

A exploração do espaço da tela na construção de sentidos em quadrinhos digitais

Exploring the space of the screen on the building of meanings in digital comics

Maiara Alvim de Almeida^[*] - maiara.almeida@ifrj.edu.br

RESUMO

A publicação de quadrinhos em ambiente digital é uma realidade desde a década de 1980. Com o advento da internet de uso doméstico, as publicações de quadrinhos eletrônicos se popularizaram, abrindo-se assim um leque de possibilidades a autores e leitores. Nesse contexto, novas ferramentas tornam-se disponíveis, o que permite que quadrinistas experimentem com a incorporação de diferentes mídias, histórias interativas e multilineares. Há também a possibilidade de se publicar quadrinhos em redes sociais digitais. Seja qual for o caminho escolhido pelos autores, a exploração da tela para além dos limites do quadro e da página torna-se uma realidade na criação de quadrinhos, podendo inclusive ser uma forte aliada na composição dos enredos das narrativas. Nesse contexto, este artigo tem como objetivo compreender como a utilização do espaço da tela no ambiente digital pode contribuir para a construção de sentidos em quadrinhos eletrônicos através do estudo de caso e subsequente análise de obras de duas autoras, Cátia Ana e Helô D'Ângelo. A metodologia aplicada para a análise das obras é a de *close reading* (leitura atenta); através desta, é possível melhor analisar, delimitar e interpretar os aspectos das obras que evidenciam a exploração do espaço e sua contribuição para a construção de sentidos ao conjugar texto verbal e não verbal para tal. A fim de embasar teoricamente nossa discussão, contaremos com as contribuições sobre quadrinhos e quadrinhos eletrônicos de Groensteen (2015), Postema (2018), García (2012), Franco (2013) e Alvim de Almeida (2025). Ademais, através da leitura atenta e interpretação dos casos apresentados, podemos verificar como o espaço, mesmo em casos em que este seja limitado, contribui para a construção de sentidos em narrativas em quadrinhos eletrônicas.

Palavras-chave: histórias em quadrinhos; narrativas digitais; tela infinita.

ABSTRACT

Publishing comics in digital media is a reality ever since the 1980s. With the arrival of internet to residencies, the publishing of electronic comics has become even more popular, thus making available a myriad of possibilities for both readers and artists. In this context, new tools became available, which allows comic artists to experiment with the addition of different media to their comics, interactive and multilinear storytelling. There is also the possibility of publishing comics in social networks. Whichever path is chosen by the authors, exploring the limits of the screen to beyond the board and the page becomes a reality when it comes to creating comics, with the possibility of it being even an element in the composition of the narratives storylines. In this context, this paper aims at understanding how the use of the space of the screen in a digital media can contribute to the construction of meaning in electronic comics through the case study and further analysis of the works of two authors, Cátia Ana and Helô D'Ângelo. The methodological approach used is that of close reading, through which it is possible to better analyze, highlight and interpret the aspects of these works that show the exploration of space and its contribution to creating meaning as verbal and non verbal text intertwine. So as to help us with the theoretical concepts, we shall consider the contributions on comics and electronic comics by Groensteen (2015), Postema (2018), García (2012), Franco (2013) and Alvim de Almeida (2025). Furthermore, through the close reading of the cases presented, it is possible to verify how space, even in the cases in which it is limited, contribute to the creating of meaning in electronic comics narratives.

Keywords: comics; digital narratives; infinite screen.

^[*] Instituto Federal do Rio de Janeiro (IFRJ). Av. Pref. Botafogo, s/n - Comercial - Resende (RJ). CEP: 27541-030.

Introdução

Se for perguntado a uma pessoa leiga o que ela entende por história em quadrinhos, muito provavelmente a resposta obtida consistirá em uma descrição que remete a narrativas ilustradas, organizadas em volumes impressos, em cores ou não, com balões de fala, cenas divididas em quadros e, talvez, com menções a personagens específicos, como a Turma da Mônica ou os heróis das editoras Marvel e DC Comics. Por mais que essa seja uma definição óbvia para grande parte da população, academicamente há disputas sobre o que caracterizaria os quadrinhos. Por muito tempo relegados a um lugar de pouca ou nenhuma importância por pesquisadores – em parte graças a apontamentos como os de Adorno e Horkheimer (1972) a respeito dos malefícios da indústria cultural, de onde os quadrinhos advém, e em parte por serem vistos como um produto cultural menor voltado a crianças e/ou leitores em formação – atualmente os quadrinhos figuram como o objeto principal de inúmeras pesquisas nas mais variadas áreas do conhecimento. Essa mudança em relação à atitude da academia com as histórias em quadrinhos se deve em parte ao advento dos estudos culturais¹ na década de 1970 e, também, ao subsequente movimento de legitimação cultural pelo qual passaram. Assim, é possível encontrar pesquisas sobre o tema nas áreas de comunicação, artes, linguística, estudos literários, educação e até mesmo nas aparentemente mais improváveis, como matemática ou biologia.

Assim, os debates sobre os quadrinhos passaram de tópicos como qual seria sua relevância cultural para outros mais complexos, incluindo justamente aquele referente a o que os definiria. Há certo consenso sobre se tratarem de uma forma de arte autônoma – a nona arte, como alguns chamam – mas ainda se discute sobre suas características. De tal modo, a pergunta hipotética de o que seria uma história em quadrinhos tem uma resposta mais complexa do que a que um leigo poderia arriscar em seu inocente exercício de definição. Há teóricos que chamaram tal tarefa de impossível – o que, porém, não os impediram de tentar fazê-lo.

Disputas terminológicas à parte, há elementos

universalmente reconhecidos como fundamentais para definir uma obra como sendo uma história em quadrinhos: a existência de cenas em sequência, separadas potencialmente em quadros, com falas em balões e demais efeitos sonoros em formato de onomatopeias visuais. Grande parte dessas convenções que compõem a linguagem dos quadrinhos está ligada a seu suporte de origem: o impresso. Embora também existam discussões sobre qual de fato teria sido a primeira história em quadrinhos da história das histórias em quadrinhos, é inegável que, até mesmo por uma questão das tecnologias do texto disponíveis ao decorrer da história da humanidade, sua gênese se deu no papel, muito provavelmente em cartuns publicados em jornais. Embora seja costumeira a menção a como a humanidade sempre se valeu de narrativas visuais ao longo de sua história, o que inclui pinturas rupestres, vitrais em igrejas e pequenos livros ilustrados contando a vida dos santos a europeus analfabetos durante a idade média, os primeiros registros daquilo que mais se aproxima do que hoje chamamos de histórias em quadrinhos aparecem em jornais impressos do século XIX, como no caso das obras de Rodolphe Topffer na Europa, conforme afirma Thierry Groensteen (2009), e de Ângelo Agostini no Brasil, como nos lembra Rogério de Campos (2015).

