



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ**  
**INSTITUTO DE CULTURA E ARTE**  
**PPGCOM - PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO**

**LIANDRO ROGER MEMÓRIA MACHADO**

**À TELA INFINITA... E ALÉM: UM ESTUDO SOBRE O USO DE RECURSOS DA  
HIPERMÍDIA NA CRIAÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DIGITAIS**

**FORTALEZA**

**2016**

LIANDRO ROGER MEMÓRIA MACHADO

À TELA INFINITA... E ALÉM: UM ESTUDO SOBRE O USO DE RECURSOS DA  
HIPERMÍDIA NA CRIAÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DIGITAIS

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-graduação em Comunicação, do Instituto de Cultura e Arte da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Comunicação. Área de concentração: Comunicação e Linguagens.

Orientador: Prof. Dr. Ricardo Jorge de Lucena Lucas

FORTALEZA

2016

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal do Ceará  
Biblioteca Universitária  
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

M132À Machado, Liandro Roger Memoria.

À tela infinita... e além : um estudo sobre o uso de recursos da hipermídia na criação de histórias em quadrinhos digitais / Liandro Roger Memoria Machado. – 2016.  
125 f. : il. color.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de cultura e Arte, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Fortaleza, 2016.

Orientação: Prof. Dr. Ricardo Jorge de Lucena Lucas.

1. Histórias em quadrinhos. 2. Mídia digital. 3. Hipermídia. 4. Criação. I. Título.

CDD 302.23

---

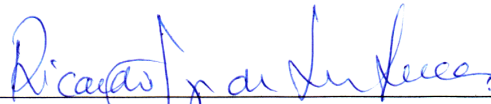
**LIANDRO ROGER MEMÓRIA MACHADO**

**À TELA INFINITA... E ALÉM: UM ESTUDO SOBRE O USO DE RECURSOS DA  
HIPERMÍDIA NA CRIAÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DIGITAIS**

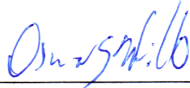
Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-graduação em Comunicação, do Instituto de Cultura e Arte da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Comunicação. Área de concentração: Comunicação e Linguagens.

Aprovada em: 11 / 11 / 2016.

**BANCA EXAMINADORA**



Prof. Dr. Ricardo Jorge de Lucena Lucas (Orientador)  
Universidade Federal do Ceará (UFC) - PPGCOM



Prof. Dr. Osmar Gonçalves dos Reis Filho  
Universidade Federal do Ceará (UFC) - PPGCOM



Prof. Dr. César Augusto Baio Santos  
Universidade Federal do Ceará (UFC) - PPGArtes

## RESUMO

Popularizadas em jornais e revistas ao longo dos séculos XIX e XX, as histórias em quadrinhos (HQs) foram consolidadas na cultura moderna de forma intrinsecamente relacionada aos meios impressos. Cerca de cem anos depois, a revolução digital, que condicionou nova dinâmica tecnológica e social aos meios de comunicação, também abriu espaço para uma possível reinvenção dos quadrinhos. A convergência dos meios e a hibridação das linguagens tornaram menos nítidas as fronteiras entre os domínios dos quadrinhos, do audiovisual e dos games, e recursos da hipermídia como interatividade, animação, som, multilinearidade narrativa, diagramação dinâmica e tela infinita passaram a figurar como novos elementos possíveis ao repertório das HQs. No entanto, pouco tem sido explorado e discutido nesse sentido: a linguagem e as técnicas convencionais estão arraigadas de tal modo que muitas obras de quadrinhos digitais ainda são concebidas e produzidas como se estivessem restritas às mesmas circunstâncias da mídia impressa. Na contramão desse cenário, buscou-se, com esta pesquisa, investigar a relação entre quadrinhos e mídia digital, questionando-se como é possível, ao autor, pensar o uso de recursos da hipermídia na criação de histórias em quadrinhos digitais. Para tanto, procurou-se propor reflexões a partir de uma revisão bibliográfica acerca do tema, enriquecida por um levantamento de campo que reuniu exemplos de HQs diversas e por entrevistas com alguns dos artistas que têm, efetivamente, explorado possibilidades da hipermídia em narrativas digitais. As reflexões levantadas com a pesquisa teórica culminaram em um experimento de concepção e produção da história em quadrinhos digital “Atravessando a Rua” ([www.atravessandoarua.com](http://www.atravessandoarua.com)), que, além de contribuir para o acervo cultural de quadrinhos digitais, pôde também ilustrar uma possível resposta empírica ao questionamento posicionado.

**Palavras-chave:** Histórias em quadrinhos. Mídia digital. Hipermídia. Criação.

## ABSTRACT

Having become popular in newspapers and magazines throughout the 19th and 20th centuries, comics were consolidated in modern culture in a way intrinsically related to press media. About a hundred years later, the digital revolution, which conditioned new technological and social dynamics to communication media, also opened up space for a possible reinvention of comics. Media convergence and language hybridization unsharpened the boundaries between the domains of comics, audiovisual and games, and hypermedia resources such as interactivity, animation, sound, multilinear storytelling, dynamic layout and infinite canvas began to come up as new possible elements to the comics repertoire. However, there has been little discussion and exploration about this subject: conventional language and techniques are entrenched in such way that many digital comics artworks are still conceived and produced as if they were constrained to the same circumstances of press media. Opposing to this scenario, this research intended to investigate the relationship between comics and digital media, questioning how is it possible for comic authors to consider the use of hypermedia resources in the design of digital comics. Therefore, we aimed to propose thoughts based on a literature review concerning this topic, enriched with a field gathering of examples of comics and interviews with artists who have, effectively, explored hypermedia possibilities in their work with digital storytelling. The thoughts brought up by this theoretical research culminated in the design and production of “Atravessando a Rua” ([www.atravessandoarua.com](http://www.atravessandoarua.com)), an original digital comics experiment that, besides contributing to the digital comics cultural collection, was also meant to illustrate a possible empiric answer to the proposed research question.

**Keywords:** Comics. Digital Media. Hypermedia. Design.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Codex Colombino, Coluna de Trajano e Tapeçaria de Bayeux.....	16
Figura 2 - Uma versão da Via Crucis cristã, a série de pinturas A Rake's Progress, de William Hogarth e As Torturas de Santo Erasmo .....	17
Figura 3 - Narrativa ilustrada de Töpffer (meados de 1800) e Yellow Kid (1895).....	18
Figura 4 - Action Comics, publicação mainstream da editora DC Comics, e Zap Comix, publicação independente do artista Robert Crumb .....	19
Figura 5 - Graphic novels de Will Eisner, Art Spiegelman e Allan Morre/Dave Gibbons .....	21
Figura 6 - Representação e percepção do tempo nos quadrinhos .....	31
Figura 7 - Distintas impressões de passagem de tempo pela presença de texto e/ou sarjetas...	33
Figura 8 - Uma página de Gasoline Alley desenhada por Frank King .....	34
Figura 9 - Linhas curvas e espirais representando o trajeto corporal do personagem (Tintin: Las siete esferas de cristal. Hergé, 1948).....	37
Figura 10 - Nuvens de poeira como representação de movimento (Donal Duck. Al Taliaferro, 1941) .....	37
Figura 11 - Repetição gráfica como repetição de uma ação (Asterix y los britanos. Goscinny e Uderzo, 1966).....	38
Figura 12 - À esquerda, Sinkha, e, à direita, Argon Zark, duas HQs digitais pioneiras .....	47
Figura 13 - Impulse Freak, The Morning Improv e Homestuck: quadrinhos feitos por meio de criação colaborativa .....	55
Figura 14 - Bear, de Bianca Pinheiro: interatividade simples e semelhança com os padrões da página impressa.....	57
Figura 15 - Framed, um híbrido de game e quadrinhos .....	58
Figura 16 - The Empty Kingdom, um dos hypercomics de Daniel Merlin Goodbrey.....	59
Figura 17 - McCloud e a tela do computador como uma “janela” .....	60
Figura 18 - Recurso de tela infinita em O Diário de Virgínia .....	61

Figura 19 - Trecho de Bongcheon-Dong Ghost .....	62
Figura 20 - Bifurcações em Mimi’s Last Coffee, de Scott McCloud.....	64
Figura 21 - Uma das histórias multilíneas no aplicativo Episode .....	65
Figura 22 - Barafunda: sequência narrativa varia conforme interação do leitor .....	66
Figura 23 - Quadros animados em Moontagne .....	68
Figura 24 - Broken Saints (acima) e Brandon Generator (abaixo), duas VideoHQs .....	69
Figura 25 - “NAWLZ”, HQ que explora amplamente aspectos da hipermídia .....	70
Figura 26 - These memories won’t last, de Sutu .....	72
Figura 27 - Trecho do webcomic Never mind the bullets .....	74
Figura 28 - Soul Reaper, um webcomic que se autointitula “scrollbook” .....	75
Figura 29 - Sobreposição de imagens na diagramação dinâmica de Insufferable .....	77
Figura 30 - Batman Arkham Origins, uma HQ hipermídia em forma de aplicativo para smartphone .....	77
Figura 31 - Interface gráfica do software Tumult Hype 3 .....	82
Figura 32 - “Liz: Máquina do Tempo”, exercício de adaptação de uma página de HQ tradicional (à esquerda) para uma versão hipermídia (à direita).....	84
Figura 33 - A primeira versão da HQ Atravessando a Rua, produzida em 2006 .....	86
Figura 34 - Primeiros rascunhos para a releitura de Atravessando a Rua .....	89
Figura 35 - Os dois primeiros quadros do storyboard.....	91
Figura 36 - Elaboração do protótipo dinâmico no Tumult Hype a partir das imagens do storyboard.....	92
Figura 37 - A primeira versão (à esquerda) e a nova proposta para o desenho da personagem (à direita) .....	93
Figura 38 - Estudos de silhueta para Vovó Vevé .....	94
Figura 39 - Estudos de forma: definições gerais .....	95
Figura 40 - Estudos de forma: turnaround .....	96



Figura 41 - Estudo de valores e cores .....	96
Figura 42 - Primeira cena da HQ: esboço, arte-final e ilustração colorida .....	97
Figura 43 - Screenshot do arquivo original da primeira ilustração: elementos distribuídos em camadas para implementação posterior das animações .....	98
Figura 44 - Implementação das ilustrações coloridas, ajustes nas animações e refinamento da interface gráfica no Tumult Hype .....	99
Figura 45 - Ilustração da tela de título .....	100
Figura 46 - Roteiro para implementação dos sons .....	101
Figura 47 - Edição de sons no Audacity .....	102
Figura 48 - Screenshots da versão final de Atravessando a Rua .....	103
Figura 49 - Potenciais adaptações de formato para exibição em smartphone.....	106
Figura 50 - Alternativa de navegação por meio de thumbnails.....	108
Figura 51 - Variação imaginada no emprego da tela infinita: diagramação fixa com elementos dinâmicos que surgem conforme a rolagem.....	109
Figura 52 - Possível adaptação da HQ para um formato mais próximo de um game, com opções de escolha e narrativa multilinear .....	110

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO .....	11
2. CONSOLIDAÇÃO: OS QUADRINHOS TRADICIONAIS .....	15
2.1 Percurso histórico dos quadrinhos .....	15
2.2 O que são, enfim, histórias em quadrinhos? .....	21
2.3 Características dos quadrinhos como meio .....	25
3. REINVENÇÃO: OS QUADRINHOS E A HIPERMÍDIA .....	41
3.1 Contextualizando a revolução digital .....	41
3.2 Implicações da revolução digital para os quadrinhos .....	46
3.3 Aspectos da hipermídia em quadrinhos digitais .....	52
4. CRIAÇÃO: RELATO DE EXPERIÊNCIA DA PRODUÇÃO DE “ATRAVESSANDO A RUA”, UMA HQ HIPERMÍDIA .....	79
4.1 Primeiros passos .....	80
4.2 “Atravessando a rua”: a primeira versão .....	85
4.3 Um novo olhar: processo criativo da versão hipermídia .....	87
4.4 Resultado: mediações, limitações, alternativas .....	103
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	112
REFERÊNCIAS .....	116
ANEXO A - TRANSCRIÇÃO DE ENTREVISTA: SUTU .....	121
ANEXO B - TRANSCRIÇÃO DE ENTREVISTA: KRYSTA .....	124

## 1. INTRODUÇÃO

Embora a prática de contar histórias com sequências de imagens justapostas remonte às origens da civilização humana (McCLOUD, 2005; MOYA, 1977), as histórias em quadrinhos - também conhecidas como HQs - começaram a tomar a forma pela qual são conhecidas hoje ao longo dos séculos XIX e XX, quando consolidaram-se como um dos mais difundidos meios de fabulação visual (PATATI, 2006) e um “componente central da cultura contemporânea” (CANCLINI, 1990, p. 316). Sua disseminação cultural se confunde com o desenvolvimento da própria mídia impressa: os quadrinhos ganharam maior circulação e passaram a ter o formato que os caracteriza fortemente até hoje graças a grandes veículos como jornais e revistas (GIMENEZ MENDO, 2008). Boa parte do que se conhece como um repertório icônico dos quadrinhos (balões de fala, requadros delimitados, cores saturadas, retículas aparentes, onomatopeias, diagramação em páginas retangulares) é resultado de sua condição de proximidade com a indústria gráfica.

Cerca de um século depois do surgimento dos quadrinhos como os conhecemos, um turbilhão de transformações condicionou uma nova dinâmica tecnológica e social aos meios de comunicação. No cenário da revolução digital, toda produção de conteúdo e todo modelo de negócios passaram a exigir revisões e novos conceitos ao serem incorporados à chamada “cultura da convergência”, (JENKINS, 2009), quando a informação transita entre múltiplas plataformas midiáticas e a cooperação entre emissores e receptores reúne transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais em um mesmo fenômeno. A tecnologia digital abriu portas para a fusão de diversos meios e formatos, contribuindo para a hibridização das linguagens e para a criação de dispositivos móveis multimídia, transformando as narrativas, o imaginário e a forma como o público se relaciona com a informação (VILCHES, 2003). A Internet consolidou o hipertexto como forma de organização de conteúdo em redes multilíneas, em que é possível passar de um texto a outro por meio da interação com *hyperlinks*. Todo conteúdo midiático gerado e distribuído nesse contexto é chamado de hipermídia (ROYO, 2008).

Inseridos nesse âmbito, os quadrinhos também passaram a dispor de novas possibilidades (FRANCO, 2008). A convergência dos meios e a hibridação das linguagens tornaram menos nítidas as fronteiras entre os domínios dos quadrinhos, da Internet, do

audiovisual e dos games (LUIZ, 2013), e o emprego de recursos da hipermídia como interatividade, animação, som, multilinearidade narrativa, diagramação dinâmica e tela infinita passaram a figurar como novos elementos possíveis ao repertório das HQs. A partir dos anos 1980, quadrinhistas pioneiros realizaram experimentos que pareciam prenunciar o desenvolvimento de novos paradigmas, como vídeo-HQs, HQs digitais interativas, obras de criação colaborativa e novas formas de propor experiências de leitura na tela.

No entanto, recursos hipermidiáticos nem sempre tem sido explorados plenamente pelos quadrinhistas que trabalham com a mídia digital (GIMENEZ MENDO, 2008), e pouco tem sido discutido a esse respeito. Hoje, vê-se um amplo crescimento na produção e na distribuição de Webcomics ou WebHQs - HQs disponibilizadas para consumo em formato digital, *online* ou *offline* -, porém são escassas as iniciativas que exploram efetivamente os territórios da hipermídia. A maior parte dos quadrinhos digitais ainda são concebidos e consumidos nos moldes dos paradigmas convencionais, fidedignos a seus antecedentes impressos (SANTOS; CORRÊA; TOMÉ, 2012). Muitos sequer têm seu formato adaptado às proporções da tela dos dispositivos digitais, sendo apresentados em layouts retangulares verticalizados que se espelham na página da revista. A linguagem e as técnicas de produção convencionais estão arraigadas de tal modo que muitas obras de quadrinhos digitais ainda são concebidas e produzidas como se estivessem restritas às mesmas circunstâncias da mídia impressa.

É possível que a tenacidade à “linguagem convencional” dos quadrinhos leve muitos a enxergarem HQs hipermídia como algo, na melhor das hipóteses, experimental, porém à margem daquilo que poderia, legitimamente, ser reconhecido como quadrinhos. Existem, por exemplo, controvérsias quanto ao uso de animação gráfica e efeitos de som em quadrinhos digitais, tendo em vista que tais elementos têm influência direta sobre o tempo da narrativa, modificando a experiência e desqualificando a autonomia do leitor sobre o ritmo de leituras. Apesar disso, acredita-se que as linguagens, assim como todo fenômeno da experiência humana, estão sob constante mutação ao longo do tempo e se transformam em função da voga dos recursos midiáticos e tecnológicos de cada período histórico.

Estima-se que mais experimentações e discussões acerca das possibilidades hipermidiáticas dos quadrinhos possam conduzir a transformações culturais que estejam mais sensíveis às novas contingências da cibercultura. Mazur e Danner (2014) afirmam que ainda

não é possível saber de que modo esse cenário pode alterar os quadrinhos como forma de arte. Santos (*apud* GIMENEZ MENDO, 2008), ao argumentar sobre a veiculação de histórias em quadrinhos na Internet, chama atenção para a alteração de suas características e sua transformação em uma “nova mídia”, modificando também sua forma de fruição. É de se esperar que, num contexto de linguagens híbridas, as HQs se desvincilhem de padrões pré-concebidos e passem a dialogar, de forma mais próxima com outros formatos.

Esta pesquisa busca, assim, investigar a relação entre os quadrinhos e a hipermídia. Partindo-se do pressuposto de que a mídia digital abre espaço para uma possível reinvenção dos quadrinhos, toma-se, como problemática de pesquisa, o seguinte questionamento: como é possível, ao autor de HQ, pensar o uso de recursos hipermídia na criação de suas histórias em quadrinhos digitais? Para tentar elucidar a questão, busca-se levantar reflexões a partir de uma revisão bibliográfica acerca do tema, enriquecida por imagens de HQs digitais diversas e por entrevistas com alguns dos artistas que têm, efetivamente, explorado as possibilidades da hipermídia em obras de quadrinhos. As reflexões levantadas com a pesquisa teórica culminam em um experimento de concepção e produção de uma história em quadrinhos digital original que, além de contribuir para o acervo cultural de quadrinhos digitais, possa também ilustrar uma possível resposta ao questionamento.

No primeiro capítulo, será apresentado um levantamento acerca do percurso histórico dos quadrinhos e sua relação com os meios impressos, bem como uma revisão teórica de alguns dos principais estudos já realizados acerca da chamada “linguagem dos quadrinhos”. O intuito é buscar um status de compreensão coerente do que sejam as histórias em quadrinhos e investigar o contexto cultural e histórico no qual os quadrinhos se consolidaram na cultura moderna.

O segundo capítulo discutirá o cenário contemporâneo da revolução digital, apontando alguns direcionamentos que condicionam a produção e o consumo dos quadrinhos nesse cenário. Também serão apresentadas os principais recursos hipermidiáticos que surgem como possibilidade a ser incorporada ao repertório sógnico das HQs. Nesse sentido, HQs digitais serão mencionadas como exemplo para ilustrar algumas possibilidades dos modos pelos quais esses recursos podem ser explorados pelos autores de quadrinhos.

O terceiro capítulo consiste de um relato de experiência de produção de uma HQ digital original. Como parte desta pesquisa, propus-me a desenvolver uma história em

quadrinhos hipermídia, um um produto técnico-acadêmico que possa figurar como uma possível resposta empírica à problemática de pesquisa. O relato de experiência inclui uma consideração analítica de resultados que resgata reflexões acerca das mediações culturais e das limitações que condicionaram meu processo criativo, bem como apresenta também caminhos não tomados, expandindo o leque de possibilidades de solução para além daquela que foi, oficialmente, designada como produto final.

A Internet é um rico espaço para distribuição de conteúdo cultural, e as histórias em quadrinhos têm se beneficiado cada vez mais disso (GUIGAR, 2013). Diversos aplicativos de leitura e apresentação de quadrinhos digitais têm surgido nos anos mais recentes. A Internet abriu portas, especialmente, para iniciantes, estudantes, amadores, autores e editores ainda sem grande influência no mercado, facilitando o acesso à autopublicação. Além disso, a mídia digital passou a ser não apenas uma ferramenta de distribuição, mas também uma ferramenta de criação de HQs, sobretudo em um mercado que exige cada vez maior rapidez e produtividade. O computador e os softwares gráficos condicionaram os métodos de trabalho de quadrinhistas, roteiristas e ilustradores, e, mais que isso, passaram também a interferir na própria linguagem que orienta a visualidade narrativa dos quadrinhos.

É fato que, em sua relação com a hipermídia, os quadrinhos se veem diante de um novo cenário, com novas possibilidades, e é esperado que sua linguagem se transforme diante dessas possíveis interações com as condições do meio digital. A hipermídia apresenta, essencialmente, a convergência e a hibridização das linguagens como fator condicionante: os formatos e os meios se mesclam<sup>1</sup>, se interferem mutuamente e se combinam na intenção de promover experiências multissensoriais hipermediadas, com fronteiras menos definidas entre os formatos. É preciso, assim, estar aberto a uma possível reinvenção da HQ. Espera-se que as ideias geradas em decorrência deste trabalho possam vir a convidar outros autores - quadrinhistas e pesquisadores - a também se aventurarem em uma exploração mais ampla das possibilidades das histórias em quadrinhos digitais.

---

<sup>1</sup> A constituição dos quadrinhos tradicionais já é, por si, resultado de um hibridismo semiótico: a combinação entre palavras e imagens. Contudo, destacamos que, no cenário da hipermídia, esse hibridismo é ainda amplificado com a incorporação de outros formatos, como a animação, o som e o hipertexto.

## 2. CONSOLIDAÇÃO: OS QUADRINHOS TRADICIONAIS

### 2.1 Percurso histórico dos quadrinhos

Registros de períodos pré-históricos evidenciam que a atribuição de significados a imagens já era realizada desde as organizações sociais mais remotas, antes mesmo da sistematização dos códigos linguísticos. Em todo o mundo, artefatos de diversas civilizações das mais diferentes épocas mostram indícios de intenção comunicativa no uso de imagens sequenciais para os mais diversos fins. Muito embora tais artefatos não possam ser denominados histórias em quadrinhos por pertencerem a outros períodos e contextos socioculturais (considerando-se os quadrinhos como um fenômeno da cultura midiática moderna), certamente partilham com as HQs contemporâneas uma semelhante linguagem visual sobre a qual se constroem (COHN, 2013b).

Dentre esses artefatos, um dos mais amplamente reconhecidos por sua aproximação com os quadrinhos é a tapeçaria de Bayeux (Figura 1), que ilustra sequencialmente acontecimentos da conquista normanda da Inglaterra em 1066 (McCLOUD, 2005). As cenas são organizadas por assunto e, embora não haja delimitação do espaço por meio de requadros, a sequencialidade narrativa se apresenta de forma evidente. Muitos séculos antes da convencionalização dos quadrinhos como um formato gráfico, a tapeçaria de Bayeux foi produzida utilizando artifícios de linguagem muito semelhantes.

Também similar no modo como as imagens são arranjadas é a Coluna de Trajano (Figura 1), monumento construído durante o Império Romano para registrar narrativas sobre vitórias militares. Com imagens esculpidas circundando toda sua extensão de 38 metros de altura, a coluna segue princípios e artifícios similares àqueles dos quais as histórias em quadrinhos se servem: imagens justapostas espacialmente em sequência deliberada no intuito de produzir um efeito narrativo (MAZUR; DANNER, 2014).

Encontrado em 1519 por um explorador chamado Cortés, o Codex Colombino, um manuscrito da região do México, também lança mão de imagens em sequência para narrar uma história épica sobre conquistas militares de um governante (Figura 1). O manuscrito se desdobra em um formato extenso, semelhante a um pergaminho horizontal. As imagens sequenciais desse manuscrito também são, em essência, semelhantes às das histórias em quadrinhos modernas na forma como são dispostas e arranjadas espacialmente, exceto pela

inexistência de páginas. Obviamente, as convenções sígnicas empregadas eram outras, mas a intenção comunicativa imbuída e o modo de arranjo deliberadamente sequencial das imagens são fundamentalmente similares (McCLOUD, 2005).

Figura 1 - Codex Colombino, Coluna de Trajano e Tapeçaria de Bayeux



Fonte: Google Imagens<sup>2</sup>

É possível encontrar similaridades com os quadrinhos em diversos outros artefatos culturais prévios à popularização da imprensa, como as pinturas egípcias ou as ilustrações medievais<sup>3</sup> da Via Sacra (Figura 2). Certas obras de artes plásticas, embora produzidas antes do amadurecimento tecnológico da mídia impressa, também guardam similaridades em sua intenção de visualidade narrativa sequencial: a série “A Rake’s Progress” (Figura 2), de William Hogarth, publicada em 1731, por exemplo, foi exibida como um conjunto de pinturas

<sup>2</sup> <http://www.ancient-origins.net/artifacts-ancient-writings/treasures-mexico-mixtec-aztec-maya-codices-survived-conquistadors-003245/>  
<https://blogculturalmoderno.wordpress.com/2014/09/05/coluna-de-trajano>  
<http://www.ricardocosta.com/tapeçaria-de-bayeux-c-1070-1080>

<sup>3</sup> Ressalte-se que não se pretende, aqui, abrir espaço para banalizações históricas ou anacronismos, mas, simplesmente, empregar os exemplos em favor da argumentação. Compreende-se que existem enormes diferenças culturais entre pinturas egípcias, ilustrações medievais e outras manifestações culturais aqui empregadas como ilustração.



que deveriam ser, deliberadamente, expostas lado a lado e visualizadas em sequência. De modo similar, as gravuras de Lynd Ward (“God’s Man”, 1929) e Frans Masereel (“Passionate Journey”, 1919), devidamente reconhecidas como obras de artes visuais, seguem a mesma lógica pictórica sequencial deliberada dos quadrinhos contemporâneos (McCLOUD, 2005).

Após o século XV, com o aperfeiçoamento e popularização das técnicas de reprodução gráfica na Europa, acelerou-se a proliferação massiva de cópia, distribuição e circulação de imagens: eram os primeiros passos da mídia impressa e dos formatos gráficos modernos (MEGGS, 2009). Para além de artefatos singulares e monumentos, narrativas ilustradas reproduzíveis e passíveis de mais ampla distribuição prenunciavam a consolidação do formato que viria a se tornar os quadrinhos. Um exemplo é a sequência pictórica “As torturas de Santo Erasmo” (Figura 2), de 1460 d.C. (McCLOUD, 2005).

Figura 2 - Uma versão da *Via Crucis* cristã, a série de pinturas *A Rake's Progress*, de William Hogarth e *As Torturas de Santo Erasmo*



Fonte: Google Imagens<sup>4</sup>

<sup>4</sup> <http://www.stlouisedm.org/stations-of-the-cross-via-crucis-kreuzweg/>  
<https://sbraendel.wordpress.com/2015/03/07/art-and-the-morality-during-the-18th-century/>  
[https://lapecpp.files.wordpress.com/2011/05/as-histic3b3rias-em-quadrinhos-do-tio-patinhas\\_-meios-de-dissemi.pdf](https://lapecpp.files.wordpress.com/2011/05/as-histic3b3rias-em-quadrinhos-do-tio-patinhas_-meios-de-dissemi.pdf)

Durante muito tempo, não houve padronização de um vocabulário visual nas narrativas pictóricas sequenciais. Até que, no século XIX, o europeu Rodolphe Töpffer começou a abrir espaço para a consolidação das convenções gráficas que viriam a instituir os quadrinhos como fenômeno cultural. As histórias de Töpffer (Figura 3) lançavam mão de caricaturas ilustradas e texto verbal combinados em quadros, arrançados de modo justaposto e interdependente, mas ainda não completamente integrado: as palavras figuravam abaixo das imagens, como legendas. Muito embora Töpffer não tenha sido, reconhecidamente, um artista de quadrinhos em seu tempo, ele é, hoje, considerado um predecessor das histórias em quadrinhos (MOYA, 1993).

Pouco tempo depois, ocorreu o que ficou convencionado como marco para o surgimento dos quadrinhos impressos: o lançamento no jornal *New York World* do personagem *Yellow Kid* (Figura 3) criado por Richard Felton Outcault em 1895 (FEDEL, 2007). Uma particularidade inusitada em *Yellow Kid* é que ainda não havia sido instituído o balão como recurso narrativo, de modo que os textos correspondentes às falas eram curiosamente dispostos na roupa do personagem. Inovador e pitoresco, *Yellow Kid* é lembrado até hoje como o primeiro personagem dos quadrinhos modernos.

Figura 3 - Narrativa ilustrada de Töpffer (meados de 1800) e *Yellow Kid* (1895)



Fonte: Google Imagens<sup>5</sup>

Ao longo do século XX, os quadrinhos se desenvolveram como produto de consumo de massa, sempre de forma intrinsecamente ligada à mídia impressa, seja por meio

<sup>5</sup> <http://www.pressibus.org/bd/debuts/topffer/freeditions.html>  
<http://io9.gizmodo.com/a-history-of-clickbait-the-first-100-years-1530683235>

de publicações em jornal (em geral, no formato de “tirinhas”) ou como revistas. O repertório visual hoje conhecido como a “linguagem dos quadrinhos” (VERGUEIRO; SANTOS, 2015), incluindo-se seus elementos sígnicos mais característicos, como requadros delimitados, balões de texto e onomatopeias, consolidou-se com relativa rapidez já nas primeiras décadas dos anos 1900, adaptando-se bem às especificidades e circunstâncias da página impressa.

Figura 4 - Action Comics, publicação mainstream da editora DC Comics, e Zap Comix, publicação independente do artista Robert Crumb



Fonte: Google Imagens<sup>6</sup>

A segmentação dos mercados e a valorização mercantil das histórias de quadrinhos condicionaram a proliferação de múltiplos contextos nos quais esse meio pôde ser produzido e consumido. No Ocidente, as grandes editoras, denominadas “*mainstream*”, ganharam força progressiva de maneira paralela à cena “*underground*”, que cresceu sobretudo nos anos 1960 e contou com quadrinhistas que produziam e publicavam suas próprias histórias de maneira independente, à margem do mercado editorial vigente (Figura 4). Essas publicações marginais ficaram conhecidas como “*fanzines*” (aglutinação do inglês, *fan magazines*) e figuravam em ações coletivas em que seus criadores se reuniam para trocar e vender títulos uns para os outros. O discurso dos militantes dessa prática estava fundamentado

<sup>6</sup> <https://www.cgcomics.com/1134755001/>  
<http://comixjoint.com/zapcomix0-1st.html>

sobre um componente de natureza afetiva: o desejo de produzir e consumir quadrinhos segundo suas próprias normas, à parte das empresas que controlavam o capital simbólico desse segmento. Com efeito, McCloud (2005) considera que os os quadrinhos são um meio que “vozes individuais ainda têm chance de serem ouvidas”<sup>7</sup>. Isso se deve, dentre outros fatores, ao baixo custo de produção, ao fácil acesso aos meios técnicos (muitas vezes, apenas lápis e papel) e ao apelo popular devido à linguagem coloquial e aos temas corriqueiros.

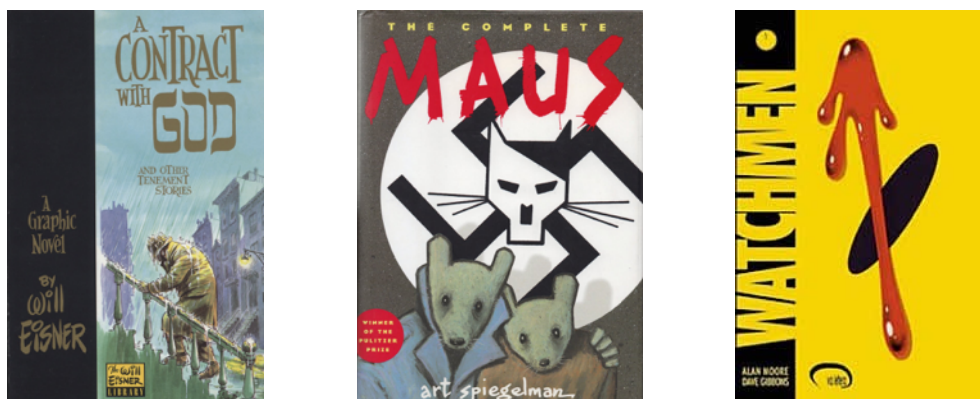
Contudo, em várias esferas, mesmo além do *underground*, os quadrinhos carregaram, por muito tempo, o estigma de uma “mídia inferior”, potencialmente reforçada pela própria acessibilidade técnica do meio (virtualmente, qualquer pessoa pode ter acesso aos meios de produção de uma HQ), bem como pelo logocentrismo sobre o qual se desenvolveram as civilizações contemporâneas. Apesar de sua grande relevância cultural, o uso exacerbado da linguagem popular, das formas e cores vibrantes e das narrativas humorísticas contribuiu para que se lhe instaurasse também o estigma de “material de consumo infantil, com desenhos ruins, barato e descartável” (McCLOUD, 2005).

Entre as décadas de 1960 e 1970, os quadrinhistas Richard Kyle e Will Eisner popularizaram o termo “graphic novel” (“romance gráfico”) para designar um tipo de história em quadrinhos que não fosse destinada ao simples entretenimento, mas tratasse de temáticas “sérias”, com conteúdo narrativo mais denso e voltadas para um público adulto. Alguns exemplos de *graphic novels* que ganharam popularidade (Figura 5) são *A Contract With God* (Will Eisner, 1978), *Maus* (Art Spiegelman, 1980-91) e *Watchmen* (Allan Moore e Dave Gibbons, 1986). Esses e outros títulos publicados sob a alcunha de *graphic novels*, em geral, recebem tratamento editorial e gráfico mais refinado, além de terem sua distribuição concentrada não em bancas de revista, como a maior parte dos quadrinhos tradicionais, mas em livrarias. Pode-se dizer que o conceito de *graphic novel* contribuiu para criar um novo nicho mercadológico, aproximando os quadrinhos da literatura e atenuando sua representação social de “mídia descartável” no imaginário popular. Hoje, com ainda mais ênfase, é possível compreender os quadrinhos como um “lugar de interseção entre [...] o culto e o popular” (CANCLINI, 1990, p. 314).

