



HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA INTERNET

Linguagem Híbrida em Geração

Edgar Silveira Franco

Mestre em Multimeios pela Unicamp.

Doutorando em Artes Plásticas – ECA / USP.

Professor dos cursos de Arquitetura e Urbanismo e
Ciência da Computação da PUC-MG (Poços de Caldas)

Resumo: O advento da rede Internet e dos computadores pessoais abriu espaço para que centenas de quadrinhistas do mundo inteiro experimentassem as possibilidades abertas pela hipermídia. Nesse artigo buscamos delinear o arcabouço inicial dos novos elementos da sintaxe das histórias em quadrinhos no suporte digital que estão se firmando lentamente como delineadores de uma nova linguagem, hibridizando-se com os elementos da linguagem tradicional das histórias em quadrinhos em suporte papel.

Palavras-Chave: Histórias em Quadrinhos – Internet – Hipermídia.

1. Histórias em Quadrinhos em Transição

A partir da segunda metade da década de 1990, intensificaram-se as experiências de veiculação de HQs na rede Internet. Podemos dizer que a adaptação primordial para o suporte digital aconteceu quando os quadrinhistas passaram a preocupar-se com as dimensões da tela do computador e da área útil dos *browsers* (*softwares* de navegação na Internet), pois inicialmente os primeiros trabalhos veiculados na rede Internet não passavam de simples transferências brutas de imagens para o meio digital, isto é, os quadrinhistas simplesmente escaneavam suas HQs sem nem mesmo ter a preocupação de reformatá-las ao padrão

geométrico da tela do computador. Essa simples transposição acabava gerando uma quebra da *gestalt* tradicional das HQs, principalmente no caso de páginas de revistas (*comic books*, álbuns), onde o formato característico da página impressa é o retângulo vertical, com a altura sempre maior que a largura. Estas páginas escaneadas e colocadas em sites geram a chamada barra lateral de navegação, o que modifica totalmente a sua apreensão, caracterizada na revista impressa, pela percepção visual da página como um todo pelo leitor, com isso, nessas transposições, o leitor acaba visualizando apenas parte da página na tela, sendo obrigado a usar a barra de rolagem lateral para ver o restante da página, criando quebras de narrativa não idealizadas pelo autor e desconfigurando totalmente algumas formas de diagramação que lançam mão dos enquadramentos como elemento de tempo narrativo.

Esses exemplos de veiculação equivocada no suporte digital de HQs criadas para serem impressas são importantes para desmistificar os tecnólogos e entusiastas de plantão que costumam encarar a Internet e a hipermídia como nova penácea, instrumento idealizado que veio para substituir as HQs tradicionais, superando-as e tornando-as obsoletas. As opiniões sobre os *Electronic Comics* ou HQtrônicas (abreviatura de histórias em quadrinhos eletrônicas), conforme preferimos batizá-las, são divergentes, mostrando que com as HQs está se repetindo a já desgastada polêmica de que um meio de comunicação/expressão pode superar o outro, polêmica que esteve em voga quando do surgimento da televisão, do vídeo cassete, entre outros novos *media*, e apesar deles, todos os possíveis “ameaçados” com o seu aparecimento, como o teatro, o cinema e o rádio, continuam vivos e fortes convivendo pacificamente com seus antecessores.

1.1. Vantagens da Conexão na WWW (*World Wide Web*)

A partir dos primeiros anos da década de 1990 sites como o do *Art Comics Syndicate*, nos Estados Unidos, passaram a criar tiras e páginas de quadrinhos exclusivamente para a veiculação *on-line*, adaptadas ao formato da tela dos micros e ao espaço navegável dos *browsers*. Atualmente diversos sites são dedicados à publicação deste tipo de HQs, alguns deles são muito visitados como o *Toonorama*¹, que veicula tiras humorísticas, séries de ficção científica e HQs de vários outros gêneros com atualizações semanais, lembrando o padrão de

1 Trabalho apresentado no Núcleo de **História em Quadrinhos**, XXVI Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Belo Horizonte/MG, 02 a 06 de setembro de 2003.



publicação das tradicionais tiras de jornal e ainda a publicação das páginas dominicais de quadrinhos tão populares nos jornais americanos das primeiras décadas do século XX; enquadram-se nesse padrão trabalhos como *Megaton Man*² de Don Simpson e a série americana de ficção científica *Astounding Space Thrills*³, escrita e desenhada pelo quadrinhista americano Steve Conley. Esta HQ semanal já ultrapassou o episódio de número 400, ela pode ser acessada em seu site exclusivo, ou ainda recebida pelo internauta semanalmente através de solicitação feita por correio eletrônico.

Estes trabalhos não exploram nenhum dos recursos de hipermídia, mas mesmo assim aproveitam de certas facilidades e vantagens que a rede oferece para auxiliá-los na sua publicação, divulgação e distribuição. *Astounding Space Thrills* pode ser recebida por qualquer internauta do mundo e é colorizada com recursos de *softwares* gráficos sendo veiculada em cores sem nenhum ônus maior para o seu autor, o que não ocorreria de forma nenhuma se fosse impressa, pois como sabemos a publicação de uma revista em cores supera em muito os custos das edições em preto e branco.

Outro exemplo interessante de utilização das possibilidades de conexão global da rede é a tira diária *Slow Wave*⁴, publicada em dezenas de jornais impressos dos Estados Unidos, desenhada por Jesse Reklaw, que utiliza a rede como instrumento de contato com internautas do mundo inteiro. Sua tira é desenhada diariamente a partir de relatos de sonhos enviados pelos internautas; no site de *Slow Wave* existe um espaço para que as pessoas que navegam escrevam o sonho mais estranho e interessante que tiveram e remetam esse relato para o desenhista. Diariamente ele seleciona o melhor relato enviado e desenha a tira, creditando o autor do relato/sonho como co-roteirista do trabalho; assim ele cria uma oportunidade de parceria com internautas de todo o globo, além de ampliar o leque de possibilidades para desenvolver sua tira diária, podendo selecionar os melhores relatos. Sem dúvida essa é uma forma muito interessante de utilizar a rede, aproveitando-se de sua característica de conexão global e da velocidade da transmissão de informações, o que permite ao autor receber diariamente relatos de várias partes do mundo. Sites como o notório *Impulse Freak*⁵, com HQs feitas coletivamente por artistas de vários países, também são um bom exemplo de como

¹ Toonorama Site – Url: <http://www.toonorama.com> - Acessado em 03/12/2002.

