

O AUTOR DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS, A AUTOBIOGRAFIA E A RELAÇÃO COM SEUS FÃS

THE COMIC BOOK AUTHOR, THE AUTOBIOGRAPHY AND THE RELATIONSHIP WITH HIS FANS

Paulo Henrique Nascimento Kielwagen¹

Paula Cristina Somenzari Almozara²

Resumo

Este artigo aborda uma experiência de construção autoral no contexto da produção de história em quadrinhos, considerando a metodologia autobiográfica e a versão de sentido na investigação da área de artes, considerando o trânsito dialógico entre o individual e o coletivo como uma ferramenta de reflexão. Para isso o objeto de estudo são as publicações de Blue e os Gatos que tiveram início em 2012, a partir de memórias e experiências na relação do autor e seu animal de estimação: o gato Blue. Trata-se, nesse contexto, de pensar inclusive sobre a forma de produção dessas publicações em um ecossistema digital e editorial utilizando plataformas na internet como formas de gerenciar a autossustentabilidade das produções e a relação com os fãs.

Palavras-chave: autobiografia; história em quadrinhos; cultura participativa; internet.

Abstract

This article deals with an experience of authorial construction in the context of comic book production, considering the autobiographical methodology and the version of meaning in research in the arts, considering the dialogic transit between the individual and the collective as a tool for reflection. For this, the object of study are the publications of Blue and the Cats that began in 2012, based on memories and experiences in the relationship between the author and his pet: Blue, the cat. It is, in this context, to think about the way these publications are produced in a digital and editorial ecosystem using internet platforms as ways to manage the self-sustainability of productions and the relationship with fans.

Keywords: autobiography; comic; participatory culture; internet.

¹ Professor Mestre, PUC-Campinas – CLC – Centro de Linguagem e Comunicação, Campinas, Faculdade de Artes Visuais, SP, Brasil. paulo.kielwagen@puc-campinas.edu.br; ORCID: 0000-0001-6836-0772

² Professora Doutora, PUC-Campinas – CLC – Centro de Linguagem e Comunicação, Programa de Pós-Graduação em Linguagens, Mídia e Arte, Campinas, SP, Brasil. almozara@puc-campinas.edu.br; ORCID: 0000-0003-4239-2551

1. Introdução

Este artigo reflete sobre a forma de produção de histórias em quadrinhos desenvolvidas no contexto das plataformas digitais disponibilizadas na internet, considerando a ideia de aproximação entre público e autor, bem como as formas de construção visual e poética baseada em uma metodologia autobiográfica. Tratou-se de uma investigação de mestrado no Programa de Pós-Graduação em Linguagens, Mídia e Arte da PUC-Campinas e a intenção do trabalho foi colaborar para o entendimento sobre as formas de atuação e sustentabilidade de produção dos autores independentes e refletir sobre as potencialidades de gerir conteúdos e narrativas visuais que escapam da mídia e formas editoriais hegemônicas da indústria de HQs. Para isso foi desenvolvido um estudo de caso sobre a produção editorial de *Blue e os Gatos* que pode ser definido como coletâneas de *historietas, ou seja*, narrativas ficcionais breves, em formato de arte sequencial, popularmente conhecidas como “tirinhas”.

De modo geral e em sua origem, as “tirinhas” eram conhecidas como publicações realizadas em jornais impressos e que se expandiram com as artes digitais para as várias plataformas de leitura na internet, o que alterou conseqüentemente o seu formato impresso original e a visualidade constituída por um único plano com que compreendia a sequencia total de história para um novo formato que provocou uma espécie de desmembramento do plano visual compreendido como uma sequencia em formato de “tira”, para imagens individuais, mantendo, no entanto, uma sequencia narrativa, pautada, por exemplo por visualizações dinâmicas orientadas pelos cliques ou passagem de telas comandadas pelo toque, como pode ser observado na plataforma do *Instagram*, demonstrada pela Figura 1, na qual cada imagem vai se apresentando a partir da movimentação de leitura - clique ou gestual - na tela do celular, de modo que se proceda a visualização de toda a história.