---

<sup>7</sup> É importante destacar que o livro de McCloud (2005) foi publicado antes da popularização global das redes sociais e da Web 2.0.

Figura 5 - Graphic novels de Will Eisner, Art Spiegelman e Allan Morre/Dave Gibbons



Fonte: Google Imagens<sup>8</sup>

Se a presença dos quadrinhos na cultura de massa foi efetiva ao longo do século XX, o mesmo não é possível ser dito quanto aos círculos acadêmicos. Os primeiros estudos sobre quadrinhos enquanto meio de comunicação começaram a ser realizados pelas escolas funcionalistas norte-americanas nas décadas de 1940 e 1950, mas foi apenas com os estruturalistas europeus nos anos 1960 que os quadrinhos começaram a ser reconhecidos como produto midiático digno de estudo acadêmico de fato. No Brasil, destacaram-se como primeiros estudiosos acadêmicos de quadrinhos Álvaro de Moya, Sônia Luyten, Moacyr Cirne e Antônio Luiz Cagnin (VERGUEIRO; SANTOS, 2014).

## 2.2 O que são, enfim, histórias em quadrinhos?

Diversos autores já propuseram respostas para a pergunta que se coloca como enunciado desta seção. Não é pretensão deste trabalho alimentar o fórum de teorias com novas elucubrações, tampouco propor restrições conceituais ou definições universalizantes, mas, simplesmente, buscar por parâmetros que nos auxiliem na compreensão de nosso objeto de estudo. A compreensão do que são quadrinhos (assim como a compreensão do que é a arte) tem sofrido mudanças ao longo do tempo, de modo a atender contextos culturais de épocas diversas (CAMPOS, 2015). Nesse sentido, o que pretendemos aqui é estabelecer um diálogo sucinto entre alguns dos autores que apresentam sua visão acerca do que são quadrinhos,

<sup>8</sup> <http://www.pbase.com/csw62/image/66052929/original>  
[http://lounge.obviousmag.org/fugindo\\_do\\_lugarcomum/2014/08/os-ratos-sem-valor-de-maus.html](http://lounge.obviousmag.org/fugindo_do_lugarcomum/2014/08/os-ratos-sem-valor-de-maus.html)  
<https://omelete.uol.com.br/quadrinhos/artigo/hq-watchmen/>

analisando aspectos relevantes que possam ser tomados como válidos na caracterização das histórias em quadrinhos como meio.

O primeiro aspecto a ser considerado é o que poderíamos chamar de “sincretismo semiótico”: uma combinação de signos oriundos de diferentes universos linguísticos (por exemplo, palavras e imagens) em um sistema interrelacional, no qual esses signos atuam sincronicamente, como “um conjunto original de mecanismos produtores de sentido” (GROENSTEEN, 2015, p. 10). Eisner (1999) define os quadrinhos como um meio cuja estética singular lança mão da “disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia” (EISNER, 1999, p. 5). McCloud (2005) corrobora com essa ideia ao designar os quadrinhos como sendo composto por “imagens pictóricas e outras *[sic]*” (McCLOUD, 2005, p. 9).

Nesse sentido, os quadrinhos comportam uma combinação entre imagens figurativas e outros tipos de representação visual (palavras, onomatopeias, símbolos etc.), enquadrando-se em uma configuração esquemática (nem totalmente pictórica, nem totalmente verbal, mas uma combinação de diferentes signos em uma mesma composição sintática). Uma HQ é composta por elementos que, obedecendo a uma ordem convencional, repetem-se e promovem entre si uma interação semiótica (FERNANDES, 2013). A sobreposição de palavras e imagens exige do leitor tanto a habilidade de interpretação verbal quanto a de interpretação visual, de modo que a leitura de uma História em quadrinhos seria uma atividade conjunta de percepção estética e de compreensão intelectual (EISNER, 1999). Com efeito, os quadrinhos são um “gênero constitucionalmente híbrido, [...] lugar de interseção entre o visual e o literário” (CANCLINI, 1990, p. 314).

Cohn (2013b), que analisa os quadrinhos à luz da psicologia cognitiva, compreende-os como um fenômeno cultural que resulta da incorporação de dois comportamentos humanos: a escrita e o desenho *[sic]*<sup>9</sup>, com ampla variedade de combinações possíveis entre essas duas instâncias. Assim, enquadram-se na concepção deste autor diversas manifestações formais que se utilizem de combinações e permutações de palavras e imagens, independentemente de sua variabilidade: imagens únicas, imagens em sequência, pouco texto,

---

<sup>9</sup> Lê-se no texto original: “Comics are social objects created by incorporating the results of two human behaviors: writing and drawing.” (COHN, 2013b, p. 1) Faz-se aqui uma ressalva para o fato de que, a despeito do uso do termo “drawing” (desenho) pelo autor, considera-se que outras formas de representação gráfica (fotografias, colagens, imagens geradas digitalmente etc.) também são abarcadas por sua definição.

ausência de texto, texto em excesso etc. Essas e outras variantes fazem parte do leque de topografias que seriam reconhecíveis como quadrinhos.

Groensteen (2015, p. 15), por outro lado, compreende os quadrinhos como um “espécime narrativo de dominante visual”, argumentando que a percepção de muitos autores sobre o status igualitário de pesos entre palavra e imagem nos quadrinhos é resultante do logocentrismo e da posição privilegiada da escrita na cultura ocidental. Apesar da presença de signos verbais na composição sintática de uma HQ, existe uma preponderância significativa da imagem, conferindo ao texto verbal um caráter de elemento secundário.

Outros autores, implícita ou explicitamente, parecem compartilhar dessa mesma visão. Cagnin (2014, p. 28), ao transcrever a definição de Töpffer sobre histórias em quadrinhos, apresenta os quadrinhos como uma “série de desenhos autografados em traço. Cada um destes desenhos é acompanhado de uma ou duas linhas de texto”. Com isso, o autor destaca a função “caudatária” do texto, no sentido de que apenas acompanha a história que as imagens narram. A primazia da visualidade mostra-se de grande importância também para Eisner (1999). Ao discorrer sobre o uso da tipografia em uma HQ, o autor destaca, de forma significativa, a necessidade de se integrar as palavras às formas figurativas, desenhando-se as letras como se fossem parte da imagem.

A despeito da predominância visual, Groensteen (2015) também encara os quadrinhos como um sistema multimodal mais complexo, pondo em pauta uma análise que adota um ponto de vista macro. Mais que a análise das suas unidades mínimas, é a relação entre as partes e o modo como essas unidades se relacionam que lhe interessa mais. “Na HQ, a imagem (o quadro) é fragmentária e encontra-se em um sistema de proliferação; ela jamais constituirá o enunciado como um todo, mas pode e deve ser vista como componente de um dispositivo maior.” (GROENSTEEN, 2015, p. 13)

Por fazerem parte de um sistema complexo no qual atuam em conjunto, as unidades sintáticas de uma História em quadrinhos seriam interdependentes semanticamente: possibilitariam a construção de sentido não se tomadas isoladamente, mas a partir de sua interrelação. Groensteen (2015) se refere à interreferencialidade das imagens com o termo “solidariedade icônica”.

Imagens que participam de uma sequência, apresentando a dupla característica de estarem apartadas [...] e serem plástica e semanticamente sobredeterminadas pelo simples fato da sua coexistência *in praesentia*. [...] As imagens são diversas e correlacionadas de alguma forma [...] Um espaço fragmentado, compartimentado, coleção de quadros justapostos. (GROENSTEEN, 2015, p.29)

A ideia de interrelação entre unidades também está presente em definições propostas por outros autores, acrescida da noção de justaposição espacial e sequencialidade. Eisner (1999) utilizou o termo “arte sequencial” para se referir aos quadrinhos, na alusão de que uma História em quadrinhos apresenta, como aspecto fundamental em sua sintaxe, unidades postas em sequência. Da mesma forma, para McCloud (2005), a sequencialidade é um aspecto determinante: segundo este autor, uma única imagem estática não se enquadra na definição de quadrinhos, mesmo que apresente uma combinação entre palavras e imagens. Um cartum ou uma charge, por exemplo, compartilhariam com os quadrinhos um mesmo vocabulário e uma mesma gramática, porém seriam gêneros (formatos) diferenciados.

Para McCloud (2005), a justaposição espacial de múltiplas imagens é, por si, um aspecto relevante porque serve como parâmetro, por exemplo, para diferenciar uma HQ de um filme ou uma animação: enquanto as imagens de um filme ou desenho animado são projetadas em um mesmo espaço (uma tela) sequencialmente dentro de um período de tempo, uma História em quadrinhos detém, como condição, a organização sequencial de imagens espacialmente distintas em uma superfície bidimensional (mais comumente, uma página). Se, em um filme, cada imagem é vista independentemente em momentos temporais distintos, nos quadrinhos, as diversas imagens se apresentam simultaneamente em diferentes espaços da página, fornecendo ao leitor uma percepção global de conjunto. “O espaço é, para os quadrinhos, o que o tempo é para o filme.” (McCloud, 2005, p. 7) Tal disposição sequencial deve, contudo, ser indistintamente deliberada. Imagens dispostas acidentalmente ou sem intenção clara de sequencialidade por parte do autor não se enquadrariam na definição de quadrinhos segundo McCloud.

Nesse sentido, compreende-se também que os quadrinhos pressupõem, essencialmente, uma intenção por parte de um autor em busca de uma resposta por parte de um determinado público. Na definição completa apresentada por McCloud (2005), está expressa a condição de comunicação que se interpõe aos quadrinhos, juntamente com os demais aspectos discutidos anteriormente: “Imagens pictóricas e outras, justapostas em sequência deliberada, destinadas a transmitir *[sic]* informações e/ou a produzir uma resposta



no espectador” (McCLOUD, 2005, p/ 9). Esta definição remete ao modelo do processo comunicativo de Laswell (CITELLI et al., 2014), que pressupõe o eixo emissor-mensagem-receptor, condicionado por um canal, um código e determinados efeitos. Compreendemos, assim, os quadrinhos como um meio de comunicação.

É salutar destacar que as definições e argumentos aqui apresentados não vinculam o conceito de quadrinhos a nenhum gênero<sup>10</sup> narrativo, estilo artístico, formato ou tipo de suporte. Mais relevante ainda é enfatizar que não restringem os quadrinhos ao âmbito da mídia impressa, muito embora tenham se consolidado histórica e culturalmente de forma intimamente ligada à mídia impressa. A concepção do que são histórias em quadrinhos é expandível a outros contextos e prescinde de restrições literárias, estilísticas ou materiais. Enquanto meio, os quadrinhos abarcam uma diversa gama de manifestações criativas que se estendem dos super-heróis aos gêneros dramáticos, do cartum ao naturalismo, da tirinha de jornal à graphic novel e, possivelmente, do meio impresso aos meios digitais e além.

### **2.3 Características dos quadrinhos como meio**

É comum fazer-se referência aos quadrinhos como uma linguagem por si: em suas percepções particulares, diversos autores mantêm em comum a visão de que as imagens sequenciais são uma espécie de “forma natural” de comunicação, com aspectos linguísticos próprios. Essa visão leva-os a considerar, por exemplo, que pinturas murais egípcias e códices ilustrados, dentre outras manifestações culturais, poderiam ser chamados de histórias em quadrinhos simplesmente por serem narrativas sequenciais com imagens justapostas deliberadamente em uma superfície. Embora aparentemente plausível, essa visão desconsidera que a consolidação dos quadrinhos como meio só foi possível em função de contingências tecnológicas e culturais que só vieram à tona na modernidade, como a mídia impressa e a cultura de massa. Os quadrinhos são uma categoria de objeto cultural contextualizado, historicamente localizado, e não podem ser compreendidos como um comportamento natural da mesma forma que a língua. Por outro lado, é certo que existe uma gramática subjacente que orienta a organização visual e narrativa dos quadrinhos, similar à que orientou a das pinturas egípcias e a dos códices pré-colombianos. Assim, quando nos referimos à “linguagem dos quadrinhos”, estamos fazendo uma alusão às estruturas linguísticas subjacentes que

---

<sup>10</sup> Apropriando-se das categorias propostas pelo linguista Dominique Maingueneau, Ramos (2011) considera os quadrinhos um “hipergênero”, um espaço que pode abarcar textos pertencentes a diversas tipologias.

orientam a operação de sua sintaxe. Essa estrutura é a linguagem visual sobre a qual as HQs se constituem como fenômeno (COHN, 2013b), mas não deve ser confundida com o objeto cultural que chamamos de quadrinhos.

Outros autores têm descrito as propriedades dos quadrinhos como uma linguagem. [...] A comparação entre quadrinhos e linguagem permanece controversa, possivelmente devido a um mau entendimento sobre o que, exatamente, está em comparação. [...] Linguagem é um comportamento humano, e quadrinhos, não. Quadrinhos são objetos culturais criados pela incorporação dos produtos de dois comportamentos humanos: escrita e desenho. [...] Assim, os âmbitos da escrita (linguagem verbal/escrita) e do desenho (linguagem visual) deveriam ser o objetivo desse questionamento, despindo-se de categorias culturais como “quadrinhos”, “graphic novels”, “bande dessinée”, “manga” etc. [...] Quadrinhos não são linguagem, mas são produzidos em uma linguagem visual de imagens sequenciais.” (COHN, 2013b, p. 1 e 2 - Tradução nossa)<sup>11</sup>

Nesse sentido, os modos pelos quais os quadrinhos possibilitam o uso dessa linguagem na representação de ideias, imagens e narrativas são distintos o suficiente para darem às HQs um aspecto de singularidade em comparação a outros meios de comunicação. Certos artificios sintáticos e visuais reconhecidos como “próprios” das histórias em quadrinhos, como a fragmentação narrativa em quadros, os balões de fala, as onomatopeias e as linhas de movimento são relevantes para a maneira pela qual a linguagem visual funciona nessa mídia.

### ***2.3.1 Superficialidade e simultaneidade de instâncias***

Diferentemente de um texto unicamente verbal, os quadrinhos, assim como outros textos gráfico-visuais, obedecem a uma lógica de constituição espacial, “superficial”, no sentido de algo que se distribui sobre uma superfície (COSTA; MOLES, 1991). Sua fruição não é exclusivamente pautada pelas normas convencionais de ordem de leitura - no Ocidente, da esquerda para direita e de cima para baixo -, mas pela superficialidade do espaço da página. Assim, o modo como os quadros são diagramados prescinde de uma ordem “obrigatória”.

---

<sup>11</sup> Lê-se, no original: “Other comic authors have described the properties of comics like a language. [...] The comparison of comics to language has remained controversial [...], possibly due to a misunderstanding of what exactly is being compared. [...] Language is a human behavior while comics are not. Comics are social objects created by incorporating the results of two human behaviors: writing and drawing. [...] Thus, the behavioral domains of writing (written / verbal language) and drawing (visual language) should be the object of cognitive inquiry, stripping away the social categories like “comics”, “graphic novels”, “bande dessinée”, “manga” etc. [...] Comics are not a language, but they are written in a visual language of sequential images”. (COHN, 2013b, p. 1 e 2)

Essa ideia é defendida por Neil Cohn (2013a), segundo o qual, para se ler uma história em quadrinhos, utilizam-se tanto as normas convencionais de ordem de leitura - o que chamou de *Z-path*<sup>12</sup> - quanto a percepção de agrupamentos na diagramação da página, conforme uma organização hierárquica (não necessariamente linear) dos quadros. Assim, apesar de tradicionalmente se supor que a página de quadrinhos é lida no mesmo sentido que uma página de texto em palavras, determinados arranjos espaciais podem "forçar" o leitor a desviar da ordem padrão de leitura.

Nos quadrinhos, no momento em que nossa atenção está fixada em um quadro, os anteriores não desapareceram (eles permanecem disponíveis, recuperáveis a qualquer momento), mas acima de tudo, já temos a percepção dos quadros seguintes, vemos que o futuro *está lá*. (GROENSTEEN, 2011: 94 - Tradução nossa. Grifos no original)<sup>13</sup>

Essa superficialidade espacial aponta, necessariamente, para uma simultaneidade perceptiva: ao acompanharem-se os quadros um a um, visualiza-se também o espaço em seu conjunto, em uma percepção simultânea de presente, passado e futuro da narrativa. As instâncias narrativas - os quadros - apresentam-se para o leitor todos ao mesmo tempo, comportados dentro do limite espacial das páginas e, muito embora sejam lidos um a um, oferecem ao leitor essa modalidade de percepção global, integral, de conjunto. “Os quadrinhos, por uma exigência semiótica, impõem uma leitura dinâmica e simultânea” (CIRNE, 2000: 150). Embora guiado pelas convenções culturais de ordem de leitura e pelos recursos composicionais de diagramação da página, o leitor, até certo ponto, controla o andamento da narrativa no sentido em que pode, voluntariamente, demorar-se mais em um quadro, avançar para outros posteriores ou retornar a quadros vistos anteriormente de maneira imediata e irrestrita.

### 2.3.2 *Quadros, “sarjetas” e conclusão*

Convencionalmente, a construção de uma história em quadrinhos se dá pela fragmentação do tempo-espaço na narrativa (EISNER, 1999). A construção específica de um

<sup>12</sup> No ocidente, a leitura de textos escritos foi convencionalmente ordenada da esquerda para a direita, de cima para baixo. Neil Cohn se refere a essa convenção pelo nome *Z-path* (“caminho em Z”) devido à semelhança dessa letra com o movimento do olhar durante a leitura.

<sup>13</sup> Lê-se, no original: “Dans les bandes dessinées, à l’instant où notre attention est fixée sur une vignette, les précédentes n’ont pas disparu (elles restent disponibles, retrouvables à tout instant), mais surtout, nous avons déjà la perception des vignettes suivantes, nous voyons que le futur est *déjà là*.” (GROENSTEEN, 2011: 94. Grifos no original)

tempo-espaço narrativo, medido pelas ações, falas e movimentos dos personagens, é, metaforicamente, denominado “cronótopo” (CORTSEN, 2011). Cada “unidade cronotópica” consiste, em geral, em um quadro (ora também denominado “requadro” ou “vinheta”), que seria a unidade mais fundamental na constituição sintática de uma História em quadrinhos.

A percepção de continuidade da narrativa é consequência da relação que o leitor estabelece ao passar de um quadro para outro, em um exercício cognitivo denominado “conclusão” (*closure*) (McCLOUD, 2005). A Psicologia da Gestalt compreende esse fenômeno por meio do conceito de campo psicológico, uma tendência da percepção humana que nos leva à procura de significado (“boa-forma”) mesmo em situações indefinidas ou que prescindem de uma estrutura premeditada (BOCK; FURTADO; TEIXEIRA, 2002). Por si, a repetição de elementos similares em quadros adjacentes ou subsequentes leva o leitor a realizar um elo semântico entre esses elementos, percebendo-os como parte de um mesma rede de representações, o que Cohn (2013b) denomina *schema*. A consistência na aplicação dessas repetições icônicas leva ao reconhecimento de uma “gramática” (EISNER, 1999), e, assim, de uma ordem estrutural na qual a narrativa se organiza. O próprio leitor, ao se dispor ao ato de leitura, já tem construída uma expectativa de que os elementos que compõem o espaço diegético (o universo ficcional visualmente representado) sejam coerentes (LEFÈVRE, 2006), e essa expectativa por si já favorece a busca pela construção do sentido.

McCloud (2005) apresenta os intervalos entre os quadros - as “sarjetas” - como uma metáfora para o processo de conclusão que o leitor exerce ao ler uma História em quadrinhos. Em sua visão, a “sarjeta” caracteriza os quadrinhos como um meio singular no sentido em que é o espaço onde a imaginação do leitor atua: ao “passar pela sarjeta” (transitar de um quadro a outro), o leitor conecta as ações e, com isso, “cria”, em sua imaginação, o que está implícito entre os quadros. Cohn (2010), por sua vez, defende que a explicação de McCloud, embora criativa, não é suficiente para se compreender como ocorre a leitura e a compreensão narrativa de uma história em quadrinhos. Retifica argumentando que não é exatamente na sarjeta (no intervalo entre os quadros, enquanto local definido) que se dá a conclusão, mas, sim, no movimento entre quadros, na percepção de conjunto, na relação de analogia que o leitor faz entre dois ou mais quadros e seus conteúdos. A justaposição espacial dos quadros e o caráter interreferencial dos textos e imagens é o que levam o leitor à conclusão. A compreensão de um conjunto de imagens sequenciais é realizado pelo leitor de

maneira inconsciente (apreendido de forma intuitiva, “automática”) e ocorre em função do agrupamento conceitual hierárquico de informações por meio da estrutura cognitiva, cerebral característica do ser humano - por isso, o estudo da compreensão da linguagem visual utilizada nos quadrinhos deve ser, idealmente, objeto de estudo das ciências cognitivas.

Tendo em vista que a representação gráfica advém da mente e das ações humanas, ela deve ser compreendida no contexto da cognição. Dessa forma, o estudo da compreensão de imagens sequenciais é uma análise não do que está “lá” na sequência ou em nossa experiência consciente dela, mas do que está em nossa própria mente. (COHN, 2010, p. 144 - Tradução nossa)<sup>14</sup>

Cagnin (2013), aproximando-se da visão de McCloud, utiliza o termo “elipse” para se referir aos intervalos entre os quadros, e os considera como espaços de supressão de trechos da narrativa: ao escolher quais imagens serão, de fato, apresentadas, o autor define, também, quais partes serão omitidas (não desenhadas), convidando o leitor a experimentar suspense, graça ou surpresa. Assim, o leitor preenche a lacuna (elipse) entre os quadros com a sua compreensão da narrativa ao transitar através dela (mover-se de um quadro para o outro). Nesse sentido, os quadrinhos são um meio em que a “colaboração” do leitor é essencial: ao conectar as partes e dar sentido à história, o leitor firma uma espécie de parceria simbólica com o autor, completando o ciclo da produção de sentido.

De forma consoante, Groensteen (2015) argumenta que a dinâmica de produção de sentido a que o leitor é convidado no âmbito das sarjetas funciona em sintonia com as imagens nos quadros:

Longe de produzir uma continuidade que imita o real, [a sequência de imagens] oferece ao leitor uma narrativa cheia de intervalos que aparecem como lacunas de sentido. Mas se essa dupla relutância chama a uma ‘reconstrução por parte do espectador’, a história ‘a ser reconstruída’ não está menos disposta nas imagens, conduzida pelo complexo jogo da sequencialidade. [...] Todo leitor de quadrinhos sabe que, a partir do momento em que se projeta na ficção (o universo diegético), ele esquece, até certo ponto, o caráter fragmentado e descontínuo da enunciação. (GROENSTEEN, 2015, p. 19)

Obviamente, o fenômeno da conclusão não é privilégio dos quadrinhos e também ocorre em outros meios de comunicação. Em mídias audiovisuais, como a TV e o cinema, transições de cena e mudanças de enquadramento levam o espectador a exercer uma

---

<sup>14</sup> Lê-se, no original: “Given that graphic representation emerges from the minds and actions of humans, it must be understood in the context of cognition. As such, the study of sequential image comprehension becomes less about analysing what is ‘out there’ in the sequence or our conscious experience of it, but more what is inside of our own minds.” (COHN, 2010, p. 144)

compreensão da narrativa a partir do estabelecimento de relações entre imagens temporalmente apartadas (uma vez que cada imagem é projetada na tela independentemente e em momentos distintos). Contudo, é possível inferir que, nessa lógica, a principal diferença da mídia audiovisual para os quadrinhos no quesito conclusão seria uma questão material, isto é, a diferença de suporte sobre o qual a conclusão acontece. Nos quadrinhos, o espaço de conclusão (a “sarjeta”) seria representado visualmente pelos espaços vazios que intervalam os quadros, enquanto que, na TV e no cinema, a “sarjeta” é um elemento temporal, correspondendo ao momento exato de corte ou transição entre as cenas.

É salutar destacar que a compreensão de narrativas visuais não é convencionalizada de forma universal, mas condicionada pela cultura, portanto aprendida: requer um grau de expertise, e, para tanto, requer exposição. No Japão, por exemplo, onde a leitura de mangás<sup>15</sup> é incentivada com frequência desde a infância, crianças de 6 anos conseguem desenhar sequências de imagens de maneira coerente, enquanto que o mesmo não acontece de forma tão comum no ocidente (COHN, 2010).

### ***2.3.3 Efeitos de passagem de tempo***

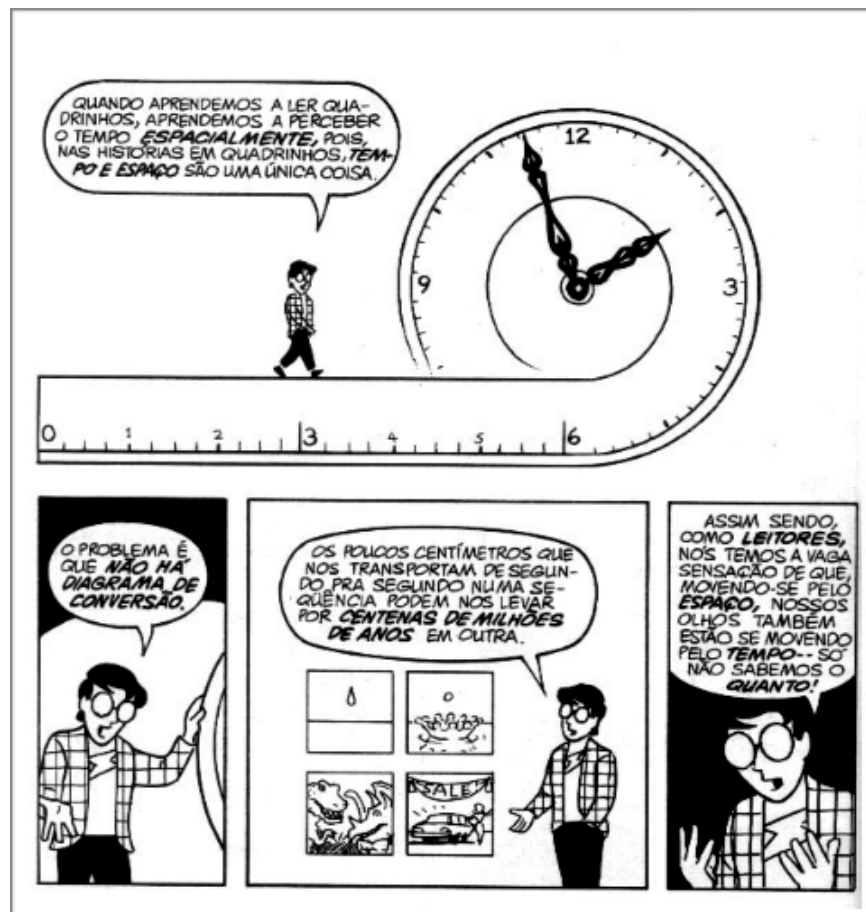
Os quadros organizam a narrativa no espaço da página e guiam o leitor através do tempo no qual a história se desenvolve. A maneira pela qual a passagem de tempo é representada e percebida nos quadrinhos soa, em primeira instância, como algo supostamente simples: cada quadro representaria, por si, um momento único, de modo que uma sequência de quadros narraria uma série de momentos subsequentes, numa progressão de tempo com intervalos regulares entre os quadros, cuja sucessão é a própria representação do tempo (CAGNIN, 2013). A fragmentação ou aglutinação de momentos e ações, por si, pode conduzir o leitor a distintos modos de percepção da passagem do tempo. Para Cohn (2010), a mera justaposição espacial de duas imagens evoca a ilusão de passagem de tempo. Essa ilusão leva à compreensão de que imagens sequenciais justapostas consistem em uma sucessão de momentos ou unidades temporais. Entretanto, há uma maior complexidade envolvida nesse processo de representação e percepção em função de diversas variáveis que podem condicionar o modo como o leitor interpretará o desenrolar temporal em uma narrativa.

---

<sup>15</sup> “Mangá” é o termo usado para designar histórias em quadrinhos produzidas no Japão.

McCloud (2005) argumenta que, nos quadrinhos, mover-se pelo espaço é mover-se pelo tempo (Figura 6): o movimento espacial do olhar do leitor sobre a página de uma história em quadrinhos é, em essência, um movimento através do tempo não apenas porque a página é um objeto material com dimensões palpáveis e que, para ser lida, requer uma quantidade específica de tempo, mas também pela maneira como os diversos elementos sintáticos que compõem a página de quadrinhos se relacionam entre si e representam, deliberadamente, diferentes aspectos de passagem de tempo.

Figura 6 - Representação e percepção do tempo nos quadrinhos



Fonte: McCLOUD, 2005, p. 100.

De modo geral, não existem convenções rígidas sobre que elementos e o quanto de espaço é necessário para representar uma quantidade específica de tempo. Contudo, algumas aspectos podem servir de parâmetro. A presença ou ausência de texto é um dos

fatores identificados por McCloud (2005) como condicionante na maneira como a passagem do tempo será percebida em um quadro ou sequência de quadros. Um quadro “mudo” (desprovido de qualquer tipo de signo verbal) carrega consigo a sugestão de ser um instante “congelado”; mesmo a sugestão de movimento com linhas cinéticas é insuficiente para romper com sua qualidade atemporal. Por outro lado, a presença de texto em balões de fala ou de pensamento, em caixas de narrador, em onomatopeias ou de qualquer outra forma torna-se um elemento indicial de duração, acarreta um sentido mais concreto de passagem de tempo (Figura 7) em função de sua sintaxe linear, que demanda uma quantidade determinada de tempo para ser lida e decodificada. Esse sentido é compreendido pelo leitor de maneira intuitiva, a partir de suas experiências prévias com a leitura de HQs (EISNER, 1999).

Barbieri (1993) também identifica o signo verbal como um dos elementos condicionantes na percepção de duração cronológica de uma ação ou cena representada em um quadro. E, juntamente com a palavra, o emprego de linhas cinéticas pode acarretar em um alargamento da duração temporal percebida, uma vez que o tempo despendido na leitura da imagem passa a se tornar o tempo percebido como duração da ação.

O tempo representado por uma fotografia instantânea é sempre um instante, mas esse instante pode contar algo maior. [...] O requadro deixa de ser, com os quadrinhos, a representação de um instante e se converte na representação de uma duração. [...] O ponto-chave é, precisamente, os signos de movimento, as linhas que expressam deslocamento das figuras. [...] Essas linhas não representam nenhum objeto, mas precisamente o movimento e, portanto, a duração; são o conector temporal que mantém juntas uma série de figuras imóveis, captadas cada uma em um momento crucial. Graças a essas linhas, a imagem em seu conjunto não apenas conta, mas também representa uma duração, apesar de que cada uma das figuras que aparece esteja reproduzida em um instante único. [...] Através do expoente dos signos de movimento que representam o tempo no interior da imagem e sugerem a correta sucessão de eventos, o tempo empregado na leitura se transforma em duração da imagem. (BARBIERI, 1993, p. 225-229 - Tradução nossa)<sup>16</sup>

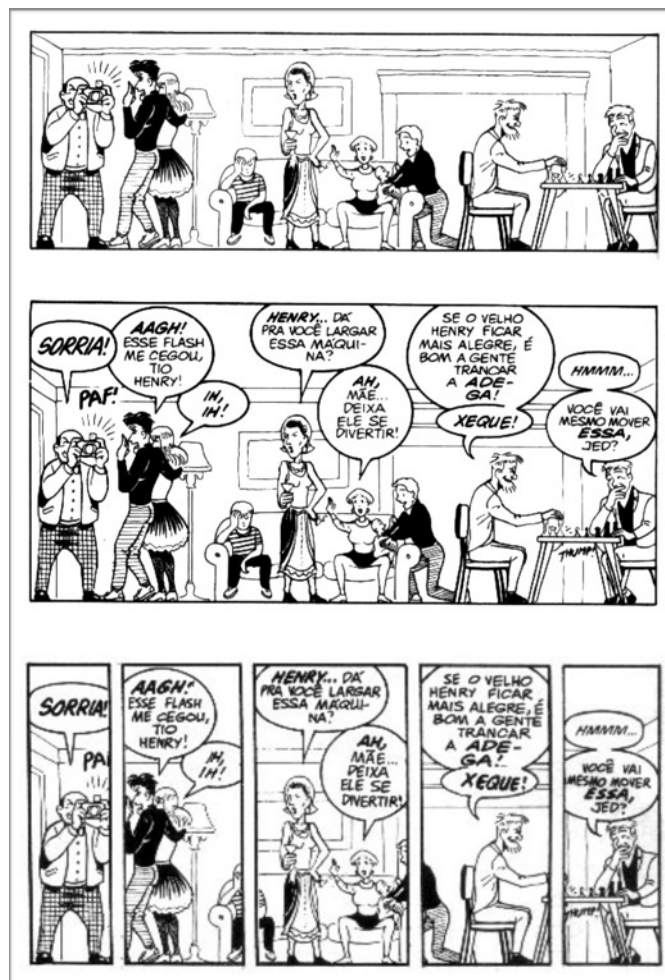
A sarjeta, que resulta da delimitação dos quadros específicos em uma sequência, pressupõe a intenção autoral de mostrar aspectos distintos entre os quais há uma lacuna a ser “preenchida” pelo leitor: há uma percepção mais clara de sequência e distinção de momentos.

