

CENTRO UNIVERSITÁRIO SENAC

Juliana Garcia Sales

Projeto HQI:

Histórias em Quadrinhos Interativas

São Paulo

2006

JULIANA GARCIA SALES

Projeto HQI:

Histórias em Quadrinhos Interativas

Monografia apresentada ao Centro
Universitário Senac – Unidade Lapa
Scipião, como exigência parcial para
obtenção de grau de Especialista em
Mídias Interativas.

Orientador: Prof. Dr. Romero Tori

São Paulo

2006

Sales, Juliana Garcia

Projeto HQI: Histórias em Quadrinhos Interativas /
Juliana Garcia Sales – São Paulo, 2006.
126 p.

Monografia – Centro Universitário Senac – Unidade Lapa
Scipião – Especialista em Mídias Interativas.
Orientador: Prof. Dr. Romero Tori

1. História em Quadrinhos. 2. Internet. 3. Narrativas digitais.
4. Hipermídia. 5. Mídias interativas. 6. HQtrônica. 7. HQI.

Aluno: Juliana Garcia Sales

Projeto HQI: Histórias em Quadrinhos Interativas

Monografia apresentada ao Centro Universitário Senac – Unidade Lapa Scipião, como exigência parcial para obtenção de grau de Especialista em Mídias Interativas.

Orientador: Prof. Dr. Romero Tori

A banca examinadora dos Trabalhos de Conclusão em sessão pública realizada em __/__/____, considerou o(a) candidato(a):

1) Examinador(a)

2) Examinador(a)

3) Presidente

Aos meus pais, por seu apoio incondicional,
e a todos que suportaram esse projeto.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, agradeço a Deus, pela sorte que tem me dado todos esses anos.

Ao meu orientador Romero Tori, pelo entusiasmo, pela paciência e pelas ótimas soluções.

À Priscila Arantes, se não fosse por você, esse trabalho não existiria hoje.

Aos amigos da minha classe, pelo apoio, pelas idéias e sugestões.

Aos amigos Carlos, Luana e Fernando, que apóiam este projeto de maneira especial.

Ao grupo dos “queridões” HQuemFaz.

Ao entusiasta e mais novo amigo Edgar Franco.

Aos meus pais, que me ensinaram a ler gibis e que me compreendem em momentos difíceis.

Às minhas amigas (Mi, C e Fá), espero que compreendam minha ausência.

À minha irmã psicóloga Lívia, e ao meu irmão Victor, por ter largado o CS.

Ao meu namorado Marcio, unidos nem que seja pelo MSN.

Ao meu chefe Ernesto, que me liberou quando precisei de tempo.

Ao Turrer, ao Névio e à Fabs por me ajudarem com o inglês.

Ao Maurício de Sousa.

À gráfica que imprimiu tudo rapidinho.

A todos que colaboraram com esse resultado de alguma forma.

Mas a meta definitiva dos quadrinhos – como de qualquer forma de arte – será descobrir uma mutação durável que sobreviva e floresça continuamente neste novo século.

(Scott McCloud)

RESUMO

O presente trabalho “Projeto HQI – Histórias em Quadrinhos Interativas” visa demonstrar formas de transpor a linguagem dos quadrinhos para as mídias interativas, aproveitando as características do ambiente digital e respeitando a essência dos quadrinhos. Primeiro são discutidas as características da linguagem dos quadrinhos para se chegar ao seu essencial. Depois o texto abre espaço para as manifestações da linguagem da HQ (história em quadrinhos) nas novas mídias, que são chamadas pelo autor Edgar Franco de “HQtrônicas” (acrônimo de história em quadrinhos eletrônica), termo também utilizado aqui. Com a intenção de diminuir a abrangência dos objetos de discussão, é proposto o termo HQI (história em quadrinhos interativa). Este termo compreenderá apenas as HQtrônicas que conseguem utilizar os recursos da hipermídia sem ferir a essência dos quadrinhos e que apresentem um grau mínimo de interatividade. Para demonstrar o que é a HQI são apresentados estudos de casos e dois experimentos realizados pela autora, a HQI “D. Jouleana no Hipertexto” e o site para a criação colaborativa de quadrinhos “HQuemFaz”.

Palavras-chave: História em quadrinhos, novas mídias, mídias interativas, internet, narrativas, cibernarrativa, linguagem, HQI, HQtrônicas.

ABSTRACT

The essay “Projeto HQI – Histórias em Quadrinhos Interativas” (“HQI Project - Interactive Comics”) aims to demonstrate forms to transposing the language of comics for the interactive media, using the characteristics of the digital environment and respecting its essence. First of all, we discuss the characteristics of the language of comics to arrive at its essential. Then, the text opens up a space for the manifestations of the language of comics in the new media, that are called by author Edgar Franco “HQtrônicas” (electronic comics), term also used here. With the intention of reducing the range of discussed objects, the term HQI (interactive comics) is proposed. This term will comprehend only the “HQtrônicas” that use the resources of the hypermedia without wounding the essence of comics and present a minimum interactivity degree. To demonstrate what it is the HQI, are showed case studies and two experiments created by the author of this work, the HQI "D. Jouleana in the Hipertexto" and the website for collaborative comics creation "HQuemFaz".

Keywords: Comics, comic book, new media, interactive media, internet, narrative, cybernarrative, language, interactive comics, electronic comics.

ÍNDICE DE ILUSTRAÇÕES

Figura 2-1 – imagens sem palavras representando falas. Fonte: EISNER (1999:24).....	19
Figura 2-2 – aspectos psicológicos representados pela junção de imagens e texto. Fonte: McCLOUD (1995:135).....	21
Figura 2-3 – Os balões, recurso extremo para expressar a fala. Fonte: EISNER (1999:26).....	22
Figura 2-4 – Alguns estilos de balões mais utilizados nas HQs . Fonte: EISNER (1999:26).....	22
Figura 2-5 – Onomatopéia. Fonte: EISNER (1999:34).....	23
Figura 2-6 – Onomatopéias, variações de letreiramento. Fonte: McCLOUD (1995:134).....	23
Figura 2-7 – página completa, onde podemos ver vários acontecimentos ao mesmo tempo. Fonte: McCLOUD (1995:95).....	25
Figura 2-8 – Timing: tentativa do autor de aumentar o tempo de leitura de um evento. Fonte: EISNER (1999:24).....	25
Figura 2-9 – Quadro longo representando um longo período de tempo. Fonte: McCLOUD (1995:95)	26
Figura 2-10 – <i>Nu descendo uma escada nº2</i> , Marcel Duchamp, 1912, Óleo sobre tela, 146 x 89 cm. Fonte: http://www.pbs.org/wgbh/cultureshock/flashpoints/visualarts/armory_big1.html	27
Figura 2-11 – imagens múltiplas para simular movimento. Fonte: McCLOUD (1995:95).....	28
Figura 2-12 – linhas de movimento em várias direções. Fonte: INOUE (2006:149).....	29
Figura 2-13 – Linhas de movimento. Fonte: McCLOUD (1995:95).....	30
Figura 2-14 – linhas de movimento em várias direções. Fonte: INOUE (2006:95).....	31
Figura 2-15 – Recursos para simular movimento, imagem com sentido de leitura dos países orientais. Fonte: INOUE (2006:95).....	32
Figura 2-16 – Imagem igual a 2-15, adaptada para leitura ocidental. Fonte: INOUE (2006:95).....	32
Figura 2-17 – movimento num cenário contínuo. Fonte: McCLOUD (1995:95).....	33
Figura 2-18 – Parece um rosto, não parece? Fonte: http://www.sxc.hu/photo/52697	34
Figura 2-19 – A autoconsciência de nosso corpo, segundo McCloud. Fonte: McCLOUD (1995:36) .	35
Figura 2-20 – Segundo McCloud, nos vemos como cartuns. Fonte: McCLOUD (1995:36).....	35
Figura 2-21 – Para o espectador médio, ainda há a necessidade de um pedestal para as artes. Fonte: McCLOUD (1995:150).....	36
Figura 2-22 – Os quadrinhos retratados por Roy Lichtenstein, em “ <i>Hopeless</i> ”, de 1968. Fonte: www.francescomorante.it/ pag_3/316b.htm	37
Figura 2-23 – A distância entre o desenhista e o redator pode impedi-los de vôos mais altos com a linguagem dos quadrinhos. Fonte: McCLOUD (1995:150).....	38
Figura 2-24 – Várias expressões de um personagem podem dar-lhe voz. Fonte: EISNER (1999:103).....	39
Figura 2-25 – Variedades de traçado de requadros. Fonte: EISNER (1999:24).....	40
Figura 2-26 – Ausência de linha de requadro. Fonte: McCLOUD (1995:95).....	41
Figura 2-27 – a mudança de aspecto utilizando a conclusão do leitor. Fonte: INOUE (2006:95).....	43
Figura 2-28 – a sarjeta é um elemento narrativo. Fonte: McCLOUD (1995:95).....	44

Figura 2-29 – Seqüência temporal sem divisões em requadros. <i>Fonte: McCLOUD (1995:95)</i>	45
Figura 2-30 – A ordem dos sons demonstrada pelos relógios. <i>Fonte: McCLOUD (1995:95)</i>	45
Figura 2-31 – Da junção da imagem com o texto aos mapas temporais, a linguagem dos quadrinhos é representada nesse esquema.....	47
Figura 2-32 – Gerhard Snobble, o homem que voava. História de Spirit, de Will Eisner. <i>Fonte: EISNER (1999:9)</i>	48
Figura 3-1 – Nacional & Popular, a primeira série de HQ feita totalmente em computador no Brasil, 1991. <i>Fonte: http://www.terra.com.br/cybercomix/</i>	51
Figura 3-2 - Cena de Sinkha Hyleyn, de Marco Patrino. <i>Fonte: http://www.sinkha.com/</i>	52
Figura 3-3 – Choose your own Carl, HQ multilinear e escrita em conjunto com leitores, de Scott McCloud. <i>Fonte: http://www.scottmcloud.com/comics/carl/3b/cyoc.html</i>	53
Figura 3-4 – My Obsession with Chess, HQtrônica de Scott McCloud com 5,94 m de comprimento. <i>Fonte: http://www.scottmcloud.com/comics/chess/index.html</i>	54
Figura 4-1 – Propriedades do ambiente digital, quadro adaptado de informações de <i>Hamlet no holodeck</i> . <i>Fonte: MURRAY (2003)</i>	64
Figura 4-2 – Webbrain - Imaginem uma HQ feita com um sistema de mapa tridimensional. <i>Fonte: http://www.webbrain.com/html/default_win.html</i>	71
Figura 5-1 – Cena de <i>Neomaso Prometeu</i> , HQtrônica de Edgar Franco. Aqui, a animação fez a seqüência espacial ficar imperceptível.	78
Figura 5-2 - Cena de <i>Neomaso Prometeu</i> , HQtrônica de Edgar Franco. Nesta passagem temos um caso de diagramação dinâmica.....	79
Figura 5-3 – A escolha do usuário pelo destino de Prometeu é feita por links bem claros.....	81
Figura 5-4 – A tela de <i>Mimi's Last Coffee</i> com zoom out total, mostrando a história completa e seus caminhos. <i>Fonte: http://www.scottmcloud.com/comics/mi/mi-26/mi-26.html</i>	82
Figura 5-5 – aproximação, ao clicar no título da história. <i>Fonte: http://www.scottmcloud.com/comics/mi/mi-26/mi-26.html</i>	84
Figura 5-6 – Aproximação do primeiro quadro. Note como está mais ao fundo que o título. <i>Fonte: http://www.scottmcloud.com/comics/mi/mi-26/mi-26.html</i>	85
Figura 5-7 – visão intermediária da história. <i>Fonte: http://www.scottmcloud.com/comics/mi/mi-26/mi-26.html</i>	85
Figura 5-8 – A ruiva. <i>Fonte: http://www.scottmcloud.com/comics/mi/mi-26/mi-26.html</i>	86
Figura 5-9 – A garçonete. <i>Fonte: http://www.scottmcloud.com/comics/mi/mi-26/mi-26.html</i>	86
Figura 5-10 – Marv. <i>Fonte: http://www.scottmcloud.com/comics/mi/mi-26/mi-26.html</i>	87
Figura 5-11 - Marcel. <i>Fonte: http://www.scottmcloud.com/comics/mi/mi-26/mi-26.html</i>	87
Figura 5-12 – Home page da história <i>When I am King</i> . <i>Fonte: http://www.demian5.com/index1-e.php</i>	88
Figura 5-13 – Um exemplo de página que utiliza o recurso da tela infinita, em tamanho reduzido. <i>Fonte: http://www.demian5.com/index1-e.php</i>	89
Figura 5-14 – página com animação e efeito 3D, representando as alucinações do rei. <i>Fonte: http://www.demian5.com/index1-e.php</i>	90

Figura 5-15 – Recurso de tela infinita: tela com <i>scroll</i> , capturada com software de captura de tela. Fonte: http://www.demian5.com/index1-e.php	91
Figura 5-16 – A mesma página, capturada no tamanho original da janela. Fonte: http://www.demian5.com/index1-e.php	91
Figura 5-17 – A home page do site cOiNTEL. Fonte: http://www.cointel.de/	92
Figura 5-18 – um dos finais de cOiNTEL, que pode ser continuado clicando no sinal +. Fonte: http://www.cointel.de/	93
Figura 5-19 – Ao clicar em +, abre-se o editor de quadros. Fonte: http://www.cointel.de/	94
Figura 5-20 – O início de cOiNTEL. Fonte: http://www.cointel.de/	95
Figura 5-21 – Trecho de “Roots”. Fonte: http://www.cointel.de/	96
Figura 5-22 – Caminho de “Roots” que apresenta uma possibilidade de desvio do caminho.	97
Figura 5-23 – Trecho de “Roots”, em que o caminho foi desviado. Fonte: http://www.cointel.de/	97
Figura 6-1 – A HQtrônica Impulse Freak é uma obra coletiva, com muitos caminhos. Fonte: http://www.sito.org/synergy/iffreak/hotwired/	100
Figura 6-2 – Cena da HQtrônica “D. Jouleana no Hipertexto”. Fonte: http://www.gatoajato.com/hq/ 102	
Figura 6-3 – Cena da HQtrônica “D. Jouleana no Hipertexto”. Fonte: http://www.gatoajato.com/hq/	103
Figura 6-4 – Home page do site HQuemFaz. Fonte: http://www.hquemfaz.com/	104
Figura 6-5 – Trecho de uma história publicada no site HQuemFaz. Fonte: http://www.hquemfaz.com/	106
Figura 6-6 – tela de postagem de quadrinhos. Fonte: http://www.hquemfaz.com/	107
Figura 6-7 – Biblioteca de imagens do site HQuemFaz, em que o usuário pode escolher figuras para criar seus quadrinhos. Fonte: http://www.hquemfaz.com/	108
Figura 6-8 – Trecho de uma história publicada no site HQuemFaz. Fonte: http://www.hquemfaz.com/	109
Figura 6-9 – Trecho de uma história publicada no site HQuemFaz. Fonte: http://www.hquemfaz.com/	110
Figura 6-10 – Tela de escolha de imagem, da Biblioteca de imagens do site HQuemFaz. Fonte: http://www.hquemfaz.com/	110
Figura 6-11 – Dicas para criar seu próprio quadrinho. Fonte: http://www.hquemfaz.com/	111
Figura 7-1 - “Teaser” da HQtrônica “A dimensão dos sonhos”.....	114

SUMÁRIO

1. Introdução	15
2. A essência dos quadrinhos	17
Imagem + Texto.....	18
Balão e onomatopéia.....	21
Seqüência.....	24
Movimento	26
Não-realismo	33
Layout da página	39
Tempo.....	45
3. HQtrônicas	49
Histórico das HQs em meios digitais e o nascimento das HQtrônicas	50
Perspectivas da HQtrônica	55
As características das HQtrônicas.....	56
4. HQI – História em quadrinhos interativa.....	59
Definição.....	60
Qual é a diferença entre HQI e HQtrônica?	61
HQI e a hipermídia.....	62
Narrativa digital.....	63
Animação, som e 3D	67
5. Estudos de casos.....	75
Caso 1 – Neomaso Prometeu – Edgar Franco	75
Códigos da HQ.....	75
Linguagem da HQ.....	77

Hipermídia.....	80
Caso 2 – Mimi’s Last Coffee – Scott McCloud.....	82
Navegação	83
Personagens	86
Caso 3 – When I am King - Demian5	88
Caso 4 - cOiNTEL – Hannes Niepold	92
6. Experimentos	99
Primeiro experimento – D. Jouleana no Hipertexto – Narrativa multilinear.....	99
Sonhos e surrealismo.....	102
Segundo experimento: HquemFaz - Criação coletiva.....	104
7. Conclusão	112
Referências bibliográficas	116

1. Introdução

Os quadrinhos sempre fizeram parte da minha vida, aprendi a ler cedo por causa deles. Carreguei esse hábito de ler HQs (Histórias em Quadrinhos) comigo e hoje coleciono mangás.

Há alguns anos, quando estava cursando o ensino médio, (apesar de não possuir computador naquela época) imaginei como a internet poderia ser um veículo interessante e acessível para contar histórias. Queria fazer uma saga complexa, com vários capítulos e personagens, assim como as antigas novelas do UOL¹ e do ZAZ. Queria utilizar a linguagem dos quadrinhos para isso, pois além de saber que não tinha amigos dispostos a participar de fotos, os mangás estavam na moda. Era a época dos monstros do Pokémon².

Depois de anos de envolvimento com outras atividades, vejo uma oportunidade de retomar essas idéias, mas de uma outra forma. Apresento o Projeto HQI – Histórias em Quadrinhos Interativas. Este volume é o início desse projeto.

Aqui pretendo investigar a linguagem dos quadrinhos, as adaptações pelas quais as HQs passaram para entrar nas novas mídias, como as novas mídias podem servir para contar histórias. E propor maneiras de utilizar as novas mídias para fazer quadrinhos.

¹ Veja “O moscovita”, de 1996, considerada a primeira novela da internet brasileira. <http://www1.uol.com.br/novela/moscovita/> acesso em: 21/6/06.

² Pokémon, criado por Satoshi Tajiri, é marca de propriedade da Nintendo.

No capítulo A ESSÊNCIA DOS QUADRINHOS veremos brevemente as idéias dos estudiosos da linguagem dos quadrinhos Will Eisner e Scott McCloud, para tentar compreender como essa linguagem funciona.

O capítulo HQTRÔNICAS mostra como o computador começou a ser utilizado para a criação de quadrinhos e como os quadrinhos passaram a ser criados especialmente para as mídias digitais, baseado nas idéias de Edgar Franco.

O capítulo HQI, além de trazer a definição do termo, mostra formas de fazer narrativas interativas preservando (ou desenvolvendo) a essência dos quadrinhos.

Em ESTUDOS DE CASOS, quatro narrativas em que há o uso dos recursos da hipermídia são analisadas quanto a: utilização da linguagem dos quadrinhos; e interatividade.

No capítulo EXPERIMENTOS, vemos dois trabalhos realizados por mim que têm a pretensão de aplicar as idéias desenvolvidas na pesquisa: a história labiríntica “D. Jouleana³ no Hipertexto” e o site para criação de histórias em quadrinhos de maneira colaborativa (e fácil) “HQuemFaz⁴”.

Há ainda um mundo a ser explorado nessa fértil discussão sobre os quadrinhos nas mídias interativas. Espero que apreciem a viagem.

³ Disponível em: <http://www.gatoajato.com/hq>

⁴ Disponível em: <http://www.hquemfaz.com/>

2. A essência dos quadrinhos

Este capítulo visa responder às questões:

- O que define uma HQ?
- Quais são suas características básicas?

Além de posicionar a HQ em relação à HQtrônica e mostrar as bases para se fazer uma HQtrônica que se diferencie de outras narrativas que aparecem em CDs e na internet, como o filme de animação, HQ tradicional escaneada, jogos etc.

Will Eisner chama os quadrinhos de arte seqüencial. Scott McCloud (1995:9), para diminuir a abrangência do termo, definiu os quadrinhos como: “imagens pictóricas e outras justapostas em seqüência deliberada”, para que os quadrinhos não fossem comparados aos filmes e à animação.

Essas imagens justapostas que formam os quadrinhos são basicamente o texto e a ilustração (a qual Eisner se refere como visual⁵).

Porém, os quadrinhos não são como um livro ilustrado. A começar pelo seu texto, que é lido como uma imagem. Além disso, o texto representa o som da palavra falada e dos ruídos que ocorrem no ambiente, e fornece um clima emocional à narrativa. As letras são uma extensão da imagem (EISNER, 1999:10).

⁵ EISNER (1999:127) diz que a “ilustração” ocorre quando a figura traduz fielmente o que a palavra escrita está dizendo. Ele define “visual” como uma série ou seqüência de imagens que substitui o que seria descrito por palavras. Já a “ilustração” reforçaria ou decoraria uma passagem descrita por palavras, ou seja, simplesmente repete o texto escrito.

“O **visual** funciona como a mais pura forma de arte seqüencial, porque, ao lidar com a narração, procura empregar como linguagem uma mistura de letras e imagens” (EISNER, 1999:128).

Imagem + Texto

“Quando palavra e imagem se “misturam”, as palavras formam uma amálgama com a imagem e já não servem para descrever, mas para fornecer som, diálogo e textos de ligação” (EISNER, 1999:122).

Apesar de o texto ser um elemento importante para caracterizar os quadrinhos, nem sempre é utilizado. Já a ilustração sempre aparece, e é a característica mais lembrada das HQs.

Veja este exemplo de Will Eisner:



Figura 2-1 – imagens sem palavras representando falas. Fonte: EISNER (1999:24)

Segundo Eisner (1999:24), “a intenção desta seqüência é deixar que o espectador supra o diálogo sugerido pelas imagens. A linguagem precisa não é importante. Esta seqüência de *Life on another planet* (Vida em outro planeta) é mais um exemplo do uso narrativo da imagem comumente vivenciada”.

Mas a junção do texto com as imagens é que faz dos quadrinhos um meio de comunicação (e uma forma de expressão artística) totalmente diferente de qualquer outro, mesmo que também use a seqüência de imagens.

O texto retrata falas e pensamentos de personagens e narrações (textos de ligação, usados na introdução de seqüências ou para marcar mudanças de tempo ou local).

Os quadros podem apresentar indicativos de aspectos psicológicos do personagem, como: imagens de fundo que não mostram cenários externos, mas internos ao personagem; e explicações que complementam uma expressão facial do personagem que não revela muito de seu estado interior.

Como podemos ver na figura abaixo, no primeiro quadro a expressão de apatia do personagem pode esconder uma expectativa, uma lembrança agradável ou revelar a espera tediosa por um fato corriqueiro. Talvez por estar sozinho, ele não expressa externamente seus pensamentos.

No outro caso, vemos dois aspectos que informam sobre o estado interno do personagem de forma separada, o gráfico e o textual.



Figura 2-2 – aspectos psicológicos representados pela junção de imagens e texto. Fonte: McCLOUD (1995:135)

Balão e onomatopéia

Até o início do séc. XX, os quadrinhos ainda são “histórias ilustradas”, não havia balões, mas já havia a seqüência narrativa, calcada no humor gráfico (CIRNE, MOYA, AIZEN, D’ASSUNÇÃO, 2002).

Uma solução encontrada para indicar as falas dos personagens foi posicionar textos próximos a eles, com um filete apontando para sua boca.



Figura 2-3 – Os balões, recurso extremo para expressar a fala. Fonte: EISNER (1999:26)

Para Will EISNER (1999:26), o balão é um recurso extremo para tornar visível e apontar o posicionamento do som em relação ao ambiente e ao emissor. Além disso, eles são disciplinares, pois guiam o leitor por uma seqüência determinada, para que esse saiba quem fala primeiro.

O estilo do balão (assim como seu letreiramento) informa que tipo de emoção e entonação o personagem está emitindo.

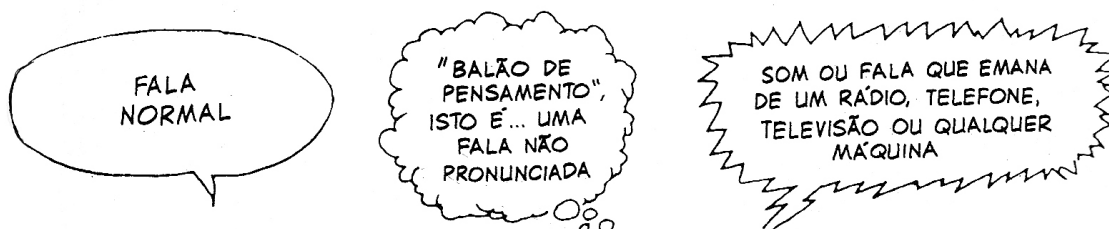


Figura 2-4 – Alguns estilos de balões mais utilizados nas HQs. Fonte: EISNER (1999:26)

As onomatopéias representam efeitos sonoros como uma imagem. No letreiramento são utilizados recursos gráficos para se criar o clima da seqüência ou mostrar a intensidade do som.



Figura 2-5 – Onomatopéia. Fonte: EISNER (1999:34)



Figura 2-6 – Onomatopéias, variações de letreiramento. Fonte: McCLOUD (1995:134)

A representação gráfica de sons envolve um conhecimento anterior do autor e do leitor de símbolos e de elementos culturais e psicológicos, para que possa desenhar as letras de forma a passar a mensagem adequada e completamente.

Seqüência

Segundo EISNER (1999:40), o artista tem de prender o leitor na sua seqüência narrativa, superar a tendência do leitor a desviar o olhar. Não há como o artista impedir que o leitor leia o último quadrinho antes do primeiro. McCLOUD (1995:104, 105) já nos propõe outro ponto de vista, o de que a maioria dos leitores, acostumados com outras mídias, como cinema e TV, não têm o hábito de mudar de direção da leitura; pode ser proposto que o leitor escolha mudar essa direção (já que nos quadinhos, diferente de outras mídias, o passado e o futuro são reais e visíveis) escolhendo outros futuros, e presenciando vários passados.

