

ANSELMO GIMENEZ MENDO

**HISTÓRIA**  
**EM QUADRINHOS**  
IMPRESSO VS. *WEB*



editora  
**unesp**

© 2008 Editora UNESP

Direitos de publicação reservados à:  
Fundação Editora da UNESP (FEU)

Praça da Sé, 108  
01001-900 – São Paulo – SP  
Tel.: (0xx11) 3242-7171  
Fax: (0xx11) 3242-7172  
www.editoraunesp.com.br  
feu@editora.unesp.br

CIP – Brasil. Catalogação na fonte  
Sindicato Nacional dos Editores de Livros, RJ

---

G399h

Gimenez Mendo, Anselmo

História em quadrinhos: impresso vs. Web / Anselmo  
Gimenez Mendo. São Paulo: Editora UNESP, 2008. .

il.

ISBN 978-85-7139-816-0

1. Histórias em quadrinhos - História e crítica. 2. Artes gráficas. 3. Computação gráfica. 4. Internet. I. Título.

08-1371.

CDD: 741.5

CDU: 741.5

---

Este livro é publicado pelo projeto Edição de Textos de Docentes  
e Pós-Graduados da UNESP – Pró-Reitoria de Pós-Graduação  
da UNESP (PROPG) / Fundação Editora da UNESP (FEU)

Editora afiliada:

  
Asociación de Editoriales Universitarias  
de América Latina y el Caribe

  
Associação Brasileira de  
Editoras Universitárias

  
CÓPIA NÃO AUTORIZADA É CRIME  
ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE DIREITOS REPROGRÁFICOS  
RESPEITE O DIREITO AUTORAL

*A meus pais, Marina e Nelson,  
por me fazerem compreender a  
importância da educação formal, e  
a Marisa, luz de minha vida, sem a  
qual não teria onde buscar forças.*



AN  
ET  
MO

# SUMÁRIO

Introdução 9

- 1 História da História em Quadrinhos 13
  - 2 Características que definem a HQ impressa 29
  - 3 Quadrinhos na rede internet 57
  - 4 HQ impressa X HQ *web* 87
- Considerações finais 99

Referências bibliográficas 103

Anexo – Glossário 109

# INTRODUÇÃO

A história em quadrinhos (HQ), ou apenas quadrinhos, e sua relação de interface com os meios impresso e eletrônico é o objeto central deste livro. Nosso propósito é trazer subsídios para reflexão em torno do desenvolvimento da linguagem e, de forma especial, da presença dos quadrinhos na rede de computadores internet.

A HQ tem mais de cem anos de existência e, nesse período, delimitou muito bem suas fronteiras como expressão artística impressa. Os personagens regulares, os quadros, os balões, as onomatopéias e as metáforas visuais são alguns dos elementos que viraram sinônimos de quadrinhos. Mesmo sendo uma linguagem madura e tecnicamente desenvolvida, as HQ sofrem constante influência de outras mídias. No princípio, todo seu desenvolvimento como meio de comunicação e produto de consumo de massa deu-se paralelamente e sob influência da imprensa, onde as histórias eram efetivamente publicadas. Ao longo do século XX, o cinema, o desenho animado e a televisão mantiveram significativa relação de interface com os quadrinhos, amadurecendo mutuamente suas linguagens. Quanto ao suporte, a HQ nunca prescindiu de ter o papel

como preferido para criação e base para o lápis e a tinta. Apenas com o surgimento do computador nos processos de desenvolvimento e produção para mídia impressa, no final do século XX, é que mudanças significativas ocorreram no fazer artístico dos criadores de quadrinhos. Pincéis foram muitas vezes substituídos por *mouses* ou canetas digitais, as cores dos pigmentos pela luz dos monitores de vídeo, e a finalização dos trabalhos de forma digital passou a ser uma exigência do mercado. Quando a internet consolidou-se como meio de comunicação de massa na última década do século passado, interligando o planeta e tornando mais real o conceito de aldeia global, novas possibilidades surgiram e influenciaram o modo de pensar a linguagem, a técnica e o negócio dos quadrinhos. O papel deixou finalmente de ser requisito fundamental para o suporte e as portas abriram-se a novas experiências.

