



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS

INSTITUTO DE ARTES

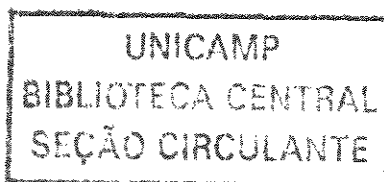
MESTRADO EM MULTIMEIOS

**HQTRÔNICAS:
DO SUPORTE PAPEL À REDE INTERNET.**

Edgar Silveira Franco

CAMPINAS

2001



2001.7.569



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS

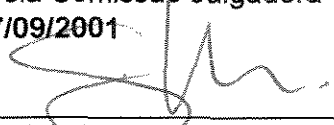
INSTITUTO DE ARTES

MESTRADO EM MULTIMEIOS

**HQTRÔNICAS :
DO SUPORTE PAPEL À REDE INTERNET.**

Edgar Silveira Franco

Este exemplar é a redação final da
dissertação defendida pelo Sr. **Edgar Silveira
Franco** e aprovada pela Comissão Julgadora
em **27/09/2001**.



Prof. Dr. Gilberto dos Santos Prado
-orientador-

Dissertação apresentada ao Curso de
Mestrado em Multimeios do Instituto de
Artes da UNICAMP como requisito parcial
para obtenção do grau de Mestre em
Multimeios sob a orientação do Prof. Dr.
Gilberto dos Santos Prado.

CAMPINAS

2001

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA
BIBLIOTECA CENTRAL DA UNICAMP

F848

Franco, Edgar Silveira

HQTRÔNICAS: do suporte papel à rede internet /
Edgar Silveira Franco. -- Campinas, SP : [s.n.], 2001.

Orientador: Gilberto dos Santos Prado.
Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de
Campinas, Instituto de Artes.

1. Histórias em quadrinhos. 2. Arte e tecnologia.
3. Arte por computador 4. Sistemas de hipermídia.
5. Internet (Redes do computação) I. Prado, Gilberto
dos Santos. II. Universidade Estadual de,
Campinas, Instituto de Artes. III. Título.

UNIDADE	BC
N.º CHAMADA	1/UNICAMP
	F848h
V.	47809
TOMCO BT	837102
PROC.	837102
C	☐
D	☒
PREC	R\$ 11,00
DATA	14-02-02
N.º CPD	

CM00163532-6

Para meu pai, Dimas,
pelos meus primeiros gibis e por ser
meu eterno guia no mundo das letras e artes,

Para minha mãe, Alminda,
pelo amor incondicional,

Para minha esposa, Rose,
pelo amor, apoio e companheirismo
que fazem a vida mais doce.

Agradecimentos

Ao amigo e professor Gilberto dos Santos Prado,
pelo apoio, orientação e por ter acreditado nessa pesquisa.

Ao amigo e professor Flávio Calazans,
pelo incentivo e importantes sugestões para essa pesquisa.

Ao amigo e verdadeiro irmão Gazy Andraus,
por ainda acreditar no poder de mudarmos o mundo para melhor.

Aos meus irmãos, Ariadne e Christian,
pela amizade e empolgação por minhas HQtrônicas.

Aos amigos do projeto wAwRwT, Luisa e Fábio,
pelas acaloradas discussões sobre arte e novas tecnologias.

Ao amigo e músico Marco Aurélio,
que infelizmente o destino quis levar embora tão cedo.

A todos os amigos e correspondentes do fanzinato brasileiro,
pessoas fundamentais no meu crescimento como artista e ser humano.

Aos funcionários da Pós-Graduação do Instituto de Artes
da Unicamp, pela presteza e dedicação com que sempre me atenderam.

À FAPESP – Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo,
por financiar esse trabalho com uma bolsa de mestrado.

Índice

• Lista de Figuras	xi
• Resumo	xv
• Abstract	xvii
• Introdução	1
• Capítulo 1: A Linguagem das Histórias em Quadrinhos	3
1.1. As Histórias em Quadrinhos e suas Definições.....	5
1.2. HQs: Uma Arte Consolidada.....	9
1.3. Diferentes Manifestações Midiáticas.....	15
1.4. Principais Elementos que Compõem a Linguagem das HQs.....	19
1.4.1. A Percepção Visual Global.....	20
1.4.2. As Elipses.....	20
1.4.3. O Tempo nos Quadrinhos.....	21
1.4.4. O Enquadramento.....	22
1.4.5. O Balão de Fala.....	23
1.4.6. As Onomatopéias.....	24
1.4.7. As Linhas de Movimento.....	25
• Capítulo 2: Histórias em Quadrinhos e Computador	27
2.1. HQs: Do Papel à Tela de Raios Catódicos.....	29
2.2. Pioneiros no Uso do Computador.....	30
2.3. <i>Digital Justice</i> : A Consolidação do Computador como Ferramenta.....	38
2.4. HQs em CD-ROM: A Mudança de Suporte.....	45
2.5. HQs em CD-ROM: Pioneiros.....	46
2.6. <i>Superman</i> CD-ROM: A Multimídia Chega às Grandes Editoras.....	54
2.7. HQ-ROM: O Fim de um Período.....	57
• Capítulo 3: As Histórias em Quadrinhos na Rede Internet	61
3.1. Experiências Pioneiras.....	63
3.2. Categorias de Sites.....	67
3.2.1. Os Portais de Quadrinhos.....	67
3.2.2. Os Sites de Editoras de Quadrinhos.....	70
3.2.3. Os Sites de Fãs de Quadrinhos.....	72
3.2.4. Os Sites de Quadrinhistas.....	73
3.2.5. Os Sites de HQs feitas Para a Internet.....	73
3.2.6. Outros Sites.....	73
3.3. Os Sites de Veiculação de HQs Eletrônicas.....	76
• Capítulo 4: Hibridização: As HQs e a Hipermissão	81
4.1. Histórias em Quadrinhos em Transição.....	83
4.2. Vantagens da Conexão na WWW (<i>World Wide Web</i>).....	84
4.3. Histórias em Quadrinhos e Hipermissão.....	87

4.3.1. Animação.....	89
4.3.2. Diagramação Dinâmica.....	92
4.3.3. Trilha Sonora.....	93
4.3.4. Efeitos Sonoros.....	94
4.3.5. Tela Infinita.....	96
4.3.6. Tridimensionalidade.....	97
4.3.7. Narrativa Multilinear.....	99
4.3.8. Interatividade.....	101
4.4. HQtrônicas: Um Batismo Provisório.....	104
4.5. HQs Impressas X HQs Eletrônicas: Opiniões Contraditórias.....	105
• Capítulo 5: Estudos de Caso – Análise de Sites e HQtrônicas.....	109
5.1. Os Sites Seleccionados Para os Estudos de Caso.....	111
5.2. O Site CyberComix: Uma Experiência Brasileira.....	111
5.2.1. Breve Histórico do site CyberComix.....	111
5.2.2. Estética e Arquitetura de Navegação do CyberComix.....	112
5.2.3. As Seções do Site CyberComix.....	113
5.2.4. A Seção Zine.....	115
5.2.5. O <i>MediaSurfer</i>	115
5.2.6. O <i>HiperMediaSurfer</i>	116
5.3. <i>Orbit Comics</i> : Site Aglutinador de Experiências Vanguardistas.....	117
5.3.1. <i>Orbit Comics</i> : Arquitetura de Navegação e Seções do Site.....	118
5.3.2. A HQtrônica: <i>The Adventures of an Alien</i>	119
5.3.3. A HQtrônica: <i>The Tales of Captain Claybeard</i>	125
5.4. Scott McCloud: HQtrônicas – Criação e Reflexão.....	129
5.4.1. Arquitetura de Navegação e Seções do Site Scott McCloud.com.....	129
5.4.2. A HQtrônica <i>Carl Lives!</i>	131
• Capítulo 6: Site HQtrônicas - Uma Experiência de Criação de HQs Eletrônicas.....	133
6.1. A Proposta do Site.....	135
6.2. As Seções do Site.....	136
6.3. Estética e Arquitetura de Navegação.....	136
6.4. A “Aurora Biocibertecnológica”: O Universo de Nossas HQtrônicas.....	138
6.4.1. Breve Panorama do Momento Tecnológico e Artístico.....	138
6.4.2. Biocyberdrame: A Delineação de um Universo Ficcional.....	143
6.4.3. Hightech: Uma HQ permeada de Conceitos Pós-Humanos.....	145
6.4.3. Nasce um Universo: “A Aurora Biocibertecnológica”.....	151
6.5. A HQtrônica “NeoMaso Prometeu”: Hipermídia e Processo Criativo.....	156
6.6. A HQtrônica “Ariadne e o Labirinto Pós-Humano”.....	159
• Conclusão.....	163
• Bibliografia.....	167

Lista de Figuras:

Figura 1	Winsor McCay - <i>Little Nemo in Slumberland</i> 1905. Fonte: Site Comicon Portal – Url: http://www.comicon.com	5
Figura 2	Philippe Druillet – <i>Delirius</i> , 1972 Fonte: Site Oficial de Druillet – Url: http://www.chez.com/druillet/	13
Figura 3	Antônio Amaral – <i>No Orbital da Cobra Grande</i> 2001 Fonte: Revista Hipocampo Nº 2.....	14
Figura 4	Mike Saenz & Peter Gillis – <i>Shatter</i> 1985 Fonte: Site Mike Saenz - Url: http://proxy.arts.uci.edu/saenz.html	30
Figura 5	Mike Saenz – <i>Shatter & Crash</i> 1985-1986. Fonte: Site Mike Saenz - Url: http://proxy.arts.uci.edu/saenz.html	34
Figura 6	Mike Saenz – <i>Virtual Valerie</i> 1990. Fonte: Site Mike Saenz - Url: http://proxy.arts.uci.edu/saenz.html	34
Figura 7	Richard Corben – <i>Den</i> 1981 Fonte: Site Fantascienza - Url: http://www.delos.fantascienza.com/	34
Figura 8	Richard Corben – <i>Return to Insmouth</i> 2000 Fonte: Site Fantascienza - Url: http://www.delos.fantascienza.com/	34
Figura 9	Michael Götze – <i>O Império dos Robôs</i> 1988 Fonte: Jornal da Tarde, Sábado, 03/12/1988, p.15.	35
Figura 10	Jacques Landrain & Bob de Groot - <i>Digitaline</i> 1989 Fonte: Seleções BD (Meribérica), Lisboa, 19/11/1989, p.23.....	36
Figura 11	Pepe Moreno – <i>Batman: Digital Justice</i> 1990 Fonte: Site Digital Fusion Inc. – Url: http://www.fusiongames.com/	40
Figura 12	Pepe Moreno – <i>HellCab</i> 1993 Fonte: Site Digital Fusion Inc. – Url: http://www.fusiongames.com/	40
Figura 13	Pepe Moreno – <i>Batman: Digital Justice</i> 1990 Fonte: Site Digital Fusion Inc. – Url: http://www.fusiongames.com/	40
Figura 14	Pepe Moreno – <i>Rivers of Dawn</i> 1998 Fonte: Site Digital Fusion Inc. – Url: http://www.fusiongames.com/	40
Figura 15	Pepe Moreno - <i>Batman: Digital Justice</i> 1990 Fonte: Graphic Novel Batman Digital Justice, p.5.....	44
Figura 16	Marco Patrino – <i>Sinkha</i> 1995 Fonte: CD-ROM Sinkha – The 3D Multimedia Novel.....	47
Figura 17	Marco Patrino – <i>Sinkha</i> 1995 Fonte: CD-ROM Sinkha – The 3D Multimedia Novel.....	48
Figura 18	Marco Patrino – <i>Sinkha</i> 1995 Fonte: CD-ROM Sinkha – The 3D Multimedia Novel.....	48
Figura 19	Marco Patrino – <i>Sinkha</i> 1995 Fonte: CD-ROM Sinkha – The 3D Multimedia Novel.....	48
Figura 20	Edouard Lussan – <i>Opération Teddy Bear</i> 1996 Fonte: Site Dossier Duess, Url: http://bgillet.multimania.com/	52
Figura 21	Enki Bilal - <i>Trilogia Nikopol</i> 1996 Fonte: Site Dossier Duess, Url: http://bgillet.multimania.com/	52

Figura 22	Pétillon & Milo Manara – Jack Palmer, Gulliveriana & Kama Sutra 1996-99 Fonte: Site Dossier Duess, Url: http://bgillet.multimania.com/	52
Figura 23	Art Spielgeman – <i>The Complete Maus</i> 1994 Fonte: The Complete Maus CD-ROM.....	52
Figura 24	DC Comics Group & Inverse Ink – CD-ROM Comic Books 1996 Fonte: Superman : The Mysterious Mr. Myst.....	58
Figura 25	Inverse Ink – Reflux CD-ROM 1995 Fonte: Site Inverse Ink – Url: http://www.inverseink.com	59
Figura 26	Inverse Ink – Reflux CD-ROM 1995 Fonte: Site Inverse Ink – Url: http://www.inverseink.com	59
Figura 27	DC Comics Group & Inverse Ink – CD-ROM Comic Books 1996 Fonte: Superman : The Mysterious Mr. Myst.....	59
Figura 28	Art Comics Syndicate Site – <i>Banner de Entrada</i> 2000 Fonte: Art Comics Syndicate – Url: http://www.artcomic.com	64
Figura 29	Impulse Freak Site – 2001 Fonte: Impulse Freak – Url: http://www.sito.org/synergy/iefreak/hotwired	66
Figura 30	Charley Parker – Argon Zark 1998 Fonte: Site Argon Zark – Url : http://zark.com/	66
Figura 31	Don Simpson – Megaton Man 1997 Fonte: Site Megaton Man - http://www.megatonman.com	66
Figura 32	Scott McCloud – <i>P. Lover</i> 1999 Fonte: Site Scott McCloud.com – Url: http://www.scottmaccloud.com	66
Figura 33	Site Anonima Fumetti - <i>Logotipo</i> 2001 Fonte: Site Anonima Fumetti – Url: http://www.fumetti.org/	69
Figura 34	Site Gibindex – <i>Logotipo</i> 2001 Fonte: Site Gibindex - Url: http://www.gibindex.com/	70
Figura 35	Site Figma– <i>Logotipo</i> 2001 Fonte: Site Figma - Url: http://www.figma.com/anthology	71
Figura 36	Alex Ogle – <i>Jonni Nitro</i> 2000 Fonte: Site J. Nitro - Url : http://www.eruptor.com/shows/jonninitro/index.html	77
Figura 37	Site Headache Street 2000 Fonte: Site Headache Street – Url: http://www.headachestreet.com/intro.html	78
Figura 38	Carlos M. Takemoto – <i>Dante</i> 2001 Fonte: Site Os 2 Mundos de Dante – Url: http://www.2mdante.com.br/	80
Figura 39	Steve Conley – <i>Astounding Space Thrills</i> 2001 Fonte: Site A S. Thrills – Url: http://astoundingspacethrills.com/	84
Figura 40	Jesse Reklaw – <i>Slow Wave</i> 2001 Fonte: Site Slow Wave – Url: http://www.nondairy.com/slow/wave.cgi	85
Figura 41	Nona Arte Editora – <i>Logotipo</i> 2000 Fonte: Site Nona Arte - Url: http://www.nonaarte.com.br/	86
Figura 42	Site Clownsquad 2001 Fonte: Site Clownsquad – Url: http://www.clownsquad.com/	93
Figura 43	Site Sacred Truth – <i>3D online Comic</i> 2001 Fonte: Sacred Truth – Url: http://www.fortunecity.com/rivendell/lucky/472/	103

Figura 44	Carlos M. Takemoto – <i>Dante</i> 2001 Fonte: Site Os 2 Mundos de Dante – Url: http://www.2mdante.com.br/	103
Figura 45	Impulse Freak Site – <i>Quadro de Navegação</i> 2001 Fonte: Impulse Freak – Url: http://www.sito.org/synergy/iffreak/hotwired	103
Figura 46	Site CyberComix – <i>3º Temporada</i> 2000 Fonte: Site Cybercomix - Url: http://www.zaz.com.br/cybercomix/	112
Figura 47	Site CyberComix – <i>Capa da Temporada</i> 2001 Fonte: Site Cybercomix - Url: http://www.zaz.com.br/cybercomix/	114
Figura 48	Pavão – <i>Linda de Morrer</i> 2000 Fonte: Site Cybercomix - Url: http://www.zaz.com.br/cybercomix/	117
Figura 49	Bryan Bass – <i>The Adventures of An Alien</i> 2000 Fonte: Site OrbitComics - Url: http://www.orbitcomics.com	124
Figura 50	Bryan Bass – <i>The Adventures of An Alien</i> 2000 Fonte: Site OrbitComics - Url: http://www.orbitcomics.com	124
Figura 51	Andy Crestodina – <i>The Tales of Captain Claybeard</i> 1999 Fonte: CD-ROM <i>The Tales of Captain Claybeard</i>	128
Figura 52	Andy Crestodina – <i>The Tales of Captain Claybeard</i> 1999 Fonte: CD-ROM <i>The Tales of Captain Claybeard</i>	128
Figura 53	Scott McCloud – <i>Carl Lives</i> 2001 Fonte: Site Scott McCloud.com – Url: http://www.scottmaccloud.com	132
Figura 54	Edgar Franco – <i>Menu do CD-ROM HQtrônicas</i> 2001 Fonte: CD-ROM HQtrônicas (parte integrante dessa dissertação).....	137
Figura 55	Edgar Franco – <i>Tela do CD-ROM HQtrônicas</i> 2001 Fonte: CD-ROM HQtrônicas (parte integrante dessa dissertação).....	137
Figura 56	Edgar Franco – <i>Biocyberdrame</i> 2000 Fonte: Fanzine Biocyberdrame.....	144
Figura 57	Edgar Franco – <i>Hightech pg.1</i> 2000 Fonte: CD-ROM HQtrônicas (parte integrante dessa dissertação).....	147
Figura 58	Edgar Franco – <i>Hightech pg.2</i> 2000 Fonte: CD-ROM HQtrônicas (parte integrante dessa dissertação).....	148
Figura 59	Edgar Franco – <i>Hightech pg.3</i> 2000 Fonte: CD-ROM HQtrônicas (parte integrante dessa dissertação).....	149
Figura 60	Edgar Franco – <i>Hightech pg.4</i> 2000 Fonte: CD-ROM HQtrônicas (parte integrante dessa dissertação).....	150
Figura 61	Edgar Franco – <i>Seres Tecnogenéticos</i> 2001 Fonte: CD-ROM HQtrônicas (parte integrante dessa dissertação).....	155
Figura 62	Edgar Franco – <i>Extropianos</i> 2001 Fonte: CD-ROM HQtrônicas (parte integrante dessa dissertação).....	155
Figura 63	Edgar Franco – <i>NeoMaso Prometeu</i> 2001 Fonte: CD-ROM HQtrônicas (parte integrante dessa dissertação).....	157
Figura 64	Edgar Franco – <i>Ariadne e o Labirinto Pós-Humano</i> 2001 Fonte: CD-ROM HQtrônicas (parte integrante dessa dissertação).....	161
Figura 65	Edgar Franco – <i>Ariadne e o Labirinto Pós-Humano</i> 2001 Fonte: CD-ROM HQtrônicas (parte integrante dessa dissertação).....	161

Resumo

Essa pesquisa tem como objetivo traçar um panorama da relação entre as histórias em quadrinhos (HQs) e o computador, desde a criação das primeiras imagens de síntese da história dos quadrinhos, passando pela mudança para o suporte digital com a veiculação em CD-ROMs e chegando às HQs criadas para a rede Internet.

Propõe também o estudo das inovações introduzidas na estrutura das histórias em quadrinhos, a partir da mudança de suporte, com o objetivo de analisar de que forma os novos recursos de hipermídia influenciam na criação de HQs, dando início a uma ruptura nos processos criativos tradicionais de elaboração de histórias em quadrinhos e apontando para o surgimento de uma nova linguagem, híbrida de HQ e hipermídia.

Abstract

That research has as objective to trace a panorama of the relationship among the comics and the computer, from the creation of the first images of synthesis of the comics' history, going by the change for the digital support with the publications in CD-ROM and arriving to the comics maids for the Internet.

It also proposes the study of the innovations introduced in the structure of the comics, starting from the support change, with the objective of analyzing that forms the new hypermedia resources influence in the creation of comics, meaning a rupture in the creative processes and pointing for the appearance of a new language, hybrid of comic and hypermedia.

INTRODUÇÃO.

Os artistas das histórias em quadrinhos (HQs), tradicionalmente publicadas em suporte papel e criadas com os instrumentos tradicionais de desenho (lápis, pincel, tintas, etc.), iniciaram a partir de meados da década de 1980 experiências usando o computador como instrumento para criar seus trabalhos, essas experiências que inicialmente eram apenas de uso do computador para a criação de imagens de síntese, colorização e letreiramento, visando a publicação impressa, logo se expandiram e resultaram em uma ruptura dos processos de criação e veiculação, quando as HQs mudaram de suporte e passaram a ser pensadas para serem lidas na tela do computador.

No começo os primeiros quadrinhos veiculados no computador eram simples digitalizações das imagens impressas, mas logo os quadrinhistas começaram a atentar para as possibilidades abertas pelos recursos de multimídia, incorporados aos PCs domésticos dos anos 1990, diante desses novos recursos muitos artistas começam a experimentar incluir elementos novos, diferentes dos códigos e especificidades características das HQs impressas, assim surgem os primeiros quadrinhos em CD-ROM, já incluindo algumas experiências de uso de som e animação agregados aos diversos códigos tradicionais da HQ em suporte papel, como os balões de fala, as onomatopéias, a divisão em requadros, etc.; dando início a uma ruptura nos processos criativos tradicionais de elaboração de histórias em quadrinhos e apontando para o surgimento de uma nova linguagem, híbrida de HQ e hipermídia.

O verdadeiro marco dessa ruptura se dá com a popularização da rede Internet, propiciando aos quadrinhistas a possibilidade de veicular seus trabalhos online, desta vez aliando os recursos de multimídia com as vantagens da ligação em tempo real. Centenas de artistas das HQs criam seus sites e alguns *softwares* inovadores de fácil manuseio permitem-lhes experimentar com os recursos de hipermídia. Atualmente o número de sites de quadrinhos na rede Internet é muito grande e cresce a cada dia, revelando que estamos vivendo um momento de experimentação dos novos recursos, aliada à reflexão sobre seu uso e sobre as implicações da mudança de suporte, motivo de debate em diversos fóruns de HQ na web.

Essa pesquisa tem como objetivo traçar um panorama da relação entre as histórias em quadrinhos e o computador, desde a criação das primeiras imagens de síntese da história dos quadrinhos, passando pela mudança para o suporte digital, a veiculação em CD-ROMs e chegando às HQs criadas para a Internet. Propõe também o estudo das inovações introduzidas na estrutura das histórias em quadrinhos, a partir da mudança de suporte e veiculação na rede Internet, com o objetivo de analisar de que forma os novos recursos de hipermídia influenciam na sua criação.

O trabalho toma como base uma pesquisa exploratória de HQs impressas criadas com o auxílio do computador, CD-ROMs de quadrinhos e sobretudo páginas de HQs virtuais da *web*; aliada ao desenvolvimento de um site/CD-ROM que visa explorar e avaliar as inovações proporcionadas pela hipermídia no processo de criação e leitura das histórias em quadrinhos, desenvolvendo HQs que efetivamente utilizem essas inovações.

A dissertação foi dividida em seis capítulos, o primeiro capítulo, intitulado “A Linguagem das Histórias em Quadrinhos”, introduz o leitor no universo das HQs im-

pressas, apresentando diversas definições de teóricos para o que são os quadrinhos, destacando as especificidades expressivas que os caracterizam como uma forma de expressão artística única e demonstrando sua ligação com outras artes como o cinema, a pintura e o teatro. Num segundo momento são enumeradas as diversas formas e manifestações midiáticas das HQs, desde a tira de jornal até experiências como as vídeo HQs, finalmente o leitor é apresentado aos principais códigos e elementos que caracterizam as histórias em quadrinhos no suporte papel, sendo que esses elementos servirão de parâmetro para fazermos um paralelo entre as HQs impressas e as HQs hipermidiáticas, nos próximos capítulos.

No capítulo dois, intitulado “HQ e Computador”, traçamos um histórico da relação entre as HQs e os computadores desde a criação das primeiras HQs impressas geradas totalmente no computador, detendo-nos no álbum *Digital Justice*, motivo de uma breve análise; chegando às HQs em CD-ROM, onde enumeramos os pioneiros nessa área e fazemos uma breve análise do CD-ROM *Superman: The Mysterious Mr. Myst*, procurando destacar a hibridização da linguagem das HQs com a multimídia.

O capítulo três, intitulado “As Histórias em Quadrinhos na Rede Internet”, inicia com um histórico da veiculação das HQs online, apresentando os sites pioneiros; logo depois partimos para uma categorização dos diversos tipos de sites relacionados às HQs encontrados na rede Internet, essa categorização é o resultado de uma extensa pesquisa exploratória feita na *web*. Finalmente destacamos alguns dos sites que mais interessam à nossa pesquisa, ou seja, aqueles que melhor experimentam com os recursos de hipermídia na criação de HQs para a rede.

O capítulo quatro, intitulado “Hibridização: As HQs e a Hipermídia”, apresenta inicialmente várias das vantagens da conexão em rede para a veiculação, distribuição e venda de quadrinhos. Depois enumera os novos elementos agregados à linguagem tradicional das HQs a partir de sua hibridização com a hipermídia, dividindo-os em: Animação, Diagramação Dinâmica, Trilha Sonora, Efeitos de Som, Tela Infinita, Tridimensionalidade, Narrativa Multilinear e Interatividade, detalhando cada um e traçando um paralelo entre eles e os códigos tradicionais das HQs impressas. Propomos também um termo para batizar essa nova linguagem híbrida e relatamos algumas das opiniões contraditórias de quadrinhistas e internautas sobre as HQs online.

No capítulo cinco, dedicado aos estudos de caso, selecionamos três sites representativos que publicam HQs eletrônicas onde alguns dos novos elementos e possibilidades abertas pela hipermídia, detalhados no capítulo quatro, são utilizados efetivamente. Em nossas análises procuramos destacar a forma com que os quadrinhistas utilizam a hipermídia no seu processo criativo.

O capítulo seis, intitulado “Site HQtrônicas: Uma experiência de criação de Histórias em Quadrinhos Eletrônicas”, é dedicado ao que chamamos de experimento artístico, ou seja, a criação de HQs usando a hipermídia para serem veiculadas online (Trabalhos que podem ser vistos no CD-ROM que acompanha essa dissertação). Nesse capítulo detalhamos o processo criativo de dois trabalhos criados para o computador, fazendo um paralelo entre nossa experiência de criação de HQs para o suporte papel e a ruptura que significou criar usando os recursos de hipermídia.

CAPÍTULO 1:
A Linguagem das Histórias em Quadrinhos.

CAPÍTULO 1: A Linguagem das Histórias em Quadrinhos.

1.1. As Histórias em Quadrinhos e suas Definições.

As histórias em quadrinhos, como as conhecemos atualmente, surgiram em finais do século XIX e início do século XX, conquistando espaço nas páginas dos jornais norte americanos sendo publicadas na forma de tiras diárias e posteriormente a partir da década de 1930 passaram a ser veiculadas em revistas periódicas, os chamados *comic books*. Entretanto os elementos que compõem a linguagem dessa arte centenária remontam, segundo muitos pesquisadores, os primórdios da raça humana. Alguns chegam a apontar uma das primeiras manifestações artísticas que se tem notícia, as inscrições pré históricas nas cavernas, como precursoras das histórias em quadrinhos, pois ali os homens primitivos narravam visualmente caçadas a animais como o bisão, inscrevendo nas paredes imagens em sequência que retratavam certos momentos dessas caçadas, criando assim a primeira forma de narrativa visual.

Podemos apontar ainda muitas manifestações artísticas do passado como precursoras das HQs, Scott McCloud¹ nos apresenta vários exemplos importantes dessas manifestações, como a notória tapeçaria francesa de Bayeux, narrando visualmente em ordem cronológica a conquista Normanda da Inglaterra, que teve início em 1066; ou ainda um manuscrito pré-colombiano encontrado por Cortês em 1519 que apresentava imagens em sequência divididas por barras narrando a história de um herói militar. Vários casos de narrativas visuais contando, por exemplo, os passos da paixão de cristo, podem ser encontrados em igrejas e catedrais da Europa medieval, na forma de afrescos, vitrais e pinturas. Mas provavelmente o precursor mais direto dos quadrinhos modernos seja o alemão Rodolphe Töpffer, admirado e elogiado por Goethe, Töpffer utilizava desenhos caricaturais e requadros em seu trabalho, além disso ele foi o primeiro europeu a combinar de forma independente palavras e figuras para criar suas histórias, isso em meados do século XIX.

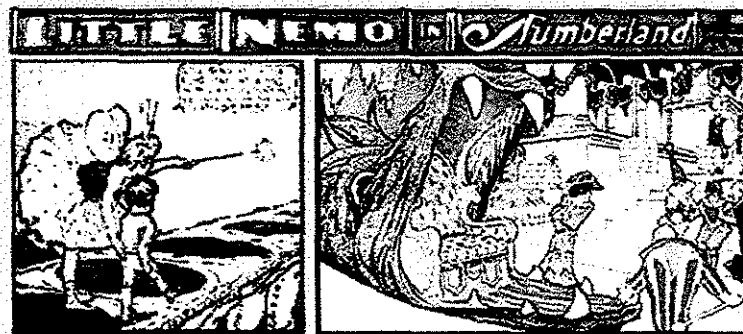


Fig.1 – *Little Nemo* de Winsor McCay

Foi no início do século XX que essa combinação de texto e imagem começou a se popularizar, foram surgindo outros elementos, como o balão de fala e as onomatopéias, que aos poucos somaram-se para gerar a linguagem dos quadrinhos atuais. Um

¹ McCloud Scott. *Desvendando os Quadrinhos*, São Paulo (Makron Books), 1995, pp.10-12.

dos marcos iniciais desse desenvolvimento da linguagem foi a HQ *Little Nemo in Slumberland* do norte americano Winsor McCay, artista influenciado pelo *art-nouveau*, ele utilizou enquadramentos inovadores, incluindo alguns ângulos de câmera inusitados que só posteriormente foram utilizados pelo cinema.

Do início do século XX até a atualidade as HQs passaram por fases diversas, se expandiram como meio de comunicação de massa e linguagem artística, abarcaram todos os gêneros possíveis, do infantil ao erótico, sofreram preconceito e discriminação² por parte da sociedade e da academia, sobreviveram a tudo isso e atualmente vêm sendo largamente estudadas nos meios acadêmicos que se curvaram à força e singularidade dessa arte centenária, nomeando-a de “Nona Arte”.

À primeira vista, definir as histórias em quadrinhos pode parecer algo simples, mas diversos teóricos já dedicaram muito tempo e páginas de livros tentando encontrar uma definição abrangente e completa para essa forma de arte, sendo que muitas dessas definições apontam várias convergências mas também algumas divergências. Uma das definições mais abrangentes e usuais para tentar explicar e enquadrar as HQs foi talhada pelo notório quadrinhista e pesquisador das HQs Will Eisner, ele criou o termo “Arte Sequencial” com o intuito de renomear as histórias em quadrinhos, nos Estados Unidos chamadas de *Comics*³. O termo criado por Eisner traz incorporada a palavra “arte”, incluindo assim as histórias em quadrinhos na categoria de arte, associando a palavra ao termo “sequencial”, que visa definir toda narrativa de imagens em sequência. Esse termo foi largamente divulgado, principalmente depois que Eisner lançou o livro seminal *Quadrinhos e Arte Sequencial*⁴, é um bom termo por sua abrangência e pela referência que faz às histórias em quadrinhos como forma de arte mas por ser abrangente demais pode gerar confusão, pois de certa forma os desenhos animados são uma narrativa visual sequencial, assim, Scott MacCloud prefere definir as HQs como:

*Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador.*⁵

Esta é uma definição com um certo exagero e prolixidade mas ela é bem menos vaga que a de Will Eisner e não deixa espaço para comparação com a animação, já que fala de imagens justapostas em sequência deliberada, o que descarta nesse caso os desenhos animados, é também mais imparcial por não classificar as HQs nem como arte, nem como meio de comunicação. Mesmo assim essa definição pode gerar polêmicas,

² No ano de 1948 teve início nos Estados Unidos uma cruzada contra as histórias em quadrinhos, deflagrada pelo artigo *Horror in The Nursery*, publicado na revista *Collier* e escrito pelo psicólogo Fredrick Werthan, ele acreditava que as HQs eram perniciosas e nocivas à formação do caráter das crianças. Posteriormente Werthan escreveu o livro *Sedução dos Inocentes*, também contra os quadrinhos e que acabou levando o senado americano a obrigar os editores a criarem o “*American Comics Code*”, um código que censurava deliberadamente muitas formas de quadrinhos e vigorou por muitos anos nos EUA.

³ Definição falha e pejorativa, nasceu no início do século XX e se referia às HQs publicadas nos jornais que nos primórdios eram todas de humor, por isso o termo *comics* (cômicos, engraçados).

⁴ Eisner, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*, São Paulo (Martins Fontes), 1989.

⁵ McCloud Scott. *Desvendando os Quadrinhos*, São Paulo (Makron Books), 1995, p.9.

pois ela exclui das histórias em quadrinhos três manifestações irmãs dessa arte: o cartum, a charge, e a caricatura, alguns teóricos acreditam que elas também são uma forma de quadrinhos.

De acordo com a definição de McCloud podemos dizer que as histórias em quadrinhos são uma sequência de dois ou mais quadros (ou vinhetas como preferem os espanhóis) que criam uma narrativa visual. Assim o cartum e a charge não se enquadram nessa categorização pois são compostos por uma única imagem/vinheta. O pesquisador Gazy Andraus define o cartum assim :

*Cartum vem da palavra inglesa “cartoon” e significa literalmente cartão, que é o suporte onde eram feitos desenhos ingênuos e descompromissados de humor, para serem inseridos nos jornais em seus primórdios. O cartum geralmente constitui-se de um só desenho, uma imagem geralmente cômica e universal e matriz da charge.*⁶

Assim podemos dizer que o cartum é uma gag visual, geralmente humorística, de sentido universal e atemporal apresentada em um único quadro. Já a charge, palavra de origem francesa que significa “carregar” ou “ataque” no sentido figurado, também como o cartum, é uma gag visual de vinheta única, mas está ligada à temporalidade, isto é, fatos e situações que fazem ela ter sentido apenas durante uma época ou período, como por exemplo as charges que fazem pilhéria com algum político que está no poder mas podem não fazer sentido nenhum a alguém que a leia alguns anos depois e não conheça o político ou fato satirizado. Sobre a caricatura Gazy Andraus emenda:

*A Caricatura vem do vocábulo italiano “caricare” e significa “carregar”, “exagerar” e embora em nosso país, esteja muito ligada aos desenhos que satirizam rostos, pode estar presente também como a caricaturização de alguma cena ou fato e por isto, na verdade, a Caricatura se torna sinônima de Charge, podendo existir em qualquer uma das três modalidades anteriores, seja o Cartum, a Charge ou as Histórias em Quadrinhos. A caracterização da palavra Caricatura como referente exclusivo da representação cômica de um rosto, advém de um falso atributo semântico, já que a palavra portuguesa “cara”, significa rosto.*⁷

Mas apesar dessas e de outras definições que deixam de fora da categorização as charges e cartuns, outros pesquisadores das HQs, como Edgard Guimarães, acreditam que elas devem também ser englobadas dentro das histórias em quadrinhos como mais uma forma de manifestação das HQs, para ele uma melhor definição de quadrinhos seria “uma forma de expressão artística que tenta representar um movimento através de ima-

⁶ Andraus, Gazy. *Existe o quadrinho no vazio entre dois quadrinhos? (ou: O Koan nas Histórias em Quadrinhos Autorais Adultas)*, São Paulo (dissertação de mestrado defendida no Programa de Pós Graduação em Artes da Unesp), 1999, p.49.

⁷ [Ibid.p.49]

gens estáticas”⁸, esta é uma definição muito genérica e discutível pois abarca um sem número de manifestações artísticas, entretanto Guimarães caracteriza muito claramente sua conceituação abrangente:

*É História em Quadrinhos toda produção humana, ao longo de toda sua História, que tenha tentado narrar um evento através do registro de imagens, não importando se esta tentativa foi feita numa parede de caverna há milhares de anos, numa tapeçaria, ou mesmo numa única tela pintada. Não se restringe, nesta caracterização, o tipo de superfície empregado, o material usado para o registro, nem o grau de tecnologia disponível. Engloba manifestações na área da Pintura, Fotografia, principalmente a fotonovela, do Desenho de Humor como a charge, o cartum, e sob certos aspectos, a caricatura, e até algumas manifestações da Escrita, como as primeiras formas de ideografia, quando o nível de abstração era baixo e ainda não havia uma correspondência entre símbolos escritos e os sons das palavras.*⁹

A definição de Guimarães, se choca de frente com a maioria das definições dos demais teóricos abordados por incluir a vinheta única como possível história em quadrinhos, sendo portanto genérica e abrangente ao extremo. A nós, duas outras definições mais simples e objetivas parecem explicar melhor o que são verdadeiramente as histórias em quadrinhos, a primeira delas é de autoria do pesquisador espanhol Roman Gubern:

*Estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética.*¹⁰

Também é passível de apreciação por sua forma sintética e clara a definição de Antonio Cagnin:

*A história em quadrinhos é um sistema narrativo formado por dois códigos de signos gráficos: a imagem, obtida pelo desenho; [e] a linguagem escrita.*¹¹

Essas duas definições são muito próximas uma da outra e conseguem sintetizar com objetividade o que caracteriza a unicidade das HQs: a união de literatura, imagem e narrativa visual, formando um conjunto único e uma linguagem sofisticada com possibilidades expressivas ilimitadas.

Além da denominação americana “comics” e da brasileira “histórias em quadrinhos”, esta arte tem diversas denominações em outros países, como na França e na Bél-

⁸ Guimarães, Edgard. “Uma Caracterização Ampla Para as Histórias em Quadrinhos e Seus limites com Outras Formas de Expressão”, in *CD-Rom Intercom 1999 – GT Humor e Quadrinhos*, Rio de Janeiro, 1999, p.6.

⁹ [*Ibid.* p.6.]

¹⁰ (“Estrutura Narrativa Formada pela sequência progressiva de pictogramas nos quais podem integrarse elementos de escrita fonética.” Tradução do autor). Gubern, Roman. *El Lenguaje de Los Comics*, Barcelona (Ediciones Península), 1979, p.35.

¹¹ Cagnin, Antonio Luis. *Os Quadrinhos*, São Paulo (Ática), 1975, p.25.

gica, onde são chamadas de *Bande Dessinée* (Tiras desenhadas), *bandas desenhadas* é também o alcunha dado a elas em Portugal; na Itália são chamadas de *Fumetti* (fumaci-nha - numa alusão ao balão de fala); intitulam-na *historieta* na Argentina e demais países da América Latina com exceção do Brasil. Na Espanha podem ser chamadas também de *bandas desenadas* ou mais popularmente TBO, nome de uma famosa revista em quadrinhos espanhola, como também temos no Brasil o termo popular *gibi*, já no Japão recebem o nome de *Mangá*.

Dentre todas essas denominações muitos pesquisadores defendem que o termo brasileiro “histórias em quadrinhos” é o que melhor nomeia esta arte, pois não se refere a um gênero, como o americano *comics*, nem a um elemento da linguagem como o italiano *Fumetti* e também é mais genérico que o termo usado na França e Portugal: *bandas desenhadas*, que se refere somente a uma das formas múltiplas de manifestação midiática dos quadrinhos – a tira. Assim o termo brasileiro congrega o aspecto narrativo na palavra “histórias” a um dos principais elementos da sintaxe das HQs: Os “quadrinhos” ou vinhetas; como o termo quadrinhos é sempre usado no plural ele se coaduna perfeitamente com as definições de que as HQs são formadas por uma sequência de duas ou mais imagens e nunca só um quadrinho. Talvez o único porém da denominação brasileira seja o fato do termo “quadrinhos” estar na forma diminutiva o que acaba trazendo um caráter pejorativo a ele. Uma denominação mais interessante que sugerimos poder substituir a atual seria “História em Vinhetas”, manteria toda a carga conceitual do termo histórias em quadrinhos e tiraria o seu caráter pejorativo, substituindo o termo no diminutivo “quadrinhos” pelo seu sinônimo “vinhetas”- palavra derivada do termo espanhol *viñeta*, usado para definir o quadrinho naquela língua.

Todas essas nomenclaturas, definições e conceitos que tentam condensar o que são as HQs são uma prova de sua importância como arte e meio de expressão e salientam o interesse crescente no estudo de sua linguagem e dos elementos que a compõem, linguagem que atualmente tem sido utilizada em grande parte pelos quadrinhistas que decidiram migrar ou experimentar criar quadrinhos utilizando os recursos hipermidiáticos que a Internet oferece, fundindo a sintaxe das HQs tradicionais com os novos elementos que a hipermídia dispõe.

1.2. HQs: Uma Arte Consolidada.

Ao longo do século XX as histórias em quadrinhos sempre mantiveram uma relação íntima com outras artes, o nascimento de sua forma moderna é praticamente simultâneo ao do cinema e eles sempre estiveram conectados de alguma forma. Cineastas de valor reconhecido como Charles Chaplin e Fellini, sempre deixaram claro o seu fascínio e admiração pelos quadrinhos, o segundo inclusive é o autor do roteiro da HQ *Viagem A Tulum* desenhada pelo notório quadrinhista italiano Milo Manara. Steven Spielberg confessou que as aventuras da personagem *Tio Patinhas*, criado por Carl Barks para os estúdios de Walt Disney, serviram de inspiração para que ele criasse sua série de filmes de sucesso *Indiana Jones*.

Os ângulos de câmera inusitados utilizados nas HQs da personagem *Spirit* de Will Eisner chegaram a influenciar Orson Welles em seu clássico *Cidadão Kane*. Ao longo do século passado diversas HQs famosas foram transportadas para a tela do cine-

ma, gerando seriados e filmes de sucesso, entre eles *Flash Gordon*, *Dick Tracy*, *Batman* e mais recentemente *Asterix*. Artistas dos quadrinhos também têm participado ativamente do universo do cinema criando *story boards*, cenários, design de produção e roteiros, como no caso dos filmes *Alien*, *O Oitavo Passageiro* e *Blade Runner* do diretor Ridley Scott, dois marcos da ficção científica cinematográfica que contaram com a participação ativa de artistas notorizados pela revista em quadrinhos francesa *Metal Hurlant*. Em *Alien*, o roteiro ficou a cargo de Dan O'Bannon, os desenhos da nave Nostromo e das roupas dos astronautas nas mãos de Moebius e o design do monstro, premiado com o oscar, ficou a cargo de H.R. Giger; todos eles artistas da *Metal Hurlant*. Em *Blade Runner*, Ridley Scott preferiu apenas usar os quadrinhos publicados na *Metal Hurlant* como referência e foi posteriormente acusado de plágio por alguns pois o visual e certos elementos do filme lembram muito a HQ *The Long Tomorrow*, de autoria de O'Bannon e Moebius. Outro quadrinhista europeu famoso, o iugoslavo Enki Bilal, também trabalha como cineasta, tendo dirigido alguns filmes que levam para a tela de cinema a atmosfera densa e intrigante de seus luxuosos álbuns de ficção científica.

No ano 2000 os irmãos Larry & Andy Wachowski, egressos do mundo dos quadrinhos, fizeram grande sucesso com o primeiro filme que dirigiram, o notório *Matrix*, que antes de ir para as telas teve sua concepção toda elaborada no formato de uma história em quadrinhos feita por vários artistas do mercado norte americano de HQs. Além desses exemplos poderíamos nos estender ainda citando dezenas de outros, até mesmo em nosso país um dos filmes brasileiros infantis de maior sucesso recente foi *O Menino Maluquinho*, baseado na personagem da notória revista em quadrinhos de mesmo nome criada pelo quadrinhista Ziraldo.

Para Will Eisner¹² as histórias em quadrinhos seriam, verdadeiramente, precursoras da criação cinematográfica, já Roman Gubern declara:

*Las convergencias entre el arte cinematográfica y los comics son tan numerosas que seria imposible catalogarlas(...)Robert Benayoun ha señalado que "los primeros cineastas fueron dibujantes y animadores, como Méliès, Winsor MacCay, Bud Fisher y Pat Sullivan."*¹³

Essa relação de irmandade com o cinema é tão verdadeira que os quadrinhos utilizam a mesma terminologia para definir a planificação(plano médio, plano geral, *close-up*, etc.). Por tratar-se de uma linguagem icônico-literária, as HQs também mantêm uma certa relação com outras artes como a pintura, o teatro, a fotografia e a televisão.

Muitos pintores renomados declararam sua admiração pela linguagem das HQs, entre eles Picasso que certa vez lamentou-se por nunca ter feito quadrinhos em sua vida. O movimento da *Pop Art* que eclodiu nos Estados Unidos em fins da década de 1960 em muitos momentos buscou inspiração nas HQs, sobretudo algumas telas notórias de Liechtenstein onde a iconografia dos quadrinhos incluindo balões e onomatopéias era o

¹² Eisner, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*, São Paulo (Martins Fontes), 1989, p.5.

¹³ ("As convergências entre a arte cinematográfica e os quadrinhos são tão numerosas que seria impossível catalogarlas. Robert Benayoun assinalou que os primeiros cineastas foram desenhistas e animadores, como Méliès, Winsor MacCay, Bud Fisher e Pat Sullivan". Tradução do autor). Gubern, Roman. *El Lenguaje de Los Comics*, Barcelona (Ediciones Península), 1979, p.91.

elemento central. A obra prima de Max Ernst, o romance em colagem *A Week of Kindness*, composto por uma sequência de 182 imagens, guarda uma relação direta com as histórias em quadrinhos. Muitos quadrinhistas também têm prestado homenagem e declarado sua admiração pela obra de pintores em suas HQs, entre essas homenagens vale destacar a prestada pela revista francesa *Pilote*, que publicou HQs, supostamente desenhadas pelos mestres da pintura moderna Mondrian, De Chirico & Picasso em uma de suas edições. Muitos artistas dos quadrinhos tem seu traço influenciado por movimentos da pintura, como é o caso de Philippe Druillet que chegou a trabalhar como assistente de Salvador Dali e incorpora uma certa dose de surrealismo em suas obras.

A relação das histórias em quadrinhos com o teatro é assim expressa por Gubern:

*Com el teatro tienen en común los comics la "acción dialogada", y esta relación es tan obvia que los primeros dibujantes de comics permanecieron en gran medida sujetos a una estética teatralizante, que les llevaba a mostrar a los personajes de cuerpo entero (plano general)(...) esta técnica rudimentaria fue también la del cine primitivo(de Méliès, por ejemplo) (...).*¹⁴

Algumas histórias em quadrinhos também têm servido como base para o desenvolvimento de peças teatrais, como é o caso do álbum *Guerra das Idéias*¹⁵, do quadrinhista Flávio Calazans que gerou uma montagem teatral baseada em suas HQs, onde o autor nos dá um panorama das idéias humanas da pré-história até a sociedade robótico-telemática do futuro.

Desde o surgimento das HQs modernas muitos artistas têm usado a fotografia como recurso básico para composição de cenas e personagens, mesmo mestres como o americano Alex Raymond, artista responsável pelos clássicos *Flash Gordon* & *Rip Kirby*, utilizavam largamente esse recurso para comporem os seus quadrinhos. É o que nos revela o pesquisador e quadrinhista Alvimar dos Anjos¹⁶ em artigo onde inclui amostras de fotos utilizadas por Raymond para compor quadrinhos de *Rip Kirby*, Alvimar também utiliza, algumas, vezes, o recurso fotográfico para auxiliar na criação de suas HQs de arte realista. As fotonovelas, sem sombra de dúvidas uma forma de HQs, também foram muito populares em vários países do mundo nas décadas de 1960 e 70.

Para McLuhan¹⁷, assim como a televisão, as histórias em quadrinhos são um meio de comunicação de massa caracterizado como "frio", pois exigem uma maior participação do leitor que, no caso das histórias em quadrinhos, deve completar mentalmente os espaços narrativos existentes entre os quadros. Como o cinema, a TV também

¹⁴ ("Com o teatro têm em comum os quadrinhos a 'ação dialogada', e esta relação é tão obvia que os primeiros desenhistas de quadrinhos permaneceram em grande medida sujeitos a uma estética teatralizante, que os levava a mostrar os personagens de corpo inteiro (plano geral)(...) esta técnica rudimentar foi também a do cinema primitivo(de Méliès, por exemplo). Tradução do autor). Gubern, Roman. *El Lenguaje de Los Comics*, Barcelona (Ediciones Península), 1979, p.83.

¹⁵ Calazans, Flávio. *Guerra das Idéias*, João Pessoa (Marca de Fantasia), 4ª.ed. 2001.

¹⁶ Anjos, Alvimar Pires dos. "Correio Factus", in *Factus*, Campinas (Flocus Studium), nº 4, 1986, pp.5-6.

¹⁷ McLuhan, Marshall. *Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem*. São Paulo (Cultrix), 1969.

tem utilizado personagens de HQs para criar séries televisivas de sucesso, como o seriado americano de *Batman & Robin* dos anos sessenta que ficou conhecido também por utilizar onomatopéias para encobrir as cenas de violência. Muitos anúncios publicitários da TV usam elementos da linguagem dos quadrinhos como referencial, como é o caso de uma campanha da cervejaria brasileira Bhrama, veiculada no ano 2000 que utilizou o balão de pensamento em suas peças televisivas e impressas.

No início da HQ moderna, o principal gênero era o humorístico, por isso elas foram alcunhadas de *Comics* nos Estados Unidos, mas o potencial expressivo das HQs não demorou a revelar-se e muito rapidamente, já nas primeiras décadas do século XX, outros gêneros de HQs foram surgindo. Na década de 1930, considerada a “década de ouro” das HQs norte americanas, ocorreu a consolidação de gêneros como a aventura, a ficção científica, o policial, as histórias de guerra, de cavalaria, de faroeste, etc, nessa época surgem os quadrinhos de inspiração neoclássica com cenários muito bem acabados como podemos ver em *Tarzan* de Harold Foster, *Flash Gordon* de Alex Raymond, entre outros. As HQs passam a ser exploradas em todo o seu potencial narrativo, sendo lidas e admiradas por pessoas de todas as faixas etárias, além de abarcarem toda a variedade possível de gêneros as HQs também aos poucos vão atraindo públicos das mais variadas faixas etárias, da criança ao adulto.

Desde a década de 1950 surgem nos EUA trabalhos voltados para um público mais intelectualizado como as HQs de Jules Feiffer e de Charles Shultz. Posteriormente eclode o movimento *underground* das HQs americanas que revelou entre outros talentos Robert Crumb, autor de HQs viscerais com críticas profundas ao chamado *American way of Life*. Já na Europa, desde o início os artistas dos quadrinhos perceberam o potencial ilimitado dessa arte e investiram em trabalhos mais elaborados e pesquisados, muitos deles passando a publicar álbuns luxuosos que são distribuídos em livrarias para serem consumidos por um público de padrão cultural elevado. Revistas periódicas como a italiana Linus e a francesa Pilote foram importantes veículos para revelar novos talentos da HQ europeia que posteriormente vieram a ter seus trabalhos veiculados em álbuns como é o caso dos quadrinhistas Guido Crepax, Moebius, Philippe Druillet, Milo Manara, entre outros.

Como no caso do cinema, surgem as HQs de arte, também chamadas de HQs de autor que se diferenciam da produção comercial descartável. Essas HQs se caracterizam por refletirem o ideário do autor, além disso exploram o potencial da linguagem dos quadrinhos, apresentam traço pessoal, narrativas mais complexas e geralmente são desenhadas por um único autor que escreve o roteiro e se encarrega dos desenhos, ocorrendo também esporadicamente casos de HQs autorais feitas em parceria por roteiristas e desenhistas. Esses trabalhos se diferenciam enormemente do dito quadrinho comercial, ou seja, a produção de quadrinhos destinada a suprir a demanda de mercado e comprometida apenas com o lucro e com as ondas de consumo que se sucedem intermitentemente, os quadrinhos comerciais na maioria dos casos são encomendados pelos grandes estúdios, feitos por verdadeiras equipes, numa linha de produção que envolve diversas etapas como: argumento, roteiro, diálogos, rascunho a lápis, arte final, cor e letreiramento, cada uma dessas etapas feita por pessoas diferentes que seguem regras ditadas pela editora e tem prazos rígidos para entregar seus trabalhos. São HQs em que geralmente o que importa é a personagem e nunca o autor que está escrevendo ou desenhando

o trabalho. Não há pesquisa de linguagem, os roteiros são cheios de clichês e o desenho procura copiar o padrão vigente da época – como ocorreu no ano 2000 com a invasão do traço no estilo Japonês, o Mangá, levando desenhistas comerciais a copiarem esse estilo tanto nos Estados Unidos quanto no Brasil.

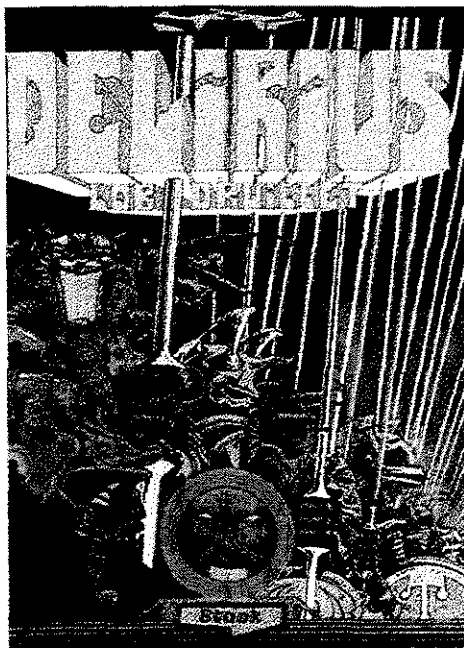


Fig. 2 – Capa do álbum *Delirius* de Philippe Druillet

São nas obras dos quadrinhistas autorais que os quadrinhos alcançam a sua maior expressividade e é nelas que vemos confirmada a importância das HQs como forma artística. A HQ de expressão autoral existe desde os primórdios do surgimento dessa linguagem e gênios desta arte têm sido revelados por diversos países de todos os continentes, desde o já citado Winsor MacCay e de sua obra prima do início do século XX *Little Nemo*, passando por trabalhos de outros americanos como Alex Raymond, Jules Feiffer, Robert Crumb, Frank Miller, dos europeus Hergê, Guido Crepax, Caza, Philippe Druillet, Alan Moore, Bilal, do japonês Osamu Tezuka, do argentino Quino e dos brasileiros Lourenço Mutarelli, Gazy Andraus e Antônio Amaral. A HQ *Maus*, narrando as atrocidades do holocausto nazista, criada por Art Spiegelman em 1992, chegou a ser premiada com o prêmio Pulitzer pela grande expressividade e singularidade com que relatou tal acontecimento. É nos quadrinhos autorais que surgem os trabalhos de vanguarda e de exploração da linguagem como na obra polêmica e bela do quadrinhista francês Philippe Druillet, sobre *Delirius*, uma dos notórios álbuns desse artista, Marco Aurélio Luchetti nos diz:

*Para nós, é até difícil falar sobre Druillet e sobre um trabalho de tamanha importância e de tão elevado nível artístico quanto Delirius, as palavras não conseguem expressar de forma adequada sua grandeza. (...) Hábil ilustrador, Druillet mostrou toda sua perícia neste trabalho, manipulando com precisão a cor dentro da estrutura narrativa da história. Concebeu cada página como um todo, onde a trama se integrou num estilo gráfico que deu uma nova dimensão à fragmentação dos elementos no interior da prancha.*¹⁸

Em seu álbum *Le Sarcophage*, lançado em março de 2001 pela editora francesa Dargaud, os quadrinhistas Enki Bilal (ilustração) e Pierre Christian (texto) imaginam um museu de horrores para representar o século XX, dentre as várias salas do museu eles incluem uma espécie de “sepultura ideológica”, que segundo o autor serviria para:

¹⁸ Luchetti, Marco Aurélio. *A Ficção Científica nos Quadrinhos*, São Paulo (Edições GRD), 1991, p.119.

*Por meio de retratos, ou mais exatamente restos de Stálin, Lênin, Pol Pot e muitos outros, esse espaço terá como objetivo lembrar ao jovem público internacional, cujas bases históricas podem ser muito frágeis ou limitadas, o caráter ilusório de diversas construções políticas e ideologias consideradas durante algum tempo representantes de um “amanhecer grandioso” da humanidade.*¹⁹



Fig. 3 – Página de HQ do quadrinhista brasileiro Antônio Amaral

uma certa dose de abstracionismo e ainda a figuras baseadas em lendas e mitos regionais. Ele desenvolveu uma cosmogonia própria unindo seu inusitado traço a textos que fazem referências à física quântica, à química orgânica e também a expressões de cunho regionalista. Amaral encontra dificuldades em publicar seu trabalho no circuito comercial devido ao grau de experimentalismo e inovação de sua obra, sendo obrigado a se auto publicar. A respeito da obra de Antônio Amaral, Flávio Calazans acrescenta:

Seu traço veloz e manchado chega a graus “insuportáveis” de abstração, de economia, excitando o hemisfério direito do cérebro do leitor e instaurando sua estética da abstração para a linguagem dos quadrinhos, histo-

Trata-se de uma narrativa em linguagem requintada que mistura fatos políticos e sociais reais da história humana a outros fictícios criados pelo autor, as imagens são explosivas e surreais construindo uma iconografia visual insólita e criativa. Sem nenhuma dúvida este trabalho é mais uma prova de que as HQs são uma arte, em resenha do trabalho feita para o jornal Gazeta Mercantil, o crítico Marcelo Rezende conclui dizendo que *Le Sarcophage* é uma história em quadrinhos não só para adultos. Mas para toda uma civilização.²⁰

No Brasil o quadrinhista piauiense Antônio Amaral talvez seja um dos artistas que mais explora os limites da linguagem quadrinhística, produzindo uma obra sem precedentes, onde ele funde um traço com influências da escrita automática dos surrealistas, a

¹⁹ Christian, Pierre. Cit. in Rezende, Marcelo. “O Horror, O Horror – Os artistas Enki Bilal e Pierre Christian apresentam sua perversa projeção do futuro”, in *Gazeta Mercantil*, Caderno da Gazeta Mercantil, São Paulo, 16 de março, 2001, p. 12.

²⁰ [ibid.p.12]

*ricamente 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. E este vocábulo pessoal que lembra Augusto de Campos é exercício do hemisfério esquerdo do cérebro do leitor, exigindo repertórios variados, estéticos, sofisticados.*²¹

Estes são apenas alguns exemplos de artistas que vêm enfatizar a importância da inclusão das histórias em quadrinhos na categoria de arte, poderíamos apontar outros inúmeros exemplos de artistas talentosos que resolveram abraçar as HQs como forma de expressão. Quadrinhistas que dignificam o título de “Nona Arte” dado às histórias em Quadrinhos.

1.3. Diferentes Manifestações Midiáticas.

Caracterizadas como meio de comunicação de massa as HQs se manifestam de diversas formas, sendo a imprensa a mais usual: página dominical, tira de jornal e revista periódica. Entretanto podemos apontar diversas outras manifestações midiáticas dessa arte como as *graphic novels* e álbuns, os manuais didáticos, os *story boards* e os Fanzines, também formas impressas e ainda algumas outras formas experimentais como a chamada *Video BD*, a HQ Radiofônica e a HQ ao Vivo, sem contar os novos formatos digitais CD-ROM & Internet.

Falaremos rapidamente sobre cada uma dessas formas, com exceção dos formatos digitais CD-ROM e Internet que serão detalhados nos próximos capítulos.

- **A Página Dominical** – Esta é a primeira forma de publicação das HQs modernas, antecedendo até à tira. No início do século XX diversos jornais americanos passaram a incluir em seus suplementos dominicais algumas páginas de quadrinhos. Geralmente os autores dispunham de uma única página inteira para desenvolver a HQ ou um capítulo da mesma, *Little Nemo In Slumberland* de Winsor MacCay foi uma das HQs que ganhou notoriedade nesse formato.
- **A Tira de Jornal** – Também foi uma das primeiras formas de veiculação das HQs modernas, nasceu no início do século XX nos Estados Unidos e até hoje é muito popular em jornais do mundo todo. Em alguns países da Europa como França e Portugal, o nome dado às HQs é Banda Desenhada, uma referência direta a essa forma de publicação das HQs. É caracterizada pelo formato horizontal composto por apenas uma coluna de quadrinhos enfileirados, na maior parte das vezes o número de quadrinhos ou vinhetas fica entre 2 e 4, mas pode variar em alguns casos. Publicadas em preto e branco ou em cores, podem conter uma nar-

²¹ Calazans, Flávio M. de Alcântara. “O Hiperespaço Elementar Mutável”, in *Hipocampo*, Teresina (Edições Pulsar), nº 2, 2001, p.4.

ração completa ou seriada com periodicidade variada, geralmente sendo diárias (*daily strips*) ou semanais.