No entanto, com o advento das tecnologias digitais e da chegada dessas ao uso doméstico na década de 1980, surge para as histórias em quadrinhos uma nova possibilidade de suporte: o digital. Assim, as primeiras produções de quadrinhos em formato eletrônico viabilizaram-se, transpondo para a tela aquilo que antes só era feito em papel. Abre-se também um leque de possibilidades criativas a autores, uma vez que o ambiente digital permite a experimentação e a incorporação de elementos indisponíveis no suporte impresso, tais como a incorporação de mídias, como som e animação, à narrativa, a interatividade e, claro, a exploração do espaço da tela de maneiras mais ousadas e abrangentes do que a folha e suas margens permitiriam.

Com suas barras de rolagem intermináveis que avançam para todas as direções possíveis, surge a tela infinita. Como coloca Scott McCloud (2006) como as histórias em quadrinhos na internet estão no reduto do hipertexto,

1 – Os estudos culturais nascem de movimentações observadas em universidades inglesas a partir da década de 1950, porém culminam apenas na década de 1970. Caracterizam-se como um campo de investigação multidisciplinar, combinando disciplinas como economia, política, teorias da comunicação, sociologia, estudos literários, dentre outras áreas do conhecimento. Ao abrirem a possibilidade de estudo de fenômenos culturais variados, abrem as portas a diversas possibilidades de estudos dos fenômenos culturais. Ademais, colocam a cultura em patamar de igualdade a outros fatores, com os econômicos, nas mudanças sociais. Como pontua Escosteguy, os estudos culturais “refletem a insatisfação com os limites de algumas disciplinas, propondo, então, a interdisciplinaridade” (Escosteguy, 2014, p. 53).

é “coerente ajustar os quadrinhos a seu novo ambiente” (McCloud, 2006, p. 215). Assim, o autor apresenta o conceito de tela infinita, afirmando que “no ambiente digital, os quadrinhos podem assumir praticamente qualquer tamanho e forma, conforme o mapa temporal – seu DNA conceitual – crescer na nova placa” (McCloud, 2006, p. 223), afinal, no ambiente digital, não haveria impedimentos de que uma história em quadrinhos seja contada em sentidos verticais, horizontais, como um panorama, ou quaisquer outros formatos possíveis permitidos pelo meio.

Neste processo, a exploração do espaço pode ser um aliado na criação de sentidos no contexto das HQs. Tal possibilidade, já presente nos quadrinhos impressos, encontra novos patamares nos quadrinhos eletrônicos com a questão da tela infinita. Assim, no contexto deste artigo, analisaremos alguns casos de histórias em quadrinhos eletrônicas que exploram o espaço da tela para a construção de sentidos e de metáforas visuais, levando além as possibilidades e extrapolando limites da linguagem dos quadrinhos no contexto digital. Para tal, trabalharemos com o estudo do caso e análise de duas obras: em um primeiro momento, analisaremos uma obra disponibilizada em um site próprio, a *webcomic* / HQtrônica *O diário de Virginia*, de Cátia Ana. Em um segundo momento, analisaremos como tal exploração pode ocorrer em ambientes digitais com limitações espaciais, como no caso das redes sociais digitais, através do caso de quadrinhos publicados no Instagram pela quadrinista Helô D’Ângelo.

A análise das obras se dará através da leitura atenta, ou *close reading*, das obras escolhidas para nosso estudo. Clare Braun (2022) define essa metodologia, comumente aplicada no campo dos Estudos Literários, como um modo de análise, o qual pode ser utilizado sozinho ou em conjunto com outros, que busca desvelar e explorar as ideologias subjacentes de um texto, e que é usada a fim de se buscar novos sentidos em uma leitura.

Em nossa análise, realizaremos uma leitura minuciosa das obras e capítulos selecionados para tal, nos atentando a elementos como a disposição de quadros, a organização espacial da narrativa, as transições entre imagens, o uso do espaço da tela e a junção de elementos verbais e não verbais para construir significados nas obras analisadas. Assim, com essa abordagem, torna-se possível interpretar elementos visuais e estruturais, tais como a leitura não linear e a exploração da tela infinita, e verificar como esses contribuem para a construção de sentidos.

Antes disso, porém, apresentaremos alguns apontamentos teóricos que guiarão nossa discussão, apresentando algumas definições teóricas acerca das histórias

em quadrinhos advindas de pesquisadores como Santiago García (2012), Will Eisner (2015), o já mencionado Thierry Groensteen (2015) e Barbara Postema (2018). Também discorreremos especificamente sobre quadrinhos eletrônicos, apresentando-os sob a perspectiva de Edgar Franco (2013). Quanto aos quadrinhos de Instagram, ou Instacomics, apresentaremos algumas considerações de Maiara Alvim de Almeida (2025).

Histórias em quadrinhos: definições possíveis e impossíveis

Como já pontuado em nossa introdução, embora pareça uma tarefa fácil, a definição do que seria uma história em quadrinhos é desafiadora, tanto que o teórico espanhol Santiago García afirmou que

Antes de empreender a história, necessitamos saber qual é a definição de quadrinhos, e esta tem se mostrado tão esquiva e espinhosa que um número cada vez maior de livros especializados opta por evitar o tema, diante do temor de se aprofundar no lodo da verborreia teórica sem resolução possível. Groensteen, talvez em um momento de desespero, chamou-a de ‘a definição impossível’ (García, 2012, p. 39).

No entanto, entendemos que, por mais que essa definição possa ser um território em disputa, a fim de entender o que é um quadrinho eletrônico é necessário enfrentá-la. Assim, apresentaremos a seguir algumas das concepções de histórias em quadrinhos com que trabalharemos, a fim de guiar nossa discussão e também nossa análise na seção seguinte de nosso texto.

Uma das definições a que mais se recorre para definir quadrinhos, e que talvez seja uma das mais didáticas, é a de Will Eisner, que, em *Quadrinhos e Arte Sequencial* (2015), define-os como uma combinação “[d] as regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe)” (Eisner, 2015, p. 2). Assim, compreende-se que seriam de um modo de construção de narrativas que combinam texto verbal com imagens, sendo necessária a leitura e compreensão de todos esses elementos para sua plena compreensão e transmissão de mensagem. Nesse ponto, há aproximação entre os quadrinhos e a literatura, o que seria prejudicial para alguns teóricos, como o já citado García (2012). Em sua visão,

essa aproximação levaria os quadrinhos a serem julgados pelos parâmetros da literatura, e não por seus próprios. Tais movimentos muitas vezes são feitos no esforço de buscar uma legitimação dos quadrinhos através da literatura, que seria vista, erroneamente, diga-se de passagem, como um território mais estável e como uma linguagem artística já consolidada. No entanto, como nos lembram Chinen, Vergueiro e Ramos (2014), os quadrinhos e a literatura são linguagens diferentes e autônomas, mas que estabelecem diálogos. Vergueiro (2017) inclusive destaca que a análise literária é uma possibilidade de metodologia a ser aplicada ao se estudar quadrinhos academicamente.

Apesar da aparente rigidez, García na verdade apresenta uma definição bem razoável para o que os quadrinhos poderiam ser. Ele afirma que podem ser “definidos mais por seu uso comum do que por critérios formais *a priori*” (García, 2012, p. 43) – ou seja, podemos chamar de histórias em quadrinhos tudo o que se autodenomina como histórias em quadrinhos.

