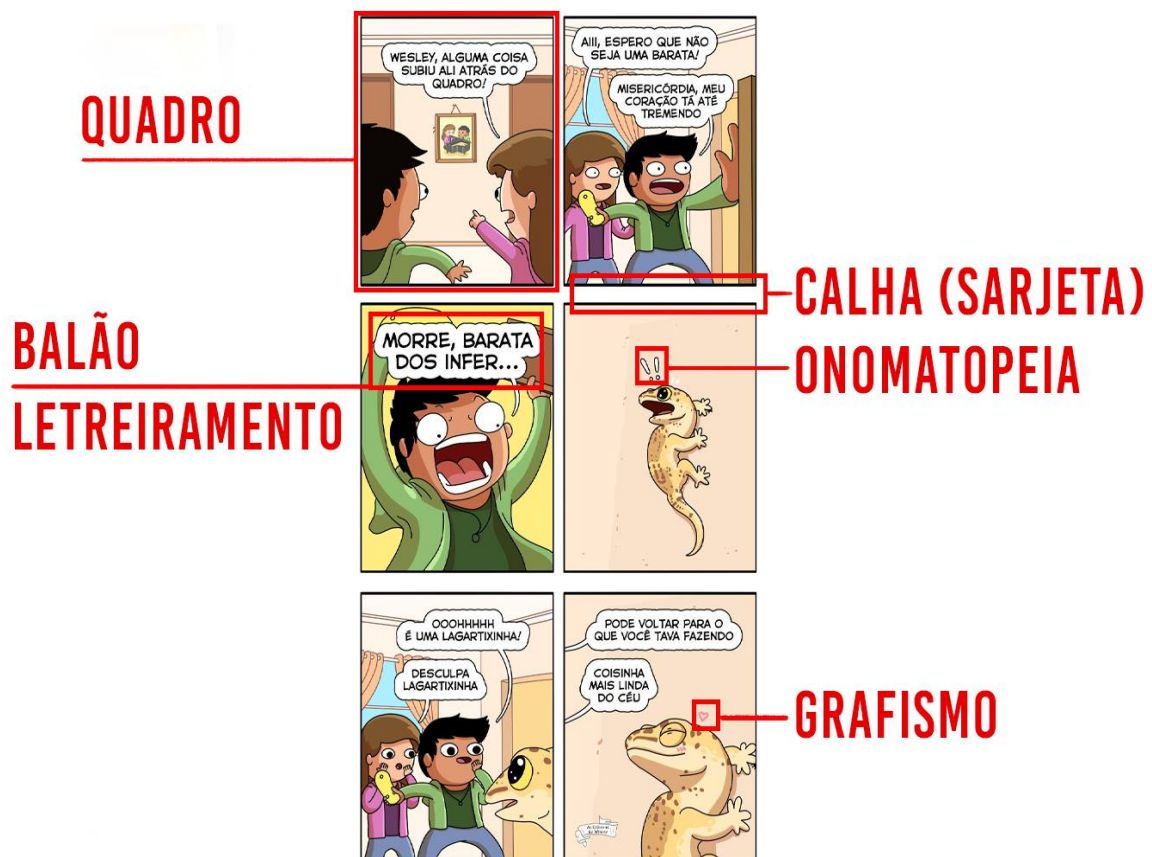
Como é possível ver na Figura 43, o traçado dos quadros de Moreira é irregular sugerindo que são feitos a mão livre e não com ferramentas de réguas digitais. Há

mudanças nítidas de espessura de linha entre personagens e elementos de cenário ou elementos decorativos que são desenhados com linhas mais finas. A estrutura das páginas é predominante no uso de quadros retangulares. O autor usa muito grafismo, principalmente linhas cinéticas com a função de sugerir movimentos das personagens. Moreira se utiliza de onomatopeia de forma pontual, nem sempre todo impacto é registrado com um som, como é o caso da Figura 43, onde o gato alado atacando o solo não tem uma onomatopeia para impacto, mas o seu golpe especial sim. O balão de fala também tem um contorno grosso semelhante ao dos quadros, sugerindo que foi desenhado manualmente, o tipo de fonte utilizado para a fala da personagem tem alternância de forma, sugerindo que também foi escrito de forma manual.

O estilo de Wesley Mercês nas “*Crônicas de Wesley*” mudou muito no decorrer dos seus anos como ilustrador, tendo uma carreira com mais de 10 anos de produção, é natural que o manejo da técnica se aperfeiçoe, e o autor absorva novas referências. Como para esta pesquisa interessa os quadrinhos de Mercês produzidos dentro do recorte temporal de 2018 à 2024, tudo que veio antes do recorte não será pontuado. Algumas tiras por serem mais curtas e terem poucos quadros, por vezes, acabam não apresentando todos os elementos, mas ainda assim, é possível observar os usos desses elementos estruturais de uma Narrativa Gráfica (Ver Figura 44).

O autor se utiliza de uma estrutura de separação de quadros bem marcadas, onde as linhas dos quadros são em preto em contraste com os desenhos internos que podem ter ou não linhas coloridas. Embora não haja um padrão específico em quantidade de quadros que cada tira tem, existe uma constância no formato, tendo predominância nos formatos quadrados ou retangulares. As calhas (sarjetas) são mais espaçadas na horizontal e mais estreitas na vertical, estrutura de separação mais comum de quadrinhos japoneses (Petrovana, 2018; Braga Junior, 2011). Os balões têm um formato adaptado ao tamanho do texto, com pouca margem de folga, e com tendência à horizontalização das falas, sugerindo que são desenhados após as falas serem digitadas. O tipo de escrita utilizado sugere o uso de uma fonte pronta, ou seja, o letreiramento não é escrito manualmente. Há pouco uso de onomatopeias, e pouco uso de grafismos e elementos plásticos, com destaque a elementos decorativos, como por exemplo o pequeno coração desenhado acima da personagem lagartixinha.

Figura 44: Características das Narrativas Gráficas na obra Crônicas de Wesley



Fonte: Recorte pela autora (2025), com base em Mercês, (2024).

Na obra “*Cuscuz Surpresa*”, performam dois estilos distintos de se representar graficamente os personagens, de forma que: a escolha de cores, a espessura de linha dos contornos, a texturização dos personagens, ficam nitidamente diferentes. Enquanto o estilo que D’Ângelo utiliza para esta obra, tem formas mais arredondadas e abauladas, e cores menos intensas, o estilo de desenho de Cesart é mais angulado com quinas e pontas bem marcadas, e cores mais intensas. De forma que, mesmo quando ambos os autores, retratam a mesma camisa de time (figura 45), é perceptível que os dois autores se utilizam das cores do time, mas expressam isso em intensidade e saturação diferentes, sendo um traço característico do estilo de cada um. No entanto, também é perceptível também, que os fundos dos quadros são construídos de forma a harmonizar com os personagens. No exemplo da Figura 45, é nítido o uso de cores que buscam uma boa leitura de “figura x fundo”, sendo escolhidas matizes mais suaves que as usadas nos personagens propriamente ditos.

Figura 45: Características das Narrativas Gráficas na obra Cuscuz Surpresa



Fonte: Recorte pela autora (2025), com base em D'Ângelo; Cesart (2024)

Os quadros são predominantemente quadrados, com algumas variações quando se quer trazer mais ênfase, como no caso da Figura 45, o quarto quadro é vazado, ou seja, não tem linhas delimitando seu contorno. Linhas coloridas são usadas de forma mais predominante na personagem de D'Ângelo para marcar texturas internas, como por exemplo do cabelo ou listras da camisa, enquanto que no estilo de Cesart mesmo as linhas internas são feitas em preto, sendo que mais finas. Os balões são variáveis podendo ter mais ou menos folga em relação ao texto contido nele, e se modificando a depender da ênfase da fala, no entanto, é válido ressaltar que os balões são predominantemente horizontais. As tipografias utilizadas para as falas dos dois personagens são distintas, os tipos utilizados por D'Ângelo têm letras escritas ligeiramente diferentes sugerindo uma fonte que simule traços cursivos, enquanto a de Cesart tem espessura da linha e altura das letras mais constante, sugerindo o uso de uma fonte pronta. As falas de intensidade, no caso, o grito da personagem de D'Ângelo, assim como a onomatopeia “rasga”, sugerem que foram escritas manualmente, já que apresentam maior variação de traço em cada letra. Os grafismos estão representados em linhas cinéticas que sugerem o movimento de rasgar a camisa com o movimento dos braços.

A dupla Kyuumangaka têm a produção de sua obra “*Estados Brasileiros*” ao longo de sete (7) anos, contando com mais de 600 postagens durante esse período, sem considerar postagens feitas após o período de recorte deste trabalho. É compreensível que os autores tenham explorado grande diversidade de concepções visuais, até alcançarem um estilo que representasse a obra em si, e a destacasse das outras produções feitas pela dupla.

Dessa forma, as primeiras aparições dos personagens ocorreram em meados de março de 2018, e desde então, os autores não pararam de publicar tiras dos personagens, e da mesma forma que ocorreu no trabalho de outros quadrinistas com carreiras longas utilizando os mesmos personagens, estes se transformaram e foram se adequando em formato dos quadros, dos balões, do uso de cores, da espessura de linhas, até se estabilizar no estilo praticado pela dupla de forma mais consistente para esse título no final de 2021 e até o presente momento, como pode ser observado na figura 46.

Figura 46: Características das Narrativas Gráficas da obra *Estados Brasileiros*



Fonte: Recorte pela autora (2025), com base em Kurama e Yuu, (2023).




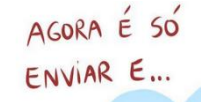







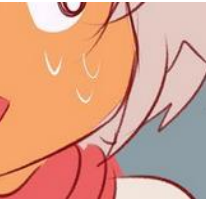
Os quadros não são uniformes podendo se apresentar como quadrados ou retangulares, e em alguns casos, usos mais excêntricos com linhas diagonais. Característica marcante de suas tiras são as calhas estarem completamente preenchidas

com uma cor mais escura e sólida, como é possível ver na Figura 46. As tiras sempre vêm com legendas para indicar qual estado é aquele personagem que está sendo representado, no caso (MG) Minas Gerais e (RJ) Rio de Janeiro. As indicações de balões nem sempre são feitas com o contorno fechado, por vezes tendo apenas um rabicho em formato de “v” indicando de quem é a fala. Alguns textos podem ser entendidos tanto como legendas como pensamentos por não estarem circunscritos em um balão. E a fala de intensidade “É você!!” pela posição, ausência de balão, está sendo alocada como uma onomatopeia. Pela forma como as letras não têm padronização de altura, espaçamento e espessura de linha, sugere que todos os textos são escritos manualmente.

Dessa forma, como pode ser observado em cada exemplo retirado das obras dos autores selecionados para esta observação sistemática, apesar de todos terem estilos distintos, ainda assim é possível identificar as características que são comuns e os agrupam dentro do conceito maior de narrativas Gráficas. Sintetizando e colocando lado a lado cada obra, tem-se o quadro 8:

Quadro 8: elementos de Narrativas Gráficas das HQs selecionadas

	“Bom Dia Socorro”	“Crônicas de Wesley”	“Cuscuz Surpresa”	“Estados Brasileiros”
Quadros				
Balões				
Calhas				

Leteiramento				
Onomatopeias				
Grafismos/ elementos plásticos				

Fonte: Recorte pela autora (2025), com base em Moreira (2022), Mercê (2024), D'Ângelo e Cesart (2024) e Kyuumangaka (2023).

Conforme pode ser visto no Quadro 8, estas características podem ser vistas como elementos básicos estruturais que os quadrinhos apresentam de forma mais ou menos significativa estão presentes em todos os analisados. Esses dados permitem dizer que todos os autores que fazem parte do grupo de observação sistemática desse trabalho produziram obras que podem ser categorizadas como Histórias em Quadrinhos. E, dentro desse conceito, torna-se possível se utilizar dos demais estudos acerca das características específicas da linguagem das HQS para analisar as particularidades estilísticas de cada autor nas obras do recorte.

Observar também que os trabalhos selecionados também são compreendidos como webquadrinhos, também possibilita se utilizar dos estudos acerca desses espaços virtuais e dos fluxos ali presentes, para compreender como se dá parte das soluções visuais utilizadas pelos autores.

E que de forma geral, mesmo que cada quadrinista tenha um estilo diferente, e estes tenham produzido suas obras sem ter qualquer contato um com o outro, ainda assim, é possível agrupá-los de forma sistemática, pormenorizar, e analisar suas particularidades. Avaliando seus pontos de concordância de apresentação da Narrativa Visual, e seus

pontos de divergência. E como cada um desses pode ser compreendido como um exemplo do tipo de Visualidade defendida neste trabalho como “parece coisa do Brasil”.

4.3.3 Periodicidade e consistência

A periodicidade é um elemento que traz consistência a produções de webquadrinhos, pois é através de repetidas postagens que os leitores desenvolvem o hábito de buscar mais conteúdo de um determinado artista. Como toda a pesquisa aqui desenvolvida necessita levar em consideração o suporte midiático, que no caso, é a rede social Instagram, também se faz necessário entender como se deu essa permanência dos autores em seus respectivos espaços virtuais.

Esta seção têm a principal finalidade de demonstrar que dentro do período de tempo do recorte (2018 a 2024) os quadrinistas elencados para observação e análise sistemática, tiveram publicações *online* com interação de seu público leitor.

No caso da obra de Mercês “*As Crônicas de Wesley*” e da dupla Kyuumangaka com os “*Estados Brasileiros*”, a questão da periodicidade e consistência se dá principalmente através do grande volume de postagens durante o período do recorte de sete (7) anos, de forma que os autores construíram uma *fanbase*¹⁷ atraída pela frequência das publicações.

Enquanto no caso da obra de Moreira “*Bom dia Socorro*” e na obra de D’Ângelo e Cesart com o “*Cuscuz Surpresa*” os leitores foram atraídos para estes quadrinhos porque os autores já tinham outros títulos de grande expressão ou mesmo premiados (no caso de D’Ângelo e Cesart), além de frequência de postagens diversas. Logo pode-se destacar, que esses novos títulos receberam atenção inicialmente por serem obras publicadas por autores já reconhecidos no meio de HQs, para somente posteriormente ser formado seu grupo de fãs específicos para a obra.

O número de postagens na rede social Instagram feita para cada obra no intervalo de tempo do recorte deste trabalho pode ser visto no Quadro 9:

¹⁷ *fanbase*: é o termo em inglês utilizado para se referir ao grupo de pessoas que formam uma “base de fãs” sobre algo ou alguém.

Quadro 9: Quantidades de publicações de cada obra dentro do recorte de tempo.

Obra	período de publicação	Postagens no Instagram
Bom Dia Socorro	2022	59
Crônicas de Wesley	no intervalo de 2018 à 2024	342
Cuscuz Surpresa	2023 a 2024	60
Estados Brasileiros	2018 a 2024	634

Fonte: Recorte pela autora (2025), com base em Moreira (2022), Mercê (2018 a 2024), D'Ângelo e Cesart (2023 a 2024) e Kyuumangaka (2018 a 2023).

Para chegar aos números descritos no Quadro 9 se fez necessário olhar cada perfil no Instagram de cada um dos autores individualmente, assim como excluir alguns tipos de postagens da contagem, tais como: vídeos não relacionados com as HQs, fotos de eventos, fotos de produtos associados aos personagens das HQs, brindes diversos, ilustrações avulsas, entrevistas e cartazes de divulgação de eventos.

Mesmo que os autores estivessem se utilizando da *hashtag* específica da obra na postagem, entende-se que diversos tipos de publicações feitas no Instagram não se configuram como Narrativas Gráficas, dentro do conceito de quadrinhos propriamente ditos. Sendo assim, que atendam aos elementos que foram demonstrados anteriormente, tais como possuírem: quadros, calhas, balões, etc.

Entende-se que é necessário que o autor de quadrinhos se auto divulgue, sobretudo o independente, esteja responsável por sua própria promoção. E, por isso, seu perfil dentro das plataformas digitais não abriga somente seus trabalhos, como diversos tipos de publicações com finalidade de propaganda. No entanto, essas peças, mesmo com qualidade gráfica como não estão estruturadas como HQs, não entram no escopo de análise.

No caso da obra de D'Ângelo e Cesart com “*Cuscuz Surpresa*” especificamente as tiras que fizeram divulgação para seu financiamento coletivo no Catarse foram mantidas na contagem, pois para além da divulgação em si, estas tiras possuem seu próprio enredo, a propaganda sendo apenas um “extra” na história.

Também no caso de Mercês com a obra “*Crônicas de Wesley*” como esta obra teve sua publicação iniciada em meados de 2013, ou seja, antes do período do recorte

desta pesquisa, também se excluiu postagens do autor que eram “republicações” de tiras antigas do período de 2013 à 2017. Como já foi apontado anteriormente neste trabalho, a construção de Visualidade do autor se modificou muito no decorrer dos seus mais de dez (10) anos como ilustrador e quadrinista.

Um exemplo nítido de mudanças entre apresentações visuais de HQs em relação as suas primeiras publicações, estão nos ajustes de cor que foram feitos nas representações dos personagens de D’Ângelo e Cesart, em relação às tiras da obra “Cuscuz Surpresa” no exemplo de março de 2023 e no de outubro de 2024 (Ver Figura 47).

Figura 47: Mudanças de abordagem visual na obra Cuscuz Surpresa.



Fonte: Recorte pela autora (2025), com base em D’Ângelo; Cesart (2023 e 2024)

Como é possível ver na Figura 47, mesmo em um intervalo de pouco mais de um ano, as cores, formas e construção de balões, fontes utilizadas, se modificou ao ponto que a primeira versão de 2023 do início do processo de publicação, os autores ainda estavam em processo de construção de que tipo de Visualidade usar para seu novo quadrinho.

Mas também há algumas dessas transformações que se dão através do contato com o público leitor, que interage com o autor e produtor de HQs ativamente (Jenkins, 2009; Jenkins; Ford; Green, 2015). Comentando suas impressões positivas e negativas, citando vivências próprias em uma troca de informação direta e abastecendo esse fluxo de informações entre produtor e consumidor de quadrinhos (Pavarina, 2023a).

Por vezes a intervenção do grupo de fãs auxilia a resolver situações que inicialmente podem não ter sido vistas como um problema para o autor. Um exemplo que

ilustra esse tipo de situação pode ser observado no caso da caracterização visual inicial do personagem (SP) São Paulo no ano de 2018, ainda no início das publicações da série de tiras “*Estados Brasileiros*” da dupla Kyuumangaka, conforme pode ser visto na figura 48.

Figura 48: Adaptação na caracterização visual do personagem SP



Fonte: Recorte pela autora (2025), com base em Kyuumangaka (2018).

Como é possível ver na Figura 48, o personagem (SP) São Paulo, tinha em sua concepção visual original uma faixa no braço que é elemento estereotipado de personagens de anime que são representantes de turma, ou representantes de classe. No entanto, mesmo sendo um elemento comum a cultura Pop japonesa, longe do contexto do mangá japonês, a leitura da faixa no braço causou um impacto negativo, sendo confundida com alusão a uma faixa nazista. As influências iniciais para as tiras dos “*Estados Brasileiros*” eram as tiras estrangeiras da “*Earth-chan*” que se popularizaram na mesma época e meados de 2018 sendo que através da rede social X (antigo Twitter) (informação verbal).¹⁸

¹⁸ Fala de Mariana Petrovana Ferreira da Silva em comunicação oral nas 7as. Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos da USP, em 24 ago. 2023.

De forma que, parte das futuras decisões do autor para suas obras estão diretamente influenciadas pela resposta do público. Por vezes essa resposta pode ser vista em números de *likes*, na variedade de comentários, quantidade de compartilhamento nos *stories*. Logo, entende-se que manter a periodicidade e a constância das postagens, não só favorece na manutenção dos leitores da HQ em si, como também, impacta de forma direta e indireta nas decisões do autor sobre seu quadrinho. E essas transformações reverberam e se refletem no tipo de Visualidade construída para aquela Narrativa Gráfica, que é resultado destes processos coletivos de interação dentro da rede social, no caso o Instagram.

4.4 Observação e análise das obras

Na observação sistemática das obras visou-se atender a identificação das características particulares das HQs, de forma a identificar o que as tornam representativas nesse novo estado de Visualidade defendido neste trabalho como uma HQ que “parece coisa do Brasil”. E como esse estado de Visualidade é alcançado através dos fluxos de informação contidos nas interações dentro do espaço virtual, no caso desse recorte, a rede social Instagram.

Têm-se então as categorias de análises baseando-se nos apontamentos de Santos, Silva (2023). Os quadrinhos podem ser entendidos dentro de três grandes grupos de análises, que são: 1) Quadrinhos como meio de comunicação, que abrange: Recepção, Aplicações práticas, Sociedade/Cultura, História e Conteúdo; 2) Quadrinhos como Arte, que abrange: Técnica-estética e Linguagem e 3) Quadrinhos como produto, que abrange: Economia, produção, distribuição e consumo.