² Megaton Man Site – Url: <http://www.megatonman.com> - Acessado em 03/12/2002.

³ Astounding Space Thrills Site – Url: <http://www.astoundingspacethrills.com/> - Acessado em 03/12/2002.

⁴ Slow Wave – Dreams on The Web Site – Url: <http://www.slowwave.com/> - Acessado em 03/12/2002.



a conexão global pode modificar os processos criativos, aproximando artistas e gerando trabalhos inovadores.

*Nas experiências de arte em rede o artista renuncia à produção de um objeto finito para se ater aos processos de criação, geralmente coletivos. Mais que uma obra no senso tradicional de objeto único dotado de uma presença física, o artista propõe um contexto, um quadro sensível onde alguma coisa pode ou não se produzir, um dispositivo suscetível de provocar intercâmbios.*⁶

Scott McCloud ressalta, em um dos capítulos de seu livro *Reinventing the Comics*, a importância da rede Internet para a promoção e distribuição de alguns quadrinhos impressos que não possuem apelo comercial ou não estão ligados aos grandes estúdios que podem investir em propaganda e numa distribuição efetiva, abrindo espaço para que pequenas editoras e autores possam ter seus trabalhos vendidos e divulgados via Internet, evitando a figura do atravessador, a necessidade de grandes tiragens para distribuição massiva e até obtendo mais liberdade para criar os seus trabalhos por não precisarem se submeter às regras geralmente impostas pelas grandes editoras. “*Para a venda de bens físicos, a natureza interativa e descentralizada da web já começou a reescrever muitas das regras do comércio.*”⁷

2. Histórias em Quadrinhos e Hipermissão

Podemos chamar de hipermissão o conjunto de multimeios formado por uma base tecnológica comunicacional multilinear e interativa, sua estrutura inclui a informação rizômica representada por nodos (nós) não hierárquicos – conectados pelos links clicáveis que são acessados pelo navegador de acordo com decisões coordenadas por suas preferências. Nesse sentido a hipermissão é uma mídia revolucionária por trazer no seu cerne a necessidade de interação/reação do receptor/navegador, o que a diferencia de outros *media* como cinema, TV, impressos e rádio. Além de sua particularidade representada pelo elemento interatividade a hipermissão também agrega em torno de si diversas características de outras mídias como as histórias em quadrinhos, fotografia, cinema, TV e rádio, gerando assim o surgimento de

⁵ Impulse Freak Site – Url: <http://www.sito.org/synergy/ifreak/> - Acessado em 03/12/2002.

⁶ Prado, Gilberto. “Experimentações Artísticas em Redes Telemáticas e Web”, no Site wAwRwT –Url: <http://wawrwt.iar.unicamp.br/producao.htm> – Arquivo capturado em 12/03/2000.



linguagens multifacetadas que hibridizam características dessas várias mídias. Como bem ressalta Arlindo Machado:

A grande novidade introduzida pela informática reside justamente na possibilidade de reunir em um único meio e em um único suporte o restante dos outros meios e de atrair a todos os sentidos (ou, pelo menos, aos mais desenvolvidos no homem). Porém ela o faz de uma forma integral, de maneira que textos escritos e orais, imagens fixas e em movimento, sons e ruídos, gestualidade, texturas e toda sorte de respostas corporais se combinam para constituir uma modalidade discursiva única e holística.⁸

A hipermídia também guarda mais semelhanças com nossos processos de pensamento, que ocorrem a partir de associações dinâmicas por contigüidade e similaridade, como na teia rizomática de nodos formados pelos links hipermidiáticos que vão sendo acessados de acordo com as escolhas do navegador, opondo-se à tradicional narrativa linear por possibilitar múltiplos caminhos que levam o leitor a delinear a sua trajetória pessoal a partir das escolhas ao longo da malha informacional.

Com a popularização da hipermídia proporcionada pelos micros computadores domésticos com multimídia e conectados a rede Internet, muitos artistas passaram a se interessar por experimentar as possibilidades expressivas desse novo meio, dentre eles vários quadrinhistas que trabalhavam tradicionalmente no suporte papel e vêm aos poucos migrando para a hipermídia, trazendo consigo todo o manancial artístico e narrativo apreendido na confecção das histórias em quadrinhos impressas, promovendo atualmente uma hibridização da linguagem das HQs com linguagens próprias de outras mídias. É nesse momento de transição que se encontram os chamados *electronic-comics*, atualmente sendo realizados em grande parte por artistas que migraram do suporte papel e estão ajudando a desenvolver os códigos dessa nova sintaxe visual que apelidamos temporariamente de HQtrônicas. Essa convergência de diversos meios e mídias proporcionada pela união de várias tecnologias comunicacionais é chamada de sinergia multimidiática por Julio Plaza.

No movimento constante de superposição de tecnologias sobre tecnologias, temos vários efeitos, sendo um deles a hibridação de meios, códigos e linguagens, que se superpõem e se combinam em processos chamados intermídia e multimídia.(...) Num primeiro caso, a montagem de vários deles pode fazer surgir outro que é a soma qualitativa daqueles que o

⁷ McCloud, Scott. *Reinventing Comics – How Imagination and Technology Are Revolutionizing na Art Form*, New York, (Harper Collins Publishers), 2000, pp.172-174.

