

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE ARTES VISUAIS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CULTURA VISUAL

**HQTRÔNICAS E REALIDADE AUMENTADA (RA):**  
novas potencialidades narrativas

**JORDANA INÁCIO DE ALMEIDA PRADO**

GOIÂNIA  
2012

**Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação (CIP)**

P896h Prado, Jordana Inácio de Almeida  
HQtrônicas e realidade aumentada (RA): novas potencialidades narrativas  
[manuscrito] / Jordana Inácio de Almeida Prado. – 2012.  
236 f.: il.

Orientador: Dr. Edgar Silveira Franco

Dissertação (Mestrado)- Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Arte  
Visuais, Goiânia, BR-GO, 2012.

1. HQtrônicas. 2. Intermídia – narrativas. 3. Poéticas visuais. 4. Criação –  
Processos. I. Franco, Edgar Silveira. II. Universidade Federal de Goiás,  
Faculdade de Artes Visuais. III. Título.

CDU: 741.5:004.4'27

Catalogação na Fonte: Lana Keren de Mendonça - CRB1/2486

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE ARTES VISUAIS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CULTURA VISUAL

**HQTRÔNICAS E REALIDADE AUMENTADA (RA):**  
novas potencialidades narrativas

**JORDANA INÁCIO DE ALMEIDA PRADO**

Dissertação apresentada como avaliação do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás como exigência para obtenção do título de mestra.

Prof. Dr. Edgar Silveira Franco  
**Orientador**

Linha de pesquisa: Poéticas visuais e processos de criação

GOIÂNIA  
2012

**JORDANA INÁCIO DE ALMEIDA PRADO**

**HQTRÔNICAS E REALIDADE AUMENTADA (RA):**  
novas potencialidades narrativas

Dissertação submetida em defesa ao Programa de Pós-Graduação em Cultura Visual da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás como requisito para obtenção do título de mestra, avaliada pela banca examinadora composta pelos seguintes professores:

**BANCA EXAMINADORA**

**Prof. Dr. Edgar Silveira Franco**  
**Orientador e Presidente da banca**  
(Universidade Federal de Goiás – UFG)

**Profa. Dra. Lêda Maria de Barros Guimarães**  
**Examinador interno**  
(Universidade Federal de Goiás – UFG)

**Prof. Dr. Henrique de Paiva Magalhães**  
**Examinador externo**  
(Universidade Federal da Paraíba – UFPB)

**Prof. Dr. José César Teatini Clímaco**  
**Suplente de examinador interno**  
(Universidade Federal de Goiás – UFG)

**Prof. Dr. Gazy Andraus**  
**Suplente de examinador externo**  
(FIG/UNIMESP)

## **AGRADECIMENTOS**

À minha família que amo tanto e que sempre esteve comigo, me dando o alicerce para que eu pudesse construir uma vida, me oferecendo o ombro para que pudesse chorar e sorrir. Ao meu orientador Edgar Franco, que me forneceu materiais dos quais consultar, que acreditou em meu trabalho desde o início e deu asas para eu que pudesse voar alto. Aos que colaboraram com esta pesquisa. À CAPES, pela bolsa de estudo que me proporcionou um incentivo a continuar produzindo. E acima de tudo, gostaria de agradecer a Deus, a quem devo a minha existência e fé para que eu continue lutando pelas minhas realizações.

## RESUMO

Essa pesquisa exploratória de mestrado, desenvolvida no Programa de Pós-graduação em Cultura Visual da FAV/UFG, na linha de pesquisa Poéticas Visuais e Processos de Criação, teve como objetivos o estudo da linguagem das HQtrônicas – uma narrativa intermídia em expansão – e da tecnologia emergente da Realidade Aumentada (RA), visando vislumbrar as possibilidades narrativas abertas por essa tecnologia e seus desdobramentos no âmbito das HQtrônicas. Além das investigações teóricas e conceituais necessárias à compreensão dos temas abordados, o trabalho envolveu o desenvolvimento de uma poética experimental, um exercício de criação que incorpora a RA como uma nova potencialidade para a linguagem das HQtrônicas, propondo alternativas antes inéditas dentro da estrutura hipermidiática dessa linguagem intermídia.

**Palavras-chave:** HQtrônica, Realidade Aumentada e Narrativas Intermídia.

## **ABSTRACT**

This master's research presented to the Pós-Graduation Program in Cultura Visual of FAV/UFG, in the research line Poéticas Visuais e Processos de Criação, is intended to study HQtrônicas – an intermedia narrative - and the technology of Augmented Reality (AR), trying to show the narratives possibilities opened by this technology when it works with the language of HQtrônicas. Besides the investigations necessary for the theoretical and conceptual production, an experimental art work was developed, a practical exercise that incorporates the AR as a new possibility for the emerging language of HQtrônicas, showing other alternatives that were not experimented before in the HQtrônica's structure.

**Keywords:** HQtrônica, Augmented Reality and Intermedia Narratives.

## LISTA DE FIGURAS

- Figura 01.** Pedaçõ da tapeçaria de Bayeux. Fonte: <http://www.ricardocosta.com/textos/bayeux2.htm> ..... **27**
- Figura 02.** Vitrais da Igreja Nossa Senhora de Fátima em Lisboa, Portugal, relatando “Paixão de Cristo”. Fonte: Estúdio Mário Novais (Flickr) ..... **28**
- Figura 03.** “As torturas de Santo Erasmo” (fragmento de 1460) Fonte: <http://www.ufscar.br/rua/img/d02/hq.jpg> ..... **29**
- Figura 04.** “O Progresso de uma Prostituta” de William Hogarth. Fonte: <http://www.shakespeares-sonnets.com/Archive/Images/Ginlane1.jpg> ..... **29**
- Figura 05.** “Monsieur Crépin” (1837) de Rodolphe Töpffer. Fonte: [http://topfferiana.free.fr/wp-content/topffer\\_sequence-initiale850.jpg](http://topfferiana.free.fr/wp-content/topffer_sequence-initiale850.jpg) ..... **30**
- Figura 06.** “Palestina” (1993), nos seus dois volumes – “Uma Nação Ocupada” e “Na Faixa de Gaza”, de Joe Sacco. Fonte: <http://g1.globo.com/flip/2011/noticia/2011/07/tento-buscar-temas-universais-diz-autor-de-palestina-e-gorazde.html> ..... **33**
- Figura 07.** “Epileptic” de David B (2005). Fonte: BEAUCHARD, David. *Epileptic*. New York: Pantheon Books, 2005 ..... **34**
- Figura 08.** Páginas da HQ “Hipocampo - 3ª ocorrência”, de Antônio Amaral. Fonte: Revista “Visualidades” (v. 7, n. 1), do programa de mestrado em Cultura Visual da FAV – UFG ..... **35**
- Figura 09.** “Woodcut Novel”, de Lynd Ward. Fonte: [potulentpalaver.blogspot.com](http://potulentpalaver.blogspot.com) ..... **36**
- Figura 10.** “A Week of Kindness”, de Max Ernst. Fonte: [http://www.all-art.org/art\\_20th\\_century/ernst\\_Max1.html](http://www.all-art.org/art_20th_century/ernst_Max1.html) ..... **36**

<b>Figura 11.</b> Uma página dominical de “ <i>Little Nemo In Slumberland</i> ”, de McCay. Fonte: <a href="http://www.omelete.com.br/quadrinhos/winsor-mccay-e-ilittle-nemo-in-slumberland/">http://www.omelete.com.br/quadrinhos/winsor-mccay-e-ilittle-nemo-in-slumberland/</a> .....	<b>39</b>
<b>Figura 12.</b> Série “Vida Besta”, de Galvão. Fonte: <a href="http://vidabesta.com">vidabesta.com</a> .....	<b>40</b>
<b>Figura 13.</b> Tira dos brasileiros Fábio Moon e Gabriel Bá. Fonte: <a href="http://10paezinhos.blog.uol.com.br">10paezinhos.blog.uol.com.br</a> .....	<b>40</b>
<b>Figura 14.</b> Charge de Alberto da Costa Santos (Aracaju-SE) – 2006. Fonte 33º Salão de Humor .....	<b>42</b>
<b>Figura 15.</b> Cartum de Gervásio Troche. Fonte: <a href="http://portroche.blogspot.com">portroche.blogspot.com</a> .....	<b>43</b>
<b>Figura 16.</b> Manual de manutenção rifle de 1968, feito por Will Eisner. Fonte: <a href="http://www.ep.tc/problems/25/">http://www.ep.tc/problems/25/</a> .....	<b>47</b>
<b>Figura 17.</b> História “O último soco” da série “Como você pode contribuir para a melhoria da segurança pública do País” – tema: direito das crianças e dos adolescentes. Fonte: Agência Caixa Preta Comunicação e Design para o Ministério Público de Goiás .....	<b>48</b>
<b>Figura 18.</b> <i>Storyboards</i> originais do filme “Psicose” (Cena do chuveiro). Fonte: <a href="http://cinemaemquadrinhos.blogspot.com">cinemaemquadrinhos.blogspot.com</a> .....	<b>49</b>
<b>Figura 19.</b> “Versailles no Bara” (1972) de Riyoko Ikeda. Fonte: <a href="http://www.shoujoinitalia.net">www.shoujoinitalia.net</a> .....	<b>52</b>
<b>Figura 20.</b> Na HQ “Evolução das Espécies” – roteiro de Cláudia Carezzato e desenhos de Bira Danta – a elipse temporal mostra milhares de anos de quadro para quadro. Fonte: revista “Subversos” (n. 4, 2009).....	<b>57</b>
<b>Figura 21.</b> Na HQ “ <i>Star Wars</i> ”, a elipse temporal mostra o anoitecer. Fonte: <a href="http://cinemaemquadrinhos.blogspot.com">cinemaemquadrinhos.blogspot.com</a> .....	<b>58</b>

- Figura 22.** Abstract expressionist ultra super modernist comics” (1967) de Robert Crumb. Fonte: <http://www.artvalue.com/auctionresult--crumb-robert-1943-usa-abstract-expressionist-ultra-s-1538679.htm> ..... **59**
- Figura 23.** “The Arrival” (2007) de Shaun Tan. Fonte: TAN, Shaun. *The Arrival*. Australia: Lothian Books, 2006, 128 p. .... **59**
- Figura 24.** Graphic Novel “Os 300 de Esparta” (1998). Fonte: MILLER, Frank. *Os 300 de Esparta*. [tradução de Jotapê Martins]. São Paulo: Editora Abril, 1999 (v. 1 - v. 5) ..... **61**
- Figura 25.** Quadro sangrado na HQ “Castilho”, de Victor O. Rocha. Fonte: “Grande Clã – Coletânea de Quadrinhos”, n. 2 (2008)..... **62**
- Figura 26.** Espacialidade do tempo nas HQs em “V de Vingança” (1998), de David Lloyd & Allan Moore. Fonte: MOORE, Allan; LLOYD, David. *V de Vingança*. [tradução de Helcio de Carvalho e Levi Trindade]. São Paulo: Panini Comics, 2006, 304 p. .... **63**
- Figura 27.** Página da série “O Galha”, na qual a leitura é determinada pelo enquadramento. Fonte: [http://ficcaohq.blogspot.com.br/2011\\_07\\_01\\_archive.html](http://ficcaohq.blogspot.com.br/2011_07_01_archive.html) ..... **65**
- Figura 28.** “Street Corner” – Perigo na Esquina – de Clay Wilson. Fonte: Zap Comix (2003)..... **66**
- Figura 29.** “Preto e Branco” (1998) de Tayo Matsumoto. Fonte: MATSUMOTO, Tayo. *Preto e Branco*. [tradução de Ederli Fortunato] São Paulo: Conrad Livros, 2001 (v.1.) ..... **67**
- Figura 30.** “Rio Abaixo”, de Fábio Cobiaco. Fonte: Revista “Bang Bang” ..... **68**

- Figura 31.** “Estórias Gerais” (2007), o requadro tracejado coloca o leitor dentro de um *flash back* da personagem. Fonte: SRBEK, Wellington; COLIN Flávio. *Estórias Gerais*. 1 ed. [s. l.]: Diretriz Ltda. Editorial, 2007..... **68**
- Figura 32.** “A Anunciação” de Fra Angélico, 1433 a 1434. Fonte: <http://alderartesvisuais.blogspot.com.br/2009/06/anunciacao.html> ..... **69**
- Figura 33.** Volume 1 do Mangá “*Little Fluffy Gigolo Pelu*” (2003) de Junko Mizuno. Fonte: MIZUNO, Junko. *Little Fluffy Gigolo Pelu*. San Francisco/CA: produced by jaPRESS and published by Last Gasp, 2009, 172 p., v. 1..... **71**
- Figura 34.** Volume 1 de “Preto e Branco” (1998), de Tayo Matsumoto. Fonte: MATSUMOTO, Tayo. *Preto e Branco*. [tradução de Ederli Fortunato] São Paulo: Conrad Livros, 2001 (v. 1)..... **71**
- Figura 35.** “Histórias para Dormir” de Akira Sanoki – Revista “Subversos” (n. 4, 2009). Fonte: “Subversos” (n. 4, 2009) ..... **71**
- Figura 36.** “*Death Note*” – Roteiro: Tsugumi Ohba; Arte: Takeshi Obata. Fonte: Mangá *Death Note* ..... **72**
- Figura 37.** “Era Uma Vez”, da autora Lüpe. Fonte: “Revista Grande Clã - Coletânea de Quadrinhos”, (n. 2, 2008)..... **72**
- Figura 38.** Tira de Fábio Moon & Gabriel Bá. Fonte: [10paezinhos.blog.uol.com.br](http://10paezinhos.blog.uol.com.br)..... **73**
- Figura 39.** Cartoon “*Dream*”, de Quino (Joaquín Salvador Lavado). Fonte: <http://luradoslivros.files.wordpress.com/2008/04/dream.gif>..... **73**
- Figura 40.** “The Arrival” (2007), de Shaun Tan. Fonte: TAN, Shaun. *The Arrival*. Austrália: Lothian Books, 2006, 128 p..... **74**

- Figura 41.** Página de “Preto e Branco” (1998), de Tayo Matsumoto. Fonte: MATSUMOTO, Tayo. *Preto e Branco*. [tradução de Ederli Fortunato] São Paulo: Conrad Livros, 2001 (v. 1)..... **75**
- Figura 42.** “Alcón, o defensor em Guerra e Paz” – Criação e Arte: Biagy. Fonte: “Grande Clã - Coletânea de Quadrinhos” (n. 2, 2008) ..... **76**
- Figura 43.** “68 One Shot” (2007), trama que envolve a presença dos zumbis durante a Guerra do Vietnã – Autor: Mark Kidwell – Ilustração: Nat Jones e Jay Fotos. Fonte: KIDWELL, Mark. *68 One Shot*. Estados Unidos: Image Comics, 2007 ..... **76**
- Figura 44.** “Super Homem contra Homem Aranha - O Encontro do Século” (1985) Autor: Gerry Conway – Ilustração: Ross Andru. Fonte: HQ “Super Homem contra Homem Aranha - O Encontro do Século” ..... **77**
- Figura 45.** “Chonchu - O Guerreiro Maldito” (2004), de Kim Sung Jae e Kim Byung Jin. Fonte: Mangá Chonchu ..... **78**
- Figura 46.** “Estórias Gerais” (2007) – Roteiro de Wellington Srbek e Ilustração de Flávio Colin. Fonte: SRBEK, Wellington; COLIN Flávio. *Estórias Gerais*. 1. ed. Editora: Diretriz Ltda-Editora: Conrad do Brasil, 2007..... **78**
- Figura 47.** “*Little Fluffy Gigolo Pelu*” (2003) de Junko Mizuno. Fonte: MIZUNO, Junko. *Little Fluffy Gigolo Pelu*. San Francisco/CA: produced by jaPRESS and published by Last Gasp, 2009, 172 p. v.1 ..... **79**
- Figura 48.** “Chonchu. O Guerreiro Maldito” (v. 1, 2004), de Kim Sung Jae e Kim Byung Jin. Fonte: Mangá Chonchu ..... **80**
- Figura 49.** “*Captain Tsubasa World Youth*” (Mangá) de Yoichi Takahashi. Fonte: [http://stoptazmo.com/manga-series/captain\\_tsubasa\\_world\\_youth/](http://stoptazmo.com/manga-series/captain_tsubasa_world_youth/) ..... **81**

<b>Figura 50.</b> “Chonchu, O Guerreiro Maldito” (2004), de Kim Sung Jae e Kim Byung Jin. Fonte: Mangá Chonchu .....	<b>82</b>
<b>Figuras 51.</b> Imagens da história “Atomsplit”. Fonte: Atomsplit.com.....	<b>92</b>
<b>Figura 52.</b> Páginas do webcomic “Menage a 3”. Fonte: <a href="http://www.menagea3.net">http://www.menagea3.net</a> .....	<b>102</b>
<b>Figura 53.</b> Página do fanart “ <i>Brawl in the Family</i> ”. Fonte: BrawlintheFamily:Keenspot.com .....	<b>103</b>
<b>Figura 54.</b> Página de “ <i>Cat vs Human</i> ”, da artista Yasmine Surovec. Fonte: <a href="http://catversushuman.tumblr.com">catversushuman.tumblr.com</a> .....	<b>104</b>
<b>Figura 55.</b> Webcomic brasileiro “Terapia”, de Rob Gordon, Marina Kurcis e Mario Cau. Fonte: <a href="http://petisco.org">petisco.org</a> .....	<b>105</b>
<b>Figura 56.</b> Tiras do webcomic “Os Malvados”, do carioca André Dahmer. Fonte: <a href="http://malvados.com.br">malvados.com.br</a> .....	<b>106</b>
<b>Figura 57.</b> Webcomic “Rei Emir Saad, o monstro de Zazanov”, do carioca André Dahmer. Fonte: <a href="http://malvados.com.br">malvados.com.br</a> .....	<b>106</b>
<b>Figura 58.</b> Print da tela de “Aquarella”. Fonte: <a href="http://aquarella.com.br">aquarella.com.br</a> .....	<b>107</b>
<b>Figura 59.</b> Telas do webcomic colaborativo “ <i>The Story</i> ”, do francês Jean-Paul Follain. Fonte: <a href="http://welcometothestory.chez-alice.fr">welcometothestory.chez-alice.fr</a> .....	<b>108</b>
<b>Figura 60.</b> telas de “ <i>Sabariah Tukang Sihir</i> ”, uma mostrando o quadro sem o mouse e a outra mostrando a animação quando o interator coloca o mouse sobre o quadro. Fonte: <a href="http://adifitri.com">adifitri.com</a> .....	<b>114</b>
<b>Figura 61.</b> telas de “ <i>Kicking Hitler to Death</i> ”. Fonte: <a href="http://e-merl.com">e-merl.com</a> .....	<b>116</b>

**Figura 62.** telas de “*Soul Reaper*”, mostrando dois momentos sucessivos que demarcam uma mudança de estado dos elementos da cena, basta o leitor movimentar a barra de rolagem. A sonoplastia reforça a tensão da história. Fonte: soul-reaper.com ..... **120**

**Figura 63.** Tela de “*Dynamic Heroes*”, da editora japonesa Kodansh, que mostra a utilização do som juntamente com onomatopeias, criando redundância do recurso na leitura. Fonte: kodansha.cplaza.ne.jp ..... **121**

**Figura 64.** Telas de “*L’oreille Coupée*”, cuja narrativa é independente do conteúdo dos balões de fala, aumentando o poder argumentativo da história. Fonte: membres.multimania.fr ..... **122**

**Figura 65.** “*Zot! Online: ‘Heart na Minds’*”, mostra a diagramação diferenciada propiciada pelo recurso da tela infinita. Fonte: scottmccloud.com ..... **125**

**Figura 66.** Tela de “*The Zoomquilt II*”, obra coletiva que usa o recurso da tela infinita para mergulhar por meio de zoom nas ilustrações encadeadas. Fonte: zoomquilt2.madmindworx.com ..... **126**

**Figura 67.** Tela de “*The WormWorld Saga*”, que mostra parte da longa HQtrônica vertical feita com o recurso da tela infinita. Fonte: wormworldsaga.com ..... **127**

**Figura 68.** Tela de “*Impulse Freak*”, oferecendo as opções de passado e futuro. Fonte: sito.org ..... **131**

**Figura 69.** Telas de “*StripJoker*”,HQtrônica que se vale da interatividade para para que as vinhetas dispostas na vertical apareçam para o leitor. Fonte: enfinlibre.free.fr ..... **132**

**Figura 70.** Tela da HQtrônica “*Coitel*”, que é feita pelos leitores. Fonte: cointel.de ..... **133**

<b>Figura 71.</b> Tela de “Anarchy”, criativa estratégia de marketing da Axe. Fonte: youtube.com/axé .....	<b>134</b>
<b>Figura 72.</b> Sequência da HQtrônica de 3ª Geração, Nawlz, de Sutu. Fonte: nawlz.com .....	<b>142</b>
<b>Figura 73.</b> Gráfico de Paul Milgran e Fumio Kishino. Fonte: MILGRAN, Paul; TAKEMURA, Haruo; UTSUMI, Akira; KISHINO, Fumio. Augmented Reality: A class of displays on the reality-virtuality continuum. Telem manipulator and Telepresence Technologies. University of Toronto. Toronto, Canada. 1994. p. 282-292 .....	<b>153</b>
<b>Figura 74.</b> Imagem do Second Life. Fonte: arundel.wordpress.com .....	<b>157</b>
<b>Figura 75.</b> Momento em que a planta digital é soprada por um ser humano real. Fonte: rebekahmontenegro.blogspot.com.br .....	<b>158</b>
<b>Figura 76.</b> Modelo padrão de marcador de Realidade Aumentada. Fonte: Jordana Inácio de Almeida Prado .....	<b>159</b>
<b>Figura 77.</b> Esquema da execução das bibliotecas do ARToolKit. Fonte: SANTIN, Rafael; KIRNER, C. ARToolKit. In: Cardoso, A.; Kirner, C.; Lamounier, E.; Kelner, J. (Org.). Tecnologias para o Desenvolvimento de Sistemas de Realidade Virtual e Aumentada. 1 ed. Recife-PE: Ed. Universitária da UFPE, 2007, v. 1, p. 91-109 .....	<b>161</b>
<b>Figura 78.</b> Métodos de reabilitação utilizando a Realidade Virtual. Fonte: istoe.com.br .....	<b>165</b>
<b>Figura 79.</b> Criada pela produtora britânica Appshaker para o canal, em um shopping center e disponibilizava todo o aparato necessário para os passantes verem e interagirem com a campanha. Fonte: agenciadda.com.br .....	<b>168</b>

<b>Figura 80.</b> A Maior Realidade Aumentada do mundo criado pela Brainstorm9 como promocional da doritos. Fonte: <a href="http://brainstorm9.com.br">brainstorm9.com.br</a> .....	<b>168</b>
<b>Figura 81.</b> Game de Play Station chamado Eyepet criado através de características de Realidade Aumentada. Fonte: <a href="http://altsiders.wordpress.com">altsiders.wordpress.com</a> ...	<b>169</b>
<b>Figuras 82.</b> Montagem de imagens dos três graus de imersão do trabalho “Magic Book”. Fonte: <a href="http://youtube.com">youtube.com</a> .....	<b>171</b>
<b>Figuras 83.</b> Instalação “The Ladder” de John Gerrard. Fonte: <a href="http://we-make-money-not-art.com">we-make-money-not-art.com</a> .....	<b>172</b>
<b>Figura 84.</b> Funcionamento do trabalho “Level Head”, de Julian Oliver. Fonte: <a href="http://domenicoquaranta.com">domenicoquaranta.com</a> .....	<b>173</b>
<b>Figuras 85.</b> Visualização de uma das formas criadas no trabalho “Sopro de Vida” de Suzete Venturelli. Fonte: Instituto de Artes UNIB .....	<b>175</b>
<b>Figuras 86.</b> Visualização da RA no trabalho “<Body>”, de Camila Handam. Fonte: <a href="http://isea2011.sabanciuniv.edu">isea2011.sabanciuniv.edu</a> .....	<b>176</b>
<b>Figuras 87.</b> Visualização, por celular, da RA no trabalho “14 bis”. Fonte: <a href="http://camilahamdan.blogspot.com.br">camilahamdan.blogspot.com.br</a> .....	<b>177</b>
<b>Figuras 88.</b> Visualização das RAs no trabalho performático da banda “Posthuman Tantra” de Edgar Franco. Fonte: Anésio Neto .....	<b>179</b>
<b>Figura 89.</b> Exemplo de página que usa Marvel AR. Fonte: <a href="http://thesun.co.uk">thesun.co.uk</a> .....	<b>180</b>
<b>Figura 90.</b> Montagem da campanha publicitária feita por Jordana I. A Prado. Fonte: Jordana Prado.....	<b>184</b>
<b>Figura 91.</b> Página do capítulo 0 “Pilot” do mangá “Death Note”, disponível para leitura no site: <a href="http://mangarush.com">mangarush.com</a> .....	<b>186</b>

<b>Figura 92.</b> Pôster feito por Jordana I. A. Prado. Fonte: Jordana Prado .....	<b>189</b>
<b>Figura 93.</b> Prints das projeções das RAs contidas no pôster e suas respectivas cartas. Fonte: Jordana Prado .....	<b>190</b>
<b>Figura 94.</b> Pessoas interagindo com o pôster. Fonte: Jordana Prado .....	<b>191</b>
<b>Figura 95.</b> Abertura da HQtrônica Lîla. Fonte: Jordana Prado .....	<b>194</b>
<b>Figura 96.</b> Adaptação interpretativa da história “A Nova Flauta”. Fonte: Jordana Inácio de Almeida Prado .....	<b>195</b>
<b>Figuras 97 e 98.</b> Inícios das Histórias em Quadrinhos “O Desenvolvimento” e “Híbrido Ícaro”, Fonte: Edgar Franco .....	<b>196</b>
<b>Figura 99.</b> Os hiperlinks são assinalados na HQtrônica pela cor verde. Fonte: Jordana Inácio de Almeida Prado .....	<b>197</b>
<b>Figura 100.</b> A imagem mostra a parte em que aparece a animação do feto. Fonte: Jordana Inácio de Almeida Prado .....	<b>198</b>
<b>Figura 101.</b> Imagem da carta de Realidade Aumentada e projeção do vídeo sobre tal imagem quando a carta é rastreada pela webcam. Fonte: Jordana Inácio de Almeida Prado .....	<b>199</b>
<b>Figura 102.</b> Detalhe do vídeo profissional obstétrico que é visualizado na RA, mostrando um bebê em gestação. Fonte: Jordana Prado .....	<b>199</b>
<b>Figuras 103.</b> Menu do projeto “Universos Paralelos” que mostra o narrador Zé e é feito por uma pequena História em Quadrinhos. Fonte: Jordana Inácio de Almeida Prado .....	<b>207</b>
<b>Figura 104.</b> Imagem da personagem Cristal, na HQtrônica “Libertação”. Fonte: Jordana Inácio de Almeida Prado .....	<b>208</b>

**Figura 105.** Visualização da primeira RA na *webcam*, que simula a cabeça de uma mulher negra apodrecendo. Fonte: Jordana Prado ..... **211**

**Figura 106.** A segunda Realidade Aumentada sobrepõe uma imagem que simula feridas sobre o rosto do interator. Fonte: Jordana Prado..... **212**

**Figura 107.** A RA da xícara faz parte da programação randômica de RAs que convidam o leitor para beber o chá no encontro espiritual. Esta imagem especificamente mostra que o interator não conseguiu ter uma revelação. Fonte: Jordana Inácio de Almeida Prado ..... **213**

**Figura 108.** A quarta e a quinta RAs são executadas de forma conjunta e significa que os escravos foram libertados, dando um desfecho à narrativa. Fonte: Jordana Inácio de Almeida Prado ..... **214**

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>23</b>
<b>1 HISTÓRIA EM QUADRINHOS</b> .....	<b>26</b>
<b>1. 1 Breves considerações sobre as HQs</b> .....	<b>26</b>
<b>1. 2 Diferentes formas expressivas dos quadrinhos</b> .....	<b>38</b>
1. 2. 1 Página dominical .....	38
1. 2. 2 Tira de jornal .....	40
1. 2. 3 <i>Charge</i> .....	41
1. 2. 4 <i>Cartum</i> .....	42
1. 2. 5 Revista Periódica ( <i>Comic Book</i> ).....	43
1. 2. 6 Álbuns ou <i>graphics novels</i> .....	44
1. 2. 7 <i>Fanzines</i> .....	45
1. 2. 8 Manuais Didáticos .....	46
1. 2. 9 <i>Story Boards</i> .....	49
1. 2. 10 Mangá .....	50
1. 2. 11 Vídeo BD ou BD <i>Clip</i> (HQ em Vídeo) e HQ Radiofônica (ou HQ ao Vivo).....	52
<b>1. 3 HQs: uma linguagem consolidada</b> .....	<b>54</b>
1. 3. 1 As elipses e a capacidade humana de conclusão.....	55
1. 3. 2 A percepção visual global.....	59
1. 3. 3 O tempo nos quadrinhos .....	60
1. 3. 4 O enquadramento .....	64
1. 3. 5 O balão de fala .....	69
1. 3. 6 A onomatopeia .....	75
1. 3. 7 As linhas de movimento .....	79
<b>2 HQTRÔNICA: UMA LINGUAGEM EMERGENTE</b> .....	<b>83</b>
<b>2. 1 Conceitos de hipermídia, multimídia, intermídia e imersão</b> .....	<b>83</b>
<b>2. 2 Narrativas hipermidiáticas: contextualizando o trabalho</b> .....	<b>86</b>
<b>2. 3 Os primórdios das HQtrônicas</b> .....	<b>90</b>
<b>2. 4 <i>Webcomics</i> ou quadrinhos <i>online</i></b> .....	<b>99</b>
<b>2. 5 HQtrônicas: definição conceitual</b> .....	<b>109</b>
<b>2. 6 Características das HQtrônicas</b> .....	<b>111</b>

2. 6. 1 Animação .....	111
2. 6. 2 Diagramação dinâmica.....	115
2. 6. 3 Trilha sonora e efeito sonoro.....	117
2. 6. 4 Tela infinita .....	123
2. 6. 5 Narrativa multilinear.....	128
2. 6. 6 Interatividade .....	131
2. 6. 7 Algumas considerações sobre o HQtrônicas e experiência imersiva	135
<b>2. 7 As 3 gerações de HQtrônicas.....</b>	<b>137</b>
<b>3 CONCEITUANDO REALIDADE AUMENTADA .....</b>	<b>150</b>
<b>3. 1 Realidade Aumentada (RA) .....</b>	<b>154</b>
<b>3. 2 Realidade Virtual (RV) .....</b>	<b>155</b>
<b>3. 3 Virtualidade Aumentada(VA) .....</b>	<b>157</b>
<b>3. 4 Sistemas de Realidade Aumentada .....</b>	<b>158</b>
<b>3. 5 Aplicações de RA .....</b>	<b>163</b>
<b>3. 6 Projetos artísticos utilizando Realidade Aumentada (RA).....</b>	<b>170</b>
3. 6. 1 Magic Book (2001) .....	170
3. 6. 2 The Ladder (2005).....	171
3. 6. 3 Level Head (2007).....	172
3. 6. 4 Sopro de vida (2007) Alpha.....	173
3. 6. 5 <Body> (2008).....	175
3. 6. 6 14 bis (2010) .....	176
3. 6. 7 Posthuman Tantra (2010).....	177
<b>3. 7 O caso Marvel .....</b>	<b>179</b>
<b>3. 8 O papel da RA nessa pesquisa de mestrado .....</b>	<b>181</b>
<b>4 UTILIZANDO RA COMO LINGUAGEM NARRATIVA .....</b>	<b>182</b>
<b>4. 1 Experimentações artísticas .....</b>	<b>182</b>
4. 1. 1 Primeiro experimento “ <i>Death Note</i> ”.....	183
4. 1. 2 Posthuman Tantra .....	187
4. 1. 3 Poster para o III Seminário Nacional de Pesquisa em Cultura Visual	188
4. 1. 4 Lila: A primeira experiência de criação de uma HQtrônica.....	192
<b>4. 2 HQtrônica Libertação – Universos Paralelos.....</b>	<b>202</b>
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>218</b>

<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>221</b>
<b>ANEXOS</b> .....	<b>232</b>

## INTRODUÇÃO

“A arte sempre foi produzida com meios do seu tempo”  
(MACHADO, 2008, p. 9)

A representação gráfica sequencial e narrativa característica do mundo das histórias em quadrinhos (HQs) está presente em diferentes manifestações artísticas ao longo da história da humanidade. No entanto, foi apenas no começo do século XX que a combinação de texto e imagem se popularizou, possibilitando o que viria a se tornar a linguagem dos quadrinhos. A gramática visual das HQs foi, ao longo do tempo, agregando uma série de imagens simbólicas, que aos poucos adquiriram um sentido global para o público leitor. Assim, convencionou-se o enquadramento, o balão de fala, as linhas cinéticas, as elipses e as onomatopeias como características dessa linguagem.