Como descrito anteriormente nesta pesquisa, e tendo como base as categorias que relacionam as características das HQs com os meios de compreensão, têm-se as cinco categorias desenvolvidas para responder essa pesquisa: (1) Caracterização Estética; (2) Produção e distribuição; (3) Recepção; (4) Linguagem e (5) Aspectos socioculturais.

Na categoria (1) Caracterização Estética, observa-se em cada obra de quadrinhos deste recorte, como se categoriza enquanto sua apresentação visual como: mimética ou hibridizada, tendo como base os conceitos estabelecidos por Braga Junior (2011). Pois como foi visto anteriormente nesta pesquisa, mesmo que o autor pratique um estilo mimético de estéticas estrangeiras para ilustrações, a Visualidade construída para obras

de quadrinhos podem ser diferentes e apresentarem características que as distinguem em relação a outros títulos de um mesmo autor.

Na categoria (2) Produção e Distribuição, observa-se que cada obra pode ser categorizada como produzida e distribuída de forma independente, ou por intermédio de uma editora. Buscou-se também cercar o quanto da produção é feito de forma independente, de forma a auxiliar a compreender o quanto da Visualidade resultante é consequência das dinâmicas de ser um produtor autônomo. Sobretudo na troca entre produtor, leitor e suporte digital onde a obra é publicada, ou de um processo de editoração de uma empresa ou editora.

Na categoria (3) Recepção, observa-se se o autor tem uma *fanbase* estabelecida para aquela determinada HQ. Muito embora traçar perfil de fãs seja um critério com bastante diversidade, os próprios autores costumam determinar para qual tipo de público estão se comunicando. Entender se existe resposta consistente da *fanbase* auxilia na compreensão da motivação do autor em manter a produção de uma HQ em suas plataformas digitais.

Na categoria (4) Linguagem, observa-se os elementos visuais e textuais que vão além das construções mais basilares dos quadrinhos, e identifica-se o que seriam as características particulares daquele determinado quadrinista na construção de linguagem em quadrinhos de sua obra. Além de identificar se há elementos textuais que remetem as falas/ gírias/ expressões reconhecidas como brasileiras.

Na categoria (5) Aspectos Socioculturais, observa-se se há elementos na caracterização visual que remetam aos reconhecidos como “*Brasil Core*” nesse aspecto visual mais geral, tais como: *memes*, reproduções de personalidades famosas, e outros tipos variados de construções visuais e combinações de cores que sejam passíveis de associação com o “*Brasil Core*”, mesmo que o quadrinho não se passe no Brasil.

Na seção da Categoria (5) de Aspectos Socioculturais para além das observações específicas da categoria, apresenta-se o quadro que faz a síntese de todas as categorias descritas anteriormente (Ver Quadro 10), identificando suas particularidades, para só a partir do resultado dessa síntese, analisar os aspectos relacionados aos fluxos de informação desses autores, suas obras distribuídas na rede social Instagram e chegar ao paradigma visual de uma HQ que “parece coisa do Brasil”.

Quadro 10 – Síntese das categorias

“Obra Analisada” Quadrinista	Categorias de análise	Síntese da obra analisada
	(1) Caracterização Estética Identificar se a HQB é mimética ou parte de hibridização em sua construção visual	
	(2) Produção e Distribuição Identificar se a HQB é oriunda de produção independente ou se está associada a alguma editora.	
	(3) Recepção Identificar se aquele autor tem uma <i>fanbase</i> estabelecida para a HQ estudada.	
	(4) Linguagem Identificar se há elementos textuais que remetem as falas/ gírias/ expressões reconhecidas como brasileiras.	
	(5) Aspectos Socioculturais Identificar se há elementos visuais que remetem e sejam reconhecidos como “ <i>Brasil Core</i> ”.	

Fonte: elaborado pela autora (2025), com base em Santos e Silva (2023).

É importante observar que o Quadro 10 de síntese serve para revisar as características que ajudam a observar as obras em quadrinhos do recorte deste trabalho. Justamente por ser uma pesquisa que visa explorar essa nova construção de Visualidade, se faz necessário avaliar com atenção essas particularidades de cada uma das HQs selecionadas, de forma a identificar os padrões. Sendo assim, não se perde de perspectiva que cada obra funciona de forma individual, no entanto, através de cada uma dessas categorias de análise se faz possível identificar os pontos de concordância e discordância entre as HQs. Como já foi destacado na apresentação dos autores desse recorte, todos esses produtores podem ser entendidos como quadrinistas produzindo Narrativas Gráficas de forma consistente, mantendo periodicidade em suas publicações.

Para além disso, essas HQs foram agrupadas para esse trabalho por terem características em sua constituição visual que permite que estes quadrinhos possam ser vistos como parte de um mesmo grupo de Visualidade, mas sem excluir suas particularidades individuais estilísticas de cada autor.

4.4.1 Caracterização Estética: HQs miméticos x HQs híbridos

Quando Braga Junior (2011, p.117) aborda o que seriam os “Moho-mangá ou Mangás-Miméticos”, o autor se referia apenas ao grupo de produtores brasileiros que inspirados nos quadrinhos japoneses, tinham forte influência estético-temática deste tipo de quadrinhos, e produziam tal qual os mangás do leste asiático. Enquanto Hibridismo seriam os quadrinhos que apresentam uma mescla de referências com finalidade de gerar um novo material oriundo dessa mistura de elementos.

No entanto, para este trabalho, o entendimento de mimetismo e hibridismo não se limita somente aos produtores brasileiros que tem sua construção estética visual inspirada no mangá japonês. Mas tenta perceber influências de quadrinhos estrangeiros de forma mais geral nos trabalhos dos autores aqui analisados, de forma a categorizá-los como quadrinhos miméticos ou quadrinhos híbridos.

Como já foi discutido na análise diacrônica acerca dos quadrinhos impressos no Brasil, várias fases da produção de HQs no país estiveram intrinsecamente relacionadas com produções estrangeiras. De forma que, todo quadrinho produzido no país, seja impresso ou digital, detêm algum grau de interferência de produções estrangeiras, seja de forma direta com finalidade de mimese, ou indireta, em um processo de hibridização e experimentação. Não há demérito em ser um produtor que mimetiza um estilo para se adequar a um mercado nacional ou internacional, o que é feito por muitos quadrinistas que buscam alcançar sucesso comercial, ou no caso de produtores independentes que direcionam seus títulos independentes para plataformas de publicação estrangeiras.

Tendo isso em vista, observa-se que os autores selecionados para este recorte construíram apresentações visuais particulares para cada uma de suas obras analisadas nesta pesquisa.

Paulo Moreira, é um autor com muitas referências distintas, misturando aspectos de um traço mais grosso com uso de cores sólidas, típico do *cartum*, já sendo um aspecto marcante de sua construção visual. Os desenhos são estilizados e expressivos, e a construção de narrativa é carregada com referências de cultura POP, principalmente a japonesa retirada das animações (animês). Moreira já é reconhecido também por fazer esse tipo de combinação, onde um personagem famoso de algum animê é transportado para o estilo do autor, seja em uma apresentação visual mais proporcional a um humano, ou em um aspecto mais cartunesco e humorístico.

Para a obra “*Bom Dia Socorro*” o autor buscou desenhar formas humanas mais equilibradas, sendo um estilo de construção visual que pode ser entendido como “intermediário”. Ainda que bastante distinguível dos desenhos super simplificados e cartunescos como os usados nas tiras publicadas em seu perfil, ou dos desenhos mais detalhados utilizados em cartazes e ilustrações (ver figura 49).

Figura 49: Comparação de estilos de Paulo Moreira Cartaz sobre o FIQ, “*Bom Dia Socorro*” e tira “gang gang” (2022).



Fonte: elaborada pela autora (2025), com base em Moreira (2022).

No entanto, independente de qual estilo o autor esteja trabalhando ainda se mantém as composições com uso de cores vibrantes, assim como, utilização de poucos gradientes somado a algum grau de texturas. A texturização de Moreira fica a critério de manter as marcas de pincelada, quase num processo que mimetiza marcadores tradicionais, porém, sendo feito de forma digital com pinceis que simulam esse tipo de efeito.

Os tipos de foco e dos enquadramentos de “*Bom dia Socorro*” são variados, podendo ser em: objetos, ambientes, pessoas, falas, ou elementos decorativos como a representação das figurinhas e mensagem de áudio do aplicativo WhatsApp. Tendo sido publicadas de forma individual, ou seja, de página a página, sua estrutura lembra a de uma tira vertical, com três quadros retangulares. No entanto por não ter: começo, meio e fim, em cada página, se faziam perceptível, que era uma história longa com continuidade (ver Figura 50).

Figura 50: Bom dia Socorro, compilado de páginas.



Fonte: elaborada pela autora (2025), com base em Moreira (2022).

Apenas em três (3) páginas, o autor fugiu da configuração de três retângulos sequenciados, se utilizando de outra estrutura de organização visual com quadros na vertical, ou mesmo se utilizando da página completa sem marcação delimitada por um quadro (*splash page*). De forma geral, apesar de existirem muitas referências a cenas de lutas de animês, memes, e outras referências de cultura POP. Ainda assim, esses esquemas visuais são feitos dentro da construção visual característica do estilo de desenho de Moreira, logo, “*Bom Dia Socorro*” pode ser categorizado como um quadrinho híbrido.

Wesley Mercês, tem um estilo tipicamente cartunescos, com traços grossos, formas arredondadas, personagens expressivos. No entanto, mesmo dentro de sua construção de estética, existem variações de apresentação visual a depender de qual grupo de histórias estão sendo desenhadas. Alguns personagens recebem mais detalhes, enquanto outros são desenhados de forma mais simplificada com menos traços. Como descrito anteriormente, as “*Crônicas de Wesley*”, é uma produção longa que possui diversos personagens, e por isso existem essas variações. Conforme é possível ver na Figura 51, embora o traço cartunescos arredondado de Mercês seja reconhecível em todas as três (3) tiras, no entanto, o acabamento de pintura é visivelmente diferente:

Figura 51: variações de estilo nas tiras da “Crônicas de Wesley”.



Fonte: elaborada pela autora (2025), com base em Mercês (2024)

Na figura 51, a primeira tira da esquerda, existe um trabalho mais detalhado no cenário com maior variedade de cores, que traz sensação de profundidade. Enquanto a terceira tira na direita, o milharal também tem grande variação de cores, texturização ao ponto que a qualidade gráfica destoa em relação aos personagens posicionados a frente. Enquanto a tira central, existe um equilíbrio entre personagens e o cenário, mas sem perder o contraste Figura x Fundo, de leitura de elementos. A seleção de cores é fortemente saturada, ou seja, são mais intensas e vibrantes, as linhas de contorno dos personagens são mais grossas, enquanto as linhas do fundo são mais claras.

Dessa forma, diferente de Paulo Moreira, onde toda a obra de “*Bom Dia Socorro*” mantém as mesmas características uniformes de estilo, mas que se distingue das demais tiras do autor. Já nas “*Crônicas de Wesley*” como existem muitos personagens, que protagonizam histórias não cronológicas com exceção do especial “*Apocalipse das Capivaras*”, há diversidade nos tipos de caracterização visual. Permitindo que o leitor consiga reconhecer quais são os personagens baseado no tipo de configuração visual e estruturação usado.

Logo, para além do recorte temporal, se faz necessário destacar que algumas tiras atendem aos critérios de construção visual de Visualidade de “parece coisa do Brasil”, e outras que estão alocadas em outros tipos de apresentação visual. O que diferencia esses dois grupos é justamente o fato das tiras que se alinham a visualidade procurada nesse projeto, é o uso de elementos externos, tais como: *memes*, referências visuais a outras obras, associado a cores mais intensas, como é possível ver na figura 52.

Figura 52: Exemplos de Tiras das “Crônicas de Wesley”, que estão dentro do recorte.



Fonte: elaborada pela autora (2025), com base em Mercês (2024)

Na Figura 52, é perceptível como o uso de cores como vermelho, verde, azul, verde de forma mais intensa, sem tanta variação cromática, causando uma sensação de contraste mais forte. No quadro da direita o oftalmologista está fazendo referência ao *meme* do pernalonga “no”. Assim como na figura do meio, o personagem capitão Brasil é uma sátira a estereótipos brasileiros, embora a piada seja gerada pelo ato de limpar o ventilador. Então, embora Mercês produza tiras com aspecto alinhado a padrões visuais variados, dentre suas obras, principalmente as que foram publicadas a partir do ano de 2022. Sendo assim, as “*Crônicas de Wesley*” possuem os dois tipos de quadrinhos, miméticos e híbridos, porém, as tiras que se alinham à pesquisa desenvolvida neste trabalho, são justamente seus trabalhos que apresentam hibridismo na construção visual.

Helô D’ângelo é uma quadrinista com uma construção visual muito versátil, e tem diversas apresentações para suas obras, sendo perceptível como se modifica de trabalho a trabalho, mas ainda assim, sendo possível reconhecer que é um trabalho da artista. D’Ângelo possui quadrinhos com acabamentos tanto de forma tradicional com aquarela, como de forma digital coloridos, ou em tons de cinza. É interessante observar como a autora explorou grande variedade de construções visuais, formas, combinações de formas e cores, até alcançar o estilo praticado na obra “Cuscuz Surpresa” (figura 53).

Figura 53: Compilado de quadros que demonstram variedade de construção visual de Helô D'Ângelo no recorte de tempo.



Fonte: elaborada pela autora (2025), com base em D'Ângelo (2024).

Como é possível ver na Figura 53, o primeiro quadro do lado esquerdo superior, é a combinação de formas e cores utilizadas pela autora na coletânea “*Boy Dodói*” (2024), é perceptível que a paleta de cores reduzida, tem finalidade de tornar facilmente reconhecível que aquela tira mesmo dentro da construção de estilo da autora, faz parte de uma coletânea de uma obra específica. Na linha inferior, mesmo tendo três quadros com exemplos de quadros produzidos com acabamento em aquarela, a forma como a autora desenha sua personagem muda, a escolha de cores muda. Assim como D'Ângelo também trabalha com tiras em tons de cinza ou com cores de destaque, como a tira do lado direito superior. E dentre todos esses exemplos, o quadro central da tira sobre o time da Bahia, é a que mais se destaca em questão de cores intensas, e o fato de estar combinada com o estilo de Cesart, causa uma sensação de mistura, de miscelânea.

Daniel Cesart, tem um estilo bem característico com influências de quadrinhos de super-heróis, mas não se atendo a construções estereotipadas de corpos super esculturais exageradamente, o autor desenvolve um estilo que dialoga com expressividade típica de quadrinhos mais cartunescos como com construções de personagens com proporções mais realistas. Trabalhando com paletas reduzidas, alto contraste, linhas grossas e cores intensas (ver Figura 54).

Figura 54: compilado de estilos de Cesart (2025) e (2024)



Fonte: elaborada pela autora (2025), com base em Paralelos (2025) e Cesart (2024).

Como é possível ver na Figura 54, as marcações de zonas escuras são predominantemente preenchidas com preto ou com uma cor sólida, como é o caso da primeira tira do lado esquerdo. A construção estilística se utiliza de ângulos e pontas, e mesmo nas tiras coloridas existe pouca variação de cor.

Sendo assim, de forma intencional ou não, D'Ângelo traz elementos específicos para a obra “*Cuscuz Surpresa*” seja pelo caráter de vivência pessoal, para diminuir o contraste com o estilo de Cesart nas tiras, mas a resultante de Visualidade é claramente diferente das demais obras da autora. Por isso, nesse caso considera-se que houve um processo de hibridização, mas em relação a combinação do estilo dos dois autores.

Para a dupla Kyuumangaka os estilos divergem a depender de quem está produzindo os materiais, como na imensa maioria das obras da dupla é ilustrada e colorida por Kurama, então o estilo do autor acaba sendo estampado como mais representativo para a dupla de autores. Sendo fortemente influenciado por parte do leste asiático, inclui não somente mangás japoneses, como ilustrações e jogos chineses. Se faz possível identificar que assim como outros autores nesta pesquisa, existe um processo de seleção de características visuais a depender do tipo de projeto que está sendo trabalhado. Quando é relacionado a produção de tiras enquanto produtor de conteúdo do jogo chinês “*Genshin Impact*”, existe uma tendência maior a mimese das cores, formas, texturas e combinações. Quando está relacionado aos títulos originais, como “*Akademia*” ou aos “*Estados Brasileiros*”, há mudanças na construção dos personagens, configuração de quadros, e seleção de cores. Ou mesmo quando é um projeto onde quem é o ilustrador principal é Yuu, então a configuração visual muda drasticamente assim como a seleção de cores e formas (Ver Figura 55).

Figura 55: compilados de variações de estilo de Kurama e Yuu (2024).



Fonte: elaborada pela autora (2025), com base em Kyuumangaka (2024).

Como é possível ver na Figura 55, o autor Kurama, muda drasticamente a configuração visual de suas tiras a depender de qual obra está sendo trabalhada. No canto superior esquerdo, os dois personagens representados fazem parte do jogo “*Genshin Impact*” logo a seleção de cores e cenário é diretamente influenciado pela estética do jogo chinês, mesmo que o autor adapte para seu estilo particular, ainda está mais próximo de uma mimese que de um processo de hibridização. Já no centro da primeira linha, é uma tirinha autobiográfica, e o personagem de cabelo azul, é a representação do próprio Kurama, a construção tem linhas grossas, as cores são menos intensas, mas têm-se contraste entre o fundo com gradiente suave e os personagens de contornos bem marcado. logo abaixo no centro da linha inferior, é um quadro das tiras da série “*Akademia*” de 2024, os personagens são desenhados dentro das proporções de uma pessoa, mas ainda dentro do estilo mangá japonês, há pouco contraste entre o fundo e o personagem, sendo uma obra feita a partir de uma seleção de cores limitadas. E por fim, no canto inferior esquerdo, têm-se uma das tiras que fazem parte dos “*Estados Brasileiros*” e fica perceptível, como a escolha de cores passa ter cores intensas, saturadas, o fundo trabalhado com uma cor mais neutra, onde objetivo é destacar os personagens, além das referências nos diálogos fazerem referência ao meme de que: “no Sul é mais frio”.

Ainda na Figura 55, do lado direito, as duas ilustrações no canto superior e inferior, são da roteirista Yuu, que ilustra em projetos específicos como o *Artbook* “*Asteria Animi*” programado para ser lançado no segundo semestre de 2025. Ou em encomendas de ilustração para uso pessoal ou comercial, de forma freelancer.

Dos autores selecionados para esta observação sistemática são os que tem a construção visual mais mimética a estilos do leste asiático, no entanto, a obra “*Estados Brasileiros*” se destaca nos acabamentos, escolha de cores, seleção de diálogos, referências a memes, ao ponto de ter um processo de influência da estética “*Brasil Core*”. Dessa forma, pode-se considerar a obra “*Estados Brasileiros*” é um mangá hibridizado. O acabamento da obra “*Estados Brasileiros*” se modifica, avançando até alcançar o tipo de construção visual que é praticado nas postagens mais recentes da obra. Fazendo um levantamento do personagem (SP) São Paulo, de 2018 até 2024, é possível notar as mudanças em sua caracterização para além da retirada da faixa no braço. O personagem sai de uma apresentação visual mais próxima do mangá japonês mimético, e passa para uma construção de traço mais estilizada. A estrutura do personagem passa a utilizar traços e contornos mais grossos, cores sólidas com pouca ou nenhuma graduação e de maior intensidade, além do personagem demonstrar maior variedade de expressões (ver Figura 56).

Figura 56: Linha cronológica de variação de apresentação visual do personagem (SP) São Paulo da obra “*Estados Brasileiros*” da dupla Kyuumangaka.



Fonte: Recorte pela autora (2025), com base em Kyuumangaka (2018 a 2024).

A figura 56 é um exemplo que demonstra como o autor de quadrinhos constrói o estilo à medida que produz e publica sua obra, e essa trajetória de desenvolvimento de construção visual fica registrada até certo ponto, nas postagens da rede social, nesse caso, do Instagram. Conforme esse quadrinista obtém a atenção e receptividade de seu público leitor, se estabelece esse fluxo de informação entre os dois (o autor e o leitor) que é constantemente influenciado pelas dinâmicas que ocorrem dentro da própria rede social (Instagram), para além das interações individuais.

Dessa forma, mesmo entendendo que todas as obras desta pesquisa são Narrativas Gráficas, e que seus autores já estavam familiarizados com a linguagem dos quadrinhos, fosse por experiência de trabalhos anteriores, ou desenvolvido durante o tempo em que publicaram suas HQs de forma online. Ainda assim, cada um deles tem uma construção de estilo particular, passível de ser reconhecida, e de ser relacionada com estilos que serviram de base referencial. No entanto, também se percebeu que para as obras específicas do recorte desta pesquisa, existem processos de hibridização que são o resultado de uma soma de fatores internos, ou seja, as escolhas e soluções dos próprios autores, e externas, aquelas advindas da dinâmica com leitores, ou influenciados pelo suporte midiático que estão publicando.