Figura 1: Paulo Kielwagen, Tirinhas no Instagram



Fonte: Arquivo pessoal

Assim, podemos pensar a partir de Ramos (2017) sobre essa mudança estrutural das tiras publicadas na internet que para além da liberdade da formação da história, permite construir a narrativa também em tamanhos variados e que escapa completamente das publicações impressas dos jornais, provocando uma mudança de ordem paratextual, na qual se pode caracterizar a produção das “tirinhas” na atualidade em basicamente seis tipos,

partindo assim das tradicionais ou simples, as tiras duplas, as tiras triplas - que podem ser justapostas na horizontal ou vertical -, as tiras longas maiores que três quadros, as adaptadas a formatos diversos e finalmente as experimentais – o que pode incluir até mesmo recursos de movimento como os *gifs*, sendo que:

Não há necessidade, por exemplo, de um autor registrar seu nome e o título da série na parte de cima da história, como geralmente ocorre nos jornais. Parte-se do princípio de que o leitor, por ter acessado aquela página virtual, já detém essas informações. (RAMOS, 2017, p.142)

O desenvolvimento dos aspectos tecnológicos, mudou a forma como o conteúdo é consumido. O perfil do leitor que agora é um usuário participativo nas redes acaba por provocar uma busca sobre as possibilidades de interação e formas de compartilhamento das informações de modo sistemático e massivo. Podemos observar tal comportamento na forma, por exemplo, como os *links* das notícias mais interessantes nas edições *online* dos jornais são avidamente republicadas em redes sociais para divulgar e/ou marcar algum acontecimento ou mesmo um posicionamento político, que reflete a necessidade de demonstrar os gostos e a personalidade do usuário.

Entre as transformações relacionadas à experiência da leitura em si das tirinhas, podemos pensar que a mais significativa é a relação de cumplicidade do público com a história, e o usuário entra em contato com uma narrativa na qual ele pode não somente usufruir, mas contribuir, sendo esta interação um princípio que fundamenta a narrativa transmídia. Porto-Reno et al. (2011) cita o Wikipédia como exemplo do modo como o público assume o papel de colaborador e coautor, evidenciando a resignificação coletiva, ultrapassando as barreiras dos limites físicos, sociais e até mesmo nacionais. Há uma nova maneira de ação recíproca e aquisição do conhecimento que se dá junto a uma mudança no processo de transformação cultural, pois passa a ser constituído a partir do envolvimento das muitas partes presentes no processo de comunicação.

A mediação pelo computador traz aspectos importantes para a relação social, como o distanciamento entre as pessoas envolvidas na construção dessa relação pode alterar a forma através da qual ela é estabelecida. Esse distanciamento proporciona, por exemplo, anonimato sob muitas formas, já que a relação entre o corpo físico e a personalidade do ator já não é imediatamente dada a conhecer. (RECUERO, 2009, p.37)

Para nortear essa pesquisa e trazer à luz um objeto de estudo de análise autobiográfica, foram escolhidos aspectos específicos da criação de *Blue e os Gatos*³, sendo que a internet foi o meio inicial de publicação da primeira fase de criação da personagem.

Destaca-se, ainda, por essa escolha, como a internet veio a beneficiar a aproximação de um grupo de fãs desse trabalho e, como por meio dessa aproximação nas redes sociais, a cultura participativa se reflete nas histórias dos personagens que compõem essas tirinhas.

Os fãs que acompanham as tirinhas de *Blue e os Gatos* entraram assim na dinâmica da narrativa, tanto textual como imagética, demonstrando a vivência e intimidade de relações sociais comuns, em especial os tutores de gatos, mas também as pessoas que conhecem as características especiais desses felinos, o que aproxima a história contada pelas tirinhas com possíveis histórias vividas ou conhecidas pelos fãs por meio de uma relação não apenas estética, mas experiências de relacionamento com os animais apresentadas nessas produções.

³ *Blue e os Gatos* é uma criação do artista Paulo Kielwagen que desde agosto de 2012 apresenta periodicamente as tiras em sua página no Facebook e no site: <https://blueeosgatos.com.br/>

O que possibilita ao leitor, mesmo que de modo sintético estabelecer uma experiência de proximidade e pertencimento com a história apresentada, potencializadas inclusive por vezes pelo formato de diagramação e de plataforma utilizada, que pode ressaltar aspectos emocionais, de familiaridade e proximidade despertados pela personagem e pelas características dos gatos de modo geral.

Essa sensação de identificação com as histórias narradas em *Blue e os Gatos* passa a ser um agente ativo e um capital social, e os leitores potencialmente também se identificam com o artista ao sentirem que a produção pode relatar vivências semelhantes entre o observador e os personagens, gerando uma certa cumplicidade.

2. Um Olhar Autobiográfico e a Experiência Viva Como Questões Metodológicas de Pesquisa

Segundo Delory-Momberger (2012), o projeto fundador de uma pesquisa autobiográfica aborda questões centrais referentes à *antropologia social* e à *constituição individual*, bem como aborda o modo como os indivíduos se constituem em torno de aspectos históricos, sociais, culturais, linguísticos, econômicos, entre outros. Delory-Momberger (2012, p. 524) traz à luz, assim, a autobiografia como uma experiência individual em tempo biográfico, mas que se situa nos espaços de uma vida social, que, segundo a própria autora, diz respeito à “escrita da vida” como um registro individual de uma experiência constituída socialmente.