Outro esforço de definição dos quadrinhos que julgamos pertinente vem justamente daquele que considerou a tarefa de defini-los impossível – o já mencionado Thierry Groensteen. Em *O sistema dos quadrinhos* (2015), o francês apresenta o conceito de solidariedade icônica, justamente num esforço de se definir os quadrinhos em termos que não fossem advindos de outros campos de estudo, defendendo os quadrinhos enquanto linguagem e também uma nova semiótica para eles. Para Groensteen (2015), o quadro seria a unidade básica dessa linguagem. Assim, afirma que “os quadrinhos, portanto, são uma combinação de uma (ou duas, junto com a escrita) matéria(s) de expressão e de um conjunto de códigos. É a razão pela qual podem ser descritos apenas em termos de *sistema*.” (Groensteen, 2015, p. 14). Já sobre esses códigos, afirma que “são construídos no interior de uma Figura de forma específica, que mantêm a associação da Figura a uma cadeia narrativa onde as ligações se espalham pelo espaço, em co-presença” (Groensteen, 2015, p. 15). A partir disso, formula seu conceito de solidariedade icônica, o qual seria o elemento central das histórias em quadrinhos, e afirma que

Definiremos como solidárias as imagens que participam de uma sequência, apresentando a dupla característica de estarem apartadas (faz-se essa precisão para descartar quadros individuais que encerram entre si uma riqueza de padrões ou anedotas) e serem plásticas e semanticamente sobredeterminadas pelo simples fato de sua coexistência in praesentia (Groensteen, 2015, p. 27-28).

As imagens de uma história em quadrinhos apresentam-se separadas em quadros; esses, porém, compõem um todo maior e coeso, existindo simultaneamente como uma rede. Essa seria, para Groensteen, a condição necessária para que a mensagem das histórias em quadrinhos seja assimilada pelos seus leitores.

Uma abordagem que, a nosso ver, congrega diversos elementos, conceitos e resolve pontos de tensão entre as diversas definições para histórias em quadrinhos é a formulada pela teórica Barbara Postema. Para ela, podemos entender que

Os quadrinhos, como uma forma de arte e de narrativa, são um sistema em que o número de elementos ou fragmentos díspares trabalham juntos para criar um todo completo. Os elementos dos quadrinhos são parcialmente pictóricos, parcialmente textuais e, por vezes, um híbrido dos dois. (Postema, 2018, p. 14-15).

A sua definição, assim, ao mesmo tempo em que os coloca como uma linguagem artística e um sistema, retomando o conceito de Groensteen (2015), mas ressalta algo fundamental nas histórias em quadrinhos: sua função narrativa. Ademais, ressalta o caráter híbrido dos quadrinhos: por mais que se critique a concepção de quadrinhos como uma combinação de texto e imagem, essa não está de todo errada.

Além disso, Postema (2018) também ressalta a importância dos espaços em branco na narrativa em quadrinhos, em especial dos espaços entre os quadros, chamados de sarjetas, pois seria nessas ausências que, para ela, a linguagem dos quadrinhos se apoiaria e onde a ação ocorreria. Assim, uma vez que os quadros estão distribuídos e ordenados na página, as sequências de imagens são criadas. As sarjetas tornariam os quadros menos isolados. Como afirma Postema, “a justaposição espacial de duas imagens representando momentos diferentes é o suficiente para fazer os quadrinhos contarem uma história” (Postema, 2018, p. 53). Postema também ressalta que

sarjetas, molduras e quadros são signos formais da página dos quadrinhos, oferecendo a estrutura e ordem na página na forma de layout. (...) Ambas, sarjetas e margens, são elementos paratextuais dos quadrinhos, criando condições materiais para o texto dos quadrinhos, mas ao mesmo tempo também significam por elas mesmas (Postema, 2018, p. 83).

Assim, essa definição traz consigo a importância dos espaços vazios nas páginas: é neles que se construirá a leitura de cada leitor. Assim, para fins de nossa análise, optaremos por trabalhar com a definição de Barbara Postema. Assim, uma vez pacificada a questão do que definiria os quadrinhos, passemos para a questão seguinte: então o que podemos entender enquanto uma história em quadrinhos eletrônica?

Quadrinhos para além do papel: as HQtrônicas e os Instacomics

Grande parte das concepções e das reflexões a respeito dos quadrinhos enquanto linguagem artística passa pelas possibilidades ofertadas pelo suporte impresso, de onde vêm. No entanto, nas últimas quatro décadas, o suporte eletrônico revelou-se como mais uma possibilidade para a produção e publicação de histórias em quadrinhos. Novas tecnologias e novas mídias² implicam em novas maneiras de se fazer e se consumir artes e narrativas; com os quadrinhos, isso não seria diferente. Até mesmo a experiência física e sensorial da leitura em tela é diferente daquela no códice, nome formal do que popularmente chamamos de livro. Por que não então lançar mão dessas novas possibilidades ao se criar obras?

Assim, no contexto digital, para além da mera transposição daquilo que já era feito no suporte impresso – seja nos jornais, seja em álbuns, seja em encadernados – há a possibilidade de se adicionar elementos às narrativas em quadrinhos. Diante de um novo objeto que se afasta daquilo que tradicionalmente se chama de quadrinhos, uma nova nomenclatura é proposta pelo pesquisador Edgar Franco (2013): a de HQtrônicas. Para o brasileiro, estariam englobadas nesta categoria publicações que combinem pelo menos um dos elementos dos quadrinhos tradicionais, como o uso dos quadros, dos balões, dentre outros supracitados, como pelo menos outro próprio do ambiente virtual, o que inclui o uso de sons e de vídeos, a exploração da interação na experiência de leitura da narrativa e o uso do espaço da tela para além dos limites do quadro. Em seu primeiro esforço em nomear tal objeto, Franco coloca que

a definição do que nomeamos HQtrônicas inclui efetivamente todos os trabalhos que unem um (ou mais) dos códigos da linguagem tradicional das

HQs no suporte papel (...) com uma (ou mais) das novas possibilidades abertas pela hipermídia (sendo elas: Animação, Diagramação Dinâmica, Trilha Sonora, Efeitos Sonoros, Tela Infinita, Tridimensionalidade, Narrativa Multilinear e Interatividade; (...)). A definição exclui portanto HQs que são simplesmente digitalizadas e transportadas para a tela do computador, sem usar nenhum dos recursos hipermídia aqui destacados (Franco, 2001, p. 105).

A definição compreenderia obras feitas e publicadas em ambiente digital, sejam elas em formato de arquivos executáveis, armazenadas em CDs ou outras mídias similares ou, ainda, encontradas em páginas de internet, sendo inclusive construídas com auxílio de linguagens de programação e formatos de arquivos diversos. Excluir-se-iam dessa definição obras que foram meramente digitalizadas e disponibilizadas em meio eletrônico. Franco também pontua que as HQtrônicas devem ser interativas, indo além da escolha do leitor por quais caminhos seguir na narrativa, mas envolvendo também a opção por acionar ou não os sons e vídeos da narrativa ou através da exploração de *links* ocultos que essa possa apresentar.