4.4.2 Produção e Distribuição: HQs independentes x HQs de Editora

A produção e a distribuição das HQs Brasileiras podem ser compreendidas como HQ produzidas de forma independentes e as que são produzidas com o auxílio de editoras.

Dentro da perspectiva mercadológica do consumo de HQs, tem-se estabelecido marcas de grande sucesso comercial, um exemplo prático seria a Turma da Mônica do Maurício de Sousa. As editoras que formam o grupo *mainstream* de produtores tais como: Companhia das Letras, Panini e semelhantes, performam nesse mercado editorial, tanto no licenciamento de obras estrangeiras como com publicações de autores nacionais mais estabelecidos.

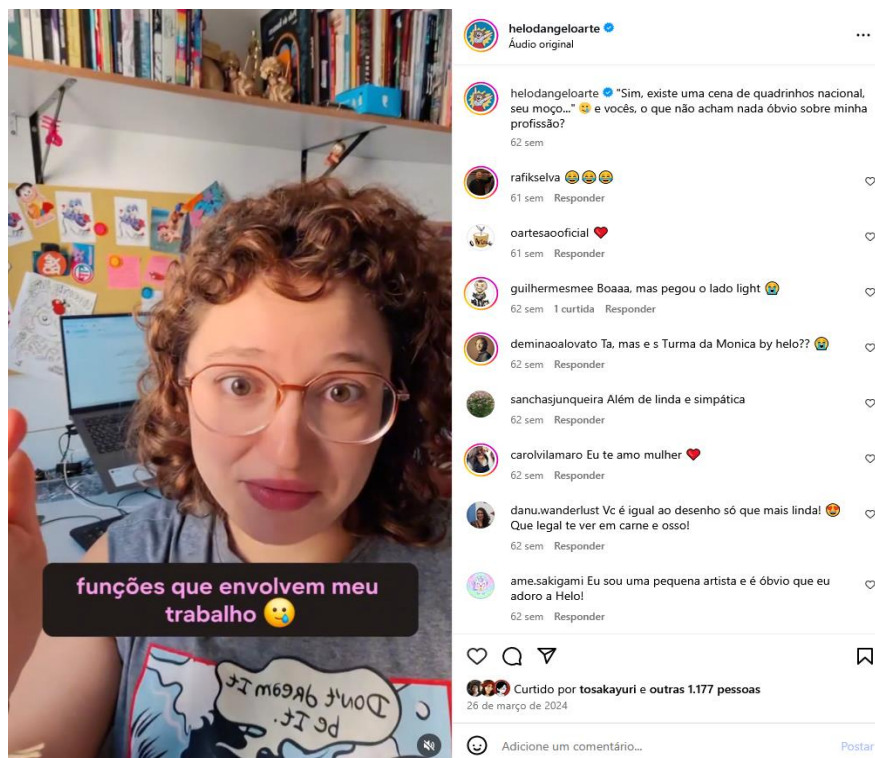
Mas em contrapartida o mercado que é visto como independente têm suas próprias particularidades. Em um conceito mais geral, produções culturais que levam o nome de “independente” são “(...) concebidas como aquelas que estão fora – ora por escolha, ora por condição – dos circuitos de mercados massivos” (Muniz Júnior, 2016, p.16). É

possível destacar que é indissociável falar dos quadrinistas independentes, sem falar da cena de produção e distribuição de seus materiais.

Da mesma forma que ocorre com outros tipos de nomenclaturas que são aplicadas no meio acadêmico, mas não necessariamente são usadas tal qual no fazer prático, a definição de onde um quadrinista pode ser chamado de independente, e até onde ele não é mais visto como um, acaba esbarrando numa tentativa de cerceamento da nomenclatura. Parte-se do princípio basilar que, se um autor de HQs se posiciona publicamente como um produtor independente, então este passa a ser lido como tal, seja por outros colegas de profissão ou por outros produtores do meio editorial.

Os quadrinistas tendem a perceber e usar o termo “independente” para se referir ao fato de que para além do trabalho em si de produzir, ainda há a preocupação em distribuir e fazer este quadrinho alcançar seu público leitor. Se todas essas etapas são executadas pelo autor de forma autônoma, por vezes quase sem recurso externo (financiamentos recorrentes ou coletivos), então cabe o uso de independente. Afinal, são vários tipos de esforços por parte do quadrinista em tentar viabilizar sua obra, como é possível ver na Figura 57:

Figura 57: Recorte de Reels no Instagram de Helô D’Ângelo.



Fonte: recortes feitos pela autora (2025), com base em D’Ângelo, (2024).

Como é possível ver na Figura 57 é um recorte de um Reels onde a autora Helô D'Ângelo, satiriza a situação de produtor independente destacando para além das funções de produção, ainda cabem todas as outras “que envolvem meu trabalho” (D'Ângelo, 2024). Esse autor independente, ainda cumpre diversas funções em sua própria produção, que envolvem não somente a confecção da HQ em si, mas também se soma assuntos administrativos, logísticos, divulgação e venda do quadrinho em feiras ou de forma *online*.

Ter um Cadastro Nacional da Pessoa Jurídica (CNPJ) como um Micro Empreendedor Individual (MEI), também não afasta o produtor da categoria independente. Afinal, o fato de o autor ter de fazer um registro em uma categoria como empreendimento, só demonstra a precarização da profissão autônoma em ter de gerar suas próprias notas fiscais, assinar contratos, participar de editais. Então esse autor pode se manter como um produtor solo, experimental, mas além de se preocupar com o fazer artístico, todas as outras tarefas mercadológicas relacionadas ao produto quadrinhos, também ficam sob sua responsabilidade.

Ter sido publicado por uma editora formal, ainda não é o critério decisivo, que retira um autor independente dessa categoria. Afinal, como foi visto no decorrer da análise diacrônica de webquadrinhos brasileiros, muitos autores tiveram todo o processo de produção e distribuição de sua obra feito de forma solitária, e apenas depois de obterem sucesso, e formação de uma *fanbase*, é que recebem apoio de editoras para fazer relançamentos expandidos ou continuações de seus títulos.

Em uma contextualização geral o autor dos quadrinhos independentes, deixa de ser um produtor dentro dessa categoria, quando este é contratado a produzir uma HQ para uma editora de forma subsidiada, ou seja, de forma encomendada. Onde, da mesma forma que ocorre com diversos outros empregos formais no meio editorial, a editora como contratante paga pelo processo de produção, e posteriormente se responsabiliza pelo processo de distribuição e viabilidade da obra, podendo ter mais ou menos influência na editoração do conteúdo produzido.

Um exemplo de fácil compreensão dessa dinâmica se dá justamente, em autores que tinham suas próprias obras publicadas de forma independente, mas posteriormente receberam convite para trabalhar em uma edição das *Graphic Novels* da Turma da Mônica. Na publicação autoral, o autor é um produtor independente, na produção para

Graphic Novel, não, este autor passa a ser contratado para produzir uma obra dentro de determinados critérios.

A partir dessas conceituações, têm-se os autores que foram selecionados para análises de suas obras para esta pesquisa, como é possível ver no Quadro 11:

Quadro 11: Autores do recorte e suas obras selecionadas.

Obra do autor	Publicação Independente	Publicação por Editora
Bom Dia Socorro	Instagram (2022)	Conrad (2022)
Crônicas de Wesley	2013 até o presente momento	Não teve
Cuscuz Surpresa	2023 até o presente momento	Não teve
Estados Brasileiros	2018 até o presente momento	Não teve

Fonte: Recortes feitos pela autora (2025), com base em Moreira (2022), D'Ângelo; Cesart (2024), Mercedes, (2023), KyuuMangaka, (2018).

O Quadro 11 mostra, que mesmo autores com obras consolidadas com números de seguidores significativos, ainda assim se mantiveram com suas produções independentes tendo um título ou outro publicado pela editora. Mas no caso das obras selecionadas como amostragem para esse trabalho, apenas o autor Paulo Moreira teve sua HQ “*Bom Dia Socorro*” publicada por uma editora grande, como a Conrad.

Toda a série de livros das “*Crônicas de Wesley*” foram publicadas de forma independente tendo apenas a primeira edição (2013) e o especial do Apocalipse das Capivaras (2024), financiados através da plataforma de financiamento coletivo Catarse.

“*Cuscuz Surpresa*” (2024), também teve sua versão física financiada pela plataforma Catarse com apoio da base de fãs e sem o auxílio de uma editora formal. Muito embora os autores Helô D'Ângelo e Daniel Cesart já tivessem experiência tanto com publicações independentes como publicação por editoras anteriormente.

“*Estados Brasileiros*”, teve uma campanha de financiamento coletivo pela plataforma Catarse apenas para sua primeira edição em 2018, tendo as outras edições sido financiadas pela própria dupla Kyuumangaka. Os autores já tiveram outros trabalhos publicados por editoras, mas em específico a obra “*Estados Brasileiros*” é publicada de forma independente.

E mesmo no caso da HQ “*Bom Dia Socorro*”, a editora Conrad também recorreu ao site de financiamento coletivo Catarse, para captação de verba para viabilizar a

publicação do quadrinho. Apenas confirmando como é importante ter uma base de fãs estabelecidas, seja para o produtor independente, ou para aqueles que são publicados por uma editora de maior porte.

Como nos quatro casos, o quadrinho em si já estava finalizado no momento de sua transposição do meio digital para o suporte físico. E toda a sua produção, concepção, e dinâmicas informacionais, se deu, enquanto as obras eram distribuídas dentro do espaço virtual das plataformas digitais, pode-se considerar que os quatro (4) são HQs produzidas de forma independente, no entanto, nem todas foram distribuídas de forma independente. Para a HQ “*Bom dia Socorro!*”, pois parte da sua distribuição teve o auxílio da editora Conrad.

4.4.3 Recepção: *Fanbase*.

O produtor brasileiro de quadrinhos sempre foi influenciado de forma maior ou menor pelas tendências de popularidade do mercado de HQs. O que era popular e fossem sucesso comercial de vendas se tornava o modelo a ser seguido, e diversos autores tiveram suas Visualidades e estilos consolidados alinhados a esses interesses comerciais. Os processos de experimentações também sempre existiram, embora não estivessem no centro dos holofotes de atenção, ou estampando jornais, como visto nas análises diacrônicas se deu de várias formas, com movimentos de contracultura, ou mesmo os ditos quadrinhos *underground*.

Em se tratando dos espaços virtuais, essas relações entre o que é popular e é tendência muda de forma drástica, algo que é *trend topic* em um dia, no outro pode ter desaparecido da atenção, pois outro assunto se tornou o foco do momento.

Contextualizar o que seria um quadrinho *mainstream* do ponto de vista internacional, acaba caindo exatamente nos títulos que tem grande alcance global, como por exemplo: super heróis norte-americanos, ou mesmo os nichos de animês japoneses *Shonens*, destinados ao público adolescente com enredos cheios de ação e apelo emocional.

No entanto, em relação ao que seria o *mainstream* no mercado brasileiro, essas limitações ficam mais estreitas, entre o que é ou não um sucesso comercial, pois poucos autores conseguiram construir uma marca de êxito comercial comparável com a Turma da Mônica. Há sim outros cartunistas e produtores que alcançam reconhecimento a nível internacional, tais como Laerte, Angeli, Ziraldo, onde é perceptível o quanto suas obras

se expressam para além da bolha de consumo de quadrinhos entre quadrinistas, e alcançam outros tipos de públicos.

Mas quando se transporta esse conceito para os espaços virtuais entra a questão de buscar compreender como um autor de quadrinhos consegue ser lido como *mainstream*. E essa percepção acaba esbarrando nas interações dentro do espaço virtual, onde não somente a relação de números de seguidores é observada, mas principalmente no público que interage. Sabe-se que esse alcance depende muito mais do algoritmo da rede social do que do esforço individual do autor independente, que não tem como concorrer contra posts patrocinados dentro do espaço virtual.

Dessa forma, para quadrinhos publicados em plataformas digitais, o foco não é se este quadrinho alcança ou não um estado de *mainstream*, mas se esse autor é capaz de mobilizar grupos de leitores a de forma consistente retornarem para lerem suas obras, ou seja, se estes autores possuem uma *fanbase*, ou não.

O leitor de HQs dentro das plataformas digitais, é também um usuário de ambientes digitais, e como tal, está passível ao comportamento que diversos outros indivíduos têm dentro desses espaços virtuais. Por isso, é possível compreender que seus interesses de consumo, estão sendo mediados pelo suporte digital, logo são impulsionados a diversos assuntos e interesses, sejam estes de ordem estética, ética e política (Frosh; Pitchevski, 2009).

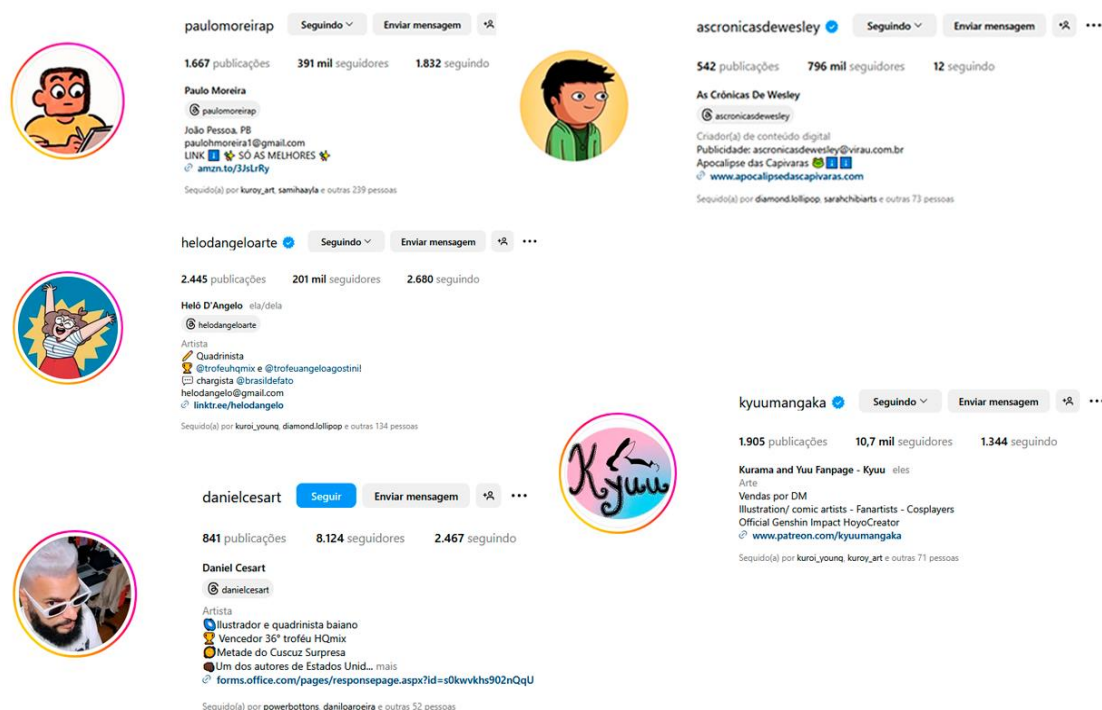
E isso faz com que o leitor de HQs em espaços digitais, seja visto não somente como um fã da obra, mas tendo contato aproximado com o produtor, esse consumidor passa a consumir tudo que aquele autor sendo objeto de seu interesse divide em suas plataformas digitais (Schell; Donati, 2023). Nessa perspectiva o leitor de HQs, passa então a ser compreendido como parte da *fanbase* do autor produtor dos quadrinhos, no entendimento, de que se é fã do indivíduo por trás da produção daquela história (Jenkins, 2009; Jenkins; Ford; Green, 2015). É importante destacar que leitores que são fãs de autores, não é uma dinâmica necessariamente nova, no entanto, foi potencializada pelos espaços virtuais, justamente porque não se tem a mediação da editora. Em outros cenários ainda de quadrinhos predominantemente impressos, se fazia necessário enviar cartas para a redação e esperar que essa carta fosse publicada no final da revista para se ter certeza que foi recebido e lido pelo autor da HQ.

A lógica de ser fã de algum criador de conteúdo em tempos de rede social, se converte em ser um seguidor de diversas plataformas digitais daquele autor que se é fã, e

se faz presente em publicações, através de comentários, *likes*, publicações, e compartilhamentos diversos.

Na Figura 58 é possível ver o perfil da rede social Instagram de cada um dos autores selecionados para esta pesquisa. sendo seis (6) autores, dois com perfis individuais (Paulo Moreira e Wesley Mercês) e duas duplas (Helô D'Ângelo, Daniel Cesart; e KyuuMangaka), a diferença é que a segunda dupla (KyuuMangaka), se utiliza apenas de um perfil para os dois autores (Kurama e Yuu).

Figura 58: Paulo Moreira; Wesley Mercês; Hêlo D'Ângelo e Daniel Cesart; e a dupla Kyuumangaka



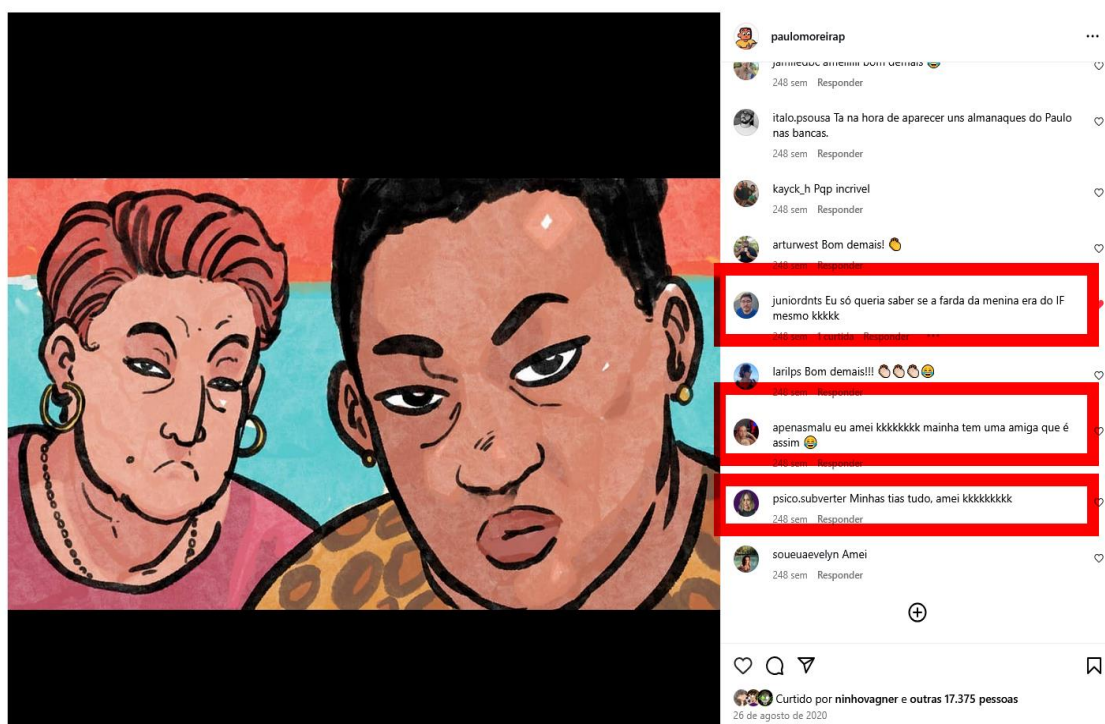
Fonte: Recorte pela autora (2025), com base em Moreira (2022), Mercê (2024), D'ângelo e Cesart (2024) e Kurama e Yuu (2018).

Na figura 58 observa-se não somente números de seguidores, como número de publicações, e quais artistas têm seus perfis com selo de verificação, que dá acesso a mais ferramentas para criadores de conteúdo nesses espaços virtuais. Todos os autores têm fanbases estabelecidas, e cada um deles tem características específicas a depender do seu público alvo.

Paulo Moreira, já possui histórico de incorporar referências visuais diversas em suas produções de HQs de forma que, seus leitores tanto já estão habituados a ver esses

elementos sendo introduzidos nas composições, como ativamente questionam o autor sobre as mesmas. Como dito anteriormente, a maior parte das páginas de Moreira foram publicadas através da ferramenta “stories”, então só é possível recuperar comentários, nas páginas que foram publicadas no “feed” de notícias como meio de divulgação. Dessa forma, como é possível ver na Figura 59, o leitor “juniordnts” comenta “Eu só queria saber se a farda da menina é do IF mesmo kkkkk”.

Figura 59: Comentários da *fanbase* de Moreira na divulgação de “Bom dia Socorro”



Fonte: Recorte pela autora (2025), com base em Moreira (2022)

É perceptível que para além das perguntas sobre referências visuais de locais, pessoas e instituições que existem, os leitores que fazem parte da *fanbase* de Moreira se relacionam com os personagens que são apresentados, ao ponto de comparar com seus próprios familiares.