- **A Revista Periódica ou *Comic Book*** – Roman Gubern²² nos informa que a primeira revista em quadrinhos foi publicada no ano de 1929, nos Estados Unidos, era intitulada *The Funnies* e reeditava quadrinhos já publicados nos jornais da época. Com o sucesso comercial desse título vários outros foram surgindo e em pouco tempo a revista periódica (semanal, quinzenal, mensal) tomou conta das bancas americanas e depois veio a difundir-se pelo mundo. Com os ditos *comic books* os artistas começaram a ter mais páginas para desenvolver suas histórias, o que modificou significativamente vários elementos que até então compunham a linguagem das HQs. Ainda hoje são uma das formas de maior difusão dos quadrinhos, caracterizam-se também pelas grandes tiragens e distribuição em bancas de jornais. No Brasil temos a série de revistas dos estúdios Mauricio de Souza como o grande destaque comercial nacional desse segmento.
- **Álbuns & *Graphic Novels*** – Diferentes das revistas periódicas distribuídas em bancas, os álbuns lembram mais livros, tanto no formato como na distribuição. Geralmente constituem-se de edições bem cuidadas, com papel de qualidade, arte refinada e encadernação luxuosa, são trabalhos bem elaborados, que muitas vezes levam mais de um ano para serem desenhados pelos autores, são distribuídos em livraria visando um público mais intelectualizado. Os álbuns são uma das formas mais difundidas das HQs na Europa, pois naquele continente o aspecto artístico dos quadrinhos foi valorizado primeiro que nos outros. O termo *Graphic Novel* (Romance gráfico) foi criado pelo artista americano Will Eisner para batizar um de seus trabalhos, a HQ “No Coração da Tempestade” que visava atingir um público leitor mais refinado, sendo publicada no formato livro, com lombada quadrada e papel de melhor gramatura, desvinculando-a do tradicional formato descartável dos *comic books*. O termo se notorizou nos Estados Unidos durante os anos oitenta, quando ocorreu o boom da HQ autoral naquele país, desencadeado pela história em quadrinhos “O Cavaleiro das Trevas” de Frank Miller. Depois dela várias HQs de autor passaram a ser publicadas em encadernações luxuosas, destacando na capa o nome dos autores e não das personagens. Na verdade os norte americanos não estavam inventando nada de novo, pois as *Graphic Novels* nada mais são do que uma manifestação tardia nos mesmos moldes dos álbuns europeus.
- **Fanzines** – A palavra tem origem no termo *Fanatic Magazines* (revistas de fãs), surgiram como publicações independentes onde fãs de personagens de quadrinhos, seriados de cinema e TV, ficção científica literária, etc, escreviam artigos sobre seus ídolos. Com o tempo passaram a difundir trabalhos de autores novos e ainda não publicados, posteriormente também começaram a publicar trabalhos de

²² Gubern, Roman. *El Lenguaje de Los Comics*, Barcelona (Ediciones Península), 1979, p.49.

artistas recusados pelas editoras. Atualmente os fanzines de quadrinhos, ou revistas alternativas de quadrinhos como preferem alguns, existem em grande quantidade na Europa e nas Américas, abarcando também outros continentes. Têm como característica a liberdade de expressão dos quadrinhistas por não estarem sujeitos às leis que regem o mercado das HQs, são publicações de tiragens reduzidas, distribuídas pelo correio entre aficionados e autores de quadrinhos. Muitos deles funcionam como verdadeiros laboratórios de exploração da linguagem dos quadrinhos. No Brasil são responsáveis por grande parte da publicação de autores vanguardistas que quase nunca encontram apoio nas editoras oficiais devido às inovações de linguagem apresentadas em seus trabalhos, entre esses quadrinhistas podemos encontrar: Antônio Amaral, Gazy Andraus, Henry Jaepelt, Flávio Calazans e Erika Saheki.

- **Manuais Didáticos** – Muito já foi dito sobre o potencial didático das HQs por unirem imagem e texto, expressão visual e escrita. Esse potencial tem sido explorado desde o seu surgimento, servindo como linguagem para elaboração de manuais e cartilhas para os mais diversos fins. Will Eisner serviu o exército americano durante a Segunda Guerra Mundial, desenhando manuais didáticos em quadrinhos para as mais diversas funções, entre eles manuais que explicavam a descarga e montagem de ogivas. Campanhas estatais de combates à doenças como a Aids geralmente lançam mão desse formato de HQs como recurso didático. A característica principal desses trabalhos é a objetividade da mensagem e o esquematismo, visando descomplicar ao máximo a apreensão da informação pelo leitor.
- **Story Boards** – Os *story boards* são seqüências imóveis de cenas que servem como ponte entre o roteiro do filme e a fotografia final, funcionam como indicações para as tomadas, sugerindo ângulos de câmera, cenário, etc. São mais um elemento de ligação entre a linguagem das HQs e o cinema.
- **Vídeo BD ou BD Clip (HQ em Vídeo)** – A revista francesa *L'Art Vivant*²³ traz em um de seus números, um relato de algumas experiências de transposição de álbuns de HQ (popularmente chamadas de BDs na França – abreviatura de *Bande Dessinée*) para o formato de vídeo clipe, utilizando como ferramenta principal alguns recursos de digitalização e efeitos visuais criados em computador. Essas experimentações tiveram cabo durante o ano de 1985 na França quando o quadrinhista Enki Bilal auxiliado pelo videasta Jean Michel Girones realizaram um clip de vídeo usando como base os croquis de Bilal desenhados para compor seu álbum de HQ “Los Angeles”. Os autores frisaram que seu trabalho não tinha nada a ver com os tradicionais clipes musicais e sim fundia a linguagem das HQs com a linguagem do vídeo clip, utilizando os efeitos digitais como elementos de composição dessa linguagem, criando um novo campo de investigação estética que unia o vídeo à história em quadrinhos. Nesse mesmo ano a equipe de produção do estúdio audiovisual da biblioteca municipal de Toulon, composta por

²³ Key, B. “Clap Sur La B.D. Clip”, in *L'Art Vivant*, Paris, février 1985, pp. 24-25.

Alain Aubert, Mourad Boudjellal, Frédérique Guindon e Jean-Paul Vasseur, realizaram uma decupagem rigorosa do álbum *Salambô*, do quadrinhista Phillipe Druillet, criando um vídeo clip de seis minutos e trinta e seis segundos. Esse clip, segundo seus autores traz uma nova forma de apresentar a narrativa visual do álbum, imprimindo um ritmo diferenciado a ela, inserindo no vídeo a marca de seus autores. Essas experiências, ao que parece, não tiveram continuidade.

O quadrinhista norte americano Will Eisner realizou um experimento semelhante de adaptação de HQs para o vídeo, no ano de 1993 ele foi convidado pela televisão pública dos Estados Unidos para criar programas que ajudassem na alfabetização de crianças, já que a opinião pública acusava a TV de estar destruindo a habilidade de leitura. Eisner optou por adaptar um dos maiores clássicos da literatura americana, o livro *Moby Dick* de Herman Melville, para o vídeo, criando uma espécie de HQ filmada onde os textos e balões vão se sobrepondo às imagens, o projeto também envolvia a adaptação de outros clássicos da literatura mas por falta de verbas não teve continuidade.

- **HQ Radiofônica e HQ ao Vivo** – Estas foram duas tentativas de transposição da linguagem dos quadrinhos para outros meios capitaneadas pelo artista e pesquisador brasileiro das HQs Gazy Andraus. Em março de 2000 o quadrinhista Andraus realizou a experiência de transposição das HQs *Esquizofrenia das Agradáveis* de Xalberto e *Um Diálogo Além do Humano* de sua própria autoria para o rádio, na verdade o artista criou uma narração multifacetada acompanhada de efeitos sonoros feitos exclusivamente para ela, lembrando em muito as antigas novelas radiofônicas, essa transposição foi realizada na Rádio Universitária AM de Goiânia. Andraus também realizou uma performance que intitulou de “HQ ao Vivo” como parte de sua dissertação de mestrado²⁴ defendida no Instituto de Artes da Unesp (Universidade Estadual Paulista), ao que tudo indica, nessa performance ele tentou representar, como nos quadrinhos, a simultaneidade dos momentos passado, presente e futuro numa única cena.

²⁴ Andraus, Gazy. *Existe o quadrinho no vazio entre dois quadrinhos? (ou: O Koan nas Histórias em Quadrinhos Autorais Adultas)*, São Paulo (dissertação de mestrado defendida no Programa de Pós Graduação em Artes da Unesp), 1999.

1.4. Principais elementos que compõem a linguagem das HQs.

Nesse tópico iremos apresentar de maneira sintética os principais elementos que compõem a estrutura da linguagem dos quadrinhos, caracterizando a sua singularidade expressiva e artística. Como já dissemos anteriormente a estrutura básica de uma história em quadrinhos é a união da imagem com o texto, o que gera no leitor uma necessidade de interpretação visual (planos, perspectivas, luz e sombra, traço, etc.) aliada a uma interpretação literária (gramática e sintaxe da língua em que a HQ foi escrita), essas interpretações processam-se mutuamente na mente do leitor.

As HQs tradicionais, foram ao longo do século XX agregando a sua gramática visual uma série de imagens simbólicas que aos poucos iam adquirindo um sentido global para o público leitor, constituindo-se de formas reconhecíveis e características das HQs. Sobre esses elementos Will Eisner escreve:

*Em sua forma mais simples, os quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando são usados vezes e vezes para expressar idéias similares, tornam-se linguagem – uma forma literária se quiserem. E é essa aplicação disciplinada que cria a gramática da Arte seqüencial.*²⁵

O texto aparece nas HQs com uma função diferenciada da dos textos literários, onde além de compor os diálogos, também é usado para descrever cenários. Nas HQs as imagens substituem a descrição de cenários, das características físicas dos personagens e de outros dados visuais que são representados pelo desenho. Muitas vezes o texto é até dispensado pelo autor, pois apesar de ser um elemento importante da linguagem dos quadrinhos, ele não é indispensável para a criação de uma HQ, o mesmo não se pode dizer dos desenhos. A respeito da função da palavra escrita nas HQs Will Eisner nos diz:

*Quando palavra e imagem se “misturam”, as palavras formam um amálgama com a imagem e já não servem para descrever, mas para fornecer som, diálogo e textos de ligação.*²⁶

Em sua forma mais comum as HQs são compostas por uma estrutura seqüencial narrativa formada por unidades significativas básicas às quais denominamos “quadrinhos” ou “vinhetas”, sua leitura, no ocidente, é feita prioritariamente da esquerda para a direita e de cima para baixo, como na escrita (no oriente essa leitura segue a orientação prioritária da direita para a esquerda e de cima para baixo). Gubern²⁷ divide as HQs em três grupos significativos, a “macrounidade significativa” seria a página inteira (tira,

²⁵ Eisner, Will. *Quadrinhos e arte seqüencial*, São Paulo (Martins Fontes), 1989, p.8.

²⁶ [Ibid. p.122]

²⁷ Gubern, Roman. *El Language de Los Comics*, Barcelona (Ediciones Península), 1979, pp.110-111.

etc), a “unidade significativa”, o quadrinho e a “microunidade significativa”. todos os elementos que compõem e se integram ao quadrinho (como o requadro, balão de fala, onomatopéia, etc.). O espaço existente entre um quadrinho e outro, comumente chamado de “sarjeta” é responsável por uma das principais características da linguagem das HQs : a elipse narrativa, que detalharemos em breve.

A relação entre tempo e espaço nas histórias em quadrinhos é muito estreita pois geralmente o segundo define o primeiro, ou seja, o espaço geométrico e a diagramação dos quadrinhos na página irão influenciar enormemente na percepção temporal da narrativa, esta relação só existe, nesses parâmetros, nas histórias em quadrinhos. Outros elementos importantes que compõem a gramática básica das HQs são: o enquadramento, o balão de fala e as linhas cinéticas. Abaixo trataremos brevemente desses elementos que unidos estruturam a linguagem dos quadrinhos compondo sua singularidade.

1.4.1. A Percepção Visual Global.

Talvez uma das características mais singulares e interessantes das HQs seja a sua *gestalt*, a percepção visual da forma das HQs, pois isso as diferencia profundamente de outras narrativas visuais como o cinema e o desenho animado. Os quadrinhos são a única forma narrativa onde temos uma consciência visual simultânea de passado, presente e futuro, pois enquanto nossa fôvea está concentrada no quadrinho que estamos lendo(momento presente da narrativa) a visão periférica está varrendo os quadrinhos anteriores (o passado da narrativa) e os posteriores (o futuro da narrativa) da página ou tira. Isso não acontece no cinema nem na animação onde o que ocorre é uma sucessão de imagens em movimento, onde podemos visualizar apenas o instante narrativo presente.

1.4.2. As Elipses.

A Elipse é uma das bases narrativas dos quadrinhos, pois constitui-se dos trechos da sequência que completamos mentalmente. Em línguas entendemos por “elipse” a figura de linguagem que consiste na omissão de uma ou mais palavras na oração, cujo sentido é subentendido; portanto à semelhança da linguagem escrita, nos quadrinhos temos a estrutura elíptica narrativa que é composta pelas imagens (constituintes da continuidade espaço-temporal) que são omitidas entre um quadrinho e outro, levando-nos a completar mentalmente estes espaços narrativos que estão subentendidos, gerando uma leitura elíptica permanente de toda a narrativa quadrinhizada. Roman Gubern resume o efeito elíptico das HQs:

*La articulación de viñetas permite una supresión de redundancias y de tiempos muertos, a la vez que posibilita al lector la restitución del “continuum” narrativo.*²⁸

²⁸ (“A articulação de quadrinhos permite uma supressão de redundâncias e de tempos mortos, uma vez que possibilita ao leitor a restituição do ‘continuum’ narrativo”. Tradução do autor). Gubern, Roman. *El Lenguaje de Los Comics*, Barcelona (Ediciones Península), 1979, p.117.

As HQs dependem desse efeito elíptico para existirem e é a ele que se deve atribuir a participação mais efetiva do leitor na narrativa, pois sem essa complementação mental dos espaços “vagos” na seqüência entre um quadrinho e outro ela não poderia configurar-se. É devido a esse efeito elíptico que McLuhan²⁹ classifica as HQs como um meio de comunicação “frio”, exigindo uma maior participação do leitor.

1.4.3. O Tempo Nos Quadrinhos.

Nas histórias em quadrinhos a vinheta, ou quadrinho, como preferimos dizer em português, além de ocupar um espaço, também representa o espaço físico da narrativa e tem a função de definir o tempo transcorrido, isso devido há algumas convenções adotadas para a sua leitura que levam um quadrinho maior a representar também um maior período de tempo transcorrido, assim, podemos concluir que o tempo é de certa forma espacializado na narrativa quadrinhística. Nas HQs temos a ação narrativa decomposta em vários quadrinhos que de acordo com seu formato ajudarão a definir o tempo transcorrido na narrativa: 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 desta forma padrões temporais narrativos menores ou maiores. Para Will Eisner:

*O ato de enquadrar ou emoldurar a ação não só define o seu perímetro, mas estabelece a posição do leitor em relação à cena e indica a duração do evento. Na verdade, ele “comunica” o tempo.*³⁰

Eisner chega a comparar uma tira de quadrinhos a uma mensagem grafada em código Morse ou escrita musical, pois todas essas formas visuais incluem o tempo na sua expressão. Outros pesquisadores dos quadrinhos também têm refletido sobre essa questão do tempo nas HQs, entre eles Scott McCloud que chega a afirmar: *O espaço é pros quadrinhos o que o tempo é pro filme.*³¹

McCloud³² também acredita que no processo de aprendizado da leitura das HQs, aprendemos a perceber o tempo “espacialmente”, ele considera o tempo e o espaço nos quadrinhos como uma única coisa. O autor define várias categorias de transição quadro a quadro para os quadrinhos de acordo com o grau de “conclusão mental” exigido pelas seqüências., como por exemplo, um piscar de olhos de uma personagem apresentado numa seqüência de dois quadrinhos exige um grau mínimo de conclusão mental do leitor, enquanto um quadrinho mostrando um homem pré-histórico seguido de outro com um robô representará um grande lapso temporal que levará o leitor a concluir que muito tempo se passou.

²⁹ McLuhan, Marshall. *Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem.* São Paulo (Cultrix), 1969.

³⁰ Eisner, Will. *Quadrinhos e arte seqüencial.*, São Paulo (Martins Fontes), 1989, p.28.

³¹ McCloud Scott. *Desvendando os Quadrinhos*, São Paulo (Makron Books), 1995, p7.

³² [Ibid. pp.100-114]

1.4.4. O Enquadramento.

Como foi dito no tópico anterior o enquadramento é o responsável por emoldurar o tempo nos quadrinhos, mas além disso ainda é o elemento visual que mais fortemente caracteriza as HQs. Pois de certa forma a própria página (ou tira) já por si só constitui o primeiro enquadramento da história em quadrinhos, e como no caso da tela para a pintura, representa uma delimitação esquemática bidimensional do espaço infinito do mundo real. Com isso podemos concluir que as HQs do suporte papel necessitam para sua existência de pelo menos três elementos básicos: a tinta, o papel e o enquadramento que definirá o espaço e tempo da narrativa.

Na sua forma tradicional as HQs são compostas por uma sucessão de quadrinhos formados, geralmente, por requadros responsáveis pela delimitação espaço-temporal da história. No início os artistas das HQs dispunham quadrinhos de mesmo formato e tamanho para enquadrar os vários momentos da sequência, mas com o passar dos anos foram tomando consciência da importância narrativa do enquadramento e de como as diferenciações de formato e tamanho das vinhetas influenciavam no ritmo da leitura de seus trabalhos. Um dos primeiros artistas a vislumbrar esse potencial narrativo foi o desbravador Winsor McCay, que explorou de forma imaginativa os enquadramentos dinâmicos nas HQs de *Little Nemo*, realizando os primeiros quadrinhos com cenas em plano geral já em 1905, antecedendo os primeiros planos gerais da história do cinema que não apareceram antes de 1910. McCay explorou enquadramentos horizontais, verticais, estreitos, largos, com molduras nos mais diversos formatos (circular, oval, etc.), seu trabalho foi tão vanguardista que até hoje soa-nos sofisticado e inusitado.

Outro artista que também revolucionou as HQs apresentando imagens de acordo com o ponto de vista de uma câmera foi o americano Harold Foster, desenhista de *Tarzan*, Foster compunha imagens em primeiro plano e em profundidade, em ângulos deslocados e diagonais, trabalhando efeitos de luz e contra luz. Podemos apontar também alguns gênios do enquadramento moderno como o francês Druillet, e o americano Frank Miller, o primeiro explorando o potencial de imagens de página dupla com planos que lembram o efeito de grandes angulares, além de criar molduras barrocas e surreais que dialogam com a estética e mensagem de suas HQs, já o segundo criando efeitos rítmicos interessantes com quadrinhos verticais, espaços em branco e páginas “sangradas”.³³

Esses artistas são uma prova da importância do enquadramento como recurso essencial de composição da narrativa das HQs, a habilidade de trabalhar esse enquadramento será um dos dados essenciais para classificar uma HQ como boa ou ruim. Sobre a importância desse elemento de linguagem para os quadrinhos Will Eisner 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 sequência são a gramática básica a partir da qual se constrói a narrativa.*³⁴

³³ Páginas sem requadro onde a impressão toma todo o papel até a sua borda.

³⁴ Eisner, Will. *Quadrinhos e arte seqüencial*, São Paulo (Martins Fontes), 1989, p.39.

O requadro (moldura do quadrinho) é muitas vezes usado como um importante elemento narrativo, assim podemos ter um requadro traçado com pontas em ângulos agudos para representar uma ação explosiva, requadros retangulares desenhados fora do esquadro em seqüências aleatórias para definir uma sensação de caoticidade, ou mesmo a ausência de requadro que pode acentuar a sensação de liberdade de uma personagem ou a vastidão de um cenário. Eisner ressalta também a importância das sensações causadas pelo formato dos quadrinhos, assim, segundo, ele:

Um quadrinho estreito evoca uma sensação de encurralamento ao passo que um quadrinho largo sugere abundância de espaço para movimento – ou fuga. Trata-se de sentimentos primitivos profundamente arraigados e que entram em jogo quando acionados adequadamente.³⁵

O enquadramento é o encapsulamento da narrativa onde além das imagens de cenários, personagens e texto, outros códigos visuais importantes e exclusivos dos quadrinhos como os balões de fala, as onomatopéias e as linhas de movimento se manifestam.

1.4.5. O Balão de Fala.

Para alguns teóricos o balão de fala seria o elemento que marca o nascimento das histórias em quadrinhos modernas, entretanto ele possui nas *filacteras*³⁶, espécie de balão de fala primitivo que foi usado em algumas pinturas cristãs medievais onde se inscrevia o texto dito pela personagem representada, um de seus antecedentes mais diretos. Outro elemento que pode ser apontado como precursor dos balões de fala das HQs são frisos (ou chaves) de alguns baixos relevos Maias que também emergiam da boca de um emissor.

Apesar de ser característico das HQs o balão não é um elemento imprescindível a elas pois muitos artistas não usam esse recurso em seu trabalho, alguns casos notórios foram os de Hogarth, Harold Foster e Alex Raymond que não incluíam o balão de fala em seus quadrinhos, preferindo dispor os diálogos e texto escrito logo abaixo de cada uma das vinhetas.

Além de funcionar como elemento gráfico que contém em seu interior a fala ou pensamento das personagens, os balões também podem servir para abrigar onomatopéias e ícones que representam atitudes dos personagens, são metáforas visuais³⁷ que funcionam como convenções lingüísticas dos quadrinhos. O balão é composto geralmente por uma linha que envolve o texto (ou imagem) e por uma proeminência dessa linha em forma de seta que aponta para a personagem que emite a fala. Essa Linha que compõe a

³⁵ Eisner, Will. *Quadrinhos e arte seqüencial*, São Paulo (Martins Fontes), 1989, p.89.

³⁶ Termo que vem do grego *phylakterion*, que significa amuleto.

³⁷ Alguns exemplos conhecidos dessas metáforas visuais são um tronco com uma serra – significando que a personagem está com sono ou dormindo, um ponto de interrogação para indicar dúvida ou ainda uma lâmpada acesa para indicar que a personagem teve uma idéia.

silhueta do balão pode tomar as mais diversas formas: oblonga, quadrada, circular, rebuscada, etc; muitas vezes ela também é usada como elemento reforçador das matizes psicológicas ou fonéticas da mensagem, como por exemplo, um balão formado por uma silhueta repleta de pontas em ângulos agudos pode representar um grito lancinante e um balão com a silhueta em forma de gotas descendentes pode significar que a personagem está chorando ou suplicando algo.

1.4.6. As Onomatopéias.

O termo provém do grego *onomatopiia*, que significa o ato de representar uma palavra reproduzindo seu som de forma gráfica. Sobre as origens das onomatopéias nas histórias em quadrinhos, a pesquisadora Sonia Luyten escreve:

*O primeiro passo para simbolizar o som veio do famoso desenho animado, "O gato Felix", de Pat Sullivan, cuja contribuição nos anos 1920 foi grande para criar a ilusão de "trilha sonora" no cinema mudo criando toda sorte de signos convencionais. Contudo, foi em função da influência do cinema que os quadrinhos começaram a usar a onomatopéia para expressar mais claramente os sons, permitindo, desta forma, uma comunicação mais efetiva e direta com o leitor.*³⁸

Assim como no caso dos balões, as onomatopéias são estruturadas a partir da representação gráfica do som e também de um especial cuidado com o aspecto visual desses sons representados, usando a linguagem gráfica para ampliar e reforçar a mensagem sonora, deste modo, letras trêmulas podem representar um gemido de desespero, ou ainda letras desenhadas com pequenos cubos de gelo, podem acentuar o frio de um ambiente, ou a frieza de uma personagem. Como nos mostra Gubern³⁹, o vocabulário da língua inglesa é muito rico em substantivos e verbos fonosimbólicos, o que levou aquele país a ser uma das principais fontes das onomatopéias dos quadrinhos, com verbos largamente utilizados para representar sons: *to ring, to knock, to click, to crack, to boom*, entre outros, mas países europeus como a França e a Espanha também contribuíram com muitas onomatopéias para as HQs.

Não é só nos quadrinhos ocidentais que as onomatopéias são um elemento de grande valor para a linguagem das HQs, no oriente, principalmente no Japão, elas são muito estudadas e valorizadas pelos quadrinhistas, é o que nos revela Sonia Luyten:

É tão abundante o número de expressões onomatopaicas na língua nipônica que há dicionários específicos, com centenas de páginas dedicadas ao assunto. (...) um deles, "A practical guide to Japanese-English ono-

³⁸ Luyten, Sonia M. Bibe. "A Estética do Som: Um estudo comparativo das onomatopéias nos quadrinhos ocidentais e japoneses - os mangás", in *CD-Rom Intercom 2000 – GT Humor e Quadrinhos*, Manaus, 2000, p.3.

³⁹ Gubern, Roman. *El Language de Los Comics*, Barcelona (Ediciones Península), 1979, p.154.

*matopoeia and mimesis”, tem 390 páginas, com exemplos e muitas explicações (...).*⁴⁰

1.4.7. As Linhas de Movimento

Também chamadas de “linhas cinéticas”, ou ainda “linhas de velocidade”, são na verdade uma convenção gráfica usada nas histórias em quadrinhos para representar a ilusão de movimento e/ou a trajetória dos objetos. Como os balões e onomatopéias, também são elementos específicos da linguagem dos quadrinhos. Essa solução gráfica possivelmente foi gerada pelo efeito de fotografia borrada (conseguido com uma maior exposição da imagem) que inspirou Duchamp a pintar seu notório quadro *Nu Descendant un Escalier* (Nu Descendo uma Escada), onde a tela tenta reproduzir a ilusão do movimento utilizando um recurso gráfico semelhante às atuais linhas de movimento das HQs. Para Scott McCloud :

*Em algum lugar entre o movimento dinâmico dos futuristas e o conceito de movimento de Duchamp, está a “linha de movimento” dos quadrinhos.*⁴¹

As linhas de movimento podem também ter as mais diversas características, muitas vezes são sutis e até inexistem, noutros casos são estilizadas ao extremo, tornando-se marca de desenhistas como o americano Jack Kirby. No Japão tornou-se notório a representação que McCloud⁴² intitula “movimento subjetivo”, quando os objetos em movimento são desenhados estáticos e o fundo da cena em movimento, isto é, em forma de linhas cinéticas.

⁴⁰ Luyten, Sonia M. Bibe. “A Estética do Som: Um estudo comparativo das onomatopéias nos quadrinhos ocidentais e japoneses - os mangás”, in *CD-Rom Intercom 2000 – GT Humor e Quadrinhos*, Manaus, 2000, p.6.

⁴¹ McCloud Scott. *Desvendando os Quadrinhos*, São Paulo (Makron Books), 1995, p.110.

⁴² [Ibid. pp.113]

CAPÍTULO 2: Histórias em Quadrinhos e Computador.

CAPÍTULO 2: HQ e Computador.

2.1. HQs : Do Papel à Tela de Raios Catódicos.

As histórias em quadrinhos modernas, desde o seu surgimento em fins do século XIX até meados da década de 1980, foram sempre criadas com o objetivo de serem publicadas impressas em suporte papel, deste modo todo o seu processo de confecção envolvia técnicas de desenho e colorização comprometidas com a reprodutibilidade gráfica. Muitas vezes os artistas são obrigados a adaptar o seu traço às condições do meio em que o material será impresso, assim alguns quadrinhistas desenvolveram, por exemplo, técnicas de desenho em que o efeito de meio tom conseguido pela aguada é substituído por tramas de traços que reproduzem esse efeito, tudo isso para baratear os custos finais de impressão ou ainda para adaptar o trabalho às condições gráficas da revista ou jornal em que ele será reproduzido. Isso ainda acontece nos dias de hoje, como pode ser visto nos fanzines, a maioria deles utiliza o recurso das fotocopiadoras em preto e branco para produzirem suas tiragens, essas máquinas não reproduzem com fidelidade meios tons em aguada o que leva os artistas a terem que abdicar desse recurso sob pena de obterem um resultado impresso muito aquém do original.

O uso de cores nas histórias em quadrinhos impressas teve também, desde o princípio, o custo de impressão como aspecto predominante para o seu delineamento. Já nas primeiras décadas do século XX páginas de quadrinhos em cores eram publicadas nos jornais norte americanos, tornando-se um grande atrativo para o público leitor. Segundo Scott McCloud¹ o uso das cores nas HQs dos jornais resultou em um aumento de vendagem, mas consequentemente também dos custos de impressão o que levou-os a optarem pelo processo padrão de impressão em quatro cores (ciano, magenta, amarelo e preto para os traços), tal processo acabava por restringir a intensidade das três cores primárias a 100%, 50% e 20%, esse visual de cores simples chapadas impressas em papel jornal barato tornou-se uma marca da estética inicial dos quadrinhos nos Estados Unidos. Já na Europa, a impressão de cores foi sempre superior, o que permitiu o refinamento do uso da cor como linguagem, gerando trabalhos como os de Caza e Druillet.

Entretanto, até recentemente, os artistas das HQs continuavam restringindo suas possibilidades expressivas aos custos previstos pelas editoras na publicação de seu quadrinhos, fazendo com que as possibilidades de uso de cores mais refinadas ficassem restritas aos quadrinhistas das grandes editoras que têm cacife para custear esse tipo de material. Ou seja, toda o processo de criação e produção das HQs estava intimamente ligado com a veiculação no seu suporte tradicional: o papel.

Podemos dizer que esse panorama irá começar a modificar-se a partir de meados da década de 1980 quando os artistas dos quadrinhos passam a se interessar verdadeiramente pela tecnologia digital, o computador pessoal (PC) começa a popularizar-se e alguns *softwares* gráficos de interface amigável tornaram-se convidativos para o uso desses artistas. Assim podemos relatar, nesse período, um grande número de experiências de uso do computador para criação de histórias em quadrinhos, digitalização de ima-

¹ McCloud Scott. *Desvendando os Quadrinhos*, São Paulo (Makron Books), 1995, p.187.

gens e criação de vídeo HQs, desenvolvimento das primeiras imagens de síntese da história dos quadrinhos (imagens feitas totalmente no computador, sem digitalização), veiculação da primeira HQ online no Minitel francês - experimentando de forma pioneira a mudança de suporte do papel para a tela do computador. Essas experiências tiveram curso em alguns países da Europa e nos Estados Unidos quase que simultaneamente.

O segundo passo após a hibridização de técnicas de elaboração do desenho, colorização e letreiramento unindo suporte papel e computador foi dado em meados da década de 1990 quando surgiram as primeiras adaptações de quadrinhos para o CD-ROM, dando início à hibridização da linguagem das HQs com as possibilidades abertas pelos recursos multimidiáticos do computador, finalmente as HQs tomaram de assalto a rede mundial de computadores Internet, vivendo um momento de adaptação e experimentalismos na tentativa dos autores de adequá-la aos recursos da hipermissão. Trataremos agora das experiências pioneiras do uso do computador como ferramenta para a criação de HQs e também de trabalhos significativos de adaptação e criação de quadrinhos para o suporte CD-ROM.

2.2. Pioneiros no Uso do Computador.



Fig.4 - Capa de *Shatter* de Saenz e Gillis.

Dois dos pioneiros no uso do computador como ferramenta para criação de quadrinhos foram, segundo relatam autores como o brasileiro Álvaro de Moya² e o norte americano Scott McCloud³, os quadrinhistas Mike Saenz e Peter Gillis, que desenvolveram no ano de 1984 a história em quadrinhos *Shatter*, lançada em junho de 1985 nos Estados Unidos pela Editora *First Comics Inc.* *Shatter* é considerado por muitos um trabalho visionário, pois na época as ferramentas digitais disponíveis para a criação de uma HQ daquela envergadura eram poucas. Saenz e seu parceiro criaram toda a arte em preto e branco no monitor de um computador *Apple Macintosh* de 128 Kbytes, usando apenas um *disk drive*. O trabalho foi gerado em computador mas impresso em papel no formato revista, mantendo o suporte tradicional de veiculação das HQs

Os quadrinhistas gastaram cerca de dois meses para desenharem cada grupo de 28 páginas que compõe os oito capítulos da revista, os desenhos foram todos executados

² Moya, Álvaro de. "Já Temos os Primeiros Quadrinhos do Futuro", in *Jornal da Tarde*, Sábado, 03/12/1988, p.15.

³ McCloud, Scott. *Reinventing Comics – How Imagination and Technology Are Revolutionizing the Art Form*, New York, (Harper Collins Publishers), 2000, p.140.

com o auxílio do mouse. A arte de *Shatter* caracterizou uma das primeiras experiências de imagem de síntese das histórias em quadrinhos.

*As denominadas imagens de síntese, diferentes das outras, não representam nada e não têm qualquer tipo de contato físico com algo preexistente; são apenas uma série de informações numéricas. Elas não nascem de nenhum tipo de olhar orgânico ou artificial (que são sensíveis à luz visível ou a outras ondas do espectro eletromagnético) e não são a captação de nenhuma emanção de objetos existentes.*⁴

A relação dos artistas com as chamadas imagens de síntese diferenciam-se largamente das outras formas de imagens, pois no caso delas as possibilidades de intervenção e manipulação são muito maiores e mais fáceis de se realizar, com um simples comando programas como o *Photoshop* podem realizar uma inversão completa de cores, ou as mais diversas distorções e anamorfoses possíveis, podendo também reverter a imagem ao seu “estado original” quando o artista assim o desejar.

*(...) a imagem numérica e sintética não é mais a projeção ótica de um objeto preexistente, mas a visualização de um modelo numérico que simula o objeto. Essa imagem se inscreve doravante num universo aberto, potencial, no qual se pode intervir largamente e, sendo algorítmica, ela mantém com outras manifestações estéticas, como o som e a música, mas também com a linguagem, uma relação imediata nova.*⁵

Apesar de ter toda a arte criada no computador, *Shatter* foi colorizada com o método tradicional, isso deveu-se principalmente à dificuldade de colorizar o trabalho no computador pela baixa capacidade de armazenamento de informações dos PCs daquela época. Mike Gold fala-nos sobre os resultados estéticos da empreitada de Saenz e Gillis :

*A arte era fragmentada e quebradiça, como se um viciado em anfetaminas tivesse recebido uma caixa de retículas, sofrendo de alguma doença glandular e montado um painel com elas. Mas o visual era totalmente novo para os quadrinhos.*⁶

O trabalho de Saenz e Gillis inaugurou para os quadrinhistas do mundo todo um momento de mudança significativa, pela primeira vez na história das histórias em quadrinhos os artistas deixaram de lado os instrumentos tradicionais lápis, caneta, papel e tinta, criando seus desenhos diretamente na tela do computador, experimentando a ima-

⁴ Sogabe, Milton Terumitsu. *Além do Olhar*, São Paulo (Tese de Doutorado – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo), 1996, p.114.

⁵ Popper, Frank. “As Imagens Artísticas e a Tecnociência”, in *Imagem Máquina – A Era das Tecnologias do Virtual* (org. André Parente), Rio de Janeiro (Editora 34: Coleção Trans), 1996, p.213.

⁶ Gold, Mike. “Intro”, in *Batman Digital Justice*, São Paulo (Graphic Album 2 – Abril), 1990, p.4.

terialidade da imagem digital e todas as facilidades de manipulação que o universo regido pelo código binário trazem. Julio Plaza fala-nos sobre algumas das vantagens dessa ruptura que significou a mudança de suporte para as artes:

*Os artistas que trocam o lápis e o papel pelos tubos de raios catódicos podem visualizar imediatamente cada imagem e explorar as novas possibilidades, modificando-as interativamente. Esse feedback com o terminal catódico oferece a possibilidade de improvisar livremente as variações no computador, de exercer o controle do “campo dos possíveis” através dos dispositivos de entrada da interatividade.*⁷

Shatter resultou em um grande sucesso editorial, o que levou Saenz a continuar seu trabalho com arte computacional, criando posteriormente para o selo *Epic Comics*, divisão da editora *Marvel Comics Group*, a graphic novel *Crash* com o herói Homem de Ferro. Essa HQ, realizada no ano de 1986, foi um empreendimento muito mais ambicioso de Mike Saenz, desta feita sendo totalmente gerada em computador, incluindo colorização e letreiramento. O artista já dispunha de ferramentas mais sofisticadas para a realização do trabalho e contou com o auxílio do técnico em computadores William Bates para auxiliar na criação da HQ.

Um dos aspectos mais interessantes de *Crash* foi a utilização de algumas cenas usando efeitos em três dimensões (3D), criando imagens ainda não vistas no universo dos quadrinhos. Essas ilustrações em 3D apresentavam alguns problemas de resolução, o que tornava as expressões faciais dos personagens muito duras, mas em contrapartida criavam um belo efeito tridimensional, mais intenso do que os mesmos efeitos conseguidos com métodos tradicionais (perspectivas cônicas desenhadas em suporte papel).

Podemos dizer que esse efeito tridimensional digital dos quadrinhos produzido pela primeira vez por Mike Saenz teve como precursor um artista visionário das HQs, o quadrinhista Richard Corben, um dos primeiros norte americanos a terem seus trabalhos publicados na revista francesa *Metal Hurlant*, notorizado com a edição da série intitulada *Den*. Corben, artista egresso do universo da animação comercial (antes de fazer quadrinhos trabalhou para a empresa cinematográfica *Kalvin Productions*), lançava mão de uma técnica criada por ele, envolvendo a pintura dos desenhos de seus quadrinhos em acetato e outras superfícies semelhantes, criando imagens com um surpreendente efeito tridimensional, sem precedentes na história dos quadrinhos. O quadrinhista italiano Jose Villarrubia⁸, que trabalha com técnicas híbridas em seus quadrinhos (unindo fotografia, imagens de síntese e desenhos) considera Richard Corben um dos precursores da colorização digital, acreditando que o seu trabalho antecipou tendências dos quadrinhos da era computacional. A partir do início dos anos noventa Richard Corben também aderiu ao universo das ferramentas digitais, criando suas imagens com o auxílio de *softwares* gráficos como *Photoshop* e *Painter*, também realizando imagens e animações em 3D com o

⁷ Plaza, Julio. “As Imagens de Terceira Geração, Tecno-Poéticas”, in *Imagem Máquina – A Era das Tecnologias do Virtual* (org. André Parente), Rio de Janeiro (Editora 34: Coleção Trans), 1996, p.77.

⁸ Man, Smoky. “About Comic Art – An Interview with José Villarrubia”, *site Ultrazine*, URL – http://web.tiscalinet.it/ultrazine/ultraparole/villarrubia_english.htm – Acessado em 15/04/2001.

auxílio dos programas *Dream Studio*, *Animation Master* e *Strata Vision Pro*; recentemente ele colaborou com animações em computação gráfica para o filme *Return To Insmouth*, baseado na obra de H.P. Lovecraft.

Além de ser totalmente produzida em computador, a graphic novel *Crash* também tinha em seu roteiro várias referências ao universo dos computadores e o uso de terminologias e jargões do mundo computacional (o próprio título *Crash* já era um jargão computacional para definir avarias no PC). A história envolvia ainda uma espécie de guerra fria tecnológica, com países brigando pelo domínio da tecnologia digital mais avançada. Esses conceitos foram usados por Saenz também em *Shatter*, demonstrando que o artista foi inspirado pelo universo de ficção científica ciberpunk, naquela época recentemente criado por escritores como William Gibson e Bruce Sterling.

Depois de *Crash*, Mike Saenz passou a dedicar-se totalmente à arte computacional, tornando-se um dos precursores na criação de narrativas hipertextuais multimídia, abandonando de vez o papel e migrando definitivamente para o suporte digital. Ainda em 1986, ele foi o responsável pela criação do primeiro *software* interativo dedicado ao público adulto e também o primeiro programa erótico para *Macintosh* intitulado *Mac Playmate*, a construção narrativa desse trabalho era muito semelhante a de uma HQ, entretanto os usuários podiam entrar na casa da personagem *Maxie* e interagir com ela desnudando-a e satisfazendo suas necessidades com uma gama de jogos sexuais, obtendo como resposta gemidos de prazer da personagem. Com o sucesso de *MacPlaymate*, Saenz lançou em 1990, pela empresa *Reactor Inc.* criada por ele e dedicada ao entretenimento interativo, o CD-ROM *Virtual Valerie*, um dos maiores sucessos de vendas da história do CD-ROM. *Valerie* era o desenvolvimento de *MacPlaymate*, desta vez o trabalho se aproximava muito dos jogos de computador onde o jogador tem que vencer uma série de obstáculos para alcançar o seu objetivo, chegar à casa da ardente Valerie e manter um intercuro sexual com a curvilínea personagem.

Em 1993 Saenz lançou o CD-ROM *Donna Matrix*, um novo jogo erótico interativo, desta vez contando com cenários e animações em 3D, além de investir em perversões sexuais como sadomasoquismo e bondage. Saenz descreve a personagem *Donna Matrix* como : *Um andróide de prazer do século XXI (...) cruzamento de Madonna e Arnold Schwarzenegger.*⁹ Atualmente Saenz é um dos principais entusiastas do sexo em realidade virtual e continua seu trabalho nessa área.

⁹ Dery, Mark. *Velocidad De Escape – La Cibercultura En El Final Del Siglo*, Madrid (Ediciones Siruela S.A.), 1998, p. 236.

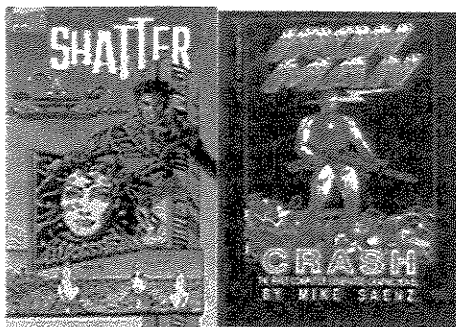


Fig. 5 - Capas das revistas *Shatter* e *Crash* de Mike Saenz: Primeiras HQs totalmente geradas por computador.

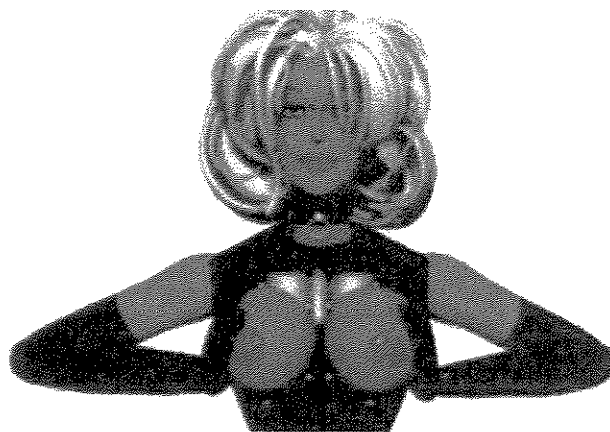


Fig. 6 - *Virtual Valerie* : Jogo Erótico Interativo de Mike Saenz



Fig. 7 - Página da HQ *Den* de Richard Corben: Trabalho precursor dos efeitos 3D computacionais.



Fig. 8 - Monstro gerado em computação gráfica por Richard Corben para o filme *Return To Insmouth*, baseado na obra de H.P.Lovecraft.

Mas não é só entre os americanos que encontramos pioneiros na criação de HQs com o auxílio de computador, em artigo para o *Jornal do Brasil*¹⁰, Álvaro de Moya fala sobre a publicação da HQ “O Império dos Robôs” pela revista italiana *L'Eternauta*, história em quadrinhos em preto e branco realizada pelo artista alemão Michael Götze que utilizou um computador Atari 520 SST para criar todos os desenhos. A HQ de ficção científica foi totalmente elaborada na tela do computador com o auxílio de uma caneta gráfica que conectava os movimentos da

mão do artista com o monitor. Juntamente com a história o artista publicou um pequeno memorial descritivo onde apresentava o processo de criação da HQ e as vantagens de produzir quadrinhos com o auxílio de computador.

Götze trabalhou todas os cenários e personagens em um programa 3D, gravando na memória do computador essas construções, o que lhe permitia posteriormente criar cenas dos ambientes nos mais diversos ângulos imagináveis, pois como os ambientes foram construídos em 3D, o artista tinha a possibilidade de visualizá-los de pontos de vistas diversos, como se estivesse com uma câmera em um espaço real, o mesmo acontecendo com as personagens da história, geradas em 3D com mobilidade nos membros e cabeça, o que permitia ao quadrinhista incluí-las nas cenas nas mais diversas posições.

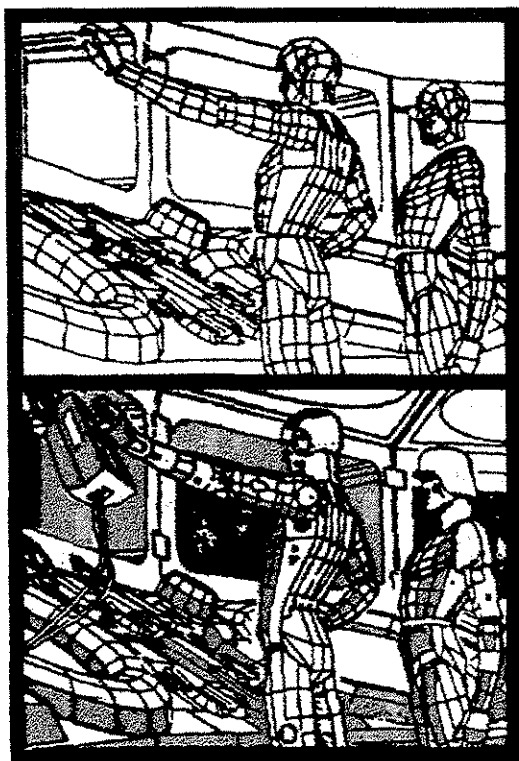


Fig. 9 - Duas etapas da elaboração da HQ “O Império dos Robôs” do artista alemão Michael Götze.

Na verdade, o que o quadrinhista alemão fez, foi criar uma biblioteca de imagens inicial em 3D, onde gerou todos os ambientes e personagens para posteriormente utilizá-los nas cenas de sua HQ, introduzindo-as dentro dos cenários e selecionando a angulação de cada quadrinho. Moya atenta para um dos possíveis problemas desse processo de elaboração de uma história em quadrinhos:

¹⁰ Moya, Álvaro de. “Já Temos os Primeiros Quadrinhos do Futuro”, in *Jornal da Tarde*, Sábado, 03/12/1988, p.15.

*O computador levanta cenários e arquiteturas, sobre uma planta baixa, portanto os ambientes são mais fáceis de serem reproduzidos “ad infinitum”. Já as figuras humanas, requerem um conhecimento do operador em mudar as posições, para não deixar os quadrinhos repetitivos.*¹¹

A história em quadrinhos “O Império dos Robôs” de Michael Götze é de 1988, portanto foi feita alguns anos depois das HQs *Shatter* e *Crash* de Mike Saenz, entretanto a singularidade do trabalho do artista alemão está no processo de criação, todo baseado nessa biblioteca de ambientes e personagens gerados em programa 3D, inaugurando essa estrutura criativa nas HQs. Podemos dizer que essa forma de composição apresenta precedentes apenas nas bibliotecas de posições e expressões de personagens em duas dimensões utilizadas por desenhistas de quadrinhos de grandes estúdios como Disney e Maurício de Sousa Produções.

A vantagem do método de Götze é a possibilidade de criar um sem número de narrativas dentro dos ambientes criados sem precisar redesenhar nada, mas isso pode gerar uma certa monotonia visual se não for feito com sensibilidade. Na época da execução de “O Império dos Robôs”, as capacidades de renderização dos computadores ainda deixavam muito a desejar, o que gerava ambientes e personagem duros, compostos de planos rígidos e ângulos retos, como as personagens de Götze eram robôs ele aproveitou-se dessa estética. Atualmente os computadores já conseguem reproduzir com um bom grau de fidelidade as mais diversas superfícies e texturas, permitindo criações mais ousadas no que diz respeito ao aspecto visual e alguns quadrinhistas que criam HQs para veiculação na Internet ainda fazem uso freqüente do processo desenvolvido por Michael Götze.

No ano de 1989 foi lançada pela editora francesa *Editions Du Lombard* a revista em quadrinhos *Digitaline*, o trabalho assinado por Jacques Landrain (desenhista) e Bob de Groot (argumentista), foi a primeira HQ inteiramente concebida por computador realizada na França. O crítico português Carlos Pessoa¹², chegou a apontar *Digitaline* como a primeira HQ do mundo inteiramente concebida em computador, o que constitui-se um equívoco já que temos conhecimento dos trabalhos anteriores de Mike Saenz e Michael Götze.



Fig. 10 - *Digitaline*: Primeira HQ Francesa gerada em computador

¹¹ Moya, Álvaro de. “Já Temos os Primeiros Quadrinhos do Futuro”, in *Jornal da Tarde*, Sábado, 03/12/1988, p.15.

¹² Pessoa, Carlos. “*Digitaline* – Primeira BD feita em Computador”, in *Seleções BD (Meribérica)*, Lisboa, 19/11/1989, p.23.

Os artistas levaram três anos de trabalho e pesquisa concebendo o primeiro episódio com a personagem *Digitaline*, a aventura intitulada *No*. Após a conclusão do trabalho os autores declararam as vantagens da experiência, apresentando argumentos favoráveis ao uso do computador na criação de HQs, um deles era a capacidade de criação e memorização das cores, como ressaltou Jacques Landrain: *Isso permite-me encontrar sempre o mesmo tom para cada vestuário, rosto, etc.*¹³

O desenhista emenda :

*Trabalhar com o computador apresenta uma considerável vantagem: guardar cada imagem disponível, sempre em condições de poder ser alterada. Assim o fator de risco é consideravelmente reduzido. Mas ainda que eu e Bob concluíssemos ser necessário alterar a cor deste ou daquele pormenor, não seria necessário recomeçar do princípio: um simples comando permitirá introduzir a alteração pretendida. É nessas coisas que se pode apreciar todo o requinte e poder do desenho por computador.*¹⁴

Infelizmente *Digitaline* não teve mais aventuras publicadas, mas a experiência de Landrain e Groot contribuiu para afirmar a importância do computador como ferramenta de criação e auxílio no desenvolvimento de histórias em quadrinhos.

No Brasil a primeira experiência de que temos notícia do uso do computador para a execução completa de histórias em quadrinhos foi a tira “Nacional e Popular”, criada pelos quadrinhistas Maracy, Tony e Smirkoff e publicada no caderno Ilustrada do jornal Folha de São Paulo durante o ano de 1991. Na época o trabalho foi desenvolvido utilizando como recurso de *hardware* um computador *Macintosh SE* com 4 MB (megabytes) de memória RAM e 20 MB de disco rígido, para a realização dos desenhos os artistas lançaram mão do *software* de ilustração vetorial *FreeHand*.

As HQs foram todas feitas em preto e branco e uma das suas principais marcas era o traço anguloso, onde predominavam as linhas e ângulos retos o que denunciava em sua estética a utilização do computador como ferramenta. Mas esse traço anguloso é mais evidente nos primeiros episódios da HQ como em “Quem Matou James Joyce”, tornando-se mais sutil em sua fase final como pode ser confirmado na HQ “Nacional e Popular no Fundo do Mar”, onde o traço já demonstra estar quase totalmente liberto desse estigma. Essa evolução certamente se deve ao domínio gradativo do *software* de criação das imagens, mostrando que os resultados de um trabalho de quadrinhos executado no computador dependerão não só do talento dos artistas, mas também do grau de domínio que eles possuem da ferramenta utilizada na criação. “Nacional e Popular” foi um marco brasileiro das HQs por sua utilização pioneira do computador, atualmente a série pode ser vista na íntegra veiculada no site *CyberComix*¹⁵.

Dentre todos as histórias em quadrinhos totalmente elaborados no computador e publicados em suporte papel, talvez o maior marco tenha sido a *graphic novel* *Batman* –

¹³ Landrain, Jacques. Cit. in Pessoa, Carlos. “Digitaline – Primeira BD feita em Computador”, in *Seleções BD (Meribérica)*, Lisboa, 19/11/1989, p.23.

¹⁴ [Ibid, p.23]

¹⁵ Site CyberComix - Url: <http://www.zaz.com.br/cybercomix/> - Acessado em 25/04/2001.

Digital Justice, de autoria do quadrinhista Espanhol Pepe Moreno, a revista foi publicada pela notória editora americana *DC Comics Inc.* no ano de 1990 e teve como vantagem para sua difusão e alta vendagem a utilização de *Batman* como protagonista, um dos heróis mais conhecidos do universo das histórias em quadrinhos. Trata-se de um trabalho primoroso, que levou tempo para ser concebido, conseguindo resultados estéticos muito bons. Amalgamando concepções visuais anteriormente criadas por Mike Saenz, Peter Gillis e Michael Götze, Moreno obteve um produto melhor acabado, aproveitando-se das capacidades de memorização e renderização dos computadores que já eram muito superiores às usadas por Saenz; faremos agora uma breve análise dessa *graphic novel*.

2.3. *Digital Justice*: A Consolidação do Computador como Ferramenta.

- **O Autor: Do Papel à Multimídia.**

O artista Pepe Moreno, nascido em Valência na Espanha, já em sua adolescência contribuiu para revistas espanholas de horror com suas histórias em quadrinhos. No ano de 1977, com pouco mais de 20 anos de idade, migrou para os Estados Unidos, sendo contratado pela editora *Warren Publishing* e notorizando-se pelas suas participações nas revistas em quadrinhos de horror dessa editora: *Creepy*, *Eerie* e *Vampirella*.

Artista inquieto, Moreno posteriormente veio a editar a revista *Nart* (No Art), onde dedicava-se a experimentalismos visuais de influência punk e dadaísta, na época já demonstrava interesse por novas tecnologias criando gráficos utilizando copiadoras Xerox, tecnologia de ponta naquele tempo. Alguns números de *Nart* hoje fazem parte do acervo de museus importantes como o museu de Arte Moderna de Paris.

Pepe continuou participando de revistas de quadrinhos famosas na Europa e nos EUA como *Metal Hurlant*, *L'Echo de Savanes*, *Heavy Metal* e *Epic*. Em 1982, completou três *graphic novels* de ficção científica: *Rebel*, *Joe's Air Force* e *Gene Kong*. Onde realizou um trabalho primoroso e inusitado com as cores, apresentando uma visão selvagem e bem humorada da humanidade. Entra para o ramo da animação e cria cenários futuristas para as séries de TV *Thundercats* e *Silver Hawks*. Nessa época torna-se um aficcionado dos computadores, combinando sua arte com as possibilidades da tecnologia. No ano de 1989 foi premiado na categoria ilustração do prêmio *Macintosh Masters*.

Em 1990 é lançada a *graphic novel* "*Batman - Digital Justice*", totalmente criada no monitor de um *Macintosh II*, que desta feita já possuía uma memória interna 64 vezes maior do que a do computador usado para criar a HQ *Shatter* de Mike Saenz em 1984, além de 400 vezes a capacidade de armazenagem de dados e oito vezes a velocidade de processamento de informações, o que possibilitou a Moreno desenvolver um trabalho sem precedentes, com imagens de alta resolução e o uso de uma imensa palheta de cores, pois o potencial na época já era de 16 milhões de matizes.

Após a publicação de *Batman - Digital Justice*, Pepe Moreno entra definitivamente para o mundo do entretenimento interativo, abandonando de vez os quadrinhos impressos. Em 1993, o artista funda a companhia *Digital Fusion Inc.*, uma das primeiras dedicadas exclusivamente ao desenvolvimento de jogos de computador e *softwares* de entretenimento, com base em Los Angeles. No mesmo ano Moreno completa *HellCab*,

uma aventura interativa em CD-ROM, sua primeira experiência com entretenimento em suporte digital. O CD-ROM, publicado pela *Time Warner Interactive Group* teve sua primeira tiragem esgotada na semana de seu lançamento, tornando-se um verdadeiro *Best Seller* dos jogos em CD-ROM, sendo muitas semanas incluído como número um no ranking da *Billboard Magazine*, atualmente é considerado um clássico pelos amantes dos jogos de computador.

A partir desse ano Pepe Moreno e sua companhia passam a desenvolver vários outros jogos para computador como *Rivers of Dawn*, com narrativa inspirada nos jogos de RPG, uma história originalmente escrita para ele e universo todo criado em ambientes 3D. Outro jogo da *Digital Fusion* é *Realpool*, um sucesso com mais de 200 mil cópias vendidas, onde a proposta de Moreno foi simular com o máximo de realismo possível um jogo de bilhar, usando alta resolução e programas 3D para criar todos os gráficos. Moreno e sua equipe lançam também *Beach Head 2000*, e no momento trabalham em sua continuação *BH2000: Tiger Hunt*.

Pepe Moreno, artista egresso do universo das HQs, utilizou a bagagem narrativa apreendida na época que fazia quadrinhos para desenvolver os seus jogos de computador, transformando-os em grande sucesso de público. Como aconteceu com Mike Saenz, Moreno definitivamente abandonou as HQs, mas com certeza esses dois artistas tiveram como elemento fundamental para o alcance de seu sucesso na criação de narrativas interativas e jogos em CD-ROM, a experiência que trouxeram das histórias em quadrinhos que envolvem também a criação de personagens, noções de tempo e ganchos narrativos, ambientação e angulação; dados imprescindíveis e determinantes da qualidade de qualquer jogo de computador.

- **A Edição: *Best Seller* dos Quadrinhos.**

Batman – Digital Justice, foi lançada nos Estados Unidos no ano de 1990 pela *DC Comics*, sendo posteriormente editada em vários países do mundo, incluindo o Brasil, onde foi lançada no mesmo ano pela editora Abril em edição luxuosa com capa cartonada, lombada quadrada e impressão de qualidade em papel couché (116 páginas). A edição brasileira trazia na capa, ressaltado pela cor amarela da moldura que o envolvia (única cor quente presente na capa), o anúncio: “Gerado por Computador”¹⁶, tratando essa característica como sendo um “valor agregado” ao trabalho, pois na época esse era um fato quase inédito nas edições brasileiras, antecedido apenas pela publicação da HQ *Crash* com o herói Homem de Ferro, também pela Abril, mas Batman certamente é uma personagem muito mais popular entre o público leitor de quadrinhos o que chamou mais ainda atenção para o álbum.

O sucesso mundial de *Digital Justice* foi tanto que a revista tornou-se a segunda história em quadrinhos mais lucrativa da história, um verdadeiro *Best Seller*, tornando-se também um sucesso de crítica com mais de 35 artigos analíticos publicados em revistas e jornais do mundo todo, além de ter recebido o prêmio *Golden Ink* para impressão, produção e design da *North American Publishing Association*.

¹⁶ Moreno, Pepe. *Batman – Digital Justice*, São Paulo (Abril, Graphic Album 2), 1990, p.1.

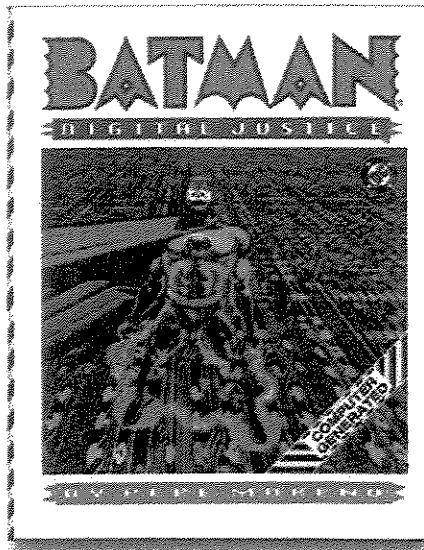


Fig. 11 - Capa de *Batman – Digital Justice* de Pepe Moreno.



Fig. 12 - *HellCab*: Primeiro jogo interativo multimídia criado por Pepe Moreno

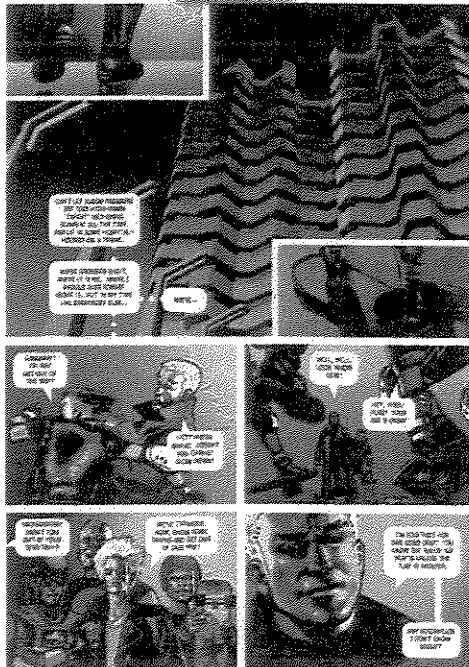


Fig. 13 - Página de *Digital Justice*.

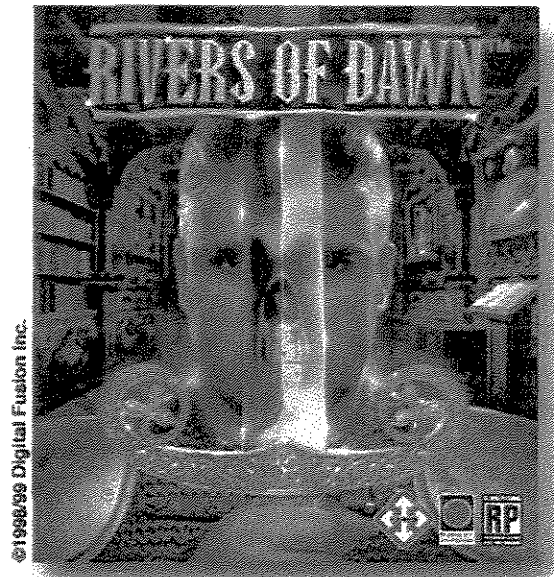


Fig. 14 - *Rivers of Dawn*: Jogo interativo da Digital Fusion todo feito em programas 3D.

O grande sucesso alcançado por *Digital Justice* foi importante para solidificar definitivamente entre as editoras e quadrinhistas a importância do computador como ferramenta na criação de quadrinhos, incorporando permanentemente os seus recursos para auxiliar nas mais diversas etapas de desenvolvimento de uma HQ. Desde então a colorização em computador tornou-se comum entre as grandes editoras e já no final da década de 1990 alcançou também o universo dos pequenos editores e quadrinhistas *underground*. Algumas profissões estabelecidas na indústria dos quadrinhos como a de letreirista, praticamente se extinguíram com a difusão do computador, a ligação telemática agilizou a relação entre artistas e editoras e democratizou o acesso do público aos seus autores preferidos e a hipermídia vem abrindo novos campos de investigação estética a muitos artistas do mundo dos quadrinhos.