As transformações sofridas pelas HQs desde então são inúmeras, resultando em seu reconhecimento como “nona arte”. Contudo foi a partir de meados da década de 1980 que vários artistas dos quadrinhos começam a utilizar os meios digitais como instrumento para as suas criações (EDGAR FRANCO, 2008, p. 54). Essas experimentações propiciaram o desenvolvimento do que Franco denomina de “HQtrônica”, uma narrativa intermídia emergente.

A construção gradativa das características das HQtrônicas, a partir das alternativas oferecidas pelos meios digitais, ampliou o acervo narrativo e estético dos quadrinhos, o que permitiu reunir em um único suporte (e de maneira integral) as qualidades e capacidades criativas e comunicacionais de outros meios com o propósito de interagir com os diferentes sentidos e sentimentos do ser humano.

Concomitantemente, a evolução tecnológica propiciou o surgimento da Realidade Aumentada (RA) ainda nos anos 1990. A Realidade Aumentada sobrepõe visualmente objetos materiais e digitais, a partir do rastreamento óptico do ambiente físico com uma câmera de vídeo (KIRNER, 2007, p. 5). De acordo com Kirner e Siscoutto (2007, p. 206), o barateamento e a acessibilidade dos aparatos tecnológicos necessários para a construção e visualização de RA possibilitaram que ela fosse usada para os mais diversos

fins, sendo uma possibilidade de geração de interfaces popular a ser usada nas mais variadas aplicações em espaços internos e externos.

O reflexo disso foi a criação do ARToolKit, uma ferramenta de código aberto empregada para fazer trabalhos de Realidade Aumentada. Já existe agora o FLARTOOLKIT, um conjunto de bibliotecas em Adobe Flash, baseadas no ARToolKit, que está se tornando cada vez mais popular entre os interessados em RA, uma vez que a estrutura de programação do Flash (*ActionScript*) permite que as aplicações geradas sejam utilizadas nos mais diversos dispositivos (celulares, computadores, *smartphones*, etc.).

Incorporada em diversos setores da sociedade, muitas são as obras artísticas, científicas e comerciais que trabalham com as potencialidades desta tecnologia. Dentre os temas abordados nestas iniciativas, encontramos desde simulações físicas a jogos, investimentos publicitários, catálogos e demonstrações variadas de marketing, manuais e até projetos de cunho educacional, ambientes colaborativos de pesquisa, experimentações voltadas para a medicina e criações artísticas que experimentam com as potencialidades criativas da Realidade Aumentada.

Arlindo Machado (2008, pp. 9-10) defende que a arte é produzida com os meios de seu tempo, especialmente com os instrumentos mais avançados existentes à época. Para o autor, a arte é responsável por dar forma à sensibilidade das fases históricas na qual está inserida. Assim seriam as artes midiáticas representantes da expressão mais avançada da criação artística atual. Dentro deste contexto, o presente projeto tem como finalidade o estudo das características que delimitam a linguagem em construção das HQtrônicas e das possibilidades de incorporação de técnicas, aplicabilidades e fundamentos da Realidade Aumentada dentro de sua narrativa, a partir da investigação teórica das possibilidades poéticas e desenvolvimento de uma HQtrônica usando tal recurso de interface do usuário. Mais que uma experimentação, o projeto em questão pretende discutir as possíveis implicações e contribuições estéticas, narrativas e interativas que este novo elemento trará para o universo das HQtrônicas.

Para estruturar as ideias que perpassam esta pesquisa exploratória foram desenvolvidos quatro capítulos. O capítulo 1 tem o intuito de demarcar as principais características que compõem a linguagem das HQs, mostrando

rapidamente o processo de cristalização dessa linguagem que posteriormente migrou para as mídias digitais. Neste capítulo, poderemos entender o desenvolvimento dos quadrinhos e suas semelhanças e diferenças com as HQtrônicas, linguagem intermídia que derivou das HQs.

O capítulo 2 delimita os elementos da linguagem, ainda em expansão, das HQtrônicas, mostrando rapidamente o percurso das HQs no meio digital até o estabelecimento das HQtrônicas, sua trajetória, sua singularidade e seus desdobramentos enquanto linguagem. O capítulo 3 apresenta a tecnologia da Realidade Aumentada, trazendo de forma sucinta alguns conceitos, aplicações e fundamentos, a fim de introduzir o tema da RA usada com finalidades narrativas nas práticas artísticas dessa dissertação de mestrado. Por fim, o capítulo 4 explana sobre todas as minhas criações experimentais envolvendo RA em diferentes contextos e com diferentes finalidades, que me ajudaram a compreender como empregar esta tecnologia em construções narrativas. Trato brevemente sobre o processo criativo de cada um dos trabalhos e as constatações que deles advieram, dando maior enfoque na narrativa principal desta dissertação que utiliza RA, a HQtrônica “Libertação”, uma das histórias que compõem a série “Universos Paralelos”.

“Libertação” foi um exercício de criação onde os traços artísticos, o enredo, e a produção da história estão interligados aos recursos de Realidade Aumentada. Diante de todas as conceituações e a necessidade de atender ao escopo deste trabalho, a Realidade Aumentada é empregada na parte prática deste projeto prioritariamente com intuito de agregar valor narrativo às HQtrônicas e possivelmente se configurar como um elemento de sua linguagem. Com a inserção da RA, o que se pretende é discutir a vastidão das possibilidades, muitas vezes ainda não exploradas, dadas pela hipermídia na criação de narrativas intermédias.

# 1 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

## 1.1 Breves Considerações Sobre as HQs

A necessidade de comunicação e expressão é algo intrínseco à condição humana e que está presente na dinâmica de nosso planeta desde o surgimento da vida. O funcionamento de organismos unicelulares e pluricelulares é resultado de intercomunicação eficaz entre grupos moleculares e de trocas entre estes e o meio ambiente. A complexidade da comunicação humana deu origem a linguagens com seus códigos e regras de utilização, sendo os gestos e a fala algumas das mais antigas formas que permitiram o intercâmbio de ideias entre os seres humanos (GUIMARÃES, pp. 118-119).

A expressão física da oralidade e da gestualidade advinda da necessidade de se registrar a informação pelas artes da pintura, escultura e escrita, converteu pensamentos em objetos tangíveis que atravessaram tempo e espaço de forma mais durável (MCCLLOUD, 2006, pp. 168-169). Da habilidade de produzir e identificar sons e gestos derivaram ainda outras formas de expressão tais como a literatura, o teatro, a música, o canto, a declamação, a pantomia, a mímica etc. Todas essas formas de expressão artísticas foram criadas com o intuito de representar a realidade pelo ser humano, cada qual com suas limitações específicas, aumentando a capacidade de comunicação e conseqüentemente melhorando a possibilidade de sobrevivência (GUIMARÃES, 2010, pp. 118-120). Dentre elas, estão as histórias em quadrinhos.

Mas afinal o que são as histórias em quadrinhos? Edgard Guimarães (2010, p. 30) as define como “a forma de expressão artística que tenta representar um movimento através do registro de imagens estáticas”; Will Eisner (2001, p. 5) as chama de “arte sequencial”, termo que demonstra a importância dos quadrinhos enquanto forma artística e literária, pois usa imagens e palavras para dramatizar ideias<sup>1</sup>; e Scott McCloud (2005, p. 9) de

---

<sup>1</sup> Edgar Franco (2008, p. 23) explica que Eisner empregou tal termo com intuito de substituir a palavra “Comics” nos EUA, definição pejorativa que se referia às HQs publicadas em jornais no início de século XX geralmente do gênero humor. Tal termo restaura o *status* das HQs enquanto arte, mas sua abrangência pode gerar confusões, pois é uma definição que acaba englobando outras narrativas, como os desenhos animados.

“imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”.

Muitos autores defendem que os elementos que compõem a linguagem dos quadrinhos “remontam [...] aos primórdios da raça humana” (FRANCO, 2008, p. 21). Para Edgard Guimarães (2010, pp. 121-122), as pinturas em cavernas foram uma das primeiras tentativas do homem de representar a realidade através de imagens, que culminaram em narrativas sequenciais semelhantes às HQs. A reprodução do movimento nessas figuras rupestres, através de cenas de caçadas – dentre outras atividades humanas –, já possuía uma função narrativa. Em um primeiro momento talvez se tratassem de figuras únicas, mas com o passar do tempo, a necessidade de se expressar assuntos de maneira mais detalhada fez com que houvesse uma decomposição do movimento em imagens distintas e encadeadas uma ao lado da outra. Painéis pintados no antigo Egito que contavam etapas do processo agrícola e gravações de civilizações pré-colombianas contendo episódios históricos e mitológicos são exemplos dados pelo autor (GUIMARÃES, 2010, pp. 121-122).

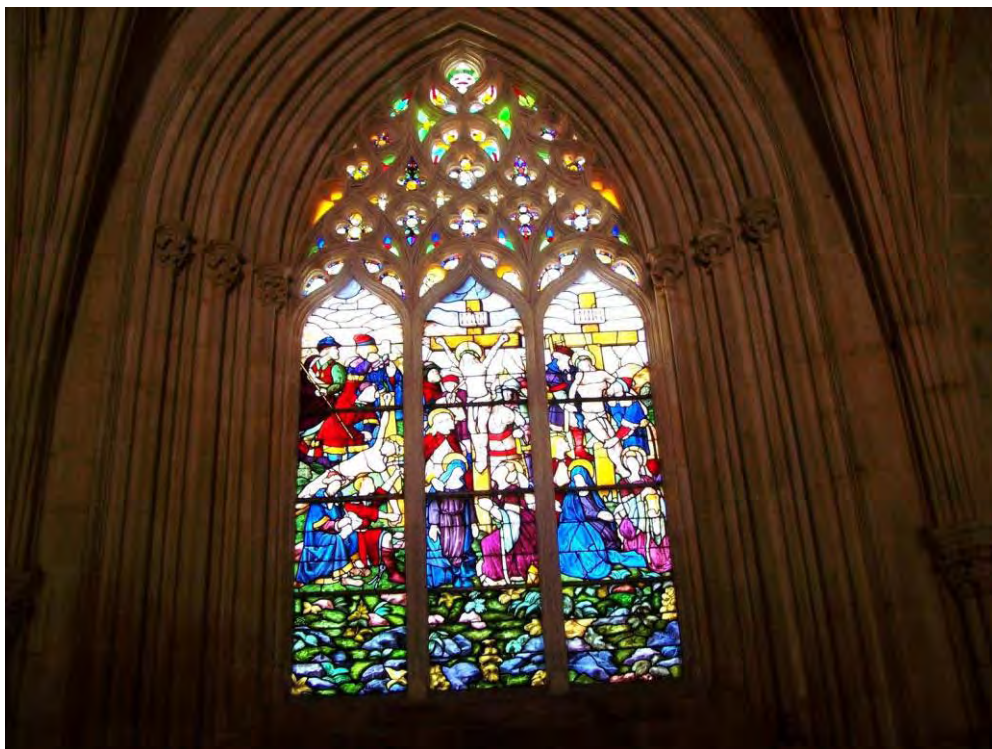


**Figura 01** - Peça da Tapeçaria de Bayeux.

Scott McCloud (2005, p. 11) aponta como um dos precursores das HQs o manuscrito achado pelo conquistador e líder militar espanhol Hernán Cortés<sup>2</sup> (1485–1547) em meados de 1519, cuja narrativa fala sobre um herói militar e político. Outro exemplo trazido por McCloud (2005, p. 12) é a tapeçaria

<sup>2</sup> O espanhol Hernán Cortés teve uma vida marcada por guerras e conquistas territoriais militares. Dentre seus feitos podemos citar a tomada de Tenochtitlana (atual Cidade do México) juntamente com a destruição do Império Asteca e a posterior liquidação dos remanescentes do povo Maia ainda estabelecido em Yucatán. Para ler mais informações sobre a vida deste conquistador bélico, uma breve bibliografia está disponível em: <<http://www.biografiasyvidas.com/biografia/c/cortes.htm>>. Acessada em Janeiro de 2011.

de *Bayeux* (Figura 01), que conta, ao longo de seus 70 m, a conquista Normanda da Inglaterra iniciada em 1066. Os vitrais de igrejas e catedrais europeias que relatam em suas seqüências de imagens e respectivas legendas a Paixão de Cristo (Figura 02), também são vistos pelo autor como iniciativas dessa arte (MCCLLOUD, 2005, p. 20).



**Figura 02** – Vitrais da Igreja Nossa Senhora de Fátima em Lisboa, Portugal, relatando a “Paixão de Cristo”.

Foi a invenção da imprensa que permitiu que formas de arte, tais como a palavra escrita e, posteriormente, as histórias em quadrinhos, antes apenas desfrutadas por uma elite, pudessem ser desfrutadas por todos (MCCLLOUD, 2005, pp. 15-16). “As torturas de Santo Erasmo”, de 1460 (Figura 03), foi uma obra narrativa baseada em imagens sequenciais bastante conhecida e que mostra um pouco do gosto popular da época (MCCLLOUD, 2005, p. 16). Trabalhos minuciosamente detalhados e com fortes preocupações sociais, como a série de pinturas “O Progresso de uma Prostituta” (Figura 04), publicado em 1731, de William Hogarth – entre outras séries feitas pelo artista –, encontraram na imprensa um modo de difusão. Tal obra, um dos marcos do apogeu da narração com imagens, foi comercializada como um portfólio de gravuras sequenciadas e proporcionou com seu sucesso que novas leis de

direitos autorais fossem criadas para esta manifestação artística (MCCLLOUD, 2005, pp. 16-17).



**Figura 03** – “As torturas de Santo Erasmo” (fragmento de 1460).



**Figura 04** – Imagem de “O Progresso de uma Prostituta” de William Hogarth.

Nas manifestações precursoras das HQs (como nos desenhos nas cavernas), a realidade que se conseguia representar era somente visual e não sonora, uma vez que a escrita – uma das representações visuais capazes de retratar as dimensões sonoras do mundo –, só foi desenvolvida cerca de 4000 anos a.C. Mas somente a partir do século XIX que as HQs começam a incorporar em sua linguagem mais intensamente os textos escritos (GUIMARÃES, 2010, pp. 122, 126).

O trabalho do europeu Rudolphe Töpffer (Figura 05) é considerado o mais próximo do que viriam a ser os quadrinhos modernos. Suas criações, iniciadas em meados do século XIX, traziam imagens satíricas e caricaturais, empregando o uso de quadros na combinação imagem e texto (MCCLLOUD, 2005, p.17). O potencial da aliança entre figuras e palavras fazia nascer assim a linguagem das histórias em quadrinhos, exatamente num momento em que a arte e o texto retomavam suas conexões (MCCLLOUD, 2005, p. 149).

De acordo com McCloud (2005, pp. 141-149), apesar de a escrita ter advindo da abstração cada vez mais sistemática das figuras, elas foram se

tornando áreas cada vez mais distintas. As Belas Artes tinham como parâmetros a fidelidade ao real e traziam obras mais representacionais e específicas. A Literatura por sua vez ficou especializada e simbólica. A chamada Arte Moderna (impressionismo, expressionismo, futurismo, dadaísmo, surrealismo, cubismo, expressionismo abstrato, neoplasticismo e construtivismo) impulsionou um novo significado para a arte que se viu ligada ao reino das ideias e criou novas conexões com os meios de comunicação de massa (revistas e jornais, por exemplo). Nesse contexto, ocorreu uma reaproximação da imagem e do texto.



**Figura 5** – “*Monsieur Crépin*” (1837) de Rodolphe Töpffer.

As HQs tais como conhecemos atualmente, com suas características e peculiaridades, surgiram por volta do final do século XIX e início do século XX (FRANCO, 2008, p. 21). Inicialmente, os quadrinhos conquistaram seu espaço no cenário norte-americano nas páginas de jornais dominicais, “em sua luta por transformar a informação em produto vendável para as grandes massas da população” (GUIMARÃES, 2010, p. 35). Foi dentro do ambiente dos jornais que as HQs conseguiram ampliar sua capacidade narrativa e iniciar uma linguagem e uma formatação similar à comumente apresentada nos dias atuais. Foram também as tiras que renderam vendas e lucros aos donos dos grandes jornais, especialmente quando ganharam cores.

Os estudiosos dos meios de comunicação de massa consideram como fato que uma das estratégias utilizadas pelos donos dos grandes jornais dos EUA no final do século XIX para aumentar significativamente suas tiragens foi a inclusão de suplementos de História em Quadrinhos. Com isso procuravam vender seus jornais também para os analfabetos ou semi-alfabetizados, atraindo-os com imagens não abstratas, fotos, ilustrações e Histórias em Quadrinhos. Foi uma estratégia vitoriosa que levou a sociedade para a era da comunicação de massa (GUIMARÃES, 2010, p. 137).

Apesar de aumentarem as vendas, as cores também aumentaram os custos de produção, estabelecendo o padrão de “quatro cores” no mercado (MCCLLOUD, 2005, p. 187).

Para compensar o ‘efeito empobrecedor’ do papel jornal e se destacar na concorrência, os heróis foram trajados com cores primárias brilhantes e colocados em um mundo primário brilhante. Embora os quadrinhos coloridos não fossem expressionistas, eles assumiram um novo poder icônico: como as cores dos uniformes permaneciam as mesmas, quadro após quadro, elas passaram a simbolizar personagens na mente do leitor (MCCLLOUD, 2005, p. 188).

Com a popularização da combinação texto e imagem, outros elementos tais como o balão de fala, as onomatopeias, linhas cinéticas ou de movimento etc., foram se estabelecendo e dando contornos à linguagem dos quadrinhos (FRANCO, 2008, p. 22). Inicialmente, a HQ moderna tinha como principal gênero o humor, sendo denominada nos Estados Unidos de *Comics*. No entanto, nas primeiras décadas do século XX, outros gêneros foram surgindo (FRANCO, 2008, p. 31).

Apesar de imagem e texto terem se tornado uma fórmula de sucesso nas HQs, este tipo de expressão midiática e artística é muito mais imagética do que textual (tanto é verdade que existem HQs que não utilizam elementos da linguagem escrita para contar uma história em sequência). Will Eisner alega que: “Um fator de impacto nas histórias em quadrinhos como forma de arte é inerente ao fato de que se trata de um veículo principalmente visual” (2001, p. 123). Edgar Guimarães (2010, p. 27) também explana que

A História em Quadrinhos é uma forma de expressão artística em que há o predomínio do estímulo visual. Está inserida dentro de uma categoria mais geral que pode ser denominada Arte Visual, que engloba aquelas formas de expressão em que o espectador, para

apreciá-las, usa principalmente o sentido da Visão (GUIMARÃES, 2010, p. 27).

Em 1930, ocorreu a consolidação dos gêneros das HQs estadunidense, como a aventura, ficção-científica, o policial, o faroeste entre outros, na chamada “década de ouro” das HQs. Os quadrinhos passam a ser admirados por pessoas das mais diversas classes sociais e faixas etárias, devido a uma maior variedade de gêneros em suas produções (FRANCO, 2008, p. 31).

Na década de 1950, a produção de HQs voltadas para um público mais intelectualizado começou a se tornar frequente. Posteriormente, o aparecimento do movimento *underground* nos quadrinhos trouxe críticas profundas ao estilo de vida norte-americano. Robert Crumb é um dos autores norte-americanos de maior influência no movimento *underground* dos quadrinhos. “Mr. Natural” é um dos seus personagens mais conhecidos dessa fase de sua criação. O trabalho mais recente do autor é o álbum “Gênesis” (2009) que adapta o primeiro livro da Bíblia de forma polêmica e que demorou quatro anos para ser concluído (FRANCO, 2008, pp. 31, 32).

Na Europa, desde o surgimento das histórias em quadrinhos, houve um investimento em trabalhos luxuosos com conteúdo mais elaborado e pesquisado para serem aproveitados por um público de padrão cultural elevado, trabalhos estes que posteriormente foram veiculados em álbuns (FRANCO, 2008, p. 32). Alguns exemplos de trabalhos europeus reconhecidos por sua criatividade, estilo artístico de desenho e roteiro é “Totem” de Philippe Druillet (1977) e “Os Olhos do Gato”, de Moebius e Jodorowsky (1978).

Nesse momento surgem, juntamente com o cinema, as histórias em quadrinhos de arte ou HQs de autor, que são quadrinhos que não possuem objetivo comercial, buscando refletir as opiniões do autor, trabalhos de auto expressão exibindo narrativas complexas de um único artista que ficava responsável por escrever o roteiro e fazer os desenhos, ocorrendo raros casos de serem feitos em parceria com outros roteiristas ou desenhistas. Este trabalho se diferencia dos quadrinhos comerciais que são produzidos por grandes estúdios e por envolverem grandes equipes nas etapas de sua produção, sempre respeitando os prazos e regramentos estipulados pela

editora. Nessas HQs comerciais, o que mais importa são as personagens e não os criadores (FRANCO, 2008, pp. 32-37).

São nos quadrinhos autorais que podemos compreender a importância das HQs como forma artística, pois nesse tipo de quadrinhos surgem os trabalhos de vanguarda e de exploração da linguagem. Nos quadrinhos autorais, as HQs surgem como uma forma de expressão pelos quadrinhistas (FRANCO, 2008, pp. 31-37).

Como exemplos de quadrinhos autorais, o trabalho de Joe Sacco, de David B e de Antônio Amaral são alguns que mais aprecio. A HQ, “Palestina” (1993), nos seus dois volumes – “Uma Nação Ocupada” e “Na Faixa de Gaza” (Figura 06) –, é uma obra-prima e talvez o trabalho mais conhecido do quadrinhista e jornalista norte-americano Joe Sacco, mundialmente reconhecido pela combinação talentosa e primorosa de suas duas profissões: artista de quadrinhos e jornalista (ele escreve suas reportagens na forma de quadrinhos). Para fazer esta HQ, Sacco passou dois meses com palestinos nos territórios ocupados.



**Figura 06** – “Palestina” (1993), nos seus dois volumes – “Uma Nação Ocupada” e “Na Faixa de Gaza”, de Joe Sacco.

“*Epileptic*” (2005), a história autobiográfica do francês David B (David Beauchard) conta um pouco da infância e adolescência do artista, enfocando a sua relação com seu irmão que tem epilepsia e como essa doença afetou toda a sua família. O traço singular de David B (Figura 07) transporta-nos para este drama pessoal, demonstrando toda a solidão, o medo e os sonhos do autor enquanto assiste a gradual degradação da vida de seu irmão mais velho à medida em que a doença agrava-se. Em certas partes da trama, as crianças aparecem como adultos, quando então o artista começa o processo de escrever a história.



Figura 07 – “*Epileptic*” (2005) de David B.

A HQ “Hipocampo - 3ª ocorrência” (Figura 08), do piauiense Antônio Amaral, é uma obra experimental e inovadora, publicada de forma independente e que explora os limites da linguagem quadrinhística. Seus traços e textos fazem referência à química orgânica e à física quântica. Suas imagens têm fortes influências abstracionistas e surrealistas, trazendo figuras baseadas nas lendas e mitos nacionais. O regionalismo do autor também está presente no texto, pois emprega expressões características da sua região. Sobre este trabalho Flávio Calazans afirma:

Seu traço veloz e manchado chega a graus insuportáveis de abstração, de economia, excitando o hemisfério direito do cérebro do leitor e instaurando sua estática da abstração para a linguagem dos quadrinhos, historicamente figurativa e concreta. Soma-se a essa expressão plástica de ruptura um texto que reflete os cruzamentos heurísticos de arquivos de literatura pós-moderna, onde *ciberpunks* mixam/sampleiam referências que vão da política à medicina, da física à literatura. A este vocábulo pessoal que lembra Augusto Campos é exercício do hemisfério esquerdo do cérebro do leitor, exigindo repertórios variados, estéticos, sofisticados (CALAZANS, 2001, p. 4)<sup>3</sup>.