Wesley Mercês consegue transformar situações cotidianas em humor exagerado, o que é uma característica típica da abordagem de cartunistas em tiras cômicas. O tipo de humor contextual surge em seu trabalho justamente porque é fácil se relacionar com o que acontece, por serem situações ordinárias passíveis de sua *fanbase* leitora também ter passado. Como é o caso retratado na Figura 60.

Figura 60: Comentários da *fanbase* de Mercês na tira “Lagartixinha”.



Fonte: Recorte pela autora (2025), com base em Mercês (2023)

A *fanbase* de Mercês inicia uma discussão nos comentários que gira em torno do tema da tirinha, alguns a favor, outros contra, e outros se atentam a comentar sobre como o animal retratado é chamado em sua região, como é possível ver no comentário de “isabela.ramos.923171” onde a mesma abordou: “Aqui no Espírito Santo os capixaba chama de taruíra ♡ amo as taruíra”.

Enquanto Paulo Moreira e Wesley Mercês trabalham mais expressivamente com tiras com temas de memes e tendências do momento, aliado a referências de comportamentos brasileiros, para além de seus livros, ou ações em parceria com outras marcas e quadrinistas. Suas postagens acabam tendo maior potencial de viralização e isso se reflete nos números expressivos de seguidores de seus perfis no Instagram.

Em relação a obra “Cuscuz Surpresa”, como se tratam de tirinhas autobiográficas dos dois autores, em vários momentos os gostos pessoais dos dois autores são colocados como pauta. Como por exemplo a tirinha da figura 61, onde os dois personagens utilizam a camisa do time da Bahia.

Figura 61: Comentários da *fanbase* de D'Ângelo e Cesart na tira de “*Cuscuz Surpresa*”



Fonte: Recorte pela autora (2025), com base em D'Ângelo e Cesart (2024).

O comentário da leitora “carlaliaferreira” é justamente sobre torcer para outros time “Desculpa, aqui é Grêmioooo, Grêmioooo, Grrêmioooo, lálálálálá 😂😂😂😂😂”, que foi respondido pelos dois autores de forma descontraída.

É válido ressaltar que tanto Helô D'Ângelo quanto Daniel Cesart, são versáteis quanto suas produções, abordando temas mais sérios de forma sóbria como de forma bem humorada. E essa variação de abordagem acaba se refletindo no tipo de *fanbase* que acompanha os dois autores. Alguns dos títulos de D'Ângelo se configuram como jornalismo em quadrinhos, assim como o outro título de Cesart “Estados Unidos da África” trabalha com a pauta racial.

Embora a dupla também se utilize de tendências e *memes* em alta da rede social Instagram em alguns de seus trabalhos como algumas tiras do “*Cuscuz Surpresa*”, eventualmente os autores acabam apresentando esses temas a partir da ótica de suas experiências e vivências pessoais dos autores, não sendo um resultado somente do intuito de acompanhar um *trend topic*.

E, no caso da dupla Kyuumangaka, sua *fanbase* é formada por dois grandes grupos, os que acompanham por causa das tiras dos “*Estados Brasileiros*” (ver figura 62) que é seu maior e mais longo projeto autoral. E o público que acompanha a dupla, pois

O produtor de HQs independentes, como todo processo de produção e divulgação é de sua responsabilidade, parte do incentivo para manter uma obra sendo continuamente publicada está na troca com a *fanbase*.

A critério de nota, todos os autores dessa etapa de análise tiveram campanhas de financiamento coletivo através do Catarse, para suas obras que fazem parte desse escopo. E todas as campanhas foram bem sucedidas, sendo tanto na modalidade “flex” (abreviação para flexível) ou na modalidade “tudo ou nada”. Essa informação serve de reforço, que para além do número de seguidores, parte desses indivíduos da *fanbase* se convertem em compradores diretos de produtos da HQs que acompanham.

Muito embora, observar apenas a rede social Instagram, não ofereça uma visão completa da dimensão real desta base de fãs para cada um dos autores aqui analisados. Essas observações servem de base, pois a partir da análise de uma das redes dos autores já se faz possível observar que existe uma *fanbase* formada, e que existe muito impacto sobre o trabalho final do autor, baseado nas interações feitas com estes leitores e fãs no decorrer das publicações feitas.

4.4.4 Linguagem

A linguagem de uma obra de quadrinhos pode ser entendida também como a forma que aquela determinada HQ dialoga com o seu leitor. Como as construções de textos, elementos visuais, como também abrangem o arranjo da página, a composição editorial, ou seja, o todo de como o quadrinho se configura.

Dessa forma, nessa subseção terciária observa-se os elementos relacionados à construção de texto das personagens e o tipo de abordagem que o autor constrói para explorar a linguagem em seu quadrinho.

Para além dos elementos textuais propriamente ditos. Existem outra camada de linguagem que é pictórica (Eisner, 2013; McCloud, 2005; Barbieri, 2017). Esses tipos de elementos, só podem ser compreendidos quando o leitor aprende a lê-los nas HQs. Sendo assim, se faz necessário que este consumidor adquira repertório na linguagem característica dos quadrinhos, para que estas questões sejam devidamente compreendidas (Braga Junior, 2011; Petrovana, 2018).

A Metalinguagem enquanto termo pode ser compreendida como “a propriedade que a língua tem de voltar-se a si mesma” (Braga Junior, 2011, p.144). E, em específico para as HQs, o termo metalinguagem se relaciona com a forma como esses elementos

característicos dessas HQs “podem ser compreendidos como um código visual, ou seja, como uma linguagem própria desse tipo de narrativa” (Petrovana, 2018, p. 39).

E a metalinguagem dos quadrinhos se apresenta em diversas camadas, onde um leitor iniciante em HQs observa apenas a zona mais superficial de texto e imagem. Enquanto um leitor mais experiente, consegue identificar padrões de construção, mudanças de cores, de formas, nas fontes, nos grafismos, nas simbologias e alegorias ali usadas e como essas escolhas antecedem certo grau de instrumentalização por parte daquele leitor. E há também, as camadas que dependem de contexto sócio cultural para serem compreendidas, pois algumas piadas, personalidades, *memes*, e referências só fazem sentido a um determinado grupo de pessoas, por vezes até dentro de um recorte temporal, mas essas características serão abordadas na próxima subseção terciária.

O leitor de quadrinhos no momento que consome, está fazendo diversos tipos de associações enquanto faz sua leitura, sejam estas de forma consciente como ler as falas das personagens, ou mesmo inconscientes que partem de um imaginário referencial maior, em que esse leitor está inserido. Como foi amplamente discutido nesse trabalho, essas múltiplas percepções e leituras das HQs se dão por seu caráter de combinação de elementos visuais e elementos verbais, em um sistema próprio de linguagem (Pessoa, 2016; Barbieri, 2015; Pavarina 2023a).

Nas obras que fazem parte do recorte deste trabalho, é perceptível que os autores se utilizam não somente de um discurso direto nas falas dos personagens para passar uma mensagem, mas toda a composição visual da página traz informações aditivas de ordem metalinguística, para potencializar a narrativa ali contida.

A construção da linguagem de Paulo Moreira, em seus quadrinhos, já é estruturada em torno de alguns estereótipos visuais associados ao Brasil enquanto lugar representado, seja pela: arquitetura, móveis, objetos em cena. Como também é carregada de termos e estruturas de falas que são nitidamente abrazeirados. Seja pela flexão das palavras a usos casuais, ou seja, abreviações como “está” para “tá”. Ou mesmo pela adição de expressões de linguagem características da região Nordeste, ou mesmo do estado da Paraíba, de onde o autor é natural. De forma que parte desses usos e associações de texto, e construção visual da página dialogam com as referências do leitor. Esse leitor também sendo brasileiro, reconhece por associação dos estereótipos sejam visuais de texto, o que lhe é familiar, e o que é diferente pode ser inferido como referências particulares da vivência do autor. pode ser lido nas páginas destacadas da Figura 66:

Figura 63: linguagem característica de Paulo Moreira em “Bom dia Socorro”

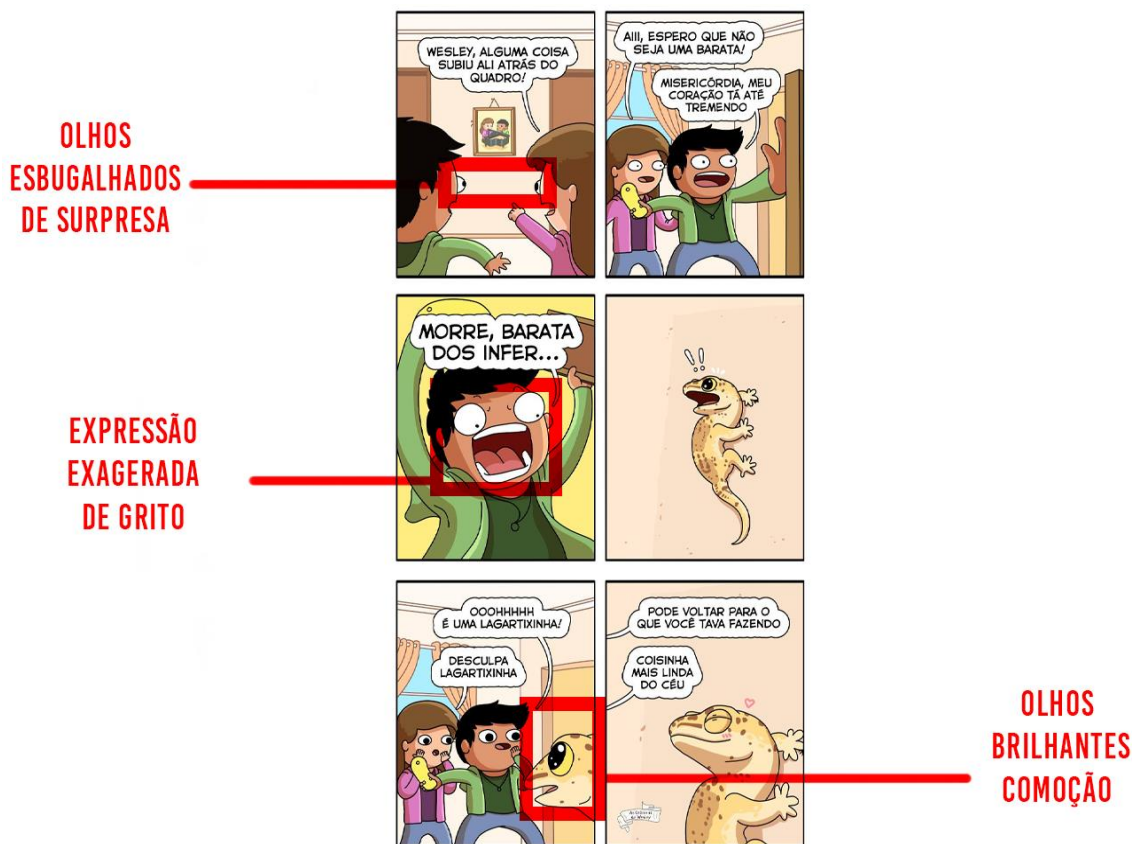


Fonte: Recorte pela autora (2025), com base em Moreira (2022)

E para além dos elementos visuais diretos e textuais nas falas, há os elementos metalinguísticos, que são mais fortemente explorados por Moreira para achar soluções de representação. Como por exemplo nas figurinhas de Whatsapp, sem ter de demonstrá-las diretamente aparecendo na tela do celular em si. Como é possível ver através da Figura 63, a personagem Beta encara o celular, e Moreira constrói a cena de forma que o leitor ver representado atrás dela o que a personagem enxerga. Da mesma forma, quando as figurinhas e áudios saltam para fora do celular, e se acumulam, a construção visual sugere sensação de exagero. Todos esses processos de associação vão além da construção basilar de uma HQ e fazem parte da forma como Moreira articula a linguagem de seu quadrinho.

A construção da Linguagem de Wesley Mercês já diverge um pouco, onde as introduções de gírias já são mais ponderadas, e as frases dos personagens são articuladas quase sem contrações. Como é possível ver na figura 64, a palavra “misericórdia” é vista como uma expressão regional, enquanto há poucas contrações textuais, tendo como exemplo “está” para “tá” e “estava” para “tava”.

Figura 64: linguagem característica de Wesley Mercês em “Crônicas de Wesley”



Fonte: Recorte pela autora (2025), com base em Mercês (2024)

A expressividade das personagens é uma das principais características de Mercês em suas obras, utilizando por vezes de exagero cômico típico dos cartuns, como: olhos esbugalhados saltando do rosto em surpresa, ou mesmo as expressões que deformam o rosto. Percebe-se também algumas influências de metalinguagem específica de quadrinhos do leste asiático, em específico de mangás japoneses, na representação de “olhos brilhantes” como associação de estado emocional de “forte comoção”.

Já na forma como se estrutura a linguagem praticada por Helô D’Ângelo em conjunto com Daniel Cesart, tem pontos de maior e menor impacto, a depender do assunto abordado pela tira de “Cuscuz Surpresa”. Em se tratando de formas de falar, os personagens demonstram as particularidades de gírias e trejeitos culturais de cada estado onde são naturais e como pode ser observado na figura 68, o letramento das palavras também pode mudar a depender da entonação, como recurso de intensidade.

Figura 65: linguagem característica de Helô D’Ângelo e Daniel Cesart em “Cuscuz Surpresa”.



Fonte: Recorte pela autora (2025), com base em D’Ângelo e Cesart (2024).

É válido ressaltar que essas escolhas de representação de linguagem mudam, a depender de qual dos autores ficou responsável por qual etapa de desenho da tira. Por isso, esses aspectos de metalinguagem se apresentam de formas diferentes, visto que, sendo dois quadrinistas de vivências distintas, repertórios próprios e leituras de base com características contrastantes, é natural que suas construções de linguagem em relação às HQs tenham particularidades. E na tira de exemplo da Figura 65, o destaque maior vai para as representações feitas por D’Ângelo, com o foco dramático no rosto, e o desenho exagerado de rasgar a camisa e ter uma por baixo.

Em relação ao tipo de construção de linguagem praticado pela dupla Kyuumangaka, nas tiras dos “*Estados Brasileiros*”, como os textos são escritos em sua maioria pela autora Yuu que tem a função de roteirista na dupla, logo a seleção de termos parte de forma predominante de seu repertório. É notável que os personagens, sendo representações estereotipadas dos estados brasileiros, carreguem em seus textos as expressões e jargões característicos de cada lugar, como é possível ver na Figura 66, com a fala de (MG) Minas Gerais com “uai”.

Figura 66: Linguagem característica de Kyuumangaka (Kurama) na obra “Estados Brasileiros”



Fonte: Recorte pela autora (2025), com base em Kyuumangaka (2023).

Já em relação a construção visual, como o responsável pelo desenho e cores para a obra “*Estados Brasileiros*” é o autor Kurama, logo o repertório metalinguístico retratado é o dele. Assim como outros autores desse recorte acaba tendo forte influência de quadrinhos do leste asiático, em específico a representação de uma “aura azul” que sugere a chegada de um novo personagem e que este tem o seu estado de humor, extravasado para além de seu corpo de forma gráfica, representada na mancha azul atrás do personagem. Seguido da expressão exagerada e super deformada indicando raiva, ao ponto que a boca e nariz do personagem desaparecem.

Como pode ser observado em cada uma das obras desse recorte, as construções de texto direta dos personagens, são permeadas pelos usos e desusos dos próprios autores, não necessariamente preocupados com a norma culta de escrita, mas sim com a capacidade de expressão do personagem. O fato da linguagem expressa nas falas ser mais próxima de uma linguagem casual, praticada pelos quadrinistas em seu dia a dia serve de aproximação entre a vivência do autor e seu público. Seja por um processo de associação

de semelhança, onde as vivências relatadas pelo quadrinista são parecidas com a do leitor, ou pelo contraste delas, o público que ler tem experiências muito distintas, as duas formas são resultantes de processos informacionais, construídos dentro dos fluxos contidos naquela determinada rede social.

Assim como nas construções de metalinguagem das HQs exigem desse leitor uma constância no consumo das tiras, para que à medida que essas leituras se acumulem, esse consumidor que se tornou leitor e fã, passa a compreender mais do que está expresso de forma indireta nas HQs. Passando a ter maior compreensão e familiaridade do tipo de linguagem praticada por aquele autor.

4.4.5 Aspectos socioculturais

De forma complementar à subseção terciária anterior, os aspectos socioculturais de uma obra estão relacionados com a linguagem da obra, mas para este trabalho, adquirem uma importância adicional, pois é a categoria que auxilia a compreensão dos elementos relacionados ao “*Brasil Core*” de forma mais ampla nas HQs analisadas desse recorte.

Essa pesquisa não busca conceituar um estilo como “brasileiro ou nacional”, mas se atenta em observar que através de processos de experimentação e hibridização visual, é possível construir estados de Visualidade que estimulam leituras particulares em uma HQ. Todo quadrinho sendo uma mídia informacional está sujeito a essas transformações, seja pelas absorções de temas populares, ou pela pluralidade de estilos e possibilidades que estão amplamente disponíveis, o processo de hibridização estética é uma das resultantes dessas transmutações (Braga Junior, 2011; Gomes; Gandolfo, 2021).

Como já foi amplamente discutido neste trabalho, a busca por um estilo “mais particular e brasileiro” não foi o primeiro caminho buscado pelos autores no Brasil, tendo sido fortemente influenciado por obras e estilos estrangeiros por muitas décadas.

A Visualidade é um conceito que também está fortemente atrelado aos aspectos socioculturais (Sérvio, 2014; Lopes; Krauss, 2012), por isso, quando se destaca que um autor está mimetizando um estilo estrangeiro, é justamente, porque aquela construção de Visualidade já foi fortemente reforçada, seus padrões e aspectos sociais e culturais são reconhecíveis. Quando um quadrinista independente visa um mercado internacional já consolidado, com uma determinada cultura de produção, uma das formas de se associar

aquela lógica de produção, é praticar um mimetismo daquela determinada Visualidade. Mas ainda assim, algumas camadas de linguagem acabam não sendo alcançadas, pois determinados aspectos da construção dessas Narrativas Visuais se relacionam com a vivência dos indivíduos, a capacidade de referenciar personalidades famosas, para além do uso de gírias e de domínio do idioma.

Dessa forma, a lógica do “*Brasil Core*” surgiu inicialmente como uma tendência de moda, associando a camisa da seleção brasileira, as cores intensas, óculos escuros e brilho (Oliveira, 2023). No entanto, o país também é fortemente reconhecido internacionalmente por outros elementos, como *memes* e o senso de humor exagerado, por exemplo, ao ponto que esses elementos também passam a ser incluídos dentro do termo “*Brasil Core*”.

Logo, quando uma situação, lugar, personagem, é representado dentro de uma determinada combinação de elementos, que envolve de certa forma estereótipos que são reconhecidos como brasileiros, essa coisa se torna “*Brasil Core*”. De forma que ultrapassa a questão só da bandeira, ou das cores, mas entende-se que esses elementos que são associados ao Brasil, passam a ter um caráter de iconográfico (McCloud, 2005; Eisner, 2013; Barbieri, 2017). Ou seja, se cores saturadas e análogas a bandeira tem esse poder de ícone, então quando isso é usado como elemento principal de um quadrinho, então ocorre uma associação visual mais potencializada. Como McCloud (2005, p. 27) destaca, os quadrinhos já se utilizam desse poder icônico das imagens para construir suas narrativas visuais, mesmo sobre estilos simplificados não realísticos. A adição de referências visuais alinhadas ao “*Brasil Core*” é uma outra camada de linguagem de uso de ícones, para atribuir uma dimensão a mais de leitura para esses quadrinhos.

Essas associações socioculturais também estão nas representações de humor ou *memes*, e um tipo de expressividade exageradamente carismática e extrovertida. De forma que, essa HQ passa a ser vista como referenciando o “*Brasil Core*”, mesmo que aquilo que esteja sendo representado não seja sobre o Brasil diretamente.

Sendo assim, para se chegar nos quadrinhos que têm a Visualidade defendida neste trabalho como HQs que “parecem coisa do Brasil” se faz necessário entender se estas se utilizaram de algum elemento que é associado a tendência de “*Brasil Core*”.

Paulo Moreira é provavelmente o autor que mais se utiliza de elementos “*Brasil Core*”, tendo todo um histórico de *fanarts* onde coloca personagens conhecidos da cultura pop internacional em situações não usuais, como por exemplo: tomando cerveja na praia,

ou fazendo um churrasco. O autor domina a estética e sabe como preencher suas construções visuais com elementos de associação com o jeito de viver brasileiro. Na Figura 67, é possível identificar vários elementos que são associados a aspectos “*Brasil Core*”.