⁸ Machado, Arlindo. *El Paisaje Mediático – Sobre El desafio de Las Poéticas Tecnológicas*, Buenos Aires (Livros del Rojas – Universidad Buenos Aires), 2000, pp. 30-31.

constituem. Neste caso, a hibridação produz um dado inusitado, que é a criação do novo meio antes inexistente, temos assim processos de coordenação (sinergia) entre linguagens e meios, uma intermídia. Uma Segunda possibilidade é superpor diversas tecnologias, sem que a soma resolva o conflito (...) resultando então numa espécie de collage que se conhece como multimídia.⁹

Nessas novas HQs hipermidiáticas os principais elementos agregados à linguagem tradicional dos quadrinhos podem ser divididos basicamente em: Animação, Diagramação Dinâmica, Trilha Sonora, Efeitos de Som, Tela Infinita, Narrativa Multilinear e Interatividade. Trataremos agora de cada um desses novos elementos e de como eles estão sendo assimilados pelos webquadrinhistas.

2.1. Animação

A ligação entre a animação e as histórias em quadrinhos é muito antiga e nasceu já nas primeiras décadas do século XX. O pioneiro e revolucionário quadrinhista americano Winsor McCay, autor da HQ *Little Nemo in Slumberland*, era um grande entusiasta do que chamava de *animated comics* (quadrinhos animados) e foi o responsável por estabelecer a iconografia básica e as técnicas da animação em película, fixando como marco do surgimento da animação moderna o dia 8 de abril de 1911 quando ele concluiu a sua primeira animação de *Little Nemo*. Em 1912 McCay realizou seu segundo desenho animado *How a Mosquito Operates* e posteriormente em 1914 concluiu sua animação mais notória, *Gertie the Dinosaur*. A linguagem pessoal e experimental de Winsor McCay nesses trabalhos serviu como base para a posterior criação de *Felix the Cat* (1920), *Mickey Mouse* (1928) e finalmente culminou em 1937 na criação de *Branca de Neve e os Sete Anões*, de Walt Disney.

Desde então a relação entre HQs e desenho animado manteve-se intensa; HQs notórias de todos os continentes foram parar nas telas do cinema ou da TV. Em meados da década de 1980 a relação entre animação e computador passa a intensificar-se, surgem diversos programas que simulam no computador as técnicas tradicionais de animação em 2D¹⁰ e 3D¹¹.

⁹ Plaza, Julio. “As Imagens de Terceira Geração, Tecno-Poéticas”, in *Imagem Máquina – A Era das Tecnologias do Virtual* (org. André Parente), Rio de Janeiro (Editora 34: Coleção Trans), 1996, pp.78-79.

¹⁰ A técnica tradicional de animação em 2D (duas dimensões) consiste no desenvolvimento das seqüências animadas em acetato (ou outros suportes semelhantes) e a posterior fotografia de cada um dos quadros (frames) dessas seqüências.

1 Trabalho apresentado no Núcleo de **História em Quadrinhos**, XXVI Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Belo Horizonte/MG, 02 a 06 de setembro de 2003.



A chamada computer animation (animação computacional) trouxe uma série de vantagens em relação à animação tradicional: facilitando a colorização, criação de efeitos de anamorfose, reprodução de trechos de desenhos estáticos nas seqüências e a edição final das imagens, trazendo uma nova perspectiva aos animadores, agilizando o seu trabalho e introduzindo um novo capítulo na história da animação. Atualmente as possibilidades de criar animações no computador têm crescido e os softwares têm tornado-se cada vez mais amigáveis e sofisticados como no caso do programa Flash da Macromedia, que já se encontra na sua sétima versão, servindo para a criação de animações para a web e CD-ROM.

No ano de 1985 os primeiros experimentos de animação de seqüências de histórias em quadrinhos com o auxílio de computador foram realizados na França por Enki Bilal e Jean Michel Girones; eles aproveitavam-se basicamente de desenhos estáticos e com o uso de fusões, zooms e piscas criavam a animação, mas foi na década de 1990 que esses experimentos se intensificaram, sobretudo quando da criação dos primeiros CD-ROMs de quadrinhos, como *Opération Teddy Bear*, na França, *Sinkha*, na Itália e *Reflux* nos Estados Unidos. O uso da animação intensificou-se ainda mais quando da invasão da Internet pelas HQs.

Muitos críticos das HQs eletrônicas argumentam que a inclusão da animação descaracteriza os quadrinhos – é uma opinião polêmica que merece uma reflexão que deve pautar-se inicialmente pela maneira como essas animações estão presentes nas HQs hipermidiáticas. Tanto as animações em 2D, mais comuns, quanto as 3D podem ser encontradas nos sites de HQtrônicas que vasculhamos em nossa pesquisa exploratória, mas a forma como estas animações estão dispostas na narrativa pode ser basicamente dividida em quatro manifestações: animação de um dos quadrinhos da página/cena, objeto animado que sobrepõem-se à página/cena, seqüência animada paralela à narrativa principal e ainda animação do enquadramento.

Uma das animações mais comuns é a de um dos quadrinhos da página da HQ eletrônica. Essa animação pode ser a mais simples possível, como os piscas luminosos encontrados em várias das páginas do site *Argon Zark*¹², passando pelas trajetórias lineares de

¹¹ A técnica tradicional de animação em 3D (três dimensões) é a animação de bonecos, conhecida como *stop motion*, onde os criadores desenvolvem bonecos flexíveis e maquetes de cenários, posteriormente estes bonecos são fotografados em seqüências de posições estáticas que quando projetadas simulam o movimento.

¹² Site Argon Zark – Url: <http://www.zark.com/> - Acessado em 03/12/2002.

objetos em *loop* da HQtrônica *Cybercit 3000*, e chegando às elaboradas seqüências animadas presentes nos HQ-ROMs americanos *Reflux* e *Superman: The Mysterious Mr. Myst*, decupadas dos desenhos animados feitos para a TV, ou ainda nas animações em 3D presentes no site brasileiro *Os 2 Mundos de Dante*¹³, de autoria do quadrinhista Carlos Takemoto. A estrutura básica em que estão presentes tais animações são páginas de quadrinhos no computador que se assemelham muito às HQs no papel, nessas páginas digitais um clique sobre um quadrinho, ou sobre vários deles, aciona uma animação naquele mesmo quadrinho.

