

# **Hipermídia & Histórias em Quadrinhos: Panorama da Produção Brasileira.<sup>1</sup>**

Autor: Edgar Silveira Franco.<sup>2</sup>

Doutorando em Artes pela ECA/USP. Professor da PUC-MG, Poços de Caldas.

## **Resumo.**

Apresentamos neste artigo exemplos de HQtrônicas - histórias em quadrinhos eletrônicas, linguagem híbrida que funde os códigos tradicionais das HQs em suporte papel às possibilidades abertas pela hipermídia - que se destacaram no panorama brasileiro contemporâneo pelo grau de experimentação envolvido em sua criação ou pela popularidade entre os leitores/navegadores. Também são apontados sinteticamente os códigos hipermidiáticos utilizados nesses trabalhos.

## **Palavras-chave.**

Histórias em Quadrinhos; Hipermídia; Internet.

## **1. Breve Panorama Contemporâneo das HQtrônicas.**

Os experimentos com o uso do computador para a criação de quadrinhos tiveram início durante a década de oitenta, com o pioneirismo de quadrinhistas como o norte americano Mike Saenz, criador de *Shatter*, o alemão Michel Götze, desenhista de *O Império dos Robôs* e o espanhol Pepe Moreno, artista do cultuado álbum *Batman: Digital Justice*. Esses experimentos que eram apenas de criação dos desenhos com o auxílio do computador tornaram-se, a partir dos anos 90, experimentações voltadas para as possibilidades abertas pelos recursos de multimídia, definindo uma migração do suporte papel para a tela do computador. Antes da difusão das redes de computador, artistas egressos do universo das HQs já experimentaram criar trabalhos multimidiáticos para CD-Rom, como o italiano Marco Patrino, criador do premiado CD-Rom *Shinka*, ainda em meados dos anos 90. A partir do final da década de 90 a Internet irá se popularizar e dezenas de experimentos de criação de HQs para esse ambiente hipermidiático irão iniciar-se, destacando-se trabalhos

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado ao NP 16 – História em Quadrinhos, do V Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom.

<sup>2</sup> Arquiteto pela UnB, mestre em Múltiplos Meios pela Unicamp, professor dos cursos de Arquitetura e Urbanismo & Ciência da Computação da PUC-MG (Poços de Caldas). Como pesquisador de arte, publicou artigos em revistas e livros e tem apresentado suas pesquisas em congressos como Intercom, Compós e SBPC. Sua pesquisa de doutorado em artes na ECA/USP, “Perspectivas Pós-Humanas nas Ciberartes”, foi premiada no programa “Rumos Pesquisa 2003” do Centro Itaú Cultural (SP). É também ilustrador e quadrinhista com dezenas de páginas publicadas no Brasil e exterior.

inovadores como *Argon Zark*, de *Charley Parker*, *Carl Lives*, de Scott McCloud, as criações do grupo *Orbit Media*, *Headache Street*, entre outros.

É importante ressaltarmos que desde então o computador incorporou-se definitivamente a quase todos os processos de criação e produção das histórias em quadrinhos, desde aquelas ainda criadas para serem impressas, onde a colorização, letreiramento e editoração é feita, na grande maioria dos casos, em softwares gráficos, até às HQtrônicas (histórias em quadrinhos eletrônicas), criadas exclusivamente para serem lidas na tela do computador e intimamente ligadas às tecnologias que essa ferramenta engloba. Longe de serem uma moda ou tendência momentânea, os computadores tornaram-se itens fundamentais nos estúdios de criação de grandes e pequenas editoras de quadrinhos, agilizando a produção e tornando obsoletos materiais tradicionais como tintas e pincéis. A popularização dos computadores domésticos permitiu que até jovens quadrinhistas e editores independentes possam beneficiar-se das vantagens do uso do computador na criação de seus trabalhos.