Figura 67: elementos socioculturais de Paulo Moreira em “*Bom dia Socorro*”








Fonte: Recorte pela autora (2025), com base em Moreira (2022)

Algumas associações são mais específicas e requerem certo grau de conhecimento de aspectos socioculturais brasileiros, tais como os pratos marrons da duralex que aparecem no plano de fundo da mesa, logo atrás da mão de Beta segurando a jarra de suco. A camisa com estampa “*California Girl*” comum a lojas de atacado onde há grande diversidade de roupas com estampas com frases aleatórias em inglês. Para além da própria configuração visual, os assuntos das figurinhas de Whatsapp, são representações de estereótipos do tipo de imagens trocadas entre senhoras brasileiras pelo aplicativo.

Dessa forma, após identificar todas as características específicas da obra de Paulo Moreira, “*Bom Dia Socorro*” têm-se o Quadro 12 de sínteses

Quadro 12 – Síntese das categorias de análise de “Bom Dia Socorro” de Paulo Moreira.

“Bom Dia Socorro” Paulo Moreira	Categorias de análise	Síntese da obra analisada
	<p>(1) Caracterização Estética Identificar se a HQB é mimética ou parte de hibridização em sua construção visual</p>	Hibridização
	<p>(2) Produção e Distribuição Identificar se a HQB é oriunda de produção independente ou se está associada a alguma editora.</p>	Produção Independente, Distribuição por Editora.
	<p>(3) Recepção Identificar se aquele autor tem uma <i>fanbase</i> estabelecida para a HQ estudada.</p>	há <i>fanbase</i> estabelecida
	<p>(4) Linguagem Identificar se há elementos textuais que remetem as falas/ gírias/ expressões reconhecidas como brasileiras</p>	há uso de gírias e expressões de linguagem
	<p>(5) Aspectos Socioculturais Identificar se há elementos visuais que remetem e sejam reconhecidos como “Brasil Core”.</p>	Há elementos de “ <i>Brasil Core</i> ”

Fonte: elaborado pela autora (2025), com base em Santos e Silva (2023), e com base em Moreira (2022).

O quadro 12 demonstra o que na análise acerca da HQ “*Bom Dia Socorro*” de Paulo Moreira, possui uma caracterização estética visual hibridizada, sua produção se deu de forma independente, onde o autor publicou de forma gratuita a maior parte da HQ em seu Instagram, e posteriormente lançou a versão física do quadrinho pela editora Conrad, que é responsável pela distribuição da obra no país. O autor possui uma *fanbase* engajada que tanto participa comentando diretamente em suas postagens, como também auxiliou a financiar a obra através do site de financiamento coletivo Catarse. Moreira se utiliza de uma linguagem com muito uso de gírias, expressões idiomáticas e regionais, assim como traz a sua construção visual elementos de associação com o “*Brasil Core*”.

O autor Wesley Mercês se utiliza de elementos de “*Brasil Core*” de forma mais consistente com alguns de seus personagens em relação a outros. Esses elementos ficam mais nítidos quando se compara com *memes*, ou na combinação de situação de vivência pessoal com o humor contextual das tiras das “Crônicas de Wesley”, como é possível ver na Figura 68:

Figura 68: elementos socioculturais de Wesley Mercês em “*Crônicas de Wesley*”




Fonte: Recorte pela autora (2025), com base em Mercês (2024)

Como é possível observar na figura acima, o tipo de humor construído por Mercês combina elementos de linguagem escrita, com exagero da reação acerca da situação doméstica, combinado com *memes*. E muito embora a ação de combinar vivência pessoal com humor, não seja necessariamente uma novidade, é a forma como as personagens reagem e se expressam, o personagem homônimo do autor segurando uma chinela em mãos, enquanto faz uma pose exagerada para se defender da suposta barata, é um tipo de construção visual de reação que os diferencia das reações de pessoas de outros países. E é dessa combinação de elementos que surge a estética “*Brasil Core*” na obra de Mercês, embora não seja em todas as suas tiras.

Sendo assim, é possível ver no Quadro 13, a síntese representativa da obra de Wesley Mercês para as “*Crônicas de Wesley*”.

Quadro 13 – Síntese das categorias de análise de “Crônicas de Wesley” de Wesley Mercês. Mercês. Mercês.

“Crônicas de Wesley” Wesley Mercês	Categorias de análise	Síntese da obra analisada
	(1) Caracterização Estética Identificar se a HQB é mimética ou parte de hibridização em sua construção visual	Hibridização
	(2) Produção e Distribuição Identificar se a HQB é oriunda de produção independente ou se está associada a alguma editora.	Produção e Distribuição Independente.
	(3) Recepção Identificar se aquele autor tem uma <i>fanbase</i> estabelecida para a HQ estudada.	há <i>fanbase</i> estabelecida
	(4) Linguagem Identificar se há elementos textuais que remetem as falas/ gírias/ expressões reconhecidas como brasileiras	há uso de gírias e expressões de linguagem
	(5) Aspectos Socioculturais Identificar se há elementos visuais que remetem e sejam reconhecidos como “Brasil Core”.	Há elementos de “ <i>Brasil Core</i> ” apenas em algumas tiras

Fonte: elaborado pela autora (2025), com base em Santos e Silva (2023), e com base em Mercês (2024).

O Quadro 13 demonstra que mesmo partindo de um estilo mais cartunesco Wesley Mercês, alcançou um processo de hibridização nas tiras “*Crônicas de Wesley*”. De forma que o autor se destaca com sua obra de produção e distribuição independente. O autor tem forte fluxo de comentários em suas postagens, demonstrando que há uma *fanbase* engajada em suas obras. Que se reflete no fato da HQ já ter mais de uma campanha de financiamento coletivo bem sucedida pela plataforma Catarse. E de forma mais ou menos expressiva, Mercês integra na sua construção de linguagem contrações de palavras em seus diálogos, algumas gírias e expressões idiomáticas. Além de construir seu humor em torno do uso de *memes* e situações de vivência e expressão alinhadas ao “*Brasil Core*”.

A dupla de autores Helô D’ângelo e Daniel Cesart, são os autores que trazem mais aspectos socioculturais em suas tiras, pois parte do humor das HQs é gerado justamente do contraste de vivência dos quadrinistas que sendo de estados diferentes, possuem diversas coisas que tratam ou entendem de forma diferente: nomes de comidas,

expressões para situações, modos de falar. Como é possível ver na figura 69, os autores brincam com a entonação do nome “Bahia” sendo dito quando se trata do time de futebol.

Figura 69: elementos socioculturais de Helô D’Ângelo e Daniel Cesart em “*Cuscuz Surpresa*”.




Fonte: Recorte pela autora (2025), com base em D’Ângelo e Cesart (2024).

Cada um dos trabalhos da dupla de quadrinistas em “*Cuscuz Surpresa*” é um bom exemplo de como lugares diferentes do país podem ser distintos em diversos aspectos. As tiras funcionam para se ter contato com essas particularidades da vivência de cada um dos autores dentro de seus contextos socioculturais. Seja através do humor ou mesmo em construções de diálogos mais sérios, tanto D’ângelo quanto Cesart constroem uma estética que é possível de se reconhecer com representação brasileira, logo, se associa ao “*Brasil Core*”.

De forma geral é possível ver as sínteses das categorias de análise no Quadro 14.

Quadro 14 – Síntese das categorias de análise de “Cuscuz Surpresa” de Helô D’Ângelo e Daniel Cesart.

“Cuscuz Surpresa” Helô D’ângelo e Daniel Cesart	Categorias de análise	Síntese da obra analisada
	(1) Caracterização Estética Identificar se a HQB é mimética ou parte de hibridização em sua construção visual	Hibridizado
	(2) Produção e Distribuição Identificar se a HQB é oriunda de produção independente ou se está associada a alguma editora.	Produção e Distribuição independente
	(3) Recepção Identificar se aquele autor tem uma <i>fanbase</i> estabelecida para a HQ estudada.	há <i>fanbase</i> estabelecida
	(4) Linguagem Identificar se há elementos textuais que remetem as falas/ gírias/ expressões reconhecidas como brasileiras.	há uso de gírias e expressões de linguagem
	(5) Aspectos Socioculturais Identificar se há elementos visuais que remetem e sejam reconhecidos como “ <i>Brasil Core</i> ”.	Há elementos de “ <i>Brasil Core</i> ”

Fonte: elaborado pela autora (2025), com base em Santos e Silva (2023), com base em D’Ângelo e Cesart (2024).

O quadro 14 demonstra que a obra de D’ângelo e Cesart tem caracterização estética hibridizada justamente pela manutenção dos estilos de desenho dos dois autores em simultâneo. Tanto a produção quanto a distribuição da HQ é feita de forma independente. Os autores contam com uma *fanbase* presente em suas publicações em rede social, como também tiveram a versão física de sua HQ financiada através da plataforma de financiamento coletivo Catarse. Na construção de linguagem, como os autores exploram suas particularidades regionais de fala, isso é passado tanto na escrita quanto na construção visual, de forma que é possível reconhecer elementos do “*Brasil Core*”, muito embora isso fique mais visível em algumas tiras do que em outras.

Em relação a dupla de autores *Kyuumangaka*, estes apresentam de forma muito particular os aspectos socioculturais, pois como seus personagens são versões estereotipadas de estados brasileiros, vários temas que são vistos nas tiras, já são considerados praticamente como um *meme*, como por exemplo: “biscoito *versus* bolacha”, que já foi abordado em suas tiras. No entanto, para além disso, a dupla de

autores brinca com situações do cotidiano transportando isso para seus quadrinhos, em como seus personagens reagiriam aqueles momentos, e o resultado acaba se encaixando na estética “*Brasil Core*” pela combinação de elementos visuais e humor contextual (Ver figura 70)

Figura 70: Elementos socioculturais de Kyuumangaka na obra “Estados Brasileiros”




Fonte: Recorte pela autora (2025), com base em Kyuumangaka (2023).

No exemplo da figura 70, é possível ver a situação onde a personagem (MG) Minas Gerais faz um comentário sobre sua entrega recém chegada. A situação é uma sátira ao comportamento do comprador que faz comentários de análise sem conferir se o produto encomendado está realmente em boas condições. Esse tipo de comportamento não é exclusivamente brasileiro, no entanto, a forma como o humor é construído e a reação das personagens é baseada em vivência dos autores. O “*Brasil Core*” surge não só das referências diretas a *memes* brasileiros, mas da construção de reações estereotipadas dos estados diante de situações cotidianas.

Dessa forma, tem-se no Quadro 15, a síntese das categorias de análise para a obra “*Estados Brasileiros*” da dupla Kyuumangaka.

Quadro 15 – Síntese das categorias de análise de “*Estados Brasileiros*” de Kyuumangaka.

“ <i>Estados Brasileiros</i> ” Kyuumangaka	Categorias de análise	Síntese da obra analisada
	(1) Caracterização Estética Identificar se a HQB é mimética ou parte de hibridização em sua construção visual	moderadamente hibridizado
	(2) Produção e Distribuição Identificar se a HQB é oriunda de produção independente ou se está associada a alguma editora.	Produção e Distribuição independente
	(3) Recepção Identificar se aquele autor tem uma <i>fanbase</i> estabelecida para a HQ estudada.	há <i>fanbase</i> estabelecida
	(4) Linguagem Identificar se há elementos textuais que remetem as falas/ gírias/ expressões reconhecidas como brasileiras.	há uso de gírias e expressões de linguagem
	(5) Aspectos Socioculturais Identificar se há elementos visuais que remetem e sejam reconhecidos como “ <i>Brasil Core</i> ”.	Há elementos de “ <i>Brasil Core</i> ”

Fonte: elaborado pela autora (2025), com base em Santos e Silva (2023), com base em Kyuumangaka (2023).

A partir do Quadro 15, percebe-se que a obra “*Estados Brasileiros*” da dupla Kyuumangaka, por ter um volume expressivo de tiras publicadas, acabou por demonstrar bastante variedade de caracterização visual, de forma que há momentos onde se apresenta mais ou menos hibridizada, por isso, optou-se pela categorização de moderadamente hibridizado. Para essa obra especificamente a dupla de autores não pratica um estilo completamente mimético a estética de *mangás* e *manhuas*. A produção e distribuição é feita de forma completamente independente. Assim como há uma *fanbase* estabelecida que interage na rede social Instagram, de forma que a HQ já teve um financiamento coletivo bem sucedido através da plataforma Catarse. Na construção de linguagem há bastante uso de gírias e expressões idiomáticas, reforçando as construções de estereótipos das personagens enquanto representações de estados brasileiros. Na combinação de elementos visuais, *memes*, e sobretudo na construção de comportamento e trejeitos das personagens, percebe-se o uso de elementos associados ao “*Brasil Core*”.

Observando a resultante das sínteses nos quadros de cada um dos autores analisados nesse trabalho, pode-se discutir que:

Da caracterização visual, percebe-se que estes autores se afastam dos estilos miméticos que foram suas principais inspirações iniciais e buscam associar diversos tipos de outras referências visuais. A resultante é um quadrinho hibridizado, mas com forte potencial expressivo, justamente porque não precisa ser limitado por algum padrão estético que se alinhe a um determinado estilo estrangeiro. Como não há um compromisso em parecer “*mangá japonês*” ou mesmo parecer “*comic norte-americano*”, os autores têm liberdade de explorar combinações que tornam seus personagens muito versáteis em representação de estados de humor.

Em relação a produção e a distribuição das obras, percebe-se que todos os autores trabalharam de forma independente, ou seja, arcando com todos os custos envolvidos no processo de produção, divulgação e construção de sua base de fãs. O fato destes quadrinistas estarem na posição de produtores autônomos destas HQs, coloca sobre seus ombros todas as decisões que envolvem, aparência, formato e continuidade da obra. Embora, seja trabalho de uma equipe inteira de produção, o fato é que ter todas as decisões do projeto, permite maior flexibilização sobre o que tratar, e como representar isso em quadrinhos. Quando o autor é aquele que faz sua própria editoração de conteúdo, permite que a resultante mude quantas vezes esse autor percebe como necessário. Ou seja, a produção independente permite uma maior flexibilização da forma como abordar e tratar a HQ por parte do autor.

Em relação a recepção das obras, é certamente a categoria mais difícil de mensurar, pois como o leitor que é fã depende do suporte digital que esse quadrinho está sendo distribuído, em algumas publicações um baixo alcance pode não ser resultado de uma inexistência de base de fãs, mas apenas das dinâmicas de algoritmo da rede social utilizada pelo quadrinista. Porém, ao observar os quadrinhos publicados ao longo do recorte temporal, sempre há comentários, mais ou menos expressivos, mas existe uma consistência nessa presença do fã leitor, que se deve sobretudo a periodicidade e consistência das postagens desses quadrinhos na rede social Instagram.

A linguagem e os aspectos socioculturais, mesmo sendo duas categorias separadas, trabalham em cima de aspectos semelhantes. Como esses autores, dialogam com seu público leitor, e como esse diálogo está repleto de características muito pessoais desses quadrinistas.

Todos os autores de forma mais ou menos direta, se utilizam das próprias experiências para construir seus diálogos, no caso de Paulo Moreira as personagens Beta e Socorro de sua HQ “*Bom dia Socorro*”, não são seus familiares tal qual existem no mundo real, mas de certo que seus comportamentos e trejeitos são inspirados em pessoas do círculo social do autor. No caso das tiras dos “*Estados Brasileiros*” da dupla Kyuumangaka, mesmo que não literalmente, alguns estados são diretamente inspirados nas dinâmicas dos quadrinistas, justamente por estes autores serem naturais de estados diferentes. Que é o mesmo tipo de dinâmica que ocorre com a obra de D’Ângelo e Cesart em “*Cuscuz Surpresa*” e de forma menos consistente, mas ainda assim sendo utilizado se tem as “*Crônicas de Wesley*” onde muitas tiras são representações de vivências do autor.

A linguagem dessas obras parte sobretudo, da experiência pessoal dos autores, enquanto indivíduos pertencentes a um determinado grupo sociocultural, dentro de um recorte temporal de trejeitos, tendências e comportamento, e por isso suas personagens se expressam de forma textual e visual, ao ponto que se faz possível encaixar uma associação com a estética “*Brasil Core*”.

4.5 Os Fluxos de informação no Instagram

De forma mais ou menos acentuada, cada autor passa por processos de absorção de referências que alimentam seu repertório enquanto quadrinista independente. Sendo esse autor influenciado por aquilo que consome ativamente, ou seja, a informação que este produtor de quadrinhos vai atrás. Ou mesmo, pelas informações que consome de forma passiva, aquelas advindas do fato desse quadrinista estar dentro de um espaço virtual como uma rede social.

O quadrinho é um produto midiático e como Canevacci, (2018, p. 35) aborda, acerca desses tipos de “mercadorias que se apresentam como comunicação visual”, estas não são definidas de forma unitária e homogênea, logo, não dependem apenas da visão de mundo de um único indivíduo. Mas são resultantes do que o autor chama de Cultura “glocal” que é global e local em simultâneo. Isso quer dizer, que o autor de quadrinhos, enquanto indivíduo tem seus aspectos socioculturais imbuídos de certa forma em seu trabalho, no entanto, por fazer parte desse ambiente virtual recebe informações e é influenciado a nível global, e isso também é transportado para sua obra. Logo essas HQs fortemente hibridizadas que são produzidas no decorrer dessas dinâmicas informacionais,

detém em si, esse caráter “glocal” em sua estrutura, linguagem e abordagem. Justamente porque seja de forma individual, ou plural, ambas as formas de receber esses fluxos informacionais afetam diretamente a produção de quadrinhos.

É importante destacar, que esse consumo não se dá de forma linear, e nem depende apenas desse produtor de quadrinhos de forma individual. Observa-se outros dois (2) elementos que estão influenciando diretamente esse ir e vir de informações que impactam o objeto final que é o webquadrinho.

Um deles é o leitor, que como já foi amplamente discutido neste trabalho, tem uma função ativa, ao interagir, comentar e dialogar com o autor independente. Mas também no processo de sugerir e dividir suas vivências particulares com aquele quadrinista através da rede social. A base de fãs age tanto de forma “produtiva” com fanarts, ou interações diretas, ou de formas “menos ativas” relacionada com indicação das obras que gosta ou apenas favoritando e salvando o que tem interesse (Jenkins; Ford; Green, 2015).

E o segundo é o próprio ambiente digital, suas particularidades, sua arquitetura visual que condiciona a tipos específicos de comportamentos naquele espaço. Pois a depender da rede social, existe um estímulo maior ou menor para: comentários, textos, reações, existe toda uma codificação social de interação nesses espaços que é sim, diretamente influenciada pelo tipo de rede social que se está inserido. Em se tratando de Instagram, a plataforma permite interações do tipo: comentários, *likes*, salvar a postagem, compartilhar a mesma em seus *stories*, ou mesmo marcar pessoas nas publicações. São justamente as potencialidades desses espaços virtuais, aliado a necessidade de auto divulgação que empurram muitos autores a publicarem seus trabalhos e obras, em espaços digitais (Nicolau, 2013; Pessoa, 2016; Jacques; Silva, 2021; Calvet *et al.*, 2023).

E, é justamente na dinâmica desses três (3) fatores que se estabelece os Fluxos de Informação, que para essa pesquisa, podem ser compreendidos com o combustível para esses processos transformadores e de experimentações que resultaram no tipo de Visualidade percebida nas HQs analisadas no recorte anterior.

Esses fluxos de informação, estimulam um conjunto de ações por parte dos usuários, nesse caso dos autores de HQBs independentes, que por sua vez, favorece a troca, obtenção, tratamento e seleção da informação que são importantes entre esses indivíduos (Araujo *et al.*, 2021). A lógica de que esses indivíduos, seja o leitor ou o autor de HQs, estando em ambientes digitais estão em algum grau inseridos em um processo

de mediação da informação (Marteleto, 2010), indica que para além da seleção feita pela própria rede social ao indicar conteúdo para seus usuários, tanto o leitor quanto o autor de HQBs independentes são parte responsáveis pela mediação dos conteúdos que consomem. Logo, a resultante desse processo de seleção ativa, vai gerar aquele pequeno ambiente, ou “bolha” onde o autor, tem razoável proximidade com seu público leitor, de quem recebe palpites e interações produtivas ou menos ativas. Enquanto o leitor, se cerca de seus autores preferidos, de forma que consiga receber esse conteúdo, e interagir com este assim que for lançado.

Essa proximidade, e a troca constante oriunda dos fluxos de informação, vai encaminhar para a lógica da Apropriação Social da Informação (Santos; Nascimento Neto, 2023), que no caso desta pesquisa, indica justamente os processos onde esse autor de webquadrinhos está se beneficiando dessa troca, ao ponto de isso impactar diretamente na obra que está sendo produzida e distribuída de forma *online*.

É importante frisar, que esses processos de influência entre quadrinista e leitor, não é algo imediatamente absorvido, e por consequência a resultante é automaticamente algo novo e experimental. A Apropriação Social da Informação é um processo, e como tal, ocorre durante o período de produção, distribuição, leitura, e todas as fases envolvidas desde a concepção da HQ até o momento que se recebe comentários por parte da *fanbase* na rede social.