Franco ressalta que “com o advento do novo suporte, ou seja, a migração para o ambiente digital da tela do computador, as histórias em quadrinhos podem ver-se libertas das amarras do formato de diagramação tradicional” (Franco, 2013, p. 18). Nesse caso, as HQtrônicas trariam consigo a possibilidade de exploração da tela infinita, termo esse sugerido pelo teórico Scott McCloud (2006) e que consistiria no uso total do espaço da tela digital. McCloud, na obra mencionada, afirma que

a página é um artefato da imprensa, não sendo mais intrínseca aos quadrinhos do que os grampos ou a tinta da Índia. Uma vez libertados dessa caixa, alguns levarão consigo o formato da caixa, mas os criadores gradualmente esticarão os membros e começarão a explorar as oportunidades de design de uma tela infinita (McCloud, 2006, p. 222).

Nesse caso, os quadrinhos eletrônicos podem extrapolar não somente as limitações do quadro, mas também do espaço da sarjeta, na construção de suas narrativas e sentidos. Com tantas possibilidades que desafiam os limites

2 – Podemos entender novas mídias como sendo qualquer forma de mídia, como jornais, postagens em blogs, música etc, porém veiculada digitalmente, de acordo com Joe Cote (2022).

das definições (já disputadas) do que são quadrinhos, do suporte e da narrativa em si, não é de se espantar que as HQtrônicas sejam, por concepção, obras experimentais. Também é importante ressaltar que, como contam com elementos de hipermídia em sua composição, as histórias em quadrinhos eletrônicas também envolvem o uso de linguagens de programação em sua composição, indo além somente do texto e da imagem. Há um código que subjaz essa produção; sua programação pode ser feita pelo próprio autor ou com o auxílio de terceiros.

Com o advento da *web 2.0*, aquela em que os conteúdos são gerados pelos próprios usuários, as HQtrônicas passam também a serem publicadas em páginas próprias, o que facilita inclusive em sua propagação e acesso. A essas publicações em contexto de *sites* da internet Franco chama de HQtrônicas de terceira geração (2013).

No entanto, nem toda publicação de quadrinhos em formato digital automaticamente será uma HQtrônica. Além daqueles que são digitalizações de quadrinhos pensados para o suporte impresso, há ainda quadrinhos produzidos e publicados digitalmente que não lançam mão da incorporação de elementos hipermidiáticos em sua composição. Muitos são publicados em *sites* ou aplicativos especializados. Com a popularização das redes sociais digitais e com essas se tomando o espaço que antes os navegadores tinham no uso da internet pelo grande público, há publicações de quadrinhos nesses espaços também.

A publicação de quadrinhos em redes sociais vem acompanhada de uma série de vantagens. Alvim de Almeida (2025) cita algumas, como os baixos custos envolvidos no processo – uma vez que não há necessidade da figura do editor ou do processo de editoração no caminho – e o alto alcance de público como os dois principais. Como afirmam Chhabra e Chaturvedi (2022), as redes sociais oferecem oportunidades sem precedentes para a expansão do alcance e o estabelecimento de conexões com audiências diversas; porém, apresentam também desafios, dentre os quais estão a manutenção do engajamento diante de uma saturação de conteúdos e a constante mudança dos algoritmos.

Ademais, as desvantagens de se publicar em uma rede social incluem riscos maiores de roubo e plágio de propriedade intelectual, a suscetibilidade às mudanças nos códigos e regras das plataformas e uma “uberização” do trabalho do quadrinista, as redes sociais ainda revelam-se atualmente como um dos espaços preferidos para a publicação de quadrinhos, até mesmo por falta de opções melhores em muitos casos. Pode-se argumentar que há plataformas específicas para publicação de quadrinhos, como Tapas e Webtoon; porém, o quadrinista

que opta por publicar em redes sociais tem um público não tão aficionado por quadrinhos e busca visibilidade junto a uma parcela maior da população, visto que esses aplicativos específicos de quadrinhos são restritos a fãs. O público dos quadrinhos de redes sociais está mais próximo ao leitor ocasional dos suplementos culturais dos jornais. Tanto que um dos formatos de quadrinhos mais populares nas redes sociais são as tiras cômicas, conforme observa Alvim de Almeida (2025).

Uma das redes sociais preferidas para a publicação de quadrinhos atualmente é o Instagram, o qual surge no ano de 2010 como uma rede pensada na publicação exclusiva de imagens. Mesmo que isso não seja mais o caso atualmente, já que a rede agora permite e até privilegia a publicação de vídeos, ela ainda é um ambiente interessante para a publicação de quadrinhos.

No entanto, a publicação de quadrinhos nas redes sociais vem acompanhada da necessidade de adaptações. Enquanto no caso das HQtrônicas as mudanças em relação aos quadrinhos impressos pode se dar mais por uma exploração das potencialidades criativas do meio, podendo ser o resultado mais ou menos experimental, as redes sociais apresentam limites mais estanques. Há formatos de arquivo comportados, e não são muitos; não é possível na maior parte das vezes combinar mídias em uma única postagem simultaneamente; narrativas multilineares podem ser executadas, mas não com a naturalidade e facilidade que o código de um arquivo executável ou um ambiente em HTML permite; as imagens e vídeos postados devem obedecer tamanhos e resoluções específicos, além de haver um limite para a quantidade de arquivos por postagem, o que limita o tamanho das narrativas. No caso dos quadrinhos publicados no Instagram, Alvim de Almeida (2025) chama tais narrativas de Instacomics. Para a pesquisadora,

As histórias em quadrinhos publicadas em tal meio, as quais chamamos de Instacomics, passam por adaptações em sua linguagem para publicação diante das possibilidades e limitações da plataforma, a maior das quais seria divisão dos quadros das tiras em imagens separadas, as quais serão postadas em formato carrossel. Há a possibilidade de se incorporar mídias também, mas isso se limita aos formatos de arquivos permitidos pelo Instagram, que se resumem a vídeos e sons. No entanto, por fatores diversos, muitos Instacomics não lançam mão desses recursos com frequência. Já tematicamente, os Instacomics são tão múltiplos quanto qualquer outro tipo de histórias em

quadrinhos, embora se perceba uma preferência por temas cotidianos e que gerem identificação dos leitores. (Alvim de Almeida, 2025, p. 3)

Assim, as Instacomics, mesmo sendo quadrinhos eletrônicos, afastam-se da concepção de HQtrônicas, sendo mais pragmáticas do que experimentais. Isso, no entanto, não exclui a possibilidade de explorar o espaço ou até mesmo a tela infinita de outras formas. Sendo assim, passemos a análise de dois casos específicos, a fim de verificar como a tela infinita pode ser utilizada em cada modalidade de quadrinho digital.