Esta forma de animação resulta em uma hibridização interessante, pois ela mantém a *gestalt* tradicional das HQs marcada pela apreensão de todos os quadrinhos da página/tela pelo campo visual do navegador e ao mesmo tempo promove a animação de um ou mais quadros presentes nessa seqüência de quadros estáticos. Trata-se de uma forma narrativa completamente diferente da animação tradicional e da HQ, pois introduz um elemento novo na estrutura da narração, ao mesmo tempo em que o leitor concentra sua fôvea na animação do quadrinho, sua visão periférica percorre os demais quadrinhos da página lhe proporcionando visões do futuro e passado da narrativa; a união do fluxo temporal predeterminado da animação com as elipses temporais dos quadrinhos estáticos produz uma forma narrativa intermídia que ainda foi pouco explorada, mas já resulta em trabalhos muito curiosos como o CD-ROM *The Tales of Captain Claybeard*. Também encontramos muitas seqüências animadas paralelas à narrativa principal, isto é, animações que são acionadas com um clique do mouse sobre um dos quadrinhos ou balão abrindo uma nova tela ou sobrepondo-se à tela anterior, essas animações são muito diferentes da primeira categoria que relatamos, pois elas quebram a *gestalt* tradicional das HQs, sobrepondo-se à seqüência estática da página e ocupando, geralmente, todo o campo visual do leitor/navegador, assim as mídias se conectam mas não se hibridizam. Um exemplo desse tipo de animação é a encontrada na página final do CD-ROM *Superman: The Mysterious Mr.Myst*, quando uma seqüência animada é acionada e sobrepõe-se aos quadrinhos da página tapando-os quase totalmente. É importante ressaltarmos que o uso das animações substituiu, em grande parte dos casos, um dos códigos mais tradicionais das HQs impressas, as chamadas “linhas cinéticas”, utilizadas para simular a ilusão de movimento.

¹³ Site Os 2 Mundos De Dante – Url: <http://www.2mdante.com.br> - Acessado em 12/05/2001

1 Trabalho apresentado no Núcleo de **História em Quadrinhos**, XXVI Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Belo Horizonte/MG, 02 a 06 de setembro de 2003.

2.2. Diagramação Dinâmica

As facilidades de animação de objetos trazidas por *softwares* como o *Flash* da *Macromedia*, inauguraram uma nova forma experimental para o enquadramento das HQs eletrônicas que vêm sendo largamente explorada pelos webquadrinhistas. Agora a tradicional divisão da página em requadros estáticos que comportam as cenas em seu interior ganhou mobilidade, ao invés de simplesmente acionarmos um comando para saltar para a página seguinte (numa referência direta ao “virar a página” da HQ impressa), esse comando pode fazer com que alguns quadrinhos da página movam-se para fora dela, ou para outra posição na seqüência ou ainda que dêem lugar a outros quadrinhos.

Efeitos de verticalidade e horizontalidade de requadros podem ser ressaltados fazendo com que os mesmos surjam das laterais ou da parte superior da tela, o mesmo acontecendo com a noção de tempo das HQs que pode lançar mão do recurso de velocidade de surgimento ou saída de um quadrinho da tela para auxiliar na determinação do tempo transcorrido, unindo essa nova variável à forma e tamanho dos requadros (determinantes da noção de tempo transcorrido nas HQs do suporte papel). Um dos sites que melhor explora esse novo recurso de animação dos requadros é o canadense *Headache Street*, em algumas de suas histórias, como no episódio *Priss*, a dinamicidade dos requadros ganha um requinte visual interessante, totalmente integrado ao ritmo da narrativa, à medida que os quadrinhos inteiros surgem no centro da tela e são lidos eles diminuem e ocupam um pequeno espaço da tela após um clique de mouse e depois são substituídos por outros, sucessivamente. Em alguns momentos a câmera foca o rosto da personagem em close ocupando toda a tela e afasta-se revelando tratar-se de um dos quadrinhos presentes na página, novos requadros são abertos dentro de outros requadros, enquanto outros mudam completamente sua forma a partir de efeitos de anamorfose. Esse tipo de recurso também é muito utilizado na HQtrônica “Ariadne e o Labirinto Pós-Humano”, exercício de experimentação artística realizado por Edgar Franco.

Nomeei esta nova forma intermídia de diagramação de “diagramação dinâmica” e ela constitui outro dos novos códigos que estão tomando forma a partir da hibridização entre linguagem tradicional dos quadrinhos impressos e hipermídia.



2.3. Trilha Sonora

Como sabemos, uma das principais características das HQs no suporte papel é a possibilidade do leitor imprimir o seu próprio ritmo de leitura; é ele que definirá o tempo em que permanecerá vendo/lendo uma página e também cabe a ele a decisão de avançar na leitura indo para a página seguinte ou retornar à página anterior, nesse caso podemos dizer que o tempo de leitura é um código variável nos quadrinhos impressos. Essa característica impossibilita que uma trilha sonora acompanhe o desenrolar da narrativa, é impossível determinar os momentos de clímax do roteiro, pois esses momentos dependerão exclusivamente do ritmo de leitura de cada um. Devido a esse problema muitos artistas dos quadrinhos que vêm fazendo experimentos *on-line* preferem não usar o som. Scott McCloud¹⁴ é um deles; para o artista e pesquisador o som não deve ser incorporado à estrutura das HQs eletrônicas, pois ele as descaracteriza. O autor têm a mesma opinião em relação às animações.