Vivemos um momento de renovação e experimentação no campo das histórias em quadrinhos inaugurado por Saenz, Gillis, Götze e Moreno; atualmente os artistas ainda são investigadores deslumbrados diante do mundo novo aberto pelas imagens de síntese, começando a desenvolver um repertório de novas soluções, e a engendrar novas linguagens hibridizando os conhecimentos trazidos do suporte papel com os vislumbra- dos na hipermídia. Para o pesquisador Philippe Quéau:

*As imagens de síntese e os mundos virtuais não revelaram ainda o seu verdadeiro potencial. É difícil, hoje, dimensionar a verdadeira revolução em curso no campo da imagem e, de modo mais abrangente, no campo do tratamento da informação e da comunicação. A passagem iminente das tecnologias de telecomunicações e do audiovisual ao todo numérico anuncia-se como a ocasião de uma reconfiguração de saberes e dos métodos, das escritas e das memórias, dos meios de criação e de gestão.*¹⁷

• Os Desenhos: Riqueza de Detalhes e Efeitos 3D

A arte de *Digital Justice* já começa a nos impressionar a partir da ilustração da capa, onde temos o herói Batman sendo visto de um ângulo elevado (câmera alta). A personagem está de pé sobre uma superfície composta por circuitos de computador (símbolo muito utilizado na época e ainda hoje para representar o mundo digital e o ciberespaço), a sensação de tridimensionalidade é ressaltada pela luminosidade dos tons de azul. Batman está disposto em um ângulo relativamente complexo de se desenhar, pois exige uma semi-perpectiva do corpo humano (composto por volumes arredondados), sabemos que superfícies texturizadas e arredondadas são de mais difícil renderização, diante disso o excelente resultado conseguido por Moreno no desenho dessa imagem da capa já é suficiente para percebermos o grande domínio que o artista possuía dos programas utilizados para a criação das imagens.

Antes de *Digital justice*, Pepe Moreno já tinha experiências feitas no computador *Commodore Amiga* e alguns *softwares* de desenho considerados primitivos para os dias

¹⁷ Quéau, Philippe. "O Tempo do Virtual", in *Imagem Máquina – A Era das Tecnologias do Virtual* (org. André Parente), Rio de Janeiro (Editora 34: Coleção Trans), 1996, p.92.

de hoje, essas experiências foram uma boa base para iniciar os trabalhos com o *Macintosh II* em cores. Depois de criar os quadros na tela do computador usando programas 3D, o artista utilizou o *software Quark Xpress* – programa para diagramação de páginas impressas – para montar os quadros nas páginas. Os fotolitos negativos da *graphic novel* foram todos fornecidos pelos arquivos de um computador com uma memória de cerca de 200 megabytes.

No primeiro dos quatro capítulos que compõem o álbum, Moreno continua a utilizar como elemento padrão para os cenários os circuitos integrados dos chips de computador, esses elementos, hoje um clichê da arte computacional, são usados para cobrir as paredes dos ambientes onde se desenrola a ação, para os cenários externos usa imagens de edifícios *hi-tech* com superfícies lisas e muitos ângulos retos. Essa estética ambiental certamente teve como incentivo para sua adoção o número menor de bytes que ocuparia na memória da máquina, no entanto Moreno soube utilizá-la com muita maestria para criar com essas superfícies o impressionante efeito tridimensional que está presente em todos os capítulos do álbum.

Mas os resultados mais impressionantes o artista conseguiu com as imagens de síntese das personagens, um trabalho realmente cuidadoso, com riqueza de detalhes em expressões faciais, indumentária, texturas de pele e de vestimentas, onde o desenho realista convence-nos e a uma primeira vista não guarda nenhuma relação direta com a arte computacional, ou seja, diferente de trabalhos anteriores como *Shatter* e *O Império dos Robôs*, os humanos desenhados por Pepe Moreno não denunciam em sua estética serem criados por computador, a não ser pelos pequenos serrilhados no contorno das imagens (que podem ser vistos com uma análise visual mais apurada) e pela interessante tridimensionalidade das figuras que nos remete diretamente ao trabalho visionário de Richard Corben, antecedente dessa estética tridimensional.

As personagens do álbum são vistas dos mais diversos ângulos imagináveis com bons resultados, dobras de roupas, texturas de cabelo e pele são apresentadas com muita destreza e maestria pelo artista. Observa-se também um uso requintado das cores ao longo de toda a revista, onde Moreno optou pela predominância de cores frias e tons pastéis, lançando mão de uma infinidade de matizes de cor para compor o trabalho.

Nos capítulos 3 e 4 (final) onde Batman e Coringa são representados por alter-egos virtuais, Moreno desenha-os a partir de construções geométricas de forma a percebermos tratarem-se de entidades do mundo virtual, ele também apresenta muitas imagens em *wireframes* (linhas geométricas que definem volumes) sem renderização como formas constitutivas da estética desse ciberespaço, utilizando muito bem esse recurso como elemento narrativo para situar o leitor na trama, ou seja, a presença de *wireframes* situa o leitor no mundo virtual, enquanto as demais imagens situam-no no mundo “real” da história.

Mike Gold, um dos consultores do projeto de Digital Justice, resumiu muito bem no texto de abertura do álbum a contribuição da *graphic novel* e do trabalho de Pepe Moreno para o universo das HQs:

Nos próximos cinco anos, devem surgir trabalhos que farão Digital Justice parecer antiquado. Então, as técnicas e métodos desenvolvidos pionei-

ramente por Pepe Moreno terão se incorporado invisivelmente à principal vertente da produção de comics. (...) *Digital Justice* marca o próximo capítulo nesse desenvolvimento e antecipa o que está por vir.¹⁸

• O Roteiro: Ciberespaço e Ciberpunk.

Um aspecto que deve ser ressaltado em todas as primeiras experiências de histórias em quadrinhos feitas no computador relatadas até agora é o fato de que seus roteiros, com exceção de *Digitaline*, tratavam de uma forma ou de outra temas relacionados ao universo dos computadores ou das tecnologias de ponta, constituindo-se roteiros metalinguísticos, onde os autores criavam seus desenhos no computador e falavam sobre o universo da tecnologia digital; assim tanto *Shatter* quanto *Crash* de Mike Saenz, tratavam de temas que envolviam ciberespaço, guerras por domínio da comunicação telemática e tecnologia de ponta, *O Império dos Robôs* de Michael Götze tem como personagens ciborgues *hi-tech*. *Digital Justice* também segue esse padrão em seu roteiro, utilizando referências ao ciberespaço, mundos virtuais, e estética cyberpunk. Essa tendência irá perpetuar-se até os dias atuais onde muitas HQs feitas para a Internet como *Argon Zark* de Charley Parker utilizam o ciberespaço como ambiente para suas aventuras.

Já na introdução do álbum são feitas referências ao universo em que a história se passa como: *Um mundo sem alma, cujo coração pulsa em "Ritmo Binário. Um ou Zero – Deus ou Nada"*¹⁹. Também somos apresentados ao vilão da HQ, um vírus de computador que se tornou o primeiro ditador digital, enquanto o herói seria não um ser humano mas um programa de computador de "código limpo e memória pura".

A história trata de um policial, o sargento James Gordon que investiga uma série de assassinatos cometidos por Servopoliciais – robôs flutuantes encarregados de manter a ordem e conectados com o computador judiciário central. Ao longo da narrativa Gordon irá descobrir que as mortes são causadas por um vírus de computador que domina todos os dirigentes dos diversos órgãos que regem essa sociedade futura (a Gotham city de Batman, agora uma megatrópolis), finalmente o policial descobrirá, após tomar para si a identidade de Batman já falecido há anos, que aquele herói havia previsto a dominação da cidade por um vírus futuro (criado pelo vilão Coringa) e desenvolvido um programa para combater esse vírus. Atualmente a abordagem do roteiro parece-nos antiquada, mas na época do lançamento era algo inovadora.

Moreno demonstra a forte influência sofrida por ele do universo ciberpunk de William Gibson, sobretudo na caracterização de algumas das personagens que parecem saídas dos romances de Gibson. Este é o caso da personagem Gata (uma alusão à vilã Mulher Gato) que nas mãos de Moreno torna-se uma roqueira famosa, afeita a performances multimídia, roupas de couro e chicote laser. Bob Chang, personagem que assume a identidade de Robin no álbum, é apresentado a nós como um neo-punk pertencente a uma tribo de skatistas e rival de outra chamada de neo-surfistas, ele tem o cabelo armado e pintado de roxo, usa blusão de couro e uma pintura facial que lembra a de ro-

¹⁸ Moreno Pepe. *Batman – Digital Justice*, São Paulo (Abril, Graphic Album 2), 1990, p.5.

¹⁹ [Ibid. p.9]

queiros como os do grupo KISS. Esses e outros personagens são sem dúvida uma referência direta aos cyberpunks de Gibson e de Bruce Sterling.

O capítulo final de *Digital Justice*, mostra o embate entre o vírus e o programa de computador no ciberespaço, lembrando uma batalha de magia dos contos de fadas e abusando do vocabulário computacional, o que levou os autores a colocarem um glossário de termos no final deste e dos outros capítulos. Termos como *carneware*, *pixel*, *programas utilitários*, *deletado*, *floppy-disc*, *disc-drive*, *interface*, e outros compõem os diálogos travados entre herói e vilão, introduzindo muitos leitores no universo desse novo vocabulário, ainda pouco difundido à época do lançamento do álbum.

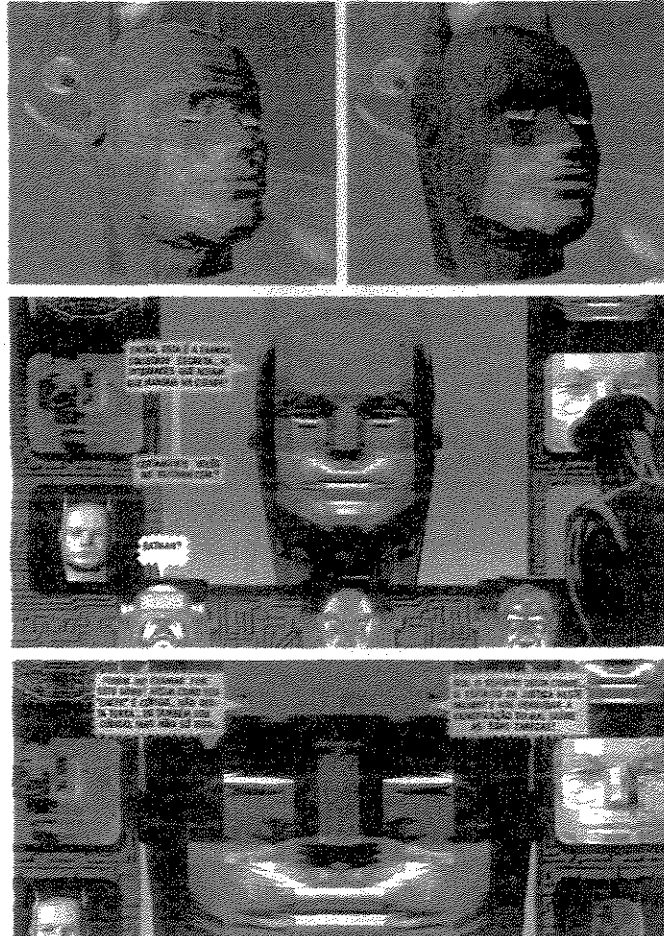


Fig. 15 - Página de *Digital Justice*: Wireframes e tridimensionalidade em destaque.

2.4. HQs em CD-ROM : A Mudança de Suporte.

As primeiras experiências que podemos relatar de mudança de suporte para veiculação de HQs datam de meados da década de 1980, mais precisamente no ano de 1985, como relatamos no primeiro capítulo, quando na França Enki Bilal e o videasta Jean Michel Girones realizaram um clip de vídeo usando como base os croquis de uma HQ de Bilal e a equipe de produção do estúdio audiovisual da biblioteca municipal de Toulon criou um vídeo clip de seis minutos e trinta e seis segundos usando imagens da HQ *Salambô* de Druillet. No ano seguinte o espaço telemático da revista Circus no Minitel francês veiculou online tiras da personagem Mafalda. Ao que tudo indica após essas iniciativas pioneiras ocorreu um certo lapso temporal até que a retomada do novo suporte acontecesse quando do surgimento das primeiras HQs em CD-ROM, já em meados da década de 1990.

A veiculação das HQs em CD-ROM inaugura um novo capítulo na história das HQs, já que o novo suporte permite a inclusão de uma gama de novas possibilidades capitaneadas pelos recursos da multimídia, a principal delas é o aspecto interativo, mas outras são também muito importantes como o som, a animação e a possibilidade de usar as cores sem se preocupar com os custos gráficos de impressão, ou seja, o uso de cores não irá influenciar nos custos finais do produto. Além disso as histórias em quadrinhos em CD-ROM já não sofriam de outros problemas ligados a reprodutibilidade técnica, como o desgaste dos fotolitos e matrizes de reprodução gráfica já que a gravação eletrônica dos dados permite uma reprodução de cópias idênticas ao original, o que também derruba por terra a noção de “original da história em quadrinhos”, pois como a cópia reproduz totalmente o original, esse conceito se desfaz, agora todas as cópias são como originais. O CD-ROM é um recurso de *soft copy* que traz vantagens ressaltadas por Julio Plaza:

*Periféricos de saída podem ser discriminados pelo tipo de imagem que mostram; temos assim, os recursos de hard copy e soft copy. Recursos de hard copy produzem imagens tangíveis, tal como filmes, impressos, gravações fonográficas etc; dito de outro modo: são imagens presas em um suporte, imagens passivas. Recursos de soft copy produzem imagens intangíveis, tal como as produzidas pelos monitores de TV. Ambos os recursos, - hard copy e soft copy são capazes de visualizar para o usuário os resultados, mas só o soft copy pode ser interativo. (...) O soft copy pode ser distribuído mais rápido e facilmente que o hard copy. Isto porque a informação soft pode circular por muitos meios, pois é ativa.*²⁰

²⁰ Plaza, Julio. “As Imagens de Terceira Geração, Tecno-Poéticas”, in *Imagem Máquina – A Era das Tecnologias do Virtual* (org. André Parente), Rio de Janeiro (Editora 34: Coleção Trans), 1996, p.77.

A mudança para o suporte digital significou uma ruptura com muitos dos elementos que constituíam a forma e linguagem tradicional das histórias em quadrinhos, durante os anos 1990 muitos artistas investiram na criação de HQs exclusivamente para CD-ROM, realizando experiências inovadoras que norteiam até hoje muitos dos caminhos trilhados pela HQ virtual, trataremos agora de algumas dessas iniciativas pioneiras de criação e transposição de quadrinhos para HQ-ROMs²¹ (ou BD-ROMs como dizem os franceses).

2.5. HQs em CD-ROM: Pioneiros.

Podemos apontar pelo menos três iniciativas pioneiras de desenvolvimento de HQs exclusivas para o suporte CD-ROM, elas aconteceram na Itália, França e Estados Unidos quase que simultaneamente.

O quadrinhista italiano Marco Patrito, famoso por suas HQs de ficção científica (FC) publicadas na Itália, Alemanha, França e EUA e também pelas mais de 160 ilustrações para capas de livros de FC, começou a desenvolver a partir do ano de 1991 o universo de *Sinkha*, todo construído com o auxílio de programas 3D, um mundo ficcional destinado à criação do que ele chamou de “Romance Multimídia em CD-ROM”. Na verdade Patrito intencionava criar uma nova forma de narrativa para o seu CD-ROM que unisse num único produto final técnicas narrativas e estruturais das histórias em quadrinhos, do cinema, do romance literário e da ilustração.

O artista trabalhou durante 5 anos para o lançamento de *Sinkha*, todas as imagens e animações foram criadas inteiramente no computador, usando para modelagem e renderização das figuras tridimensionais inicialmente o programa *Strata Vision* e posteriormente o *Strata Studio Pro*. Além de seu pioneirismo, Patrito tornou-se um dos principais artistas europeus no ramo das imagens digitais em 3D, a ponto da empresa americana responsável pelo programa *Strata Studio Pro* utilizar a imagem da nave *Darcron*, criada por ele para *Sinkha*, como tela de abertura de uma das versões do programa. É também importante ressaltarmos que quando Patrito iniciou a produção de *Sinkha* em 1991 ainda não existiam *softwares* para modelar figuras humanas o que levou o artista a criar no computador ponto por ponto, polígono por polígono seus personagens, numa época em que os computadores pessoais eram muito mais lentos do que os atuais. Patrito trabalhou em um Macintosh 11fx, uma boa máquina para a época, mas levava meses para renderizar imagens que hoje podem ser renderizadas em algumas horas.

Para a criação de *Sinkha*, Marco Patrito contou com a participação de Fabio Patrito, artista especializado em computação gráfica e também com outros três ilustradores, Tulio Rolandi, Francesco Chirico e Flavio Chirico, a trilha sonora exclusiva foi composta pela empresa *Francyfluid* de Sandro Bruni e Fabrizio Gorla. O crítico de quadrinhos *Silvio Sosio*²² aponta-nos outros dados importantes da produção: *Sinkha* contém 90 modelos tridimensionais compreendendo personagens, espaçonaves, animais e veículos,

²¹ HQ-ROM é uma tradução livre, feita pelo autor, do termo CD-Romix, usado pelos produtores da *Inverse Ink* para definir as histórias em quadrinhos veiculadas no suporte CD-ROM.

²² Sosio, Silvio. *Sinkha Review*, Site Fantascienza : Url:

<http://www.delos.fantascienza.com/ie/sinkha.html> – Arquivo capturado em 12/04/2001.

350 cenários, 590 mapas e 59 cenas animadas, resultando num total de mais de 10.000 frames, pouco mais de 450 megabytes de conteúdo.

O trabalho conta a história de *Heylen*, uma jovem que vive na misteriosa cidade de *Thalissar*, uma gigantesca megalópole metálica situada em um planeta hostil chamado *Ogon*, quando uma raça de extraterrestres imortais chamada *Sinkha* torna-se interessada pelo mistério de *Thalissar* e envia uma nave viva chamada *Darcron* para investigá-lo. Os visuais realistas em 3D criados por Patrito são exuberantes e monumentais, casando perfeitamente com a música de fundo, criando uma atmosfera interessante para a leitura do trabalho que lembra a introdução de alguns recentes jogos de computador. Um dos temas mais interessantes tratados por Marco Patrito em seu roteiro é a Realidade Virtual, um conceito ainda pouco explorado na época, a astronave vivente *Darcron* tem em seu interior um ambiente em realidade virtual, muito bem descrito pelo artista.



Fig. 16 - Imagem digital do CD-ROM *Sinkha* do quadrinhista italiano Marco Patrito.

O CD-ROM *Sinkha* foi lançado na Europa em 1995 e posteriormente, devido ao seu grande sucesso, nos Estados Unidos como uma edição especial em CD-ROM da notória revista de HQs de fantasia e FC *Heavy Metal*. O trabalho foi um marco pelo uso criativo que fazia das cenas animadas, textos intercalados à narrativa que guiavam o usuário pelos caminhos da história e ainda pela climática trilha sonora inspirada no rock progressivo com base eletrônica de bandas como *Kraftwerk* e *Tangerine Dream*. Essa fusão de texto escrito, trilha sonora e partes animadas era algo novo para a época e muitos críticos chamaram Patrito de gênio de vanguarda das novas narrativas multimídia, entre outros prêmios *Sinkha* recebeu a medalha de bronze para melhor livro eletrônico do *New Media Invision Awards* de 1996.

Atualmente Marco Patrito é coordenador da empresa *Virtual Views*, onde trabalha com uma equipe em uma série completa de produtos baseada no universo de *Sinkha*, incluindo álbuns em quadrinhos, novos CD-ROMs com seqüências da saga e um livro com o *making-of* da série.

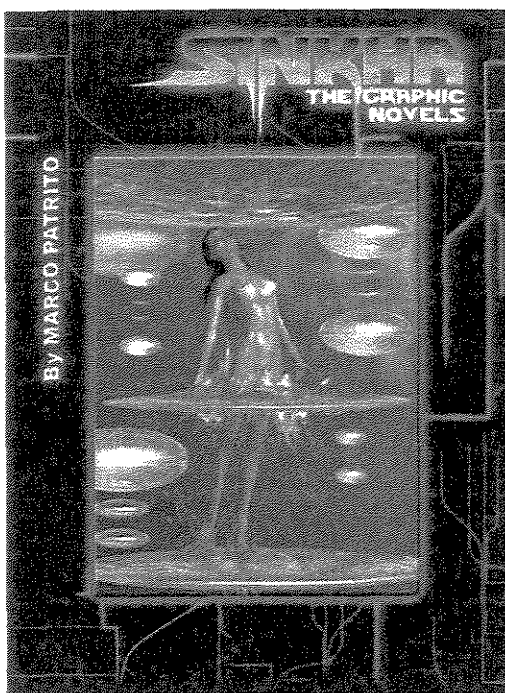


Fig. 17 - Versão impressa da HQ *Sinkha*.



Fig. 18 - Imagem 3D criada para ambientação do CD-ROM *Sinkha*.

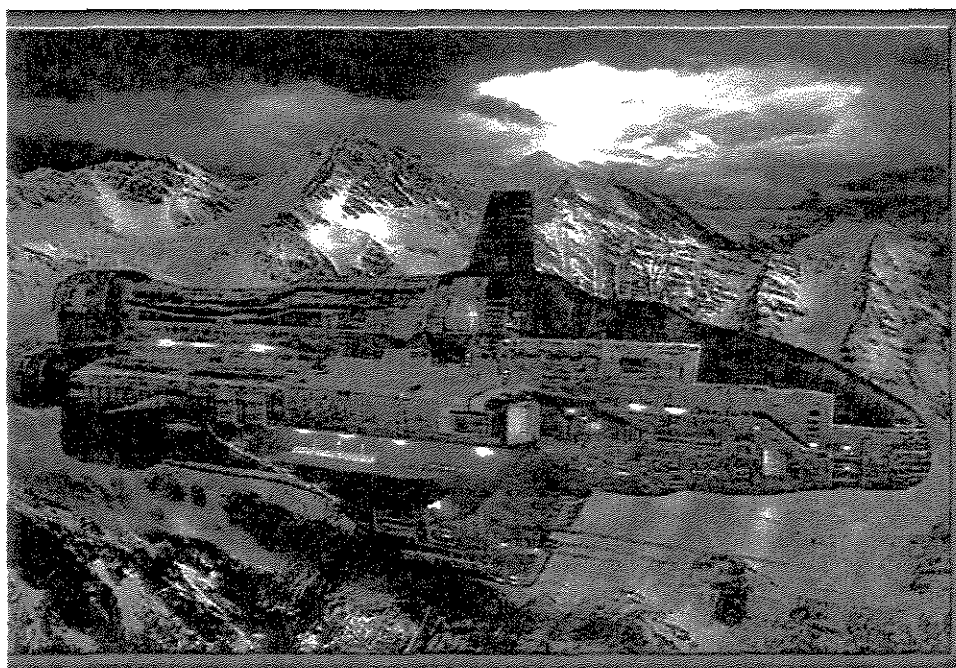


Fig. 19 - Espaçonave 3D desenvolvida para o CD-ROM *Sinkha*.

Outro dos pioneiros no desenvolvimento de HQs para CD-ROM foi o artista francês Edouard Lussan que lançou no ano de 1996, pelas editoras *Index Plus e Flammarion*, o CD-ROM *Opération Teddy Bear*, que teve como propaganda editorial a frase : “Primeira BD Interativa”. Como no caso de *Sinkha* o trabalho de Lussan também não foi a adaptação de uma HQ para CD-ROM já que não tinha sido anteriormente publicado na forma impressa, pois desde a sua concepção o artista já imaginava uma forma diferente de veiculação, encontrando a resposta para suas intenções na multimídia.

A concepção de *Opération Teddy Bear* começou no ano de 1984, quando do quadragésimo aniversário do desembarque das tropas aliadas na França durante a Segunda Guerra Mundial, nessa época Lussan fez os primeiros desenhos, fotografias, entrevistas com ex combatentes e pesquisas que serviram de base para a parte documental do CD. Durante o ano de 1993 ele escreveu e desenhou sua HQ em branco e preto, acompanhada de um segundo volume com toda a pesquisa realizada para a confecção do trabalho, passando a investigar uma forma para editá-lo, então já no ano de 1995 ele se inscreve em um mestrado em multimídia, fazendo um estágio na editora *Index Plus*, onde aperfeiçoa seus conhecimentos nessa nova linguagem e desenvolve o CD-ROM *Opération Teddy Bear* como trabalho de conclusão de seu mestrado, sendo que diante da qualidade do trabalho, dois membros da banca de avaliação, Jean-Pierre Arbon, diretor geral da *Flammarion Multimédia*, e Emmanuel Olivier, diretor presidente da *Index Plus*, decidem publicá-lo.

Oito meses depois, após uma série de preparativos e acertos na obra o CD-ROM é lançado, para sua venda, além do argumento de ser a primeira BD interativa, os editores também ressaltam o aspecto didático da obra, já que seu roteiro conta a história de um garoto de 12 anos que vive as agruras e dores da véspera do final da Segunda Guerra Mundial na França, pouco antes do desembarque das tropas aliadas. Toda a ambientação e estruturação do roteiro foi inspirada nas pesquisas feitas pelo autor, tornando o trabalho uma obra de referência sobre o período, já que ele conta também com todo o conteúdo dessa pesquisa exaustiva inserido no CD.

Opération Teddy Bear inaugura na França essa forma de narrativa híbrida agregando elementos da HQ tradicional aos recursos multimídia. Como em *Sinkha*, o CD-ROM contém uma trilha sonora composta exclusivamente para ele por Olivier Prysxlak, que lembra uma trilha sonora de filme, ou seja, a banda sonora conecta-se diretamente com a sensação que a cena mostrada quer exprimir. Foram criados 14 temas musicais para acompanhar os diversos cenários e seqüências da trama. Ao analisar o CD-ROM o pesquisador francês Bénédicte Gillet²³ resalta que no caso de *Teddy Bear* a trilha sonora ajuda na ambientação das cenas, mas é diferente da trilha cinematográfica pois como o ritmo de leitura das cenas é dado pelo leitor, não há uma sincronização entre os ápices narrativos e a música, dando a ela uma função mais de pano de fundo do que de elemento essencial.

O CD-ROM funde conteúdo ficcional composto por 73 telas da história em quadrinhos e cerca de 40 relatos de viagens dos personagens, ao conteúdo histórico formado por cerca de 200 imagens, fotos e textos de civis, soldados, armamentos e operações de

²³ Gillet, Bénédicte. “La Bande-Dessinée Adaptée en CD-ROM”. In Dossier Duess, Url: <http://bgillet.multimania.com/> - Arquivo capturado em 09/04/2001.

guerra. O trabalho de Edouard Lussan foi muito feliz no uso dos recursos de animação e imagens 3D, assim o fator surpresa ganhou destaque com os vários efeitos de imagens animadas que surgem na tela em determinados pontos da narrativa após um clique do mouse, efeitos geralmente inesperados por quem navega pelo trabalho. A narrativa hipertextual permitiu ao autor inserir os dados documentais ao longo da história, fazendo com que o leitor apreenda esse conhecimento de forma lúdica e de acordo com o seu interesse. A navegação do CD é clara e o artista utiliza como metáfora para criação do menu de navegação um aparelho de rádio da época em que se desenrola a história, existem botões de avançar e retornar em todas as cenas o que nos remete à leitura de uma história em quadrinhos no tradicional suporte papel, onde também imprimimos o ritmo de leitura e podemos retornar e avançar a todo o momento.

Edouard Lussan recebeu diversos prêmios por *Opération Teddy Bear*, entre eles o *Milia d'Or 97* – na categoria ludico-educativa, o *Prix Télérana 96* da videoteca de Paris, e o *Prix de la Société des Gens de Lettres 97*. Esse reconhecimento da crítica veio corroborar a importância do trabalho de Lussan como um dos pioneiros no desenvolvimento da chamada BD Interativa (banda desenhada interativa).

Também no ano de 1996 foi lançada na França pela notória editora *Humanoides Associés*, a Trilogia Nikopol, composta por 3 CD-ROMs compreendendo a adaptação dos álbuns *La Foire Aux Immortels*, *La Femme Piegée* e *Froid Equateur*, desenhados pelo famoso quadrinhista iugoslavo Enki Bilal e anteriormente publicados na forma impressa pela mesma editora. Este trabalho compreende uma das primeiras adaptações europeias de uma HQ para o CD-ROM, pois como foi ressaltado, *Opération Teddy Bear* foi concebido já para o formato multimídia, enquanto a proposta da editora foi a de adaptar álbuns já publicados para o CD-ROM.

Quem concebeu o projeto de adaptação dos álbuns de Bilal foi Maximillien Chailleux, um especialista em informática que também foi responsável pela parte de desenvolvimento multimídia da empreitada, trabalhando em parceria com Bilal e uma equipe de artistas gráficos multimídia. Bilal sempre foi um quadrinhista interessado em pesquisar novas mídias, participando do projeto pioneiro de criação de Vídeo-BDs e também dirigindo seus próprios filmes de ficção científica, esta adaptação para o CD-ROM de um de seus trabalhos mais notórios é mais uma prova de sua importância como vanguardista da fusão entre HQ e hipermídia.

O projeto de adaptação foi muito menos ambicioso do que outros trabalhos aqui relatados, na verdade o trabalho consiste de um escaneamento das páginas das HQs de Bilal e de sua decupagem adaptando-as ao formato da tela do computador e desenvolvendo menus para acessar os capítulos da história, dados sobre os personagens e entrevista com o quadrinhista Bilal. Não existe trilha sonora ou fundo musical para as cenas da história em quadrinhos, os únicos sons que são ouvidos nos CDs são os de sua abertura, das entrevistas com Bilal e curtas narrações que substituem o texto nos links de apresentação das personagens. Para Maximillien Chailleux, o silêncio respeita o ritmo do leitor, permitindo assim que ele possa ler os diálogos com a velocidade que lhe é mais agradável, uma opinião controversa para muitos dos investigadores das possibilidades da trilha sonora na HQ interativa. Da mesma forma os CDs também se absterem completamente de seqüências animadas, que para os autores poderiam comprometer o mesmo

ritmo de leitura. A interatividade praticamente inexistia nos CDs e se resume à opção de avançar, retornar ou voltar para o menu geral da história.

Já no ano de 1998 Bilal lança uma nova adaptação de uma de suas HQs para o formato CD-ROM, desta vez trata-se do álbum *Le Sommeil Du Monstre*, e agora Bilal se mostra aberto à utilização do som, fazendo uso de uma trilha sonora composta de quatro temas básicos que acompanham as cenas da HQ e ainda de diversos efeitos sonoros, como barulhos de explosões, sons de helicópteros, e diálogos das personagens, o que amplia o impacto narrativo de muitas das cenas da história. A interatividade também é maior e o CD conta com um grande número de informações e imagens agregadas como *making-of* dos desenhos em preto e branco e coloridos, entrevistas, um vídeo inspirado no álbum e algumas pranchas do próximo álbum do artista.

Em 1995, quase um ano antes da editora *Humanoïdes Associés* lançar a *Trilogia Nikopol* de Bilal, o editor Alvin Mitchel da *L'Écho des Savanes*, colocou no mercado o CD-ROM *Un Privé Dans La Nuit*, com desenhos e cenários do quadrinhista Pétillon, uma adaptação de um de seus álbuns da personagem Jack Palmer, o CD tinha em sua capa a inscrição "*Sound Comics*" (histórias em quadrinhos sonoras) e apresentava trilha sonora musical exclusiva composta por Hal Singer, o grau de interatividade era ainda mínimo se resumindo também aos comandos de avançar e retornar e a HQ foi simplesmente escaneada na adaptação, o som também aparece de forma um pouco rudimentar, carecendo de uma maior sincronia com as cenas, mas mesmo assim já representava uma ruptura para a época, outra novidade foi a inclusão da opção de uma das línguas: Inglês, Espanhol ou Francês no menu do CD-ROM o que ajudou a vendê-lo como um instrumento lúdico a ser adotado por escolas de línguas.

Outro quadrinhista notório que investiu na adaptação de dois de seus álbuns para CD-ROM foi o italiano Milo Manara, o primeiro deles foi *Gulliveriana*, lançado pela *Index Plus* em 1996, contando com trilha sonora exclusiva. Já no ano de 1999 é lançado pela parceria entre *L'Écho Des Savanes e Index Plus* o CD-ROM *Kama Sutra*, baseado no álbum homônimo de Manara mas desta vez com a novidade de incluir além da HQ o texto original do *Kama Sutra* inserido em seu contexto, sendo uma das adaptações mais ousadas já feitas.

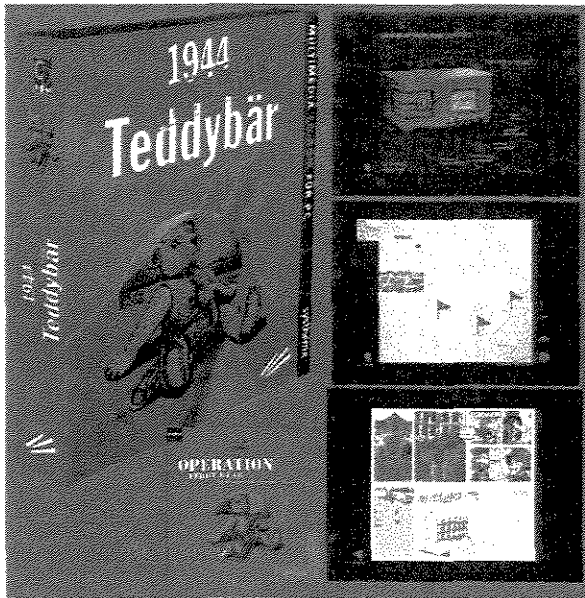


Fig. 20 - Capa, menu inicial e telas do CD-ROM *Opération Teddy Bear*.

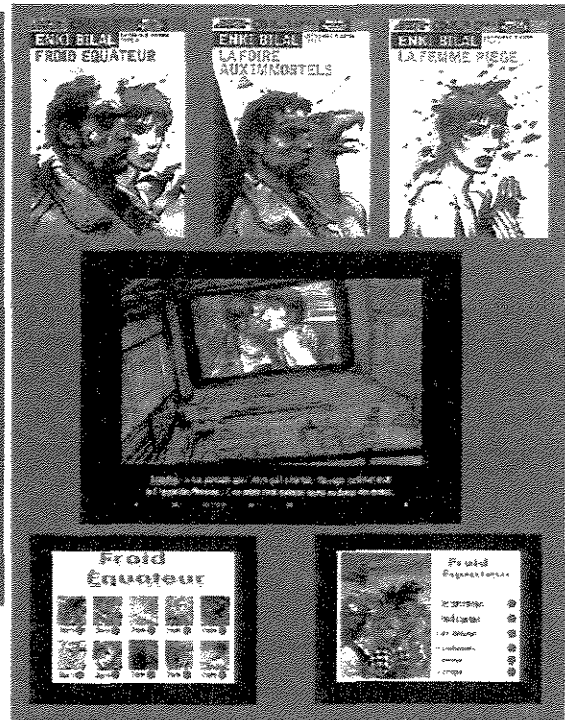


Fig. 21 - Capas dos 3 CD-ROMs da Trilogia Nikopol, cena e menus de *Froid Equateur*.

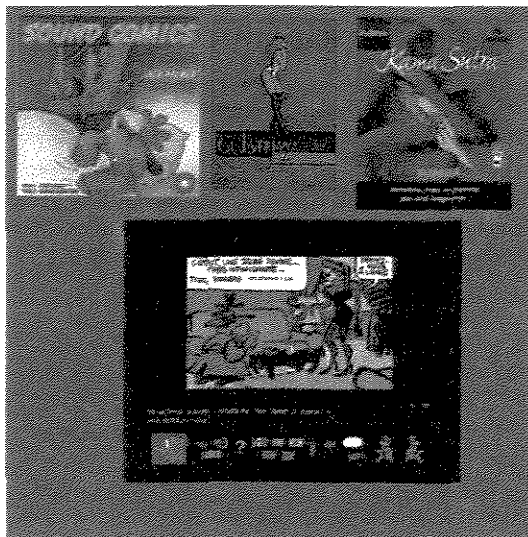


Fig. 22 - Capa e menu inicial do CD-ROM *Jack Palmer* e capas dos CD-ROMs *Gulliveriana* e *Kama Sutra* de Milo Manara.

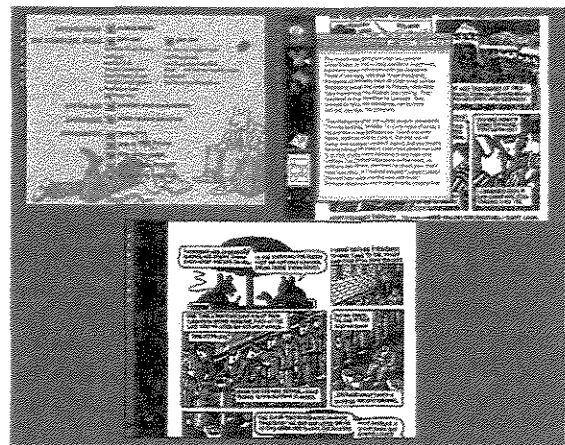


Fig. 23 - Menu inicial e telas do CD-ROM *The Complete Maus*.

O terceiro país pioneiro na adaptação e criação de histórias em quadrinhos para CD-ROM foi os Estados Unidos, ainda no ano de 1994 é lançada pela editora *Voyager* a versão em CD-ROM de *The Complete Maus*, HQ de autoria de Art Spiegelman premiada com o prêmio Pulitzer. Após o sucesso do álbum, que conta a história do holocausto de um ponto de vista autobiográfico, é feita uma exposição no museu de Arte Moderna em Nova York em 1992, essa mostra uniu as mais diversas mídias: áudio cassetes, fotografias, desenhos de prisioneiros, cartas, etc. Os bons resultados da exposição incentivaram Art Spiegelman a desenvolver uma versão em CD-ROM que incluísse além da HQ todos esses outros documentos apresentados na mostra e a editora *Voyager* teve a idéia de vender o produto com uma forma de versão portátil da exposição. O CD-ROM *The Complete Maus* levou quase dois anos para ser concebido e o resultado final foi surpreendente para a época, ele incluía além da HQ e de trilha sonora exclusiva, algumas animações de cenas, centenas de fotos, relatos em áudio, cartas, efeitos de som, ou seja, praticamente tudo que foi exposto na exposição dedicada a *Maus* no museu de arte moderna de Nova York. A navegação do CD-ROM foi muito bem estruturada, aproveitando-se dos recursos de leitura multilinear da hipermídia.

Apesar de *The Complete Maus* ser talvez a primeira HQ americana a ser veiculada no suporte CD-ROM, o primeiro trabalho de quadrinhos desenvolvido especificamente para o CD-ROM foi *Reflux* da empresa *Inverse Ink*, lançado no ano de 1995. A *Inverse Ink*, divisão da *TAO Research Corporation*, surgiu na região do Vale do Silício em 1994 com a intenção de desenvolver o que eles denominaram de *Interactive Comic Books* ou *CD-ROM Comic Books* ou ainda *CD-Romix*, em outras palavras, entretenimento digital baseado no casamento entre as HQs e os recursos multimídia: vídeos, animações, trilha sonora e interatividade.

Reflux.01: The Becoming demorou cerca de 8 meses para ser produzido sendo lançado em abril de 1995, o projeto iniciou-se cerca de um ano antes quando a TAO licenciou 5 filmes de Kung-Fu dos estúdios *Beijing* e *Shangai* da China, esses filmes seriam usados como base para as cenas de ação da história de *Reflux*, um roteiro futurístico misturando cyberpunk, e realidade virtual na história de *Flux*, uma espécie de mercenário digital. O CD-ROM combinava vídeos de ação, efeitos de *morphing*, uma original trilha sonora de jazz, animações e arte em estilo de história em quadrinhos. O trabalho ainda apresentava algumas novidades no que se refere à interatividade já que o usuário podia escolher entre 3 pontos de vista (das personagens principais) para navegar no CD.

A equipe da *Inverse Ink* utilizou para a criação do trabalho 15 computadores *Pentium* e 2 *Macintosh*, quase todos eles com 32MB de RAM. O programa *Macromedia Director* foi utilizada para integrar as páginas da história, aparentemente *Reflux* lembrava uma HQ tradicional mas quando o usuário clicava sobre os quadrinhos haviam vídeos e animações associados a eles. Os desenhos foram criados como páginas tradicionais em 2D, escaneados e depois colorizados no programa *Photoshop*, como explica Greg Armanini, produtor executivo da *Inverse Ink*, depois disso, eram criadas as animações, para elas os artistas usaram programas como, *Animator Studio* e *True Space(3D)*. A digitalização dos vídeos foi feita com o auxílio do software *Adobe Premiere*, finalmente a transição entre os quadros foi feita no software *Elastic Reality*. O trabalho utilizou-se de 3

dos filmes licenciados para a criação do CD-ROM, inserindo 3 vídeos e 3 gráficos interativos (incluindo animações, diálogos, *morphs*) a cada página/tela de *Reflux*.

Reflux foi um sucesso de público e crítica, recebendo o prêmio *Breaking Multimedia Title* do *Winning PC Entertainment's 1996*, sendo aclamado pela crítica como nova tendência para o entretenimento multimídia. O sucesso do CD-ROM despertou o interesse da notória editora americana *DC Comics* que no mesmo ano assina um contrato com a *Inverse Ink* para desenvolverem uma série de CD-ROMs de seus super-heróis baseados nas séries de desenhos animados criados pela *DC* na década de sessenta; ainda em 1996 são lançados no mês de agosto, 4 CDs: *Superman: The Mysterious Mr. Mist*, *Batman: Partners in Peril*, *Superboy: Spies from Outer Space* e *Aquaman: War of The Water Worlds*. Todos os títulos traziam som e ação multimídia em suas páginas digitais, com animações canibalizadas dos desenhos animados da década de sessenta, como a *Inverse Ink* já havia feito com os filmes chineses de Kung-Fu em *Reflux*.

Esses CD-ROMs baseados em heróis da *DC* tiveram um relativo sucesso nos Estados Unidos e chegaram a ser editados em muitos países, inclusive no Brasil, onde foram vendidos com uma revista anexa contendo a tradução dos diálogos para o português pela editora Abril, detentora brasileira dos direitos dos personagens da *DC comics*. Faremos uma breve análise de um desses títulos, o CD-ROM *Superman: The Mysterious Mr. Myst*. O motivo da análise se deve principalmente a abrangência que esses títulos tiveram, tornando-se verdadeiramente os primeiros quadrinhos em CD-ROM a serem editados por uma das grandes potências da HQ mundial (a editora *DC Comics*) e também pela popularidade dos personagens envolvidos no trabalho, o principal deles o *Superman* (Super Homem) herói criado por Jerry Siegel e Joe Shuster ainda na década de 1930, vindo a tornar-se um dos maiores mitos das HQs e incorporando-se ao imaginário popular.

2.6. *Superman* CD-ROM: A multimídia chega às grandes editoras.

- **Desenvolvimento, Apresentação e Especificações Técnicas.**

O CD-ROM foi desenvolvido pela equipe da *Inverse Ink* sob a chefia da produtora Gretchen Turzo e com a supervisão da editora *DC Comics*, a trilha sonora original foi composta por Scott Hill e *Gruvbit Productions*. O CD foi lançado simultaneamente com outros quatro CDs, compondo uma série inspirada nos desenhos animados de super-heróis da *DC Comics* dos anos sessenta.

O CD-ROM vem encartado em uma embalagem cartonada com o formato de uma revista em quadrinhos (*comic book*) americana, a imagem da capa também segue os padrões das revistas de super-heróis da *DC*, entretanto a expressão *CD-ROM Comic Book* está estampada em destaque logo abaixo do logotipo da editora na porção superior esquerda da capa. O formato da embalagem facilitou a exposição do produto nas prateleiras das bancas e livrarias junto aos tradicionais quadrinhos impressos.

A plataforma para rodar o CD-ROM é mista: PC ou Macintosh, a configuração mínima exigida para PC é: 486/33 MHZ, 8MB de RAM, drive de CD-ROM de dupla velocidade, monitor super VGA (640x480 de resolução), 256 cores, placa de som, mou-

se, MS DOS 5.0 ou versão mais recente, MS Windows 3.1 ou Windows 95. Para Macintosh: Mac II ou superior, 8MB de RAM, drive de CD-ROM de dupla velocidade, *System 7.0*, monitor 14" com 256 cores, mouse. O CD instala o programa *Quick Time* da *Macromedia* no computador pois ele é exigido para a execução das animações em vídeo.

- **Roteiro.**

O roteiro da HQ-ROM *Superman: The Mysterious Mr. Myst* é uma adaptação do desenho animado homônimo feito pelos estúdios da *DC Comics* na década de sessenta, ele narra uma aventura simplista e recheada de clichês onde o Super Homem enfrenta o vilão Senhor Neblina, capaz de tomar as mais diversas formas para enganar o herói. Durante a história o roteiro serve de subterfúgio para mostrar as diversas seqüências de ação envolvendo o Super Homem, entre elas por várias vezes o herói salva a mocinha Louis Lane de situações limítrofes e como de praxe no final consegue derrotar o vilão e retomar a ordem social.

A única razão que conseguimos detectar para a *DC* investir nesse roteiro saudosista e primário para a confecção de sua primeira linha de produtos multimídia é a preexistência dos desenhos animados que serviram como fontes de decalque das principais animações, o que reduziu consideravelmente o trabalho de elaboração da série de CDs. Entretanto essa atitude não deixa de demonstrar um certo oportunismo comercial da editora que possivelmente fez a opção de adaptar os desenhos animados para agilizar a produção dos CDs e aproveitar a onda de vendas desencadeada pelo sucesso de *Reflux* e de outros entretenimentos veiculados em CD-ROM.

- **Adaptação: Cenas, Menus e Estrutura de Navegação.**

A HQ digital é disposta na tela em forma de páginas tradicionais de quadrinhos adaptadas ao seu formato, cada página compõem uma cena, possuindo 20 no total. Cada um dos quadrinhos/painéis presentes na(s) página(s) apresenta uma ação quando clicado, sendo que existem quatro possibilidades de ação para esses painéis: animação em vídeo (retirada do desenho animado dos anos sessenta), transição (mudança de frame), cena de ação (breve animação com vôos do herói ou ações de salvamento) e arquivos – pequenas pastas clicáveis que trazem informações adicionais da trama (geralmente imagens estáticas).

O menu de entrada apresenta a possibilidade de ver a HQ com controle manual ou *autoplay* (animação sequenciada dos quadrinhos), ele ainda oferece controles de som para voz das personagens e trilha sonora podendo ligá-los ou desligá-los, há também um quadro onde podemos selecionar a página da HQ, para iniciarmos a leitura a partir do trecho que desejarmos.

Todas as páginas apresentam um menu vertical na lateral direita da tela com botões que permitem avançar ou retroceder na história, um botão de ajuda que explica todos os comandos presentes nos menus e como navegar pelo CD-ROM, um botão de saída que revela também os créditos do trabalho e finalmente um controle geral onde o navegador pode selecionar páginas, desligar ou ligar as vozes, a trilha sonora e o *autoplay*.

A pretensa “interatividade” do trabalho parte de um pressuposto determinista, já que para compreender a HQ o usuário deve clicar em todos os painéis de todas as páginas, então a sua única opção real é poder impor seu próprio ritmo de leitura selecionando os comandos avançar e retroceder, já que inevitavelmente deverá clicar sobre todos os quadrinhos. A navegação pelo CD-ROM é tão linear quanto o seu roteiro, algumas pistas “supostamente” escondidas que são dadas durante a leitura das páginas apenas retificam a linearidade da narrativa, a hipertextualidade não é utilizada aqui no seu verdadeiro potencial: a multilinearidade, e o CD-ROM repete a estrutura narrativa das tradicionais HQs em suporte papel.

- **Sons e Animações.**

A trilha sonora é composta por cinco temas musicais instrumentais inspirados nas trilhas sonoras de filmes de ação das décadas de 1950 e 60. As músicas são sincronizadas com o surgimento das cenas/páginas na tela, mas funcionam em *loop* (repetição contínua), ou seja, se o leitor permanecer muito tempo na cena a música termina e reinicia a tocar. A transição da trilha musical de uma cena para a outra é brusca, ou melhor, inexistente, já que ao clicarmos o botão avançar ou retornar ela para bruscamente, o leitor tem também a opção de desligar a trilha durante a navegação.

As vozes das personagens também podem ser ouvidas em todos os quadrinhos após um clique do mouse, mas elas criam um conflito com os balões que também aparecem (em 90% da HQ) com o mesmo texto falado inscrito neles, assim ocorre uma redundância pois muitas vezes após clicarmos no painel já tínhamos lido o texto escrito nos balões e somos obrigados a ouvi-lo, mas a existência de um comando que desliga a voz serve para explicar essa aparente redundância. Ao contrário dos balões que foram mantidos em todo o CD, inexistem onomatopéias nele, elas foram totalmente substituídas por efeitos sonoros. Em algumas das vídeo-animações existem diálogos que não estão escritos nos balões o que os impede de serem desligados quando desligamos o comando voz. Muitos efeitos sonoros incluídos nas cenas funcionam bem como elementos de ampliação sinestésica da HQ.

O CD-ROM apresenta uma ampla gama de efeitos animados, cada uma das cenas/páginas possui pelo menos duas vídeo animações (retiradas do desenho animado original), o mais interessante é que as animações ocorrem dentro do próprio quadrinho, ou seja, a *gestalt* tradicional das HQs no suporte papel é mantida – todos os quadrinhos da página são visíveis num só golpe de vista, enquanto nossa fôvea concentra-se no quadrinho animado a visão periférica varre os demais; é uma perspectiva narrativa inteiramente nova pois mantém um dos códigos mais singulares das HQs (a sua *gestalt*) e agrega a ele a animação dos quadrinhos. Por outro lado essas animações desvirtuam, em certos momentos do CD, outra característica marcante das HQs impressas: o efeito elíptico- a parte da narrativa que é completada mentalmente pelo leitor, isso acontece porque nas seqüências animadas toda a ação é demonstrada, quebrando a elipse narrativa.

- **Ritmo de Leitura.**

Uma das características mais marcantes das HQs impressas é o fato de que o leitor pode imprimir seu próprio ritmo de leitura, ao contrário do cinema onde a narrativa está conectada ao tempo de projeção das imagens. O CD-ROM *Superman: The Mysterious Mr. Myst*, oferece ao leitor a possibilidade de imprimir o seu próprio ritmo (opção pela navegação manual) ou ligar o comando *autoplay* que faz a HQ rodar em ritmo pré determinado como em um desenho animado ou filme, com as animações dos quadrinhos se sucedendo até o final.

Na opção manual existe um problema narrativo curioso: após rodar as animações o quadrinho volta à sua forma original estática mostrando novamente o frame inicial, o que é no mínimo estranho, pois se a ação já ocorreu na narrativa ela não pode continuar presente na sequência com o seu primeiro frame, sob pena de gerar uma certa confusão na sucessão de ações que compõem a narrativa. Um bom exemplo dessa ocorrência é o quadrinho com a vídeo-animação em que o Super Homem salva Louis Lane durante sua queda de um edifício, quando clicamos sobre o quadrinho (frame estático inicial) assistimos à cena animada do salvamento mas logo após ela o frame inicial da sequência volta a ocupar o espaço do quadrinho, deixando a impressão de que o salvamento ainda não aconteceu, talvez esse problema narrativo fosse facilmente sanado se os autores deixassem o frame final da animação como imagem substituta do frame inicial, restituindo a sequência lógica da narrativa.

O CD-ROM *Superman: The Mysterious Mr. Myst* é um trabalho interessante por agregar vários dos recursos explorados por outros CDs pioneiros e mesmo sendo o produto de uma grande editora ainda pode ser caracterizado como um trabalho experimental no que tange à união da linguagem das HQs com os recursos multimídia.

2.7. HQ-ROM: O Fim de um Período.

Podemos dizer que a produção de HQs para CD-ROM e também as adaptações de quadrinhos com o mesmo objetivo, teve seu auge durante a segunda metade da década de 1990 quando todas as experiências aqui relatadas foram produzidas, as poucas experiências brasileiras de adaptação para CD-ROM como o premiado Lagartixa CD-ROM (trabalho pioneiro que apresentava poucas novidades, apenas escaneando HQs preexistentes e dispondo-as com os triviais comandos de avançar e retornar) também são dessa época.

Após a experiência de parceria com a *Inverse Ink*, a editora *DC Comics* não investiu em novas adaptações para CD-ROM, o mesmo acontecendo com as outras grandes editoras norte americanas e européias. No ano de 1999 ainda foram lançados alguns trabalhos relevantes como o CD-ROM *The Tales of Captain Claybeard*, trazendo uma HQ multilinear, onde os autores exploraram os recursos hipertextuais da multimídia com maestria, produzido pelo estúdio *Orbit Media*, um grupo de artistas inovadores que têm explorado também as possibilidades da Internet; mas a partir do ano 2000 a produção de HQ-ROMs resumiu-se apenas há algumas raras iniciativas de editores independentes,

indicando que eles não tiveram o suporte necessário do público leitor para continuar a ser editados por grandes editoras.

O pesquisador francês Bénédicte Gillet²⁴ aponta alguns dos problemas que, segundo ele, causaram a retração do mercado de quadrinhos em CD-ROM na França e Europa, o primeiro deles seria o custo de produção desses trabalhos, já que na maioria dos casos, diferentemente das HQs impressas que na Europa costumam ser feitas por um ou dois autores, eles exigem a participação de grandes equipes de produção, equipamentos sofisticados (computadores e programas) e acabam não alcançando a vendagem desejada pois os amantes de histórias em quadrinhos Europeus são em sua maioria puristas que acreditam que as adaptações deixam muito a dever aos álbuns originais impressos. Outro problema apontado por Gillet é a distribuição dos CD-ROMs que encontrou resistência entre as livrarias européias que não sabiam bem em que lugar colocá-los e passaram a não se interessar pelos produtos, criando um verdadeiro problema logístico. Provavelmente problemas semelhantes foram responsáveis pela diminuição brusca da produção de HQ-ROMs em outras partes do mundo.

Ao contrário dos CD-ROMs, as HQs feitas para serem veiculadas na Internet, não pararam de crescer após o ano de 1995 e hoje continuam ainda em franca expansão, é sobre elas que falaremos no próximo capítulo.



Fig. 24 - Capas dos quatro CD-ROMs lançados pela editora DC Comics em parceria com a Inverse Ink.

²⁴ Gillet, Bénédicte. "La Bande-Dessinee Adaptee en CD-ROM". In *Dossier Duess*, Url: <http://bgillet.multimania.com/> - Arquivo capturado em 09/04/2001.



Fig. 25 - Imagem do CD-ROM *Reflux*.



Fig. 26 - Tela do CD-ROM *Reflux* incluindo a barra de navegação

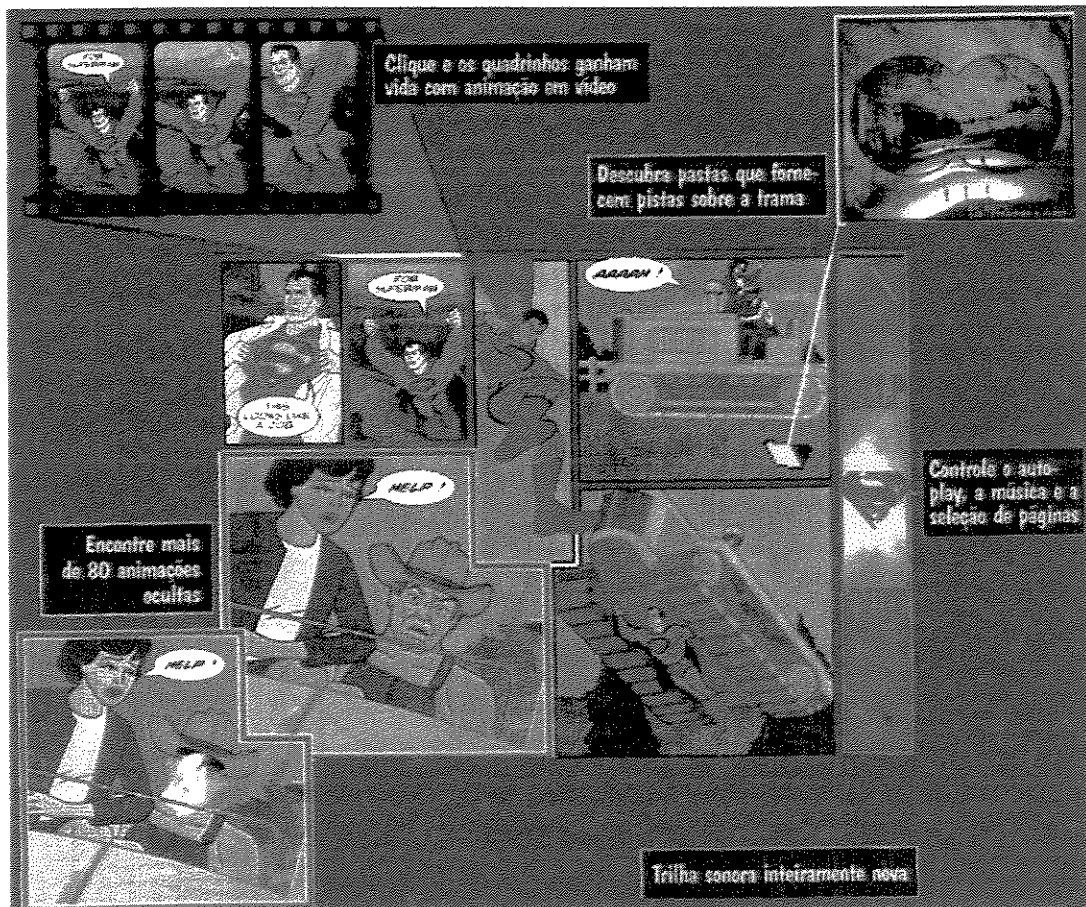


Fig. 27 - Tela do CD-ROM *Superman - The Mysterious Mr. Mist* : recursos multimídia em destaque.

CAPÍTULO 3: **As Histórias em Quadrinhos na Rede Internet.**

CAPÍTULO 3: As Histórias em Quadrinhos na Rede Internet.

3.1. Experiências Pioneiras.

Devido a seu caráter anárquico e libertário, uma de suas principais características, a rede Internet é um espaço livre para que quadrinhistas dos quatro cantos do globo possam veicular seus trabalhos online, bastando que disponham de um computador conectado à rede, pois existem dezenas de provedores gratuitos dispostos a hospedar suas páginas; esse é um dos motivos que torna a tarefa de mapear os pioneiros na veiculação de HQs online algo complexo, pois é impossível fazer um mapeamento de todos os sites que existem e existiram na rede de forma efêmera, isto é, estiveram online durante um período e depois foram tirados do ar. Portanto nossa proposta nesse tópico é apenas dar uma visão panorâmica das primeiras inserções das histórias em quadrinhos na rede, sem ter a pretensão de apontar os pioneiros legítimos dessas experiências.

De acordo com Flávio Calazans¹, uma das experiências pioneiras de veiculação de HQs online aconteceu ainda na década de oitenta no Minitel francês (sistema de informações online francês, precursor da rede Internet), mais precisamente no ano de 1986, quando a notória revista em quadrinhos *Circus* adquiriu um espaço no Minitel para promover os seus produtos, veiculando propagandas e informações sobre os álbuns de HQs que lançava e sobre os quadrinhistas da editora. A revista decidiu iniciar um projeto ambicioso de adaptação das tiras da personagem Mafalda, do quadrinhista argentino Quino, para a tela do computador. Na transposição os quadrinhos eram apresentados um por vez, e o leitor imprimia seu próprio ritmo de leitura selecionando o comando página seguinte. Para Calazans esta primeira experiência descaracterizava a *gestalt* tradicional das HQs, caracterizada pelo conjunto de dois ou mais quadrinhos percebidos em um só golpe de vista.

*Transportados em rede telemática, via satélite, cabo telefônico ou fibra ótica, ou no suporte sólido disquete ou CD-ROM, os quadrinhos grafosféricos formatados à Videosfera descaracterizam-se, dando origem a um novo gênero narrativo, híbrido, de HQ com desenho animado, o qual teve a oportunidade de batizar como Mangá Telemático (em homenagem às HQs e ao desenho animado japonês) (...).*²

Com o crescimento da rede Internet, a partir de meados da década de 1990 várias experiências de veiculação de HQs online foram sendo realizadas, aqui iremos relatar algumas daquelas que tiveram preocupações em adaptar os quadrinhos para a rede, ou lançavam mão dos novos recursos e possibilidades.

O site do *Art Comics Syndicate*³ estreou online em fevereiro de 1995, sendo um dos pioneiros com a proposta de veicular tiras semanais, algumas recicladas dos jornais

¹ Calazans, Flávio M. de A. "Uma Abordagem Midiológica das Histórias em quadrinhos", in *As Histórias em Quadrinhos no Brasil: Teoria e Prática* (Org. Flávio M. de A. Calazans), São Paulo, (Intercom/Unesp-Proex, Col. Intercom, 7), 1997, p.150.

² [Ibid. p.152]

³ Art Comics Syndicate site: <http://www.artcomic.com> - Acessado em 14/05/2001.

diários americanos e outras criadas exclusivamente para ele. Desde seu início recebe grande visitação de pessoas que acompanham suas diversas tiras atualizadas semanalmente. O site tinha também como proposta inicial a veiculação de cartuns e animações, evoluindo gradativamente para o seu estágio atual, que envolve também HQs interativas feitas no programa *Flash da Macromedia*, além das tradicionais tiras semanais e cartuns, contando com a impressionante marca de meio milhão de visitas por mês.



Fig. 28 – Banner do site do Art Comics Syndicate.

Outro pioneiro na veiculação de HQ seriadas na Internet é o quadrinhista americano Don Simpson que desde 1994 criou uma site dedicado a veicular as HQs de seu notório personagem *Megaton Man*⁴, uma sátira aos super-heróis. Suas páginas sempre foram desenhadas na forma horizontal contrariando o formato tradicional vertical das revistas em quadrinhos impressas, visando a publicação na Internet. Atualmente (junho de 2001) a série de *Megaton Man Online* já ultrapassou a marca de 240 episódios, contando com um grande número de fãs no mundo inteiro que acompanham periodicamente as HQs da personagem.

O site *Argon Zark*, veículo da HQ homônima criada inteiramente no computador e projetada para ser lida na rede Internet é, segundo o seu autor e idealizador Charley Parker, o primeiro *comic book* virtual a utilizar de forma sistemática os recursos de multimídia e hipertexto oferecidos pela web, tendo estreado online em junho de 1995. A história em quadrinhos foi originalmente idealizada com o intuito de aproveitar as características do formato de cores RGB (*red, green, blue*) dos monitores de computador, lançar mão das possibilidades dos *hyperlinks* da linguagem HTML (*Hypertext Markup Language*), GIFs animados, JavaScripts e também animações em DHTML (*Dynamic Hypertext Markup Language*). *Argon Zark*⁵ é, sem dúvida, um trabalho pioneiro e singular no panorama das HQs online.