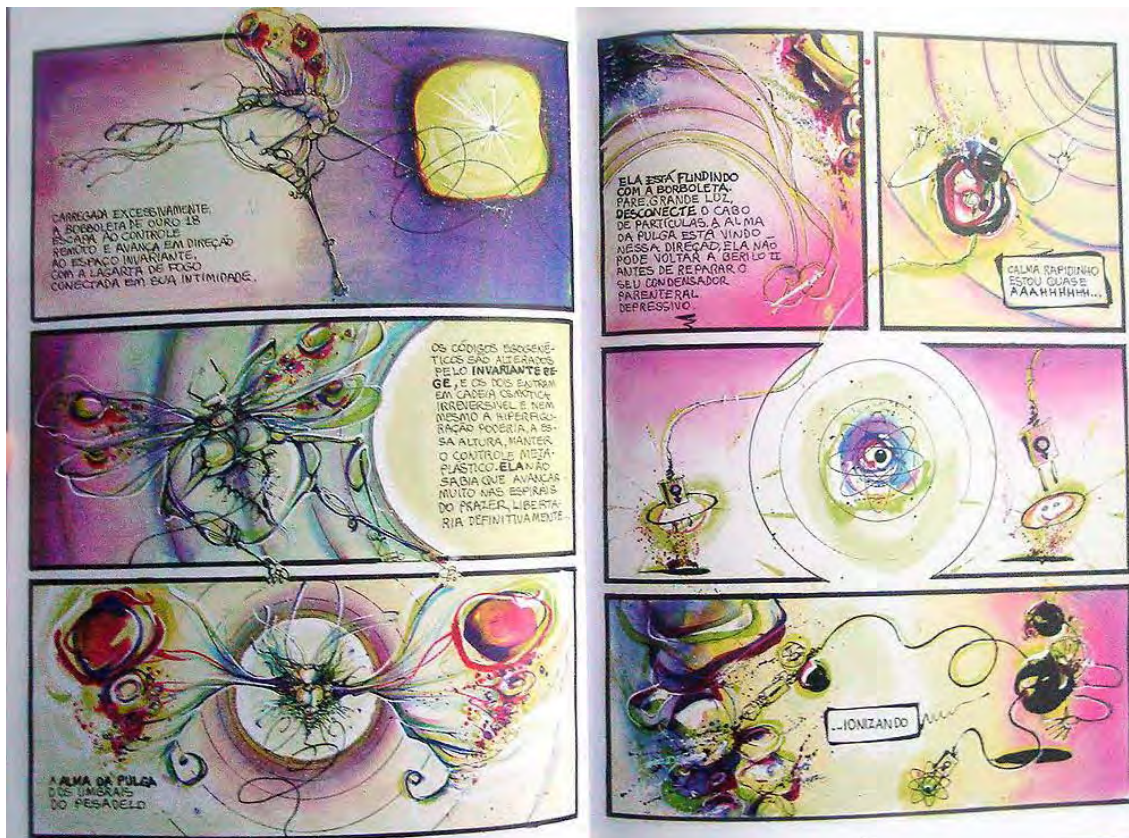


Figura 08 – Páginas da HQ “Hipopampo - 3ª ocorrência”, de Antônio Amaral.

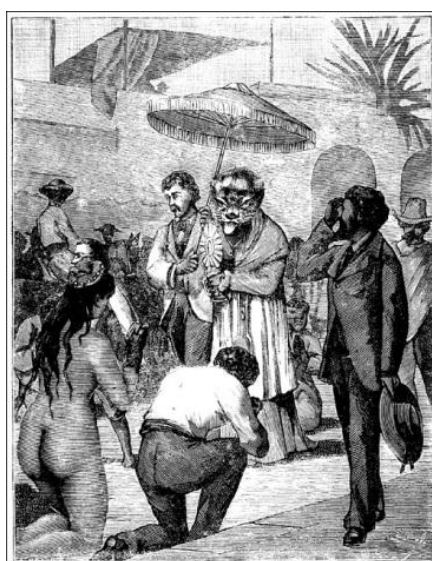
Scott McCloud (2005, pp. 3, 4) explica que a expressão “história em quadrinhos” teve conotações negativas ao longo do tempo devido a uma definição estreita das HQs como material de consumo infantil sem muita qualidade gráfica e expressiva. Esta significação vaga e muitas vezes pejorativa diante do potencial artístico e narrativo dos quadrinhos não os contempla como um meio em si, mas sim como objetos específicos tais como gibis e revistas, que são apenas parte da representação possível deste tipo de arte.

<sup>3</sup> CALAZANS, Flávio M. de Alcântara. **O Hiperespaço Elementar Mutável**, Hipocampo. Teresina: Edições Pulsar, 2001.

Alguns dos trabalhos mais inovadores que fazem uso da linguagem quadrinhística simplesmente não são reconhecidos como histórias em quadrinhos. As xilogravuras “*Woodcut Novel*” (Figura 09) de Lynd Ward é um exemplo apontado por McCloud (2005, pp. 18, 19), assim como “*A Week of Kindness*” (Figura 10), de Max Ernst, um romance formado por uma sequência de 182 colagens. Manifestações como as citadas anteriormente e mesmo toda a perspectiva histórica que é feita pelos estudiosos da área apenas destacam a importância dos quadrinhos perante as demais mídias.



**Figura 09** – “*Woodcut Novel*”, de Lynd Ward.



**Figura 10** – “*A Week of Kindness*”, de Max Ernst.

Os quadrinhos sempre tiveram uma vida comercial conturbada. Atualmente, nos veículos jornalísticos impressos o espaço dado aos quadrinhos é mínimo se comparado com o início do século XX, quando as tiras e páginas dominicais impulsionaram a venda de jornais. Nas décadas de 1930 e 1940, as revistas em quadrinhos tiveram um crescimento dentro do mercado com dezenas de títulos lançados e a abertura de várias editoras. No entanto, nos anos de 1950, a censura da Era Macartista atingiu os quadrinhos e outros trabalhos, como as histórias de terror e policiais. Houve também, neste período, uma saturação por parte dos leitores com relação às repetitivas e excessivas histórias de heróis nas HQs. O que mantinham as tiragens eram HQs humorísticas, de romance e as voltadas para o público infantil. A produção das *graphic-novels* também conseguiram melhorar a questão financeira das HQs, aproximando leitores mais velhos dos quadrinhos através de histórias voltadas para o público adulto, que possuíam uma estética e temas inovadores (SANTOS, 2009, pp.102-104).

Entre altos e baixos dentro do mercado, nos anos 1990, as publicações de HQs impressas norte-americanas quase que exclusivamente se resumiram aos pedidos das gibiterias. Assim, pequenas editoras e produtores independentes, trabalhos mais alternativos ou que não fossem do gênero de super-herói (gênero esse que se consagrou e atingiu um amadurecimento considerável nas HQs, tendo por esse motivo – a venda garantida – apoio das grandes editoras, como *DC Comics*, a *Marvel Comics*, *Image Comics* etc.) acabaram com pouca chance de publicação. O excesso de restrições no mercado editorial das HQs promoveu uma redução de leitores de quadrinhos, uma não renovação desse público leitor, uma redução de tiragens e fechamento de várias lojas, gerando novas crises no mercado editorial das HQs, o que motivou artistas e pesquisadores a analisarem suas causas e buscarem soluções para continuarem a produção de quadrinhos (SANTOS, 2009, pp. 103-105). A mídia digital e a internet configuram-se como uma alternativa para contornar a política restritiva das editoras, os altos custos de impressão, o desinteresse dos leitores (saturados com a falta de novidade nas HQs) e os obstáculos de distribuição e divulgação (SANTOS, 2009, p. 106).

Após essa breve conceituação histórica das HQs, este capítulo tem o intuito de delimitar os principais conceitos sobre a linguagem dos quadrinhos,

demarcando as características que a consagraram perante as demais formas artísticas e midiáticas. Partindo de um processo pessoal de descoberta das histórias em quadrinhos enquanto linguagem, uma vez que até então eu era apenas uma aficionada pelos estilos gráficos e narrativas dos quadrinhos, tornou-se necessário entender toda a lógica de construção das HQs e perpassar de forma breve o processo que as levou para as mídias digitais, fato que culminou no surgimento das HQtrônicas. Este capítulo tornou-se importante na atual pesquisa de mestrado não porque traz alguma informação nova sobre as HQs impressas e sim porque elucida o processo de desenvolvimento dos quadrinhos e suas semelhanças e diferenças com as HQtrônicas, linguagem intermídia emergente que derivou das histórias em quadrinhos.

## **1. 2 Diferentes formas expressivas dos quadrinhos**

As HQs como campo artístico de experimentação e meio massivo de comunicação acabaram por assumir diferentes formas e manifestações midiáticas. As classificações variam de autor para autor na tentativa de apontar todos esses formatos que se enquadram dentro daquilo que podemos considerar o universo dos quadrinhos. Assim, foi feito um apanhado geral das diferentes formatações demarcadas por alguns teóricos com opiniões variadas, sem necessariamente buscar uma organização para estes trabalhos. É importante ressaltar que foram incluídas outros tipos de HQs que não apenas as impressas, tais como experiências de linguagem com vídeo, rádio e *performance*. No entanto, ainda não serão mencionados trabalhos mais novos com emprego de recursos digitais em CD-ROM e internet, deixando para o próximo capítulo uma explicação mais detalhada. Este apanhado geral contempla apenas categorizações feitas por autores ocidentais.

### **1. 2. 1 Página Dominical**

A página dominical surgiu no início do século XX quando vários jornais norte-americanos começaram a dar espaço para os quadrinhos em seus periódicos. Este tipo de publicação foi a primeira manifestação midiática

dos quadrinhos modernos. Tratava-se de uma página disponibilizada aos autores nos suplementos dominicais de jornais, na qual se desenvolviam uma única história ou mesmo capítulos de uma narrativa mais extensa (FRANCO, 2008, p. 37).

Winsor MacCay foi um autor inovador que se destacou na utilização deste formato com a HQ “*Little Nemo In Slumberland*” (Figura 11). A história contava os sonhos do garoto Nemo. O último quadro de cada HQ sempre terminava com Nemo despertando, geralmente sobre a cama ou perto dela, e frequentemente sendo repreendido (ou consolado) por um dos adultos da casa, depois de gritar durante o sono e acordá-los. As aventuras dos sonhos do garoto tinham um propósito em comum: chegar à *Slumberland* (algo como a “terra dos sonhos”), governada pelo rei *Morphy* (referenciando o Deus grego dos sonhos *Morpheus*, que tem a habilidade de assumir qualquer forma humana e aparecer nos sonhos dos humanos como se fosse a pessoa amada por aquele determinado indivíduo).

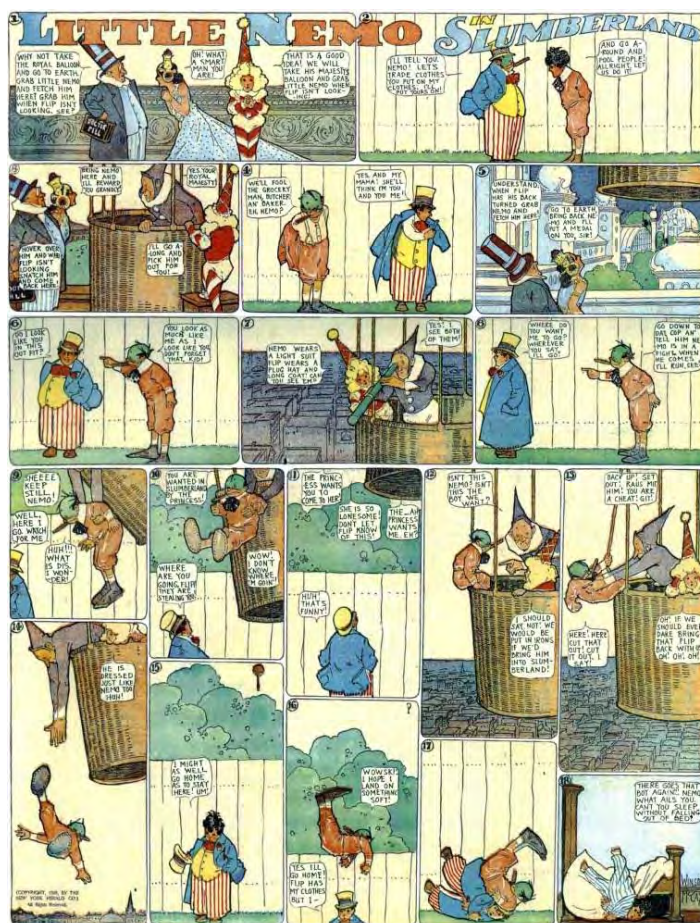


Figura 11 – Uma página dominical de “*Little Nemo In Slumberland*”, de McCay.

## 1. 2. 2 Tira de Jornal

As tiras nasceram no início do século XX nos EUA e são as formas mais conhecidas de veiculação das HQs modernas. Geralmente são compostas por dois a quatro quadros que compõem uma sequência curta e horizontal, podendo ter variações. São publicadas semanalmente ou mesmo diariamente, tanto em cores quanto em preto e branco, contendo uma narração completa ou dividida em séries (FRANCO, 2008, pp. 37, 38). A série “Vida Besta”, de Galvão, autor que trabalha com quadrinhos e ilustrações desde 1995 (Figura 12) e os quadrinhos dos brasileiros Fábio Moon e Gabriel Bá, irmãos gêmeos e artistas plásticos que conquistaram grande sucesso no Brasil e no exterior, (Figura 13) são exemplos de tiras brasileiras.



Figura 12 – Série “Vida Besta”, de Galvão.



Figura 13 – Tira dos brasileiros Fábio Moon e Gabriel Bá.

Paulo Ramos (2010, pp. 24–29) assinala três gêneros de tiras: as cômicas, as seriadas e as cômicas seriadas. As tiras cômicas são narrativas curtas que predominam nas páginas de jornais brasileiros e de vários outros países. Comumente, estão atreladas à temática do humor e fazem uso de táticas similares às das piadas para provocar riso no espectador, porém também apresentam desfechos inesperados. As tiras seriadas, ou de aventura, são um gênero quase inexistente no Brasil que trabalha com tramas mais longas divididas em partes. Quando colocadas em sequência configuram uma história em quadrinhos em forma de álbum ou revista. Por fim, as tiras cômicas seriadas são aquelas que fazem uso de elementos próprios das tiras cômicas, como um final inesperado com efeito humorístico, mas comportam uma narrativa maior, sendo produzidas em capítulos que posteriormente acarretam em livros.

### 1. 2. 3 Charge

Charge é uma forma de HQ que tem por finalidade satirizar, por meio de caricaturas<sup>4</sup>, qualquer acontecimento atual. Na definição precisa de Ramos (2010, p. 21): “é um texto de humor que aborda algum fato ou tema ligado ao noticiário [...] ela recria o fato de forma ficcional, estabelecendo com a notícia uma relação intertextual”.

Bastante utilizadas em críticas políticas no Brasil, as charges representam a expressão gráfica dos artistas em relação aos episódios de relevância e abrangência sociocultural. Estão ligadas a um tempo e a um espaço determinado para terem ressonância no espectador. Normalmente, é mais difícil entender charges que não fazem parte de nossa época e/ou contexto histórico devido à especificidade temática deste tipo de histórias em quadrinhos. Um exemplo desta forma expressiva de quadrinho é a charge de Alberto da Costa Santos (Aracaju SE), que ironiza a atitude do presidente Lula e seu programa “Bolsa Família” (Figura 14). Este trabalho ganhou o segundo lugar no 33º Salão Internacional de Humor em 2006.

---

<sup>4</sup> A caricatura é uma arte que enfatiza e exagera de forma humorística as características físicas, hábitos, gestos e vícios de uma pessoa conhecida popularmente.



**Figura 14** – Charge de Alberto da Costa Santos (Aracaju SE) – 2006.

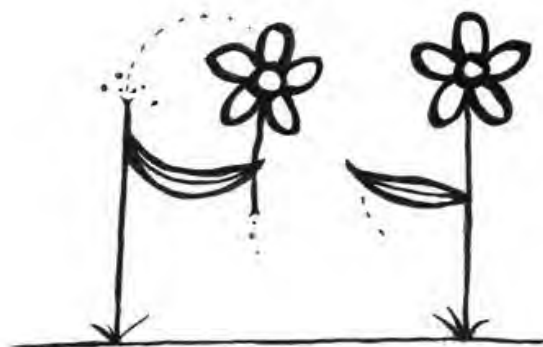
#### 1. 2. 4 Cartum

Paulo Ramos (2010, pp. 23, 24) coloca o cartum como sendo uma das manifestações midiáticas das HQs. Apesar de ser composto por apenas uma vinheta, de acordo com muitas das definições de quadrinhos já apresentadas anteriormente, o cartum carrega em si a capacidade de contar uma história, constituindo talvez um dos aspectos que mais o distingue da caricatura<sup>5</sup>: “Mesmo sendo mostrado em apenas um quadro, o cartum consegue sintetizar uma sequência entre um antes e um depois, elementos mínimos da estrutura narrativa” (RAMOS, 2010, p. 24).

Este tipo de representação das HQs contrapõe-se à charge, uma vez que não se vincula a um acontecimento que requer dados históricos de um determinado tempo e cultura, sendo sua temática mais universal e voltada para atividades humanas corriqueiras: “Não estar vinculado a um fato do noticiário é

<sup>5</sup>Utilizo a definição feita por Edgard Guimarães (2010, pp. 33, 34) de caricatura que designa apenas o desenho caricatural com a finalidade de humor ou agressão, pois segundo o autor o termo “caricatura” é mais amplo do que isso. De acordo com Guimarães, a palavra “caricatura” possivelmente vem da palavra italiana “carregar”, de “carregar nas tintas” – exagerar – ou “ir à carga” – partir para o ataque. Assim, em certa instância a caricatura assemelha-se mais ao retrato porque se refere a uma imagem estática que foi desenhada, distinguindo-se da história em quadrinhos. No entanto, sua eficiência só ocorre quando a personalidade do desenho é identificada e neste sentido o leitor estará fazendo uma conclusão ao assimilar a imagem mental que possui do caricaturado e o desenho caricatural, o que caracteriza a caricatura como história em quadrinhos.

a principal diferença entre a charge e o cartum” (RAMOS, 2010, p. 23). O fabuloso trabalho do desenhista portenho Gervásio Troche<sup>6</sup> destaca-se entre os jovens cartunistas argentinos e traz vários *cartoons* (Figura 15).



**Figura 15** – Cartum de Gervásio Troche.

#### 1. 2. 5 Revista Periódica (*Comic Book*)

Revistas Periódicas ou *Comic Books* são revistas de histórias seriadas e periódicas (quinzenais, mensais, semanais) que permitiram aos autores desenvolverem tramas mais longas e elaboradas, desencadeando mudanças significativas em vários elementos que compunham a linguagem das HQs até aquele momento. Geralmente, são feitas em grandes tiragens e vendidas em bancas de jornal e revistas. O sucesso comercial do formato o fez expandir-se pelo mundo e ainda nos dias atuais é uma das formas de maior propagação e distribuição das HQs (FRANCO, 2008, p. 38).

Este tipo de publicação ficou marcado ao longo do tempo nos EUA pelo gênero de super herói. Segundo Gubern (1979, p. 49) “*The Funnies*” foi a primeira revista em quadrinhos publicada nos Estados Unidos no ano de 1929. Este trabalho era na verdade uma reedição de quadrinhos que já haviam sido publicados em jornais e que foram montados no formato de revista, juntando toda a série. No texto “História em Quadrinhos e Mídia Digital: linguagem,

---

<sup>6</sup>TROCHE, Gervásio. **O Cartum**. Disponível em: <<http://portroche.blogspot.com>>. Acessado em Janeiro de 2011.

hibridização e novas possibilidades estéticas e mercadológicas”, do livro “Mutações da Cultura Midiática” (SANTOS, VARGAS, CARDOSO [orgs.], 2009), Roberto Elísio dos Santos (2009, pp.100, 101) explica que somente a partir de 1933 que as revistas de histórias em quadrinhos norte-americanas (os *comic-books*) surgiram, quando o publicitário Max Gaines editou uma revista para ser dada como brinde de final de ano para os clientes de uma empresa.

Gaines comprou o direito de publicação de tiras de quadrinhos já editadas em jornais e as reuniu nas páginas de *Funnies on Parade*. [...]. Assim, no ano seguinte, ele lançou o título *Famous Funnies*, seguindo o mesmo modelo de coletânea de tiras. Logo, outras editoras surgiram e o aparecimento dos quadrinhos de heróis [...] gerou o impulso necessário ao mercado editorial de revistas de quadrinhos. Além de super-heróis, os leitores encontravam nas revistas personagens cômicas, infantis e quadrinhos de terror ou histórias romanceadas (SANTOS, 2009, pp. 100, 101).

### 1. 2. 6 Álbuns ou *Graphic Novels*

Os álbuns são uma forma de HQ que ganhou maior difusão e visibilidade na Europa, continente que culturalmente estimulou o aspecto artístico dos quadrinhos, e as *Graphic Novels* são uma manifestação tardia dos álbuns europeus nos Estados Unidos. Ambos assemelham-se a livros por terem um tratamento especial em seu formato e distribuição, apresentando papel de qualidade, arte mais refinada e encadernação com acabamento diferenciado. Encontrados em livrarias, são trabalhos periódicos ou HQs feitas para edição que visam um público distinto e intelectualizado, além de colecionadores (FRANCO, 2008, pp. 38, 39). No texto “História em Quadrinhos e Mídia Digital: linguagem, hibridização e novas possibilidades estéticas e mercadológicas” Santos (2009, pp.100, 101) afirma:

Na Europa, no início da década de 1960, as editoras disponibilizaram no mercado, principalmente nas livrarias, os álbuns de quadrinhos – publicações que contavam com capa dura, lombada e papel de qualidade – que, ao contrário das revistas periódicas, poderiam ser colocados em estantes. Um quarto de século depois, as *graphic-novels* (histórias que contavam com inovações temáticas, narrativas, gráficas e estéticas) reafirmaram o status de “arte sequencial” – termo cunhado pelo quadrinhista e teórico norte-americano Will Eisner (1989) – conferido aos quadrinhos (SANTOS, 2009, pp. 100, 101).

Segundo Scott McCloud (2006, p. 28), Will Eisner foi o criador do termo *Graphic Novel* ao utilizá-lo para classificar sua HQ de 178 páginas “Um Contrato com Deus e Outras Histórias de Cortiço”<sup>7</sup> (1978, uma coletânea de quatro contos do autor, baseada na experiência de vida de Eisner). O intuito de Eisner era desvincular seu trabalho do formato descartável dos *comic books* e conquistar leitores mais refinados que buscassem qualidade, aproximando a produção de quadrinhos da literária. Nos EUA, na década de 1980, o termo se popularizou devido à expansão das HQs autorais (FRANCO, 2008, p. 39).

Dentre os trabalhos que mais aprecio estão a *Graphic Novel* autobiográfica de Marjane Satrapi (Marjane Ebihamis, uma é uma romancista gráfica, ilustradora e escritora que ficou conhecida como a primeira iraniana a escrever HQs), “Persépolis” (2007), que se iniciou dentro das HQs alternativas e teve sucesso no mundo todo; a *Graphic Novel* “Maus - A História de um Sobrevivente” de Art Spiegelman (1987), cujas histórias foram publicadas originalmente na revista *underground Raw* e foi vencedora do prêmio Pulitzer, um dos mais conceituados prêmios do meio jornalístico e literário (nunca antes dado a uma HQ); e o álbum “A Relíquia de Eça de Queiroz” (2007), do cartunista Marcatti (Francisco A. Marcatti Jr., São Paulo, 1962), representante do quadrinho *underground* no Brasil, que faz uma adaptação do texto de Eça de Queiroz para a linguagem dos quadrinhos.

### 1. 2. 7 Fanzines

A palavra fanzine vem de uma aglutinação do termo *fanatic magazine*. Trata-se, portanto, de revistas que inicialmente eram feitas por fãs através de publicações independentes com o intuito de discursar e trocar informações sobre trabalhos narrativos. Com o tempo, passaram a difundir obras de artistas novos e ainda não publicados e logo constituíam um meio de comunicação para que trabalhos recusados pelas grandes editoras ganhassem visibilidade.

---

<sup>7</sup>EISNER, Will. **Um Contrato com Deus e outras Histórias de Cortiço**. 1978. Disponível em: <<http://www.willeisner.com/biography/6-rise-of-the-graphic-novel.html>>. Acessado em Maio 2011.

De maneira geral os fanzines são feitos em pequenas tiragens e distribuídos pelo correio. Abordam todos os tipos de temas e assuntos, com especial incidência em histórias em quadrinhos, ficção científica, poesia, música, cinema, jogos de computador e videogames. Seu caráter libertário se fez notório e dentro do universo dos quadrinhos representam hoje mais uma possibilidade para aqueles que pretendem ingressar no árduo mercado das HQs, além de constituírem verdadeiros laboratórios de experimentações de linguagem da arte sequencial (FRANCO, 2008, p. 39). “Ficção” foi o primeiro fanzine nacional criado pelo desenhista de Piracicaba (SP) Edson Rontani.

### 1. 2. 8 Manuais Didáticos

Muitos são os textos que dissertam a respeito do potencial didático presente na linguagem das HQs. A criação de manuais e cartilhas para diversos fins através de quadrinhos são alguns dos exemplos mais comuns dessa utilização das HQs como instrumento de educação e instrução. Nesse tipo de material didático, a objetividade e esquematismo são imprescindíveis para formulação de mensagens claras e facilmente apreensíveis pelo leitor.

Will Eisner (2001, pp. 139-142) distingue dois tipos de quadrinhos de instrução: os chamados “técnicos” e os “condicionadores de atitudes”. Os quadrinhos técnicos fornecem instruções sobre execuções de tarefas, na maioria das vezes associadas à montagem e ao conserto de objetos. O desempenho da utilização da arte sequencial como forma de ensino dá-se aí pela demonstração da experiência. Já os quadrinhos de condicionamento de atitudes ajudam a promover certas condutas desejáveis para o âmbito social. A ideia é que levem informações capazes de transformar ou pelo menos direcionar favoravelmente o comportamento e a opinião do leitor para determinada ideia.

As vantagens das HQs na formulação de tais trabalhos dão-se pela identificação do leitor das ações e afinidade com as personagens, pelo tempo de apreensão da mensagem que é ilimitado, diferentemente de um filme por exemplo, e pelas generalizações amplas e exageros característicos da arte gráfica que podem influenciar mais rapidamente o leitor, pois estendem seu significado a todos sem distinção.



Figura 16 – Manual de manutenção rifle de 1968, feito por Will Eisner.

O manual de manutenção de rifle de 1968 (Figura 16), com a arte de Will Eisner, pode ser considerado um exemplo de manuais técnicos que usam da linguagem das HQs, pois instrui soldados do exército dos EUA, ao longo de suas 32 páginas, sobre a devida limpeza e montagem do Rifle M16A1, além de outros procedimentos referente à guerra. Era emitido juntamente com um rifle para cada soldado dos EUA que iam para o Vietnã. Buscando a atenção dos combatentes e aliviando um pouco a tensão do momento, o manual comparava os rifles a uma mulher e fazia pequenas provocações tais como no título “*How to Strip Your Baby*” (algo do tipo “Como despir sua garota”), uma parte que ensina a desmontar a arma. A mesma técnica empregada em muitas das propagandas atuais que usam a imagem da mulher para despertar interesse sobre determinado produto ou assunto.

A série de histórias “Como você pode contribuir para a melhoria da segurança pública do país” é um trabalho de cunho pessoal desenvolvido ainda na época em que eu estava tentando alavancar a minha própria agência publicitária e que usa o formato das HQs para desenvolver um quadrinho de instrução condicionador de atitudes. Foi feito pela nossa agência, a “Caixa

Preta”, para o Ministério Público de Goiás, com intuito de informar o público juvenil sobre os direitos das crianças e dos adolescentes e conscientizar a sociedade do seu papel na melhoria da segurança pública através da personagem Beto Binóculo, um garoto curioso e inteligente, que buscava justiça nas situações do seu dia-a-dia embasando-se no conhecimento sobre as leis. O material todo, constituído por uma pasta contendo o guia direcionado a professores, o *folder* da campanha, um CD-ROM com todo este trabalho digitalizado e o manual feito de pequenas narrativas em forma de HQ, foi entregue em escolas de ensino fundamental e médio. Na cena, uma das histórias intitulada “O Último Soco” (Figura17).



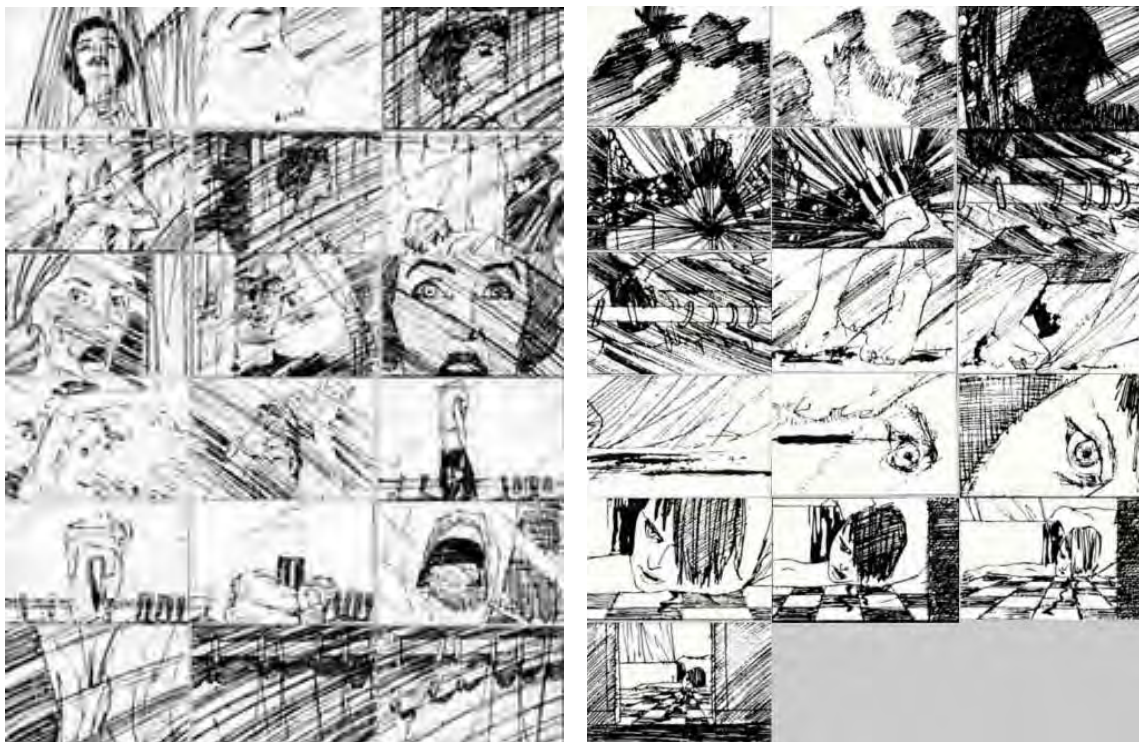
**Figura 17** – História “O último soco” da série “Como você pode contribuir para a melhoria da segurança pública do País” – tema: direito das crianças e dos adolescentes.