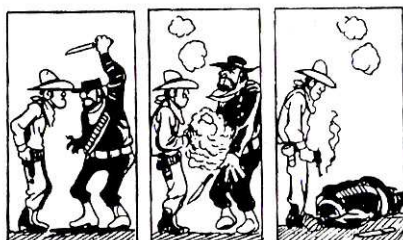
Essa simultaneidade de ocorrência dos quadinhos dentro das páginas fez com que se buscasse, além da colaboração do leitor em seguir uma seqüência, soluções para o movimento e a supressão de seqüências redundantes para se criar páginas completas com layout e dinâmica únicos. Utilizando inclusive recursos gráficos que mexam com os tempos, representando-os apenas espacialmente, e fazendo das páginas mapas temporais (não necessariamente lineares).



Figura 2-7 – página completa, onde podemos ver vários acontecimentos ao mesmo tempo. Fonte: McCLOUD (1995:95)

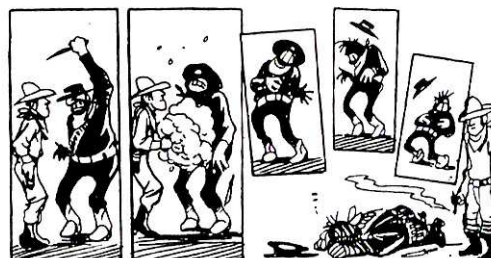
Além da representação gráfica do som, a seqüência visual também marca o tempo. Como diz McCloud (1995:100), “como leitores, nós temos a vaga sensação de que, movendo-se pelo espaço, nossos olhos também estão se movendo pelo tempo”. Vejamos estes exemplos:

TEMPO



Uma ação simples cujo resultado é imediato... segundos.

TIMING



Uma ação simples em que o resultado (apenas) é prolongado para realçar a emoção.

Figura 2-8 – Timing: tentativa do autor de aumentar o tempo de leitura de um evento. Fonte: EISNER (1999:24)

O segundo trecho mostra a ação como se fosse “em câmera lenta”, para marcar a importância do acontecimento para a história. Adicionando mais quadros, o autor pretende aumentar o tempo de leitura do fato.



Figura 2-9 – Quadro longo representando um longo período de tempo. Fonte: McCLOUD (1995:95)

O quadro longo mostra melhor a demora da resposta do homem do que um quadro de largura semelhante aos outros mostraria. Claro que o leitor, se quiser, não precisa ficar um longo período observando o mesmo quadro para ter essa impressão. “Quando aprendemos a ler quadrinhos, aprendemos a perceber o tempo espacialmente, pois nas histórias em quadrinhos, tempo e espaço são uma única coisa” (McCLOUD, 1995:100).

Movimento

Retratar o movimento sempre foi dos grandes desafios dos quadrinhos.

Um objeto segue uma trajetória de um ponto inicial até um ponto final; supostamente só podemos visualizar esta trajetória ao vivo ou utilizando meios animados, como o

filme ou o desenho animado. Como nos quadrinhos o próximo quadro supostamente já é o futuro, como mostrar essa trajetória? Faremos em um quadro só ou mais?

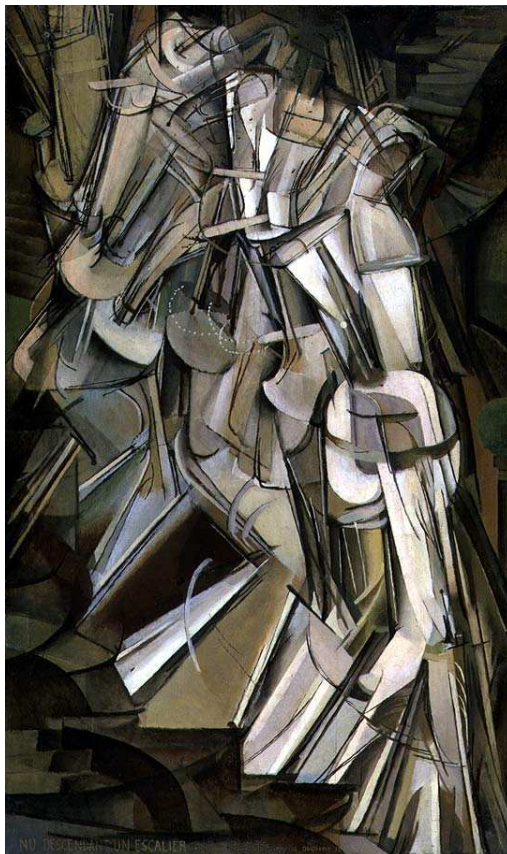


Figura 2-10 – *Nu descendo uma escada nº2*, Marcel Duchamp, 1912, Óleo sobre tela, 146 x 89 cm. Fonte: http://www.pbs.org/wgbh/cultureshock/flashpoints/visualarts/armory_big1.html.

Marcel Duchamp tinha somente uma tela para retratar uma trajetória completa de uma pessoa descendo uma escada. O resultado que ele obteve pôde apontar um caminho para a representação de movimento graficamente sem animação.



Figura 2-11 – imagens múltiplas para simular movimento. Fonte: McCLOUD (1995:95)

Depois das imagens múltiplas, que ocupam muito espaço e diminuem a sensação de velocidade, as “linhas de movimento” (linhas que mostram a direção e a velocidade em que ocorrem movimentos) foram escolhidas como a principal forma de representação de movimento de objetos e corpos.



Figura 2-12 – linhas de movimento em várias direções. Fonte: INOUE (2006:149)

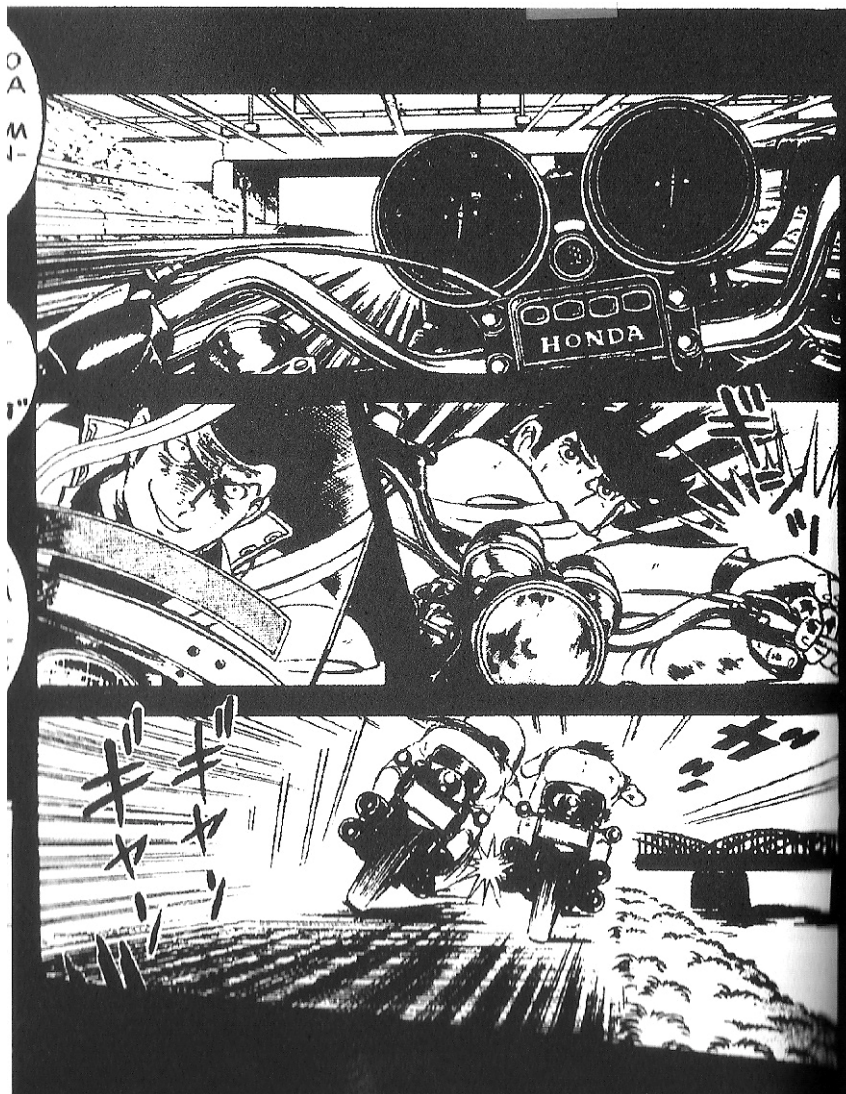


Figura 2-13 – Linhas de movimento. Fonte: McCLOUD (1995:95)

O movimento costuma ser em direção ao sentido de leitura, para que fique clara a ordem temporal dos acontecimentos. Assim os personagens e objetos são posicionados convenientemente pelo autor, como se ele pegasse o melhor “ângulo de câmera” para retratar sua cena.



Sentido de leitura

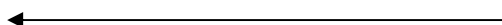
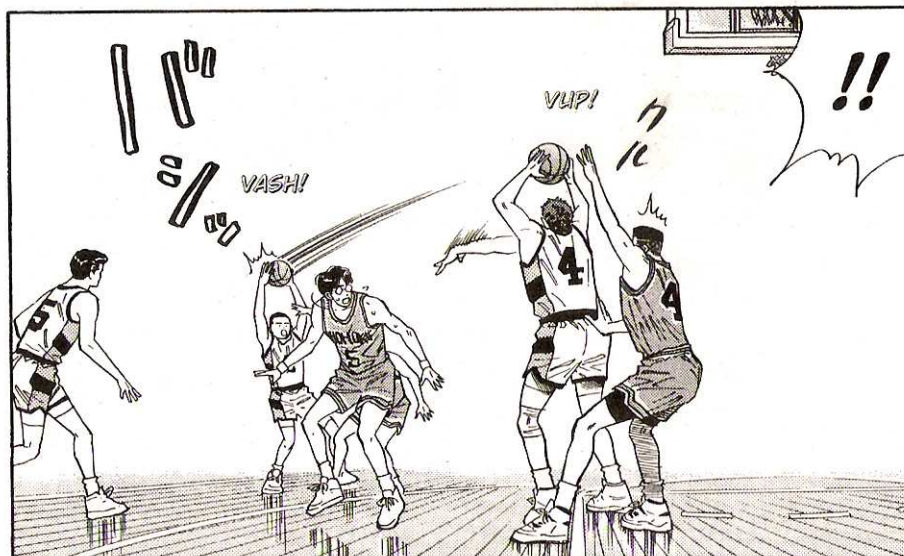


Figura 2-14 – linhas de movimento em várias direções. Fonte: INOUE (2006:95)

Um movimento rápido pode ser representado em apenas um quadrinho até o seu ponto final de trajetória, dando a impressão de que aquele quadrinho é animado. Para realizar este efeito fantástico, o desenhista conta com recursos como desenhar o objeto em seus pontos inicial e final e as linhas de movimento para marcar a velocidade e impacto, e multiplicar braços e pernas. Veja no exemplo a seguir como o autor usa o sentido de leitura para fazer com que os recursos citados pareçam naturais.



Sentido de leitura



Figura 2-15 – Recursos para simular movimento, imagem com sentido de leitura dos países orientais. Fonte: INOUE (2006:95)

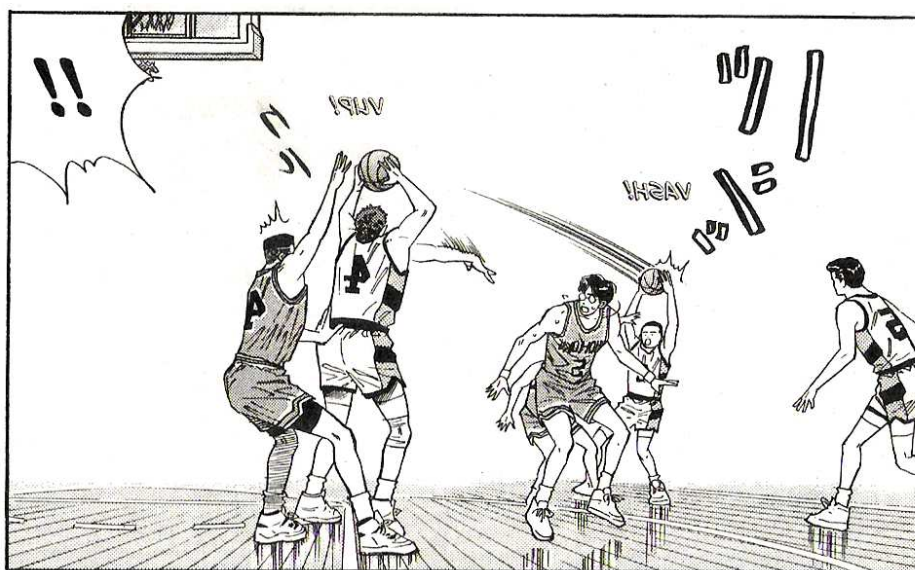


Figura 2-16 – Imagem igual a 2-15, adaptada para leitura ocidental. Fonte: INOUE (2006:95)

Neste quadrinho, caso não seguissemos o sentido de leitura ou o observássemos como se fosse uma fotografia, esses efeitos (duas bolas em quadra, um jogador com

três braços) pareceriam bizarros e sem razão de ser. Mas na arte seqüencial funcionam perfeitamente.

Nos quadros a seguir, vemos que o movimento do personagem dentro da cozinha é retratado apenas com sarjetas, para mostrar intervalos de tempo entre os acontecimentos.



Figura 2-17 – movimento num cenário contínuo. Fonte: McCLOUD (1995:95)

Como podemos ver, os quadrinhos incorporaram muitas maneiras de simular o movimento, utilizando a sua propriedade característica do mapa temporal (representação espacial do tempo). (McCLOUD, 2005)

Não-realismo

O não-realismo é algo essencial ao funcionamento dos quadrinhos. É o não-realismo que permite que os quadrinhos representem ações e eventos difíceis ou impossíveis de se criar em outros meios de comunicação, e, mais importante, é o que permite o

envolvimento do leitor com a história e seus personagens. Os personagens não-realistas, em forma de cartuns, são semelhantes à imagem que temos de nós mesmos. Uma tomada na parede pode parecer um rosto, é a síntese de um rosto. Quando pensamos em nós, apenas temos essa síntese, enquanto que a visão de um rosto de outra pessoa é realista. Quando vemos essa síntese, estamos vendo um pedaço de nós mesmos. Um cartum seria uma concha vazia, esperando que a preenchamos, para viajar a um outro reino (McCLOUD, 1995:36-37).

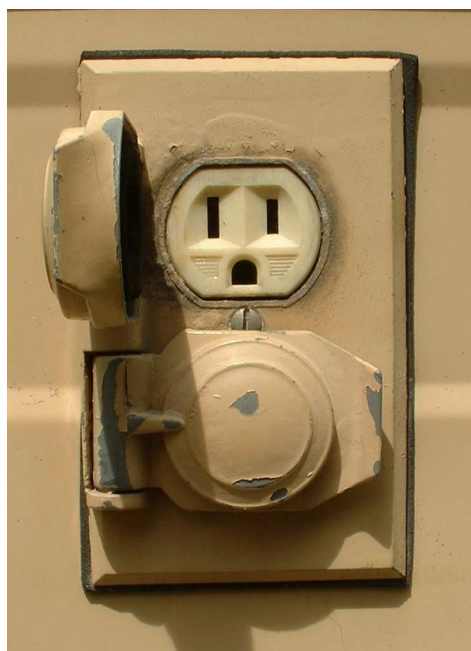


Figura 2-18 – Parece um rosto, não parece? Fonte: <http://www.sxc.hu/photo/52697>



Figura 2-19 – A autoconsciência de nosso corpo, segundo McCloud. *Fonte: McCLOUD (1995:36)*



Figura 2-20 – Segundo McCloud, nos vemos como cartuns. *Fonte: McCLOUD (1995:36)*

McCloud (1995) é enfático ao dizer que quanto mais a imagem se afasta da realidade e se aproxima do campo das idéias, mais fácil é a identificação do leitor (e sua imersão na história) com o personagem. Quanto ao texto, é bom que se aproxime das imagens, sendo escrito de forma direta e objetiva, para ser recebido

com rapidez. Essa aproximação de texto e imagens é necessária para criar uma linguagem unificada em quadrinhos.

O problema dessa aproximação, que é como se fosse uma volta ao passado de hieróglifos, em que figuras são palavras e vice-versa, é que o espectador ainda tem em sua mente o paradigma da representação imagética renascentista, realista e não abstrata ou simbólica, enquanto a escrita é abstrata e distante de sua herança pictórica. Ou seja, as artes da imagem e da escrita, para serem artes, deveriam estar separadas como óleo e água. (McCLOUD, 1995:144)

O séc. XX, no qual a linguagem dos quadrinhos se consolidou, é o século em que houve esse retorno de palavras com imagens na arte. Vemos essa junção expressa na poesia concreta, na pop art, no surrealismo, dadaísmo e em vários movimentos artísticos modernos.



Figura 2-21 – Para o espectador médio, ainda há a necessidade de um pedestal para as artes.
Fonte: McCLOUD (1995:150)



Figura 2-22 – Os quadrinhos retratados por Roy Lichtenstein, em “*Hopeless*”, de 1968. Fonte: www.francescomorante.it/pag_3/316b.htm

O processo industrial, o comércio e os ícones populares constituíam a metáfora para o processo criativo dos artistas da Pop Art. Notadamente, Roy Lichtenstein utiliza imagens de desenho animado e quadrinhos, gigantes e produzidas em massa. A reprodução em suas obras do clichê de impressão em tamanho exagerado deixa clara esta característica de quebra do cânone. A obra de arte não é mais uma obra única, com as novas técnicas de reprodução. A tal pobreza da reprodução dos quadrinhos é riqueza na Pop Art, porque traz a preocupação com o processo e com uma nova sensibilidade artística. (McCARTHY, 2002:24)



Figura 2-23 – A distância entre o desenhista e o redator pode impedi-los de vãos mais altos com a linguagem dos quadrinhos. Fonte: McCLOUD (1995:150)

Apesar da valorização da linguagem dos quadrinhos pela Pop Art, os próprios criadores de quadrinhos muitas vezes medem sua arte por padrões antigos. Separar o desenho da palavra pode impedi-los de obter o melhor da linguagem dos quadrinhos. O não-realismo permite que se usem recursos narrativos que permitem grande envolvimento do leitor, como por exemplo, a expressividade exagerada dos personagens, que podem invocar uma nuance de emoção e dar inflexão audível à voz do falante (EISNER, 1999:103) ou o layout da página, que veremos a seguir.

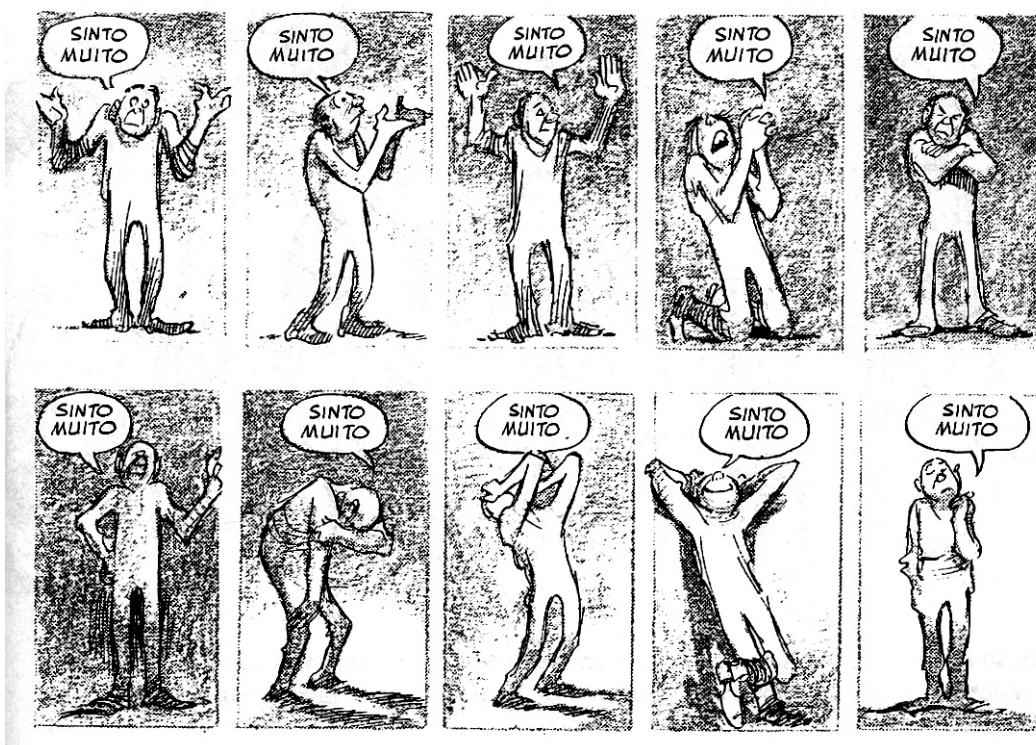


Figura 2-24 – Várias expressões de um personagem podem dar-lhe voz. Fonte: EISNER (1999:103)

Layout da página

As páginas de quadrinhos são formadas por painéis (requadros), que juntos formam um layout necessário pela função temporal (disciplinadora, como diria Eisner, por mostrar a ordem em que devem ser lidos) e narrativa (emocional, quando os quadros retratam o clima da página; e estrutural, quando o requadro representa o ambiente em que se passa a história). (EISNER, 1999)



A. O traçado denteado sugere uma ação emocionalmente explosiva. Expressa um estado de tensão e está relacionado com a sonoridade áspera associada à transmissão de som do rádio ou do telefone.



B. O quadro comprido reforça a ilusão de altura. A posição dos vários quadrinhos pequenos imita um movimento de queda.



C. Fazendo-se com que o ator rompa os limites do quadrinho, transmite-se a ilusão de força e ameaça. Como se pressupõe que o requadro de um quadrinho é inviolável, isso aumenta a sensação de ação desenfreada.

D. A ausência de requadro tem o intuito de expressar espaço ilimitado. Dá uma sensação de serenidade e apóia a narrativa contribuindo com a sua atmosfera.



E. Aqui o requadro é, na verdade, o vão da porta. Transmite ao leitor que o ator está confinado numa área pequena dentro de uma construção mais ampla. Isso é dito visualmente.



F. O requadro imitando nuvem define a imagem como sendo um pensamento ou lembrança. A ação seria interpretada como se estivesse realmente acontecendo se não houvesse requadro ou o traçado do requadro fosse rígido.



Figura 2-25 – Variedades de traçado de requadros. Fonte: EISNER (1999:24)

Mas os requadros, mesmo tendo essa função disciplinadora, podem mostrar tempos mais longos (como vimos na figura 2-9) ou mesmo a atemporalidade. Veja a imagem abaixo, em que a ausência de linha de requadro ajuda a mostrar que aquele é o cenário ou o clima da história. Esse recurso é bastante visto em mangás, os quadrinhos japoneses. (McCLOUD, 1995:103)

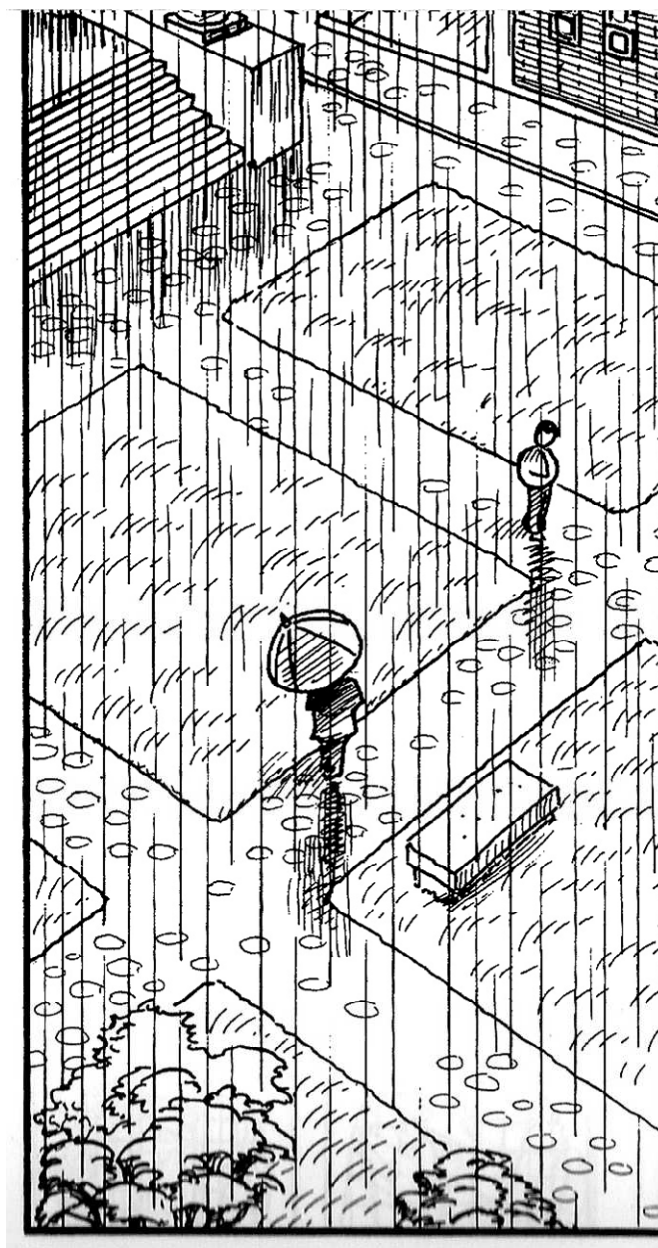


Figura 2-26 – Ausência de linha de requadro. Fonte: McCLOUD (1995:95)

As sarjetas, o espaço entre os quadros, não são menos importantes. Apesar do nome depreciativo, muito da magia dos quadrinhos acontece nas sarjetas. McCloud (1995:63) nos diz que o espaço entre os quadros contém aquilo que não precisamos ver. A isso ele chama de conclusão. Usamos a conclusão quando o cinema mostra uma série de fotogramas e enxergamos nessa seqüência o movimento. Mas os quadrinhos usam a conclusão como nenhum outro meio de comunicação: o público é um colaborador consciente e voluntário, e a conclusão é o agente de mudança, tempo e movimento. (McCLOUD, 1995:65)

Veja no próximo exemplo como, apesar de não ser retratado, concluimos que há um time conversando no ginásio.