<sup>16</sup> Lê-se, no original: "El tiempo representado por una instantánea fotográfica es siempre un instante, pero ese instante puede contar algo mucho más largo. [...] La viñeta deja de ser, con el cómic, la representación de un instante y se convierte en la de una duración. [...] La clave está precisamente en los signos de movimiento, esas líneas que expresan el desplazamiento de las figuras. [...] Esas líneas no representan a ningún objeto, sino precisamente al movimiento, y por tanto a la duración; son el conector temporal que mantiene juntas una serie de figuras inmóviles, captadas cada una en un momento crucial. Gracias a esas líneas, la imagen en su conjunto no sólo cuenta, sino también representa una duración, a pesar de que cada una de las figuras que aparecen esté reproducida en un solo instante. [...] A través del exponente de los signos en movimiento que representan el tiempo en el interior de la imagen, y sugieren la correcta sucesión de los eventos, el tiempo empleado en la lectura se transforma en duración de la imagen." (BARBIERI, 1993, p. 225-229)



Quando o autor opta por combinar ações diversas em um mesmo quadro, sintetiza-se a qualidade de atemporalidade com uma sequencialidade mais objetiva: à primeira vista, parece um momento único, mas a leitura faz com que se infira uma sensação de duração para cada uma das ações. Dessa forma, uma mesma cena pode implicar em efeitos diversos de passagem de tempo a depender de como os quadros estão diagramados (Figura 7).

Figura 7 - Distintas impressões de passagem de tempo pela presença de texto e/ou sarjetas



Fonte: McCLOUD, 2005, p. 95, 96 e 97.

Da mesma forma, as escolhas do autor em relação à forma e à dimensão dos quadros, à sua disposição no espaço da página e à imagem apresentada em cada quadro influem no modo como a história é contada e como pode ser compreendida. Quadros maiores,

por exemplo, sugerem mais tempo decorrido da cena apresentada na imagem, enquanto quadros “sangrados”, que prescindem de uma circunscrição linear e alcançam as bordas da página, tendem a ser percebidos como atemporais, constantes ou “infinitos” (McCLOUD, 2005). As opções narrativas e composicionais podem conduzir a resultado curiosos, como em *Gasoline Alley* (Figura 8), em que Frank King apresenta personagens cujas ações se desdobram em múltiplos quadros em conjunto com distintos textos alocados em balões de fala, elucidando uma sequência com sugestão de passagens de tempo bastante definidas, enquanto o cenário foi fragmentado nos quadros de modo estratégico a completar uma imagem maior, em plano geral, quando visto em sua totalidade, compelindo o leitor, simultaneamente, a uma percepção global da cena.

Figura 8 - Uma página de *Gasoline Alley* desenhada por Frank King



Fonte: comicbookresources.com

Certas convenções próprias do vocabulário dos quadrinhos também podem produzir diferentes efeitos, a depender da maneira como são utilizadas. O uso de balões de fala ou de uma caixa de narrador podem conferir a um texto idêntico distintos modos de interpretação da passagem de tempo que esse texto acarreta. Tais recursos nem sempre são implementados de maneira racional pelo quadrinista, que, muitas vezes, ao roteirizar e produzir uma HQ, lança mão de saberes intuitivos adquiridos pela experiência e pela prática do ofício, em escolhas estéticas circunstanciais, em geral, subordinadas à intenção narrativa (GROENSTEEN, 2015).

Barbieri (1993) afirma que o tempo representado nos quadrinhos não depende apenas do conteúdo verbal e visual de cada quadro, mas, fundamentalmente, da relação espacial que se estabelece entre um quadro específico e aqueles que o precedem ou o seguem. De maneira emblemática, tal afirmação deixa entender que os quadrinhos são, portanto, um meio cuja sintaxe é determinante na experiência de leitura e, conseqüentemente, na percepção e compreensão da narrativa. Mais que imagens ou ações fragmentadas, os quadros constituem um sistema semiótico unificado e, uma vez justapostos espacialmente, passam a funcionar como um conjunto. Essa ideia vai ao encontro da postura de Eisner (1999), que utiliza a expressão “arte sequencial” como sinônimo de “quadrinhos”: para ele, a relação de analogia sequencial estabelecida espacialmente é a característica mais fundamental do meio.

### ***2.3.4 Representação gráfica de movimento e som***

A significativa relação mantida entre os quadrinhos e as mídias audiovisuais, como TV e cinema, em um intercâmbio de narrativas e personagens, contribuiu para o amadurecimento da HQ como meio de comunicação popular (GIMENEZ MENDO, 2008). Veiculando narrativas ora idênticas, ora complementares, o cinema de animação e os quadrinhos mantiveram como distinção fundamental o simples fato de que o primeiro apresenta efeitos visuais de movimento, e o segundo, não (BARBIERI, 1993).

Enquanto meio impresso, os quadrinhos, obviamente, não dispõem de recursos de som ou movimento em seu repertório. Nesse sentido, são um meio de apelo monossensorial<sup>17</sup> (McCLOUD, 2005): recorrem a estímulos a um único sentido - a visão - no intuito de evocar

---

<sup>17</sup> Por apelo monossensorial, referimo-nos aos estímulos que possibilitarão a recepção da mensagem. Porém, resguarde-se também a importância da experiência tátil de manusear o impresso, folhear as páginas etc., que, em outra perspectiva de análise, poderia ser tão ou mais importante quanto o apelo visual.

sensações primariamente relacionadas a outros órgãos sensoriais com auxílio da imaginação do leitor. Em outras palavras, os criadores de quadrinhos trataram de inventar modos de representação para as características que não lhes eram passíveis de reprodução (BARBIERI, 1993). Artíficos como linhas de movimento, balões de fala e onomatopeias, sobremaneira presentes e já convencionados culturalmente como parte do repertório visual das HQs, assumem, portanto, a tarefa de representar graficamente ideias de som, movimento, ação, reação, impacto, velocidade e outros conceitos associados à física das coisas materiais.

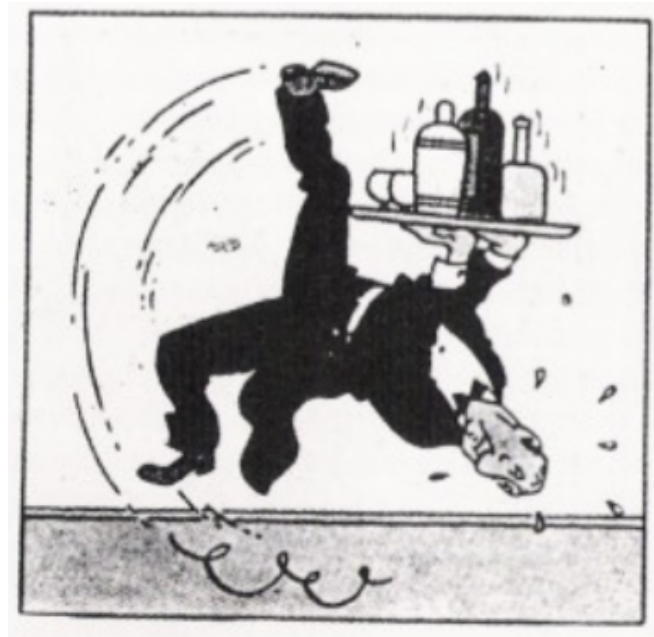
Para além do movimento de leitura quadro a quadro, do qual decorre a impressão de passagem de tempo, a representação gráfica de efeitos cinéticos como artifício plástico da imagem ganhou maior notoriedade com os acontecimentos artísticos durante os movimentos europeus de vanguarda no início do século XX: a fotografia e, com efeito, a pintura futurista trouxeram à tona possibilidades de convenções gráficas para representação do movimento na imagem estática. A sobreposição de imagens nas obras de Marcel Duchamp e Giacomo Balla são exemplos das experimentações que buscaram utilizar o espaço imóvel para sugerir efeitos que só poderiam ser percebidos no decorrer temporal (MEGGS, 2009).

As histórias em quadrinhos se apropriaram dessas ideias e as desenvolveram e convencionaram a seu próprio modo. O uso extensivo de linhas cinéticas, ou “linhas de movimento”, tornou-se um dos artifícios gráficos reconhecidamente contidos no que se concebe como a iconografia visual dos quadrinhos, sobretudo nas produções americanas e japonesas (McCLOUD, 2005).

Se você vai pintar um mundo cheio de movimento, prepare-se para pintar o movimento. [...] Os quadrinhos modernos têm lutado com o problema de mostrar movimento num meio estático. [...] Em algum lugar entre o movimento dinâmico dos futuristas e o conceito de movimento de Duchamp, está a “linha de movimento” dos quadrinhos. [...] Devido à habilidades deles [Bill Everett e Jack Kirby] [...], as linhas de movimento destacadas se tornaram uma especialidade americana. [...] No Japão, entretanto - uma cultura de quadrinhos bem diferente -, abraçou esse diferente conceito de movimento como seu (McCLOUD, 2005, p. 109-113)

Enquanto instrumento para representação de movimento nos quadrinhos, as linhas cinéticas podem, comumente, assumir a forma de retas, curvas e até espirais (Figura 9), bem como podem ser comumente encontradas tanto em unidades quanto em grupos. Outros símbolos também são comumente utilizados por muitos artistas de forma combinada às linhas cinéticas, como nuvens de poeira representando o rastro de um movimento (Figura 10).

Figura 9 - Linhas curvas e espirais representando o trajeto corporal do personagem (Tintin: Las siete esferas de cristal. Hergé, 1948)



Fonte: BARBIERI, 1993, p. 234

Figura 10 - Nuvens de poeira como representação de movimento (Donal Duck. Al Taliaferro, 1941)



Fonte: BARBIERI, 1993, p. 233

Além da representação de movimentos contínuos, também é comum lançar-se mão de signos de representação de movimentos repetidos. Em geral, a repetição de uma ação é compreendida em função da repetição de um elemento gráfico, como na Figura 11, em que o uso repetido de linhas para representar o perfil do personagem Asterix sugere o movimento de chacoalho exercido pelo personagem Obelix (BARBIERI, 1993).

Figura 11 - Repetição gráfica como repetição de uma ação (Asterix y los britanos. Goscinny e Uderzo, 1966)



Fonte: BARBIERI, 1993, p. 228

Da mesma forma, o som, fenômeno sensorial carente de materialidade visual, teve sua representação convencionalizada nos quadrinhos por meio de recursos como balões de fala e caixas de narrador (quando o som é relacionado a fala ou outro tipo de articulação verbal), onomatopeias (quando o som é referente a fenômenos acústicos de natureza não-verbal) e até símbolos gráficos apropriados de outros léxicos, como notas musicais.

O balão é um dos elementos de maior relevância cultural no repertório visual dos quadrinhos. Um exemplo dessa significância é a palavra italiana convencionalizada para designar

as histórias em quadrinhos: *fumetti*, um termo que faz alusão direta aos balões de fala. Cagnin (2013) identifica os balões como um traço caracteristicamente distintivo dos quadrinhos, embora defenda que sua invenção não é consequência do contexto ao qual pertencem os quadrinhos modernos, uma vez que identifica o uso de artifícios semelhantes já em gravuras medievais, caricaturas inglesas do século XVIII e imagens editoriais francesas do século XIX.

Eisner (1999) define o balão como um “recurso extremo”, tendo em vista que o som da fala - objeto que, em geral, se busca representar por meio do balão - é etéreo. Groensteen (2015) trata do balão como elemento constitutivo da História em quadrinhos, caracterizando sua individualidade pela predominância (mas não exclusividade) da forma elíptica e destacando sua função de subordinação ao requadro. Santos (2015) identifica a possibilidade de existência de diversos tipos de balão: cochicho, *splash*, de pensamento, eletrônico e tremido, dentre outros.

Da mesma forma, as onomatopeias também são um elemento característico da apresentação e do repertório visual das histórias em quadrinhos modernas. O uso da onomatopeia nos quadrinhos foi consolidado com as HQs americanas e, posteriormente, incorporado por quadrinhistas em outros países (CAGNIN, 2013). Em parte, é por meio da onomatopeia que se busca a representação das particularidades acústicas de um timbre ou som específico. Entretanto, não há convenções universais para tanto, de modo que toda representação de som por meio de onomatopeia é resultado de uma apropriação particular (AIZEN, 1977). Por ter significado convencionado culturalmente, é possível encontrar abundância de variações onomatopaicas para um mesmo som, a depender do código verbal no qual uma HQ é escrita.

Os aspectos visuais dos recursos utilizados para representação de sons podem ser articulados no intuito de sugerir qualidades sensoriais do som em questão (McCLOUD, 2008). Onomatopeias com letras grandes e pesadas podem, por exemplo, aludir a um efeito sonoro de grande intensidade; um balão de fala em zigue-zague pode sugerir uma fala mecânica, como uma gravação ou um som reproduzido através de um rádio; notas musicais distorcidas podem aludir a uma melodia desafinada ou arrítmica. A forma, a disposição e as qualidades sensoriais desses elementos são parte fundamental do repertório não-verbal dos quadrinhos (EISNER, 1999).

Balões, onomatopeias e linhas cinéticas são hoje, reconhecidamente, parte importante da iconografia visual dos quadrinhos. É curioso, contudo, notar como esses artifícios foram gerados em consequência de limitações produtivas e especificidades técnicas. A impossibilidade de reprodução efetiva de som e movimento foi o gatilho para o estabelecimento desses artifícios que, de certa forma, condicionaram o lugar singular que os quadrinhos ocupam na cultura moderna como mídia. Em outras palavras, é exatamente por não disporem, efetivamente, de som e movimento que os quadrinhos se consolidaram como meio caracteristicamente distinto. Ao adentrarem no âmbito da mídia digital, onde é possível o emprego efetivo de som e movimento, os quadrinhos poderiam, possivelmente, abrir mão de alguns dos aspectos fundamentais sobre os quais definem sua singularidade. É possível que esta seja a razão pela qual o emprego de animação e sons nos quadrinhos digitais seja um ponto controverso. Mais sobre esse tópico será discorrido ao longo das seções posteriores deste trabalho.



### 3. REINVENÇÃO: OS QUADRINHOS E A HIPERMÍDIA

#### 3.1 Contextualizando a revolução digital

A partir da segunda metade do século XX, iniciou-se um processo de convergência entre dois campos que, até então, mantinham trajetórias independentes e até relativamente distantes: a computação e os meios de comunicação (MANOVICH, 2001). Essa aproximação entre comunicação e tecnologia digital foi intensificada e, sobretudo, massificada nas duas últimas décadas do século XX e início do século XXI. A interseção entre o computador e os meios de comunicação tradicionais, da escrita à imprensa, da pintura ao cinema, do telefone ao rádio, é o que deu origem ao que hoje conhecemos como novas mídias ou mídias digitais (MARTINO, 2014). O computador deixou de ser apenas uma grande máquina de calcular para tarefas especializadas e se transformou em um dispositivo popular interativo com interfaces gráficas cada vez mais sofisticadas e imersivas, destinando-se aos mais variados tipos de trabalho e entretenimento e proliferando-se na cultura em uma variedade crescente de plataformas: desktops, laptops, palmtops, tabletops, smartphones, tablets, smartwatches, smartTVs etc. A Internet consolidou o hipertexto como forma de organização de conteúdo em redes multilíneas, em que é possível passar de um texto a outro por meio da interação direta com *hyperlinks*. “Hipermissão” é o termo pelo qual é designado o conteúdo midiático gerado e distribuído nesse cenário (ROYO, 2008).

Uma série de práticas sociais e culturais foram condicionadas pela presença das novas mídias, dando origem ao que Levy (1999) denominou cibercultura. Para a comunicação, o amadurecimento da tecnologia digital implicou em um turbilhão de revoluções nos paradigmas dos meios (MELLO, 2010) e abriu portas para a fusão de diversos formatos, contribuindo para a hibridação das linguagens e para a criação de dispositivos móveis multimídia, transformando as narrativas, o imaginário e a forma como o público se relaciona com a informação (VILCHES, 2003). A interface, elemento de mediação, cumpre um efetivo papel nas relações sociais e se torna cada vez mais acessível e mais “naturalizada” na interação humano-computador (JOHNSON, 2001), alterando a maneira como realizamos diversas tarefas, das mais especializadas, como uma cirurgia de alta precisão, até as mais corriqueiras, como conversar com um amigo ou pagar uma conta no banco. Meios de comunicação já existentes são assimilados e reinventados pela cultura digital: nas palavras de

Manovich (2001, p. 212), a “computadorização da cultura” não apenas cria novas “formas culturais”, como a cibercultura, os games e a realidade virtual, mas “redefine as já existentes, como a fotografia e o cinema”.

O potencial de transformação social que a revolução digital trouxe é ainda maior e mais fundamental do que as transformações acarretadas, por exemplo, pela invenção da imprensa, da TV ou por outras revoluções tecnológicas ao longo da história (WANDS, 2006). Uma nova ordem econômica, social e cultural globalizada está se definindo, e suas bases estão na popularização da comunicação digital e na proliferação da linguagem hipermídia (SANTAELLA, 2013, p. 389).

Hoje, estamos no centro de uma nova revolução midiática - o deslocamento de toda a cultura para as formas de produção, distribuição e comunicação mediadas por computador. Essa nova revolução é indiscutivelmente mais profunda do que as anteriores, e estamos só começando a registrar seus efeitos iniciais. [...] A revolução da mídia digital afeta todos os estágios da comunicação, incluindo aquisição, manipulação, armazenamento e distribuição; também afeta todos os tipos de meio - textos, imagens estáticas, imagens em movimento, som e construções espaciais. (MANOVICH, 2001, p. 19 - Tradução nossa)<sup>18</sup>

Para uma efetiva compreensão do que essa revolução significa, entretanto, é preciso cuidado para não se deixar levar pelo determinismo tecnológico ou pela metáfora “bélica” (LEVY, 1999) de que novas invenções tecnológicas detêm um impacto sobre a cultura e a sociedade. A tecnologia e as mídias digitais não são agentes externos que agem sobre a cultura e a impactam unidirecionalmente; ao contrário, emergem justamente de contextos socioculturais, são condicionadas por estes e, por sua vez, os recondicionam em uma dinâmica dialética (BOLTER e GRUSIN, 1999). O mundo da tecnologia e o da cultura são não apenas interligados, mas codependentes (JOHNSON, 2001).

Toda revolução midiática acarreta o que Bolter e Grusin (1999) chamam de “remediação” (*remediation*), a incorporação realizada por novos meios das características de meios que os precederam. A revolução digital corresponde à fusão de três importantes tecnologias: o telefone, a TV e o computador. No entanto, o fenômeno da remediação não é uma novidade da revolução digital, uma vez que, mesmo antes do computador, meios

---

<sup>18</sup> Lê-se, no original: "Today, we are in the middle of a new media revolution - the shift of all culture to computer-mediated forms of production, distribution and communication. This new revolution is arguably more profound than the previous ones, and we are just beginning to register its initial effects. [...] The computer media revolution affects all stages of communication, including acquisition, manipulation, storage and distribution; it also affects all types of media - texts, still images, moving images, sound and spatial constructions." (MANOVICH (2001, p. 19)

emergentes já tinham, por praxe, somarem e complexificarem aspectos de meios antecessores: a fotografia remediou a pintura em perspectiva, o cinema remediou a fotografia, o livro eletrônico herda muito de suas principais características do livro impresso (CHARTIER, [1998]). Cada novo meio de representação e comunicação inventado torna-se, invariavelmente, um remodelamento de meios precedentes.

Com a revolução digital, por outro lado, a remediação se torna uma característica dominante do contexto midiático: “na tentativa de aproximar os indivíduos da realidade, uma mídia faz uso de várias outras” (MARTINO, 2014, p. 224), operando em torno do paradoxo: ao buscarem tornar mais diretas as relações interpessoais e culturais mediadas e tornar a representação da realidade tão ou mais real quanto a própria realidade<sup>19</sup> (imediação), os meios requerem, cada vez mais, fusões entre linguagens e apelos multissensoriais mediados (hipermediação). Em outras palavras, quanto mais se busca uma experiência imediata, mais recursos de mediação tornam-se necessários. A busca pela imediação depende da hipermediação, e, mais que isso, conduz, necessariamente, a ela (BOLTER; GRUSIN, 1999).

A hipermediação digital requer, necessariamente, o uso de interfaces. Johnson (2001) define interface como softwares que dão forma à interação entre usuários e computadores. Um dispositivo digital é, essencialmente, uma poderosa máquina calculadora que executa tarefas por meio do processamento de informações codificadas em números binários (zeros e uns). Para que a popularização da tecnologia digital fosse possível, foi inevitável o avanço nos métodos e técnicas de representação dessa informação de modo que um ser humano comum fosse capaz de operar um computador de forma mais acessível, bem como tornar possível que a máquina processe informações cujo *input* seja uma linguagem humana. A interface é, portanto, como uma espécie de tradução, mediando a relação entre as duas partes, “tornando uma sensível para a outra” (JOHNSON, 2001, p. 17). Toda relação construída a partir de um dispositivo digital, seja uma interação direta com a máquina, seja uma interação entre sujeitos conectados por uma rede de computadores, é, acima de tudo, uma relação mediada.

---

<sup>19</sup> Compreenda-se “realidade”, aqui, simplesmente como qualquer experiência sensorial não mediada.

Uma das funções pragmáticas da interface, entretanto, é buscar a imediação: atenuar a consciência da existência do meio e naturalizar a mediação<sup>20</sup>. A construção da maior parte das interfaces gráficas, por exemplo, é baseada em metáforas que remetem a interações familiares ao sujeito comum no “mundo real”: a mesa de trabalho (*desktop*), as pastas, os arquivos e documentos, a lixeira etc. (JOHNSON, 2001). Do ponto de vista do projetista ou do usuário, uma boa interface é aquela que “não se sente”: quando mais ‘natural’ ela for aos olhos do usuário, melhor. Contudo, do ponto de vista do investigador, é preciso um olhar mais atento. A interface é como um texto, um artifício semiótico que pode ser lido e que está histórica e culturalmente localizado. Assim, a interação humano-computador não pode ser estudada de maneira desvinculada das interações humanas em geral (SCOLARI, 2004).

Associada às ideias de remediação e de interface está a de convergência. Artefatos híbridos e práticas de hibridação não são um fenômeno recente (BURKE, 2003), porém a forma ampla e global pela qual os meios têm se combinado entre si não apresenta precedentes históricos relevantes. Jenkins (2009) defende que os meios de comunicação estão, atualmente, em um momento de transformações em que a mídia tradicional e as novas mídias convergem e se entrecruzam de modo inédito. Toda produção de conteúdo e todo modelo de negócios passam a exigir revisões e novos conceitos ao serem incorporados à chamada “cultura da convergência”, quando a informação transita entre múltiplas plataformas midiáticas, e a cooperação entre emissores e receptores reúne transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais em um mesmo fenômeno. Sob a ordem de um regime capitalista, os domínios da arte e da mídia também convergem, resultando em práticas e experiências culturais que mesclam fruição e lazer, estética e entretenimento (LIPOVESTKI, 2015). A hibridação e o sincretismo, consequências da globalização cultural, tornam-se uma marca do mundo contemporâneo (CANCLINI, 1990; CANEVACCI, 1996; BURKE, 2003).

Nesse contexto, a hibridação entre linguagens, a fusão de sistemas de signos em uma sintaxe integrada torna-se um aspecto fundamental e o elemento estético norteador da cultura digital (ARANTES, 2012). As fronteiras e as especificidades de cada linguagem tornam-se mais indefinidas, os domínios dos diferentes sistemas semióticos se sobrepõem: é nessas sobreposições, nas linguagens híbridadas onde está situada a cultura contemporânea da

---

<sup>20</sup> É importante ressaltar que, embora essa função ganhe destaque em nosso texto, ela corresponde a uma ideia e a uma ideologia específica de interface, portanto é uma dentre muitas possibilidades. Há casos em que a interface pode atuar em um sentido até contrário, mais crítico ou desconstrutivo, por exemplo, causando incômodo e despertando a consciência do indivíduo para a mediação.

convergência (MACHADO, 2010). A cibercultura traz a proliferação de mensagens multimídia ou multimodais (LEVY, 1999), conteúdos audiovisuais interativos que põem em jogo uma série de modalidades de percepção (visão, audição, tato). A interface gráfica de um dispositivo digital, hoje, apresenta um conjunto semiótico complexo que resulta da convergência entre as anteriormente separadas convenções semióticas do telefone, da fotografia, do vídeo, da palavra escrita, do design gráfico, das artes plásticas, da computação.

Essa remediação de sistemas semióticos já existentes em uma plataforma conjunta, no entanto, não implica, necessariamente, no surgimento de uma “solução única” para os problemas de comunicação que esses outros dispositivos buscavam solucionar individualmente. Ao contrário, a expansão tecnológica tem levado a uma multiplicidade de modos de remediação, destinadas às mais diversas práticas culturais e mediadas por dispositivos variados: “convergência significa maior diversidade para as tecnologias digitais na nossa cultura” (BOLTER e GRUSIN, 1999). De fato, o que se presencia é uma convergência de conteúdo e interface simultaneamente a uma divergência e uma proliferação de *hardwares*: mensagens e sistemas operacionais semelhantes que são exibidos ubiquamente em uma diversidade de dispositivos distintos, como notebooks, celulares, tablets, TVs, relógios de pulso e computadores de bordo. A portabilidade dos dispositivos digitais conduz a uma era em que as mídias estão presentes em todo lugar. A convergência é não apenas uma mudança no modo como as mídias se relacionam entre si, mas uma mudança na forma como os sujeitos se relacionam com as mídias (JENKINS, 2009).

Longe de um relação de substituição, porém, as mídias tradicionais e as novas continuam coexistindo de forma cada vez mais interativa, participativa e transdisciplinar (LEVY, 1999). A pulverização dos conteúdos em diversas plataformas, a aproximação entre a publicidade, a arte e o entretenimento, a atenuação das fronteiras entre emissão e recepção levam à proposição de experiências cada vez mais complexas de produção, distribuição e consumo cultural, nas quais o público ganha, cada vez mais, poder de produção e influência comunicacional (JENKINS, 2009). As representações multimodais contribuem para uma remediação recíproca entre os meios, aproximando suas linguagens. O paradigma da mídia unidirecional se desfaz, e os sistemas de comunicação se reinventam e se ressignificam.

Múltiplo, híbrido e convergente, o cenário contemporâneo é também mutável, veloz, dinâmico. É difícil prever como ele condicionará os meios em cenários futuros - muitas

vezes, a influência de um meio e de um contexto só se torna perceptível quando novos meios e contextos vêm à tona (JOHNSON, 2001). Mas é certo que esse condicionamento existe e está em curso. Robert Darnton (2010, p. 15), ao tratar do livro, afirma que “o futuro, seja ele qual for, será digital”. Mesmo sem pretender prever, com convicção, o futuro dos quadrinhos, podemos intuir que o meio digital fará parte dele. A compreensão do passado e um olhar atento ao presente podem nos dar pistas para traçar hipóteses e, com sorte, contribuir para transformar o futuro de modo consciente.

### **3.2 Implicações da revolução digital para os quadrinhos**

Os quadrinhos mantiveram-se, em sua maior parte, vinculados aos formatos do jornal e da revista até a década de 1980, quando, com o início da popularização da tecnologia digital, aconteceram os primeiros experimentos com quadrinhos que ultrapassavam o âmbito da mídia impressa. Na França, Enki Bilal e Jean Michel Mirones trabalharam sobre croquis de uma HQ para a produção de um clipe de vídeo. Em 1985, Mike Saenz e Peter Gillis lançaram “Shatter”, veiculada em forma de revista, porém inteiramente desenvolvida em computador. No ano seguinte, a revista Circus veiculou tirinhas da personagem Mafalda, de Quino, de forma *online* no Minitel francês (uma espécie de rede restrita, precursora da Internet), (FRANCO, 2008)

Uma grande mudança ocorreu logo depois, em meados de 1990, quando surgiram as primeiras histórias em quadrinhos em CD-ROM, hibridizando, pioneiramente, a linguagem convencional dos quadrinhos com recursos da multimídia: vídeos, animações, trilha sonora e elementos interativos. Então chamadas de HQ-ROM ou CD-ROMix - aglutinação com o termo *comics*, ou *comix*, “quadrinhos”, em inglês -, essas iniciativas aconteceram, simultaneamente, em três locais diferentes: na Itália, com “Sinkha” (Figura 12), de Marco Patrito; na França, com “Opération Teddy Bear”, de Edouard Lussan; e nos Estados Unidos, com “Reflux”, da empresa Inverse Ink (FRANCO, 2008). Esse período coincide com a popularização do software de animação gráfica Flash, inicialmente comercializado pela Macromedia e, posteriormente, adquirido pela Adobe.

Figura 12 - À esquerda, Sinkha, e, à direita, Argon Zark, duas HQs digitais pioneiras



Fonte: Google Imagens<sup>21</sup>

Também em meados da última década do século XX, surgiram as primeiras publicações de histórias em quadrinhos na Internet, com destaque para Don Simpson, com o personagem Megaton Man, e o site Argon Zark (Figura 12), em 1994 e 1995, respectivamente. Uma já notória característica dessas primeiras iniciativas de publicação online era aproveitar recursos próprios da tela do computador, como o formato horizontalizado - em contraste à página de revista impressa, predominantemente vertical - e a incorporação de hipertexto, estabelecendo conexões com páginas externas através de *hyperlinks* inseridos em textos e ícones interativos na tela (FRANCO, 2008).

Nos últimos anos do século XX e primeiros do XXI, ganharam força as histórias em quadrinhos veiculadas através da Internet, denominadas popularmente de *webcomics* e, comumente, veiculadas em sites independentes e corporativos, blogs pessoais e redes sociais. De maneira semelhante ao movimento *underground*, os *webcomics* mantêm, na perspectiva de suas práticas coletivas, aspectos de marginalidade em relação ao mercado editorial, como a criação experimental, temas livres, gêneros variados e segmentação de público por interesses subjetivos, além de uma abordagem ao estilo “*do-it-yourself*” (GUIGAR, 2013). As redes sociais, serviços de fórum e os blogs permitem, além de um fácil acesso à autopublicação, uma tipo de interatividade entre autores e leitores que independe do encontro presencial entre indivíduos.

Na década de 2010, ao espelho de serviços de streaming de vídeo como Netflix, Crackle e outros, surgiram serviços de *streaming* de histórias em quadrinhos, que têm,

<sup>21</sup> [https://www.lambiek.net/artists/p/patrito\\_marco.htm](https://www.lambiek.net/artists/p/patrito_marco.htm)  
<http://www.zark.com>

rapidamente, ganhado popularidade. Por meio de uma inscrição mensal, o leitor têm acesso a um acervo de *webcomics* que podem ser lidas *online*, diretamente no navegador de Internet ou por meio de aplicativos específicos. Exemplos de marcas independentes que têm ganhado notoriedade com esse tipo de serviço são a Cosmic, a Social Comics e a Taptastic, além de grandes editoras que já atuavam no mercado dos quadrinhos impressos, como Marvel, DC e DarkHorse, dentre outras.

No contexto contemporâneo, as HQs impressas ainda ocupam uma parcela significativa da relevância no que tange à produção e consumo de quadrinhos. Em contrapartida, os *webcomics* se apresentam como um mercado em crescimento e um vasto campo ainda a ser explorado por inteiro (FRANCO, 2008). Inseridos no âmbito das novas mídias, os quadrinhos adentram um cenário de linguagens híbridas que questiona as convenções de linguagem sobre as quais se construíram (LUIZ, 2013) e, sobretudo, questiona o modo como os quadrinhos condicionam o estabelecimento de relações sociais mediadas entre os indivíduos. Por ser um meio participativo, o ciberespaço torna as fronteiras entre emissor e receptor menos claras; muitas vezes, o público é convidado a interagir e a aderir à criação das narrativas (MURRAY, 2003), e os leitores podem passar a ser co-autores. Seguindo o sentido mais amplo da revolução digital, as histórias em quadrinhos vêm-se, juntamente com toda a indústria da mídia impressa, diante de um contexto de mudanças de paradigma.

O fluxo sequencial do texto na tela, a continuidade que lhe é dada, o fato de que suas fronteiras não são mais tão radicalmente visíveis, como no livro que encerra, no interior de sua encadernação ou de sua capa, o texto que ele carrega, a possibilidade para o leitor de embaralhar, de entrecruzar, de reunir textos que são inscritos na mesma memória eletrônica: todos esses traços indicam que a revolução do livro eletrônico é uma revolução nas estruturas do suporte material do escrito assim como nas maneiras de ler. (CHARTIER, [1998], p. 12-13)

No que tange ao emprego de recursos hipermídia, contudo, boa parte dos *webcomics* produzidos atualmente ainda se atêm às convenções de formato já comumente encontradas nos quadrinhos impressos, sendo produzidas e distribuídas em mídia digital ainda sob os mesmos cânones de linguagem estabelecidos pelos quadrinhos tradicionais. Muitas sequer têm seu formato adaptado às proporções da tela digital, sendo apresentados em layouts retangulares verticalizados que se espelham na página de gibi (GIMENEZ MENDO, 2008). As tiras (pequenas histórias em 3 ou 4 quadros), possivelmente por seu formato reduzido, têm



se mostrado como o tipo de quadrinhos com maior resiliência ao contexto digital (RAMOS, 2012), porém as possibilidades são bem mais amplas.

Acho um pouco irritante que termos como “quadrinhos digitais” e “webcomics” sejam usados para quadrinhos que são simplesmente digitalizados e acessíveis por meio de um navegador. Sim, esses quadrinhos podem estar na Internet, mas não usam nenhum dos recursos da Internet de maneira criativa. [...] [Quadrinhos digitais] são uma nova linguagem. As novas tecnologias nos levam a repensar a forma como contamos histórias e engajamos os sentidos. (Trecho da entrevista com Sutu, 2016 - Tradução nossa. Vide Anexo A)<sup>22</sup>

Algumas obras, pouco numerosas, aventuram-se na incorporação de aspectos da hipermídia em sua apresentação. Essas iniciativas, em geral, ainda são encarados sob a ótica do experimentalismo e, com isso, as inovações que propõem não ganham espaço para serem, efetivamente, incorporadas ao fluxo produtivo em voga. Stuart Campbell (2016), também conhecido como Sutu, é um dos artistas que, em entrevista para esta pesquisa, demonstra acolhimento à ideia da hipermediação em HQs digitais. Sutu é parte de um grupo de artistas envolvidos no desenvolvimento do site *Screendiver*<sup>23</sup>, uma plataforma de distribuição de quadrinhos digitais na qual foi publicado o *Digital Comics Manifesto*<sup>24</sup>, escrito por Ezra Clayton Daniels ([2014]). Embora com um certo grau de determinismo tecnológico e ambiguidade de conceitos, o manifesto traz, em seu conteúdo, aspectos de relevância para a discussão que aqui colocamos.