### 1. 2. 9 Story Boards

Muito utilizado para a produção de filmes e animações, o *story board* é uma ferramenta que faz uso da linguagem quadrinhística para auxiliar na pré-visualização do roteiro. Eisner (2001, p. 143) os define como:

[...] cenas ‘imóveis’ para filmes, pré-planejadas e dispostas em quadros pintados ou desenhados. Embora empreguem os elementos principais da arte sequencial, diferem das revistas e tiras de quadrinhos por dispensarem os balões e os quadrinhos (EISNER, 2001, p. 143).

Essas ilustrações geralmente trazem informações para o desenvolvimento das tomadas tais como os ângulos de câmera a serem utilizados, os planos e enquadramentos das cenas, a posição das personagens, sugestões para o cenário, etc. Um *story board* (Figura 18) que ficou bastante conhecido é o do filme “Psicose” de Alfred Hitchcock, mais precisamente a parte que retrata uma das cenas mais famosas de toda a história do cinema (a cena do chuveiro), quando a secretária Marion é brutalmente esfaqueada enquanto toma banho.



**Figura 18** – Storyboards originais do filme “Psicose” (Cena do chuveiro).

## 1. 2. 10 Mangá

Devido à importância deste tipo de HQ, uma breve introdução sobre os mangás se faz necessária nesta dissertação.

Mangá é a palavra japonesa para quadrinhos e apenas quadrinhos japoneses devem ser chamados Mangá. [...] Se existe algum motivo para distinguir quadrinhos japoneses dos quadrinhos de outras nações por utilizar um termo japonês, mangá, então esse termo deve ser somente usado para quadrinhos japoneses (MCCARTHY, 2006, p. 7).

Os mangás devem ser vistos como uma forma de quadrinho distinta e japonesa, que devido à sua popularidade acabaram por influenciar trabalhos ocidentais, adquirindo adeptos em todo o mundo no estudo das características específicas de sua linguagem, na utilização de seu estilo de desenho e na apreciação das suas tramas narrativas tão diferentes culturalmente. De fato os trabalhos ocidentais, neste mundo globalizado em que vivemos, também influenciam e muito os mangás japoneses, mas aqui não serão apontadas estas interconexões e sim algumas características desses quadrinhos explicitadas principalmente por Scott McCloud em seus textos.

O mangá é um gênero de narrativa japonesa caracterizado por quadrinhos geralmente vendidos no formato de coletâneas – várias histórias diferentes reunidas em um único volume e impressas em papel jornal. Os mangás mais famosos são publicados como livros, em papel de melhor qualidade, sendo esses os mais comercializados no exterior<sup>8</sup>. Sua leitura é feita mais comumente da direita para a esquerda, e de cima para baixo, enquanto que no Ocidente o direcionamento da leitura é prioritariamente da esquerda para direita e de cima para baixo (FRANCO, 2008, p. 43). De acordo com Scott McCloud (2006, p. 122), a incidência dos mangás aconteceu de forma mais acentuada nas décadas de 1950 e 1960, no período do pós-guerra, quando houve uma diversificação dos quadrinhos no Japão propiciando o surgimento de diferentes formas e visões narrativas.

Com o desenhista Osamu Tezuka, inspirado em Walt Disney e Max Fleischer, nasce o mangá moderno, acarretando uma série de características

---

<sup>8</sup> **Historia do Mangá.** Disponível em: <<http://otakuworldnews.wordpress.com/2007/10/08/historia-do-manga-2/>>. Acessado em março de 2011.

novas que passaram a orientar as próximas gerações de criadores<sup>9</sup>. O trabalho de Tezuka permitiu que os quadrinhos japoneses tivessem uma longa e rica história de personagens icônicos. No entanto, o gosto pela arte foto realista dos fãs japoneses fez com que variações de personagens caricaturados e fundos realísticos também se tornassem recorrentes nos mangás (MCCLLOUD, 2005, pp. 43, 44).

Alguns dos trabalhos mais conhecidos de Tezuka são: “*Ma-chan no Nikkichou*” (O Diário de Ma-chan), 1946. “*Shin Takarajima*” (Nova Ilha do Tesouro), 1947. “*Jungle Taiter*” (Kimba, o Leão Branco) 1950–54 (alguns fãs são de opinião que a história foi plagiada pela *Walt Disney Company* em 1994 como *O Rei Leão*). “*Tetsuwan Atom*” (Astro Boy), 1952–68 (eventualmente, esta se tornaria a mais famosa criação de Tezuka). “*Ribbon no Kishi*” (A Princesa e o Cavaleiro), 1953–56. “*Hi no Tori*” (Pássaro de Fogo/Phoenix), 1956–1989. “*Black Jack*”, 1973–83. “*Buddha*” (Buda), 1974–84.

Os mangás geralmente possuem uma narrativa mais lenta, uma vez que a tradição oriental prioriza obras de artes “cíclicas e labirínticas” com maior preocupação em “estar lá” do que do “chegar lá” (MCCLLOUD, 2005, p. 81). Assim, o estilo de trabalho japonês transmite ao leitor uma climatização do ambiente ou um sentido de lugar, pois utiliza transições curtas, quase quadro a quadro, para mostrar um lento movimento cinematográfico ou estabelecer um clima (MCCLLOUD, 2005, pp. 79, 80) – daí a constante adaptação de mangás para *animes* (animações japonesas).

Na narrativa dos quadrinhos japoneses, os elementos omitidos são tão significativos para a obra quanto os elementos incluídos. Essa tendência também é observada nas artes gráficas – relações figura/fundo e “espaço negativo” – e na música clássica oriental – preocupação com o papel do silêncio (MCCLLOUD, 2005, p. 82). Outra característica interessante presente nos quadrinhos românticos japoneses (e também nos quadrinhos europeus) é a utilização de efeitos expressionistas (Figura 21) para designar emoções e exteriorizar o cenário mental da personagem (MCCLLOUD, 2005, p. 133). Os quadrinhos românticos de Riyoko Ikeda, “*Versailles no Bara*” (1972) – conhecido como também como “*Lady Oscar*”, “*The Rose of Versailles*”, “*La*

<sup>9</sup> **A Origem do Mangá.** Disponível em: <<http://anivolution.speedyforum.com/t34-a-origem-do-manga>>. Acesso em março de 2011.

“*Rose de Versailles*” ou ainda “A Rosa de Versalhes” – são famosos pela utilização desses efeitos simbólicos e expressionistas para demonstrar os conflitos interiores das personagens (Figura 19).



Figura 19 – “*Versailles no Bara*” (1972), de Riyoko Ikeda.

1. 2. 11 Vídeo BD ou BD *Clip* (HQ em Vídeo) e HQ Radiofônica (ou HQ ao Vivo)

Edgar Franco (2008, pp. 40-42) aponta outros tipos de ensaios empregando a linguagem das HQs que saem dos limites da impressão: os Vídeos BD e a HQ Radiofônica. Uma breve explicação sobre estas experimentações com a linguagem quadrinhística será dada neste tópico.

As chamadas Vídeo BDs (FRANCO, 2008, p. 40), ou BD *Clips*, foram experiências de mesclagem de álbuns de HQs com vídeos que originaram uma espécie de videoclipe utilizando recursos de digitalização e efeitos visuais criados no computador. Esses projetos aconteceram por volta de

1985, na França, quando o quadrinhista Enki Bilal e o videasta Jean Michel Girones fizeram um clipe com os croquis de Bilal do álbum de HQ “Los Angeles”. Segundo os realizadores, tal trabalho não se assemelhava aos videoclipes tradicionais e sim configuravam um novo campo de investigação estética, onde HQ e vídeo se fundiam e os efeitos visuais empregados eram elementos de composição dessa linguagem.

No mesmo ano, a equipe de produção de estúdio audiovisual da biblioteca municipal de Toulon produziu um videoclipe de 6 minutos e 36 segundos com o álbum “Salambô”, do quadrinhista Phillipe Druillet. A narrativa visual do álbum foi reformulada pelo ritmo empregado no videoclipe, como uma nova interpretação pessoal dos autores acerca do trabalho de Druillet (FRANCO, 2008, p. 41).

Em 1993, Will Eisner também fez um trabalho semelhante de combinação de HQ e vídeo para composição de programas televisivos que serviriam de apoio na alfabetização de crianças nos Estados Unidos, justamente num momento em que a opinião pública acusava a TV de estar destruindo a habilidade de leitura. Ele adaptou o clássico da literatura americana “Moby Dick”, de Herman Melville, por meio de uma HQ filmada, na qual textos e balões sobrepunham-se às imagens. O projeto de Eisner também incluía adaptar outros clássicos literários, mas como todas as iniciativas aqui apontadas ele não teve continuidade (FRANCO, 2008, p. 41).

A HQ Radiofônica e a HQ ao Vivo foram dois empreendimentos de linguagem entre os quadrinhos e outros meios realizados pelo artista e pesquisador Gazy Andraus (FRANCO, 2008, p. 41). De acordo com Franco (2008, pp. 41, 42), a primeira consistiu na transposição para o rádio das HQs “Esquizofrenia das Agradáveis”, de Xalberto e “Um Diálogo Além do Humano”, trabalho do próprio Andraus, criando assim uma narração sonora e cheia de efeitos exclusivos para o propósito da história, a qual foi veiculada na Rádio Universitária AM de Goiânia. A segunda foi uma *performance* do artista que fazia parte da sua dissertação de mestrado em Artes na UNESP (Universidade Estadual Paulista). Nesta apresentação, Andraus tentou representar em uma única cena a simultaneidade entre passado, presente e futuro, que é característica da linguagem dos quadrinhos.

### 1. 3 HQs: uma linguagem consolidada

Apesar de ser uma arte centenária, os quadrinhos ainda são vistos como uma invenção recente e muitas vezes pouco reconhecida diante das demais artes. De fato, a configuração de uma linguagem sólida e capaz de garantir especificidade a este tipo de narrativa só ocorreu no início do século XX, quando texto e imagem tornaram-se um formato popular. O desenvolvimento da imprensa, ainda em meados do século XIX, também propiciou que as HQs tivessem seus elementos de linguagem mais definidos. Assim, uma série de convenções foi se estabelecendo e dando contornos ao que viria a ser uma gramática quadrinhística, dentre elas o quadro, as sarjetas, os balões de fala, as onomatopeias, as linhas cinéticas, entre outros códigos gráficos para indicar estado de espírito das personagens.

A linguagem das HQs tenta representar em uma superfície plana o dinamismo do mundo visível e sonoro. Como um meio extremamente visual, as HQs podem ser construídas sem texto algum. No entanto, seu formato mais conhecido emprega interpretação imagética aliada à gramática textual. Segundo Edgar Franco (2008, pp. 42, 43), normalmente as HQs são formadas por estruturas significativas básicas denominadas de “quadrinhos” ou “vinhetas” postas em sequência, nas quais as figuras possuem um caráter descritivo detalhando cenários, características físicas das personagens etc. Para Edgard Guimarães (2010, pp. 122-125), o encadeamento das cenas sugere que a narrativa se desenrola ao longo de um período de tempo maior; as linhas de ação simulam o movimento dos objetos e das personagens; e os textos e onomatopeias traduzem pela visualidade sons diversos.

Os quadrinhos enquanto meio de comunicação e de arte fazem uso desses códigos e regras para exteriorizar as experiências do autor e acionar a sensibilidade e as emoções do interlocutor. Para apreender toda a capacidade intrínseca das histórias em quadrinhos, o artista precisa conhecer os elementos de linguagem característicos do meio, suas possibilidades e limitações, de modo que consiga criar uma ficção verossímil ao leitor, que o convença de sua possível existência real. O receptor, por sua vez, ciente das particularidades e atributos das HQs, oferece a sua cumplicidade na fruição da obra (GUIMARÃES, 2010, pp. 100, 101).

As HQs tradicionais foram construindo com o tempo uma gramática visual composta por formas características e imagens simbólicas que adquiriram sentido para seu público leitor e tornaram-se facilmente identificáveis.

Em sua forma mais simples, os quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando são usados vezes e vezes para expressar ideias similares, tornam-se linguagem – uma forma literária se quiserem. É esta aplicação disciplinada que cria a gramática da arte sequencial (EISNER, 2001, p.18).

As histórias em quadrinhos passaram por muitas transformações desde o século XX até os dias atuais. A consagração de sua linguagem na mente do público permitiu não somente sua expansão enquanto meio de comunicação de massa, como também lhe garantiram o título de “nona arte”. Hoje, HQs abarcando gêneros e assuntos variados tomam o mundo e mostram que não há limites na expressividade dos quadrinhos. Este tópico presta-se a falar um pouco sobre a estrutura de linguagem dos quadrinhos, seus principais elementos e suas respectivas funções na construção da singularidade significativa e narrativa desta mídia.

### 1. 3. 1 As elipses e a capacidade humana de conclusão

Os quadrinhos são produzidos dentro de uma seleção de imagens capazes de contar com eficiência uma história. Estas figuras encadeadas possuem uma separação física entre elas, conhecida como entrequadro ou sarjeta e uma separação narrativa entre as cenas, comumente chamada de corte. Ao definir uma sequência, o autor deixa de fora uma série de outras imagens que existem naquele intervalo. Apesar disso, tais cenas não impedirão que o leitor entenda o que está sendo narrado (GUIMARÃES, 2010, pp. 32, 33).

Elipse é a figura de linguagem que consiste na supressão de um termo ou oração que facilmente se subentende no contexto. Nos quadrinhos, a estrutura narrativa elíptica dá-se pela complementação intelectual do espectador dos espaços e tempos omitidos que se fazem implícitos e latentes entre uma vinheta e outra. Portanto, a impressão de continuidade da história é

permitida durante esta “leitura elíptica”. Para Roman Gubern (1979, p. 117), “A articulação de quadinhos permite uma supressão de redundâncias e de tempos mortos, uma vez que possibilita ao leitor a restituição do continuum narrativo”.

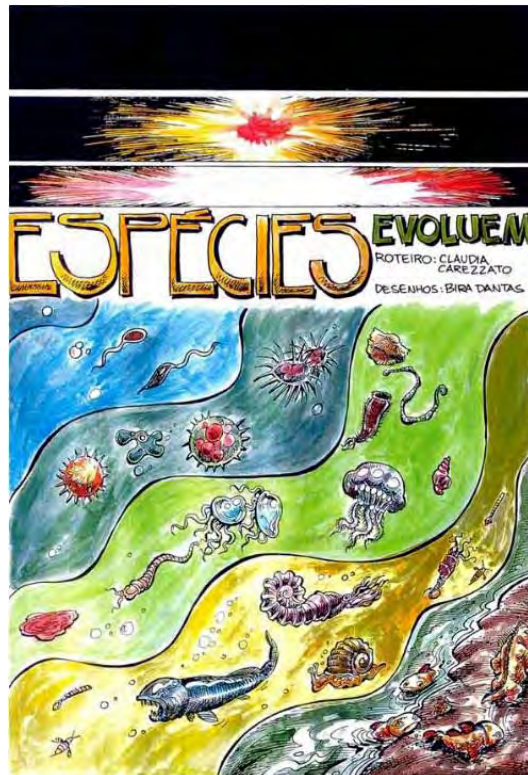
De acordo com McCloud (2005, pp. 62-69), a elipse dos quadinhos só consegue ocorrer devido à forma como o ser humano apreende o mundo. Para Edgard Guimarães (2010, p. 97), a quantidade de informação presente na natureza é superior à capacidade do cérebro humano de representar a realidade. Nós conseguimos detectar através de nossos sentidos apenas uma pequena parte dos fenômenos existentes na natureza. O campo magnético da Terra ou campos eletrostáticos produzidos por cargas elétricas, o espectro de ondas eletromagnéticas abaixo do vermelho (infravermelho) e acima do violeta (ultravioleta) e as ondas sonoras que não estão na faixa de 20 a 20000 Hertz não podem ser detectados pelo ser humano. Nossa percepção da realidade é subjetiva, pois é dada por nossos sentidos que só captam-na de maneira fragmentada e incompleta. Mentalmente, através da memória de vivências anteriores, conseguimos somar toda uma gama de experimentações e transformá-las em uma experiência unificada.

A capacidade das pessoas de imaginar o que há entre os espaços vazios dos quadinhos e o que a informação dada dentro de cada vinheta comunica é chamada de conclusão: “A conclusão que o leitor deverá realizar entre duas imagens será tão maior quanto maior for a quantidade de informação omitida pelo autor” (GUIMARÃES, 2010, p. 33). O cotidiano assim está permeado de ocasiões que exigem a conclusão. As mídias de comunicação de massa são exemplos que trabalham excessivamente com esta habilidade humana. Somos capazes de transformar imagens estáticas no movimento contínuo dos filmes, figuras preto e branco reticuladas do jornal em fotografias, e as linhas de varredura da TV em imagens em tempo real.

Os quadinhos são apenas mais um desses meios que usam a conclusão como agente de tempo e movimento. Para McCloud (2005, p. 69), nas HQs “a conclusão deliberada e voluntária do leitor é o método básico pro quadinho simular o tempo e movimento”. Assim, a colaboração do público no entendimento da mensagem dos quadinhos é algo consciente e voluntário (MCCLOUD, 2005, p. 68). Seguindo esse raciocínio, McLuhan (2003, p. 188)

classifica as HQs como uma mídia fria, uma vez que “fornecem baixa informação visual e poucos detalhes em cadeia”, exigindo do espectador uma maior participação na leitura da história. O teórico dividiu os meios de comunicação em mídias “quentes” e “frias”, de acordo com as fases quentes e frias do *jazz*. As mídias quentes, como fotografia e cinema, são menos interativas e mais diretas; permitindo que a audiência seja passiva em relação a elas. As mídias frias, por outro lado, requerem mais participação por parte de sua audiência e, por isso, são mais interativas (MCLUHAN, 1996, pp. 38-50).

Um exemplo de como a elipse ocorre de HQ para HQ pode ser visto nas páginas da história em quadrinhos “Evolução das Espécies” e da HQ “*Star Wars*”. Em “Evolução das Espécies”, de Cláudia Carezzato e Bira Dantas, publicada na revista “Subversos” (n. 4, 2009), o leitor precisa concluir, ao olhar os quadros que se sucedem, que houve uma elipse temporal de milhares de anos de imagem para imagem (Figura 20). Na HQ “*Star Wars*”, por outro lado, a elipse temporal na sequência de quadros é menor, mostrando o anoitecer (Figura 21).

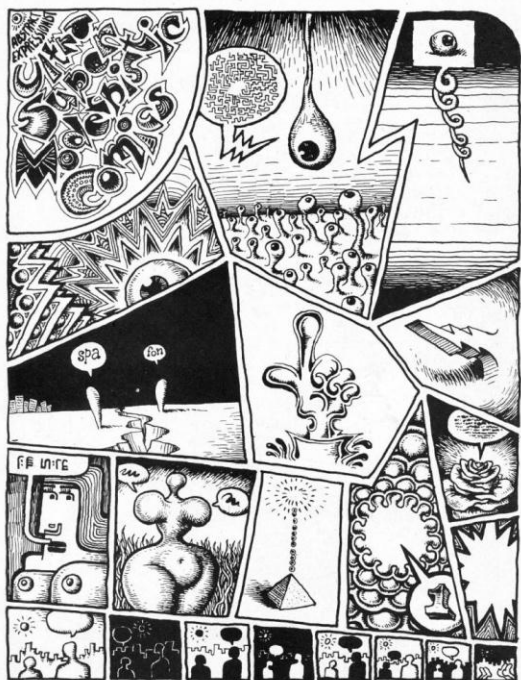


**Figura 20** – Na HQ “Evolução das Espécies” – roteiro de Cláudia Carezzato e desenhos de Bira Danta – a elipse temporal mostra milhares de anos de quadro para quadro.

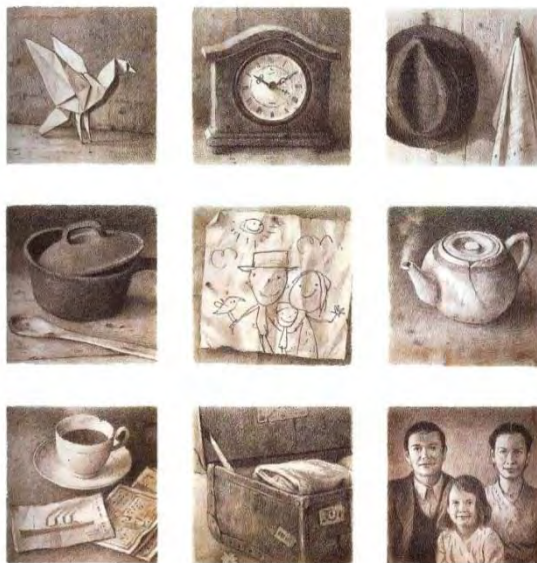


**Figura 21** – Na HQ “Star Wars”, a elipse temporal mostra o anoitecer.

A conclusão nos quadrinhos pode ser suscitada de diversas formas. Scott McCloud (2005, pp. 70-72) chegou a classificar diferentes tipos de transição possíveis de quadro para quadro capazes de induzir o raciocínio dedutivo do ser humano. Na HQ “*Abstract expressionist ultra super modernist comics*” (1967), de Robert Crumb, por exemplo, a conclusão dá-se pela relação estabelecida entre as imagens, mesmo que elas aparentemente não tenham um sentido lógico (Figura 22). É uma tendência natural do ser humano tentar conferir alguma congruência entre as imagens sequenciadas, mesmo quando não há coesão entre elas. Já na página de “*The Arriva*” (2007), de Shaun Tan, a conclusão é feita pela espacialização do ambiente através de elementos que juntos constroem um lugar, uma ideia ou uma atmosfera (Figura 23).



**Figura 22** – “Abstract expressionist ultra super modernist comics” (1967) de Robert Crumb.



**Figura 23** – Em “The Arrival” (2007), de Shaun Tan.

### 1. 3. 2 A percepção visual global

“Percepção Visual Global” foi um termo cunhado pelo artista e pesquisador Edgar Franco. Em uma entrevista dada para a revista eletrônica “Verbo 21 cultura e literatura”, ele explica<sup>10</sup>:

É muito importante ressaltar que as histórias em quadrinhos são uma forma de expressão única, com características específicas e inexistentes em nenhuma outra forma de expressão artística! Uma dessas características eu batizei de “percepção visual global”, trata-se da convivência, em um mesmo golpe de vista, dos tempos: passado, presente e futuro da narrativa [...]. Isso não acontece em nenhuma outra forma de expressão [...]. Esse é apenas um dos exemplos das características singulares das HQs, é por isso que alguns quadrinhistas simplesmente abominam as adaptações cinematográficas de suas obras, a exemplo de Alan Moore. O fato é que muito da tensão narrativa e simbolismo criado para os quadrinhos se perde na transposição para um outro meio como o cinema. Mas não sou contra essas adaptações [...], o importante é termos a percepção clara de que uma adaptação nunca conseguirá trazer todas as características de uma HQ, simplesmente porque isso é impossível! (FRANCO, 2011)

<sup>10</sup>FRANCO, Edgar Silveira. **Um Artista Pós-humano**. 2011. Por Ademir Luiz & Ligia Carvalho (WEB). Disponível em: <[http://www.verbo21.com.br/v5/index.php?option=com\\_content&view=article&id=186:edgar-franco&catid=57:entrevista-abril-2011&Itemid=84](http://www.verbo21.com.br/v5/index.php?option=com_content&view=article&id=186:edgar-franco&catid=57:entrevista-abril-2011&Itemid=84)>. Acesso em maio de 2011.

Segundo Edgar Franco (2008, pp. 43, 44), na percepção visual global ou *gestalt* das HQs, a narrativa funde uma consciência visual entre passado, presente e futuro de forma simultânea. Enquanto o leitor está focado no momento atual da história, sua visão periférica permite-lhe observar os quadrinhos anteriores e também os posteriores da página ou tira.

Diferentemente dos filmes, da animação, do teatro, nos quais ocorre uma sucessão de imagens em movimento mostrando apenas o tempo presente e o espectador fica em lugares fixos observando toda a ação que se desenvolve à sua frente, impossibilitado de ver o quadro seguinte antes que o criador permita, nas HQs não se consegue evitar que o leitor desvie seu olhar do percurso normal da leitura, indo livremente (e em seu próprio ritmo) para as páginas ou tiras antecedentes ou seguintes (EISNER, 2001, p. 40).

### 1.3.3 O Tempo Nos Quadrinhos

Nas HQs, a relação entre tempo e espaço é muito estreita, uma vez que o espaço geométrico e a diagramação dos quadrinhos influenciam na percepção do tempo na narrativa. Os quadrinhos possuem recursos visuais que durante a leitura levam o espectador a definir a passagem de tempo transcorrido na história. Segundo Edgar Franco (2008, p. 45), a ação é dividida em uma sequência de vinhetas que dependendo do seu formato contribuirá para definir a duração do evento na trama, além de localizar o leitor em relação à cena.

Quadrinhos menores serão observados mais rapidamente pelo leitor devido à sua dimensão reduzida (além de geralmente conterem menos elementos visuais) e quadrinhos maiores serão visualizados por mais tempo, definindo dessa forma padrões narrativos menores ou maiores (FRANCO, 2008, p. 45).

Na *Graphic Novel* “Os 300 de Esparta” (1998), roteirizada, desenhada e arte-finalizada por Frank Miller e pintada por Lynn Varley, podemos ver exemplos de como a forma do quadro pode influenciar a percepção de tempo do leitor. Na cena (Figura 24), os quadrinhos menores representam ações rápidas e sem muitos detalhes, causando uma sensação de menor duração de tempo, ao passo que o quadrinho maior, que toma mais

de uma página da revista, demonstra um espaço físico amplo com detalhamento da imagem e também apresenta um momento temporal mais longo da história.

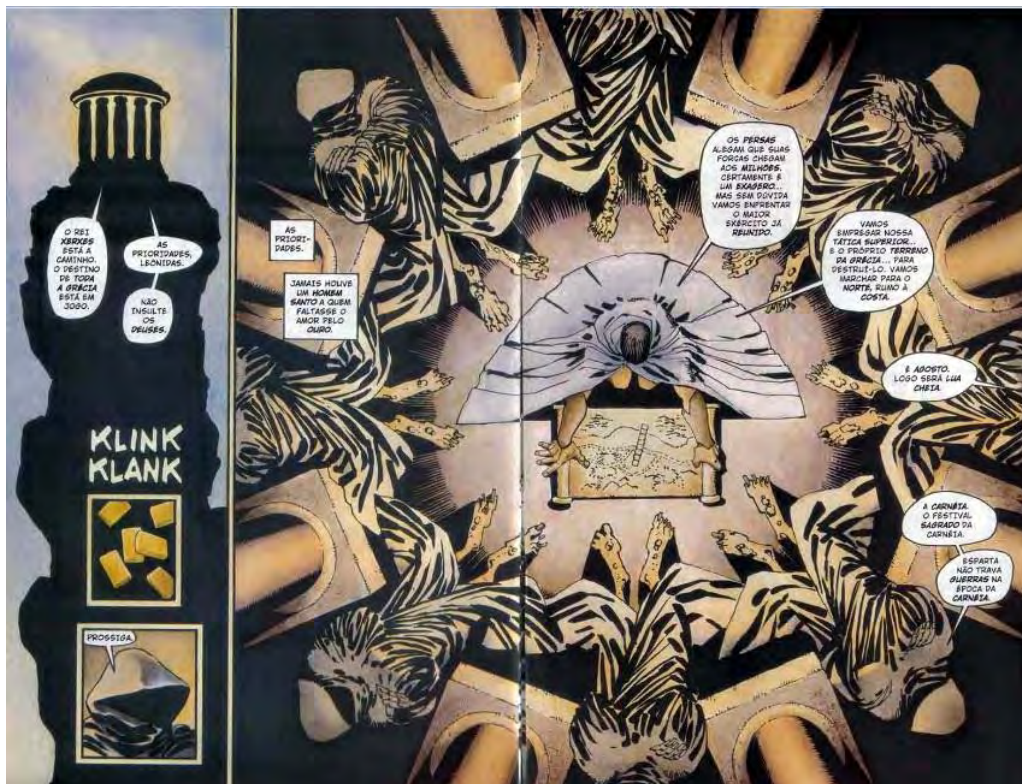
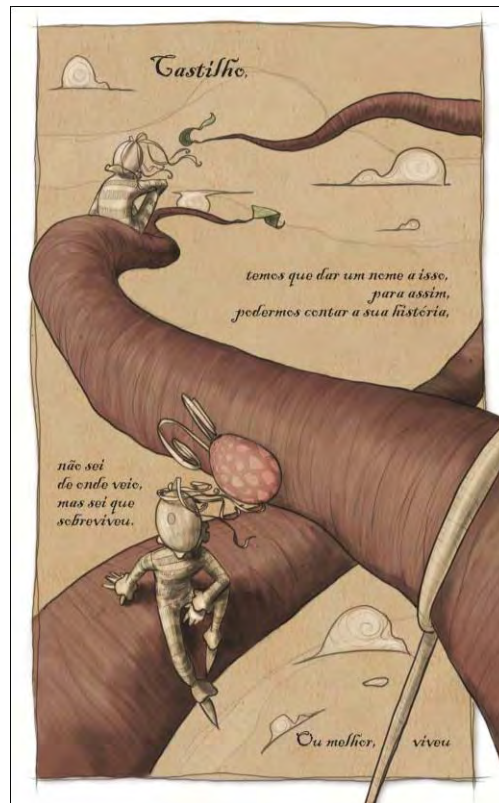


Figura 24 – Graphic Novel “Os 300 de Esparta” (1998).