Na construção metodológica da pesquisa também recorreremos a Amatuzzi (2021, p. 22) que fundamenta a ideia de “*Versão de Sentido*” (VS) a partir da qual “é possível descrever, de um ponto de vista mais fenomenológico” o processo vivido, assim, Amatuzzi evidencia três níveis que norteiam a constituição da VS: as *pessoas*, o *tempo* (presente, passado e futuro) e o *espaço*. A pessoa, ou as pessoas, os indivíduos que compõem a ação descrita na VS; já com relação ao tempo, a *fala* traz o passado lançando em direção ao futuro e o espaço atrelado a uma fala autêntica e genuína, intencionalmente o lá e o aqui.

Em uma pesquisa de caráter interdisciplinar e artístico como a empreendida nessa investigação tais bases metodológicas colaboraram para a construção visual em um campo poético expandido, pela qual, como discorre Ricouer (1994), há uma identidade estrutural entre as vivências, a forma como a história é narrada e sua implicação no tempo que está dentro do indivíduo, dentro da alma, e que não pode ser simplificado como acontecimentos lineares e progressivos, pois isso só acontece em função das vivências do humano, ou seja, o humano é um dispositivo temporal.

Nesse sentido, os dois enigmas - o do ser/não-ser e o da medida do que não tem extensão - são resolvidos ao mesmo tempo; de um lado, é a nós mesmos que retornamos: “É em ti (*in te*), meu espírito, que meço os tempos” (27, 36). E como? Enquanto aí permanece, depois de sua passagem, a impressão (*affectio*) produzida no espírito pelas coisas que passam: “A impressão que as coisas passando deixam em ti, aí permanece, (*manet*) depois de sua passagem, e é ela que meço quando está presente, não essas coisas que passaram para produzi-la. (RICOEUR, 1994, p.37)

O artista ao se debruçar sobre a própria produção como objeto de estudo (*corpus* de estudo), carrega essas perspectivas temporais nas quais as vivências permanecem inexoravelmente nele e não em meu passado, afinal, a memória não é constituída em um tempo linear; as vivências o constituem, e fazem parte de dele.

Portanto, a autobiografia carrega a veracidade dessas vivências, ao serem narradas

pelo próprio indivíduo que as vivenciou. O registro dessas vivências, por meio da VS, pode ser lido em dois níveis: primeiro transmite a vivência de um autor e, no segundo nível, comunica o sentido da relação vivenciada pela pessoa, pois deve levar em consideração o contexto, o espaço, o ambiente, o ecossistema e volta, a partir daquele momento apreendido.

Delory-Momberger (2012), por sua vez, destaca a atividade biográfica como sendo uma forma de compreensão e de estruturação da experiência e da ação das vivências do indivíduo do mundo que o rodeia, e:

[...] o falar de si recobre, por suas vezes, formas diversas que tem relação com a pluralidade dos objetivos enunciativos e dos tipos discursivos que elas põem em funcionamento. Nelas encontraremos diferentes tipos de discurso: descritivo, explicativo, argumentativo, avaliativo etc. (DELORY-MOMBERGER, 2012, p.525)

Para essa autora, a finalidade da pesquisa biográfica é apreender a singularidade de uma fala e de uma experiência vivida pelo indivíduo, o qual, narra a existência de uma experiência vivida, lembrando que a sua narrativa já passou por recortes e adequações da sua própria memória, afinal, a experiência vai além da dimensão constitutiva da individualidade. Para Delory-Momberger (2012, p. 526)

O devir biográfico é sempre o produto de uma interação entre ação dos indivíduos e o determinismo das estruturas. E a maneira como as pessoas dão conta (também a si próprios), pelo relato, dos caminhos e processos por meio dos quais se constituíram não pode deixar de recortar as estruturas sincrônicas e diacrônicas que modelam os percursos individuais.

Delory-Momberger (2012) questiona a sustentabilidade advinda da regra entre pesquisador e pesquisado ou mesmo entre *narratário* e *narrador*, e questiona se essa situação pode ter paradoxo entre opiniões,

quem é o verdadeiro *perguntador* numa entrevista bibliográfica? Aquele que fala e conta ou aquele que ouvir e recebe? E o papel do entrevistador e do entrevistado, como analisar toda narrativa do entrevistado sem passar pelo filtro do entrevistador? (DELORY-MOMBERGER, 2012, p.528)

Com base nesses elementos compreende-se o indivíduo produtor de história em quadrinhos (objeto de estudo), que a escolha mais plausível (metodologicamente) é que, no processo de construção artística autoral, a descrição de uma vivência é a narrativa da *percepção* dessa vivência.

