

# HQs em Convergência: subculturas do consumo e a manifestação colaborativa de uma mídia que espera sobreviver ao digital

**Alexandre Honório da Silva**

Doutorando | Universidade Federal de Pernambuco  
[alexandre.honorio@ufpe.br](mailto:alexandre.honorio@ufpe.br)

**José Afonso da Silva Júnior**

Pós- Doutor | Universidade Federal de Pernambuco

## Resumo

O artigo analisa a influência das subculturas dos fãs e das comunidades scans na transição das Histórias em Quadrinhos ao digital. Propõe que as representações subculturais do consumo desta mídia exerceram influência significativa para trânsito e emergência desta na direção de interfaces outras propícias à manutenção de sua lógica analógica de consumo. Os formatos e aplicações colaborativos que emergiram das comunidades eletrônicas construídas em torno da preservação das HQs teriam sido cruciais para a transição da experiência de uso encerrada na interface desta mídia.

## Palavras-chave

HQs, Convergência, Culturas Colaborativas, Consumo.

## 1 Introdução

A revista de Histórias em Quadrinhos que estava em minhas mãos antes de começar a escrever este artigo era a edição de número 76 de Green Lantern and Green Arrow. Nada

menos que um clássico. Lançada em julho de 1971, é considerada um divisor de águas por marcar a passagem da chamada “Era de Prata” para a “Era de Bronze”, já que o universo das HQs e a subcultura em torno delas abriria seus olhos e páginas para as questões sociais mais abrangentes - como o consumo e abuso das drogas entre jovens. Como disse, um clássico...

Mas o que me chamou a atenção foi perceber que aquela revista não chegara às minhas mãos embalada em sua tradicional interface - com folhas reunidas, grampeadas e envolvidas por uma capa -, mas em um outro formato: digitalizada e adaptada ao dispositivo de comunicação móvel que tinha em mãos. Não menos que alguns cliques em um “app” instalado em meu tablet bastaram para transformar minha experiência de leitura.

A sensação fora incrível: com a ajuda do “tablet” e de uma aplicação que o transformara em uma “banca de revistas de esquina virtual”, tinha finalmente nas mãos uma publicação que possivelmente somente teria ao alcance dos meus olhos em alguma exposição, feira literária, sebo ou algo do gênero. Mais uma vez, a sensação fora surpreendente.

Entretanto, o que considero importante aqui é perceber que os processos que me levaram a acessar, selecionar, comprar e, por fim, ler tal publicação resultavam de uma combinação de fatores tecnológicos, sociais e culturais que ultrapassavam a noção de mera digitalização inerentes às HQs enquanto mídia. Ali, no instante em que passei a “folhear” aquela revista digitalmente, se desenvolvia um processo que recombinava os limites da ubiquidade tecnológico-comunicacional recente e os humores subculturais de uma indústria.

E tem sido mediante tal recombinação que esta indústria tem reconhecido como viáveis os novos modelos produtivos ancorados nos usos e ressignificações dos seus produtos quando submetidos às hipertecnologias e aos limites da comunicação e consumo em rede. Entretanto, diga-se, não por seus próprios esforços: esta transformação se desenvolvera inicial e repticamente no cerne das práticas culturais construídas em torno de sua interface analógica primordial; se desenvolvera ainda submetida à colaboração, aos novos formatos e à adaptação de seu entorno midiático - e, ainda, revolvida por uma dose considerável de participação coletiva.

Este artigo defenderá que o processo que conduz a indústria das HQs à realidade econômico-criativa que experimenta contemporaneamente (BENKLER, 2006) resulta deste ambiente de novas oportunidades e das práticas descentralizadas, colaborativas e heterárquicas construídas em torno de uma cultura hipertecnológica de reprodução,

preservação e disseminação de sua expressão cultural e de uma reinterpretação de sua interface analógica.

Assim, as HQs experimentam um ambiente construído a partir da manipulação colaborativa das ferramentas de produção e das formas hipermediadas de participação alicerçadas na expressão desta periferia dos processos de produção/consumo (SCOLARI, 2008) afeita às subculturas das HQs. O artigo sugerirá que estas práticas colaborativas subculturais de reprodução, distribuição e consumo modificaram o entorno comunicacional das HQs.

