

À tela infinita... e além: um estudo sobre o uso de recursos da Hipermídia na criação de Histórias em Quadrinhos digitais¹

Liandro Roger Memória Machado

Instituto Universidade Virtual - Universidade Federal do Ceará (UFC)

Fortaleza - CE - Brasil

liandroroger@virtual.ufc.br

Abstract. Comics were consolidated in modern culture in a way strongly related to press media, but the digital revolution made possible their reinvention, as hypermedia resources such as interactivity, animation, sound, multilinear storytelling, dynamic layout and infinite canvas began to come up as new elements to their repertoire. This research, developed during the Master's program on Communication at Universidade Federal do Ceará, intended to investigate how it is possible for comic authors to consider the use of hypermedia resources in the design of digital comics. Methodology included a literature review, a field gathering and interviews with artists, culminating on the experimental design and production of "Atravessando a Rua" (www.atravessandoarua.com), an original work of digital comics.

Resumo. Os Quadrinhos se consolidaram na cultura moderna de modo fortemente relacionado à mídia impressa, mas a revolução digital tornou possível sua reinvenção, uma vez que recursos da Hipermídia como interatividade, animação, som, narrativa multilinear, diagramação dinâmica e tela infinita tornaram-se novos elementos de seu repertório. Esta pesquisa, desenvolvida no Mestrado em Comunicação da Universidade Federal do Ceará, buscou investigar como pode o autor pensar o uso desses recursos na criação de quadrinhos digitais. A metodologia incluiu uma revisão bibliográfica, um levantamento de campo e entrevistas com artistas, culminando em um experimento de concepção e produção de "Atravessando a Rua" (www.atravessandoarua.com), uma história em quadrinhos digital original.

1. Introdução

Embora a prática de contar histórias com sequências de imagens justapostas remonte às origens da civilização humana [McCloud 2005; Moya 1977], as Histórias em Quadrinhos - também conhecidas como HQs - começaram a tomar a forma pela qual são conhecidas hoje ao longo dos séculos XIX e XX, quando se consolidaram como um dos mais difundidos meios de fabulação visual [Patati; Braga 2006] e um "componente central da cultura contemporânea" [Canclini 1990, p. 316]. Sua disseminação cultural se confunde com o desenvolvimento da própria mídia impressa: os Quadrinhos ganharam maior circulação e passaram a ter o formato que os caracteriza fortemente até hoje graças a grandes veículos como jornais e revistas [Gimenez Mendo 2008]. Boa parte do que se conhece como um repertório icônico dos Quadrinhos (balões de fala, requadros delimitados, cores saturadas, retículas aparentes, onomatopeias, diagramação em páginas retangulares) é resultado de sua proximidade com a indústria gráfica.

Cerca de um século depois do surgimento dos Quadrinhos como os conhecemos, a tecnologia digital abriu portas para uma convergência das mídias [Jenkins 2009], contribuindo para a hibridação das linguagens e para a criação de dispositivos móveis

¹ Dissertação de mestrado elaborada no Programa de Pós-graduação em Comunicação, do Instituto de Cultura e Arte da Universidade Federal do Ceará, durante os anos de 2015 e 2016.

multimídia, transformando as narrativas, o imaginário e a forma como o público se relaciona com a informação [Vilches 2003]. Inseridos nesse âmbito, os Quadrinhos também passaram a dispor de novas possibilidades. A fusão entre meios e as linguagens híbridas tornaram menos nítidas as fronteiras entre os domínios dos Quadrinhos, do Audiovisual e dos Games [Luiz 2013], e recursos da Hipermissão como interatividade, animação, som, narrativa multilinear, diagramação dinâmica e tela infinita passaram a figurar como novos elementos das HQs [Franco 2008].

2. Motivação

Recursos hipermidiáticos, contudo, nem sempre têm sido explorados plenamente pelos quadrinhistas que trabalham com a mídia digital [Gimenez Mendo 2008], e pouco tem sido discutido a esse respeito. Hoje, vê-se um amplo crescimento na produção e na distribuição de *webcomics* (quadrinhos na Internet), porém são escassas as iniciativas que exploram efetivamente os territórios da Hipermissão. A maior parte dos Quadrinhos digitais ainda são concebidos nos moldes dos paradigmas convencionais dos meios impressos [Santos; Corrêa; Tomé 2012].