O quadro (ou moldura) nas histórias em quadrinhos é o ícone que indica que o tempo ou o espaço estão sendo divididos. McCloud (2005, p. 99), diz que o conteúdo do quadro determina de forma mais efetiva a duração do tempo e as dimensões do espaço concebido do que o quadro em si. Quando o conteúdo de um quadro sem escrita não indica seu tempo ele pode transmitir atemporalidade para o interlocutor (McCloud, 2005, p. 102).

Nos chamados “quadros sangrados” (imagens que extrapolam as margens da página), o tempo escapa dos limites do quadro (McCloud, 2005, p. 103). Em “Castilho”, de Victor O. Rocha, publicado na revista “Grande Clã – Coletânea de Quadrinhos”, n. 2 (2008), podemos ver um exemplo de quadro sangrado utilizado em uma das páginas (Figura 25). Na imagem, o tempo e consequentemente o espaço não são mais contidos pelo quadro fechado, fazendo com que a cena escape da visão do leitor e suscitando que existe muito mais a ser mostrado.



**Figura 25** – Quadro sangrado na HQ “Castilho”, de Victor O. Rocha.

A espacialidade do tempo nas HQs é a chave para o entendimento das conversões temporais feitas pelo espectador ao longo da leitura, já que o tempo representado na história é diferente do tempo percebido (ou o tempo real vivido) pelo leitor.

Os poucos centímetros que nos transportam de segundo para segundo numa sequência podem nos levar por centenas de milhões de anos em outra. Assim sendo, como leitores, nós temos a vaga sensação de que movendo-se pelo espaço, nossos olhos também estão se movendo pelo tempo – só não sabemos quanto (MCCLOUD, 2005, p. 100).

Um exemplo da espacialidade do tempo nas HQs pode ser encontrado nas páginas 91 a 95 de “V de Vingança” (1998), de David Lloyd & Allan Moore, nas quais a narrativa nos leva por vários espaços e tempos e sua duração temporal é dada pela marcação da música no piano tocada pela personagem principal mascarada enquanto ele faz seus relatos. A partitura da música nos lembra do local e do momento presente da narração, enquanto as imagens dos quadros nos mostram os fatos narrados pela personagem em tempos e lugares diversos (Figura 26).

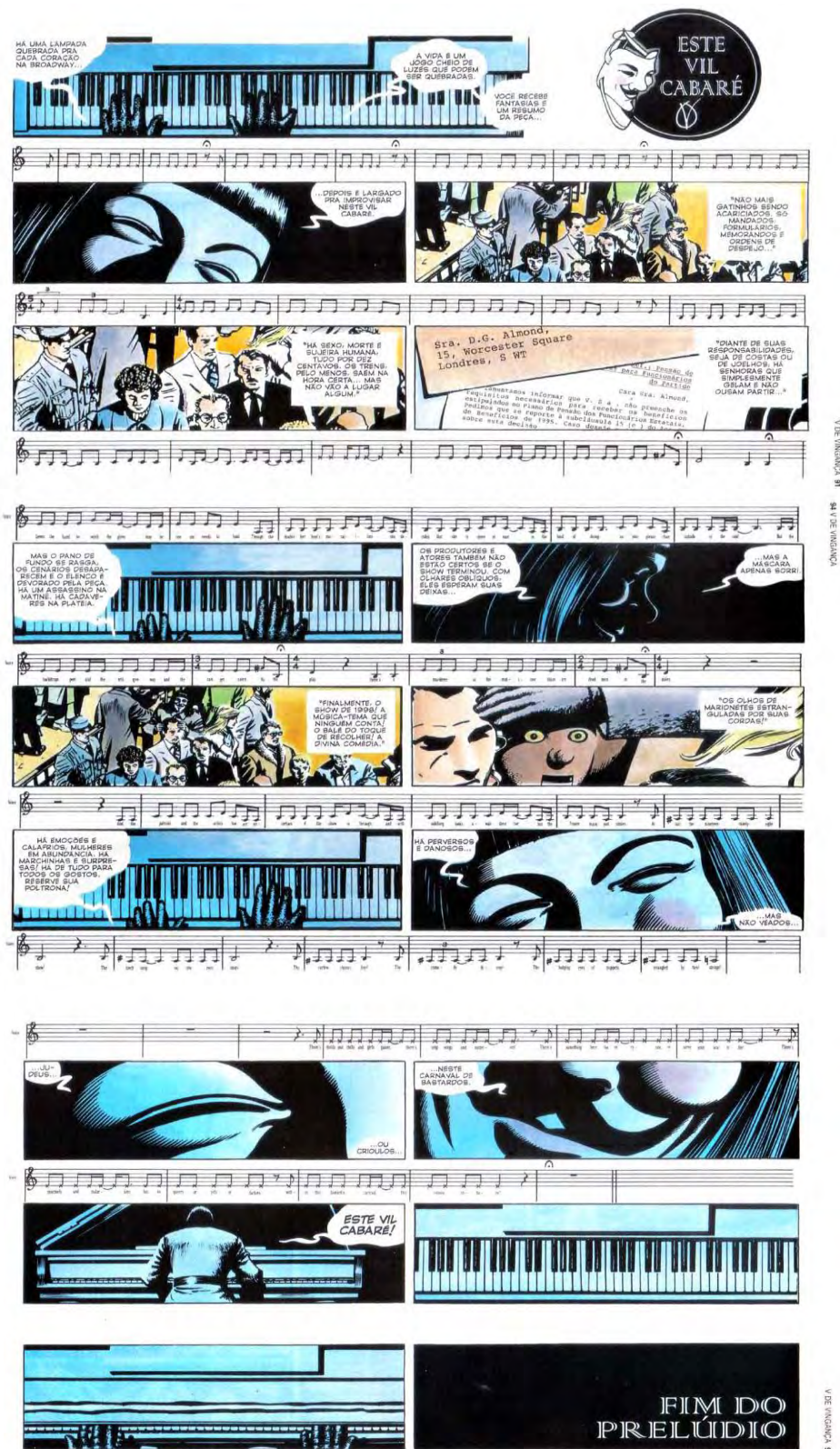


Figura 26 – Espacialidade do tempo nas HQs em “V de Vingança” (1998), de David Lloyd & Allan Moore.

Nas HQs, o passado, o presente e o futuro, caminham juntos. Cada quadro pelo qual passamos nossos olhos representa o presente, entretanto

estes captam também em suas imediações situações do passado e futuro. São esses recursos cronológicos utilizados pelos criadores que geram em sua composição os lapsos temporais que permitem às HQs produzirem a passagem de tempo em cada quadrinho pelo qual se realiza a leitura.

#### 1. 3. 4 O enquadramento

O enquadramento é o elemento visual capaz de encapsular todos os demais grafismos característicos das HQs. De fato, é através dele que imagens, cenários, personagens, textos, balões de fala, onomatopeias, linhas de movimento, etc. revelam-se na história (FRANCO, 2008, p. 48).

O enquadramento no cinema e nos quadrinhos determina os planos – plano geral, plano médio, *close up* etc.; e ângulos que a imagem terá – posição da cena em relação ao olhar do espectador. No entanto, nas HQs, também é responsável por emoldurar o tempo da narrativa. Will Eisner (2001, p. 39) diz:

É nesse encapsulamento, ou seja, no enquadramento, que entra em jogo a habilidade de narração do artista. A representação dos elementos dentro do Quadrinho, a disposição das imagens dentro deles e a sua relação e associação com outras imagens da seqüência são a gramática básica a partir da qual se constrói a narrativa (EISNER, 2001, p. 39).

“*Little Nemo In Slumberland*” de Winsor MacCay, trabalho reconhecido por seu experimentalismo com a linguagem quadrinhística, é apontado por Edgar Franco (2008, p. 46) como um dos primeiros quadrinhos a realizar cenas em plano geral em 1905, antecedendo até mesmo os planos gerais do cinema, que não apareceram antes de 1910.

Em seu *layout* mais simples, o quadro permanece rígido em sua forma e proporção, servindo apenas para conter a visão do leitor, como ocorre nas tiras de jornais devido à exigência do formato desta mídia (EISNER, 2001, pp. 43, 44). No entanto, os artistas ao longo dos anos puderam perceber a importância narrativa do enquadramento e de como as distinções de formatos e dimensões do quadro e do requadro poderiam direcionar o ritmo da leitura,

envolvendo o interlocutor através da ampliação de suas dimensões sensoriais (FRANCO, 2008, p. 46).

O requadro é um elemento das HQs que carrega em seu interior a descrição de objetos e ações da trama, funcionando como uma moldura que circunda os componentes gráficos de cada vinheta. Seus diferentes formatos dialogam com o leitor e ajudam na construção narrativa da história. Assim, os requadros retangulares sugerem que as ações contidas no quadrinho estão no presente; os sinuosos ou ondulados indicam algo no passado (*flashback* nos quadrinhos); e os requadros com traçados com pontas em ângulos agudos demonstram um momento muito carregado de emoção ou mesmo sons ruidosos e estrondosos. Até mesmo a ausência de quadro ou requadro pode servir como elemento de significação, transmitindo sensações diversas ao leitor. De acordo com McCloud (2005, p. 102), “um quadro sem contorno pode assumir uma qualidade atemporal”. Para Eisner (2001, pp. 44, 45), a falta de requadro indica que a ação ocorre em um espaço ilimitado, mas que possui sua ambientação reconhecida, trazendo sensação de liberdade de personagens ou vastidão de cenários.

A série “O Galha”, feita por Antonio Eder, também trabalha com a metalinguagem do quadrinho e reinventa o sentido de leitura na história a partir do enquadramento. Geralmente, nas HQs ocidentais, a leitura é dada da esquerda para a direita e de cima para baixo, mas nesta HQ a leitura será guiada pelo caminho percorrido pelas personagens, construindo a significação da trama (Figura 27).



**Figura 27** – Página da série “O Galha”, na qual a leitura é determinada pelo enquadramento.

Em “*Street Corner*” – Perigo na Esquina – de Clay Wilson, publicada no livro *Zap Comix* (2003), o autor usa de forma inusitada o enquadramento. Para tanto construiu uma imagem que extrapola os limites da página de divisão de quadros e dialoga com a quadrinização para contar uma história (Figura 28).



**Figura 28** – “*Street Corner*” – Perigo na Esquina – de Clay Wilson.

Um exemplo diferenciado é dado em uma das páginas do mangá “Preto e Branco” (1998), de Tayo Matsumoto (volume 1, o mais raro da trilogia), quando percebemos que um quadro sem contorno, com dois gatos descansando tranquilamente, corta a ação da cena e se torna atemporal, como um instante isolado, um momento em que tudo parou (Figura 29). Esse quadro na história é metafórico e refere-se às personagens principais da trama, no caso os irmãos Preto e Branco que são conhecidos na cidade do Tesouro

como “Os Gatos”. A maçã, que o gato branco repousa sobre, também tem significado profundo na história e remete à macieira que Branco estava plantando dentro da cidade. Em outra instância de leitura, a macieira, na trama, representa toda a esperança, sonhos, ingenuidade e bondade que o garoto tem, mesmo vivendo em uma cidade tão cinzenta, cheia de concreto e maldade.



Figura 29 – “Preto e Branco” (1998), de Tayo Matsumoto.

A HQ “Rio Abaixo”, de Fábio Cobiaco, já se apropria mais das qualidades estilísticas do requadro para criar um contexto e inserir o leitor no clima da história, como se o requadro fosse um elemento de extensão do cenário, adquirindo um formato que remete às taperas indígenas (Figura 30). Já em “Estórias Gerais” (2007), de Wellington Srbek e Flávio Colin, o requadro tem função narrativa, pois quando está tracejado ele coloca o leitor dentro de um *flash back* da personagem (Figura 31). Comumente esse tipo de requadro é sinuoso ou ondulado (algo mais turvo), mas o que importa é o autor conseguir, por meio de recursos gráficos no requadro (ou na ausência dele), definir uma diferença entre a lembrança e o presente da personagem.



Figura 30 – “Rio Abaixo”, de Fábio Cobiaco.



Figura 31 – “Estórias Gerais” (2007), o requadro tracejado coloca o leitor dentro de um *flash back* da personagem.

### 1. 3. 5 O balão de fala

Para muitos autores, o balão de fala é o recurso que identifica e distingue os quadrinhos enquanto linguagem, marcando o nascimento das HQs modernas. No entanto, já existiam iniciativas desta integração imagem e texto antes do século XIX. Edgard Guimarães (2010, p. 126) menciona o quadro “A Anunciação” (Figura 32), de 1434, de Fra Angelico como um desses trabalhos, no qual o texto solto foi escrito próximo ao personagem que o emite. Outras narrativas, datadas no século XIV, apresentam a escrita dentro de filacterios (uma espécie de fita), também direcionada para a boca do emissor. Will Eisner (2001, p. 27) assinala ainda os frisos maias, uma espécie de chaves apontadas para o emissor da mensagem.



**Figura 32** – “A Anunciação” de Fra Angélico, 1433 a 1434.

Foi no fim do século XIX que o recurso do balão direcionado para a personagem desenhada ficou mais conhecido e consolidado:

A técnica passou a indicar, inicialmente, o trecho de fala em discurso direto. Tornou-se a maneira visual de o personagem se apresentar em primeira pessoa, uma adaptação do conteúdo indicado por travessões e aspas nos textos literários e jornalísticos. Com os anos, ganhou novos contornos e formatos, indicando também o pensamento (RAMOS, 2010, pp. 35, 36).

A história Inglesa “*Ally Sloper’s Half Holiday*”, de 1886, e o famoso quadrinho americano “*The Yellow Kid*”, de Richard Felton Outcault, produzido em 1895, são trabalhos pioneiros na utilização do balão como artefato narrativo (RAMOS, 2010, p. 35). Edgard Guimarães (2010, p. 128) cita a obra “*Katzenjammer Kids*” (Os Sobrinhos do Capitão, 1897), uma tira de quadrinhos americano criada pelo imigrante alemão Rudolph Dirks e desenhada por Harold H. Knerr (por 37 anos), como um trabalho que consagrou o emprego dos balões enquanto recurso mais usado para a representação dos diálogos nas histórias em quadrinhos.

O balão funciona como solução gráfica que contém no seu interior a fala e o pensamento das personagens, servindo também para abrigar onomatopeias e ícones que representam atitudes. Segundo Scott McCloud (2005, p. 134), os balões constituem uma tentativa – dentre inúmeras variações – dos criadores de HQs de demonstrar o som num meio estritamente visual. Com o tempo, os balões não somente transmitiam a linguagem falada como também se tornaram fortes elementos narrativos, capturando a essência do som e do pensamento através de seus diferentes contornos e variações. Além disso, o conteúdo do balão e seu letreamento refletem a natureza e a emoção do discurso, comunicando a personalidade (estilo) do artista e da personagem que fala (EISNER, 2001, p. 27).

Exemplos de utilização do balão de fala como elemento narrativo podem ser vistos no mangá para adultos “*Little Fluffy Gigolo Pelu*” (Volume 1, 2003), da autora Junko Mizuno, em “Preto e Branco” (Volume 1, 1998), de Tayo Matsumoto, e na HQ “Histórias para Dormir” (Revista “Subversos”, n. 4, 2009), de Akira Sanoki. Em “*Little Fluffy Gigolo Pelu*” (Figura 33), o balão com pontas mais duras indica uma elevação da voz da personagem (um grito), enquanto o balão mais arredondado e sinuoso representa medo, ambos atestando o desespero da descoberta de Pelu. Nas cenas escolhidas de “Preto e Branco” (Figura 34), temos três tipos diferentes de balões: um com mais pontas que representa o alvoroço de uma risada escandalosa, o balão de fala normal e o balão de fala de uma voz mais alta e estridente. Já na página de “Histórias para Dormir” (Figura 35), o balão em forma de nuvem é usado para representar um sonho (mas este formato também é muito utilizado para simular pensamento nas HQs).



Figura 33 – Volume 1 do Mangá “Little Fluffy Gigolo Pelu” (2003) de Junko Mizuno.

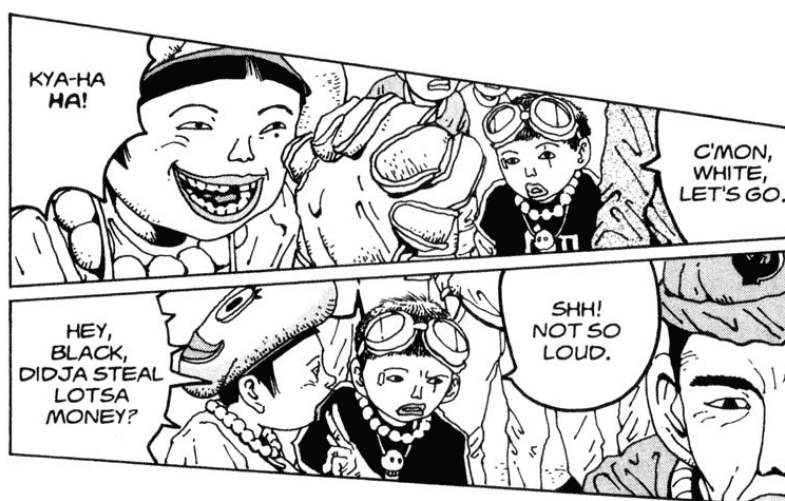


Figura 34 – Volume 1 de “Preto e Branco” (1998), de Tayo Matsumoto.



Figura 35 – “Histórias para Dormir” de Akira Sanoki – Revista “Subversos” (n. 4, 2009).

Há momentos em que o conteúdo do balão, e não o seu formato, agrega importância narrativa à HQ, como no caso do mangá “*Death Note*” (Figura 36), de Tsugumi Ohba e Takeshi Obata, no qual a variação do tipo de letra sugere diferenças nos valores expressivos das personagens, dando um ar mais sombrio e macabro à que está em 1º plano na cena (já que se trata de um ser não humano). Outro exemplo é a HQ “Era Uma Vez” (publicada na “Revista Grande Clã – Coletânea de Quadrinhos”, n. 2, 2008), da autora brasileira Lúpe, na qual textos não verbais, ou seja, imagens pictóricas, são usadas no lugar do texto verbal para constituir as falas das personagens (Figura 37).



Figura 36 – “*Death Note*” – Roteiro: Tsugumi Ohba; Arte: Takeshi Obata.



Figura 37 – HQ “Era Uma Vez”, da autora Lúpe.

Em uma das tiras de Fábio Moon & Gabriel Bá (Figura 38), os balões totalmente em branco (sem qualquer elemento que representasse a fala) conseguem traduzir toda a importância que o balão de fala pode ter nas HQs. Foram usados desta maneira para mostrar a falta de diálogo e de amor entre as personagens. As tiras dos gêmeos Moon e Bá possuem uma dose de poesia e introspecção em seus temas profundos sobre a natureza humana.

Nessas tiras, eles costumam associar tais reflexões à figura de um animal. Um exemplo diferente e não menos sensível ao universo humano é o *cartoon* “*Dream*” (Figura 39) do brilhante cartunista e quadrinhista argentino Quino (Joaquín Salvador Lavado), no qual o som da fala das personagens é representado por linhas distintas, um tipo de grafismo, que mostram na trama como funciona o jogo político de convencimento das pessoas sobre determinada ideia. Criador de “Mafalda”, Quino é um dos gênios do humor internacional.



Figura 38 – Tira de Fábio Moon & Gabriel Bá.

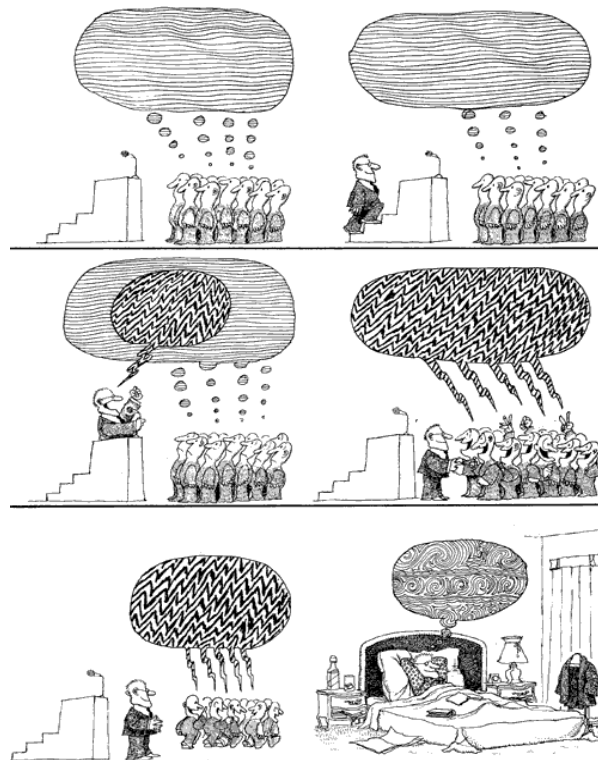


Figura 39 – Cartoon “*Dream*”, de Quino (Joaquín Salvador Lavado).

A utilização de texto nas HQs, embora pareça algo intrínseco à linguagem, não é indispensável a elas. Muitos artistas não fazem uso de balões em suas obras, preferindo colocar textos escritos abaixo de cada quadrinho. Edgar Franco (2008, p. 48) traz como exemplos os quadrinhistas Hogarth, Harold Foster e Alex Raymond. Sobre a utilização dos balões, Edgard Guimarães (2010, pp. 126–128) defende que a atual forma de integração entre imagem e texto é somente aquela que se tornou mais popular, não significando uma evolução com relação às demais, uma vez que os objetivos da narrativa a serem alcançados no planejamento da obra estão além dessa premissa:

A grande maioria dos autores, durante muito tempo, se expressou de forma ou exclusivamente pictórica ou exclusivamente literária. Mesmo em relação ao texto com caráter de monólogo, as Histórias em Quadrinhos relutaram em incorporá-lo nas imagens pictóricas. E mesmo nas vezes em que isto ocorreu, foi de maneira tímida (GUIMARÃES, 2010, p. 126).

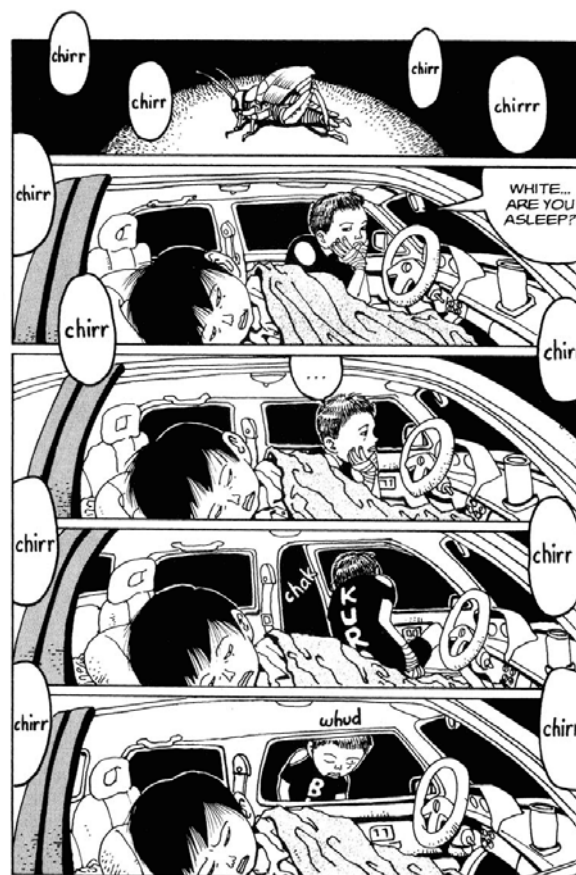
Mantendo a tradição de história em quadrinhos sem texto escrito, *“The Arrival”* (2007), de Shaun Tan, foi todo feito por imagens encadeadas sem qualquer elemento textual (Figura 40). O álbum conta a história de um homem que cruza o mar na esperança de encontrar um lugar melhor para se viver e poder dar uma vida digna para sua esposa e filhos. Perdido em um mundo onde não consegue falar ou ler, depara-se com muitos que, como ele, fogem de seu lugar de origem em busca de novas oportunidades. Ele, então, passa a perseguir o sonho de todos os imigrantes: um lugar para se estabelecer e que proporcione condições favoráveis para sua família e seu povo.



**Figura 40** – *“The Arrival”* (2007), de Shaun Tan.

### 1. 3. 6 A Onomatopeia

A onomatopeia é uma figura de linguagem verbal e escrita que usa palavras ou fonemas para simular sons, tais como ruídos, vozes de animais, fenômenos naturais, gritos, barulho de máquinas, timbres etc. Segundo Guimarães (2010, p. 128), a linguagem natural humana participa de uma pequena parcela dos sons audíveis da natureza, sendo a maioria dos fenômenos acústicos irreproduzíveis pelo aparelho vocal humano. A onomatopeia seria esta tentativa do ser humano de imitar os demais sons que compõem a realidade, tanto através da oralidade quanto por meio da escrita. No volume 1 do mangá “Preto e Branco” (1998), de Tayo Matsumoto, a onomatopeia “Chirr” (Figura 41) representa na cena o som do grilo, o qual aparece já no primeiro quadro da página 152. Esta onomatopeia perpassa toda a ação da página e foi brilhantemente construída para pontuar também a passagem de tempo nos quadros. Ela ainda reforça nesta parte da trama a quietude da noite.



152

**Figura 41** – Página de “Preto e Branco” (1998), de Tayo Matsumoto.

O uso e a consolidação das onomatopeias como recurso da gramática das histórias em quadrinhos deu-se graças ao cinema falado que nasceu em 1927 (RAMOS, 2010, p. 83). Nos quadrinhos, a onomatopeia é uma representação gráfica da linguagem escrita que possui tratamento especial em relação a seu aspecto visual para intensificar a mensagem sonora transmitida, sendo normalmente desenhada de acordo com as características do som emitido. No quadro de “Alcón, o defensor em Guerra e Paz”, de Biagy, publicado na revista “Grande Clã - Coletânea de Quadrinhos” (n. 2, 2008), a onomatopeia “Cras” (Figura 42) foi construída como uma extensão do chão que se quebra com o golpe, enfatizando com seu tamanho e textura a violência da batida desferida pelo chicote da personagem durante a luta.



**Figura 42** – “Alcón, o defensor em Guerra e Paz” – Criação e Arte: Biagy.



**Figura 43** – “68 One Shot” (2007), trama que envolve a presença dos zumbis durante a Guerra do Vietnã – Autor: Mark Kidwell – Ilustração: Nat Jones e Jay Fotos.

Outro exemplo memorável de estilização de onomatopeias é encontrado na cena de “68 One Shot” (2007 – Mark Kidwell, Nat Jones e Jay), trama que envolve a presença dos zumbis durante a Guerra do Vietnã. A onomatopeia “Spplutch” (Figura 43) enfatiza a violência da cena, a precisão do impacto, o estrago causado e até mesmo a podridão da pele do zumbi. Ela se mistura com o estilo do desenho de tal forma que somos capazes de sentir as texturas das imagens.