Durante o ato de contar por meio das HQs as experiências vividas o próprio recorte daquela vivência gera uma história organizada com base na sucessão de acontecimentos, apresentada como um todo, trazendo o *enredamento*, *configuração*, *síntese do heterogêneo*, dando, assim, um sentido de contribuição dessa vivência narrada (*círculo hermenêutico*) (RICOEUR, 2003 *apud* LISBOA, 2013).

A partir desse pressuposto o autor, quando conta uma história, e, nesse contexto, a sua própria, dará uma dimensão performativa, ou seja, vai depender de como o narrador interpreta aquela experiência e como ele projeta seu olhar sobre o objeto interpretado, para produzir efeitos sobre aquilo o que é relatado, no caso dessa pesquisa é a produção artística.

Ainda com base em Delory-Momberger (2012) e Ricoeur (2003 *apud* LISBOA, 2013), a construção de histórias em experiências vividas pelo autor trata de um diálogo com o mundo interior e o mundo exterior e como o autor interpreta e absorve as referências externas, ou seja, como a cultura pop, a família, a comunidade, os fãs e as relações pessoais e virtuais o

alimentam e o modificam a partir do momento em que se mantem contato com elas — em um processo de absorção, internalização e transformação.

Por isso, pode-se inferir que o artista de HQs, e os artistas de modo geral, estão em constante construção. De certa forma, o artista modifica o mundo ao seu redor e o mundo ao seu redor também o modifica:

[...] entre os indicadores retidos da identificação dos processos de autoformação, um lugar central é atribuído a transação definida como estabelecimento de uma relação entre dois elementos e ponto de articulação entre a economia interna do vivente e seus ambientes externos. (DELORY-MOMBERGER, 2012, p.531)

Segundo Ricoeur (2003 *apud* LISBOA, 2013, p. 108), “designar-se a si mesmo como autor evidencia o caráter de atribuição de direitos e deveres a que este indivíduo está sujeito”. Assim, a identidade narrativa se dá por todo o caminho percorrido e único — e de cada indivíduo — influenciado por vivências e as experiências dos outros que cruzam o seu caminho; culturas e signos e a crenças dos outros.

Delory-Momberger (2012, p. 535) conclui que o pesquisador, mesmo que esteja munido de modelos e grades de metodologias, às vezes não pode fazer nada, a não ser “contar” com aquilo que lhe “contam” os relatos dos outros, ou suas próprias vivências, e esse é o preço de uma ciência “humana”, o seu tesouro, e é isso o que pretende fazer aqui a partir de um estudo de caso de uma produção autoral: *Blue e os Gatos*.

3. A Trajetória do Artista e sua Produção

A afirmação de Amatuzzi (2021, p. 14) de que ele começou a pensar que a Versão de Sentido “é uma espécie de radiografia fenomenológica de um encontro”, se conecta com a percepção e memória que esse encontro se dá com a vida.

Assim, a produção de *Blue e os Gatos* começa muito antes de sua própria existência com os registros da produção artística do autor que aconteciam desde sua infância em cadernos, com e sem pautas, usados na escola. Nas quais algumas apostilas escolares tinham em sua borda pequenos desenhos que, ao serem folheados rapidamente, davam a sensação de movimento. E a descoberta de que isso tinha um nome, “*flip book*”, e era um estilo de animação 2D, abriu novas possibilidades. O potencial de socialização que se dava na troca de desenhos feitos nos cadernos de colegas de escola e a lembrança dessas aventuras escolares abriram as portas para situações de aprendizagem e relações sociais fundamentais da infância do autor-desenhista.

A narrativa de um enredo curto, a história de uma página, e uma história totalmente gráfica são características do trabalho em *Blue e os Gatos*, mas antes disso, é importante relatar que outras experiências profissionais também determinaram as características de *Blue e os Gatos*, pautados principalmente na ideia de Eisner (2008), expostas em seu livro *Narrativas gráficas*, no qual analisa as histórias em quadrinhos, começando pela história da narrativa, e explica a função de uma história, a diferença de uma história impressa em textos e uma história contada com imagens. Assuntos como: imagens como ferramentas narrativas; imagens estereotipadas; simbolismos; histórias construtivas simbólicas e que estão presentes em suas análises foram fundamentais para a constituição do percurso até *Blue e os Gatos*.