Sentido de leitura

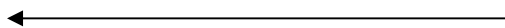


Figura 2-27 – a mudança de aspecto utilizando a conclusão do leitor. Fonte: INOUE (2006:95)



Figura 2-28 – a sarjeta é um elemento narrativo. *Fonte: McCLOUD (1995:95)*

Neste espaço entre as duas figuras, a imaginação humana capta duas imagens distintas e as transforma em uma única idéia. Neste exemplo, o autor desenhou o machado erguido, mas não foi ele quem decidiu o impacto do golpe, nem quem gritou, ou por quê. Cada leitor cometeu o crime de acordo com seu próprio estilo. Essa conclusão deliberada e voluntária do leitor é o método básico para o quadrinho simular o tempo e o movimento. (McCLOUD, 1995:68-69)

Tempo

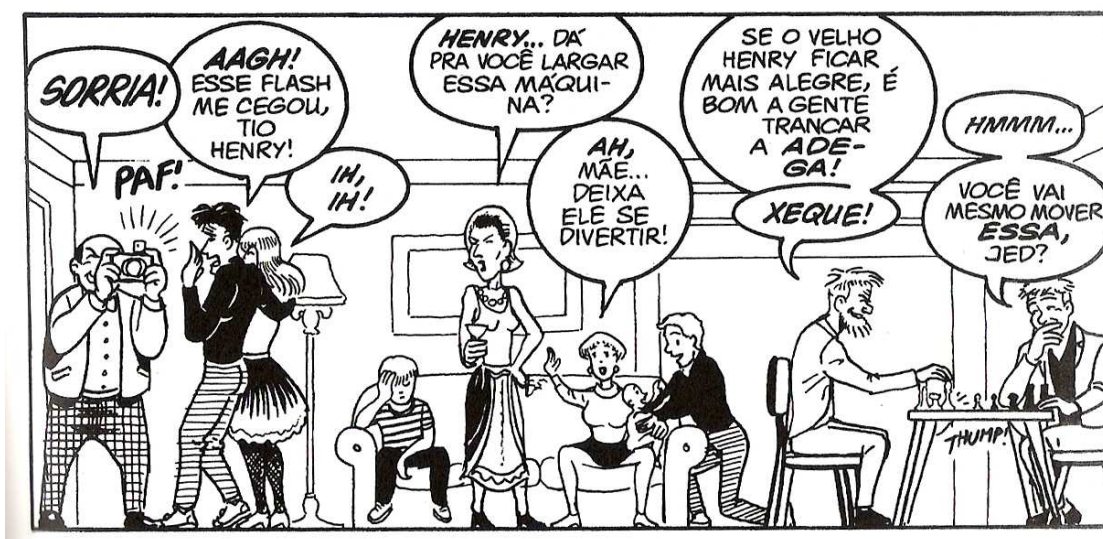


Figura 2-29 – Seqüência temporal sem divisões em quadros. Fonte: McCLOUD (1995:95)

Este quadro não representa apenas um momento congelado. A referência fotográfica faz com que pensemos que um quadro de HQ seja uma imagem congelada no tempo. Porém, um dos maiores desafios dos quadrinhos é exatamente mostrar vários tempos em um espaço limitado, ao contrário dos filmes, em que milhares de fotogramas criam o movimento e uma trilha sonora o acompanha.



Figura 2-30 – A ordem dos sons demonstrada pelos relógios. Fonte: McCLOUD (1995:95)

A ordem espacial dos balões (e de outras palavras fora dos balões) marca o tempo em que essas palavras foram proferidas. Assim sendo, um quadro que representa um diálogo tem uma duração maior que uma imagem congelada. Cabe ao autor representar esse tempo adequadamente, e para isso, ele dispõe de uma série de recursos, como as sarjetas, a disposição dos personagens e dos balões, entre outros.

Como pudemos ver neste capítulo, a maioria das características que tornam a arte dos quadrinhos única estão relacionadas à representação do tempo espacialmente. A simulação de movimento em um quadrinho ou mais e as seqüências textuais simulando sons mostram o tempo em que os eventos ocorrem numa narrativa. Porém, o ritmo da leitura dessas ocorrências cabe sempre ao leitor, que pode inclusive ver vários tempos de uma só vez e percorrer com o olhar trajetórias diversas.

A disposição e dimensão dos requadros demonstram claramente uma relação do espaço com o tempo (ou com a atemporalidade, como sugerem quadros de cenários). As sarjetas também solicitam ao leitor que conclua sobre o que ocorre entre um momento e outro e até mudanças de épocas e locais. O não-realismo também pode ajudar a criar mapas temporais não lineares, como vimos na figura 2-7. A representação gráfica do som é dos mais claros indicadores de tempo dos quadrinhos, sua ordem de leitura é determinante num mapa temporal. (McCLOUD, 1995:95)

Podemos resumir no esquema abaixo como os elementos essenciais da linguagem dos quadrinhos colaboram para a representação do tempo espacialmente, dando origem a narrativas totalmente próprias do meio.

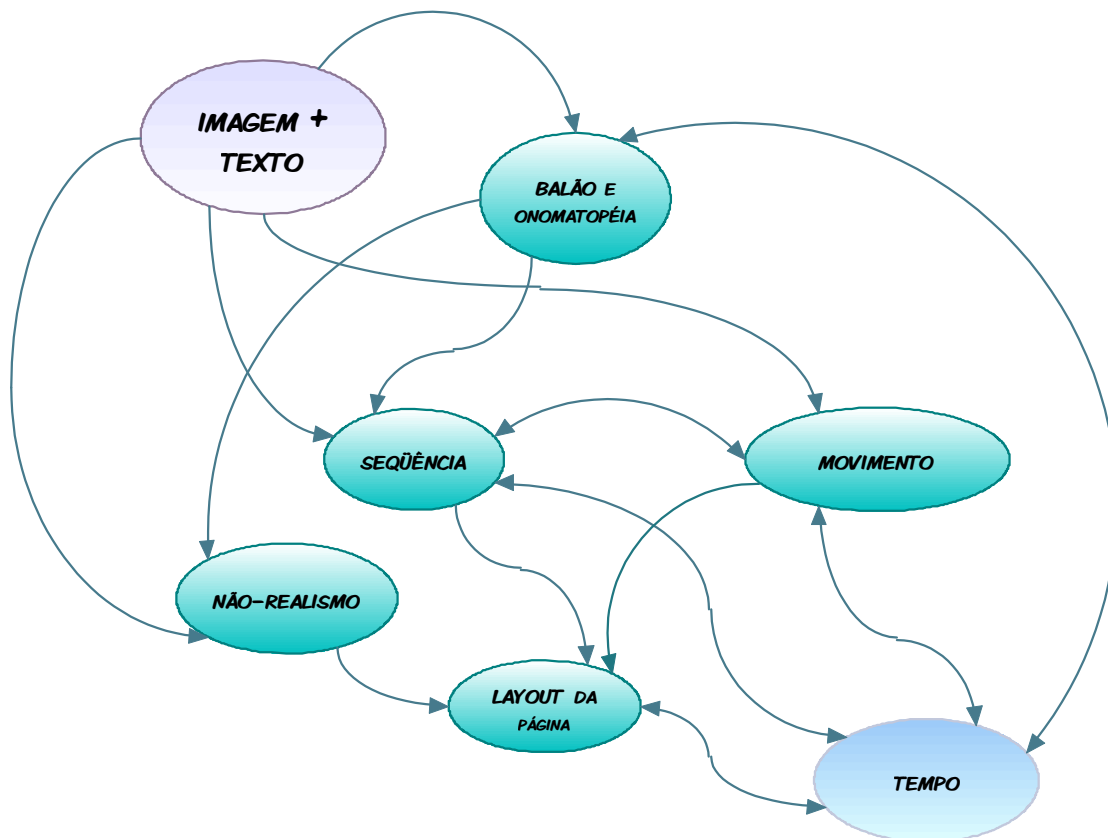
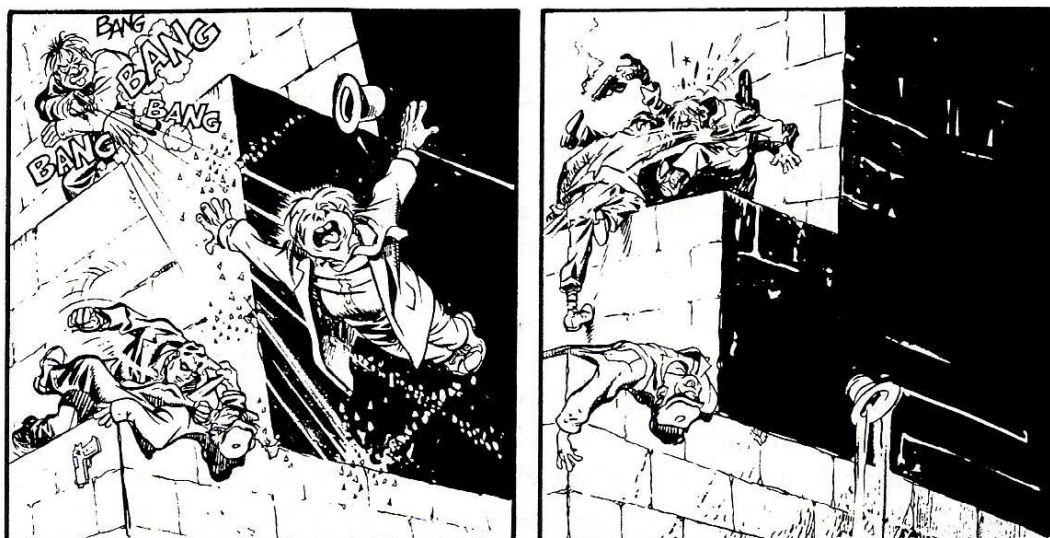


Figura 2-31 – Da junção da imagem com o texto aos mapas temporais, a linguagem dos quadrinhos é representada nesse esquema.

“Albert Einstein, na sua Teoria Especial (Relatividade), diz que o tempo não é absoluto, mas relativo à posição do observador. Em essência, o quadrinho faz desse postulado uma realidade.” (EISNER, 1999:28).



E ENTÃO... SEM VIDA...
GERHARD SHNOBBLE DESCEU
AO CHÃO.

MAS NÃO CHORE
POR SHNOBBLE...

ANTES, DERRAME UMA LÁGRIMA
POR TODA A HUMANIDADE...

POIS, NINGUÉM, EM TODA A
MULTIDÃO QUE VIU
O CORPO SER REMOVIDO... SOUBE,
OU SEQUER SUSPEITOU, QUE
NESSE DIA GERHARD SHNOBBLE
TINHA **VOADO**.



Figura 2-32 – Gerhard Shnobble, o homem que voava. História de Spirit, de Will Eisner. Fonte: EISNER (1999:9)

3. HQtrônicas

Para me referir às HQs que ocorrem em meio digital, utilizo-me do termo HQtrônica, cunhado por Edgar FRANCO (2004), em seu livro HQtrônicas: do suporte papel à rede internet.

FRANCO (2004:170) considera o neologismo HQtrônica o mais adequado para definir as histórias produzidas para meio digital, comparando com outras alternativas anteriormente propostas, como “mangá telemático”, “HQ interativa”, “quadrinhos online” “Digibi”, “digital comics” e “HQnet”. Segundo o autor, as alternativas citadas sempre trariam alguma conotação que diminuísse a abrangência das HQs em meio digital.

Os motivos que levaram Franco a escolher este termo é que HQtrônica (contração de HQ com eletrônica) abrange toda obra que contenha um ou mais códigos da HQ tradicional em papel com uma ou mais possibilidades da hipermídia (que seriam **animação, diagramação dinâmica, trilha sonora, efeitos sonoros, tela infinita, tridimensionalidade, narrativa multilinear e interatividade**). Porém, Franco diz que este termo deve ser considerado temporário.

A HQtrônica não poderia se excluir da digitalização dos meios de comunicação, que já absorveu todas as linguagens e as codificou em binários.

Histórico das HQs em meios digitais e o nascimento das HQtrônicas

FRANCO (2004:55) cita os norte-americanos Mike Saenz e Peter Gillis como os pioneiros na utilização de computador na produção de HQ, com sua história Shatter. Com um computador Apple Macintosh de 128 Kb, a dupla desenhou todas as imagens da história, que foi publicada como uma revista tradicional em 1986. O alemão Michael Götze é outro pioneiro dos quadrinhos produzidos pelo computador. Ele construía bibliotecas de cenários e personagens em 3D para depois formar as cenas de cada quadro, mudando a posição dos elementos e ângulos de câmera. (FRANCO, 2004:63)

Na década de 1990, conforme os computadores e softwares manipuladores de imagem foram se desenvolvendo, suas funções foram sendo incorporadas à produção de quadrinhos, barateando custos e facilitando processos. O computador deu uma reviravolta na situação relatada por Scott McCLOUD (1995:167), na qual os artistas por décadas tinham de se adaptar a um sistema de impressão limitado (pelos custos altos), em que os meios tons eram simulados por retículas e as cores utilizadas eram primárias e vibrantes, para compensar a pobreza do papel jornal.

A primeira experiência de quadrinhos totalmente produzidos em computador no Brasil de que se tem notícia é Nacional e Popular, HQ de Maracy, Smirkoff e Tony, publicada em 1991 no jornal Folha de S. Paulo, que pode ser vista hoje no site Cybercomix.



Figura 3-1 – Nacional & Popular, a primeira série de HQ feita totalmente em computador no Brasil, 1991. Fonte: <http://www.terra.com.br/cybercomix/>

Um artista egresso das HQs impressas, Pepe Moreno cria em 1990 a graphic novel Batman: Digital Justice, um marco dos quadrinhos computadorizados, e em 1993 cria HellCab, uma HQ interativa em CD-ROM, que foi número um em vendas de jogos no ranking da Billboard Magazine por várias semanas. (FRANCO, 2004:71)

Esse fato abriu caminho para a produção de inúmeras outras HQs em CD-ROM. Marco Patrio, italiano conhecido por suas HQs de ficção científica, criou Sinkha, uma HQ em CD-Rom totalmente realizada em 3D lançada na Europa em 1995.



Figura 3-2 - Cena de Sinkha Hyleyn, de Marco Patrito. Fonte: <http://www.sinkha.com/>

Em 1996, foi lançada a HQ em CD-ROM *Opération Teddy Bear*, do artista francês Edouard Lussan, narrativa híbrida sobre a Segunda Guerra Mundial, com elementos da HQ tradicional e recursos multimídia. O trabalho recebeu várias premiações. Nos Estados Unidos, foi lançada em 1994, a adaptação em CD-ROM da HQ *The Complete Maus*, de Art Spiegelman, obra premiada com o Pulitzer. Esta obra reunia, além da história, centenas de relatos, fotos e cartas sobre o Holocausto, aproveitando recursos da narrativa multilinear para integrar estes documentos à HQ. (FRANCO, 2004)

Nota-se que a maioria das primeiras narrativas criadas em computador tratam de temas relacionados a computadores, ciberespaço e tecnologia de ponta, influenciadas pelas narrativas cyberpunk de William Gibson e Bruce Sterling.

É muito mais difícil identificar os pioneiros da HQ on-line ou em rede. Muitos sites de quadrinhos têm sobrevida curta. Mas uma experiência ocorreu na década de 1980, em que a revista de quadrinhos francesa Circus utilizava seu espaço no Minitel (videotexto) para transmitir tiras de Mafalda. (FRANCO apud CALAZANS, 1997) O site Argon Zark, no ar desde 1995, provavelmente é a primeira HQ virtual a utilizar recursos de multimídia e hipertexto. A HQ Impulse Freak, além de multilinear, é uma obra coletiva, na qual vários artistas e internautas desenharam os quadrinhos. Scott McCloud apresenta em seu site HQs com recursos como a tela infinita e a montagem da narrativa pelo usuário.

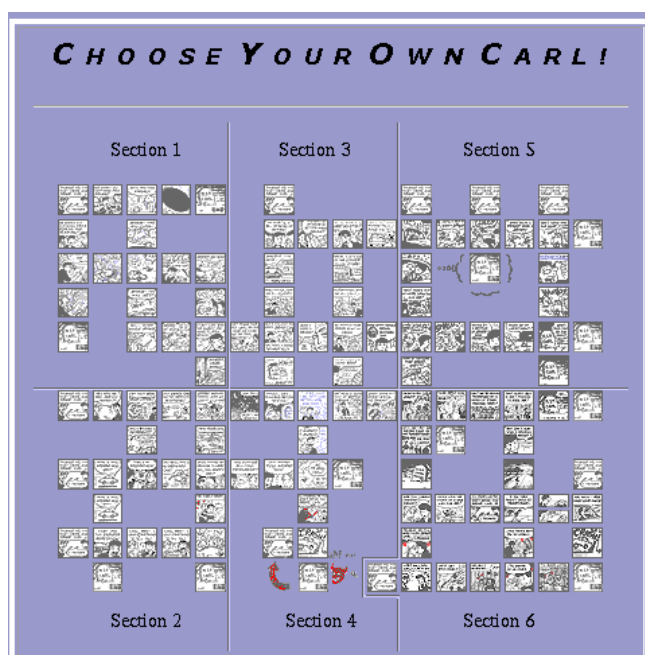


Figura 3-3 – Choose your own Carl, HQ multilinear e escrita em conjunto com leitores, de Scott McCloud. Fonte: <http://www.scottmccloud.com/comics/carl/3b/cyoc.html>

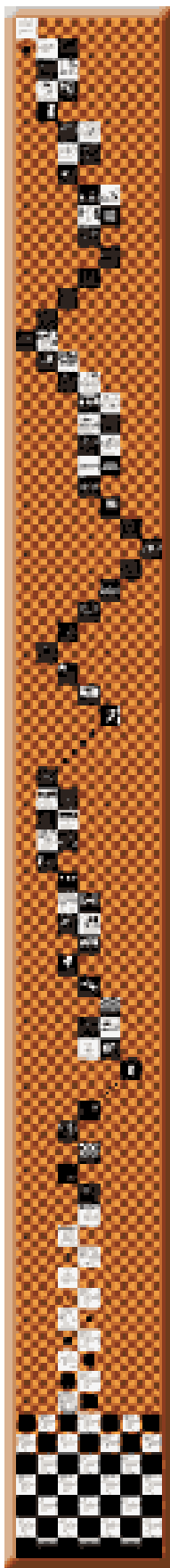


Figura 3-4 – My Obsession with Chess, HQtrônica de Scott McCloud com 5,94 m de comprimento. Fonte: <http://www.scottmccloud.com/comics/chess/index.html>

Muitos sites surgiram após estes, como os brasileiros Cybercomix [<http://www.terra.com.br/cybercomix/>], Central do Rato [<http://www.imagica.com.br/centraldorato/>] e Combo Rangers [<http://www2.uol.com.br/comboringers/>].

Perspectivas da HQtrônica

Ao contrário do que poderia parecer, atualmente, a publicação de HQs na internet faz surgir novos títulos impressos. A oportunidade dos autores de quadrinhos mostrarem seu trabalho na internet faz com que eles migrem da rede para o papel, contratados pelas editoras. Porém, a possibilidade de experimentação e o fácil acesso a bons softwares e equipamentos devem atrair muitos artistas, já que a experimentação ainda é pequena em HQtrônica. A maior parte da produção de quadrinhos ainda utiliza poucos elementos de hipermídia, e muitos autores de quadrinhos saltaram direto para a animação, perdendo, assim, a maior parte das características dos quadrinhos, como a visão geral dos quadros, balões e o tempo representado no espaço. (FRANCO, 2004; McCLOUD, 1995)

McCLOUD (2005) acredita que o principal rumo para a HQ é utilizar os recursos de tela infinita (em que o mapa temporal se expande, saindo do formato de página), da tridimensionalidade (imagine um quadro dentro de outro, em que o leitor faz um movimento de “aprofundamento” na história) e a narrativa hipertextual, deixando a imersão sensorial por conta de outras linguagens.

Está aberto um espaço para uma produção de linguagens totalmente híbridas, com muito a experimentar e com tecnologia relativamente acessível.

As características das HQtrônicas

Segundo Franco (2004), para uma HQ publicada em meio digital ser considerada uma HQtrônica é necessário que apresente pelo menos uma das características a seguir:

- Animação

Podemos verificar em algumas HQtrônicas animações: de um quadro só da página (em loop ou não); objeto animado que se sobrepõe à cena/página; seqüência de animação **paralela** à seqüência de quadros; e animação do enquadramento (FRANCO, 2004).

- Diagramação dinâmica

Ocorre quando os quadros da história são animados, aparecendo, desaparecendo, ou movendo-se pela tela, conforme a história tem andamento, para auxiliar a noção de tempo da história. (FRANCO, 2004) Pode ser usada também para movimentação sobre uma história com tela infinita.

- Trilha sonora

Música que aparece em algumas histórias, dificilmente acompanha o ritmo de leitura, pois é impossível determinar os momentos de clímax do roteiro. (FRANCO, 2004)

- Efeitos sonoros

Podem aparecer em algumas histórias, substituindo os balões e onomatopéias, podendo prejudicar o mapa temporal, se usados inadequadamente.

- Tela infinita

Aproveitando a possibilidade sair do espaço limitado das páginas de revistas, as HQtrônicas podem utilizar um espaço muito extenso permitido pelo computador, expandindo-se por todos os lados. (FRANCO, 2004)

- Tridimensionalidade

Edgar Franco (2004) ressalta a possibilidade criar apenas uma vez a figura dos personagens e cenários em softwares de modelagem 3D, para a criação dos quadrinhos bastaria mudar as posições e expressões dos personagens e ângulos de câmera, entre outras variáveis. Mas também temos a possibilidade de utilizar a tridimensionalidade para a movimentação do leitor na história. (McCLOUD, 2005)

- Narrativa multilinear

As HQtrônicas muitas vezes apresentam bifurcações ao longo de seus caminhos e links paralelos que levam a sites com assuntos correlatos aos da história. (FRANCO, 2004)

- Interatividade

A interatividade ocorre em histórias com vários caminhos, ou que tenham possibilidades como adição de cenas animadas, sons, links escondidos que permitem a descoberta de novos fatos etc. (FRANCO, 2004)

Os autores aqui mostrados, Franco e Scott McCloud, têm opiniões diferentes quanto às HQs digitais. Enquanto Franco defende que as HQtrônicas podem incluir animações, trilha e efeitos sonoros, tridimensionalidade, diagramação dinâmica (animações de enquadramento) – tudo isso sem afetar a condição de HQ da obra –, McCloud só admite animação numa HQ se ela for fruto da própria movimentação do leitor e, de preferência, sem som.

O que ambos defendem é a utilização de narrativas multilineares, tela infinita (um recurso muito explorado por McCloud) e interatividade.

4. HQI – História em quadrinhos interativa

Devemos ver a abrangência da HQtrônica como um fato positivo, pois estimula a experimentação e a produção criativa, sem colocar limites aos autores. E ainda nomeia uma categoria de manifestação para que seus autores não caiam no vazio ao apresentarem suas obras.

Como a produção de HQtrônicas ainda não é numerosa frente a, por exemplo, quadrinhos feitos analogicamente e distribuídos digitalmente (como HQs independentes divulgadas em blogs, como o *10 Pãezinhos*⁶), ou ainda, histórias contadas linearmente por meio de animação distribuídas pela internet (como as piadas animadas do site *Humortadela*⁷, ou as charges do *Charges.com.br*⁸), um estímulo à produção dos quadrinhos para meios digitais faz-se necessário.

Mas além da experimentação com as novas mídias, é interessante que se preserve a essência da linguagem dos quadrinhos. McCloud (2005) já alerta para o fato de que, desvalorizada, a linguagem dos quadrinhos vem se apequenando frente aos interesses industriais e que a bóia de salvação dos quadrinhos serão as mídias digitais, pois a distribuição e venda não dependerá mais de modismos ou de número de tiragem.⁹ Já há iniciativas de divulgação de trabalhos por novos artistas na

⁶ <http://www2.uol.com.br/10paezinhos/>

⁷ <http://humortadela.uol.com.br/>

⁸ <http://charges.uol.com.br/>

⁹ Neste caso, McCloud explica a situação da indústria norte-americana de quadrinhos, mas pode ser aplicada ao Brasil, cujo mercado de quadrinhos é restrito a poucos títulos e as publicações são tratadas como sendo de segunda qualidade e pouco importantes. Podemos ver isso na descontinuidade de séries, por exemplo.

internet, como os sites *Na Munheca*¹⁰, *Nona Arte*¹¹ e *Bigorna.net*¹², que distribuem quadrinhos claramente feitos para impressão, mas que chegariam à mão de poucos se fossem impressos. Também por esse fato, vemos que é necessário preservar a linguagem dos quadrinhos em si, não apenas contar uma história nos meios digitais, e criar obras híbridas.

Proponho, então, como nome desta forma de narrativa digital, que aproveita o essencial dos quadrinhos e das narrativas digitais, o termo HQI, abreviação para História em Quadrinhos Interativa.

Definição

HQI (História em Quadrinhos Interativa) é toda obra que preserve a essência dos quadrinhos e que faça uso da hipermídia para lhe conferir interatividade, feita para fruição e transmissão em meios digitais. Ou seja, se houver possibilidade de o leitor alterar forma e/ou conteúdo da obra (mesmo que estas ações sejam programadas previamente) e esta obra contiver a essência dos quadrinhos, essa será uma HQI.

Neste caso, não consideraremos como interatividade clicar em links de “avançar” e “voltar”, simulando páginas de uma revista linear comum, como interatividade.

¹⁰ <http://www.namunheca.com.br/>

¹¹ <http://www.nonaarte.com.br/>

¹² <http://www.bigorna.net/>

Podemos considerar a HQI um subconjunto da HQtrônica. Assim sendo, a HQtrônica abrange uma maior variedade de obras que a HQI.

Qual é a diferença entre HQI e HQtrônica?

Toda HQI é uma HQtrônica porque obrigatoriamente reúne um ou mais códigos da HQ e um ou mais recursos da hipermídia.

Nem toda HQtrônica é uma HQI porque:

- Nem sempre preserva o essencial dos quadrinhos, que concluímos (vide A ESSÊNCIA DOS QUADRINHOS) ser o tempo da narrativa representado espacialmente, segundo as idéias dos estudiosos Will Eisner e Scott McCloud;
- Nem sempre apresenta um grau mínimo de interatividade. Por esse motivo, Edgar Franco (2004:170) rejeita o termo História em Quadrinhos Interativa ao definir as HQtrônicas;
- Nem sempre apresenta códigos suficientes da HQ para serem caracterizados como uma (por exemplo, uma obra que das HQs apresenta apenas os balões, deixando de lado outras características);
- A introdução de elementos de multimídia por vezes prejudica o mapa temporal ou impõe um tempo de leitura ao fruidor (por exemplo, um efeito sonoro que ocorre antes de o leitor chegar ao quadro correspondente, ou balões que desaparecem sem solicitação do leitor).