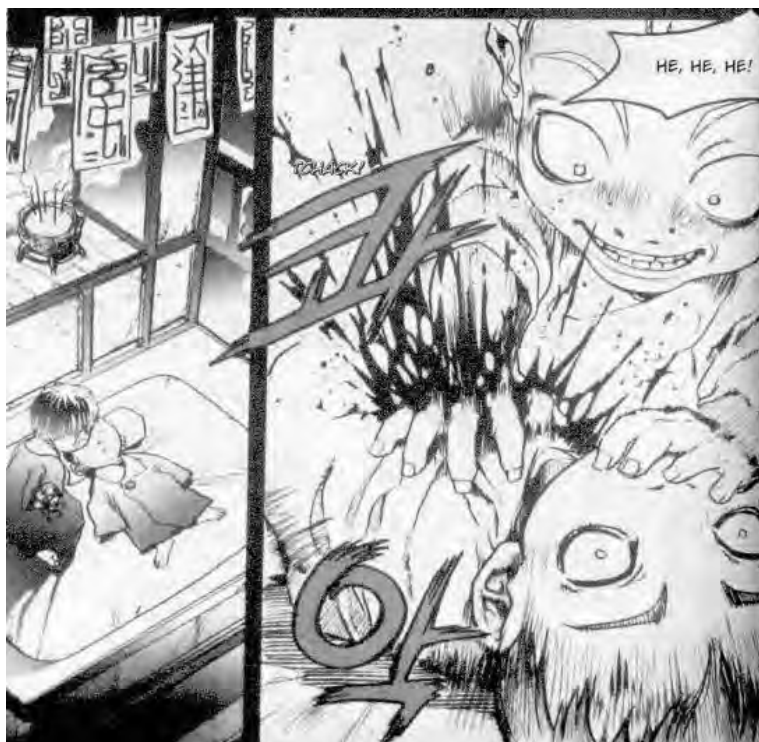
De acordo com Edgard Guimarães, “Muitas palavras em várias línguas, em especial no inglês, tiveram sua origem em onomatopeias” (2010, p. 128). Verbos como *to ring*, *to knock*, *to click*, *to crack*, *to boom*, *to splash* etc. são vastamente utilizados nas HQs americanas e acabaram sendo incorporados em quadrinhos de outros países também. É preciso ressaltar que as onomatopeias variam de região para região na medida em que diferentes culturas representam os sons de acordo com o idioma utilizado para sua comunicação, além de cada autor ter suas preferências pessoais ao empregá-las (RAMOS, 2010, pp. 76-80).

Em “Super Homem contra Homem Aranha - O Encontro do Século” (1985) de Gerry Conway e Ross Andru, mesmo na versão traduzida para o português encontramos várias onomatopeias que são verbos da língua inglesa, como a “Splash” (Figura 44) usada para reproduzir o som da pancada feita pela água. É interessante notar que as onomatopeias da língua inglesa são bastante empregadas em quadrinhos de outros países. Gubern (1979, p. 154) explica que esta ampla utilização de palavras em inglês como onomatopeias nas HQs deve-se ao fato de o vocabulário da língua inglesa estar repleto de substantivos e verbos fono-simbólicos.



**Figura 44** – “Super Homem contra Homem Aranha - O Encontro do Século” (1985) Autor: Gerry Conway – Ilustração: Ross Andru.

Uma tendência dos quadrinhos japoneses que foram traduzidos para outra língua é manterem as onomatopeias originais em japonês e escreverem uma breve tradução ao lado dela para que não se altere os aspectos gráficos de construção da cena. Em “Chonchu - O Guerreiro Maldito” (2004), de Kim Sung Jae e Kim Byung Jin, podemos ver as onomatopeias japonesas ao lado de suas respectivas traduções (bem discretas) nas edições brasileiras do mangá (Figura 45). Na HQ “Estórias Gerais” (2007), de Wellington Srbek e Flávio Colin, o termo tipicamente brasileiro “pocotó” foi colocado como onomatopeia para sintetizar o cavalgar apressado dos cavalos na cena (Figura 46).



**Figura 45** – “Chonchu - O Guerreiro Maldito” (2004), de Kim Sung Jae e Kim Byung Jin.



**Figura 46** – “Estórias Gerais” (2007) – Roteiro de Wellington Srbek e Ilustração de Flávio Colin.

### 1. 3. 7 As linhas de movimento

Também chamadas de “linhas cinéticas” ou “linhas de velocidade”, são recursos utilizados nas HQs para transmitir a sensação de movimento e/ou trajetória dos objetos (FRANCO, 2008, p. 50). Segundo Guimarães (2010, p. 102), “a História em Quadrinhos é a tentativa de representar um movimento através de imagens estáticas”. No final do século XIX, muitos inventores tentavam capturar o conceito do movimento em estudos científicos. A primeira invenção patenteada que conseguiu registrá-lo foi feita por Thomas Edson, um artifício que usava tiras fotográficas na simulação de movimento e que deu origem ao filme (MCCLOUD, 2005, p. 108).

Conjuntamente a este momento de evolução do cinema, o fenômeno das fotografias borradas – cometidas por uma maior exposição da película na luz – inspiraram pintores da época a expressarem o cerne do movimento na tela. O quadro “Nu Descendo a Escada” de Marcel Duchamp e os trabalhos futuristas na Itália são alguns exemplos de obras que tentam comunicar a ilusão do movimento em um meio estático (MCCLOUD, 2005, p. 108). Scott McCloud (2005, p.110) afirma: “Em algum lugar entre o movimento dinâmico dos futuristas e o conceito de movimento de Duchamp, está a ‘linha de movimento’ dos quadrinhos”.



**Figura 47** – “*Little Fluffy Gigolo Pelu*” (2003) de Junko Mizuno.

As linhas cinéticas são desenhadas das mais diversas formas nas HQs com o intuito de envolver o leitor na ação narrativa e de estabelecer uma congruência com a estética de cada artista. Em *“Little Fluffy Gigolo Pelu”* (2003), Junko Mizuno trabalhou linhas cinéticas bem precisas e destacadas que mostram o objeto em movimento e o cenário de maneira clara e o caminho do movimento é visivelmente delimitado, como na cena em que a personagem Pelu foi empurrada escada abaixo e podemos ver pelo desenho das linhas cinéticas que seu corpo rolou violentamente neste percurso (Figura 47).

Outra abordagem estilística de linhas cinéticas pode ser vista em *“Chonchu, O Guerreiro Maldito”* (v. 1, 2004). O autor alterna muitos estilos de linhas cinéticas nesta série de mangás, mas é fascinante quando ele opta por indicar o movimento através da estilização das linhas cinéticas na forma de rastros de sangue, como na cena em que a princesa Fassa vê seu guarda-costas ser lançado por inimigos bem diante dos seus olhos (Figura 48). A proposta tornando-se bem mais rica visualmente e combina com a trama de guerra e destruição que perpassa a história de Chonchu, o filho amaldiçoado e indesejado do demônio.



**Figura 48** – *“Chonchu. O Guerreiro Maldito”* (v. 1, 2004), de Kim Sung Jae e Kim Byung Jin.

Scott McCloud (2005, p. 112) aponta o “efeito com imagens múltiplas” como outra forma de confecção de linhas cinéticas. Nesse tipo de

representação do movimento, o contorno ou parte do corpo é reproduzido mais de uma vez na sequência, semelhante aos croquis de uma animação. Em “*Captain Tsubasa World Youth*” (mangá publicado a partir de 1982), de Yoichi Takahashi, o movimento muitas vezes é dado pelo posicionamento de várias figuras isoladas do corpo da personagem e dos objetos ou apenas de uma silhueta dos mesmos, sugerindo uma trajetória. Nos quadros (Figura 49), temos a personagem e bola nas embaixadinhas e a bola sendo cabeceada como exemplos do “efeito com imagens múltiplas”.



Figura 49 – “*Captain Tsubasa World Youth*” (Mangá) de Yoichi Takahashi.

Um método de emprego de linhas cinéticas característico dos mangás japoneses é intitulado por McCloud de “movimento subjetivo” (2005, p. 113), no qual as linhas cinéticas ilustram o fundo enquanto os objetos em movimento são desenhados de maneira estática. Similar a uma técnica fotográfica que acompanha o elemento em movimento e congela-o enquanto o

fundo se move, a intenção deste artifício nos quadrinhos é fazer o leitor “ser” o objeto (MCCLLOUD, 2005, p. 114). Em “Chonchu, O Guerreiro Maldito”, o “movimento subjetivo” é constantemente utilizado, como no quadro em que a personagem vai enfrentar um javali selvagem (Figura 50). Na cena, as linhas cinéticas foram colocadas no chão, assemelhando-se a um desfoque, enquanto o objeto que realiza a ação, no caso o javali que avança com fúria, é desenhado de forma nítida, assim como a personagem que aguarda seu ataque feroz.



**Figura 50** – “Chonchu, O Guerreiro Maldito” (2004), de Kim Sung Jae e Kim Byung Jin.

## 2 HQTRÔNICAS: UMA LINGUAGEM EMERGENTE

### 2. 1 Conceitos de hipermídia, multimídia, intermídia e imersão

Devido às diferenças conceituais existentes entre os autores ao explanarem sobre multimídia, hipermídia, intermídia e imersão, fez-se necessário dedicar uma parte deste capítulo para elucidar o que se considera importante desses conceitos no contexto desta dissertação de mestrado e qual autores norteiam as ideias expostas, pois os citados termos serão recorrentemente utilizados ao longo dos próximos capítulos.

Segundo Gosciola (2003, p. 27) o termo “mídia” é dado por muitos autores como sendo “o canal ou o meio de comunicação através do qual se desenvolve uma comunicação”. Entende-se por multimídia a composição de recursos digitais, tais como imagens, sons, textos e vídeos, onde estes estão agregados em um mesmo “ambiente”, não existindo assim interação plena com o leitor/expectador. Ou seja, no conteúdo apresentado em filmes, por exemplo, o expectador apenas tem a ação de aumentar o volume, pausar ou desligar, não exercendo influência diretamente no fluxo da história através de alguma ação executada por ele (GOSCIOLA, 2003, p. 36). Para Marshal (KIRNER apud MARSHAL, 2001, p. 6), a multimídia consiste na interação controlada por computador de textos gráficos, imagens, vídeo, animações, áudio e outras mídias, que possam representar, armazenar, transmitir e processar informações de forma digital.

O conceito de hipermídia, segundo Gosciola (2003, p. 34), é muito amplo e vai além do de multimídia, pois oferece ênfase na interatividade e no acesso não linear promovidos pelos *links* entre os conteúdos. Os estudos sobre hipermídia estão sendo realizados há mais de duas décadas (GOSCIOLA, 2003, p. 25) e uma grande diversidade de autores tratam a hipermídia em contextos similares. De forma geral, conceituam-na como o uso de recursos digitais (áudio, vídeo, entre outros) permitindo interatividade não contínua, ao controlar o fluxo com que a navegação desenvolve-se no ambiente, e como consequência pode-se, após o uso dessas interferências/ações, obter um entendimento único e de caráter pessoal.

O mecanismo que promove a inter-relação entre a informação e o usuário, também chamado de *link*, é o elemento de ligação entre conteúdos de uma hipermídia” (GOSCIOLA, 2003, pp. 79, 80). Conforme Gosciola (2003, p. 99), um conceito fundamental para uma obra hipermediática é o de não linearidade (acesso direto e preciso a uma informação em particular entre as muitas informações que compõem um conjunto de conteúdos), também chamado de multilinear, ou comunicação multidimensional ou organizada em camadas. A responsabilidade de escolher o caminho narrativo, cabe ao navegador e “essa escolha não necessariamente pode ser a que leve a uma construção narrativa das mais significantes” (GOSCIOLA, 2003, pp. 100, 101).

A hipermídia, pois, é uma forma combinatória e interativa da multimídia, onde o processo de leitura é designado pela metáfora de navegação dentro de um mar de textos polifônicos que se justapõem, tangenciam e dialogam entre eles. Abertura, complexidade, imprevisibilidade e multiplicidade são alguns dos aspectos relacionados à hipermídia. A partir do momento em que o usuário pode interagir com o texto de forma subjetiva, existe a possibilidade de formar sua própria teia de associações, atingindo a construção do pensamento interdisciplinar (PLAZA, 2000, p. 35).

O termo “intermídia” é proposto pelo pesquisador Julio Plaza (in Parente, 1998, pp. 78, 79) a partir da possibilidade de surgimento de novas linguagens nos processos tecnológicos. A superposição de tecnologias permite uma mistura de diferentes códigos, propiciando o desenvolvimento da intermídia e da multimídia. Quando múltiplas mídias convergem, mas não resultam em um todo coerente, temos multimídia, mas quando essas mídias reunidas resultam em uma linguagem emergente, temos intermídia:

Num primeiro caso, a montagem de vários deles podem fazer surgir outro que é a soma qualitativa daqueles que o constituem. Nesse 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 (PLAZA in PARENTE, 1998, pp. 78, 79).

No livro “Hamlet no Holodeck - o Futuro da Narrativa no Ciberespaço”, a autora Janet H. Murray (2003) trata do fenômeno das narrativas híbridas e da convergência midiática, sugerindo formas de

desenvolver linguagens narrativas para o ciberespaço. O meio digital configura-se então como uma nova possibilidade, oferecendo ao interlocutor uma participação mais efetiva. Daí, a necessidade de se trabalhar especificamente pensando nesse novo espaço, buscando um melhor aproveitamento de seus recursos.

Diante desses apontamentos, podemos classificar as HQtrônicas como uma narrativa intermídia, pois hibridiza a linguagem tradicional das HQs com as possibilidades hipermidiáticas para compor uma linguagem nova e emergente com características próprias que estão em processo de expansão. Nesse caso, a fusão das HQs com os recursos oferecidos pela hipermídia 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.

O conceito de imersão é apresentado pelo pesquisador Oliver Grau no livro “Arte Virtual – da ilusão à imersão” (2005). Para ele, houve uma evolução dos ambientes imersivos ao longo da história, desde os afrescos em 360° graus com figuras em tamanho real, o *Grande Friso da Villa dei Misteri* (Pompéia, 60 a.C.) e *Villa Livia em Primaporta* (20 a.C.); passando por *Chambre du Cerf* (Sala do Cervo) na Idade Média; pela perspectiva dos artistas europeus nos séculos seguintes para a criação de ambientes de ilusão; as técnicas de panorama em propaganda política e militar no século XIX; até o século XX, onde as formas de expressão artística foram reforçadas pela rápida evolução tecnológica. Assim, do teatro ao cinema, começaram a surgir também os ambientes imersivos individuais, onde um usuário experimentaria ilusões espaciais. A evolução tecnológica propiciou uma interiorização da imersão, colocando essas experiências em espaços cada vez menores, como no caso dos capacetes de realidade virtual (*head-mounted displays*, ou HMDs) nos anos de 1960. Como efeito deste processo de aceleração tecnológica, houve o surgimento da arte virtual, forma de arte com novas perspectivas estéticas e que também envolve questões relativas à sociedade contemporânea. Para Grau (2005), a força de uma ilusão sensorial depende de vários fatores: o distanciamento, a surpresa, a criação do ambiente etc. Cada etapa dessa busca pelos espaços ilusórios e imersivos traz consigo as técnicas e as reflexões dos modelos anteriores.

No texto “Lembrem a fantasmagoria política da ilusão do século XVIII e sua vida após a morte multimídia”, presente no livro “Arte, Ciência e Tecnologia: passado, presente e desafios” (DOMINGUES, 2008), Oliver Grau (2008, pp. 248-251) explicita que imersão é o despertar dos sentidos e dos sentimentos do espectador na fruição da obra que se apresenta. Assim, podemos dizer que utilizaremos nessa pesquisa a palavra “imersão” como sendo esta tentativa da construção artística (conceitual, estética, narrativa), mais especificamente da arte tecnológica, de se criar espaços capazes de causar ilusão sensorial e envolver o interlocutor dentro da obra com intuito de fazê-lo entrar tão profundamente na realidade construída pelo trabalho que se esqueça da realidade física e temporal em que vive.

## **2. 2 Narrativas Hipermediáticas: contextualizando o trabalho**

Foi em meados dos anos 1970 que os computadores começaram a permitir a geração de imagens com mais facilidades. Em 1973 a companhia Xerox criou uma interface gráfica com o usuário que oferecia metáforas visuais para os aspectos da computação gráfica. As primeiras revistas em quadrinhos produzidas digitalmente e impressas em suporte papel apareceram em meados da década de 1980, com um desenho ainda muito elementar, e necessitavam de um alto investimento financeiro e de tempo para serem concretizadas (MCCLOUD, 2006, pp. 138-140). Conforme a tecnologia amadureceu, os artistas puderam utilizar os PCs como instrumento de trabalho e logo já se tornavam parte integrante da arte final das revistas em quadrinhos destinadas à publicação. Com o tempo foram surgindo os trabalhos experimentais que mesclavam linguagem das HQs com as novas possibilidades dos meios tecnológicos e com a popularização da Internet uma nova linguagem intermídia surgia e se fortalecia: as HQtrônicas.

A confluência entre arte e ciência não é atual, nem tampouco decorrente do século XX. Desde o Renascimento a anatomia, a geometria, a teoria das cores, a óptica, a dissecação de cadáveres já eram largamente utilizadas pelos artistas. Na década de 1960 ocorreu o início da aproximação da arte e tecnologia com uma das primeiras exposições de arte e tecnologia, no Museu de Arte Moderna de Nova York: *The Machine as Seen at the End of*

*the Mechanical Age* (1968) do historiador e curador Pontus Hultén. Com a sociedade industrial em pleno desenvolvimento, o grande objetivo de diversos artistas que trabalhavam com arte, ciência e tecnologia era projetar novas propostas estéticas condizentes com a nova realidade (ARANTES, 2005, pp. 37, 38, 41, 42).

O percurso percorrido pela arte desde sua fase moderna até a atualidade tem sido o de romper com a estética tradicional e inovar com o uso de materiais e novos meios de comunicação. Por volta da década de 1960 a arte pop desarticulou fronteiras entre a cultura popular e a alta cultura. Artistas como Claes Oldenburg (esculturas com objetos do cotidiano – hambúrgueres, cachorros-quente, sorvetes), Andy Warhol (imagens da cultura de massa), Donald Judd e Dan Flavin (objetos e materiais da própria realidade – tijolos e lâmpadas de néon), entre outros artistas reforçaram o tema da crise da arte, aproximando a arte da vida. A morte da arte se inicia com as vanguardas, quando o questionamento e a desmistificação dos valores estéticos herdados da tradição clássica e dos conceitos convencionais da obra de arte e do artista desencadearam uma mudança na ideia de que a arte é fruto de um gênio criativo individual em profunda sintonia com o cosmos (ARANTES, 2005, p. 32).

O início da era digital se dá no século XX. A partir dos anos 1970, os computadores se tornaram cada vez mais conectados, acessíveis, velozes e potentes, capazes de traduzir em um único meio tecnologias de comunicação e de representação que funcionavam de forma totalmente singular em relação às outras. O poder de agrupamento de mídias e meios do PC permitiu que as principais formas de expressão humana pudessem ter uma existência digital e à medida que mais pesquisas avançam para construir uma realidade digital tão densa quanto à própria realidade, mais capacidades de representação são assimiladas por este meio multiforme (MURRAY, 2003, p. 41).

A partir da sustentação técnica e econômica deste novo meio de comunicação, novas variedades de entretenimento narrativo foram surgindo e trazendo consigo a possibilidade de um meio de expressão tão diversificado quanto os meios socialmente consolidados (livros impressos, cinema, etc.). Esses novos formatos para contar histórias variam dos videogames do tipo ‘fogo neles!’ (*shoot-ém-up*) e das masmorras virtuais dos *role-playing games*

(RPG) da internet até os hipertextos literários pós-modernos. Mas apesar de todo espanto que essa gama de arte narrativa dos novos meios pode causar, as tradições das narrações de histórias alimentam-se umas nas outras em conteúdo e forma. Os primeiros livros, por exemplo, tiveram como base os manuscritos até estabelecerem o que caracterizaria o romance atual (MURRAY, 2003, pp. 41, 42).

No livro “Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço”, Janet Murray (2003, pp. 27–40) constrói sua argumentação a partir da ideia do *holodeck* da ficção “*Star Trek*”. Na trama, trata-se de uma instalação tecnológica que fica nas naves espaciais e *starbases*, cuja função é contar histórias. É descrito como uma sala fechada na qual os objetos, os lugares e as pessoas são simuladas, como se tratasse de uma experiência de vivência em um mundo material. Segundo Murray (2003, pp. 39, 40), o *holodeck* em “*Star Trek*” se diferencia da visão apontada pelos teóricos e criadores distópicos com a tecnologia, pois o *holodeck*, mesmo sendo um meio extremamente poderoso de ilusão sensorial, não pretende atingir os neurônios dos seus interatores e desta forma não causa alucinação em suas consciências e acaba assim por se configurar como um espaço seguro para que as pessoas se confrontem com seus sentimentos perturbadores, muitas vezes reprimidos. Tendo consciência de que, apesar de ser uma experiência “mais real do que o real”, trata-se de uma ficção, os interatores do *holodeck* conseguem aproveitar a holonovela como uma tradição narrativa cuja mensagem os faz voltar ainda mais fortes para o ambiente físico.

Um importante apontamento feito por Janet Murray (2003, p. 255) é que frequentemente se pensa que as histórias contadas em um meio são intrinsecamente inferiores ou superiores às contadas em outro, mas a hierarquia literária não está no meio em que foi desenvolvida, e sim no significado que carrega. Para a autora (MURRAY, 2003, p. 255), o mercado direcionou seus investimentos para histórias mais simplistas ao invés de trabalhos mais autênticos e mesmo os teóricos acadêmicos acabaram por reduzir a literatura à um “sistema de símbolos arbitrários que não apontam para nada, exceto outros textos”, mas as pessoas buscam histórias que consigam confrontar com as eternas questões da existência humana através da imaginação e assim também se espera da narrativa digital:

Houve quem afirmasse que Shakespeare e Jane Austen trabalharam com formatos menos legítimos do que os usados por Ésquilo e Homero. Cem anos após sua invenção, a arte cinematográfica ainda ocupa um espaço marginal nos círculos acadêmicos. O próprio ato de assistir à televisão costuma ser rejeitado como uma atividade inerentemente inferior à da leitura, independentemente dos conteúdos envolvidos. Mas a beleza narrativa não depende do meio. Contos da tradução oral, histórias ilustradas, peças de teatro, romances, filmes de cinema e programas de televisão, todos podem variar do fraco e sensacionalista ao comovedor e brilhante. Precisamos de cada forma de expressão disponível, e de todas as novas que possamos reunir, para que nos ajudem a compreender o que somos e o que estamos fazendo aqui (MURRAY. 2003, p. 255).

A natureza procedimental do meio digital, ou seja, a “sua habilidade de capturar experiências como sistemas de ações inter-relacionadas”, é apontada por Janet Murray (2003, p. 256) como o elemento mais importante que tal meio traz ao repertório de representações humanas. O desafio é conseguir desenvolver trabalhos para o meio digital que se aproveitem melhor desta característica e que se tornem expressivamente relevantes como as narrativas clássicas:

Estamos aprendendo como criar personagens modelando os seus comportamentos, como criar enredos determinando as regras segundo as quais as coisas devem acontecer e como estruturar a participação dos interatores num repertório de gestos expressivos. A noção de um meio procedimental que proporcione o mesmo tipo de satisfação advinda da arte é algo com que ainda temos que nos acostumar. Precisaremos de tempo para nos habituar a combinar participação com imersão, agência com história, e a perceber os padrões num mundo ficcional caleidoscópico (MURRAY. 2003, p. 256).

A tecnologia bem-sucedida é aquela que faz com que o meio seja secundário em relação à trama. O que permanece não é a técnica e sim o poder da própria história. Quando a arte digital alcançar toda a sua plenitude e maturidade o que importará não é o modo pelo qual estaremos recebendo informações, mas como a experiência literária que se inscreve naquele meio se tornará valiosa em nossas vidas (MURRAY, 2003, p. 40). Assim, como já afirmava Arlindo Machado (2008, pp. 9, 10), podemos concluir que cada período histórico busca o meio apropriado no qual possa expressar os anseios de seu tempo, mas a mensagem e a criatividade ainda são mais importantes que o domínio técnico, assim como a responsabilidade do artista sobre aquilo que transmite para a sociedade.

“Tinta no papel é apenas uma das formas físicas que os quadrinhos podem assumir” (MCCLLOUD, 2006, p. 202). A popularização do computador possibilitou que artistas se aventurassem em experimentações com os recursos digitais, desenvolvendo assim diferentes modos de expressão e de estetização. As narrativas hipermidiáticas vivem uma fase de experimentação e desenvolvimento, se adaptando aos poucos aos anseios do público e englobam trabalhos que ainda tentam compreender as novas alternativas abertas neste contexto onde as mídias e formas de comunicação convergem gradativamente para a hipermídia. Este capítulo apresenta as características da linguagem emergente que demarca as HQtrônicas, uma das várias possibilidades narrativas desenvolvidas para os novos meios, explicando um pouco mais sobre suas peculiaridades, seus desenvolvimentos e as possibilidades que estão se abrindo dentro desta área do conhecimento.

### **2. 3 Os Primórdios das HQtrônicas**

Foi a partir de meados da década de 1980, devido à popularização do computador pessoal (PC) e de softwares gráficos de interface amigável, que vários artistas dos quadrinhos começaram a utilizar os meios digitais como instrumento para as suas criações (FRANCO, 2008, p. 54). Num primeiro momento as tecnologias computacionais eram prioritariamente empregadas para a criação de imagens, facilitando a implementação de processos específicos como a colorização, o letreiramento e a arte finalização dos quadrinhos. Ainda pouco vivenciado pelo seu potencial de reinvenção, o computador era geralmente tido como um instrumento da indústria gráfica:

[...] nos bastidores, os computadores se tornam onipresentes na arte-final das revistas em quadrinhos destinadas à publicação. Muitos no ramo usam o computador meramente como uma ferramenta para realizar com maior eficiência tarefas que já vinham sendo realizadas [...]. Esse conservadorismo é um pequeno exemplo da grande tendência que todos temos de interpretar os novos meios pelo filtro dos antigos. A primitiva linguagem escrita estava repleta de artefatos da tradição oral... as primeiras transmissões de rádio estavam alicerçadas na imprensa... e a primeira televisão era uma mistura entre rádio e cinema. Não surpreende, portanto, que a sensibilidade da arte dos traços a tinta e da reprodução mecânica dominasse os primeiros dias dos quadrinhos gerados por computador. [...] antes de poderem se impor visualmente, os computadores tiveram de se mostrar úteis (MCCLLOUD, 2006, pp. 140-142).

Muitos foram os artistas, de partes do mundo distintas, que utilizaram o computador como uma ferramenta para criação de imagens na composição de suas HQs. “*Shatter*” de Mike Saenz e Peter Gillis, lançada em 1985 nos EUA, foi ilustrada no computador e colorizada à mão por causa da baixa capacidade de armazenamento e processamento de informações dos PCs da época. “O Império dos Robôs”, do alemão Michael Gotze, uma HQ de ficção científica publicada em 1988, fez uso de programas 3D para criar uma biblioteca de imagens dos seus cenários e personagens para serem usados posteriormente na trama em diferentes ângulos de câmera e pontos de vista. As tiras brasileiras em preto e branco “Nacional e Popular”, de Moracy, Tony e Smirkoff, publicadas no jornal Folha de São Paulo em 1991, talvez sejam a primeira experiência de uso do computador na confecção de quadrinhos impressos no país (FRANCO, 2008, pp. 55, 58, 63, 64, 67, 68).

Mas foi a *graphic novel* “*Batman - Digital Justice*”, do quadrinhista espanhol Pepe Moreno radicado nos Estados Unidos, lançada em 1990 pela *DC Comics*, que possivelmente consagrou os computadores enquanto instrumento de trabalho na confecção de HQs impressas, graças aos seus bons resultados gráficos. Na época os PCs já possuíam uma capacidade de memorização e renderização mais eficiente e elevada. Assim o trabalho foi todo colorizado no computador e, diferentemente de muitas HQs que se aventuraram na produção de imagens com *softwares* gráficos, trazia desenhos realísticos, bem trabalhados e em alta resolução, não denunciando em seu grafismo a presença do PC. Em uma parte da trama o pixelamento da imagem foi propositalmente utilizado para situar o leitor dentro da realidade digital da narrativa, distinta da estética que representava a realidade física. O roteiro com forte influência *ciberpunk* e a famosa personagem Batman fizeram com que a HQ ganhasse aceitação do público e fosse editada em vários países, o que solidificou a eficiência dos PCs diante às grandes editoras de quadrinhos (FRANCO, 2008, pp. 68, 69, 79).

Na década de 1990, os quadrinhos ousaram experienciar criativamente os recursos computacionais. Pela primeira vez, em alguns casos, o papel deixa de ser prioridade final de produção e narrativas quadrinizadas são criadas especificamente para o meio digital, surgindo assim as primeiras HQs em CD ROM. O novo suporte trazia uma série de possibilidades

características da multimídia, apresentando recursos de som, animação, aplicação de cores com riqueza de nuances sem custo de impressão e interação do meio digital com o espectador.

