

HQTRÔNICA LITERÁRIA: ADAPTAÇÃO DO CONTO ‘A CARTOMANTE’ DE MACHADO DE ASSIS PARA O FORMATO DE HQTRÔNICA ¹

Leandro DALLAZUANNA²

Marco MAZZAROTTO³

FACINTER: Faculdade Internacional de Curitiba, Curitiba, PR

RESUMO

Este projeto tem como objetivo produzir uma HQtrônica (História em Quadrinhos Eletrônica) do conto ‘A Cartomante’ de Machado de Assis. Para que através desta adaptação, aproximar o público jovem da literatura clássica brasileira. Pesquisas recentes apontam que para os jovens a leitura não é uma das suas principais prioridades. Com isso, as HQtrônicas podem se tornar objetos de aprendizagem quando utilizadas em um contexto educacional, utilizando dos seus recursos multimídia e interativos para motivar jovens leitores a conhecer este tipo de obra literária.

PALAVRAS-CHAVE: HQtrônica; literatura; multimídia; Machado de Assis

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho trata-se de uma experimentação hipermidiática da adaptação do conto “A Cartomante”, de Machado de Assis, para o formato de HQtrônica. Segundo Edgar S. Franco, criador do termo ‘HQtrônica’, o termo se refere a uma versão multimídia das Histórias em Quadrinhos (HQs) tradicionais, porém não se limitando apenas aos recursos visuais e textuais. Nela além dos elementos convencionais de imagens e textos, podem também ser incorporados elementos sonoros e interativos. (FRANCO, 2001)

2 OBJETIVO

Este trabalho tem como objetivo difundir a literatura brasileira clássica para o público jovem. Este público não está familiarizado com este tipo de literatura e carrega certo preconceito e resistência quando se tratam de livros de autores, como Machado de Assis e tantos outros. Para Matta (2010), a literatura clássica “traumatiza” os jovens leitores.

¹ Trabalho submetido ao XIX Prêmio Expocom 2012, na Categoria avulso, modalidade História em Quadrinhos.

² Aluno líder do grupo e estudante do 7º. Semestre do Curso Produção Editorial e Multimídia, email: leandrodallaz@yahoo.com.br

³ Orientador do trabalho, professor do Curso de Comunicação Social da Facinter, email: marcomazzarotto@gmail.com

3 JUSTIFICATIVA

Pesquisas recentes apontam que para os jovens a leitura não é uma de suas principais prioridades. Com isso, as HQtrônicas podem se tornar objetos de aprendizagem quando utilizadas em um contexto educacional, utilizando dos seus recursos multimidiáticos e interativos para motivar esses novos leitores.

Os leitores modernos possuem uma compreensão mais fácil quando se juntam palavras e imagens (EISNER, 1989). O mesmo é defendido por Mayer, que afirma que “a eficiência na transmissão de informação através de imagens unidas a conteúdos verbais se mostrou mais eficiente que a utilização de palavras somente” (MAYER *apud.* KUPCZIK, 2008.p.4320).

Sendo assim, os elementos multimidiáticos, lúdicos e motivacionais contidos nas HQtrônicas se mostram passíveis de serem empregados de forma eficiente como uma ferramenta cuja finalidade é auxiliar a leitura e assim despertar o interesse dos jovens para este tipo de obra literária.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

O método aplicado para o desenvolvimento deste trabalho uniu pesquisa bibliográfica ao método de design proposto por Lobach (2001).

Com base nas teorias levantadas na pesquisa bibliográfica, partiu-se para o desenvolvimento da HQtrônica para o conto ‘A Cartomante’ de Machado de Assis. O processo de desenvolvimento deste produto seguiu as etapas do método de design definidas por Lobach (2001), que são: (1) **Análise do problema**, que consiste em identificar o problema e coletar e analisar as informações necessárias para a sua compreensão, assim como os dados necessários para solucioná-lo. (2) **Geração das alternativas**, que é a aplicação de técnicas e processos criativos para a produção de ideias e a geração de propostas de soluções para o problema. (3) **Avaliação das alternativas**, etapa na qual as alternativas geradas anteriormente são avaliadas e correções e alterações são propostas até a definição da proposta de solução mais adequada ao problema. (4) **Realização da solução do problema**, que neste caso é a implementação da solução escolhida e sua disponibilização para a sociedade.