Explorando as possibilidades da tela (in)finita: dois casos de histórias em quadrinhos eletrônicas

A fim de entender melhor como a exploração do espaço da tela pode ocorrer em quadrinhos digitais, abordaremos dois casos distintos. O primeiro compreende uma história em quadrinhos publicada em uma página própria, valendo-se inclusive de códigos específicos de programação para a construção das HQs publicadas e apropriando-se dos conceitos apresentados por Franco (2013) para definir as HQtrônicas: *O diário de Virgínia*, da artista brasileira Cátia Ana. O segundo caso compreenderá algumas obras em quadrinhos encontradas em perfis de quadrinistas no Instagram – no caso, no perfil @helodangeloarte. Em ambos os casos, a exploração do espaço da tela vai além da experimentação pela experimentação, sendo parte da construção de sentidos nas narrativas. No entanto, esses são casos em que, mesmo em espaço digital, regras diferentes se aplicam.

As análises das obras das duas autoras, nos dois casos estudados, foram feitas através do *close reading* das obras em questão. O *close reading*, também chamado de leitura atenta em português, ferramenta advinda do campo dos estudos literários, permite uma leitura cerrada e subsequente análise de elementos textuais – verbais e não verbais – que desvela sentidos e contribui para que se encontre no texto evidências que suportem hipóteses de leitura. Waldomiro Vergueiro, em *Pesquisa acadêmica em histórias em quadrinhos* (2017), aponta a análise literária como uma das técnicas que pode ser empregada ao se pesquisar histórias em quadrinhos, e envolveria “a investigação de temas predominantes, argumentos e caracterizações” (Vergueiro, 2017, p. 98).

No nosso caso, buscaremos nas obras analisadas evidências e exemplos de como a exploração do espaço nas histórias em quadrinhos contribui para a construção de sentidos. Considerando serem os quadrinhos compostos por elementos imagéticos e textuais, como pontuam os autores que compõem nosso arcabouço teórico, nossa exploração evidencia como esses elementos trabalham em conjunto para tal.

O diário de Virgínia e a exploração da tela infinita

Entre os anos de 2010 e 2016, a quadrinista brasileira Cátia Ana publicou, em um domínio *online* próprio, a obra em quadrinhos *O diário de Virgínia*. Ela é composta por vinte e sete capítulos e um epílogo, que podem ser lidos separadamente ou em ordem, o que já nos mostra um exercício de liberdade de escolha do leitor previsto em narrativas hipertextuais como as HQtrônicas. A obra apresenta um lirismo marcante, complementados pelo traço leve de Cátia Ana, e aborda de forma poética as reflexões, medos e amadurecimentos da personagem título, Virgínia, em sua jornada enquanto jovem adulta. Seus receios quanto a esta fase da vida são percorridos ao longo dos capítulos, e seus sentimentos – medo, alegria, dentre outros – ganham formato antropomórfico, sendo representados como personagens que interagem com a protagonista. Esse fator soma-se à roupagem fantástica e as referências a enredos de contos de fada e de fábulas, além da presença de versos e poesias da autoria da quadrinista, o que contribui para as aproximações entre as linguagens dos quadrinhos e da literatura tanto tematicamente quanto esteticamente.

Além da possibilidade de se realizar a leitura sem ser necessariamente em sequência, mas sim tratando cada capítulo como um aforismo próprio, outros elementos característicos das HQtrônicas evidenciam-se, com destaque para a exploração do espaço da tela infinita.

Logo na primeira página do *site* www.odiariodevirginia.com, o leitor é recepcionado por Virgínia com um recado: alguns dos capítulos da obra podem ser lidos apenas em computador (figura 1). Isso se explica pela diagramação das ilustrações e quadros, pensado para a tela maior de um computador, e não de um *smartphone*.

De fato, a obra, a fim de realizar sua exploração da tela infinita de maneira plena, lançou mão de um código próprio para sua programação, elaborada por Daniel Queiroz e creditada ao final da página de capa da obra. Esse código permite que o leitor navegue livremente pelos capítulos, que sempre ocupam apenas uma página, não



Figura 1. capa do site *O diário de Virgínia*.

Fonte: <https://odiariodevirginia.com/>, acesso em 14 de abril de 2024.

havendo *links* para cenas ou quadros seguintes, apenas para os capítulos anteriores e posteriores. Apesar de toda narrativa estar em apenas em uma página, ela deve ser lida por inteiro, pois há texto e imagens por todo espaço. Essa navegação deve ser realizada através de cliques, em que o leitor deve segurar o ponto da página para onde deseja ir e arrastar seu cursor até lá, o que permite uma quebra do sentido tradicional da leitura em língua portuguesa, que seguiria um formato de “F”, iniciando-se no canto superior esquerdo, seguindo horizontalmente até o canto direito, e indo novamente para a esquerda para leitura do segmento seguinte, repetindo esse movimento até que se chegue a um ponto de conclusão do texto, indicado por pontuação, pela ausência de mais texto ou pelo fim da página. Esse sentido de organização textual e de leitura é obedecido nas obras em quadrinhos de autores de língua portuguesa: o primeiro quadro é a primeira palavra do primeiro parágrafo, e a leitura deve seguir os quadros no sentido que leríamos um texto somente verbal. No *Diário*, porém, a leitura deve seguir sentidos diversos.

Um bom exemplo disso pode ser encontrado no capítulo 5, “Sabrina”, nome dado à personagem que representa a alegria de Virgínia. O leitor deve acompanhar a protagonista em um dia em que ela decide trilhar um novo caminho e fazer escolhas que a levam a situações novas, como uma festa e a conhecer um interesse amoroso. Com isso, se abre às alegrias da vida, o que culmina com a chegada de Sabrina ao final do capítulo. A leitura do capítulo inicia-se no sentido de leitura tradicional, da esquerda para a direita. Ao longo do caminho, a personagem despe-se de sua armadura, uma metáfora visual para suas defesas contra um mundo que lhe assusta e pode

lhe parecer hostil. Então, em determinado momento, ela decide ir a uma festa, tomando um ônibus (representado pela palavra “ônibus” com letras gigantes) que muda tanto o sentido da leitura quanto da vida da personagem. A leitura passa a ser da direita para a esquerda; a personagem passa a caminhar em direção a sua felicidade, encontrando Sabrina ao final de tudo. A mudança no sentido da leitura significa também a mudança de atitude da personagem, que se abre a novidades e encontra um final feliz.

Embora a leitura do capítulo deva ser feita uma ilustração/quadro por vez, clicando-se e arrastando para continuá-la, para fins didáticos apresentamos a seguir uma captura da tela ampliada, na qual é possível vislumbrar o capítulo como um todo e perceber o caminho pelo qual a leitura é realizada, iniciando-se no que na verdade é o canto inferior esquerdo da página, indo até o canto direito, e retornando ao canto superior esquerdo, formando um “U” deitado, conforme pode ser visto na figura 2 abaixo, em que vislumbramos o exato ponto da narrativa em que o sentido é alterado juntamente da atitude da personagem.