As primeiras HQs eletrônicas a incorporarem som e trilha sonora foram aquelas veiculadas em CD-ROM ainda em meados dos anos 1990; assim trabalhos como os citados *Opération Teddy Bear* e *Reflux* já faziam uso de uma trilha musical incidental que tocava durante sua leitura, a primeira novidade nesse campo foi a idéia de dividir as HQs eletrônicas em capítulos e criar para cada um deles um tema musical instrumental que retratasse a atmosfera geral do capítulo, esse tema é tocado em *loop*, pois como o tempo de permanência de cada leitor no capítulo é impossível de se definir, a música continuará tocando enquanto ele permanecer ali, é claro que o efeito causado pela música não é tão dinâmico quanto no cinema, mas é um dado novo que pode ajudar o artista na elaboração geral da atmosfera de uma seqüência. A interface do programa *flash* possibilita também uma série de recursos de edição sonora, o que tem resultado em muitas experiências novas de sincronização da trilha sonora com comandos e animações acionadas na tela. Alguns sites que têm explorado esses recursos obtendo interessantes resultados são o *Orbit Comics*, *Clownsqquad* e *Headache Street*.

¹⁴ McCloud, Scott. *Reinventing Comics – How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*, New York, (Harper Collins Publishers), 2000.

2.4. Efeitos Sonoros

As histórias em quadrinhos impressas geraram um de seus códigos mais característicos, as onomatopéias, para criar a ilusão de som; ao longo do século XX esse elemento desenvolveu-se muito produzindo um enorme leque de opções significativas, unindo o efeito do som da palavra (que simula o ruído) com o design das letras. Como no caso da trilha sonora, muitos artistas que têm experimentado criar HQs com recursos de hipermídia se recusam a utilizar efeitos sonoros. Eles preferem usar as onomatopéias e insistem no seu valor como elemento da linguagem dos quadrinhos, dessa forma sites notórios pelo pioneirismo em explorar as possibilidades da rede como o de *Scott McCloud* e *Argon Zark* têm mantido a onomatopéia como código para a representação do som; alguns fazem uso delas unindo-as aos efeitos sonoros, enquanto outros quadrinhistas pararam definitivamente de usá-las adotando de vez o som como novo código para a criação de suas HQs on-line.

A ocorrência desses efeitos sonoros na narrativa dependerá também do ritmo de leitura de quem navega pelo trabalho, assim a opção mais usual dos webquadrinhistas é criar um comando ligado ao quadrinho que quando clicado aciona o efeito sonoro, recurso semelhante ao usado para acionar as animações, mas algumas vezes o efeito sonoro pode também aparecer em *loop*, como no caso do barulho do vento e do mar em algumas páginas do CD-ROM *The Tales of Captain Claybeard*, nesse caso o efeito sonoro é um dado original, pois dificilmente encontraremos HQs impressas que introduzam onomatopéias ao longo de todos os quadrinhos da página para simular sons ambientes como o barulho do mar, do vento e de gaiotas e essa possibilidade certamente aumenta a sinestesia da HQ no suporte eletrônico.

O webquadrinhista Bryan Bass, autor da série de HQs eletrônicas *The Kids Korner* do site *Orbit Comics*, opta por unir e sobrepor os efeitos sonoros às onomatopéias em seus trabalhos; o resultado é um efeito redundante já que o som acompanhado da onomatopéia que o representa promove uma sobreposição incômoda de códigos. Ao que tudo indica, as onomatopéias aparecem, em casos como esse, como um resíduo tradicionalista, um cacete trazido da linguagem impressa que existe mais como adereço do que como elemento ativo da narrativa.

O som também pode comparecer nas HQs eletrônicas como elemento substitutivo dos tradicionais balões de fala; nesse caso as personagens têm os seus diálogos gravados por

dubladores como é feito com os desenhos animados e o leitor aciona esses diálogos clicando sobre cada quadrinho, é interessante observar que esse recurso não tem sido muito utilizado pelos webquadrinhistas, ficando quase que restrito às experiências feitas em CD-ROMs como os lançados pela editora americana *DC Comics* em parceria com a *Inverse Ink*, onde todos os diálogos gravados são acionados com um clique do mouse, mas mesmo assim os balões permanecem pois o leitor pode optar em ler a HQ sem o som. Ao que tudo indica o balão de fala parece ter a tendência de tornar-se um código readaptado à nova forma digital dos quadrinhos, pois a inclusão dos diálogos falados, modifica o ritmo tradicional de leitura, mas ainda é cedo para afirmarmos que ela não virá a impor-se como novo formato, pois o número de experiências nesse sentido ainda é pequeno.

2.5. Tela Infinita

Ao longo do século XX as histórias em quadrinhos sempre tiveram como parâmetro para sua diagramação o suporte no qual seriam impressas, assim o formato revista caracterizado pelo retângulo vertical tornou-se o principal padrão de veiculação dos quadrinhos, acompanhado pelo formato da tira de jornal. Tendo essa limitação como pressuposto básico os artistas criaram um sem número de possibilidades de diagramar os requadros na página, desde as mais simples compostas por quadros de mesmo tamanho e forma enfileirados, até rupturas radicais como o abandono do requadros (em trabalhos de Will Eisner) e requadros de formas variadas, do redondo ao orgânico. Entretanto essas experiências sempre tiveram intimamente comprometidas com o formato revista.

Mas nos seus primórdios, antes da invenção da imprensa, a chamada arte seqüencial pode experimentar outras formas de diagramação que se diferenciaram muito das presentes em sua era impressa. Assim Scott McCloud¹⁵ relata-nos vários exemplos como o da Coluna de Trajano, construída no ano 113 antes de Cristo, uma experiência de narrativa seqüencial tridimensional que descreve uma série de campanhas militares em uma espiral ascendente de cenas em baixo relevo, ou ainda o *Codex Nutall* do México pré-colombiano, extenso documento em imagens lidas em zig-zag da direita para a esquerda.