Com a possibilidade de incorporarmos conteúdo multimídia, interativo e responsivo, estamos assistindo a um salto evolutivo na comunicação. O impacto mais dramático desse salto se fará sentir na forma como contamos histórias. Os quadrinhos, com sua ênfase igualitária de elementos visuais e verbais, baixa curva de aprendizado e tolerância a experimentações, é o meio ideal para nos conduzir a novos paradigmas narrativos. Para tanto, precisamos deixar os velhos paradigmas para trás. [...] Os quadrinhos não nasceram no papel, mas morrerão lá se esse for o limite de nossa imaginação. Layouts baseados em páginas e simulações figurativas de papel dobrado não têm

---

<sup>22</sup> Lê-se, no original: “I do find it a bit annoying that terms like ‘Digital comics’ and ‘webcomics’ are reserved for static comics that are simply scanned in and accessible through a browser. Yes, they’re on the web, but they don’t use any of the resources of the web in a creative way. [...] It is a new language. The different technologies forces us to rethink about how we tell stories and how we engage with the sensors.” (Trecho da entrevista com Sutu, 2016 - Vide Anexo A)

<sup>23</sup> Disponível em: <http://www.screendiver.com>

<sup>24</sup> Disponível em: <http://screendiver.com/digital-comics-manifesto/>

lugar no domínio do digital. (DANIELS, [2014], trecho do Digital Comics Manifesto - Tradução nossa)<sup>25</sup>

Yves “Balak” Bigerel (2009), por sua vez, propõe, em sua publicação *About digital comics*<sup>26</sup>, que há um limite para o uso de certos recursos da hipermídia. O emprego de animações e sons, por exemplo, é controverso e teria, segundo o artista, influência direta sobre o tempo da narrativa, modificando a experiência e desqualificando a autonomia do leitor. Uma obra que empregue recursos dessa forma, portanto, não poderia ser compreendida como uma história em quadrinhos, tendo em vista que um dos principais aspectos que caracteriza os quadrinhos enquanto meio é a possibilidade de controle sobre o ritmo de leitura por parte do público. Em encontros e conversas informais, tem sido possível perceber que há outros artistas que vão ao encontro desse pensamento. Mesmo o Digital Comics Manifesto, de Daniels ([2014]), acentua a importância do “controle temporal” por parte do leitor.

As divergências de opinião e as tentativas de se instaurarem modelos amplamente aceitos, no entanto, ainda não podem ser mais do que especulações. É difícil fixar regras e até mesmo perceber o estabelecimento de convenções de longo prazo no momento em que se vive atualmente. Murray (2003) ressalta que o patamar atual da mídia digital ainda é embrionário, que o amplo potencial do meio ainda está por ser explorado e que seus efeitos plenos como meio artístico ainda requerem que nos acostumemos às suas características essenciais. Estima-se, assim, que maiores experimentações de possibilidades da mídia digital conduzirão ao estabelecimento de novos paradigmas para a linguagem dos quadrinhos nesse contexto. É de esperar que, num contexto de linguagens híbridas, os quadrinhos se desvinculem de padrões pré-concebidos e passem a dialogar, de forma mais próxima com outros formatos. Esses caminhos não prescindem, no entanto, da ousadia dos autores em explorar as possibilidades.

“Vivemos um momento de renovação e experimentação no campo das histórias em quadrinhos [...]; atualmente, os artistas ainda são investigadores [...], começando a desenvolver um repertório

---

<sup>25</sup> Lê-se, no original: "With the ability now to incorporate multimedia, interactive, and responsive content, we are facing an evolutionary leap in communication. The most dramatic impact of this leap will be felt in the way we tell stories. The comics medium, with its equal emphasis on visual and narrative elements, low bar of entry, and tolerance for experimentation, is ideal to lead the way toward new storytelling paradigms. To do so, we must leave the old paradigms behind. [...] Comics were not born on paper, but they'll die there if that's the extent of our imagination. Page-based panel layouts and skeuomorphic folding-paper transitions have no place in the digital realm." (DANIELS, [2014])

<sup>26</sup> Disponível em: <http://balak01.deviantart.com/art/about-DIGITAL-COMICS-111966969>

de novas soluções, e a engendrar novas linguagens hibridizando os conhecimentos trazidos do suporte papel com os vislumbres na hipermídia.” (FRANCO, 2008, p. 74)

Luiz (2013) descreve o contexto dos quadrinhos digitais como uma “revolução na forma como se produz e consome histórias em quadrinhos”. Diversos aspectos parecem se apresentar como os núcleos de mudanças, como o desprendimento das limitações produtivas, o maior acesso à autopublicação, a interatividade e a criação colaborativa, as possíveis mudanças na experiência de leitura e a hibridação das linguagens (FRANCO, 2008; GIMENEZ MENDO, 2008; McCLOUD, 2006).

Ao adotar como suporte a tela do computador, certos fatores relacionados às limitações produtivas da mídia impressa são eliminados: não há necessidade de fotolitos, matrizes ou acabamentos de impressão; a gama de cores empregadas pode ser extensa sem afetar os custos produtivos; há maior controle sobre o formato e a qualidade final (FRANCO, 2008). A diminuição considerável dos custos de produção em decorrência da eliminação desses fatores permite aos autores um crescimento vertiginoso de sua autonomia sobre a obra, o que conduz a uma maior facilidade para a autopublicação: artistas alheios às grandes editoras conseguem, de maneira bastante acessível, um espaço próprio e de considerável alcance para promover e distribuir suas produções *online*. HQs alternativas e marginalizadas ganham voz no ciberespaço (FRANCO, 2008; McCLOUD, 2006). Muitos dos primeiros autores de *webcomics* assumiram os riscos de aprender seu ofício em público, produzindo trabalhos inicialmente grosseiros que, com o tempo, passaram a apresentar maior qualidade. “A ideia era de que qualquer pessoa que quisesse fazer e publicar quadrinhos deveria simplesmente fazê-lo e, ao longo do caminho, se preocuparia em melhorar (se quisesse).” (MAZUR e DANNER, 2014) Nicolau e Magalhães (*In* LUIZ, 2012) chamam atenção para websites que disponibilizam ferramentas que permitem a qualquer usuário criar suas próprias tiras com poucos cliques a partir de bibliotecas de imagens e ícones.

Como já foi comentado, o modo como a HQ é apresentada na tela e o nível de controle e autonomia que se fazem possíveis ao leitor são dois aspectos-chave. Na primeira veiculação online de uma HQ - as tiras da personagem Mafalda no Minitel francês -, os quadrinhos eram apresentados um por vez, e o leitor definia o ritmo de leitura selecionando o comando “página seguinte” (FRANCO, 2008). Outras experiências posteriores também adotaram formas semelhantes, como *The Carl Stories*, de Scott McCloud, em que o leitor/

usuário inicia a leitura com apenas dois quadros e, ao interagir com os comandos na página, vê surgir à sua frente quadros aleatórios que vão montando a narrativa pouco a pouco. Porém, segundo Flávio Calazans (*apud* FRANCO, 2008, p. 106), exibir apenas um quadro por vez na tela descaracteriza a forma convencional da HQ, marcada pela percepção de vários quadros em conjunto, e dá origem a um gênero híbrido, combinação de quadrinhos e desenho animado. De toda forma, o modo como essas novas contingências afetam a experiência de leitura ainda não pode ser mensurado com propriedade em função da escassez de estudos relacionados, mas é, sem dúvida, algo que merece consideração.

A incorporação de recursos multimídia, decerto, contribui para modificar a linguagem dos quadrinhos em vários níveis. Ramos (2012) aponta para horizontes em que se vê, no emprego da mídia digital, um caminho até mesmo para a criação de novos gêneros. Se o conceito de quadrinhos muda à medida que os meios e a cultura se reinventam (CAMPOS, 2015), compreender verdadeiramente os quadrinhos digitais implica repensar a forma pela qual se faz e se lê quadrinhos, buscando uma forma favorável às possibilidades que se fazem emergir.

### **3.3 Aspectos da hipermídia em quadrinhos digitais**

Edgar Silveira Franco (2008), pesquisador brasileiro de quadrinhos e arte contemporânea, concebeu o neologismo “HQtrônicas” (aglutinação da sigla HQ, “histórias em quadrinhos”, com o adjetivo “eletrônicas”) por considerar os quadrinhos digitais como uma nova classe, advinda dos quadrinhos tradicionais, mas contextualizada em um novo momento cultural, no qual se propõe a explorar novas fronteiras. O termo HQtrônicas tem sido empregado por alguns outros pesquisadores ao tratarem de quadrinhos digitais em artigos acadêmicos; entretanto, neste trabalho, optou-se por se ater ao termo “quadrinhos digitais” como uma designação mais consistente e facilmente compreensível.

Franco (2013a; 2013b) também organizou sua percepção acerca da produção de quadrinhos digitais em três gerações:

- a) 1ª geração: abrange as iniciativas pioneiras de uso do computador na criação ou na distribuição de quadrinhos nos anos 1980 e 1990. Esta geração seria

caracterizada pelo emprego de poucos recursos da hipermídia e pelo alto grau de experimentalismo. Um exemplo é o site Argon Zark<sup>27</sup>;

- b) 2a geração: HQs digitais difundidas nos anos 2000, marcadas principalmente pelo emprego da tecnologia Flash<sup>28</sup> e que, por conta disso, tinham como requisito a instalação de um *plug-in* (Flash Player) para serem acessadas. Em função das modificações nas tecnologias computacionais ao longo dos anos, parte das produções desta categoria tornaram-se obsoletas ou foram retiradas do ar. Algumas, como os experimentos de Scott McCloud<sup>29</sup>, ainda estão disponíveis;
- c) 3a geração: obras de quadrinhos digitais mais recentes, que empregam recursos tecnológicos mais acessíveis e que apresentam, segundo Franco, maior maturidade de linguagem e emprego mais coerente de recursos hipermídia. Um exemplo dessa geração é a obra NAWLZ<sup>30</sup>, de Stuart Campbell.

Para além dos recursos visuais e narrativos já próprios das obras tradicionais de quadrinhos<sup>31</sup>, Franco (2008) propõe, ainda, uma sistematização dos possíveis elementos que comporiam um novo repertório dos quadrinhos digitais: são esses elementos aos quais nos referimos pela expressão “recursos da hipermídia” neste trabalho. Alguns desses recursos, elegidos para serem discutidos com maior profundidade ao longo das próximas seções deste capítulo, são: interatividade, tela infinita, multilinearidade narrativa, recursos audiovisuais (animação e som) e diagramação dinâmica.

---

<sup>27</sup> Disponível em: <http://www.zark.com>

<sup>28</sup> Flash é um software de animação e editoração multimídia empregado na criação de websites e no desenvolvimento de ferramentas digitais interativas entre o final dos anos 1990 e início dos anos 2000. Inicialmente lançado com o nome “Future Splash” pela Futurewave, uma desenvolvedora independente, o software adotou o nome Flash e se tornou amplamente conhecido ao passar a ser comercializado pela Macromedia. Em 2005, a Adobe adquiriu a Macromedia, e o Flash passou a ser incorporado à sua suíte de softwares gráficos.

<sup>29</sup> Disponível em <http://www.scottmccloud.com>

<sup>30</sup> Disponível em <http://www.nawlz.com>

<sup>31</sup> Tais recursos já foram apresentados e discutidos no primeiro capítulo deste trabalho.

### 3.3.1 Interatividade

Um aspecto comumente associado à hipermídia é a interatividade. Polêmico e ambíguo, o conceito de interatividade abre espaço para diferenciação entre meio passivo, reativo e interativo (Azevedo *apud* FRANCO, 2008, p. 167) A ideia de vários graus de interatividade também é defendida por Pierre Levy (1999). Um nível mais primário de interatividade seria a possibilidade de interferência direta do leitor/usuário sobre os signos dispostos na tela, enquanto que um nível mais avançado seria aquele em que existe reciprocidade na comunicação entre emissor e receptor.

O termo “interatividade” em geral ressalta a participação ativa. [...] A possibilidade de reapropriação e de recombinação material da mensagem por seu receptor é um parâmetro fundamental para avaliar o grau de interatividade do produto. Encontramos esse parâmetro também em outras mídias: podemos acrescentar nós e links a um hiperdocumento? Podemos conectar esse hiperdocumento a outros? [...] Estamos querendo dizer, ao falar de interatividade, que o canal de comunicação funciona nos dois sentidos? [...] Temos vontade de dizer que o videogame clássico também é mais interativo do que a televisão, ainda que não ofereça, estritamente, falando, reciprocidade ou comunicação com outra pessoa. Mas em vez de desfilas suas imagens imperturbavelmente na tela, o videogame reage às ações do jogador, que por sua vez reage às imagens presentes: interação. (LEVY, 1999, p. 79-80)

Para os quadrinhos digitais, a concepção de interatividade pode variar desde a presença de elementos clicáveis na tela até a interação mediada entre sujeitos através da rede. O primeiro caso, a presença de signos interativos na interface gráfica, é mais comum: mesmo HQs que incorporam poucos recursos hipermídia em sua constituição apresentam, muitas vezes, elementos clicáveis que permitem o avanço ou o retrocesso na sequência narrativa. Obras mais ousadas podem, ainda, permitir que o leitor insira informações personalizadas ou escolha dentre alternativas dispostas na tela.

O segundo caso, a interação entre sujeitos, pode resultar em trocas comunicativas de maior poder transformador e até mesmo em criações de cunho colaborativo, como no caso da HQ *Impulse Freak*<sup>32</sup>, uma das experiências pioneiras envolvendo criação colaborativa de quadrinhos na Internet nos anos 1990. Abrindo espaço para a contribuição de qualquer internauta, o experimento tornou-se, essencialmente, uma obra de construção coletiva. Em anos mais recentes, outros autores de quadrinhos digitais têm seguido passos semelhantes: Scott McCloud apresenta em seu website<sup>33</sup> um projeto chamado “*The Morning Improv*”, no

<sup>32</sup> Disponível em: <http://www.sito.org/synergy/ifreak/>

<sup>33</sup> Disponível em: <http://www.scottmcccloud.com>

qual fez uma série de HQs com a contribuição de leitores do site. “Homestuck”<sup>34</sup>, autointitulado “o maior webcomic da Internet”, é outro projeto narrativo-interativo de criação colaborativa.

Figura 13 - Impulse Freak, The Morning Improv e Homestuck: quadrinhos feitos por meio de criação colaborativa



Fontes: [sito.org/synergy/ifreak](http://www.sito.org/synergy/ifreak), [scottmccloud.com](http://scottmccloud.com), [mspaintadventures.com](http://mspaintadventures.com)

Como parte da experiência de consumo de quadrinhos, a criação colaborativa pode, por si, ser encarada como um nível de experiência estética da obra, envolvendo não mais apenas a recepção, mas também parte da emissão. Em um contexto amplo, Dinkla (1996) afirma que a arte interativa, por si, carrega um paradigma que rompe com a visão tradicional de arte, uma vez que, nesse contexto, o material artístico não é uma obra concreta, mas a própria interação entre objeto e público. Em certa medida, é possível considerar que obras de quadrinhos construídas por meio da interação digital entre sujeitos detêm um valor cultural não apenas por seu conteúdo narrativo e estético, mas também pela prática inovadora da produção coletiva mediada. Marie-Laure Ryan (2001) destaca a interatividade como um elemento da estética pós-moderna. Murray (2003), acredita que, nas narrativas do futuro, não há meros espectadores - todos são interatores, participantes colaborativos.

<sup>34</sup> Disponível em: <http://www.mspaintadventures.com>

A possibilidade de contribuição dos leitores para o desenrolar de uma história é uma ideia que está associada ao modelo de Internet chamado “Web 2.0” (KEEN, 2009), em que o público não apenas consome, mas participa ativamente da construção dos conteúdos consumidos - é o tipo de interação que Levy (1999) classifica como “todos-todos”, que também poderia ser chamada de multidirecional. Em escala global, um maior nível de interrelação pessoal pode levar a um leitor digital mais presente e melhor inserido nas comunidades virtuais das quais faz parte (GIMENEZ MENDO, 2008).

Ressalve-se que a possibilidade de criação colaborativa não é novidade ou exclusividade da Internet. A consulta ao público de modo a fazer a história incorporar sugestões e *insights* fornecidos por leitores e espectadores é uma prática que já faz parte da produção midiática de entretenimento há algum tempo, e experiências prévias de interações com públicos leitores já ocorriam antes da popularização das tecnologias digitais<sup>35</sup>. A disseminação da Internet, no entanto, é um fator-chave na popularização dessa prática, considerando-se que há maior facilidade e rapidez na comunicação mediada com o público. Destacamos abaixo um trecho de entrevista que realizamos com Krysta, uma das roteiristas do aplicativo Episode<sup>36</sup>:

**PESQUISADOR:** O que você acha do empoderamento do leitor possibilitado pela Internet e pela mídia digital? Como em casos em que o roteirista trabalha com base em sugestões do público postadas em fóruns ou blogs[...]?

**KRYSTA:** Eu acho que isso envolve mais os leitores na história. [...] Eles se sentem valorizados e sentem uma maior ligação pessoal com a história. Eu certamente adicionei certos personagens e detalhes à minha história devido a coisas que os fãs disseram. Quero deixá-los satisfeitos, fazer com que se sintam valorizados. Por isso, eu escuto. (Trecho da entrevista com Krysta, 2016 - Tradução nossa. Vide Anexo B)<sup>37</sup>

Para alguns estudiosos da linguagem dos quadrinhos, até mesmo certos artifícios narrativos de metarreferência ou de exploração do espaço extradiegético poderiam também se

---

<sup>35</sup> É o caso, por exemplo, de “Morte em família” (1988-89), quando a DC Comics convidava os leitores a telefonarem para a editora e opinarem sobre o futuro da personagem.

<sup>36</sup> Disponível como aplicativo para sistema operacional de dispositivos móveis. O aplicativo consiste em um banco de dados contendo séries narrativas ilustradas, cuja experiência de leitura baseia-se no fato de que o leitor, por meio da escolha entre opções disponíveis na tela, percorre a história como se fosse uma espécie de jogo.

<sup>37</sup> Lê-se, no original: **PESQUISADOR:** What do you think about the reader's empowerment thanks to the web and the digital media? Like in cases when the writer works based on suggestions by the audience in a forum or blog[...]? **KRYSTA:** I think it involves them more into the story. [...] They feel invested and that they have a personal connection to the story. I definitely added certain characters and details into my story because of what the fans said. I want to keep them happy and keep them invested. So I listen. (Trecho da entrevista com Krysta, 2016 - Vide Anexo B)



configurar como um tipo de interatividade, ainda que simbólica ou mesmo ilusional (SCHEPPLER, [2015]). Por exemplo, um personagem que denota/expressa consciência de seu pertencimento a uma história em quadrinhos e, com isso, desperta também a consciência do leitor para a materialidade da obra e para a distinção entre o mundo real e o mundo ficcional (THOSS, s.n.t.); ou ainda um personagem que “olha” para fora do quadro, em direção ao leitor (LEFÈVRE, 2006).

No caso dos quadrinhos digitais, o mero emprego de ícones clicáveis e/ou manipuláveis na interface de um webcomic já seria, em certo nível, um modo de a obra extrapolar o espaço diegético, uma vez que a simples presença desses signos é um convite à ação interativa do leitor. É, em outras palavras, uma manifestação de “quebra da quarta parede”, uma maneira não-verbal de o autor da HQ se dirigir ao usuário e convidá-lo à interação com a obra. A maior parte das HQs veiculadas digitalmente, mesmo, por vezes, não incorporando recursos da hipermídia de maneira significativa, apresenta este nível de interatividade. Um exemplo é *Bear* (Figura 14): de autoria da curitibana Bianca Pinheiro, um webcomic que se tornou bastante popular nas redes sociais brasileiras.

Figura 14 - *Bear*, de Bianca Pinheiro: interatividade simples e semelhança com os padrões da página impressa



Fonte: beat-pt.tumblr.com

A interação por meio de signos gráficos na interface se sobressai ainda mais em produtos que hibridizam a linguagem dos quadrinhos com a dos games. *Framed*<sup>38</sup> (Figura 15), por exemplo, é classificado como um jogo digital, mas também poderia ser compreendido como uma história em quadrinhos, tendo em vista a configuração de sua interface e o desenvolvimento de uma narrativa visual estruturada em quadros. Ao resolver quebra-cabeças que envolvem unicamente a orientação, a posição e a ordem dos requadros na tela, o usuário/leitor/jogador torna possível a reprodução de animações que contam uma história.

Nesse contexto, destaca-se também o trabalho de Daniel Merlin Goodbrey, pesquisador da Universidade de Hertfordshire, na Inglaterra. Em seu website<sup>39</sup>, Goodbrey disponibiliza diversas de suas produções experimentais que denominou “Hypercomics”, uma série de títulos interativos cuja mecânica se assemelha à dos jogos digitais, porém sua apresentação visual referencia extensivamente as histórias em quadrinhos. É o caso, por exemplo, de *The Empty Kingdom* (Figura 16).

Figura 15 - *Framed*, um híbrido de game e quadrinhos

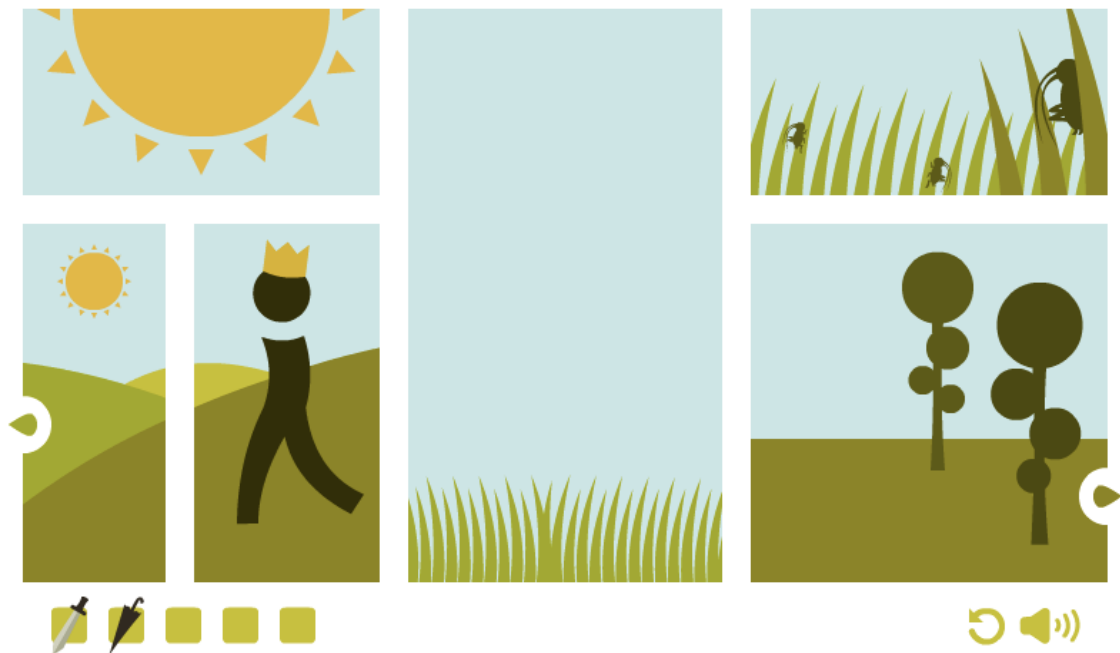


<sup>38</sup> Disponível como aplicativo para dispositivos móveis.

<sup>39</sup> Disponível em: <http://www.e-merl.com>

Fonte: [techtudo.com.br/tudo-sobre/framed.html](http://techtudo.com.br/tudo-sobre/framed.html)

Figura 16 - *The Empty Kingdom*, um dos *hypercomics* de Daniel Merlin Goodbrey



Fonte: [e-merl.com/hypercomics](http://e-merl.com/hypercomics)

### 3.3.2 Tela infinita (*Infinite canvas*)

Outro aspecto que se torna possível aos quadrinhos digitais é o que McCloud (2006) chamou de “tela infinita” (*infinite canvas*): o desprendimento das limitações de tamanho de página, permitindo maior flexibilidade nas dimensões, diagramação, disposição e orientação dos quadros, imagens e textos. Em contraste com a página impressa, que segue padrões de tamanho de página, em geral estabelecidos pela indústria gráfica, um documento hipermídia prescinde de uma convenção predeterminada de tamanho e pode ser expandido espacialmente, levando o leitor/usuário a explorá-lo por meio de rolagem (*scrolling*), zoom, arrasto (*dragging*) e outro artifícios.

McCloud (2006) propõe o conceito de tela infinita como uma abordagem da tela do computador como uma janela através da qual podem ser enquadradas uma infinidade de formatos. Esse conceito surge como uma possibilidade de resgate de outras formas de

organização da sequência narrativa, como as exploradas previamente na tapeçaria de Bayeux e na Coluna de Trajano, alternativamente às sequências com quebras de linha e de página impostas pelas especificidades da mídia impressa. Em outras palavras, tendo em vista a flexibilidade nas dimensões de sua superfície, a HQ digital passa a poder extrapolar a proporção retangular e os limites convencionais da “página”, permitindo-se, inclusive, adotar diagramações que sigam outras direções de leitura além da convencional “Z-path”<sup>40</sup>.

Figura 17 - McCloud e a tela do computador como uma “janela”

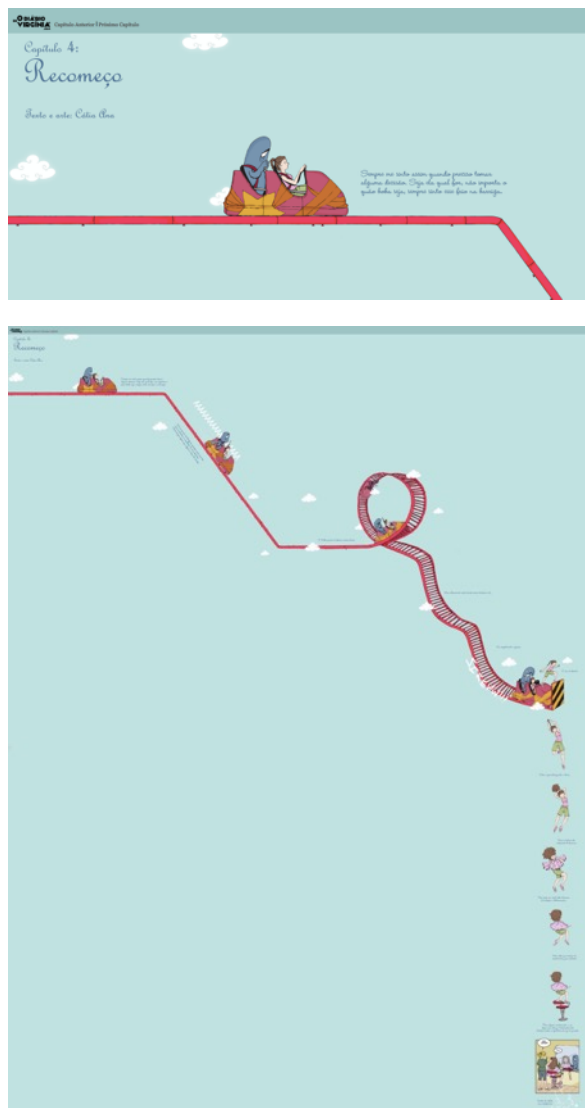


Fonte: [scottmcccloud.com/makingcomics/five\\_half/medium/08.html](http://scottmcccloud.com/makingcomics/five_half/medium/08.html)

<sup>40</sup> Sobre a *Z-path*: vide Capítulo 1, seção 1.3.1. É certo que já se adota, nos quadrinhos impressos, práticas de desvio do fluxo tradicional de leitura por meio de artifícios de composição gráfica da página; entretanto, sem um tamanho de página pré-definido, uma HQ digital pode explorar a possibilidade de propor outras direções de leitura de forma mais ampla.

Um webcomic que explora o recurso da tela infinita de modo singular é “O Diário de Virgínia”<sup>41</sup> (Figura 18), de Cátia Ana. As histórias são compostas por imagens e textos que extrapolam a área enquadrada pela tela, de modo que o leitor segue o fluxo visual da narrativa arrastando as imagens com o mouse ou por meio do uso da barra de rolagem do navegador de Internet. Muitas vezes, não há delimitação dos quadros, de modo que os signos verbais e visuais se mesclam organicamente.

Figura 18 - Recurso de tela infinita em O Diário de Virgínia



Fonte: <http://www.odiariodevirginia.com>

41 Disponível em: <http://www.odiariodevirginia.com>

Outra HQ que também rompe com a limitação do tamanho fixo da página e implementa o recurso de tela infinita é *Bongcheon-dong Ghost*<sup>42</sup> (Figura 19). Assim como O Diário de Virgínia, a HQ coreana tem uma diagramação que se adapta às condições da plataforma digital ao lançar mão de uma longa rolagem vertical cujo ritmo é totalmente controlado pelo leitor, à exceção de alguns trechos em que a rolagem é automatizada de modo a levar o leitor a uma experiência de surpresa e perda do controle do ritmo de leitura, o que faz sentido considerando-se que a HQ se insere no gênero do terror.

Figura 19 - Trecho de Bongcheon-Dong Ghost



<sup>42</sup> Disponível em: <http://comic.naver.com/webtoon/detail.nhn?titleId=350217&no=31&weekday=tue>

Fonte: [www.comic.naver.com](http://www.comic.naver.com)

### 3.3.3 *Multilinearidade narrativa*

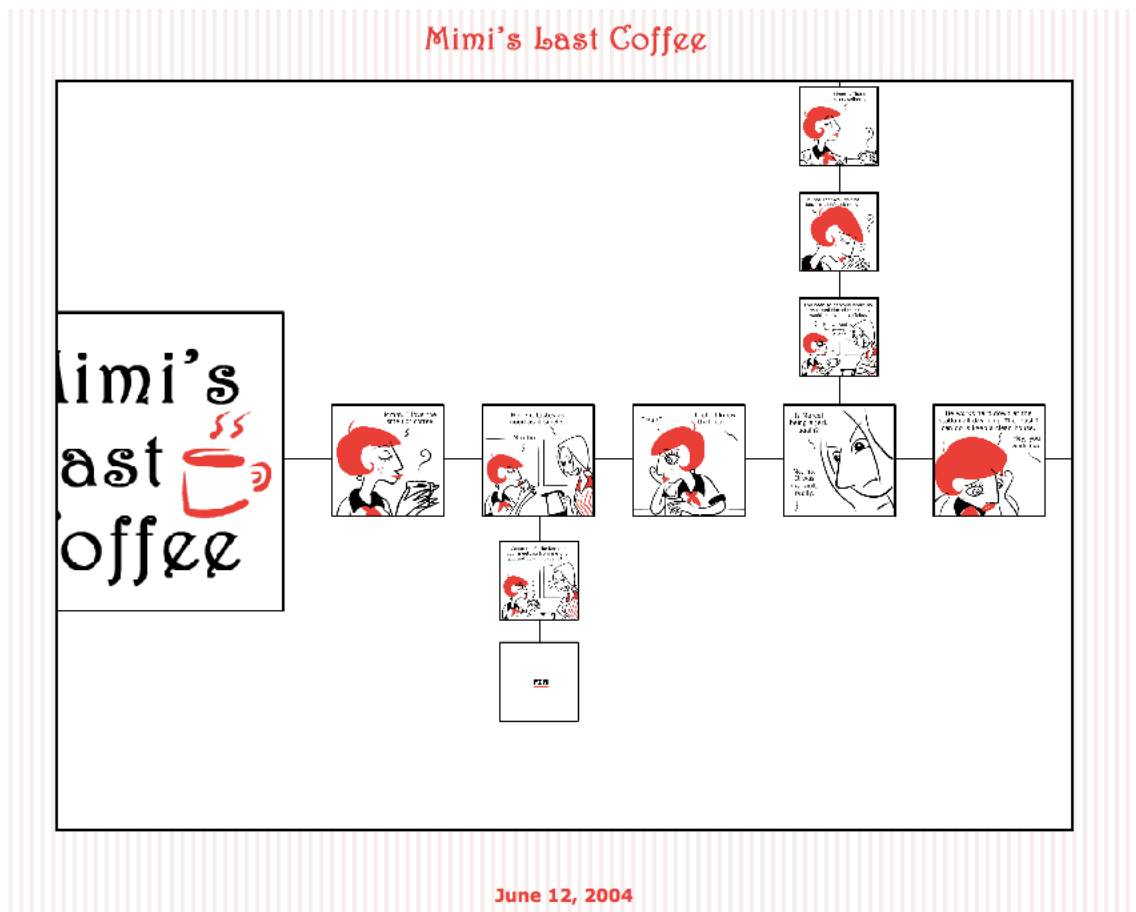
Um terceiro aspecto que se mostra como possibilidade efetiva nos quadrinhos digitais é a multilinearidade: histórias que apresentam desdobramentos da narrativa em múltiplas direções, permitindo ao leitor “escolher” entre bifurcações dentro de narrativas fechadas e abrindo espaço para o desenvolvimento de histórias paralelas ou para referência a locais externos (McCLOUD, 2006). O princípio que orienta as narrativas multilineares nos quadrinhos digitais é o do hipertexto.

O conceito de hipertexto como rede de interconexão entre conteúdos não é tão recente e já existia bem antes do advento da Internet, uma vez que a referência entre textos é uma prática comum há séculos (MURRAY, 2003). Contudo, a popularização da tecnologia digital e da *World Wide Web* trouxe maior força e familiaridade ao hipertexto ao possibilitar, de maneira fácil e direta, a navegação entre páginas virtuais por meio de hiperlinks, conexões programadas em elementos interativos na tela. Assim, a multilinearidade deixa de ser apenas uma possibilidade experimental e se configura como uma característica significativa do meio (FRANCO, 2008).

