



A equipe do PH¹

Raphael Santos FREIRE²
Andreza Jackson de VASCONCELOS³
Kalynka CRUZ⁴
Universidade Federal do Pará, Belém, PA

RESUMO

A equipe do PH é uma hqtrônica (história em quadrinhos eletrônica) que mistura história em quadrinhos com recursos de multimídia. Ela retrata temas do cotidiano da nossa sociedade, apoiada no conceito de modernidade líquida de Zygmunt Bauman. O trabalho possui um caráter de divulgação científica trabalhando com uma linguagem leve, simples e descontraída, além de recursos como a colaboratividade, interatividade, publicidade, hipertextualidade, entre outros. Sua primeira edição trata das novas configurações do homem pós-humano baseada em conceito de Lucia Santaella, com a narrativa ambientada ficcionalmente na agência PMP Comunicação, onde trabalham os oito personagens principais da história em quadrinhos eletrônica.

PALAVRAS-CHAVE: ciberarte; modernidade líquida; história em quadrinhos eletrônica; divulgação científica; pós-humano.

INTRODUÇÃO

Os fluidos se movem facilmente. Eles "fluem" "escorrem", "esvaem-se", "respingam" "transbordam" "vazam", "inundam", "borrifam", "pingam"; são "filtrados", "desolados"; diferentemente dos sólidos, não são facilmente contidos – contornam certos obstáculos, dissolvem outros e invadem ou inundam seu caminho". (BAUMAN, 2001)

Esses são um dos aspectos que envolvem o conceito de modernidade líquida dado por Bauman (2001). Mas como tratar desses assuntos de maneira mais descontraída, com uma linguagem mais acessível, sem que o livro se faça necessário? Por que não por meio dos quadrinhos? Mas já que estamos falando de modernidade líquida, novas tecnologias, ciberespaço, cibercultura... Por que não se utilizar de uma hqtrônica (história em quadrinhos eletrônica) como objeto de aprendizado?

Mas o que é história em quadrinhos eletrônica e como ela se configura? Sua definição seria:

¹ Trabalho submetido ao XVII Prêmio Expocom 2010, na Categoria Produção Editorial e Produção Transdisciplinar em Comunicação, modalidade Quadrinhos (Avulso).

² Aluno líder do grupo e estudante do 7º. Semestre do Curso de Comunicação Social – Jornalismo, email: rsfjofreire@gmail.com.

³ Estudante do 5º. Semestre do Curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda, email: andrezapublicidade@yahoo.com.br.

⁴ Orientadora do trabalho. Professora Mestre do Curso de Comunicação Social, email: kalynka@ufpa.br.



“(…) inclui efetivamente todos os trabalhos que unem um (ou mais) dos códigos da linguagem tradicional das HQs no suporte papel [segundo o autor: a percepção visual global, a elipse narrativa, a relação tempo/espaço, o enquadramento, o balão de fala, a onomatopéia e as linhas de movimento], (...) com uma (ou mais) das novas possibilidades abertas pela hipermídia, sendo elas: animação, diagramação dinâmica, trilha sonora, efeitos sonoros, tela infinita, tridimensionalidade, narrativa multilinear e interatividade (...)”. (FRANCO, 2008 apud GIL, 2008).

Se apropriando desse conceito, dois estudantes de Comunicação Social da Universidade Federal do Pará produziram a hqtrônica intitulada A equipe do PH. E ela que você vai conhecer a partir de agora.

2 OBJETIVO

A produção da hqtrônica “A equipe do PH” tem, portanto, como objetivo explorar e divulgar os temas referentes à modernidade líquida por meio da linguagem dos quadrinhos. O maior desafio foi trabalhar conceitos científicos e retratá-los por meio de uma linguagem mais acessível e inteligível, neste caso, a linguagem dos quadrinhos, para que estudantes, docentes e demais interessados na temática das relações humanas na modernidade líquida pudessem ter acesso a elas de maneira mais prazerosa e verossímil, mudando sua percepção da realidade e conseqüentemente aguçando seu senso crítico e sua capacidade de intervenção social.