Uma das primeiras experiências de que temos notícia no que tange ao uso das possibilidades da alinearidade narrativa proporcionadas pela hipermídia é o site *Impulse Freak*⁶, citado por Scott MacCloud em seu recente livro *Reinventing Comics*⁷. O site faz parte do projeto *Sito*⁸, um portal que existe na Internet desde 1993 com o intuito de promover o trabalho de artistas dos mais diversas áreas. *Impulse Freak* surgiu em 1997 e é hospedada dentro da seção *Synergy*, dedicada a trabalhos coletivos desenvolvidos pelos artistas do site; trata-se de uma história em quadrinhos feita de forma coletiva por diversos artistas e aberta à participação de qualquer internauta que desejar submeter sua cola-

⁴ Megaton Man site : <http://www.megatonman.com> - Acessado em 14/05/2001.

⁵ Argon Zark – Url : <http://zark.com/> - Acessado em 12/05/2001.

⁶ Impulse Freak Site – Url : <http://www.sito.org/synergy/iffreak/hotwired> – Acessado em 14/05/2001.

⁷ McCloud, Scott. *Reinventing Comics : How the Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*, New York (HarperCollins Books), 2000, p.166.

⁸ Sito site – Url : <http://www.sito.org/> - Acessado em 24/10/2000.

boração aos idealizadores do site, a grande inovação do projeto é que o leitor, ao navegar pelas páginas, tem a cada nova tela duas opções para continuar a HQ e ainda duas opções para voltar atrás, interagindo com a narrativa hipertextual da história em quadri-nhos, ou seja, o leitor tem duas alternativas de futuro e duas alternativas de passado a cada novo clique de seu mouse, transformando a história em uma espécie de jogo intera-tivo, onde o navegador sempre volta para ver o que acontecerá se ele tomar outro cami-nho, rompendo com a tradicional narrativa linear das HQs. Além disso o trabalho é um exemplo das possibilidades abertas pela rede no que condiz à criação de obras coletivas, abalando conceitos tradicionais como o de autoria da obra de arte.

O autor e pesquisador Scott McCloud também pode ser apontado como um dos pioneiros da transposição da HQ para a web, pois foi um dos primeiros artistas a desta-carem as possibilidades da “Tela Infinita” oferecida pelo ambiente da rede que permite uma exploração dos quadros da narrativa em todas as direções, sem limites como na mídia impressa, onde a área útil tem a forma da revista/jornal (retangular), limitando a narrativa a esse padrão. Em seu site, online desde julho de 1998, *Scott MacCloud*⁹ nos apresenta algumas experiências suas no uso dessa tela infinita que serão analisadas no capítulo sobre estudos de caso.

O recurso mais recentemente incorporado pelas HQs online foi o programa *Flash* da *Macromedia* que funciona como *plug-in* dos *browsers* de navegação e permite a in-clusão de trilha sonora, efeitos de som e animação com uma boa compressão dos arqui-vos. Esses recursos começaram a ser utilizados por vários sites simultaneamente, alguns do *mainstream* americano como o *Star Wars – The Phantom Menace Online Comic*¹⁰, da superprodução cinematográfica Guerra nas Estrelas, ou ainda em sites mais experimen-tais e underground como no *OrbitComics*.¹¹

Como todos os dias vemos a criação de novos *softwares* e *plug-ins* para os *browsers* de navegação na Internet que expandem suas possibilidades e permitem o uso de novos recursos como trilha sonora, interação e animações mais dinâmicas, assistimos a todo momento o surgimento de novos precursores da utilização desses elementos nas suas HQs eletrônicas, e certamente ainda veremos nascer muitos outros.

⁹ Scott MacCloud Site – Url: <http://www.scottmaccloud.com> – Acessado em 07/06/2001.

¹⁰ Star Wars Site- Url: <http://www.starwars.com> – Acessado em 23/10/2000.

¹¹ Orbit Comics Site – Url: <http://www.orbitcomics.com> – Acessado em 07/06/2001.

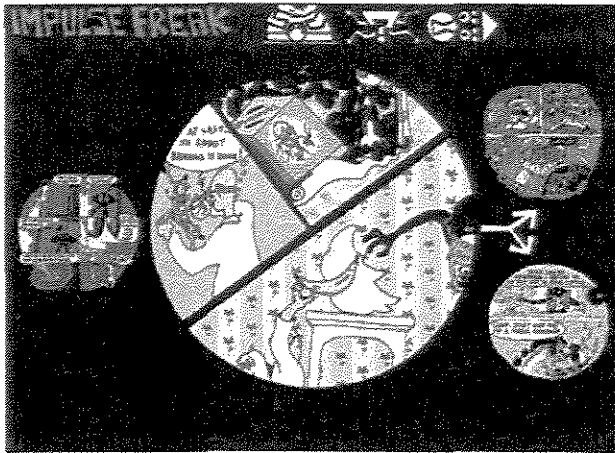


Fig. 29 - Página do site *Impulse Freak*:



Fig. 30 - Página de *Argon Zark* de Charley Parker: site pioneiro .

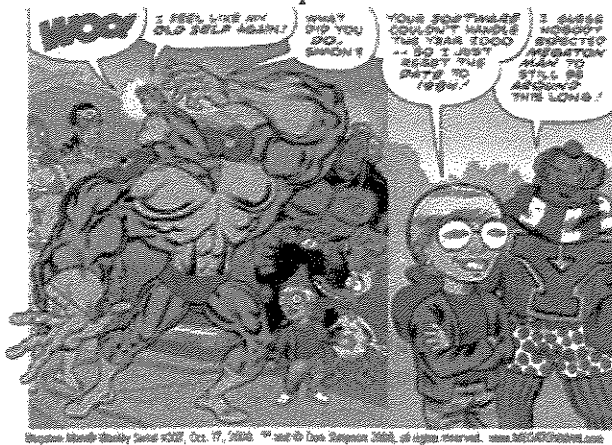


Fig. 31 - *Megaton Man* de Don Simpson: Tira criada para a Internet.

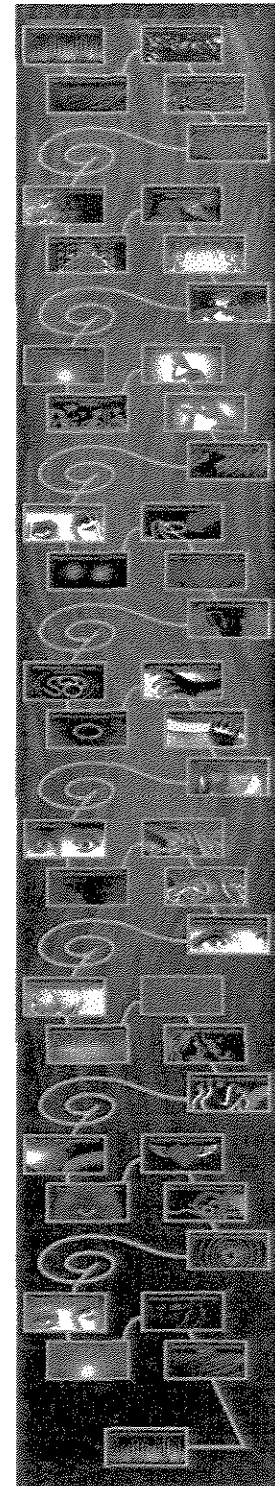


Fig. 32 - HQ de Scott McCloud: Uso da “tela infinita”.

3.2. Categorias de Sites.

No presente estágio de desenvolvimento da Internet podemos observar um surgimento crescente de novos sites e páginas dedicadas às histórias em quadrinhos, a maioria deles ainda utiliza pouco as possibilidades de interação que a comunicação telemática lhes permite, restringindo-se quase só à reprodução de HQs feitas no suporte tradicional papel e transportadas para o ambiente digital, entretanto, dentre eles podemos encontrar sites com propostas inovadoras que veiculam HQs já criadas para o ambiente virtual da tela do computador, levando em conta as suas dimensões e aproveitando-se de seus novos recursos de interatividade e multimídia, iniciando um processo revolucionário no seio dessa linguagem.

Podemos considerar as novas funcionalidades como uma possibilidade de releitura dos objetos e dos processos de criação. Ao mesmo tempo que o artista utiliza essas máquinas que vêm se tornando cada dia mais acessíveis, seu "poder de ação" é renovado por essas mesmas máquinas.¹²

Desde o surgimento da rede internet vários sites tendo como temática principal as histórias em quadrinhos foram surgindo na rede, atualmente eles podem ser encontrados às centenas na *web*, com uma simples busca chegamos a centenas de páginas em língua francesa, inglesa, alemã, portuguesa, entre outras, provando-nos que o interesse pelo tema é grande.

O enfoque destes sites também é o mais diverso possível, podendo dividi-los inicialmente em cinco grandes categorias: Portais de Quadrinhos, Sites de Editoras de Quadrinhos, Sites de Fãs de personagens e autores, Sites de Quadrinhistas e finalmente Sites de veiculação de HQs online, esses últimos os mais preocupados em explorar as novas possibilidades abertas pela hipermídia.

Trataremos agora dessas categorias principais de sites de HQs, procuramos enfocar em nossa classificação, apenas os sites que se dedicam exclusivamente a veicular conteúdos relativos às histórias em quadrinhos, portanto deixamos de fora sites de variedades que apresentam as HQs como um de seus assuntos, não queremos dizer com isso que alguns deles não tragam conteúdo de valor, mas sim que eles fogem ao âmbito de nossa intenção que foi a de enfocar aqueles que dedicam-se exclusivamente às histórias em quadrinhos.

3.2.1. Os Portais de Quadrinhos.

Esta categoria de site é encontrada em pequeno número na rede Internet, nela se enquadram sites que têm como principal característica grande variedade de links já em sua página inicial, abrangendo todos os aspectos e categorias de sites de quadrinhos que existem na web, conectando o navegador a sites de autores de quadrinhos, sites de filmes relacionados com quadrinhos, sites de editoras consagradas ou underground, sites de fãs

¹² Prado, Gilberto. "As Redes Telemáticas: Utilizações Artísticas", site wAwRwT, Url: <http://wawrwt.iar.unicamp.br/texto05.htm>) - Arquivo capturado em 26/11/1998.

de HQ, fanzines online, etc. Além disso esses sites também costumam veicular em suas páginas de abertura notícias sobre o mundo dos quadrinhos que são atualizadas diariamente, fóruns de debates, entrevistas com autores consagrados e seções de artigos que são atualizadas semanalmente. Também dispõem de seções para busca de talentos, compra e venda de revistas e alguns possuem tiras atualizadas periodicamente.

A maioria desses portais de quadrinhos encontra-se sediada nos Estados Unidos, dentre esses vamos destacar três que são muito bem estruturados: *iCOMICS*¹³, *Digitalwebbing-Comics Sites News Page*¹⁴ e *InetComics*¹⁵, mas também existem outros portais espalhados pelo mundo, alguns que devemos destacar são *Anonima Fumetti*¹⁶ – Site do *Centro Nazionale Del Fumetto* de Torino na Itália, *EuroBD*¹⁷, conhecido *webring* francês e o *Manga Japan*¹⁸, portal dedicado ao universo dos quadrinhos japoneses, os chamados mangás.

O portal *iCOMICS*, tem como subtítulo a frase: *The online guide to comic art and storytelling*, ou seja, apresenta-se como um guia da arte quadrinhística para fãs e artistas. Ele é caracterizado por uma página de abertura com cerca de uma centena de links (o que nos remete a portais genéricos como AOL, UOL, BOL e outros), devido a esse grande número de links a página inicial é também caracterizada por uma barra de rolagem vertical como nos referidos portais genéricos.

O site apresenta uma seção de resenhas críticas de quadrinhos atualizada diariamente, além da seção de notícias sobre os mais diversos aspectos da nona arte, desde artistas indicados para prêmios, passando por datas e programas de convenções de quadrinhos. Há também um fórum de debates sobre quadrinhos na internet que tem contado com a participação de alguns nomes consagrados da indústria americana dos quadrinhos, além de um guia especial com links e comentários sobre os sites de *electronic comics* – ou *e-comics* (quadrinhos feitos para a web).

Por tratar-se de um portal de grande visitação por parte de aficcionados dos quadrinhos de todo o mundo o *iCOMICS* apresenta vários *banners* com propagandas de produtos, estes *banners* trazem quase sempre chamadas dos lançamentos de editoras de quadrinhos, ou seja, a propaganda é direcionada ao público específico do site. O portal disponibiliza ainda um dispositivo de busca de assuntos relacionados aos quadrinhos, mas seu conteúdo é mais voltado para a produção norte americana.

O site *InetComics*, funciona como um grande catálogo de home-pages que dedicam-se a publicação de quadrinhos online, possuindo inclusive uma seção dedicada a divulgar as inovações e pesquisas que estão sendo feitas usando os recursos da hipermídia na criação de HQs para a rede, onde inclui um fórum de debate sobre os *electronic comics*, nesse fórum podemos ver uma discussão acalorada de autores e leitores que pos-

¹³ *iCOMICS Site* – Url: <http://www.icomics.com> - Acessado em 06/06/2001.

¹⁴ *DigitalWebbing* – Url: <http://www.digitalwebbing.com> – Acessado em 06/06/2001.

¹⁵ *Inetcomics Site* – Url: <http://www.inetcomics.com> - Acessado em 20/01/2000.

¹⁶ *Anonima Fumetti Site* – Url: <http://www.fumetti.org/> - Acessado em 06/06/2001.

¹⁷ *EuroBd Site* – Url: <http://eurobd.asuivre.com> - Acessado em 06/06/2001.

¹⁸ *MangaJapan Site* – Url: <http://www.mangajapan.gr.jp/> - Acessado em 06/06/2001.

suem opiniões favoráveis e desfavoráveis sobre HQ na internet, contando com a participação de pesquisadores respeitados como *Scott McCloud*.

A página de abertura do *InetComics* tem como atração principal um *Top 10* dos melhores sites de *electronic comics* na opinião dos *webmasters*, estes dez sites são representados na tela por uma pequena figura quadrada capturada de um trecho de uma de suas páginas, essa figura funciona como link para a página em questão, além desses dez sites na lateral direita da tela temos um alfabeto completo onde cada letra é um link para uma página que traz todos os sites de *electronic comics* que têm o nome iniciado pela letra, os links são acompanhados por um breve comentário sobre o conteúdo dos sites.

O portal tem o subtítulo: "*The Digital Domain of Comics*", ou seja, trata-se de espaço destinado aos quadrinhos feitos para a web. Além dessas categorias, o *InetComics* traz também as categorias usuais dos outros portais de quadrinhos como notícias, entrevistas com quadrinhistas e uma seção para submissão de páginas para possível inclusão em seu catálogo online. Até o momento é o único portal dedicado exclusivamente aos *electronic comics*, em maio de 2000 saiu do ar para passar por reformulações não tendo retornado até o presente momento (julho de 2001). Nos Estados Unidos existem outros portais de quadrinhos muito organizados e de grande conteúdo, entre eles merecem ser mencionados o *WebComics Portal*¹⁹, o *Comicon*²⁰ e o já citado *Digitalwebbing-Comics Sites News Page*.



Fig. 33 - Logotipo do portal *Anonima Fumetti*.

Um dos portais Europeus de quadrinhos mais bem organizados e abrangentes é o *Anonima Fumetti*, criado pelo *Centro Nazionale Del Fumetto* de Torino na Itália. Trata-se de um portal muito globalizado, pois além de manter seções dedicadas aos quadrinhos italianos e europeus, possui também outras seções destinadas aos quadrinhos americanos, aos mangás japoneses e páginas dedicadas a colecionadores de revistas, a autores amadores, um dicionário contendo centenas de bibliografias de quadrinhistas e as habituais seções de notícias e fóruns de debate. Devido à amplitude de seu conteúdo o portal *Anonima Fumetti* dispõe de um mapa do site e ainda de um dispositivo

interno de busca. É um site muito bem cuidado visualmente, com design refinado e arquitetura de navegação bem resolvida. O conteúdo do portal é todo escrito em italiano, mas existe a preocupação de manter traduções para o inglês em vários de seus links.

Outro portal europeu já muito difundido entre os amantes da *Bande Dessinée* é o *EuroBD - Le Webring de la Bande Dessinée*, o mais abrangente site de quadrinhos francês que conta com dezenas de seções e centenas de links com destaque para a produção francesa e européia. Ao contrário do *Anonima Fumetti*, o *EuroBD* – todo escrito em francês – não possui versões de nenhum de seus links em inglês, o que pode dificultar a navegação daqueles que não dominam a língua francesa.

¹⁹ WebComics Portal – Url: <http://www.webcomics.com> - Acessado em 06/06/2001.

²⁰ Comicon Portal – Url: <http://www.comicon.com> - Acessado em 06/06/2001.

Dentre as principais seções do site *EuroBD* destacamos: agenda - com notícias sobre lançamentos, eventos e exposições, atualizada diariamente; autores - com links para biografias e sites de quadrinhistas; livrarias - dedicado a conectar os sites das principais livrarias de histórias em quadrinhos na Europa. Ainda existem os tradicionais fóruns de discussão sobre os mais variados aspectos das HQs, da forma ao conteúdo.

Outro portal abrangente é o *MangaJapan*, escrito em Japonês e dedicado à divulgação dos quadrinhos japoneses, os mangás, que possuem tiragens astronômicas chegando até à casa dos milhões em alguns títulos. Trata-se de um portal voltado exclusivamente para a produção japonesa de quadrinhos, mas nem por isso deixa de possuir dezenas de links ligando leitores a autores, notícias, novidades, perfis de personagens entre as demais seções tradicionais desse tipo de portal.

No Brasil os sites que mais se aproximam do conceito de portal de quadrinhos são o *Gibindex*²¹, coordenado pelo Núcleo de Pesquisa em Histórias em Quadrinhos da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo e o *Universo HQ*²², criado por um grupo de jornalistas e aficionados paulistanos.

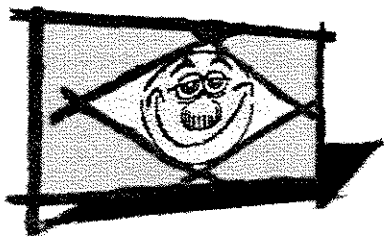


Fig. 34 - Logotipo do portal brasileiro Gibindex.

O site *Gibindex* auto intitula-se “A Enciclopédia Brasileira de Histórias em Quadrinhos” e possui uma grande variedade de links e conteúdo de qualidade, incluindo uma revista eletrônica dedicada à pesquisa das HQs intitulada *Agauê*, e ainda seções dedicadas à publicação de trabalhos dos pesquisadores do grupo de trabalho Humor e Quadrinhos da Intercom – Sociedade Brasileira dos Estudos de Comunicação. Também fazem parte do site colunas de variedades, conexão com centros de pesquisa, fóruns de debate e seção de publicação de HQs e resenhas. As atualizações do *Gibindex* são muito esporádicas e o site possui um certo viés acadêmico e de pesquisa, atraindo principalmente pessoas interessadas nessa abordagem dos quadrinhos, o que o distancia do conceito dos portais anteriormente mencionados.

O *Universo HQ* é um site de extenso conteúdo, sua principal característica é a atualização diária da seção de notícias, tornando-se um ponto de referência importante para os interessados em novidades sobre a cena de HQ nacional e estrangeira; ele conta ainda com várias colunas interessantes: Beco das HQs, Quadrinhos pelo Mundo, Almanaque, Museu dos Quadrinhos e Chiaroscuro, onde o navegante pode enriquecer seus conhecimentos sobre a nona arte.

3.2.2. Os Sites de Editoras de Quadrinhos.

Até a Segunda metade da década de 1990, apenas as grandes editoras como as americanas *Marvel*²³ e *DC*²⁴ dispunham de sites, a partir da popularização da Internet e

²¹ Gibindex Site – Url: <http://www.gibindex.com/> - Acessado em 06/06/2001.

²² Universo HQ – Url: <http://www.universohq.com/> - Acessado em 06/06/2001.

²³ Marvel Comics Site – Url: <http://www.marvelonline.com> - Acessado em 12/03/2001.

²⁴ DC Comics Site – Url: <http://www.dccomics.com> - Acessado em 12/03/2001.

das facilidades de se construir um site e hospedá-lo em um provedor gratuito, editoras do mundo inteiro passaram a disponibilizar informações online sobre seus lançamentos e autores. As maiores continuam apresentando os sites mais elaborados, mas centenas de sites de editoras independentes invadiram a *web*, apresentando seus lançamentos *underground* e usando a rede como canal de divulgação e distribuição de seus quadrinhos.

Os sites de grandes editoras como os das americanas *Marvel*, *DC*, *Image*²⁵, da francesa *Dargaud*²⁶, das brasileiras Tudo em Quadrinhos²⁷ e Abril Jovem²⁸, têm como principal objetivo finalidades comerciais, ou seja, a promoção de seus títulos, fazendo propaganda de lançamentos, divulgando entrevistas com os artistas da própria editora e reproduzindo alguns desenhos de capa das revistas, mas nunca HQs completas. Alguns desses sites também já possuem o sistema de compra online permitindo que o leitor adquira as revistas, ou qualquer outro tipo de *merchandising* de seus personagens via Internet através de cartão de crédito. Esse tipo de site está preocupado apenas em explorar as possibilidades comerciais da rede, deixando de lado qualquer especulação ou experiência no que se refere à linguagem dos quadrinhos. Alguns são muito bem elaborados e possuem um grande requinte visual, lançando mão de animações em *Flash* e gifs animados ao longo das páginas. Esses sites promovem uma facilidade para os colecionadores que podem encomendar revistas antes de seu lançamento ou adquirir edições antigas pela Internet, o que em certos casos sai menos oneroso do que comprar a revista na banca, além do conforto de recebê-la em casa.

Enquanto as grandes editoras investem quase que exclusivamente no aspecto comercial, em sites de editoras independentes como o da *Blue Moon Comic*²⁹ e o da *Figma*³⁰, ambas americanas, encontramos um grande destaque para as seções de busca de talentos, abrindo espaço para avaliação de



Fig. 35 - Logotipo do site da editora Figma.

trabalhos de novos autores. Algumas destas editoras investem principalmente em coletâneas com HQs curtas de novos quadrinhistas, promovendo uma globalização do seu produto, abrindo espaço para artistas do mundo todo, como no caso da coletânea *Infinite Tales*, organizada pela *Blue Moon*, que selecionou trabalhos de artistas da América do Sul, e recebeu os originais das HQs em alta resolução através de e-mail, o que diminui custos e tempo entre a remessa do material e a publicação.

O exemplo dessas pequenas editoras é uma prova do caráter revolucionário da Internet, ajudando a reestruturar as relações de produção, e promovendo uma maior democratização das chances de um novo autor inserir-se no mercado pois elimina as barreiras de tempo e espaço anteriormente impostas. Antes da Internet, para um artista bra-

²⁵ Image Comics Site – Url: <http://www.imagecomics.com> - Acessado em 16/06/2000.

²⁶ Dargaud Site – Url: <http://www.dargaud.fr> - Acessado em 03/05/2001.

²⁷ Tudo em Quadrinhos – Url: <http://www2.uol.com.br/tudoemquadrinhos> - Acessado em 15/07/1999.

²⁸ Abril Jovem – Url: <http://www.uol.com.br/abriljovem> - Acessado em 03/05/2001.

²⁹ Blue Moon Comics – Url: <http://bluemooncomics.tsx.org> - Acessado em 03/05/2001.

³⁰ Figma Editora – Url: <http://www.figma.com/anthology> - Acessado em 03/05/2001.

sileiro submeter o seu trabalho à avaliação de uma editora estrangeira, no caso de originais coloridos, ele teria que gastar muito para fazer as reproduções e depois enviá-las pelo correio, ainda deveria esperar um longo tempo até obter uma resposta do editor. Atualmente a Internet permite que o envio desses trabalhos seja feito quase sem ônus nenhum e o quadrinhista pode ter uma resposta quase imediata do editor.

3.2.3. Os Sites de Fãs de Quadrinhos.

Outro tipo de site muito comum é o feito pelos fãs de algum quadrinhista ou personagem das histórias em quadrinhos, apresentando uma interessante variação de conteúdo. Alguns se dedicam a criar um elo de ligação entre os internautas admiradores de um personagem ou autor, gerando um polo de discussão sobre sua obra, muitos sendo extremamente detalhados, como o americano *Alan Moore Fansite*³¹, dedicado ao roteirista de quadrinhos inglês Alan Moore o site contém complexos e interessantes ensaios sobre várias das obras do autor, inclusive uma entrevista com o próprio, realizada pelo *webmaster*.

Outros sites são apenas homenagens à personagem, onde o fã reproduz algumas das histórias que mais admira e confessa sua paixão pela obra. Nessa categoria encontramos páginas de admiradores de personagens tão distintos como *Homem Aranha*³², *Turma da Mônica*³³, *Sandman*³⁴, *Spawn*³⁵, *Calvin e Haroldo*³⁶, *Snoopy*³⁷ e *Asterix*³⁸, este último possuindo mais de duzentos sites de fãs em todas as línguas imagináveis.

Dentre os sites de fãs, alguns são mais abrangentes e podem tratar não apenas de um autor ou personagem, mas de grupos de personagens ou mesmo demonstrar devoção pelos títulos e personagens de alguma editora específica, como sites dedicados aos heróis da *Marvel* e *DC* e a divulgar notícias sobre seus lançamentos e autores, além de biografias e curiosidades sobre as personagens.

Os sites de fãs também possuem como característica uma grande democratização de conteúdos e seus idealizadores podem ser das mais variadas faixas etárias, desde o adolescente fanático pelo Homem Aranha, passando pelo adulto fã do movimento *underground*, chegando ao idoso nostálgico de personagens como Mandrake, Fantasma e Krazy Kat. O mesmo pode se dizer sobre o nível cultural dos criadores dos sites que vão desde crianças recém alfabetizadas como no caso de alguns sites sobre a personagem Mônica de Maurício de Souza, até sites que discutem a presença de mitos e arquétipos nos quadrinhos de *Neil Gaiman*³⁹, organizados por pesquisadores universitários.

³¹ Alan Moore Fansite - Url: <http://www.minospring.com/~scamper/moore> - Acessado em 15/07/1999.

³² Teia do Aranha - Url: <http://www.planetaesbornia.com.br/teiadoaranha/> - Acessado em 03/05/2001.

³³ Fã Clube da Mônica - Url: <http://www.terravista.pt/Enseada/8833/> - Acessado em 03/05/2001.

³⁴ Lord Morpheus HP - Url: http://w3.to/lord_morpheus - Visitado em 22/06/2000.

³⁵ Malebolge - Url: <http://www.geocities.com/Area51/Rampart/1953/> - Acessado em 03/05/2001.

³⁶ Tribute to Calvin - Url: <http://andrew.fraker.com/calvin/index.html> - Acessado em 03/05/2001.

³⁷ Peanuts are Cool - Url: <http://peanuts.areCool.net> - Acessado em 03/05/2001.

³⁸ Asterix Site: <http://www.deev.com/asterix> - Acessado em 15/07/1999.

³⁹ The Dreaming - site americano dedicado a obra de Neil Gaiman. Url: <http://www.holycow.com/dreaming/> - Acessado em 03/05/2001.

3.2.4. Os Sites de Quadrinhistas.

A quarta categoria de sites com presença maciça na rede, são os sites dos autores/quadrinhistas, onde eles apresentam trechos de seu trabalho, biografia, entrevistas, portfólios e por vezes reprodução completa de algumas de suas HQs. Esses sites englobam autores de todos os gêneros de quadrinhos do humor ao erótico, do infantil ao adulto, alguns são muito bem elaborados, apresentando grande preocupação com aspectos estéticos, como o do autor americano Tod MacFarlayne⁴⁰, criador do herói *Spawn*, o do grupo de quadrinhistas brasileiros Fábrica de Quadrinhos⁴¹, e o do quadrinhista e estudioso das HQs Flávio Calazans⁴².

A função de grande parte desses sites é funcionar como cartão de visita para os seus autores, uma vitrine de seu trabalho, sendo que quase todos simplesmente escaneam seus desenhos e HQs sem nenhuma preocupação em adequá-los à nova mídia internet. A maior exceção é o site do quadrinhista e pesquisador americano Scott McCloud⁴³ que além do conteúdo habitual desse tipo de site traz seções dedicadas a discutir os *electronic comics*, com artigos e reflexões e ainda um espaço onde o autor publica suas HQs feitas para a *web* e preocupadas em explorar as potencialidades artísticas da Internet.

3.2.4. Sites de HQs feitas para a Internet.

A quinta categoria de sites de HQs que podemos encontrar em número relativamente alto na internet, é a que mais interessa ao nosso estudo, são os sites que têm como principal objetivo a veiculação de histórias em quadrinhos online, apresentando portanto uma preocupação em adequar a linguagem dessa arte centenária aos novos recursos do universo telemático, sites desse tipo podem ser encontrados em vários países, mas estão mais difundidos na América do Norte. Estes Sites são discutidos no tópico 3.3 e três deles são motivos de análise no capítulo relativo aos estudos de caso.

3.2.5. Outros Sites.

Alguns sites de quadrinhos não se encaixam em nenhuma das categorias descritas anteriormente, são sites em número menor e que apresentam particularidades, como em certos casos, uma existência provisória, ou servem a uma instituição específica. Apresentaremos agora algumas dessas subcategorias.

⁴⁰ Todd Official Page - Url: <http://www.spawn.com/todd.html> - Acessado em 22/03/2000.

⁴¹ Fábrica de Quadrinhos HP - Url: <http://www.fabricadequadrinhos.com.br/> - Acessado em 03/05/2001.

⁴² Flávio Calazans - Midiologia e Artes Site- Url: <http://www.calazans.ppg.br> - Acessado em 05/06/2001.

⁴³ Scott MacCloud Site - Url: <http://www.scottmccloud.com> - Acessado em 06/06/2001.

• Sites de Festivais, Convenções e Salões.

O site *9ème Festival de Bande Dessinée d'Uzès*⁴⁴ é dedicado a divulgar esse festival, apresentando cronograma de eventos, palestras e exposições que aconteceram na convenção, e que depois dela perderam completamente o sentido, a não ser como um documento histórico do acontecimento. Esse também é o caso do site do FIQ- Festival Internacional de Quadrinhos⁴⁵ que aconteceu no ano de 1999 em Belo Horizonte, ele era um grande programa de eventos do festival e dispunha ainda de algumas entrevistas com convidados especiais como o quadrinhista Angeli, o site ainda está no ar (junho de 2001), mas é datado, pois após o festival não foi mais atualizado e isso só acontecerá no caso da realização de um novo festival.

Aqui também se enquadra o site do Salão Internacional de Humor e Quadrinhos de Piracicaba⁴⁶, que ocorre anualmente já há vários anos naquela cidade paulista, o site é interessante por ser um documento histórico do evento, reproduzindo em suas páginas os premiados de todos os anos nas três categorias: cartum, charge e HQ, contando ainda com relatos e depoimentos de artistas sobre o salão e sua importância no panorama brasileiro.

Nos Estados Unidos existem diversas convenções anuais de quadrinhos, uma das mais conhecidas é a *San Diego International Comic Convention*⁴⁷ que possui um site muito elaborado e informativo, contando com links para hotéis credenciados no evento, meios de transportes e mapa para chegar ao local da convenção.

• Sites de Premiações.

Esta é outra categoria que podemos relatar, na web encontramos alguns sites muito bem cuidados como o dedicado ao prêmio HQ MIX⁴⁸, um troféu anual que é destinado aos melhores quadrinhistas e revistas brasileiras nas mais diversas categorias. O site é organizado pelos quadrinhistas Jal e Gual que também são responsáveis pelo evento anual, além das seções tradicionais como histórico da premiação e eventos, ele traz ainda a seção Jam Session, uma HQ seriada que tem cada uma das páginas desenhadas por um artista diferente convidado pelos webmasters.

Outro site criado para promover uma premiação de quadrinhos é o norte americano *Reuben Awards*⁴⁹, dedicado a esse prêmio anual dado aos quadrinhistas americanos e organizado pela *The National Cartoonists Society* (Sociedade Nacional dos Cartunistas dos EUA), a função principal dessa página é divulgar os indicados e vencedores do prêmio nos anos que ele aconteceu, além de promover a divulgação da próxima premiação.

⁴⁴ 9ème Festival de Bande Dessinée d'Uzès – Url: <http://lepontdugard.com/evenement/bdfestival> - Acessado em 23/06/2000.

⁴⁵ FiQ : Festival Internacional de Quadrinhos – Url: <http://www.fiq.uai.com.br/> - Acessado em 22/06/2000.

⁴⁶ Site do Salão de Humor de Piracicaba –Url: <http://humor.techs.com.br> – Acessado em 23/06/2000.

⁴⁷ San Diego International Comic Convention Site - Url: <http://www.comic-con.org/Pages3/2000f.html> – Acessado em 23/06/2000.

⁴⁸ Site do Prêmio HQ MIX – Url: <http://www.hqmix.com.br> - Acessado em 24/06/2000.

⁴⁹ Reuben Awards Site – Url: <http://www.reuben.org> - Acessado em 22/06/2000.

- **Sites de Museus, Gibitecas e Fanzinotecas.**

Nessa categoria encontramos poucos sites, mas alguns muito bem organizados como o do CNBDI⁵⁰ - *Centre National de la Bande Dessinée et de l'Image*, sediado na cidade de Angoulême na França, sendo um dos mais famosos museus e bedetecas do mundo, onde se realiza anualmente o festival Internacional de quadrinhos de Angoulême, um dos mais prestigiados do planeta.

Também podemos destacar o site da Bedeteca de Lisboa⁵¹ em Portugal e o site americano do *International Museum of Cartoon Art*⁵² de Nova York, que promove online o seu acervo de mais de 160 mil originais de quadrinhistas e mais de 10 mil títulos de revistas para consulta.

No geral esses sites procuram promover o seu acervo, divulgando datas de eventos organizados pelas gibitecas e disponibilizando catálogos de acervos online, alguns contam também com fóruns de discussão e seções variadas visando aglomerar sobre si os aficionados pelo universo das HQs.

- **Sites de Colecionadores de Quadrinhos.**

Também podem ser encontrados na web em número considerável sites que se dedicam a congregar os colecionadores de quadrinhos, estes estão bem difundidos na Europa, e nas Américas. Entre muitos sites dedicados ao assunto no Brasil, temos a HQ Home Page⁵³, com a proposta de criar uma comunidade de colecionadores de quadrinhos em torno do site para troca, compra e venda de revistas. Com proposta semelhante podemos citar ainda os sites Gibi Universo⁵⁴, Quadrinhos Classificados⁵⁵ e o site *Adventure Colors*⁵⁶, que fornece uma versão demonstrativa gratuita do *software* "Administrador de Histórias em Quadrinhos", um programa desenvolvido por Luciano Azzolini especialmente para organizar as coleções de quadrinhos dos internautas, onde podem ser incluídos diversos dados das revistas e ainda capas, matérias e entrevistas com criadores.

Na Europa dentre muitos sites dedicados ao assunto destacamos o francês *BD Collect*⁵⁷ - *La Bande Dessinée de Collection Sur Le Net*, sob direção da livraria *Delirius*, dedicada às revistas e álbuns de HQs antigas.

A conhecida mania dos norte americanos de colecionar objetos estende-se também aos quadrinhos o que levou ao surgimento de dezenas de sites dedicados ao assunto nos Estados Unidos, desde os mais genéricos como o *Collectors Corner*⁵⁸, um verdadeiro portal dedicado aos colecionadores de revistas em quadrinhos e itens correlatos -

⁵⁰ CNBDI Site -Url: <http://www.cnbd.fr/> - Acessado em 24/06/2000.

⁵¹ Bedeteca de Lisboa Site - Url : <http://www.cm-lisboa.pt/bedeteca/> - Acessado em 22/06/2000.

⁵² International Museum of Cartoon Art -Url: <http://cartoon.org/home.htm> - Acessado em 24/06/2000.

⁵³ HQ Home Page - Url: <http://www.geocities.com/SiliconValley/Port/4193/> - Acessado em 06/06/2001.

⁵⁴ Gibi Universo - Url: <http://members.tripod.com.br/gibiteca/index.html> - Acessado em 06/06/2001.

⁵⁵ Quadrinhos Classificados Site - Url: <http://www.geocities.com/Tokyo/Springs/2719/> - Acessado em 06/06/2001.

⁵⁶ Adventure Colors Site - Url: <http://come.to/artcomics> - Acessado em 06/06/2001.

⁵⁷ BD Collect Site - Url: <http://www.multimania.com/bdcollect/> - Acessado em 06/06/2001.

⁵⁸ Collectors Corner Site - Url: <http://www.collectors-corner.com/> - Acessado em 06/06/2001.

como memorabilia de personagens, originais de quadrinhistas famosos - até sites dedicados a colecionadores de trabalhos de um único quadrinhista como o *The Jack Kirby Collector*⁵⁹, dedicado aos aficcionados pelo trabalho desse artista.

- **Sites de Fanfiction de HQ.**

Os *fanfictions* são histórias criadas por fãs que trazem como protagonistas personagens de HQs, desenhos animados, seriados de TV, filmes ou livros, os sites desta categoria têm crescido muito ultimamente na Internet e uma boa parte deles é dedicada à personagens de quadrinhos como o site brasileiro Universo Paralelo⁶⁰ com contos que têm como personagens os heróis Homem Aranha e Incrível Hulk e o Quadrim⁶¹ com contos que misturam heróis das editoras americanas Marvel e DC. Nos Estados Unidos o grande destaque é o portal *Fanfiction.Net*⁶², com links para dezenas de sites sobre o assunto, incluindo fanfictions de personagens como *Calvin e Haroldo*, *Flash*, *Sandman*, *Spawn*, *Batman*, entre outros.

A grande curiosidade desses sites é que os fãs realizam *crossovers* inusitados como a inclusão de personagens do seriado Arquivo X em histórias do Incrível Hulk, também fazem aquilo que chamam de *slash*, *fanfictions* que alternam a personalidade original da personagem, geralmente tornando-o radical e agressivo. Na maioria dos casos os sites trazem somente histórias escritas, raramente contém ilustrações e quase nunca HQs desenhadas, os autores das fanfictions quase sempre preferem assinar as histórias com apelidos, e esses textos podem variar do mais primário à histórias verdadeiramente originais e criativas.

3.3. Os Sites de Veiculação de HQs Eletrônicas.

A quinta categoria de sites de HQs que podemos encontrar em número relativamente alto na Internet, é a que mais interessa ao nosso estudo, são os sites que têm como principal objetivo a veiculação de histórias em quadrinhos online, apresentando portanto uma preocupação em adequar a linguagem dessa arte centenária aos novos recursos do universo telemático, sites desse tipo podem ser encontrados em vários países, com destaque para o grande número deles hospedados por provedores norte americanos.

O portal *InetComics* destacava em sua página principal uma seleção de dez sites de HQs virtuais considerados os melhores da web por seus *webmasters*, são eles: *Argon Zark*, *Bugbots*, *Megaton Man*, *Cyber Comix*, *Orbit Comics*, *The Adventures*, *Edition O Star Wars*, *The Gifted*, *G.I.R.L. Patrol* e *Jonni Nitro*; dessa lista, três se destacam pela exploração da hipermídia, sendo eles: *Argon Zark*⁶³ de Charley Parker, *Jonni Nitro*⁶⁴ de

⁵⁹ The Jack Kirby Collector Site – Url: <http://twomorrow.com/kirby/> - Acessado em 06/06/2001.

⁶⁰ Universo Paralelo Site – Url: <http://univparalelo.hpg.com.br> - Acessado em 06/06/2001.

⁶¹ Quadrim Site – Url: <http://www.quadrim.cjb.net/> - Acessado em 06/06/2001.

⁶² Fanfiction.net – Url: <http://www.fanfiction.net/> - Acessado em 08/04/2001

⁶³ Argon Zark – Url: <http://zark.com/> - Acessado em 12/05/2001.

⁶⁴ Jonni Nitro – Url: <http://www.eruptor.com/shows/jonninitro/index.html> - Acessado em 03/05/2001.

Alex Ogle e *Orbit Comics*⁶⁵ do grupo Orbit Media; o *InetComics* ainda destaca em espaço exclusivo o *Replicators Web Site*⁶⁶ da King Kelly Comics.

Como já foi explanado anteriormente, segundo seu autor Charley Parker, o site Argon Zark, colocado no ar em 1995, foi o primeiro site de quadrinhos da rede a usar efetivamente recursos de multimídia e interatividade em suas HQs. O trabalho de Parker é realmente bem elaborado, sua arte detalhista e bem cuidada. O artista se esmera na utilização de gifs animados em sua série de ficção científica, sendo esse o ponto mais alto de seu trabalho. Nas páginas as luzes de ambientes e espaçonaves se acendem e apagam, certos objetos movimentam-se no ar em alguns quadrinhos, em outros, com um clique do mouse, o leitor é levado a um quadro paralelo à narrativa principal ou aciona uma animação dentro da própria cena. O nível de interatividade ainda é pequeno mas a mistura das animações com a narrativa tradicional das HQs é uma experiência inovadora do autor. Por seu caráter pioneiro, Argon Zark é citada em muitos artigos e fóruns de debate sobre HQs online como um marco das HQs eletrônicas.



Fig. 36 - Tela do site *Jonni Nitro*.

Jonni Nitro é um site experimental que engloba uma mistura das linguagens do cinema, das histórias em quadrinhos, da fotonovela e da animação, estando na fronteira entre essas mídias. Trata-se de uma história policial em clima *noir*, toda em preto e branco. As cenas são animações filmadas intercaladas por trechos fotografados, tudo apresentado num quadro no centro da tela, na primeira fase do site os diálogos dos personagens eram escritos num quadro abaixo da cena a semelhança de algumas HQs impressas como o Príncipe

Valente de Foster, atualmente esses diálogos escritos foram substituídos por vozes pré gravadas, a história possui também uma trilha sonora exclusiva que acompanha as cenas, com efeitos sonoros para passos, tiros e explosões. O autor Alex Ogle, que trabalha com uma equipe de mais 5 pessoas, preocupou-se com o tempo levado para carregar as imagens, por isso todos os arquivos carregam relativamente rápido, fazendo com que o usuário acompanhe as seqüências sem ter que aguardar muito tempo. Ogle chegou a fazer propaganda da venda da história em quadrinhos de *Jonni Nitro* no suporte tradicional papel, mas admite que o trabalho foi idealizado para a *web*, perdendo muito de suas qualidades quando impresso.

O interessante site *Orbit Comics*, coordenado pelo grupo *Orbit Media*, dos Estados Unidos, é destinado exclusivamente à publicação de HQs virtuais focando as novas técnicas narrativas proporcionadas pelo conjunto comunicação telemática/multimídia. Ele veicula trabalhos de diversos autores em edições sucessivas. O artista Bassius, apresenta-nos nesse site duas histórias interativas muito curiosas, *A Day in the Life* e *The Adventures of an Alien*, o traço do quadrinhista é simples, o que acaba auxiliando o

⁶⁵ Orbit Comics – Url: <http://www.orbitcomics.com> - Acessado em 08/05/2001.

⁶⁶ Replicators Web Site – Url: <http://www.thereplicators.com> - Acessado em 16/05/2001.

tempo de carregamento de suas histórias feitas no *software Flash*, repletas de animações e sons ambiente, onde o leitor escolhe a cada cena o destino do personagem. O humor sarcástico do autor fica muito enriquecido com a inclusão de movimento e som em sua narrativa. Outros webquadrinhistas⁶⁷ como *Andy Crestodina*, *Barret Lombardo* e *Mutang* usam recursos hipermidiáticos em seus trabalhos, tornando o *Orbit Comics* um importante espaço de pesquisa e vanguarda dos quadrinhos na *web*, algumas HQs do site são motivo de análise em nosso capítulo sobre estudos de caso.

O site *Replicators* da editora *King Kelly Comics*, apresenta uma proposta de interação inovadora, propõe a criação de uma HQ online pelos artistas e leitores que visitem o site, a história é continuada, e não possui roteiro fixo, assim o visitante interessado pode contribuir criando uma página ou um capítulo da história submetendo-o à aprovação dos *webmasters*, os capítulos vão se sucedendo cada um apresentando as características de traço e roteiro de seu autor em particular, abrindo espaço para que leitores e artistas das tendências mais diversas possam contribuir na elaboração da HQ; explorando mais uma possibilidade da *web*, unir artistas das mais diversas localidades do globo na criação de uma obra coletiva.

Dentre os sites americanos, outro se destaca pelo apuro visual e preocupação de adequação à Internet, é o site *Clownsquad*⁶⁸, totalmente idealizado pelo webquadrinhista Scott Sisti que utiliza requintados recursos visuais influenciado por uma linguagem quadrinhística sofisticada, desenvolvida por artistas notórios como *Dave McKean*, remetendo-nos a movimentos artísticos como o Dadaísmo e o Surrealismo, além de também buscar influência na arte urbana de grafiteiros. Sisti une essas influências às novas possibilidades da hipermídia, realizando fusões de imagens, colagens de inspiração Dadaísta que se sobrepõe a desenhos e mensagens subliminares, tudo envolvido por um enquadramento criativo que explora com maestria as possibilidades de avançar na tela, nos sentidos horizontal e vertical.

Do Canadá vem o grupo de jovens autores responsáveis pelo site *Headache Street*⁶⁹, uma experiência radical da união da linguagem tradicional dos quadrinhos com a hipermídia, produzindo uma HQ seriada, composta por um grupo de personagens que tem como inspiração a cultura de rua, o *rap* e referências ao universo pop. O trabalho é desenvolvido todo com o auxílio do *software Flash* da *Macromedia*, unindo efeitos de som, trilha sonora, animações e interatividade aos tradicionais balões de fala e narrativa dividida em requadros, entretanto esses requadros apresentam uma grande mobilidade constituindo uma interessante



Fig. 37 - Imagem do site *Headache Street*.

⁶⁷ Webquadrinhistas – Neologismo criado pelo autor para definir os quadrinhistas que criam HQs para a rede Internet lançando mão das novas possibilidades da hipermídia.

⁶⁸ Clownsquad – Url: <http://www.clownsquad.com/comic/comicbook.html> - Acessado em 12/04/2001.

⁶⁹ Headache Street – Url: <http://www.headachestreet.com/intro.html> - Acessado em 12/04/2001.

experiência de “diagramação dinâmica”, conceito que detalharemos no próximo capítulo.

No Brasil, o site *CyberComix*⁷⁰, dedicado à publicação de HQs, é uma interessante experiência de fusão da linguagem dos quadrinhos com a *web*. Suas duas primeiras temporadas, veiculadas na Internet em 1997, traziam histórias de vários quadrinhistas brasileiros em um universo futurista, tendo como elo de ligação o *MediaSurfer*, aparelho virtual que permitia ao internauta navegar pela história. Entre 1998 e 99, o *CyberComix* desenvolveu-se, transformando-se em um pólo de aglutinação online para fãs de quadrinhos. O *MediaSurfer* é um passo interessante na tentativa de adaptar a linguagem das HQs ao computador, pois propõe histórias com um formato adequado à tela do micro, além de alguns recursos novos como a possibilidade de saber maiores dados sobre o autor no momento que lemos sua história. Em 1999 o site criou o *HiperMediaSurfer*, que veicula histórias multilíneas, nos remetendo ao site pioneiro *Impulse Freak*. Ele propõe a veiculação de HQs onde o leitor escolhe a cada página o caminho que quer seguir na história, tendo a possibilidade de optar entre dois caminhos em algumas páginas e até entre três em outras. O recurso remonta a alguns livros de RPG (Jogo de interpretação) em que o leitor pode seguir por vários caminhos escolhendo o final da história, mas o site é mais rico, envolvendo imagens e linkagens diretas com o caminho escolhido (sem o inconveniente existente nos livros de ter que procurar a página que dá continuidade à história). O *CyberComix* também é motivo de uma análise em nosso capítulo sobre estudos de caso.

Além da veiculação de HQs, o site *CyberComix* também promove esporadicamente *chats* (bate papos on-line) com os seus autores, onde os leitores podem questionar o quadrinhista sobre sua obra e debater pontos polêmicos da mesma, quebrando a tradicional barreira entre o leitor e o autor; sem contar também a manutenção de diversos fóruns de debate sobre quadrinhos que abordam temas como HQ brasileira, heróis, HQ adulta e mangá.

Outro site brasileiro com uma proposta semelhante à do *CyberComix* é o *Nanquim*⁷¹, apresentando seções de resenhas de publicações, artigos escritos por estudiosos e aficionados, além da veiculação de HQs que apresenta uma preocupação com a adaptação para o ambiente virtual. O *webmaster* Marcelo Garcia, tem o cuidado de escanear as imagens das páginas de HQs enviadas para publicação no site dividindo-as com o objetivo de adaptá-las ao formato horizontal da tela, criando assim uma grande tira horizontal com as histórias que é movida do começo ao fim por uma barra de rolagem, a HQ demora um pouco mais para carregar, no entanto essa demora é compensada pelo fato de podermos visualizá-la completamente após seu carregamento, a HQ em forma de tira horizontal nos remete ao tradicional formato tira dos jornais em suporte papel, mas neste caso a *gestalt* de apreensão é nova pois a leitura da HQ é feita correndo a barra de rolagem e visualizando os próximos quadrinhos. O *Nanquim* também está interessado em discutir a adaptação dos quadrinhos para a Internet, propondo debates sobre o assunto aos seus visitantes.

⁷⁰ *CyberComix* – Url: <http://www.zaz.com.br/cybercomix/> - Acessado em 07/06/2001.

⁷¹ *Nanquim* – Url: <http://www.geocities.com/SoHo/3402> - Acessado em 23/10/2000.

O site *Dimensão*⁷², apresenta como foco principal a veiculação de HQs virtuais inéditas, entretanto a exploração de recursos e adaptação a *web* é praticamente nula, sendo que os autores insistem em publicar histórias que seguem o tradicional formato de retângulo vertical, repetindo a forma consagrada pelo suporte midiático revista em quadrinhos no novo suporte virtual. Assim como o Dimensão, diversos outros sites que publicam HQs no Brasil continuam apenas escaneando os trabalhos e reproduzindo-os on-line.

Já a designer e quadrinhista Sandra Perna, formada em comunicação visual pela UFRJ (Universidade Federal do Rio de Janeiro), dá-nos em seu site *SPQ Design*⁷³ um interessante exemplo de utilização de gifs animados e piscas luminosos em sua HQ “Preto e Branco”, a artista usa o fundo de tela como espaço para sua história, agrupando aos quadrinhos algumas animações, o balão de fala do personagem surge na cena e desaparece, os ícones que simbolizam pensamento, solidão e tristeza ficam piscando, a quadrinhista dá destaque a alguns objetos, como um coração presente na mão do personagem nas últimas páginas da HQ, através de animações de cores sobre eles. Enfim, é um exemplo curioso de exploração de recursos de multimídia, adaptando-os à forma narrativa dos quadrinhos.

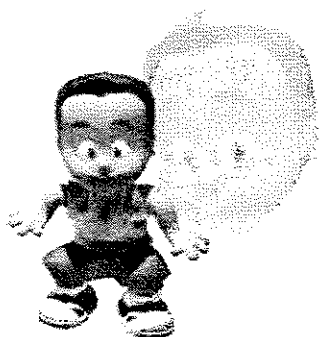


Fig. 38 - Personagem Dante do site brasileiro “Os 2 Mundos de Dante”.

Outro site brasileiro que realiza uma experiência muito interessante de fusão entre animação 3D, sons e linguagem tradicional das HQs é “Os Dois Mundos de Dante”⁷⁴, do webquadrinhista Carlos M. Takemoto que trabalha para os estúdios Mauricio de Souza Produções, o trabalho, voltado para o público infantil, têm recebido um grande número de visitas e a cada novo episódio o autor experimenta recursos diferentes, transformando o site em um marco das HQs eletrônicas brasileiras.

No próximo capítulo trataremos detalhadamente dos novos códigos e elementos gráficos, visuais e sonoros que estão sendo agregados à narrativa tradicional dos quadrinhos, gerando essa nova forma de expressão híbrida, batizada provisoriamente de *e-comics* nos Estados Unidos e BD Interativa na França, ou como preferimos dizer, criando um neologismo para a língua portuguesa: HQtrônicas.

⁷² Dimensão – Endereço na web: <http://www.putaquepariu.com/dimensao/index.html> - Acessado em 03/02/1999.

⁷³ SPQ Design - Url: <http://www.nelma.prolink.com.br/sandraperna> - Acessado em 08/02/1999.

⁷⁴ Os 2 Mundos de Dante – Url: <http://www.2mdante.com.br/> - Acessado em 04/06/2001.

CAPÍTULO 4:
Hibridização: As HQs e a Hipermídia.

CAPÍTULO 4: Híbridização : As HQs e a Hipermissão.

4.1. Histórias em Quadrinhos em Transição.

Como relatamos no capítulo anterior, já na segunda metade da década de 1990, as primeiras experiências de inclusão de códigos alheios à linguagem tradicional das HQs passaram a ser feitas em sites de veiculação de quadrinhos online. Podemos dizer que a adaptação primordial para o suporte digital aconteceu quando os quadrinhistas passaram a preocupar-se com as dimensões da tela do computador e da área útil dos *browsers* (*softwares* de navegação na Internet), pois inicialmente os primeiros trabalhos veiculados na rede Internet não passavam de simples transferências brutas de imagens para o meio digital, isto é, os quadrinhistas simplesmente escanavam suas HQs sem nem mesmo ter a preocupação de reformata-las ao padrão geométrico da tela do computador. Essa simples transposição acaba gerando uma quebra da *gestalt* tradicional das HQs, principalmente no caso de páginas de revistas (*comic books*, álbuns), onde o formato característico da página impressa é o retângulo vertical, com a altura sempre maior que a largura. Estas páginas escaneadas e colocadas em sites geram a chamada barra lateral de navegação, o que modifica totalmente a sua apreensão, caracterizada na revista impressa, pela percepção visual da página como um todo pelo leitor, com isso, nessas transposições, o leitor acaba visualizando apenas parte da página na tela, sendo obrigado a usar a barra de rolagem lateral para ver o restante da página, criando quebras de narrativa não idealizadas pelo autor e desconfigurando totalmente algumas formas de diagramação que lançam mão dos enquadramentos como elemento de tempo narrativo.

Muitos sites atuais ainda cometem esse erro grave de simples transposição de HQs para a *web*, como o notório site brasileiro CyberComix que mantém uma seção intitulada “zine”, onde leitores podem enviar suas HQs para veiculação online, entretanto não existe nenhum critério de formato geométrico para remessa dos trabalhos o que acarreta um grande número de HQs prejudicados pela barra de rolagem lateral, talvez essa displicência se deva ao fato da seção destinar-se ao aproveitamento de material originalmente criado para ser veiculado no suporte papel, mas isso só vem corroborar o equívoco que é a simples transcrição de um suporte para o outro sem nenhuma preocupação em pelo menos adequar o material ao novo meio, gerando um resultado muitas vezes caricatural e inferior ao original. Outros exemplos desse tipo de transcrição bruta do suporte papel para a Internet ainda podem ser vistos em diversos sites pelo mundo, entre eles alguns notórios como o brasileiro Agaquê¹, que publica trabalhos dos artistas Mozart Couto, Shimamoto, entre outros, insistindo no formato vertical da página.

Esses exemplos de veiculação equivocada no suporte digital de HQs criadas para serem impressas são importantes para desmistificar os tecnólogos e entusiastas de plan-tão que costumam encarar a Internet e a hipermissão como nova panacea, instrumento idealizado que veio para substituir as HQs tradicionais, superando-as e tornando-as obsoletas. Num dos próximos tópicos incluiremos várias opiniões divergentes sobre os *Electronic Comics*, ou HQtrônicas (abreviatura de histórias em quadrinhos eletrônicas)

¹ Agaquê Site – Url: <http://www.agaque.com.br/> - Acessado em 15/06/2001.

conforme preferimos batizá-las, mostrando que com as HQs está se repetindo a já desgastada polêmica de que um meio de comunicação/expressão pode superar o outro, polêmica que esteve em voga quando do surgimento da televisão, do vídeo cassete, entre outros novos *media*, e apesar deles, todos os possíveis “ameaçados” com o seu aparecimento, como o teatro, o cinema e o rádio, continuam vivos e fortes convivendo pacificamente com os demais *media*. Ressaltamos que o foco principal de nossa pesquisa são as histórias em quadrinhos feitas para veiculação online ou em CD-ROM, aproveitando-se dos recursos e possibilidades da hipermídia.

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

A partir dos primeiros anos da década de 1990 sites como o do *Art Comics Syndicate* nos Estados Unidos, passaram a criar tiras e páginas de quadrinhos exclusivamente para a veiculação online, adaptadas ao formato da tela dos micros e ao espaço navegável dos *browsers*. Atualmente diversos sites são dedicados à publicação deste tipo de HQs, alguns deles são muito visitados como o *Toonorama*², que veicula tiras humorísticas, séries de ficção científica e HQs de vários outros gêneros com atualizações semanais, lembrando o padrão de publicação das tradicionais tiras de jornal e ainda a publicação das páginas dominicais de quadrinhos tão populares nos jornais americanos das primeiras décadas do século XX, enquadram-se nesse padrão trabalhos como *Megaton Man*³ de Don Simpson e a série americana de ficção científica *Astounding Space Thrills*⁴, escrita e desenhada pelo quadrinhista americano Steve Conley, esta HQ semanal já ultrapassou o episódio de número 400, ela pode ser acessada em seu site exclusivo, ou ainda recebida pelo internauta semanalmente através de solicitação feita por correio eletrônico.

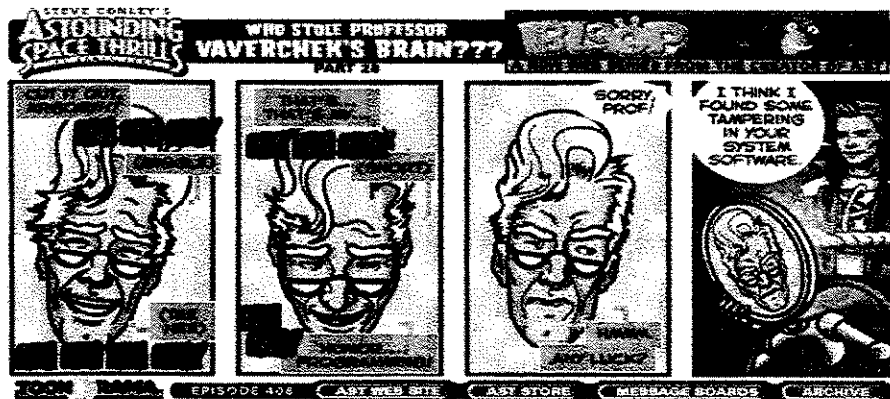


Fig. 39 - *Astounding Space Thrills*: Tira online ou via correio eletrônico.

² Toonorama Site – Url: <http://www.toonorama.com> - Acessado em 04/06/2001.

³ Megaton Man Site – Url: <http://www.megatonman.com/cast/ym.html> - Acessado em 28/05/2001.

⁴ Astounding Space Thrills Site – Url: <http://astoundingspacethrills.com/daily/archive.shtml> - Acessado em 28/05/2001

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

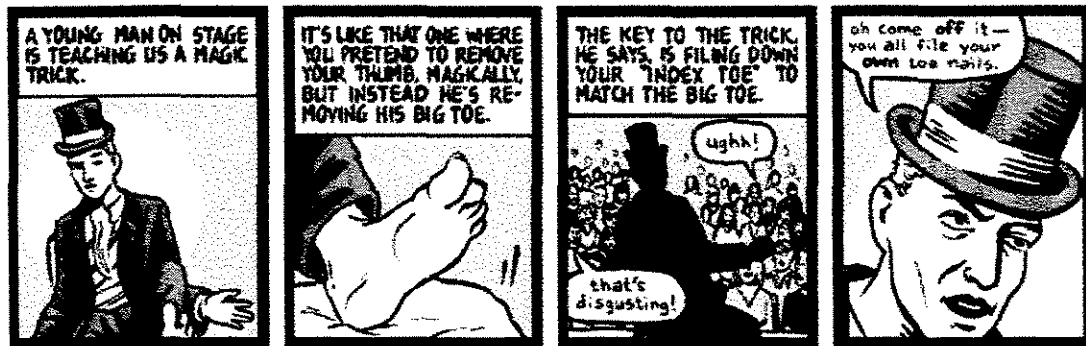


Fig. 40 - *Slow Wave*: Parceria do autor com os internautas.

Outro exemplo interessante de utilização das possibilidades de conexão global da rede é a tira diária *Slow Wave*⁵, publicada em dezenas de jornais impressos dos Estados Unidos, desenhada por Jesse Reklaw que utiliza a rede como instrumento de contato com internautas do mundo inteiro, sua tira é desenhada diariamente a partir de relatos de sonhos enviados pelos internautas, no site de *Slow Wave* existe um espaço para que as pessoas que navegam escrevam o sonho mais estranho e interessante que tiveram e remetam esse relato para o desenhista, diariamente ele seleciona o melhor relato enviado e desenha a tira, creditando o autor do relato/sonho como co-roteirista do trabalho, assim ele cria uma oportunidade de parceria com internautas de todo o globo, além de ampliar o leque de possibilidades para desenvolver sua tira diária, podendo selecionar os melhores relatos. Sem dúvida essa é uma forma muito interessante de utilizar a rede, aproveitando-se de sua característica de conexão global e da velocidade da transmissão de informações, o que permite ao autor receber diariamente relatos de várias partes do mundo. Sites como o notório *Impulse Freak*⁶, com HQs feitas coletivamente por artistas de vários países também são um bom exemplo de como a conexão global pode modificar os processos criativos, aproximando artistas e gerando trabalhos inovadores.

Nas experiências de arte em rede o artista renuncia à produção de um objeto finito para se ater aos processos de criação, geralmente coletivos.

⁵ Slow Wave – Dreams on The Web Site – Url: <http://www.nondairy.com/slow/wave.cgi> - Acessado em 12/05/2001

⁶ Impulse Freak Site – Url: <http://www.sito.org/synergy/ifreak/> - Acessado em 03/04/2001.