Nesse momento como reflexo da pesquisa autobiográfica, pode-se afirmar que esta como uma “bricolagem é, afinal, o signo e a garantia de uma busca ‘humana’ de compreensão

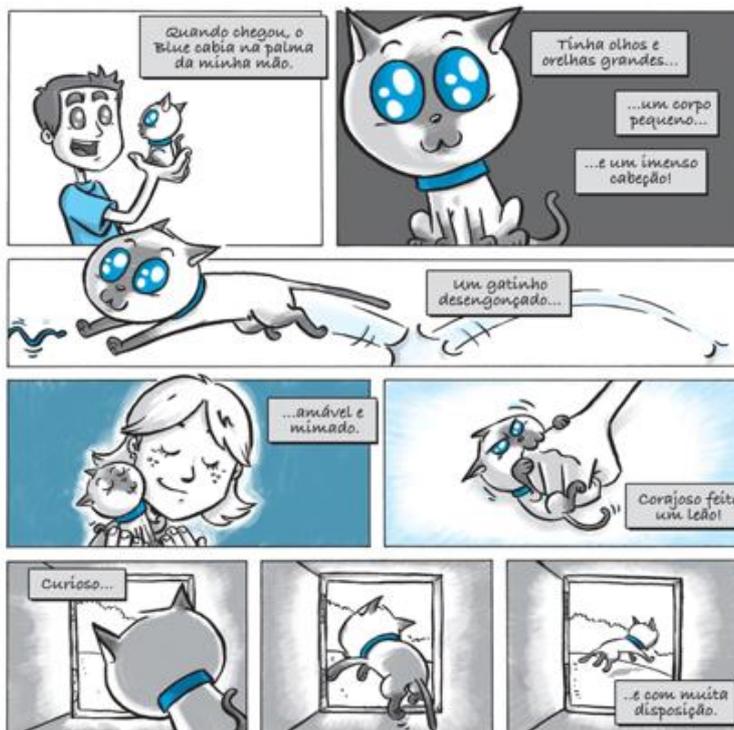
e de conhecimento empreendida por seres singulares e endereçada a outros seres singulares” (DELORY-MOMBERGER, 2012, p. 535).

E assim, apresentamos essa trajetória de produção editorial digital que se estabelece pela experiência pessoal autobiográfica na criação das narrativas da personagem, o gato “Blue”, como um estudo de caso, mas que demonstra em igual importância as estratégias de gestão que colaboraram para uma amplificação dos métodos e formas de atuação do autor independente de HQs.

4. *Blue e os Gatos*

O gato Blue foi um filhote, abandonado com um pouco mais de um mês e com características da raça siamesa, ou seja, de olhos azuis, pelagem bege claro, extremidades escuras, de orelhas grandes. O contato inicial com Blue rendeu uma história que se tornou a abertura do primeiro livro (Figura 2) sobre essa convivência e ideia autobiográfica.

Figura 2: Quadrinho do primeiro livro sobre a chegada do Blue



Fonte: Arquivo pessoal

Em HQs, é comum o artista trazer suas vivências cotidianas para a narrativa da arte sequencial, assim como, por exemplo, Maurício de Sousa trouxe seus filhos e suas experiências. O tema “animal de estimação” possui um apelo emocional muito forte por apresentar o potencial de conectar o autor ao seu leitor.

A solução no caso de *Blue e os Gatos* foi trabalhar as características do felino, e interpretar sua personalidade e pensamento a partir de nuances e peculiaridades do convívio com um animal de estimação.

Nesse caso a observação do comportamento do animal é imprescindível, não apenas no caso do gato *Blue*, mas também dos outros gatos que apareceram na construção da história e potencialmente podiam conviver com ele, ressaltando as diferentes personalidades dos animais envolvidos na história.

As características do Blue que mais se destacaram de início forma a de um filhote bem enérgico, cheio de si e orgulhoso. Como se sua personalidade não coubesse em seu corpinho, e cada percepção sobre ele gerava assim uma história, como na Figura 3, na qual seu reflexo em uma superfície espelhada projeta-se metaforicamente com um leão.

Figura 3: Paulo Kielwagen, Imagem Blue e os Gatos - Blue



Fonte: Arquivo pessoal

Ao mesmo tempo que é possível ao autor criar relações ficcionais, o contato e as experiências diárias de convívio com seu “personagem” permitem uma observação dirigida e amplificada para situações que são recorrentes e comuns entre o comportamento da maioria dos gatos. Essa estratégia permite que o público se aproprie ou sintam-se compelido a realizar comparações com suas próprias experiências, fazendo com que o resultado dessa apropriação se estabeleça por meio da tríade entre a imagem visual, a narrativa e a interpretação do leitor baseado em suas experiências.

A questão sobre uma personagem ser fundada em pessoas, situações, animais que são do convívio familiar ou social de um autor não é uma novidade, pois basta pensarmos na Turma da Mônica, na qual muitos dos personagens são inspirados nos próprios filhos do Maurício de Sousa.

Tal contexto parece ser comum aos quadrinistas que produzem conteúdos sobre o dia a dia, relacionamentos, animais de estimação, questões psicológicas e fazem tirinhas online como, por exemplo, em uma pequena digressão, podemos citar a produção audiovisual, *Simon’s Cat*⁴, do animador britânico Simon Tofield.