Como já foi explicado no capítulo 1, os primeiros ensaios empregando a linguagem das HQs que saem dos limites da impressão aconteceram por volta de 1985, com as Vídeos BD. As chamadas Vídeos BD ou BD *Clips* (FRANCO, 2008, p. 40), foram experiências de mudança de suporte das HQs, mesclando-as com vídeos que originaram uma espécie de videoclipe. Os exemplos apresentados no capítulo 1 foram as adaptações dos croquis da HQ “Los Angeles”, por Enki Bilal e o videasta Jean Michel Girones; um videoclipe do álbum “Salambô”, do quadrinhista Phillipe Druillet; e o trabalho de Will Eisner de adaptações de clássicos da literatura para composição de programas televisivos que serviriam de apoio na alfabetização de crianças nos Estados Unidos. Apesar de o fenômeno das vídeos BDs ter se dissipado com o tempo, atualmente algumas poucas produções ainda são encontradas dentro da rede internet, como é o caso do site *atomsplit*<sup>11</sup>.



**Figura 51** – Imagem da história “*Atomsplit*”.

“*Atomsplit*” (Figura 51) narra a história de uma banda fictícia iniciante formada por quatro jovens (D. Sazster, Gracie, JT e Colby) que entram em contato com o roqueiro da velha escola chamado Bobby Vandertramp, o qual treina jovens roqueiros para criar e controlar o som divino, um som tão forte e poderoso que pode fazer qualquer coisa. Enquanto eles trabalham no aprimoramento de sua música com esperança de compartilhar o som divino

<sup>11</sup> **Atomsplit**. HQrônica disponível em <<http://atomsplit.com/>> Acessado em Julho de 2011.

com o mundo, Mr. Peevil, o importante dono de empresas de gravação de música, quer manipular a banda para ter o controle do som divino: a luta entre a arte e o jogo mercadológico das grandes gravadoras no ramo musical dentro do difícil processo de se criar e manter uma banda.

O site traz tiras semanais, vídeos e algumas HQs em vídeo, denominadas de “*Animated Webcomic*” (*webcomic* animado)<sup>12</sup>. Esses trabalhos mesclam sons, leitura dos balões de fala e animação dos quadros. Tais vídeo BDs são um pouco entediante de se ver e não chegam a ser videoclipes, mas sim histórias nas quais o ritmo de leitura é dado pelo tempo de narração dos balões. Os quadros são mostrados separadamente com efeitos de movimento que apenas dinamizam as imagens, mas não acrescentam nada em termos narrativos, pois apenas movimentam as vinhetas, geralmente dispostas isoladamente umas das outras (e não sequenciadas), em um sentido aleatório para dentro da cena como uma distração visual, atrapalhando a visualização total do quadro e mesmo a leitura dos balões, já que cortam parte da imagem neste vai e vem desnecessário. A dublagem dos balões tenta transmitir os sentimentos e a personalidade de cada personagem nas situações, mas quebra a magia da imaginação característica da leitura silenciosa das HQs além de se tornar um recurso supérfluo e redundante.

A expansão das HQs para os meios digitais aconteceu apenas quando a tecnologia se mostrou suficientemente capaz de tornar os quadrinhos digitais em algo promissor. Segundo Scott McCloud (2006, pp. 208, 209) os primeiros trabalhos para a Internet tratavam-se, em sua grande maioria, de trabalhos experimentais ainda em grande parte de natureza aditiva, combinando os elementos dos quadrinhos impressos com os recursos da multimídia sem se preocupar em trazer uma transformação da linguagem quadrinhística já consagrada.

O autor afirma que em muitos destes projetos iniciais, animações limitadas eram oferecidas e uma interação restrita com os leitores era feita dentro de um pequeno arsenal de escolhas com ramificações de roteiro (MCCLOUD, 2006, p. 209). De acordo com McCloud (2006, p. 209), a baixa resolução dos monitores da época também se configurava como um problema

---

<sup>12</sup> **Atomsplit.** *Animated Webcomic*. Disponível em <[http://atomsplit.com/?page\\_id=26](http://atomsplit.com/?page_id=26)> Acessado em Julho de 2012.

para os criadores, contornado com a apresentação de uma imagem por vez que quebrava a percepção visual global das HQs. Um exemplo de tais CD-ROMs foi “*Superman: The Mysterious Mr. Myst*”, uma adaptação do desenho animado da *DC Comics* da década de 1960 que se utilizava, como opção de navegação, de dubladores para ler em voz alta os balões.

Houve outros trabalhos que mesmo sem inovar com a linguagem das HQs conseguiram trazer um produto com resultados surpreendentes para a época, como é o caso da versão em CD-ROM da HQ de Art Spiegelman “*The Complete Maus*”, lançada em 1994 pela editora *Voyager*. O sucesso do álbum, que ganhou o prêmio *Pulitzer*, desencadeou uma exposição no Museu de Arte Moderna de Nova York em 1992 sobre o holocausto, reunindo uma série de documentos, fotos, vídeos, cartas, depoimento de sobreviventes, etc. acerca do evento que marcou o mundo pelo seu horror. Os bons resultados da exposição incentivaram Spiegelman a desenvolver a versão em CD-ROM da sua história que incluísse a sua HQ e todo esse material reunido na exposição. O trabalho em CD-ROM contava com trilha sonora exclusiva, mas não trazia nenhum tipo de alteração da HQ impressa e sim uma junção de apontamentos distintos em um suporte hipermediático (FRANCO, 2008, pp. 89, 90).

De acordo com Edgar Franco (2008, p. 90.), “o primeiro trabalho de quadrinhos desenvolvido especificamente para o CD-ROM foi *Reflux*”, um casamento entre um *layout* de revistas em quadrinhos, interação e filmes de luta chineses. Feito pela empresa *Inverse Ink*, em 1995, *Reflux* recebeu o prêmio *Breaking Multimedia Title* do *Winning PC Entertainment's* em 1996. Utilizando-se de algumas fitas de *Kung fu* para a construção das cenas de ação, esta HQ interativa mesclou vídeos, efeitos de *morfing*, trilha sonora original de *jazz*, animações e linguagem tradicional dos quadrinhos. O espectador pode ler a trama sob três pontos de vista diferentes, acompanhando o desenvolvimento da história na perspectiva de cada personagem principal.

Entre outras iniciativas primorosas ao longo do globo, o trabalho do italiano Marco Patrito, ganhador do 3º lugar de melhor livro eletrônico do *New Media Awards* em 1996, “*Sinkha*”, deve ser apontado. Desenvolvido com auxílio de programas 3D, o romance multimídia em CD-ROM “*Sinkha*” foi publicado na Europa em 1995. trazia um visual realístico, algumas animações e

trilha sonora em rock progressivo (MCCLOU, 2006, p. 210). O sucesso do álbum fez com que fosse lançado posteriormente nos EUA. No Brasil, o quadrinhista Macartti em parceria com a editora Xonadu desenvolveu em 2001 a HQtrônica “Solange”, trabalho independente que vinha encartado como CD-ROM com a revista Marginal N°1. A história explorava as possibilidades da multilinearidade hipertextual e contava com o humor inapropriado para menores de Macartti (FRANCO, 2008, pp. 100, 101).

Aos poucos, os quadrinhos em CD-ROM foram se tornando menos interessantes e viáveis para os produtores por diversas razões. Dentre elas talvez a mais decisiva foi a crescente expansão comercial da Internet que se transformou em um meio bem mais vantajoso aos quadrinhos e quadrinhistas digitais graças ao seu baixo custo de veiculação de informação e grande alcance, permitindo que o produto final (que não é um objeto físico e sim dados computacionais, não exigindo outros custos como de transporte ou matéria-prima, etc.) seja acessado por um número infindável de usuários de diferentes regiões e culturas, além de possibilitar a existência de diálogo entre leitores e autores.

A internet é um espaço livre de divulgação para as pessoas de todas as partes do mundo, desde que tenham um computador conectado à rede. Essa característica faz dela um importante canal de promoção e distribuição de diversos tipos de produtos e serviços, e dentre eles os próprios quadrinhos impressos. No texto “História em Quadrinhos e Mídia Digital: linguagem, hibridização e novas possibilidades estéticas e mercadológicas”, do livro “Mutações da Cultura Midiática” (SANTOS, VARGAS, CARDOSO ORGs., 2009), Roberto Elísio dos Santos (2009, p. 118) explica que a internet se configurou ao longo do tempo como um importante meio de difusão de trabalhos tanto das editoras quanto dos quadrinhistas, “aproximando leitores, colecionadores criadores, pontos de venda e casas publicadoras” e abriu novas perspectivas mercadológicas para as HQs. Mesmo com todos os problemas que a rede internet apresenta (saturação de informação, dificuldade de acesso e recuperação de dados, remuneração de artistas, preservação da obra na rede, problemas com resolução, velocidade de conexão, etc.), ela definitivamente ajuda novos artistas dos quadrinhos a exporem seus trabalhos, mostrando histórias que talvez dificilmente seriam impressas (SANTOS, 2009,

p. 118) – tanto pelas barreiras financeiras de uma impressão independente quanto pela limitação criativa que as grandes editoras impõem em muitos casos, apostando apenas em roteiros que estão dentro dos padrões rentáveis das HQs, como os quadrinhos do gênero super-heróis.

Assim, quadrinhistas e pequenas editoras ganharam mais visibilidade na rede e conseguiram romper com o sistema comercial das HQs monopolizado pelas grandes editoras, obtendo mais liberdade de criação e exposição destas HQs. Foi uma oportunidade para que ideias diferentes das geralmente encontradas no mercado se sobressaíssem, ganhando maior competitividade mesmo sem possuírem grandes tiragens e distribuição massiva ou altos investimentos em propaganda e *marketing*. Mas mesmo se configurando como um bom espaço de exibição para os quadrinhistas, a internet não conseguiu resolver todos seus problemas editoriais e não implica necessariamente em um aumento das vendas dos trabalhos independentes e sim uma oportunidade de mostrá-los de forma gratuita.

Com a popularização da internet e das tecnologias da informação e da comunicação, há uma aproximação do consumidor e do produtor, aumentando as chances de um *feedback* entre eles e uma atuação mais significativa do leitor, tanto para modificar a obra quanto para interagir com ela através dos recursos hipermidiáticos. No livro a “Arte Telemática dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário<sup>13</sup>”, Gilberto Prado (2003, pp. 31-37) explica que os intercâmbios artísticos em rede determinam antes de tudo um espaço social de trocas onde se prevalece uma sinergia entre indivíduo/particular e coletivo/geral. As redes exigem uma participação social da criatividade, sendo valorizado mais o processo e a constante transformação advinda da intervenção de outrem. Há uma potencialização da arte feita nas redes, permitindo uma maior participação e interação do interlocutor desta obra, que sai da condição de observador contemplativo para se tornar um possível co-autor dos trabalhos. Além desta descentralização da autoria na obra coletiva, há também uma desterritorialização da arte e da recepção gerada pela rede dentro desta nova matriz tecnológica, que comporta

---

<sup>13</sup>PRADO, Gilberto. **Arte Telemática dos Intercâmbios pontuais aos ambientes Virtuais multiusuários**. Escola de comunicação Social e Artes Visuais – USP. São Paulo. Itaú Cultural. 2003. Livro Disponível em: [http://www.cap.eca.usp.br/gilbertto/textos%20publica/2003-Arte\\_telematica\\_dos\\_intercambios\\_pontuais\\_aos.pdf](http://www.cap.eca.usp.br/gilbertto/textos%20publica/2003-Arte_telematica_dos_intercambios_pontuais_aos.pdf)> Acessado em Julho de 2012.

a conexão de usuários do mundo todo agindo e recebendo *feedbacks* em tempo real dentro do que é conhecido como ciberespaço (PRADO, 2003, pp.31-37).

Flávio Calazans (1997, p. 150) aponta como uma das primeiras experiências de veiculação de HQ online a publicação da revista *Circus* no Minitel francês (sistema de informação online, precursor da Internet) em 1986. Tratava-se de um projeto de adaptação das tiras da célebre “Mafalda”, do cartunista argentino Joaquín Lavado “Quino”, na qual se fazia uma transposição do quadrinho desconstruindo-as, mostrando isoladamente cada vinheta que as compunha. O usuário determinava seu próprio ritmo de leitura indo e vindo entre os quadros com comandos de teclado.

Inicialmente os trabalhos veiculados na rede eram apenas escaneados, sem qualquer tipo de reformatação das imagens para o computador ou mesmo alguma utilização dos recursos oferecidos pelas novas mídias (geralmente se detinham nos botões de ir e voltar para visualizar os quadros separadamente, driblando a baixa resolução das imagens dos PCs). Pode-se dizer que as primeiras experiências de inclusão de códigos de outras mídias à linguagem tradicional das HQs começaram a ser feitas quando os quadrinhos tentaram adaptar suas imagens às proporções da tela do PC e da área útil dos navegadores.

Com o desenvolvimento e expansão da internet, várias HQs online foram sendo realizadas. O site *Art Comic Syndicate*<sup>14</sup> veiculado em 1995, tinha a proposta de implementar tiras semanais, trazendo tanto tiras que já haviam sido veiculadas em jornais americanos quanto trabalhos inéditos feitos exclusivamente para o site. Outro site pioneiro é o de Don Simpson, quadrinhista americano que criou em 1994 “Megaton Man”<sup>15</sup>, uma HQ seriada desenhada especificamente para atender ao formato horizontal da tela dos PCs, se diferenciando dos quadrinhos feitos na vertical que visam à impressão no suporte papel. “*Argon Zark*”<sup>16</sup> (1995), de Charley Parker, é outra HQ da época que deve ser citada, pois foi criada inteiramente no computador e

---

<sup>14</sup>**Art Comic Syndicate.** Site de *Comic* disponível em: <<http://artcomic.com/>>. Acessado em Agosto de 2011.

<sup>15</sup>SIMPSON, Don. **Megatonman.** *World Famous comics.* 1994. Disponível em <<http://www.worldfamouscomics.com/megatonman/>> Acessado em Agosto de 2011.

<sup>16</sup>PARKER, Charley. **Argon Zark.** 1995. Disponível em: <<http://zark.com/>> Acessado em Agosto de 2011.

projetada para ser lida na internet, sendo especificada pelo seu criador como o primeiro *comic book* virtual a utilizar de forma intensa os recursos oferecidos pela web, trazendo animações DHTML, *Gifs* animados, programação em HTML, *JavaScripts*, cores em RGB propícia aos monitores e hipertexto (FRANCO, 2008, pp. 106-108).

No livro “Reinventando os Quadrinhos” Scott McCloud (2006, p. 166) cita a HQ coletiva “*Impulse Freak*”<sup>17</sup>, disponível desde 1997 que é feita com a ajuda de vários artistas e está aberta à participação dos internautas interessados em colaborar com a história. Em cada tela, o leitor recebe duas opções para continuar a trama ou mesmo voltar (dois futuros e dois passados diferentes para escolher), rompendo com a linearidade da narrativa através da hipermídia. Por ser uma obra coletiva, o trabalho também coloca em questão o conceito de autoria da obra de arte, ideias expostas aqui anteriormente nas palavras de Gilberto Prado (2003, pp. 31-37).

O próprio Scott McCloud é um estudioso da área que investiga e produz HQs para a web e já apontava tanto em livros quanto em seu site<sup>18</sup> o quanto as novas tecnologias poderiam transformar as HQs enquanto linguagem. Ele mesmo produziu trabalhos com “tela infinita”, termo que cunhou para denominar a falta de limites físicos do ambiente digital, se diferenciando do suporte papel que tem um formato de diagramação bem demarcado no processo de imprensa. Desta forma, a área de criação do ambiente digital não possui padrões de formatação definidos, permitindo que os quadrinhistas explorem os quadros em qualquer dimensão do plano bidimensional ou tridimensional da tela, expandindo infinitamente as suas possibilidades de diagramação. O conceito de tela infinita será melhor detalhado em um tópico específico deste capítulo sobre as características das HQtrônicas que foram demarcadas até os dias atuais .

Assim, todos estes trabalhos se apropriaram de alguma forma da capacidade da hipermídia, tanto para divulgação quanto para experimentação de linguagem e demonstram um caminho de experimentações que foram ousando cada vez mais com as possibilidades dadas pela rede telemática. O

---

<sup>17</sup>**Impulse Freak.** 1997. Disponível em: <<http://www.sito.org/cgi-bin/iffreak/display?oed000>>. Acessado em Agosto de 2011.

<sup>18</sup>Site Oficial de Scott McCloud. Disponível em: <<http://scottmccloud.com/1-webcomics/index.html>>. Acessado em Agosto de 2011.

computador se incorporou à produção quadrinhística de forma definitiva, tanto para as HQs impressas, facilitando a colorização, o letreiramento, a diagramação, etc., quanto em trabalhos que realmente se apropriaram das novas mídias e contribuíram para o surgimento de uma nova linguagem a partir das HQs tradicionais, linguagem esta que Edgar Franco (2008, pp. 170-171) denomina de “HQtrônica”, uma narrativa intermídia emergente.

A construção gradativa das características das HQtrônicas, a partir das alternativas oferecidas pelos meios digitais, expandiu o acervo narrativo e estético dos quadrinhos, o que permitiu reunir em um novo suporte qualidades e capacidades criativas e comunicacionais de outros meios com o propósito de interagir com os diferentes sentidos e sentimentos do ser humano. Explicaremos mais detalhadamente o conceito de HQtrônica nos próximos tópicos e a sua diferenciação dos demais quadrinhos digitais.

## **2. 4 *Webcomics* ou Quadrinhos Online**

Atualmente os quadrinhos que prioritariamente são encontrados na rede Internet ainda se aproximam bastante dos quadrinhos impressos, sendo muitos deles feitos para serem veiculados posteriormente no suporte papel - apesar de sofrerem algumas adaptações quando colocados no meio digital. Nesta dissertação trataremos estes quadrinhos digitais como “*webcomics*” (ou quadrinhos online), designação já bastante difundida na própria rede e que têm sido empregada para se referir à qualquer tipo de quadrinho digital sem qualquer discriminação, mas que aqui designa apenas as histórias em quadrinhos que utilizam a internet somente como espaço de veiculação sem tentar transpor os limites da linguagem quadrinhística tradicional do suporte papel.

Os *webcomics* são obras interessantes e que ganharam adeptos naturalmente principalmente por manterem a linguagem tradicional dos quadrinhos dialogando mais facilmente com os leitores de HQ. Geralmente eles conservam o mesmo formato de página, tipo de composição, limites de diagramação e até técnicas de sombreamento das HQs impressas, se atendo às limitações dos formatos gráficos tradicionais. Scott McCloud (2006, p. 203) afirma que “os quadrinhos *on-line* são todos quadrinhos digitais no sentido

técnico, mas muitos ainda não são mais do que impressões ‘adaptadas’ em essência”.

De fato os *webcomics* não aproveitam todas as possibilidades que o meio digital e as novas tecnologias oferecem, apresentando opções limitadas de como botões de ir e vir para passar a página ou a possibilidade de dar *zoom*. Eles pecam muitas vezes com uma apresentação visual verticalizada que simula a leitura padrão das HQs impressas e é inapropriada para a visualização na tela dos computadores, ocasionando a formação de barras de rolagem que quebram a percepção visual global da história e prejudicam aspectos visuais, como a diagramação e a harmonia das vinhetas, e narrativos, gerados pelo aparecimento parcial da página sem propósito algum na construção da trama (FRANCO, 2008, p. 137). Há ainda aqueles que trazem como legado da mídia analógica a ausência de cor.

Uma das vantagens apontadas nos meios digitais é o barateamento da produção de trabalhos coloridos, pois a impressão de quadrinhos com várias cores e nuances ainda é um processo que demanda altos custos aos quadrinhistas/editores, o que não acontece quando estes trabalhos usam a internet como meio de divulgação. Desde o início da comercialização das HQs em jornais, a preocupação com a redução dos custos de impressão levou a uma utilização limitada de cores. Nos *webcomics* este aspecto das histórias em quadrinhos tradicionais pode ter se mantido tanto por uma questão de impressão posterior, que é bastante almejada por tais trabalhos, quanto pela preferência estética de cada quadrinlista ou devido à periodicidade de produção destas obras, já que a arte finalização de um trabalho colorido exige mais tempo que a de um em preto e branco.

Para muitos quadrinhistas a internet se configurou como uma oportunidade de publicação do seu trabalho e conquista de um público leitor regular, aumentando as chances competitivas dentro do mercado editorial restrito das Histórias em Quadrinhos. Scott McCloud (2006, p. 98) defende que a diversificação dos quadrinhos permite que a indústria quadrinhística alcance públicos diferentes e conseqüentemente aumente o consumo de HQs<sup>19</sup>:

---

<sup>19</sup>O capítulo “O grande mundo – A batalha pela diversidade” do livro “Reinventando os quadrinhos” de McCloud explica melhor tais ideias (pp. 96–125).

É lógico que se os quadrinhistas conseguirem proporcionar um produto mais diversificado, suas chances de conquistar um público mais diverso aumentarão. [...] A diversidade da produção de quadrinhos refletirá inevitavelmente as experiências diversas das pessoas que os produzem... (McCloud, 2006, p. 98).

Daí a importância dos *webcomics*, trabalhos com vasta variedade de estilos e temas, que divulgam novos artistas através da rede, um meio bem mais eficaz que a imprensa por sua agilidade, amplo alcance geográfico e baixo custo de divulgação.

Ao longo desta pesquisa acompanhou-se vários sites de *webcomics*. Serão apresentados brevemente aqui alguns deles que foram selecionados por minhas afinidades com seus roteiros. Vale destacar que tais trabalhos foram escolhidos embasados em gosto pessoal, variações de gêneros e países (mas prioritariamente os *webcomics* brasileiros chamaram mais atenção do que os demais trabalhos) e por se tratarem de *webcomics* que ainda não foram mencionados ou analisados pelos autores que serviram como principal fonte bibliográfica sobre quadrinhos na Internet utilizados nessa pesquisa.

O site *The Webcomic List*<sup>20</sup> traz uma lista de quase vinte mil *webcomics* por ordem de acessos, geralmente feitos na língua inglesa. “*Mènage à 3*” (Figura 52) é um quadrinho online sensual deste *ranking* que mescla um pouco do estilo mangá com os traços ocidentais bem limpos e delineados. Todo em preto e branco com alguns *dégradés*, o trabalho também é vendido em volumes impressos. Mesmo sendo uma obra que não apresenta muitos aspectos autorais em termos de desenho, ficando na repetição dos padrões estéticos de venda da atualidade, a trama é bem envolvente, guiando o leitor ao seu único objetivo, no caso a insinuação do ato sexual entre os protagonistas, com uma narrativa que aborda de forma cômica e inusitada temas complexos como homossexualismo, desejos e fantasias sexuais humanas, traição e fidelidade entre casais, sexo como busca única de prazer, sexo grupal, medos e inseguranças nos relacionamentos, ciúmes, etc. O que mais gostei nesta narrativa foi a naturalidade que as personagens tratavam todos esses aspectos do ato sexual, sem os costumeiros julgamentos morais machistas da nossa sociedade.

---

<sup>20</sup>**The Webcomic List.** Disponível em <<http://www.thewebcomiclist.com/profile.php?order=ranking>>. Acessado em Agosto de 2011.



empresa. Quem nunca brincou com esses jogos não consegue apreender o refinado humor de “*Brawl in the Family*”.



Figura 53 – Página do fanart “*Brawl in the Family*”.

Como uma admiradora de gatos e de quadrinhos feitos por mulheres<sup>26</sup>, não poderia deixar de citar a *webcomic* “*Cat vs Human*” (Figura 54), um dos meus trabalhos favoritos, da artista Yasmine Surovec. Surovec começou a desenhar este quadrinho online como uma forma de relaxar e descontrair e logo seu blog se tornou extremamente popular. Ela conta seu dia a dia, mais precisamente a rotina ao lado desses animais admiráveis, misturando um pouco de intimidade e bom humor ao longo da série. A *webcomic* “*Cat vs Human*” é direcionada para pessoas que como eu possuem gatos em casa (no meu caso cinco) ou que simplesmente amam animais,

<sup>26</sup>Scott McCloud (2006, p. 101) afirma que os quadrinhos feitos por mulheres “[...] em suas respectivas eras assume facetas muito diferentes daqueles assumidas pelos cartunistas masculinos”. Por geralmente trazerem outras formas de expressão artística gráfica e abordagens de assuntos, os quadrinhos feitos por mulheres são meus preferidos. A peculiaridade destes trabalhos (ainda escassos), até mesmo devido às inúmeras questões culturais que envolvem os gêneros em nossa sociedade, me agrada e aqui não pretende se tornar uma discussão e fica apenas como um gosto pessoal.

partilhando essas experiências do convívio de humanos e felinos através de situações familiares como os problemas com os pêlos do animal, a fascinação excessiva da autora por eles (que se estende aos seus leitores), a vida noturna dos felinos, os arranhões que todo bom dono de gatos adquire nas brincadeiras com seus bichinhos e mesmo a eterna comparação que é feita pelas pessoas entre gatos e cães.



Figura 54 – Página de “Cat vs Human”, da artista Yasmine Surovec.

No cenário brasileiro, a *webcomic* “Terapia” (Figura 55), feita por Rob Gordon, Marina Kurcis e Mario Cau, merece atenção. Trabalho artístico belíssimo e intrigante, “Terapia” conta a história de um rapaz anônimo que possui uma vida aparentemente boa e almejada por muitas pessoas, mas que não se sente feliz com ela. Como muitos de nós, a personagem está em busca de si e tenta se entender e configurar o que realmente importa para ele através de conversas com seu terapeuta. Ele passa a questionar diversos aspectos de sua vida e de sua forma de agir e em meio a tudo isso se refugia em antigas canções de *blues*, cujas letras parecem lhe trazer elucidações de uma forma

muito mais satisfatória que os acontecimentos. Como se trata de um momento de introspecção e exposição de sentimentos da personagem, a quadrinização deste trabalho, a utilização do plano de fundo, os requadros e os efeitos de uso ou não de cores (até mesmo nos balões) são muito bem pensados, assim como todos os elementos que compõem sua parte visual, para que o leitor realmente compreenda e partilhe do estado emocional da personagem.



**Figura 55** – Webcomic brasileiro “Terapia”, de Rob Gordon, Marina Kurcis e Mario Cau.

As tiras do carioca André Dahmer também merecem atenção pelo roteiro sagaz e ácido. “Os Malvados” (Figura 56) é a série de quadrinhos online que partilham reflexões críticas e questionamentos sobre a sociedade ocidental. As tiras mostram que os costumes e a cultura do Ocidente de maneira geral enquadram os seres humanos dentro de padrões de comportamento ditos como “socialmente aceitos”, resumindo suas vidas a um cotidiano permeado pelo trabalho excessivo, pela busca incessante por

dinheiro, pelo consumismo exagerado e pela falta de laços afetivos fortes de amizade e amor, esmagando os pequenos prazeres como a contemplação da natureza, uma conversa amiga, um beijo mais prolongado, etc. e tornando os indivíduos extremamente infelizes. O autor ainda possui em seu site um link para o *hostsite* do *webcomic* “Rei Emir Saad, o monstro de Zazanov” (Figura 57), o ditador dos ditadores. São tiras publicadas de forma irregular que falam de um cruel ditador de Ziniguistão, satirizando às várias barbáries humanas representadas em uma única personagem.

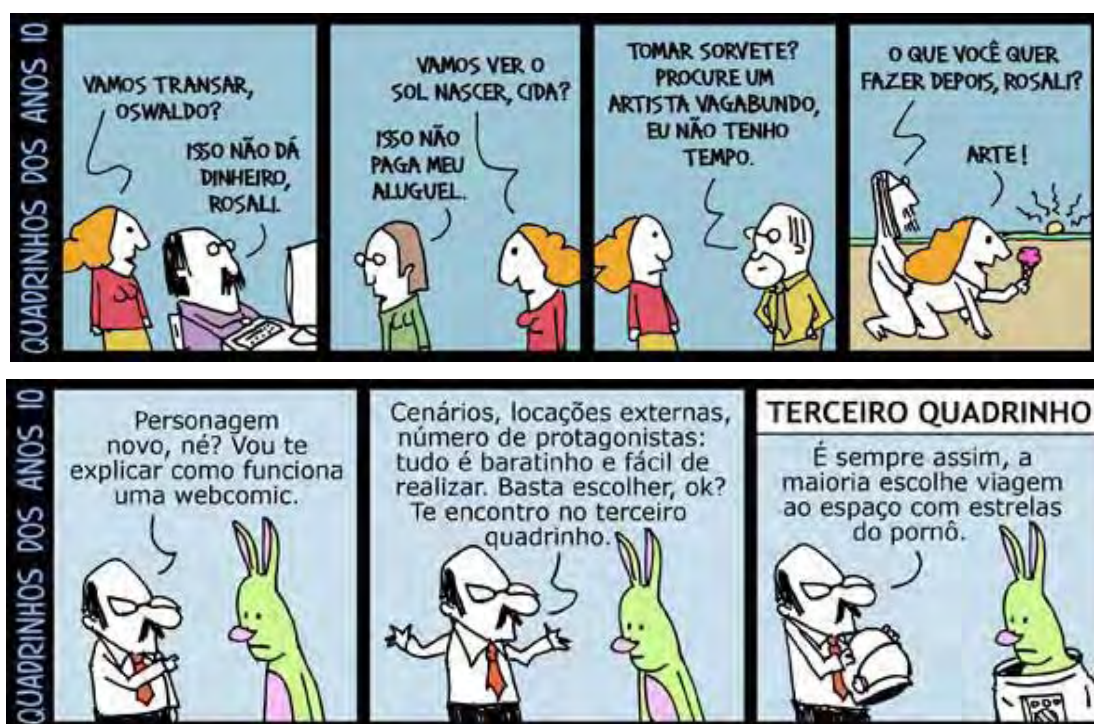


Figura56 – Tiras do *webcomic* “Os Malvados”, do carioca André Dahmer.