Então, é possível compreender que essa Apropriação Social da Informação, é o processo pelo qual se entende que este webquadrinho está sendo construído à medida que é lançado. Ou seja, tira a tira, ou mesmo página a página, os autores percebem qual é a melhor abordagem visual para aquele determinado quadrinho que está sendo publicado, baseando-se na receptividade dos seus leitores dentro daquele espaço virtual.

Esses autores produzem, distribuem, consomem, replicam em processos que são ora alimentados pelos fluxos de informação ali contidos, ora são esses quadrinistas a prover as informações que vão nutrir estes fluxos. O que sugere essa nova construção de Visibilidade surge justamente de certo grau dos processos de hibridização e miscelânea, mas de forma que seja resultante de uma construção em conjunto com os leitores que consomem, e que por ventura se tornam fãs da obra, e passam a querer colaborar cada vez mais no processo de cocriação do quadrinho.

Por isso, o espaço virtual onde essas HQs estão sendo publicadas é parte essencial na construção de suas Visibilidades. Tendo em vista que para que um determinado padrão

visual se estabeleça em um grupo de pessoas consumidoras, no caso, os leitores de webquadrinhos, se faz necessário um processo de reconhecimento destes padrões, para em seguida replicá-lo de forma que outros grupos reconheçam e o processo se repita. Até que esta nova construção de Visualidade, se estabeleça como uma tendência, e a partir do momento que é vista e reconhecida como algo popular dentro das dinâmicas dos três (3) elementos anteriormente citados: autores de HQs, consumidores, e dentro da lógica da própria rede social.

Aí sim, tem-se uma nova Visualidade construída de forma coletiva dentro daquele espaço virtual, com aquele grupo de indivíduos, o produtor de HQs e o leitor que também é fã.

Embora a rede social Instagram funcione mais inclinada para vídeos na contemporaneidade, ainda há vários autores de quadrinhos independentes com números consideráveis usando esta rede social. Por isso, esse estado de nova Visualidade, aqui chamado de uma HQ que “Parece coisa do Brasil” foi percebida ocorrendo dentro daquele espaço. Como quadrinistas independentes não necessariamente seguem uma agenda à risca, como produtores que são orientados por editoras a performar em espaços específicos, a permanência do produtor independente em um espaço virtual, é como já foi discutido em subseções anteriores, está muito condicionada ao uso pessoal desse autor da rede social, e estimulado pela *fanbase* que consome seu trabalho permanecer em determinada rede social.

É importante destacar o quanto essa interação: produtor quadrinista x leitor fã, é impactante durante todo o contexto de produção de um webquadrinho. E que sem esse fluxo de informação sendo constantemente estimulado, esse quadrinista que é independente provavelmente não continuaria a produção daquele determinado quadrinho. Pois como já foi apontado nas análises anteriores, não há incentivo financeiro, existe acúmulo de trabalho e funções, a monetização só existe depois que o quadrinho se torna popular, logo, o principal catalisador para a continuidade de um webquadrinho em um espaço virtual, se dá através da formação de uma *fanbase*.

E essa construção de *fanbase* é completamente dependente desses fluxos de informação serem constantemente alimentados, e isso se dá através da publicação ser periódica e com consistência. Todos os autores e obras que fazem parte do escopo dessa análise mantiveram por mais de um ano, publicações frequentes de suas obras na rede social Instagram.

A partir das análises feitas nas plataformas digitais dos autores que fazem parte do recorte, e tendo em vista toda a estrutura dessas dinâmicas informacionais em espaços virtuais, pode-se observar, que quando se estabelece essa relação dos três (3) elementos: produtor, leitor e rede social. Estes se conectam através dos fluxos que são alimentados por todos os envolvidos no modelo de como essas dinâmicas se desenham. Mas estes permanecem próximos, pelo processo de Apropriação Social da Informação.

Quando um dos autores desse recorte publica uma tira inspirada em experiências particulares, o leitor pôde se enxergar naquele fato relatado, logo, este leitor se apropria daquela experiência em parte. Se esse leitor comentar a partir da sua perspectiva como seria aquela determinada experiência, o produtor de quadrinhos recebeu uma confirmação de que há interesse naquele tipo de webquadrinho. E indo além, se esse produtor de HQs, se utiliza de inspiração na vivência de um leitor, é porque este autor consegue se enxergar na experiência do seu público, e isso permite que o quadrinista se aproprie para gerar sua própria versão do acontecimento. E a partir do momento que essa dinâmica se repete, o webquadrinho resultante não é mais fruto apenas do repertório individual do autor, mas sim, foi construído coletivamente com sua base de fãs, em um processo tanto dos fluxos de informação, quanto da Apropriação Social da Informação.

4.6 Paradigma visual sobre uma HQ que “parece coisa do Brasil”

Para conseguir conceituar o que seria uma obra independente que tenha a construção de Visualidade reconhecível e defendida neste estudo como um trabalho que “parece coisa do Brasil”, se fez necessário entender também o que são os outros tipos principais de quadrinhos que circulam na cena. Por isso, passou-se por duas análises diacrônicas que observaram como os quadrinhos se estabeleceram nas duas mídias, tanto impressa quanto digital (webquadrinhos). Entendendo a lógica do que existia antes, mesmo que de forma mais generalista, é possível enxergar as mudanças na Visualidade presentes nas obras que fazem parte deste recorte de quadrinistas na presente pesquisa.

O “parecer coisa do Brasil” surge neste trabalho como uma proposta de conceito visual que identifica que estes quadrinhos são fruto da influência desses fluxos informacionais em espaços virtuais. E nos processos de transformação, adotaram características que atendam a essa percepção geral de que é uma obra brasileira porque o conjunto dos seus elementos sugerem isso.

Embora o termo faça a chamada para o “parecer” no sentido de ser um aspecto resolvido apenas com um olhar. Em verdade, como foi amplamente discutido nas análises de linguagem e aspectos socioculturais, uma HQ quando é lida, passa por diversos processos de interpretação e decodificação que são de ordem: textual, pictórica, mediática e sociocultural, (McCloud, 2005; Braga Junior, 2011, Eisner, 2013; Pessoa, 2016; Barbieri, 2017) que podem ser compreendidos dentro de sistemas de significação sincréticos (Pavarina, 2023a).

Para os trabalhos do recorte desta pesquisa, é perceptível que existe uma relação de proximidade entre autor e obra, que por vezes extrapolam a alegoria, para trazer essas vivências pessoais de forma muito representativa nos quadrinhos. Existe essa flexibilização nas representações das personagens justamente por essa produção ser conduzidas por artistas independentes (Muniz Júnior, 2016), e por isso, são responsáveis por suas próprias editorações. Essa ausência, cria possibilidades, pois como têm muito do autor na obra de HQB independente, isso causa no leitor um senso de proximidade com esse autor, ao ponto de que esse leitor consegue se reconhecer naquelas experiências quadrinizadas.

O conceito defendido de obras que “parecem coisa do Brasil” não é uma construção de Visualidade que se estabelece sobre termos rígidos, tal qual seria a Visualidade atribuída a escolas de quadrinhos mundialmente reconhecidas: mangás, *comics* norte-americanos. Mas funciona como um espectro, onde há quadrinhos que são muito representativos de algo que parece brasileiro, e aqueles que são menos representativos, mas ainda assim reconhecíveis como dentro desse grande arquétipo de obra “*Brasil Core*”. Por isso, a seleção de webquadrinhos para essa análise, buscou obras que são tanto mais, quanto pouco representativas, de forma a mostrar a flexibilidade desse conceito, a depender do tipo de caracterização visual que os autores têm como base de seu estilo.

Enquanto Paulo Moreira, com a HQ “*Bom Dia Socorro*” é o que traz maior número de elementos que o associam a um quadrinho que “Parece coisa do Brasil”, pois o autor explora o viver brasileiro, em todas as esferas possíveis, seja na forma dos personagens dialogam, em toda a construção visual com cores intensas e traços fortes, com diversos elementos de ordem metalinguísticas onde apenas pessoas dentro do contexto sociocultural brasileiro conseguem ler e fazer associação dessas referências.

Seguido da obra de Helô D'Ângelo e Daniel Cesart com a HQ "*Cuscuz Surpresa*", justamente porque os autores se preocupam que todas as representações de lugares, festividades, comidas, falas, tudo seja até certo ponto reconhecível aos leitores, de forma que estes consigam fazer associações com seus próprios repertórios de que é esse "parecer brasileiro" em uma história em quadrinhos.

Seguido das "*Crônicas de Wesley*" de Wesley Mercês em algumas de suas tiras, como foi destacado anteriormente, o autor traz suas experiências de forma alegórica para as obras, combinando com situações absurdas e comuns para gerar humor. Por vezes, há elementos que são representativos, e em outros momentos não.

Na ponta está Kyuumangaka com sua HQ "*Estados Brasileiros*", assim como ocorre com a HQ "*Cuscuz Surpresa*" o fato de o tema central ser sobre estados brasileiros, já traz temas de forte associação, que os colocam em uma leitura das situações retratadas nos quadrinhos como "parece coisa do Brasil". No entanto, mesmo sendo perceptível que para esse título os autores utilizam uma construção visual diferente em relação a suas outras obras, ainda é um tipo de desenho mangá, que pode ser considerado como um mangá híbrido.

E o que todas as obras têm de forma muito representativa, é essa construção de diálogo através da vivência, que é transportado para seus protagonistas. Estes personagens se comportam não como se fossem fictícios, mas sim, como se de fato existissem e agissem daquela forma. O leitor que é fã e consome, tem uma experiência de leitura mais próxima de uma conversa ao ler o quadrinho, sendo praticamente um participante ativo daquela cena, justamente porque existe uma proximidade de contexto, de ordem sociocultural, linguística e temporal.

Sendo assim, é possível chegar ao conceito de que uma HQ que "parece coisa do Brasil" causa essa sensação ao leitor, com um maior impacto, seja pela proximidade de vivência, no sentido de ser um brasileiro lendo e reconhecer o modo de viver, ou no sentido de estranhamento, onde o que é representado é tão diferente do jeito de viver, e está tão carregado de construções que fazem alusão ao "*Brasil Core*" que um leitor estrangeiro poderia ter uma percepção de que a HQ tem "cara de Brasil".

E é importante ressaltar que, esse novo paradigma visual, essa construção de conceito acerca de uma Visualidade que "parece coisa do Brasil", não uma lógica substitutiva. Esse novo conceito não vai sobrepor outros tipos de Visualidades existentes, mas sim, sendo percebido dentro de uma nova tendência. Que pode ou não ganhar mais

força à medida que é replicada por outros autores e é consumida por outros leitores, e é publicada em outros espaços virtuais, de forma a se repetir essa dinâmica de fluxos informacionais.

Da mesma forma que ocorreu com outros estados de Visualidade ao longo da trajetória dos quadrinhos no Brasil, muitos estilos diferentes foram introduzidos, absorvidos, replicados, em um processo frequente de massificação de estéticas de diversas HQs.

À medida que os autores de HQs hibridizam tanto suas construções visuais ao ponto que quase não se consegue distinguir quantos estilos estrangeiros foram absorvidos e recombinaados, têm-se o surgimento de novas estéticas. Adicionar nesta lógica, as construções de estereótipos brasileiros que se popularizaram na tendência “*Brasil Core*”, resultou nos primeiros passos para que essa Visualidade que “parece coisa do Brasil” aflorasse. Mas somente quando essa produção alcança o leitor em um processo dinâmico de troca de influências por causa dos fluxos de informação em plataformas digitais, gerando a Apropriação Social da Informação, se tem uma massificação dessa estética ao ponto dela alcançar um status de tendência. Se popularizar de forma que gere replicabilidade para começar a se destacar e tornar-se reconhecível perante outros tipos de Visualidades já estabelecidas no meio dos quadrinhos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Analisar a trajetória das histórias em quadrinhos brasileiras ao longo de seus mais de 150 anos é uma tarefa complexa e extensa, cuja profundidade extrapola os limites de uma pesquisa de mestrado. No entanto, o presente trabalho propõe oferecer um olhar particular acerca dessa trajetória, não partindo necessariamente só da visão histórica, ou só da perspectiva da linguagem, ou mesmo apenas do quadrinho como mídia. Mas trazendo um olhar sobre a produção de quadrinhos brasileiros de uma perspectiva multifacetada.

Como já foi anteriormente abordado neste trabalho, logo em sua introdução, diversos autores vêm se debruçando sobre a pesquisa de quadrinhos, a partir de vários pontos. No entanto, todo estudioso do campo, entende que o quadrinho enquanto objeto de pesquisa, segue sendo multidisciplinar. E por isso, exige deste pesquisador, ir além de seu campo de estudo e transitar por diversas outras áreas até está suficientemente munido de conceitos para cercar um novo tema. Toda pesquisa que envolve HQs encontra algum grau de dificuldade, seja na aceitação do tema, na compreensão de que estes artefatos são objeto de pesquisa, como também que precisam ser continuamente estudados. Assim como, em construir uma metodologia que consiga atender as necessidades específicas que o tema exige, caso a caso.

Por isso, esta pesquisa teve natureza exploratória, como tal, exigia transitar por um terreno de vários conceitos. Para conseguir sustentar o que seria essa quebra de paradigma visual nos quadrinhos independentes publicados no Brasil através da rede social Instagram. As HQs são uma área em expansão, mas que ainda assim, possuem lacunas de conteúdo que carecem de discussão justamente pela trajetória que esses artefatos possuem de já terem sido perseguidos e vistos como objetos não artísticos

Como Braga Junior, (2011, p.43) não é a mediação econômica que retira das HQs seu aspecto artístico, mas é justamente dessa dinâmica que surge o entendimento que esses quadrinhos também são arte, para além da visão de que são mercadorias.

Assim como é válido ressaltar que Canevacci, (2018, p. 35) já levantava a questão do paradoxo sobre mercadorias visuais, e o fato destas alcançarem um patamar de “sujeito”, de forma a destacar suas individualidades e potencialidades. O quadrinho é uma mídia informacional, que é tanto obra artística, quanto produto consumível. Têm-se ali todas os desdobramentos do indivíduo enquanto autor, mas também, de forma aditiva,

toda a experiência plural e coletiva, co-construída através do espaço digital e do público leitor que com este interage.

As transformações em HQBs, sobretudo nas independentes distribuídas em rede social, ocorrem mais rápido do que é possível registrar e estudar. De certa forma, a internet tanto traz facilidades para alcançar produtores de todos os locais do país, como tem seus entraves, seja pela estrutura digital das redes através dos algoritmos ou mesmo da dificuldade de circulação de pequenos produtores. E, é sempre importante lembrar que esses espaços virtuais das plataformas digitais especificamente pertencem a empresas privadas, e as mesmas podem alterar ou cessar serviços sem prévio aviso. Por isso, se faz necessário um esforço acadêmico significativo, para que estes objetos sigam sendo trabalhados e continuamente estudados.

Todo quadrinista antes de ser formalizado em uma editora, era um produtor independente. Logo, pode-se inferir que lançar o olhar sobre o produtor independente é observar como as transformações e experimentações ocorrem, antes destas se tornarem tendências estabelecidas e virarem grandes conceitos massificados no mercado. Trazer o quadrinista independente brasileiro para o centro do olhar da pesquisa, é um esforço necessário, principalmente, desse autor que trabalha aliado a espaços virtuais de forma *online*, pois este quadrinista é um agente direto de transmutações dentro desses espaços digitais informacionais.

O recorte dessa pesquisa dentro do Campo da Ciência da Informação, refletiu como processos de desenvolvimento ligados à Visualidade e à sua relevância, surgem de um processo de análise acerca de fluxos de informação e os modos como esses processos influenciam transformações na linguagem e recepção das histórias em quadrinhos distribuídas *online*.

No contexto da discussão acerca da definição do que constitui uma história em quadrinhos brasileira, não se busca, neste estudo, uma conceituação definitiva. Em vez disso, adota-se a compreensão de que tal identidade se estrutura por meio de um conjunto de fatores sociais e visuais, articulados pelas interações estabelecidas nos fluxos de informação. São essas interações que possibilitam o diálogo entre produtores e leitores, fomentando processos de reconhecimento e identificação cultural em torno da ideia do que é esse quadrinho que “parece coisa do Brasil”.

É possível observar que a emergência de produções independentes está diretamente relacionada às dinâmicas estabelecidas em ambientes virtuais, como as

plataformas digitais, e no caso dessa pesquisa do Instagram. Nessas plataformas, a noção de fluxo informacional se torna essencial, pois é por meio da constante comunicação entre criador e sua *fanbase* que se alimentam as transformações paradigmáticas nas HQs brasileiras contemporâneas. E se dá o processo de Apropriação Social da Informação, de forma que, sem essa interação contínua, dificilmente tais mudanças teriam ganhado a força e a visibilidade que possuem hoje.

Ainda que não se possa determinar com precisão o momento em que a preocupação estética com o “parecer brasileiro” emergiu no campo dos quadrinhos independentes, é evidente que, ao longo do tempo, autores e produtores buscaram conferir às suas obras uma excelência visual que legitimasse sua inserção no campo da arte sequencial. O que se percebe, no momento de conclusão dessa pesquisa, é uma crise paradigmática relacionada à visualidade das HQs brasileiras, onde o “parecer coisa do Brasil” era comumente associadas à figura da “Turma da Mônica” do Maurício de Sousa, e agora percebe-se que há quadrinhos independentes sendo distribuídos e consumidos que “parecem coisa do Brasil”, mas sustentam uma Visualidade diferente da atribuída às obras de Maurício de Sousa.

Tendo sido realizado o levantamento bibliográfico e documental de obras marcantes na história das HQs brasileiras, e um levantamento intencional de webquadrinhos brasileiros, esses dados foram interpretados de modo a identificar, por meio da contraposição com os quadrinhos contemporâneos, as transformações ocorridas na dimensão visual e de linguagem das produções.

À medida que a pesquisa avançou, evidenciou-se uma lacuna significativa nos estudos acadêmicos sobre quadrinhos no Brasil partindo de perspectivas centradas nos próprios autores e produtores, sobretudo nos independentes. Diante da dificuldade em localizar literatura que contemple como esses criadores percebem e avaliam os aspectos visuais de suas próprias obras, coube a este trabalho traçar paralelos teóricos e propor caminhos discursivos que contribuam para preencher essa ausência e fomentar novas investigações no campo futuro.

Trabalhar com a perspectiva documental e buscar quadrinhos brasileiros antigos na internet, também retornou uma quantidade de lacunas de dados, principalmente acerca de editoras e suas cidades de origem. O fato de a autora deste estudo ser produtora de quadrinhos independentes amenizou um pouco das dificuldades de pesquisa, sobretudo, acerca de quadrinhos distribuídos na internet, pois esse meio é contemporâneo às

primeiras publicações desta autora. Logo, publicar em *blogs, fóruns, sites*, participar de grupos de produção, revistas *online*, foram todos locais pelos quais a autora passou e produziu obras.

Apesar de não ter sido contemplada com uma bolsa de pesquisa, e esse fato, com certeza impactou parte do desenvolvimento e desdobramentos desta pesquisa. O fato de a autora deste projeto ser produtora de HQs e já ter contato com a dimensão de estudos que envolvem a pesquisa acadêmica de quadrinhos, amenizou parte do impacto negativo que limitações financeiras na aquisição de novos livros, e novos quadrinhos, possam ter causado ao desenvolvimento deste estudo.

No que diz respeito tanto ao objetivo central desta pesquisa quanto aos objetivos específicos, o estudo avança em demonstrar como esses quadrinistas independentes em espaços virtuais, se utilizam de todos os recursos a sua disposição para publicar suas obras e torná-las acessíveis ao seu público. De forma que ao ter sua *fanbase* estabelecida, a troca constante de interação entre os mesmos possibilita transformações nas HQs publicadas. Além de que, esses ciclos de publicação do quadrinho por parte do produtor e interação por parte do leitor e fã, funciona como validação de que uma determinada abordagem está funcionando em atrair novos públicos para aquela obra.

E, em específico, para o conceito construído e defendido neste trabalho, uma Visualidade de um quadrinho que “Parece coisa do Brasil”, percebe-se que este é fruto desse contexto criado em ambientes virtuais das plataformas digitais, e das dinâmicas informacionais que ali ocorrem, sem o qual, possivelmente essa Visualidade levaria muito mais tempo para ser construída e popularizada. Que era o processo visto na popularização de estilos em se tratando de quadrinhos impressos.

Somente a partir da observação e da identificação dos ciclos informacionais foi possível elaborar reflexões que sustentem um juízo de valor em torno do conceito de “parece coisa do Brasil” nas HQs nacionais independentes.

É interessante lançar esse olhar sobre uma construção de Visualidade que está em processo de crescimento e disseminação, enquanto um fenômeno que ocorre enquanto se pesquisa, pois desnuda o imenso potencial de estudo que quadrinistas independentes brasileiros demonstram. Pois, muito embora as HQs tenham conquistado algum espaço na academia, ainda é perceptível que o produtor de quadrinhos brasileiro, sobretudo o independente que ainda está no processo de construção de um nome e fama, ainda tem muito a ser observado e analisado criticamente.