Assim como documentos [...] são vinculados por toda a Web, convidando-nos a explorá-los em qualquer ordem, quadros individuais podem ser vinculados numa matriz interativa de opções narrativas. Qualquer história em quadrinhos na Web está no reduto do hipertexto, por isso é coerente ajustar os quadrinhos a seu novo ambiente. (McCLOUD, 2006: 215)

Como parte do projeto “The Morning Improv”, Scott McCloud apresenta em seu website o webcomic “Mimi's Last Coffee” (Figura 20), um experimento desenvolvido nos anos 2000 que envolveu o emprego da narrativa multilinear. A trama principal, diagramada em uma sequência horizontal, apresenta uma moça que compartilha amarguras amorosas com uma garçonete enquanto toma café. Ao longo do percurso, surgem quadros em sequências verticais que propõem desdobramentos alternativos à história. Esses desdobramentos foram criados a partir de sugestões de leitores que acompanhavam o site à época. Mimi's Last Coffee é, assim, um experimento que reúne narrativa multilinear e uma iniciativa de criação colaborativa possibilitada pela interação mediada entre sujeitos através da Internet.

Figura 20 - Bifurcações em Mimi's Last Coffee, de Scott McCloud



Fonte: <http://www.scottmccloud.com>

Outro exemplo é Episode (Figura 21), disponível em forma de aplicativo para dispositivos móveis e que tem se tornado popular em países anglófonos. O aplicativo consiste em um banco de dados de histórias ilustradas que propõem ao leitor a possibilidade de escolha entre opções que podem alterar o desdobramento da narrativa. Por fazerem extenso uso de animações e sons, as histórias ilustradas de Episode podem ser mais comumente compreendidas pelo público como desenhos animados interativos<sup>43</sup> ou, até mesmo, como jogos, em função da interatividade proposta e do poder de escolha do leitor sobre as opções apresentadas. Contudo, as ilustrações estilizadas, bidimensionais e em cores vibrantes, assim

<sup>43</sup> Vide entrevista com Krysta no Anexo B deste trabalho.



como o emprego também extensivo de balões de fala estabelecem uma forte relação visual com o vocabulário convencional dos quadrinhos, situando Episode em um lugar de hibridismo.

Figura 21 - Uma das histórias multilíneas no aplicativo Episode



Fonte: [andyroid.net/bundledapps](http://andyroid.net/bundledapps)

Um terceiro exemplo, este, bastante peculiar, é o webcomic Barafunda<sup>44</sup> (Figura 22), produzido pelos cearenses Ramon Cavalcante, Talles Rodrigues e Boro Lacerda. No site da HQ, existem 25 telas, cada uma contendo um grupo de seis quadros que contêm imagens sem texto verbal. As telas são exibidas individualmente, e a navegação é feita com as setas no teclado ou por meio de um diagrama interativo no canto inferior direito do site que representa a organização espacial da obra. À exceção da tela central, que é a “porta de entrada” do site,

<sup>44</sup> Disponível em <http://ramoncavalcante.com/barafunda>

não há ordem predeterminada para a leitura. Conforme o leitor navega de uma tela para outra, os grupos de quadros podem se suceder em várias ordens possíveis, de modo que a sequência narrativa pode ser bastante distinta em cada experiência individual de leitura.

Figura 22 - Barafunda: sequência narrativa varia conforme interação do leitor



Fonte: <http://www.ramoncavalcante.com/barafunda>

Em entrevista, os autores de Barafunda destacaram seu papel de experimento pioneiro. Ramon Cavalcante contou que a ideia inicial de Barafunda partiu de um incômodo com a predominância persistente dos paradigmas dos meios impressos nos quadrinhos digitais: em suas palavras, o autor se “incomodava com o fato de toda webHQ<sup>45</sup> ser uma cópia do impresso” e estava em busca de experimentar artifícios de linguagem que pudessem ser potencializados pelos recursos da mídia digital. Boro Lacerda considera que a possibilidade de aumentar as camadas de interatividade com o leitor estão crescendo nas obras de quadrinhos digitais, e permitir uma construção ativa da narrativa por meio de múltiplas linearidades é um dos caminhos possíveis.

É muito importante destacar que a proposta de narrativa multilinear não deve ser compreendida como “não-linearidade”, mas como multiplicação das linearidades possíveis. Qualquer narrativa não prescinde de uma ordem de leitura mais ou menos estabelecida, sobretudo porque há, em toda cultura, convenções aprendidas acerca do processo de leitura que são compartilhadas por autores e leitores. Até mesmo a proposição de uma experiência de

<sup>45</sup> O artista usa o termo webHQ como alternativa sinônima de webcomics e HQ digital. O termo é uma aglutinação de “web”, palavra que faz referência à rede Internet, e a sigla HQ, “História em quadrinhos”.

leitura menos tradicional, como Barafunda, tem respaldo em algum tipo de ordem: nas entrevistas, os autores explicitaram que imaginaram as possíveis sequências que seus leitores seguiriam, embora a HQ também seja aberta a outras sequências não imaginadas por eles.

Palacios (1999) busca esclarecer uma distinção entre “história” (o conteúdo ficcional de uma narrativa, em seu tempo próprio) e “discurso” (a sequencialidade na qual esse conteúdo é apresentado). Um romance que contenha *flashbacks*, por exemplo, apresenta uma linearidade de discurso que é diferente da linearidade da história, uma vez que o passado é “revisitado” durante o presente. E mesmo nos textos aristotélicos mais explícitos em sua linearidade, é possível haver transgressões da ordem de leitura, considerando-se a autonomia do leitor no ato da recepção.

A noção de ‘não-linearidade’, tal como vem sendo generalizadamente utilizada, parece-nos aberta a questionamentos. Nossa experiência de leitura dos hipertextos deixa claro que é perfeitamente válido afirmar que cada leitor, ao estabelecer sua leitura, estabelece também uma determinada ‘linearidade’ específica, provisória, provavelmente única. Uma segunda ou terceira leituras do mesmo texto podem levar a ‘linearidade’ totalmente diversas. (PALACIOS, 1999, p. 115)

A multilinearidade existe, pois, enquanto potência, uma vez que abre espaço para a existência de múltiplas histórias potenciais em paralelo. Cada leitor, em sua experiência particular, buscará efetivar a construção de uma dessas linearidades dentro das possibilidades oferecidas e dentro das particularidades subjetivas de cada ato de recepção. O que se pode afirmar acerca das narrativas multilineares, portanto, é que sua distinção em relação às narrativas mais tradicionais não é meramente permitir o desvio das convenções de leitura (uma vez que isso também é possível mesmo em narrativas unilineares), mas o fato de que essa possibilidade de desvio das convenções é explícita e parte de uma proposição do autor.

### **3.3.4 Recursos audiovisuais (animações e sons)**

Para os efeitos deste trabalho, consideramos que “recursos audiovisuais” nos quadrinhos compreendem, essencialmente, efeitos sonoros, músicas, narrações, vídeos e animações gráficas. As imagens em movimento podem estar presentes como elemento central na composição da obra (cada quadro de uma HQ pode ser, por exemplo, uma imagem em movimento por si, seja este movimento cíclico ou exibido apenas uma vez), como elementos

adicionais na emulação de ações pontuais ou elementos dinâmicos<sup>46</sup> (uma corrida de um personagem, a transformação de uma expressão facial, nuvens no céu, água corrente etc.), ou ainda na transição entre imagens e cenas (por exemplo, uma animação de transição entre um quadro e outro, exibida distintamente a partir do clique ou de outras formas de interação do leitor). Sons, por sua vez, abrangem o emprego de qualquer tipo de estímulo acústico que acompanhe a narrativa visual e textual, sendo que as três principais manifestações desse aspecto são: uma trilha sonora ambiente, que acompanhe toda a narrativa e retrate sua atmosfera geral; efeitos sonoros reproduzidos em momentos pontuais, em geral, acompanhando acontecimentos da história; e vozes de narradores e/ou personagens.

É curioso notar, como já foi observado, que muitos artifícios gráficos e narrativos que se convencionaram como parte do vocabulário culturas das histórias em quadrinhos foram criados a partir da impossibilidade de incorporação efetiva de recursos audiovisuais no meio impresso: balões de fala e onomatopeias representam recursos sonoros, e linhas cinéticas, juntamente com a própria fragmentação narrativa em quadros, representam recursos de movimento, como ações de personagens, movimentos de câmera etc. A incorporação efetiva de animações e sons em HQs digitais pode, assim, em certa medida, romper com paradigmas convencionas dos quadrinhos ao ponto de tornar questionável a compreensão de uma obra como pertencente ao universo das histórias em quadrinhos.

Figura 23 - Quadros animados em Moontagne



<sup>46</sup> Algumas HQs veiculadas cíclica dos movimentos. Um media/3o85xrxgZWUVc4e0

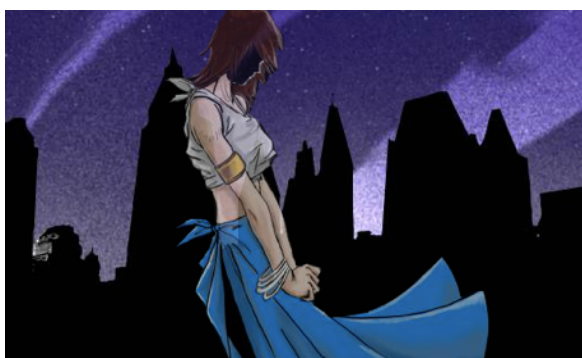
o GIF, que permite uma exibição reço: <https://media.giphy.com/>

Fonte: [www.screendiver.com](http://www.screendiver.com)

Certos autores têm usado recursos de animação e som com alguma moderação. A já citada HQ coreana *Bongcheon-Dong Ghost* apresenta efeitos sonoros bastante pontuais que enfatizam momentos relevantes da narrativa e condicionam a experiência de leitura sem por em risco a percepção da obra enquanto história em quadrinhos. Já *Moontagne*<sup>47</sup> (Figura 23), veiculada pelo site *Screendiver*, mostra um extensivo emprego de animações, uma vez que todos os quadros da HQ apresentam imagens em movimento cíclico (*loop*); contudo, a óbvia fragmentação visual da narrativa em quadros impossibilita que a obra seja percebida pelo público como algo distinto de uma história em quadrinhos.

Por outro lado, obras como *Broken Saints*<sup>48</sup> e *Brandon Generator*<sup>49</sup> (Figura 24), autointituladas como *motion comics* ou vídeoHQs, lançam mão de recursos audiovisuais de maneira tão veemente que podem chegar a ser compreendidas como produtos audiovisuais por si. Assim, a depender da maneira como são implementados, animações e sons em quadrinhos digitais podem, simplesmente, agregar recursos narrativos buscando aprimorar a experiência de leitura, ou romper completamente com as convenções de linguagem.

Figura 24 - Broken Saints (acima) e Brandon Generator (abaixo), duas VideoHQs



Fontes: [brokensaint.com](http://brokensaint.com), [youtube.com/watch?v=zuwAntOR2mU](http://youtube.com/watch?v=zuwAntOR2mU)

---

<sup>47</sup> Disponível em: <http://screendiver.com/directory/541/>

<sup>48</sup> Disponível em: <http://www.bs.brokensaints.com>

<sup>49</sup> Disponível em: <http://www.brandongenerator.com>

Com efeito, a tecnologia digital tem contribuído, sobretudo, para a hibridação de linguagens. Enquanto ponto de interseção entre linguagens verbais e visuais, os quadrinhos sempre foram, por si, um meio híbrido, caracterizado por uma “linguagem heteróclita” (CANCLINI, 1990, p. 316). No cenário das mídias digitais, esse hibridismo ganha ainda mais ênfase, uma vez que características de outros meios - fotografia, ilustração, escrita, TV, cinema, rádio - passam a ser aglutinados em uma única plataforma - o computador -, dando origem à multimídia. Plaza (*apud* FRANCO, 2013) chamou essa convergência de “sinergia multimidiática”, apontando como resultado o surgimento de uma nova linguagem “intermídia”. Dinkla (1996) cita a proposição de Dick Higgins sobre o uso do termo intermídia para descrever formas artísticas que não podem ser categorizadas em um gênero específico, como a arte interativa e, acrescentamos, possivelmente, as histórias em quadrinhos digitais que incorporem animações e sons de maneira mais proeminente.

Um exemplo de obra com emprego singular de recursos audiovisuais é NAWLZ (Figura 25), descrita por Franco (2013, p. 50) como “um marco na nova geração de HQtrônicas”. De autoria do ilustrador e designer multimídia australiano Stuart Campbell, apelidado de Sutu, NAWLZ foi lançada na segunda metade de 2008 (FRANCO, 2013) e está disponível gratuitamente no endereço <http://www.nawlz.com>. O roteiro é fragmentado em diversos episódios e retrata um cenário “cyberpunk”, considerado um sub-gênero da ficção científica, combinando um contexto de grande avanço tecnológico com um estilo de vida *underground*.

Figura 25 - “NAWLZ”, HQ que explora amplamente aspectos da hipermídia



Fonte: <http://www.nawlz.com>

Existem alguns elementos gráficos exibidos na tela com animações em *loop* (animações reproduzidas incessantemente, em ciclo). Contudo, as imagens hegemônicas são, em sua maioria, estáticas, e as animações figuram de forma predominante nas transições entre instâncias: ao clicar nos botões de navegação, os elementos visuais na tela se movem ou se modificam, ou modifica-se o enquadramento da imagem exibida, reconfigurando o layout e guiando o leitor no fluxo da história. As animações enriquecem a narrativa visual, porém não se sobressaem a ponto de descaracterizar o aspecto eminentemente sequencial-espacial da obra. Nesse sentido, as pausas existentes em cada instância da história são fundamentais, uma vez que, por não dirigirem um fluxo contínuo como um vídeo, disponibilizam ao leitor a possibilidade de controlar o ritmo da leitura dos textos e das imagens.

Os sons se apresentam nas duas modalidades descritas por Franco (2008): existe uma trilha sonora geral, que funciona de modo a ambientar a narrativa, e, ao longo da história, são também reproduzidos efeitos sonoros pontuais que reforçam os acontecimentos à medida que estes são exibidos nas imagens. Ambas as modalidades de som figuram na obra como elementos agregadores, de modo a enriquecer a sensorialidade da experiência, porém não são colocados como estritamente obrigatórios à leitura, uma vez que o leitor dispõe da possibilidade de desativar o volume de todos os sons por meio da barra de controle na parte inferior da tela.

Também de autoria de Stuart Campbell (Sutu), *These memories won't last* (Figura 26) é outra HQ hipermídia que emprega animações e sons de maneira peculiarmente eficaz. Está disponível no endereço <http://memories.sutueatsflies.com/> e, segundo nota do próprio autor, foi desenvolvida em 2015 durante sua residência artística em Viena sob o tema “histórias que sempre quisemos contar”. A história conta memórias do avô do autor, retratando fatos vivenciados ao longo de sua vida, como a relação com a avó e a atuação na 2ª Guerra Mundial.

Diferentemente de NAWLZ, *These memories won't last* não dispõe de botões de navegação. Em vez disso, o percurso do leitor através da história se dá pelo recurso de rolagem (scrolling), o que torna este webcomic um exemplo singular na utilização de tela infinita. Não há indicativo da extensão da história, que é revelada pouco a pouco à medida

que se efetiva a rolagem da tela. O artifício mais curioso, entretanto, é o fato de que, após algum tempo, as imagens e textos vão se desvanecendo por meio de um efeito de ambiente enevoado, na intenção de sugerir que as memórias do avô estão sumindo. Quando se tenta retroceder na história executando-se a rolagem da tela de volta para cima, as imagens e textos anteriores já estão quase completamente desvanecidos, inviabilizando a releitura. Só é possível recuperar partes anteriores da história quando se exila do universo narrativo proposto e realiza-se a atualização da página no navegador, o que faz o website ser recarregado e a narrativa ser reiniciada. Nas palavras do autor (tradução nossa): “Eu queria que a experiência interativa simulasse a frustração de perder a memória e não ser capaz de recuperá-la. Quando você chega ao fim da história, tudo já se desvaneceu.”<sup>50</sup> Se, por um lado, o desvanecimento das imagens e textos é um obstáculo para o controle sobre o fluxo da leitura por parte do usuário, esse efeito é empregado artisticamente na intuito de convidar o leitor a adentrar na realidade do seu avô, onde, de fato, as lembranças não perduram por muito tempo.

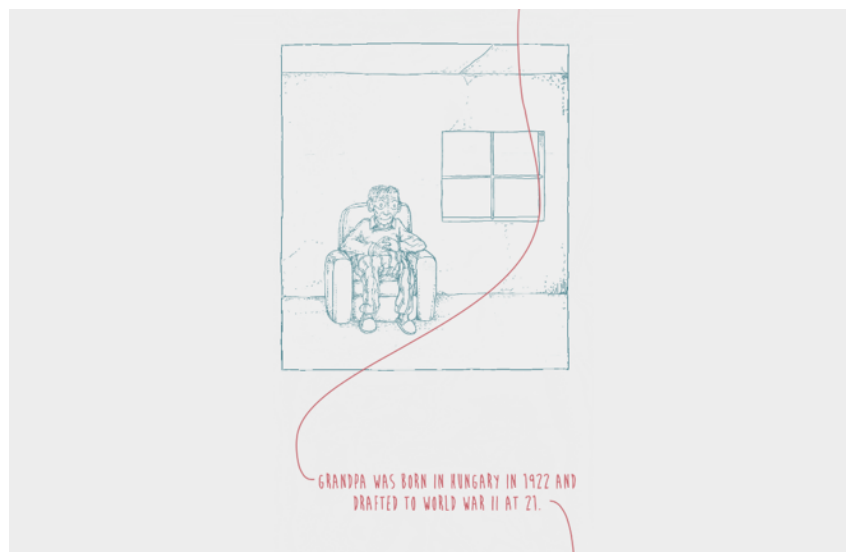


Figura 26 - *These memories won't last*, de Sutu  
 Fonte: <http://www.memories.sutueatsflies.com>

Assim como em NAWLZ, a obra apresenta uma trilha sonora instrumental que ambienta o leitor no clima dramático da narrativa. Em determinados pontos, a trilha modifica-

<sup>50</sup> Lê-se, no original: “I wanted the interactive experience to simulate the frustration of losing memory and not being able to get it back. By the time you get to the end of the story, the whole thing has faded away.” (Trecho da entrevista com Sutu, 2016 - Vide Anexo A)



se para reforçar os acontecimentos apresentados nas ilustrações e sugerir momentos de drama, aventura etc. As imagens são delimitadas por requadros lineares, no entanto, sua disposição espacial é bem mais livre, prescindido da justaposição comumente encontrada nos quadrinhos tradicionais. As imagens são conectadas por traços curvilíneos que se assemelham a cordas. Os textos são dispostos em frases curtas que se revelam à medida que se executa a rolagem da página. As frases também são conectadas por linhas curvas e apresentadas em uma tipografia de aspecto manuscrito. Não há animação nas imagens dentro dos requadros, mas o movimento de rolagem da página é enriquecido por um efeito de “flutuação” em loop empregado tanto nas imagens quanto nos textos, possivelmente buscando retratar a imprecisão e o aspecto orgânico, “vivo” das memórias.

O autor relata que implementou o projeto utilizando a linguagem HTML5, o mais moderno artifício de construção de websites, de modo que a HQ pudesse ser lida por qualquer pessoa em qualquer parte do mundo através da Internet. Entretanto, em função da velocidade na qual têm se processado os avanços tecnológicos no campo do webdesign, é possível que, em algum tempo, a tecnologia utilizada no projeto se torne obsoleta, e a história não possa mais ser acessada.

Outra HQ com emprego interessante de animação e som é *Never mind the bullets*<sup>51</sup> (Figura 27), criada pelo estúdio parisiense Steaw Web Design e produzido pela Microsoft Corporation. A HQ foi desenvolvida como parte da campanha publicitária “Beauty of the Web”, promovida pela Microsoft para o lançamento do navegador Internet Explorer 9 em meados de 2010. A principal característica da obra é a utilização do então novo recurso *parallax*, uma propriedade da linguagem de webdesign HTML5 que permite a apresentação dinâmica de imagens em camadas, possibilitando a exibição de efeitos animados de movimento para distintos elementos na tela conforme a movimentação do mouse pelo usuário.

Uma particularidade do uso das animações em *parallax* é o fato de que a intensidade do movimento das imagens é uma resposta da interface em conformidade com a velocidade do movimento do mouse pelo usuário. Assim, um movimento mais lento da seta leva a uma passagem mais lenta das imagens, e vice-versa. O leitor pode, por meio do modo como movimenta o mouse, controlar a velocidade de passagem das animações e, inclusive, retroceder quando desejado. Além do efeito dinâmico das imagens possibilitado pelo recurso

---

<sup>51</sup> Disponível em: <http://www.nevermindthebullets.com>

*parallax*, a HQ apresenta também animações de transição entre as cenas com os mais diversos efeitos, alguns em zoom, outros em rotação, outros ainda com distorção e dissolução cruzada das imagens. A disposição em camadas permite ainda que partes das imagens sejam apresentadas com efeitos de desfoque, de modo a realçar a representação da profundidade.

Figura 27 - Trecho do webcomic *Never mind the bullets*



Fonte: <http://www.nevermindthebullets.com>

O uso dos recursos sonoros é caracterizado apenas pela reprodução de músicas ambiente que se mantêm constantes ao longo de toda a obra. A música instrumental tem como predominância um som limpo e grave de guitarra elétrica, remetendo ao imaginário country americano, em consonância com o tema da história. O site exibe um botão para controle de som na parte superior da interface, de modo que o usuário pode desativar a reprodução das músicas caso deseje. Não há efeitos sonoros pontuais, a representação dos fenômenos acústicos retratados na narrativa é feita exclusivamente por meio das onomatopeias.

Mais um exemplo de HQ digital com emprego equilibrado de animações e sons é *Soul Reaper* (Figura 28), obra que se autointitula um “*scrollbook*” (“livro de rolagem”). *Soul Reaper* é um experimento autoral em quadrinhos desenvolvido pela agência de publicidade digital Saizen Media, baseada em Los Angeles e Milão. Está disponível no endereço [www.soul-reaper.com](http://www.soul-reaper.com). Assim como *Never Mind the bullets* e *These memories won't last*, também apresenta uma autodescrição com destaque para o fato de ter sido desenvolvido na

linguagem HTML5 de modo a criar uma “experiência interativa inteiramente imersiva” (SAIZEN MEDIA). A narrativa retrata um futuro pós-apocalíptico com o planeta Terra destruído e dominado por forças sobrenaturais. Um contraponto aos aspectos positivos da obra é o fato de a história não ter sido lançada por completo, consistindo ainda apenas de um prólogo que será continuado em edições futuras.

Figura 28 - *Soul Reaper*, um webcomic que se autointitula “*scrollbook*”



Fonte: <http://www.soul-reaper.com>

De maneira semelhante a *These memories won't last*, *Soul Reaper* apresenta uma interface cuja interação com o usuário é possibilitada essencialmente através do recurso de rolagem da página (scrolling), o que a torna mais um bom exemplo de emprego de tela infinita. Além de elementos animados em loop, apresenta o efeito dinâmico de *parallax*, que sugere ritmos distintos para o movimento de cada uma das camadas nas quais as imagens são fragmentadas. Sobreposições de imagens que respondem ao movimento do mouse complementam os efeitos de animação presentes nesta obra.

Os efeitos sonoros se resumem à reprodução de um som de ambiência constante que agrega efeitos sonoros de ficção científica a notas musicais graves e prolongadas, instaurando um clima de drama e mistério. A imersão acústica na narrativa é prejudicada

apenas pelo fato de o som ser muito curto (sua duração não é maior que 30 segundos) e apresentar uma falha técnica no loop: existe um intervalo de silêncio entre o final de uma reprodução e o início da seguinte, o que causa uma incômoda pausa. O site apresenta um botão de ativação e desativação do som, permitindo ao usuário desabilitar esse recurso se desejado.

Uma característica curiosa de *Soul Reaper* é a opção “*couch mode*” (“modo sofá”), que permite habilitar ou desabilitar a *scrolling* automático. Se ativado esse recurso, a página rola automaticamente, e é reproduzida uma gravação que narra os textos exibidos nas caixas de narrador, de modo que o usuário pode “assistir” à HQ como uma espécie de filme ilustrado.

### 3.3.5 Diagramação dinâmica

Por diagramação dinâmica, compreenda-se a possibilidade de mudanças, conforme a interação do leitor, na maneira como os elementos gráficos são organizados no espaço da tela. Na medida do avanço da leitura, os quadros, imagens e textos podem surgir, desaparecer, transformar-se, mover-se de lugar, sobreporem-se ou apresentarem animações em função de uma programação computacional subjacente à interface, conforme a intenção narrativa. Em contraste com os quadrinhos tradicionais, cuja diagramação torna-se fixa a partir do momento em que a obra é impressa, as HQs digitais dispõem do dinamismo na composição visual como um aspecto inédito, tornado possível em função das particularidades da mídia digital.

NAWLZ, já comentada previamente, é um exemplo que apresenta emprego extensivo de efeitos dinâmicos em sua diagramação. *Insufferable*<sup>52</sup> (Figura 28) é outra HQ digital que incorpora o recurso de diagramação dinâmica de forma eficaz, a despeito da simplicidade técnica sobre a qual a obra se constrói, uma vez que consiste apenas de imagens estáticas que se sobrepõem conforme o leitor/usuário aciona os botões de avanço e/ou retrocesso. O ritmo de exibição dos elementos gráficos e textuais é condicionado pela sequência na qual as imagens foram ordenadas pelo autor.

---

<sup>52</sup> Disponível em: <http://thrillbent.com/comics/insufferable/insufferable-volume-1-chapter-1/#1>

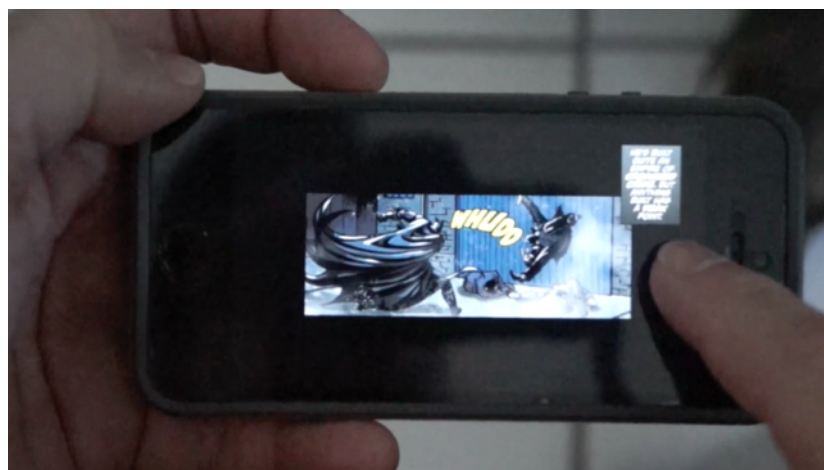
Figura 29 - Sobreposição de imagens na diagramação dinâmica de Insufferable



Fonte: [www.thrillbent.com](http://www.thrillbent.com)

Um terceiro exemplo interessante é o webcomic *Batman Arkham Origins* (Figura 29), desenvolvido como prólogo da narrativa do jogo homônimo e que está disponível como aplicativo para smartphones que executam o sistema operacional iOS. A navegação se dá, primordialmente, por meio de botões de avanço e retrocesso localizados nas laterais da interface. À medida que se avança na leitura, são reproduzidos efeitos de animação e som que acompanham o dinamismo da exibição dos elementos gráficos e textuais. Em alguns pontos da história, há bifurcações multilíneas, quando o leitor é convidado a tocar diretamente sobre elementos gráficos dentro dos quadros para definir o rumo da narrativa.

Figura 30 - *Batman Arkham Origins*, uma HQ hipermídia em forma de aplicativo para *smartphone*



Fonte: acervo pessoal do pesquisador

Diferentemente de NAWLZ, cuja apresentação visual tende para um experimentalismo das convenções iconográficas, *Batman Arkham Origins* emprega diversos elementos visuais conhecidos nos quadrinhos tradicionais, como balões de fala, caixas de narrador e linhas cinéticas. Em conjunto com esse repertório visual convencional, a riqueza sensorial possibilitada pela hipermediação faz desta HQ um exemplo equilibrado e eficiente do uso dos recursos da hipermídia em quadrinhos digitais.

Diante de todos esses exemplos, observa-se que são muitas as formas particulares pelas quais as histórias em quadrinhos podem fazer uso de recursos da hipermídia. Em um plano macro, esses vêm interagir com as convenções sógnicas já estabelecidas no vocabulário dos quadrinhos, seja reforçando, ressignificando, subvertendo ou até mesmo negando essas convenções. As múltiplas configurações que os aspectos hipermidiáticos podem assumir variarão conforme o contexto e as subjetividades que permeiam o plano criativo de cada autor.

#### **4. CRIAÇÃO: RELATO DE EXPERIÊNCIA DA PRODUÇÃO DE “ATRAVESSANDO A RUA”, UMA HQ HIPERMÍDIA**

Como parte desta pesquisa, propus-me a desenvolver uma história em quadrinhos hipermídia, um produto técnico-acadêmico que figurasse como uma possível resposta empírica à pergunta de pesquisa inicialmente posicionada: como é possível, ao autor, pensar o uso de recursos da hipermídia na criação de histórias em quadrinhos digitais? O intuito é que a HQ que desenvolvi e este relato de experiência que conta sobre minha trajetória em direção ao resultado possam ser compreendidos como minha proposição de resposta a esse questionamento. A partir deste ponto, coloco-me, neste trabalho, não apenas como pesquisador, mas também como autor de HQ, portanto, de forma mais pessoal e subjetiva, não suscetível apenas à objetividade científica - muito embora esse olhar não tenha, obviamente, sido completamente esquecido em nenhum momento. Na leveza da narrativa humorística, no experimentalismo, na intuição inerente ao processo criativo (OSTROWER, 1995), na concisão do resultado e na enganosa superficialidade filosófica aparente de um produto técnico subjazem todas as reflexões e articulações teóricas desenvolvidas previamente.

Sempre acreditei que uma boa prática acadêmica não pode ser desvinculada da dimensão vivencial do campo de estudo. Apesar da importância central do pensar no ofício acadêmico, penso que a atividade intelectual deve ir além do estudo distanciado. No campo das práticas de produção de sentido, é preciso bagagem experiencial tanto quanto capacidade analítica e reflexiva. Embora a produção técnica nem sempre esteja vinculada à pesquisa acadêmica de modo predominante, acredito que a experiência de produção e a dialética da posição de autor em contraponto com a de pesquisador têm sido salutares para uma apropriação mais pessoal do problema e para um desenvolvimento mais consistente das reflexões que buscam elucidar as questões relativas a esta pesquisa. Ao assumir a proposta de produzir uma história em quadrinhos como parte integrante de minha pesquisa, acredito estar sendo orientado pela ideia de que a produção artística também é produção de conhecimento, pela crença de que minha visão sobre meu objeto de estudo é grandemente enriquecida pelo contato vivencial, pelo “sujar as mãos”, pelo fazer. Se a articulação de ideias por meio de palavras é essencial à reflexão científica, articular ideias por meio de outras linguagens não deveria ser menos importante no exercício acadêmico. Tanto quanto a capacidade analítica,

acredito que o ato criativo, inerente à condição humana (OSTROWER, 2013) pode se mostrar frutífero à prática científica se conduzido de modo conjunto ao pensar embasado.

#### 4.1 Primeiros passos

A possibilidade de agregar uma experiência de produção autoral ao trabalho acadêmico foi um *insight* que me despertou interesse desde os primeiros momentos relacionados ao desenvolvimento de minha pesquisa. Imagino que tal interesse possua relação com as especificidades de minha formação universitária, que envolveu um curso de especialização em Design Gráfico e uma graduação em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda, bem como com o direcionamento técnico e criativo exigido pela prática profissional de designer e ilustrador autônomo<sup>53</sup>, que já exerço há alguns anos. Ao mesmo tempo, o gosto pelo exercício filosófico e a curiosidade pelo descobrir proporcionado pela pesquisa também sempre existiram. Ao olhar retrospectivamente, vejo que a união entre o pensar e o fazer é algo que tem estado presente ao longo de toda a minha trajetória acadêmica.

Motivado pela possibilidade de produzir uma HQ como parte de minha pesquisa, vi-me diante de, pelo menos, quatro grandes desafios. O primeiro foi o desafio de aceitação da comunidade acadêmica. Reconheço claramente o contexto ao qual meu trabalho está atrelado - o programa e sua área de concentração, a linha de pesquisa, o fato de ser um mestrado acadêmico por si, a cultura, os mitos, o *habitus* que permeia o cotidiano dos discentes e docentes, os interesses e subjetividades de meu orientador. Optei por arriscar em trazer a ideia à tona e, felizmente, tive ótima receptividade e bastante encorajamento. Fui alertado para a não-habitualidade da proposta e para as adversidades que poderia encontrar, como a curta extensão de tempo disponível e a possível sobrecarga de trabalho. No entanto, o caminho que poderia parecer mais difícil era, para mim, o mais agradável.

Também fui alertado para o que veio a se mostrar como sendo o segundo grande desafio da minha proposta: pertinência. Como seria possível alinhar a produção técnica e a pesquisa acadêmica de modo coerente no conjunto do trabalho? Como justificar a proposta de maneira lógica, de modo que a pesquisa e a produção tivessem um sentido complementar de conjunto, e não aparentassem ser apenas dois trabalhos conjugados? O segundo desafio veio

---

<sup>53</sup> Disponibilizo um portfólio artístico no endereço [www.liandroroger.com](http://www.liandroroger.com).



acrescido de uma dificuldade a mais: com poucas exceções<sup>54</sup>, não havia pesquisadores-quadrinhistas cujo trabalho pudesse ser tomado como referência. Em certa medida, foi preciso inventar um modo de solucionar a questão da pertinência, e busquei fazer isso direcionando meu problema de pesquisa para a perspectiva da criação, pois, ao tratar sobre como utilizar recursos da hipermídia para criar e produzir quadrinhos digitais, pareceu-me fazer sentido a necessidade de existir um experimento de criação e produção como parte da pesquisa. A revisão teórica e a experiência de produção da HQ tornaram-se partes complementares da pesquisa, de modo que uma, sem a outra, não poderia ser compreendida como um trabalho completo. Assim, tenho convicção de que busquei resolver a questão da melhor forma que me foi possível. Por outro lado, reconheço a particularidade de meu julgamento, portanto, ainda não carrego a pretensão de afirmar que o desafio foi, de fato, superado, mesmo porque acredito que é o olhar do outro que poderá validar o que busco aqui justificar.