3. Justificativa

A Internet é um rico espaço para distribuição de conteúdo cultural, e as Histórias em Quadrinhos têm se beneficiado cada vez mais disso [Guigar 2013]. A mídia digital passou a ser ferramenta não apenas de distribuição, mas também de criação de HQs, sobretudo em um mercado que exige cada vez maior rapidez e produtividade [McCloud 2006]. O computador e os softwares gráficos condicionaram os métodos de trabalho de quadrinhistas, roteiristas e ilustradores, e, mais que isso, passaram também a interferir na própria linguagem que orienta a visualidade narrativa dos Quadrinhos [Franco 2008]. Acredita-se que levantar discussões acerca do assunto abrirá espaço para um maior desenvolvimento das possibilidades dos Quadrinhos digitais.

4. Objetivos

Esta pesquisa teve, por objetivo, investigar a relação entre Quadrinhos e mídia digital, questionando como é possível aos autores pensarem o uso de recursos da Hipermissão na criação de Histórias em Quadrinhos digitais. Para tanto, buscou-se: contextualizar a relação entre os Quadrinhos e a mídia impressa; apresentar os aspectos que orientam a singularização dos Quadrinhos enquanto meio; problematizar as implicações da revolução digital sobre os Quadrinhos; analisar como alguns artistas têm explorado recursos diversos em suas Histórias em Quadrinhos digitais; e, por fim, relatar o desenvolvimento de uma história em quadrinhos digital original.

5. Metodologia

A pesquisa, desenvolvida no Mestrado em Comunicação da Universidade Federal do Ceará (UFC), consistiu em duas etapas: 1) um estudo teórico partir de revisão bibliográfica, de entrevistas com artistas e de um levantamento exploratório de campo que buscou reunir exemplos de HQs digitais; e 2) um experimento de criação e

produção de uma HQ digital original a partir da releitura de uma HQ impressa criada pelo próprio autor da pesquisa anos antes. No processo de adaptação, visou-se reelaborar a apresentação visual e a interatividade da história por meio da incorporação de recursos da Hipermídia, conservando-se o roteiro original. O texto da pesquisa foi organizado em três capítulos, sendo o primeiro, um estudo dos Quadrinhos tradicionais (impressos), o segundo, um estudo dos Quadrinhos digitais, e o terceiro, um relato de experiência da produção da HQ, que inclui reflexões acerca das mediações culturais e das limitações que condicionaram o processo criativo.

6. Desenvolvimento da pesquisa

O primeiro capítulo apresentou um levantamento acerca do percurso histórico dos Quadrinhos e sua relação com a mídia impressa, bem como uma revisão teórica de alguns dos principais estudos já realizados acerca de sua linguagem. Algumas das principais características dos Quadrinhos como produto cultural moderno [Cohn 2013] são a estrutura especial bidimensional [Groensteen 2015], a fragmentação do tempo-espaco narrativo em unidades visuais definidas (quadros) [McCloud 2005] e o emprego de artifícios gráficos como onomatopeias [Aizen 1977] e linhas cinéticas para representação de movimento e som [McCloud 2005].

No segundo capítulo, discutiu-se o cenário contemporâneo da revolução digital [Johnson 2001; Levy 1999; Manovich 2001], apontando-se direcionamentos que condicionam a produção e o consumo dos Quadrinhos nesse cenário, como a diminuição dos custos de produção [McCloud 2006], a maior acessibilidade à autopublicação [Guigar 2013] e a hibridação de linguagens [Santaella 2013]. Foram apresentados e discutidos os principais recursos hipermidiáticos que surgem como possibilidade a ser incorporada ao repertório semiótico das HQs [Franco 2008]: interatividade, tela infinita, multilinearidade narrativa, recursos audiovisuais (animação e som) e diagramação dinâmica.