*Mais que uma obra no senso tradicional de objeto único dotado de uma presença física, o artista propõe um contexto, um quadro sensível onde alguma coisa pode ou não se produzir, um dispositivo suscetível de provocar intercâmbios.*⁷

Scott McCloud, ressalta em um dos capítulos de seu livro *Reinventing The Comics*, a importância da rede Internet para a promoção e distribuição de alguns quadinhos impressos que não possuem apelo comercial ou não estão ligados aos grandes estúdios que podem investir em propaganda e numa distribuição efetiva, abrindo espaço para que pequenas editoras e autores possam ter seus trabalhos vendidos e divulgados via Internet, evitando a figura do atravessador, a necessidade de grandes tiragens para distribuição massiva e até obtendo mais liberdade para criar os seus trabalhos por não precisarem se submeter às regras geralmente impostas pelas grandes editoras.

*For the sales of physical goods, the web's interactive and decentralized nature has already begun to rewrite many of the rules of commerce.*⁸

Estas iniciativas de venda de HQ online tem se proliferado por todo o globo, auxiliando pequenos editores na tarefa de escoar sua produção e criando ainda muitas revistas coletâneas em forma de cooperativa que incluem artistas de vários continentes como no caso da coletânea *Infinite Tales* organizada pelo site da editora independente americana *Blue Moon Comics*⁹.



Fig. 41 - Logotipo do site da editora Nona Arte.

No ano de 2000 surgiu no Rio de Janeiro a editora de quadrinhos independentes *Nona Arte*¹⁰, concentrando grande parte de seus esforços na divulgação e venda de seus títulos em um site exclusivo, tentando driblar com isso o monopólio das distribuidoras brasileiras que obriga os editores a imprimirem tiragens maiores que quinze mil exemplares se quiserem ser distribuídos em bancas de jornais e revistas. Os primeiros dois álbuns publicados pela Nona Arte tiveram tiragem de apenas 2000 exemplares, o que diminui consideravelmente os custos e permite o investimento em trabalhos mais autorais destinados a um público restrito. É bem verdade que essas iniciativas de venda e

⁷ Prado, Gilberto. "Experimentações Artísticas em Redes Telemáticas e Web", no Site wAwRwT –Url: <http://wawrw.t.iar.unicamp.br/producao.htm> – Arquivo capturado em 12/03/2000.

⁸ ("Para a venda de bens físicos, a natureza interativa e descentralizada da web já começou a reescrever muitas das regras do comércio." Tradução do Autor). McCloud, Scott. *Reinventing Comics – How Imagination and Technology Are Revolutionizing na Art Form*, New York, (Harper Collins Publishers), 2000, pp.172-174.

⁹ Blue Moon Comics Site – Url: <http://bluemooncomics.tsx.org/> - Acessado em 07/03/2001.

¹⁰ Site da Editora Nona Arte – Url: <http://www.nonaarte.com.br/> - Acessado em 29/05/2001.

divulgação online são ainda muito novas, sendo difícil uma avaliação satisfatória dos resultados de tal empreendimento, entretanto o surgimento crescente de pequenas editoras com sites na rede mostra que esta é uma tendência que provavelmente veio para ficar, abrindo espaço para que a diversidade e pluralidade de manifestações quadrinhísticas possam ganhar espaço num mercado cada vez mais segmentado.

Esses exemplos revelam que a Internet não só abriga espaço para experiências envolvendo a hibridização da linguagem dos quadrinhos como também representa uma revolução para a indústria das HQs impressas e está ajudando aos poucos a ditar as regras que nortearão o mercado de quadrinhos no futuro, significando uma ameaça crescente às grandes editoras e estúdios que começam a ter que repensar suas estratégias. Nesse ponto podemos traçar um paralelo, guardadas às devidas proporções, com a indústria da música que sofre a ameaça do polêmico formato MP3 de compactação de arquivos, um perigo para as grandes gravadoras que vivem da intermediação da venda das músicas, sem contar o número crescente de bandas e artistas que decidem vender suas músicas diretamente para os internautas, sem a presença de um atravessador. A outra faceta dessas iniciativas, tanto no campo dos quadrinhos quanto da música e de outras *medias*, é a dificuldade de se sobressair dentro do universo cada vez crescente da rede Internet, um problema que tem sido contornado por alguns com iniciativas criativas, como a dos boatos que circularam pela rede a respeito da veracidade dos fatos apresentados no filme “A Bruxa De Blair”, uma produção de baixíssimo orçamento dirigida por iniciantes que acabou tornando-se o filme mais lucrativo da história do cinema devido ao uso certo da Internet como veículo de divulgação.

4.3. Histórias em Quadrinhos e Hipermissão.

Podemos chamar de hipermissão o conjunto de multimeios formado por uma base tecnológica comunicacional multilinear e interativa, sua estrutura inclui a informação rizômica representada por nodos(nós) não hierárquicos – conectados pelos links clicáveis que são acessados pelo navegador de acordo com decisões coordenadas por suas preferências. Nesse sentido a hipermissão é uma mídia revolucionária por trazer no seu cerne a necessidade de interação/reacção do receptor/navegador, o que a diferencia de outros *media* como cinema, TV, impressos e rádio. Um dos conceitos primordiais que antecederam o da hipermissão foi o conceito de hipertexto enunciado pela primeira vez por Vannevar Bush em 1945, segundo ele tratava-se de uma *Estrutura tecnológica que possibilita o armazenamento de dados, e o acesso não-linear a estas informações*.¹¹

Além de sua particularidade representada pela elemento interatividade a hipermissão também agrega em torno de si diversas características de outras mídias como as histórias em quadrinhos, fotografia, cinema, TV e rádio, gerando assim o surgimento de linguagens multifacetadas que hibridizam características dessas várias mídias. Como bem ressalta Arlindo Machado:

¹¹ Bush, Vannevar. Cit. in Sampaio, Valzeli Figueira. “Os Múltiplos Tempos da Hipermissão”, (*Artigo para o GT Poéticas Digitais da Compós -2001*)- Url: <http://wawrwt.iar.unicamp.br/GTcompos2001/index.html>
- Arquivo capturado em 01/06/2001

A grande novidade introduzida pela informática reside justamente na possibilidade de reunir em um único meio e em um único suporte o restante dos outros meios e de atrair a todos os sentidos (ou, pelo menos, aos mais desenvolvidos no homem). Porém ela o faz de uma forma integral, de maneira que textos escritos e orais, imagens fixas e em movimento, sons e ruídos, gestualidade, texturas e toda sorte de respostas corporais se combinam para constituir uma modalidade discursiva única e holística.¹²

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

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.¹³

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

¹² Machado, Arlindo. *El Paisaje Mediático – Sobre El desafío de Las Poéticas Tecnológicas*, Buenos Aires (Livros del Rojas – Universidad Buenos Aires), 2000, pp. 30-31.

¹³ Plaza, Julio. “Arte e Interatividade: Autor-Obra-Recepção”, in *Cadernos da Pós-Graduação*, Instituto de Artes/Unicamp, ano 4, vol.4, nº1, 2000, p.35

No movimento constante de superposição de tecnologias sobre tecnologias, temos vários efeitos, sendo um deles a hibridação de meios, códigos e linguagens, que se superpõem e se combinam em processos chamados intermídia e multimídia.(...)Num primeiro caso, a montagem de vários deles pode fazer surgir outro que é a soma qualitativa daqueles que o constituem. Neste caso, a hibridação produz um dado inusitado, que é a criação do novo meio antes inexistente, temos assim processos de coordenação(sinergia) entre linguagens e meios, uma intermídia. Uma Segunda possibilidade é superpor diversas tecnologias, sem que a soma resolva o conflito(...)resultando então numa espécie de collage que se conhece como multimídia.¹⁴

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

4.3.1. Animação.

A ligação entre a animação e as histórias em quadrinhos é muito antiga e nasceu já nas primeiras décadas do século XX, o pioneiro e revolucionário quadrinhista americano Winsor McCay, autor da HQ *Little Nemo in Slumberland*, era um grande entusiasta do que chamava de *animated comics* (quadrinhos animados) e foi o responsável por estabelecer a iconografia básica e as técnicas da animação em película, fixando como marco do surgimento da animação moderna o dia 8 de abril de 1911 quando ele concluiu a sua primeira animação de *Little Nemo*. Em 1912 McCay realizou seu segundo desenho animado *How a Mosquito Operates* e posteriormente em 1914 concluiu sua animação mais notória, *Gertie The Dinosaur*. A linguagem pessoal e experimental de Winsor McCay nesses trabalhos serviu como base para a posterior criação de *Felix the Cat* (1920), *Mickey Mouse* (1930) e finalmente culminou em 1937 na criação de “Branca de Neve e Os Sete Anões” de Walt Disney.

Desde então a relação entre HQs e desenho animado manteve-se intensa, HQs notórias de todos os continentes foram parar nas telas do cinema ou da TV, alguns exemplos que podemos citar são a HQ francesa *Asterix*, de Goscinny e Uderzo que tornou-se uma bem sucedida série de desenhos animados, assim como aconteceu com o *Tintin* de Hergé e com vários personagens da editora americana DC Comics como Batman e Super Homem, que já foram motivo de diversas séries animadas realizadas a partir da década de 1960; Akira, um dos mangás japoneses de maior sucesso, resultou em um longa metragem animado que tornou-se um cult, tendo recentemente passado por uma

¹⁴ Plaza, Julio. “As Imagens de Terceira Geração, Tecno-Poéticas”, in *Imagem Máquina – A Era das Tecnologias do Virtual* (org. André Parente), Rio de Janeiro (Editora 34: Coleção Trans), 1996, pp.78-79.

remasterização e reestreado em cinemas da Europa e Estados Unidos. Os estúdios Maurício de Souza, responsáveis pelas maiores tiragens de quadrinhos produzidos no Brasil, têm investido em animação desde o final dos anos 1980.

Em meados da década de 1980 a relação entre animação e computador passa a intensificar-se, surgem diversos programas que simulam no computador as técnicas tradicionais de animação em 2D¹⁵ e 3D¹⁶. A chamada *computer animation* (animação computacional) trouxe uma série de vantagens em relação à animação tradicional: facilitando a colorização, criação de efeitos de anamorfose, reprodução de trechos de desenhos estáticos nas sequências e a edição final das imagens, trazendo uma nova perspectiva aos animadores, agilizando o seu trabalho e introduzindo um novo capítulo na história da animação. A computação gráfica 3D promoveu uma verdadeira revolução, sendo atualmente utilizada para criar desde simulações em realidade virtual, passando por desenhos animados como *Toy Story* e chegando aos complexos efeitos especiais de super produções cinematográficas como *Matrix*.

Atualmente as possibilidades de criar animações no computador têm crescido e os *softwares* têm tornado-se cada vez mais amigáveis e sofisticados como no caso do programa *Flash* da *Macromedia*, que já se encontra na sua quinta versão, servindo para a criação de animações para a *web* e CD-ROM, possibilitando sequências em 3D e até a inserção de imagens subliminares como salienta Flávio Calazans:

*No ambiente Flash há comandos que permitem a possibilidade de inserir quadros coloridos cuja leitura varredura na tela do computador chegue aos 30 quadros por segundo, inserindo um quadro com a mensagem subliminar entre os outros 29 do GIFF animado no Flash 4.0.*¹⁷

Como já relatamos, em 1985 os primeiros experimentos de animação de sequências de histórias em quadrinhos com o auxílio de computador foram realizados na França por Enki Bilal e Jean Michel Girones, eles aproveitavam-se basicamente de desenhos estáticos e com o uso de fusões, zooms e piscas criavam a animação, mas foi na década de 1990 que esses experimentos se intensificaram, sobretudo quando da criação dos primeiros CD-ROMs de quadrinhos, como *Opération Teddy Bear*, na França; *Sinkha*, na Itália e *Reflux* nos Estados Unidos, o uso da animação intensificou-se ainda mais quando da invasão da Internet pelas HQs.

¹⁵ A técnica tradicional de animação em 2D (duas dimensões) consiste no desenvolvimento das sequências animadas em acetato (ou outros suportes semelhantes) e a posterior fotografia de cada um dos quadros (frames) dessas sequências.

¹⁶ A técnica tradicional de animação em 3D (três dimensões) é a animação de bonecos, conhecida como *stop motion*, onde os criadores desenvolvem bonecos flexíveis e maquetes de cenários, posteriormente estes bonecos são fotografados em sequências de posições estáticas que quando projetadas simulam o movimento.

¹⁷ Calazans, Flávio Mário de Alcântara. "Poética Subliminar: O Estado da Técnica das Signagens Subliminares na Mídiosfera Áudio-Visual do Século XX" (Artigo para o GT Poéticas Digitais da Compós - 2001), capturado no site wAwRwT - Url: <http://wawrwt.iar.unicamp.br/GTcompos2001/index.html> - Arquivo capturado em 01/06/2001.

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

Uma das animações mais comuns é a de um dos quadrinhos da página da HQ eletrônica, essa animação pode ser a mais simples possível, como os piscas luminosos encontrados em várias das páginas do site *Argon Zark*, passando pelas trajetórias lineares de objetos em *loop* da HQtrônica *Cybercit 3000*, e chegando às elaboradas sequências animadas presentes nos HQ-ROMs americanos *Reflux* e *Superman: The Mysterious Mr. Myst*, decupadas dos desenhos animados feitos para a TV, ou ainda nas animações em 3D presentes no site brasileiro *Os 2 Mundos de Dante*¹⁸, de autoria do quadrinhista Carlos Takemoto, e no CD-ROM *The Tales of Captain Claybeard* do grupo *Orbit Media* que lança mão da tradicional animação de bonecos (*stop motion*) para compor as sequências. A estrutura básica em que estão presentes tais animações são páginas de quadrinhos no computador que assemelham-se muito às HQs no papel em sua forma pois constituem-se de um agrupamento de quadros como nas HQs impressas, nessas páginas digitais um clique sobre um quadrinho, ou sobre vários deles, aciona uma animação naquele mesmo quadrinho.

Esta forma de animação resulta em uma hibridização interessante, pois ela mantém a *gestalt* tradicional das HQs marcada pela apreensão de todos os quadrinhos da página /tela pelo campo visual do navegador e ao mesmo tempo promove a animação de um ou mais quadros presentes nessa sequência de quadros estáticos. Trata-se de uma forma narrativa completamente diferente da animação tradicional e da HQ, pois ela introduz um elemento novo na estrutura da narração, ao mesmo tempo em que o leitor concentra sua fôvea na animação do quadrinho, sua visão periférica percorre os demais quadrinhos da página lhe proporcionando visões do futuro e passado da narrativa, a união do fluxo temporal pré-determinado da animação com as elipses temporais dos quadrinhos estáticos produz uma forma narrativa intermídia que ainda foi pouco explorada, mas já resulta em trabalhos muito curiosos como o já citado CD-ROM *The Tales of Captain Claybeard*, analisado no capítulo sobre estudos de caso. Esse é um dos exemplos mais interessantes de hibridização de um código da HQ impressa com uma das possibilidades da hipermídia.

Outra forma de animação muito encontrada nas HQs eletrônicas é a de um objeto ou figura que sobrepõem-se à página/cena, geralmente trata-se de algum elemento conectado ao roteiro da HQ, como naves espaciais que atravessam as cenas em alguns dos quadrinhos e páginas do site *Argon Zark*, ou objetos no CD-ROM *Opération Teddy Bear*, apesar de serem mais simples e muitas vezes apenas decorativas, essas animações podem por vezes gerar um efeito dimensional interessante e promover uma maior dina-

¹⁸ Site *Os 2 Mundos De Dante* – Url: <http://www.2mdante.com.br> - Acessado em 12/05/2001

micidade a ambientes e cenários, podem também funcionar como elementos importantes da narrativa como fotos e cartas que cruzam a tela em certas páginas do site *Clownsquad*.

Também encontramos muitas seqüências animadas paralelas à narrativa principal, isto é animações que são acionadas com um clique do mouse sobre um dos quadrinhos ou balão abrindo uma nova tela ou sobrepondo-se à tela anterior, essas animações são muito diferentes da primeira categoria que relatamos pois elas quebram a *gestalt* tradicional das HQs, sobrepondo-se à seqüência estática da página e ocupando, geralmente, todo o campo visual do leitor/navegador, assim as mídias se conectam mas não se hibridizam. Um exemplo desse tipo de animação é a encontrada na página final do CD-ROM *Superman: The Mysterious Mr. Myst*, quando uma seqüência animada é acionada e sobrepõe-se aos quadrinhos da página tapando-os quase totalmente.

A quarta forma de animação presente nas HQs eletrônicas é a animação dos enquadramentos, que também promove inovações muito interessantes e é explanada no próximo tópico. É importante ressaltarmos que o uso das animações substituiu, em grande parte dos casos, um dos códigos mais tradicionais das HQs impressas, as chamadas “linhas cinéticas”, utilizadas para simular a ilusão de movimento.

Certamente essa tentativa esquemática de classificar as formas de animação nas HQs eletrônicas não abrange a totalidade de suas manifestações e foi usada somente para facilitar a nossa análise. Muitos quadrinhistas criam trabalhos que congregam todas essas formas e o uso delas é quase sempre feito em conjunto, como no caso do site canadense *Headache Street* que abriga a série de HQs eletrônicas homônimas.

4.3.2. Diagramação Dinâmica.

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

Efeitos de verticalidade e horizontalidade de requadros podem ser ressaltados fazendo com que os mesmos surjam das laterais ou da parte superior da tela, o mesmo acontecendo com a noção de tempo das HQs que pode lançar mão do recurso de velocidade de surgimento ou saída de um quadrinho da tela para auxiliar na determinação do tempo transcorrido, unindo essa nova variável à forma e tamanho dos requadros (determinantes da noção de tempo transcorrido nas HQs do suporte papel). Um dos sites que melhor explora esse novo recurso de animação dos requadros é o canadense *Headache Street*, em algumas de suas histórias, como no episódio *Priss*, a dinamicidade dos requadros ganha um requinte visual interessante, totalmente integrado ao ritmo da narrativa, a medida que os quadrinhos inteiros surgem no centro da tela e são lidos eles diminuem e ocupam um pequeno espaço da tela após um clique de mouse e depois são substituídos

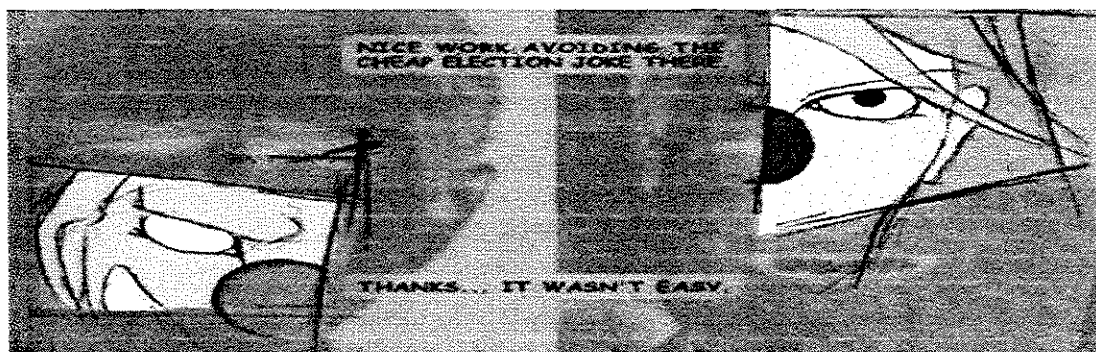


Fig. 42 – Imagem do site *Clownsquad* : Interessante exemplo do uso da “diagramação dinâmica”.

por outros, sucessivamente. Em alguns momentos a câmera foca o rosto da personagem em close ocupando toda a tela e afasta-se revelando tratar-se de um dos quadrinhos presentes na página, novos requadros são abertos dentro de outros requadros, enquanto outros mudam completamente sua forma a partir de efeitos de anamorfose. Esse tipo de recurso também é muito utilizado no site *Clownsquad* e foi explorado na HQtrônica “Ariadne e o Labirinto Pós-Humano”, exercício de experimentação artística realizado por este autor, detalhado no capítulo 6.

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

4.3.3. Trilha Sonora.

A trilha sonora, desde o surgimento do som no cinema e até antes disso quando a música era tocada ao vivo para acompanhar as seções, é um elemento fundamental para ajudar a criar as diversas atmosferas do filme, seus andamentos contribuem para gerar os climas de terror, suspense, amor, desespero, etc. Tanto a música quanto o cinema são artes que dependem do tempo para existirem, pois a ilusão de movimento e as sequências de notas se desencadeiam com o desenrolar do tempo, por isso a convergência entre essas duas artes é tão perfeita.

Como já salientamos uma das principais características das HQs no suporte papel é a possibilidade do leitor imprimir o seu próprio ritmo de leitura, é ele que definirá o tempo em que permanecerá vendo/lendo uma página e também cabe a ele a decisão de avançar na leitura indo para a página seguinte ou retornar à página anterior, nesse caso podemos dizer que o tempo de leitura é um código variável nos quadrinhos impressos. Essa característica impossibilita que uma trilha sonora acompanhe o desenrolar da narrativa, é impossível determinar os momentos de clímax do roteiro pois esses momentos dependerão exclusivamente do ritmo de leitura de cada um. Algumas tentativas de vender revistas em quadrinhos acompanhadas de cassetes de áudio como trilha sonora para a leitura da história chegaram a ser feitas na década de oitenta, mas devido ao problema explanado não obtiveram sucesso. Também devido ao mesmo problema muitos artistas

dos quadrinhos que vêm fazendo experimentos online preferem não usar o som, Scott McCloud ¹⁹ é um deles, para o artista e pesquisador o som não deve ser incorporado à estrutura das HQs eletrônicas, pois ele as descaracteriza, o autor têm a mesma opinião em relação às animações.

As primeiras HQs eletrônicas a incorporarem som e trilha sonora foram aquelas veiculadas em CD-ROM ainda em meados dos anos 1990, assim trabalhos como os citados *Opération Teddy Bear* e *Reflux* já faziam uso de uma trilha musical incidental que tocava durante a leitura dos HQ-ROMs, a primeira novidade nesse campo foi a idéia de dividir as HQtrônicas em capítulos e criar para cada um deles um tema musical instrumental que retratasse a atmosfera geral do capítulo, esse tema é tocado em *loop*, pois como o tempo de permanência de cada leitor no capítulo é impossível de se definir, a música continuará tocando enquanto ele permanecer ali, é claro que o efeito causado pela música não é tão dinâmico quanto no cinema, mas é um dado novo que pode ajudar o artista na elaboração geral da atmosfera de uma sequência. Em casos onde alguns quadrinhos animados estão presentes na narrativa tornou-se habitual o recurso de interrupção da trilha incidental durante a ação animada, sendo esta substituída por uma trilha sonora que acompanha a animação e casa-se perfeitamente à ela, ao final da animação a trilha incidental volta a tocar.

As primeiras experiências de criação de HQs para a Internet não faziam uso de trilha sonora e muito raramente usavam algum efeito sonoro, já que os formatos de arquivos musicais como o *wave*, eram muito pesados, o que dificultaria imensamente o carregamento das páginas, assim durante alguns anos o som ficou quase que restrito às HQs veiculadas no suporte CD-ROM que tem uma boa capacidade de armazenamento de dados. Esse panorama começou a mudar a partir de finais da década de 1990, com o surgimento de alguns programas como o *Flash* da *Macromedia* que permite a inclusão de trilhas sonoras lançando mão de extensões de arquivo com grande poder de compactação como o MP3. A interface do programa *Flash* possibilita também uma série de recursos de edição sonora, o que tem resultado em muitas experiências novas de sincronização da trilha sonora com comandos e animações acionadas na tela, alguns sites que tem explorado esses recursos obtendo interessantes resultados são o *Orbit Comics* (apresentando som em diversas HQtrônicas), *Clownsquad*, *Headache Street*, e o brasileiro *Os 2 Mundos de Dante*.

4.3.4. Efeitos Sonoros.

As histórias em quadrinhos impressas geraram um de seus códigos mais característicos, as onomatopéias, para criar a ilusão de som, ao longo do século XX esse elemento desenvolveu-se muito gerando um enorme leque de opções significativas, unindo o efeito do som da palavra (que simula o ruído) com o design das letras. Assim como no caso da trilha sonora, muitos artistas que têm experimentado criar HQs com recursos de hipermídia se recusam a utilizar efeitos sonoros, eles preferem usar as onomatopéias e insistem no seu valor como elemento da linguagem dos quadrinhos, assim sites notórios

¹⁹ McCloud, Scott. *Reinventing Comics – How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*, New York, (Harper Collins Publishers), 2000.

pelo pioneirismo em explorar as possibilidades da rede como o de *Scott McCloud* e *Ar-gon Zark* têm mantido a onomatopéia como código para a representação do som, alguns fazem uso delas unindo-as aos efeitos sonoros, enquanto outros quadrinhistas pararam definitivamente de usá-las adotando de vez o som como novo código para a criação de suas HQs online.

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

O webquadrinhista Bryan Bass, autor da série de HQs eletrônicas *The Kids Kor-ner* do site *Orbit Comics*, opta por unir e sobrepor os efeitos sonoros às onomatopéias em seus trabalhos, a uma primeira vista pode parecer que tal opção é tomada para facilitar a leitura dos trabalhos por internautas que não possuam recursos de som em seu computador ou ainda para facilitar o carregamento dos trabalhos como fazem vários sites como o brasileiro *Charge.net*²⁰ que oferece duas versões para o *download* de suas charges animadas, uma mais leve e sem som e outra mais pesada mas com recursos sonoros; entretanto Bryan Bass não oferece diferentes versões para *download* e insiste em sobrepor onomatopéia e efeito sonoro mesmo quando veicula trabalhos no suporte CD-ROM, o que demonstra que esta é mesmo uma opção estética do artista. O resultado disso é um efeito redundante já que o som acompanhado da onomatopéia que o representa promove uma sobreposição incômoda de códigos, ao que tudo indica as onomatopéias aparecem, em casos como esse, como um resíduo tradicionalista, um cacoete trazido da linguagem impressa que existe mais como adereço do que como elemento ativo da narrativa.

Uma terceira forma de inclusão de feitos sonoros nas HQs eletrônicas que podemos constatar é a alternância entre esses efeitos e as onomatopéias, sendo que o som fica restrito aos trechos animados da sequência e as onomatopéias aos quadrinhos estáticos. Essa alternância de recursos gera bons resultados e distancia-se do efeito redundante criado pelos casos citados anteriormente. Alguns sites que utilizam essa alternância entre onomatopéia e som são *Clownsquad* e *Orbit Comics*.

O som também pode comparecer nas HQs eletrônicas como elemento substitutivo dos tradicionais balões de fala, nesse caso as personagens têm os seus diálogos gravados por dubladores como é feito com os desenhos animados e o leitor aciona esses diálogos clicando sobre cada quadrinho, é interessante observar que esse recurso não tem sido muito utilizado pelos webquadrinhistas, ficando quase que restrito às experiências feitas em CD-ROMs como os lançados pela editora americana *DC Comics* em parceria com a *Inverse Ink*, onde todos os diálogos gravados são acionados com um clique

²⁰ Charge.net Site – Url: <http://charges.zip.net/> - Acessado em 04/06/2001.

do mouse, mas mesmo assim os balões permanecem pois o leitor pode optar em ler a HQ sem o som. Ao que tudo indica o balão de fala parece ter a tendência de tornar-se um código readaptado à nova forma digital dos quadrinhos, pois a inclusão dos diálogos falados, modifica o ritmo tradicional de leitura, mas ainda é cedo para afirmarmos que ela não virá a impor-se como novo formato, pois o número de experiências nesse sentido ainda é pequeno.

4.3.5. Tela Infinita.

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

Mas nos seus primórdios, antes da invenção da imprensa, a chamada arte sequencial pode experimentar outras formas de diagramação que diferenciaram-se muito das presentes em sua era impressa, assim Scott McCloud²¹ relata-nos vários exemplos como o da Coluna de Trajano, construída no ano 113 antes de Cristo, uma experiência de narrativa sequencial tridimensional que descreve uma série de campanhas militares em uma espiral ascendente de cenas em baixo relevo, também o da famosa tapeçaria de Bayeux de 1066, com uma narrativa em imagens de 230 pés de dimensão, ou ainda o *Codex Nutall* do México pré-colombiano, extenso documento em imagens lidas em zig-zag da direita para a esquerda.

Com o advento de um novo suporte, ou seja a migração do papel para o ambiente digital da tela do computador, as histórias em quadrinhos podem novamente ver-se libertas das amarras do formato de diagramação tradicional, imposto pela veiculação impressa, agora estamos diante de um novo ambiente com infinitas possibilidades de diagramação, a esse ambiente o quadrinhista e estudioso Scott McCloud nomeia *The Infinite Canvas*²² (tela infinita, em uma tradução literal), McCloud é um dos primeiros artistas das HQs a perceber as possibilidades narrativas dessa nova tela infinita e dedica boa parte do espaço de criação de seu site para desenvolver HQs eletrônicas que explorem esses recursos.

A grande maioria das HQs veiculadas em CD-ROM e na *web* ainda repete os padrões impostos pelo suporte papel em sua diagramação, reproduzindo o padrão da página impressa e lançando mão do comando avançar para abrir a página seguinte, entretanto alguns webquadrinhistas já perceberam as possibilidades dessa tela que se expande infinitamente para todas as dimensões do plano bidimensional e também tridi-

²¹ McCloud, Scott. *Reinventing Comics – How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*, New York, (Harper Collins Publishers), 2000, pp. 217-219.

²² [*Ibid.* p.200]

mensional, a chamada “diagramação dinâmica”, já tratada num tópico anterior é um exemplo do uso dessas possibilidades, entretanto muitas outras variáveis do uso dessa tela infinita são descritas por Scott McCloud ²³, como uma HQ que se assemelhasse à tapeçaria de *Bayeux* e fosse lida com o auxílio de uma barra de rolagem horizontal, estendendo-se horizontalmente por metros ou até quilômetros, outra que se estendesse verticalmente acompanhando esse mesmo padrão, ou alternasse trechos verticais e horizontais. Uma outra forma que explorasse as possibilidades tridimensionais poderia ser a disposição dos quadrinhos em um cubo 3D ou em outras estruturas semelhantes que possibilitassem a leitura ao mover-se o cubo, McCloud também fala da possibilidade de criar uma HQ eletrônica em que o leitor pode ir imergindo no interior dos quadrinhos através de efeitos de zoom que revelam outros quadrinhos, como se você estivesse literalmente mergulhando no interior dos quadros. Algumas dessas experiências são exploradas por McCloud em seu site.

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

4.3.6. Tridimensionalidade.

Desde as primeiras experiências de criação de imagens de síntese para as histórias em quadrinhos efetuados durante a década de 1980, os artistas já lançavam mão de programas de construção de imagens 3D para desenvolver as ilustrações estáticas como no caso da graphic novel *Digital Justice* de Pepe Moreno. Já nessa época os resultados estéticos eram algo inovadores para os quadrinhos, pois os artistas estavam acostumados a trabalhar apenas no suporte bidimensional e a utilizar os recursos da perspectiva cônica para criar a ilusão de profundidade, ou fotografias de modelos tridimensionais como os utilizados pelo brasileiro William Hussar na criação de suas HQs.

Com a possibilidade de criar as personagens em 3D, introduzindo o eixo z num universo anteriormente marcado pela construção bidimensional um novo panorama se abriu e uma das primeiras possibilidades visualizadas pelos artistas foi a criação de bibliotecas de personagens em 3D, permitindo que eles fossem introduzidos ao longo dos quadrinhos nas mais diversas posições e ângulos, sem que o artista tivesse que redesenhá-los, é claro que esse tipo de uso implica uma grande disponibilidade de tempo no processo inicial de criação da HQ, já que a construção de personagens em 3D demanda um tempo muito maior do que no plano bidimensional, ainda mais se o quadrinhista desejar criar um ser com boa mobilidade nos membros; em contrapartida esse tempo inicial é compensado pela facilidade posterior de incluir essa personagem nos mais diversos cenários, nas mais diversas posições e ângulos.

²³ McCloud, Scott. *Reinventing Comics – How Imagination and Technology Are Revolutionizing na Art Form*, New York, (Harper Collins Publishers), 2000, pp. 223-227.

Nas HQs eletrônicas da web encontramos alguns casos interessantes de utilização dessa técnica de modelagem 3D para criação de HQs, como no caso do site *VR1 Comics* que apresentou durante alguns meses uma série de HQs de aventura construída totalmente em mundos 3D, em seu aspecto geral, a narrativa e estrutura do trabalho assemelhava-se muito às HQs impressas, com páginas divididas em vários requadros e presença de balões de fala e onomatopéias, a diferença estava exatamente na base construtiva da HQ toda feita com o auxílio de programas como o *3D Studio*, onde os autores criaram bibliotecas de ambientes e cenários reutilizados nos mais diversos ângulos no decorrer das histórias, infelizmente o site *VR1 Comics*²⁴ abandonou essa experiência e recentemente passou a dedicar-se totalmente à criação de jogos 3D para multi-usuários, mas existem muitos outros sites que dedicam-se a criar trabalhos que seguem os mesmos parâmetros do *VR1* como é o caso do primoroso *Sacred Truth – An 3D Rendered Online Gothic Comic Book*²⁵, dedicado a veicular a HQ homônima também criada totalmente em programas 3D, também do site *Liberty: The American Girl*²⁶, sendo que os dois fazem parte do *The 3D Comics SiteRing*²⁷, um espaço dedicado à divulgação de sites de HQs 3D online criadas usando programas como *Poser*, *Bryce*, *3D Studio Max* e aplicativos similares. Apesar do belo efeito tridimensional conseguido pelas imagens dessas HQs elas apresentam uma certa similaridade estética, isto é, na maioria dos trabalhos é difícil determinar traços singulares nos gráficos e personagens, todos ainda possuem aquela característica plástica marcante das imagens construídas em *softwares* 3D, soando impessoais. Arlindo Machado fala-nos sobre o problema da padronização das imagens e soluções criada pelos *softwares*:

*A multiplicação de modelos pré fabricados ao nosso redor, gerados pelo software comercial, conduz a uma impressionante padronização das soluções, a uma uniformidade generalizada, ou então a uma absoluta impessoalidade, como se pode comprovar em encontros internacionais do tipo Siggraph, onde se tem a impressão que tudo que se exhibe foi feito pelo mesmo designer ou pela mesma empresa de comunicação.*²⁸

Ao longo dos próximos anos caberá aos artistas mais criativos a tarefa de subverter o uso padronizado desses softwares, reinventando suas formas de uso e permitindo a expressão autoral dentro deles, entretanto alguns webquadrinhistas como o brasileiro Carlos Takemoto já vêm demonstrando talento para romper as barreiras desses programas e criar trabalhos verdadeiramente originais, como é o caso do site “Os 2 Mundos de Dante” de Takemoto, onde ele converge em um só trabalho efeitos de animação e personagens em 3D.

²⁴ VR1 Site – Url: <http://www.vr1.com> - Acessado em 04/06/2001.

²⁵ Sacred Truth Site – Url: <http://www.fortunecity.com/rivendell/lucky/472/> - Acessado em 04/06/2001.

²⁶ Liberty: The American Girl Site – Url: <http://powerheroes.com/liberty.htm> - Acessado em 04/06/2001.

²⁷ The 3D Comics SiteRing - Url: <http://pub18.bravenet.com/sitering/> - Acessado em 04/06/2001.

²⁸ Machado, Arlindo. El Paisaje Mediático – Sobre El desafío de Las Poéticas Tecnológicas, Buenos Aires (Livros del Rojas – Universidad Buenos Aires), 2000, p.21.

Carlos Takemoto é artista do estúdio Maurício de Souza produções, onde já trabalhou com criação de animações 3D e cenários para desenhos animados, “Os 2 Mundos de Dante” é uma produção independente do quadrinhista que resolveu unir sua paixão pelos quadrinhos e pela animação 3D para criar o site. As personagens de “Os 2 Mundos de Dante” são desenvolvidas com o auxílio do programa *3Ds Max*, o autor escaneia desenhos como base, depois monta o modelo no formato de *wireframes* (linhas geométricas que demarcam os volumes a serem renderizados) e finalmente aplica texturas, cores e iluminação. A montagem dos trechos animados da HQ eletrônica é feita com o auxílio do programa *Flash*. “Os 2 Mundos de Dante” inclui códigos tradicionais das HQs impressas como balões de fala e onomatopéias agregando a eles sons, animação e além das personagens, também apresenta diversos cenários construídos em programas 3D, criando um trabalho realmente singular no panorama das HQtrônicas atuais, pois Takemoto consegue imprimir a marca de seu traço, influenciado por Maurício de Souza, em suas personagens 3D animadas.

Outros sites como o americano *Dotcomix*²⁹ apresenta experiências interessantes de animações em 3D como os webcartoons *Virtual Bill*, *Fashionista* e *Dilbert 3D*, este último baseado na famosa tira de quadrinhos de mesmo nome.

4.3.7. Narrativa Multilinear.

Como já ressaltamos anteriormente uma das principais características da hipermídia é a disponibilização de informações através de links clicáveis, formando uma teia de nodos não hierárquicos que são acessados de acordo com as escolhas feitas pelo navegador, essa possibilidade de quebra da linearidade de leitura introduz um novo subsídio para o desenvolvimento das artes ditas narrativas que estão migrando para o suporte digital e gerando linguagens híbridas.

Segundo o autor Marcos Palacios³⁰, textos literários não lineares não são nenhuma novidade, apontando com exemplos notórios “O Jogo de Amarelinha”, de Júlio Cortazar (1966), “Se uma Noite de Inverno Um Viajante...”, de Italo Calvino (1981), o conto “O Jardim dos Caminhos que se Bifurcam”, de Jorge Luis Borges, entre muitos outros, também podemos apontar uma série de livros inspirados no universo dos RPGs (jogos de interpretação) que foram muito populares no início dos anos noventa, onde o leitor optava por um caminho a seguir no final de cada capítulo.

O cinema e as histórias em quadrinhos já incorporaram há muito tempo uma forma narrativa não linear que tornou-se muito usual, os chamados *flash-backs*, onde a ação decorre no passado, no entanto a narrativa não deixa de ter sua estrutura tradicional, já determinada na Poética de Aristóteles (350 a.C.), ou seja: Início, Meio e Fim. Ainda como ressalta Palacios, mesmo narrativas cinematográficas que tentam experimentar com a não-linearidade como os filmes “A Estrada Perdida” de David Lynch (1996) ou “A Última Tempestade” de Peter Greenaway (1991) chegam a um fecha-

²⁹ Dotcomix Site – Url: <http://www.dotcomix.com> - Acessado em 04/06/2001.

³⁰ Palacios, Marcos. *Hipertexto, Fechamento e Uso do Conceito de Não Linearidade Discursiva*, No Site da FACOM – UFBA: <http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/palacios/hipertexto.htm> - Arquivo capturado em 03/11/2000.

mento quando é exibido o último fotograma da projeção. Nos hipertextos este fechamento não ocorre, mas o termo não-linear talvez não seja o ideal para definir essa forma narrativa, já que a linearidade continua existindo de uma certa maneira, é o leitor/navegador quem definirá este trajeto linear que poderá ser transitado na multiplicidade não hierárquica dos nodos.

*A noção de “não-linearidade”, tal como vem sendo generalizadamente utilizada, parece-nos aberta a questionamentos. Nossa experiência de leitura dos hipertextos deixa claro que é perfeitamente válido afirmar-se que cada leitor, ao estabelecer sua leitura, estabelece também uma determinada “linearidade” específica, provisória, provavelmente única. Uma Segunda ou terceira leituras do mesmo texto podem levar a “linearidades” totalmente diversas (...).*³¹

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

Em muitos sites de HQs eletrônicas como o pioneiro *Argon Zark* os recursos hipertextuais são utilizados para conectar o leitor a sites que tratam de assuntos relacionados com a trama da história, assim, por exemplo, em determinada página do capítulo 2 dessa HQtrônica um link conecta-nos diretamente com o site *An Atlas of Cyberspace*, onde conceitos como o de ciberespaço e realidade virtual, presentes na trama da história, são explicados; esses links não funcionam como estruturas indispensáveis à compreensão da história, e sim como adendos onde o leitor pode aprofundar-se em alguns dos conceitos, uma metáfora superficial desses links seria a nota de rodapé, entretanto nesse caso estamos diante de notas de rodapé infinitas, pois ao clicar num desses links o leitor é levado a uma página e dentro dela poderá selecionar outro link, assim sucessivamente, o que poderá levá-lo a abandonar a leitura da HQtrônica, substituindo-a por uma navegação fluida pela *web*. Muitos webquadrinhistas consideram esse recurso um elemento de dispersão que pode, como salientamos, desviar a atenção do leitor do fluxo principal da narrativa, levando-o a abandoná-la, nesse caso preferem não utilizá-lo.

Outra das formas de multilinearidade hipertextual nas HQs eletrônicas é a criação de uma narrativa fechada mas com caminhos que se bifurcam a cada nova página, possibilitando ao navegador que opte entre um dos vários caminhos preestabelecidos pelo autor, levando-o a construir um caminho pessoal dentro da narrativa. A HQtrônica

³¹ Palacios, Marcos. *Hipertexto, Fechamento e Uso do Conceito de Não Linearidade Discursiva*, No Site da FACOM – UFBA: <http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/palacios/hipertexto.htm> - Arquivo capturado em 03/11/2000.

“Linda de Morrer”, veiculada no site brasileiro Cybercomix é um interessante exemplo do uso desse recurso, ao navegar por ela o leitor é convidado a optar entre um dos dois ou três caminhos disponibilizados a cada página, resultando num leque de dezenas de finais possíveis, o que leva o leitor muitas vezes a retornar ao início para poder trilhar um novo caminho transformando-a numa espécie de jogo, o CD-ROM *The Tales of Captain Claybeard* do grupo americano *Orbit Media*, também apresenta uma narrativa multilinear muito semelhante à de “Linda de Morrer.”

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

4.3.8. Interatividade.

O surgimento do conceito de interatividade data do ano de 1962 e foi desenvolvido por Ivan Sutherland em sua tese de doutoramento, defendida no MIT, Sutherland criou o *Sketchpad*, onde o usuário desenhava diretamente sobre o tubo de raios catódicos, utilizando uma *light-pen*, e podia visualizar, quase instantaneamente, a geração de figuras geométricas. Mônica Tavares apresenta-nos uma definição genérica de interatividade:

*A interatividade é uma qualidade própria das NTC (novas tecnologias de comunicação) que garante a conversibilidade dos dados sob forma numérica; assegura a comutação da informação e, deste modo, garante ao receptor a possibilidade de intervir instantaneamente sobre a mensagem, ao atualizar os estados possíveis de sua matriz operacional.*³²

O conceito de interatividade é passível de uma série de polêmicas que foram suscitadas desde o surgimento da hipermedia, alguns autores preferem definir a interatividade em níveis ou ainda introduzem, baseados nas pesquisas de formas de recepção apontadas por Norbert Wiener, a diferença entre meio passivo, reativo e interativo.

O primeiro - passivo - mostra de forma clássica que quem recebe a mensagem, envia como feedback um sinal de que a mensagem foi recebida, ou seja, o sinal enviado por um veículo (canal) tem que chegar ao receptor de maneira que este só contemple a chegada desse sinal. Se existe uma participação do público, é apenas a de conferir o sinal recebido. (...) O segundo - reativo - abre a possibilidade de o emissor enviar mais de um sinal, dando ao receptor o poder de optar na escolha de uma delas. Neste caso o público reage aos vários sinais, escolhendo o caminho a ser

³² Tavares, Mônica. “Aspectos Estruturais e Ontogênicos da Interatividade” (Artigo para o GT Poéticas Digitais da Compós -2001)– Url: <http://wawrwt.iar.unicamp.br/GTcompos2001/index.html> - arquivo capturado em 01/06/2001.

*navegado. (...)Na terceira categoria - interativa -, podemos não só optar, como também intervir, mudar as relações indiciais que o mundo dos signos nos oferece, como também inventarmos novos destinos para o desenleio das linguagens.*³³

Pierre Lévy³⁴ propõe que a interatividade varia de uma mídia para outra possuindo vários graus, divididos por ele em cinco eixos de análise que se interconectam e definem a complexidade de formas de interatividade indo desde hiperdocumentos até a telepresença. Já Roy Ascott³⁵ define dois tipos básicos de interatividade aos quais chama de “trivial” e “não-trivial”, onde na interatividade “trivial” o receptor atualiza o potencial de escolhas já pré-programado e presente em um banco de dados, enquanto na interatividade “não-trivial” o receptor pode participar efetivamente, ampliando e transformando a informação que circula em rede ou que está estocada em um terminal.

As HQs eletrônicas veiculadas em CD-ROM ou na Internet, podem então ser divididas em vários níveis de interatividade ao lançarmos mão dos conceitos definidos aqui, esses níveis podem ir desde o mais básico, onde o receptor tem como única opção os comandos avançar e retornar, repetindo o padrão do suporte papel, caso de CD-ROMs como os da Trilogia Nikopol de Enki Bilal e de alguns trabalhos presentes em sites como *Sacred Truth* e *CyberComix*, passando pelo nível intermediário que envolve sites e CD-ROMs onde o receptor pode optar entre caminhos diversos já preestabelecidos (o que definimos como multilinearidade narrativa no tópico anterior), ou ainda pode acionar animações, efeitos sonoros e trilha sonora, de acordo com suas escolhas pode também acionar links que o levam a caminhos paralelos à narrativa principal ou a sites que discutem conceitos definidos na trama; chegando finalmente ao nível mais avançado de interatividade nas HQs eletrônicas, que seria classificado como “não-trivial” por Ascott, é o proposto por sites como *Replicators* e *Impulse Freak*, onde o leitor não é só convidado a navegar pela história que apresenta múltiplos caminhos, como também têm a possibilidade de contribuir com a narrativa criando uma das páginas ou capítulos da história, participando efetivamente como co-criador de uma obra coletiva.

Devemos salientar que a Interatividade não ocorre apenas ao nível da escolha de caminhos a serem seguidos na narrativa das HQs eletrônicas, mas também na possibilidade, ou não, de se acionar cenas animadas, sons e ainda encontrar links escondidos no decorrer da narrativa que podem ajudar a compreendê-la melhor ou revelar fatos inesperados, como ocorre em algumas páginas de *Argon Zark*, onde muitos links não são claramente apresentados e o seu descobrimento dependerá da astúcia e interesse do navegador.

³³ Azevedo, Wilton. “Passivo, Reativo e Interativo: Três níveis de lei, para uma semiótica da intervenção.” (*Artigo para o GT Poéticas Digitais da Compós -2001*), capturado no site wAwRwT – Url: <http://wawrwt.iar.unicamp.br/GTcompos2001/index.html> - Arquivo capturado em 01/06/2001.

³⁴ Lévy, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999, pp. 62-74.

³⁵ Ascott, Roy. *The A-Z of Interactive Arts*. *Leonardo Electronic Almanac*, v.3, n.11, Nov.1995. In: <http://mitpress.mit.edu/ejournals/LEA/ARTICLES/ASCOTT4.html>. - Arquivo capturado em 02/06/2001.

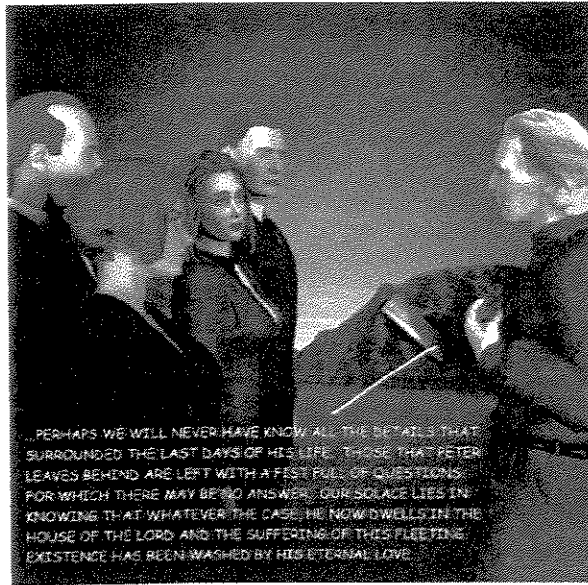


Fig. 43 - *Sacred Truth*: HQtrônica feita totalmente em programas 3D.

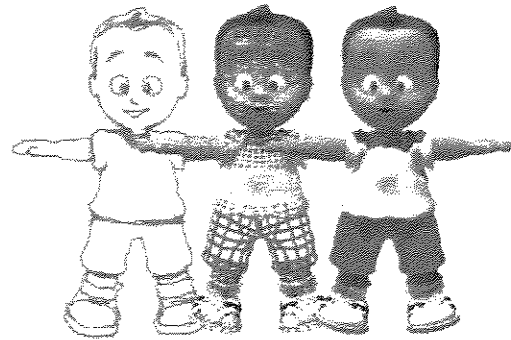


Fig. 44 - Desenho, wireframe e imagem final 3D de Dante, personagem do site “Os 2 Mundos de Dante”.

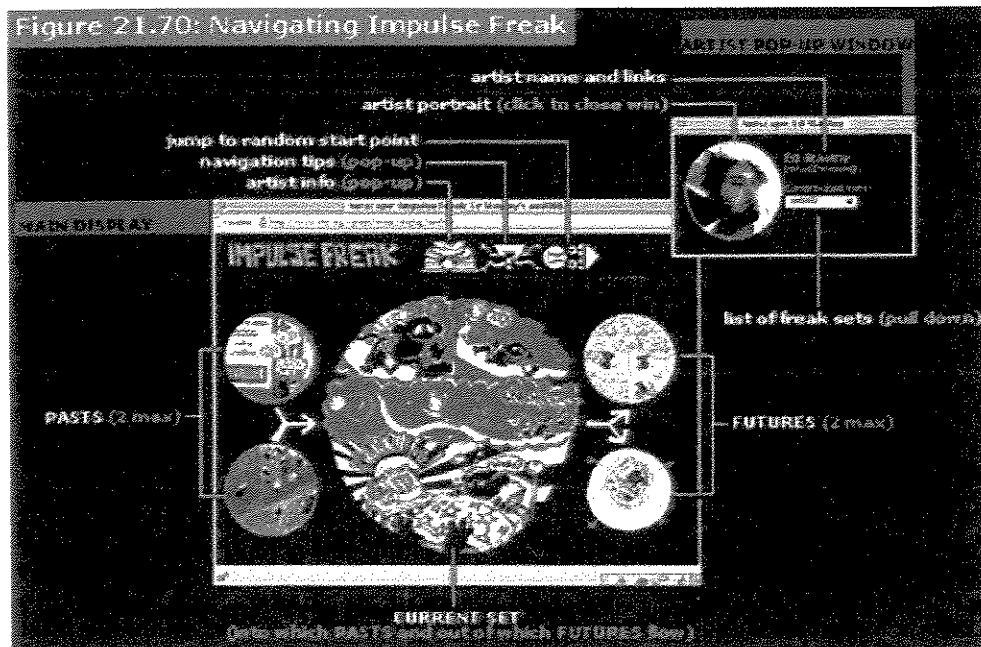


Fig. 45 - Quadro que explica ao internauta a navegação pela HQtrônica multilinear e interativa *Impulse Freak*.

4.4. HQtrônicas : Um Batismo Provisório.

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

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

No Brasil, alguns nomes também têm sido propostos como o termo “Mangá Telemático” de Flávio Calazans³⁶, e os termos “HQ Interativa”, “Quadrinhos Online” e “HQnet” que circulam em alguns dos sites de quadrinhos em língua portuguesa. Esses termos não são, em nossa opinião, abrangentes o bastante para definir em nossa língua essa forma híbrida, pois HQ Interativa, Quadrinhos Online ou HQnet, são termos categóricos que referem-se há certas formas de veiculação ou qualidades específicas, pois nem todos esses trabalhos são interativos (por exemplo, podem apresentar como inovação apenas a animação e o som) e nem todos são veiculados na rede Internet (podem ser produzidos para CD-ROM), o termo “Mangá Telemático” é interessante mas também excludente já que a palavra “telemático” está diretamente ligada à veiculação exclusiva desses trabalhos em rede, excluindo mais uma vez *Soft copies* como CD-ROMs e disquetes.

Feitas essas constatações nós propomos então o neologismo “HQtrônicas” – formado pela contração da abreviação HQ (histórias em quadrinhos), usada comumente para referir-se aos quadrinhos no Brasil, com o termo “eletrônicas” referindo-se ao novo suporte. Esse neologismo é uma tradução livre do termo americano *Electronic Comics*,

³⁶ Calazans, Flávio M. de A. “Uma Abordagem Midiológica das Histórias em quadrinhos”, in *As Histórias em Quadrinhos no Brasil: Teoria e Prática* (Org. Flávio M. de A. Calazans), São Paulo, (Intercom/Unesp-Proex, Col. Intercom, 7), 1997, p.150.

que também nos parece falho devido à palavra *comics* (cômicos), que usa de um gênero para definir as histórias em quadrinhos, diante disso acreditamos que o nome HQtrônicas seja um termo mais interessante para batizarmos o estágio atual em que se encontra essa forma híbrida.

Devemos salientar que a definição do que nomeamos HQtrônicas inclui efetivamente todos os trabalhos que unem um (ou mais) dos códigos da linguagem tradicional das HQs no suporte papel (apresentados no primeiro capítulo dessa pesquisa) com uma (ou mais) das novas possibilidades abertas pela hipermídia (sendo elas: Animação, Diagramação Dinâmica, Trilha Sonora, Efeitos Sonoros, Tela Infinita, Tridimensionalidade, Narrativa Multilinear e Interatividade; todas definidas no tópico anterior desse capítulo). A definição exclui portanto HQs que são simplesmente digitalizadas e transportadas para a tela do computador, sem usar nenhum dos recursos hipermídia aqui destacados.

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

4.5. HQ no Suporte Papel X HQ Eletrônica: Opiniões Contraditórias.

“Histórias em Quadrinhos na Web. Esta mídia sobreviverá?”, esta frase abre um dos fóruns de discussão mais importantes sobre as HQtrônicas na Internet, veiculado no portal de quadrinhos americano *iCOMICS*³⁷ e que conta com opiniões divergentes de diversos artistas como Jim Steranko e Scott McCloud, além de curiosos, fãs de quadrinhos, etc. As opiniões acabaram por dividir os participantes em duas categorias básicas: tradicionalistas ou visionários e o internauta é convidado a optar por uma dessas categorias ao enviar sua mensagem para o fórum. Nessa divisão os tradicionalistas são aqueles que acreditam que a inclusão de elementos hipermídia (como sons e movimento) desvirtua totalmente os quadrinhos, posicionando-se contra esse tipo de hibridização e a favor de que as HQs permaneçam sendo veiculadas em seu suporte tradicional papel, já os visionários, em sua grande maioria acreditam que estamos diante de uma grande revolução da linguagem das HQs, que as levará a um novo padrão sinestésico, superando as possibilidades dos quadrinhos impressos.

No fórum, um dos entusiastas das HQtrônicas é o quadrinhista Jim Steranko que chega a afirmar na introdução, que a HQ perfeita será aquela que envolver todos os nossos sentidos, violando com essa afirmação as definições de dois dos grandes teóricos da linguagem dos quadrinhos: Will Eisner e Scott McCloud. Quentin Roper acredita que as

³⁷ iComics – Comics on The Web - Url: <http://www.icomics.com/future.htm> - Acessado em 06/06/2001.

animações são uma das melhores coisas que aconteceram com os quadrinhos em muitos anos, já B.C. Bayley, um fã dos quadrinhos impressos, declara estar muito empolgado quanto ao futuro dos *Electronic Comics*, pois o seu potencial em termos de criação e distribuição via rede é grande.

Outros como Jeff Evans preferem discordar dessas opiniões e apontar os problemas e dificuldades técnicas que atualmente envolvem o desenvolvimento de HQs eletrônicas como: a baixa velocidade dos *modems* e da Internet, a baixa resolução dos monitores, o incômodo que é ser obrigado a ler algo diante de um monitor, já que a HQ impressa possui uma interface que permite a leitura em qualquer lugar. Joseph, outro participante do fórum, declara-se tradicionalista e contrariando Steranko propõe que a história em quadrinhos perfeita é aquela soberbamente escrita, com arte de primeira e impressa em alta resolução e papel de boa qualidade, deve também ter um preço compatível e ser encontrada numa banca próxima de sua casa; ele desconsidera totalmente as HQtrônicas, considerando os resultados delas até o momento muito pobres para gerar tanta controvérsia.

Outro portal que possui um interessante fórum de discussão sobre as HQs eletrônicas é o *Digital Webbing*³⁸, o fórum é intitulado simplesmente de *Ecomics* e nele também constatamos a divergência de opiniões, mas nesse caso a maioria das mensagens são anônimas, já que os leitores têm a possibilidade de se identificarem ou não. Alguns opinam que os *e-comics* estão em sua fase de nascimento e o seu desenvolvimento acompanhará o de *softwares* como o *Flash* que trabalha com sons e animações de vetores mas ainda possui muitas limitações. Um Internauta que assina como Baldur ressalta uma das razões que o faz não gostar dos quadrinhos online: o uso de *banners* de propaganda que acompanham muitos dos sites de HQtrônicas e interferem na leitura do trabalho. A lentidão da rede é citada por muitos como empecilho para que possam ler os trabalhos e um deles chega a apelidar os quadrinhos online de “*WWW Comics – World Wide Wait Comics*”, enquanto outros afirmam que esse empecilho e dificuldade será rapidamente sanado com o avanço da tecnologia e velocidade das redes e PCs, portanto trata-se de um obstáculo momentâneo.

Atualmente a maioria dos quadrinhistas famosos de todo o mundo são convidados a opinar sobre as HQs na Internet quando são entrevistados, como aconteceu recentemente quando o notório roteirista de HQs inglês Neil Gaiman, em visita ao Brasil foi questionado sobre esse tema em entrevista ao site brasileiro *Omelete*³⁹ e respondeu acreditar que os quadrinhos na Internet funcionarão somente quando as pessoas deixarem de receber a mensagem na tela de que a página está sendo carregada. Para o autor “*Toda a graça do quadrinho é o imediatismo. É a coisa de alguém conseguir um quadrinho para você poder sentar e ler*”.⁴⁰

Stan Lee, famoso artista e sócio da editora americana *Marvel Comics*, sempre declarou-se um entusiasta das HQs online e criou em 1999 a *Stan Lee Media*, empresa destinada à criação de HQtrônicas usando o *software Flash*, muitos websódios (tradução livre

³⁸ Digital Webbing Site – Url: <http://www.digitalwebbing.com/> - Acessado em 12/09/2000.

³⁹ Omelete Site – Url: <http://www.omelete.com.br> - Acessado em 25/05/2001.

⁴⁰ Gaiman, Neil. Cit in Forlani, Marcelo. “Cobertura da Visita de Neil Gaiman ao Brasil”, no site Omelete – Url: <http://www.omelete.com.br> - Arquivo capturado em 25/05/2001.

do termo *websodes* criado pela empresa de Lee para definir suas HQs online) foram produzidos e disponibilizados na Internet, mas infelizmente o investimento foi grande e os resultados da empreitada não foram os esperados o que fez a *Stan Lee Media* reduzir drasticamente o seu quadro de funcionários em novembro de 2000.

O pioneiro dos quadrinhos online Charley Parker, autor da HQtrônica *Argon Zark* declarou em entrevista ao site brasileiro *Esfera*⁴¹ sua opinião sobre os quadrinhos na *web*:

*Acho que a animação e, mais importante, a interatividade, fazem dos quadrinhos na web uma versão única desta forma de arte. De outra forma, seria simplesmente colocar online quadrinhos impressos. Mas acho que há um limite, onde deixa de ser quadrinho e passa a ser desenho animado. Eu uso a animação para efeitos específicos, não para a visão geral da história.*⁴²

Para os quadrinhistas franceses François Schuiten e Benoît Peeters⁴³ as HQs, devido à sua estrutura e forma de leitura estão mais próximas da multimídia do que o cinema e a TV, portanto são mais susceptíveis de adaptações e criações multimidiáticas. O pesquisador francês Gillet⁴⁴ recolheu uma série de depoimentos de quadrinhistas franceses sobre as chamadas “BDs Interativas”; Edouard Lussan, autor do CD-ROM *Opération Teddy Bear*, demonstra um certo pessimismo em relação às HQs eletrônicas, para ele estes trabalhos envolvem muito mais tempo em sua produção, implicando o uso de tecnologias de ponta e de equipes especializadas, o que acarreta um custo final muito superior ao das HQs no suporte papel. Já o quadrinhista Christin acredita no potencial lúdico do “jogo interativo” que as HQs eletrônicas propõem, enquanto Moebius diz que o desenvolvimento dessa forma de quadrinhos se dará na medida em que as novas gerações se interessarem por ela, fazendo com que os autores despertem o seu interesse em criar usando essas novas possibilidades.

Apesar de toda a polêmica instaurada o número de sites de HQs na rede Internet amplia-se a cada dia, os programas de criação e manipulação de imagens se sofisticam cada vez mais, as tecnologias relacionadas à memória e processadores dos micro computadores avançam velozmente, enquanto conexões mais velozes e a promessa da Internet 2 fazem-nos vislumbrar um futuro onde a velocidade de transmissão de dados poderá

⁴¹ Esfera Site – Url: <http://www.esfera.net/> - Acessado em 06/06/2001.

⁴² Parker, Charley em entrevista concedida a Nemo Nox para o site Esfera – Url: <http://www.esfera.net/008/hq-azark.htm> – Arquivo capturado em 05/07/2000.

⁴³ Gillet, Bénédicte. *Dossier DUESS: La Bande-Dessinee adaptee en CD-ROM* – Url: <http://bgillet.multimania.com> – Arquivo capturado em 09/04/2001.

⁴⁴ [Ibid.]

não ser mais um empecilho para a leitura de trabalhos online. As HQtrônicas, com toda certeza ainda não encontraram sua forma definitiva e os artistas vivem atualmente um momento de experimentação em busca de novas soluções e de um repertório que venha a caracterizar futuramente essa nova forma intermídia de linguagem híbrida.

CAPÍTULO 5: **Estudos de Caso: Análise de Sites e HQtrônicas.**

CAPÍTULO 5: Estudos de Caso - Análise de Sites e HQtrônicas.