¹⁵ McCloud, Scott. *Reinventing Comics – How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*, New York, (Harper Collins Publishers), 2000, pp. 217-219.

1 Trabalho apresentado no Núcleo de **História em Quadrinhos**, XXVI Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Belo Horizonte/MG, 02 a 06 de setembro de 2003.

Com o advento de um novo suporte, ou seja, a migração do papel para o ambiente digital da tela do computador, as histórias em quadrinhos podem novamente ver-se libertas das amarras do formato de diagramação tradicional imposto pela veiculação impressa, agora estamos diante de um novo ambiente com infinitas possibilidades de diagramação, a esse ambiente o quadrinhista e estudioso Scott McCloud nomeia *The Infinite Canvas* (tela infinita), McCloud é um dos primeiros artistas das HQs a perceber as possibilidades narrativas dessa nova tela infinita e dedica boa parte do espaço de criação de seu site para desenvolver HQs eletrônicas que explorem esse recurso.

A grande maioria das HQs veiculadas em CD-ROM e na *web* ainda repete os padrões impostos pelo suporte papel em sua diagramação, reproduzindo o padrão da página impressa e lançando mão do comando avançar para abrir a página seguinte, entretanto alguns webquadrinhistas já perceberam as possibilidades dessa tela que se expande infinitamente para todas as dimensões do plano bidimensional e também tridimensional, a chamada “diagramação dinâmica”, já tratada num tópico anterior é um exemplo do uso dessas possibilidades, entretanto muitas outras variáveis do uso dessa tela infinita são descritas por Scott McCloud, como uma HQ que se assemelhasse à tapeçaria de *Bayeux* e fosse lida com o auxílio de uma barra de rolagem horizontal, estendendo-se horizontalmente por metros ou até quilômetros. Outra forma que explorasse as possibilidades tridimensionais seria uma HQ eletrônica em que o leitor pudesse ir imergindo no interior dos quadrinhos através de efeitos de zoom que revelassem outros quadrinhos, como se você estivesse literalmente mergulhando no interior dos requadros.

A Tela Infinita rompe com uma das limitações impostas pelo suporte papel e inaugura um novo leque de possibilidades de diagramação e narração que certamente ainda não foram exploradas nem em uma pequena parte de seu enorme potencial, aos poucos os webquadrinhistas vão tomando consciência desse potencial e experimentando novas diagramações, rompendo com o paradigma anterior.

2.6. Narrativa Multilinear

Como já ressaltamos anteriormente, uma das principais características da hipermídia é a disponibilização de informações através de links clicáveis, formando uma teia de nodos não-

hierárquicos que são acessados de acordo com as escolhas feitas pelo navegador. Essa possibilidade de quebra da linearidade de leitura introduz um novo subsídio para o desenvolvimento das artes ditas narrativas que estão migrando para o suporte digital e gerando linguagens híbridas.

O cinema e as histórias em quadrinhos já incorporaram há muito tempo uma forma narrativa não-linear que se tornou muito usual, os chamados *flash-backs*, onde a ação decorre no passado; no entanto a narrativa não deixa de ter sua estrutura tradicional, já determinada na *Poética* de Aristóteles (350 a.C.), ou seja: Início, Meio e Fim. Nos hipertextos este fechamento não ocorre, mas o termo não-linear talvez não seja o ideal para definir essa forma narrativa, já que a linearidade continua existindo de uma certa maneira, é o leitor/navegador quem definirá este trajeto linear que poderá ser transitado na multiplicidade não hierárquica dos nodos.

A noção de “não-linearidade”, tal como vem sendo generalizadamente utilizada, parece-nos aberta a questionamentos. Nossa experiência de leitura dos hipertextos deixa claro que é perfeitamente válido afirmar-se que cada leitor, ao estabelecer sua leitura, estabelece também uma determinada “linearidade” específica, provisória, provavelmente única. Uma Segunda ou terceira leituras do mesmo texto podem levar a “linearidades” totalmente diversas (...).¹⁶

Dessa forma podemos afirmar que os hipertextos são estruturas narrativas multilíneas que diferem da narrativa tradicional unilinear. As histórias em quadrinhos eletrônicas vêm, ao longo dos últimos anos, aproveitando-se de alguns dos recursos dessa multilinearidade, apresentando narrativas com bifurcações ao longo dos caminhos e links paralelos que levam o leitor a sites de assuntos correlatos aos tratados no roteiro da história. Dentre muitos trabalhos que têm feito uso da multilinearidade narrativa destacamos a HQtrônica *Linda de morrer*, veiculada no site brasileiro *Cybercomix*, o HQ-ROM *The Tales of Captain Claybeard* e o site *Impulse Freak*.

Em muitos sites de HQs eletrônicas como o pioneiro *Argon Zark*, os recursos hipertextuais são utilizados para conectar o leitor a outros sites que tratam de assuntos relacionados com a trama da história, esses links não funcionam como estruturas indispensáveis à compreensão da história, e sim como adendos onde o leitor pode aprofundar-se em alguns dos conceitos, uma metáfora superficial desses links seria a nota de rodapé,

¹⁶ Palacios, Marcos. *Hipertexto, Fechamento e Uso do Conceito de Não Linearidade Discursiva*, No Site

entretanto nesse caso estamos diante de notas de rodapé infinitas, pois ao clicar num desses links o leitor é levado a uma página e dentro dela poderá selecionar outro link, assim sucessivamente. Muitos webquadrinhistas consideram esse recurso um elemento de dispersão que pode desviar a atenção do leitor do fluxo principal da narrativa, levando-o a abandoná-la. Outra das formas de multilinearidade hipertextual nas HQs eletrônicas é a criação de uma narrativa fechada mas com caminhos que se bifurcam a cada nova página, possibilitando ao navegador que opte entre um desses caminhos preestabelecidos pelo autor, levando-o a construir uma trajetória pessoal dentro da narrativa. A HQtrônica *Linda de morrer*, veiculada no site brasileiro *Cybercomix*¹⁷, é um interessante exemplo do uso desse recurso. Ao navegar por ela o leitor é convidado a optar entre um dos dois ou três caminhos disponibilizados a cada página, resultando num leque de dezenas de finais possíveis, o que leva o leitor muitas vezes a retornar ao início para poder trilhar um novo caminho transformando-a numa espécie de jogo. O CD-ROM *The Tales of Captain Claybeard*, do grupo americano *Orbit Media*, também apresenta uma narrativa multilinear muito semelhante à de *Linda de morrer*.