Assim, se esta mídia experimenta esta complexa mudança estrutural, ela deve prestar seu quinhão aos processos periféricos e/ou marginais de digitalização - diferentemente do que se dera, por exemplo, com a indústria do audiovisual - que emergiram desta mesma expansão colaborativa subcultural, e às ferramentas/dispositivos/saberes hipertecnológicos e ao reconhecimento compartilhado desta transição como um processo econômico-simbólico (BOLLIER, 2008) que tem influenciado as escolhas convergentes desta indústria.

## 2 Um Transição em curso

Assim, chame de “comics”, “bande dessinée”, “fumetti”, “mangá”, “gibi”, etc. Mas, no fim, para darmos o pontapé à reflexão que aqui sugerimos, é necessário reconhecer que os processos que conduziram as HQs em seu processo recente de digitalização - que transpuseram sua interface de um (analógico) até outro (digital e ubíquo) e que, como resultado, vêm transformando esta indústria nas últimas duas décadas - refletem não só a expansão dos dispositivos de comunicação digital, mas a percepção de que a expressão desta mídia encontra-se implicada por um processo convergente bastante particular - e que afeta não só seu entorno simbólico, mas as subculturas de consumo surgidas ao seu redor (JENKINS, 2008).

A interface de uma HQ expressa uma lógica: a experiência de consumo analógica que não só enreda os seus consumidores em uma cadeia individualizante, mas que ao mesmo tempo os vincula através da difusão do que nela se percebe impresso como parte de um texto subcultural. Teríamos uma espécie de reconstrução simbólico-referencial envolvida pelos usos, práticas e processos culturais que emergem dos produtos desta indústria? O certo é que em torno das HQs se dá uma espécie de reconhecimento destes usos que parece intercalar/vincular os modos estratégicos da indústria por trás deste entorno subcultural analógico e a tática periférica de quem consome seus produtos (CERTEAU, 1994).

Uma primeira afirmação: a transição das HQs e de suas subculturas ao digital resulta de um processo entrópico de apropriação e recombinação de sua interface imediata a partir dos usos que seus consumidores têm feito dela; um processo envolvido pela expressão dos saberes periféricos compartilhados por eles e pela multiplicidade colaborativa de suas práticas. Uma transição deste tipo implica, por sua vez, reconhecer dos atores envolvidos em tal processo.

Os atores representativos desta transição têm nome: fãs e scanners. Os primeiros são parte de uma relação cultural complexa, constituída a partir da trama entre produtores e consumidores. E do que é extraído/apropriado por estes últimos das matrizes culturais disseminadas (JENKINS, 2008), como resultado da adoção por eles de uma expressão e sua releitura/reversão simbólica, temos a posição do fã quando analisamos a cultura das HQs. O fã é componente cara a esta mídia, já que é em torno dele que sua indústria parece se equilibrar - e depender.

O "scanner", o segundo ator, é a metamorfose recente do fã, ora investido com as ferramentas de reprodução e distribuição digital que emergiram com as hipertecnologias e que com elas interpela os produtos de uma indústria que até então apenas o alimentara. O "scanner" é o sujeito por trás da subcultura derivada e reconfigurada da apropriação do fã das HQs. Desse modo, percorrer a lógica "scan" implica considerar que esta expressão convive com o que emana da cultura do fã.

O "scanner" é, portanto, alguém que se reconhece como parte de um processo periférico de produção de sentido, mas que ao mesmo tempo se encontra equilibrado nas arestas de sua atividade silenciosa de consumo (CERTEAU, 1994): o motor por trás de uma expressão comunicacional-sequencial intrínseca ao processo hibridizado/hibridizante que envolve o entorno digital em que as HQs parecem se equilibrar - e é em torno desta criatura que esta tem procurado renovar-se.

Mais que apenas um entusiasta do que consome, o "scanner" se deixa entorpecer pelo que recombina (MANOVICH, 2008). Esta relação entre consumo e reprodução hibridizadas é a principal engrenagem por trás da transição a que nos referimos alguns parágrafos acima e da qual a subcultura scan se sobressai como expressão mais recente - implicando esta complexa interface em mutação (WOLK, 2011) fruto deste processo confuso e atípico.