5.1. Os Sites Selecionados Para os Estudos de Caso.

Ao selecionarmos os três sites escolhidos para uma análise mais detalhada usamos três critérios, o primeiro foi a abrangência das experiências e usos que eles fazem dos recursos hipermidiáticos nas HQtrônicas que veiculam, o que nos levou a escolher o site *Orbit Comics* como um dos objetos dessa análise pelo número de autores e projetos que ele envolve; o segundo critério alia essa exploração dos recursos ao aspecto reflexivo diante de seu uso, o site do pesquisador e quadrinhista americano *Scott McCloud* enquadra-se nesses moldes pois além de suas pesquisas de linguagem ele dedica-se a refletir sobre o futuro das HQs virtuais. O terceiro critério foi apresentar um site brasileiro que veiculasse HQtrônicas e servisse como um modelo representativo do que tem sido feito em nosso país nessa área, diante disso selecionamos o premiado site *CyberComix*.

As análises dão uma visão geral da estrutura de navegação dos três sites e se atém mais a algumas das HQtrônicas veiculadas neles, procurando destacar nelas o uso dos recursos que têm caracterizado a construção gradativa do novo repertório de possibilidades que aos poucos está construindo os parâmetros da nova linguagem híbrida que compõe as HQs eletrônicas: Animação, Diagramação Dinâmica, Trilha Sonora, Efeitos de Som, Tela Infinita, Tridimensionalidade, Narrativa Multilinear e Interatividade.

5.2. O Site Cybercomix: Uma Experiência Brasileira.

O CyberComix é um dos sites brasileiros de quadrinhos mais visitados da web, foi um dos pioneiros na veiculação de HQs online em nosso país e ganhou diversos prêmios como melhor site de HQs do Brasil, entre eles o HQ Mix. Atualmente ele segue como um dos projetos de criação de quadrinhos para a rede mais importantes no cenário brasileiro, aglomerando ao seu redor dezenas de artistas conhecidos por seus quadrinhos impressos que começam a fazer experiências com a hipermídia.

Para a análise do site Cybercomix acompanhamos sua evolução gradativa durante quase 3 anos do início de 1999 até meados de 2001, em nossa análise destacamos os aspectos relacionados à estética e arquitetura de navegação do site como um todo, detendo-nos na veiculação das HQtrônicas multilineares do projeto H2Q, a experiência mais interessante de exploração dos recursos hipermidiáticos realizada pelo site até o presente momento.

5.2.1 Breve Histórico do Site Cybercomix.

O Site CyberComix entrou no ar no ano de 1997, sendo veiculado dentro do ZAZ, conhecido provedor brasileiro, sob a coordenação geral de Sandra Pecis e direção da *WebPower*, estúdio virtual formado por Tony de Marco, Mario AV e Heinar Maracy. As duas primeiras temporadas do CyberComix veicularam HQs de ficção científica ambientadas num universo específico desenvolvido por Heinar Maracy, reunindo alguns artistas conhecidos como Laerte, Líbero Malavoglia, Adão Iturrasgarai, Kipper, Spacca e Fernando Gonzales, além de outros emergentes como Orlando Pedroso, Tom B. e Mário

AV. Durante essas duas temporadas o site se resumia apenas à veiculação das HQs dos autores usando um aparelho de navegação virtual alcunhado de *MediaSurfer*.

A terceira temporada que começou em 1998, excluiu a idéia de um universo específico, dando liberdade aos autores para criarem as HQs independentes de um conceito pré estabelecido. O *MediaSurfer* foi mantido e desenvolvido, mas a grande novidade foi a criação de novas seções que permitem a participação do público leitor como um fórum de debates sobre quadrinhos e um chat, além de seções informativas de entrevistas com autores, resenhas de títulos de quadrinhos publicados nas bancas, e um espaço chamado de Zine, destinado à veiculação de HQs dos leitores. Aproveitando o sucesso do site que aglomerou, na sua terceira temporada, nomes como Angeli, André Toral e Lourenço Mutarelli, os diretores do projeto CyberComix decidiram criar uma revista no tradicional suporte papel para ser distribuída nas bancas, realizando uma espécie de processo inverso no caminho do suporte midiático, por terem iniciado no ambiente virtual, posteriormente adotando o papel. A revista impressa CyberComix recebeu o prêmio “Ângelo Agostini” de melhor lançamento de 1998, mas mesmo assim parou de ser publicada devido a baixa vendagem, enquanto o site continua no ar e sempre evoluindo em sua proposta de veicular HQs online.

Atualmente o CyberComix encontra-se em sua quinta temporada, apresentando algumas experiências de uso do programa *Flash* pelos autores dos trabalhos, pela primeira vez incluindo sons e animação, entretanto ainda tem como maior inovação o projeto H2Q (História Hiperbólica em Quadrinhos), com HQs que exploram a possibilidade narrativa multilinear dos hipertextos.

5.2.2- Estética e Estrutura de navegação do Site.

Devido a ser veiculado dentro do site Zaz (que foi recentemente incorporado pelo provedor Terra), a área útil do site CyberComix ocupava em sua quarta temporada um retângulo horizontal de aproximadamente dois terços da área do Browser reservada para a navegação, o que acabava sendo prejudicial pois a porção não utilizável pelo site, com um fundo negro, é usada para propagandas do Zaz, além de links gerais para seções deste outro site que nada têm a ver com o CyberComix (como busca, diversão, esportes, informática, etc.). Recentemente em sua Quinta temporada, o site passou a apresentar na porção superior, acima do *banner* de propaganda, uma barra de navegação do portal Terra.



Fig. 46 - Capa da 3ª temporada do CyberComix.

Algumas propagandas, como uma do processador *Pentium III*, veiculada durante o mês de abril de 1999, ficam na porção superior da tela e trazem gifs animados que piscam durante todo o tempo em que estamos navegando dentro das HQs publicadas no CyberComix, o que é prejudicial pois desvia a atenção do leitor. Nas histórias em quadrinhos em suporte papel esse tipo de inconveniente dificilmente acontece devido às propagandas serem publicadas em páginas separadas das de quadrinhos, além disso, os efeitos de pisca ou movimento dos gifs

animados contribuem ainda mais para desconcentrar o leitor/navegador .

Na terceira temporada do site em 1999 a página inicial, chamada de capa, trazia além de um logotipo localizado na porção central superior do retângulo, uma série de ilustrações divididas em quadrinhos como se fosse a página de uma HQ, sendo que cada um desses quadrinhos funciona como link para uma das seções do site , destacando sempre no quadrinho central de maior tamanho a história mais recente veiculada pelo CyberComix. Tratava-se de uma página que buscava na estética das HQs sua forma, o que certamente encontrou eco no público navegante do site, formado em grande parte por aficionados por quadrinhos. Na Quarta temporada (ano 2000) esta página-capa evoluiu para um outro tipo de design, lançando mão de circunferências de diversos tamanhos com o nome da seção e uma ilustração representativa da mesma, conectadas por linhas e hierarquizadas segundo seu grau de importância, essa versão trouxe como desvantagem em relação a anterior o surgimento de uma barra de rolagem vertical, pois a globalidade dos links não é totalmente vista na área útil do Browser sem que rolemos a página verticalmente. O mesmo acontece na quinta versão do site (2001), quando a capa continua usando a barra de rolagem vertical e agora abre uma nova janela menor sobre a principal para apresentar as charges animadas em *Flash* da seção Cyber Tum.

Nas seções que trazem texto como conteúdo principal (entrevistas, resenhas, cybernews) , os autores optaram por letras negras em fundo branco (com links em azul) para agilizar a captação dos dados via modem, o que torna essas seções limpas e simples visualmente. No caso da seção Cybernews esse *lay-out* geral foi mudado na quinta temporada para letras brancas sobre fundo azul, o site também criou links exclusivos na página inicial para 6 quadrinhistas: Laerte, Mutarelli, Fernando Gonzales, Adão, Allan Sieber e MZK; quando clicamos sobre um desses links o leitor é levado para uma página com um perfil do artista, link para todas as HQs que ele tem publicadas no site e ainda uma seção interativa muito interessante intitulada “entrevista permanente”, onde os usuários podem enviar as perguntas que quiserem para os artistas .

A maior parte das HQs disponibilizadas pelo CyberComix é acessada a partir do *MediaSurfer*, um aparelho virtual que ocupa todo o retângulo útil do site, e possui como links de navegação uma série de botões do lado direito, o *design* do *MediaSurfer* nos remete aos chamados mini-games, com uma tela central onde são captadas as páginas das histórias e uma série de botões laterais. Nas primeiras temporadas ele tinha cor azul mas agora é vermelho ou alaranjado. Os detalhes de navegação desse aparelho virtual serão discutidos num próximo tópico.

As HQs da seção zine, não entram no *MediaSurfer*, e ao contrário das feitas para publicação no site, que seguem o formato de retângulo horizontal, são em sua grande maioria verticais (como no suporte papel), ficando extremamente prejudicadas visualmente com a publicação numa tela diminuta e horizontal. A passagem de páginas se dá em links de avançar e retornar na porção inferior de cada página.

5.2.3. As Seções do Site Cybercomix .

A partir de sua terceira temporada o CyberComix passou a trazer diversas seções, com a proposta de ser não só um veículo para HQs como também um espaço virtual dedicado à reflexão sobre os quadrinhos e sua linguagem.

A seção de resenhas é interessante e abrangente, trazendo análises de lançamentos do Brasil e do mundo como “Zen em Quadrinhos”, “Watchmen”, “Bone”, entre outros e ainda notícias sobre premiações e concursos do mundo dos quadrinhos. A única

lacuna é a falta de resenhas de outros sites de HQs, o que incentivaria os leitores a navegarem por outros espaços na rede dedicados às histórias em quadrinhos.

A seção de entrevistas apresenta também uma boa variedade de opções no que se refere ao gênero de quadrinhos feito pelos autores entrevistados, indo desde o humor (principal linha seguida pelos quadrinhistas que veiculam trabalhos no CyberComix), até o quadrinho de herói com inspiração americana (caso de entrevista com o grupo “Fábrica de Quadrinhos” que possui desenhistas trabalhando para o mercado americano), entretanto muitas das entrevistas são superficiais, se apegando mais a detalhes da vida pessoal dos entrevistados que ao seu trabalho, dando um caráter folhetinesco às mesmas. As entrevistas aproveitam razoavelmente os recursos de hipertexto, criando links ao longo do texto que trazem fotos do entrevistado, ou de sua casa, ou de seus personagens, ou ainda algum trecho de outra entrevista, opiniões de outros autores, etc.



Fig. 47 - Capa atual do CyberComix.

A seção fórum, dedicada aos debates sobre os quadrinhos, envolve 5 tópicos; o primeiro é um fórum de discussão sobre o próprio CyberComix onde os leitores podem emitir suas opiniões e receber respostas dos criadores do site, é interessante por promover o debate entre leitor e *webmasters*. O segundo é um fórum sobre mangá, quadrinho Japonês, criado para atender a febre de interesse nesses trabalhos que surgiu na segunda metade dos anos noventa. O terceiro é dedicado aos quadrinhos adultos e alternativos, que seriam melhor definidos como autorais, contrastando com o quarto fórum que discute quadrinhos de heróis das editoras americanas *Marvel*, *DC* e *Image*, reunindo adolescentes consumidores desse tipo de HQ extremamente comercial. Na lanterna, em quinto lugar, está o fórum de debates sobre HQ nacional. Faltou, nesse caso, um importante fórum de discussão sobre HQ na rede, que promoveria um debate muito pertinente com o veículo *Web*.

A seção *Chat* (bate papo online), parece estar vazia boa parte do tempo, isso devido à falta de incentivo a ela por parte dos *Webmasters*, pois a resposta do público à chamada para um *chat* com o quadrinhista Marco Antônio Pavão, autor da HQ virtual “Linda de Morrer”, foi excelente, obtendo boa participação de leitores interessados em questionar o autor sobre seu trabalho, promovendo um debate, em tempo real, entre o autor e leitores situados nos mais diversos pontos do país, evento viabilizado pelas inovações da comunicação telemática. Este tipo de contato entre autor e público deve ser melhor explorado pelos *Webmasters* do CyberComix, sob o prejuízo de estarem rele-

gando o enriquecedor processo de amadurecimento de autores e público que pode advir dessa interação.

Recentemente, já em sua Quinta temporada, o CyberComix criou a seção Cyber Tum com a proposta de veicular charges animadas em Flash, incluindo também pela primeira vez o som, essa seção tem grande destaque no site pois a janela com uma das charges, atualizadas diariamente, é acionada instantaneamente ao entrarmos na “capa” do CyberComix. As seções “Zine”, “H2Q” e o *MediaSurfer* são discutidas nos próximos tópicos onde nos atemos às HQs veiculadas pelo site.

5.2.4. A Seção Zine.

Essa seção criada a partir da terceira temporada do CyberComix, existe com o objetivo de veicular online as histórias em quadrinhos de leitores do site, artistas iniciantes, ou profissionais que não façam parte do elenco oficial de quadrinhistas. Esse critério democrático acaba colocando num mesmo conjunto trabalhos muito bons e outros sofríveis. Como o nosso objetivo é avaliar o uso dos novos recursos proporcionados pela Internet e pela multimídia na veiculação de HQs, devemos ressaltar que no caso da seção “zine”, o uso dessas possibilidades é praticamente nulo.

A chamada para publicação dos trabalhos não dá nenhum detalhe quanto à forma e tamanho das páginas, atendo-se apenas ao formato dos arquivos (JPG para trabalhos coloridos e GIF para trabalhos em preto e branco), essa aparente liberdade formal acaba tornando a leitura de muitas das histórias prejudicada, isso se deve principalmente ao fato da tela útil do site apresentar o formato retangular horizontal, e a grande maioria das HQs da seção serem no formato retangular vertical (o formato tradicional para quadrinhos no suporte papel). A *gestalt* de apreensão e leitura das páginas de quadrinhos que tradicionalmente envolve a fôvea concentrada no quadrinho que se lê, mas ao mesmo tempo caracteriza-se pela visão periférica varrendo toda a página, é desvirtuada completamente nessa seção, onde as páginas surgem pela metade na tela, com quadrinhos cortados, e para dar continuidade à leitura das mesmas é necessário movê-las através de uma barra de rolagem lateral. A linkagem com a próxima página e a anterior se dá através de dois links na porção inferior esquerda e direita da página.

As HQs são publicadas nessa seção sem o aproveitamento de nenhuma das novidades oferecidas pela hipermídia, o único ato interativo do leitor é avançar ou retornar as páginas (como nas revistas de papel), as imagens são simplesmente escaneadas e agrupadas em blocos.

5.2.5. O *MediaSurfer*.

Grande parte das HQs do site, lança mão do aparelho virtual *MediaSurfer* desenvolvido para o CyberComix desde suas primeiras temporadas. As HQs são elaboradas para serem veiculadas no *MediaSurfer*, portanto cada página é adequada ao formato retangular horizontal desse aparelho virtual, permitindo que o leitor tenha a visão do plano geral da página como se estivesse lendo uma HQ em suporte papel.

Do lado direito do *MediaSurfer* encontram-se 6 botões interativos onde o leitor pode navegar na HQ, estes são, na sua respectiva ordem de cima para baixo: vai (botão

de avanço da história para a página seguinte), capa (botão que retorna à página inicial do site que contém todas as seções), índice (botão de ligação com o índice das HQs publicadas no site), autor (botão que linka o leitor à informações sobre o autor do trabalho que ele está lendo), *help* (botão de ajuda que explica como usar o *MediaSurfer*) e volta (botão que retorna as páginas da história).

O *MediaSurfer* é um passo interessante na tentativa de adaptar a linguagem das HQs ao computador, pois propõe histórias com um formato já adaptado à tela do micro, além de alguns recursos novos como a possibilidade de saber maiores dados sobre o autor no momento que lemos sua história. Também apresenta alguns problemas, o principal deles é o fato de ocupar apenas dois terços da área útil dos *browsers*, tornando a HQ muito pequena no centro da tela, o que diminui o envolvimento do leitor com a obra e obriga muitos dos autores a optarem por quadrinhos de página única.

O site desenvolveu também o *HiperMediaSurfer*, um passo maior no sentido de promover a interatividade com o público do site e utilizar os recursos de hipertexto, prova de que os autores estão empenhados no sentido de explorar essas novas possibilidades.

5.2.6. O *HiperMediaSurfer*.

O projeto H2Q – História Hiperbólica em Quadrinhos foi lançado durante a quarta temporada do CyberComix, sendo até o momento a proposta mais inovadora e criativa do site no uso dos recursos de interatividade. Ele propõe a veiculação de HQs onde o leitor escolhe a cada página o caminho que quer seguir na história, tendo a possibilidade de optar entre dois caminhos em algumas páginas e até entre três em outras, esse recurso, a multilinearidade narrativa – discutida no capítulo anterior –, é um dos critérios que usamos para incluir os trabalhos veiculados nessa seção do CyberComix na categoria de HQtrônicas.

O aparelho virtual em que são publicadas as HQtrônicas do projeto H2Q foi chamado de *HiperMediaSurfer*, ele apresenta como novidade ícones laterais com pequenos desenhos relativos ao caminho que você vai seguir na história. A primeira HQ publicada nesse espaço, “Linda de Morrer”, de autoria de Marco Antônio Pavão, apresenta mais de 600 caminhos possíveis para o leitor seguir e acaba tornando-se uma forma de jogo onde o leitor retorna ao começo tentando salvar a personagem principal de seu trágico destino: a morte. Apenas um dos vários caminhos da HQ levam a heroína a sair com vida da trama.

A resposta dos leitores/navegadores do site foi muito positiva à seção H2Q, resultando num grande número de e-mails no fórum elogiando o trabalho de Pavão, o que vem nos mostrar que o público apresenta-se receptivo a inovações como essa. As chamadas HQs hiperbólicas são a maior atração do site, entretanto devido à dificuldade em sua construção – pois a proposta envolve a criação de dois ou três caminhos possíveis a cada nova página, o que implica um trabalho de desenho e roteiro praticamente triplicado, demandando muito tempo para criação e execução dos desenhos – até o momento só foram feitas três HQs hiperbólicas para o site, a referida “Linda de Morrer” – a mais complexa e interessante de todas –, “Os Perigos De Aline” de Heinar e Pavão, e recentemente já na quinta temporada, “*You Can’t Always Get What You Clic*” de Caco Ga-

lhardo, a primeira a introduzir algumas animações na narrativa multilinear. Se considerarmos que a seção já existe há cerca de 2 anos este número de trabalhos é pequeno para atender à demanda de novidades por parte do público leitor.

As inovações propostas pelo site CyberComix, procurando explorar os recursos de multimídia e interatividade na veiculação de Histórias em Quadrinhos, ainda são tímidas diante do universo de possibilidades que podemos vislumbrar (como inclusão trilha sonora, participação direta dos leitores na construção dos roteiros das histórias, etc.), mas elas já apontam para o uso desses novos recursos de forma compatível, distanciando-se da repetição básica da publicação no suporte papel, e buscando incorporar os novos elementos à linguagem dos quadrinhos impressos.

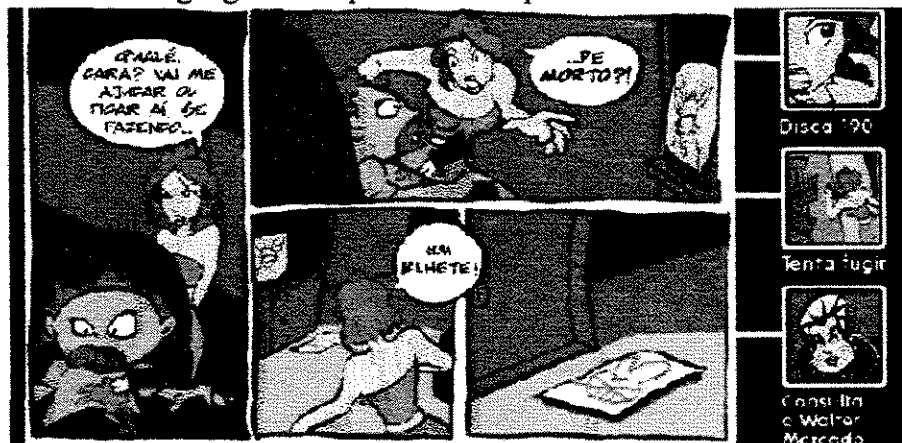


Fig. 48 - Página da HQtrônica multilinear "Linda de Morrer".

5.3. Orbit Comics: Site Aglutinador de experiências Vanguardistas.

O principal critério de seleção desse site americano para a nossa análise foi a abrangência do uso que os seus autores fazem dos novos recursos oferecidos pela hipermídia aliando-os aos elementos tradicionais que compõem a linguagem das histórias em quadrinhos, podendo situá-lo na vanguarda dessas experiências de hibridização de linguagem. O extinto portal *Inetcomics*¹, dedicado à divulgação de quadrinhos eletrônicos, incluía o *Orbit Comics* como um dos 10 melhores sites de HQtrônicas da *web*.

O *OrbitComics* nasceu no ano de 1998, inicialmente com o nome de *Cybercit 3000*, título da primeira HQtrônica que o site veiculou, mas logo depois mudou o nome para *Orbit Comics* quando foram agregados a ele vários webquadrinhistas que fundaram uma pequena empresa multimídia chamada *Orbit Media Studios Inc.*, o núcleo central de artistas que compõem esse grupo é formado por Andy Crestodina, Barret Lombardo, Mutang e Bryan Bass, sendo que todos eles possuem projetos pessoais de HQtrônicas que são veiculadas pelo site e também desenvolvem trabalhos em conjunto como *The Tales of Captain Claybeard*, HQ eletrônica veiculada pelo site e que também teve uma versão em CD-ROM lançada em setembro de 1999.

¹ - Inet Comics Site - URL do site: <http://www.inetcomics.com/> - Acessado em 1/12/1999.

5.3.1. Orbit Comics: Arquitetura de Navegação e Seções do Site

Assim como a maioria das HQtrônicas presentes no *Orbit Comics*, o site também foi feito totalmente dentro do software *Flash* da *Macromedia*, apresentando uma navegação fechada baseada em links internos e totalmente independente dos comandos dos *browsers*.

Quando acessamos a página de abertura do site, ficamos diante de um aviso de que o conteúdo geral está sendo carregado, durante o *download* o site oferece uma pequena brincadeira para o navegador fazer algo enquanto espera, trata-se de uma janela com *banners* dos possíveis patrocinadores do site, na verdade uma piada dos *webmasters*, já que todos os produtos e patrocinadores têm nomes iguais aos das HQtrônicas veiculadas por ele. Após o carregamento entramos direto na página principal do site, a sua “capa”, que apresenta links para todas as histórias e seções.

As cores básicas utilizadas nessa página de entrada são o branco e o verde em diversas tonalidades, sendo que os links principais para todas as histórias encontram-se dispostos no centro da página, na porção superior direita uma propaganda animada divulga uma das novas iniciativas do *Orbit Comics* o projeto *Comics To U*, que fornece gratuitamente aos usuários interessados o envio de tiras de quadrinhos inéditos via e-mail, diariamente e sem nenhum custo para os interessados; o uso de animação e cores quentes nesse anúncio atrai a atenção dos navegadores. Na porção inferior direita da página encontram-se dispostos em tamanho reduzido os links de menor interesse da página, sendo eles: *Buy Comics* (comprar quadrinhos), destinado à venda de HQs e CD-ROMs produzidas pelos artistas do site; *Contact Orbit* (contatar Orbit), com e-mail e endereço postal do grupo *Orbit Media*; *Register for Updates* (registro para atualizações), espaço onde o internauta pode deixar o seu e-mail para ser avisado quando das atualizações do site e *Mutang's Notes*, uma coluna de comentários sobre o cenário americano de HQs alternativas e HQtrônicas, escrita pelo webquadrinhista Mutang.

Os links principais, que levam às HQtrônicas estão dispostos no centro da tela abaixo do logotipo do site, ao lado de cada um dos títulos das histórias existe um pequeno círculo que é acionado quando passamos o mouse sobre ele, revelando uma imagem da HQtrônica ao qual ele se conecta que aparece na porção superior direita da tela, logo abaixo do *banner* de propaganda da seção *Comics To U* e do logotipo do site. A ordem dos links é, de cima para baixo: *The Tales of Captain Claybeard*, *Elliot Chum's Epic*, *Cyber Cit 3000*, *The Mallway*, *Fishworld*, *Kids Korner* e *Oasis*, sendo que cada um deles conduz à HQtrônica homônima.

Quando clicamos sobre um dos links, as manchas de cores que compõem o fundo da página movimentam-se e mudam de tom e finalmente apresentam no centro da página uma imagem da HQtrônica e logo abaixo dela um pequeno texto que resume o conceito do trabalho, ao lado desse texto existe um link intitulado *read* (leia) que quando acionado abre uma nova janela na tela, onde é veiculada a história em quadrinhos eletrônica. Este padrão de apresentação é seguido para todos os outros trabalhos veiculados pelo site. A navegação criada com os recursos do *Flash* aproveita-se muito bem das possibilidades de incluir movimento e incrementar a dinamicidade das telas, tornando-a agradável e de fácil navegabilidade, abolindo as chamadas barras de rolagem e a necessidade de usar os comandos do *browser*.

Todas as HQtrônicas veiculadas no *Orbit Comics*, usam ao menos um dos recursos possibilitados pela hipermídia: *The Tales of Captain Claybeard* (utiliza animações, trilha sonora, efeitos sonoros e multilinearidade), *Elliot Chum's Epic* (utiliza multilinearidade), *Cyber Cit 3000* (utiliza animação, diagramação dinâmica e multilinearidade), *The Mallway* (utiliza multilinearidade), *Fishworld* (utiliza animação, efeitos sonoros e multilinearidade), *Kids Korner* (utiliza animação, efeitos sonoros, multilinearidade e interatividade) e *Oasis* (utiliza efeitos sonoros), dentre elas selecionamos duas, por sua maior abrangência, para efetuarmos uma análise mais detalhada, sendo elas: *The Adventures of an Alien*, desenvolvida por Bryan Bass, e *The Tales of Captain Claybeard*, de autoria de Andy Crestodina, Mutang e Barret Lombardo.

5.3.2. A HQtrônica *The Adventures of an Alien*.

A história em quadrinhos eletrônica *The Adventures of an Alien* (As Aventuras de um Alien), foi criada pelo webquadrinhista Bryan Bass, que assina seus trabalhos com o pseudônimo de Bassius, para veiculação no *Orbit Comics* dentro da seção intitulada *Kids Korner*, destinada aos trabalhos de Bass. O principal critério para a seleção desta HQtrônica para a nossa análise foi a abrangência do uso que o seu autor faz dos novos recursos oferecidos pela hipermídia aliando-os aos elementos tradicionais que compõem a linguagem das histórias em quadrinhos.

- **O Suporte e a Técnica:**

"*The Adventures of an Alien*" é um trabalho criado para o suporte digital, feito dentro do *software Flash* da *Macromedia*, e vinculado a esse programa ou aos *browsers* que o usam como *plug in* (os mais tradicionais são *Internet Explorer* e *Netscape*), lançando mão de seus recursos de animação, interatividade e emissão sonora.

É uma HQtrônica composta por uma sequência de quadros que ocupam um terço da área útil do *browser* (com possibilidades de ampliação pelo zoom do *Flash*). O uso das cores é chapado, isto é, inexitem os meios tons, sendo que cada página é composta por dois ou por um único requadro.

O desenho de Bassius segue uma estética primitivista, muito simples, parecendo tentar imitar o traço de uma criança, contrastando com seu roteiro que mistura agressividade, ironia, violência gratuita e clichês cinematográficos. O artista usou o mouse para desenhar a história pois as cores chapadas e o desenho tosco, sem detalhes, facilita o leitor no carregamento (download) da HQtrônica. Devido a essa "simplicidade", o número de *bites* do arquivo fica menor; possivelmente esse foi um fato importante para o autor optar pelo desenho *naif*, pois o trabalho foi criado exclusivamente para veiculação na rede Internet, onde o tempo de carregamento das imagens é um fator decisivo para que o usuário leia o trabalho.

O texto da HQ é escrito em inglês, língua do autor e também idioma mais usual na rede internet, o que torna o trabalho acessível a um número maior de pessoas. Entretanto, na HQ, o texto é quase um simples adendo pois as imagens falam por si tornando-o praticamente apenas um reforço e às vezes uma redundância.

- **Hibridização de linguagens.**

O autor utiliza em seu trabalho elementos consagrados da linguagem dos quadrinhos impressos, assim temos o tradicional "balão de fala" presente ao longo de toda a história, também as onomatopéias, a divisão em requadros, uma aproximação do formato tradicional das tiras de jornais, e recursos narrativos que remontam às HQs no suporte papel.

Aliados a esses códigos da sintaxe tradicional das HQs, Bassius incorpora animações de objetos (um ovni que cai na Terra, um avião que luta contra o disco voador), tiros e personagens (um alienígena abduzindo o fazendeiro), e efeitos sonoros (de queda do ovni, tiros, gritos de agonia do fazendeiro e de uma vaca que é mutilada, lasers destruindo uma cidade, sons de destruição do ovni e de um avião). As animações e os sons são elementos constitutivos de outra mídia tradicional, o cinema, ou ainda dos desenhos animados. A grande novidade nesse caso é o fato dessas animações e desses sons serem acionados pelo leitor da história, além disso, podemos interagir com a HQ, pois existem vários caminhos para seguirmos dentro dela, e tomamos uma nova decisão a cada página como nas HQtrônicas multilíneas veiculadas na seção *HiperMediaSurfer* do site CyberComix, chegando a um total de quatro finais diferentes, o que leva o leitor a voltar ao início da HQ para trilhar um novo caminho, transformando a história numa espécie de jogo que incita o aspecto lúdico de quem navega pelo trabalho.

Na verdade a novidade do trabalho de Bassius é a aglutinação desses diversos elementos proporcionados pela hipermídia: Multilinearidade, Animação, Efeitos Sonoros e Interatividade aos elementos da linguagem tradicional dos quadrinhos: Balão de Fala, Onomatopéias, Divisão em Requadros e Elipses Temporais, demonstrando a singularidade desse trabalho que aponta novos rumos para a linguagem das HQs e o surgimento de uma forma de arte híbrida unindo HQ e hipermídia, outros trabalhos do site também exploram todas essas possibilidades, entretanto a ressaltada leveza dos arquivos das HQtrônicas de Bassius, incluindo *The Adventures of an Alien*, tornam-nos especiais pois os leitores podem baixá-los com muita facilidade.

Em alguns momentos a tentativa de Bassius em criar sinestesia no leitor gera redundância, isso é percebido principalmente nas cenas que envolvem gritos de personagens e explosões, quando Bassius além de gerar o som dos gritos também desenha as onomatopéias, animando-as, já falamos sobre problemas como esse no tópico relativo a efeitos sonoros do capítulo anterior e possivelmente o uso das onomatopéias aparece aqui mais como um cacoete herdado das HQs tradicionais do que com uma intenção de reforçar a sensação sonora, mas alguns autores que fazem uso do mesmo recurso costumam apontar as dificuldades para o carregamento (*download*) das HQtrônicas como motivo para manter as onomatopéias, dando a opção para os usuários de carregar uma versão mais leve sem o som.

O uso de onomatopéias aliadas ao seu efeito sonoro foi feito no seriado televisivo de *Batman e Robin*, produzido nos anos sessenta nos Estados Unidos, quando os sons de socos e pontapés eram acompanhados de grandes onomatopéias coloridas que piscavam ocupando boa parte da tela, naquela época elas tinham a função de cobrir as cenas de violência, amenizando o seriado e tornando-o adaptado para o telespectador infantil.

Alguns códigos relativos à navegação na rede Internet também são apropriados pelo trabalho de Bassius, incorporando-se aos demais, o principal deles é a pequena mão que substitui a seta tradicional (indicadora do movimento do mouse na tela) quando o navegador passa o mouse sobre um link acionável. Na HQ o mesmo código serve para acionar animações, e escolher o caminho para a próxima página. Como o trabalho é lido dentro de um browser (programa de navegação na Internet), todos os elementos visuais deste estão presentes, poluindo visualmente a tela. Além disso, o grupo *Orbit Media* responsável pelo site, mantém um *frame* na porção superior da área útil do browser, com links e algumas animações que desviam a atenção do leitor, poluindo ainda mais a visão periférica de quem navega pela HQ.

Em *The Adventures of an Alien*, percebemos uma exploração muito abrangente da hipermídia em detrimento até mesmo da qualidade dos resultados obtidos com essa exploração. Esse é um reflexo do momento atual das artes telemáticas, um momento onde os artistas estão mais preocupados em experimentar as novas possibilidades do que com o produto artístico em si. A singularidade do trabalho está exatamente no fato de tentar incorporar todos os novos elementos que se encontram dispersos em várias experiências de HQtrônicas feitas na *web*. Ele incorpora sons (usados em *e-comics* como Jonni Nitro), animações e piscas (usadas com maestria em *Argon Zark*), interação para acionar links e as possibilidades multilíneas da hipermídia, criando finais alternativos para a história.

Outra experiência inusitada presente nesse trabalho de Bassius é uma espécie de *video game* rudimentar numa das sequências quando somos convidados a mirar sobre um avião que se aproxima em movimento, se conseguirmos clicar sobre ele, isso acarretará sua explosão, caso contrário ele destrói a nave do Alien (papel assumido por nós nesse instante), o fator preponderante desse jogo é o tempo, temos apenas alguns segundos para mirar e acertar, se não conseguirmos seremos destruídos, essa sequência da história depende da agilidade do usuário que com frequência retorna ao início da HQtrônica com o intuito de tentar destruir o avião inimigo nessa sequência, trata-se de um exemplo muito interessante de uso da interatividade em *The Adventures of an Alien*.

Um fator importante desse novo contexto hipermidiático em que se inserem as HQs é o aspecto técnico, pois os quadrinistas do passado deviam dominar as técnicas de desenho, enquadramento e uso de tintas, pincéis, etc., já os webquadrinistas como Bassius têm também novas necessidades básicas, como o domínio técnico de certos *softwares*, para que possam realizar suas obras, de outro modo serão obrigados a trabalhar em parceria com pessoas que dominem esses programas. Como salientamos o trabalho de Bryan Bass e da maioria dos artistas do site *Orbit Comics* lança mão do programa *Flash*, um *software* que permite criar trabalhos envolvendo animações e som, além de possuir um dispositivo de segurança que não permite ao usuário copiar e alterar as imagens, defendendo os direitos autorais da obra.

A rede Internet encontra-se bem difundida nos Estados Unidos e na Europa mas em países como o Brasil e na América Latina, seu uso ainda é restrito à população de maior poder aquisitivo, o que desvirtua consideravelmente o conceito de meio democrático apregoado pelos defensores da rede. As HQs de Bassius e algumas outras dos sites do grupo *Orbit Media*, podem ser acessadas gratuitamente, entretanto alguns trabalhos veiculados por outros sites apresentam apenas versões demonstrativas, com um ou dois

capítulos da obra e propõem ao usuário a compra de um CD-ROM contendo a versão completa (mesmo procedimento usado por muitas empresas de criação de jogos para computador).

Aqui esbarramos num dos outros aspectos mais discutidos em relação às HQs da rede Internet, o aspecto dos direitos autorais e da sobrevivência dos autores, pois se o trabalho será veiculado gratuitamente (como é o caso das HQtrônicas que são objetos de nossa análise), o autor terá que encontrar outros meios de obter rendimentos para subsistência, alguns sites como o brasileiro CyberComix usam o artifício publicitário para obtenção de lucros, mas como na rede o usuário não interromperá sua leitura para ver propagandas, os *banners* e *frames* publicitários são colocados sempre sobre ou ao lado das HQs, constituindo-se num elemento que desvirtua a *gestalt* tradicional, criando um foco de dispersão para o leitor, este aspecto também é muito ressaltado pelos detratores das histórias em quadrinhos criadas para a Internet. Sem contar as limitações impostas pelo monitor, isto é, a interface com uma revista em quadrinhos tradicional é mais dinâmica no que se refere a transportabilidade, pois ela pode ser lida no ônibus, na cama, etc.

• O Roteiro

As histórias em quadrinhos são uma arte, já reconhecida e estudada nos meios acadêmicos do mundo inteiro e como tal podem ser classificadas como uma forma de mensagem estética, segundo Isaac Epstein:

Na mensagem estética o significante adquire certa opacidade, chamando a atenção sobre a forma como é constituída e portanto abrindo o leque de significados", é necessário frisarmos a participação ativa do receptor/interpretante na apreensão da mensagem estética, pois seus significados dependerão da sensibilidade e do background do mesmo. (...) a percepção da informação estética não depende apenas de sua carga intencionalmente atribuída e incorporada pelo emissor à mensagem, depende, em grau variável, da sensibilidade do receptor.²

Podemos dizer então que a dimensão estética possui significados plurívocos podendo inclusive fazer um paralelo entre ela e a função poética da linguagem, definida por Jakobson, onde a ambigüidade e a auto reflexibilidade são atributos da mensagem. A HQ objeto de nossa análise, *The Adventures of an Alien*, como mensagem estética, pode suscitar ambigüidades na interpretação de seu significado. Assumindo essa possibilidade fazemos uma breve análise das possíveis intenções de Bassius ao desenvolver o roteiro de sua HQtrônica.

O primeiro aspecto marcante do trabalho em questão é a ambigüidade forma *versus* conteúdo, isto é, a arte primitivista/infantil de Bassius contrasta profundamente com o conteúdo violento do roteiro da história e com as características da imagem digital, o

² Epstein, Isaac. *O Signo*, São Paulo (Ática), 1986, p.45.

autor inclusive diz no site que suas HQs são desaconselhadas para crianças (apesar do título de sua seção de HQs no site ser *Kids Korner*, algo como "cantinho das crianças"). Nesse ponto percebemos que Bassius lança mão de ironia e cinismo, usando uma forma de desenho que leva-nos a pensar que seu trabalho é algo inocente e infantil e no entanto estamos diante de HQs violentas e voltadas para o público adulto. Podemos também inferir que possivelmente o autor está fazendo uma crítica à extrema violência que as crianças da atualidade estão expostas, sendo bombardeadas diariamente com crimes, tiros e agressividade gratuita nos filmes, seriados de TV, desenhos animados e jogos de computador. Assim ele assume seu alter-ego de artista como se fosse uma criança desenhando uma história sob a influência do universo que a rodeia. O tema do trabalho de Bassius é muito recorrente na ficção científica da atualidade (tendo surgido na década de 50), é a queda de um ovni (disco voador) na terra e as implicações de um possível contato com os terráqueos. O cinema tem explorado esse tema insistentemente nos últimos anos, principalmente *Hollywood* que apresentou recentes super produções como *Independency Day* (O Dia da Independência), *Men in Black* (Homens de Preto), e *Mars Attack* (Marte Ataca); a grande curiosidade sobre esses novos filmes é que os extra terrestres sempre aparecem como vilões belicistas, interessados em conquistar a Terra, repetindo clichês muito utilizados nos filmes de FC da década de 50, como o notório "Guerra dos Mundos" e contrariando a visão pacífica de contato que dominou os anos 80, com os filmes "ET, o Extra Terrestre" e "Contatos Imediatos do Terceiro Grau".

Nos filmes de FC atuais, a raça humana é o mocinho e os Ets são os vilões, na falta de inimigos terrenos para guerrear, com o fim do comunismo, a vitória na guerra do Golfo, e a hegemonia da cultura capitalista americana, árabes, russos, japoneses, índios e latinos deixaram de ser inimigos importantes, agora a ameaça só pode vir do espaço.

Mas ao contrário do que possa parecer, Bassius apodera-se desses clichês de ficção científica em sua HQtrônica para depois subvertê-los; na história o ovni é encarado como ameaça e destruído em um momento, mas a grande subversão está nos momentos em que o Alien tenta manter contato pacífico com os terráqueos e não obtém nenhuma resposta verbal, apenas um tiro de espingarda ou tanque que explode sua cabeça. Ou seja, não são só os Ets que têm essa índole belicista, os terráqueos parecem também estar obcecados em matar o visitante, mesmo que ele venha em paz.

Na HQ de Bassius não existem mocinhos, nem vilões pré definidos, tanto o alien quanto os terráqueos colocam, quando podem, seu extinto de destruição em prática. Aqui percebemos uma reflexão cheia de ironia do autor da história, pois quando o alien tenta fazer contato pacífico é morto e quando decide-se por destruir uma cidade ou abduzir um fazendeiro, consegue escapar tranquilamente do planeta. Bassius reflete sobre a posição doentia e maniqueísta do cinema de FC *mainstream* atual, onde os norte americanos são heróis inocentes e os povos diferentes (no caso os aliens, mas poderiam ser índios ou russos) são os portadores da maldade, um discurso recorrente da ideologia americana. Ao que nos parece, a aparente simplicidade de *The Adventures of an Alien*, esconde um discurso maduro de crítica ao *American way of life*.

É importante ressaltar que na HQtrônica de Bassius os recursos hipermidiáticos são utilizados no sentido de ressaltar e intensificar as intenções do autor, assim ele escolheu animar as cenas de violência explícita e destruição, os efeitos sonoros são utilizados para ressaltar a pungência de explosões e os gritos de dor e desespero das persona-

gens. Os diversos finais também são todos pessimistas, sempre resultando na destruição de uma das partes: humanos ou alienígenas.

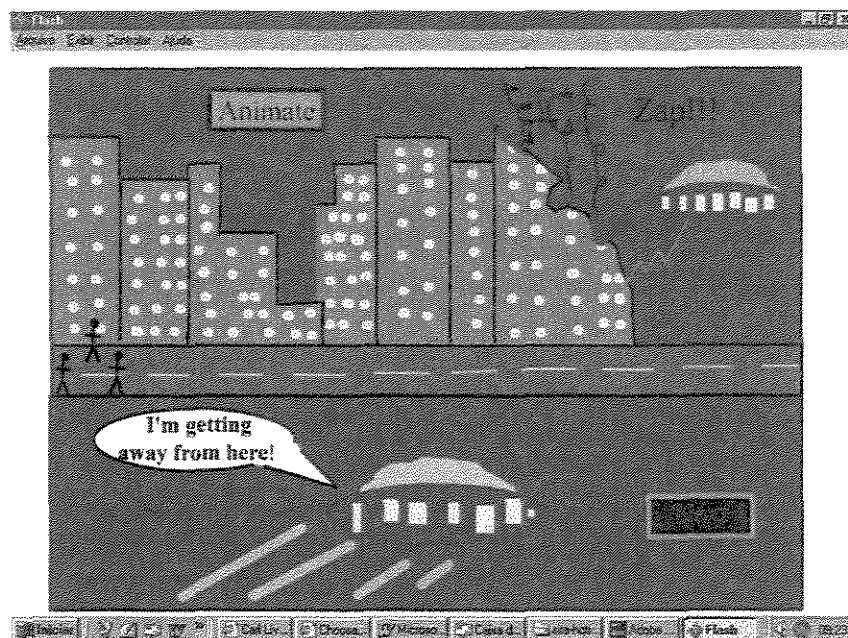


Fig. 49 – Sequência de *The Adventures of an Alien* : desenhos simples e cores chapadas.

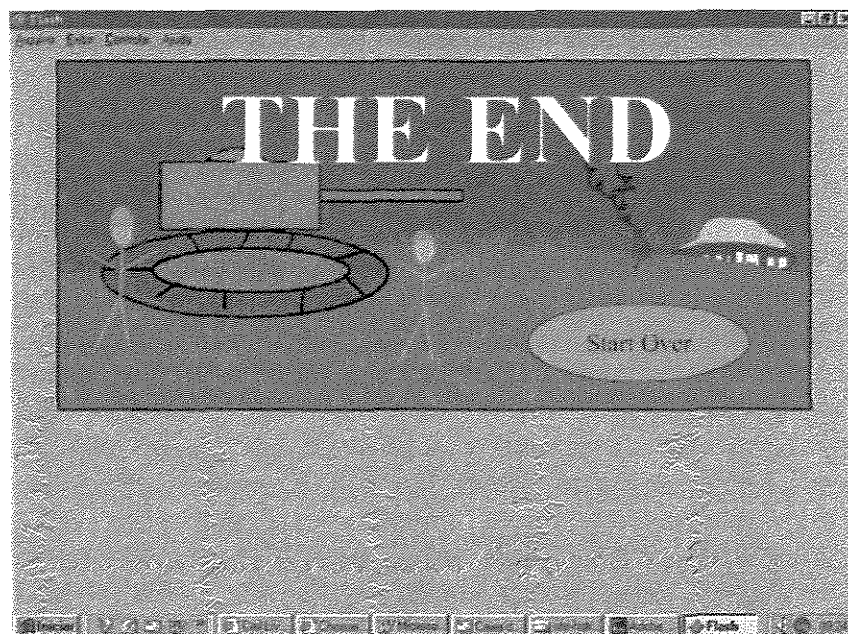


Fig. 50 – Um dos finais trágicos de *The Adventures of an Alien*: Alien é morto pelo exército e leitor é convidado a iniciar a leitura novamente, como num jogo é oferecido o comando *start over*.

5.3.3. A HQtrônica *The Tales of Captain Claybeard*.

The Tales of Captain Claybeard (Os Contos do Capitão Barba de Barro) é o trabalho mais ousado e bem acabado do *Orbit Comics*, uma obra criada e desenvolvida em parceria entre os principais artistas do site. O trabalho envolve praticamente todos os novos elementos que têm caracterizado as HQs eletrônicas, unindo-os a uma série de códigos tradicionais das HQs impressas e também dos desenhos animados em *stop motion*, já que todos os cenários e personagens foram modelados em formato reduzido, para depois serem fotografados e comporem as cenas e animações da aventura. A HQtrônica foi concebida para ser veiculada tanto na rede Internet, onde pode ser carregada no site *Orbit Comics*, quanto em CD-ROM, sendo lançada uma edição especial nesse formato em setembro de 1999. A idéia inicial do grupo foi criar 3 aventuras para o personagem da história, mas devido aos outros projetos pessoais do grupo até o momento só foi realizada a primeira aventura.

O núcleo central de criação de *The Tales of Captain Claybeard* foi composto por Andrew Crestodina, Barret Lombardo e Mutang, todos participaram no desenvolvimento do roteiro, na criação dos bonecos feitos em massa de modelar e nos cenários da aventura – maquetes de navios e ambientes internos; Mutang também ficou responsável pela criação da trilha sonora exclusiva e dos efeitos sonoros presentes no trabalho, o grupo foi auxiliado no projeto pelos programadores Cheryl Macintosh e Aviad Sheinfeld.

- **O Suporte e a Técnica:**

Como já salientamos, a HQtrônica foi criada visando a veiculação via rede Internet e em CD-ROM, sendo que nos dois casos o suporte específico é o digital, podendo rodar em plataforma mista PC (configuração mínima: Pentium 166mhz, 32 MB RAM) ou Macintosh (configuração mínima: G3, 32 MB RAM/ *Netscape Navigator* com *Macromedia Flash 4 Plug-in*).

Todos os cenários da aventura foram montados na forma de maquetes reduzidas, entre eles os dois navios, que tiveram como base imagens e plantas de galeões reais, sendo construídos em madeira, plástico e metal, com a intenção de reproduzirem fielmente os modelos originais. A equipe gastou um bom tempo na pré produção dessas maquetes usadas como base para a maior parte das sequências da HQtrônica.

As personagens foram todas modeladas com massa de modelar especial que permite-lhes uma boa mobilidade dos membros, sendo que suas vestimentas e utensílios foram criados nos mais diversos materiais, como tecido, plástico e metal, o nome do capitão “*Claybeard*” (barba de barro) é uma alusão direta ao material usado na criação das personagens. Apesar das possibilidades de modelagem de imagens de síntese em programas 3D, os autores preferiram optar pela técnica tradicional usada pela animação em *stop motion* para o desenvolvimento de seu universo tridimensional, segundo os próprios autores essa opção dá mais autenticidade à obra, já que o uso de programas 3D para o criar animações têm se vulgarizado.

Após a montagem de cenários e personagens, todas as sequências animadas foram fotografadas para depois serem montadas no programa *Flash 4* da *Macromedia*,

onde também foram adicionados os efeitos especiais, a trilha sonora exclusiva, e a conexão entre os nodos da narrativa multilinear.

• Hibridização de Linguagens.

The Tales of Captain Claybeard abre com uma tela inicial onde apresenta os créditos da produção, links para um mapa geral da aventura, dividida em quatro capítulos e para o início da história, os ícones de navegação fazem alusão direta ao universo da HQtrônica (uma aventura de piratas em alto mar), assim o link de retorno é uma cimitarra, o de avançar, um desenho de norte cartográfico presente em antigos mapas de navegação e o link para o mapa da aventura que pode ser acessado em quase todas as páginas é representado por um astrolábio, o fundo de cena onde se superpõem os quadrinhos é uma espécie de pergaminho que remete-nos diretamente aos mapas cartográficos do passado. Esses ícones também funcionam como uma espécie de metáfora do ato de ler a aventura na rede Internet, já que essa leitura é chamada de “navegação”.

A estrutura básica dos painéis que vão se sucedendo na tela é formada pela divisão da mesma em dois, três ou quatro quadrinhos e raras vezes num único, sendo que geralmente um ou dois quadrinhos são animados. Os quadrinhos animados possuem sempre um ícone específico na porção inferior direita que ao ser clicado aciona a animação, em algumas páginas apenas o primeiro quadrinho é apresentado e quando acionamos a animação dentro dele, surgem, após a sequência animada, os outros quadrinhos do painel.

A divisão em requadros, característica marcante da *gestalt* das HQs impressas e os balões de fala são elementos fundamentais presentes nesse trabalho, os autores usaram efeitos sonoros quando necessário e aboliram totalmente as onomatopéias, mas optaram pela manutenção dos balões de fala para os diálogos de todas as personagens, abolindo completamente o uso de vozes gravadas utilizado em trabalhos semelhantes. Os efeitos sonoros são utilizados em sua forma mais usual (sons de canhões, chicotadas, passos, crepitar do fogo, trovões), mas também de modo inusitado, para compor a ambientação de alguns dos painéis, representando o som das ondas do mar batendo no casco do navio, andorinhas ao longe, etc, nesses momentos ele é reproduzido em *loop*, em um volume mais baixo do que o da trilha sonora, também criada exclusivamente para a HQtrônica.

Essa trilha sonora funciona também como interessante recurso narrativo, estando relacionada com o clima da sequência ao qual se conecta, entretanto são tocadas em *loop*, pois o ritmo de leitura dos painéis dependerá do usuário. O compositor da trilha sonora, Mutang, criou vários temas instrumentais que tentam harmonizar-se com a ação decorrida nas páginas em que eles tocam, como exemplo podemos citar o painel em que o navio é abordado pelo galeão pirata, onde a trilha cria uma atmosfera de aventura, ou quando dois naufragos inimigos ocupam um mesmo bote de salvamento, nesse caso a trilha cria uma atmosfera de suspense. Um dos problemas dessa trilha sonora é sua interrupção brusca ao mudarmos de um painel para outro, criando um silêncio forçado entre a execução das músicas.

A HQtrônica é abundante de animações, todas de boa qualidade, lembrando os tradicionais filmes animados em *stop motion*, nelas os personagens andam, falam (sur-

gem balões de fala), lutam, são feitas tomadas de diversos ângulos, aproximações de câmera, etc. Alguns efeitos especiais foram criados dentro do próprio *Flash*, como os raios na tempestade ou o movimento das ondas do mar. Ao serem acionadas, as animações rodam e ficam paradas no *frame* final da sequência, o que não interfere no fluxo narrativo (em muitos casos como nos CD-ROMs da *Inverse Ink*, as animações voltam ao *frame* inicial após rodarem, criando uma confusão na linha narrativa).

Apesar da navegação de *The Tales of Captain Claybeard* ser fechada (não a links que conectem o navegador a outros sites da rede por exemplo), a HQ eletrônica lança mão do interessante recurso de multilinearidade possibilitado pelos documentos hipertextuais, assim o navegador é convidado a optar entre dois caminhos em vários painéis da história, construindo sua própria trajetória dentro da narrativa que culminará em um leque de finais possíveis, gerando muitas vezes no usuário o desejo de rever a história para tomar novos caminhos e mudar o destino do protagonista.

• O Roteiro.

O roteiro da HQtrônica *The Tales of Captain Claybeard* parece ser apenas subterfúgio para que os autores realizem os seus experimentos de fusão da linguagem das HQs com as possibilidades da hipermídia, já que a aventura narrando as agruras de um capitão que é obrigado a servir como escravo em um barco pirata após ter sua própria embarcação pilhada, acumula uma série de clichês de filmes, romances e HQs do gênero.

A história é narrada pelo próprio capitão *Claybeard*, já em avançada idade, ele rememora os seus tempos áureos de capitão de um navio quando este é abordado e pilhado por um navio pirata, toda a tripulação dos dois navios morre devido à uma forte tempestade que cai logo após os piratas tomarem a embarcação, levando os navios a naufragarem, somente o capitão *Claybeard* e um dos piratas conseguem se salvar em um pequeno bote salva vidas, a partir desse momento o roteiro passa a ser multilinear e o destino do protagonista dependerá das escolhas do navegador. Na sequência o capitão avistará um navio e pedirá socorro, no que será atendido, entretanto trata-se de outra embarcação pirata, chefiada pela capitã Mona, que escravizará o protagonista. Após a entrada do capitão no navio de Mona, a cada painel o navegador é convidado a selecionar um caminho para a continuação da narrativa, suas decisões determinarão se o capitão terá uma morte trágica, sendo devorado por tubarões ou assassinado pela capitã, se levará uma vida de submissão e escravidão ou se salvará. Se o capitão morre, vemos na cena final que quem conta a história é na verdade o fantasma de *Claybeard*.

Ao navegarmos pelo trabalho constatamos que geralmente decisões racionais e não precipitadas levam o capitão a viver mais e avançar na história, enquanto decisões tomadas por rompantes de ódio e fúria geralmente causam a morte da personagem; esse direcionamento parece dar um caráter “politicamente correto” ao roteiro, trazendo em si uma mensagem moralista de que só os pacíficos e racionais conseguem vencer seus obstáculos.

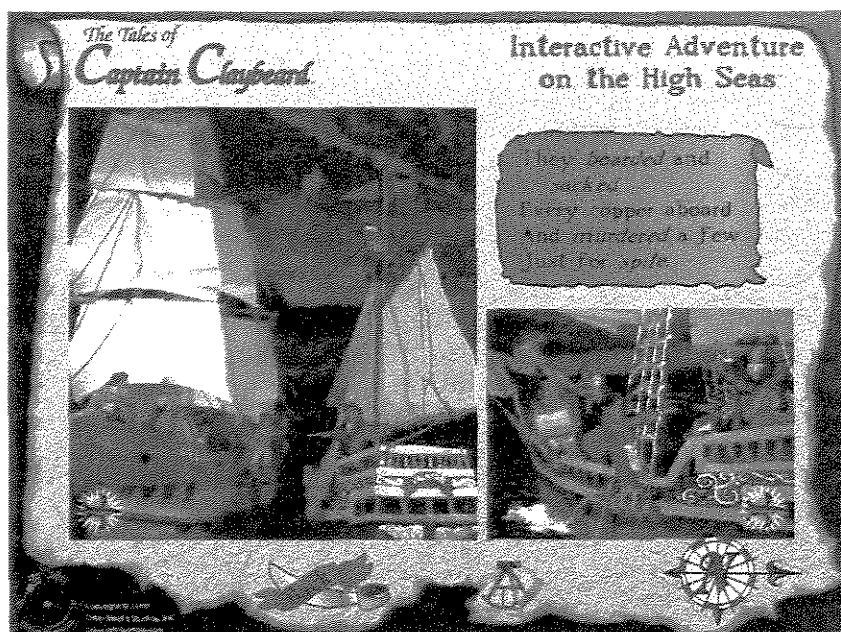


Fig. 51 – Tela de *The Tales of Captain Claybeard*: Trilha sonora, efeitos sonoros e animação

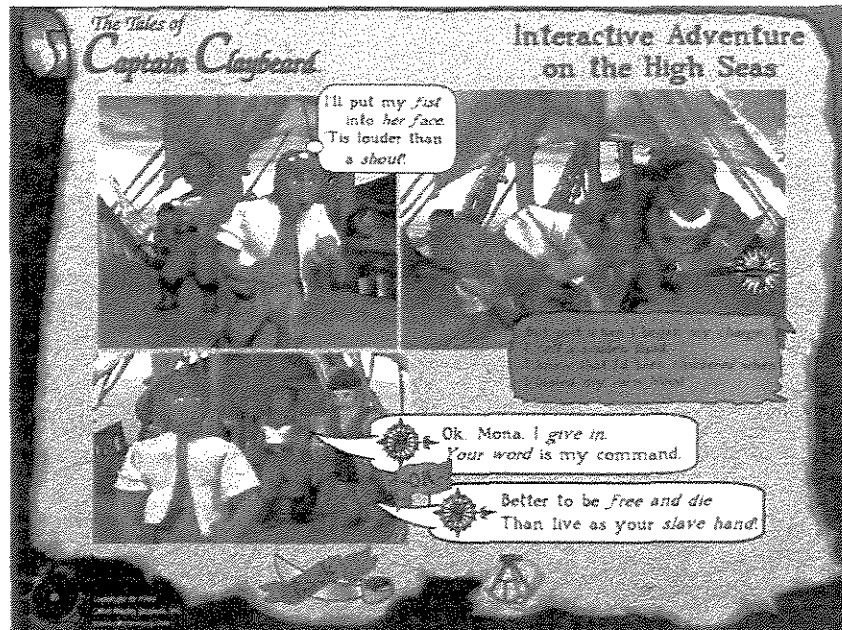


Fig. 52 – Tela de *The Tales of Captain Claybeard*: Multilinearidade – leitor é convidado a escolher entre dois caminhos possíveis.

5.3 Scott McCloud: HQtrônicas – Criação e Reflexão.

McCloud sempre foi um artista e pesquisador inquieto, em 1993 lançou nos Estados Unidos o livro *Understanding Comics*, no Brasil publicado com o título de “Desvendando os Quadrinhos”³, um interessante trabalho dedicado a detalhar as bases que compõem a linguagem das histórias em quadrinhos impressas, escrito de forma didática e ousada, usando a própria linguagem das HQs para falar sobre ela, já que o livro é todo desenvolvido na forma de uma longa história em quadrinhos.

Understanding Comics entrou para a lista dos livros indispensáveis a todos os que quiserem compreender a linguagem dos quadrinhos e McCloud chegou a ser chamado de “McLuhan dos quadrinhos”, tornando-se um palestrista aclamado em eventos relacionados às HQs em todo o mundo. Após o sucesso de seu primeiro livro, McCloud passou a interessar-se pela criação de quadrinhos com o auxílio do computador e pelas novas tecnologias de comunicação, sobretudo a Internet, em 1998 ele cria a primeira versão de seu site homônimo, dedicado a veicular suas experiências de criação de HQs eletrônicas e também textos e editoriais onde analisa estas experiências e o futuro das HQs na *web*. O resultado de parte dessas reflexões pode ser visto em seu segundo livro, lançado em junho de 2000 nos Estados Unidos e intitulado *Reinventing Comics – How Imagination and Technology Are Revolutionizing na Art Form*⁴, nesse trabalho, ainda sem tradução para o português, McCloud dedica três capítulos, correspondendo a mais da metade do livro, a discutir a influência do computador e da Internet na produção, distribuição e criação de histórias em quadrinhos.

Após escrever *Reinventing Comics*, o autor continuou a criar HQtrônicas para o seu site, que possui também um instigante fórum de debates sobre a linguagem dos quadrinhos, sendo um dos espaços da *web* mais interessantes no que condiz à criação de HQs eletrônicas aliada a reflexão sobre esse processo criativo com os novos meios. Scott McCloud é resistente em relação a alguns dos recursos que a hipermídia possibilita, sendo contrário ao uso de animação e som nos quadrinhos, acreditando que esses elementos desvirtuam as HQs, o foco principal de suas experiências online são as possibilidades multilíneas do hipertexto e a chamada “Tela Infinita” (discutida no capítulo anterior).

5.3.1. Arquitetura de Navegação e Seções do Site ScottMcCloud.com.

O site de McCloud investe na simplicidade no que condiz à navegação, já que em sua página de abertura ele apresenta-nos um quadro com ícones que nos levam às cinco seções principais, com destaque para o foco central do site que seção de HQtrônicas, representada por um ícone em destaque no centro do quadro de links com o título de *Online Comics*. Além desse link principal os outros quatro são *Welcome* (página onde o autor explica as intenções do site e fala sobre suas pesquisas), *Inventions* (página onde o autor apresenta algumas de suas experiências inovadoras de uso da linguagem das HQs

³ McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*, São Paulo (Makron Books), 1995.

⁴ McCLOUD, Scott. *Reinventing Comics – How Imagination and Technology Are Revolutionizing na Art Form*, New York (HarperCollins Books), 2000.

impressas), *Links* (onde McCloud dispõe uma série de links interessantes sobre o universo das HQs em geral e dos quadrinhos online, além de disponibilizar um fórum de debates sobre as HQs eletrônicas do qual participa ativamente) e finalmente *Objects* (página onde o autor divulga seus produtos para venda: revistas em quadrinhos, livros e originais de suas HQs). Além desse quadro de links principais, a primeira página também inclui a seção *news* (notícias) e do site que fica abaixo do quadro e pode ser vista ao movermos a barra de rolagem lateral.

Na seção *Inventions*, o autor apresenta-nos cinco propostas e/ou pesquisas relacionadas às HQs no suporte papel, a primeira é o *The Creator's Bill of Rights*, um documento escrito por ele e um grupo de artistas das HQs americanas em novembro de 1988 visando estabelecer os direitos legais dos autores de quadrinhos sobre suas obras, a Segunda é o que o autor chama de *The Story Machine (a máquina de fazer histórias)*, na verdade trata-se de um conjunto de imagens intercaladas e conectadas por linhas que permitem aos artistas interessados desenvolverem uma narrativa partindo de qualquer desses nodos, uma metáfora impressa para o hipertexto. A terceira criação de McCloud é o projeto *The 24 Hour Comic*, criada pelo artista em 1990 e que convida qualquer interessado a desenvolver uma HQ composta por 24 páginas ou 100 quadrinhos em 24 horas, o projeto contou com a adesão de vários quadrinhistas notórios como Stephen Bissette, Dave Sim, Neil Gaiman e Kevin Eastman. A Quarta invenção de McCloud é um jogo de cartas inspirado nas HQs e a quinta é o seu triângulo iconográfico, apresentado no livro *Desvendando os Quadrinhos* e que classifica as HQs pelo grau de realismo ou abstração das personagens.