O olhar para essas ações cotidianas no caso da produção de *Blue e os Gatos*, ajuda o público a vivenciar e se verem representados nas histórias em quadrinhos que seguem a trajetória de vida dessa personagem.

Recuero (2009, p. 40) fala sobre a sensação de pertencer a uma história por meio de associação às vivências do leitor, ao se relacionar com situações do seu cotidiano, a história comum entre leitor e artista, proporciona, assim, um estreitamento da relação. “Embora o autor tenha relacionado o pertencimento com o laço associativo, poderíamos relacionar um

⁴ <https://simonscat.com/>

pertencimento relacional como emergente da interação social mútua” (RECUERO, 2009 p. 40). Logo, os fragmentos dos acontecimentos, narrados nas tirinhas, ajudam a aproximar fã e autor.

5. Uma Experiência Imbricada na e Pela Internet como Suporte para a Produção de *Blue e os Gatos*

As formas de editoração das histórias do personagem *Blue*, apresentam um aspecto híbrido, desenvolveram-se também em edições impressas, mas possuíram uma identidade visual estratégica que teve como suporte um plano de negócios, no qual a internet foi fundamental para construir uma base de público, que por sua vez possibilitou a geração de produções em outros suportes.

Antes mesmo de ter um site próprio, as histórias de *Blue e os Gatos* foram publicadas a partir do *Facebook*. Nesse período por volta de 2012, a plataforma lançou um modelo específico de páginas, as *fanpages*.

O algoritmo oferecido, no início, pela plataforma seria oportuno para que os produtores de conteúdo, personalidades e empresas aderissem ao modelo que a rede social estava propondo, pois o incremento de visibilidade da plataforma era atrativo para disseminação do conteúdo produzido.

Dentre os aspectos positivos para o projeto do *Blue e os Gatos*, o *Facebook* possibilitava a interação e direcionamento do material para um público interessado em temas específicos. O aspecto negativo do uso da plataforma, naquele momento, era a limitação que essa rede social impunha para uma divulgação externa.

No entanto, a dinâmica de construção da base de fãs no *Facebook* foi extremamente atrativa. E nesse sentido, a primeira versão do *website de Blue e os Gatos* foi desativado e os esforços se concentraram nessa rede social. O que impeliu a uma outra questão sobre a produção de conteúdo que cuja periodicidade de publicação das tiras em quadrinhos era imperativa, considerando a exigente interação do público.

Assim, com na ideia das publicações em jornais, a *fanpage* de *Blue e os Gatos* determinou uma periodicidade diária nos produtos e a relação de conexão com o público foi potencializada pela função das notificações no que diz respeito aos avisos de publicação de novos conteúdos para os seguidores. Prática essa, estabelecida nas redes como uma maneira de engajar e propiciar a monetização das publicações realizadas, mantendo a fidelização do público a partir de uma agenda estabelecida para novas postagem, de modo que este saiba quando voltar para ter acesso as novas publicações.

A recorrência diária de conteúdos implica também em uma estratégia de produção regrada e disseminada dentro da linha do tempo da *fanpage*, o que fideliza e mantém o público interessado.

De modo geral, as experiências de gestão de conteúdo nas mídias sociais determinam formas de produção que, inclusive, levam a alteração das dinâmicas de sustentabilidade financeira que passam a ser monetizadas por *views*, inscrições, *likes*, patrocinadores e publicidade inserida nos conteúdos das histórias.

Pela experiência vivenciada na produção de *Blue e os Gatos*, observou-se que a dinâmica de criação das tiras em quadrinhos impressos em periódicos de grande circulação emula de certo modo a dinâmica de publicação das redes sociais, mas garante outros aspectos

(com ressalvas) sobre a independência do produtor individual.

A forma de interação nas redes, diferentemente das mídias impressas alterou em profundidade, a relação de influência estabelecida pelo público na criação de assuntos para as histórias, o que se conecta com a ideia de Recuero (2009), quando fala sobre a importância dos produtores de conteúdo gerarem conexões que façam sentido para o público com o qual interagem, assim:

[...] entender como os atores constroem esses espaços de expressão é também essencial para compreender como as conexões são estabelecidas. É através dessas percepções que são construídas pelos atores que padrões de conexões são gerados. (RECUERO, 2009, p.27)

Nesse sentido, para a produção de *Blue e os Gatos*, o ambiente da rede social *Facebook* foi propício para a construção de grupos de fãs que se relacionavam com o tema dos gatos e, que por sua vez, compartilhavam conteúdos em suas redes, amplificando o alcance da *fanpage*. Pois, ainda segundo Recuero (2009, p. 77), as redes sociais implicam em uma “multiplexidade” por meio das ferramentas utilizadas para “manter uma mesma conexão social”. Assim, o trabalho em uma plataforma como essa é manter o personagem relevante e atuando para e de acordo com o interesse dos grupos sociais na rede.

