2
Uma pequena História dos Quadrinhos

O uso da seqüência de imagens como forma de narrativa acompanha o homem nas inúmeras civilizações que surgiram e desapareceram durante a história da humanidade.

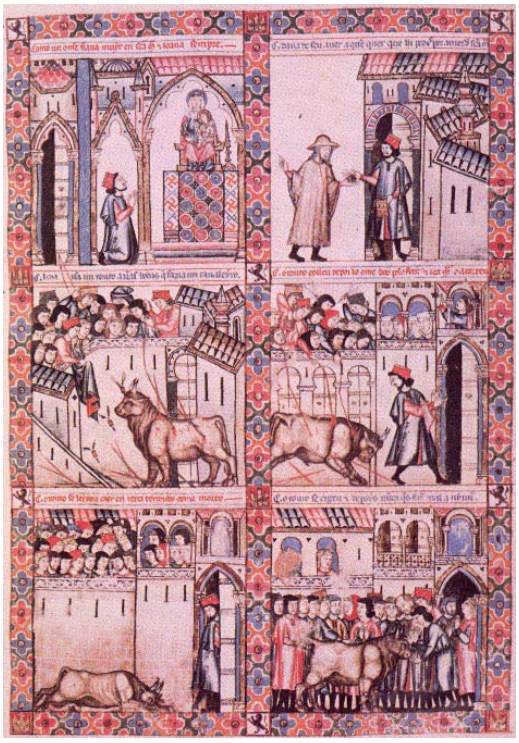

Figura 2.1
Cantigas de Alfonso El Sábio - (1250-1300), um exemplo de narrativa através de uma seqüência de imagens.

Essa preocupação, o ato de narrar, pode ser percebida pela quantidade e diversidade de manifestações encontradas ao longo da história: pinturas rupestres, hieróglifos, mosaicos, afrescos, tapeçarias, dentre outras. O que estas formas de representar tinham em comum? Todas elas, num grau maior ou menor, eram linguagens gráficas contando estórias através de uma seqüência de imagens.

A força da imagem como forma de comunicação, num mundo cada vez mais integrado e em constante mutação, é algo que não passa desapercebido aos estudos e análises da pesquisa em comunicação. Se pensarmos nos meios que utilizam a seqüência das imagens e trabalham com a superposição de quadros para criar a ilusão do movimento, teremos em vista formas de arte que se tornaram parte do inconsciente coletivo, de grande parte das culturas do planeta, nos últimos séculos.

A história em quadrinhos é uma arte seqüencial, que pelo artifício de montagens específicas nos dá a noção de tempo, mutação, velocidade ou deslocamento. É uma mistura de linguagens: a imagem e o texto.

CARDOSO (1997) afirma que as HQ's são um produto cultural que vive numa fusão constante entre texto e imagem, imobilidade e dinamicidade, narratividade e segmentação. CIRNE (1972) as define como uma narrativa gráfico-visual, impulsionada por sucessivos cortes, cortes estes que agenciam imagens rabiscadas, desenhadas e/ou pintadas.

Em síntese, podemos compreender os quadrinhos como uma narrativa composta por imagens

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0115468/CA

seqüenciadas, associadas ao elemento textual de forma dinâmica.

As observações dos processos envolvidos na História em Quadrinhos são objeto de estudo de diversas áreas do conhecimento humano, notadamente das ciências sociais. No entanto, a posição de influência que esta comunicação alcançou e os recursos estéticos de que se utilizou ao longo do tempo levaram ao reconhecimento de seu pleno status de arte, por parte dos pesquisadores.

Infelizmente, ainda não podemos precisar o momento em que surgiram as primeiras formas de histórias em quadrinhos. Sabe-se que estas, na realidade, existiam em estado latente e que vários autores estavam paralelamente no mesmo momento criativo, pois são várias e em diferentes lugares as manifestações de narrar histórias através de uma seqüência de imagens, que surgiram a partir da terceira década do século XIX, citando a título de exemplos os trabalhos de Rodolphe Topffer (Suíça), Ângelo Agostini (Brasil) e R. F. Outcault (Estados Unidos), entre outros.