Se até a primeira metade da década passada, consumidores e indústria das HQs mantinham um casamento aparentemente perfeito, equilibrado nas criações e apropriações

aparentemente “acordadas” entre si, é porque ambos compreendiam os limites que cada qual impusera a esta relação de consumo.

### 3 Subculturas dialogam

Um recorte: em meados de 2002, a Recording Industry Association of America (RIAA) direcionara seu arsenal legal para dois ícones das subculturas dedicadas à distribuição e ao compartilhamento de música em formato MP3. Assim, Napster e Audiogalaxy teriam em pouco tempo um fim melancólico, resultado desse processo e revolvidos pela perseguição de uma indústria acuada pela evolução que estas duas plataformas representavam até então.

Napster e Audiogalaxy foram os primeiros nomes responsáveis por envolver uma indústria na cadeia colaborativa e transformadora das redes (BENKLER, 2006). Mesmo com as pressões e reações daqueles por trás desta indústria, o estrago já estava feito: o exemplo de apropriação, subversão e redistribuição comunais serviria de modelo para outra expressões midiáticas e colaborativas - dentre outras, as comunidades scan construídas em torno das HQs.

A subcultura scan apreendera daquele período de transformação das indústrias do audiovisual - e acompanhando os problemas e dilemas do MP3 e das comunidades dedicadas a sua distribuição - que a expressão de suas práticas de criação/reprodução dependia não apenas da reinterpretação daquilo que experimentavam, mas de como estas poderiam estimular os limites desta experiência de consumo (CALVI; SANTINI, 2011).

Esta subcultura terminaria por compreender que o grande mérito da subcultura DIY (ou “Do It Yourself”, o “faça você mesmo” impregnado nos usos e consumos das hipertecnologias contemporâneas) do MP3 em seu cerne colaborativo não residia na possibilidade de um livre trânsito da música através da rede, mas de outro atributo inerente ao produto primordial desta indústria: a capacidade que seu produto detinha de vincular, de propiciar interligações simbólicas entre seus consumidores e de disseminar a expressão do outro através de uma experiência minimamente compartilhada.

Aplicações como Napster e Audiogalaxy, no auge da explosão da subcultura MP3, expandiriam os usos individuais da música enquanto expressão simbólica, vinculando participação e colaboração enquanto representações de uma esfera comum a esta experiência mediada colaborativamente pela troca de um produto comum: a música embalada para consumo e para o outro (BENKLER, 2006).

O surgimento da subcultura scan - de comunidades dedicadas à reprodução e distribuição digitais de HQs a partir da primeira metade da década passada - coincide com o período em que o compartilhamento do MP3 adotara o “peer-to-peer” como filosofia (e também como uma forma de fugir dos percalços impostos pela indústria do audiovisual). Assim, em duas indústrias da cultura, as ferramentas foram adaptadas para atender uma expressão emergente: este fora um dos aspectos que possibilitariam à subcultura scan retirar de seu caminho alguns obstáculos (SHIRKY, 2008).

Até meados de 2004, a manifestação colaborativa desta encontrava-se expressa em websites e fóruns eletrônicos como Z-CultFM (<http://www.zcultfm.com/>), The Comic Central (<http://www.comic-central.cc/>) ou Scans Daily (<http://scans-daily.dreamwidth.org/>) totalmente dedicados à digitalização e distribuição de HQs em formato digital.

Através destas comunidades se dava a disseminação da filosofia scan, a partir das interconexões entre consumidores, os serviços P2P e os provedores/serviços de armazenamento remoto como 4Shared, Rapidshare ou Megaupload (BARRERO, 2009): usuários destas comunidades reproduziam, restauravam, armazenavam e disseminavam suas HQs, compartilhando estas experiências e suas impressões sobre uma indústria que não os compreendia.