Como adicionar os elementos da hipermídia sem afetar o tempo estritamente representado no espaço, característica essencial dos quadrinhos? É possível usar som e animação? E quanto à tridimensionalidade?

HQI e a hipermídia

A HQI utiliza-se dos recursos da hipermídia (hipertexto mais multimídia) para se tornar interativa.

O hipertexto é um documento digital composto por diferentes blocos de informações interconectadas por elos associativos, os *links*. *Multimídia*, em seu sentido mais comum, significa a incorporação de informações diversas como som, textos, imagens, vídeo, etc., em uma mesma tecnologia — o computador. *Hipermídia*, por sua vez, é uma tecnologia que engloba recursos do hipertexto e multimídia, permitindo ao usuário a navegação por diversas partes de um aplicativo, na ordem que desejar. (LEÃO, 2001:15-16)

Ainda que se baseie apenas no hipertexto, uma história será uma HQI se permitir ao usuário fazer modificações de qualquer espécie, originando novas percepções e, assim, histórias únicas. Uma definição de hipermídia por Piscitelli (2002:26) citada por SANTAELLA (2003:95):

“Trata-se de conglomerados de informação multimídia de acesso não seqüencial, navegáveis através de palavras-chave semi-aleatórias. São assim

um paradigma para a construção coletiva do sentido, novos guias para a compreensão individual e grupal.”

Mesmo restringindo o campo das HQtrônicas, a HQI poderá ser, muito além de uma forma de experimentação, uma legítima forma de narrativa digital com características que apenas os quadrinhos possuem; uma cibernarrativa com a linguagem da HQ que leva o usuário aos prazeres da experiência interativa.

Narrativa digital

Para entender como é a linguagem hipermidiática à qual adicionaremos a linguagem da HQ, seguiremos com uma explanação sobre as cibernarrativas, as histórias que ocorrem no ambiente digital.

Segundo MURRAY (2003), quatro principais propriedades do ambiente digital o tornam um poderoso veículo para criação literária. Veja o quadro a seguir:

Propriedades do ambiente digital	
Procedimental	Participativo
<ul style="list-style-type: none"> • Tem distintiva capacidade de executar uma série de regras. <p>O computador não foi projetado para transmitir informações estáticas, mas para incorporar comportamentos complexos e aleatórios. O computador pode ser um atraente veículo para contar histórias, desde que possamos definir regras para tanto que sejam reconhecíveis como uma interpretação do mundo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reage às informações que inserimos nele. <p>Os ambientes digitais são atraentes não apenas porque eles exibem comportamentos gerados a partir de regras, mas também porque podemos induzir o comportamento. Assim, o primeiro passo na criação de uma boa história seria preparar o roteiro do interator. Inventar roteiros que, além de esquemáticos o suficiente para serem assimilados, sejam flexíveis o bastante para abrangerem grande variedade comportamentos humanos.</p>
Espacial	Enciclopédico
<ul style="list-style-type: none"> • Facilita a representação de espaços em que possamos nos mover. <p>Pelo seu processo <i>interativo da navegação</i>, o computador nos mostra os caminhos que estamos percorrendo. (MURRAY, 2003)</p> <p>Essa característica propicia também imaginar a tela como janela, e não como página e criar uma história com tela infinita. (McCLOUD, 2005:222)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Representa enormes quantidades de informação em formato digital <p>A capacidade enciclopédica do computador traduz-se no potencial artístico de oferecer uma riqueza de detalhes, de representar o mundo de modo tão abrangente quanto particular. (MURRAY, 2003)</p> <p>Com as redes globais, é como se pudéssemos acessar todo o conteúdo, como numa biblioteca universal. Daí as alusões que a literatura sobre internet não se cansa de fazer à lendária biblioteca borgiana, a biblioteca de Babel, composta de infinitas galerias hexagonais. (SANTAELLA, 2003)</p>

Figura 4-1 – Propriedades do ambiente digital, quadro adaptado de informações de *Hamlet no holodeck*. Fonte: MURRAY (2003).

As cibernarrativas devem se utilizar dessas propriedades para proporcionar os seus três prazeres estéticos específicos e esperados dos ambientes digitais. São eles: a imersão, a agência e a transformação. (MURRAY, 2003)

Com detalhes enciclopédicos e espaços navegáveis, o meio digital leva-nos a lugares onde podemos encenar nossas fantasias. O desejo ancestral de viver uma fantasia originada num universo ficcional foi intensificado por esse meio participativo e imersivo, que promete satisfazê-lo de um modo mais completo do que jamais foi possível. Podemos chegar ao transe imersivo também através da leitura, não apenas por meios que provoquem reações sinestésicas, como explica Samuel Taylor Coleridge com “a suspensão voluntária da descrença”. Mas não temos apenas uma “suspensão”, e sim uma atividade criativa no ato de ler. (MURRAY, 2003:111)

Segundo Murray, como dizem os teóricos da escola da Teoria da Recepção, a leitura está longe de ser uma atividade passiva. “Nós construímos narrativas alternativas quando lemos, (...) representamos as vozes dos personagens em nossas mentes, ajustamos a ênfase da história para que se encaixe aos nossos interesses e agregamos a história ao esquema cognitivo composto por nossos sistemas de conhecimento e crença.” (MURRAY, 2003:111)

Em certa ocasião, conforme podemos ver no site *icomics.com*¹³, numa discussão sobre o futuro dos quadrinhos, o autor de quadrinhos Jim Steranko afirma que “a história em quadrinhos perfeita é aquela que apela para TODOS os nossos

¹³ www.icomics.com/future.htm

sentidos!”. Isso causou certa polêmica entre os visitantes do fórum, por violar as definições de Will Eisner e Scott McCloud sobre o que são quadrinhos. Aqui, Steranko define como sinestésica a imersão que uma HQ deveria proporcionar com a sua construção para a hipermídia. Mas a imersão nos quadrinhos pode se dar de outra maneira.

Porque a definição de imersão é “a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial”, temos a impressão que um conteúdo, para ser imersivo, deve ser sinestésico. Porém, todas as formas de arte narrativa desenvolveram convenções para sustentar o transe liminar. E os computadores também são objetos liminares, ou seja, situados na fronteira entre a realidade externa e nossas próprias mentes. Por exemplo, quando entramos num jogo de RPG pelo computador, ainda que sua interface seja puramente textual, é como se adentrássemos em um outro mundo e tivéssemos uma vida paralela. (MURRAY, 2003:102-103)

Uma revista em quadrinhos pode ser enrolada, carregada embaixo do braço, e temos toda a história em nossas mãos (sem o caráter fluido das narrativas virtuais), abrindo e fechando. Ainda assim, temos nossa mente totalmente imersa no mundo imaginário que nos é apresentado, quando esse mundo nos atrai. Como vimos em *ESSÊNCIA DOS QUADRINHOS*, o não-realismo o layout da página e as sarjetas colaboram para uma situação semelhante durante a leitura das HQs.

Nos quadrinhos e mangás temos séries de mundos narrativos complexos, como Sandman, de Neil Gaiman, Cavaleiros do Zodíaco, de Masami Kurumada, e Dragon Ball, de Akira Toriyama. Para reforçar a “crença” nestes mundos, *fanzines*, *fanfics*, *blogs* e artigos a respeito deles são produzidos. Algumas séries merecem até documentos acadêmicos, como *Spawn – o soldado do inferno*¹⁴, que é tema da dissertação de mestrado em Ciências da Religião de Cristina Levine Martins Xavier, pela PUC-SP. Esse caráter enciclopédico torna esses mundos imersivos, com muitos elementos a serem explorados. Transpor os mundos da HQ para os meios digitais pode reforçar esse brilho, pois temos agora novos modos de praticar tal exploração.

Animação, som e 3D

A animação na HQtrônica é uma das maiores polêmicas nessa discussão. Mesmo McCloud não crê que a animação deva se firmar como parte fundamental de uma história em quadrinhos eletrônica. McCloud afirma que mesmo digitalizado, o quadrinho continuará uma natureza-morta, pois as HQs só permitirão som e animações parciais. E não seria mais eficiente uma imersão com som e animações totais? (McCLOUD, 2005)

Usar a animação e o som sem afetar o mapa temporal parece uma missão inútil para McCloud, que vê esses recursos como tentativas de “dar vida” aos quadrinhos, tentativa que falha, já que a animação e o som só poderão ser apresentados

¹⁴ XAVIER, C. L. M. *Spawn, O Soldado do Inferno-Mito e Religiosidade nos Quadrinhos*. Santo André: Difusão, 2004.

parcialmente. Filmes apresentariam esses recursos muito melhor. (McCLOUD, 2005: 210)

Acredito que a animação “parcial”, que não afeta o mapa temporal dos quadrinhos, em vez de dar “menos vida” aos quadrinhos, reforça essa condição de mapa temporal. Vejamos:

- A animação em *loop*¹⁵: suponhamos um mapa (uma página) de quadrinhos em que um dos quadros esteja animado em loop, um personagem coçando a cabeça ou um fundo animado representando um estado psicológico do personagem. Quando esse tipo de animação é apresentado, os quadros em volta não serão afetados, pois não houve mudança de estado dentro do quadro, um elemento não sai de um ponto inicial para um final. Quando observamos essa animação em relação ao mapa temporal, percebemos que aquela ação ocorre através dos tempos, ela estará eternamente ali, infinita, mostrando ou que ela ocorreu apenas naquele momento, mas está disponível no mapa esperando pelo leitor (coçar a cabeça), ou que aquela ação realmente ocorre o tempo todo (movimento de uma roda de moinho, por exemplo).
- Se o loop mostra um elemento saindo de um estágio inicial para um final (fazendo o que diria McCloud (2005), representar o tempo através do tempo, e não através do espaço como fazem os quadrinhos) e fica repetindo a ação,

¹⁵ Repetição contínua e automática.

ou esta animação para ao atingir o ponto final da ação, perderemos a representação do mapa temporal.

- A animação decorrente da navegação: quando os quadros se movem devido a ações de movimentação do usuário podemos ver que em vez de prejudicar o mapa temporal, estamos nos movendo sobre ele, para dar destaque a certa visão. Isso pode ser visto na história “Mimi’s Last Coffee” de Scott McCloud, que apresentamos em ESTUDOS DE CASOS.

O som já apresentou problemas para os quadrinhos digitais. Edgar Franco (2004:96) cita o caso da “HQ-ROM” *Superman: The Mysterious Mr. Myst*, em que a música acompanha o surgimento das cenas na tela. Mas funcionam em *loop*, ou seja, se o leitor passar muito tempo na mesma tela, o clímax da música já não se encaixará mais com o clímax dos quadros. Há o problema também dos balões que são dublados e onomatopéias que tem som e que são acionados pelo clique do mouse. Além de alterar o ritmo de leitura, traz uma redundância de conteúdo que talvez seja útil apenas para quem tem dificuldades de leitura, como crianças. Mas há casos como “*The Tales of Captain Claybeard*”¹⁶ em que o som é utilizado para compor o ambiente das páginas, como o som em loop de andorinhas ao fundo, os pequenos trechos de música e do mar batendo no casco do navio. Neste caso, o mapa temporal não fica prejudicado. (FRANCO, 2004:157, 203)

Boas sugestões para a utilização destes recursos sem alterar as características fundamentais da HQ são: animação e som em loop, efeito de som e de animação somente para solicitar ou realçar a ação do leitor interator.

¹⁶ <http://www.orbitcomics.com/>

Talvez uma imersão como Steranko imaginasse não seja possível sem perder a leitura do mapa temporal. Mas também não precisamos concordar apenas com a teoria da “suspensão voluntária da descrença” de Coleridge para prever imersão utilizando a linguagem dos quadrinhos.

Imaginemos uma história em quadrinhos apresentada numa *cave*¹⁷. Essa história em quadrinhos pode utilizar a representação tridimensional permitida pelo sistema da *cave* para que o usuário caminhe em direção à página que queira ler. Numa *cave*, o usuário estará envolto por páginas e terá de escolher caminhos que poderão originar diversas histórias. Uma trilha sonora inclusive poderia acompanhar as combinações de páginas que o usuário enxerga nas paredes da *cave*, com o som do ambiente que está retratado nas páginas. Com suas mãos, o usuário rearranja essas páginas, com o intuito de prosseguir numa história. Com o auxílio da imersão, o usuário consegue a agência na narrativa.

Agência é a capacidade de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas. Esperamos sentir agência no computador quando damos um duplo clique sobre um arquivo e ele se abre. (MURRAY, 2003) Utilizar a narrativa das HQs para atingir o prazer da agência talvez seja mais simples de se compreender do que a proposta da imersão nos quadrinhos. É difícil criar mundos

¹⁷ *Cave* (sigla para *Cave Automatic Virtual Environment*), ou Caverna Digital, é um sistema complexo de realidade virtual, que permite exibir as simulações tridimensionais realizadas em computador de forma ampliada, em tamanho próximo do natural. As paredes dessa sala especial são forradas por telas especiais, onde são feitas as retroprojeções de imagens geradas por computador em altíssima resolução. A tecnologia possibilita a visualização de ambientes e objetos em 3D de forma totalmente imersiva em um mundo sintetizado por computador. Fonte: <http://www.novomilenio.inf.br/ano01/0104c016.htm> acesso em 17/5/06.

enciclopédicos e envolver comunidades em torno deles para multiplicar a mensagem, ainda mais com esse novo tipo de narrativa, tão pouco definido que é a HQ interativa.

É mais plausível imaginar o caso da agência em HQs no meio digital. HQs que podem ser alteradas dinamicamente com a nossa participação estão próximas da nossa atual realidade. *Cointel*¹⁸ é uma HQ interativa, colaborativa, em que vemos nossas ações realizadas rapidamente.

Navegar espacialmente, uma das formas de agência, e que pode ser uma experiência muito prazerosa (ou incômoda) é viável na linguagem da HQ, em que o tempo é espaço, como vimos no exemplo da cave. Imaginemos também uma HQ feita num software semelhante ao *The Brain*¹⁹. A tridimensionalidade também pode ser um recurso interessante para a movimentação do usuário entre os quadros, permitindo criar histórias com muitos caminhos.

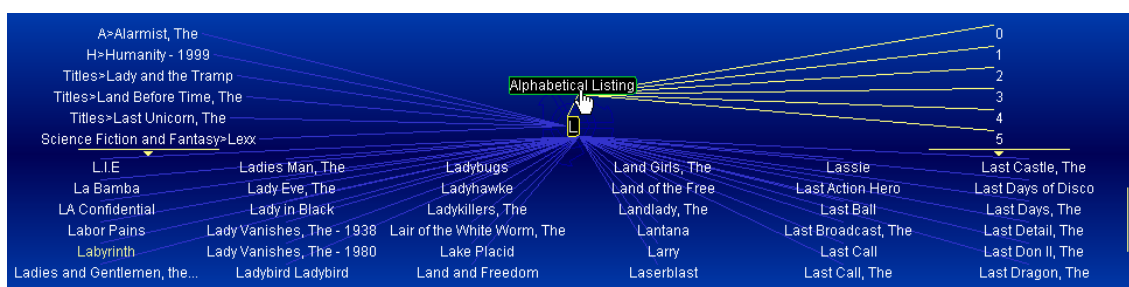


Figura 4-2 – Webbrain - Imaginem uma HQ feita com um sistema de mapa tridimensional.
Fonte: http://www.webbrain.com/html/default_win.html

¹⁸ www.cointel.de

¹⁹ <http://www.thebrain.com/>

Narrativas multilíneas ou labirínticas como as de *shigabooks.com*²⁰ fazem com que percorramos vários caminhos pelo prazer de encontrarmos histórias diferentes. A HQ “Linda de Morrer”²¹, do *Cybercomix*, faz com que tentemos vários caminhos para tentar salvar a protagonista (quase sempre em vão).

“Histórias baseadas em labirintos (...) transformam o visitante, de um observador passivo, no protagonista que deve encontrar seu próprio caminho (...). Nas mãos certas, uma história de labirinto poderia ser uma aventura melodramática com subtextos sociais complexos. (...) o labirinto seria composto não apenas de guinadas espaciais, mas de escolhas morais e psicológicas.” (MURRAY, 2003:130-131)

Frustrar a agência do interator também pode ser um recurso narrativo para as HQs, oferecendo caminhos insolúveis, infinitos (atualizados dinamicamente) ou sem volta.

Fazendo o exercício da agência também podemos atingir o terceiro prazer característico das cibernarrativas: a transformação. A transformação permitida pela cibernarrativa não diz respeito apenas à transformação da história em si, mas também da transformação do interator. A agência permite que consigamos transformar a história com o rearranjo das lexias ou de outros elementos da narrativa, conforme o andamento que queremos dar à história. Porém, dependendo da resposta que obtemos, também podemos observar transformações no ambiente, nos personagens que representamos e em nós mesmos. (MURRAY, 2003)

²⁰ www.shigabooks.com

²¹ <http://www.terra.com.br/cybercomix/4/h2q/pavao.htm>

Segundo Murray, a metáfora do caleidoscópio pode ajudar a compreender o novo ambiente narrativo. Os quadrinhos, assim como os jornais, são mosaicos de informações divididas em pequenos espaços. O computador entrega-nos o mosaico espacial dos jornais, o mosaico temporal dos filmes e o mosaico participativo do controle remoto da televisão; e ainda oferece-nos maneiras de dominar a fragmentação, como mecanismos de buscas e *tags*²². Ele nos proporciona um caleidoscópio multidimensional, com o qual podemos rearranjar os fragmentos tantas vezes quantas quisermos e permite que transitemos entre padrões alternados de organização em mosaicos. (MURRAY, 2003:154-155)

Talvez esses padrões alternados de mosaicos, tão facilmente cambiáveis, nos dêem a ilusão de que é possível mesclar tudo sem prejuízo de nenhuma linguagem. Às vezes as adições de filmes, animações e dublagens numa HQ, fazem com que a própria linguagem dos quadrinhos se tornem uma massa indigesta no estômago da multimídia, desnecessária e inoportuna. (McCLOUD, 2005:209)

Mas esse caleidoscópio narrativo poderá ser muito útil para as HQs, permitindo apresentar uma história com múltiplos pontos de vista.

“Vivenciando essas histórias entrelaçadas como uma unidade, podemos aperfeiçoar a capacidade caleidoscópica de nossas mentes, nossa capacidade de imaginar a vida a partir de múltiplos pontos de vista. (...) Apreendemos tanto a realidade compartilhada quanto as experiências individuais que a compõem.” (MURRAY, 2003:158-159)

²² Etiquetas para classificar os fragmentos de informação.

Podemos criar histórias em quadrinhos com roteiros para cada personagem, o usuário poderá ser onisciente iniciando a história várias vezes para ter todos os pontos de vista possíveis. Ou ainda, o usuário criar várias versões para a mesma conclusão. E com sua participação, poderá alterar os rumos de uma história, atingindo assim o prazer da transformação.

5. Estudos de casos

Neste capítulo veremos casos de HQtrônicas com temáticas e formatos diversos.

Caso 1 – Neomaso Prometeu – Edgar Franco

<http://www.cap.eca.usp.br/wawrwt/neomaso/neo-a.html>

Neomaso Prometeu é uma história que faz parte da Aurora Biocibertecnológica, um universo ficcional criado por Edgar Franco, com abertura para experimentações multimidiáticas diversas, com ênfase para HQs e HQtrônicas.

Neomaso Prometeu realmente celebra o hibridismo, fazendo uma mistura dos códigos da HQ com elementos multimídia.

Esta HQtrônica foi realizada utilizando-se *Adobe Macromedia Flash*, software que permite fazer animações, sites e aplicações para web com imagens vetoriais.

Códigos da HQ

Podemos ver códigos da HQ em vários outros meios de comunicação, em propaganda, em filmes, em animações etc. Um dos códigos mais utilizados é o balão de fala. Porém, como vimos no capítulo A ESSÊNCIA DOS QUADRINHOS, não é a presença de elementos isolados da HQ que faz de uma obra uma HQ, mas um conjunto de fatores que criam a experiência característica da leitura de HQs.

Isto posto, vamos à análise de *Neomaso Prometeu*.

A história mostra um novo Prometeu, de uma era pós-humana²³, que como o ser da mitologia grega, tem seus órgãos internos comidos por uma águia, com a diferença de que o neo-Prometeu compra órgãos produzidos artificialmente especialmente para realimentar seu processo de autoflagelação. Esta história questiona a ingenuidade de quem acredita que os avanços tecnológicos na área da genética necessariamente servirão para o bem da humanidade e para salvar a vida de doentes. Neste caso, os órgãos servindo para fins fúteis (dar prazer a um membro da elite) demonstram a ausência de ética decorrente de séculos de anomalias sociais. (FRANCO, 2004: 247-248)

Neomaso Prometeu é um caso interessantíssimo de narrativa digital. Faz do hibridismo de linguagens seu ponto alto, relacionando com o hibridismo próprio desse universo criado pelo autor. Nota-se que a preocupação maior do autor, além de fazer uma narrativa envolvente e sinestésica, é com a experimentação de uma nova linguagem, que ele mesmo diz “estar em gestação”. A música e os efeitos sonoros compõem essa mistura, de forma adequada ao clima da narrativa. (FRANCO, 2003)

²³ Esta era pós-humana, a da sociedade da “Aurora Biocibertecnológica”, já superou os problemas atuais da humanidade, como fome, miséria, doença, crise energética etc., e já superou a humanidade de seus seres. Essa sociedade, com seus grandes avanços tecnológicos, convive com dilemas éticos a respeito da transformação relativamente fácil de seres humanos em seres híbridos de humano e animal, ou da exportação de seu código (ou consciência, ou alma) para um chip de computador, perpetuando sua vida. Há muito preconceito e conflito ideológico entre essas novas raças. Suas guerras, assim, seriam basicamente “étnicas”, entre etnias que foram formadas através de alta tecnologia genética. (FRANCO, 2004: 237-244)

Linguagem da HQ

Quanto aos códigos da HQ utilizados, podemos ver apenas os balões, e, representados com muita sutileza, os requadros.

Os balões talvez estejam como o recurso mais evidente de demonstrar as origens narrativas do autor, pois fica evidente, durante a fruição, que o compromisso do autor é muito mais com a experimentação de novas linguagens do que com a transposição da linguagem dos quadrinhos para ambiente digital. Em sua próxima HQtrônica do universo “Aurora”, *Ariadne e o Labirinto Pós-humano*, Edgar Franco tem um compromisso maior com essa transposição.

Na figura 4-1, temos a captura de uma tela, que é uma seqüência de dois quadros mesclada com uma seqüência de animação. A impressão que temos, à primeira vista, reforçada pela falta de marcação de requadro, é de que temos dois personagens em cena, falando simultaneamente. Assim, a seqüência espacial (o mapa temporal) fica imperceptível nas primeiras vezes em que experimentamos essa narrativa.

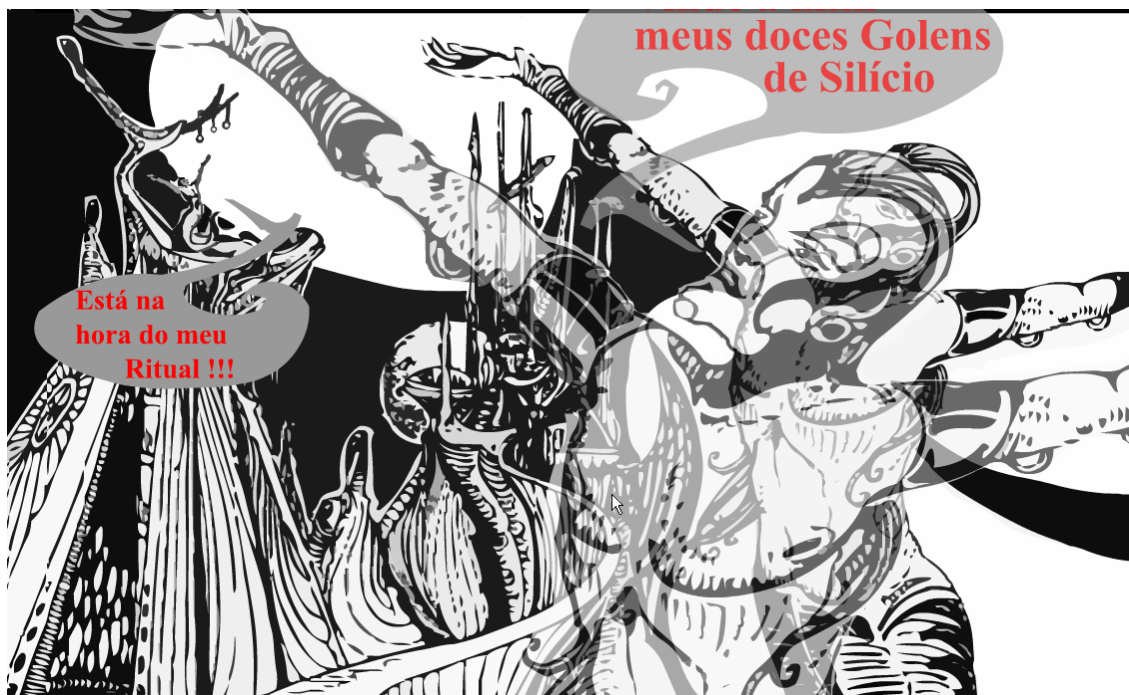


Figura 5-1 – Cena de *Neomaso Prometeu*, HQtrônica de Edgar Franco. Aqui, a animação fez a seqüência espacial ficar imperceptível.

Em mais duas passagens, temos insinuações de requadros, que também não ficam claros como elementos de mapeamento temporal, porque mesclam a imagem com o que o autor chama de *diagramação dinâmica*. Em que, neste caso, os quadros aparecem de forma animada, fazendo predominar a seqüência de animação sobre o mapa temporal. O layout como recurso narrativo aqui cai por terra, pois a animação já dá conta de mostrar a seqüência temporal, fazendo com que os requadros pareçam meramente escolha estética.