ANSELMO (1975) sugere que a evolução das histórias em quadrinhos seja dividida em seis períodos cronológicos característicos. No primeiro, a chamada pré-história, seria o período embrionário onde as primeiras sementes dos quadrinhos começam a germinar. Em seguida, vem o estabelecimento dos princípios da linguagem e posterior desenvolvimento, compreendendo o período inicial e de adaptação. Eclode em seguida como manifestação artística caindo no gosto popular nos anos 30 para, nos anos 40, ser perseguida e censurada, principalmente nos Estados Unidos, cujo status só seria restabelecido nos anos 50.

Além destes, acreditamos, neste momento, ser necessária a inclusão de mais dois: a crise na década de 70, que se prolonga até a primeira metade dos anos 80, entrando num novo surto de crescimento no final dos anos 80 até os dias atuais.

Segundo MOYA (1977), tal como as conhecemos hoje, as histórias em quadrinhos só vão surgir na metade do século XIX, acompanhando os avanços

Pré-história	1820 a 1895
Início	1895 a 1909
Adaptação	1910 a 1928
A grande explosão das HQ	1929 a 1939
Primeira crise	1940 a 1948
Renovação	1949 a 1970
Segunda crise	1971 a 1985
Início da Era Digital	1986...

Tabela 2.1
Evolução cronologia das histórias em quadrinhos.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0115468/CA

tecnológicos da imprensa e o aprimoramento da técnica de impressão do jornal. "Les Amours de Monsieur Vieux-Bois", publicada em 1837, escrita e desenhada por Rodolphe Topffer (1799 -1846), professor da Universidade de Genebra, é considerada a primeira história em quadrinhos. A história "Little Bears and Tykes", desenhada por James Swinneston e editada em 1892 pelo Jornal San Francisco Examiner, é considerada a primeira história em quadrinhos americana.

Figura 2.2
Monsieur Vieuxbois de Rodolphe Töpffer, um dos precusores dos quadrinhos modernos.

A origem das histórias em quadrinhos na Europa, afirma FERRO (1987), apresenta características diferentes da dos Estados Unidos. Ao contrário das primeiras histórias européias, que apareceram em álbuns e folhas volantes com uma pequena tiragem e só posteriormente publicadas em periódicos, os quadrinhos americanos foram desde o início publicados em suplementos dominicais de jornais com tiragens muito elevadas (cerca de um milhão de exemplares). Também, ao contrário das HQ's européias, que desde o início eram destinadas ao público infantil, enquanto as americanas eram destinadas a um público adulto e, por serem editadas em jornais, apresentavam qualidade técnica inferior.

A proliferação das histórias em quadrinhos aconteceu com o surgimento do jornal humorístico ilustrado, também no século XIX. Naquela época, mais da metade da população da Europa era analfabeta e, como afirma FERRO (1987) "... é lógico que muita gente que lia mal ou não sabia ler preferisse, ao jornal apenas com texto, aquele que trazia ilustrações e, até mesmo, histórias e notícias contadas através do desenho (banda desenhada)".

No final do século XIX, com o aprimoramento das técnicas de impressão, as histórias em imagens ganharam espaço nos livros e nos jornais. É um importante marco, pois a partir daí os quadrinhos dei-

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0115468/CA

xaram de ser editados somente em álbuns e livros, de custo mais elevado, tornando-se acessíveis a um número muito maior de pessoas.