Gradativamente têm sido desenvolvidos um grande número de programas destinados à criação, tratamento e manipulação de imagens permitindo aos quadrinhistas escolher aqueles que mais se adequam às suas necessidades. Muitos preferem usar o computador como um dos itens do processo de desenvolvimento de seus trabalhos, escaneando croquis e arte finalizando na tela do micro, usando-o também para colorizar, paginar e letreirar seus quadrinhos, outros estão tendo seu interesse despertado por programas de criação de imagens de síntese, sobretudo os de elaboração de gráficos em três dimensões, abandonando definitivamente o suporte papel e adotando a tela do computador, o mouse, as canetas digitais e os softwares gráficos como seus novos instrumentos de trabalho, como é o caso do quadrinhista e pesquisador norte americano Scott McCloud que abandonou definitivamente o papel, ou de jovens autores como o brasileiro Fábio Yabu que criou a série de HQtrônicas para a Internet *Combo Rangers*, um grande sucesso de público, totalmente desenhada com o mouse dentro do programa *Flash* da *Macromedia*.

Os quadrinhos veiculados na rede Internet, ao contrário de significarem uma ameaça às tradicionais HQs impressas, têm até contribuído para o surgimento de novos títulos,

fazendo o caminho inverso daquele que poderíamos prever. Muitos quadrinhos de sucesso criados para a Internet acabam migrando posteriormente para o suporte papel, como é o caso da já citada HQtrônica pioneira *Argon Zark* que teve sua versão impressa publicada nos Estados Unidos, o mesmo acontecendo com o CD-ROM Italiano *Sinkha*, publicado na forma de um luxuoso álbum de quadrinhos que inaugura uma seqüência de revistas seriadas. No Brasil o premiado site *CyberComix* chegou a ter alguns números de uma revista impressa homônima distribuídos nas bancas e também foi publicada a revista em quadrinhos dos *Combo Rangers*, série originalmente desenvolvida para a Internet.

O problema da baixa velocidade de carregamento de arquivos e imagens na Internet, aos poucos vai mostrando ser apenas uma barreira temporária, já que provedores de acesso mais velozes estão popularizando-se a cada dia, enquanto novos programas e formatos de compactação proporcionam a geração de arquivos cada vez mais leves e de fácil carregamento. A evolução tecnológica também é grande na área dos softwares e *plug-ins* para a Internet, gerando ambientes cada vez mais amigáveis para que os artistas criem seus trabalhos.

Uma das críticas feitas pelos detratores das HQtrônicas, o fato de sua interface ser menos maleável do que a das HQs impressas - já que essas podem ser lidas em qualquer lugar e a qualquer hora, enquanto as HQs eletrônicas dependem da tela do computador para existirem - também pode tratar-se apenas de um problema temporário, já que a cada dia surgem modelos mais leves, portáteis e funcionais de *e-books* e *palm-tops*, e o desenvolvimento desses aparelhos de leitura poderá futuramente dar às HQtrônicas uma interface muito próxima a das HQs impressas com a vantagem de agregar recursos como som, animação e conexão em rede.

A criação de HQs eletrônicas utilizando recursos hipermidiáticos também têm demonstrado ser mais do que uma tendência transitória, já que desde a segunda metade dos anos noventa esses experimentos intensificaram-se e a cada dia surgem novos sites na rede Internet, hibridizando códigos das HQs tradicionais com as hipermídias. Ao contrário dessa experimentação significar um avanço em relação às HQs impressas que implicará na sua

superação - como defendem muitos dos webquadrinhistas ligados às novas tecnologias - a hibridização aponta para o surgimento de uma nova linguagem, englobando códigos fundamentais dos quadrinhos com os recursos da hipermídia, uma intermídia que guarda relações diretas com as histórias em quadrinhos, o cinema e a animação, incluindo ainda possibilidades interativas e a multilinearidade dos hipertextos.

No momento essa nova linguagem vive a sua infância, e os webquadrinhistas promovem experimentos no sentido de melhor compreender os processos criativos englobando a gama de novos códigos e elementos, mais interessados no processo de produção do que nos resultados finais, procurando avaliar a eficácia e poética das inovações propiciadas pela hipermídia.

Desde o final dos anos 90, muitos quadrinhistas brasileiros passaram a se interessar pelas possibilidades de integrar HQ e hipermídia e vários experimentos têm surgido ao longo dos anos. Esse artigo busca apresentar alguns dos trabalhos brasileiros mais relevantes até o momento.