“Quando o indivíduo entra em contato com a realidade, fica diante da representação dos fatos existentes e, conseqüentemente, do impacto desses fatos em sua percepção social da vida diária. Vive, portanto, a partir de representações que constrói no seu ser sobre os fatos que aconteceram, acontecem e acontecerão na vida social. O conjunto de representações que são capturadas pelo indivíduo sobre os fatos em si é que dimensiona a maior ou menor percepção de realidade que ele faz sobre o cotidiano” , (Guerreiro, 2009, pg. 187).

3 JUSTIFICATIVA

Decidiu-se produzir a hqtrônica A equipe do PH por diversos motivos. Primeiramente por que o formato história em quadrinhos é pouco utilizado para retratar temas e conceitos teóricos. Além disso, este formato é geralmente mais interessante e atrativo, uma vez que, trabalha com imagens, textos curtos, narrativa, personagens, no caso da hqtrônica, animações, *hiperlinks*, publicidade, colaboratividade, a presença do real no virtual, entre outras características. Por este motivo, optou-se em não trabalhar a temática da modernidade líquida em formatos mais comuns usados na academia, como artigos



científicos e painéis, possibilitando que outros públicos, além de estudantes e professores acadêmicos compreendam e tenham acesso a essa temática mais facilmente.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Antes de produzir a hqtrônica na prática, uma pesquisa foi feita para decidir qual ou quais os temas que seriam abordados na edição de lançamento da hqtrônica. Foram consultados, livros, artigos científicos disponíveis na internet, matérias jornalísticas, comentários de caráter opinativo, entre outros. Após essa pesquisa, partiu-se para produzir na prática a hqtrônica A equipe do PH. Para isso, algumas técnicas e *softwares* foram utilizados. Primeiramente foi feito um *storyboard*, a lápis e em papel A4 branco, baseado no roteiro produzido com base no livro *Linguagens Líquidas na era da mobilidade* de Lucia Santaella. A partir disso, cobriu-se com caneta do tipo *naquim* todos os elementos das páginas da hqtrônica (personagens, cenários, móveis, ambiente em geral). Essa técnica foi adotada para facilitar a etapa da colorização, uma vez que, os elementos ficavam mais definidos contornados com a caneta do tipo *naquim*.

Depois de tudo contornado, cada página foi digitalizada em scanner e salvas em formato *jpg* para posteriormente serem tratadas e coloridas. O tratamento e colorização é a etapa seguinte realizada no *software Photoshop CS3*, nessa etapa os elementos das páginas foram coloridos um a um e posteriormente salvos no mesmo formato *jpg*.

Após todas as páginas coloridas e com acabamentos feitos, elas são importadas para o *software PowerPoint 2007*. A decisão de utilizar este *software* foi necessária devido ele ser o único dos *softwares* que possuem os recursos e ferramentas necessárias para parte da produção e para a finalização da hqtrônica que os autores de A equipe do PH dominavam. Outros *softwares* poderiam ser utilizados como o *Adobe Fireworks*, entretanto não se possuía domínio das ferramentas e interface deste *software*.

Para finalizar a hqtrônica, as páginas foram ordenadas, os balões de diálogo e as falas dos personagens foram inseridos para comporem os quadrinhos. Por último, são inseridos os hiperlinks nos diálogos e em algumas imagens, como na lata de coca-cola e computador.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO



A HQtrônica A equipe do PH é composta por quinze páginas e ambientada ficcionalmente na agência PMP Comunicação. No projeto da HQtrônica foram pensados oito personagens principais, sendo que alguns personagens coadjuvantes podem surgir em outras edições de A equipe do PH. Os personagens principais foram inspirados em pessoas reais. Conheça-os:

- **Paulo Humberto:** mais conhecido como PH, o jornalista e publicitário de 27 anos é o coordenador da Agência de Comunicação PMP. PH é um cara que vive para o trabalho, adora tecnologia e novidades do mundo digital, está sempre conectado na internet, entretanto vive algumas crises pessoais por não ter constituído família nem muitos amigos por perto.

- **Mônica Bentes:** considerada uma das melhores designers e arte finalistas do mercado local, Mônica, ou melhor Rê, tem 23 anos, mora com sua mãe, com quem vive em pé de guerra. Depois do trabalho, Rê sempre passa num barzinho perto da PMP para fumar seu cigarro, beber com algumas amigas e falar mal dos homens. Super engraçada e extrovertida é a “louca” da agência.