Figura 5-2 - Cena de *Neomaso Prometeu*, HQtrônica de Edgar Franco. Nesta passagem temos um caso de diagramação dinâmica.

Mais um elemento que podemos dizer que foi transposto da HQ para o ambiente virtual é o do desenho que representa um movimento sem animação. O personagem principal tem movimentação mínima. Sua animação é basicamente causada pela diagramação dinâmica (movendo-se apenas pelo espaço da tela) ou feita em *loop*, o que não afeta um mapa temporal. Já outros personagens têm animação integral, como os Golens de Silício e a Águia, que além de se moverem pelo espaço, movimentam as partes de seu corpo.

Vemos neste caso que a HQtrônica apenas esboça uma transposição da linguagem da HQ para o ambiente digital, transformando-se num híbrido que lembra muito mais os filmes de animação.

Hipermídia

Nesta HQtrônica é muito marcante a mistura de elementos hipermidiáticos, especialmente a animação, o som e estrutura hipertextual.

Com o auxílio do *Flash*, é possível fazer animações com links / hipertexto, apesar de distribuir elementos do filme numa linha do tempo, dando a impressão de ser um aplicativo para a construção de filmes lineares. O autor faz com que sua obra pareça um filme de animação, apesar de animar elementos quase estáticos (as imagens do personagem Prometeu contêm poucas animações de seus braços, cauda e rosto), como se movêssemos cartões numa mesa.

O autor utiliza links claros, em forma de botões (com espetos em volta), com indicação uniforme em toda a obra, para mover o usuário entre as cenas. Para deixar mais claro o link que devemos clicar, quando movemos o mouse por cima do botão, um som de porta batendo é emitido. Em um ponto crucial da narrativa, temos dois links para escolhermos o destino do personagem principal, Prometeu.

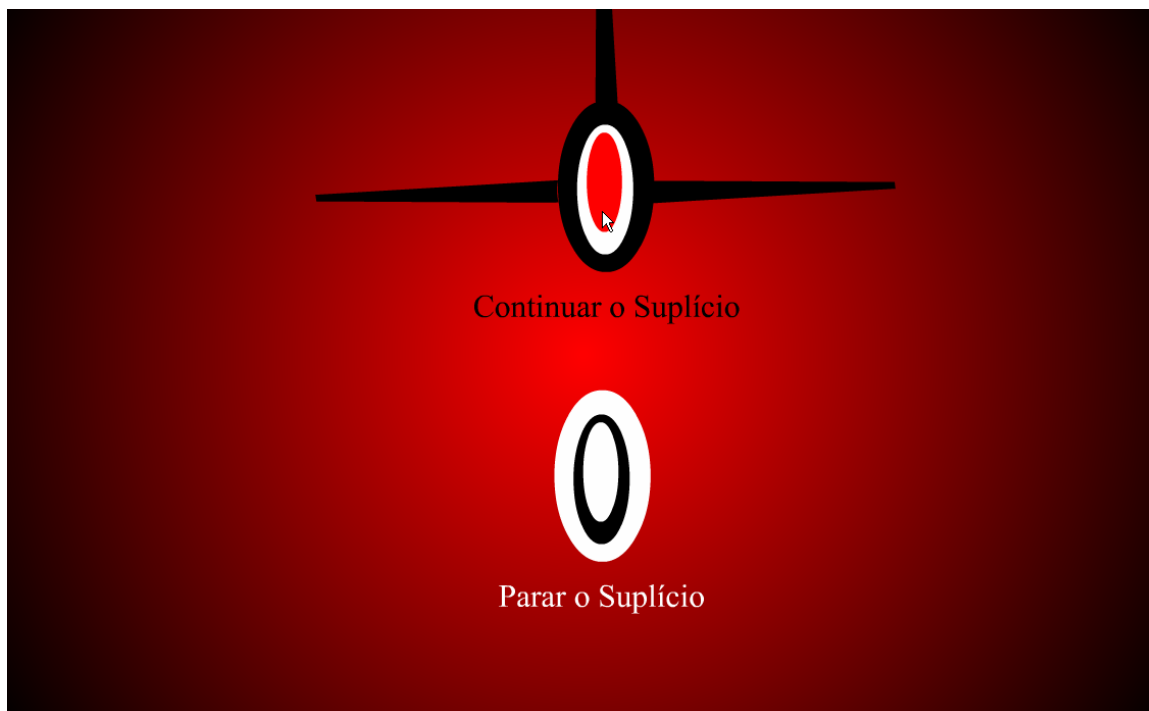


Figura 5-3 – A escolha do usuário pelo destino de Prometeu é feita por links bem claros.

Porém, as duas alternativas levam ao mesmo destino, já que o destino desse neo-Prometeu, assim como o do Prometeu mitológico, é o suplício eterno. Apesar da presença de hiperlinks, esta história é linear, mesmo com a tentativa do usuário de mudar o destino de Prometeu, que pode ser muito incômodo para o fruidor, mas prazeroso para o personagem.

O som aqui é apresentado em conjunto com a seqüência animada, ou seja, não serve apenas para retratar o ambiente, mas para representar os gritos de dor e agonia de Prometeu e o crocitar da águia. A cada mudança de cena, os efeitos sonoros mudam para acompanhar a ação do filme, como um grito de dor que acompanha a bicada da águia, fazendo assim, com que se crie um ápice em cada cena que adentramos.

Podemos ver, que apesar de utilizar códigos da HQ, esta HQtrônica assemelha-se muito mais a um filme de animação com interatividade. Como este é realmente um híbrido, não consigo dizer se é HQ, se é uma história hipertextual ou se é um filme de animação. Talvez por isso mesmo seja uma HQtrônica!

Caso 2 – *Mimi's Last Coffee* – Scott McCloud

<http://www.scottmcccloud.com/comics/mi/mi-26/mi-26.html>

“Mimi's Last Coffee” trata-se de uma narrativa multilinear, construída com o software *Flash*, que permite a navegação diferenciada necessária à história.

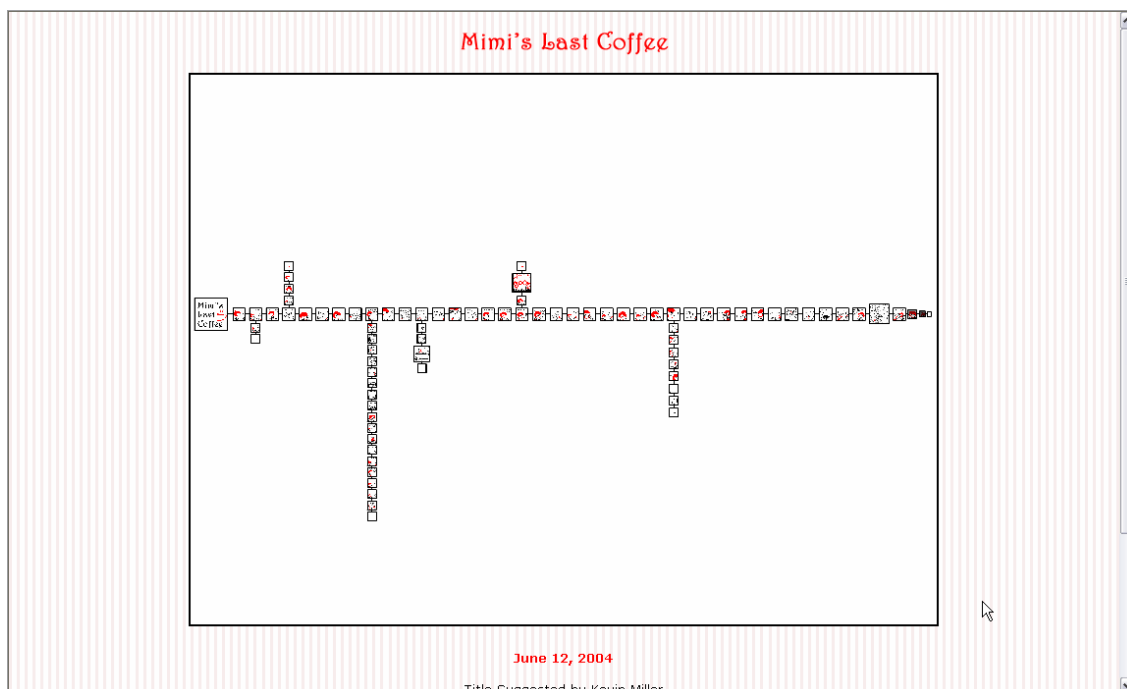


Figura 5-4 – A tela de *Mimi's Last Coffee* com zoom out total, mostrando a história completa e seus caminhos. Fonte: <http://www.scottmcccloud.com/comics/mi/mi-26/mi-26.html>

Scott McCloud aqui usa inteligentemente a diagramação dinâmica (movimento dos quadros) para reforçar a idéia de mapa temporal navegável. Se o tempo na narrativa dos quadrinhos é representado espacialmente, para o autor, é interessante utilizar o espaço que a tela do computador permite, criando um grande mapa temporal numa tela infinita (*infinite canvas*). (McCLOUD, 2005)

Esta história não esconde seus múltiplos caminhos por detrás de links, deixa clara no mapa a existência de sete finais diferentes. A narrativa multilinear proposta por McCloud tem semelhanças à história do filme “Corra, Lola, corra” (*Lola rennt*, Alemanha, 1998), de Tom Tykwer, com seus diferentes finais para uma história que parece a mesma, mas detalhes a transformam totalmente. Conforme tomamos caminhos diferentes na história, tudo pode mudar de figura, as personagens revelam aspectos diferentes de suas personalidades e inclusive seus nomes mudam. Em todos os caminhos, o título “Mimi’s Last Coffee”, pois em todos eles há um quadrinho ao menos dando significado a esse nome.

Navegação

A navegação foi feita com uma ferramenta²⁴ que permite criar um efeito de zoom em histórias que tenham o recurso da tela infinita. Quando a história é aberta a vemos como um todo, todos os seus caminhos. Porém, é impossível ler sem a aproximação, sem o foco em um quadro só. Quando aproximamos a visão de um

²⁴ *The Tarquin Engine* é uma ferramenta para criação e exibição de quadrinhos na internet. É composta por rotinas de *Action Script* num arquivo .FLA (de Adobe Macromedia Flash).

quadro, perdemos a visão integral, o que nos obriga a escolher um caminho, sem saber o que pode acontecer.

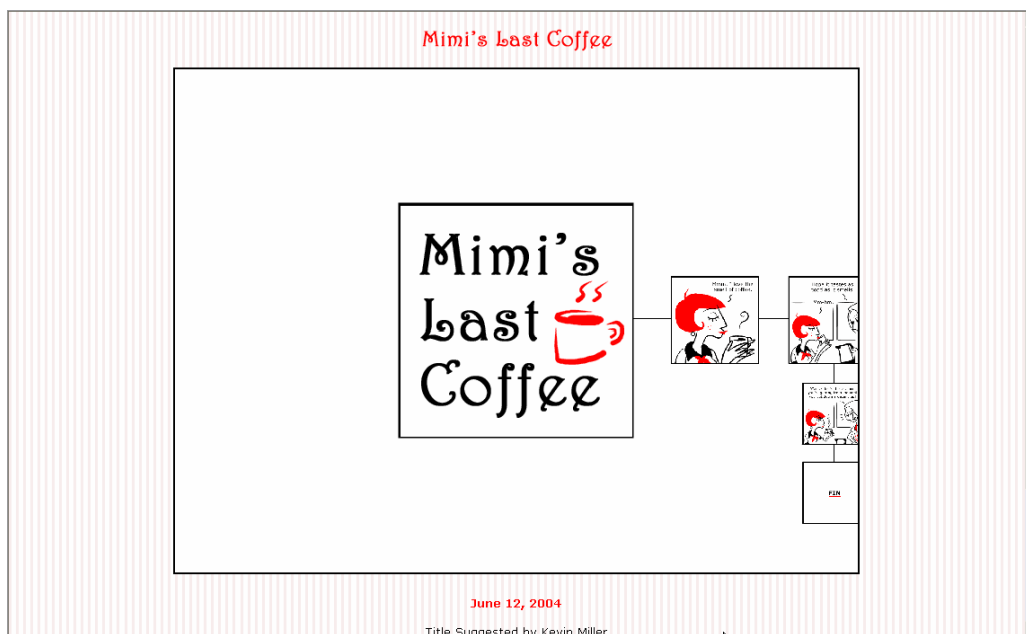


Figura 5-5 – aproximação, ao clicar no título da história. Fonte: <http://www.scottmccloud.com/comics/mi/mi-26/mi-26.html>

Há vários níveis de profundidade no posicionamento dos quadros na exibição da história, não apenas a visão do mapa completo e a visão no nível da história. Isso configura uma navegação “quase” em três dimensões, uma navegação semelhante ao do *Google Maps*²⁵.

²⁵ *Google Maps* é um serviço da empresa Google que exibe mapas com sistema de zoom. Quanto mais aproximamos a visão, além de detalhes como nomes das ruas, é possível ver estabelecimentos comerciais que façam parte de nossa busca com seus dados, como telefone, por exemplo. <http://maps.google.com/>

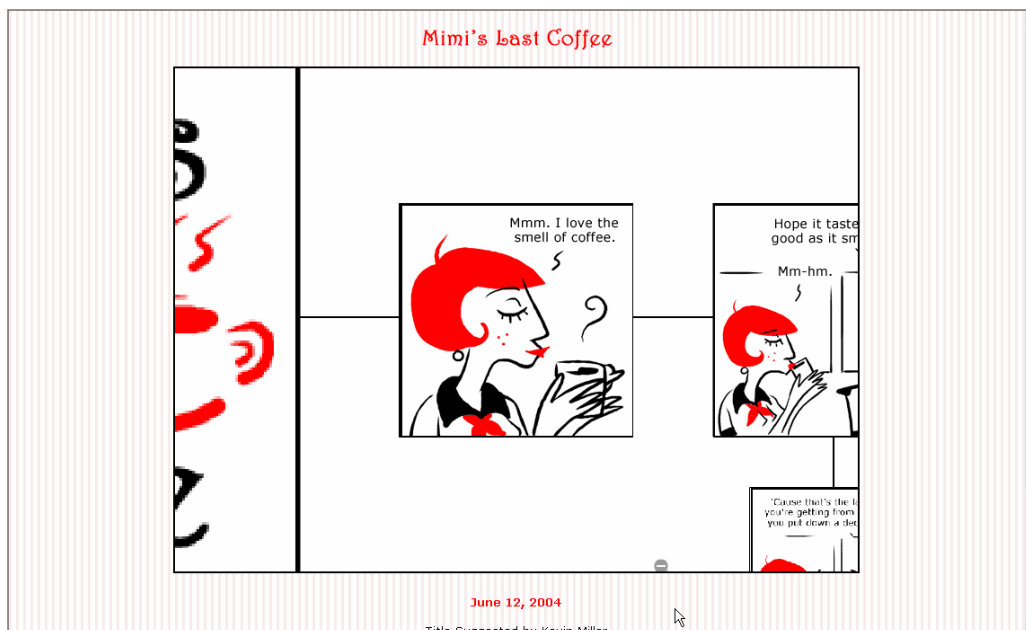


Figura 5-6 – Aproximação do primeiro quadro. Note como está mais ao fundo que o título.
Fonte: <http://www.scottmccloud.com/comics/mi/mi-26/mi-26.html>

Como dito antes, o único tipo de animação presente nesta história é proveniente de nossa navegação, os quadros movimentam-se como se viessem em nossa direção.

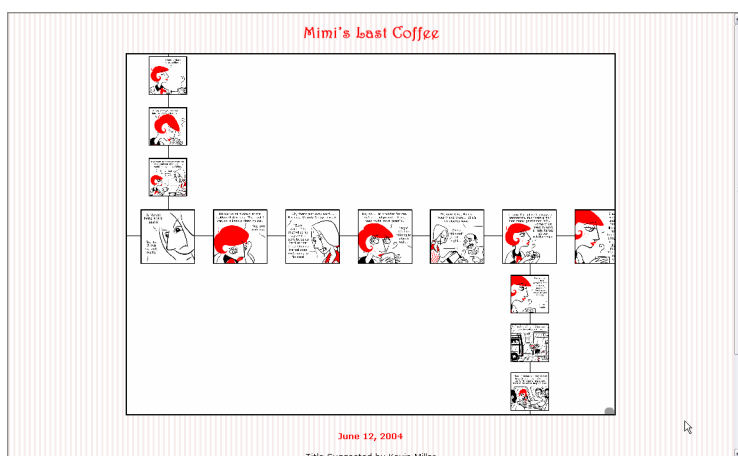


Figura 5-7 – visão intermediária da história.
Fonte: <http://www.scottmccloud.com/comics/mi/mi-26/mi-26.html>

Esta história não utiliza nenhum recurso sonoro. Como vimos no capítulo HQTRÔNICA, Scott McCloud não é favorável à inclusão de música ou de efeitos sonoros nas HQs, sob pena de prejudicar o ritmo de leitura do usuário.

Personagens



Figura 5-8 – A ruiva. Fonte: <http://www.scottmccloud.com/comics/mi/mi-26/mi-26.html>

- a. A ruiva. – Chamarei de “ruiva” a personagem principal, já que dependendo do caminho que se toma, ela muda de nome. A ruiva é uma mulher que apresenta sinais de fraqueza: um vício (por café), ou a obediência e complacência excessiva com o marido, Marcel.

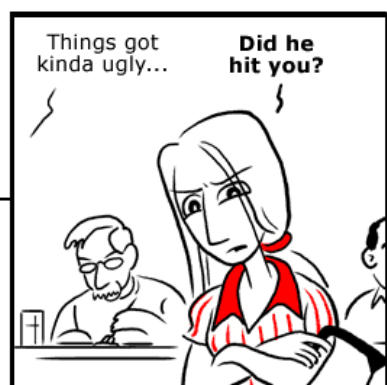


Figura 5-9 – A garçonete. Fonte: <http://www.scottmccloud.com/comics/mi/mi-26/mi-26.html>

- b. A garçonete – A garçonete também muda de nome conforme os caminhos mudam. É uma pessoa que tenta aconselhar a ruiva a tomar atitudes que a façam deixar de ser tão passiva e obediente frente aos freqüentes abusos do marido.



Figura 5-10 – Marv. Fonte: <http://www.scottmccloud.com/comics/mi/mi-26/mi-26.html>

- c. Marv – aparentemente é freqüentador assíduo da lanchonete. Dá palpites na vida alheia, porém, sobre dados superficiais.



Figura 5-11 - Marcel. Fonte: <http://www.scottmccloud.com/comics/mi/mi-26/mi-26.html>

- d. Marcel – Apesar de a figura de Marcel aparecer em apenas uma das vertentes da história, inferimos durante a leitura que ele é um homem machista e que abusa física e psicologicamente da esposa. Ele chega a deixar com pancadas uma marca no rosto da ruiva.
- e. “Delivery Boy” - Em certos caminhos da narrativa, “delivery boy”, que não aparece fisicamente, é o pivô das brigas entre Marcel e a ruiva.

Apesar de a personalidade dos personagens não mudar substancialmente em nenhum dos sete caminhos, McCloud mostra-nos de forma interessante vários destinos que a história pode tomar, inclusive encaixando-a em vários gêneros narrativos, como humor, melodrama, catástrofe, suspense, ação e tragédia.

Muito atento a preservar a linguagem da HQ, por vezes Scott McCloud deixa de experimentar novas possibilidades de utilização da hipermídia. Esta história é uma das que mais se utiliza desses recursos, porém, não havendo abertura para som e animações, recursos que parecem óbvios, mas que requerem cuidado em sua utilização.

Ainda assim, podemos considerar esta história uma HQI, pois apresenta os pré-requisitos para tal, descritos no capítulo HQI.

Caso 3 – When I am King - Demian5

When I am King, por Demian5, é uma HQtrônica que utiliza alguns elementos da hipermídia citados por Edgar Franco (2004), como a animação e a tela infinita, sem afetar a representação espacial do tempo (mapa temporal).

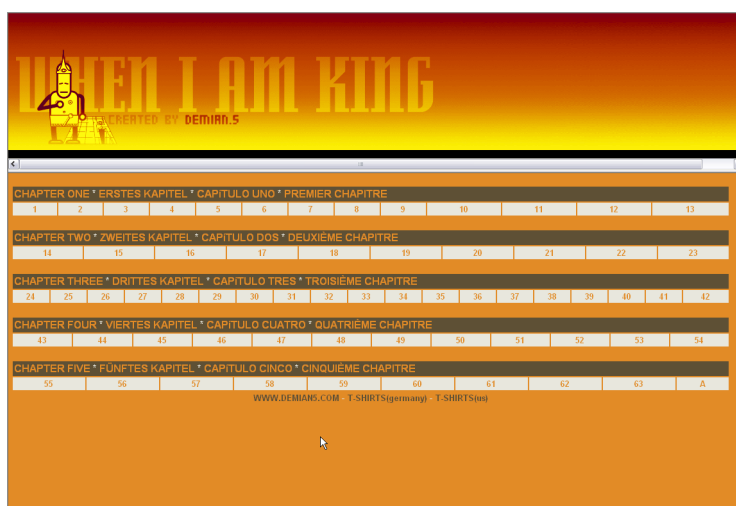


Figura 5-12 – Home page da história When I am King. Fonte: <http://www.demian5.com/index1-e.php>

Esta história é apresentada em 5 capítulos e as “páginas” tem tamanhos variados, pois, não tendo a limitação do tamanho fixo do papel, aproveita para representar a ação e o tempo no espaço que precisar.

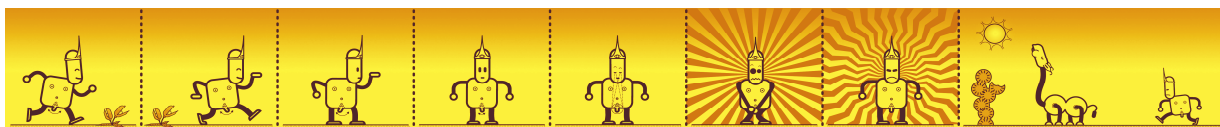


Figura 5-13 – Um exemplo de página que utiliza o recurso da tela infinita, em tamanho reduzido. Fonte: <http://www.demian5.com/index1-e.php>

A história conta com os personagens:

- O rei

O rei entra em apuros quando um camelo come suas roupas; a partir daí ele tenta recuperar suas roupas e seu título.
- O camelo

O camelo se apaixona pelo rei e tenta conquistá-lo.
- Os guardiões

Retiram a coroa do rei por ele estar nu; brigam pelas mulheres e tornam-se inimigos.
- As mulheres

São duas mulheres que estão à procura de um reprodutor; elas escolhem um dos guardiões.
- As crianças

Cinco crianças que perseguem o rei para brincar com o fato de ele estar nu.

Esta história é linear, ou seja, não apresenta mudança de aspecto em nenhum momento. Conforme a história prossegue, vemos o uso crescente de animações, e todas são feitas em *loop*, de forma a não alterar a representação espacial do tempo.

Em uma passagem, o rei, com fome, come uma planta que encontra disponível. Não sabe, porém, que tal planta causa efeitos alucinógenos. Na história, o estado de alucinação do rei é representada por efeitos de animação em 3D (também em *loop*), uma das possibilidades apontadas por McCloud (2005).

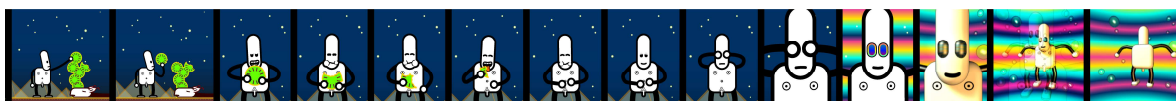


Figura 5-14 – página com animação e efeito 3D, representando as alucinações do rei. Fonte: <http://www.demian5.com/index1-e.php>

Podemos ver um bom exemplo de tela infinita utilizado na história, representando um momento em que o rei está num sonho.



Figura 5-15 – Recurso de tela infinita: tela com *scroll*, capturada com software de captura de tela. Fonte: <http://www.demian5.com/index1-e.php>

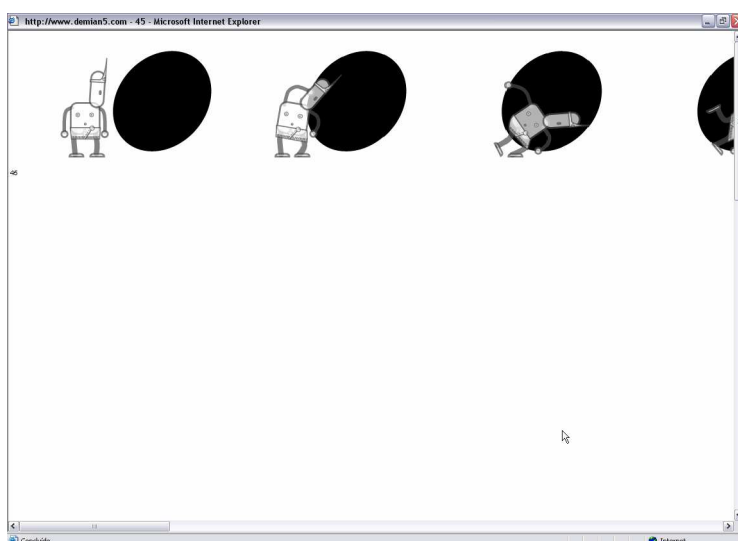


Figura 5-16 – A mesma página, capturada no tamanho original da janela. Fonte: <http://www.demian5.com/index1-e.php>

A inspiração do autor nas teorias de McCloud fica clara em toda a história, mas com suas animações, podemos dizer que ele vai mais além, conseguindo integrá-las à história sem afetar o mapa temporal.

Caso 4 - cOiNTEL – Hannes Niepold

cOiNTEL é um exemplo interessante de criação coletiva de quadrinhos. Segundo o idealizador, Hannes Niepold, o nome cOiNTEL seria uma corruptela de “cooperative-” (entre outras palavras iniciadas em co-) e “intelligence”, algo como “inteligência cooperativa”, e o lema do site seria: “o futuro não está desenhado”.

Esta obra “começa” em uma tela com vários caminhos, no canto superior direito uma lista com os últimos finais postados, e uma tela *pop-up* que contém um dos finais da história. Um fundo sonoro, que pode ser desativado, acompanha toda a navegação.