REFERÊNCIAS

- [TURMA do Pererê]. *In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileira*. São Paulo: Itaú Cultural, 2024. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/obra63840/turma-do-perere>. Acesso em: 14 de junho de 2024.
- AKADEMIA. Primeiro de abril. *In: Instagram*. [S. l.], 2024. Disponível em: https://www.instagram.com/kyuumangaka/p/C5ULvkBu2_L/?img_index=1 Acesso em: 12 jun. 2025.
- ALMEIDA, M. A. Mudança no Universo dos Quadrinhos: textos materialidade e práticas culturais. [s.l.] *Revista de Ciências Sociais*, nº 51, Jul./Dez. 2019. p. 24-42.
- ANDRADE, M. **tem sido um esforço**: se bem que eu nunca achei que fosse fácil. 1º ed. Goiânia: MMarte, 2023.
- ANSELMO, G. M. **História em Quadrinhos**: impresso vs. Web. São Paulo: Editora UNESP. 2008.
- ARAUJO, A. V. F.; *et al.* Decolonialidade e Ciência da Informação: veredas dialógicas. **Liinc em Revista**, [s.l.], v. 17, n. 2, p. 1-7, 2021. Disponível em: <https://revista.ibict.br/liinc/article/view/5828/5410>. Acesso em: 15 mai. 2024.
- ARAÚJO, C. A. A. **O que é Ciência da Informação**. Belo Horizonte: KMA, 2018.
- ARAÚJO, W. C. O.; SILVA, E. L. DA.; VARVAKIS, G. Fluxos de informação em projetos de inovação: estudo em três organizações. **Perspectivas em Ciência da Informação**, [s. l.], v. 22, n. 1, p. 57–79, jan., 2017. Disponível em: doi.org/10.1590/1981-5344/2601. Acessado em: 15 mai. 2024.
- ARLINDO. *In: X* [S. l.], nº1. 2019. Disponível em: <https://x.com/ilustralu/status/1082831963239657472>. Acesso em: 12 jun 2025.
- ARLINDO. *Seguinte*: São Paulo, 1. Ed. 2021.
- AS CRÔNICAS DE WESLEY. *In: Facebook*. [S. l.] 2023. Disponível em: <https://www.facebook.com/photo/?fbid=258407786572114&set=pcb.258408423238717> Acesso em: 12 jun. 2025
- AS CRÔNICAS DE WESLEY. Capitão Brasil e Borracha. *In: Instagram* [S. l.] 2023. Disponível em: https://www.instagram.com/p/Cwxi5kEM9ca/?img_index=1 Acesso em: 12 jun. 2025.
- AS CRÔNICAS DE WESLEY. *In: Amino*. [S. l.] 2013. Disponível em: https://aminoapps.com/c/100-humor/page/blog/as-cronicas-de-wesley-parte-1/vQn2_ZpSnu3nXpe7YmMBINxoWLPKj33a Acesso em: 12 jun. 2025.
- AS MELHORES MENTIRINHAS. *In: Mentirinhas*. [São Paulo]. 2012. nº1. Disponível em: <https://mentirinhas.com.br/as-melhores-mentirinhas-1/>. Acesso em: 12 jun 2025.

ASTERIA ANIMI. Zhōngqiū Jié. *In*: Instagram. [S. l.], 2025. Disponível em: https://www.instagram.com/p/DHbyfJdv2YU/?img_index=1 Acesso em: 12 jun. 2025.

BAITELLO JÚNIOR, N. A imagem mediática. **PAULUS**: Revista de Comunicação da FAPCOM, [s. l.], v. 3, n. 5, p. 61–69, 2019. Disponível em: revista.fapcom.edu.br/index.php/revista-paulus/article/view/90. Acesso em: 15 mai. 2024.

BALLMANN, F. **A nona arte**: história, estética e linguagem de quadrinhos. 2009. Dissertação (Mestrado em Ciências da Linguagem) – Universidade do Sul de Santa Catarina, Tubarão, 2009. Disponível em: <http://livros01.livrosgratis.com.br/cp151480.pdf>. Acesso em: 14 jun. 2024.

BARBIERI, D. **As linguagens dos Quadrinhos**. São Paulo: Peirópolis. 2017.

BECK, M. Zinemax Kombat – 2º fase e final. *In*: Marcos Beck Blog. [São Paulo], 26 out 2009. Disponível em: <https://mbeck.com.br/blog/hqs/zinemax-kombat-2%c2%aa-fase-e-final> Acesso em: 5 maio 2025.

BERNARDI, B. P. ; GARONE, P. M. C. Projeto Zinemaxzone: Solução de Design para uma Rede de Webcomics. *In*: I Simpex - Simpósio de Pesquisa e Extensão em Design, 2011, Vitória, 2011. Anais do I Simpex - Simpósio de Pesquisa e Extensão em Design, 2011. Disponível em: https://ladij.ufes.br/wp-content/uploads/2022/03/projeto-zinemaxzone_solucao-de-design-para-uma-rede-de-webcomics.pdf Acesso em: 5 maio 2025.

BOM DIA SOCORRO. *In*: Instagram. [S. l.] 2020. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CEXLpf-nmHc/> Acesso em: 12 jun. 2025.

BOM DIA SOCORRO. Está no catarse. *In*: Instagram. [S. l.] 2022. Disponível em: https://www.instagram.com/p/Cfm_dN-Jlda/ Acesso em: 12 jun. 2025.

BRAGA JUNIOR, A. X. **Desvendando o mangá nacional**: reprodução e hibridização nas histórias em quadrinhos. Maceió: Edufal, 2011.

BRAGA JUNIOR., A. X. **Histórias em Quadrinhos Japonesas**: História, representação gráfica e Impactos Sociais. Núcleo de Educação a Distância da Faculdades EST. São Leopoldo, RS. 2019.

BRAGA JUNIOR, A. X. Educando e aprendendo com imagens desenhadas. *In*: BRAGA JUNIOR, A. X.; MODENESI, T. (org.) **Quadrinhos e educação**. Pernambuco: Quadriculando; São Paulo: Anita Garibaldi. vol. 6, 2022.

BRAGA JUNIOR, A. X.; ARAÚJO, G. G. Os cartazes de Cândido de Faria: notas biográficas de um “artista da periferia”. **Revista de Ensino em Artes, Moda e Design**, Florianópolis, v. 5, n. 3, p. 170–184, 2021. Disponível em: <https://periodicos.udesc.br/index.php/ensinarmode/article/view/20072>. Acesso em: 9 dez. 2024.

CAGNIN, A. L. **Os Quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975.

CALVET, L. B. *et al.* Intertextualidades dos quadrinhos brasileiros: novos sentidos em adaptações de obras literárias. **Quaderni Culturali IIIA**, [Florence], v. 5, n. 5, p. 47-57, 2023. Disponível em: <https://noticiapreta.com.br/brasil-core-a-tendencia-que-tem-se-espalhado-pelo-mundo/> Acesso em: 7 dez. 2024.

CANEVACCI, M. **Antropologia da comunicação visual**: Explorações etnográficas por meio do fetichismo metodológico. 1 ed. São Paulo: Perspectiva editora. 2018.
CAPITÃO 7. [S. l.], Editora Fazine Mundo Gibi. Edição única. Dez. 2020. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/capitao-7/ca007153/158452> Acesso em: 14 jun. 2024.

CAPIROTINHO. *In*: X. [S. l.] 2021. Disponível em: https://x.com/o_capirotinho/status/1417286204727435265 Acesso em 12 jun. 2025.

CAPIROTINHO. *In*: Facebook [S. l.] 2025. Disponível em: <https://www.facebook.com/photo/?fbid=1060211129471188&set=a.617988760360096> Acesso em: 12 jun. 2025.

CAPITÃO ATLAS. Rio de Janeiro: Garimar (Maya), nº1, out. 1959. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/capitao-atlas-1-serie-n-1/ca236100/45185> Acesso em: 14 jun. 2024.

CARMO, G., PEREIRA, J. R., REZENDE, V. A. Metodologias Participativas: Possibilidades para o Fortalecimento Teórico da Gestão Social. *In*: Encontro da ANPAD, 46., 2022. Florianópolis: EnANPAD, 2022. Disponível em: <https://anpad.com.br/uploads/articles/120/approved/7dd3ed2e12d7967b656d156d50308263.pdf> Acesso em: 7 dez. 2024.

CATALDO, D. Instagram mudou o feed? App agora exhibe posts do perfil na vertical. *In*: Techtudo. [S. l.] 17 jan 2025. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2025/01/instagram-mudou-o-feed-app-exibe-posts-na-vertical-apos-atualizacao-edapps.ghtml> Acesso em: 12 jun 2025.

CAVALCANTI, B. DE. O. **Quem Vigia os Vigilantes**: as histórias em quadrinhos como uma forma de Expressão Social. Brasília: UNB, 2001.

CAVALCANTI, L. H. **Historia del humor gráfico en el Brasil**. [S. l.], Lleida: Editorial Milenio, 2005.

CESART, D. O que foi a apresentação do Ryan Gosling ontem no oscar?! *In*: Instagram. [S. l.], 2024. Disponível em: https://www.instagram.com/danielcesart/p/C4Yu7m0p0s9/?img_index=1 Acesso em: 12 jun. 2025.

CESART, D. Ser um super-herói negro é diferente de só ser um super-herói. *In*: Instagram. [S. l.], 2024. Disponível em: https://www.instagram.com/danielcesart/p/C72T4ClpAtP/?img_index=1 Acesso em: 12 jun. 2025.

COMO EU REALMENTE, A necessidade de fazer coisas. *In: Como eu realmente.* [Rio de Janeiro]. 2021. Disponível em: <https://www.comoeualmente.com/2021/04/a-necessidade-de-fazer-coisas.html> Acesso em: 12 de jun 2025

COMO EU REALMENTE, A necessidade de fazer coisas. *In: X.* [S.l.]. Disponível em: <https://x.com/ComoEuRealmente/status/1389249708435124232> Acesso em: 12 jun 2025.

COSTA, R. S.; ORRICO, E. G. D. A construção de sentido na informação das histórias em quadrinhos. *DataGramaZero*, [s.l.], v. 10, n. 2, abr. 2009. Disponível em: <https://cip.brapci.inf.br/download/45257>. Acesso em: 7 dez. 2024.

CUSCUZ SURPRESA. Alguém entende esse dialeto?? (parte 25). *In: Instagram.* [S. l.], 2024. Disponível em: https://www.instagram.com/p/C_vo0UAPs8i/?img_index=6 Acesso em: 12 jun. 2025.

CUSCUZ SURPRESA. Quem é BAHÊÊÊA aí??? Bora. *In: Instagram.* [S. l.], 2024. Disponível em: https://www.instagram.com/p/C-xxyuuEwQ/?img_index=9 Acesso em: 12 jun. 2025.

CUSCUZ SURPRESA. Quem pensou isso quando viu o nome da série?. *In: Instagram.* [S. l.], 2023. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CzOy8bYO1Tw/> Acesso em: 12 jun. 2025.

CUSCUZ SURPRESA. ÚLTIMAS HORAS para apoiar nosso livro!. *In: Instagram.* [S. l.], 2024. Disponível em: https://www.instagram.com/p/DA1I8aRPZAr/?img_index=5 Acesso em: 12 jun. 2025.

D'ÂNGELO, H. Quer compartilhar sua história com um dodói com chance de isso virar uma HQ?. *In: Instagram.* [S. l.], 2024. Disponível em: https://www.instagram.com/p/C41A74QOslf/?img_index=2 Acesso em: 12 jun. 2025.

D'ÂNGELO, H. Sobre a autora. *In: helodangelo.* [São Paulo], 2025. Disponível em: www.helodangelo.com.br/sobre. Acesso em: 12 jun. 2025.

D'ÂNGELO, H. Concordam? *In: Instagram.* [S. l.], 2024. Disponível em: https://www.instagram.com/p/C5JQ44dOiHH/?img_index=1 Acesso em: 12 jun. 2025

D'ÂNGELO, H. Quem passa por isso todo mês aí? *In: Instagram.* [S. l.], 2024. Disponível em: https://www.instagram.com/p/DBbxlGSvV3_/?img_index=5 Acesso em: 12 jun. 2025

D'ÂNGELO, H. Não existe desenho feio. *In: Instagram.* [S. l.], 2024. Disponível em: https://www.instagram.com/p/C7RzmTMPGiU/?img_index=2 Acesso em: 12 jun. 2025.

DA ROSA, A. P. De reflexos a fágias: os níveis de circulação e apropriação midiática das imagens. **nuevas mediatizaciones nuevos públicos**, p. 77, 2016. Disponível em:

https://cim.unr.edu.ar/assets/archivos/cuadernodelcim_4_nuevas_mediatizaciones_nuevos_publicos.pdf#page=77 Acesso em: 16 mar 2025.

DIEL, V. Guilherme Smee: O Catarse e a cena independente de quadrinhos no Brasil. In: LITERATURA RS. Porto Alegre, 30 nov 2021. Disponível: <https://literaturars.com.br/2021/11/30/guilherme-smee-o-catarse-e-a-cena-independente-de-quadrinhos-no-brasil/>. Acesso: 05 de jun 2025.

DONDIS, D. A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. 3 ed. São Paulo: Editora Martins Fontes - selo Martins, 2015.

EISNER, W. **Narrativa gráficas**: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos. 3 ed. São Paulo: Devir Livraria. 2013.

EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial**: Princípios e práticas do lendário cartunista. 4 ed. São Paulo. WMF Martins Fontes. 2010.

ENCALHE DO MAD. Rio de Janeiro: Record, n° 1, 1985. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/encalhe-do-mad-n-1/en079100/46187>. Acesso em: 14 jun. 2024.

ESTADOS BRASILEIROS. In: Instagram. [S. l.], 2023. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/C1F6ZpHuTyq/> Acesso em: 12 jun. 2025.

ESTADOS BRASILEIROS. In: Instagram. [S. l.], 2023. Disponível em: https://www.instagram.com/p/Cv0jllwOd7g/?img_index=4 Acesso em: 12 jun. 2025.

ESTADOS BRASILEIROS. In: Instagram. [S. l.], 2024. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/C929HwIPs41/> Acesso em: 12 jun. 2025.

ESTADOS BRASILEIROS. In: Instagram. [S. l.], 2018. Disponível em: <https://www.instagram.com/kyuumangaka/p/B19I9rAAH-v/> Acesso em: 12 jun. 2025.

ESTADOS BRASILEIROS. São Paulo representando com a bandeira LGBTQ+ In: Instagram. [S. l.], 2019. Disponível em: https://www.instagram.com/kyuumangaka/p/ByWMY_ZFJS4/ Acesso em: 12 jun. 2025.

ESTADOS BRASILEIROS. In: Instagram. [S. l.], 2020. Disponível em: https://www.instagram.com/kyuumangaka/p/CGVuAywDEQc/?img_index=1 Acesso em: 12 jun. 2025.

ESTADOS BRASILEIROS. Alagoas representando o pessoal do Nordeste In: Instagram. [S. l.], 2022. Disponível em: https://www.instagram.com/kyuumangaka/p/CnDSuDJuNZd/?img_index=2 Acesso em: 12 jun. 2025.

ESTADOS BRASILEIROS. In: Instagram. [S. l.], 2024. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/C2s0xeGPSep/> Acesso em: 12 jun. 2025.

ESTADOS BRASILEIROS. De onde vocês são e que atitudes estão revoltando vocês?
In: Instagram. [S. l.], 2021. Disponível em:
<https://www.instagram.com/kyuumangaka/p/CMx1XpmDhqk/> Acesso em: 12 jun. 2025.

FITS. Convite. *In: X*. [S. l.], 2019. Disponível em:
<https://x.com/fitsfito/status/1255584869226287106>. Acesso em: 12 jun 2025.

FLIPTRU. Marcus Beck. [São Paulo], 2022. Disponível em:
<https://fliptru.com.br/@marcusbeck> Acesso em: 5 maio 2025.

FOLHA DE SÃO PAULO. Djonga recorda vivências e amigos que se foram em disco sobre origens. *In: Folha de São Paulo* [São Paulo], 2020. Disponível em:
<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2020/03/djonga-recorda-vivencias-e-amigos-que-se-foram-em-disco-sobre-origens.shtml&sa=D&source=docs&ust=1749913709343269&usg=AOvVaw1mwIw-Pjybgibdc1AUoE1U> Acesso em: 12 jun. 2025.

FRANCO, E. Histórias em Quadrinhos e Hipermídia: As HQtrônicas chegam à sua terceira geração. As webcomics brasileiras *In: LUIZ, L. (org) Os quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa*. Nova Iguaçu: Marsupial. 2013.

FREITAS, L. S. de. A memória polêmica da noção de sociedade da informação e sua relação com a área de informação. **Informação & Sociedade**, [S. l.], v. 12, n. 2, 2002. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/ies/article/view/147>. Acesso em: 17 jun. 2024.

FROSH, P., PINCHEVSKI, A. **Media Witnessing: Testimony in the Age of Mass Communication**. [S.l.] Palgrave MacMillan. 2009. Disponível em:
https://link.springer.com/chapter/10.1057/9780230235762_1 Acesso em: 7 dez. 2024.

GATA GAROTA. *In: Tumblr*. [S. l.]. 2014. Disponível em:
<https://hqgatarota.tumblr.com/post/79934897544/se-o-teu-3-nao-foi-a-mil-com-essa-super-aventura>. Acesso em: 12 jun 2025.

GOMES, I. L., GANDOLFO, A. Circulações, trânsitos e hibridismos: quadrinhos nas Américas em perspectiva transnacional. *Porto Alegre, Anos 90*, v. 28, n. 0, 2021. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8255069> Acesso em: 07 dez. 2024.

GÓMEZ-HERNÁNDEZ, J. A. El interés de las bibliotecas por el mundo de los comics. **Anuario ThinkEPI**. [S. l.], n. 1, p. 64-68, 2009. Disponível em:
https://www.researchgate.net/publication/44204710_El_interes_de_las_bibliotecas_por_el_mundo_de_los_comics/citation/download. Acesso em: 14 jun. 2024.

GONÇALO JUNIOR. **A guerra dos gibis: A formação do mercado editorial brasileiro aos quadrinhos de 1933 a 1964**. São Paulo: Conrad Editora. 2023.

HATFIELD, C. BEATY, B. **Comic Studies: A guidebook (english version)**. Rutgers University Press. 2020. Disponível em: <https://dokumen.pub/comics-studies-a-guidebook-9780813591452.html>. Acesso em: 18 jun. 2024.

JACQUES, V., SILVA, H. C. Ciências nos quadrinhos: da ficção científica aos webcomics. *In: Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências – XIII ENPEC*. [S.l.]. Anais [...] ENPEC EM REDES, 2021. Disponível em: https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/enpec/2021/TRABALHO_COMPLETO_EV155_MD1_SA104_ID1616_23062021145919.pdf Acesso em: 7 dez. 2024.

JENKINS, H. **Cultura de Convergência**. São Paulo: Editora Aleph, 2009.

JENKINS, H.; FORD, S.; GREEN, J. **Cultura da Conexão: criando Valor e significado por meio da mídia propagável**. São Paulo: Aleph. 2015.
JERÔNIMO... Porto Alegre: RGE, n° 6. Jan. 1958. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/jeronimo-o-heroi-do-sertao-n-6/je002100/35054> Acesso em: 14 jun. 2024.

JOLY, M. **Introdução à análise da imagem**. Papirus Editora. 1996.

KYUU; MANGAKA. Yuu. *In: Instagram*. [S. l.], 2024. Disponível em: <https://www.instagram.com/kyuumangaka/p/C5b7BWePXhe/> Acesso em: 12 jun. 2025.

KYUU; MANGAKA. E se tivessem oferecido as bebidas de Simulanka para o Venti? *In: Instagram*. [S. l.], 2024. Disponível em: https://www.instagram.com/kyuumangaka/p/C9x29o9vMal/?img_index=2 Acesso em: 12 jun. 2025.

KYUU; MANGAKA. E aí, gente Já te perguntaram coisas assim? *In: Instagram*. [S. l.], 2025. Disponível em: <https://www.instagram.com/kyuumangaka/p/DE0dKrXPwKK/> Acesso em: 12 jun. 2025.

LEÃO, T. **Gráfico de Gantt: o que é, como funciona e como montar o seu**. [S.l.] 2024. nomus.com.br: <https://www.nomus.com.br/blog-industrial/grafico-de-gantt/>. Disponível em: <https://www.nomus.com.br/blog-industrial/grafico-de-gantt/>. Acesso em: 14 jun. 2024.

LEVADOS DA BRECA, Ninguém. *In: Westrips*. [Brasília]. 2025. Disponível em: <https://westrips.com.br/ninguem/>. Acesso em: 12 jun 2025.