## **2. Os Novos Códigos que Definem as HQtrônicas.**

A hipermídia pode ser definida como a somatória da conexão em rede agregada às diversas características de outras mídias como as histórias em quadrinhos, fotografia, cinema, TV e rádio, gerando assim o surgimento de linguagens multifacetadas que hibridizam características dessas várias mídias. Essa convergência de diversos meios e mídias proporcionada pela união de várias tecnologias comunicacionais é chamada de sinergia multimidiática por Julio Plaza<sup>3</sup>, quando essa sinergia promove o surgimento de uma nova linguagem ela pode ser chamada de linguagem intermídia.

Podemos detectar através de pesquisa exploratória que os principais elementos agregados à linguagem tradicional dos quadrinhos nessas novas HQs intermídia podem ser divididos basicamente em: animação, diagramação dinâmica, trilha sonora, efeitos de som, tela

---

<sup>3</sup> PLAZA, Julio & TAVARES, Mônica. *Processos Criativos com os Meios Eletrônicos: Poéticas Digitais*. São Paulo: Hucitec, 1998.

infinita, tridimensionalidade, narrativa multilinear e interatividade. Segue um breve resumo desses códigos e da forma como são incorporados pelos webquadrinhistas, para maiores detalhes consultar o livro *HQtrônicas: Do Suporte Papel à Rede Internet*.<sup>4</sup>

**Animação** - 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.

**Diagramação Dinâmica** - 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 o criador de HQtrônicas 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.

**Trilha Sonora** - Uma das principais características das HQs no suporte papel é a possibilidade do leitor imprimir o seu próprio ritmo de leitura, nesse caso podemos dizer que o tempo de leitura é um código variável nos quadrinhos impressos. As primeiras HQs eletrônicas a incorporarem som e trilha sonora foram aquelas veiculadas em CD-ROM ainda em meados dos anos 1990, a primeira novidade nesse campo foi a idéia de dividir as HQtrônicas 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*. 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.

**Efeitos Sonoros** – 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. A ocorrência desses efeitos sonoros na narrativa dependerá também do ritmo de leitura de quem navega pelo trabalho, desse modo, a opção mais usual é criar um comando ligado ao quadrinho que quando clicado aciona o efeito sonoro, recurso semelhante ao usado para

<sup>4</sup> FRANCO, Edgar. *HQtrônicas: Do Suporte Papel à Rede Internet*. São Paulo: Annablume/Fapesp, 2004.

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*.

**Tela Infinita** - 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 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<sup>5</sup> nomeia *The Infinite Canvas*. A “Tela Infinita” rompe com uma das limitações impostas pelo suporte impresso 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.

**Narrativa Multilinear** - Os hipertextos são estruturas narrativas multilineares que diferem da narrativa tradicional linear. 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*.

**Interatividade** - Baseados nas pesquisas de formas de recepção apontadas por Norbert Wiener<sup>6</sup> podemos definir a diferença entre meio passivo, reativo e interativo. As HQs eletrônicas veiculadas em CD-ROM ou na Internet, podem então ser divididas em vários níveis de interatividade, esses níveis podem ir desde o mais básico (passivo), onde o receptor tem como única opção os comandos avançar e retornar, repetindo o padrão do suporte papel, passando pelo nível intermediário (reativo) que envolve sites e CD-ROMs onde o receptor pode optar entre caminhos diversos já preestabelecidos, ou ainda pode acionar animações, efeitos sonoros e links que o levam a caminhos paralelos à narrativa; chegando finalmente ao nível mais avançado de interatividade, que seria classificado como

---

<sup>5</sup> McCLOUD, Scott. *Reinventing Comics – How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*. New York: HarperCollins Books, 2000, pág.200.

<sup>6</sup> WIENER, Norbet. *Cibernética e Sociedade: O Uso Humano de Seres Humanos*. São Paulo: Cultrix, 1973.