- **Sérgio Gonçalves:** diretor administrativo-financeiro da PMP, Seu Sérgio é o funcionário mais velho da empresa. Antiquado e resmungão, Seu Sérgio vive sempre dando sermão nos colegas de trabalho, dizendo o que é certo ou errado e nunca consegue se desprender de costumes do passado, que segundo ele eram “bons tempos”. Apesar de tido como chato pela maioria, Seu Sérgio é visto, amado e respeitado como um pai por todos.

- **Juracilma Batista:** Dona Jura. É a responsável pela limpeza e serviços gerais da PMP. De família pobre e muito humilde, é a primeira a chegar e a última a sair da agência. Super descontráida, é a “palhacista” da empresa. Acha estranho todo tipo de tecnologia que veio depois da televisão.

- **Bruno Carvalho:** é o caçula da equipe. Com apenas 20 anos, Bruninho é estagiário de publicidade na PMP. Bruninho adora sair com os amigos, ficar com garotas, é um pouco *non sense*, frequenta festas quase diariamente, é popular na universidade e tem muitas amizades. Já estagia há três meses na agência.

- **Paloma Bittencourt:** profissional experiente, Paloma é diretora de arte, arte finalista e fotógrafa da PMP. No começo da carreira, Paloma era uma fotógrafa super-requisitada pelas principais revistas, jornais e celebridades da cidade. Abdicou do luxo de quando



morava com a família influenciada pela sua filosofia de vida Hare Krishina. É muito paciente e a conselheira da equipe.

- **Renata Caldas:** Renatinha é a gostosona da PMP. Secretária e recepcionista, adora ser elogiada e deixar os homens babando. Mete muito medo nos homens por ser bonita, inteligente e independente. Super romântica, sonha em encontrar o seu príncipe encantado. Possui um admirador secreto na agência, mas ela ainda não descobriu sua identidade.

- **Daniel Santos:** pai de três filhos, a Stephanie, o Kevin e o Bob, Daniel San, como é conhecido pelos colegas de trabalho, é o relações públicas da PMP. Casado com Dhiva há 10 anos, Daniel cuida da casa, dos filhos e da mulher. Exerce funções no lar antes unicamente femininas.

Para que os estudantes de comunicação e professores pudessem se identificar com a narrativa e personagens pensou-se em ambientar a hqtrônica num local comum de identificação, um local de trabalho como outro qualquer, onde as ações do cotidiano acontecem e se repelem de maneira igual. Para tornar a narrativa mais verossímil, pensou-se em apresentar na própria hqtrônica a descrição da agência:

- **PMP Comunicação:** com apenas um ano e meio no mercado, já conseguiu bons contratos e destaque no meio da clientela. É reconhecida pela pontualidade na entrega dos produtos, qualidade no atendimento, eficiência, preço baixo de seus serviços e criatividade nos trabalhos. Seu diferencial é uma equipe composta por jovens criativos, que estão na empresa desde sua criação e vivem como uma harmoniosa família, quer dizer, nem sempre.

A hqtrônica A equipe do PH é composta por quinze páginas divididas em capa, apresentação da agência PMP Comunicação, descrição dos personagens, título da edição, as páginas com os balões de diálogo dos personagens, a penúltima página é uma chamada para a segunda edição da hqtrônica e a última é dedicada aos créditos dos autores, orientadora e colaboradores da edição.

Um dos recursos utilizados em A equipe do PH é a publicidade. O objetivo de explorar esse recurso é fazer com que não só a hqtrônica A equipe do PH, mas outras hqtrônicas possam se utilizar do mesmo para tentarem conseguir recursos financeiros que apóiem e sustentem a produção de novas edições. Nessa hqtrônica são propostos dois níveis de publicidade: a explícita e a implícita. A explícita é quando o produto ou o que se deseja divulgar aparece



em uma das páginas da hqtrônica. O exemplo presente em A equipe do PH é a publicidade da coca-cola por meio de uma lata do refrigerante exposta na mesa do personagem Paulo Humberto. O outro tipo de publicidade, o implícito, é aquele feito por meio de *hiperlinks*, como a publicidade do livro *Modernidade Líquida* de Zygmunt Bauman ou de um *smartphone* da empresa Claro, por exemplo, presente em A equipe do PH.