Isso porque, bem diferente da reação das gravadoras em relação ao culto ao MP3, a indústria das HQs não se interessou - ou pelo menos fingia não se interessar - pelo fenômeno scan (TAVARES, 2007). A impressão recorrente era que a indústria interpretava as comunidades de “scanners” como espécie reflexo seu e, mais que um problema para seu oscilante e por vezes complexo negócio, elas representariam uma espécie de distorção inesperada convertida em estímulo para antigos e novos consumidores (WOLK, 2011).

Foi sob esta atmosfera que os scans se desenvolveram ainda na primeira metade da década passada: de um lado fãs de HQs de toda a ordem digitalizavam coleções inteiras de revistas em todos os formatos e as disponibilizavam/compartilhavam através de suas comunidades; de outro, sua indústria apenas acompanhava o desenvolvimento dos scans, combatendo um ou outro excesso (CRONIN, 2009), mas sem demonstrar muita preocupação com o que seus consumidores faziam daquilo que ela produzia.

As HQs encontravam-se assim envolvidas por estes consumidores organizados em seus entrepostos de colaboração hibridizante, cujo resultado mais visível era a

recombinação de usos/práticas de subculturas do consumo em ebulição com a emergência das novas formas de produção/distribuição/consumo hipertecnológicos (SCOLARI, 2008).

Não demoraria, porém, para que esta subcultura ganhasse, como se dera com a cultura do MP3, um formato próprio capaz de expressar sua organização e possibilitar sua mais ampla disseminação. Afinal, foram as escolhas estratégicas colaborativas desta manifestação periférica do consumo das HQs na direção da adoção de novos padrões de interação que constituíram os laços seletivos que o scan estabeleceu em torno de si (CASTELLS, 2003) e que terminaria por influenciar sua indústria originária.

#### **4 Expansão colaborativa**

Não há um registro consistente sobre quando as primeiras HQs digitalizadas empregando o formato Comic Book Archive File surgiram. As primeiras edições neste formato apareceriam entre os anos de 2002 e 2004 nas comunidades e fóruns dedicados à digitalização preservacionista desta mídia. Entretanto, antes do surgimento do formato, as comunidades scan empregariam o padrão Portable Document Format (PDF), desenvolvido pela Adobe Systems, para difundir seu credo.

Porém, o formato Comic Book Archive File logo ganharia maior destaque nestas comunidades por sua funcionalidade - mesmo que atualmente os dois formatos convivam em relativa harmonia. A reunião de páginas digitalizadas nos padrões JPG, TIFF ou PNG, ordenadas e submetidas a algum padrão de compressão de dados - geralmente nos extensões CBR ou CBZ - transformaram o formato Comic Book Archive File em um fenômeno entre os usuários destas comunidades.

Aqui cabe um outro paralelo com a subcultura do MP3: em seus primórdios, antes dos tocadores portáteis destes arquivos se popularizarem - como o Zune da Microsoft ou o Ipod da Apple -, o Winamp se notabilizara durante muito como espécie de aplicação-padrão para a execução de arquivos de audio neste formato.

Com a subcultura scan se deu algo semelhante: na mesma medida em que o formato Comic Book Archive File se tornava mais e mais popular, uma aplicação logo se transformaria em espécie de sinônimo desta cultura: o CDisplay. O aplicativo, criado pelo programador David Ayton em 2003, logo se popularizaria nas comunidades scans e se tornaria em espécie de padrão entre os desenvolvedores - inclusive quando da introdução deste tipo de aplicação nos dispositivos móveis de comunicação, gerando aplicações semelhantes.

Foram os usos possíveis atribuídos à dobradinha hibridizante do formato Comic Book Archive File e do CDisplay pelas comunidades scan os responsáveis primeiros não só por disseminar esta subcultura, mas por propor as reinterpretações possíveis da interface analógica das HQs em seu trânsito ao digital; um processo envolto por práticas recorrentes, cultivadas colaborativamente e inseridas em uma lógica convergente de produção/consumo (CALVI; SANTINI, 2011) da subcultura scan.

Jenkins (2008) afirma que uma das marcas da convergência das mídias tem sido o deslocamento dos conteúdos produzidos/disseminados de uma cultura midiática na direção de outros suportes e de novas perspectivas de acessibilidade, mediante o estabelecimento de relações mais complexas entre as interfaces/produtos e a manifestação participativa de suas audiências (JENKINS, 2008).