O terceiro desafio foi uma questão pragmática. A produção de uma HQ hipermídia envolve a necessidade de um mínimo domínio técnico de ferramentas computacionais que permitam a edição de imagens, a produção de animações, a edição de áudio e a implementação de recursos interativos. As técnicas de edição digital aprendidas ao longo de minha formação e atuação profissional ajudaram a solucionar parte desses aspectos, como a produção e a edição de imagens e sons. Entretanto, eu observava uma lacuna que precisaria de algo novo para ser preenchida: a programação de funções interativas.

Anteriormente, esse aspecto poderia ter sido facilmente resolvido pelo uso do Adobe Flash, software que teve grande relevância e popularidade no mercado da comunicação digital durante a década de 2000. Ao longo de minha graduação em Publicidade, tive a oportunidade de praticar a produção de todo tipo de projetos de interfaces gráficas digitais com o Adobe Flash. Mais tarde, como professor da disciplina de Multimídia em um curso de graduação em Comunicação em Fortaleza, pude, mais uma vez, ter contato com a versatilidade desse software para o desenvolvimento de interfaces interativas. Contudo, as mudanças mercadológicas e os avanços no desenvolvimento de dispositivos móveis,

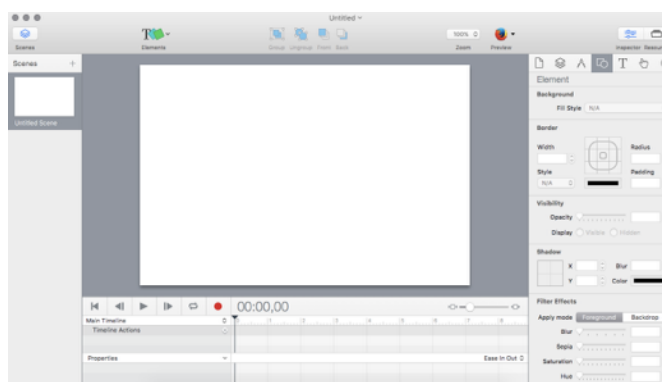
---

<sup>54</sup> Por exemplo, Edgar Silveira Franco, cuja pesquisa de mestrado, que resultou no livro “HQtrônicas: do suporte papel à rede Internet”, abrangeu também a produção de uma série de HQs em 2008. Destaque também para o trabalho de Daniel Goodbrey, da Universidade de Hertfordshire, na Inglaterra, cujos experimentos com quadrinhos digitais estão, de alguma forma, relacionados à sua atuação como pesquisador. Vale ressaltar que há, de fato, outros pesquisadores que também são artistas, porém seu trabalho acadêmico não está diretamente atrelado à sua produção de quadrinhos, como é o caso de Anselmo Gimenez Mendo. Da mesma forma, há artistas que têm explorado pesquisas significativas, como Scott McCloud e Stuart Campbell, porém fora do contexto da academia e, em geral, sem publicações em meios científicos da Comunicação ou de áreas afins.

sobretudo, desde o início dos anos 2010, têm tornado a tecnologia Flash cada vez menos utilizada. No caso de aplicações para Internet, onde se enquadraria meu projeto de HQ digital, o Flash vem sendo substituído pela linguagem de marcação HTML5, que, em geral, é usada em conjunto com CSS3, uma sintaxe de registros de estilo gráfico, e JavaScript, uma linguagem de programação. Tais técnicas, combinadas, dão suporte ao uso de animações, sons e interatividade em interfaces gráficas digitais, e configuram o formato mais amplamente funcional nos novos dispositivos.

HTML5, CSS3 e JavaScript podem ser utilizados para o desenvolvimento de aplicações interativas de duas maneiras: em métodos “*from scratch*”<sup>55</sup>, o que permite muito mais flexibilidade de resultados, porém exige uma formação mais específica em programação e linguagens computacionais; ou por meio de softwares baseados na manipulação direta de elementos gráficos na tela, o que, por sua vez, restringe a gama de recursos possíveis, uma vez que estes ficam sujeitos às funcionalidades permitidas pelo software. Meu ainda escasso domínio acerca de linguagens de programação conduziu-me à segunda alternativa, e, assim, ciente das limitações desse caminho, descobri o Tumult Hype 3, software voltado à criação de títulos interativos para Internet. O aplicativo apresenta interface similar à de programas como PowerPoint e Keynote, porém permite uma edição mais avançada das animações por meio de recursos como camadas e linha do tempo, além da incorporação de áudio e da atribuição de funções responsivas à interação, por exemplo, por meio de botões gráficos clicáveis.

Figura 31 - Interface gráfica do software Tumult Hype 3



Fonte: acervo pessoal do pesquisador

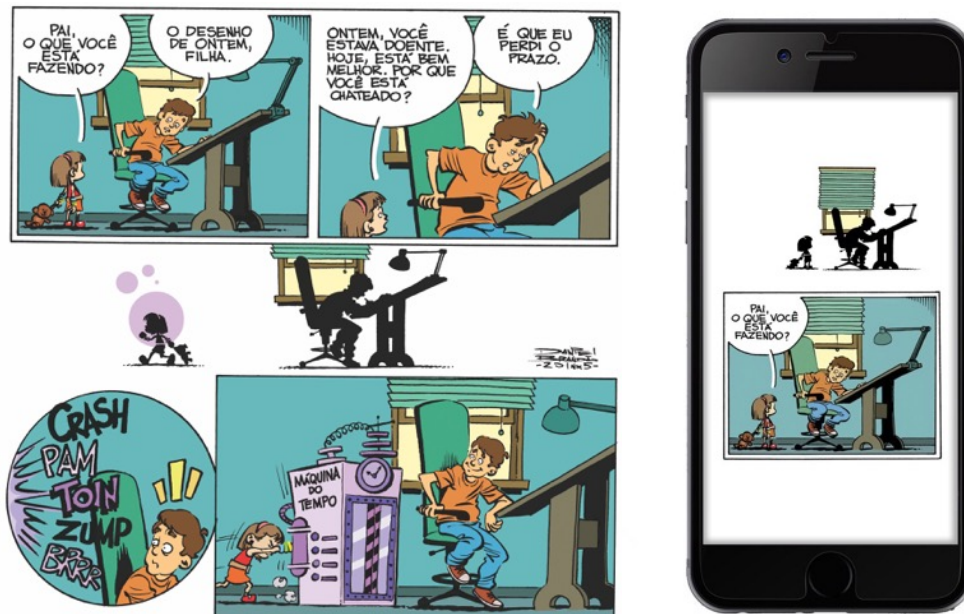
---

<sup>55</sup> Do inglês, “a partir de um rascunho”, isto é, o desenvolvimento da aplicação é inteiramente realizado por meio de códigos de linguagens de programação.

Após um primeiro momento de experimentação livre e de acesso aos tutoriais instrucionais do software, senti a necessidade de realizar algum tipo de teste mais específico que me permitisse antever possibilidades de alcance para o projeto de quadrinhos hipermídia que eu viria a desenvolver. Esse momento coincidiu com o período do mestrado em que eu cursava o Estágio de Docência e pude acompanhar a disciplina de Leituras Supervisionadas, ministrada por meu orientador no curso de graduação em Jornalismo. Dentre outros assuntos, tratou-se, nesta disciplina, de tradução e adaptação. Como exercício para a disciplina, foi requisitado aos alunos que realizassem e apresentassem uma adaptação sua de uma obra já existente, à escolha. Mesmo sem obrigatoriedade, decidi aderir ao exercício e, tomando como referência uma página tradicional de uma HQ já existente, produzir uma adaptação dessa página para o meio digital implementando recursos da hipermídia por meio do Tumult Hype.

A obra que elegi para produzir meu exercício de adaptação foi uma HQ de página única da personagem Liz, criada pelo quadrinhista Daniel Brandão, de Fortaleza-CE. Eu já havia sido aluno e parceiro de trabalho de Daniel em projetos anteriores, de modo que mantínhamos contato há algum tempo. Perguntei por alguma página sua que eu pudesse usar como referência para o exercício, e ele, gentilmente, concedeu a página apresentada na Figura 32 (à esquerda). Por meio de um processo de edição digital de imagens, foi possível reestruturar os componentes gráficos da página e, com isso, realizar novas combinações que deram resultado à minha adaptação hipermídia, exibida como ilustração na Figura 32 (à direita). Algumas imagens foram animadas, enquanto outras foram mantidas estáticas. A exibição dos elementos na tela foi tornada dinâmica, respondendo à interação do leitor por meio de cliques ou toques. Às imagens, foi acrescida uma trilha sonora instrumental de ambiência, que é reproduzida em *loop* (continuamente). O layout foi modificado, tendo-se em mente as proporções verticais da tela de um *smartphone*. Ao final da história, é possível retornar-se ao começo também com um toque ou clique sobre a tela. A HQ interativa resultante deste exercício encontra-se disponível e pode ser acessada no seguinte endereço: <http://www.liandroroger.br-web.com/liz-maquina-do-tempo-webcomic/liz3.html>.

Figura 32 - “Liz: Máquina do Tempo”, exercício de adaptação de uma página de HQ tradicional (à esquerda) para uma versão hipermídia (à direita)



Fonte: acervo pessoal do pesquisador

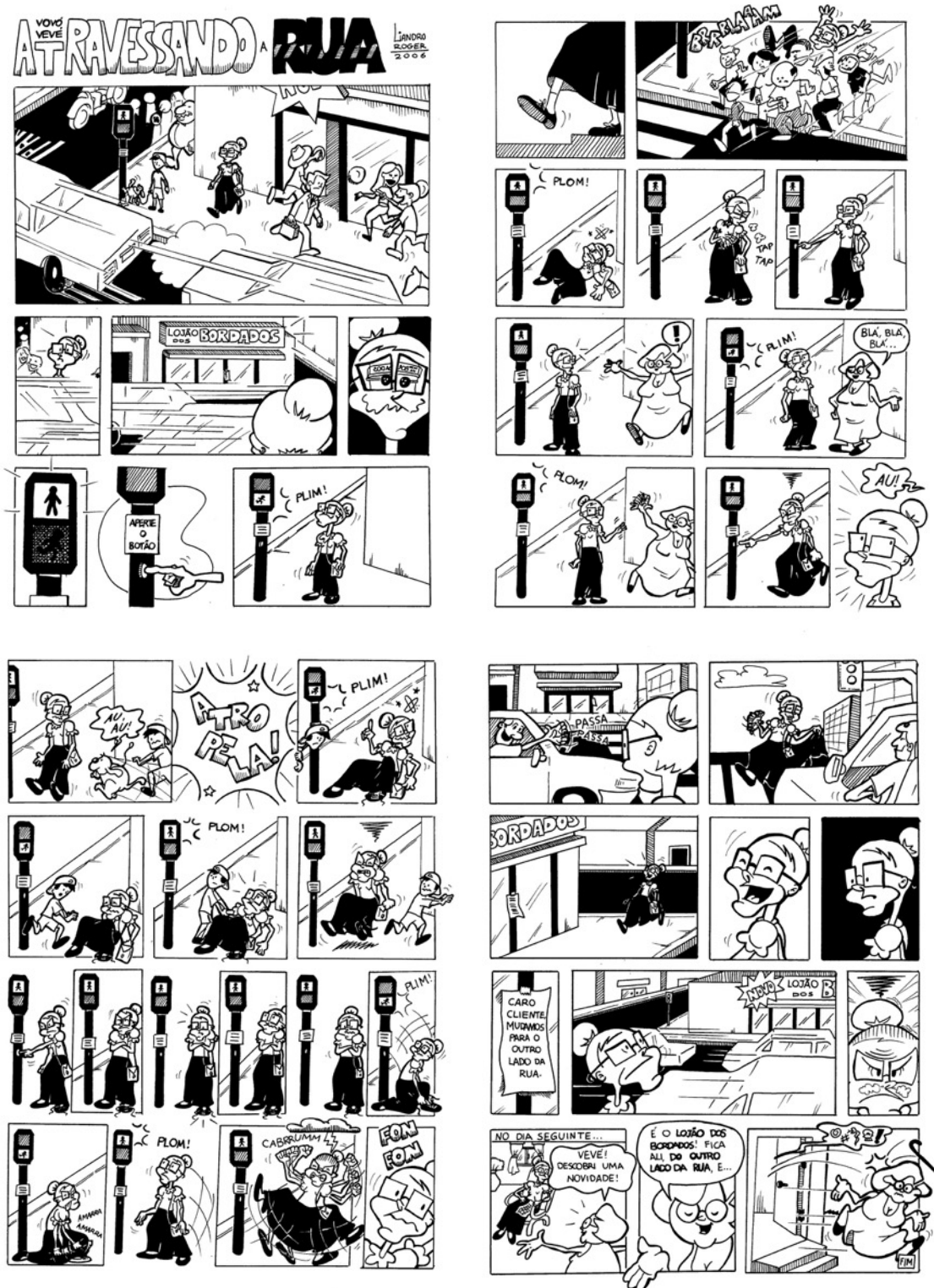
Por fim, o quarto desafio inerente à proposta de produção de uma HQ digital original foi o próprio fazer, o desafio criativo. Em meu trabalho como ilustrador, eu já havia tido oportunidades anteriores de produzir HQs tradicionais, portanto a criação da narrativa e das imagens não era algo inexplorado para mim. Tendo em vista o bom resultado alcançado com o exercício de adaptação da página da personagem Liz, decidi trilhar um caminho semelhante para iniciar meu projeto maior: tomar como ponto de partida uma HQ tradicional já produzida por mim anteriormente e adaptá-la para o meio digital. A ideia de adaptar uma obra que eu mesmo já havia produzido parecia, inicialmente, uma complicação, um novo nível de dificuldade acrescido ao desafio criativo. Contudo, ao longo do projeto, essa ideia se revelou como um prazeroso exercício de aprendizado e autorreflexão. Foi possível perceber como meu trabalho se modificou ao longo do tempo e como foi condicionado pelos novos contextos profissionais, acadêmicos, criativos e técnicos que me perpassam hoje. Maiores detalhes sobre essa experiência serão discorridos nas próximas seções.

#### **4.2 “Atravessando a rua”: a primeira versão**

O ponto de partida para o desenvolvimento da HQ digital que viria a integrar este trabalho de pesquisa foi uma HQ tradicional elaborada por mim em 2006 (Figura 33), quando comecei a investir na carreira de ilustrador profissional e tive a oportunidade de participar de um curso de histórias em quadrinhos como aluno no Estúdio Daniel Brandão, em Fortaleza-CE. Naquela época, eu já havia produzido algumas tirinhas e HQs curtas por conta própria, e o curso foi uma chance para buscar um aprimoramento de minhas técnicas e ampliar minha produção. Como trabalho final do curso, cada aluno deveria produzir uma história em quadrinhos tradicional completa (roteiro, desenho e arte-final) em quatro páginas, tema livre. Na incumbência dessa tarefa, criei a HQ “Atravessando a rua”, que explora o clichê cultural da velhinha que tenta cruzar uma avenida movimentada em uma cidade feroz e caótica. Ao buscar alcançar a calçada oposta, a protagonista Vovó Vevé é surpreendida por uma série de azares sucessivos que satirizam personagens e situações de um cotidiano urbano moderno, como a multidão apressada, a abordagem inconveniente de um passante, os descuidos e esbarrões, o funcionamento irregular dos sistemas de trânsito, a má sinalização e a quase inexistência de empatia.

Escolhi tomar como obra-base esta HQ por diversas razões que a tornaram importante em minha vida profissional. Uma dessas razões foi a minha atuação direta na sua concepção por completo, perpassando o processo criativo em todas as suas etapas. As condições à época me possibilitaram muita liberdade criativa, o que tornou o processo bastante prazeroso, e o resultado, fortemente ligado às particularidades de meu estilo de expressão gráfica e narrativa. Também tive a oportunidade, em 2007, de inscrevê-la na XIV Expocom - Exposição da Pesquisa Experimental em Comunicação, evento integrante do XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, o que lhe rendeu o prêmio de primeiro lugar nacional na categoria Produção Editorial e Cultural, modalidade História em quadrinhos. Por ter sido um de meus primeiros trabalhos como autor de histórias em quadrinhos, esta HQ carrega, para mim, um componente afetivo relevante. Por outro lado, por ter sido elaborada em um contexto completamente diverso de uma HQ hipermídia, apresentou-se como um desafio que parecia mostrar potencialidades interessantes e ampla margem para releituras e reinterpretações.

Figura 33 - A primeira versão da HQ Atravessando a Rua, produzida em 2006



Fonte: acervo pessoal do pesquisador

A produção da primeira versão de *Atravessando a Rua* foi completamente ancorada em técnicas convencionais de produção de quadrinhos, com pouco espaço para o uso de meios digitais, que só foram inseridos no processo em alguns momentos para pesquisas de imagens. A elaboração do argumento e a concepção visual da personagem constituíram as primeiras etapas da produção da HQ, seguidas pelo desenvolvimento de um layout da diagramação dos quadros, que funcionou como uma espécie de roteiro ilustrado. Após, foram produzidos os desenhos a lápis sobre papel tamanho A4, juntamente com a realização do balonamento e do letreiramento. Por fim, foi executada a arte-final em nanquim sobre papel. Os originais foram fotocopiados em tamanho reduzido e compuseram o fanzine coletivo produzido artesanalmente pela turma do curso de histórias em quadrinhos do Estúdio Daniel Brandão no segundo semestre de 2006.

#### **4.3 Um novo olhar: processo criativo da versão hipermídia**

A tarefa à qual me propus foi, pois, recriar *Atravessando a Rua* em uma versão digital, reprojutando a obra e direcionando o processo de criação conforme os parâmetros que, segundo os estudos prévios, balizariam sua adaptação às contingências da hipermídia. O principal aspecto, visualizado de pronto, de forma inerente à ideação inicial, foi que a nova versão da HQ, possivelmente, ultrapassaria o âmbito que engloba os quadrinhos convencionais na cultura popular, posicionando-a em um lugar de hibridismo e hipermediação.

Lançar um novo olhar sobre meu próprio trabalho não foi tão difícil. Longe de buscar “fidelidade” para com a obra original (HUTCHEON, 2006; ECO, 2007), abracei vividamente a tarefa como um ato palimpséstico (GENETTE, 1982) de adaptação, de recriação, embora também buscando certa tenacidade a elementos característicos da obra, como o roteiro, a dinâmica da história, a maior parte dos personagens e alguns elementos de *layout*, como planos de fundo e enquadramentos, uma vez que era de meu interesse manter uma relação de paridade com a primeira versão. As novas experiências e o amadurecimento profissional vivenciados desde a publicação da primeira versão de *Atravessando a Rua*, equilibrados com doses moderadas de autocrítica e desapego, tornaram a proposta instigante e, acredito, mantiveram-me atento aos novos contextos que me perpassam como sujeito cultural (OSTROWER, 2013). Ao ler novamente a HQ, direcionado para o pensamento de

novas possibilidades de configuração da obra, diversas ideias brotaram prontamente. É possível que essas ideias já estivessem latentes mesmo desde antes do início do projeto, ainda na fase das definições da pesquisa. Elaborar a versão hipermídia da HQ foi, assim, um processo fluido, quase natural, a despeito da grande carga laboral que acarretou.

#### **4.3.1 Rascunhos projetuais**

Vejo que o projeto teve início, de fato, quando posicionei-me frente à versão original de *Atravessando a Rua* após todos esses anos e a li novamente. Essa primeira releitura não visou nenhum *brainstorm*, mas a mera ativação de memórias relacionadas à obra - uma tomada de ares. Ali, colocava-me como leitor e intérprete de minha própria obra, antes mesmo de me recolocar como autor. A efervescência dos primeiros *insights*, no entanto, já se fez sentir. Minutos depois, ao reler pela segunda vez, comecei, de forma muito livre e intuitiva, a fazer rascunhos e anotações a caneta em um velho *sketchbook* (Figura 34). Senti iniciar-se, assim, o ato de projetar, o olhar para o futuro, a visualização do ainda imaterial. Frenéticos, ainda confusos, os primeiros rascunhos eram as experimentação iniciais das possibilidades, a transmutação das formas potenciais de um plano imaginário para um plano concreto, “promessas preliminares de realidade” (SALLES, 2007a).

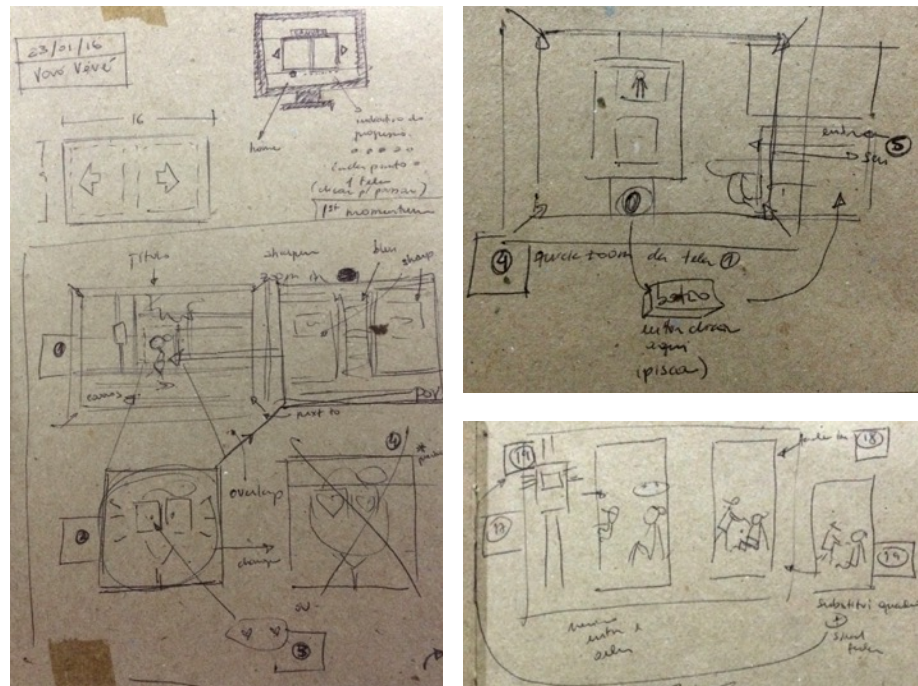
O intuito era recontar a história, portanto, questões recorrentes eram: de que outra forma posso mostrar isso? Como movimento, som e interatividade podem reforçar a narrativa? Como os recursos da hipermídia podem interagir com os elementos visuais já presentes? O que deve ser mantido, o que deve ser dispensado e o que deve ser reconfigurado? Na ebulição das ideias, a mão corria rapidamente sobre o papel, tentando acompanhar o ritmo do pensamento. Esse momento de geração de ideias teve duração restrita, de apenas duas ou três horas.

É possível que a gama de caminhos gerados tenha sido relativamente estreita. Em função da extensão da história, havia muito para se pensar, e todas as partes precisavam fazer sentido como conjunto. As ideias para cada trecho da história foram todas concebidas e registradas de maneira sequencial e contínua: primeiro, o quadro um, depois, o seguinte, e assim por diante, com tempo limitado para *brainstorm* e opções alternativas. A história foi, assim, pensada “toda de uma vez”. Isso não evitou que alterações e reconfigurações fossem deliberadas ao longo das etapas vindouras do processo: o ato criativo, enquanto ato



processual, se manifesta como uma dialética entre o propósito e o imprevisto (SALLES, 2008; 2013).

Figura 34 - Primeiros rascunhos para a releitura de Atravessando a Rua



Fonte: acervo pessoal do pesquisador

Um aspecto central trazido à tona pela simples condição de transposição do meio, do convencional ao digital, foi o ímpeto da reconfiguração do formato. A primeira versão da HQ foi constituída de quatro páginas verticais, no entanto, na versão digital, a tela seria horizontal, e não seria possível utilizar a mesma mensuração em páginas. Dessa forma, a estrutura sequencial da história passaria a ser baseada em unidades de interação: a nova diagramação dinâmica consistiria em que, a cada clique ou toque do leitor sobre a tela, uma nova parte da história seria revelada, algumas vezes, sobrepondo-se ao que já estivesse exibido na tela, outras, substituindo-o. De forma experimental e intuitiva, a extensão de 4 páginas da HQ foi, assim, redefinida em 38 cliques/toques, entre os quais seriam apresentados, conjuntamente, animações e sons, de forma coerente e semanticamente integrada às ilustrações e onomatopeias. Na interface gráfica, seriam exibidos botões de avanço e retrocesso, além de uma barra de progresso da leitura - tendo vista a impossibilidade

de aferição do “volume de páginas” por parte do leitor, essa barra atuaria como indicativo de mensuração da extensão da história, representando as quantidades de cliques/toques já realizados e por realizar.

Ainda havia poucas definições acerca dos detalhes de composição visual das imagens e do estilo gráfico das ilustrações; tais aspetos viriam a ser melhor elaborados em etapas posteriores. A estrutura narrativa, porém, já se mostrava relativamente consolidada e deixava antever que a elaboração das imagens, em função da exibição dinâmica dos elementos, não prescindiria de certa complexidade e de bastante flexibilidade, visando-se composições em movimento e possíveis edições posteriores. O uso de técnicas digitais em todas as etapas do processo de elaboração do projeto seria, portanto, essencial.

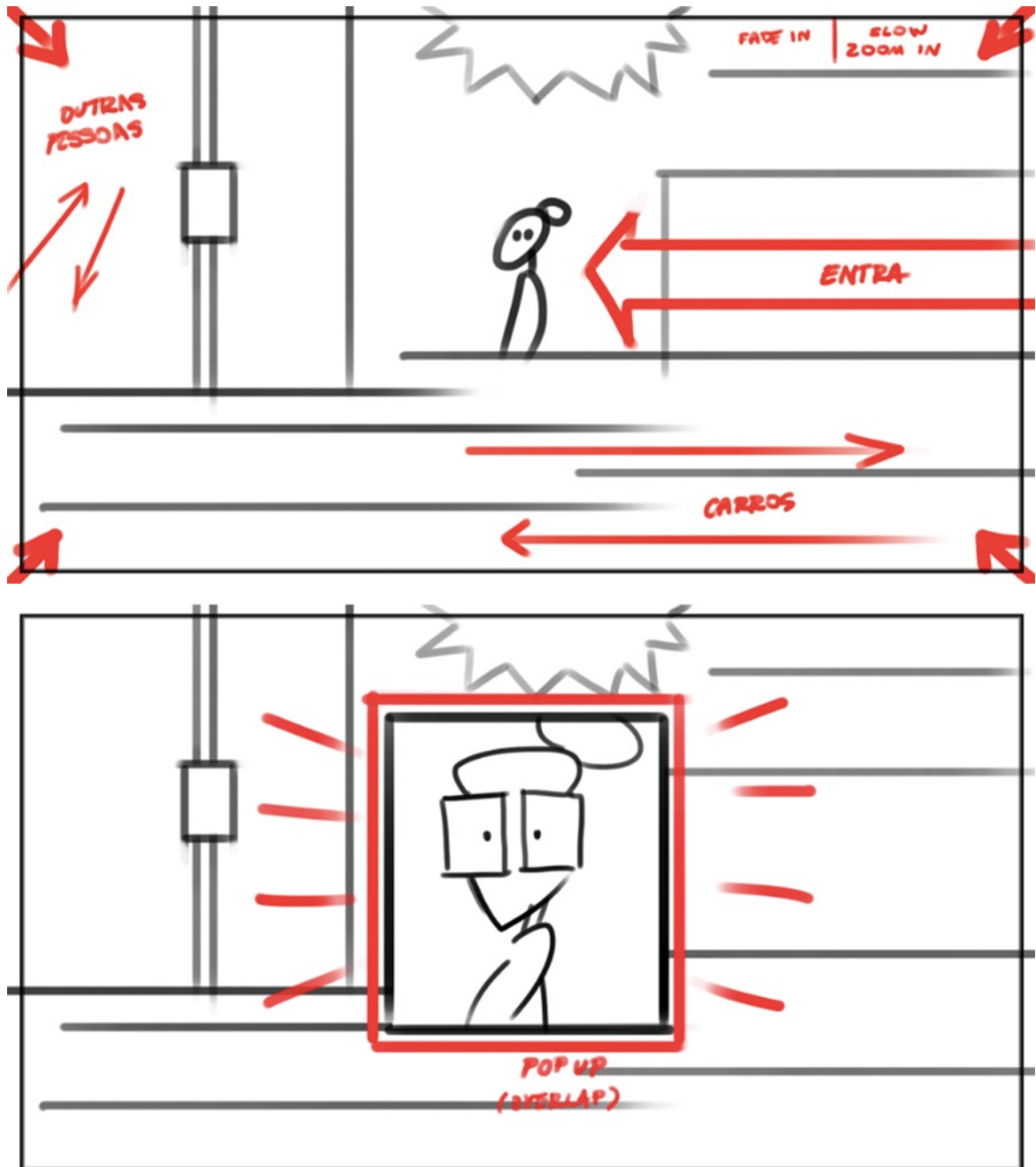
#### **4.3.2 *Storyboard* e protótipo dinâmico**

Os rascunhos iniciais foram, em seguida, transformados em um storyboard (Figura 35), uma sequência ilustrada do planejamento gráfico, processual e interativo da HQ. Em geral, storyboards são aplicados em contextos de trabalho em equipe, como uma forma de orientar a produção de um grupo em torno de uma ideia em comum (SALLES, 2007a). Mesmo trabalhando sozinho, contudo, encontrei no storyboard uma ferramenta útil para um registro mais cuidadoso e, acima de tudo, uma melhor e mais clara visão projetual. Ainda com desenhos toscos e simplificados, elaborados com mesa digitalizadora em software gráfico de bitmaps no computador, o storyboard, como meio em vista de um fim (CRISTIANO, 2007), teve a importante função de reorganizar as ideias iniciais, tornando-as mais claras para mim mesmo e permitindo uma visualização mais concreta dos desenvolvimentos posteriores. Os recursos da hipermídia, como animações e diagramação dinâmica, ainda impossíveis de se fazerem efetivos nesta etapa, foram registrados como anotações sobre os desenhos.

Logo após a elaboração do storyboard, idealizei desenvolver um protótipo dinâmico funcional - algo como um animatic, versão animada do storyboard (CRISTIANO, 2007) que incorporasse, também, funções interativas. Utilizando os desenhos do storyboard, esse protótipo poderia, segundo imaginei, possibilitar testar a implementação das animações e da interatividade no Tumult Hype, de modo que essas, caso funcionassem bem, poderiam ser mantidas na versão final, que careceria apenas do acréscimo de sons e da substituição das

imagens pelas ilustrações definitivas. Os desenhos que usei para compor o storyboard foram, assim, editados, separados em partes e levados ao software Tumult Hype (Figura 36).

Figura 35 - Os dois primeiros quadros do *storyboard*



Fonte: acervo pessoal do pesquisador

Figura 36 - Elaboração do protótipo dinâmico no Tumult Hype a partir das imagens do storyboard



Fonte: acervo pessoal do pesquisador

O protótipo dinâmico de *Atravessando a Rua* está disponível para visualização no endereço <http://liandroger.br-web.com/prototipo1/prototipo1.html> ou no CD-ROM anexo a este trabalho. Completá-lo foi um grande desafio, uma vez que, à época, a tarefa era uma novidade, e as funcionalidades do Tumult Hype ainda não me eram completamente familiares. Entretanto, considero que o feito foi significativamente bem sucedido, pois possibilitou maior eficiência às etapas posteriores. Como eu havia imaginado inicialmente, foi possível manter, na versão final da HQ, as mesmas funções programadas previamente no protótipo dinâmico, apenas substituindo-se as imagens, acrescentando-se os sons e, obviamente, aplicando-se ajustes e refinamentos.

### 4.3.3 Ilustrações e elementos gráficos

Após a conclusão do protótipo dinâmico, com um vislumbre de confiança diante do rumo em que o trabalho seguiria, iniciei a elaboração das ilustrações definitivas, o que veio a se revelar como a etapa mais extensa e laboriosa do projeto. Considerando os aprendizados e uma maior maturidade artística que observei ter desenvolvido ao longo dos anos desde a

primeira versão de *Atravessando a Rua*, o desejo de aprimorar as ilustrações já era algo ansiosamente esperado desde que optei por embarcar nessa empreitada. Todas as ilustrações e elementos gráficos foram confeccionados, majoritariamente, com o uso de meios digitais<sup>56</sup> (mesa digitalizadora e software gráfico de bitmaps em computador), o que já constitui diferença significativa na metodologia criativa em contraste com a primeira versão da HQ, elaborada de forma tradicional com lápis e nanquim sobre papel. A maior flexibilidade na edição e na iteração de imagens no meio digital, cujo domínio já me era familiar em função de minha bagagem profissional prévia, contribuiu para que o processo, embora longo, se desenrolasse de modo fluido.

Figura 37 - A primeira versão (à esquerda) e a nova proposta para o desenho da personagem (à direita)



Fonte: acervo pessoal do pesquisador

Os primeiros momentos da elaboração das imagens deram lugar, assim, a um novo design da personagem Vovó Vevé (Figura 37). O intuito de atualizar o desenho para uma maior compatibilidade com minha condição técnica e artística atual foi acompanhado de um desejo pela conservação de aspectos iniciais que ainda foram considerados válidos de serem mantidos: adaptação como repetição, porém com variedade, sem replicação (HUTCHEON, 2006). Vovó Vevé foi, desde o início, imaginada como uma velha senhora cheia de simpatia e

---

<sup>56</sup> À exceção de alguns rascunhos esparsos, disponibilizados como anexos neste trabalho.

energia, apesar de sua aparência frágil. Um largo sorriso, óculos gigantescos, cabelo amarrado e roupas antiquadas seriam as características mais marcantes de sua apresentação visual. O bom humor, a boa índole, a vitalidade e uma personalidade geniosa seriam fatores predominantes em suas ações e comportamentos. Desde a primeira versão de *Atravessando a Rua*, o perfil psicológico e os aspectos conceituais do desenho da personagem já estavam claramente definidos. A nova proposta do desenho deveria conservar vivas essas características.