“interatividade não trivial” – como na HQtrônica *Impulse Freak* - onde o leitor não é só convidado a navegar pela história que apresenta múltiplos caminhos, como também tem a possibilidade de contribuir com a narrativa criando uma das páginas e participando efetivamente como co-criador de uma obra coletiva.

Para batizar essa linguagem intermídia nós propomos 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. 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, 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. A definição exclui portanto HQs que são simplesmente digitalizadas e transportadas para a tela do computador, sem usar nenhum dos recursos hipermídia aqui de stacados.

### **3. HQtrônicas Brasileiras.**

Apresentamos neste tópico exemplos de HQtrônicas que se destacaram no panorama brasileiro contemporâneo, pelo grau de experimentação envolvido em sua criação ou pela popularidade entre os leitores/navegadores. Iremos também apontar brevemente os códigos hipermidiáticos utilizados nesses trabalhos.

#### **3.1 Experiências em CD-ROM.**

O primeiro CD-Rom de quadrinhos a ser lançado no Brasil foi o SLAM!, no ano de 1998, tratava-se da versão digital do fanzine homônimo e compilava, segundo relata-nos Henrique Magalhães<sup>7</sup>, 360 páginas de HQs, sendo 170 coloridas. Entretanto esses trabalhos não traziam nenhuma novidade quanto à exploração das possibilidades da

<sup>7</sup> MAGALHÃES, Henrique. *A Mutação Radical dos Fanzines*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005, pág.42.

multimídia, ou seja, simplesmente eram versões digitalizadas através de escaneamento das HQs impressas.

Depois do lançamento de SLAM!, o segundo trabalho veiculado em formato CD-Rom que conseguimos mapear é o pioneiro “Solange – A Enfermeira”, trazendo uma HQtrônica inovadora criada pelo lendário quadrinhista underground Marcatti. O trabalho traz o selo da editora de Marcatti, a Pro-C Ltda, mas veio encartado em uma revista em quadrinhos editada pela Escala em 2001. O CD-Rom engloba um sem número de recursos multimídia para narrar a história de Solange, uma enfermeira que deve desvendar um mistério em seu plantão noturno. A HQtrônica usa a multilinearidade narrativa muito bem, transformando a leitura do trabalho numa espécie de jogo lúdico, onde o navegador deve buscar pistas para conseguir chegar ao desfecho desejado, além disso os recursos de animação, trilha sonora e efeitos sonoros são utilizados com maestria pelo autor tornando esse trabalho um dos grandes destaques das HQtrônicas brasileiras até o momento.

Outro trabalho que merece destaque e que infelizmente permanece inédito devido à insensibilidade dos editores brasileiros, é o CD-Rom “Quadroid”, desenvolvido pelo notório quadrinhista E.C.Nickel entre os anos de 1998 e 2001 para veicular uma série de suas HQtrônicas de ficção científica. Sem ter o conhecimento da existência do software Flash, Nickel desenvolveu um interessante aplicativo multimídia para a apresentação de suas histórias que incluem instigantes efeitos sonoros, e alguns trechos animados ao longo da narrativa. O leitor pode também controlar o fluxo de leitura através de um comando que vai introduzindo gradativamente na tela os balões de fala das personagens. O software desenvolvido por Nickel poderia ser utilizado amplamente para a leitura de HQtrônicas, mas infelizmente diante do desinteresse dos editores o criador acabou engavetando o seu projeto.

A versão 2.0 de Quadroid, do ano de 2001, trazia 8 HQtrônicas com destaque para o primoroso trabalho de incorporação da multimídia em “Ultrax: A Origem” e “Imortalidade”. Depois desse experimento Nickel conheceu o software Flash e atualmente pensa em desenvolver alguns projetos utilizando essa ferramenta.

É também de 2001 o CD-Rom “HQtrônicas” que traz a trabalho “Ariadne e o Labirinto Pós-humano”, uma longa HQtrônica que explora os recursos de diagramação dinâmica, multilinearidade, animação, trilha sonora, efeitos sonoros e interatividade, convidando o leitor a criar o seu próprio final para a história. O trabalho fez parte de minha dissertação de mestrado em Multimeios na Unicamp, sendo atualizado e lançado como parte integrante do livro “HQtrônicas: Do Suporte Papel À Rede Internet” no ano de 2004.