O formato Comic Book Archive e o CDisplay não foram apenas os motores para a disseminação da subcultura scan, mas a expressão primeira da remodelagem convergente de uma mídia analógica em sua transição ao digital. No fim, é possível considerar que estas duas componentes colaborativas compunham o esforço colaborativo-social responsável pela reescrita das componentes mais básicas do consumo desta mídia frente às novas tecnologias da informação (MANOVICH, 2008).

Como resultado da prevalência dos humores de tal esforço colaborativo, em torno das HQs se desenvolveria um processo compartilhado que recombina a fidelidade de seus fãs às formas de produção/distribuição (JENKINS, 2008) e, mais tarde, uma espécie de convite a uma nova geração de potenciais fãs nativos digitais que descobririam, enveredando por comunidades dedicadas à digitalização, a expressão desta indústria em sua forma e atemporalidade.

Não a toa, a título de ilustração, comunidades brasileiras como Só Quadrinhos (<http://www.soquadrinhos.com>) ou GibiHQ (<http://www.gibihq.com.br>), inseridas dentro da disciplina subcultural periférica de digitalização e distribuição de HQs, adotariam não apenas a lógica de produção de comunidades scanners consolidadas no cerne desta subcultura como DCP (Digital Comics Preservation Front) ou Minutemen - a filosofia "like it, buy it", incluída -, mas acrescentariam outras componentes ao processo: além da digitalização, a tradução, o letreiramento e a diagramação integrariam a cadeia de produção colaborativa da atividade scan.

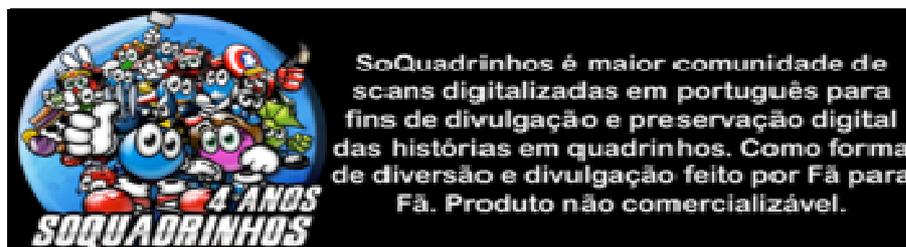


Imagem 1 - Descrição que acompanha os scans da comunidade SoQuadrinhos e que funciona como espécie de “carta de princípios” do grupo

O “gostou? compre!” estampado em muitos scans é, portanto, um conceito que implica não apenas a vinculação através do consumo do que estas comunidades produzem, mas o suporte ao que alimenta tais subculturas colaborativas; um conceito que reconhece que mesmo envolvidos em uma cultura colaborativa horizontal e comunitária, seus colaboradores/consumidores devem uma contrapartida implícita à matriz de sua expressão periférica.

Assim, a indústria das HQs encontrara nestas comunidades e nas subculturas de reprodução e redistribuição formadas em torno de si - e no desequilíbrio hipermediado que impresso no consumo colaborativo que elas encerram - alguns dos elementos caros não apenas a sua manutenção enquanto expressão, mas à construção do processo convergente que ora experimenta.

## 5 Sequencial, móvel e renovada

Sob certas condições, uma mídia e sua expressão simbólica podem experimentar um ponto convergente em que interface e conteúdo podem se confundir. As HQs detêm, contemporaneamente, algo desta lógica: sua interface analógica tradicional se confunde muitas vezes com o que expressa. Não por acaso, este tem sido um dos entraves desta mídia em seu trânsito convergente: manter um equilíbrio entre a experiência de consumo analógico que a envolve e o signo da inovação que a assedia, mesmo com sua contínua transição ao digital.

O principal mérito da subcultura scan tem sido antecipar algo desta barreira, adotando a preservação da experiência de consumo inerente às HQs, mesmo que submetida à hibridação convergente. As HQs digitalizadas dentro do contexto destas comunidades emulavam o credo de outras expressões culturais envolvidas pelo digital: remediar-se, hibridizar-se e manter uma aura de continuidade, mesmo que envolvidas pelo abraço hipertecnológico e comunicacional (MANOVICH, 2008).