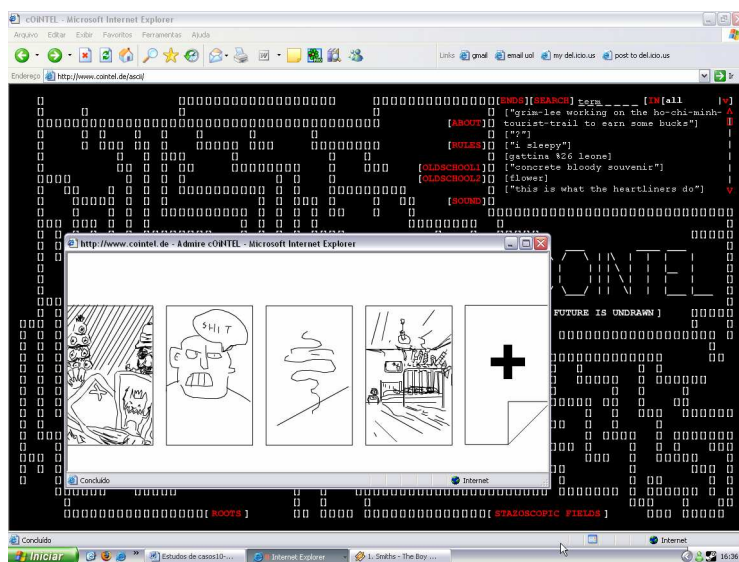


Figura 5-17 – A home page do site cOiNTEL. Fonte: <http://www.cointel.de/>

Podemos colaborar com a história clicando no quadro que contém um símbolo +, que podemos ver na figura 5-18.

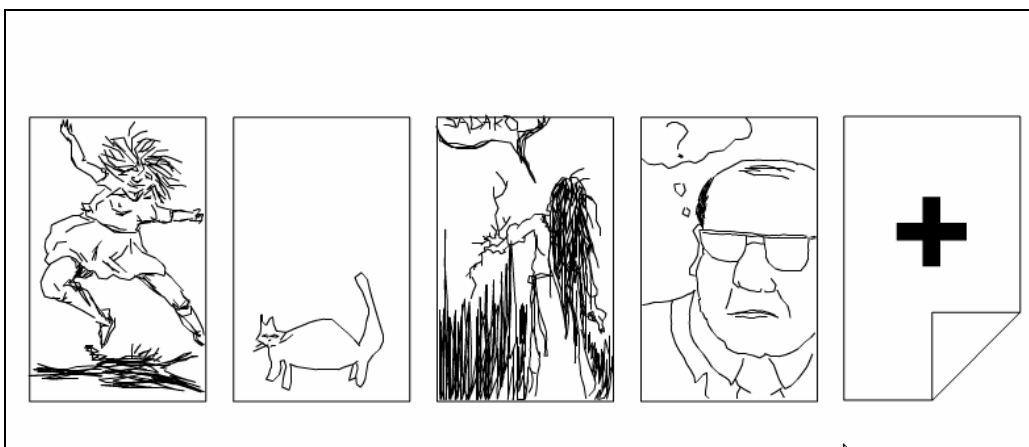


Figura 5-18 – um dos finais de cOiNTEL, que pode ser continuado clicando no sinal +. *Fonte:* <http://www.cointel.de/>

Talvez a idéia do autor seja mesmo causar a impressão de que estamos vendo o “inconsciente coletivo”, pois fica difícil compreender as seqüências, já que lemos a história indo do último quadro para trás (clicando no primeiro quadro da janela, movemo-nos para um quadro anterior). Assim, parece que temos uma seqüência sem lógica, fruto de um fluxo de pensamento coletivo. Ler a partir dos finais também dificulta a compreensão porque a cada dia temos mais finais, e a comunidade atualmente está muito ativa, colocando muitos quadros na seqüência. O que podemos ver realmente num final de cOiNTEL é uma seqüência de poucos quadros, da qual podemos apreender um pequeno aspecto da história que já nos permite postar uma seqüência (seja ela coerente ou não).

Ao clicar no + para postar um novo quadro, abre-se um *pop-up*, com um editor de desenhos com várias ferramentas, como lápis, borracha, linha etc. (figura 5-17). Ao terminar o desenho, que é livre, e não tem limitações quanto a tempo de utilização nem de traços feitos, o quadro fica disponível para avaliação dos interatores. Caso o

quadro atinja uma votação suficiente, ele passa a ser a nova seqüência daquele final. Caso haja dois ou mais quadros postados simultaneamente naquele final, há uma votação em que o quadro mais votado é assumido como a seqüência. Caso haja empate, abrem se dois caminhos. Atualmente há 45 finais.

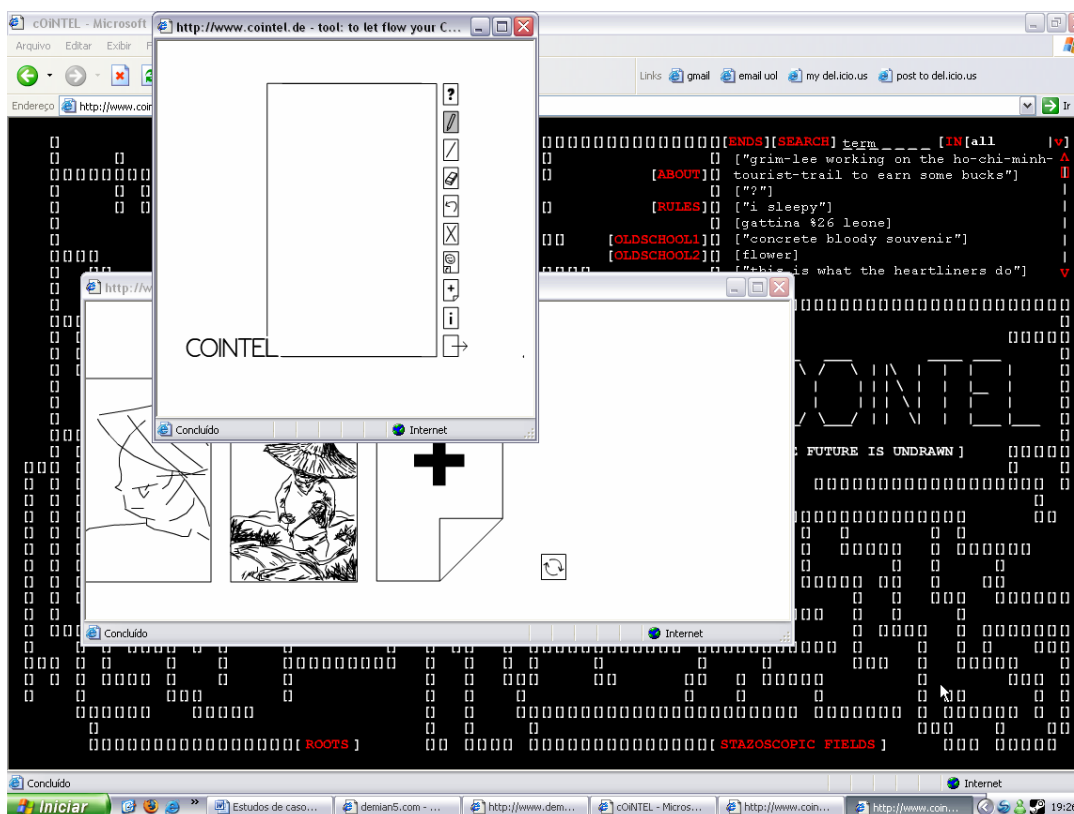


Figura 5-19 – Ao clicar em +, abre-se o editor de quadros. Fonte: <http://www.cointel.de/>



Figura 5-20 – O início de cOiNTEL. Fonte: <http://www.cointel.de/>

Caso o leitor queira tentar ler pelo menos uma seqüência inteira de cOiNTEL, há disponível um link, sem destaque visual, para o início da história. Mas a história já atingiu tal número postagens que torna difícil a missão de seguir uma seqüência completa.

Aqui é dito “final” para referir ao último quadro das seqüências, mas não há final, já que o processo não tem fim (pelo menos não há previsão de haver fim), e “*o futuro não está desenhado*”.

Complementando o conjunto de cOiNTEL, há uma história multilinear, chamada “Roots”, que deu origem ao projeto colaborativo. Os caminhos desta história se entrecruzam, dando a impressão de que estamos andando em círculos, dependendo do caminho que tomamos, já que não há finais aparentes. Apesar disso, a história tem caminhos suficientes para deixar-nos perdidos, ou entretidos por muito tempo.



Figura 5-21 – Trecho de “Roots”. Fonte: <http://www.cointel.de/>

Esta história utiliza som de fundo (trechos de música e ruídos, apresentados em *loop*) para marcar o clima da cena. A cada quadro clicado, o som se sobrepõe ao do anterior, e o som vai sendo trocado conforme o quadro se distancia. A trilha sonora é totalmente modificada quando escolhemos nos desviar do caminho em que estamos. Quando há um novo caminho a ser seguido, ele é marcado por uma animação de caixa piscante contornando um elemento do novo caminho.

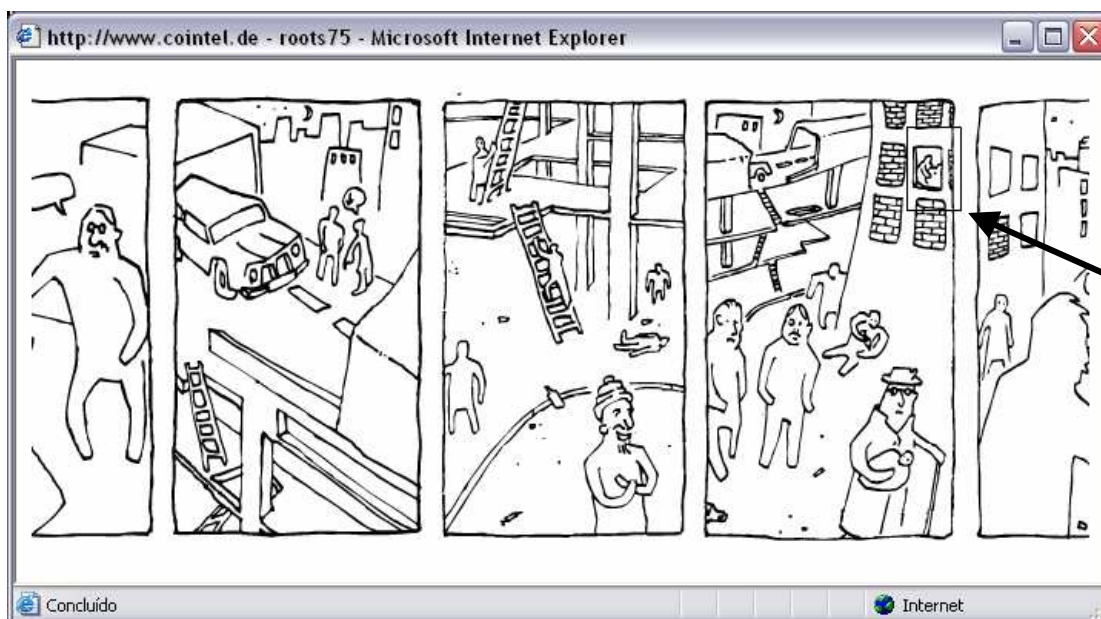


Figura 5-22 – Caminho de “Roots” que apresenta uma possibilidade de desvio do caminho.



Figura 5-23 – Trecho de “Roots”, em que o caminho foi desviado. Fonte: <http://www.cointel.de/>

cOINTEL pode ser considerada uma HQI, pois mesmo com a utilização de som, o mapa temporal não é afetado, pois nenhum som marca um evento específico

ocorrido nas histórias. E a interatividade é alta, visto que temos o poder de continuar uma história coletiva de forma rápida e fácil.

6. Experimentos

Os experimentos feitos durante a realização deste trabalho têm a intenção de testar as teorias aqui apresentadas, em especial a adaptação da linguagem dos quadrinhos, preservando sua essência (o mapa temporal), para o ambiente digital, aproveitando as características deste.

Primeiro experimento – D. Jouleana no Hipertexto – Narrativa multilinear

Como disse Lucia LEÃO (2001:46), “no hipertexto, todo leitor é também um pouco escritor, pois, ao navegar pelo sistema, vai estabelecendo elos e delineando um tipo de leitura. O conceito de texto flexível requer e cria um leitor ativo”. Nesta HQtrônica, que faz uma metalinguagem da navegação, é necessário que o leitor monte sua narrativa, e percorra o seu labirinto. Por mais que os browsers ofereçam recursos que permitam ao usuário saber por onde esteve enquanto navegava, nem sempre é possível refazer a mesma trilha ou lembrar de todos os detalhes percebidos, fazendo cada exploração única. Muitas vezes esquecemos de salvar algo que foi fundamental em nossa aventura (como Teseu que esquece Ariadne, que o salvou do labirinto, numa ilha). (LEÃO, 2001: 131)

“A simples atitude de seguir uma série de links não é suficiente para criar um todo coerente na mente do leitor. Muitas vezes o leitor se sente perdido no hiperespaço e

essa sensação de desorientação pode, no caso de um trabalho poético, fazer parte da intenção do artista” (LEÃO, 2001:129).

A multilinearidade nas HQtrônicas permite possibilidades impensáveis na HQ impressa. Por mais que se possa ler um gibi de forma não-linear (voltando algumas páginas para lembrar de um fato, por exemplo), ele nunca poderá apresentar as idéias num formato de mapa mental (ligações de conteúdo acompanhando a mente humana) como permite a HQ digital. (McCLOUD, 2005).

Uma HQI que representa bem a multilinearidade é a Impulse Freak²⁶. Seu mapa de possibilidades é tão extenso que é quase impossível saber todos os futuros e passados da vida de seu personagem principal.



Figura 6-1 – A HQtrônica Impulse Freak é uma obra coletiva, com muitos caminhos. Fonte: <http://www.sito.org/synergy/iffreak/hotwired/>

²⁶ <http://www.sito.org/synergy/iffreak/hotwired/>

A HQI “D. Jouleana no Hipertexto” teve seu roteiro baseado em um sonho que tive em meados de 2002. Neste sonho, me perdia dentro de um sistema hipertextual, que julguei ser a internet, apesar da aparência monótona do cenário. O cenário é basicamente formado por muitas páginas brancas que ofereciam somente texto e links para a navegação, neste caso, locomoção física. Após certo momento, senti-me angustiada por clicar em vários links e não chegar a lugar algum. Gostaria de voltar para casa, mas não consigo, pois clicando os links, me embrenhava mais e mais numa selva de texto e perdia a minha trilha. Eu não podia compreender os textos no sonho, somente algumas palavras eram claras. O ambiente era muito amplo, branco e entremeado por páginas translúcidas, o que reforça a idéia de labirinto, de amplitude do hiperespaço, de angústia, solidão e medo de encarar caminhos desconhecidos e não conseguir voltar atrás.

A produção, segundo a definição de Franco descrita anteriormente, deve ser considerada uma HQtrônica por apresentar animação, tela infinita, narrativa multilinear e interatividade. E também deve ser considerada uma HQI, pois em nenhum momento fere seus mapas temporais e possui interatividade pré-programada com seus múltiplos caminhos. Esta HQI foi concebida para ser veiculada na internet, por possuir links externos; mas funciona bem no suporte CD-ROM, preferencialmente em computadores conectados à internet. A produção foi publicada no endereço <http://www.gatoajato.com/hq/>, no dia 27 de junho de 2005, e participou da mostra “Conexões Tecnológicas”, realizada no dia 26 de maio de 2006, na Unidade Lapa Scipião do Centro Universitário Senac.

Mesmo que na percepção do leitor a vivência desta HQI seja uma linha contínua, os links infrutíferos e as idas e voltas a lugares já visitados (redundâncias de conteúdo) confundem e causam a angústia que ainda temos ao pesquisar na rede. Assim, temos a afirmação (quando um final do labirinto é encontrado) ou a frustração (quando o usuário se perde) da **agência** do usuário. (MURRAY, 2003)

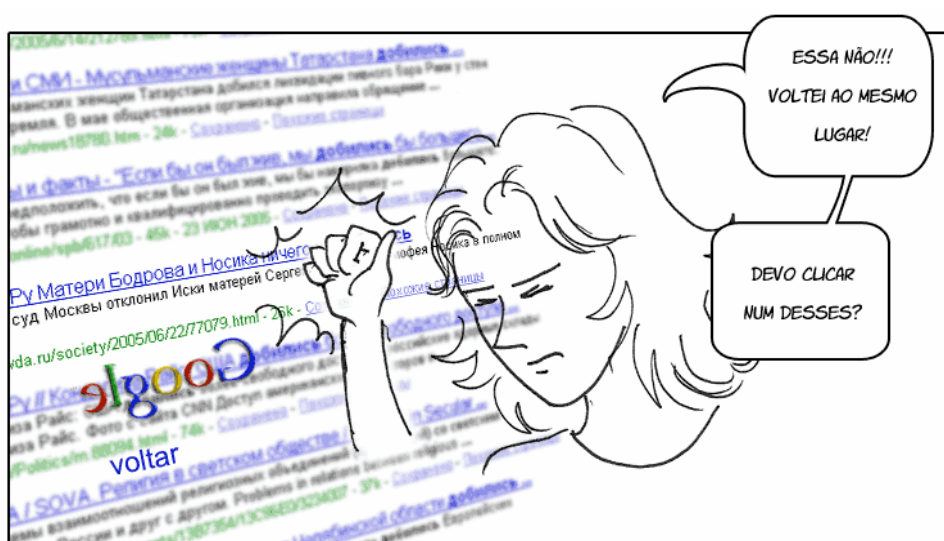


Figura 6-2 – Cena da HQtrônica “D. Jouleana no Hipertexto”. Fonte: <http://www.gatoajato.com/hq/>

Sonhos e surrealismo

O Surrealismo, a teoria do irracional ou do inconsciente na arte, toma como de extrema importância a experiência onírica. Para André Breton, psiquiatra estudioso de Freud, o inconsciente é a própria dimensão da arte, mais ainda, “uma realidade absoluta, uma supra-realidade”. A arte não é representação e sim comunicação vital, biopsíquica, do indivíduo por meio de símbolos. Nos sonhos, as coisas que se afiguram distintas e não-relacionadas para a consciência revelam-se interligadas por relações tanto mais sólidas quanto mais ilógicas e incriticáveis. Em favor da imagem

inconsciente, desacredita-se a forma, a representação da realidade da qual temos consciência quando despertos. (ARGAN, 1992:360)

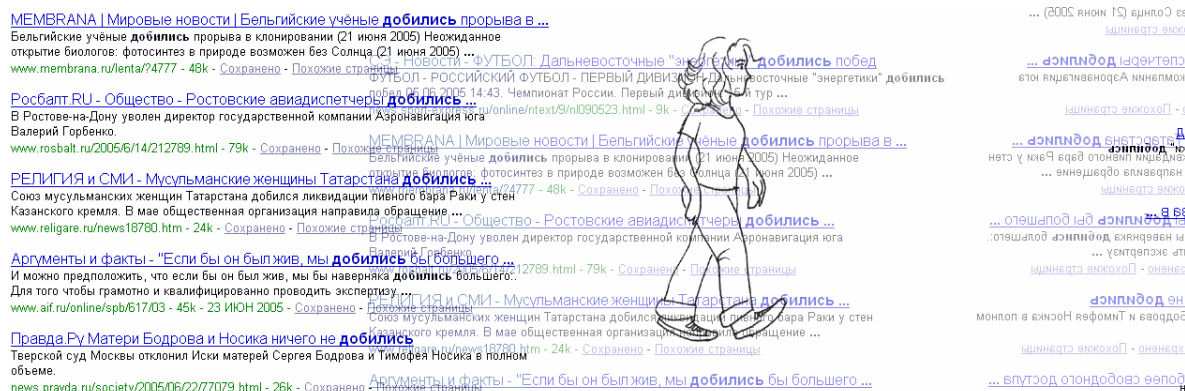


Figura 6-3 – Cena da HQtrônica “D. Jouleana no Hipertexto”. Fonte: <http://www.gatoajato.com/hq/>

A HQI que apresento tem sua estética emprestada de um sonho, ao qual quis ser o mais fiel possível em relação às sensações que tive.

O resultado é uma situação ilógica, em que não necessito de nenhum aparato (como óculos ou telas) para imergir neste mundo hipertextual. Além disto, como no sonho, as imagens são difusas, as palavras são ilegíveis, os gritos são silenciosos, a pele sem cor e o vazio é completo. A visão que tenho do meu próprio corpo no sonho é semelhante a que McCLOUD (1995:36) descreve sobre a visão que temos do cartum. Ele diz que a consciência que temos do nosso próprio rosto é apenas um senso de colocação geral, de esboço em linhas simples como as de um cartum. Por isso nos identificaríamos muito melhor com um personagem desenhado em cartum do que com um realista. Por isso, resolvi me desenhar em linhas simples, como me vejo num sonho, e não em traços realistas.

O desejo de escapar do labirinto é intenso, mas o de explorar um pouco mais nossas possibilidades também está ali. Acredito que o leitor também encara a história como a personagem o faz, apesar de a leitura caber a cada um.

Segundo experimento: HquemFaz - Criação coletiva

O projeto “HQuemFaz” consiste na construção de um site que permita ao usuário a leitura e interação com Histórias em Quadrinhos Interativas (HQIs) que apresentam as seguintes características: **narrativa multilinear, criação coletiva, comunidades virtuais e interatividade.**

O site HQuemFaz entrou no ar no dia 29 de maio de 2006, no endereço: <http://www.hquemfaz.com/>

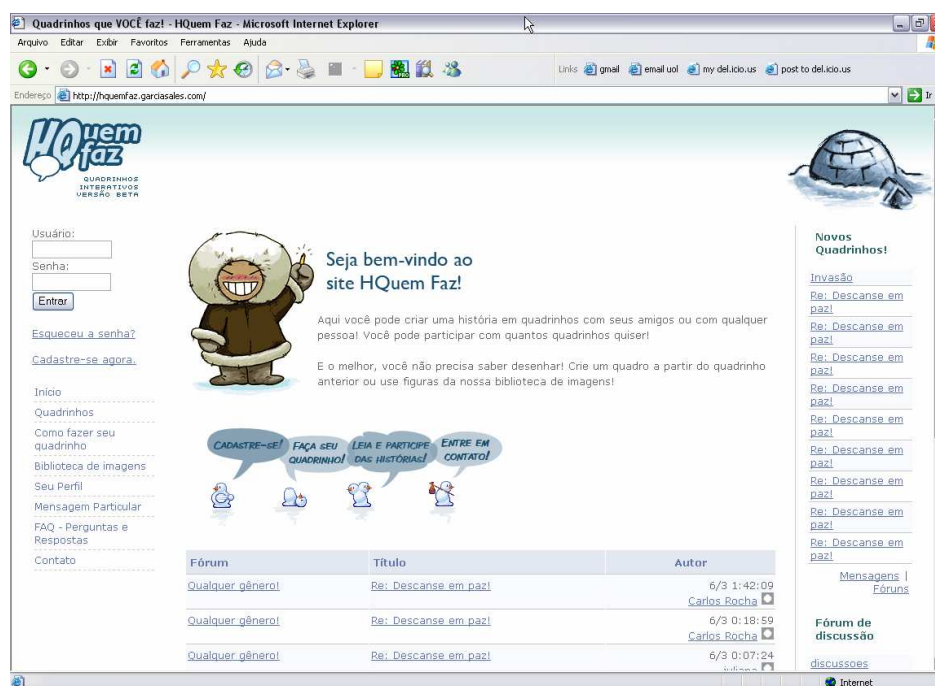


Figura 6-4 – Home page do site HQuemFaz. Fonte: <http://www.hquemfaz.com/>

A interação proposta no site é a de que o usuário possa desenhar sua própria história em quadrinhos, conjuntamente com outros usuários que se interessarem em dar seqüência ao processo. A interação se dá nos momentos em que o usuário tem que conviver com a comunidade, responder a ela; quando lê os quadrinhos de forma não linear; quando posta quadrinhos em resposta a outro, para continuar a história; e quando utiliza a sua biblioteca de objetos, para escolher imagens para compor seu quadrinho.

Para viabilizar este tipo de interação, o site é baseado em um CMS²⁷ de código aberto chamado XOOPS²⁸ (que utiliza a linguagem PHP e o banco de dados MySQL), permitindo múltiplas variáveis de navegação.

As maiores intenções do site “HQuem Faz” são:

- Criar uma comunidade brasileira em torno da criação e leitura de quadrinhos;
- Propor novas maneiras de criação e leitura de quadrinhos nas novas mídias, algo que está sendo raramente experimentado;
- Ser uma ferramenta para tornar a produção de quadrinhos acessível.
- Quebrar a idéia de que é preciso ser um artista muito talentoso (ou desenhista muito dedicado, ou uma pessoa com conhecidos em editoras etc.) para participar da criação de um história em quadrinhos, que acaba

²⁷ CMS – *Content Management System* – ou sistema de gerenciamento de conteúdo. Aplicativo que torna simples a atualização de sites com muito conteúdo.

²⁸ XOOPS - *eXtensible Object Oriented Portal System* – ou sistema de portais extensível orientado a objeto. É um dos muitos CMSs disponíveis no mercado.

afastando das HQs pessoas com boas idéias (como as mulheres, as minorias étnicas, religiosas ou de orientação sexual, curiosos, pessoas que não gostam de super-heróis etc.) (McCLOUD, 2005).

- Criar histórias “mutantes”, com vários gêneros e estilos simultâneos, potencialmente infinitas.

Este experimento pretende realizar um movimento inverso ao das HQtrônicas existentes. As HQtrônicas até agora emprestaram ao formato digital as características dos quadrinhos impressos. HQuemFaz, ao contrário, impõe às HQs o formato digital consagrado do fórum, fazendo seu nascimento ter origem na linguagem da internet, e não dos quadrinhos, como prevê a 12ª revolução dos quadrinhos descrita por McCloud (2005). Apesar dessa imposição do formato digital, em momento algum houve prova de que a essência dos quadrinhos foi ferida.