Outro capítulo que explora a tela e sentidos de leitura não usuais é o capítulo 23, “Desapego”. Nele, acompanhamos Virgínia enquanto ela flutua em um mar juntamente a outras pessoas, cada qual segurando em uma boia, acompanhado do texto “...estamos todos à deriva. Perdidos, à procura de algum sentido. Às vezes, tentamos nos esquecer, nos apoiando no que pudermos, evitando ao máximo ir além da superfície e dos frágeis suportes aos quais nos agarramos”. Ao nível superficial, há pessoas apoiadas em boias que representam *hobbies*, relacionamentos ou bens materiais. As boias das demais pessoas são grandes e fortes; a de Virgínia, que aparece primeiro como uma criança, são pequenas e frágeis boias de braço. Ao seguir a leitura no sentido usual, da esquerda para a direita, o leitor chega a um ponto em que Virgínia, adulta, mergulha abaixo da superfície, deixando de lado os suportes que limitam esse “mergulho em si mesmo” que os demais evitam e que, para a protagonista, só foi oportunizado após certo amadurecimento, já que quem mergulha é a Virgínia adulta. A leitura segue verticalmente o mergulho da personagem, que encontra, nas profundezas, uma espécie de castelo, onde uma cozinha familiar com café e biscoitos a aguarda, representando uma memória afetiva. Ao continuar seu caminho debaixo das águas, ela encontra uma versão gigante e encantada de si, que lhe concede iluminação e respostas. Virgínia então liberta um pequeno pássaro, o qual, conforme avança para cima, cresce, e retorna ao início da narrativa. A reflexão também continua, sendo a frase final “E, no fim, é somente

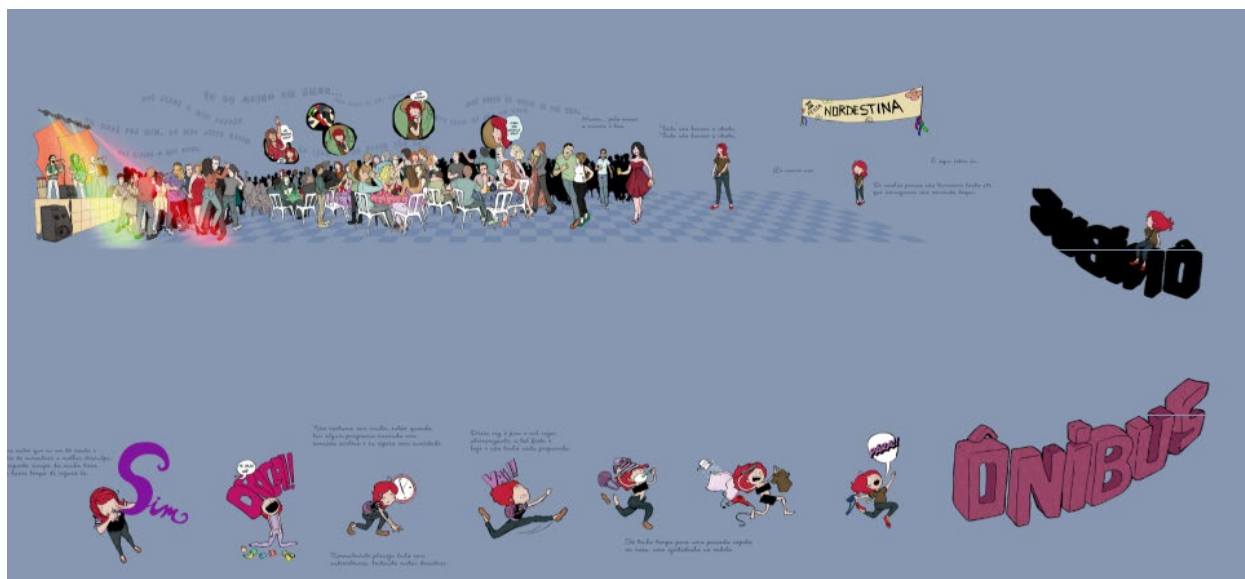


Figura 2. trecho do capítulo “Sabrina”

Fonte: <https://odiariodevirginia.com/>, acesso em 14 de abril de 2024.

com ela que realmente podemos contar, afinal...”, a qual completa a oração que abre o capítulo: “.. estamos todos à deriva”. Assim, trata-se de um ciclo de autodescobrimento e abandono de medos, e esse movimento é evidenciado pelo sentido da leitura, que forma um círculo no espaço da tela. Sua totalidade pode ser vista na figura 3, abaixo.

Todo esse processo de exploração do espaço realizado em *O diário de Virgínia* é oportunizado por um código, o qual só pode ser aplicado como um aliado para a criação por estar em um domínio próprio. A tela em branco permite todo tipo de experimentação que o artista assim desejar e conseguir inserir, tornando-se essa tela, de fato, infinita. Porém, o que acontece quando nos deparamos com limitações nesta tela? Ela ainda pode ser explorada e contribuir para a construção de sentidos? Verifiquemos isso com o segundo caso apresentado.

Explorando o espaço onde o espaço é limitado

A publicação de quadrinhos no Instagram, como pudemos expor anteriormente, é muitas vezes mais condicionada a um desejo do quadrinista por ter um canal

mais barato e de maior alcance junto ao público do que necessariamente a uma escolha criativa. Como nos lembram Chhabra e Chatuverdi (2022), o Instagram, com sua ênfase em conteúdo visual, é particularmente efetivo em se dispor artes e criar narrativas com grande apelo visual, além de permitir que o artista compartilhe imagens e vídeos em alta qualidade para engajar seus usuários. Como essa se trata de uma das redes sociais mais populares da contemporaneidade, não apenas há pessoas que o tenham como principal ferramenta de trabalho, mas que também lançam mão da plataforma a fim de promover seus produtos e serviços através de uma presença *online*. Casos polêmicos como as revelações de atores e atrizes sobre como certos estúdios não mais contratam atores com poucos seguidores em redes sociais como o Instagram evidenciam tanto sua importância quanto os perigosos níveis de domínio que alcançou³.

De qualquer forma, para quadrinistas, publicar no Instagram também pode significar ter um portfólio e uma vitrine para seus quadrinhos, o que pode levar a trabalhos remunerados – já que a plataforma não dá quase nenhum retorno financeiro por si só. Nesse contexto, dentre os perfis dedicados a quadrinhos na rede social, há tanto aqueles que são meras coletâneas de produções de artistas diversos, muitas das quais produzidas e publicadas de modo impres-

3 – Alguns casos desses podem ser melhor verificados em reportagens como <https://diariodonordeste.verdesmares.com.br/verso/artes-nas-redes-sociais-seguidores-vaio-de-aliados-na-divulgacao-a-pre-requisito-para-a-contratacao-1.3177528>. Acesso em 05 ago. 2025.



Figura 3. o ciclo de autodescobrimento de “À deriva”

Fonte: <https://odiariodevirginia.com/>, acesso em 14 de abril de 2024.

so, quanto perfis de artistas veteranos e novatos.

No caso dos veteranos, existem subdivisões: há aqueles que começaram a publicar no formato impresso, como a quadrinista Laerte, e há aqueles que já iniciaram sua carreira no formato digital, mas publicavam em outras redes sociais e páginas pessoais, como os brasileiros Will Leite e Carlos Ruas. No caso dos novatos, são em grande maioria quadrinistas que iniciaram sua carreira já no Instagram.