No caso de *Blue e os Gatos* nos primeiros três meses de *Facebook*, foram contabilizados 5 mil seguidores na página e as publicações tinham uma boa média de pessoas interagindo nos comentários e sugerindo conteúdos.

Em março de 2013, foram atingidos 20 mil seguidores, o que abriu a oportunidade de se trabalhar com patrocínio, no caso, um hospital veterinário, que obviamente estava conectado com o tema, determinando um novo objetivo para as histórias, ao incorporar conteúdo sobre saúde e cuidados de animais nas narrativas de *Blue e os Gatos*.

Com o patrocínio essa abordagem relacionada ao cuidado de alimentação, higiene, vacinação e saúde foram importantes para o próprio perfil do público envolvido. O investimento de um patrocinador permite o impulsionamento dos conteúdos da página para que, gradativamente, seja possível atrair mais seguidores e, cumprir metas, como por exemplo o aumento para 50 mil seguidores no mesmo ano. Percebe-se que esses tipos de parcerias trabalham para a validação de uma reputação do personagem *Blue*, segundo o qual, “O conceito de reputação implica diretamente no fato de que há informações sobre quem somos e o que pensamos, que auxiliam outros a construir, por sua vez, suas impressões sobre nós” (RECUERO, 2009, p. 109).

A intenção deste primeiro ano de *Blue e os Gatos* foi angariar seguidores para as histórias e, ao mesmo tempo, testar os assuntos interessantes para o público. Com a periodicidade diária das tirinhas isso possibilitou a organização de conteúdo suficiente para propor um livro físico. O que impactou em outros aspectos desse ecossistema do produtor independente que diz respeito a participação em feiras dedicadas as artes gráficas e as HQs.

A primeira publicação impressa das tirinhas do *Blue e os Gatos*, foi lançada em novembro de 2013, no Festival internacional de Quadrinhos (FIQ), em Belo Horizonte. Além das tiras, o livro contou com uma história inédita chamada “Como começou” cuja proposta abarcou a participação de artistas convidados que fizeram suas versões dos personagens. Esta publicação foi viabilizada pelo Edital de Apoio às Artes, da Fundação Cultural de Joinville (SC), ampliando as produções e disseminação de conteúdo nas redes sociais que motivaram encontros e contatos com os fãs por meio de eventos de HQs.

Com essa movimentação entre os meios, o website *Blue e os Gatos* foi desenvolvido no início de 2014, levando em conta que as limitações⁵ sobre o uso da plataforma *Facebook* começaram a ficar mais evidentes em função de novas políticas de conteúdo e algoritmos sendo necessário, portanto, construir um ambiente específico para centralizar todas as informações relevantes do projeto *Blue e os Gatos*.

A intenção foi construir um *website* dedicado a *Blue e os Gatos* em formato de *Blog*, que geraria uma espécie de arquivo onde os conteúdos e histórias pudessem ser sempre vistos e acessados, com apresentação formal do autor e dos personagens, agenda e notícias relevantes, um canal de comunicação oficial voltado para a captação de patrocínio e licenciamento de histórias, bem como uma loja para as publicações impressas e produtos relacionados.

A dinâmica posterior foi amplificar as produções de material impresso a partir do sistema de financiamento coletivo e assim, as edições, website, plataformas sociais se retroalimentavam. O financiamento coletivo foi um instrumento importante para a produção de publicações de *Blue e os Gatos*, pois segundo Avila (2020, p. 43) há cinco vantagens referentes ao financiamento coletivo: segurança; poder de gestão da comunidade; experiência; visibilidade de marca; demonstrar que há audiência para o livro; e três desvantagens: exposição; ansiedade; sobrecarga.

Nas campanhas de financiamento coletivo, foi perceptível o acompanhamento do grupo de fãs e mais uma vez, como afirma Avila é interessante: “aumentar o contato com os fãs por meio da publicação de um original financiado em conjunto; criar uma comunidade em torno do livro e da sua marca” (AVILA, 2020, p. 44).

A próxima etapa de gestão da produção de *Blue e os Gatos*, foi levada a termo em 2016, em uma campanha de financiamento recorrente. A diferença entre as duas modalidades (financiamento coletivo e recorrente) é de que o financiamento coletivo tende a ser direcionado a uma ação pontual e o financiamento recorrente, como o próprio nome diz, é contínua, sendo que o produtor de conteúdo pode propor metas mensais para entregar aos seus colaboradores.