Outro recurso utilizado na hqtrônica é o da colaboratividade. Ao suposto final da narrativa, o leitor pode continuar a história da maneira que desejar dando voz a outros personagens, mudando o rumo do diálogo e o desfecho da história, e assim por diante. No momento em que a colaboratividade é explorada, o leitor é convidado a continuar a história por meio de um texto e um *hiperlink* que o leva até a comunidade de A equipe do PH na rede social *Orkut*. Isso nos leva a outro aspecto abordado nessa hqtrônica, a inserção em redes sociais como o já mencionado *Orkut*, além do *Twitter* e *Youtube*.

Os personagens, apesar de serem virtuais na hqtrônica, em alguns momentos eles passam a ser reais, como em fotos disponíveis em álbuns do *Orkut*, alguns deles possuem *MSN* e *Twitter*, ou seja, o leitor pode perceber que A equipe do PH é virtual, mas está inserida e se utiliza de recursos do mundo real, como se fosse uma espécie de realidade virtual.

A hipertextualidade também é bastante explorada em A equipe do PH. Para ajudar o leitor a compreender conceitos teóricos, são utilizados *hiperlinks* para artigos científicos, vídeos e livros que exemplificam o que é discutido pelos personagens na narrativa. Optou-se em utilizar esse recurso, pois além de ser uma das características presentes em histórias em quadrinhos eletrônicas, é uma maneira de proporcionar mais conteúdo e entendimento para o leitor, sem prejudicar a leitura na linguagem dos quadrinhos.

6 CONSIDERAÇÕES

Discutir assuntos teóricos nem sempre são fáceis, percebemos em sala de aula que o uso da hqtrônica ajudou na absorção e apropriação de muitos conceitos e teorias por parte dos estudantes da disciplina de Laboratório de Jornalismo Digital e Novas Mídias. Além disso, a hqtrônica A equipe do PH foi uma novidade para muitos estudantes que nunca ouviram falar sobre esse conceito de quadrinhos.

Para os autores, a hqtrônica representa um marco em seus percursos acadêmicos, pois aprenderam diversos conceitos “brincando”, se divertindo com a produção da hqtrônica.



Conseguiram produzir uma hqtrônica com poucos ou nenhum recurso e/ou experiência, para agora começarem a colher os frutos dessa iniciativa. Uma delas é a aprovação para a etapa regional do expocom 2010, a obtenção de uma site (url) da Universidade Federal do Pará para disponibilizar a qhtrônica on line, a inserção de A equipe do PH no Projeto UFPA 2.0 que trabalha com infoinclusão e inclusão digital, e a possibilidade da obtenção de registro ISSN para a hqtrônica.

Essas e outras conquistas que poderão ser alcançadas futuramente é que estimulam os autores a continuarem produzindo a hqtrônica, tanto que a segunda edição já está finalizada e trabalha o tema amor líquido e a terceira, que trabalhará as relações familiares do homem pós-humano, está em processo de finalização. O objetivo é que até o fim do ano cinco edições de A equipe do PH estejam prontas e disponíveis no site: <http://www.aequipedoph.ufpa.br/>.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAUMAN, Zygmundt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.

_____. **Tempos líquidos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2007.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

_____. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

_____. **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo**. São Paulo: Paulus, 2004.

HQtrônicas, os quadrinhos na Internet. Disponível em: <http://www.universohq.com/quadrinhos/n21112001_03.cfm>. Acesso em: 15 set. 2009.

FRANCO, Edgar. **As HQtrônicas e suas características**. Disponível em: <http://www.bigorna.net/index.php?secao=quadrinhosredondos&id=1191208309>. Acesso em 22 set. 2009.

GUERREIRO, Evandro Prestes. **Cidade digital: infoinclusão social e tecnologia em rede**. São Paulo: Senac, 2006.

VIEIRA, Gil. **Hqtrônicas enquanto manifestação de arte contemporânea**. Disponível em: <<http://www.fav.ufg.br/8art/Nova%20pasta/texto-gilvieira.pdf>>. Acesso em: 15 set. 2009.



Hqtrônicas

<http://www.nawlz.com>

<http://www.sito.org/synergy/ifreak/hotwired>

<http://www.spawn.com/todd.html>