Estudiosos das HQ notaram, já no final da década de 1970, que as novas tecnologias emergentes, mesmo que ainda não incorporadas, mudariam a estrutura e o modo como perceberíamos o meio. Moacy Cyrne (1977, p.28-9) via no caráter visual e gráfico dos quadrinhos possibilidade para que os artistas pudessem tirar proveito das mudanças que afloravam nos novos instrumentos de criação e difusão:

Mas é por ser uma literatura eminentemente visual (ainda não foi possível incorporar aos quadrinhos as últimas conquistas tecnológicas, o que modificaria substancialmente a sua ossatura informacional), plasmada por e com elementos gráficos, que temos – como crítico ou como leitor comum – o direito de desejar uma maior utilização criadora de todas as possibilidades formais que os *comics* oferecem.

Já a internet gera hoje em alguns autores a expectativa da criação de uma nova linguagem para os quadrinhos:

A História em Quadrinhos pode ser definida como uma forma de comunicação visual impressa (que utiliza determinado suporte, o papel; já existem narrativas seqüenciais sendo veiculadas pela Internet [...] fato que poderá alterar suas características, transformando-a em uma nova mídia, mudando também a sua forma de fruição). (Santos, 2002, p.20)

Antes mesmo que a rede mundial de computadores pudesse ser compreendida, centenas de trabalhos em quadrinhos receberam versões digitais. Apesar das características de som, movimento e interatividade da *web*, braço multimídia da internet, as primeiras HQ digitais foram concebidas com balões, onomatopéias e quadros, exatamente como nas revistas impressas. Apenas o suporte foi substituído, e assim o papel deu lugar à tela dos computadores. Este parece ser o caminho natural já que repete o passado de outros meios de comunicação de massa, quando, por exemplo, a televisão imitava o teatro e o rádio. Porém, com a rapidez própria dos meios eletrônicos, os artistas não demoraram muito a aprender a utilizar os novos recursos e as possibilidades técnicas e estilísticas de uma mídia eletrônica para a qual todas as outras pareciam convergir. As novíssimas HQ já “conversam” com seu novo *habitat* e o público leitor espera mais do que aquilo que poderia encontrar no papel. O que precisamos saber é se, com mudanças tão significativas, continuaremos a chamar as Histórias em Quadrinhos por esse nome quando virmos algo semelhante nos meios digitais.

É importante deixar claro que o escopo deste trabalho abrange a análise de aspectos que parecem diferenciar significativamente os quadrinhos criados para o meio impresso quando comparados aos desenvolvidos para o meio digital, em especial a *web*. Não pretendemos aqui nos ater aos quadrinhos em meios eletrônicos de um modo geral, em que a produção nunca passou de incipiente antes da

internet. Os meios móveis de armazenamento de dados (CD-ROM, disquete etc.) possibilitaram que a informação fosse transportada e serviram de base para as primeiras experiências de substituição do papel. A rede mundial de computadores veio suprir as necessidades até então potenciais, assumindo definitivamente o lugar de opção de suporte para criação entre os quadrinistas. Neste livro, iremos nos concentrar na análise da linguagem, da forma e do conteúdo apenas da produção para o meio internet, ignorando a característica semelhante que o objeto de estudo tenha em outras mídias digitais.

No capítulo 1, iremos lembrar a evolução dos quadrinhos no tempo e seu amadurecimento como linguagem e produto de consumo de massa. Em seguida, no capítulo 2, discriminaremos os elementos característicos e fundamentais que formam a linguagem dos quadrinhos no papel, tentando compreender também alguns aspectos da percepção visual dos itens de uma página impressa. No capítulo 3, trataremos exclusivamente dos quadrinhos na internet, como se portam e em quais grupos podemos classificá-los. No capítulo 4, analisaremos alguns aspectos do ciberespaço que influenciam o modo de fazer quadrinhos na rede, a aproximação deste com os *videogames* e os desenhos animados, e o quanto essa relação contribui para a descaracterização das HQ.