

## Introdução

Com o desenvolvimento da linguagem e dos processos de comunicação, a imagem assume um papel significativo na representação de narrativas, através de elementos gráficos singulares ou seqüenciais, permitindo a revelação, a transmissão e a perpetuação de sonhos e desejos do ser humano. A imagem tem a propriedade de, em comum com a língua, poder estabelecer um número limitado de relações lingüísticas. A interpretação do não-verbal, assim como do verbal, pressupõe, ainda, relação com a cultura, com a história e com a formação social do sujeito intérprete.

O ato narrativo, ao fazer uso da imagem, pode ser percebido pela quantidade e diversidade de manifestações imagéticas encontradas no decorrer de toda a história da sociedade. A força da imagem, em um mundo em constante mutação, é algo que não passa despercebido aos estudos e análises da pesquisa em comunicação. Se pensarmos nos meios que utilizam seqüências de imagens e trabalham com a superposição de quadros para criar a ilusão do movimento, teremos em vista expressões artísticas que se tornaram parte do inconsciente coletivo, de grande parte das culturas do planeta, nos últimos séculos.

O cinema, as histórias em quadrinhos - HQ's, o desenho animado, a televisão, como linguagens baseadas em imagens seqüenciais, intercambiam elementos lingüísticos mutua e continuamente. No entanto, estas mídias já possuem uma linguagem estruturada. As HQ's, como cultura de massa, também buscaram seu espaço adequando e/ou desenvolvendo novas formas de linguagem e narrativa.

Atualmente, começamos a vislumbrar um novo desafio formal para a Arte Seqüencial, que se delinea pela mistura e pela hibridização de elementos tradicionais da linguagem dos quadrinhos (como o balão, as onomatopéias e os enquadramentos) com elementos lingüísticos e narrativos presentes em outras mídias. Recursos gráfico-computacionais, originalmente empregados na produção de HQ's, e a Internet permitiram aos criadores a utilização, não só de elementos gráfico-textuais, mas também de áudio e vídeo.

A introdução de animações, sonorização e as possibilidades hipermediáticas permitem a criação de caminhos diversos e/ou alternativos que podem ser escolhidos de modo interativo pelo leitor da história, constituindo uma miríade de possibilidades. O uso de recursos "estranhos" ao meio, como áudio, imagens em movimento e interatividade, transforma a relação dos leitores e artistas com as histórias em quadrinhos, ao influenciar não só os aspectos da criação como também o processo de fruição do meio.

Portar ou desenvolver a estrutura lingüística dos quadrinhos para a Internet seria apenas digitalizar páginas de revista e hospedá-las num servidor? Ou estaríamos diante de uma problemática muito mais complexa? Embora muitas das HQ's distribuídas pela Internet possam ser consideradas como "desenhos transformados em bytes", percebe-se o esforço dos artistas das HQ's em encontrar um formato que seja mais adequado às novas possibilidades geradas pelo meio digital.

Para tentar compreender este problema e suas relações, três questões fundamentais nortearam nossa pesquisa, quais sejam:

- Como adequar, adaptar ou desenvolver uma linguagem para uma mídia que ainda não definiu sua própria linguagem?
- Qual a percepção dos leitores e profissionais das histórias em quadrinhos diante das novas possibilidades geradas por esse novo meio?
- Quais as iniciativas já existentes nesse sentido?

O objetivo principal deste trabalho foi o de buscar compreender quais influências e transformações estão ocorrendo com as histórias em quadrinhos ao serem transpostas para o meio digital, utilizando para isso o ponto de vista e a percepção dos leitores e profissionais da área. Para isso, a pesquisa foi desenvolvida com a necessidade de englobar um corpo de conhecimentos que permeou áreas como comunicação, lingüística e semiótica, e, em uma abordagem mais específica, estudos sobre imagem, narrativa, Internet, hipertexto, multimídia e intersemiose.

## **ESCOPO DO TRABALHO**

No primeiro capítulo, tratamos da imagem, seus significados e interpretações enquanto forma narrativa. Para tal, consideramos que a imagem é um elemento quase onipresente em todo o processo de de-

envolvimento das sociedades, contribuindo, para isso, o fato de ser humano possuir a capacidade de pensar, atuar e se expressar fazendo uso de representações imagéticas, do não-verbal e seus referenciais.

Em seguida, no segundo capítulo, julgamos necessário situar historicamente as HQ's em um contexto de desenvolvimento da linguagem, considerando as influências recebidas da sociedade e da Internet. Para isso, apresentamos um breve histórico, contemplando a evolução das HQ's das origens conhecidas até a introdução de recursos digitais em seu processo de elaboração e consumo.

O terceiro capítulo apresenta em maior profundidade os principais componentes das histórias em quadrinhos e suas relações lingüísticas, onde a combinação dos elementos básicos da comunicação, recursos lingüísticos, narrativos, icônicos e imagéticos resulta em um objeto uno, formado por palavras e imagens. Como o produto final deve ser lido como um todo visual, percebe-se que a imagem predomina sobre o texto. A combinação do signo lingüístico com uma imagem visual revela-se muito rica e, sobretudo, atrativa para os leitores, principalmente porque se serve de recursos que ampliam seu significado e complementam a arquitetura da composição de cada quadro em seu aspecto gráfico-visual, enriquecendo a comunicação.

No quarto capítulo estudamos de modo mais específico o processo de tradução da linguagem para diferentes mídias, a intersemiose ou tradução intersemiótica, como fenômeno da interação semiótica entre as linguagens. A história em quadrinhos, ao ser transposta para um novo meio, também passa por um processo de adaptação e adequação. Estas transformações pelas quais vêm passando as artes em geral, as ciências, as técnicas e as linguagens, nos colocam como participantes da evolução eletro-eletrônica-digital, nos envolvendo no universo visual e sonoro das linguagens televisiva, cinematográfica, radiofônica, videográfica, das histórias em quadrinhos, dos jogos eletrônicos, etc. Estas tecnologias que disseminam as informações, o caráter interativo dos novos meios de produção de imagens, novos alfabetos de luzes dos gráficos gerados em computadores, cada vez mais alteram e redimensionam, em bases radicalmente inéditas, a nossa noção e percepção do mundo. Desta maneira, interações entre diferentes formas de comunicação se tornaram uma das características do século

XX, sob forma de traduções/adaptações de obras para as diversas mídias, em especial a história em quadrinhos.

As opções metodológicas, ou seja, os procedimentos e critérios empregados para a delimitação do nosso objeto de pesquisa, seleção dos entrevistados e dos sites relativos, como também a metodologia de análise dos dados coletados, são apresentados no quinto capítulo deste trabalho.

Núcleo deste trabalho, o sexto capítulo trata da análise das impressões, percepções e experiências desenvolvidas por profissionais e consumidores de HQ's. Os dados da análise foram fornecidos através de uma série de entrevistas que abordavam a questão do quadrinho adaptado ou desenvolvido para Internet. Esta hibridização é vista por alguns entrevistados como um indício do surgimento de uma nova linguagem, que engloba os códigos fundamentais das HQ's com os recursos da hipermídia, em uma intermídia que resulta em relações diretas com as histórias em quadrinhos, o cinema e a animação, contemplando ainda possibilidades interativas e a multilinearidade dos hipertextos. Tal apropriação tecnológica pode gerar uma mudança significativa no modo como vemos e pensamos uma história em quadrinhos.

Finalmente, no sétimo e último capítulo, apresentamos os resultados da pesquisa, nossas conclusões, reflexões e propostas para futuros trabalhos.