LEVADOS DA BRECA: Um começo. *In: Westrips*. [Brasília]. 2022. Disponível em: <https://westrips.com.br/um-comeco/>. Acesso em: 12 jun 2025.

LIVOUSART. *In: Instagram*. [São Paulo] 2024. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/C9qB-rbR109/> Acesso em: 12 jun. 2025.

LOBO, P. Tendência do #BrazilCore existe, mas é bem menos estrangeira do que parece. *In: Globo*. Rio de Janeiro. 2023. Disponível

em: <https://gq.globo.com/estilo/moda/noticia/2023/07/brazilcore.ghtml> Acesso em: 7 dez. 2024.

LOPES, M. S.; KRAUSS, R. O sujeito e a visualidade: parábolas do olhar contemporâneo. **Visualidades**, Goiânia: v. 8, n. 2, jul./dez., p. 251-267, 2012.

LUIZ, L. Paulo Moreira. *In: Quadrinhopédia*. Rio de Janeiro [2024]. Disponível em: <https://quadrinhopedia.com.br/pessoas/paulo-moreira/> Acesso em: 12 jun 2025.

MALVADOS. *In: Malvados*. [Rio de Janeiro]. 2002. n.º 22. Disponível em: <https://www.malvados.com.br/tirinha22.gif> Acesso em: 12 jun 2025.

MALVADOS. *In: Malvados*. [Rio de Janeiro]. 2020. N.º 1712. Disponível em: <https://www.malvados.com.br/tirinha1712.jpg> Acesso em: 12 jun 2025.

MARINO, D. S. D. O Mercado de Histórias em Quadrinhos no Brasil e os suportes para publicação digital. Jornada Internacional de Histórias em Quadrinhos, São Paulo: n. 4, ago., 2017. Disponível em: https://jornadas.eca.usp.br/anais/4asjornadas/q_midia/daniela_dos_santos_marinho.pdf. Acesso: 07 jun 2025.

MARTELETO, R. M. Plataformas digitais, mediação e apropriação de informações: situando campos, objetos e conceitos na pesquisa em ciência da informação. **Tendências da Pesquisa Brasileira em Ciência da Informação**, [s. l.], v. 3, n. 1, 2010. Disponível em: <https://www.brapci.inf.br/#/v/119365>. Acesso em: 14 jun. 2024.

MCCLOUD. S. **Desvendando os quadrinhos**: história, criação, desenho, animação e roteiro. São Paulo: MBooks do Brasil Editora Ltda. 2005.

MCCLOUD. S. **Desenhando quadrinhos**: Os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels. São Paulo: MBooks do Brasil Editora Ltda. 2008.

MELO, I. C. A. BARI, V. A. Levantamento bibliométrico da produção sobre histórias em quadrinhos dos pesquisadores brasileiros da ciência da informação. **Revista Fontes Documentais**. Aracaju: v. 03, n. 01, p. 61-86, jan./abr., 2020.

MELO, I. C. A. de. **Histórias em Quadrinhos como objeto de pesquisa na Ciência da Informação no Brasil**. 2020. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Biblioteconomia e Documentação) – Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão: 2020. Disponível em: <https://ri.ufs.br/handle/riufs/2140>. Acesso em: 14 jun. 2024.

MENTIRINHAS. *In: Mentirinhas*. [São Paulo]. 2025. n.º #2211. Disponível em: <https://mentirinhas.com.br/mentirinhas-2211/>. Acesso em: 12 jun 2025.

MESSIAS, C. I. **Um panorama da produção feminina de quadrinhos publicados na internet no Brasil**. 2018. Dissertação (Mestrado em Cultura e Informação) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018. doi:10.11606/D.27.2019.tde-22022019-150556. Acesso em: 2024-06-18.

MODENESI, T. **Quem foi Ângelo Agostini, autor pioneiro que inspirou o Dia do Quadrinho Nacional.** *In: O GRITO*, [s.l.], 30 jan. 2021. Disponível em: [//revistaogrito.com/quem-foi-angelo-agostini-autor-pioneiro-que-inspirou-o-dia-do-quadrinho-nacional/](http://revistaogrito.com/quem-foi-angelo-agostini-autor-pioneiro-que-inspirou-o-dia-do-quadrinho-nacional/). Acesso em: 30 mai. 2024.

MÔNICA... São Paulo: Editora Abril, n°1, maio 1970. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/monica-n-1/mon0031/15599>. Acesso em: 14 jun. 2024.

MONTEIRO, C. A. B.; ALMEIDA JUNIOR, O. F. de. A ilusão de uma sociedade da informação na Ciência da Informação: o termo sob a perspectiva crítica de Mattelart, Bauman e García Canclini. **Em Questão**, Porto Alegre, v. 27, n. 2, p. 294–322, 2021. DOI: 10.19132/1808-5245272.294-322. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/EmQuestao/article/view/102122>. Acesso em: 14 jun. 2024.

MOREIRA, P. **Bom dia, Socorro.** São Paulo: Editora Conrad, 2022.

MOREIRA, P. GangGang. *In: Instagram* [S. l.] 2022. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CdLrr7bLnJZ/> acesso em: 12 jun. 2025.

MOREIRA, P. a saudade de uma feira. *In: Instagram* [S. l.] 2022. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/Chzp54BLGPo/> acesso em: 12 jun. 2025.

MOYA, A. **História das Histórias em quadrinhos.** Rio de Janeiro: Editora L&PM. 1987.

MÚMIA, Capitão mistério apresenta. Editora Bloch Infanto Juvenil, [s. l.], n° 16, 1979. Disponível em: [http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/mumia-viva-a-\(capitao-misterio-apresenta\)-n-16/mu004100/75903](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/mumia-viva-a-(capitao-misterio-apresenta)-n-16/mu004100/75903) Acesso em: 14 jun. 2024.

MUNDO PET. São Paulo: Comix Zone, edição única, out. 2020. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/mundo-pet/mu194810/155859>. Acesso em: 14 jun. 2024.

MUNIZ JÚNIOR, J. S. Girafas e bonsais: editores “independentes” na Argentina e no Brasil (1991-2015) 2016. Tese (doutorado em sociologia) Programa de Pós-Graduação em Sociologia da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016. Disponível em: https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8132/tde-28112016-103559/publico/2016_JoseDeSouzaMunizJunior_VCorr.pdf Acesso em: 12 jun. 2025.

NARUTO. Panini: São Paulo, Gold, 17. Ed. 2016.

NICOLAU, V. **Tirinhas & Mídias Digitais: a transformação desse gênero pelos blogs.** João Pessoa. Marca da Fantasia, 2013.

NORMAN, E. S., BROTHERTON, S. A., FRIED, R. T. **Estruturas Analíticas de Projeto.** 1 ed. São Paulo: Editora Blucher, Estados Unidos: PMI Standart , 2009.

NÖTH, V. Tempo Corporificado como espaço em narrativas gráficas: um estudo de semiótica peirciana aplicada. In: VERGUEIRO, W. SANTOS, R.E. (Org) **Linguagem dos quadrinhos estudo de estética, linguística e semiótica**. 1 ed. São Paulo: Criativo, 2015.

O CURUPIRA. Rio de Janeiro: Pixel Midia, Edição única, set. 2006. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/curupira-o/cu100100/41527>. Acessado em: 14 jun. 2024.

O GLOBO. Editoras independentes dominam lista de finalistas do Prêmio Jabuti 2020. In: O GLOBO CULTURA. [Rio de Janeiro], 22 out 2020. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/editoras-independentes-dominam-lista-de-finalistas-do-premio-jabuti-2020-24706394>. Acesso em: 05 de jun 2025

O PASQUIM, O pato 10 anos. Rio de Janeiro: Codecri, 1978. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/colecao-de-humor-do-pasquim-n-1/co212102/153332>. Acesso em: 14 jun. 2024.

OLIVEIRA, R. Brazilian core: entenda a tendência *in*: **Educa mais Brasil**. [S.l.] 2022. Disponível em: <https://www.educamaisbrasil.com.br/educacao/noticias/brazilian-core-entenda-a-tendencia> Acesso em: 7 dez. 2024.

ORIHUELA, M. A. ¿Deben estar los cómics en las bibliotecas? **Boletim da Associação Andaluza de Bibliotecários**, [s. l.], n. 69, p. 57-72, dez. 2002. Disponível em: <http://eprints.rclis.org/5940/1/69a5.pdf>. Acesso em: 14 jun 2024.

PACHECO, P. Começou! CCXP Worlds 21 terá 50 artistas e 60 horas de conteúdo exclusivo. In: Omelete. [São Paulo], 03 dez 2021. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/ccxp/ccxp-worlds-21-apresentacao>. Acesso em: 05 de jun 2025.

PAIVA, R. S.; CUNHA, F. H. A.; FALCÃO, C. S. Gestão estratégica no mercado independente de quadrinhos brasileiros em tempos de crise. **Revista de Extensão da Universidade de Pernambuco - REUPE**, [S. l.], v. 6, n. 2, p. 55–58, 2021.v6 n2. 252. p. 55-58. Disponível em: <https://revistaextensao.upe.br/index.php/reupe/article/view/252>. Acesso em: 7 dez. 2024.

PARALELOS. Web-HQ *In*: Instagram. [S. l.], 2024. Disponível em: https://www.instagram.com/sescpompeia/p/DIw2N7gPaqX/?img_index=1 Acesso em: 12 jun. 2025.

PAVARINA, E. C. Regime plástico-visual das histórias em quadrinhos: aspectos históricos e tecnológicos: Visual-plastic regime of comics: historical and technological aspects. **Comunicologia - Revista de Comunicação da Universidade Católica de Brasília**, v. 15, n. 1, 17 dez. 2022. Disponível em: Acesso em: 7 dez. 2024.

PAVARINA, E. C. Histórias em quadrinhos e Ciência da Informação: uma análise da comunidade. **AtoZ novas práticas em informação e conhecimento**. [S.l.] 2023a. Disponível em:

https://www.researchgate.net/publication/376984352_Historias_em_quadrinhos_e_Ciencia_da_Informacao_uma_analise_da_comunidade_discursiva Acesso em: 7 dez. 2024.

PAVARINA, E. C. Historietas y análisis multimodal: la gramática del diseño visual en la representación de la información. **Revista EDICIC**, [S. l.], v. 3, n. 3, p. 1–18, 2023b. Disponível em: <https://ojs.edicic.org/revistaedicic/article/view/213>. Acesso em: 8 dez. 2024.

PAVARINA, E. C., ZAFALON, Z. R., BARBOSA, T. B. Representação de Histórias em Quadrinhos: análise de metadados. **TPBCI: Premiados Enancib (2021)**. [S.l.], v. 14. Maio. 2022. Disponível em: <https://ancib.org/revistas/index.php/tpbci/article/view/592> Acesso em: 7 dez. 2024.

PEDRO LEITE. *In*: Facebook. [S. l.]. 2025. Disponível em: <https://www.facebook.com/photo/?fbid=1104980591663382&set=pb.100064543545776.-2207520000>. Acesso em 12 jun. 2025.

PESSOA, A. R. **A linguagem das histórias em quadrinhos**. João Pessoa: Editora da UFPB, 2016.

PETROVANA, M. F. S. **Sakura Card Captors**: transcrição e design editorial um estudo comparativo das edições de lançamento e comemorativa de 10 anos. 2018. Trabalho de Conclusão de Curso (Design Bacharelado) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2018. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1ApS5S5d5RIMNUGBSs5mcyayWUBtuBIYT/view?usp=sharing>. Acesso em: 05 jun. 2025.

PETROVANA, M. F. S.; MELO, W. L. Indicativos decoloniais nas histórias em quadrinhos: o conceito “parece coisa do Brasil”. **HUMANIDADES & TECNOLOGIA (FINOM)**, [s. l.] v. 57, p. 190 – 210, abr./jun. 2025. Disponível em: <https://zenodo.org/records/15015291> Acesso em: 05 jun. 2025.

PEIRCE, C. S. 1909. **The Logic Notebook (1865-1909)**. Charles Sanders Peirce Papers MS Am 1632 (339). Houghton Library, Harvard University, Cambridge, Mass. Disponível em: <https://nrs.harvard.edu/urn-3:FHCL.Hough:3686182>. Acessado em 5 de jun 2025

PIRATAS DO TIETÊ, e outras barbaridades. Editora Ensaio. Edição única, [s. l.], 1994. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/piratas-do-tiete-e-outras-barbaridades/pt09301/18766>. Acesso em: 14 jun. 2024.

POSTEMA, B. **Estrutura narrativa nos quadrinhos**: construindo sentido a partir de fragmentos. São Paulo: Peirópolis, 2018.

QUADRINHOS ÁCIDOS: se os professores fossem como jogadores de futebol. *In*: Facebook. [S. l.] 2018. Disponível em: <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1908338669254969&set=t.100064543545776&type=3> Acesso em 12 jun. 2025.

QUADRINHOS ÁCIDOS: se os professores fossem como jogadores de futebol. *In*: Instagram. [S. l.] 2020. Disponível em: https://www.instagram.com/p/CGaYHvDDe5M/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFiZA%3D%3D Acesso em: 12 jun 2025.

RAIMUNDO, O CANGANCEIRO. São Paulo: Pan juvenil. n°1 1966. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/raimundo-o-cangaceiro-n-1/ra007101/83663> Acesso em: 14 jun. 2024.

RAIO NEGRO. São Paulo: Gep, n°1, fev. 1967. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/raio-negro-n-1/ra043100/62394> Acesso em: 14 jun. 2024.

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

RAMOS, R. B. T. Gibiteca: Unidade de informação para mediação da leitura de HQs. **Liinc em Revista**, Rio de Janeiro: v.19, n°1, e6312, maio 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.18617/liinc.v19i1.6312>. Acessado em: 14 jun 2024.

RAPGOL. A relação entre Mano Brown e a FILA: uma parceria de influência e representatividade. *In*: RapGol [S. l.] 2023. Disponível em: <https://rapgol.com.br/a-relacao-entre-mano-brown-e-a-fila-uma-parceria-de-influencia-e-representatividade/> Acesso em 12 jun. 2025.

RÊ BORDOSA, do começo ao fim. Porto Alegre: L&MP, edição única, 2006. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/re-bordosa-do-comeco-ao-fim/re010199/32041>. Acesso em: 14 jun. 2024.

RUAS, W. J.; BAX, M. P. Fluxo de informação na Ciência da Informação: Tendências e direções na pesquisa brasileira. Múltiplos **Olhares em Ciência da Informação**, Belo Horizonte: v. 9, n. 2, p. 1-16, 2020. Disponível em: periodicos.ufmg.br/index.php/moci/article/view/19134. Acesso em: 15 mai. 2024.

SÁ, C. C. de; VERGUEIRO, W. As histórias em quadrinhos e seus suportes: do papel ao ambiente virtual. **9ª Arte** (São Paulo), [s. l.], v. 4, n. 2, p. 80–93, 2015. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/nonaarte/article/view/137023>. Acesso em: 18 jun. 2024.

SANTOS, A. L. F., SILVA, F. M. Análise dos estudos brasileiros sobre quadrinhos publicados de 2018 a 2020. **9a Arte**, São Paulo, v. 11, 2023. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/nonaarte/article/view/212650/198237> Acesso em: 7 dez. 2024.

SANTOS, E. L.; NASCIMENTO NETO, A. C. Lacuna cognitiva da apropriação social da informação no Brasil. **Brazilian Journal of Information Science**. [S. l.], v. 17, n., 2023. Disponível em: <https://www.brapci.inf.br/#/v/233599>. Acesso em 14 jun. 2024.

SANTOS, R. E. O Brasil através das histórias em quadrinhos de humor. *Cuad. Cent. Estud. Diseñ. Comun., Ensayos*, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, n. 74, p. 153-167, sept. 2019. Disponível em:

https://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1853-35232019000400153&lng=es&nrm=iso. Acesso em: 07 dez. 2024.

SANTOS, R. E; CORRÊA, V; TOMÉ, M. L. As webcomics brasileiras *In*: LUIZ, L. (org) **Os quadrinhos na era digital**: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa. Nova Iguaçu: Marsupial. 2013.

SCHELL, C. W., DONATI, L. A. P. A Produção Nacional Independente de HQs nas Plataformas digitais Online. Bauru: **Educação Gráfica**. v. 27, No. 3. dez. p. 300 – 314. 2023. Disponível em: <https://doity.com.br/anais/jig2021/trabalho/227715> Acesso em: 7 dez. 2024.

SÉRGIO DO AMAZONAS. São Paulo: Roval, nº1, 1973. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/sergio-do-amazonas-n-1/se081100/100994> Acesso em: 14 jun. 2024.

SÉRVIO, P. P. P. O que estudam os estudos de cultura visual? **Revista Digital do LAV**, Santa Maria, v. 7, n. 2, p. 196-215, mai./ago., 2014. disponível em: <dx.doi.org/10.5902/1983734812393>. Acesso em: 15 de mai. 2024.

SILVA, C. O que é História em Quadrinhos Brasileira? *In*: GUIMARÃES, E. (org). **O que é história em quadrinhos brasileira**. João Pessoa: Marca da Fantasia. 2023. Disponível em: https://marcadefantasia.com/livros/quiosque/hq_brasileira/hq_brasileira.pdf. Acesso em: 18 jun. 2024.

SILVA, W. S. Scans: o papel da pirataria no acesso à cultura e informação no Brasil. 2023. 70 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Biblioteconomia) - Centro de Ciências Sociais Aplicadas, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2023. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/items/a1c7dcec-7693-4f97-8400-5e107316b195> Acesso em: 07 jun 2025.

TAPAS. Creators: stories you crave. *In*: Tapas.io [S. l.] 2025. Disponível em: <https://www.creators.tapas.io/> Acesso em: 12 jun 2025.

TAVARES, R. R., CAVALCANTI, Lailson de Holanda. Historia del humor gráfico en el Brasil. Lleida: Editorial Milenio, 2005. 334 p. **Domínios da Imagem**, [S. l.], v. 2, n. 2, p. 141–146, 2014. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/dominiosdaimagem/article/view/19308>. Acesso em: 9 dez. 2024.

THE BRIDE OF THE FOX. *In*: Webtoons [S. l.] 2025. Disponível em: https://www.webtoons.com/en/canvas/the-bride-of-the-fox/list?title_no=396364 Acesso em: 12 jun. 2025.

THE KING IN THE SUN. *In*: Tapas [S. l.] 2025. Disponível em: <https://tapas.io/series/The-King-in-the-Sun-PTBR/info> Acesso em: 12 jun. 2025.

TURMA DA MÔNICA. São Paulo: Panini, n° 1, nova coleção, mar. 2021. Disponível em: https://turmadamonica.uol.com.br/home/images/capa_tdm.png. Acesso em: 14 jun. 2024.

TURMA DO PERERÊ. São Paulo: Editora Abril, vol 1, jul. 1975. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/turma-do-perere-a-n-1/tpr0031/12494>. Acesso em: 14 jun. 2024.

UM SÁBADO QUALQUER, Evolução... *In*: Um Sábado Qualquer. [Rio de Janeiro]. 2008. n° 1. Disponível em: <https://www.umsabadoqualquer.com/1-evolucao/>. Acesso em: 12 jun 2025.

UM SÁBADO QUALQUER, Vida em Marte. *In*: Um sábado qualquer. [Rio de Janeiro]. 2020. Disponível em: <https://www.umsabadoqualquer.com/category/no-principio/>. Acesso em: 12 de jun 2025.

VERGUEIRO, W. Histórias em quadrinhos e serviços de informação: um relacionamento em fase de definição. [S.l.] DataGramaZero: **Revista de Ciência da informação**, v. 6, n. 2, 2005. Disponível em: <https://www.eca.usp.br/acervo/producao-academica/001502706.pdf>. Acesso em: 14 jun. 2024.

VERGUEIRO, W. **Panorama das Histórias em quadrinhos no Brasil**. São Paulo: Peirópolis. 2017a.

VERGUEIRO, W. **Pesquisa acadêmica em histórias em quadrinhos**. 1 ed. São Paulo: Editora Criativo. 2017b.

VERGUEIRO, W; SANTOS, R. E; **A linguagem dos quadrinhos, estudo de estética, linguística e semiótica**. 1 ed. São Paulo: Editora Criativo. 2015.

WORDPRESS. Diretrizes do usuário *in* Wordpress. [S. l.] 2024. Disponível em: <https://wordpress.com/pt-br/support/diretrizes-do-usuario/> Acesso em: 15 mai. 2024.

ZÉ DO CAIXÃO, O estranho mundo de. São Paulo: Prelúdio, n°1, jan. 1969. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/estranho-mundo-de-ze-do-caixao-o-n-1/es309100/59269> Acesso em: 14 jun. 2024.

ZINEMAXZONE. *In*: Zinemax proboards. [S. l.] 2012. Disponível em: <https://zinemax.proboards.com/thread/245/org-ginas-vulc>. Acesso em: 12 jun 2025.