### **3.2 Linda De Morrer: Multilinearidade Narrativa em Destaque.**

O projeto *H2Q – História Hiperbólica em Quadrinhos*, foi lançado durante a quarta temporada do *CyberComix*, sendo até o momento a proposta mais inovadora e criativa do site no uso dos recursos de interatividade. Ele propõe a veiculação de HQs onde o leitor escolhe a cada página o caminho que quer seguir na história, tendo a possibilidade de optar entre dois caminhos em algumas páginas e até entre três em outras, esse recurso, a multilinearidade narrativa – discutida no tópico anterior , é um dos critérios que usamos para incluir os trabalhos veiculados nessa seção do *CyberComix* na categoria de HQtrônicas. A primeira HQ publicada nesse espaço, *Linda de Morrer*, criada por Marco Antônio Pavão em 2000, apresenta mais de 600 caminhos possíveis para o leitor seguir e acaba tornando-se uma forma de jogo onde o leitor retorna ao começo tentando salvar a personagem principal de seu trágico destino: a morte. Apenas um dos vários caminhos da HQ levam a heroína a sair com vida da trama.

A resposta dos leitores/navegadores do site foi muito positiva à seção *H2Q*, resultando num grande número de e-mails no fórum elogiando o trabalho de Pavão, o que vem nos mostrar que o público apresenta-se receptivo a inovações como essa. As chamadas *HQs hiperbólicas* são a maior atração do site, entretanto devido à dificuldade em sua construção - pois a proposta envolve a criação de dois ou três caminhos possíveis a cada nova página, o que implica um trabalho de desenho e roteiro praticamente triplicado, demandando muito tempo para criação e execução dos desenhos – até o momento só foram feitas três HQs hiperbólicas para o site, a referida *Linda de Morrer* – a mais complexa e interessante de

todas; *Os Perigos De Aline*, de Heinar e Pavão; e já na quinta temporada, *You Can't Always Get What You Clic*, de Caco Galhardo, a primeira a introduzir algumas animações na narrativa multilinear.

### **3.3 Intempol: Primeira Experiência Brasileira de Exploração da Tela Infinita.**

A Intempol – Polícia do Tempo Internacional, foi desenvolvida na forma de um universo ficcional multimídia aberto à participação de artistas e autores interessados nele. As bases do universo foram traçadas a partir da noveleta *Eu Matei Paolo Rossi*, de Octavio Aragão, publicada em 1998 na coletânea de contos de ficção-científica *Outras Copas, Outros Mundos*. Nela, um jovem volta no tempo para impedir a derrota da Seleção Brasileira na Copa do Mundo de 1982, provocando muita confusão. Ele encontra a Intempol, uma agência internacional empenhada em proteger a humanidade de pessoas que tentassem alterar o passado. Mas a Intempol tem algo de familiar: uma maneira de agir puramente brasileira, folgada e divertida. Atualmente, o projeto INTEMPOL conta com uma antologia publicada, dois romances e uma HQtrônica on-line, intitulada “A Mortífera Maldição da Múmia”<sup>8</sup>.

O trabalho é baseado no conto homônimo do escritor Carlos Orsi Martinho e foi desenvolvido em 2002 pelo grupo Calango, integrado por Rodrigo Martins, Carlos Felipe Figueiras, Gustavo Novaes & Felipe Moura. O destaque vai para o uso criativo e pioneiro no Brasil do recurso da Tela Infinita proposto por Scott McCloud. A HQtrônica lança mão das possibilidades ilimitadas de avanço da narrativa nos sentidos vertical e horizontal da tela do computador, não se prendendo ao tradicional formato instituído pelas HQs do suporte papel.

---

<sup>8</sup> A Mortífera Maldição da Múmia em Webtiras – Url: <http://www.intempol.com.br> - Acessado em 29/05/2005.