A criação, em 1895, do personagem "The Yellow Kid" pelo norte-americano Richard F. Outcault é tomado como marco inicial da história em quadrinhos. Primeiro personagem fixo e semanal, surgiu no suplemento dominical em cores do New York World, jornal sensacionalista de propriedade de Joseph Pulitzer, e logo se transformou na grande atração do jornal. Em maio de 1896, Outcault transferiu-se, junto com toda a redação, do World para o The New York Journal, onde continuou desenhando The Yellow Kid. Sob influência de Randolf Hearst, proprietário do jornal, Outcault passou a usar desenhos progressivos na narrativa e também introduziu os balões.

O mérito de Outcault, além de ter sido o primeiro a dar uma forma mais definida aos quadrinhos, foi o de introduzir o BALÃO, que viria a se tornar um elemento-símbolo das histórias em quadrinhos. Com a utilização do balão, os personagens se libertam da figura do narrador e do texto de rodapé e, com isso, a história ganha autonomia, dinamismo e agilidade. Naquele momento, o quadrinho possuía todos os elementos necessários para seu entendimento interagindo no mesmo espaço, ou seja, imagem e texto, não de forma dissociada, mas formando uma unidade narrativa.

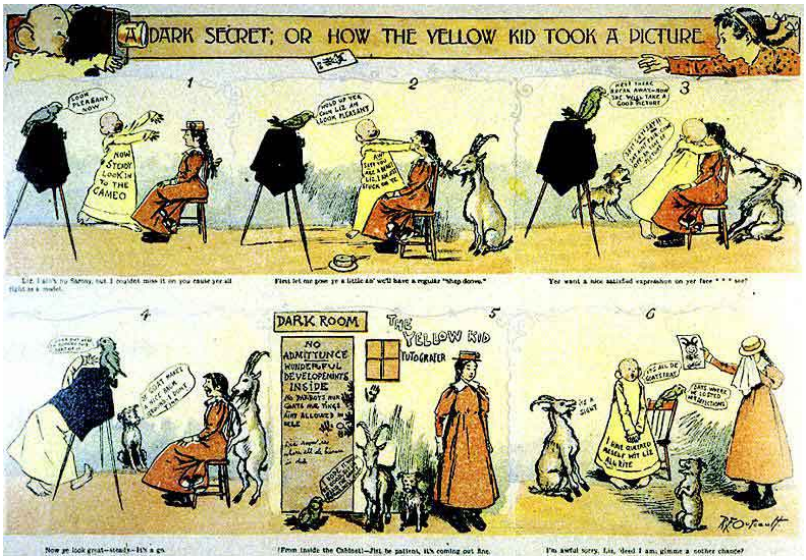

Figura 2.3
The Yellow Kid.

Como os quadrinhos passaram a ser fator determinante de vendagem de jornais, os empresários do setor procuraram desenhistas que pudessem atender à crescente demanda de público para as historietas. Estes desenhistas precisavam ser cada vez melhores, além de trabalhar em um ritmo frenético gerando efervescência no setor.

Dois anos depois de o "Menino Amarelo", Rudolph Dirks chega a um formato mais bem resolvido para as histórias em quadrinhos. Seus personagens, The Kazenjammer Kids (Os Sobrinhos do Capitão), podem

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0115468/CA

ser considerados um exemplo completo desta manifestação artística.

Até seu surgimento as estórias não tinham sustentação plena, com um ou outro elemento básico mal resolvido, prejudicando a narrativa. Percebe-se isso com uma simples comparação: a estrutura aprimorada por Dirks se aproxima bastante da HQ's atuais. Uma das principais características dos personagens de Dirks é o fato de apresentarem vida própria e serem pitorescos, além de se encaixarem perfeitamente no cenário. Como resultado disso, temos um trabalho vigoroso que consolidou a linguagem, e que perdura até os dias de hoje.

Figura 2.4
Os sobrinhos do capitão. onde a linguagem visual já se apresenta mais definida.