No contexto dessas plataformas de financiamento, a grande questão é atingir no início um bom valor de pagantes, pois o projeto que está em evidência no ranking de projetos populares na plataforma de financiamento ganha destaque aparecendo na página inicial: “Dados do Catarse apontam que a taxa de conversão ideal da plataforma varia entre 5% e 8% ou seja para cada 100 visitantes da página do projeto de cinco a oito pessoas estão apoiando a campanha” (AVILA, 2020, p. 172).

É de qualquer modo necessário salientar que “os sistemas sociais e as redes sociais estão em constante mudança. Essa mudança não é necessariamente negativa, mas implica no aparecimento de novos padrões estruturais” (RECUERO, 2009, p. 88). E, portanto, é necessário ao artista manter a atenção e talvez, mais necessário: provocar as mudanças, não apenas acompanhar tendências, mas estabelecer relações sociais e afetivas mais intensas.

6. Considerações Finais

Como artistas e produtores de conteúdos visuais, sejam eles em mídias digitais e/ou

⁵ Na época o *Facebook* de *Blue e os Gatos* contava mais de 500 tiras publicadas e 70.000 seguidores na página, no entanto, o alcance da plataforma sofreu redução significativa.

produções editoriais impressas, podemos afirmar que para além das vivências do cotidiano na constituição de um ambiente de realização, como foi apontado pelo estudo de caso de *Blue e os Gatos*, o autor independente precisa estar atento a gestão das plataformas e recursos oferecidos pelas redes sociais, considerando a flutuação permanente das formas de operar das mídias digitais.

Nesse sentido, um dos desafios de ser um autor independente é o fato de produzir conteúdo, organizar e gestar todo o processo que envolve a apresentação do material narrativo e visual, mas também o de estar atento as inflexões de um mercado digital que, as vezes, pode ser hostil ou mesmo predatório.

Tais questões obviamente impactam no conhecimento e nas experimentações de plataformas e serviços digitais que podem, por muitas vezes, oferecer pouco retorno imediato, ou em muitos casos nenhum retorno aparente, o que implica em uma lógica de mercado tão voraz como a dos sistemas culturais hegemônicos. No entanto, artista, ilustrador e/ou quadrinista devem ter em mente que a presença em meios digitais é de importância estratégica, pois bem ou mal, em primeira análise isso atenua as barreiras entre o autor e o público.

Nesse ecossistema também é fundamental ter em mente outros modos de produção editorial relacionados não apenas ao digital, mas a arte impressa que impacta de modo efetivo retroalimentando todo o processo de produção que pode se tornar sistêmico e integrado.

Referências

AMATUZZI, Mauro Martins. **O uso da versão de sentido na formação e pesquisa em psicologia**. Coletâneas da ANPEPP. Pontifícia Universidade Católica de Campinas. <https://www.anpepp.org.br/acervo/Colets/v1n09a01.pdf>, Acesso em: 10 de outubro, 2021.

AVILA, Marina; VLAD, Valquiria. **Crowd: o guia do financiamento coletivo para autores de livros e editores de livros**. São Caetano do Sul, SP: Wish, 2020.

DELORY-MOMBERGER, Christine. Abordagens metodológicas na pesquisa biográfica. **Rev. Brasileira Educ.**, dez 2012, vol.17, no.51, p.523-536. ISSN 1413-2478.

EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial**. Tradução Luís Carlos Borges. 3ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

EISNER, W. **Narrativas gráficas de Will Eisner: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos**. Tradução Leandro Luigi Del Manto. 2ª ed. São Paulo: Devir, 2008.

GREGOLIN, M. do R. Análise do discurso e mídia: a (re) produção de identidades. In **Comunicação, mídia e consumo**. SP, Vol. 4, N 11, p.11-25, Nov, 2007.

LISBOA, Marcos José Alves. O conceito de identidade narrativa e a alteridade na obra de Paul Ricoeur: aproximações. **Impulso**, Piracicaba, 23 (56), 99-112, jan.-abr. 2013. ISSN Impresso: 0103-7676. ISSN Eletrônico: 2236-9767 DOI: <http://dx.doi.org/10.15600/2236-9767/impulso.v23n56p99-112>

MOROZOV, Evgeny. **Big tech: a ascensão dos dados e a morte da política**. São

PORTO-RENO, Denis et al. Narrativas transmídia: diversidade social, discursiva e comunicacional. **Palavra Chave**, Chia, v. 14, n. 2, p. 201-215, dez. 2011.

RECUERO, Raquel. **Redes sociais na internet**. Coleção Cibercultura. Porto Alegre: Sulina, 2009.

RICOEUR, Paul. **O conflito das interpretações: ensaios de hermenêutica**. Tradução de H. Japiassu. Rio de Janeiro: Imago, 1978.

RICOEUR, Paul. **Tempo e Narrativa (Tomo 1)**. Tradução de Constança Marcondes Cesar. Campinas, São Paulo: Papyrus, 1994.