### 3.4 A Revolução do Software Flash.

A partir de 2001, com a popularização do *plug-in Flash*, dezenas de sites de quadrinhos utilizando essa tecnologia surgiram no Brasil, refletindo uma tendência mundial, esse crescimento culminou com o aparecimento do *FlasHQ - A casa da HQ em Flash Brasileira*<sup>9</sup>, site criado em 2002 com o objetivo de disponibilizar links para mais de 50 HQs criadas utilizando como suporte o software *Flash* da *Macromedia* que permite o uso de animações e efeitos sonoros, sendo que a maior inconveniência causada pelos trabalhos feitos nesse programa é o tempo de carregamento, podendo levar o internauta a desistir de navegar por eles, mas se considerarmos o avanço contínuo das conexões de banda larga este não será um problema tão freqüente a longo prazo. Dentre esses sites, citaremos alguns que se destacam, fazendo um breve comentário sobre a hibridização de linguagens:

**A Brigada Onix**<sup>10</sup> - HQtrônica fortemente influenciada pela estética dos animes japoneses, apresenta uma utilização interessante de seqüências animadas inseridas no contexto da HQ. O som ainda é incipiente.

**Amigos Da Net**<sup>11</sup> - Bom trabalho de diagramação dinâmica, com os quadrinhos surgindo das laterais da tela, a tentativa de gravar as vozes dos personagens e persistir com os balões de fala gera uma redundância informacional, um ruído na comunicação e no tempo de leitura.

**Anima Zone**<sup>12</sup> - Com o slogan de "O Site mais subversivo da web", o *Anima Zone* foge ao padrão da maioria dos sites de HQtrônicas utilizando *Flash*, geralmente voltados para o público infantil ou adolescente, pois aqui são incluídas HQtrônicas de conteúdo crítico e reflexivo voltadas para o público adulto. Dentre os trabalhos destacamos *Bala Perdida*, sobre a tragédia do ônibus da linha 174 no Rio de Janeiro e *Bombado Boy*, crítica ao

---

<sup>9</sup>FlasHQ - Url: <http://www.flashq.hpg.ig.com.br/> - Acessado em 29/05/2005.

<sup>10</sup>A Brigada Onix - Url: - Acessado em 29/05/2005.

<sup>11</sup>Amigos Da Net - Url: <http://www.amigosdanet.com/> - Acessado em 29/05/2005.

<sup>12</sup>Anima Zone - Url: <http://www.animazone.com.br/> - Acessado em 29/05/2005.

crescimento do uso de anabolizantes e esteróides pelos frequentadores de academias, lança mão do uso do balão de fala e interação reativa com o leitor.

**Beranko Studio**<sup>13</sup> - Apresenta algumas séries baseadas em mangás onde se destaca *Neko Magin Z*, um ser meio gato, meio humano. O trabalho se aproxima mais dos desenhos animados japoneses, com poucas referências à estética das HQs.

**Central do Rato**<sup>14</sup> - Esta é talvez uma das mais bem acabadas séries de HQtrônicas feitas em *Flash* na web brasileira, seu autor, Francisco Alexandre de Freitas Alves, o Falex, vem desenvolvendo seus websódios desde 2001 e em 2003 lançou um CD-ROM compilando mais de um ano de produção da série. O autor possui um excelente domínio da ferramenta e usa-a a seu favor para enriquecer a narrativa de suas HQtrônicas recheadas de um humor inusitado e metalinguagem. Falex usa muito bem o recurso das cores vetorizadas e arrisca algumas trilhas sonoras interessantes para acompanhar certas histórias, é um trabalho maduro e consistente que merece ser olhado com cuidado por aqueles que se interessam pelos caminhos das HQs na rede. Infelizmente o autor desativou o site no ano de 2004.