Em 1905 "Little Nemo in Slumberland", de Winsor McCay, trouxe outras inovações para o gênero. Tendo o traço inspirado no estilo Art-nouveau, seus trabalhos chegam à condição de arte, não mais simplesmente se limitando à sucessão de imagens. Sua elaborada linguagem visual, com enquadramentos panorâmicos, grandes perspectivas arquitetônicas, jogos de cortes e seqüências de imagens influenciou significativamente a narrativa visual dos quadrinhos e, de certo modo, uma prévia da linguagem que seria adotada pelo cinema de vanguarda.

A partir de 1907, outra modificação no esquema de apresentação do quadrinho nos jornais colaborou para que a história em quadrinhos entrasse de vez no cotidiano dos leitores: a tira diária. Com isso, o bloco que compunha a história no suplemento dominical passou a integrar as páginas internas dos jornais. Isto implicou numa mudança na narrativa. Agora os autores tinham no máximo de três a cinco quadrinhos para passar sua mensagem.

Figura 2.5
Little Nemo in the slumberland, revolucionário no uso do enquadramento e na temática surrealista.

Isto provocou a busca de novas fórmulas para aumentar as tiragens. Além de tiras cômicas que apresentavam crianças endiabradas, inocentes trapalhões e animais humanizados, surgiu, também, uma nova modalidade: as tiras seriadas. Foram inspirados nos romances como os de José de Alencar e outros autores, publicados em capítulos pelos jornais, sempre deixando o desenrolar do en-

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0115468/CA

redo para o próximo capítulo. No caso das HQ's, para a próxima tira. Essas histórias duravam em média seis semanas. Alguns criadores como, por exemplo, Al Capp, levaram ao exagero esta forma, colocando seus personagens em situações absurdas para conseguir a continuação da história. Este artifício narrativo lembra bastante o modo como o rádio, o cinema e os jornais mantinham cativa a audiência. Era a influência de outras "mídias" sobre a linguagem dos quadrinhos. As novelas, séries e folhetins sempre deixavam o "gancho" para manter a continuidade da narrativa.

Se as bases formais e estruturais dos quadrinhos (grafismo sintético e narrativa visual) surgiram com as charges, foram os romances de folhetim e a literatura infantil que forneceram sua estrutura literária.

Nas décadas de 20 e 30, foi a vez das problemáticas política e econômica influenciarem as HQ's. Era a grande depressão. Servindo como escapismo para uma realidade pouco agradável, os quadrinhos desse período tinham a aventura como principal temática. Personagens com "ocupações" pouco ortodoxas e lugares exóticos foram temas fartamente utilizados nas estórias deste período.

A aventura ditava as regras. A pena dos desenhistas melhorava cada vez mais, e a composição da página era cada vez mais elaborada. O trabalho com contrastes de branco e preto valorizava cada vez mais o trabalho. Milton Caniff (Terry e os Piratas) aproveitou ao máximo esta técnica.

Neste período podemos citar como grandes expoentes dos quadrinhos: Burne Hogarth (Tarzã), Alex Raymond (Flash Gordon), Harold R. Foster (Príncipe Valente), Phillip Nowlan e Dick Calkins (Buck Rogers), Walt Disney (Mickey Mouse), Lee Falk (Fantasma e Mandrake), Joe Shuster e Jerry Spigel (Super-Homem), e Hergé (Tintin) - personagem que dá início a **Escola de Bruxelas**[1], que foi um importante centro criador de quadrinhos na Europa.

Figura 2.6
Príncipe Valente.

(1) Estilo de desenho conhecido por fazer uso de traço limpo e linhas claras.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0115468/CA

É também neste período que devido à sua avassaladora produção e também à bem azeitada máquina do SYNDICATE, os quadrinhos americanos invadem o mundo inteiro. Estas agências de distribuição, em atividade até hoje, funcionam com desenhistas contratados para produzir estórias em série, sujeitas a pré-aprovação e a padronização (COMICS CODE), cabendo ainda ao SYNDICATE cuidar dos direitos autorais e contratos de comercialização. Este sistema de distribuição possibilita que tanto pequenos quanto grandes jornais tenham acesso a material de autores famosos por um preço muito baixo.