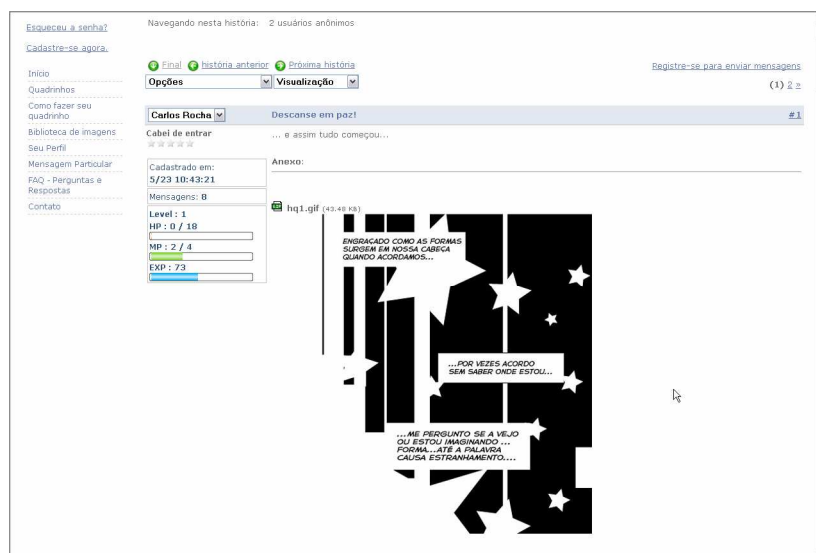


Figura 6-5 – Trecho de uma história publicada no site HQuemFaz. Fonte: <http://www.hquemfaz.com/>

Assim, temos uma ferramenta altamente interativa, que permite ao próprio leitor que seja autor de suas histórias.

Atualmente, no site HQuemFaz as principais seções são:

- O **fórum de quadrinhos**, em que o usuário posta um quadro para dar início a uma história ou dar seqüência a uma história feita por outros usuários, num processo muito simples;

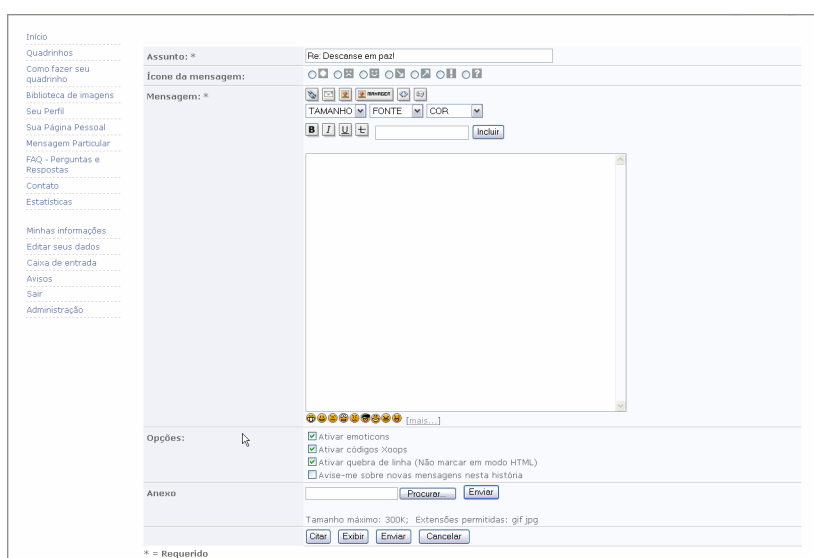


Figura 6-6 – tela de postagem de quadrinhos. Fonte: <http://www.hquemfaz.com/>

- A **Biblioteca de Imagens**, com uma série de figuras e balões que podem ser copiados e utilizados em quadrinhos dos usuários, permitindo a participação daqueles que não sabem ou não querem desenhar;



Figura 6-7 – Biblioteca de imagens do site HQuemFaz, em que o usuário pode escolher figuras para criar seus quadrinhos. Fonte: <http://www.hquemfaz.com/>

- O FAQ, em que os usuários postam suas perguntas para que os moderadores tirem suas dúvidas;
- Perfis dos usuários, para que possam ser visualizadas suas participações no site e para permitir o contato entre eles;
- Contato, para o usuário entrar em contato com os administradores do site.

Futuramente, serão implantadas novas seções, como:

- O “Editor de quadrinhos”, em que o usuário, sem sair do site, possa editar qualquer quadro postado em uma história para dar origem a um novo quadro, e dar continuidade à história;

WikiQ – Um wiki²⁹ de quadrinhos, sem a marcação de respostas do fórum, pois forma uma página web comum, permitindo um mapa temporal mais natural. Porém, ainda não foi estudada a possibilidade de haver problemas na comunidade por conta da falta de moderação e revisão (pode haver vandalismo e rivalidades internas, que podem tornar inútil o trabalho de muitos usuários).

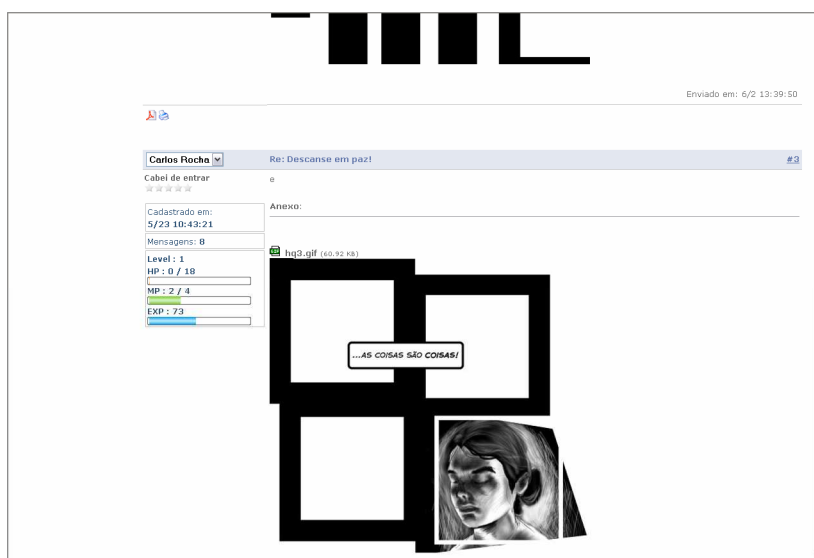


Figura 6-8 – Trecho de uma história publicada no site HQuemFaz. Fonte: <http://www.hquemfaz.com/>

²⁹ Um Wiki permite que documentos sejam editados coletivamente com uma linguagem de marcação muito simples apenas através da utilização de um navegador web. Uma das características definitivas da tecnologia wiki é a facilidade com que as páginas são criadas e alteradas - Geralmente não existe qualquer revisão antes de as modificações serem aceitas, e a maioria dos wikis são abertos a todo o público ou pelo menos a todas as pessoas que têm acesso ao servidor wiki. Nem o registro de usuários é obrigatório em todos os wikis. Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Wiki>

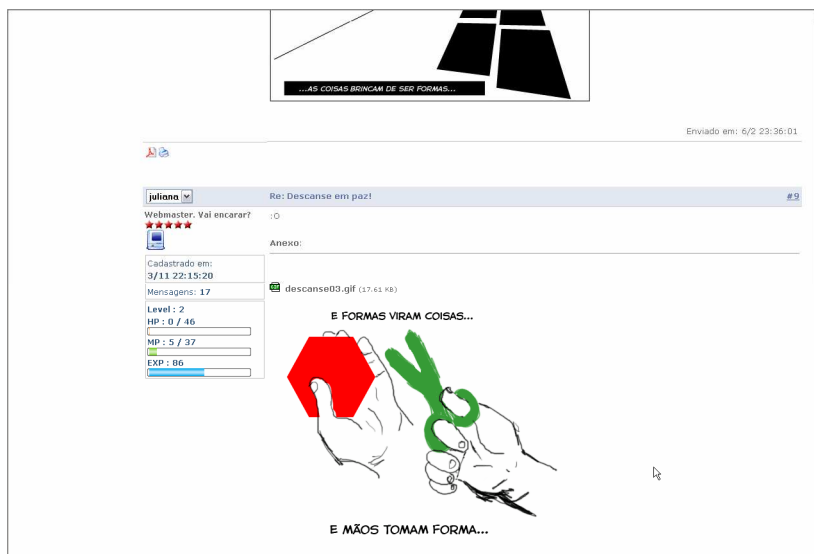


Figura 6-9 – Trecho de uma história publicada no site HQuemFaz. Fonte: <http://www.hquemfaz.com/>



Figura 6-10 – Tela de escolha de imagem, da Biblioteca de imagens do site HQuemFaz. Fonte: <http://www.hquemfaz.com/>



Figura 6-11 – Dicas para criar seu próprio quadrinho. Fonte: <http://www.hquemfaz.com/>

No anexo deste trabalho, é possível ver fases de planejamento deste site e os primeiros layouts desenhados.

7. Conclusão

Após a confecção deste volume, resultado de breve pesquisa e experimentação sobre a linguagem dos quadrinhos e sua transposição para as mídias interativas, posso ver que há muito mais aberturas do que conclusões a respeito da HQI (história em quadrinhos interativa).

Uma das conclusões é que o computador (ou o ambiente digital) pode ser uma morada perfeita para a linguagem dos quadrinhos. O computador possui como uma característica básica a facilidade em representar os dados espacialmente (MURRAY, 2003). Uma vez que nos quadrinhos o tempo é representado espacialmente, os ambientes digitais formam melhores híbridos com a HQ que os tentados com outras mídias eletrônicas, como a televisão e o rádio. (FRANCO, 2004)

Os labirintos e rizomas da hipermídia também podem dar uma nova dimensão à narrativa dos quadrinhos (antes linear), e, mais ainda, a possibilidade de o interator, antes leitor, ser co-autor da história (LEÃO, 2001). Conseguimos realizar essas possibilidades com os experimentos apresentados aqui:

- D. Jouleana no hipertexto – uma narrativa multilinear e labiríntica, em que cada leitor encontra o seu caminho (ou não);
- HQuemFaz – Um site que permite que o usuário, em colaboração com outros usuários, crie sua própria história em quadrinhos, de maneira fácil, e sem a necessidade de saber desenhar.

Esses experimentos tentaram respeitar ao máximo o que concluímos ser a essência dos quadrinhos, o tempo representado espacialmente, ou o mapa temporal, como diria McCloud (2005).

E aqui começam as aberturas.

Como vimos, a HQI pode ser considerada um subconjunto das HQtrônicas, que são bastante abrangentes. Para uma HQtrônica ser uma HQI, é necessário que respeite a essência dos quadrinhos e tenha um grau mínimo de interatividade. Mas também vimos que a HQtrônica é uma forma de abranger a maioria das experiências que são feitas com a transposição da HQ para as novas mídias (FRANCO, 2004), servindo como um incentivo para novas tentativas de experimentações de hibridização de linguagens.

Talvez, então, a HQI seja um segundo passo, no qual nos preparamos para aperfeiçoar as narrativas e a experiência do usuário, com novos focos nos experimentos e pesquisas, mas sempre desenvolvendo a linguagem da HQ.

Um experimento nesse sentido será feito com a criação de um universo narrativo, com participação intensa dos usuários. Está em fase de roteiros e tem o nome provisório de “A Dimensão dos Sonhos”. É uma seqüela da HQI “D. Jouleana no Hipertexto”.

A Dimensão dos Sonhos é composta por histórias que, além de multilineares, será realizada em capítulos, permitindo-se que haja participação do leitor/interator nos rumos da saga.



Figura 7-1 - “Teaser” da HQtrônica “A dimensão dos sonhos”.

Esta história tem dois cenários básicos: o mundo desperto e o mundo dos sonhos. A decisão que um personagem toma em um dos mundos terá conseqüências no outro mundo.

A multilinearidade nesta história será forjada pela visão de cada personagem. O leitor/interator escolhe um personagem e segue o seu ponto de vista. Em determinados momentos, o usuário será solicitado a ajudar o personagem a tomar certas decisões. A intenção ao estruturar a história pela visão dos personagens é de criar no usuário a sensação de onisciência em algumas ocasiões e de desnorteio em outras (MURRAY, 2003). Ainda há a possibilidade de o leitor se identificar com apenas um dos personagens e seguir sempre seu caminho, sem trocar de visão conforme há um encontro com outro personagem.

O experimento “HQuemFaz” também terá suas seqüelas, já que este é apenas o início do que pode ser (e será) uma grande comunidade, com criações coletivas surpreendentes. Está aberto um novo canal para descobertas em relação à HQ interativa, um laboratório para a construção da HQI.

Esses experimentos farão parte do **projetoHQI.org**, espaço para a discussão sobre HQI, HQtrônicas e narrativa digital.

Espero que este trabalho seja um dos tijolos amarelos da estrada para a consolidação da linguagem da História em Quadrinhos nas mídias interativas.

Referências bibliográficas

ARGAN, Giulio Carlo. **Arte Moderna**. São Paulo: Companhia das Letras, 1992, 4ª. reimpressão.

CALAZANS, Flávio Mário de Alcântara (org.). **As histórias em quadrinhos no Brasil: Teoria e prática**. São Paulo: Intercom / Unesp, 1997.

CIRNE, Moacy (org.); MOYA, Álvaro de; AIZEN, Naumin; D'ASSUNÇÃO, Otacílio. **Literatura em Quadrinhos no Brasil**. *Acervo da Biblioteca Nacional*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira: Fundação Biblioteca Nacional, 2002.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial**. (trad. Luís Carlos Borges). 3ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

FRANCO, Edgar Silveira. **Histórias em Quadrinhos na Internet**. *Linguagem Híbrida em Geração. XXVI Congresso Anual em Ciência da Comunicação*. Belo Horizonte, 2003. Disponível em: <
<http://reposcom.portcom.intercom.org.br/bitstream/1904/5099/1/NP16FRANCO.pdf>>
Acesso em 21/06/2006.

FRANCO, Edgar Silveira. **HQtrônicas: do suporte papel à rede internet**. São Paulo: Annablume: Fapesp, 2004.

INOUE, Takehiko. **Slam Dunk** *edição brasileira nº 6*. São Paulo: Conrad Editora, 2006.

LEÃO, Lucia. **O labirinto da hipermídia: arquitetura e navegação no ciberespaço**. São Paulo: Iluminuras, 2001, 2ª. edição.

McCARTHY, David. **Arte Pop**. Coleção Movimentos da Arte Moderna. São Paulo: Cosac & Naify, 2002.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

McCLOUD, Scott. **Reinventando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2005.

MURRAY, Janet. **Hamlet no holodeck**. *O futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

PISCITELLI, Alejandro. **Ciberculturas 2.0**. *En la era de las máquinas inteligentes*. Buenos Aires: Paidós, 2002.

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

Sites visitados

10 Pãezinhos. Disponível em: <http://www2.uol.com.br/10paezinhos/> Acesso em 18 jun. 2006.

Argon Zark. Disponível em: <http://www.zark.com/> Acesso em: 21 jun. 2006

Bigorna.net Disponível em: <http://www.bigorna.net/> Acesso em 18 jun. 2006.

Central do Rato. Disponível em: <http://www.imagica.com.br/centraldorato/> Acesso em: 21 jun. 2006.

Charges.com.br. Disponível em: <http://charges.uol.com.br/> Acesso em 18 jun. 2006.

COINTEL. Disponível em: <http://www.cointel.de/> Acesso em: 21 jun. 2006.

Combo Rangers. Disponível em: <http://www2.uol.com.br/comboringers/> Acesso em: 21 jun. 2006.

Culture Shock: Flashpoints.

http://www.pbs.org/wgbh/cultureshock/flashpoints/visualarts/armory_big1.html

Acesso em: 21 jun. 2006.

Cybercomix. Disponível em: <http://www.terra.com.br/cybercomix/> Acesso em: 21 jun. 2006.

D. Jouleana no Hipertexto. Disponível em: <http://www.gatoajato.com/hq> Acesso em: 21 jun. 2006.

Demian5. Disponível em: <http://www.demian5.com/index1-e.php> Acesso em: 21 jun. 2006.

Enciclopédia de artes visuais Itaú Cultural. Disponível em:

<http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia/artesvisuais2003/home/index.cfm> Acesso em: 21 jun. 2006.

HQuemFaz. Disponível em: <http://www.hquemfaz.com/> Acesso em: 21 jun. 2006.

Humortadela. Disponível em: <http://humortadela.uol.com.br/> Acesso em 18 jun. 2006.

iComics – electronic comics. The future of the form. Disponível em:

<http://www.icomics.com/future.htm> Acesso em: 21 jun. 2006.

Na Munheca. Disponível em: <http://www.namunheca.com.br/> Acesso em 18 jun. 2006.

Neomaso Prometeu. Disponível em:

<http://www.cap.eca.usp.br/wawrwt/neomaso/neo-a.html> Acesso em: 21 jun. 2006.

Nona Arte. Disponível em: <http://www.nonaarte.com.br/> Acesso em: 21 jun. 2006.

Novo Milênio. Disponível em: <http://www.novomilenio.inf.br/ano01/0104c016.htm>

Acesso em 17 mai. 06.

Orbit Comics. Disponível em: <http://www.orbitcomics.com/> Acesso em: 21 jun. 2006.

Roy Lichtenstein. Disponível em: http://www.francescomorante.it/pag_3/316b.htm

Acesso em: 21 jun. 2006.

Scott McCloud. Disponível em: <http://www.scottmccloud.com/> Acesso em: 21 jun.

2006.

Shigabooks. Disponível em: <http://shigabooks.com/> Acesso em: 21 jun. 2006.

Sinkha. Disponível em: <http://www.sinkha.com/> Acesso em: 21 jun. 2006.

Sito (Impulse Freak). Disponível em: <http://www.sito.org/synergy/ifreak/hotwired/>

Acesso em: 21 jun. 2006.

Stock.XCHNG. Disponível em: <http://www.sxc.hu/> Acesso em: 21 jun. 2006.

Webbrain. Disponível em: http://www.webbrain.com/html/default_win.html Acesso em: 21 jun. 2006.

Wikipedia. Verbete “Wiki”. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Wiki> Acesso em 20 jun. 2006.

APÊNDICE

Documentos do site HQuemFaz.

Personas

As personas representam o público-alvo do site HQuem Faz personificado.

Persona 1: Zequinha

Zequinha é um rapaz de 15 anos, estudante do colégio particular Subjetivo no horário da manhã; mora com os pais e tem 2 irmãs mais velhas, com quem divide o computador com conexão de banda larga. Zequinha usa o computador à tarde, quando as irmãs estão trabalhando. Quando não usa o computador, joga videogame de última geração (Playstation) e usa alguns CDS piratas.

O esporte preferido de Zequinha é futebol, já freqüentou uma escolinha de futebol de salão e hoje acompanha jogos de campeonatos europeus pela TV a cabo.

Zequinha gosta de HQ, especialmente mangás, que viraram febre entre os adolescentes brasileiros desde 2000. Zequinha não conhece muito bem HQs de heróis como Batman e X-Men. É fã dos quadrinhos de Ziraldo e dos mangás Slam Dunk, Dragon Ball e Dr. Slump.

O rapaz freqüenta fóruns de jogos de videogame e de futebol na internet e joga alguns MMORPGs, sempre usando cupons ou promoções, para não pagar para jogar. De 1 a 2 vezes por mês, vai a uma Lan House com amigos do colégio, pagando cerca de R\$ 2,00 a cada visita.

Ele gosta de sites onde se pode montar desenhos e jogos personalizados. Assiste canais de desenhos animados, como Cartoon Network e Nickelodeon. Seus desenhos preferidos são Bob Esponja, Simpsons, os Padrinhos Mágicos e animes como Cavaleiros do Zodíaco, Yu Yu Hakusho e Yugioh.

Persona 2: Adriano “paladino”

Adriano, o “paladino”, é um rapaz de 20 anos, estudante do curso de História da FFLCH/USP à noite, e está procurando um emprego ou estágio. Mora com um irmão mais velho, que é trainee numa empresa de engenharia civil, e com os pais, que são servidores públicos.

Paladino freqüenta muitos eventos sobre RPG e quadrinhos. Ele joga RPG com os amigos há quase 10 anos e se veste a caráter: com sobretudo preto e coturno, às vezes carrega um machado medieval feito por ele mesmo. Ele não chega a vestir fantasias completas de personagens de quadrinhos e videogame como alguns colegas fazem nos eventos.

Adriano gosta de desenhar e cria suas próprias histórias em quadrinhos, na maioria das vezes com temática medieval e de fantasia. Chegou a fazer um fanzine para distribuir para amigos e nos eventos relacionados, mas a revista durou apenas 3 edições.

Adriano passa boa parte de suas horas vagas na frente do computador. Apesar de ter um videogame, prefere jogar MMORPGs e outros jogos de computador. Além disso, tem um blog, no qual publica seus desenhos e fotos de eventos, e frequenta fóruns e comunidades do Orkut sobre quadrinhos e RPG.

Paladino já tem certa habilidade em programas gráficos como o Photoshop, que usa para escanear, tratar e colorir as imagens de seus desenhos. Seus desenhos são bastante elogiados por colegas e seu blog tem muitos visitantes, também jogadores de RPG e fãs de quadrinhos.

Adriano é fã de mangás, gibis de heróis norte-americanos e quadrinhos menos conhecidos, como Watchmen e Sin City, e livros de fantasia como Discworld e Senhor dos Anéis.

Persona 3: Luciana

Luciana tem 23 anos e é recém egressa da faculdade de Publicidade e Propaganda. Conseguiu emprego como assistente de arte numa House Agency de uma empresa. Mora em São Paulo com os pais e com dois irmãos mais novos. Tem um namorado que mora numa cidade próxima.

Luciana gosta de sair com os amigos da faculdade e com o namorado para programas calmos, como barzinhos, cinema, restaurantes e locais onde se possa conversar muito.

Ela é uma viciada em internet. Muitas vezes acessa portais de notícias, comunidades e fóruns mesmo no ambiente de trabalho. Durante a semana, por morar longe do namorado, conversa com ele utilizando MSN Messenger com webcam. Às vezes utiliza Skype para conversar sem usar o telefone.

Apesar de não ser leitora voraz de quadrinhos, gosta muito das possibilidades da linguagem e já criou algumas histórias quando era adolescente. Sua paixão pelo desenho e pela comunicação a fez escolher a profissão de assistente de arte.

Nos últimos anos tem lido mangás com temáticas femininas, como Peach Girl, ou de humor, como Dragon Ball. Gosta também de HQs infantis e de humor, nacionais e estrangeiras. Participa de comunidades relacionadas a quadrinhos e desenhos animados para saber de novidades, mas não costuma postar nos fóruns, prefere ler.

Quando sobra um tempinho, desenha seus personagens. No pouco tempo em que assiste TV, prefere jornais, filmes, desenhos animados e programas do People + Arts. Prefere usar a internet para se informar, e além de quadrinhos e desenhos animados, procura se informar sobre cinema, cultura, economia, informática, saúde e fofocas de celebridades.

Memorial descritivo

Arquitetura da informação

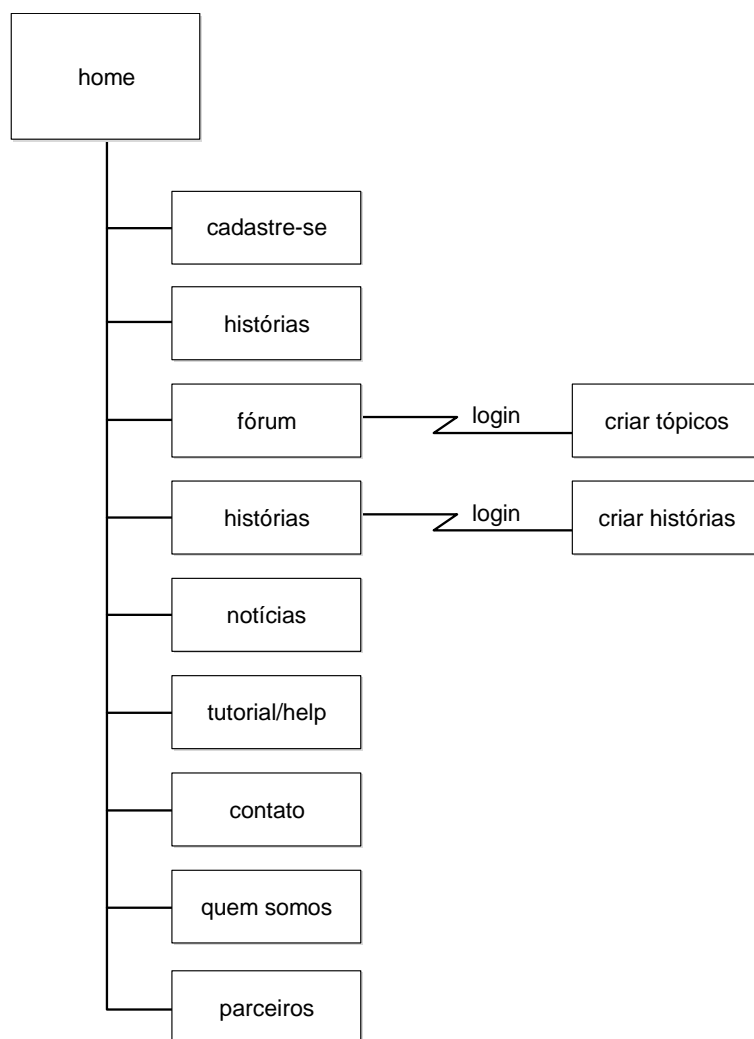


Figura 2 – Estrutura de navegação do site HQuemfaz.