Uma das experiências mais interessantes e radicais no que diz respeito à multilinearidade narrativa é o já citado site *Impulse Freak*, uma HQ coletiva onde cada quadrinhista contribui com um trecho da narrativa e o leitor pode optar entre um dos quatro caminhos possíveis, dois que levam ao passado da narrativa e dois ao futuro. Este site é um exemplo importante da exploração dos hipertextos e demonstra que as possibilidades abertas por esse recurso ainda têm muito a ser exploradas.

2.7. Interatividade

O conceito de interatividade é passível de uma série de polêmicas que foram suscitadas desde o surgimento da hipermídia. Alguns autores preferem definir a interatividade em níveis ou ainda introduzem, baseados nas pesquisas de formas de recepção apontadas por Norbert Wiener, a diferença entre meio passivo, reativo e interativo. Roy Ascott¹⁸ define dois tipos básicos de interatividade aos quais chama de “trivial” e “não-trivial”, onde na

da FACOM – UFBA: <http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/palacios/hipertexto.htm> - Arquivo capturado em 03/11/2000.

¹⁷ Site Cybercomix – Url: <http://www.terra.com.br/cybercomix/> - Acessado em 03/12/2002

¹⁸ Ascott, Roy. The A-Z of Interactive Arts. Leonardo Electronic Almanac, v.3, n.11, Nov.1995. In: <http://mitpress.mit.edu/ejournals/LEA/ARTICLES/ASCOTT4.html>. - Arquivo capturado em 02/06/2001.

interatividade “trivial” o receptor atualiza o potencial de escolhas já pré-programado e presente em um banco de dados, enquanto na interatividade “não-trivial” o receptor pode participar efetivamente, ampliando e transformando a informação que circula em rede ou que está estocada em um terminal.

As HQs eletrônicas veiculadas em CD-ROM ou na Internet podem então ser divididas em vários níveis de interatividade, e esses níveis podem ir desde o mais básico, onde o receptor tem como única opção os comandos avançar e retornar, repetindo o padrão do suporte papel, caso de CD-ROMs como os da Trilogia Nikopol de Enki Bilal e de alguns trabalhos presentes em sites como *Sacred Truth* e *CyberComix*, passando pelo nível intermediário que envolve sites e CD-ROMs onde o receptor pode optar entre caminhos diversos já preestabelecidos, ou ainda pode acionar animações, efeitos sonoros e trilha sonora, de acordo com suas escolhas pode também acionar links que o levam a caminhos paralelos à narrativa principal. Chegando finalmente ao nível mais avançado de interatividade nas HQs eletrônicas, que seria classificado como “não-trivial” por Ascott, e é o proposto por sites como *Replicators* e *Impulse Freak*, onde o leitor não é só convidado a navegar pela história que apresenta múltiplos caminhos, como também têm a possibilidade de contribuir com a narrativa criando uma das páginas ou capítulos da história, participando efetivamente como co-criador de uma obra coletiva.

3. HQtrônicas : Um Batismo Provisório

Desde as primeiras mudanças de suporte, acontecidas em meados da década de 1980, os quadrinhistas já esboçavam um nome para batizar a nova linguagem formada pela convergência dos códigos dos quadrinhos com outras mídias, assim o primeiro nome de que temos notícia foi o de “Vídeo BD” ou “BD Clip”, dado por Bilal e Girones quando de seus experimentos de transposição da HQ para o vídeo, bem depois, já no ano de 1995 o quadrinhista italiano Marco Patrito refere-se ao seu CD-ROM *Sinkha*, que une elementos dos quadrinhos, da animação e do cinema, como sendo um “Romance Multimídia”, termo derivado da área literária. Na mesma época os editores franceses do CD-ROM *Opération Teddy Bear*, referem-se a ele como “BD Interativa”, e depois passam a chamar os CD-ROMs



que trazem HQs como “BD-ROM” (numa contração da abreviação BD – Bandas Desenhadas – termo usado para definir as HQs na França, com o termo CD-ROM).

Nos Estados Unidos o número de palavras usados para definir essa nova forma híbrida é grande, desde o termo “CD-ROMIX” (contração de CD-ROM com o termo “Comix”), criado pela empresa *Inverse Ink* para batizar os seus CD-ROMs de quadrinhos, passando por termos como *Interactive Comics*, *Digital Comics*, *Internet Comics*, *Cyber Comics*, *Online Comics*, *Web Comics* e finalmente o mais abrangente e largamente utilizado *E-Comics* (abreviatura de *Electronic Comics*). Apesar das controvérsias geradas pelas várias nomenclaturas os termos *e-comics* (nos EUA) e *BD Interactive* (BD Interativa - na França e Espanha) firmaram-se como principais denominações dadas aos trabalhos que efetivamente unem elementos da linguagem tradicional dos quadrinhos impressos com uma, ou várias das possibilidades abertas pela hipermídia.

No Brasil, alguns nomes também têm sido propostos como o termo “Mangá Telemático” de Flávio Calazans¹⁹, e os termos “HQ Interativa”, “Quadrinhos Online”, “HQnet” e “Digibi” que circulam em alguns dos sites de quadrinhos em língua portuguesa. Esses termos não são, em nossa opinião, abrangentes o bastante para definir em nossa língua essa forma híbrida, pois HQ Interativa, Quadrinhos Online ou HQnet são termos categóricos que se referem a certas formas de veiculação ou qualidades específicas, já que nem todos esses trabalhos são interativos (por exemplo, podem apresentar como inovação apenas a animação e o som) e nem todos são veiculados na rede Internet (podem ser produzidos para CD-ROM). O termo “Mangá Telemático” é interessante mas também excludente já que a palavra “telemático” está diretamente ligada à veiculação exclusiva desses trabalhos em rede, excluindo mais uma vez *Soft copies* como CD-ROMs e disquetes.