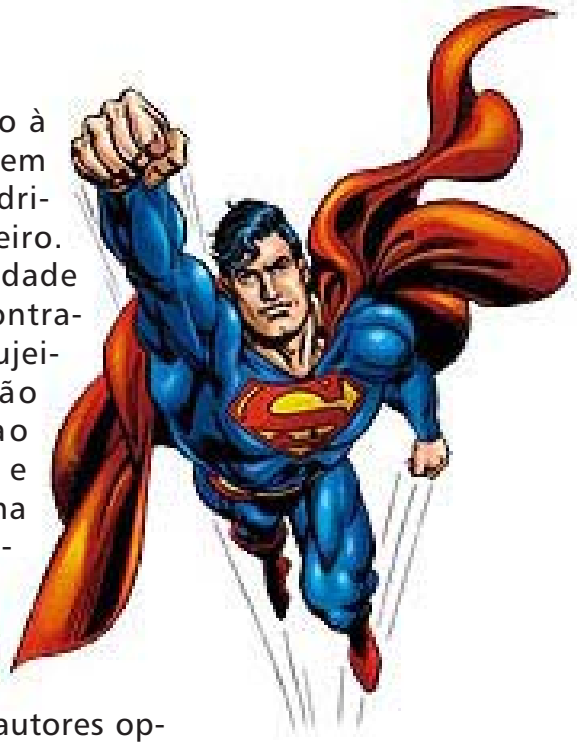

Figura 2.7
Super-Homem

Apesar da onda aventureira, alguns autores optaram por uma linha mais crítica, tendo como alvo a sociedade moderna de consumo. Al Capp, com o seu Li'l Abner (Ferdinando), satirizou de forma bem humorada o meio em que vivia. Por isso foi muito perseguido na década de 40, pelo senador McCarthy[2], da extrema direita americana.

QUADRINHOS & POLÍTICA

Foi em meio ao caos pré-guerra que o Super-Homem (Joe Shuster e Jerry Spigel) nasceu. Neste momento também nasceu com ele o conceito de super-herói. Novamente, em um clima escapista, as HQ's ajudaram a grande massa de leitores a superar as ansiedades advindas do conflito que estava preste a começar.

Figura 2.8
Comicis Code.
Selo de aprovação das histórias em quadrinhos veiculadas pels SYNDICATES.

Como todo meio de comunicação de massa, os quadrinhos estavam sujeitos a ser utilizados como instrumento de propaganda ideológica. Desta forma, quando os Estados Unidos entraram na II Guerra Mundial, além da Marinha, Exército e Aeronáutica, levaram também uma divisão de Heróis e Super-Heróis dos quadrinhos para o combate. Dick Tracy, Príncipe Valente, X-9, Capitão Marvel, Homem de Ferro, Batman, Capitão América e muitos outros que defendiam o American way of life".

Em contrapartida, Will Eisner atinge o ponto alto dos quadrinhos com o seu The Spirit. Utilizando uma técnica notoriamente cinematográfica, ele inova fazendo uso de diferentes ângulos de câmera, formas de enquadramento e iluminação. The Spirit marcou o fim do apogeu dos super-heróis.

(2) O Senador americano Joseph McCarthy é denominado por alguns historiadores como o maior demagogo da América. Sua luta contra o comunismo mobilizou parte significativa da opinião pública americana e justificou uma série de perseguições a artistas, comunicadores e políticos. McCarthy inspirou inquisições anticomunistas no mundo todo e criou um fantasma de censura que acabaria posteriormente sendo apropriado pelas ditaduras latino-americanas nas décadas de 60 e 70.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0115468/CA

QUEDA...

No período pós-guerra, quando todo o mundo ainda chorava os mortos do conflito, os quadrinhos passaram provavelmente pela sua maior crise. A falta de papel e o peso de milhares de mortos não davam lugar para otimismo.