Graphic.ly e IVerse foram duas das primeiras plataformas digitais para leitura de HQs em dispositivos móveis de comunicação digital. Estas aplicações não apenas transpuseram HQs para este novo ambiente, mas foram aquelas a apresentar à indústria como se daria sua paradigmática transição: além da exibição, Graphic.ly e IVerse apresentavam uma interface que possibilitava ao leitor adquirir para seu dispositivo - ou armazenar remotamente -, uma edição de sua HQ favorita e, de quebra, interagir com esta indústria diretamente.

Com elas se desenvolveriam os novos espaços interação que possibilitariam a esta indústria perceber de fato a ampliação de seu espectro de produção/negócio. Iniciativas ancoradas no entendimento entre comunidades e editoras considerando o entorno hipertecnológico em construção prometiam uma revolução para esta indústria.

Entretanto, novamente, como se dera com as culturas do audiovisual envolvidas pelas hipertecnologias da informação/comunicação, as editoras de HQs tinham suas próprias interpretações do que significava o digital.

A Zuda Comics, da DC, por exemplo, apostava no formato webcomic - um conceito que remetia às primeiras experiências que procuraram traduzir para a Web a arte sequencial das HQs -, mas este mais parecia uma competição entre artistas dentro do ambiente criado pela editora do que uma promessa de transformação. O projeto, nascido em 2007, foi descontinuado em 2010 graças à incipiente resposta que obteve.

O serviço Marvel Comics Unlimited, criado também em 2007 pela Marvel Comics - aparentemente atenta ao que emergia das comunidades de fãs e ao que expressavam os nativos digitais curiosos por esta indústria -, apostava na tradição da editora e em seu acervo, mas, no fim, criara um problema para seus leitores ao investir em um modelo que tirava dos leitores algo muito caro: a posse do que pagavam para consumir.

Para Marvel e DC, como para outras editoras de HQs, o leitor digital não parecia algo suficientemente importante para influenciar o futuro de seu negócio - algo evidenciado na maneira com que as editoras percebiam a disseminação das práticas colaborativas de consumo de seus consumidores. Esta percepção ficava demonstrada ainda no desinteresse destas em reduzir a distância que as separava de um público consumidor potencial tido como "fãs atrasados ou leitores curiosos, eventuais e que estariam à procura de HQs pela primeira vez através de seus dispositivos" (WOLK, 2010).

A ascensão dos formatos e aplicações colaborativas desenvolvidas à margem da indústria das HQs e de dispositivos de comunicação cada vez mais investidos pelos atributos da ubiquidade e mobilidade, fizeram com que as HQs convivessem em um só tempo com seu

processo convergente e, por outro lado, tivessem que lidar com o desconhecimento da indústria da ampliação dos espaços de consumo/implicação compartilhados por seus consumidores (SCOLARI, 2008).

Nesta atmosfera de interação entre comunidades scans, novas interfaces e os ecos receosos que emanavam da indústria das HQs, a independência terminaria por inaugurar, de um lado, a tendência que contemporaneamente conduzira esta mídia às telas dos dispositivos móveis de comunicação - como smartphones e, mais recentemente, tablets - e, de outro, retiraria as editoras de sua posição de aparente inércia frente à disseminação das HQs em formatos digitais.

IVerse e Graphic.ly demonstrariam que a percepção do digital e do seu potencial por estas editoras estava, senão atrasada, equivocada quanto ao que seus consumidores queriam do que por elas era produzido. A lógica colaborativa das comunidades scan terminaria por engendrar esboços viáveis de entornos de produção e consumo simbólico. Mais: estas aplicações que contavam com a instantaneidade e ubiquidade dos dispositivos com os quais interagiam, apostavam não apenas na multiplicidade de contatos, mas na manutenção destes como uma cadeia de valor agregado e compartilhável.

Quando os primeiros tablets surgiram, em meados de 2010, o potencial destas aplicações se tornara evidente. Para lidar com este novo ambiente comunicacional esta indústria se vira obrigada a estabelecer parcerias com aqueles que desvendaram este novo modelo. Neste contexto, o exemplo emblemático desta transformação é o surgimento do serviço Comics by Comixology.