Feitas essas constatações nós propomos então o neologismo “HQtrônicas” – formado pela contração da abreviação HQ (histórias em quadrinhos), usada comumente para referir-se aos quadrinhos no Brasil, com o termo “eletrônicas” referindo-se ao novo suporte. Esse neologismo é uma tradução livre do termo americano *Electronic Comics*, que também nos parece falho devido à palavra *comics* (cômicos), que usa de um gênero para definir as

¹⁹ Calazans, Flávio M. de A. “Uma Abordagem Midiológica das Histórias em quadrinhos”, in *As Histórias em Quadrinhos no Brasil: Teoria e Prática* (Org. Flávio M. de A Calazans), São Paulo, (Intercom/ Unesp-Proex, Col. Intercom, 7), 1997, p.150.



histórias em quadrinhos. Diante disso, acreditamos que o nome HQtrônicas seja um termo mais interessante para batizarmos o estágio atual em que se encontra essa forma híbrida.

Devemos salientar 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 (como a onomatopéia, o balão de fala etc.) com uma (ou mais) das novas possibilidades abertas pela hipermídia (sendo elas: Animação, Diagramação Dinâmica, Trilha Sonora, Efeitos Sonoros, Tela Infinita, Narrativa Multilinear e Interatividade; todas definidas no tópico anterior desse artigo). A definição exclui, portanto, HQs que são simplesmente digitalizadas e transportadas para a tela do computador, sem usar nenhum dos recursos hipermídia aqui destacados.

A grande maioria dos artistas que até o presente momento têm experimentado fundir quadrinhos e hipermídia são egressos do suporte papel, ou seja, são quadrinhistas que experimentam a mudança para o novo suporte levando para ele tudo que aprenderam durante o período que fizeram HQs para serem impressas, então podemos dizer que estamos diante da primeira geração de HQs híbridas. Acreditamos que com o passar dos anos e a consolidação dessa nova linguagem muitos artistas irão começar trabalhando diretamente nela, por isso o nome HQtrônicas é um batismo provisório pois o termo está intimamente ligado às histórias em quadrinhos e é tradicionalista nesse ponto, caberá a essas novas gerações a tarefa de criar um novo termo que melhor defina esta nova linguagem quando ela já tiver alcançado sua maturidade.

4. Considerações Finais

O número de sites de HQs na rede Internet amplia-se a cada dia, os programas de criação e manipulação de imagens se sofisticam cada vez mais, as tecnologias relacionadas à memória e processadores dos micro computadores avançam rapidamente, enquanto conexões mais rápidas fazem-nos vislumbrar um futuro onde a velocidade de transmissão de dados poderá não ser mais um empecilho para a leitura de trabalhos on-line. As HQtrônicas, com toda certeza ainda não encontraram sua forma definitiva e os artistas vivem atualmente um momento de experimentação em busca de novas soluções e de um repertório que venha a caracterizar futuramente essa nova forma intermídia de linguagem híbrida.



Bibliografia

ASCOTT, Roy. The A-Z of Interactive Arts. *Leonardo Electronic Almanac*, v.3, n.11, Nov.1995.

CALAZANS, Flávio Mário de Alcântara (Org.). *As Histórias em Quadrinhos no Brasil: Teoria e Prática*. São Paulo: Intercom-Unesp/Proex, 1997.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte seqüencial*. São Paulo: Martins Fontes) 1989.

FRANCO, Edgar Silveira. “Histórias em Quadrinhos e Novas Tecnologias: A delineação de um Universo”, in *CD-Rom Intercom 2000* (GT Humor e Quadrinhos), Rio de Janeiro, 2000.

_____. “HQtrônicas: As Histórias em Quadrinhos na Rede Internet”, in *Cadernos da Pós-Graduação, Instituto de Artes, Unicamp*, Campinas (Vol. 4, nº 1), 2000, pp. 148-155.

_____. *HQtrônicas: Do Suporte Papel à Rede Internet*, Dissertação de mestrado em Multimeios, Unicamp, Campinas, 2001.

GILLET, Bénédicte. “La Bande-Dessinee Adaptee en CD-ROM”. In Dossier Duess, Url: <http://bgillet.multimania.com/> - Arquivo capturado em 09/04/2001.

GUBERN, Roman. *El Lenguaje de los Comics*. Barcelona: Ediciones Península, 1979.

MACHADO, Arlindo. *El Paisage Mediático – Sobre El desafio de Las Poéticas Tecnológicas*. Buenos Aires: Livros del Rojas – Universidad Buenos Aires, 2000.

McCLOUD, Scott. *Reinventing Comics – How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*. New York: HarperCollins Books, 2000.

MOYA, Álvaro de. *História da história em quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 2ª ed. 1993.

PALACIOS, Marcos. *Hipertexto, Fechamento e o Uso do Conceito de Não-linearidade Discursiva*. No Site da FACOM – UFBA:

<http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/palacios/hipertexto.htm>, arquivo capturado em 03/11/2000.

PLAZA, Julio. “Arte e Interatividade: Autor-Obra-Recepção”, in *Cadernos da Pós-Graduação, Instituto de Artes, Unicamp*, Campinas (ano 4, vol.4, nº1), 2000, pp. 23-39.

PRADO, Gilberto. “As Redes Telemáticas: Utilizações Artísticas”. No site wAwRwT: <http://wawrw.t.iar.unicamp.br/texto05.htm>, arquivo capturado em 14/06/1998.