4.1 ETAPA 1 – ANÁLISE DO PROBLEMA

O problema identificado foi à falta de interesse dos jovens da geração Z pela literatura brasileira clássica. A partir daí foi realizada a pesquisa bibliográfica sobre os temas já citados no início deste capítulo de modo a compreender melhor o problema, assim como levantar informações sobre o tipo de solução planejada para ele: uma HQtrônica.

Além da pesquisa bibliográfica, essa etapa de levantamento de informações também contou com a técnica de análise de similares. Para Padovani e Gomes (2009), essa técnica consiste em identificar e analisar produtos concorrentes/similares em busca com os seguintes objetivos:

- a) Identificar tendências de solução;
- b) identificar as melhor práticas concorrente que podem ser aproveitadas;
- c) identificar deficiências recorrentes no mercado de modo a evitá-las.

A análise de similares foi aplicada em dois tipos de produtos similares: HQtrônicas disponíveis na web e HQs impressas de adaptações literárias. Com base nas referências levantadas nessa etapa, foi possível partir para a criação das proposta na etapa seguinte.

4.2 ETAPA 2 – GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS

Nesta etapa foram geradas as propostas de design para a HQtrônica, até chegar a uma versão adequada para o problema.

O processo de desenvolvimento da proposta começou com os desenhos, ou seja, o processo de esboçar os cenários e personagens. Essa parte foi desenvolvida através de ilustrações a mão feita através de uma mesa digitalizadora. Em seguida, já em formato digital, esses esboços foram arte-finalizados e coloridos utilizando o *software* Adobe Photoshop CS3. Nesse processo, a versão impressa das HQs ‘A Cartomante’ e ‘O Alienista’ foram usadas como referência para criação de cenas, personagens e cenários.

Após finalizados estes arquivos foram exportados nos formatos JPG e PNG e importados para o software Adobe Flash CS3, aonde foram desenvolvidas as animações, inseridos os botões de comando, a trilha sonora, efeitos sonoros e toda a diagramação dos textos dos balões de fala e caixas de texto. Nesta parte, foram relevante as referências levantadas na análise de similares aplicada em HQtrônicas.

4.3 ETAPA 3 – AVALIAÇÃO DAS ALTERNATIVAS

A ideia inicial era envolver os usuários finais neste processo de avaliação, porém como o tempo para o desenvolvimento deste projeto era escasso, os testes como o usuário ficarão pendentes para serem aplicados posteriormente, nos desdobramentos futuros deste trabalho. Deste modo, a avaliação e seleção/refinamento foram feitas pelo autor e seu orientador durante as reuniões de orientação semanais.

4.4 ETAPA 4 – REALIZAÇÃO DA SOLUÇÃO

Após o projeto gráfico e de interface estar plenamente aprovado, partiu-se para a diagramação e animação de todas as telas propostas. Com todo o conteúdo desenhado, diagramado e animado, o produto foi concluído exportando-o em dois formatos de publicação: SWF, que é o formato do Flash que pode ser inserido em qualquer página HTML e assim distribuído via internet; e EXE, que é um formato *Stand-alone*, ou seja, que pode ser executado em qualquer computador com sistema operacional Windows sem a necessidade de acesso a internet.

4.5 JOVEM, A LEITURA E AS HQTRÔNICAS

A internet está promovendo grandes mudanças sociais e esta nova geração, também conhecida como geração Z, são os principais agentes dessas mudanças.