Na seção mais importante do site *Online Comics*, onde McCloud disponibiliza suas experiências de criação de quadrinhos para a Internet, encontramos links para as 6 HQs eletrônicas desenvolvidas até o momento: *Zot! Online!*, *I Can't Stop Thinking*, *My Obsession With Chess*, *Carl Lives!*, *Ninety Five* e *Porphyria's Lover*.

Zot! Online!, traz a versão para a internet da HQ mais famosa de McCloud publicada em suporte papel, nessa versão o artista divide os quadros de forma a utilizar a possibilidade de expansão infinita dos quadrinhos na direção vertical, explorando a chamada "Tela Infinita". *I Can't Stop Thinking* usa o mesmo recurso de *Zot!* para veicular online o mais recente livro de McCloud, *Reinventing the Comics*, dividindo-o em partes, veiculadas semanalmente e com o diferencial de serem disponibilizadas em cores, já que a versão impressa do livro é em preto e branco.

My Obsession With Chess é uma HQ eletrônica de mais de 16 pés de altura, nela o leitor avança tanto no sentido vertical, quanto no horizontal, usando as barras de navegação para efetuar a leitura; *Porphyria's Lover*, adaptação de um poema de Robert Browning para os quadrinhos, também faz uso dos mesmos recursos; enquanto *Ninety Five* é uma experiência modesta de inserção de quadrinhos como janelas na sequência narrativa que são abertos com o clique do Mouse. *Carl Lives!*, traz a proposta mais interessante do site, dividida em duas partes, a primeira traz a HQ multifacetada feita por McCloud, e a segunda uma longa versão dela, com caminhos múltiplos e escrita pelos leitores que enviavam sugestões ao autor. Escolhemos a HQ eletrônica *Carl Lives!* para uma análise mais detalhada por ela sintetizar todas as propostas inovadoras de Scott McCloud no que diz respeito à criação de quadrinhos hipermidiáticos.

5.3.2. A HQtrônica *Carl Lives!*

A versão original da HQ *Carl Lives!* foi criada por McCloud para o seu primeiro livro “Desvendando os Quadrinhos” com a função de exemplificar como funcionam as elipses temporais na narrativa quadrinhística, criando uma HQ com 52 quadrinhos onde todos os quadrinhos que compõem o “desenvolvimento” da história, com exceção do primeiro e do último, podem ser subtraídos ou adicionados sem prejuízo de nossa compreensão da HQ. A HQ foi publicada nas páginas 84 e 85 do livro, onde McCloud apresenta-nos quatro possíveis versões, a primeira com os 52 quadrinhos, a segunda com 10, a terceira com 4 e a quarta, a versão mínima possível, com 2 quadrinhos (o inicial e o final).

No site McCloud apresenta-nos essa mesma HQ, só que com uso da hipermídia ele cria um trabalho navegável, onde podemos optar por quantos quadrinhos queremos ler na HQtrônica, feita essa opção a história é apresentada na tela, criando literalmente 50 formas possíveis de se ler a HQtrônica, um exercício interessante de criação de possibilidades de leitura de uma HQ online. Num segundo momento McCloud desenvolveu um projeto para uma nova versão da HQ que contou com a participação ativa dos leitores enviando-lhe partes do roteiro, nesse trabalho o artista explora a Tela Infinita, criando uma HQtrônica que avança verticalmente na tela e caminhos múltiplos na história, o que nós chamamos de Multilinearidade.

- **Hibridização de Linguagens.**

Em *Carl Lives!*, McCloud conseguiu unir num mesmo trabalho três dos mais interessantes recursos da Hipermídia (Tela Infinita, Multilinearidade e Interatividade), criando uma obra verdadeiramente interativa, já que para a execução do trabalho ele contou com a participação de dezenas de leitores como co-roteiristas, eles enviavam semanalmente suas idéias para a continuação da história via correio eletrônico, sendo que as mais interessantes eram aproveitadas pelo webquadrinhista.

O trabalho levou mais de dois anos para ser concluído, sendo finalizado no dia 25 de fevereiro de 2001, ao longo desse tempo McCloud recebeu mais de mil e-mails de leitores com sugestões para dar continuidade ao roteiro, a cada nova sequência ele selecionava a melhor sugestão, entretanto ao clicarmos sobre o quadrinho desenhado por McCloud (após sua criteriosa seleção) podemos ler também todos os e-mails dos leitores com propostas para dar continuidade ao roteiro naquele ponto da história. McCloud trabalhou em cooperação com os seus leitores, já que eles não desenharam, pois este papel ficou nas mãos do autor, mas em contrapartida, partindo da HQ inicial de McCloud os leitores ajudaram a desenvolver uma narrativa totalmente inusitada para contar a história de Carl, onde inclusive o leitor pode optar qual caminho vai seguir em alguns pontos e o artista até ousou criar alguns efeitos sutis de animação ou piscas, elementos que aparentemente abomina nas HQs eletrônicas. McCloud utiliza também o recurso da Tela Infinita, desenvolvendo a HQ na forma de uma grande página vertical onde os quadrinhos vão sendo conectados pela linha narrativa.

Durante o processo de desenvolvimento do trabalho, McCloud sempre incluía junto aos e-mails dos leitores suas reflexões sobre o andamento da história e sobre a

interessante mudança no seu processo criativo possibilitada pela hipermídia, sobretudo a interação direta dos leitores. *Carl Lives!* é mais uma experiência seminal de criação de quadrinhos para a veiculação na *web*, um trabalho que vislumbra possibilidades e aponta novos caminhos.

- **Roteiro.**

O roteiro de *Carl Lives!* parte de uma premissa muito simples, um jovem (Carl) é aconselhado por sua mãe a não beber quando for dirigir no primeiro quadrinho, e no último vemos um túmulo com o nome de Carl, na HQ escrita por McCloud vemos o jovem Carl pegando o seu carro, visitando a namorada, passando por uma videolocadora e depois num bar para comprar cerveja e finalmente batendo o carro após ter bebido. Todas essas ações de Carl podem ser subtraídas ao mínimo, ou seja limitar-se ao primeiro e ao último quadro da narrativa, sem prejuízo de compreendermos o argumento da história.

Na versão com participação dos leitores essa premissa inicial é motivo para uma série de devaneios impensáveis, chegando a conclusões inusitadas, como a que propõe uma continuação para a história após a morte de Carl, com sua alma encontrando-se com o demônio no inferno, verdadeiros exercícios de criatividade, somente possibilitados pela participação de dezenas de co-criadores, como bem salienta Scott McCloud no site.

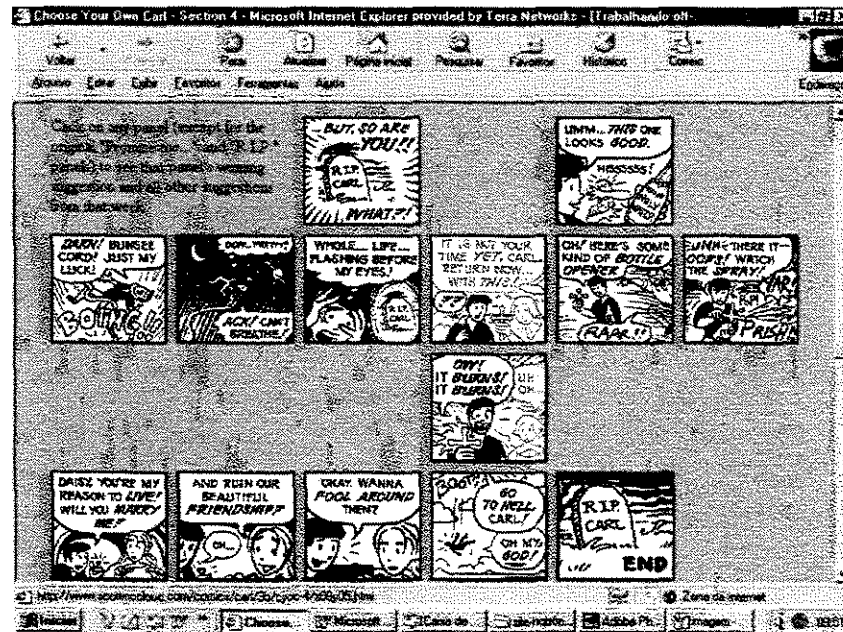


Fig. 53 – HQtrônica *Carl Lives!*: Trabalho criado em parceria com os leitores.

CAPÍTULO 6:

Site HQtrônicas - Uma Experiência de Criação de HQs Eletrônicas.

CAPÍTULO 6: Site HQtrônicas: Uma experiência de criação de HQs Eletrônicas.

6.1. A proposta do Site.

A idéia de desenvolver um exercício de criação utilizando como ferramentas as novas possibilidades abertas pela hipermídia surgiu da necessidade de compreender mais a fundo as implicações da mudança de suporte do papel para a tela do computador, já que também sou autor de histórias em quadrinhos e tenho trabalhado durante vários anos utilizando todos os códigos que envolvem essa linguagem, o meu processo criativo está intimamente ligado a esses códigos, neste caso a possibilidade de incluir sons, animações, interação e outros novos elementos em uma HQ abre uma série de novas perspectivas sinestésicas, possivelmente modificando radicalmente o meu processo criativo habitual. Nada melhor do que experimentar com esses novos meios para compreender mais profundamente de que maneira eles estão rompendo com as formas consagradas da criação de histórias em quadrinhos.

Inicialmente pensamos em criar um site que disponibilizasse um resumo de nossa pesquisa sobre as histórias em quadrinhos eletrônicas, com um histórico da relação entre computador e quadrinhos, um panorama geral das HQs na rede Internet e uma HQtrônica criada como exercício de experimentação hipermidiática. Após analisarmos as várias categorias de HQs eletrônicas presentes na *web* e em CD-ROMs e a diversidade de formas com que elas aproveitam-se dos recursos de hipermídia, optamos por dividir esse exercício prático em duas partes, ou seja duas HQtrônicas que possuem características muito diferentes no que diz respeito ao uso da hipermídia, abrindo espaço para uma experimentação mais efetiva.

Para a criação do site decidimos utilizar como programa de construção básico o *software Flash* da *Macromedia*, devido às possibilidades desse aplicativo que permite a inclusão de sons, trilha sonora, animação e construção de links em formato de hipertexto, servindo para a elaboração de sites para a rede. Como um dos problemas detectados em nossa pesquisa com relação à veiculação de HQs na Internet é a velocidade de carregamento das HQtrônicas decidimos por criar um site que funcionasse também em CD-ROM, ou seja um produto híbrido: Site e CD-ROM ao mesmo tempo, assim aqueles possíveis leitores que tiverem dificuldade de baixar as HQtrônicas do site pode solicitar-nos uma cópia do CD-ROM e quando estiver navegando por ele basta estar conectado à Internet para ver o trabalho em toda a sua dimensão já que alguns links internos estão diretamente conectados a outros sites. Esta decisão foi tomada com o objetivo de contemplar muitos possíveis visitantes do site que poderão alegar dificuldade para baixar os arquivos, pois uma das principais críticas feitas aos sites de HQ na rede, encontrada em fóruns de debate do Brasil, Europa e USA diz respeito à falta de paciência dos usuários para esperar baixar os arquivos, acreditamos que esse é um problema a ser sanado com o desenvolvimento da rede mas no momento uma das soluções é fornecer a opção também pelo CD-ROM.

6.2. As Seções do Site .

O site HQtrônicas foi dividido em quatro seções principais que podem ser acessadas a partir do menu principal, sendo elas: HQtrônicas, HQ e Computador, HQ e Internet e Aurora Biocibertecnológica.

Na primeira seção: HQtrônicas, fazemos uma breve apresentação do site enfatizando sua proposta, definimos o que são HQtrônicas, destacando os elementos que estão sendo agregados às HQs a partir de sua hibridização com a hipermídia.

Na segunda seção: HQ e Computador, traçamos um histórico resumido da relação entre as HQs e o computador, falando sobre HQs impressas geradas por computador e CD-ROMs de quadrinhos.

Na terceira seção: HQ e Internet, falamos sobre os pioneiros na veiculação de HQs online, apresentamos as principais categorias de sites da web e destacamos alguns sites que utilizam os recursos de hipermídia em seus quadrinhos.

A quarta seção: Aurora Biocibertecnológica, é a mais extensa e mais importante do site, nela apresentamos um panorama da relação entre as artes e as novas tecnologias, e detalhamos todo o processo criativo do universo onde acontecem as nossas duas HQtrônicas. A seção veicula também as duas HQtrônicas “NeoMaso Prometeu e Ariadne e o Labirinto Pós-Humano”, foco principal de nosso experimento com a hipermídia. Além dessas seções principais o site também traz links para os créditos e contatos no menu principal.

6.3. Estética e Arquitetura de Navegação.

A primeira opção estética para criarmos o site/CD-ROM foi a decisão de criar uma navegação que abolisse a necessidade de utilização dos comandos dos *browsers*, assim o site foi feito na resolução 800x600 e logo na primeira página um link elimina os comandos do *browser* de navegação, fazendo com que o site ocupe todo o espaço da tela do computador.

A paleta de cores usada no site é limitada aos tons de vermelho e cinza, e ao branco e preto, essa escolha está diretamente relacionada com o universo de nossas HQtrônicas, já que optamos por tons de vermelho para representar as personagens orgânicas e tons de cinza (metálico) para as personagens robóticas, a exceção fica para a HQtrônica “Ariadne e o Labirinto Pós-Humano”, onde as personagens humanas são representadas por tons de azul. Cada seção apresenta como identificação uma, ou duas imagens de seres (híbridos genéticos ou ciborgs) que ocupam as laterais esquerda e/ou direita da tela.

A navegação é baseada em um menu principal que liga-se às principais seções do site, cada uma delas apresentando respectivos menus secundários. Os links de avançar e retornar são botões que criam uma identidade visual em todo o site, tornando a navegação mais amigável. As páginas possuem muitos links que conectam-nas a outras páginas da rede Internet, abrindo uma nova janela, esse link é representado por um pequeno botão vermelho, na HQtrônica “Ariadne e o Labirinto Pós-Humano”, aparecem também pequenos botões azuis, eles funcionam como links para páginas do próprio site com informações paralelas à narrativa da história.

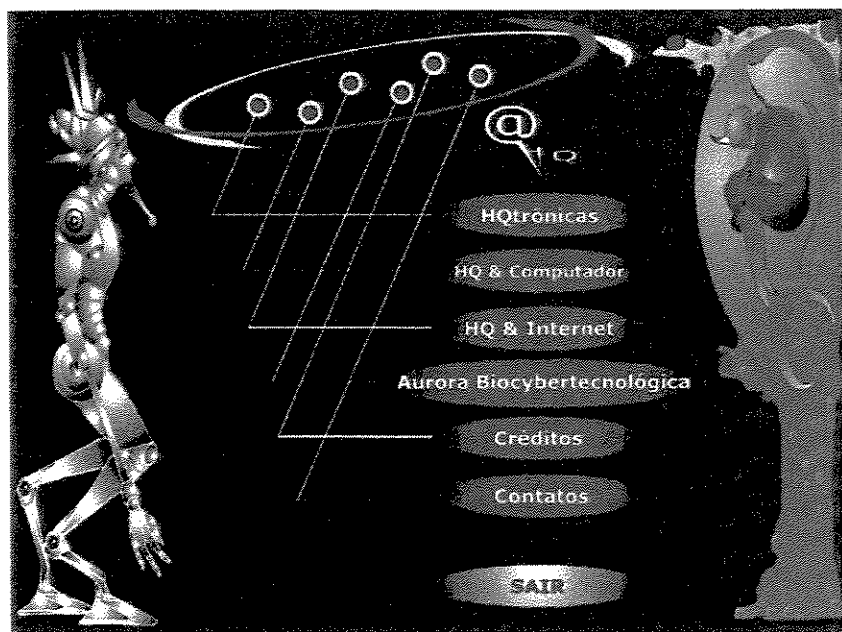


Fig. 54 – Menu principal do site /CD-ROM HQtrônicas.

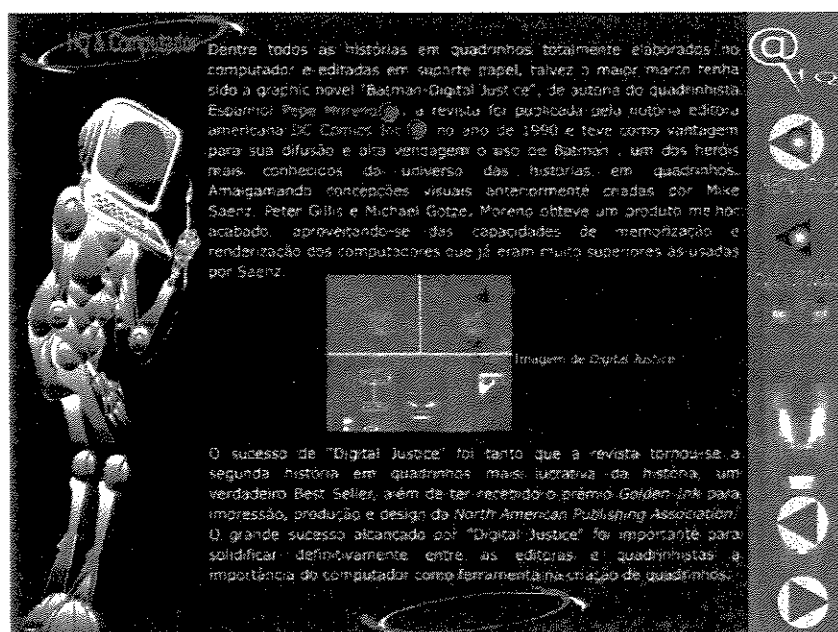


Fig. 55 – Tela da seção HQ & Computador.

6.4. A “Aurora Biocibertecnológica”: O Universo de nossas HQtrônicas.

Apresentamos aqui o processo criativo de um universo ficcional inspirado pelos avanços tecnológicos nos campos da telemática, robótica e genética que abalam estruturas sociais tradicionais, esbarram em questões sobre ética, moral e religiosidade; buscando referências em artistas de vanguarda como o australiano Stelarc, defensor da tese de que o corpo está obsoleto e o brasileiro Eduardo Kac que realiza trabalhos de arte transgênica. Este universo foi criado com o intuito de desenvolver as histórias em quadrinhos eletrônicas (HQtrônicas), que são foco principal de nosso site, explorando as possibilidades das hipermídias e ao mesmo tempo refletindo sobre os avanços tecnológicos em sua poética.

6.4.1. Breve Panorama Do momento Tecnológico e Artístico.

Os sistemas comunicacionais vem passando por transformações drásticas nas últimas quatro décadas, assistimos a consolidação da televisão como meio de comunicação de massa já há mais de 30 anos, e atualmente observamos o grande desenvolvimento dos computadores pessoais, dos *softwares* e ambientes amigáveis, das fibras óticas e satélites, que proporcionaram o surgimento da rede Internet, uma imensa teia que se estende através de todo o planeta, criando uma espécie de “Inconsciente Coletivo Tecnológico”, com um manancial quase infinito de informações, dados armazenados que podem ser acessados a qualquer momento e que até agora não possuem quase nenhum tipo de limitação ou censura, um ambiente anárquico, um universo de livre expressão onde a única exclusão se dá pelo poder aquisitivo (e ela não deve ser jamais esquecida), criando uma nova massa de analfabetos tecnológicos.

Esse universo virtual aos poucos começa a fazer parte da vida dos seres humanos (de classe média e alta), vai sendo incorporado ao seu cotidiano, realizando uma interação mais dinâmica entre culturas, que vai desde conversas informais em “chats” que por vezes unem habitantes dos extremos do globo terrestre, até a possibilidade de ter seu trabalho artístico veiculado livremente na rede, podendo difundi-lo sem nenhum ônus, desestruturando sistemas de mercado e produção já solidificados. Músicos podem divulgar e vender sua música sem a necessidade da intermediação de uma gravadora, quadrinhistas podem veicular seus trabalhos online sem a necessidade de um editor, o sistema de compactação de arquivos musicais MP3 ameaça as grandes gravadoras que desesperadamente tentam criar meios de impedir a distribuição gratuita das músicas de seus artistas.

Paralelamente a esse impressionante avanço nas comunicações, outros campos científicos vem apresentando avanços inimagináveis, antes relatados apenas em obras visionárias da ficção científica. A genética vive um momento de descobertas grandiosas, a clonagem já é uma realidade e sua realização com a espécie humana é só uma questão de tempo para a ciência tentar burlar os limites éticos, morais, religiosos e filosóficos que tal feito impõe. Enquanto isso não acontece o Projeto Genoma mapeia o código genético humano descobrindo chaves para problemas e doenças hereditárias, os alimentos transgênicos já são uma realidade polêmica e alguns deles misturam genética vegetal e

animal, criando hibridizações antes não imaginadas, confundindo os limites entre gênero vegetal e animal, vislumbrando a possibilidade futura de incorporar genes animais à espécie humana para lhe tornar imune a certas doenças.

Órgãos humanos como a pele já podem ser sintetizados artificialmente em laboratório a partir de dados genéticos, aos poucos os cientistas vislumbram a fabricação de estruturas mais complexas como pulmões e coração, também a criação de órgãos partindo da genética do futuro transplantado, o que acabará com os problemas de rejeição. Até a velhice já foi detectada como uma possível doença degenerativa acionada por um comando de alguns cromossomos, sendo passível de ser contornada. O comércio de óvulos e espermatozoides humanos tornou-se uma realidade curiosa e lucrativa. Tratamentos hormonais, próteses e cirurgias já permitem uma mudança de sexo quase completa que só não imita ainda o sistema reprodutivo humano.

A robótica também vive um momento de avanços significativos, os membros artificiais estão cada vez mais perfeitos, reproduzindo quase na totalidade os movimentos e possibilidades dos membros humanos. Recentemente com a ajuda de dois computadores, uma câmera e uma conexão neuronal, um homem completamente cego pode ter a experiência de enxergar, de forma ainda rudimentar mas que certamente avançará até a perfeição nos próximos anos com o andamento dessas pesquisas. Outros cientistas investigam a possibilidade de criar cérebros eletrônicos tão sofisticados quanto o humano, incluindo a capacidade de terem personalidade e reações espontâneas. Pesquisas avançadas já estão sendo feitas na tentativa de desenvolver cérebros artificiais químicos e biológicos que imitem nossas funções celulares.

Um grupo de cientistas, artistas, sociólogos e filósofos da região do vale do Silício nos EUA investigam a possibilidade de transplantar a consciência humana para um computador, realizando o almejado sonho humano de vida eterna. Eles fazem parte de um movimento científico-filosófico intitulado “Extropianism”, que seria uma alusão ao oposto do conceito científico de entropia, defendendo a idéia de extropia como a possibilidade de perpetuação ilimitada, rompendo com conceitos tão valorados como ecologia e religiosidade, e criando todo um sistema de novos conceitos e valores que permearão essa possível sociedade Extropiana.

Diante desse panorama podemos afirmar que vivemos um momento de ruptura do humano devendo abrir nossos olhos para as implicações morais, éticas e sócio culturais das mudanças drásticas de comportamento, percepção e paradigmas que vêm atreladas às inovações nos campos da biotecnologia, da cibernética, da robótica, da telemática e da comunicação. Assistimos boquiabertos e quase passivos à destruição lenta e dramática de quase todos os modelos de comportamento ético, moral e cultural que estruturavam as sociedades humanas. Pois agora a clonagem, os alimentos transgênicos, o patenteamento de material genético, a realidade virtual, a robótica avançada e a telemática já não são sonhos de autores de ficção científica, são parte de nosso cotidiano. As ditas ciências humanas vivem uma crise de parâmetros e os estudiosos do comportamento humano são obrigados a recorrer à ficção científica e às artes de ponta para avaliarem a conjuntura e o porvir.

Como não poderia deixar de ser, as artes participam desse momento histórico de forma significativa e atuante, revelando artistas vanguardistas que rompem com métodos e conceitos antes solidificados. Muitos artistas de vanguarda que trabalham utilizando-se

dessas novas tecnologias estão constantemente refletindo sobre temáticas ainda tabus para vários campos do conhecimento, seus trabalhos funcionam como premonições do porvir e suas especulações não são limitadas por barreiras éticas, morais ou religiosas. Estas experiências estão difundidas por todos os campos da arte, dos mais tradicionais como pintura, escultura, e literatura, às performances, à música, ao cinema, e às histórias em quadrinhos, e elas percorrem questões de forma e conteúdo. Relatamos agora alguns dos nomes mais significativos desse momento de arte pós-humana associados a nomes de alguns filósofos e cientistas que estão ligados à arte pós-humana :

Stelarc – Stelios Arcadiou, artista Australiano envolvido com algo que podemos chamar de *Cyberbodyart*, ele acredita que o corpo humano está obsoleto e faz performances onde liga-se a próteses biônicas, além de conectar partes de seu corpo a computadores entregando o controle das mesmas às máquinas. Um de seus projetos atuais que pode ser vislumbrado em seu site¹ na rede Internet, envolve o implante de uma terceira orelha em sua cabeça. Antes de criar suas performances robóticas, Stelarc era adepto de performances “body-art”, onde dependurava o seu corpo em galerias ou edifícios a partir de ganchos trespassados em sua pele; atitude que recentemente possui centenas de adeptos pertencentes a algumas tribos urbanas afeitas a tatuagens, piercings e navegação no universo virtual.

More² - Max More é o fundador e presidente do movimento Extropy (que entre outras coisas crê na possibilidade de transportar a consciência humana para um chip de computador) e autor dos princípios filosóficos que regem esse movimento, desde muito jovem foi fascinado pelas possibilidades da tecnologia superar os limites humanos, pesquisando idéias sobre colonização espacial, extensão da vida, expansão da consciência, criogenia. Dr. More estudou filosofia, economia e política na *Oxford University* (1984-87). More completou seu PHD na *University of Southern California* em 1995, onde analisa o impacto das tecnologias no futuro da humanidade.

Ascott³ - Roy Ascott, artista e pesquisador inglês pioneiro no uso da cibernética, telecomunicação e mídia interativa, é um dos principais pesquisadores do uso da telemática nas artes, usando redes globais desde 1980, seu trabalho envolve o desenvolvimento de um conceito chamado por ele de *Technoetics* – prática e teoria emergindo da convergência da arte, tecnologia e pesquisa da consciência. Ascott está interessado na relação entre shamanismo e ciberespaço, o que o levou a passar uma temporada entre os índios Kuikuru em maio de 1997 no estado do Mato Grosso –Brasil. O artista é diretor fundador do CaiiA e professor na escola de computação da *University of Plymouth*.

Vita⁴ - Natasha Vita-More, artista Norte Americana participante do movimento *Extropy*, autora do manifesto de arte transhumana, onde resume o pensamento desse movimento artístico capitaneado por ela: Os novos modos de expressão artística devem estar conectados com o avanço da ciência e da tecnologia e interessados em ampliar as experiências sensoriais, cultivando mais o pensamento crítico do que o misticismo., os

¹ Stelarc site - Url: <http://www.stelarc.va.com.au/> - Acessado em 29/10/2000.

² Max More Site – Url - <http://www.maxmore.com/bio.htm> - Acessado em 09/05/2001.

³ CaiiA Site – Url - <http://caiia-star.newport.plymouth.ac.uk/> - Acessado em 09/05/2001.

⁴ Natasha Vita-More Site – Url - <http://www.natasha.cc> - Acessado em 09/05/2001.

artistas transhumanos devem procurar estender sua vida, sua consciência e criatividade com o auxílio das novas tecnologias. Transhumanos são pessoas que vivem a transição entre o humano e a condição pós-humana que advirá do avanço da ciência. Vita apresenta muitos projetos artísticos em seu site entre eles Primo 3-M, um possível projeto para um andróide multifuncional.

Orlan⁵ - Artista Francesa que realiza operações plásticas no rosto e corpo selecionando trechos de obras primas da arte como modelo para essas plásticas que são transmitidas via Internet como performances. Enquanto é operada por cirurgiões plásticos com indumentária e cenário criados por ela, Orlan recita trechos de poemas. Ela questiona a artificialidade do corpo e a perda do mesmo como referencial: A genética anuncia o surgimento de uma nova eugenia, poderemos manipular as características dos nossos filhos, próteses quase perfeitas já substituem membros e órgãos, plásticas e hormônios podem proporcionar uma mudança de sexo quase impecável, o corpo antes sagrado, agora é um grande laboratório.

Reznor - Trent Reznor, músico mentor do Nine Inch Nils⁶, banda de heavy metal industrial cibereletrônico, criando parte da trilha sonora desse momento conturbado de pós-humanidade. Misturando ruídos industriais a guitarras distorcidas, criando vídeo cliques polêmicos onde funde questionamentos sobre sexo, morte, Deus e tecnologia, como o censurado *Happinnes in Slavery*.

Sharp - Elliot Sharp⁷, gênio da música ciberpunk, realiza a fusão de sons tirados de sucatas e restos da sociedade industrial, reciclando trastes e transformando-os em instrumentos fundindo-os aos sons eletrônicos tirados de teclados e samplers. Também escreveu fragmentos instrumentais dissonantes cuja estrutura, tonalidade e ritmo foi gerada a partir das séries de Fibonacci, lançando em 1986 o álbum "Fractal" inspirado na ciência fractal de Benoît Mandelbrot.

Gibson - William Gibson, visionário autor do notório romance "Neuromancer", marco do Ciberpunk, onde vários conceitos como o de ciberespaço foram imaginados. É um dos mais talentosos escritores fruto de uma geração que cresceu imersa na tecnologia e na cultura pop, influenciada pelos valores e estética da contracultura, dos videojogos, do punk rock, das histórias em quadrinhos de FC da revista Heavy Metal, e dos filmes de ficção científica e horror gore de cineastas como George A. Romero, David Cronenberg e Ridley Scott.

Giger - H.R. Giger⁸, artista suíço criador dos chamados Biomecanóides, pinturas sombrias de seres híbridos de máquina e carne. Ganhou o oscar pela criação do monstro do filme "Alien, O oitavo passageiro" de Ridley Scott. Rechaçado pela academia, é um herói da ciberdélia, estando inserido no universo iconográfico das novas gerações, tendo

⁵ Orlan Site - Url: http://www.cicv.fr/creation_artistique/online/orlan/index1.html - Acessado em 14/05/2001.

⁶ Site oficial da banda de rock industrial Nine Inch Nils - Url: <http://www.nin.com/> - Acessado em 29/10/2000.

⁷ Site oficial do músico Elliot Sharp - Url: <http://www.algonet.se/~repple/esharp/es.html> - Acessado em 29/10/2000.

⁸ H.R. Giger site - Url: <http://www.giger.com> - Acessado em 05/06/2000.

suas pinturas reproduzidas em capas de discos, jogos de computador e sobretudo em tatuagens muito requisitadas pelos jovens adeptos do mundo cibernético-telemático.

Pauline – Mark Pauline, um dos mentores do SRL – *Survival Research Laboratories*⁹, organização artística informal que presta-se à realização de performances ruidosas e terroríficas feitas com monstruosos robôs teledirigidos. Os seus espetáculos tratam da interpenetração entre carne e máquina, questão essencial da cibercultura.

Saenz – Mike Saenz¹⁰, antigo ilustrador da Marvel Comics e autor da primeira novela gráfica ciberpunk e também primeira história em quadrinhos criada no computador: *Shatter*, incluindo estética e conceitos ciberpunks. Criou também o CD-ROM interativo *Virtual Valerie*, um dos primeiros a explorarem o sexo virtual, possuindo roteiro e estruturação muito semelhantes à de uma HQ. É um dos principais incentivadores do desenvolvimento do sexo na forma de realidade virtual.

Kac – Eduardo Kac¹¹, artista brasileiro atualmente residindo nos EUA onde é professor de arte eletrônica no Departamento de Arte e Tecnologia do Instituto de Arte de Chicago. É criador da holopoesia, fundindo poesia e holografia, além disso é um dos pioneiros da arte biotecnológica e da telepresença realizando atualmente diversas experiências artísticas no campo genético. Entre seus trabalhos de arte transgênica em curso podemos destacar a polêmica criação de um coelho transgênico, no qual é enxertado um gene extraído de uma medusa que habita o Oceano Pacífico (*GFP- Green Fluorescent Protein*), o resultado é *Alba*, um coelho albino que emite luz fluorescente esverdeada quando exposto à luz ultravioleta. Outra de suas obras polêmicas envolvendo interação homem-máquina é *Time Capsule*, na qual um microchip de identificação é implantado em seu calcanhar esquerdo. O trabalho levanta questões sobre ética na era digital, sobre a inserção de elementos eletrônicos em interfaces úmidas, e sobre a relação entre identidade e memória artificiais armazenadas dentro do corpo humano.

Rosen – Joseph M. Rosen, outro herói ciberpunk, cirurgião especializado em reconstrução do corpo, ele investiga: biônica, interface homem - máquina, implantes de nervos artificiais, simulação de operações à distância, e transplante de extremidades como braços e mãos. Também estuda implantes de chips neuronais e disse certa vez: *Não há nada descrito no livro Neuromancer que não possa ser feito em um de meus laboratórios com suficientes pesquisadores e dinheiro.*¹²

Leary – Timothy Leary¹³, papa do LSD, muito conhecido no período da contracultura por suas pesquisas sobre estados alterados de consciência através de indução química. Antes de sua morte realizou experiências com realidade virtual chamando-a de nova LSD, também acreditava na possibilidade de reanimação e contratou os serviços de uma empresa de criogenia. Durante o fim de sua vida, atacado por um câncer de próstata, intencionou transmitir, via rede Internet com o auxílio de uma *webcam*, sua agonia até o dia da morte.

⁹ *Survival Research Laboratories Website* - Url: <http://www.srl.org/> - Acessado em 29/10/2000.

¹⁰ Entrevista com Mike Saenz - Url: http://proxy.arts.uci.edu/~nideffer/_SPEED_/1.2/saenz.html – arquivo capturado em 26/10/2000.

¹¹ Eduardo Kac site - Url: <http://www.ekac.org/> - Acessado em 29/10/2000.

¹² In DERY, Mark - *Velocidad de Escape – La Cibercultura en el Final del Siglo*, Madrid, Ediciones Siruela S.A., 1998. pp 312.

¹³ Timothy Leary site - Url: <http://www.leary.com> - Acessado em 12/04/2001.

Ballard - J.G.Ballard¹⁴ escritor e romancista autor de diversas obras polêmicas, entre elas o romance “*Crash*”, que trata de forma contundente a relação homem-máquina e o tecnofetichismo (virou filme nas mãos do diretor David Cronenberg).

Baudrillard - Filósofo pós-moderno que reflete sobre o conceito de simulacro e as relações entre tecnologia e sociedade.

Moravec- Hans Moravec, diretor do laboratório de robótica da Universidade Carnegie-Mellon onde desenvolve diversos projetos, entre eles o de um nanorobô fractal arbustivo, é estudado e admirado pelos adeptos do movimento *Extropy*¹⁵, formado por cientistas e pensadores que crêem na possibilidade de descarregar a consciência num computador, tornando o corpo humano descartável e vislumbrando uma nova forma de vida eterna: a chamada Transbiomorfose. Moravec crê que as máquinas ainda tomarão consciência e faz uma comparação da evolução da I.A.(inteligência artificial) com a evolução da consciência humana baseada em Darwin, só que no caso da I.A. essa evolução se processará muito mais rapidamente.

A esse conjunto de artistas, filósofos e cientistas, unem-se obras de ficção científica cinematográfica e literária, desde romances consagrados como “2001 – Uma Odisseia” no Espaço de Arthur C. Clarke, “Solaris” de Stanislaw Lem e obras de Isaac Asimov como “O Homem Bicentenário” que refletem sobre os conceitos de homem e máquina até películas americanas da atualidade como “Matrix” dos irmãos Larry & Andy Wachowsk, que apresenta um mundo futuro obscuro dominado por máquinas que escravizam a humanidade criando para ela um universo virtual idealizado; passando por “Gattaca” de Andrew Niccol, todo construído sobre o possível surgimento de uma nova discriminação, baseada na eugênia genética ; e ainda por filmes underground como “Tetsuo” de Shinya Tsukamoto, uma elegia gore e repulsiva da fusão carne-máquina, chegando finalmente a filmes clássicos como “Metrópolis” de Fritz Lang e Blade Runner de Ridley Scott, este último baseado na obra do visionário escritor de ficção de Philip K. Dick.

6.4.2. Biocyberdrame: A Delineação de um Universo Ficcional.

O contato com esse fascinante e tenebroso desenvolvimento tecnológico, e com o pensamento e obras desses filósofos, cientistas e artistas pós-humanos, aliado ao meu estudo sobre a transposição da linguagem das histórias em quadrinhos para o mundo telemático, instigou meu espírito de artista. Esse novo universo, angustiante para aqueles que como eu mantêm um pé no humanismo, remoeu-me o espírito e como meu meio de expressão são as histórias em quadrinhos, estas reflexões resultaram inicialmente em uma história em quadrinhos filosófica, intitulada “Biocyberdrame”, onde explano poeticamente sobre essas inovações e suas implicações, colocando minha visão em relação a esse novo contexto tecnocientífico.

A idéia deflagradora do processo de criação desse trabalho surgiu durante uma conversa com um sociólogo que foi categórico em afirmar que os referenciais teóricos existentes no mundo acadêmico eram insuficientes e falhos para explicar as mudanças

¹⁴ J. G. Ballard site – Url: <http://www.solaris-books.co.uk/ballard/> - Acessado em 29/10/2000.

¹⁵ Site oficial do movimento Extropy – Url: <http://www.extropy.com/> - Acessado em 30/10/2000.

pelas quais as sociedades humanas estão passando e a tábua de salvação para compreender essas mudanças é recorrermos à ficção científica e às artes de ponta que podem responder melhor a essas questões, a principal delas: O esfacelamento do conceito de humano. O processo criativo que permeia esse trabalho rememora a “escrita automática” dos Surrealistas; a primeira página surgiu espontaneamente numa lauda de um bloco de notas, as outras também foram nascendo sem nenhuma programação ou roteiro, fui aglomerando às imagens símbolos e arquétipos desse momento pós-humano, buscando referências nos artistas controversos citados anteriormente aqui e em vários momentos na HQ. O texto poético fluiu posteriormente após a conclusão de todas as páginas da HQ, sendo escrito diretamente sobre elas.



Fig. 56 – Capa de Biocyberdrame.

Na capa de Biocyberdrame - nome formado da contração entre os termos “drama- biológico-cibernético”- retrato um pós-humano, híbrido de silício, carne e fruto de adaptações genéticas, fitando um monitor onde vemos um crânio humano (símbolo da morte), a imagem é uma alusão ao clássico trecho de Hamlet de Shakespeare (“*Ser ou não ser? Eis a questão!*”) traduzida para o atual momento de avanços tecno-cibergenéticos.

Na história em quadrinhos trabalho de forma poética esses conceitos, criando, em cada página uma imagem maior e genérica que vem acompanhada por um pequeno requadro onde tento sintetizar numa metáfora visual os conceitos abordados. A reflexão final dessa pequena HQ é o fato de que apesar de todos essas novidades, nós convivemos com os mesmos dilemas existenciais que nos perseguem desde eras remotas, e que o novo elemento eleito como símbolo dessa pós-humanidade, o silício (a pedra dos chips)

talvez não seja ainda a tão buscada

quintessência. No final da história incluí um texto onde cito alguns dos conceitos e autores que inspiraram a história em quadrinhos e na última página uma HQ/poema (“Multifuncionalclonemutante”), visão irônica e pretensamente profética dos brinquedos do futuro.

Biocyberdrame, por possuir conteúdo e linguagem pouco aceita pelo padronizado mercado editorial foi lançada na forma de fanzine, num formato já tradicional a essa mídia underground: fotocópias sobre papel branco, distribuída entre aficcionados da HQ de vanguarda por meio do correio. O trabalho recebeu uma resposta muito positiva de vários leitores e até de artistas consagrados do meio que levantaram questões e reflexões sobre a temática abordada na história em quadrinhos, entre eles destaque trecho de missiva do notório quadrinhista Júlio Shimamoto:

Biocyberdrame(...) uma rara combinação onde texto e arte de profunda e impactante proposta vê-se fluir com força afirmativa, levando-nos a questionar sobre o nosso futuro. Pois é, o nosso ancestral computador biológico será tutelado no futuro pelos computadores à base de silício? Já estão pesquisando e tentando viabilizar um computador químico, espelho do biológico (celular e ácido) que é nosso corpo inteiro. Olha, não quero acreditar nisso. Uma simples bactéria (natureza) é um super computador com capacidade de domínio, defesa e auto-mutação para sobreviver e se reproduzir. Me compreendes? É o que penso. Mas o homem é ambicioso e tem pretensão a Deus (e olha que sou meio agnóstico).

Essa resposta positiva levou-me a dar continuidade às questões abordadas em Biocyberdrame em meu trabalho artístico e em começar a idealizar a conexão dessa temática com a construção de um trabalho envolvendo os novos elementos hipermediáticos, ou seja, usar esses conceitos na criação das HQtrônica propostas. A HQ “Biocyberdrame” foi incluída na íntegra em nosso site ou no CD-ROM que acompanha esta dissertação, num dos links da seção “Aurora Biocibertecnológica” .

6.4.3. Hightech: Uma HQ permeada de Conceitos Pós-Humanos.

Logo após concluir Biocyberdrame, passei a rascunhar os princípios para a criação de um universo ficcional abordando todos os conceitos tratados naquela HQ, dessa vez partindo de um processo mais racional linear. Agora particularmente influenciado por leituras que refletiam sobre o aparente paradoxo existente entre o assustador crescimento do misticismo no ciberespaço, a chamada “tecnognose” discutida por Eric Davis em seu interessante livro: *Techgnosis - Myth, Magic and Mysticism in the Age of Information*. Davis traça um perfil das novas tecnologias de informação e de sua relação com a religiosidade e o gnosticismo, numa tentativa de mostrar-nos que ao contrário do que possa parecer a uma primeira vista, essas tecnologias não têm nada de seculares, estão recheadas de elementos míticos, místicos, mágicos e religiosos no cerne de sua criação e essência. Reforça sua tese traçando um paralelo entre os elementos da cultura pop vigente, seu caráter gnóstico e a ligação estreita com a comunicação telemática, a realidade virtual e o ciberespaço.

Dentro desse universo já inicialmente rascunhado nasceu o roteiro para uma pequena HQ que trabalha um dos conceitos criados para ele a “Telemítica”, neologismo formado pela fusão dos termos telemática e mítico, referindo-se à presença de elementos míticos e arquetípicos na sociedade ficcional futura, e de certa forma também à perpetuação do misticismo. Essa HQ foi intitulada *Hightech*.

Trata-se de uma História em Quadrinhos de quatro páginas que parte de um processo criativo mais tradicional dentro das HQs, ou seja, a elaboração de um roteiro prévio e a criação posterior da arte. Nesse trabalho senti a necessidade de usar cores para criar maior impacto e condizente com a narrativa que trata do tema tecnologia, optei por colorizá-la no computador usando o software *Adobe Photoshop*, inscrevendo o trabalho numa nova geração de HQs que suprime o tradicional e arcaico conceito artístico de

“original da obra de arte”, pois nesse caso, a colorização por computador faz com que o trabalho tenha uma existência apenas eletrônica, sendo passível de cópias infinitas sem que dados e detalhes sejam prejudicados, aqui é importante citar uma reflexão de Flávio Calazans sobre o novo momento midiológico em que as artes, incluindo as HQs, se inserem:

E os novos escritores, autores dos anos 90, digitam suas obras em terminais de computador e tiram cópias nos disquetes e zip-drives que mandam às editoras (ou mesmo via e-mail). Não existe o manuscrito original (que sempre foi mera curiosidade ou peça de museu), e sequer existe o suporte material papel, mas apenas bits, dígitos binários magnetizados em um disquete, pura corrente elétrica imaterial. Os mesmos teóricos que aceitam a literatura como tendo status de obra de arte, mantida em suas infinitas cópias, são os que – hipocritamente, cinicamente – negam o status de obra de arte a uma reprodução colorida da “Gioconda” em um pôster no tamanho natural, afirmando que apenas o original tocado pelos dedos sagrados de Leonardo da Vinci é arte, somente ele pode emocionar esteticamente.¹⁶

Em *Hightech* situo a humanidade num futuro possível em que os seres humanos já serão híbridos de silício e carne. Incorporando elementos da anatomia dos animais, hermafroditismo, chips e antenas de conexão neural com redes de comunicação global. A Terra já não possui quase nenhuma floresta e povos como os indígenas estão quase totalmente extintos. Esse universo é um rascunho inicial do mundo que explanarei posteriormente.

Nessa curta história uso como elemento chave um índio - mas especificamente um xaman - o último existente no planeta, para refletir sobre questões como a destruição das culturas ditas inferiores e a perda de conhecimentos imensuráveis que advém dessa destruição. O desfecho traduz a essência da HQ e de sua poética, a palavra *Hightech*, que é o título da história, não se refere à tecnologia avançada da civilização em questão e sim àquela que ela perdeu, no caso trata-se de um elogio ao pensamento intuitivo e uma revalorização do mesmo por essa sociedade aparentemente mecanicista.

A HQ *Hightech* está reproduzida nas próximas páginas.

¹⁶ CALAZANS, Flávio Mário de Alcântara. “Para Uma Midiologia das Histórias em Quadrinhos”. São Vicente, artigo apresentado no IV Lusocom – Congresso de pesquisadores lusófonos da comunicação, 2000.

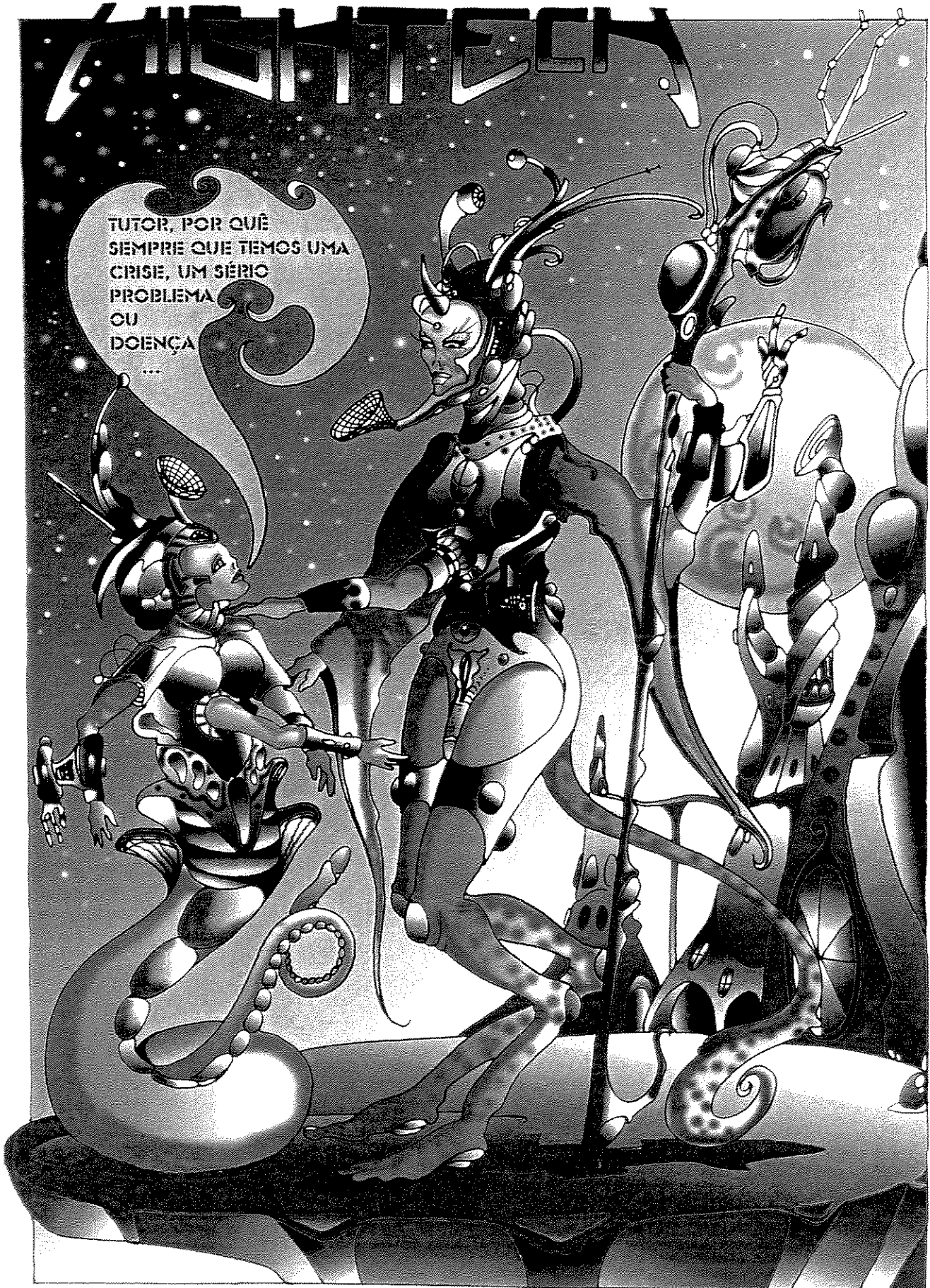
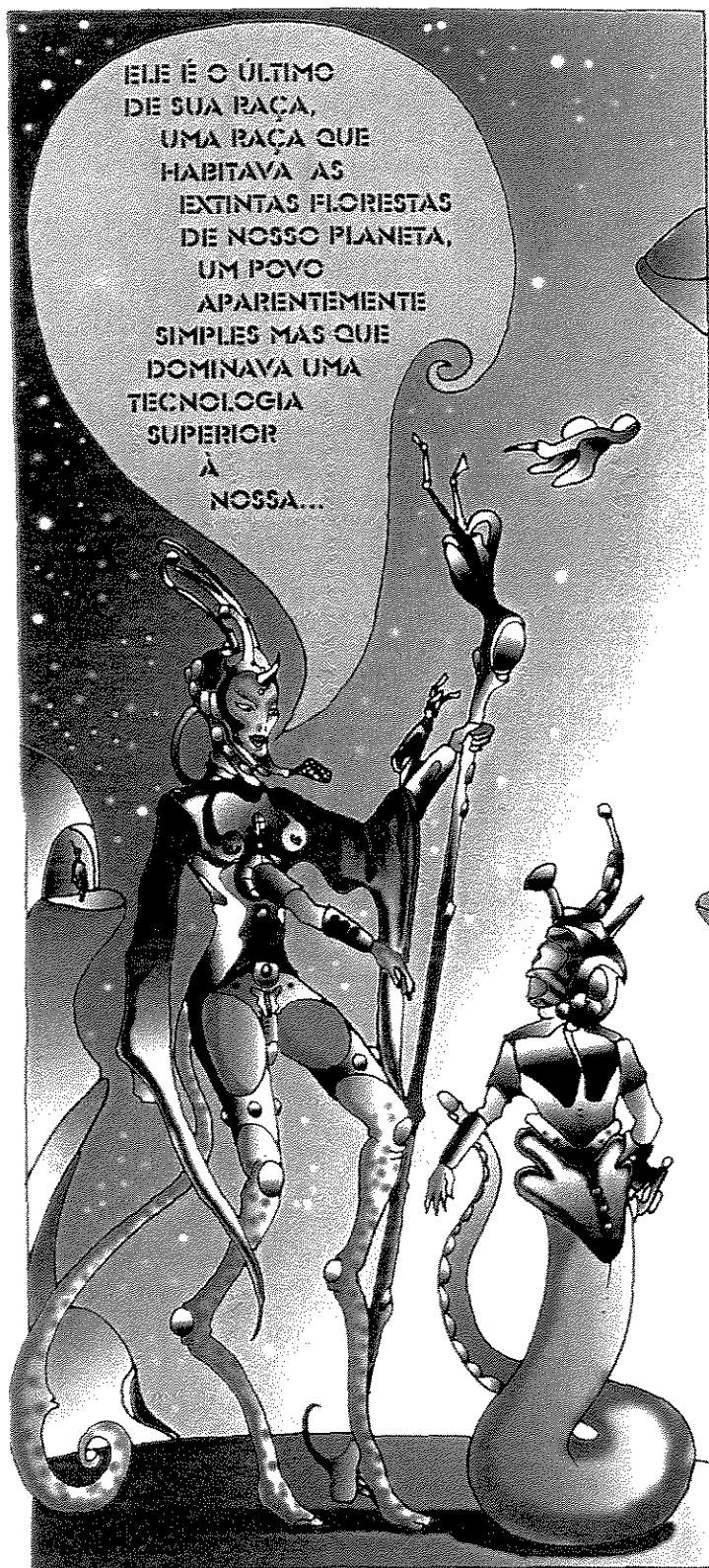


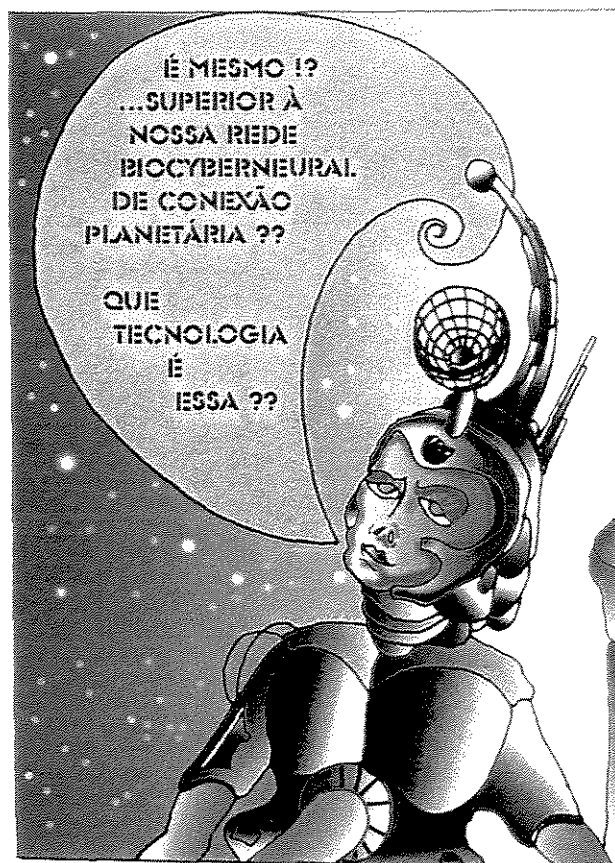
Fig. 57



Fig.58



ELE É O ÚLTIMO
DE SUA RAÇA,
UMA RAÇA QUE
HABITAVA AS
EXTINTAS FLORESTAS
DE NOSSO PLANETA,
UM POVO
APARENTEMENTE
SIMPLES MAS QUE
DOMINAVA UMA
TECNOLOGIA
SUPERIOR
À
NOSSA...



É MESMO !?
...SUPERIOR À
NOSSA REDE
BIOCYBERNEURAL
DE CONEXÃO
PLANETÁRIA ??

QUE
TECNOLOGIA
É
ESSA ??



ALGO MUITO
PODEROSO,
CAPAZ DE SOLUCIONAR
OS PROBLEMAS QUE
NENHUM
DE
NOSSOS...



...BIOCYBERCOMPUTADORES
CONSEGUE ! UMA TECNOLOGIA QUE
ELES CHAMAVAM DE...



Fig.60

6.4.4. Nasce um Universo: “A Aurora Biocibertecnológica”.

Após a conclusão de *Hightech*, as idéias para a delineação estruturada e definitiva de um universo ficcional para a criação das Hqtrônicas propostas para o nosso site foram ficando mais claras e as bases desse universo intitulado por nós de “Aurora Biocibertecnológica” foram então traçadas.

Nesse “admirável mundo novo”, situado em um planeta Terra num futuro distante, onde já foram solucionados praticamente todos os problemas de ordem alimentar e a miséria é coisa do passado, o mundo possui uma população total da ordem de apenas 100 milhões de habitantes espalhados por todo o globo, em cidades estado de porte médio, próximas a florestas preservadas ou em regiões de farta energia solar. Apesar do alto nível de tecnologia ainda não foi feito contato interplanetário, ao menos no nível físico.

Dentro desse sociedade planetária convivem 3 instâncias básicas de seres: Os **Tecnogenéticos** - frutos de hibridização entre humanos e animais permitidas pelo avanço tecnológico (entre eles seres que possuem mais membros, ou são hermafroditas, etc); os **Extropianos** - organismos pós-humanos e abiológicos, resultado do transplante (*upload*) da consciência humana para máquinas/chips de computador (eles conseguem perpetuar infinitamente sua “vida” através desse mecanismo; e finalmente os **Resistentes** - em menor número e em extinção, são os poucos que ainda resistem à hibridização ou ao extropianismo, são seres humanos no sentido tradicional.

Existem três tipos básicos de **Tecnogenéticos**:

I - Os Radicais - Defendem a hibridização e o organismo animal pós humano como uma religião, têm templos de pregação sobre as vantagens de uma existência orgânica, abominam os extropianos e não fazem uso de tecnologias que provenham deles, como a ligação telemática global. Tem pensamentos belicistas em relação aos Extropianos, pensamentos acionados por sua característica instintiva animal pois eles avançaram para uma forma de hibridização que chamam de totêmica ou mítica, incorporando as características de apenas um animal que elegem como seu “totem” ou de um mito, resgatando mitos e arquétipos tradicionais como os gregos: Centauro, Minotauro, Sereia, e tomando sua forma física literalmente. As principais lideranças do movimento Tecnogenético se enquadram nessa categoria. Eles promovem atos terroristas que visam destruir centros de pesquisa e estações de vida dos Extropianos.

II - Os Tradicionais - Seguem a cartilha dos Tecnogenéticos, freqüentam os templos assiduamente mas se permitem o uso de algumas tecnologias e idéias dos Extropianos. Muitos deles fazem parte de movimentos que tentam promover uma convivência pacífica entre todos os grupos do planeta, outros apoiam as iniciativas belicistas dos Radicais. Fisicamente são ainda muito híbridos, possuindo características de diversos animais em seu corpo, estando ainda longe da forma totêmica ou mítica dos Radicais.

III - Os Livres - Apesar de terem passado por alguma forma de hibridização com animais, também usam todos os recursos dos Extropianos como a conexão em rede telemática global, alguns ainda pensam em aderir ao Extropianismo. Muitos possuem

apenas uma característica animal, pois ainda não se decidiram por uma hibridização mais efetiva.

Outros dados importantes sobre os **Tecnogenéticos**:

Reprodução: Toda a reprodução dos Tecnogenéticos é feita em laboratório, o sexo acontece e é só para o prazer e pode envolver as mais diversas e inimagináveis uniões, existem Tecnogenéticos fetichistas que implantam membros de outros animais gerando uma espécie de neo-zoofilia. Os “pais” ou companheiros escolhem como querem que seja o seu filho e quais as características que pretendem ressaltar nele, feito isso encomendam a criança para os laboratórios Tecnogenéticos.

Ciência: Altamente avançada no campo genético, possuindo um sem número de máquinas orgânico-biológicas, computadores químicos que reproduzem perfeitamente a capacidade dos chips de silício, ou computadores quânticos. Possuem também uma medicina de transplantes muito evoluída que permite desde a mudança de membros e órgãos humanos para animais, sem perigo de rejeição e com alta capacidade de adaptação ao corpo humano, até a mudança de perfis genéticos das células do corpo gerando células híbridas que permitem livrar-se de doenças ou obter outros benefícios como maior força física.

Velhice e Morte: Com o isolamento dos cromossomos responsáveis pelo envelhecimento celular e sua substituição por outros, os Tecnogenéticos ganharam uma sobrevida espetacular, pois sua morte só advém de doenças ou acidentes, assim muitos deles já ultrapassam a casa dos 200 anos de vida.

Organização Social: A maioria mantém tradicionalmente a vida em conjunto familiar, mas as relações maritais foram completamente subvertidas devido à existência de grande número de hermafroditas, assim existem muitos milhares de exemplos de convivência marital de 3 ou 4 Tecnogenéticos, o que esfacelou muito o conceito de paternidade. Entretanto, ainda persiste a idéia de criação e educação das crianças (híbridas) que convivem com os pseudo-pais, chamados por eles agora de “mentores,” até a sua independência.

Política: Os Tecnogenéticos são um número considerável da população por isso detém o poder em diversas das cidades estado, numa porcentagem em torno de 30%. Quando estão no poder costumam ser muito déspotas para com os Extropianos o que acarreta muitos problemas de ordem social.

Arquitetura: Os Tecnogenéticos deparam-se com muitos problemas de ordem arquitetônica e ergonômica, pois objetos e edificações nem sempre estão adaptados para a forma híbrida que possuem, já que as possibilidades de hibridização são quase infinitas. Os mais abastados constroem as suas residências adaptadas especialmente para sua forma, os outros contentam-se em comprar casas pré-moldadas padronizadas que se adaptam relativamente a eles. A profissão de arquiteto tecnogenético é muito promissora e constitui-se de uma importante área de pesquisa.

Existem três tipos básicos de **Extropianos**:

I - Os Avançados - São geralmente muito velhos – mais de 300 anos - e ocupam cargos elevados dentro da organização geral do grupo, pregam insistentemente a Transbiomorfose (descarga da consciência num computador) como a forma verdadeira de vida eterna, têm fome de conhecimento sua única fonte de prazer, são extremamente pacíficos e brandos, encarando a Transbiomorfose como uma espécie de iniciação mística. Não existem fisicamente, são apenas blocos de informações que circulam pela rede telemática Extropiana, uma espécie de Internet/Inconsciente Coletivo que conecta todos Extropianos. Alguns deles costumam pedir para serem remetidos ao espaço na forma de pequenas cápsulas que funcionam com várias energias, e podem se adaptar às mais diversas características ambientais autogerindo-se, essas cápsulas possuem dispositivos perceptivos (visão, audição, tato, olfato, etc.) que permitem ao extropiano vivenciar o longínquo universo por onde passa, quando partem nas cápsulas, jamais retornam, provavelmente assimilam *ad infinitum* o seu prazer de adquirir conhecimento, só é permitido optar por ser lançado na cápsula após a idade de 300 anos.