De início, buscou-se consolidar a forma geral da personagem por meio de estudos da silhueta (Figura 38). Diversas alternativas na estrutura corporal e nas proporções foram experimentadas. Manipulações nas qualidades dos aspectos gráficos, como o formato da cabeça e a posição do coque de cabelo, foram delineadas de modo a se buscar, por meio de variabilidade e iteração, uma nova ideia que parecesse forte, pertinente e agradável, bem como exibisse uma pose que pudesse ser tomada como singular e característica. Após o momento de *brainstorm*, a opção em destaque foi escolhida.

Figura 38 - Estudos de silhueta para Vovó Vevé



Fonte: acervo pessoal do pesquisador

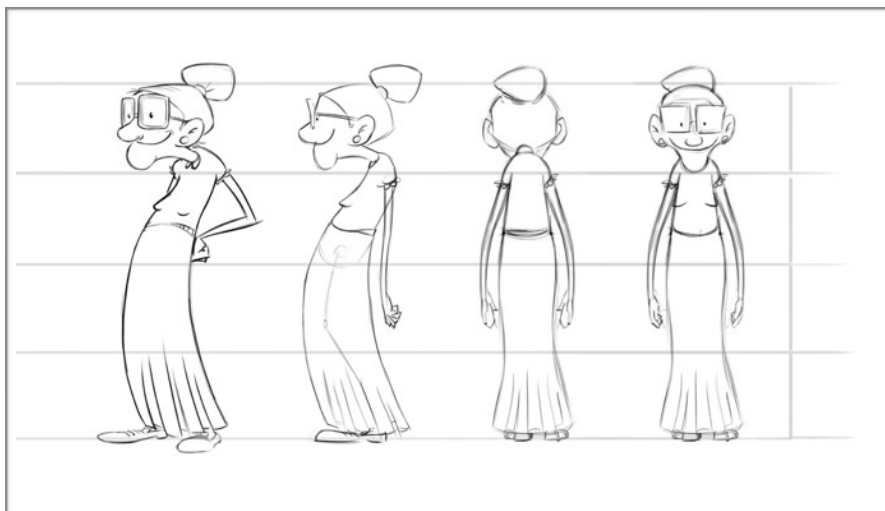
A partir da silhueta, outras definições na forma da personagem foram estudadas (Figuras 39 e 40). A fragilidade de sua figura foi representada por meio de braços e pescoço estreitos, em contraste com a cabeça, proporcionalmente maior, bem como pela curvatura da região cervical da coluna, que resulta mais acentuada que na primeira versão do desenho. O tronco estreito e de contornos simples (uma curva em C) equilibra-se com a forma complexa da cabeça e contribui para direcionar o olhar do leitor ao rosto da personagem. A proporção exageradamente reduzida do corpo<sup>57</sup> e a concisão na representação gráfica dos elementos do rosto lhe confere um simpático aspecto simplificado do estilo cartum (McCLOUD, 2005). A armação do óculos circunscreve um formato enorme para os olhos, atuando, assim, como componente da expressão facial.

Figura 39 - Estudos de forma: definições gerais



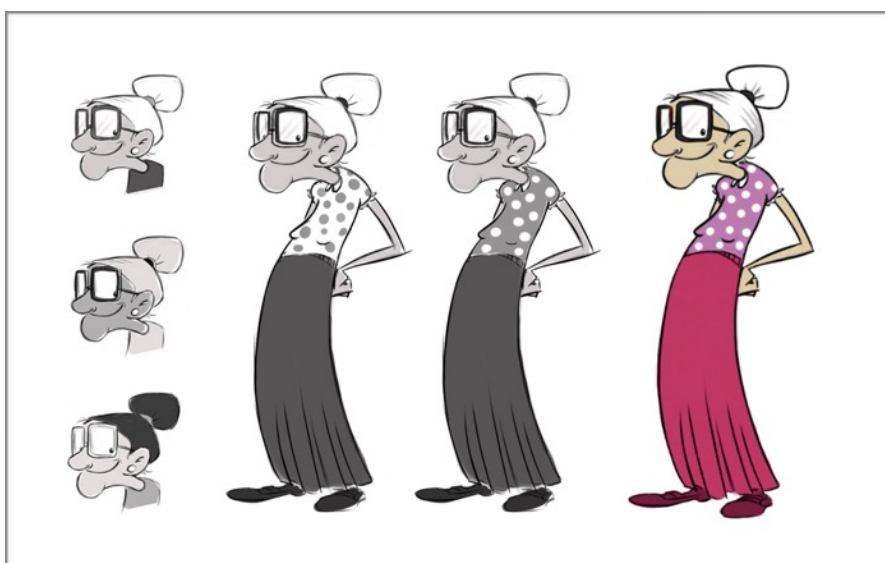
Fonte: acervo pessoal do pesquisador

<sup>57</sup> As proporções de um personagem desenhado são, costumeiramente, definidas a partir do tamanho da cabeça. Uma pessoa mediana tem, aproximadamente, sete cabeças e meia de altura. Defini que a personagem Vovó Vevé teria apenas quatro cabeças de altura. Em geral, proporções menores que o padrão conferem ao personagem aspecto mais infantil ou cômico, e proporções maiores, aspecto super-humano.

Figura 40 - Estudos de forma: *turnaround*

Fonte: acervo pessoal do pesquisador

Figura 41 - Estudo de valores e cores



Fonte: acervo pessoal do pesquisador

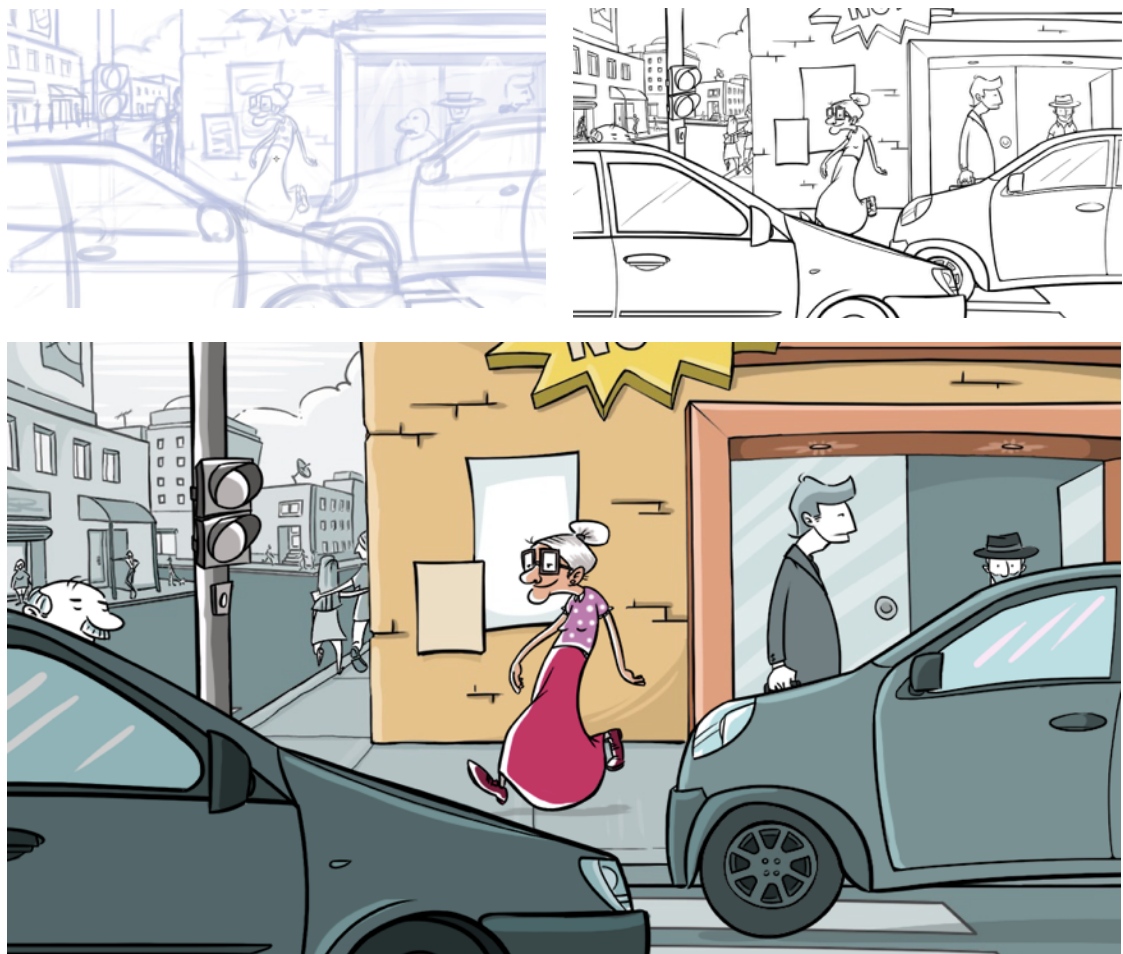
Valores e cores, elementos que não estavam presentes na primeira versão da personagem em função das limitações técnicas de reprodução por fotocópia, foram adicionados ao novo design (Figura 41), tendo em vista a mais acessível possibilidade de apresentação desses aspectos no meio digital. As cores do vestuário da personagem,



predominantemente frias, foram escolhidas visando-se um maior contraste com o que já se imaginava para os cenários, requadros e planos de fundo, cujos elementos de destaque teriam cores predominantemente quentes. Elemento central da narrativa visual, o novo desenho da personagem foi o pilar no direcionamento da criação dos demais elementos gráficos, portanto, da apresentação visual da HQ como um todo.

A partir do novo design da personagem e com base no planejamento desenvolvido durante a fase de storyboard, elaborei todas as ilustrações da história. Inicialmente, foram elaborados esboços que se transformariam em desenhos em traço preto e branco, seguindo uma lógica semelhante à do contexto convencional da produção de desenhos para HQ (Figura 42), porém por meio de instrumentos digitais, com o uso de uma mesa digitalizadora em software gráfico digital. Sobre os desenhos lineares, foram aplicadas as cores.

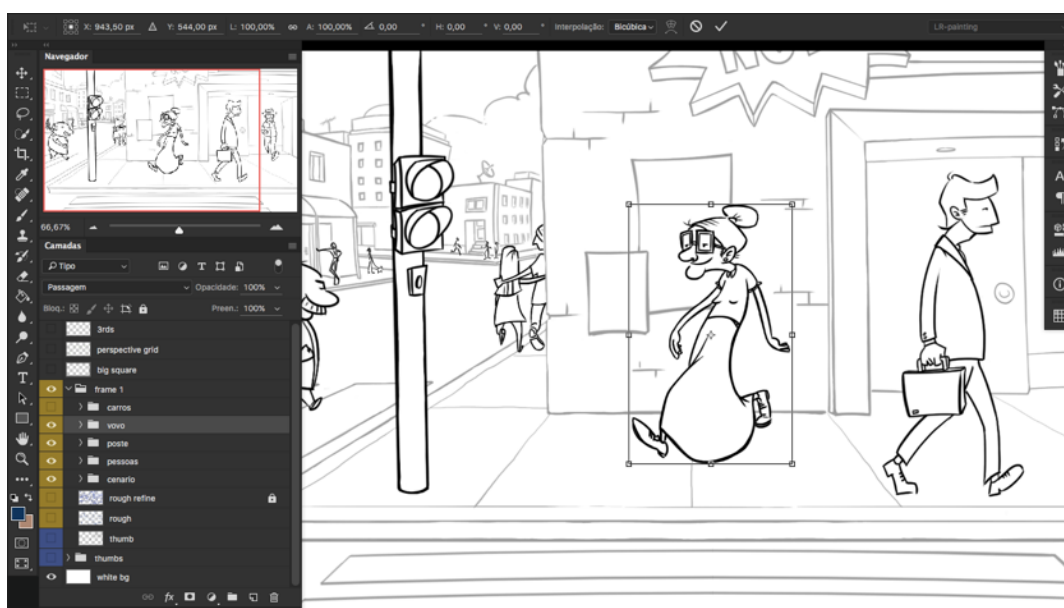
Figura 42 - Primeira cena da HQ: esboço, arte-final e ilustração colorida



Fonte: acervo pessoal do pesquisador

Todas as ilustrações foram elaboradas com uso do recurso de camadas (Figura 43), o que permitiu que se mantivessem separados os elementos de cada composição que seria posteriormente animada. A consulta ao storyboard foi recorrente em todos os momentos da elaboração das imagens, uma vez que o modo como estas seriam implementadas poderia condicionar sua confecção. Ressalte-se, aqui, a importância de um planejamento prévio efetivo: embora todo o projeto viesse a ser desenvolvido unicamente por mim, sem o respaldo de uma equipe maior, a atenção à definição dos pormenores iniciais e o cuidado em registrarem-se, organizadamente, essas definições, revelaram-se aspectos extremamente valiosos nas etapas posteriores, auxiliando na resolução adiantada de problemas e tornando mais ágil o desenrolar do projeto.

Figura 43 - *Screenshot* do arquivo original da primeira ilustração: elementos distribuídos em camadas para implementação posterior das animações



Fonte: acervo pessoal do pesquisador

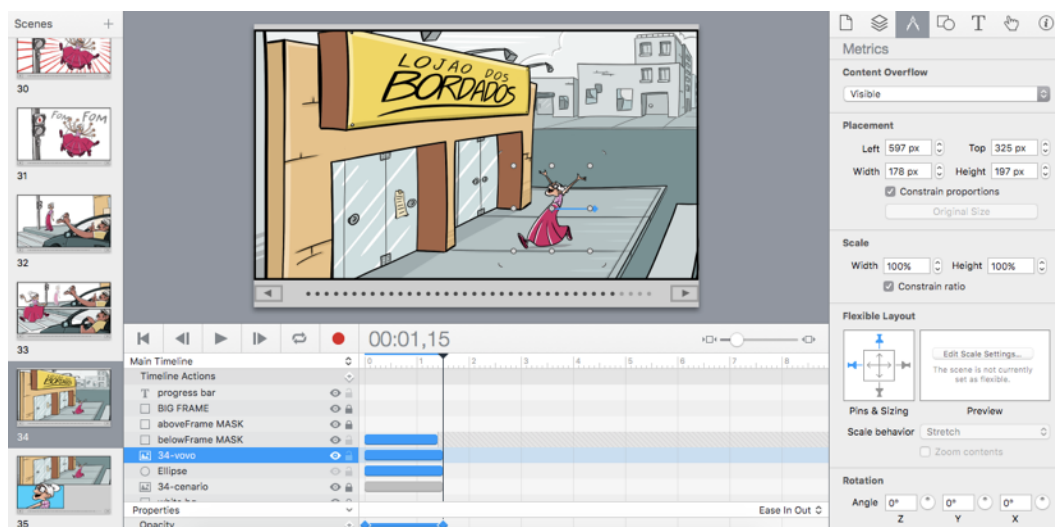
Diferentemente do que ocorreu com a protagonista, não foi disposto tempo prolongado para estudos de concepção dos cenários e personagens secundários, que foram desenvolvidos conforme surgiam, simultaneamente às definições de composição das imagens. Encare-se esse posicionamento como uma limitação inerente à ausência de uma equipe maior: os prazos fixados e as limitações práticas de tempo e recursos tornaram obrigatória a eleição

de prioridade sobre a importância de certas etapas em detrimento de outras. Não se considera, no entanto, que isso tenha vindo a prejudicar o processo criativo ou o resultado alcançado.

Após concluídas, as ilustrações coloridas foram exportadas para o Tumult Hype e implementadas, substituindo as imagens do storyboard no arquivo do protótipo dinâmico, que já continha as funcionalidades interativas programadas (Figura 44). Inúmeros testes de visualização e revisões foram realizados ao longo desse processo, e, a cada teste, inúmeras necessidades de ajuste eram observadas. Adequações no ritmo e na ordem das animações eram realizados prontamente sempre que se mostravam necessários. Também foram realizados diversos refinamentos na interface gráfica da HQ, como o redesenho dos botões de avanço e retrocesso, a inclusão da barra de progresso de leitura e a elaboração de uma ilustração animada para a tela de título (Figura 45).

O exercício criativo que vivenciei durante a elaboração das imagens foi algo muito prazeroso, embora eu deva confessar que, a certa altura, observei a necessidade de direcionar um foco menor para a invenção, e maior para a repetição de elementos, tendo em vista a importância de se manter a coesão visual do conjunto. Embora extenso e laborioso, o processo não, chegou, no entanto, a ser fatigante ou desestimulante; ao contrário, observar-me cada vez mais próximo de um resultado satisfatório contribuiu para impulsionar minha motivação.

Figura 44 - Implementação das ilustrações coloridas, ajustes nas animações e refinamento da interface gráfica no Tumult Hype



Fonte: acervo pessoal do pesquisador

Figura 45 - Ilustração da tela de título



Fonte: acervo pessoal do pesquisador

#### 4.3.4 Sons

A ideia de incorporar som à versão digital de *Atravessando a Rua* já estava presente desde a elaboração dos rascunhos projetuais. O emprego de uma trilha sonora de ambientação e efeitos pontuais de áudio que reforçassem aspectos narrativos e visuais foram os principais aspectos idealizados nos primeiros momentos. Entretanto, o detalhamento desses aspectos só foi realizado bem posteriormente, após a implementação das ilustrações coloridas, por conta da limitação prática de recursos humanos: trabalhando sozinho, só me era possível dedicação a uma etapa por vez. Assim, após o trabalho com as imagens, elaborei um breve roteiro do áudio com anotações diretamente sobre as imagens da HQ, acompanhando as cenas uma a uma em sequência (Figura 46). Em algum nível, a ideiação inicial sobre os sons que viriam a ser empregados esteve presente, ainda que de forma vaga, durante a elaboração das imagens e, sem dúvida, foi considerada como parte completamente integrante do projeto, e não apenas “elemento adicional”, a despeito do momento ulterior de seu desenvolvimento.

Figura 46 - Roteiro para implementação dos sons



Fonte: acervo pessoal do pesquisador

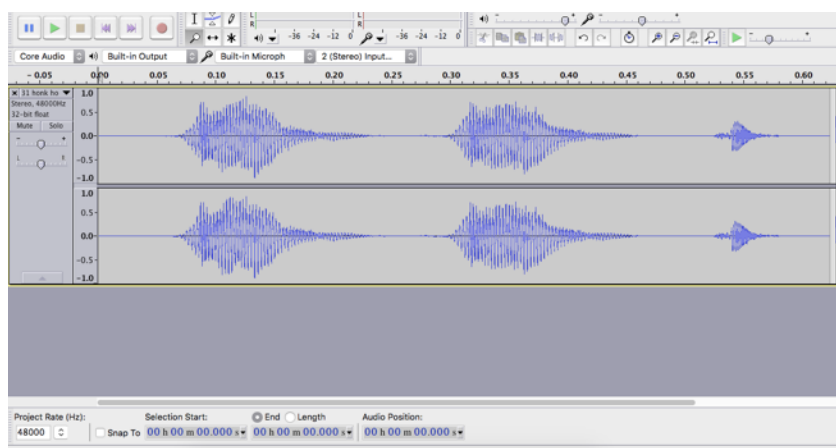
Minha vivência empírica prévia como músico (aprendi a executar violão e canto sem instrução formal ou acadêmica) foi, certamente, determinante nessa fase. Prontamente, imaginei uma trilha sonora instrumental alegre, relaxada e despreocupada. O desejo de incorporar estímulos auditivos ao projeto esbarrou, contudo, em minha autoafirmada inabilidade de composição musical. A imagem musical relativamente vaga que me surgia ao visualizar a sonoridade da HQ se fazia difícil de traduzir em notas musicais efetivas. Optei por sair em busca de uma música já composta que parecesse de harmonizar com o que estava em minha imaginação e, após vasculhar diversos websites, encontrei, no Jamendo Music, a canção “Joyful Gypsy Jazz”, elaborada por Magik Studio / Music In Cloud<sup>58</sup>, que, em meu julgamento intuitivo, soou coerente. A canção foi disponibilizada no website para livre

<sup>58</sup> Disponível em: <http://www.jamendo.com> / <http://www.musicincloud.com>

utilização em projetos multimídia. Assim, após contactar o autor para me certificar da possibilidade de utilização do material, adicionei-a aos meus arquivos para uso no projeto.

Conforme mencionado anteriormente, os efeitos sonoros foram roteirizados cena a cena: sobre cada imagem, fiz anotações e esquemas que tinham o intuito de avivar minha imaginação auditiva. Após esse processo de criação, veio à tona a necessidade da produção dos arquivos de áudio. Dispondo de um software de gravação e de um microfone semi-profissional (aquisição advinda de minha experiência musical prévia), eu mesmo produzi boa parte dos sons que vieram a ser editados e implementados posteriormente, como vozes, assobios e ruídos. Outros sons mais específicos, como buzinas de carro, passos de multidão e notas de suspense, foram conseguidos no website [www.freesound.org](http://www.freesound.org).

Figura 47 - Edição de sons no Audacity



Fonte: acervo pessoal do pesquisador

Todos os sons originais, inclusive a música “Joyful Gypsy Jazz”, foram manipulados no Audacity<sup>59</sup> (Figura 47), software gratuito de edição de áudio. Alguns sons sofreram manipulação de forma mais restrita (meros ajustes de volume ou efeitos de reverberação), outros, de forma mais complexa (foram remixados, realçados, exagerados, sintetizados, modificados e/ou combinados entre si), sempre de forma a buscar coerência com as imagens e a narrativa.

<sup>59</sup> Disponível em: <http://www.audacityteam.org>

#### 4.4 Resultado: mediações, limitações, alternativas

Figura 48 - Screenshots da versão final de Atravessando a Rua



Fonte: [www.atravessandoarua.com](http://www.atravessandoarua.com)

A versão digital de *Atravessando a Rua* foi concluída cerca de sete meses após o início do projeto e está disponível no endereço [www.atravesandoua.com](http://www.atravesandoua.com), que pode ser acessado de qualquer dispositivo digital com acesso à Internet. No intuito de conclusão deste relato, serão apresentadas, a seguir, algumas considerações acerca do resultado obtido, bem como de alguns aspectos que merecem destaque no conjunto desta experiência, como as mediações culturais e as limitações encontradas. Também procurarei descrever algumas possibilidades não exploradas: ideias alternativas que não foram implementadas, mas que também seriam pertinentes em um contexto de criação hipermédia, como diferentes soluções de interface gráfica, aumento no nível da interatividade, opções de criação colaborativa, variações no emprego da tela infinita, narrativa multilinear e hibridização da HQ com um formato de *game*.

Como consumidor de quadrinhos, TV e outros meios de entretenimento, sempre me identifiquei com o gênero humorístico e o estilo gráfico dos cartuns e desenhos animados, e essa identificação parece ter sido transportada para meu trabalho como ilustrador. Na tentativa de relacionar minha produção com minhas referências culturais, consigo perceber influência de nomes que marcaram as indústrias da TV, do Cinema e dos quadrinhos na segunda metade do século XX, como David DePatie e Frtiz Freleng (*A Pantera Cor-de-Rosa*), Chuck Jones (*Looney Tunes*), Tex Avery, Walter Lantz (*Pica-Pau*), Maurício de Sousa (*Turma da Mônica*) e, obviamente, Walt Disney. A fluidez do estilo gráfico, o carisma dos personagens, o entretenimento leve, a ironia caricatural e o exagero cômico são alguns dos aspectos que me despertam interesse nessas produções e, acredito, acabam por refletir-se, intuitivamente, em meus processos e produtos criativos.

Olhando retrospectivamente, é possível notar, no planejamento das animações e da diagramação dinâmica de *Atravessando a Rua*, na organização sequencial das imagens e no modo por que a interação foi pensada, a referenciação quase inconsciente a obras que haviam, antes, me surgido como referências, como *NAWLZ* e *Batman Arkham Origins*. O emprego de animações na transição entre os cliques é um elemento bastante presente nessas duas obras, e vejo que se tornou um recurso significativo na HQ que produzi. O mesmo acontece com o emprego dos sons: em *NAWLZ* e em *Batman Arkham Origins*, assim como em *Atravessando a Rua*, um som ambiente se soma aos efeitos sonoros pontuais que potencializam a semântica dos elementos gráficos na tela. Da mesma forma, observo que os modos dinâmicos pelos



quais escolhi dispor os quadros, com sobreposições, substituições e revelações sucessivas conforme o decorrer da história, muito tem de influência no modo como as imagens são apresentadas nessas duas obras cuja influência considero ter peso. Durante a elaboração do projeto, não busquei filtrar ou racionalizar essas influências, de modo que apenas posso observar seus efeitos agora. A mediação exercida pelo consumo cultural ao longo de minha vida pessoal e profissional se torna visível como elemento transformado, componente de meu produto da criação.

Parte do processo mais amplo de adaptação, a nova proposta mostrou-se como um indício do quanto um segundo olhar, ainda que do próprio autor, pode ser relevante para ressignificar um produto da criação. Anos depois da primeira versão de *Atravessando a Rua*, acredito ter-me modificado não apenas como artista, mas como indivíduo, e observo essa mudança manifesta nas novas circunstâncias criativas do projeto. Muito embora eu tenha buscado manter aspectos conceituais da produção original, foi inevitável (e desejada) a busca por novas qualidades sensoriais, novas maneiras de mostrar e atribuir sentido. O desejo de um novo olhar é a afirmação de que a subjetividade está em constante processo de constituição.

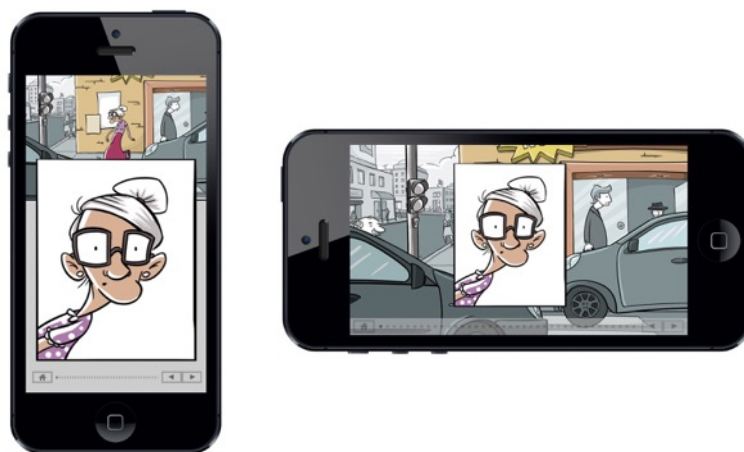
Abro, aqui, um parêntese para comentar acerca de uma limitação pessoal. Possuo uma condição de protanopia, um tipo de discromia que me torna ligeiramente menos sensível a estímulos cromáticos na gama de vermelhos e verdes, o que leva, muitas vezes, à confusão no reconhecimento e na denominação de certas cores. Essa limitação não me impediu de seguir uma carreira artística e não se apresenta como um obstáculo frequente em meu cotidiano de trabalho, uma vez que, pelo conhecimento da teoria das cores e a hipermediação dos artifícios de representação dos softwares, sou capaz de solucionar a maior parte das questões técnicas que envolvem o uso da cor. Entretanto, tenho percebido que a menor sensibilidade às nuances de certos tons parece me levar a uma menor experimentação de variabilidade cromática no desenvolvimento de alguns projetos. Ao olhar retrospectivamente, observo que houve bastante cuidado no estudo da forma e dos valores para a personagem, porém a quantidade de estudos alternativos de cor talvez tenha sido insuficiente.

Reconheço que o resultado alcançado com a versão digital de *Atravessando a Rua* é permeado de limitações e possibilidades de aprimoramento. Algumas dessas limitações são pessoais, como a limitação do conhecimento técnico para implementação de outras funcionalidades computacionais, e outras são situacionais, como os prazos e finitude de

recursos inerentes à condição acadêmica desta produção. Reconheço também que a HQ digital que produzi é, meramente, uma das soluções possíveis em um oceano de potencialidades; sua forma final foi condicionada por contextos, escolhas e limitações. Se o ato criativo implica, por si, uma negação das alternativas possíveis (SALLES, 2013), proponho-me, aqui, a resgatar um pouco das outras formas que o trabalho poderia vir a tomar.

Minha limitação técnica na implementação computacional da HQ é, certamente, um ponto fraco que condicionou todo o processo criativo. As funcionalidades pré-programadas do software Tumult Hype apenas ajudam a resolver, em parte, os problemas de design, possibilitando soluções que, por vezes, não abarcam amplamente as necessidades observadas. Por exemplo, há poucos recursos de adaptação dinâmica implementados para o acesso a partir de diferentes plataformas, o que leva a uma adequação razoável aos formatos de tela de laptops e tablets, porém mais baixa compatibilidade da HQ com o formato da tela de smartphone. A horizontalidade invariável na disposição das imagens não se adequa ao modo de manuseio da tela do celular, que, em geral, é mantida na direção vertical - e, mesmo rotacionando-se o dispositivo para visualização na direção horizontal, as proporções das imagens ainda não são perfeitamente compatíveis com as da tela. Adequações ao formato de exibição (Figura 49) seriam alternativas mais apropriadas em relação ao resultado alcançado, que, no entanto, requerem maior flexibilidade de edição do layout pelo uso das linguagens HTML5 e CSS3.

Figura 49 - Potenciais adaptações de formato para exibição em smartphone



Fonte: acervo pessoal do pesquisador

Outros aprimoramentos na interface, embora imaginados, não puderam ser incorporados em função da limitação de recursos e *know-how* técnicos sobre as ferramentas editoriais de HTML5, CSS3 e JavaScript. Exemplo disso é que, embora considerando que o movimento e os sons são parte do *storytelling*, poderia ser cabível proporcionar ao leitor a opção de supressão das animações e/ou do áudio por meio de botões gráficos, bem como a opção de exibição das imagens em modo *fullscreen*, que, no resultado alcançado, não está disponível.

A interatividade presente na versão digital de *Atravessando a Rua* é outro aspecto que se mostrou limitado em função do alcance técnico que foi disponível como autor. Aos olhos do leitor, predomina, na HQ, a mera interação de avanço e retrocesso sobre a narrativa que já está pronta. Mecanicamente, esse nível de interatividade não extrapola o ato convencional de virar a página impressa, portanto, enquanto recurso da hipermídia, pouco acrescenta em termos de quebra de paradigma. A barra de progresso da leitura, que consegui implementar, apenas serve de indicativo da extensão da história e da navegação linear do leitor através dela, mas não apresenta funções interativas, tampouco permite a navegação hipertextual. Em contraste, uma possível exibição de miniaturas (*thumbnails*) interativas como elemento alternativo de navegação para o leitor (Figura 50), como a que está presente em *Batman Arkham Origins*, é exemplo de um recurso que transcenderia as condições convencionais de leitura e, provavelmente, proporcionaria uma experiência mais confortável e, também, mais flexível, uma vez que permitiria uma visão simultânea dos quadros passados e futuros, de modo que o percurso do leitor pela história não dependeria apenas dos botões de retroceder e avançar. Assim como em um hipertexto, seria possível a conexão multilinear entre os quadros, permitindo a realização de saltos e atalhos.

A inserção de funcionalidades para reação, comentários e compartilhamentos também é algo que poderia ser explorado em um contexto de maior autonomia e controle técnico sobre as possibilidades de resultado e que, certamente, amplificaria o nível de interatividade e as possibilidades da HQ em termos de intervenção na dinâmica social do ciberespaço. Um desdobramento da exploração desse recurso poderia ser, por exemplo, a possibilidade de envio de sugestões de leitores para o desenvolvimento de narrativas paralelas, à maneira de *Mimi's Last Coffee*, ou ainda a possibilidade de envio, por parte dos

próprios leitores, de imagens elaboradas por eles mesmo, propondo alternativas aos rumos da história. Tais imagens poderiam ser compostas pelos leitores no próprio site, em tempo real, a partir de um banco de dados de ilustrações e elementos gráficos predefinidos, ou ainda elaboradas fora do site e enviadas como arquivo de imagem. Essa ideia, embora ainda careça de alguma elaboração para, efetivamente, funcionar, seria algo semelhante ao que foi feito em *Impulse Freak*. Ao longo do tempo, a estrutura hipertextual poderia ser ampliada em conformidade com as contribuições dos interatores, de modo a criar-se uma rede narrativa multilinear, mais ampla e complexa que a simples apresentação de uma sequência aristotélica.