A origem do “Z” como é conhecida esta nova geração tem relação com o seu comportamento. Eles zapeiam muito pulando da TV para o celular, de uma rede social para o videogame. São considerados da geração Z os jovens de 12 a 19 anos, que cresceram em uma sociedade onde a internet, o celular e mais recentemente as redes sociais já eram fenômenos consolidados. O mundo todo é conectado e para eles não existem barreiras geográficas. (QUEST, 2011)

Em pesquisa realizada pelo Ibope/Nielsen, no Brasil são cerca de 55,5 milhões de internautas com idade a partir dos 16 anos. O brasileiro em média passa mais de 66 horas por mês navegando na internet. (QUEST, 2011)

Segundo a pesquisa da Quest (2011), entre as três gerações (X, Y e Z), dados revelam que apenas 52% de pessoas possuem o hábito da leitura. Os jovens da geração Z

são os que lêem menos, 41% afirmam que possuem o hábito da leitura, contra 53% da geração Y e 55% da geração X. Estes resultados fazem parte do estudo São Paulo em Foco: Gerações X, Y e Z, realizado pela Quest Inteligência de Mercado. Foram ouvidas 600 pessoas na capital paulista, com idades entre 14 e 51 anos.

Mas não é só no Brasil que isso ocorre, de acordo com dados do Programa Internacional de Avaliação dos Estudantes (PISA), “jovens de 15 anos afirmam que a leitura não está entre as suas prioridades” (MANDELLI, 2010).

Para a psicóloga da Associação Brasileira de Educação a Distância (Abed), Ivete Palangue: “Os adolescentes têm de prestar atenção em várias coisas ao mesmo tempo. Ele é multifocal e deve se dividir por vários canais” (MANDELLI, 2010).

Claudemir Viana, pesquisador do Centro de Estudos e Pesquisas em Educação, Cultura e Ação Comunitária (Cenpec), explica que os jovens não perderam o hábito de ler, mas sim o da leitura formal que os livros oferecem. “O texto existe, só que de outras formas, e agora oferece acesso amplo e irrestrito. A leitura digital é mais lúdica e interessante porque não é linear e permite uma liberdade multimidiática” (MANDELLI, 2011).

Atualmente, as escolas enfrentam um grande dilema, barrar o uso das novas tecnologias, e assim tentar evitar as distrações ou usufruir da imensa gama de possibilidades que o universo digital oferece. É com esse intuito que o trabalho em questão aborda o uso das HQtrônicas (Histórias em Quadrinhos Digitais) como forma de romper possíveis preconceitos com as novas tecnologias e com as HQs, ao aplica-las na adaptação de uma obra literária clássica com vistas a torná-la mais atraente ao público jovem.

4.6 OS QUADRINHOS E A LEITURA

Os Quadrinhos durante muito tempo tiveram um papel secundário como forma de leitura. Nos últimos anos eles vêm conseguindo um papel de maior destaque nas livrarias, maior divulgação na mídia e mais estudos a respeito.

Entre todos os tipos de histórias em quadrinhos, existe uma mais relevante para esta pesquisa, que são HQs de adaptações literárias. Este tipo de adaptação não é uma coisa nova, nas décadas de 1940 e 1950, a extinta Editora Brasil – América, já lançava adaptações de clássicos da literatura universal e brasileira. (METODISTA, 2011)

Para o professor e diretor da Faculdade de Educação e Letras (FACEL) da Faculdade Metodista de São Paulo, Elydio dos Santos Neto, a proposta do uso das HQs no ensino é positiva. Para ele a aplicação destes recursos em estabelecimentos de ensino fundamental, médio e até em universidades é válida porque a sua leitura pode levar a reflexão e ao autoconhecimento. (SANTOS NETO citado por METODISTA, 2011)

O diretor ainda ressalva:

O que penso, no entanto, é que muitas vezes há uma „pedagogização“ das histórias em quadrinhos, o que promove uma utilização empobrecida das mesmas, uma vez que se deixa de explorar todo o potencial artístico e comunicacional que esta linguagem tem e que merece ser explorada por si mesma. (SANTOS NETO citado METODISTA, 2011)

Fabio Moon, quadrinhista que adaptou o conto „O Alienista“ de Machado de Assis, acredita que as HQs são mais fáceis de ler do que um livro. Segundo ele: “Imagem junto com texto possui uma dinâmica de leitura mais interessante para as crianças e para os jovens” (METODISTA, 2011)

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

Desde o início, a idéia foi manter o texto original, sem adaptações, mantendo assim, a Hqtrônica como uma fonte original de estudo do texto de Machado de Assis. Com base no texto original, partiu-se então para o desenvolvimento das ilustrações iniciais. Para servir como referência para a construção dos cenários e definição dos móveis, vestuário e aparência dos personagens, foram utilizadas as HQs impressas ‘A Cartomante’ e ‘O Alienista’.