**Combo Rangers**<sup>15</sup> - É o maior fenômeno das HQs em *Flash* brasileiras e gerou dezenas de clones, trata-se de uma série criada pelo jovem artista Fábio Yabu no ano de 1998, o trabalho é inspirado pelo universo dos mangás juvenis japoneses com heróis no estilo *Power Rangers*, mas apesar dessa derivação, Yabu é um bom contador de histórias e soube utilizar o *Flash* para dar vida a seus personagens. O sucesso foi tanto que *Combo Rangers* foi uma das primeiras séries de HQtrônicas brasileira a migrar da Internet para o suporte papel, a revista impressa já foi publicada até pela editora *Panini Comics*, além disso a série já possui seus próprios bonecos e o site faz parte do UOL, um dos mais importantes portais da web brasileira. *Combo Rangers* é um exemplo de que as HQtrônicas podem gerar sucessos de público e de que a linguagem híbrida de HQs e hipermídia é muito bem vinda para as novas gerações criadas sob a égide do computador, Yabu mistura animação com

---

<sup>13</sup>Beranko Studio - Url: <http://www.beranko.com.br/> - Acessado em 29/05/2005.

<sup>14</sup>Central do Rato - Url: <http://www.imagica.com.br/centraldorato/> - Acessado em 29/05/2005.

<sup>15</sup> Combo Rangers - Url: <http://www2.uol.com.br/comborangers/> - Acessado em 29/05/2005.

páginas divididas em quadros e mesmo utilizando dubladores ainda usa os tradicionais "recordatórios" escritos em muitos pontos de seus episódios.

**Furyon Planet**<sup>16</sup> - Outro trabalho inusitado e interessante, conta com apenas um episódio on-line, mas já demonstra um grande potencial sendo apontado como um dos destaques do site FlasHQ, a série que narra a história de um grupo de baratas pós-apocalípticas explora muito bem os ângulos e avanços de câmera possibilitados pelo *Flash*.

**Quadrinhos Online**<sup>17</sup> - Site desenvolvido por Daniel San e Guido, apresenta duas séries de HQs criadas em Flash, *Império dos Dans* e *Retorno dos Humanos*. O destaque vai para a segunda, com um arrojado uso de trilhas e efeitos sonoros, a série mantém os balões de fala mas substituiu as onomatopéias por efeitos sonoros, os recursos de animação e diagramação dinâmica são utilizados com maestria e criatividade. O site também inova ao propor a venda de senhas via Internet para que o leitor tenha acesso aos episódios decisivos das duas séries, o valor da senha é de R\$ 1,99 e o internauta interessado pode pagar através de depósito bancário.

**NeoMaso Prometeu**<sup>18</sup> - HQtrônica desenvolvida em 2001 como parte experimental de minha dissertação de mestrado em Múltiplos Meios na Unicamp, explora os recursos de trilha sonora, efeitos sonoros, animação & multilinearidade narrativa. Recebeu menção honrosa no 13º Videobrasil – Festival Internacional de Arte Eletrônica (Sesc Pompéia – SP).

**Os 2 Mundos De Dante**<sup>19</sup> - Trabalho inovador e pioneiro de Carlos Takemoto, artista do estúdio Maurício de Souza produções, onde já trabalhou com criação de animações 3D e cenários para desenhos animados. *Os 2 Mundos de Dante* é uma produção independente do quadrinhista que resolveu unir sua paixão pelos quadrinhos e pela animação 3D para produzir o site. As personagens de *Os 2 Mundos de Dante* foram desenvolvidas com o auxílio do programa *3Ds Max*, o autor escaneava desenhos como base, depois montava o

---

<sup>16</sup> Furyon Planet – Url: <http://www.furyonplanet.hpg.ig.com.br/> - Acessado em 21/01/2004.

<sup>17</sup> Quadrinhos Online – Url: <http://www.quadrinhosonline.com.br/index.html>- Acessado em 29/05/2005.

<sup>18</sup> NeoMaso Prometeu – Url: <http://wawrwt.iar.unicamp.br/Hqtronicas/index.html>- Acessado em 29/05/2005.

<sup>19</sup> Os 2 Mundos De Dante – Url: <http://www.2mdante.com.br> - Acessado em 12/05/2001

modelo no formato de *wireframes* -linhas geométricas que demarcam os volumes a serem renderizados, e finalmente aplicava texturas, cores e iluminação. A montagem dos trechos animados da HQ eletrônica era feita com o auxílio do programa *Flash*. *Os 2 Mundos de Dante* incluía códigos tradicionais das HQs impressas, como balões de fala e onomatopéias, agregando a eles sons, animação e além das personagens, também apresenta diversos cenários construídos em programas 3D, criando um trabalho realmente singular no panorama das HQtrônicas, pois Takemoto conseguia imprimir a marca de seu traço, influenciado por Maurício de Souza, em suas personagens 3D animadas. Infelizmente o trabalho foi tirado do ar no ano de 2001.