Esse último é o caso de Helô D’Ângelo, dona do perfil @helodangeloarte. A paulistana foi criadora de um dos primeiros perfis na rede social em questão, dedicado à produção de quadrinhos autorais. Sua dedicação e seus trabalhos, que mostram tanto situações do dia a dia quanto histórias carregadas de temáticas e críticas sociais e políticas, renderam-lhe tanto reconhecimento do público. Ela é dona de um dos perfis de quadrinista mais seguidos da rede, com mais de cento e cinquenta mil seguidores, quanto do mercado, já que não apenas fez trabalhos para outros órgãos, como o jornal Brasil de Fato, quanto publicou versões impressas de diversas de suas obras, por editoras

ou de forma independente. Além disso, suas produções destacam-se pela exploração das possibilidades da plataforma desde seus primeiros trabalhos publicados nela.

Diferente dos quadrinhos publicados em um domínio próprio, que podem lançar mão de recursos variados e praticamente ilimitados em sua composição e explorar por completo o espaço da tela, a publicação em redes sociais traz consigo limitações de recursos e de espaço. Os conteúdos postados nelas precisam ser de extensões específicas de arquivos, geralmente restritas a formatos mais populares para imagens (como .jpeg e .png), vídeos (como .mp4) e arquivos de som (como .mp3). Os arquivos devem ter um tamanho máximo, excluindo-se arquivos muito grandes e pesados, e dimensões específicas também. É possível publicar mais de uma imagem/arquivo por publicação e mesclar formatos de arquivo na mesma publicação também – o que inclusive é explorado por quadrinistas, que dividem cada quadro de seus quadrinhos em uma imagem separada, a ser lida conforme o leitor passa as imagens para o lado no formato de carrossel. Isso inclusive nos remete à solidarie-

dade icônica de Groensteen (2015): as imagens existem e funcionam separadas, mas compõem o todo da história em quadrinho ao final. No entanto, para se explorar melhor as potencialidades hipermídia do espaço digital, outros formatos de arquivo são mais interessantes, bem como a possibilidade de se ter simultaneamente na tela vídeo, som e imagem. Isso as redes sociais não permitem.

Ademais, o movimento de explorar a tela para fora de seus limites através da tela infinita também não é algo que se pode fazer em redes sociais. Por mais que ambientes *online* como o Instagram funcionem no formato de linha do tempo, com a possibilidade de se desenrolar a barra de rolagem até o fim das publicações, algo que dificilmente ocorre visto o volume de conteúdos que nelas existe, essa apresenta publicações de usuários distintos.

Porém, isso não impede que o espaço, mesmo que limitado, seja explorado. Há o caso de usuários que, por razões estéticas, dividem imagens em diversos quadros, postando separadamente cada um e, quando alguém visualiza seu perfil, podem ver a imagem como um todo. Porém, é algo ainda sim limitado, e não é um recurso que os quadrinistas costumam utilizar. A publicação de quadrinhos em redes sociais é feita na busca pela visibilidade; quanto mais compacto, rápido de se ler e de se compartilhar com outros usuários uma história em quadrinhos for neste contexto, melhor, como já pontua Alvim de Almeida (2025).

Além disso, como já dissemos, as redes sociais congregam leitores casuais de quadrinhos; logo, talvez esse cuidado em querer desfrutar a obra mais a fundo ou em entrar no perfil do quadrinista para conhecer suas produções por completo nem sempre ocorrerá. A lógica aqui é mais análoga à encontrada nas publicações de tiras cômicas em jornais.

Ainda sim, alguns quadrinistas conseguem resultados interessantes dentro das limitações espaciais da plataforma. Helô D'Ângelo é uma delas. Uma das explorações mais interessantes que realiza consiste na exploração do espaço entre quadros – ou seja, da sarjeta, aquele espaço em branco entre cada cena de um quadrinho onde a ação acontece. Ao dividir a HQ cada quadro em uma imagem e ao postá-las separadamente, as sarjetas acabam sendo o espaço efêmero entre se passa de uma imagem para a seguinte; no entanto, ao se fazer o movimento com os dedos para passar as imagens, pedaços da imagem anterior e da seguinte podem ser, por frações de segundo, visíveis ao mesmo tempo. Isso permite que o quadrinista construa uma continuidade entre elas. Quando esta ferramenta foi lançada, havia perfis, como foi o caso de D'Ângelo, que encaixaram quadros inteiros nesse entre espaço, exigindo que o leitor segurasse a tela por um tempo para ler esses quadros. No entanto, a possibilidade também pode ser utilizada para se construir quadros maiores do que aqueles que as dimensões previstas pela plataforma permitem. Helô



Figura 4. Início da tirinha de D'Ângelo.

Fonte: <https://www.instagram.com/helodangeloarte/>. Acesso em 14 de abril de 2025.



Figura 5. Segunda metade do quadro.

Fonte: <https://www.instagram.com/helodangeloarte/>. Acesso em 14 de abril de 2025.

faz isso na tirinha que podemos ver na figura 4, fruto de sua série *Cuscuz Surpresa*, publicada em conjunto com seu companheiro e também quadrinista, Daniel Cesart.

Na imagem, diversos foliões discutem qual localidade teria o melhor carnaval do Brasil. No canto esquerdo da imagem, é possível ver um pedaço do cabelo da personagem *alter ego* da quadrinista. A figura completa-se quando o leitor passa para a imagem seguinte (figura 5), que ainda é parte do primeiro quadro da tirinha, e onde ela e Daniel apenas observam a discussão, cada qual ilustrado pelo próprio artista, característica que marca suas colaborações.

Assim, vemos como é possível construir tirinhas com quadros em dimensões maiores do que as que a plataforma permite através da exploração desse pequeno detalhe. A fim de que o leitor compreenda que se trata ainda da mesma cena/quadro, mantendo a coesão da imagem, a quadrinista espertamente deixou um pedaço de sua personagem – no caso, seu cabelo – na tirinha anterior. Ao se passar para a seguinte, a personagem aparece completa e compreende-se de que as duas imagens formam um todo.

Outra maneira que D'Ângelo encontrou para explorar os espaços no Instagram foi justamente abolindo de vez o uso de quadros e substituindo-os por outras unidades visuais que delimitariam as cenas. No caso, utilizando janelas e sacadas em um prédio. Ela o fez em sua série de tirinhas *Isolamento*, publicadas em 2020 durante a pandemia global de Covid-19. Nessa série, a autora explora as diferenças e a simultaneidade de histórias diferentes, mas paralelas, ao retratar moradores vizinhos em um prédio. Como uma das marcas da pandemia foi o isolamento social e o apelo à permanência das pessoas em suas próprias casas, a fim de evitar a propagação do vírus e da doença, as relações sociais entre vizinhos que muitas vezes mal se esbarravam na correria do cotidiano nos grandes centros passam por tensões, intensificam-se e revelam-se uma vez que se veem forçados a ficar tanto tempo em convivência. Cada sacada do edifício revela um enredo diferente, com personagens/vizinhos diferentes e acontecimentos distintos, mas todos simultâneos. Do mesmo modo, cada sacada é um dos quadros no quadrinho. Apesar parecer não coeso a princípio, pois não haveria uma continuidade entre cada “quadro”, essa na verdade está no todo: cada pequena janela compõe um pedaço maior da vida no prédio, mostrando como essa convivência diante de um mesmo fato – a pandemia – pode ter desdobramentos e atitudes diferentes ao encará-la. A cada nova publicação da série, as histórias de cada vizinho se desenrolam e, ocasionalmente, convergem.