Outro recurso utilizado foi o uso de fotos da época, como referência para compor os cenários da história.



IMAGEM REAL DA RUA DA GUARDA VELHA NO RIO DE JANEIRO DO SÉCULO XIX E A ILUSTRAÇÃO DESENVOLVIDA PARA A HQTRÔNICA

Os desenhos foram produzidos totalmente de maneira digital, utilizando uma mesa digitalizadora e o *software* Adobe Photoshop CS3, onde foram feitos os esboços, arte-final

e colorização. Este processo digital facilitou na criação da HQtrônica, pois reduz o tempo que seria perdido tendo que escanear as ilustrações para o computador e facilitar as possíveis correções que podem ser feitas quase que na mesma hora. Na imagem abaixo é possível ver um esboço feito na mesa digitalizadora e o resultado após a arte-final e colorização.



ESBOÇO DE UMA DAS PÁGINAS DA HQTRÔNICA E EM SEGUIDA A SUA VERSÃO ARTE FINALIZADA E COLORIZADA.

A incorporação de trilha sonora, efeitos sonoros, narração e animação foram feitas através do *software* Adobe Flash CS3. Através dele, também foi possível criar os botões com os hiperlinks que ligam uma página a outra.

A primeira proposta foi criar uma HQtrônica inteiramente narrada, onde conforme a narração fosse acontecendo as imagens dos quadrinhos iriam se revelando. Porém, esta ideia foi logo descartada, pois a HQtrônica iria se tornar um 48 vídeo e o leitor seria apenas um espectador, não podendo interagir e nem controlar o ritmo de leitura.

Como a história seria narrada, os balões de fala e caixas de textos não seriam utilizados, este foi outro motivo para que esta idéia inicial fosse desconsiderada, pois assim a HQtrônica perderia uma das principais características dos Quadrinhos, que são os balões.

5.1 DIAGRAMAÇÃO

A *gestalt* das HQs tradicionais, baseadas na utilização de ilustrações inseridas em quadrinhos, foram mantidas, ou seja, todos os quadros são dispostos à frente do leitor. Os comandos para avançar e retroceder a página possibilitam ao leitor controlar o seu próprio ritmo de leitura, assim como em uma versão impressa.

A orientação em forma de “paisagem” do formato da página foi necessária para que a HQ se adaptasse ao formato da tela do computador, com isso, o uso da barra de rolagem se torna dispensável.

5.2 TRILHA SONORA

A trilha sonora é utilizada para ambientalizar o leitor a história, o que contribui para o enriquecimento da narrativa. Porém, ela não possui ligação direta com a narrativa, pois o ritmo de leitura é imposto pelo próprio leitor.

As músicas usadas foram todas instrumentais, pois músicas com vocal atrapalhariam a leitura. A HQtrônica possui duas músicas, a primeira foi utilizada como tema principal na tela de abertura, e é a música “Maria”, de Francisco Tarrega. A segunda é a música tema do capítulo um, uma sonata de Bach tocada em flauta e piano.

Como o conto será dividido por capítulos, a ideia é que cada capítulo possua além do tema principal, uma tema musical instrumental que retrate a atmosfera geral do capítulo. Para Franco (2004), “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 sequência.”

5.3 EFEITOS SONOROS E NARRAÇÃO

Os efeitos sonoros são usados como complemento, a ambientalização do leitor com a narrativa. Além de serem usados como substituto das onomatopéias que um dos elementos tradicionais das HQs impressas. Os efeitos sonoros ajudam a prender a atenção do leitor junto com os estímulos visuais.

Para Franco (2001, p. 95)

O efeito sonoro é um dado original, pois dificilmente encontramos HQs impressas que introduzam onomatopéias ao longo de todos os quadinhos 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.

A narração não deixa de ser uma espécie de “efeito sonoro”, porém na HQtrônica, este recurso foi pouco explorado, de acordo com Franco (2001, p. 96). “A inclusão dos diálogos falados, modifica o ritmo tradicional de leitura.”