Wireframes

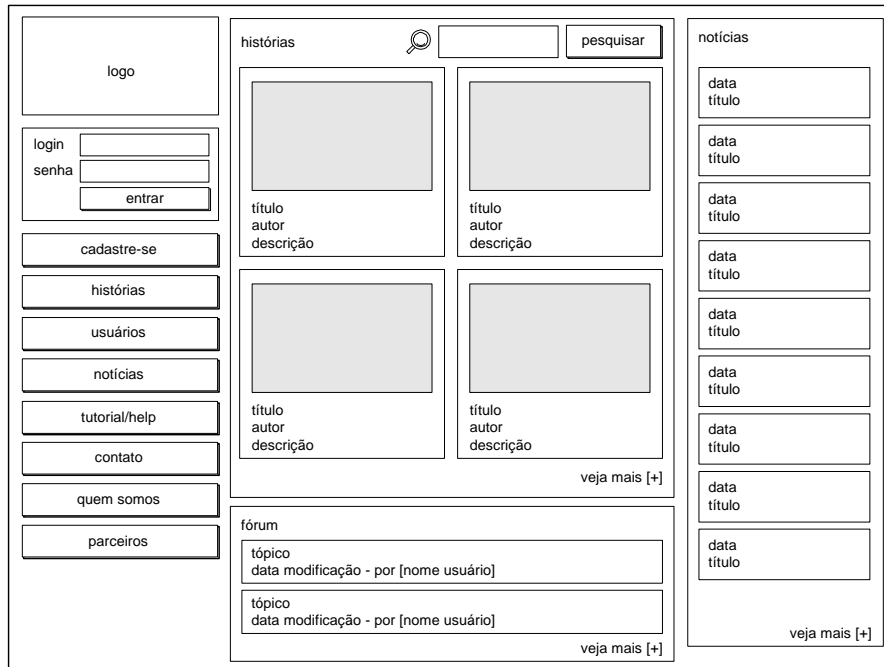


Figura 3 – Página inicial

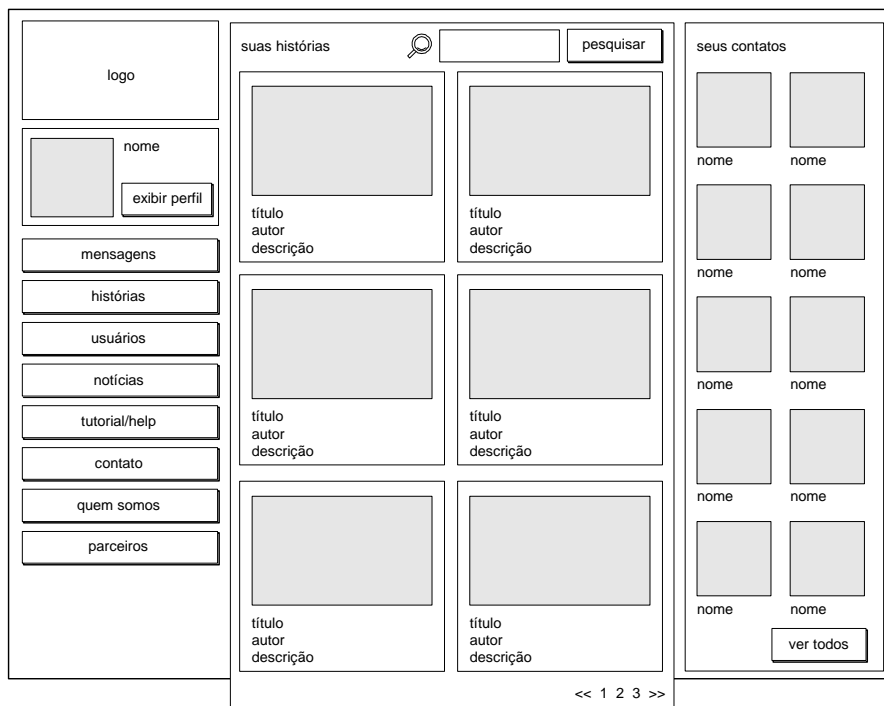


Figura 4 – Página inicial após login

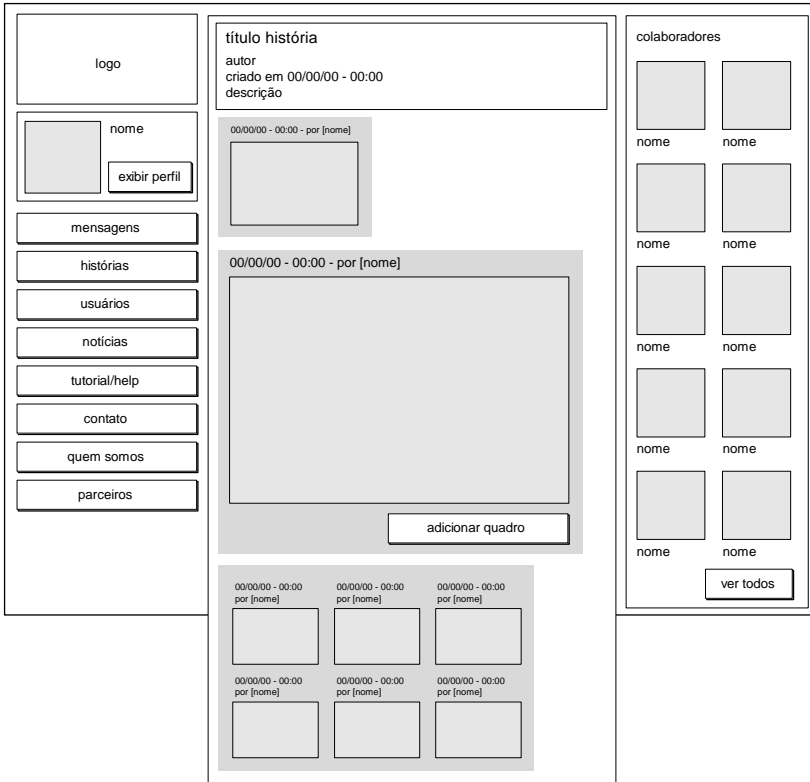


Figura 5 – Página de uma história

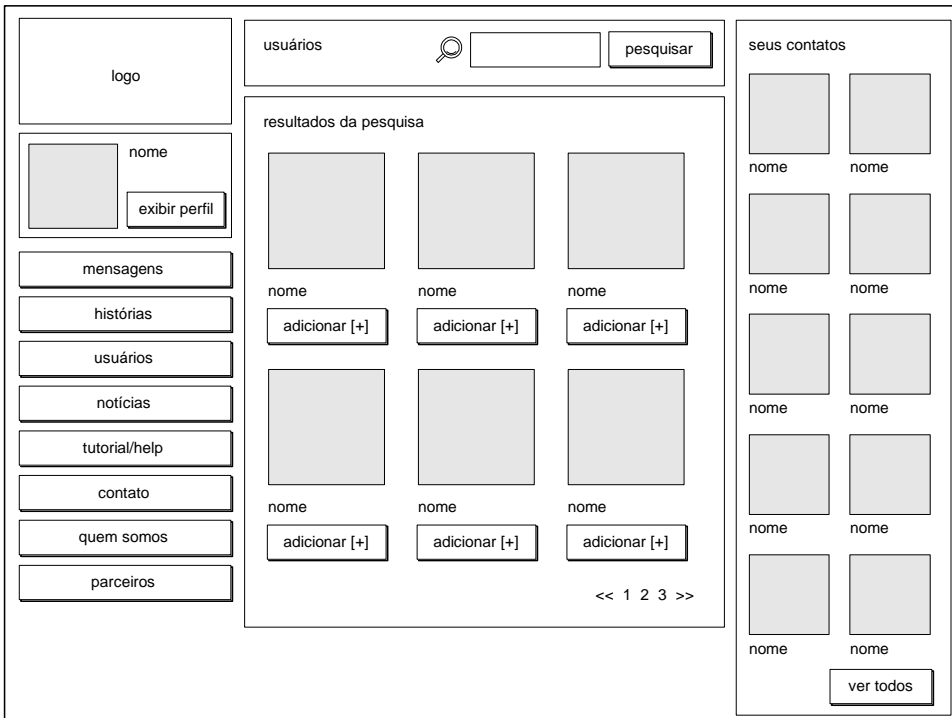


Figura 6 – Página de usuários

logo	<p>últimas notícias <input type="text"/> <input type="button" value="pesquisar"/> <input type="button" value="expandir todas"/></p>
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">nome</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">exibir perfil</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Título 00/00/00 - 00:00</div>
<input type="button" value="mensagens"/>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Título 00/00/00 - 00:00</div>
<input type="button" value="histórias"/>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Título 00/00/00 - 00:00</div> <div style="border: 1px solid black; height: 40px; width: 100%;"></div>
<input type="button" value="usuários"/>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Título 00/00/00 - 00:00</div>
<input type="button" value="notícias"/>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Título 00/00/00 - 00:00</div>
<input type="button" value="tutorial/help"/>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Título 00/00/00 - 00:00</div>
<input type="button" value="contato"/>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Título 00/00/00 - 00:00</div>
<input type="button" value="quem somos"/>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Título 00/00/00 - 00:00</div>
<input type="button" value="parceiros"/>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Título 00/00/00 - 00:00</div>
	<< 1 2 3 >>

Figura 7 – Página de notícias

logo	<p>contato</p> <p>destinatário(s)</p> <input type="text"/>
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">nome</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">exibir perfil</div>	<p>mensagem</p> <div style="border: 1px solid black; height: 60px; width: 100%;"></div>
<input type="button" value="mensagens"/>	<input type="button" value="limpar"/> <input type="button" value="enviar"/>
<input type="button" value="histórias"/>	
<input type="button" value="usuários"/>	
<input type="button" value="notícias"/>	
<input type="button" value="tutorial/help"/>	
<input type="button" value="contato"/>	
<input type="button" value="quem somos"/>	
<input type="button" value="parceiros"/>	

Figura 8 – Página de contato

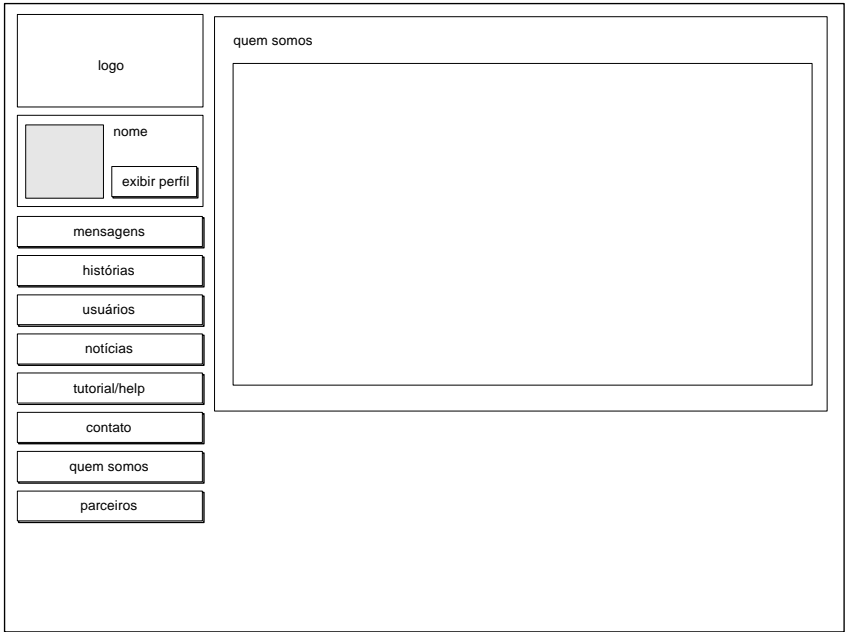


Figura 9 – Página de “Quem Somos”

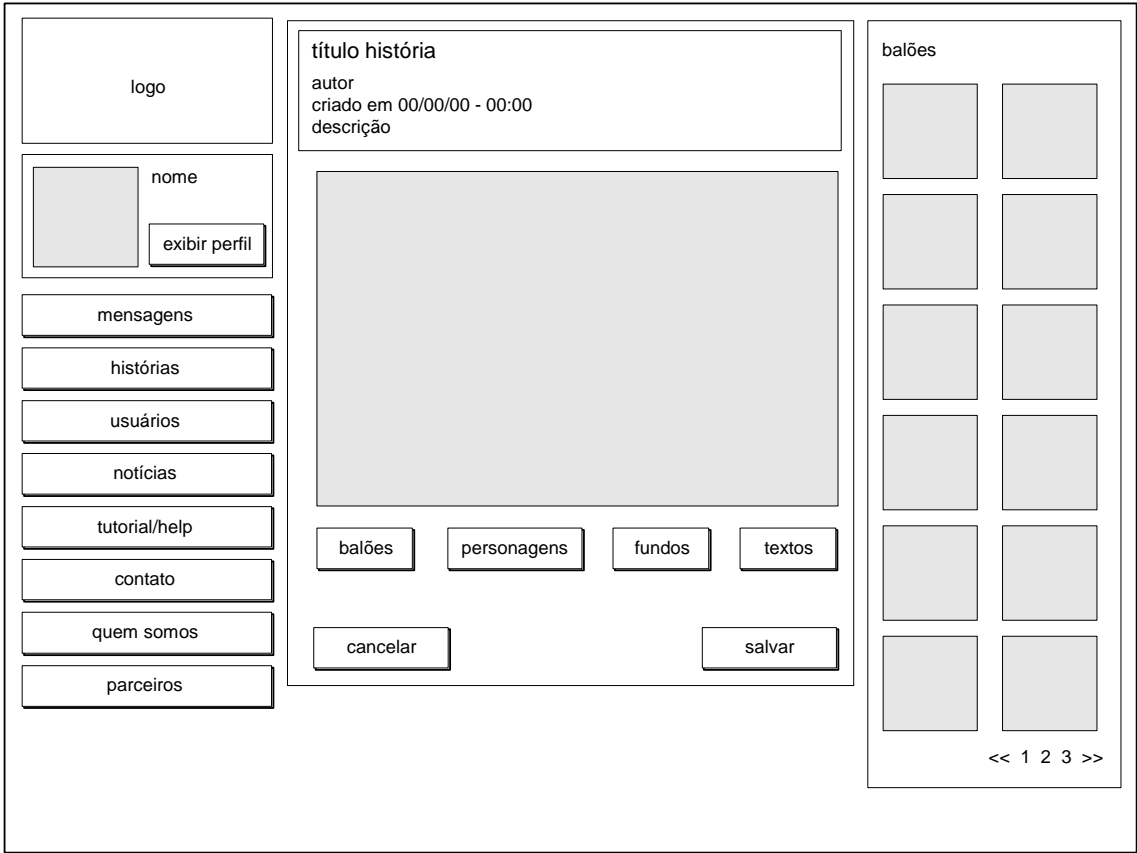


Figura 10 – Página do editor de quadros.

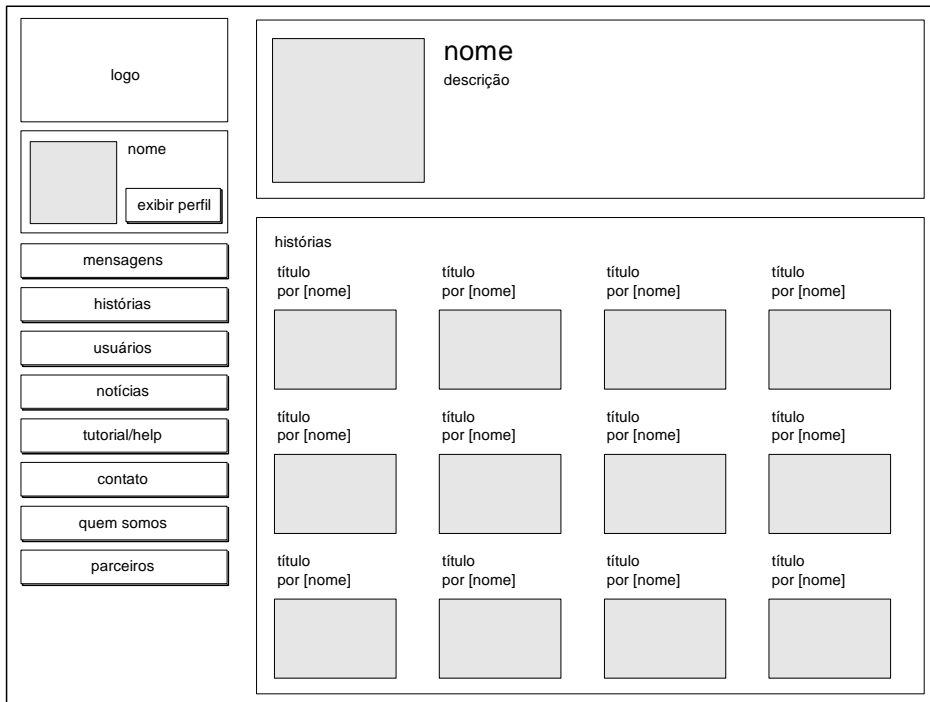


Figura 11 – Página de perfil (quando um usuário visualiza o perfil de outro).

Layouts

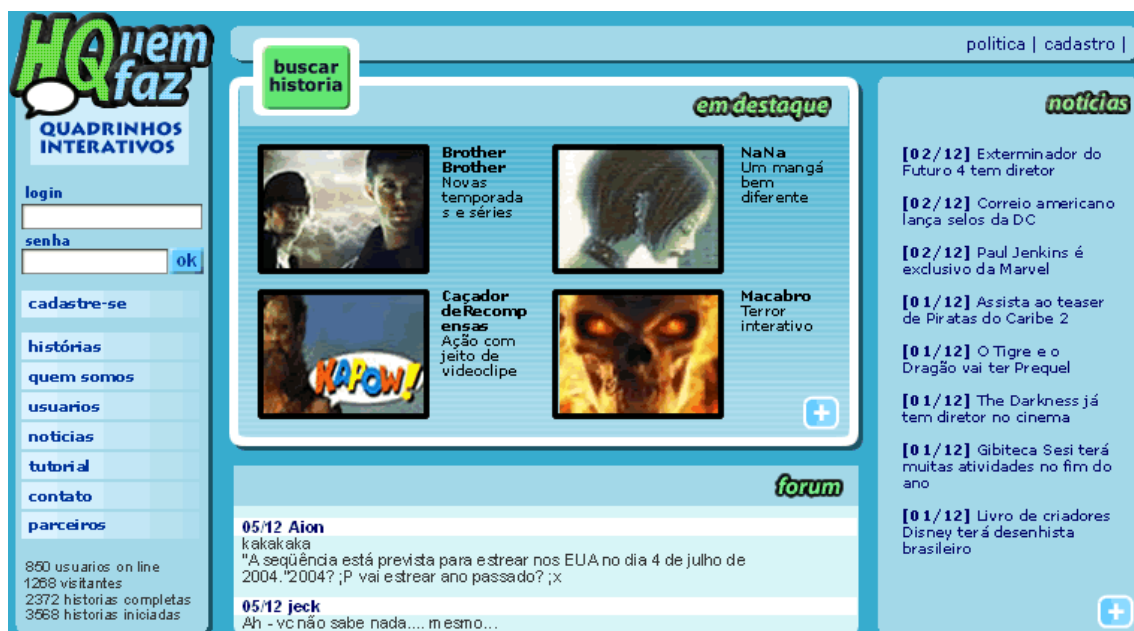


Figura 12 – Layout da página inicial.



Figura 13 – Layout da página inicial do usuário após o login

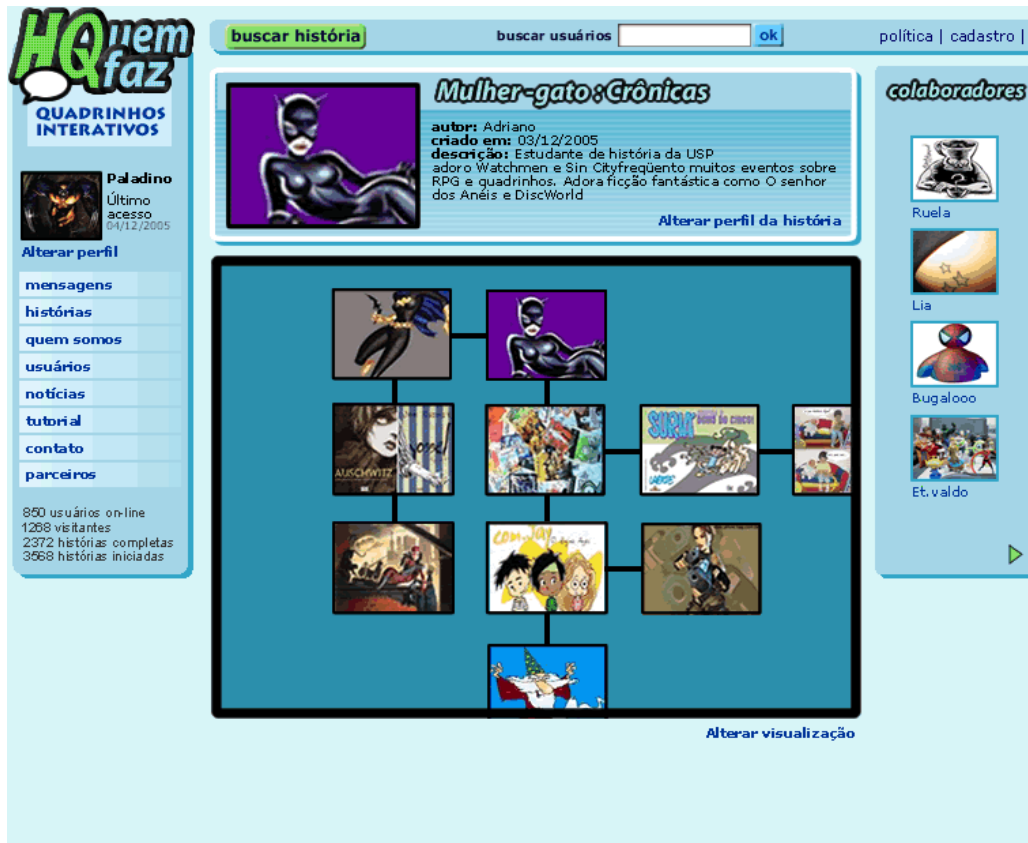


Figura 14 – Layout da página de navegação de uma história.

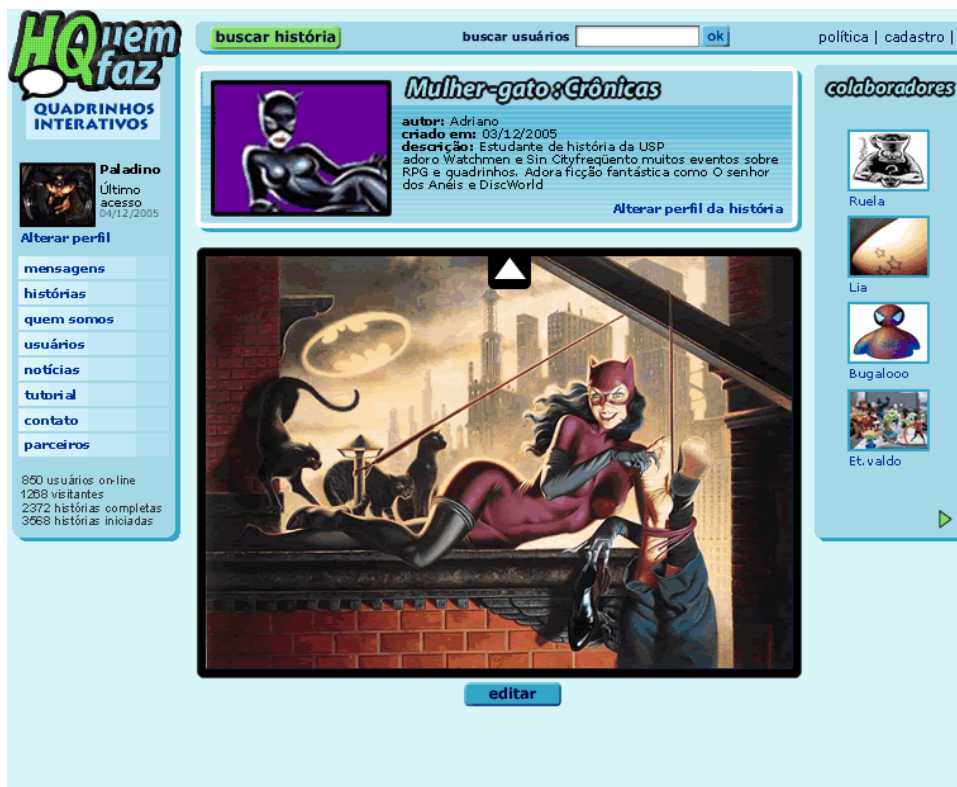


Figura 15 – Layout de exibição do quadro atual.

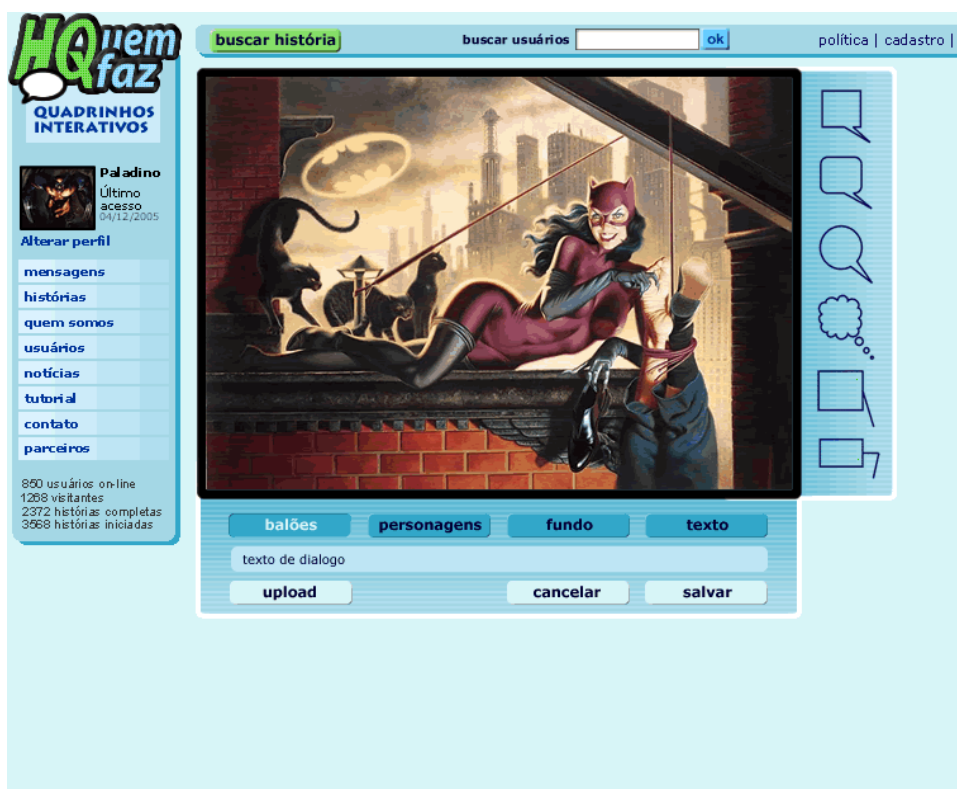


Figura 16 – Layout edição de um quadro da história.