Geralmente, D'Ângelo opta por apresentar em suas publicações primeiro os quadros separados para somente



Figura 6. Primeira tirinha da série “Isolamento”.

Fonte: <https://www.instagram.com/helodangeloarte/>.

Acesso em 14 de abril de 2025.

ao final apresentar uma versão completa da tirinha – o que pode facilitar seu compartilhamento pelos leitores. Porém, no caso da série *Isolamento*, primeiro vê-se o prédio com suas sacadas e seus moradores, cada qual desenrolando sua história, como podemos ver na figura 6, que nos mostra a primeira tira desta série. Em seguida, a autora apresenta, nas imagens do carrossel, cada sacada separadamente, como se o leitor, esse *voyeur* convidado a espiar as vidas desses vizinhos, pudesse dar um *zoom* em cada apartamento individualmente e observar o que ali ocorre.

No caso da tirinha, a sarjeta é substituída pelo espaço entre apartamentos, materializado pelas paredes cinza-azuladas no condomínio. A verdadeira história, porém, encontra-se em cada sacada, ficando inclusive a carga da escolha por sempre usar algum tom mais vivo, como vermelho ou rosa, para marcar como ali, dentro das frias paredes do prédio que garantem a separação destes vizinhos, a vida acontece.

Considerações finais

Ao longo deste artigo, pudemos observar como a tela pode ser explorada pelos quadrinhos digitais tanto para expandir a narrativa a novas possibilidades criativas e

experiências de leitura quanto como forma de ser também um elemento construtor de significados, contribuindo para a mensagem da narrativa ao compor metáforas visuais, por exemplo. Após um breve apanhado teórico acerca do que podemos entender enquanto quadrinhos e como os quadrinhos eletrônicos se constituem, podemos averiguar dois casos de obras em disponíveis digitalmente utilizam o espaço – seja esse mais limitado ou mais abrangente – como forte aliado na construção de suas narrativas.

O espaço, seja ele completamente preenchido ou marcado pela total ausência de quaisquer elementos nele, é sempre um forte aliado na criação artística e carrega sentidos diversos, e isso não é uma exclusividade das narrativas digitais. Porém, como pudemos ver através das obras das artistas aqui analisadas, o espaço digital muitas vezes funciona como um agente catalisador, potencializando possibilidades já existentes nos meios analógicos e levando-as a novos horizontes criativos e a novas experiências – inclusive sensoriais – de leitura. Sendo assim, mesmo diante da tela literalmente infinita das HQtrônicas como *O diário de Virgínia*, seja no desafio aos limites de plataformas como o Instagram feitos por artistas como Helô D'Ângelo, é bom sempre se estar atento a como os quadrinhos e seus autores se reinventam e apropriam das possibilidades encerradas por novos suportes.

Referências

- ALVIM DE ALMEIDA, Maiara. Instacomics sem Instagram? - uma análise do atual cenário a para publicação de quadrinhos em redes sociais - Dossiê 8as Jornadas Internacionais de HQs. *9ª Arte (São Paulo)*, [S. l.], p. e231082, 2025. DOI: 10.11606/2316-9877.Dossie.2024.e231082. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/nonaarte/article/view/231082>. Acesso em: 14 abr. 2025.
- BRAUN, Clare. *What is close reading?* Oregon State Guide to English Literary Terms, 24 out. 2022. Oregon State University. Disponível em: <https://liberalarts.oregonstate.edu/wlf/what-close-reading-definition-and-strategies>. Acesso em: 05 ago. 2025.
- CAMPOS, Rogério de. *Imageria - O Nascimento das Histórias em Quadrinhos*. [S.l.]: Veneta, 2015.
- CHHABRA, N. K.; CHATURVEDI, D. D. USE OF SOCIAL MEDIA IN ARTS MARKETING: A LITERATURE REVIEW. *ShodhKosh: Journal of Visual and Performing Arts*, [S. l.], v. 3, n. 1, p. 559–565, 2022. DOI: 10.29121/shodhkosh.v3.i1.2022.1746. Disponível em: <https://www.granthaalayahpublication.org/Arts-Journal/ShodhKosh/article/view/1746>. Acesso em: 5 aug. 2025.
- CHINEN, Nobu; VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo. Literatura em quadrinhos no Brasil: uma área em expansão. VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo; FIGUEIRA, Diego. *Quadrinhos e Literaturas: Diálogos possíveis*, São Paulo, Criativo, p. 11–36, 2014.
- COTE, Joe; GIROLIMON, Mars. What is New Media? Liberal Arts Newsroom – Southern New Hampshire University, [s.d.]. Disponível em: <https://www.snhu.edu/about-us/newsroom/liberal-arts/what-is-new-media>. Acesso em: 05 ago. 2025.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 2015.
- ESCOSTEGUY, Ana Carolina. Estudos culturais: uma introdução. In: JOHNSON, Richard; ESCOSTEGUY, Ana Carolina; SCHULMAN, Norma. *O que é, afinal, Estudos Culturais?* 5ª ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2014. Trad. Tomaz Tadeu da Silva.
- FRANCO, Edgar Silveira. Histórias em Quadrinhos e hiper-mídia: As HQtrônicas chegam à sua terceira geração. LUIZ, Lúcio (org.). *Os Quadrinhos na era digital*. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2013.
- _____. *HQtrônicas: do suporte papel à rede internet*. 2001. Mestrado em Multimeios – Universidade Estadual de Campinas, Campinas.
- GARCÍA, Santiago. *A novela gráfica*. São Paulo: Martins Fontes, 2012. Trad. Magda Lopes.
- GROENSTEEN, Thierry. Why are comics still in search of cultural legitimation. *A Comics Studies Reader*, Kindle Edition, p. 196–436, 2009.
- _____. *O sistema dos quadrinhos*. [S.l.]: Nova Iguaçu: Marsupial, 2015. Trad. Érico Assis.
- HELÔ D'ÂNGELO. [Perfil oficial]. Disponível em: <https://www.instagram.com/helodangeloarte/>. Acesso em: 14 abr. 2025.
- MCCLOUD, Scott. *Reinventando os quadrinhos – como a imaginação e a tecnologia vêm revolucionando essa forma de arte*. São Paulo: M. Books do Brasil Ltda, 2006. Trad. Roger Maioli.
- POSTEMA, Barbara. *A estrutura narrativa nos quadrinhos – construindo sentido a partir de fragmentos*. São Paulo: Peirópolis, 2018. Trad. Gisele Rosa.
- SILVA, Cátia Ana Balduino da. *O Diário de Virgínia..* 2010 – 2016. Disponível em: <http://www.odiaridevirginia.com/>. Acesso em 14 de abril de 2025.
- VERGUEIRO, Valdmiro. *Pesquisa acadêmica em histórias em quadrinhos*. São Paulo: Criativo, 2017.a