Nascido em 2007, inicialmente como uma comunidade que disponibilizava um serviço online de pull-list (espécie de lista semanal com os lançamentos das principais editoras norte-americanas) para fãs de HQs, a Comixology sofreria uma metamorfose em 2010 quando, além da sua tradicional lista, se transformaria em uma plataforma para comercialização de HQs em formato digital para smartphones e tablets - como IVerse e Graphic.ly.

Além das edições neste formato, o Comics by Comixology também estendera sua atuação permitindo a compra de HQs impressas e sua retirada em comic stores - permitindo que os usuários de seu serviço também pudessem escolher o formato que bem entendessem. Assim, com a recente disseminação de tablets e de outros suportes digitais, a indústria que antes demonstrava receio em relação a este ambiente aparentemente caótico, percebera neste um novo lugar de interação.

Assim, como Wolk (2011) sugere, a ascensão de aplicações como Comixology, IVerse e Graphic.ly evidenciava o apelo de uma geração de nativos digitais por uma indústria que se recusara a reconhecê-los em um primeiro momento mas que, diante de sua expressão colaborativa, seria submetida a sua manifestação. Para o pesquisador, estas aplicações representam a resposta de uma geração que se desenvolvera tendo a subcultura scan como sua única opção de acesso a HQs em formato digital.

Aplicações como Comixology representam, sobretudo, a interseção de uma indústria em sua transição com toda uma geração de consumidores em potencial. Os dispositivos móveis de comunicação, as tecnologias de produção e distribuição sob a guarda de fãs ou de outros afeitos às transformações do entorno comunicacional que envolve esta mídia terminariam por empurrá-la para além dos limites tecnológicos tradicionais que a envolvia.

A transformação que ora as HQs experimentam foram imprevistas, mas, mesmo sob tal atributo, a conversão delas ao digital não instilou o temor que outras indústrias experimentaram ao longo das últimas décadas frente às metamorfoses hipertecnológicas de seu entorno simbólico. No universo particular das HQs, as tecnologias do digital representaram, em um primeiro momento, um lugar ignorado; em seguida, um espaço potencial promissor, mas temível; e, por fim, um presente tecnologicamente manifesto e aceito em todas as suas variações culturais.

As “duas grandes” e outras mais ora abraçam aplicações como Comixology (PEARL, 2011), Graphic.ly ou IVerse reconhecendo nelas o viço das quartas-feiras futuras<sup>1314</sup>HQs em Convergência (dia em que tradicionalmente são publicadas e distribuídas as edições das revistas em todos os postos de venda nos EUA). A indústria das HQs percebera contemporaneamente que a imprevisibilidade do entorno hipertecnológico que a envolvia proporcionara àqueles que dela se enredaram - e que compreenderam o mosaico complexo investido pelo manto da digitalização e da ubiquidade convergentes que ela ostenta - uma experiência de consumo tão potencialmente rica quanto aquela que a caracterizara até então.

Este, portanto, é o momento atual de uma expressão cultural que parece sobreviver ao assédio das hipermídias.

## Referências

BARRERO, Manuel. Cómics digitalizados: Promoción y preservación de las publicaciones con historietas en los espacios hipermedia. Diálogos de la Comunicación, Espanha, n. 78, dez. 2009. Disponível em: <<http://www.dialogosfelafacs.net/revista/upload/articulos/pdf/78BarreroManuel.pdf/>>. Acessado

em 16 Mai. 2011;

BENKLER, Yochai. *The Wealth of Networks - How Social Production Transforms markets and freedom*. Londres: Yale University Press, 2006;

BOLLIER, David. *Viral Spiral - How the Commoners Built a Digital Republic of Their Own*. New York: The New York Press, 2008;

CALVI, Juan C.; SANTINI, Rose Marie. *La Cultural de Internet*. In: MONZONCILLO, José Maria Álvarez. *La Televisión Etiquetada - Nuevas Audiências, Nuevos Negócios*. Madrid: Fundación Telefónica, 2011. p. 103-125;

CASTELLS, Manuel. *A Galáxia da Internet - Reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade*. São Paulo: Jorge Zahar Editor, 2003;