## **BIBLIOGRAFIA.**

ANDRAUS, Gazy. *Existe o quadrinho no vazio entre dois quadrinhos? (ou: O Koan nas Histórias em Quadrinhos Autorais Adultas)* – Dissertação (Mestrado em Artes) Programa de Pós Graduação em Artes da Unesp, São Paulo, 1999.

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

CIRNE, Moacy. *A linguagem dos Quadrinhos: o Universo Estrutural de Ziraldo e Maurício de Souza.*, Petrópolis: Vozes, 1975.

DOMINGUES, Diana. *Criação e Interatividade na Ciberarte*. São Paulo: Experimento, 2002.

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

FRANCO, Edgar Silveira. *HQtrônicas: Do Suporte Papel à Rede Internet*. São Paulo: Annablume & Fapesp, 2004.

GILLET, Bénédict. 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 Comic*. Barcelona: Ediciones Península, 1979.

MAGALHÃES, Henrique. *A Mutaçã Radical Dos Fanzines*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005.

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

MURRAY, Janet H. *Hamlet no Holodeck – O futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Unesp/Itaú Cultural, 2003.

PLAZA, Julio & TAVARES, Mônica. *Processos Criativos com os Meios Eletrônicos: Poéticas Digitais*. São Paulo: Hucitec, 1998.

PRADO, Gilberto. *Arte Telemática – Dos Intercâmbios Pontuais aos Ambientes Virtuais Multiusuário*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

WIENER, Norbet. *Cibernética e Sociedade: O Uso Humano de Seres Humanos*. São Paulo: Cultrix, 1973.

#### **SITES:**

**A Brigada Onix** - Url: <http://www.brigadaonix.com.br/main.html> - Acessado em 29/05/2005.

**Amigos Da Net** – Url: <http://www.amigosdanet.com/> - Acessado em 29/05/2005.

**A Mortífera Maldição da Múmia em Webtiras** – Url: <http://www.intempol.com.br> - Acessado em 29/05/2005.

**Anima Zone** – Url: <http://www.animazone.com.br/> - Acessado em 29/05/2005.

**Beranko Studio** - Url: <http://www.beranko.com.br/> - Acessado em 29/05/2005.

**Branch** – Url: <http://www.branch.odo.br/> - Acessado em 29/05/2005.

**Central do Rato** – Url: <http://www.centraldorato.cjb.net/> - Acessado em 18/06/2004.

**Combo Rangers** – Url: <http://www2.uol.com.br/comborangers/> - Acessado em 29/05/2005.

**CyberComix** - Url: <http://www.zaz.com.br/cybercomix/> - Acessado em 29/05/2005.

**FlasHQ** - Url: <http://www.flashq.hpg.ig.com.br/> - Acessado em 29/05/2005.

**Furyon Planet** – Url: <http://www.furyonplanet.hpg.ig.com.br/> - Acessado em 29/05/2005.

**NeoMaso Prometeu** – Url: <http://wawrwt.iar.unicamp.br/HQtronicas/index.html> – Acessado em 29/05/2005.

**Os 2 Mundos de Dante** – Url: <http://www.2mdante.com.br/> - Acessado em 04/06/2001.

**Quadrinhos Online** – Url: <http://www.quadrinhosonline.com.br/index.html> - Acessado em 29/05/2005.

#### **CD-ROMs:**

**Quadroid** – De E.C.Nickel, 2001.

**HQtrônicas** – De Edgar Franco, (Annablume), 2004.

**Slam!**: Primeiro Fanzine Brasileiro em CD-ROM. Brasil (Lagartixa Quadrinhos), 1999.

**Solange – A Enfermeira**. De Marcatti (Editora Pro-C Ltda), 2001.