Figura 57 – *Webcomic* “Rei Emir Saad, o monstro de Zazanov”, do carioca André Dahmer.

O *webcomic* “Aquarella”<sup>27</sup> (Figura 58) de Leandro Garcia Estevam, Cláudio Yosida, Tatiana Baruel e Rangel Melkunas, faz parte de um projeto que engloba ainda um longa-metragem e séries para TV, internet e plataformas móveis. A trama centra-se na personagem Aquarella, uma garotinha que enfrenta a morte da sua mãe recorrente de uma doença grave. Neste momento de dificuldades, ela se depara com uma estrela cadente e faz um pedido desesperado que a leva para um mundo cheio de fantasias e sem cores. A narrativa mostra o crescimento da menina neste processo de aceitação da sua dor, uma aventura que norteará as escolhas de sua vida adulta.

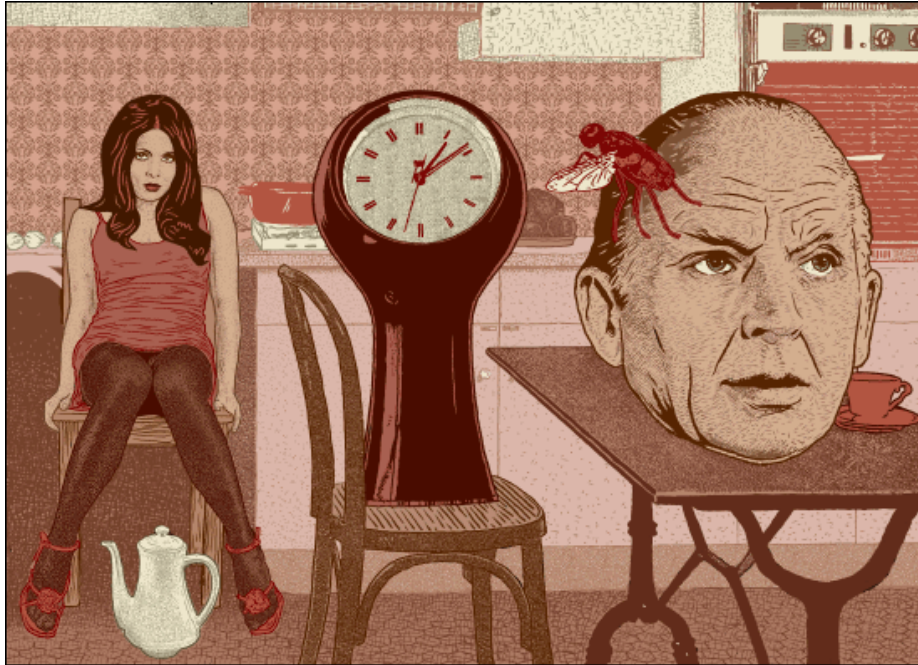


Figura 58 – Print da tela de “Aquarella”.

Por fim temos o trabalho colaborativo francês “*The Story*” (Figuras 59). Trata-se de uma história online que permite a participação dos leitores na construção de sua trama, desde que eles mandem fotos em alta resolução e em diferentes ângulos por e-mail e consentam que o artista francês Jean-Paul Follain transforme-os em personagem. A partir de uma entrevista via e-mail com o autor (Anexo A) realizada em Janeiro de 2012, ele contou que começou a postar sua arte nas redes depois de um acidente que comprometeu sua mão

<sup>27</sup> **Projeto Aquarella.** Disponível em <<http://www.aquarella.com.br/>>. Acessado em Dezembro de 2010.

direita, obrigando-o a reaprender a desenhar com a mão esquerda. Ele explica que suas ilustrações representam para ele antes de tudo muita persistência e conquista pessoal, dor e amor naquilo que ele faz.



**Figura 59** – Telas do *webcomic* colaborativo “*The Story*”, do francês Jean-Paul Follain.

“*The Story*” é um *webcomic* autoral sem fins lucrativos, feito com fotomontagem em um computador *Apple* antigo e que tem um toque surrealista nas imagens. Escrito como um diário, o autor expõe suas impressões, sonhos e sentimentos na construção da trama. Segundo o autor, a narrativa é composta também por personagens que ele cria da sua imaginação, mas para uma pessoa entrar em seu trabalho é preciso travar um relacionamento com ele, pois sua história só flui desse conhecimento do outro que se estabelece:

Eu observo muito ao meu redor, em torno de minha vida, quando eu me apaixono por um de meus modelos. Às vezes eu escolho algum aleatoriamente, de forma intuitiva. Mas no final, seja quem for retratado em meu desenho, pessoas que me deixam conhecê-las e se tornam amigas são mais importantes. É tudo sobre amor, você vê (Jean-Paul Follain, entrevista via email feita por Jordana Prado, Janeiro de 2012 – livre tradução de Jordana Prado).

O artista comentou que inicialmente ele usava a rede para divulgar todo tipo de ilustração, mas teve dificuldades em alcançar êxito graças ao excesso de trabalhos similares na internet. A ideia de “*The Story*” surgiu

quando ele desenhou um cartão de casamento para amigos a partir de retratos. A comoção gerada por se verem nos traços leves e belos do artista fez com que Follain percebesse uma oportunidade de se sobressair no mar de informações e deu início ao *webcomic*:

Eu poderia usar a internet de uma forma mais inteligente, propondo aos leitores se tornarem personagens das minhas ilustrações. Eu ainda poderia conhecer novas pessoas, o que me levaria a fazer o meu melhor para agradecer a confiança que elas me davam por enviarem suas imagens (Jean-Paul Follain, entrevista via email, Janeiro de 2012 – livre tradução de Jordana Prado).

Os exemplos citados aqui servem para situar o leitor no contexto das HQs publicadas na rede, já que o número de *webcomics* existentes é muito grande para ser mapeado e explicado. Os *webcomics* possuem grande mérito e implementam uma abertura importantíssima para a comercialização dos quadrinhos, pois aproveitam da rede internet para difundirem HQs diferentes e independentes de todos os cantos do mundo, conquistando novos leitores e propalando novos artistas. São inúmeros trabalhos que contribuem cada dia mais para transmitir a linguagem dos quadrinhos, tornando-a parte do cotidiano dos internautas e também ampliando a cultura de leitura dessas obras que saem dos padrões editoriais das HQs.

## **2. 5 HQtrônicas: definição conceitual**

As obras que são o foco principal de investigação desta pesquisa fazem parte dos quadrinhos digitais que procuram romper com os paradigmas do meio impresso e trabalhar elementos da linguagem tradicional das HQs modernas somados às alternativas trazidas pela hipermídia. Essas narrativas intermídia vislumbram a rede como um meio de experimentação e criação artística na construção de uma linguagem emergente com as perspectivas infinitas dadas pelas novas mídias (e não somente como um local de divulgação de HQs e promoção de novos quadrinhistas, como os *webcomics*, apesar de todo o mérito artístico e criativo que eles possuem).

Trata-se, portanto, de trabalhos que se utilizam das peculiaridades da internet para potencializar sua capacidade expressiva incorporando

elementos que antes não eram recorrentes no seu meio de publicação – no caso o papel – e que agora se fazem possíveis, tais como o som, a animação, as linguagens de programação, a hipertextualidade, a reorganização dos elementos em um espaço ilimitado de navegação informacional, etc., criando assim uma identidade pautada também no ambiente virtual da rede.

Muitas foram as nomenclaturas empregadas pelos quadrinhistas desde a década de 1980, quando ainda ocorriam mudanças no suporte das HQs. A denominação “*hypercomics*” talvez seja hoje uma das mais conhecidas depois da popular “*webcomics*”, ambas advindas da língua inglesa (e talvez exatamente por isso se tornaram mais difundidas nos meios de comunicação). No entanto, neste trabalho foi adotado o neologismo “HQtrônica”, criado para a língua portuguesa falada no Brasil, principalmente por ser um termo comumente conhecido dentro do meio acadêmico<sup>28</sup> e devido à abrangência de sua definição capaz de abarcar uma série de trabalhos sem impor fórmulas ou especificações que determinem caminhos de criação dentro do meio digital, mas que ao mesmo tempo consegue delinear algumas especificidades que legitimam esta linguagem como algo sólido e diferente das HQs impressas.

HQtrônica é o termo desenvolvido pelo artista e pesquisador Edgar Silveira Franco (2008, pp. 170, 171) no livro “HQtrônicas: do suporte papel à rede internet” para denominar os quadrinhos digitais que unem códigos da linguagem tradicional das HQs do suporte papel com as novas possibilidades abertas pela hipermídia. A palavra surgiu da contração de “HQ” (História em Quadrinhos) com o termo “eletrônica”. De acordo com o autor, essa expressão exclui as HQs que são simplesmente digitalizadas sem usar nenhum dos recursos hipermidiáticos, os quais ele demarca como sendo a animação, a

---

<sup>28</sup>O termo “HQtrônica” acabou se tornando amplamente utilizado no meio acadêmico brasileiro, tanto através das pesquisas do Prof. Dr. Edgar Franco (criador do termo), que dão continuidade à esse assunto, quanto por outros estudiosos que se interessaram em pesquisar acerca dos quadrinhos e seus desdobramentos no meio digital. Assim, uma extensa gama de textos, livros, artigos, dissertações, eventos, revistas universitárias (eletrônicas ou não), e mesmo nos principais sites brasileiros sobre quadrinhos, a palavra “HQtrônica” é utilizada e acabou se tornando uma referência na área. Como exemplos temos trabalhos divulgados na ANPAP, no 9 ART e no 10 ART da UNB, no evento “Jornada de quadrinhos” da USP, no site Universo HQ, no site Bigorna, no site wawrwat da ECA/USP, nos livros e artigos brasileiros usados nesta dissertação acerca do tema, na revista “Visualidades” da FAV – UFG, na nona edição da revista eletrônica da UFSC “Mafuá”, etc., e dentre estes trabalhos estão também os artigos que publiquei ao longo deste mestrado e a presente dissertação de mestrado.

diagramação dinâmica, a trilha sonora, os efeitos sonoros, a tela infinita, a tridimensionalidade, a narrativa multilinear e a interatividade:

No artigo “*Naw/z: uma HQtrônica de terceira geração*”, Edgar Franco (2011, p. 2) cita:

Para batizar essa nova linguagem intermídia propus 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, e homenageando também o termo “Arteônica” criado pelo pioneiro da arte tecnologia brasileira Waldemar Cordeiro para batizar suas obras desenvolvidas com o auxílio de um computador ainda na década de 1970. Devo salientar que a definição do que nomeei 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. A definição exclui, portanto, HQs que são simplesmente digitalizadas e transportadas para a tela do computador, sem usar nenhum dos recursos hipermídia (FRANCO, 2011, p. 2).

Explicaremos a seguir como cada uma dessas características se incorporou nos quadrinhos formando uma nova linguagem.

## 2.6 Características das HQtrônicas

### 2.6.1 Animação

Apesar de todas as controvérsias sobre a eficácia desse recurso em causar imersão dentro das HQtrônicas, a animação<sup>29</sup> tem sido um dos elementos hipermidiáticos mais encontrados nelas. Talvez devido a sua facilidade de feitura e aplicação, confeccionadas prioritariamente no software Flash, e mesmo pela intensificação do aspecto narrativo que ela pode trazer de forma tão simples e perspicaz.

A palavra animação tem sua origem no verbo latino *animare* que significa “dar vida a” e só foi utilizada para descrever imagens em movimento

---

<sup>29</sup>Os autores Alberto Lucena Junior e Barret Fox foram utilizados para elucidar algumas questões sobre este tópico especificamente. Não estão presentes nas demais partes desta dissertação por não trazerem elucidicações nas áreas de maior relevância desta pesquisa (no caso linguagem dos Quadrinhos, linguagem das HQtrônicas e Realidade Aumentada), mas que aqui podem acrescentar algumas ideias que fecham a argumentação sobre animação para não ficarmos no senso comum e sim trabalharmos com autores que realmente sabem deste determinado assunto.

no século XX. A ideia de movimento tem sido motivo de dedicação por parte de desenhistas e pintores desde os tempos mais remotos e no final do século XIX muitos foram os inventores que tentaram capturar seu conceito em estudos científicos. Trabalhos como o homem vitruviano de Leonardo da Vinci e o quadro *Nu Descendant un Escalier* de Marcel Duchamp, entre outros trabalhos Futuristas, são exemplos de obras que tentam comunicar a ilusão do movimento. Isto porque “o movimento é a atração visual mais intensa da atenção, resultado de um longo processo evolutivo no qual os olhos se desenvolveram como instrumentos de sobrevivência” (JUNIOR, 2005, p. 28).

Segundo Barret Fox (2004, p. 15):

A criação de filmes animados é uma forte ferramenta de comunicação, capaz de penetrar em muitas divisas culturais, linguísticas, de geração e até políticas. Especialmente ao aproveitar suas capacidades ao mostrar emoção e humor, o filme animado se torna um meio eficiente para a expressão pessoal, educação e sátira política (FOX, 2004, p.15).

Will Eisner (2001, p. 7) ao definir as Histórias em Quadrinhos como “arte sequencial” já mostrava que a animação e os quadrinhos são linguagens que compartilham de alguns aspectos em comum, pois ambas são narrativas visuais que trabalham com o encadeamento de imagens. Entretanto as imagens estáticas dos quadrinhos, a percepção visual global, os requadros, as onomatopeias, as linhas cinéticas, etc., dão lugar à continuidade do movimento e ao fluxo temporal de duração pré-determinada que independe da vontade do espectador na animação.

Ao longo dos anos os quadrinhos e a animação têm intercambiado histórias e informações, para atender ao público e aprimorar o trabalho de ambas as áreas a partir dessas experiências conjuntas. Vários filmes animados são adaptações de roteiros e personagens que primariamente eram oriundos das HQs, assim como muitos quadrinhistas entraram de vez para o mundo da animação (Winsor McCay, Osamu Tezuka, Katsushiro Otomo e Hayao Miyazaki, etc.), sem contar que toda esta troca se estende à uma série de produtos relacionados que vão de brinquedos a jogos eletrônicos, movimentando uma indústria gigantesca. Dentre os exemplos, temos “Tim Tim”, “Asterix”, “Quarteto fantástico”, etc. No Japão é muito comum

encontrarmos mangás (termo explicado no capítulo 1 que é comumente usado para designar quadrinhos japoneses) que se transformaram em animes<sup>30</sup> (denominação dada às animações no Japão) e vice versa, sendo os exemplos numerosos, tais como “Preto e Branco” (de Taiyo Matsumoto – ganhou a adaptação animada “*Tekkon Kinkreet*”), “*Death Note*”, “*Fullmetal alchemist*”, “*Neon Genesis Evangelion*” entre outros.

Atualmente a animação nas HQtrônicas tem aparecidos como *gifs* animados ou em formato *swf*. O *swf* (*Shockwave Flash*) é um formato de arquivo de aplicações web criado pela Macromedia, (atualmente adquirida pela Adobe) capaz de suportar conteúdo multimídia, mas também é utilizado em outros meios como a televisão ou DVDs, geralmente com animações e gráficos no desenvolvimento de filmes e anúncios. O *gif* (*Graphics Interchange Format*) é um formato de imagem de mapa de bits muito usado na *world wide web*, tanto para imagens fixas quanto para animações. Um *gif* animado é o termo dado às animações formadas por várias imagens *gif* compactadas numa só. As animações em *gifs* têm sido empregadas para trazer efeitos mais sutis, como movimentar elementos específicos do cenário, dar movimento à balões de fala e onomatopéias ou permitir ações dos personagens.

A animação pode ser usada de muitas maneiras diferentes dentro das HQtrônicas, seja em movimentos em *looping*, animando apenas um quadro, saltando a vista do leitor, aparecendo ao se passar o *mouse* ou apenas quando o espectador clica sobre a cena, tomando a tela toda, introduzindo uma sequência, para enfatizar ações dos personagens, substituindo linhas cinéticas, introduzir elementos, transições completas ou apenas uma alternância de imagens que sugerem resumidamente uma ação ou para enfatizar ações feitas por personagens etc.

Um exemplo inesperado do uso de animação foi o *webcomic* brasileiro “*Dr. Pepper*”, que faz uso deste recurso de forma experimental em algumas tiras. As histórias de “*Dr. Pepper*” são marcadas por humor negro, ácido e muitas vezes de mau gosto e por desenhos torpes em forma de palitinhos, mas se tornaram extremamente populares entre os internautas. A maioria das tiras não se configuram como HQtrônicas, mas em algumas delas

---

<sup>30</sup>Para os japoneses, anime é tudo o que seja desenho animado, estrangeiro ou nacional. Para os ocidentais, anime é todo o desenho animado que venha do Japão.

o autor resolveu utilizar o recurso da animação para trazer o humor. Na tira “Isaias go, go, go...”<sup>31</sup> a personagem Isaias, que é conhecida por interpretar todas as frases de forma literal, é abordado por seu chefe sobre os relatórios que precisa entregar. Quando o patrão fala “Vamos, se mexa!”, para que ele se apresse em seus afazeres, Isaias começa a movimentar seu corpo de um lado para o outro, realizando na íntegra a expressão feita pelo chefe. Para tanto, ao invés de linhas cinéticas, o quadrinhista resolveu fazer uma pequena animação em *looping* da personagem.



**Figura 60** – telas de “*Sabariah Tukang Sihir*”, uma mostrando o quadro sem o mouse e a outra mostrando a animação quando o interator coloca o mouse sobre o quadro.

Outro trabalho que deve ser citado é “*Sabariah Tukang Sihir*” (Figura 60), uma HQtrônica de ação e aventura, feita na Malásia por Bohrtag e Azarimy, que trabalha as questões sobrenaturais. Não se trata de um trabalho inovador ou maduro no que concerne o uso de animação - inclusive ele ainda se baseia no formato vertical das HQs tradicionais e muitas vezes a animação, principalmente dos balões de fala, é desnecessária e ineficaz. Na trama, temos Jane, uma garota que possui poderes paranormais capazes de derrotar demônios e que salvará um rapaz que estuda em sua sala de um deles. Para interagir com a HQtrônica, o leitor precisa colocar o cursor em um painel de

<sup>31</sup> **Dr. Pepper.** “Isaias go, go, go...” Disponível em <<http://blog.drpepper.uol.com.br/?paged=34>>. Acessado em Setembro de 2011.

cada vez e, em seguida, as animações dos elementos da cena irão aparecer. Depois de desfrutar a ação, o leitor precisa mover o cursor para o próximo painel e assim sucessivamente. Foi um trabalho desenvolvido na tecnologia *Flash*.

## 2.6.2 Diagramação Dinâmica

A Diagramação Dinâmica é o termo desenvolvido por Edgar Franco (2004, p. 151) para definir o movimento das vinhetas e seus requadros. O requadro nos quadrinhos tradicionais, como já mencionado no capítulo 1, se constituiu como um elemento de extrema importância narrativa e seus diferentes formatos transmitem sensações variadas para o leitor. Nas HQtrônicas a mobilidade deste componente quebra com a divisão estática das páginas e cria novas maneiras de percepção da narrativa.

Uma HQtrônica que usa com primazia a Diagramação Dinâmica é a “*El Laberinto Esferico*”<sup>32</sup>. A trama surreal se passa em um sonho que está acontecendo na cabeça do cadáver de *Mr. Coe*. A proposta é fazer com que a personagem desvende todos os segredos do intrincado labirinto que ali se forma para poder sair de seu sonho e também da sua morte. Na verdade o trabalho é classificado pelo seu criador, Nacho Rodriguez, como uma animação interativa, na qual a história é visualizada quando o interator consegue passar por suas fases. A HQtrônica dá tanta importância à narrativa quanto ao jogo, mas usa a quadrinização das HQs tradicionais, além de optarem pelo recurso da caixa de texto, misturados à animações elaboradas de elementos da cena e dos requadros, de sons e de interação com o leitor através de desafios. A HQtrônica ainda possui múltiplos caminhos para se sair do labirinto. Quando vencemos mais rapidamente os desafios e tiramos *Mr. Coe* do labirinto, a narração nos indaga: “mas você descobriu todos os segredos do labirinto?”. Então somos compelidos a voltar, pois não se trata de ganhar o jogo, mas sim de ver um pouco mais da história e dos seus desdobramentos (já que o final é sempre o mesmo).

---

<sup>32</sup>RODRIGUES, Nacho. **Mister Coe**. Disponível em: <<http://www.mistercoo.com/>>. Acessado em Setembro de 2011.



Figura 61 – telas de “Kicking Hitler to Death”.

“Kicking Hitler to Death” (Figura 61) também trabalha com o recurso da Diagramação Dinâmica. A história se inicia em Berlim, 1945, quando o Nazismo perde a guerra e a força, entrando em completa decadência. Temos a cena de Hitler tentando suicídio, mas seu momento é interrompido quando ele é teletransportado para outro tempo e outro espaço, caindo em uma sala de testes científicos sem a sua arma e sem voz. Então seu interlocutor lhe explica que tudo aquilo se trata de um experimento muito caro que permite que a memória de um psicopata chamado *Mad Jack Cheng* fosse acessada. *Cheng* ouvia vozes e tinha matado 152 pessoas em um shopping usando apenas chutes. O rapaz continua explicando que por uma falha do projeto, o teletransporte fazia com que as pessoas percam a voz durante a viagem espaço-temporal e que Hitler estava ali para ser “chutado para a morte” com a ajuda daquele *chip* de memória. Enquanto narra tudo isso, esta personagem sem nome, apenas identificada como um homem muito rico em busca de diversão com violência, chuta Hitler até ele falecer. A HQtrônica possui enquadramento circular. A cada *click* dado, a narrativa se desenrola e os quadros e os balões de fala vão se sobrepondo dentro do círculo por meio de movimentos simples, guiando a leitura de um lado para outro, deixando pedaços importantes de cenas passadas visíveis e encobrendo-os em momentos pontuais, criando paralelismos entre os dois personagens,

reforçando sentimentos, ou mesmo permitindo que uma imagem tome todo o espaço da cena sem qualquer divisão dos quadros.

### 2.6.3. Trilha sonora e efeito sonoro

Segundo Edgar Franco (2008, p. 154), as primeiras HQs eletrônicas a congregarem som e trilha sonora, em meados dos anos 1990, foram as difundidas em CD-ROM. Trilha sonora são as músicas escolhidas para compor o plano de fundo de uma narrativa, independente do veículo que irá transmiti-la – cinema, teatro, televisão, entre outros – ajudando na criação de climas na trama e seus andamentos, com intuito de intensificar a sensação que cada passagem deseja transmitir ao espectador:

A música é reconhecida há muito tempo como uma arte peculiar, pois pode incentivar certas atitudes ou despertar algumas emoções particulares nos que a ouvem. Com seu potencial sensibilizador, tornou-se ferramenta essencial na construção da técnica narrativa em todas as tradições culturais, sendo assim conectada intimamente à produção e emissão da simbologia desejada (SANTANA<sup>33</sup>, 2009).

No século XIX, ainda na época do cinema mudo, as películas cinematográficas já eram apresentadas com o acompanhamento de orquestras ou pianos, tamanha a importância da trilha e o impacto da mesma para a construção cinematográfica. Muitos trabalhos cinematográficos investem em trilhas para composição de narrativas densas, pois uma trilha sonora bem elaborada é a que torna a narrativa interessante e rica, que em comunhão com as técnicas cinematográficas é capaz de gerar uma experiência emocional diferenciada. Segundo Edgar Franco (2008, p. 153):

Tanto a música quanto o cinema são artes que dependem do tempo para existirem, pois a ilusão de movimento e as sequencias de notas se desencadeiam com o desenrolar do tempo, por isso a convergência entre essas duas artes é tão perfeita (FRANCO, 2008, p.153).

Nas HQtrônicas as trilhas sonoras são de difícil inserção no enredo da história, pois nos quadrinhos o leitor define seu próprio ritmo de leitura,

---

<sup>33</sup>SANTANA, Ana Luiza. **Trilha Sonora**. 2009. Disponível em: <<http://www.infoescola.com/cinema/trilha-sonora/>>. Acessado em Outubro de 2011.

sendo este tempo variável de pessoa para pessoa. Apesar das HQtrônicas se configurarem como uma nova linguagem, a leitura é característica marcante delas e possivelmente a inclusão de trilha sonora estará sujeita ao ritmo dado pelo leitor, se delongando ou adiantando uma ou outra página que sairá do compasso pensado pelo artista na hora de confeccionar a sonoridade do trabalho. No entanto, algumas soluções interessantes têm se mostrado nas HQtrônicas, tais como a divisão das mesmas em capítulos e o desenvolvimento conjunto de temas musicais (geralmente tocados em *loop*) para cada um deles, que contemplam de forma geral o conteúdo e a atmosfera da sequência (FRANCO, 2008, p. 154).

Os efeitos sonoros demarcam os ambientes físicos e objetos animados e inanimados que os compõem. Eles vão desde todos os sons feitos pelos seres humanos (como falas, gritos, gestos, espirros, bocejos, movimentos, passos e ações de maneira geral, etc.), passando pelos sons feitos pelos animais (piar de pássaros, ladrar dos cães, miar de um gato, o rugido de um leão, os cascos de uma zebra, a mordida de um crocodilo, etc.), os ruídos dos objetos sendo ou não manipulados (explosões, som de relógios, soar de tambores, estilhaçamento de vidros, etc.) e os sons dos lugares (os sons de fundo: bater das ondas do mar, o soar de uma sirene de fábrica, buzinas de trânsito e o motor dos carros em um dia cheio da cidade, o soprar de um vento sombrio ou de uma leve brisa, o cair da chuva e o barulho do trovão, o amanhecer em um campo cheio de pássaros e o anoitecer solitário ao som de grilos, etc.).

Nas HQs tradicionais os efeitos sonoros são representações gráficas dadas pelo texto dentro ou não de balões de fala e pelo grafismo das onomatopéias: figura de linguagem que se utiliza das mais variadas fontes e tamanhos de letra para reproduzir um som com um fonema ou palavra. Nas HQtrônicas eles são audíveis e geralmente são empregados na construção de cenários e eventos relacionados ao espaço ou substituem de forma pontual as onomatopéias, criando efeitos narrativos interessantes.

Como também dependem do ritmo de leitura e apreensão da mensagem do leitor, uma alternativa que tem sido utilizada é criar um comando que quando clicado acione o efeito sonoro, mas possivelmente fica mais interessante se estiver vinculado com algum tipo de animação, pois a

onomatopeia ainda se configuraria como um efeito mais natural para a leitura do que um botão para ativar som em uma imagem estática. Outro uso que pode ter resultados satisfatórios é a implementação de efeitos sonoros em *looping* para ambientar um local, como no caso do barulho do vento e do mar. Mais comumente os quadrinhistas têm optado por acionarem o som nesses casos quando o leitor clica para visualizar a nova página (FRANCO, 2008, p. 156).

Apesar de existir a possibilidade de inclusão de trilhas e de efeitos sonoros nas HQtrônicas, muitos quadrinhistas não utilizam de som nesses trabalhos, pois acreditam que interferem na leitura, além de que muitos deles consideram que o som descaracteriza os elementos das HQs tradicionais. Até mesmo as onomatopeias são muitas vezes mantidas por uma questão de reconhecimento de seu valor enquanto elemento da linguagem tradicional das HQs. No entanto, dependendo do projeto é interessante se valer do recurso sonoro com sensatez, pois ele pode agregar valor sinestésico às narrativas aumentando a compressão de pontos-chaves da trama (FRANCO, 2008, p. 155).

Dentre os trabalhos que possuem trilha sonora para causar impacto e criar o clima em que a narrativa se passa, temos “*Soul Reaper*” (Figura 62), uma HQtrônica feita com uso de tecnologia HTML5 que traz uma espécie de interação com o leitor à medida que ele avança entre os quadros. A trama (similar às das HQs de super-heróis) fala de um futuro sombrio onde os seres humanos são dominados por demônios que fugiram com a abertura dos portões do inferno. Em meio a este cenário caótico, onde todos tentam sobreviver, surge um rapaz que se auto intitula *Soul Reaper* (algo como um “ceifeiro de demônios”), um herói capaz de livrar a Terra desse mal. O trabalho ainda está no seu primeiro capítulo e pouca coisa do seu desenrolar foi mostrada até o momento. Os desenhos são realísticos e ganham vida com pequenos movimentos – como o acender de um farol de carro ou o abrir dos olhos de uma personagem – à medida que a barra de rolagem avança, seja pela vontade do interator movendo-a com o mouse, ou seja, pela programação inicial que a faz descer sozinha acompanhando o ritmo da narração. A sonoplastia reforça o caos do ambiente ilustrado, com gritos e grunhidos