CDISPLAY. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2010. Disponível em: <<http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=CDisplay&oldid=420384531>>. Acesso em: 22 maio 2011;

COMIC BOOK ARCHIVE FILE. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2010. Disponível em: <[http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Comic\\_Book\\_Archive\\_file&oldid=429865947/](http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Comic_Book_Archive_file&oldid=429865947/)>. Acesso em: 21 Mai. 2011;

CRONIN, Brian. *The End of Scans Daily? Comics Should Be Good!* Los Angeles, USA, Fev. 2009. Disponível em: <[http://goodcomics.comicbookresources.com/2009/02/28/the-end-of-scans\\_daily/](http://goodcomics.comicbookresources.com/2009/02/28/the-end-of-scans_daily/)>. Acesso em: 20 Mai. 2011

DE CERTEAU, Michel. *A Invenção do Cotidiano - Artes de Fazer*. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1994;

JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. São Paulo: Editora Aleph, 2008;

MANOVICH, Lev. *Software Takes Command*. Versão de 20/11/2008. Disponível em: <[http://softwarestudies.com/softbook/manovich\\_softbook\\_11\\_20\\_2008.pdf](http://softwarestudies.com/softbook/manovich_softbook_11_20_2008.pdf)>. Acesso em 12 Jul. 2011;

PEARL, Kevin. *Marvel Digital Comics Expands Availability to comiXology Web Store*. Comixology.com. New York, Jul. 2011. Disponível em: <<http://blog.comixology.com/2011/08/10/marvel-digital-comics-expands-availability-to-comixology-web-store/>>. Acesso em 05 Ago. 2011;

\_\_\_\_\_. *Hipermediaciones - Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Barcelona: Editorial Gedisa, 2008;

TAVARES, Artur. *Será o Scan o Maior Vilão dos Quadrinhos?* Sedentario.org. São Paulo, Ago. 2007. Disponível em: <<http://www.sedentario.org/internet/sera-o-scan-o-maior-vilao-dos-quadrinhos-2068/>>. Acesso em 16 Mai. 2011;

WOLK, Douglas. *The iPad Could Revolutionize the Comic Book Biz - or Destroy It*. Wired.com. New York, Jul. 2011. Disponível em: <[http://www.wired.com/magazine/2011/06/ff\\_digitalcomix//](http://www.wired.com/magazine/2011/06/ff_digitalcomix//)>. Acesso em 16 Jul. 2011;

## **Converging Comics: consumption subcultures and the colaborative rising from a medium that expects survive to the digital ecosystem**

### **Abstract**

The article examines the influence of subcultures of fans and the communities in the exploration of comics transition to digital format. It proposes that the representations and the use of this medium exerts significant influence on the emergence of new

interfaces suitable for the maintenance of analogic logic of consumption. Those formats and applications that arose from the eletronic collaboration communities around the preservation of the comics have been crucial for the transition of the analogic user experience to the digital format.

### **Keywords**

Comic Books, Convergence, Colaborative Culture, Consumption.

## **Comics en Convergencia: subcultura del consumo y la manifestación colaborativa de un medium que espera sobrevivir a lo digital**

### **Resumen**

El artículo examina la influencia de las subculturas de los aficionados y de las comunidades en las exploraciones de transición del cómic a lo digital. Propone que las representaciones del consumo de este medio ejerce influencia significativa en la emergencia de a otras interfaces propicio para el mantenimiento de su lógica analógica de consumo. Los formatos y aplicaciones que surgieron de las comunidades de colaboración electrónica en torno a la preservación de los cómics han sido cruciales para la transición de la experiencia de usuario cerrado en la interfaz de los medios de comunicación.

### **Palabras-clave**

Cómic, Convergencia, La Cultura de Colaboración, Consumo.

*Recebido em 10/07/2012*

*Aceito em 27/10/2012*

Copyright (c) 2012 Autor(es) / Copyright (c) 2012 The author(s)  
The copyright of works published in this journal belong to the authors, and the right of first publication is conceded to the journal.  
Due to the journal being of open access, the articles are of free use in research, educational and non-commercial activities.