O terceiro capítulo consistiu no relato de experiência do processo de concepção e produção de “Atravessando a Rua”, uma história em quadrinhos digital original adaptada a partir de uma HQ impressa criada em 2006 pelo próprio autor da pesquisa. As etapas percorridas foram geração inicial de ideias, redesign visual da personagem, criação de um *storyboard*, elaboração de um protótipo dinâmico interativo, produção e edição das ilustrações definitivas, produção e edição de sons, autoria multimídia (desenvolvida por meio do software Tumult Hype), revisão e publicação. Limitações e particularidades do processo criativo foram levadas em conta no relato da experiência. A versão final da HQ encontra-se disponível no endereço: www.atravessandoarua.com.

Mais detalhes acerca da pesquisa, inclusive imagens, podem ser encontrados no texto completo da dissertação, disponível em www.teses.ufc.br.

7. Conclusão

Foi possível observar que os Quadrinhos digitais estão contextualizados em condições diversas dos Quadrinhos impressos, e que recursos da Hipermídia devem ser levados em consideração no plano da criação. O modo como cada autor se apropria

desses recursos, contudo, é condicionado por mediações culturais e contingências particulares. Ainda há muito o que se investigar, de modo que pesquisas futuras que explorem mais acerca do tema serão bem-vindas. De todo modo, já parece sensato afirmar que, no âmbito da mídia digital, é preciso repensar a forma pela qual se faz e se lê Quadrinhos, uma forma favorável às novas possibilidades que se fazem emergir.

Referências

- Aizen, Naumin. (1977) “Bum! Prááá! Tchááá! Pou! Onomatopeias nas Histórias em Quadrinhos.” In: Moya, Álvaro de. Shazam! 3 ed. São Paulo: Editora Perspectiva.
- Canclini, Néstor García. (1990) “Culturas híbridas: estratégias para entrar y salir de la modernidad.” [Cidade do México]: Grijalbo.
- Cohn, Neil. (2013) “The visual language of comics.” Nova York: Bloomsbury.
- Franco, Edgar Silveira. (2008) “HQtrônicas: do suporte papel à rede Internet.” 2 ed. São Paulo: Annablume; Fapesp.
- Gimenez Mendo, Anselmo. (2008) “História em Quadrinhos: impresso vs. web.” São Paulo: Editora UNESP.
- Groensteen, Thierry. (2015) “O sistema dos Quadrinhos.” Nova Iguaçu: Marsupial.
- Guigar, Brad. (2013) “The webcomics handbook.” Philadelphia: Greystone Inn Comics.
- Jenkins, Henry. (2009) “Cultura da convergência.” 2 ed. São Paulo: Aleph.
- Johnson, Steven. (2001) “Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar.” Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- Luiz, Lucio. (org.) (2013) “Os Quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa.” Nova Iguaçu: Marsupial Editora.
- Levy, Pierre. (1999) “Cibercultura.” São Paulo: Editora 34.
- Manovich, Lev. (2001) “The language of new media.” Cambridge: MIT Press.
- McCloud, Scott. (2005) “Desvendando os Quadrinhos.” São Paulo: M. Books.
- McCloud, Scott. (2006) “Reinventando os Quadrinhos.” São Paulo: M. Books.
- Moya, Álvaro de. (1977) Shazam! 3 ed. São Paulo: Editora Perspectiva.
- Patati, Carlos; Braga, Flávio. (2006) “Almanaque dos Quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular.” Rio de Janeiro: Ediouro.
- Santaella, Lucia. (2013) “Matrizes da linguagem e do pensamento: sonora visual verbal: aplicações na Hipermídia”. 3 Ed. São Paulo: Iluminuras.
- Santos, Roberto dos; Corrêa, Victor Wanderley; Tomé, Marcel Luiz. (2012) “As Histórias em Quadrinhos na tela do computador.” In: Revista Comunicação Midiática, v.7, n.1, p.117-137. Disponível em: <http://repositorio.uscs.edu.br/bitstream/123456789/227/2/169-924-1-PB%5b1%5d.pdf>. Acesso em: 07 Jun 2016.
- Vilches, Lorenzo. (2003) “A migração digital.” Rio de Janeiro: Editora PUC-Rio.