Figura 50 - Alternativa de navegação por meio de thumbnails

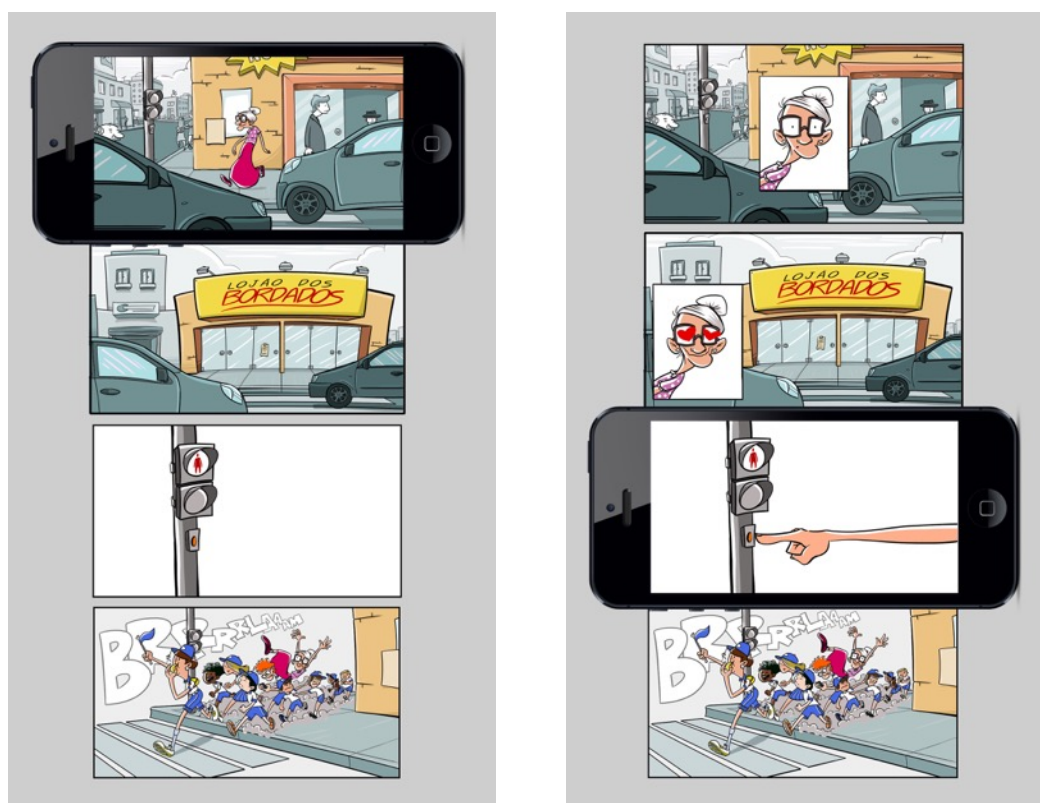


Fonte: acervo pessoal do pesquisador

O recurso de tela infinita, um dos aspectos definidos por McCloud (2006) como condicionador da linguagem dos quadrinhos no meio digital, não se apresenta em *Atravessando a Rua* da mesma forma como o autor o descreve (por meio do emprego do recurso de rolagem da tela); porém, existe um senso de “infinitude” no sentido da impossibilidade de mensuração direta da extensão da HQ e, sobretudo, devido ao fato de que a apresentação visual vale-se, predominantemente, da sobreposição dinâmica de inúmeras imagens comportadas em um mesmo espaço retangular. Contudo, é possível, com pouco esforço relativo, o vislumbre de muitas outras possibilidades de resultado que poderiam ter

tido alcançados em função da prevalência de distintas escolhas potenciais durante o ato de criação. Por exemplo, o uso do artifício de rolagem vertical (Figura 51), à maneira de *Soul Reaper*, ou horizontal, à maneira de *Never Mind te Bullets*, poderia, acarretar outros modos de leitura e interação, constituindo resultados drasticamente diversos, embora construídos com o uso dos mesmos elementos gráficos e sonoros. Imagino que os quadros maiores poderiam seguir uma diagramação fixa, enquanto que os menores poderiam surgir como pop-ups dinâmicos conforme o leitor executasse a rolagem.

Figura 51 - Variação imaginada no emprego da tela infinita: diagramação fixa com elementos dinâmicos que surgem conforme a rolagem

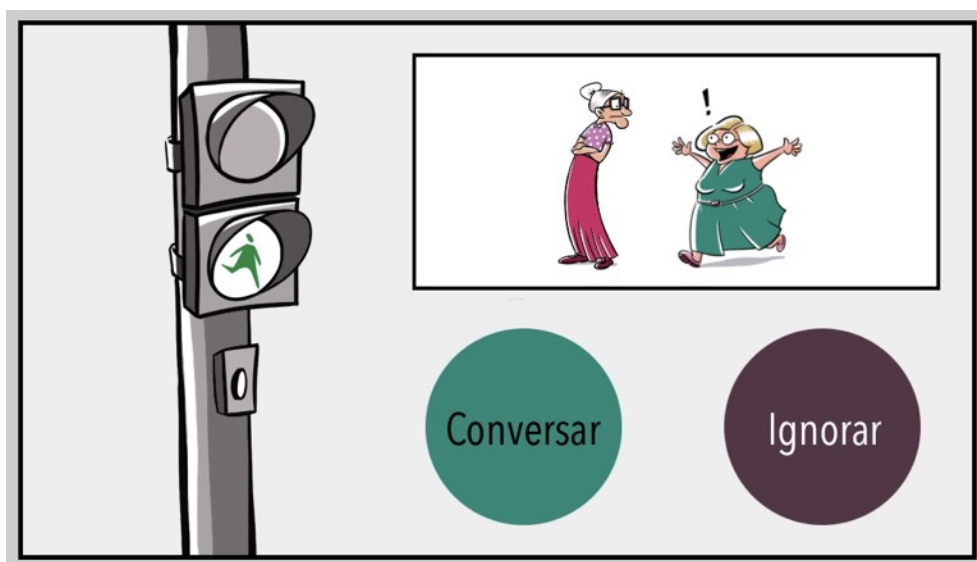


Fonte: acervo pessoal do pesquisador

Adaptações em outras direções são também possíveis de serem vislumbradas. Se o resultado alcançado já posiciona Atravessando a Rua em um lugar de hibridismo entre quadrinhos, animação e título interativo, não custa muito esforço imaginar sua hibridação com os aspectos lúdico-interativos de um jogo digital. Uma das possibilidades seria, por exemplo,

um jogo narrativo multilinear baseado em escolhas, ao espelho de Episode, em que o leitor seria responsável por optar entre alternativas na tela e, com isso, seguir rumos distintos da história conforme suas opções (Figura 52), ou um jogo de quebra-cabeças ao estilo de Framed, que poderia oferecer ao leitor a possibilidade de alterar a ordem dos quadros e, com isso, tornar possível um desenrolar diferente para a narrativa. Obviamente, tais ideias ainda necessitariam de maior elaboração para se tornarem, efetivamente, resultados. Porém, seu mero vislumbre é um indício da infinidade de caminhos para adaptações que reforçariam sua condição de produto híbrido.

Figura 52 - Possível adaptação da HQ para um formato mais próximo de um game, com opções de escolha e narrativa multilinear



Fonte: acervo pessoal do pesquisador

As possíveis recriações de Atravessando a Rua se apresentam em uma multiplicidade caleidoscópica que se estende para além do alcance instantâneo de minha imaginação enquanto escrevo. A adaptação efetiva da HQ, aquela que, de fato, realizei, e as adaptações potenciais, descritas aqui ou não, poderiam ser expandidas ao infinito? Se não, certamente, pelo menos, até alcançar um potencial limite interpretativo (ECO, 2010). O simples fato de poderem ser imaginadas, contudo, revela a contextualidade do potencial criador - todo ato criativo está restrito e condicionado por mediações e contextos

socioculturais - e sua capacidade de se transformar conforme a adequação a múltiplos tempos e espaços (HUTCHEON, 2006). O processo criativo pelo qual passei para produzir a primeira versão de *Atravessando a Rua* é completamente distinto daquele em que me vi ao exercitar sua adaptação como HQ digital dez anos depois. E, certamente, ambos seriam distintos de qualquer outra tentativa futura de um exercício similar, tendo em vista o dinamismo constante de minha presença e atuação enquanto indivíduo e sujeito cultural, bem como distintos de qualquer outra possível tentativa de adaptação por parte de outros autores.

“Meu processo sempre começa com uma história. Então, eu começo a fragmentar como quero contá-la” (tradução nossa).<sup>60</sup> O modo como o artista Stuart Campbell descreve parte do seu processo criativo parece se valer, em boa parte, de experiências prévias e da intuição. De fato, há uma grande lacuna entre o fazer criativo em si e a descrição desse fazer; pouco há de preciso, de racional e de científico na tentativa de descrição, sobretudo quando esta se dá por parte do artista. Os mecanismos da capacidade inventiva humana são, em boa parte, desconhecidos (ECO, 2010). O esforço em traduzir os caminhos da intuição criativa por meio da racionalização e da descrição verbal foi, sem dúvida, um desafio. A experiência de produção é uma história a ser contada, e este relato é uma tentativa de narração descritiva dessa história.

Por outro lado, se a explicação verbal não abarca uma apresentação completa da atividade, talvez o mostrar possa, de alguma forma, complementar e enriquecer o relato verbal. Procurei ser atento à análise das contingências de meu trabalho criativo, e busquei apresentar o processo e o resultado com a melhor adequação possível no uso dos textos e imagens para uma efetiva ilustração das conquistas, das limitações e dos pormenores do projeto. Espero, sinceramente, que tenha conseguido me aproximar desse objetivo aos olhos do leitor deste trabalho.

---

<sup>60</sup> Lê-se, no original: “My process always begins with a story, then I start to break down how I want to tell it.” (Trecho da entrevista com Sutu, 2016 - Vide Anexo A)

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como é possível, ao autor, pensar o uso de recursos da hipermídia na criação de histórias em quadrinhos digitais? Uma possível resposta à pergunta de pesquisa inicialmente posiciona não pode ser sucinta, tampouco singular. A partir de uma ótica macro, defende-se que os quadrinhos, no âmbito da mídia digital, são permeados de aspectos condicionais que os divergem do contexto dos quadrinhos convencionais, e que tais aspectos devem ser levados em consideração no plano da criação. A forma que cada manifestação particular pode vir a tomar, contudo, será controlada por uma série de mediações e contingências socioculturais. Na dinâmica caótica da criação, no campo múltiplo das subjetividades e da produção cultural, inúmeras são as manifestações latentes ante o cenário pouco explorado e ainda nebuloso dos quadrinhos hipermídia.

A herança cultural e linguística dos quadrinhos impressos ainda é uma condição relevante na produção contemporânea como um todo. A justaposição espacial deliberada de imagens em sequência, já manifesta em outros artefatos de visualidade narrativa mesmo antes da modernidade, foi acrescida, ao longo do século XX, de uma série de convenções formais, como o emprego de balões de fala, onomatopeias, símbolos e linhas cinéticas, sarjetas, diagramação retangular, quebras de linha, estruturação em páginas. Reforçadas culturalmente, essas convenções passaram a constituir uma espécie de “linguagem” dos quadrinhos, que foi fortemente arraigada na cultura moderna de forma cada vez mais global. A consolidação dessas convenções ainda é dominante nos quadrinhos de modo geral, ecoando veementemente mesmo nas produções em meio digital.

Por outro lado, a revolução digital e a cibercultura acarretaram certas novidades que não podem deixar de ser consideradas. Remediação, convergência e hibridação de linguagens ricochetearam sobre o domínio dos quadrinhos, fazendo surgir um novo caminho que, no mínimo, propõe um abalo nos paradigmas convencionais. Interatividade, animação, som, tela infinita, diagramação dinâmica e narrativa multilinear são alguns dos aspectos que, potencializados pela fusão entre computação e comunicação, somaram-se às convenções já estabelecidas nas HQs e contribuíram para tornar menos nítidas as fronteiras entre os quadrinhos, o audiovisual, os games e as mídias de Internet. Dentre as muitas formas



possíveis aos quadrinhos digitais, o hibridismo hipermidiático ganha destaque em função das circunstâncias que permeiam a cultura das novas mídias.

Nesse sentido, não cabe querer fixar definições para os limites entre o que seja quadrinhos ou não. Parece mais sensato, de fato, afirmar que os quadrinhos, ao transporem a fronteira da mídia digital, precisam se despir de sua definição tradicional, precisam estar abertos à construção de uma nova definição em função de suas novas contingências e possibilidades. Estudar a possível linguagem hipermidiática dos quadrinhos significa a necessidade de limites conceituais mais flexíveis, de um aporte mais amplo para sua compreensão. É preciso repensar a forma pela qual se fazem e se leem quadrinhos digitais, uma forma favorável às possibilidades que se fazem emergir.

Faça-se uma ressalva, porém, aos obstáculos pragmáticos que se apresentam para a implementação de recursos da hipermídia em quadrinhos. Ficou evidente, quando da produção de *Atravessando a Rua*, que o emprego de diversos recursos hipermidiáticos foram condicionados pelas funções pré-programadas do software Tumult Hype em função da incompletude em meu domínio técnico das linguagens HTML5, CSS3 e JavaScript. Essa condição técnica parece apontar para uma contradição na condição social dos quadrinhos como meio popular. Em termos de requisitos técnicos, produzir uma história em quadrinhos convencional não requer mais que as capacidades de usar palavras, de representar visualmente (por meio de desenhos, fotografias etc.) e de ordenar uma narrativa de forma lógica. Produzir uma HQ hipermídia, por outro lado, implica, além dessas três capacidades, também o domínio de uma série de artifícios técnicos computacionais que, muitas vezes, não se encontram facilmente acessíveis a quem os deseje empregar. Em outras palavras, a curva de aprendizado para se alcançar a capacidade técnica de produção de uma HQ hipermídia é muito mais alta se comparada à de uma HQ convencional, o que vai de encontro à premissa que coloca os quadrinhos como uma linguagem popularmente acessível. Existem modos de superar esse obstáculo, de modo a também tornar os quadrinhos hipermídia uma forma de expressão acessível a todos, independente de formações técnicas específicas? Futuras investigações se fazem necessárias para desenvolver melhor essa problemática.

Avalio, de maneira muito satisfatória, a busca por unir o fazer e o pensar nesta empreitada acadêmica. Em termos de construção de conhecimento, a produção artística parece não constituir uma prática acadêmica efetiva se não for acompanhada de uma reflexão atenta

e embasada do fazer. Nesse sentido, a obra artística, como objeto de pesquisa, requer ser mais que apenas um “produto”, requer a construção de um pensamento, de um saber que se desenvolve em função do olhar sobre o fazer. A produção artística e o pensamento acadêmico podem caminhar juntos: a racionalização busca reconstruir a lógica que a intuição criativa deixa encoberta, ao mesmo tempo em que a experiência empírica da criação empresta ao saber um olhar do qual a articulação teórica por si não dá conta. Os seres humanos têm o privilégio da cognição e da racionalidade, mas sua dimensão sensorial e intuitiva não pode ser esquecida. Aliados à reflexão teórica e filosófica, a vivência, o contato direto e a experiência têm, certamente, muito a contribuir para a produção de conhecimento.

A criação de uma HQ hipermídia como parte deste trabalho, a despeito de suas limitações, conserva sua validade enquanto experiência artística, bem como a validade de seu relato como um experimento de análise da vivência estético-cultural. Acredita-se que seu propósito de materializar possíveis respostas ao problema de pesquisa foi alcançado. Atravessando a Rua, em sua forma final e na descrição de seu processo criativo e potencialidades não exploradas, almeja apontar indícios de caminhos que se colocam diante dos autores de quadrinhos digitais. Em minha condição de pesquisador, contudo, não tenho a pretensão de negar a limitação do alcance de minha visão, mediada e subjetiva que é. Modestamente, coloco minha produção como uma ilustração, um exemplo do que pode ser possível. Outros olhares, igualmente condicionado por suas mediações e subjetividades, certamente poderão somar-se à construção coletiva de um pensamento.

Nesse sentido, compreende-se a importância da coletividade no que diz respeito às convenções e mediações que orientam a produção e o consumo dos quadrinhos. As histórias em quadrinhos estão atreladas ao campo muito mais amplo da cultura global contemporânea. Defender as ideias presentes neste trabalho também implica, certamente, reconhecer a impossibilidade de estas ideias fixarem direcionamentos certos para as forças coletivas que executam as constantes e inevitáveis movimentações e transformações nessa cultura. Em outras palavras, não se esperou criar uma cartilha sobre como os quadrinhos digitais devem ser, tampouco se tem a falsa pretensão de que as reflexões desta pesquisa sejam encaradas como postulados. Busca-se, sim, provocar, alimentar discussões, promover debates, sobretudo no âmbito acadêmico, cumprindo, com isso, o caráter político da pesquisa: intervir na cultura e contribuir para sua transformação.

Desde a década 1980, os quadrinhos e a mídia digital entraram em rota de colisão. As transformações decorrentes desse encontro ainda não se revelaram por completo e oferecem um vasto campo a ser explorado. Longe de destituí-los de uma suposta essência linguística, a hipermídia parece orientar os quadrinhos rumo a um novo caminho em que, como em toda prática cultural, há metamorfoses, condicionamentos, mediações. Muitas produções que, efetivamente, exploram, cada uma à sua maneira, as possibilidades da hipermídia para os quadrinhos foram encontradas ao longo desta pesquisa, porém pouca atenção têm recebido no campo das investigações científicas em Comunicação, a despeito de sua relevância para as práticas de comunicação. Ao concretizar esta pesquisa, buscou-se uma pequena, porém significativa parcela de contribuição: dar o primeiro passo na direção de conhecer um pouco melhor esse caminho, analisá-lo, experimentá-lo, pô-lo à prova e, com isso, movimentar a produção artística e acadêmica em seu entorno. Que as transformações culturais vindouras também sejam sensíveis a esses novos horizontes.

## REFERÊNCIAS

- AIZEN, Naumin. **Bum! Prááá! Tchááá! Pou! Onomatopeias nas histórias em quadrinhos**. In: MOYA, Álvaro de. *Shazam!* 3 ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1977.
- ARANTES, Priscila. **@rte e mídia: perspectivas da estética digital**. 2 ed. São Paulo: Senac, 2012.
- BARBIERI, Daniele. **Los lenguajes del comic**. Barcelona: Paidós Ibérica, 1993.
- BIGEREL, Yves “Balak”. **About digital comics**. História em quadrinhos. 2009. Disponível em: <<http://balak01.deviantart.com/art/about-DIGITAL-COMICS-111966969>>. Acesso em: 18 Ago. 2016.
- BOCK, Ana Mercês Bahia; FURTADO, Odair; TEIXEIRA, Maria de Lourdes Trassi. **Psicologias: uma introdução ao estudo da Psicologia**. 13 ed. São Paulo: Saraiva, 2002.
- BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation: understanding new media**. [Cambridge]: MIT Press, 1999.
- BURKE, Peter. **Hibridismo cultural**. Coleção Aldus. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2003.
- CAMPOS, Rogério de. **Imageria: o nascimento das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Veneta, 2015.
- CANCLINI, Néstor García. **Culturas híbridas: estratégias para entrar y salir de la modernidad**. [Cidade do México]: Grijalbo, 1990.
- CANEVACCI, Massimo. **Sincretismos: uma exploração das hibridações culturais**. São Paulo: Studio Nobel, 1996.
- CHARTIER, Roger. **A aventura do livro: do leitor ao navegador: conversações com Jean Lebrun**. [São Paulo]: UNESP, [1998].
- CIRNE, Moacy. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Petrópolis: Vozes, 2000.
- CITELLI, Adilson *et al.* (org.) **Dicionário de Comunicação: escolas, teorias e autores**. São Paulo: Contexto, 2014.
- COHN, Neil. The limits of time and transitions: challenges to theories of sequential image comprehension. **Studies in Comics**, v. 1, n. 1, p. 127-147, 2010. Disponível em: <[http://www.visuallanguagelab.com/P/NC\\_Time%26Transitions.pdf](http://www.visuallanguagelab.com/P/NC_Time%26Transitions.pdf)>. Acesso em: 08 Jun. 2016.
- \_\_\_\_\_. Navigating comics: an empirical and theoretical approach to strategies of reading comic page layouts. **Frontiers in psychology**, v. 4, 2013a. Disponível em: <[http://www.visuallanguagelab.com/P/ECS\\_Supplement.pdf](http://www.visuallanguagelab.com/P/ECS_Supplement.pdf)>. Acesso em: 08 Jun. 2016.

\_\_\_\_\_. **The visual language of comics.** Nova York: Bloomsbury, 2013b.

CORTSEN, Rikke Platz. Multiple living, one world? On the chronotope in Alan Moore and Gene Ha's Top 10. **Studies in Comics**, n. 1, v. 2, jul. 2011. Disponível em: <<http://www.ingentaconnect.com/content/intellect/stic/2011/00000002/00000001/art00011>>. Acesso em: 08 Jun 2016.

COSTA, Joan; MOLES, Abraham. **Imagen Didáctica.** Barcelona: Ediciones Ceac, 1991.

CRISTIANO, Giuseppe. **Storyboard design course.** Hauppauge: Barron's, 2007.

DANIELS, Ezra Clayton. **Digital comics manifesto.** [2014] Disponível em: <<http://screendiver.com/digital-comics-manifesto>>. Acesso em: 23 ago. 2016.

DARNTON, Robert. **A questão dos livros: passado, presente e futuro.** São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

DINKLA, Söke. From participation to interaction: toward the origins of interactive art. In: **Clicking in: hot links to a digital culture.** Seattle: Bay Press, 1996.

ECO, Umberto. **Quase a mesma coisa: experiências de tradução.** Rio de Janeiro: Record, 2007.

\_\_\_\_\_. **Os limites da interpretação.** São Paulo: Perspectiva, 2010.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial.** 3 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

FEDEL, Agnelo. **Os iconográficos: teorias, colecionismo e quadrinhos.** São Paulo: LCTE, 2007.

FERNANDES, Geísa. **O que querem os quadrinhos?** In: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo; CHINEN, Nobu (org.) Intersecções acadêmicas: panorama das 1as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos. 1 ed. São Paulo: Criativo, 2013.

FRANCO, Edgar Silveira. **HQtrônicas: do suporte papel à rede Internet.** 2 ed. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2008.

\_\_\_\_\_. **Histórias em quadrinhos e hipermídia: as HQtrônicas chegam à sua terceira geração.** In: LUIZ, Lucio (org) Os quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa. Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2013a.

\_\_\_\_\_. **NAWLZ: uma HQtrônica de 3a geração.** In: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo; CHINEN, Nobu. (org.) Intersecções acadêmicas: panorama das 1as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos. 1 ed. São Paulo: Criativo, 2013b.

GENETTE, Gerard. **Palimpsestes: la littérature au second degré**. Paris: Seuil, 1982.

GIMENEZ MENDO, Anselmo. **História em quadrinhos: impresso vs. Web**. São Paulo: Editora UNESP, 2008.

GROENSTEEN, Thierry. **Bande dessinée et narration: système de la bande dessinée**. Paris: PUF, 2011.

\_\_\_\_\_. **O sistema dos quadrinhos**. 1 ed. Nova Iguaçu: Marsupial, 2015.

GUIGAR, Brad. **The webcomics handbook**. Philadelphia: Greystone Inn Comics, 2013.

HUTCHEON, Linda. **A theory of adaptation**. Nova York: Routledge, 2006.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2 ed. São Paulo: Aleph, 2009.

JOHNSON, Steven. **Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

KEEN, Andrew. **O culto do amador: como blogs, MySpace, YouTube e a pirataria digital estão destruindo nossa economia, cultura e valores**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2009.

LEFÈVRE, Pascal. The construction of space in comics. **Image & Narrative: online magazine of the visual narrative**, n. 16, fev. 2006. Disponível em: <[http://www.imageandnarrative.be/inarchive/house\\_text\\_museum/lefevre.htm](http://www.imageandnarrative.be/inarchive/house_text_museum/lefevre.htm)>. Acesso em: 08 Jun 2016.

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A estetização do mundo: viver na era do capitalismo artista**. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

LUIZ, Lucio (org). **Os quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa**. Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2013.

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. 3 ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2010.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge: MIT Press, 2001.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Teoria das mídias digitais: linguagens, ambientes e redes**. Petrópolis: Vozes, 2014.

MAZUR, Dan; DANNER, Alexander. **Quadrinhos: história moderna de uma arte global**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014.

MEGGS, Philip. **História do design gráfico**. 4 ed. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

MELLO, Paulo Cezar Barbosa. **Cotidiano tecnologicamente criativo: internet, multimídia, hipermídia.** In: BERTOMEU, João Vicente Cegato. (org) Criação visual e multimídia. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

McCLOUD, Scott. **Desenhando quadrinhos.** São Paulo: M. Books, 2008.

\_\_\_\_\_. **Desvendando os quadrinhos.** São Paulo: M. Books, 2005.

\_\_\_\_\_. **Reinventando os quadrinhos.** São Paulo: M. Books, 2006.

MOYA, Álvaro de. **Shazam!** 3 ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1977.

\_\_\_\_\_. **História das histórias em quadrinhos.** 2 ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1993.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço.** São Paulo: Unesp, 2003.

OSTROWER, Fayga. **Acasos e criação artística.** 2 ed. Rio de Janeiro: Campus, 1995.

\_\_\_\_\_. **Criatividade e processos de criação.** 29 ed. Petrópolis: Vozes, 2013.

PALACIOS, Marcos. Hipertexto, fechamento e o uso do conceito de não-linearidade discursiva. **Lugar Comum, Rio de Janeiro**, n. 08, p. 111-121, 1999.

PATATI, Carlos; BRAGA, Flávio. **Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular.** Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

RAMOS, Paulo. **Tiras, gênero e hipergênero: como os três conceitos se processam nas histórias em quadrinhos?** In: VI SIGET - Simpósio Internacional de Estudos de Gêneros Textuais, Natal-RN, 2011. Disponível em: <[http://www.cchla.ufrn.br/visiget/pgs/pt/anais/Artigos/Paulo%20Ramos%20\(UNIFESP\).pdf](http://www.cchla.ufrn.br/visiget/pgs/pt/anais/Artigos/Paulo%20Ramos%20(UNIFESP).pdf)>. Acesso em: 08 Jun 2016.

\_\_\_\_\_. **Revolução do gibi: a nova cara dos quadrinhos no Brasil.** São Paulo: Devir, 2012.

ROYO, Javier. **Design digital.** São Paulo: Edições Rosari, 2008.

RYAN, Marie-Laure. **Narrative as virtual reality: immersion and interactivity in literature and electronic media.** Baltimore: Johns Hopkins, 2001.

SALLES, Cecília Almeida. **Desenhos da criação.** In: DERDYK, Edith (org.) Desenho. Desenho. Desígnio. 2 ed. São Paulo: SENAC, 2007.

\_\_\_\_\_. **Redes da criação: construção da obra de arte.** 2 ed. Vinhedo: Horizonte, 2008.

\_\_\_\_\_. **Gesto inacabado: processo de criação artística.** 6 ed. São Paulo: Intermeios, 2013.

SANTAELLA, Lucia. **Matrizes da linguagem e do pensamento: sonora visual verbal: aplicações na hipermídia.** 3 ed. São Paulo: Iluminuras, 2013.

SANTOS, Roberto dos; CORRÊA, Victor Wanderley; TOMÉ, Marcel Luiz. As histórias em quadrinhos na tela do computador. **Revista Comunicação Midiática**, v.7, n.1, p.117-137, jan./abr. 2012. Disponível em: <<http://repositorio.uscs.edu.br/bitstream/123456789/227/2/169-924-1-PB%5b1%5d.pdf>>. Acesso em: 07 Jun 2016.

SANTOS, Roberto Elísio dos. **Aspectos da linguagem, da narrativa e da estética das histórias em quadrinhos: convenções e rupturas.** In: VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos. (org.) *A linguagem dos quadrinhos: estudos de estática, linguística e semiótica.* São Paulo: Criativo, 2015.

SCHEPPLER, Gwenn. Les formes d'adresse au spectateur: du cinéma au jeu de vidéo de rôle, en passant par la bande dessinée. **Écrans & médias**, n. 34, [2015]. Disponível em: <[http://www.mei-info.com/wp-content/uploads/2015/03/MEI\\_34\\_11.pdf](http://www.mei-info.com/wp-content/uploads/2015/03/MEI_34_11.pdf)>. Acesso em: 08 Jun 2016.

SCOLARI, Carlos. **Hacer clic: hacia una sociosemiotica de las interacciones digitales.** Barcelona: Gedisa, 2004.

THOSS, Jeff. **“This strip doesn't have a fourth wall”: webcomics and the metareferential turn.** s.n.t. Disponível em: <<http://userpage.fu-berlin.de/thoss/wp-content/uploads/2015/08/This.pdf>>. Acesso em: 08 Jun 2016.

VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos. **As histórias em quadrinhos como objeto de estudo das teorias da comunicação.** s.n.t. Disponível em: <<http://www3.eca.usp.br/sites/default/files/form/biblioteca/acervo/producao-academica/002655468.pdf>> Acesso em: 07 Jun. 2016.

VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos. (org.) **A linguagem dos quadrinhos: estudos de estática, linguística e semiótica.** São Paulo: Criativo, 2015.

VILCHES, Lorenzo. **A migração digital.** Rio de Janeiro: Editora PUC-Rio, 2003.

WANDS, Bruce. **Art of the digital age.** Londres: Thames & Hudson, 2006.



## ANEXO A - TRANSCRIÇÃO DE ENTREVISTA: SUTU

\* Entrevista com o artista Stuart Campbell (Sutu), realizada via Facebook em Julho/2016.

**PESQUISADOR:** Hi, Sutu! It's an honor to get in touch. I'm Liandro, I've been studying hypermedia comics for my master's degree dissertation here in Brazil. I'm interested in discussing how animation and sound can be used in webcomics. Your work is amazing and relate very closely to my research. I wonder if, perhaps, we could arrange some time to talk or chat online, it would be very rich and helpful if I could know your considerations about this matter. I hope it's possible, and I hope I'm not bothering. Well, thanks anyway in advance and congratulations on your work!

**SUTU:** Thanks man. Sure, send some questions. I'll try to answer over the next few days.

**PESQUISADOR:** Thank you! I suppose the main question is: how do you see, as an artist, the relationship between comics and multimedia? For example, how can webcomics efficiently incorporate animation and sound?

**SUTU:** I like to experiment, and web technology is changing a lot, so I wouldn't say there is one way to go about it. But I would say it's important to assess what resources you have available and then make decisions about how to use those resources to best tell your story. So if you're designing a webcomic you have access to all kinds of coding platforms like Flash, web GL, html 5 - all of these platforms can be pretty powerful and with them you can incorporate interactivity, animation and sound design. My process always begins with a story, then I start to break down how I want to tell it. When I started designing *These Memories Won't Last* I wanted as many people as possible to read the story. So I decided to make it with html5. html5 works on most browsers on most devices. IT was important for me that the story could scale and could easily be read on a smart phone as I wanted to use the vertical swiping gesture to navigate through the story. I wanted this function because I see everyone swiping through content, that is the most natural way to access information at the moment, so again to make it easy for people to access my story I thought to leverage of this trend. Html 5 allows

supports animation, sound and interactivity. This story fades away as you read it. This was an important interactive function as the story is about losing memory. I wanted the interactive experience to simulate the frustration of losing memory and not being able to get it back. By the time you get to the end of the story the whole thing has faded away.

**PESQUISADOR:** Some people are against using animation or sound in comics for they kind of "break the essence" of the comic book experience. Yet, when we look at "NAWLZ" or "These memories won't last", it's fascinating how well it works. Do you think these stories fit into the category of "comics", or are they something else?

**SUTU:** There's plenty of comic artists that are purists and wish to draw a line between what is a comic and what is something else. I don't really care. I find if I have to fit my work in to a category, that category usually has rules and I don't care much for rules as it only limits where I can take my stories. I do find it a bit annoying that terms like 'Digital comics' and 'webcomics' are reserved for static comics that are simply scanned in and accessible through a browser. Yes they're on the web, but they don't use any of the resources of the web in a creative way. FYI you might like to check out <http://screendiver.com/> - it's new directory for interactive web comics. They also have a manifesto written by Ezra Clayton Daniels that's worth a read.

**PESQUISADOR:** When using animation and sound, should we be concerned about how far we can go in order not to decharacterize the final product as comics? Or maybe it doesn't matter, multimedia comics are a new, hybrid language anyway?

**SUTU:** It's great to experiment and try new things, but it's also important to keep track of when those things start to become too much. Overdosing on sound, animation and interactivity can hinder the main goal, which is to tell the story. If people have to think too hard about how to navigate through your story they might give up or they might miss important information. If you do want to incorporate more complicated interactive ideas then try to weave those ideas in to the narrative, so that when the reader overcomes those technical obstacles they gain even greater insight in to the world of the story. Yeah it is a new language.

The different technologies forces us to rethink about how we tell stories and how we engage with the sensors. For my next project I will be experimenting with Virtual Reality. I'm interested to incorporate my illustrations and comic-style approach but the challenge will be how can I incorporate these things into a 3dimensional space and how will the reader progress through the story. I can't wait!

## ANEXO B - TRANSCRIÇÃO DE ENTREVISTA: KRYSTA

\* Entrevista com Krysta, roteirista do aplicativo Episode, realizada via Instagram em Agosto/2016.

**PESQUISADOR:** Hi, Krysta! My name is Liandro, from Brazil. MY wife recently tagged me in one of Episode's posts. I study hypermedia comics for my master's and I don't know if you would call your work comics, but it does seem so interesting for my research! I'd appreciate if we could exchange some ideas. Do you mind if I ask you a few questions? Thanks a lot in advance!

**KRYSTA:** Sure!! I would love to help!!!

**PESQUISADOR:** Oh, that's great! Well, I think the first question would be: do you consider the stories in Episode as comics? Or are they a new kind of language? In my research, I try to discuss how comics can incorporate hypermedia resources (animation, sound, multilinear storytelling etc.) and how this affects the comics language and format, maybe reshaping them into something else. I suppose the main point I would like to hear from you is: as a writer, how do you think digital media affects comics and visual storytelling? Please feel free to comment and tell me some insights anyway you wish.

**KRYSTA:** I don't see episode as a comic, mostly because in my mind comics are pictures that don't move. I would consider episode to be more in the animated or cartoon category. I know graphic novels are becoming more popular and accepted, at least here where I live. I work at a school where the librarians are constantly recommending graphic novels, or comic books, to kids who say they don't like to read. I think that this type of story telling, graphic novels AND episode type stories, can get a whole new kind of reader interested in literature. It helps to visually stimulate those who maybe couldn't imagine the story themselves. Or it creates less reading by actually showing what the characters are doing instead of reading about it. I think a large chunk of my readers don't feel like they are reading a story, but instead feel more like they are watching a TV show. Part of that I think is because the app is called Episode and that

instead of calling a group of stories about the same characters a book series. They name it by seasons. But that's my own theory.

**PESQUISADOR:** That's very interesting! And what do you think about the reader's empowerment thanks to the web and the digital media? Like in cases when the writer works based on suggestions by the audience in a forum or blog, or like in Episode, where the reader can actually choose how the story will develop?

**KRYSTA:** I think it involves them more into the story. The same with the choices. They feel invested and that they have a personal connection to the story. I definitely added certain characters and details into my story because of what the fans said. I want to keep them happy and keep them invested. So I listen.