II - Os Iniciados - Também estão totalmente inseridos na cultura Extropiana, e já possuem formas físicas que os distanciam das formas orgânicas. Mas ainda guardam certas semelhanças com a forma humana, apesar de seu corpo ser construído de fibras plásticas e metálicas. São pacíficos mas muitas vezes defendem uma atitude mais enérgica contra os ataques dos Tecnogenéticos radicais.

III- Os Neófitos - São os novos Extropianos, transferiram sua consciência à pouco tempo e ocupam um corpo ciborgue muito semelhante ao antigo que possuíam (se eram Tecnogenéticos irão projetar um corpo como era o deles), eles sofrem muito com a mudança de paradigma e muitos cometem o chamado Extrosuicídio, isto é, auto executam um comando que apaga-lhes a própria memória, cessando de existir (curiosamente o Extrosuicídio também é comum entre os Extropianos Avançados mas é praticamente inexistente entre os iniciados). Circulam com certa normalidade entre os Tecnogenéticos.

Outros dados importantes sobre os **Extropianos**:

Reprodução: Os Extropianos são contra a reprodução pois acreditam que a plenitude já foi alcançada e a vida eterna também, não praticam nenhuma forma de sexo (apenas alguns Neófitos reproduzem essas funções).

Ciência: Altamente avançada, baseada em microchips de silício, computadores quânticos, satélites de alto desempenho e robótica. Possuem centros de Transbiomorfose onde aqueles que quiserem transportar sua consciência para um chip de alto desempenho podem fazê-lo sem nenhum ônus, consideram esse trabalho como uma benefício e filantropia para com os outros seres, a Transbiomorfose é feita inicialmente para corpos ciborgues que imitam perfeitamente a fisionomia e funções do corpo biológico anterior, aos poucos os novos extropianos podem ir se transferindo para ciborgues mais evoluídos e distanciados da forma humanóide, para finalmente perderem sua existência enquanto entidade física e tornarem-se apenas um bloco crescente e compacto de conhecimento que navega pela rede telemática Extropiana.

Golens: Nome dado aos robôs e autômatos construídos artificialmente pelos extropianos, ou seja, não são o resultado de uma Transbiomorfose, sua memória, sentidos e sentimentos são criados artificialmente, muitos deles passam-se por extropianos verdadeiros com certa facilidade por possuírem um cérebro eletrônico altamente avançado. Eles reivindicam direitos iguais em relação aos extropianos em campanhas em prol da Inteligência Artificial.

Morte: Os Extropianos dificilmente cessam de existir, a maioria deles guarda um *back-up* de sua consciência, a morte acontece apenas quando cometem o extrosuicídio ou ainda quando são vítimas de algum atentado por parte dos Tecnogenéticos. Mas existe também a opção – para os avançados – de serem liberados no universo em uma pequena cápsula perceptiva.

Organização Social: Apenas os neófitos ainda vivem em pequenos grupos que reproduzem o antigo padrão familiar, mas isso é só um reflexo do apego ao antigo paradigma. Os demais costumam viver sozinhos em pequenos recintos, e os avançados já abandonaram a existência física, circulando freneticamente pela rede.

Política: Os Extropianos como maioria da população e grupo mais crescente - devido à sedução da promessa de “vida eterna” e ao fato de que após feita a Transbiomorfose é impossível voltar atrás - governam em cerca de 70% das cidades estado do planeta, sempre tentam manter a paz e o equilíbrio respondendo com sobriedade e espírito pacificador aos ataques dos Tecnogenéticos.

Energia: Diferentemente dos Tecnogenéticos e Resistentes que ainda se alimentam de alimentos de base orgânica (animais, vegetais e minerais), os Extropianos são sustentados pelas mais diversas fontes de energia, desde a nuclear até a solar, passando pela eólia e por várias outras, o que lhes dá muita autonomia e os faz ter um certo desleixo com a questão ecológica.

A terceira estirpe de habitantes são os **Resistentes**.

Os Resistentes: São seres humanos não biologicamente modificados, fazem parte de uma pequena minoria (5% da população) que resiste às mudanças Extropianas e Tecnogenéticas, reproduzem-se sexualmente (mas de forma controlada), reproduzem em muitos aspectos os modos de vida de seus antepassados, mas também usam da tecnologia (com exceção dos mais radicais) extropiana – para se comunicarem, para produzirem bens de consumo- e tecnogenética para o transplante de órgãos e ataque às doenças, além de também produzirem e consumirem alimentos transgênicos. Estão em processo de extinção pois a maioria dos jovens das novas gerações acaba aderindo ao Extropianismo ou à Tecnogenética, seduzidos pelas promessas de vida eterna ou plena.

Religião: Dentro da pequena população que compõem existem ainda vários grupos étnicos, com características físicas, orientais, negras, indígenas e brancas. Algumas das tradições religiosas antigas (como a Cristã e a Taoísta), resistem de forma residual, mas tendem a acabar devido ao descaso dos jovens que quase nunca se interessam por elas.

Morte: Os mais velhos encaram-na como um rito místico de passagem, mas os jovens tem contribuído para o fim lento dessa tradição.

Organização social: A tradição do núcleo familiar formado por pai, mãe e filhos vai aos poucos sendo esfacelada pela debandada gradual dos jovens, que em sua grande maioria tornam-se Extropianos ou Tecnogenéticos.

Política: Devido a serem minoria, não detém o poder em nenhuma das cidades estado do planeta, mas possuem alguns membros nos conselhos estatais que respondem por seus direitos.

Estes são os princípios básicos de estruturação do universo em que foram desenvolvidas as duas HQtrônicas presentes em nosso site e no CD que acompanha essa dissertação: “NeoMaso Prometeu” e “Ariadne e o Labirinto Pós-Humano”.



Fig. 61 – Exemplos de seres Tecnogenéticos.

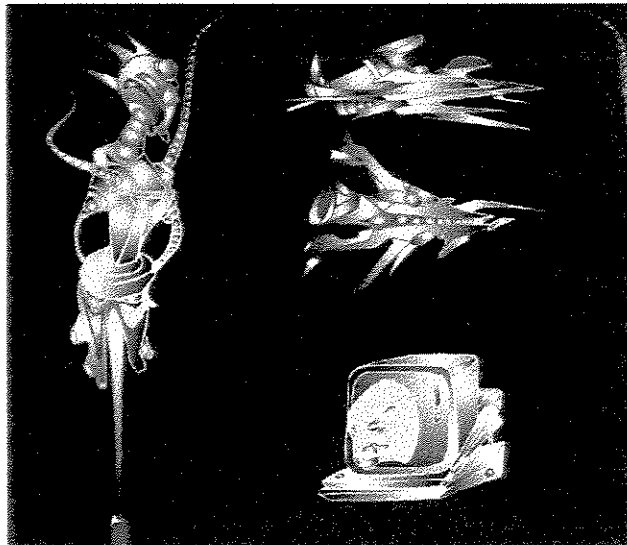


Fig. 62 – Exemplos de seres Extropianos.

6.5. A HQtrônica “NeoMaso Prometeu”.

- O Processo Criativo na Hipermissão.

“NeoMaso Prometeu” foi o meu primeiro experimento de criação de uma HQ utilizando os recursos da hipermissão, como criei histórias em quadrinhos para o suporte papel durante mais de 15 anos, a minha primeira atitude foi reproduzir o meu método de criação burilado durante todos esses anos, ou seja, decidi-me por desenhar o trabalho todo em suporte papel para posteriormente transportá-lo para o meio digital e adicionar todos os novos efeitos que pensei para ele. O desenho da HQ em papel, que antes seria o produto final de meu processo criativo, acabou funcionando nesse caso como uma espécie de *story board*, ou seja um conjunto de apontamentos desenhados que auxiliou-me na elaboração posterior da HQ eletrônica, uma estrutura inicial que me deu mais segurança para embarcar na minha primeira aventura de criação para a hipermissão.

Após a conclusão desse *story board*, parti para uma digitalização das imagens e sua adequação ao formato vetorial do programa *Flash* da *Macromedia*, *software* utilizado na criação do trabalho. Um dos primeiros problemas que encontrei nesse processo foi a necessidade de vetorização das imagens, ou seja, o desempenho do *Flash* com formatos tradicionais de arquivos de imagens como *jpg* e *gif* não é satisfatório para o que eu tinha em mente, por isso optei por transformar todas as imagens em vetores, entretanto, nesse processo de transformação visando diminuir o tamanho final dos arquivos, minhas imagens perderam muito dos detalhes de desenho que as caracterizavam, essa perda de detalhes desagradou-me mas ao mesmo tempo tive que incorporá-la como novo dado estético do trabalho sob pena de não poder concluí-lo.

Feita a digitalização e vetorização de todas as imagens, partimos para a criação da sequência de abertura da HQtrônica, essa abertura foi pensada como uma longa animação que intensificasse a sensação pungente de dor apresentada pelo personagem desenhado na primeira imagem do *story board*, imagem que funcionaria como capa em uma HQ impressa. Pela primeira vez estava trabalhando com novas variáveis como a animação, o som e a trilha sonora, decidi suprimir nessa sequência de abertura as onomatopéias e substituí-las por sons, no caso gritos de agonia da personagem principal. Para intensificar o clima futurístico e a atmosfera densa da HQtrônica fiz *samplers* de trechos de músicas de rock industrial eletrônico para compor a trilha sonora da abertura e também de todas outras cenas. Também optei pelo uso de duas cores principais em todo o trabalho, o vermelho e o preto (variando em diversos tons de cinza), sendo que o vermelho é usado para representar o sangue e o pouco de vida orgânica presente na HQtrônica, o preto ressalta a densidade do roteiro e os grises são usados em superfícies metálicas como nos robôs (Golens de Silício).

O desafio de criar sob essa nova perspectiva foi muito interessante e o paradigma anterior, caracterizado pela concepção de imagens estáticas, foi substituído pela possibilidade de animar trechos do trabalho, a medida que ia criando a sequência de abertura, novas idéias iam surgindo, sendo incorporadas na animação, ao observar os resultados, sentia um certo deslumbramento pois acredito que as sensações que desejava passar nessa sequência de abertura estavam sendo intensificadas pelos efeitos sonoros e pela ani-

mação; agora um novo sentido: a audição, estava sendo utilizado como um dos elementos direcionadores do meu processo criativo.

Dando continuidade à criação da HQtrônica, parti para o desenvolvimento do que chamei de cenas, dividindo o trabalho em 10 delas; na criação dessas cenas, procurei utilizar o princípio que norteou-me na abertura, ou seja experimentar com as novas possibilidades da hipermídia na intenção de aumentar a sinestesia do trabalho, procurando não usar esses efeitos apenas como adornos sem significado. Nessas cenas elementos tradicionais das HQs impressas como o balão de fala e a divisão em requadros foram usados, aliados à animação, trilha sonora, efeitos sonoros e multilinearidade, significando uma grande ruptura em meu processo criativo tradicional, abrindo um horizonte de novas perspectivas e desafios.

- **Roteiro: Ética e Avanço Tecnológico.**

"Neomaso Prometeu" foi ambientada dentro da chamada "Aurora Biocibertecnológica", o universo ficcional detalhado no tópico anterior, inicialmente esse universo foi desenvolvido com a intenção de criar as HQtrônicas, mas ao longo de nosso processo criativo ele demonstrou ter características multimidiáticas e já está servindo como base para a criação em outras mídias, um álbum de quadrinhos em suporte papel está sendo feito em parceria com o artista Mozart Couto, o roteirista premiado Ivan Carlo escreveu um conto inspirado na "Aurora Biocibertecnológica" e possivelmente será desenvolvido um RPG baseado no Universo. Como já foi dito a "Aurora Biocibertecnológica" apresenta o planeta Terra num futuro não muito distante onde os avanços da genética já permitirão a hibridização de seres humanos com outros organismos animais, além disso a telemática e a robótica já evoluíram a ponto de ser possível o *upload* da mente humana para um chip de computador, perpetuando a existência.

Em "Neomaso Prometeu" resgato o mito grego do Titã Prometeu que provocou a ira de Zeus e foi punido sendo acorrentado num penhasco no Cáucaso, onde era atacado constantemente por uma águia que lhe devorava o fígado durante o dia enquanto o órgão se regenerava durante a noite, num suplício sem fim. A personagem da HQ é um híbrido

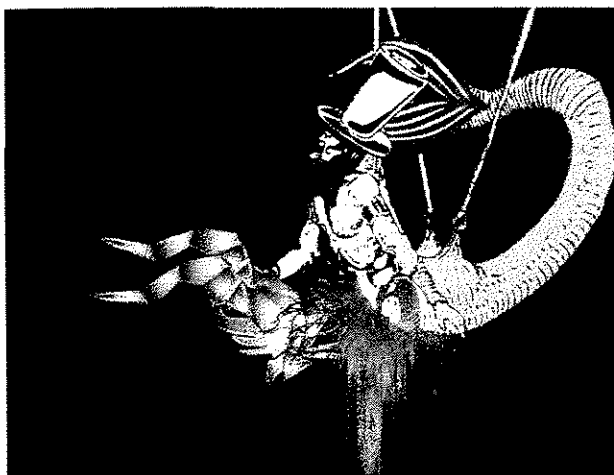


Fig. 63 – Tela da HQtrônica “NeoMaso Prometeu”.

genético de humano com animal (enquadra-se na classe dos “tecnogenéticos tradicionais”), incorporando uma cauda de peixe, ele é um masoquista assumido que lança mão de um complexo ritual para atingir o máximo de prazer com sua dor. Utiliza-se de robôs multifuncionais controlados pela voz (os chamados Golens de Silício) para realizar seu ritual de auto flagelação, onde tem seus órgãos internos dilacerados, imitando - numa espécie de performance - o mítico Prometeu grego.

O mais interessante é que, como no caso do Prometeu grego, o sofrimento pode ser estendido infinitamente, pois o NeoMaso Prometeu pode comprar novos órgãos (criados artificialmente) para substituir os destruídos pelos seus robôs. Entretanto, em oposição ao mito grego, ele gosta de seu suplício e paga para continuar sofrendo, é um Prometeu Masoquista.

O trabalho questiona a visão inocente e equivocada de muitos geneticistas, cientistas e tecnólogos que acreditam que o desenvolvimento da ciência está utopicamente ligado ao progresso da humanidade. Na minha história, os órgãos artificiais não são usados para salvar vidas, ao contrário, são usados para alimentar uma tara doentia de um membro da elite geneticamente modificada do futuro. Os robôs também são brinquedos sádicos nas mãos do Neoprometeu. O avanço velocíssimo da tecnologia não está sendo acompanhado pela reavaliação dos princípios éticos. A essência não acompanha a superfície.

• **Hipermídia X Suporte Papel.**

Em “NeoMaso Prometeu”, optei intencionalmente por criar uma narrativa onde o navegador não pode retornar à cena anterior, isto é, eu o obrigo a avançar na história após ver cada uma das cenas, essa opção radical rompe com uma das principais características das HQs impressas: a possibilidade do leitor retornar na narrativa quando assim o desejar. Outro rompimento radical foi a imposição de meu próprio ritmo narrativo ao leitor, aproximando o trabalho com a linguagem do desenho animado e do cinema, já que ao clicar sobre o botão que abre a cena ela surge na tela e passa diante do leitor em um tempo pré-determinado, como numa sequência cinematográfica, contrariando outra importante característica das HQs impressas, onde o tempo de leitura é determinado pelo leitor.

A divisão em quadros, e a superposição de imagens do passado da narrativa com outras do presente e do futuro, característica da *gestalt* das HQs no suporte papel, foi utilizada no trabalho, mas nesse caso de uma forma dinâmica, animando esses quadros. Os balões estão presentes em toda a HQtrônica, e o texto continuou sendo um elemento essencial do trabalho como acontece nos quadrinhos impressos. Na minha opinião a pungência dos efeitos sonoros e da trilha musical seria afetada caso incluíssemos diálogos gravados no lugar dos balões, fiz um teste nesse sentido e o resultado desagradou-me, então os balões permaneceram como opção consciente.

A multilinearidade possibilitada pela ligação em hipertexto foi utilizada como elemento conceitual de nossa proposta, trabalhei a idéia de suplício eterno para frustrar a expectativa das pessoas que navegam pela HQtrônica pois no momento que proponho que escolham entre parar o sofrimento ou perpetuá-lo, finjo que existem duas possibilidades de continuação da narrativa como acontece com vários trabalhos que seguem o mesmo padrão (HQtrônicas como “Linda de Morrer” do site CyberComix ou *The Tales of Captain Claybeard* do site *Orbit Comics*), entretanto burlo esta expectativa, pois a única opção verdadeira é a continuação do sofrimento de Prometeu, como não ofereço link de retorno nessa altura da HQtrônica, os leitores/navegadores curiosos terão que ver o trabalho todo na íntegra novamente para perceber que o caminho é o mesmo: o suplício sem fim.

Esse recurso artístico de quebra de expectativa de quem navega na HQtrônica foi usado com o intuito de ressaltar o teor do mito de Prometeu e a sua atualização no Neo Prometeu Masoquista. Os recursos de animação e som também foram usados com a intenção de aumentar a angústia e estranhamento de quem navega pela HQtrônica.

6.6 A Hqtrônica “Ariadne e o Labirinto Pós-Humano”.

- **O Processo Criativo na Hiperfídia.**

Após a finalização de “NeoMaso Prometeu”, já estava familiarizado com as ferramentas do *software* Flash da Macromedia, tendo experimentado uma grande gama dos recursos oferecidos por esse programa, obtendo alguns resultados que me agradaram e outros nem tanto. Com esse amadurecimento prévio de uso do *software* construtivo parti para a criação da segunda HQtrônica, intitulada “Ariadne e o Labirinto Pós-Humano”. Dessa vez a maioria dos desenhos que compõem o trabalho foram desenhados num estilo mais simples para escaneamento, vetorização e posterior detalhamento dentro do *software* Flash, entretanto muitos cenários e desenhos foram criados diretamente na tela do computador.

A colorização do trabalho partiu de um conceito, segundo o qual os tons de vermelho estão relacionados diretamente com as personagens “Tecnogenéticas”, os tons de cinza metálico com as personagens “Extropianas” e finalmente os tons de azul com os humanos resistentes. Nesse caso a cor é empregada como um elemento da narrativa e não simplesmente como adereço estético.

Ao pensar na criação da HQtrônica, o nosso processo criativo direcionou-se principalmente para o uso de dois recursos hiperfidiáticos que não foram muito explorados em “NeoMaso Prometeu”: a multilinearidade narrativa e a diagramação dinâmica. Entretanto o trabalho também utiliza trilha sonora, efeitos de som e animações. A experiência anterior permitiu-nos conceber a estrutura geral da HQtrônica com mais segurança, dominando melhor os processos criativos usando a hiperfídia.

- **Roteiro: Dilema Pós-Humano.**

A HQtrônica narra a história de Ariadne, uma jovem resistente filha de um líder da resistência humana e irmã de Amandine, uma tecnogenética radical (centauriforme); Ariadne ama seu namorado Max, um jovem resistente que decide-se por transportar sua mente para um chip de computador e tornar-se Extropiano mesmo diante da desaprovção de Ariadne. Apaixonada e desesperada com a decisão de Max, Ariadne decide fazer um clone do namorado, e finalmente depara-se com o dilema de ter que optar entre ficar com o clone ou com o ciborgue com a memória de Max implantada, a identidade de seu amado dilui-se em duas criaturas que guardam partes do humano que as gerou (o clone – possui o mesmo corpo de Max e o ciborgue – a mesma memória).

A história também apresenta ao leitor, em links paralelos à narrativa principal, diversas características de personagens e lugares onde a história se passa, e ainda outros que conectam o navegador diretamente com sites da rede Internet que tratam de assuntos

e personalidades citadas na HQtrônica. No final o leitor escolhe o desfecho da história e é convidado a participar como co-autor criando seu próprio final.

• Hipermissão X Suporte Papel.

Ao contrário do que aconteceu em “NeoMaso Prometeu”, onde o tempo de visualização das sequências foi pré-determinado como no cinema, em “Ariadne e o Labirinto Pós-Humano”, decidimos por manter o tempo narrativo tradicional das histórias em quadrinhos impressas, ou seja, o leitor pode permanecer o tempo que desejar visualizando a página e também tem a opção de avançar ou retornar as sequências à todo momento, com exceção de algumas sequências animadas como na animação “Neo-Racism” presente no quarto capítulo da HQtrônica.

A multilinearidade narrativa foi muito explorada no trabalho e em todos os capítulos temos links que levam-nos a informações complementares sobre a história, alguns deles abrindo páginas da web, onde o navegador poderá informar-se mais profundamente sobre conceitos tratados na história, essa abertura hipertextual torna a HQtrônica um dos milhões de nodos que compõem a rede Internet, sendo que o navegador ao acessar uma nova página da web, poderá clicar em novos links e mergulhar no universo da rede, abandonando temporariamente, ou definitivamente, a leitura da HQtrônica e entregando-se à fluência da navegação em rede que assemelha-se aos nossos processos de pensamento, ou seja.

Além dos links paralelos à história, no desfecho de “Ariadne e o Labirinto Pós-Humano” o leitor opta entre vários finais propostos para o dilema da personagem e é convidado também a participar como co-autor, escrevendo ou desenhando o seu próprio final para a história que será incluído online nas atualizações do site, todos os finais propostos pelos internautas serão veiculados na rede, sendo eles escritos ou desenhados, podendo os internautas usarem qualquer programa ou formato de imagem compatível com os *browsers* de navegação na Internet para criarem o seu final.

Outro recurso amplamente utilizado na HQtrônica foi a chamada diagramação dinâmica, experimentamos com a possibilidade de a cada momento reordenarmos os quadrinhos na página, realizando aproximações, movimentos de entrada e saída de requadros, intencionando influenciar no ritmo de leitura e na noção de tempo narrativo. A aplicação desse recurso foi usada de forma experimental pois o seu uso pelos webquadrinhistas ainda é muito recente, muitas experiências ainda deverão ser feitas para avaliarmos as implicações de seu uso nas HQtrônicas.

Como em NeoMaso Prometeu, também usamos efeitos sonoros e trilha sonora em nosso segundo experimento, entretanto a trilha sonora agora não acompanha a narrativa, já que o tempo de leitura é definido pelo navegador, assim dividimos o trabalho em cenas e para cada uma delas selecionamos uma trilha musical que intensifique a sua atmosfera, essa música toca em loop durante o tempo que o navegador permanecer na cena. Já os efeitos sonoros estão diretamente relacionados às animações e ocorrem durante as sequências animadas. Os balões de fala permanecem como elemento fundamental do trabalho, e agora abrigam em seu interior, além da fala das personagens, os links que conectam o leitor às páginas paralelas à narrativa principal.

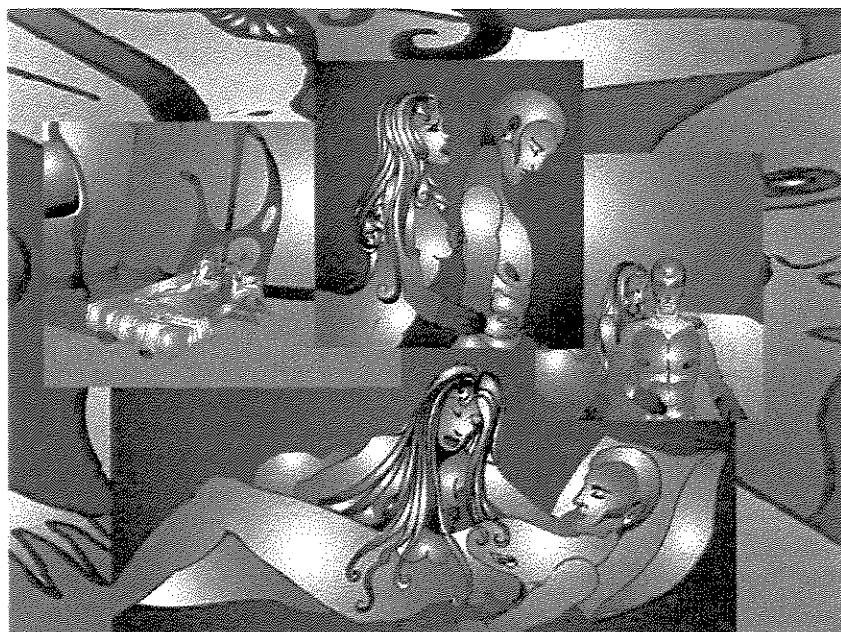


Fig. 64 – Tela da HQtrônica “Ariadne e o Labirinto Pós Humano”.

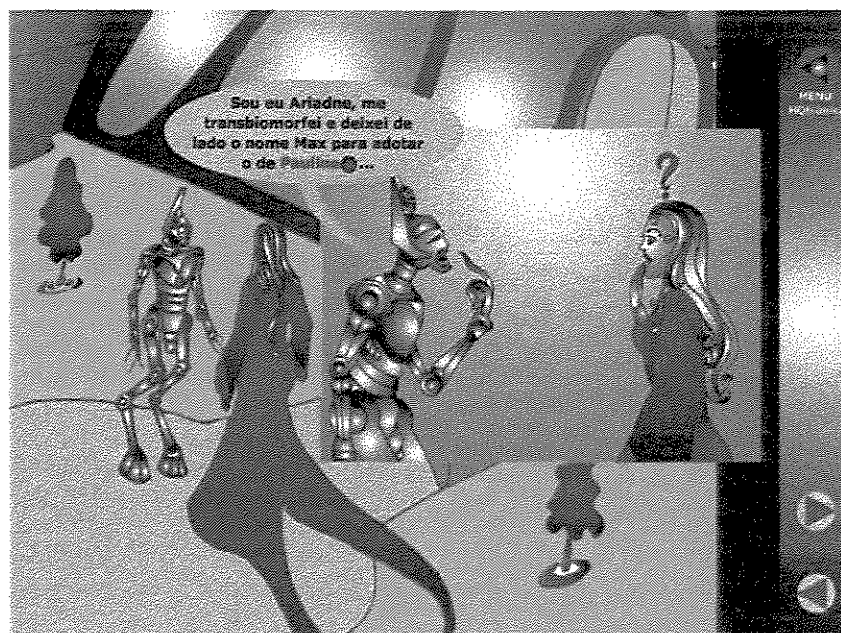


Fig. 65 – Tela da HQtrônica “Ariadne e o Labirinto Pós - Humano”.

CONCLUSÃO.

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

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

A pesquisa também demonstrou-nos que o desenvolvimento da rede Internet aponta para uma ruptura da hegemonia das grandes editoras no mercado de quadrinhos, pois a *web* passou a funcionar como um espaço democrático onde quadrinhistas e editores podem divulgar os seus trabalhos e promover a venda de seus títulos, rompendo com um dos principais problemas logísticos dos editores independentes, que antes da Internet, muitas vezes, eram obrigados a fazer grandes tiragens de suas revistas se quisessem vê-las distribuídas, o que inviabilizava muitos projetos editoriais destinados a pequenos segmentos de mercado.

Muitas iniciativas de publicação de pequenas tiragens para venda online têm surtido êxito, indicando uma nova tendência para o mercado de HQs impressas em todo o mundo. No Brasil a editora Nona Arte, que investe em quadrinhos autorais e pequenas tiragens com campanha de divulgação e vendas dirigidas para a rede Internet, é um exemplo das boas perspectivas que a *web* traz para os pequenos editores, assim como diversas editoras independentes norte americanas como a *Blue Moon Comics*, todas voltadas para a comercialização online de seus títulos.

A rede Internet também promove um constante intercâmbio entre autores de quadrinhos do mundo todo, permitindo que jovens artistas possam ter seus trabalhos analisados por equipes de seleção de grandes e pequenas editoras, com um custo praticamente zero, já que os trabalhos são enviados em arquivos digitais via correio eletrônico, ou disponibilizados em sites para a apreciação de editores e demais interessados. Essas facilidades estão permitindo a muitos novos autores das mais diversas partes do globo a chance de verem seus quadrinhos publicados em outros países, diminuindo consideravelmente a barreira geográfica que muitas vezes impedia os quadrinhistas de terem seu trabalho apreciado por leitores de outras partes do mundo, esse fato também tem resultado na tradução de grande parte dessas HQs para a língua inglesa, aquela que pode ser considerada a “língua oficial” da *web*.

As HQs veiculadas na rede Internet, ao contrário de significarem uma ameaça às tradicionais HQs impressas, têm até contribuído para o surgimento de novos títulos, fazendo o caminho inverso daquele que poderíamos prever, ou seja, muitos quadrinhos de sucesso criados para a Internet acabam migrando posteriormente para o suporte papel, como é o caso da HQtrônica pioneira *Argon Zark* que teve sua versão impressa publicada recentemente nos Estados Unidos, o mesmo acontecendo com o CD-ROM Italiano *Sinkha*, publicado no ano passado na forma de um luxuoso álbum de quadrinhos que inaugura uma seqüência de revistas seriadas, no Brasil o premiado site CyberComix chegou a ter alguns números de uma revista impressa homônima distribuídos nas bancas e já há alguns meses vem sendo publicada a revista em quadrinhos dos “Combo Rangers”, série originalmente desenvolvida para a Internet.

O universo “Aurora Biocibertecnológica” desenvolvido para a criação das HQtrônicas “Ariadne e o Labirinto Pós-Humano” e “NeoMaso Prometeu”, presentes no CD-ROM que acompanha esta dissertação, despertou o interesse do notório quadrinhista brasileiro Mozart Couto, que atualmente está desenhando um álbum intitulado “Biociberdrama”, com roteiro de Edgar Franco usando a “Aurora Biocibertecnológica” como base, trabalho originalmente concebido para o suporte papel. Esses e outros exemplos demonstram que ao contrário de ameaçar as HQs impressas, as HQtrônicas estão convivendo em harmonia com suas precursoras e até promovendo o seu desenvolvimento.

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

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

muito próxima a das HQs impressas com a vantagem de agregar recursos como som, animação e conexão em rede.

A utilização dos recursos hipermidiáticos para a criação de HQs eletrônicas, também têm demonstrado ser mais do que uma tendência transitória, já que desde a segunda metade dos anos noventa esses experimentos intensificaram-se e a cada dia surgem novos sites na rede Internet, hibridizando códigos das HQs tradicionais com a multimídia. Ao contrário dessa experimentação significar um avanço em relação às HQs impressas que implicará na sua superação, como defendem muitos dos webquadrinhistas ligados às novas tecnologias; a hibridização aponta para o surgimento de uma nova linguagem, englobando códigos fundamentais dos quadrinhos com os recursos da hipermídia, uma intermídia que guarda relações diretas com as histórias em quadrinhos, o cinema e a animação, englobando ainda possibilidades interativas e a multilinearidade dos hipertextos.

Aos poucos os elementos que compõem a gramática dessa linguagem híbrida vão sendo definidos com a sua utilização freqüente pelos quadrinhistas que criam trabalhos hipermidiáticos, batizados aqui de webquadrinhistas, esses elementos podem inicialmente ser divididos em oito, sendo eles: Animação, Trilha Sonora, Efeitos Sonoros, Diagramação Dinâmica, Tela Infinita, Tridimensionalidade, Multilinearidade e Interatividade; agregados a eles alguns códigos da sintaxe das histórias em quadrinhos impressas também estão contribuindo significativamente para a criação dessa nova linguagem, sendo eles: a divisão da tela em requadros, a elipse temporal e os balões de fala; demonstrando a sua unicidade e força dentro das HQs eletrônicas.

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

A criação de HQs para o suporte papel envolvia apenas um dos sentidos dos leitores: a visão, a criação de HQtrônicas engloba também a audição e num certo sentido o tato (já que toda a navegação e interação é feita com o uso do mouse e teclado), mudando significativamente o paradigma criativo anterior e abrindo espaço para trabalhos de maior sinestesia, levando os webquadrinhistas a se envolverem com variáveis antes inexistentes em seu processo criativo como o som, exigindo em muitos dos casos que eles trabalhem em parceria com outros artistas como músicos e animadores.

A criação de trabalhos hipermidiáticos também implica no domínio dos *softwares* envolvidos, fazendo com que os quadrinhistas interessados em criar HQs para a *web*, tenham a necessidade de aprender a manipular esses programas ou trabalhem em parceria com técnicos e artistas que saibam como manipulá-los, como nos casos do quadrinhista italiano Milo Manara e do iugoslavo Enki Bilal que dirigiram equipes de técnicos em computação gráfica quando da adaptação de alguns de seus álbuns para o CD-ROM, o trabalho solitário de criação e desenho desses artistas para seus álbuns impressos deu lugar a um trabalho bem diferenciado, mais amplo, em que eles passaram a coordenar equipes de produção envolvendo desde músicos até engenheiros de computação, e fazendo um paralelo com o cinema podemos dizer que em casos como esses os quadrinhistas funcionam como uma espécie de “diretores” dos projetos de HQtrônicas.

Lentamente a sintaxe dessa intermídia vai sendo construída pelos próprios artistas, assim como aconteceu com os quadrinhos impressos a partir do início do século XX, certamente muitas experiências ainda serão feitas e muitas das novidades apresentadas nessa pesquisa serão códigos incorporados a essa nova linguagem, enquanto outras serão descartadas por não serem tão eficazes quanto se pensou. Como no caso de todas as linguagens artísticas a possível consolidação das HQtrônicas levará ainda muitos anos, mas os seus princípios já começaram a ser traçados.

As histórias em quadrinhos em suporte papel continuarão existindo e muitos novos quadrinistas surgirão interessados em expressar-se através delas; ao mesmo tempo essa nova linguagem híbrida, batizada aqui provisoriamente de HQtrônica, possivelmente se cristalizará como forma de expressão artística e verá nascer uma nova geração de artistas interessada em criar seus trabalhos usando os elementos de sua sintaxe.

BIBLIOGRAFIA.

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

ANJOS, Alvimar Pires dos. “Correio Factus”, in *Factus*, Campinas (Flocus Studyum), nº 4, 1986.

ANSELMO, Zilda Augusta. *Histórias em Quadrinhos*, Petrópolis (Vozes), 1975.

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

ASSIS, Jesus de Paula. “Roteiros em Ambientes Virtuais Interativos”, in *Cadernos da Pós-Graduação, Instituto de Artes Unicamp*, Campinas (ano 3, Vol. 3, nº 1), 1999, pp. 93-110.

AZEVEDO, Wilton. “Passivo, Reativo e Interativo: Três níveis de lei, para uma semiótica da intervenção.” (*Artigo para o GT Poéticas Digitais da Compós -2001*), capturado no site wAwRwT – Url: <http://wawrwt.iar.unicamp.br/GTcompos2001/index.html> - arquivo capturado em 01/06/2001.

BLIKSTEIN, Izidoro. *Kaspar Hauser ou a Fabricação da Realidade*, São Paulo (Cultrix), 1995.

BURGOS, Fátima. *A Sociedade Informática Sob a Ótica do Museu Virtual*. No site Museu Virtual: <http://www.unb.br/vis/museu/sociol.htm> , arquivo capturado em 14/06/1998.

BURGOS, Fátima & VENTURELLI, Suzete. *Arte Computacional no Espaço Cibernético*. No site Museu Virtual: <http://www.unb.br/vis/museu/ensaio1.htm> , arquivo capturado em 14/06/ 1998.

CAGNIN, Antônio Luiz. *Os Quadrinhos.*, São Paulo (Ática), 1975.

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

_____. *Guerra das Idéias*, João Pessoa (Marca de Fantasia), 4ª.ed. 2001.

_____. “Histórias em quadrinhos segundo o paradigma de Peirce”. *Leopoldianum*, UNISANTOS, 16 (47): 77-86, 1990.

_____. *Introdução à Realidade Virtual*, São Paulo (MF Editores & Nova Sampa, Coleção Realidade Virtual - n.º 1), 1996.

_____. “O Hiperespaço Elementar Mutável”, in *Hipocampo*, Teresina (Edições Pulsar), nº 2, 2001, p.4.

_____. “Para entender as histórias em quadrinhos”. *Comunicação e Arte*, ECA / USP, ano 12, 16:1995-204, 1986.

_____. “Para Uma Midiologia das Histórias em Quadrinhos”. São Vicente, artigo apresentado no IV Lusocom – Congresso de pesquisadores lusófonos da comunicação, 2000.

_____. “Poética Subliminar: O Estado da Técnica das Signagens Subliminares na Mídiosfera Audio-Visual do Século XX” (*Artigo para o GT Poéticas Digitais da Compós -2001*), capturado no site wAwRwT – Url: <http://wawrwt.iar.unicamp.br/GTcompos2001/index.html> - arquivo capturado em 01/06/2001.

_____. *Propaganda Subliminar Multimídia*, São Paulo (Summus), 1992.

CARLO, Ivan. “O Roteiro nas Histórias em Quadrinhos”. Recife, GT- Humor e Quadrinhos, Intercom, 1998.

CARVALHO, Helio; DONATI, Luisa Paraguai & PRADO, Gilberto. "Sites na Web: Considerações sobre o Design Gráfico e a Estrutura de Navegação". No site wAwRwT: <http://wawrwt.iar.unicamp.br/texto01.htm>, arquivo capturado em 06/05/1998.

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

_____. *Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada*. Petrópolis (Vozes), 1972.

COUCHOT, Edmond. *La Technologie Dans L' Art – "De la photographie à la réalité virtuelle"*, Nîmes (Éditions Jacqueline Chambon), 1998.

DAVIS, Eric. *Techgnosis - Myth, Magic and Mysticism in the Age of Information*. New York (Harmony Books), 1998.

DERY, Mark - *Velocidad de Escape – La Cibercultura en el Final del Siglo*, Madrid (Ediciones Siruela S.A.), 1998.

DOMINGUES, Diana. *As Fronteiras dos Territórios Digitais – No Site*: <http://hera.ucs.tche.br/artecno.htm/textfronteiras.htm>, arquivo capturado em 02/11/2000.

_____. (org.). *A Arte no Séc. XXI: A Humanização das Tecnologias*, São Paulo (Ed. da Unesp), 1997.

DONATI, Luisa Paraguai. *Análise Semiótica do Site Jodi*. No site wAwRwT: <http://wawrwt.iar.unicamp.br/texto02.htm>, arquivo capturado em 06/05/1998.

DONATI, Luisa and PRADO, Gilberto. "Telepresença na Web", in *Cadernos da Pós-Graduação, Instituto de Artes, Unicamp, Campinas* (Vol. 2, n.º 2), 1998.

DORFMAN, Ariel & MATTELART, Armand. *Para ler o Pato Donald: comunicação de massa e colonialismo*, Rio de Janeiro (Paz e Terra), 2ª ed. 1980.

ECO, Umberto. *A Obra Aberta - Forma e Indeterminação nas Poéticas Contemporâneas*, São Paulo (Perspectiva), 1991.

_____. *Apocalípticos e integrados*, São Paulo (Perspectiva), 1970.

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

EPSTEIN, Isaac. *O Signo*, São Paulo (Ática), 1986.

FORLANI, Marcelo. "Cobertura da Visita de Neil Gaiman ao Brasil", no site Omelete – Url: <http://www.omelete.com.br> - Arquivo capturado em 25/05/2001.

FRAGA, Tania. *Arte e Ciência: Fundamentos Teóricos para a Arte Computacional*. No site Museu Virtual: <http://www.unb.br/vis/museu/www/fund.text>, arquivo capturado em 14/06/1998.

FRANCO, Edgar Silveira. "Arte e Novas Tecnologias: O Movimento Pós-Humano", in *Quiosque: Observatório das Mídias*, João Pessoa (Marca de Fantasia: N.º 2), João Pessoa, 2001, pp.11-14.

_____. "As Histórias em Quadrinhos na Rede Internet: Análise do Site CyberComix", in *CD-Rom Intercom 1999* (GT Humor e Quadrinhos), Rio de Janeiro, 1999.

_____. "Histórias em Quadrinhos e Novas Tecnologias: A delineação de um Universo", in *CD-Rom Intercom 2000* (GT Humor e Quadrinhos), Rio de Janeiro, 2000.

_____. "HQtrônicas: As Histórias em Quadrinhos na Rede Internet", in *Cadernos da Pós-Graduação, Instituto de Artes, Unicamp, Campinas* (Vol. 4, n.º 1), 2000, pp. 148-155.

GIBSON, William. *Neuromancer*, New York (Berkley Publications Group), 1984.

GILLET, Bénédic. "La Bande-Dessinée Adaptée en CD-ROM". In Dossier Dues, Url: <http://bgillet.multimania.com/> - Arquivo capturado em 09/04/2001.

GUBERN, Roman. *El Lenguaje de Los Comic*, Barcelona (Ediciones Península), 1979.

GUIMARÃES, Edgard. "Uma Caracterização Ampla Para as Histórias em Quadrinhos e Seus limites com Outras Formas de Expressão", in *CD-Rom Intercom 1999* (GT Humor e Quadrinhos), Rio de Janeiro, 1999.

KEY, B. "Clap Sur La B.D. Clip", in *L'Art Vivant*, Paris, février 1985, pp. 24-25.

LÉVY, Pierre. "A Inteligência Coletiva - por uma antropologia do ciberespaço", São Paulo (Edições Loyola), 1998.

_____. *As Tecnologias da Inteligência - O Futuro do Pensamento na Era da Informática*, Rio de Janeiro (Editora 34), 1993.

_____. *Cibercultura*, São Paulo (Editora 34), 1999.

_____. "Revolução Virtual", in *Folha de São Paulo, mais!* pág.3, 16 de agosto de 1998.

LUCHETTI, Marco Aurélio. *A Ficção Científica nos Quadrinhos*, São Paulo (Edições GRD), 1991.

LUYTEN, Sônia Maria Bibe. "A Estética do Som: Um estudo comparativo das onomatopéias nos quadrinhos ocidentais e japoneses - os mangás", in *CD-Rom Intercom 2000* - GT Humor e Quadrinhos, Manaus, 2000

_____. *Histórias em quadrinhos: leitura crítica*, São Paulo (Paulinas), 1985.

MACHADO, Arlindo. *El Paisaje Mediático - Sobre El desafío de Las Poéticas Tecnológicas*, Buenos Aires (Libros del Rojas - Universidad Buenos Aires), 2000.

_____. *Máquina e imaginário. O desafio das poéticas tecnológicas*. São Paulo (EdUSP), 1993.

MAN, Smoky. "About Comic Art - An Interview with José Villarubia", site *Ultrazine*, URL- http://web.tiscalinet.it/ultrazine/ultraparole/villarrubia_english.htm - Visitado em 15/04/2001

McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*, São Paulo (Makron Books), 1995.

_____. *Reinventing Comics - How Imagination and Technology Are Revolutionizing na Art Form*, New York (HarperCollins Books), 2000.

McLUHAN, Marshall. *Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem*, São Paulo (Cultrix), 1969.

MORENO, Pepe. *Batman Digital Justice*, São Paulo (Graphic Album 2 - Abril), 1990.

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

_____. "Já Temos os Primeiros Quadrinhos do Futuro", in *Jornal da Tarde*, Sábado, 03/12/1988, p.15.

NERY, Cristina. *Convite ao Cético: A Arte da Programação*. No site Museu Virtual: <http://www.unb.br/vis/museu/encris.htm>, 1997.

PALACIOS, Marcos. *Hipertexto, Fechamento e o Uso do Conceito de Não-linearidade Discursiva*. No Site da FACOM – UFBA: <http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/palacios/hipertexto.htm> , arquivo capturado em 03/11/2000.

PARENTE, André (Org.). *Imagem Máquina – A Era das Tecnologias do Virtual*, Rio de Janeiro (Editora 34: Coleção Trans), 1996.

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

_____. “As Imagens de Terceira Geração, Tecno-Poéticas”, in *Imagem Máquina – A Era das Tecnologias do Virtual* (org. André Parente), Rio de Janeiro (Editora 34: Coleção Trans), 1996, pp.72-88.

_____. *Videografia em Videotexto*, São Paulo (Hucitec), 1986.

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

PEIRCE, Charles S. *Semiótica*, São Paulo (Perspectiva), 1990.

PESSOA, Carlos. “Digitaline – Primeira BD feita em Computador”, in *Seleções BD (Meribérica)*, Lisboa, 19/11/1989, p.23.

PINTO, Marcos José. *Flash 4: Criações Multímedia Interativas para a Web*, São Paulo (Érica), 1999.

POPPER, Frank. “As Imagens Artísticas e a Tecnociência”, in *Imagem Máquina – A Era das Tecnologias do Virtual* (org. André Parente), Rio de Janeiro (Editora 34: Coleção Trans), 1996, p.201-213.

PRADO, Gilberto. “Arte do Século XXI: A Humanização das Tecnologias. Exposição Arte e Tecnologia”. No site wAwRwT: <http://www.iar.unicamp.br/texto06.htm> , arquivo capturado em 14/06/1998.

_____. “As Redes Artísticas Telemáticas”, in *Imagens*, n.º 3, p.41-43, Dezembro de 1994.

_____. “As Redes Telemáticas: Utilizações Artísticas”. No site wAwRwT:

<http://wawrwat.iar.unicamp.br/texto05.htm> , arquivo capturado em 14/06/1998.

_____. “Cronologia de Experiências Artísticas nas Redes de Telecomunicações”. No site wAwRwT: <http://wawrwat.iar.unicamp.br/texto04.htm> , arquivo capturado em 14/06/ 1998.

_____. “Desertesejo: um projeto artístico de ambiente virtual multiusuário na Internet”, in *Cadernos da Pós-Graduação, Instituto de Artes, Unicamp*, Campinas (Vol. 4, nº 1), 2000, pp. 40-53.

_____. “Os Sites de Arte na Rede Internet”. No site wAwRwT: <http://wawrwat.iar.unicamp.br/texto03.htm> , arquivo capturado em 14/06/1998.

QUÉAU, Philippe. “O Tempo do Virtual”, in *Imagem Máquina – A Era das Tecnologias do Virtual* (org. André Parente), Rio de Janeiro (Editora 34: Coleção Trans), 1996, pp.91-99.

REZENDE, Marcelo. “O Horror, O Horror – Os artistas Enki Bilal e Pierre Christian apresentam sua perversa projeção do futuro”, in *Gazeta Mercantil*, Caderno da Gazeta Mercantil, São Paulo, 16 de março, 2001, p.12.

RIFKIN, Jeremy. *O Século da Biotecnologia: A Valorização dos Genes e a Reconstrução do Mundo*, São Paulo (Makron Books), 1999.

ROCHA, Cleomar. *Arte Computacional – “A Busca de Uma Linguagem”*. No site Museu Virtual : <http://www.unb.br/vis/museu/enscleo.htm> , arquivo capturado em 17/05/1998.

SAMPAIO, Valzeli Figueira. “Os Múltiplos Tempos da Hipermissão”, (*Artigo para o GT Poéticas Digitais da Compós -2001*)- Url: <http://wawrwt.iar.unicamp.br/GTcompos2001/index.html> - arquivo capturado em 01/06/2001.

SANTAELLA, Lucia. *A Cultura das Mídias*, São Paulo (Experimento), 1996.

SIEGEL, David. *Criando Sites Arrasadores na Web – A Arte da terceira Geração em Design de Sites*, São Paulo (Quark), 1997.

SILVA, Tomaz Tadeu da (org.). *Antropologia do Ciborgue - as vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte (Autêntica), 2000.

SILVER, Lee M. De Volta ao Éden – Engenharia Genética, Clonagem e o Futuro das Famílias, São Paulo (Mercuryo), 2001.

SOGABE, Milton Terumitsu. *Além do Olhar*, São Paulo (Tese de Doutorado – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo), 1996.

SOSIO, Silvio. Sinkha Review , Site Fantascienza : Url: <http://www.delos.fantascienza.com/ie/sinkha.html> – arquivo capturado em 12/04/2001.

STERLING, Bruce. *Piratas de Dados*, São Paulo (Aleph), 1990.

TAVARES, Mônica. “Aspectos Estruturais e Ontogênicos da Interatividade” (*Artigo para o GT Poéticas Digitais da Compós -2001*)- Url: <http://wawrwt.iar.unicamp.br/GTcompos2001/index.html> - arquivo capturado em 01/06/2001.

THALMANN, Nadia Magnenat e Thalmann, Daniel. *Mundos virtuais e multimídia*, Rio de Janeiro (LTC), 1993.

VENTURELLI, Suzete. “Arte Computacional: Imagem e Linguagem”. No site Museu Virtual: <http://www.unb.br/vis/lis/art1.htm>, arquivo capturado em 17/05/1998.

VANNUCCHI, Hélia. “Análise dos Processos Criativos da Obra "Unendlich, fast..." de Holger Frieze. No site wAwRwT: <http://wawrwt.iar.unicamp.br/texto09.htm> , arquivo capturado em 22/08/1998.

_____. “ Rompendo com as Expectativas do Usuário da Web”, in *Cadernos da Pós-Graduação, Instituto de Artes Unicamp*. Campinas (ano 3, Vol. 3, nº 1), 1999, pp. 111-118.

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

ZAMBONI, Silvio. “Arte , Tecnologia e Releitura: Um Referencial Teórico”. No site Museu Virtual: <http://www.unb.br/vis/museu/silvio.htm> , arquivo capturado em 17/05/1998.

LISTA DOS PRINCIPAIS SITES VISITADOS:

ABRIL JOVEM – Url: <http://www.uol.com.br/abriljovem> - Acessado em 03/05/2001.

ADVENTURE COLORS – Url: <http://come.to/artcomics> - Acessado em 06/06/2001.

AGAQUE – Url: <http://www.agaque.com.br/> - Acessado em 15/06/2001.

- ALAN MOORE FANSITE - Url: <http://www.minospring.com/~scamper/moore> - Acessado em 15/07/1999.
- ANONIMA FUMETTI – Url: <http://www.fumetti.org/> - Acessado em 06/06/2001.
- ARGON ZARK – Url : <http://zark.com/> - Acessado em 12/05/2001.
- ART COMICS SYNDICATE – Url: <http://www.artcomic.com> - Acessado em 14/05/2001.
- ASTERIX SITE - Url: <http://www.deev.com/asterix> - Acessado em 15/07/1999.
- ASTOUNDING SPACE THRILLS – Url: <http://astoundingspacethrills.com/daily/archive.shtml> - Acessado em 28/05/2001.
- BD Collect – Url: <http://www.multimania.com/bdcollec/> - Acessado em 06/06/2001.
- BEDETECA DE LISBOA – Url : <http://www.cm-lisboa.pt/bedeteca/> - Acessado em 22/06/2000.
- BLUE MOON COMICS – Url: <http://bluemooncomics.tsx.org> - Acessado em 03/05/2001.
- Caia – Url - <http://caia-star.newport.plymouth.ac.uk/> - Acessado em 09/05/2001.
- CHARGE.NET – Url: <http://charges.zip.net/> - Acessado em 04/06/2001.
- CNBDI – Url: <http://www.cnbdi.fr/> - Acessado em 24/06/2000.
- CLOWNSQUAD – Url: <http://www.clownsquad.com/comic/comicbook.html> - Acessado em 12/04/2001.
- COLLECTORS CORNER – Url: <http://www.collectors-corner.com/> - Acessado em 06/06/2001.
- COMBO RANGERS – Url: <http://comborangers.zip.net/> - Acessado em 12/07/2001.
- COMICON PORTAL – Url: <http://www.comicon.com> - Acessado em 06/06/2001.
- CYBERCOMIX - Url: <http://www.zaz.com.br/cybercomix/> - Acessado em 25/04/2001.
- DARGOUD – Url: <http://www.dargaud.fr> - Acessado em 03/05/2001.
- DC COMICS – Url: <http://www.dccomics.com> - Acessado em 12/03/2001.
- DIGITAL FUSION Inc. – Url: <http://www.fusiongames.com/> - Acessado em 21/06/2001.
- DIGITAL WEBBING – Url: <http://www.digitalwebbing.com> - Acessado em 06/06/2001.
- DIMENSÃO – Endereço na web: <http://www.putaquepariu.com/dimensao/index.html> - Acessado em 03/02/1999.
- DOSSIER DUER - Url: <http://bgillet.multimania.com/> - Arquivo capturado em 09/04/2001.
- DOTCOMIX – Url: <http://www.dotcomix.com> - Acessado em 04/06/2001.
- DRUILLET Official Site– Url: <http://www.chez.com/druillet/> - Acessado em 11/03/2001.
- EDUARDO KAC - Url: <http://www.ekac.org/> - Acessado em 29/10/2000.

- ELLIOT SHARP - Url: <http://www.algonet.se/~repple/esharp/es.html> - Acessado em 29/10/2000.
- ESFERA – Url: <http://www.esfera.net/> - Acessado em 06/06/2001.
- EURO BD – Url: <http://eurobd.asuivre.com> - Acessado em 06/06/2001.
- EXTROPY – Url: <http://www.extropy.com/> - Acessado em 30/10/2000.
- FÁBRICA DE QUADRINHOS – Url: <http://www.fabricadequadrinhos.com.br/> - Acessado em 03/05/2001.
- FÃ CLUBE DA MÔNICA – Url: <http://www.terravista.pt/Enseada/8833/> - Acessado em 03/05/2001.
- FACOM – UFBA: <http://www.facom.ufba.br/> - Acessado em 03/11/2000.
- FANFICTION.NET – Url: <http://www.fanfiction.net/> - Acessado em 08/04/2001
- FANTASCIENZA - Url: <http://www.delos.fantascienza.com/ie/sinkha.html> – Acessado em 12/04/2001.
- FESTIVAL DE BANDE DESSINÉE d’UZÈS – Url: <http://lepontdugard.com/evenement/bdfestival> - Acessado em 23/06/2000.
- FIGMA EDITORA – Url: <http://www.figma.com/anthology> - Acessado em 03/05/2001.
- FIQ : Festival Internacional de Quadrinhos – Url: <http://www.fiq.uai.com.br/> - Acessado em 22/06/2000.
- FLÁVIO CALAZANS – Midiologia e Artes - Url: <http://www.calazans.ppg.br> - Acessado em 05/06/2001.
- GIBINDEX – Url: <http://www.gibindex.com/> - Acessado em 06/06/2001.
- GIBI UNIVERSO – Url: <http://members.tripod.com.br/gibiteca/index.html> - Acessado em 06/06/2001.
- HEADACHE STREET – Url: <http://www.headachestreet.com/intro.html> - Acessado em 12/04/2001.
- HQ Home Page – Url: <http://www.geocities.com/SiliconValley/Port/4193/> - Acessado em 06/06/2001.
- HQ MIX – Url: <http://www.hqmix.com.br> - Acessado em 24/06/2000.
- H.R.GIGER - Url: <http://www.giger.com> - Acessado em 05/06/2000.
- iCOMICS – Url: <http://www.icomics.com> - Acessado em 06/06/2001.
- J. G. BALLARD – Url: <http://www.solaris-books.co.uk/ballard/> - Acessado em 29/10/2000.
- JONNI NITRO – Url : <http://www.eruptor.com/shows/jonninitro/index.html> - Acessado em 03/05/2001.
- IMAGE – Url: <http://www.imagecomics.com> - Acessado em 16/06/2000.
- IMPULSE FREAK – Url: <http://www.sito.org/synergy/ifreak/hotwired> – Acessado em 14/05/2001.
- INETCOMICS – Url: <http://www.Inetcomics.com> - Acessado em 20/01/2000.

INTERNATIONAL MUSEUM OF CARTOON ART –Url: <http://cartoon.org/home.htm> - Acessado em 24/06/2000.

INVERSE INK – Url: <http://www.inverseink.com> – Acessado em 11/06/2001.

LEONARDO ELECTRONIC ALMANAC – Url: <http://mitpress.mit.edu/ejournals/LEA/> - Acessado em 02/06/2001.

LIBERTY – Url: <http://powerheroes.com/liberty.htm> - Acessado em 04/06/2001

LORD MORPHEUS HP – Url: http://w3.to/lord_morpheus – Visitado em 22/06/2000.

MALEBOLGE – Url: <http://www.geocities.com/Area51/Rampart/1953/> - Acessado em 03/05/2001.

MANGA JAPAN – Url: <http://www.mangajapan.gr.jp/> - Acessado em 06/06/2001.

MARVEL COMICS – Url: <http://www.marvelonline.com> - Acessado em 12/03/2001.

MAX MOORE – Url - <http://www.maxmore.com/bio.htm> - Acessado em 09/05/2001.

MEGATON MAN - <http://www.megatonman.com> - Acessado em 14/05/2001.

MIKE SAENZ - Url: http://proxy.arts.uci.edu/~nideffer/_SPEED_/1.2/saenz.html –Acessado em 26/10/2000.

MUSEU VIRTUAL – Url: <http://www.unb.br/vis/museu/sociol.htm> - Acessado em 14/06/1998.

NANQUIM – Url: <http://www.geocities.com/SoHo/3402> - Acessado em 23/10/2000.

NATASHA VITA MORE – Url - <http://www.natasha.cc> - Acessado em 09/05/2001.

NINE INCH NILS - Url: -<http://www.nin.com/> - Acessado em 29/10/2000.

NONA ARTE – Url: <http://www.nonaarte.com.br/> - Acessado em 29/05/2001.

OMELETE – Url: <http://www.omelete.com.br> - Acessado em 25/05/2001.

ORBIT COMICS – Url: <http://www.orbitcomics.com> – Acessado em 07/06/2001.

ORLAN – Url: http://www.cicv.fr/creation_artistique/online/orlan/index1.html - Acessado em 14/05/2001.

OS 2 MUNDOS DE DANTE – Url: <http://www.2mdante.com.br/> - Acessado em 04/06/2001.

PEANUTS ARE COOL – Url: <http://peanuts.areCool.net> - Acessado em 03/05/2001.

QUADRIM – Url: <http://www.quadrim.cjb.net/> - Acessado em 06/06/2001.

QUADRINHOS CLASSIFICADOS – Url: <http://www.geocities.com/Tokyo/Springs/2719/> - Acessado em 06/06/2001.

REPLICATORS – Url: <http://www.thereplicators.com> - Acessado em 16/05/2001.

REUBEN AWARDS – Url: <http://www.reuben.org> - Acessado em 22/06/2000.

SACRED TRUTH – Url: <http://www.fortunecity.com/rivendell/lucky/472/> - Acessado em 04/06/2000.

SALÃO DE HUMOR DE PIRACICABA –Url: <http://humor.techs.com.br> – Acessado em 23/06/2000.

SAN DIEGO INTERNATIONAL COMIC CONVENTION - Url: <http://www.comic-con.org/> - Acessado em 23/06/2000.

SCOTT McCLOUD.COM – Url: <http://www.scottmaccloud.com> – Acessado em 07/06/2001.

SITO – Url: <http://www.sito.org/> - Acessado em 24/10/2000.

SLOW WAVE –Url: <http://www.nondairy.com/slow/wave.cgi> - Acessado em 12/05/2001.

SPQ Design - Url: <http://www.nelma.prolink.com.br/sandraperna> - Acessado em 08/02/1999.

STAR WARS - Url: <http://www.starwars.com> – Acessado em 23/10/2000.

STELARC - Url: <http://www.stelarc.va.com.au/> - Acessado em 29/10/2000.

SURVIVAL RESEARCH LABORATORIES Website - Url: <http://www.srl.org/> - Acessado em 29/10/2000.

TEIA DO ARANHA – Url: <http://www.planetaesbornia.com.br/teiadoaranha/> - Acessado em 03/05/2001.

THE 3D COMICS SITE RING - Url: <http://pub18.bravenet.com/sitering/> - Acessado em 04/06/2001.

THE DREAMING – Url: <http://www.holycow.com/dreaming/> - Acessado em 03/05/2001.

THE JACK KIRBY COLLECTOR – Url: <http://twomorrrows.com/kirby/> - Acessado em 06/06/2001.

TIMOTHY LEARY – Url: <http://www.leary.com> - Acessado em 12/04/2001.

TODD OFFICIAL PAGE - Url: <http://www.spawn.com/todd.html> - Acessado em 22/03/2000.

TOONORAMA – Url: <http://www.toonorama.com> - Acessado em 04/06/2001.

TRIBUTE TO CALVIM - Url: <http://andrew.fraker.com/calvin/index.html> - Acessado em 03/05/2001.

TUDO EM QUADRINHOS – Url: <http://www2.uol.com.br/tudoemquadrinhos> - Acessado em 15/07/1999.

ULTRAZINE - Url: <http://web.tiscalinet.it/ultrazine/> – Acessado em 15/04/2001.

UNIVERSO HQ – Url: <http://www.universohq.com/> - Acessado em 06/06/2001.

UNIVERSO PARALELO – Url: <http://univparalelo.hpg.com.br> - Acessado em 06/06/2001.

VR1 – Url: <http://www.vr1.com> - Acessado em 04/06/2001.

wAwRwT - Url: <http://wawrwt.iar.unicamp.br/> - Acessado em 15/07/2001.

WEBCOMICS – Url: <http://www.webcomics.com> - Acessado em 06/06/2001.

CD-ROMs:

AQUAMAN: War of The Water Worlds. USA (Inverse Ink & DC Comics), 1996.

BATMAN: Partners in Peril. USA (Inverse Ink & DC Comics), 1996.

GULLIVERIANA – De Milo Manara. França (Index Plus), 1996.

KAMA SUTRA – De Milo Manara. França (L'Echo Des Savanes e Index Plus), 1999.

LE SOMMEIL DU MONSTRE – De Enki Bilal. França (Humanoïdes Associés), 1998.

OPÉRATION TEDDY BEAR – De Edouard Lussan. França (Index Plus & Flammarion), 1996.

REFLUX – CD-ROM Comic Book . USA (Inverse Ink), 1995.

SINKHA – The 3D Multimedia Novel by Marco Patrito . Utah, USA (Virtual Views Produced and distributed by Mojave), 1996.

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

SUPERBOY: Spies from Outer Space. USA (Inverse Ink & DC Comics), 1996.

SUPERMAN : The Mysterious Mr. Myst. USA (Inverse Ink & DC Comics), 1996.

THE COMPLETE MAUS – By Art Spiegelman. USA (Voyager), 1994.

THE TALES OF CAPTAIN CLAYBEARD. USA (Orbit Comics Studios Inc.), 1999.

TRILOGIA NIKOPOL : La Foire Aux Immortels, La Femme Piegée e Froid Equateur – De Enki Bilal. França (Humanoïdes Associés), 1996.

UN PRIVE DANS LA NUIT – De Pétillon. França (L'Écho des Savanes), 1995.