Por este motivo a narração está presente em poucos momentos, pois o objetivo maior do projeto é o estímulo a leitura.

5.4 ANIMAÇÕES

As breves animações presente na HQtrônica, unidas com os efeitos sonoros tem a função de dinamizar e enriquecer a narrativa. Segundo Franco (2001, p. 91)

Animação resulta hibridização interessante, pois ela mantém a *gestalt* tradicional das HQs marcada pela apreensão de todos os quadinhos da página / tela pelo campo visual do navegador e ao mesmo promove a animação de um ou mais quadros presentes nessa sequência de quadros estáticos.

Estas animações, assim como os efeitos sonoros, servem para substituir outro elemento característico e tradicional das HQs impressas, que são chamadas „linhas de movimento“, utilizadas para simular a ilusão de movimento.

6 CONSIDERAÇÕES

Como visto, o presente trabalho tratou de uma experimentação hipermediática do conto ‘A Cartomante’, de Machado de Assis, adaptado para o formato de HQtrônica (História em Quadrinhos Digitais). A HQtrônica é uma versão multimídia das Histórias em Quadrinhos (HQs) tradicionais, que além dos elementos visuais e textuais, são incorporados recursos sonoros, animados e interativos.

Pesquisas apontam que os jovens não tratam a leitura como uma de suas principais prioridades e também segundo especialistas, a literatura clássica causa certo „trauma“ ao jovem leitor.

Sendo assim, as HQtrônicas podem se tornar objetos de aprendizagem quando utilizados em um contexto educacional, através dos seus recursos multimidiáticos e interativos para motivar estes novos leitores. Foi baseado nestas informações e através de pesquisas, que o trabalho em questão foi desenvolvido.

Este produto não foi criado para fazer com que o jovem deixe de ler obras literárias clássicas, ele é apenas um meio de fazer com que o leitor conheça a obra e de repente crie um interesse em procurar mais histórias daquele autor.

A maior dificuldade foi retratar a história conforme o autor a descreve, pois quando se trata de uma adaptação fiel ao texto original, o quadrinhista deve tentar capturar um melhor momento da cena descrita pelo autor e transforma-lá em uma cena nos Quadrinhos.

Por fim, chega-se a conclusão que as HQtrônicas podem se tornar um ótimo meio de apresentar ao público jovem o quão rica é a literatura clássica brasileira e quem sabe quebrar esse preconceito que eles carregam a este tipo de obra literária.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FRANCO, Edgar Silveira. **HQtrônica: Do Suporte Papel à Rede Internet**. Dissertação de mestrado em Multimeios. Campinas. Unicamp. 2001.

LOBACH, Bernd. **Design Industrial - Bases para a configuração dos produtos industriais**. São Paulo: Edgard Blucher, 2001.

MANDELLI, Mariana. **Jovens trocam livros por “leitura digital”**. São Paulo: O Estado de São Paulo, 2010. Disponível em: <<http://www.estadao.com.br/noticias/imp-resso,jovens-trocam-livros-por-leitura-digital,652713,0.htm>> Acesso em: 28/08/2011.

MATTA, Luiz Eduardo. **A literatura brasileira clássica “traumatiza” os jovens leitores?**. São Paulo. 2010. Disponível em: <<http://portalliteral.terra.com.br/artigos/a-literatura-brasileira-classica-traumatiza-os-jovens-leitores>> Acesso em: 06/09/2011

METODISTA. **Literatura em Quadrinhos**. 2011. Disponível em: <<http://www.metodista.br/jornal-metodista/90/literatura-em-quadrinhos>> Acesso em: 10/09/2011

PADOVANI, S.; Spinillo, C. G.; Gomes, I. M. A. **Desenvolvimento e aplicação de modelo descritivo-normativo para análise de websites**. Produção, v. 19, n. 3, p. 514-528, 2009. Disponível em: <www.scielo.br/pdf/prod/v19n3/09.pdf>

QUEST, Inteligência de Mercado. **Geração Z é mais conectada, fuma menos e lê pouco, revela pesquisa**. São Paulo, 2011. Disponível em: <<http://www.questmkt.com.br/questblog/?p=172>> Acesso em: 02/09/2011