Começa então uma campanha sistemática contra as histórias em quadrinhos, acusando-as de serem maléficas para as crianças, de serem causadoras da delinqüência juvenil. A publicação do livro "A Sedução dos Inocentes", de Frederic Wertham, foi um pesado golpe que se faz sentir até hoje. De maneira parcial, ele selecionou exemplos com os quais procurava demonstrar que os quadrinhos eram responsáveis por todos os males que afligiam o mundo, chegando ao cúmulo de citar o exemplo de uma moça que se tornou prostituta porque lia quadrinhos.

...RENASCIMENTO

Na Europa, no início dos anos 60, intelectuais franceses e italianos devolveram o bom conceito que os quadrinhos tinham antes. Nesta época se iniciam os estudos da comunicação de massa, que passaram a analisar os quadrinhos como meio de informação e não só como simples divertimento.

Esta forma de analisar as histórias em quadrinhos foi rapidamente incorporada pelos norte-americanos, o que causou o desaparecimento de muitos personagens, que simplesmente não conseguiram se enquadrar neste novo conceito. Por outro lado, este fato possibilitou o surgimento de novos personagens.

A grande mudança foi uma maior conscientização dos autores; o nível das histórias melhorou, e as HQ's, além de divertir, também passaram a ser veículos de idéias novas. Esta mudança estava fadada a ocorrer, tendo provavelmente começado já no final dos anos 40, quando surgiram personagens que questionavam mais do que lutavam, como: Pogo, de Walt Kelly, que abordava temas de caráter social, Peanuts (Minduim ou Turma do Charlie Brown), de Charles Schulz, que marcaram a década de 50 como a do quadrinho "pensante".

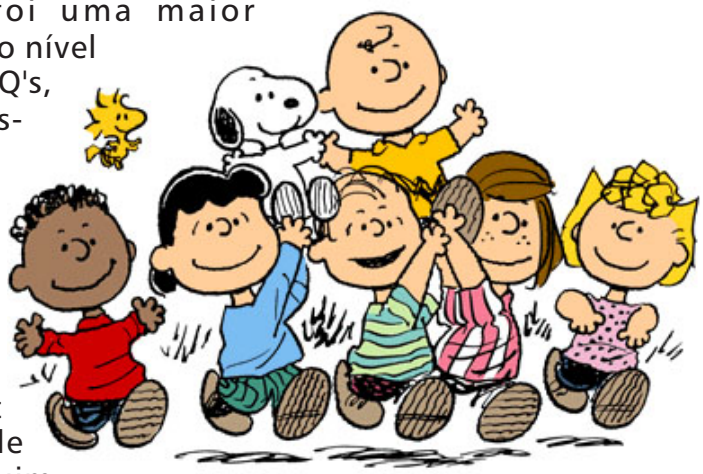

Figura 2.9
Turma do minduin (Peanuts), mais reflexão e menos ação.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0115468/CA

Alguns anos mais tarde, a América latina, mais precisamente a Argentina, entra em cena com Mafalda, de Quino, que seguia a linha "pensante" e politizada. A crítica era presença constante, como seus similares norte-americanos, só que a ótica agora era a de um país latino-americano, considerado subdesenvolvido.

Figura 2.10
Mafalda, a contestadora.

Na Europa, mais precisamente na França, a dupla R. Gosciny e A. Uderzo cria Asterix, o gaulês, personagem que marca o ressurgimento da Escola de Bruxelas, iniciada por Hergé. Asterix tinha na sátira a estereótipos seu ponto forte, como, por exemplo, a fleuma dos ingleses, o temperamento fogoso dos espanhóis, etc.

Após a morte de Gosciny, Uderzo prosseguiu com o trabalho, porém, sem o mesmo sucesso. Seguindo ainda a Escola de Bruxelas, Gosciny, só que com outro parceiro, Morris, cria Lucky Luke, o anti-cowboy, acompanhado de seu cão Ran Tan Plan e de seus arquiinimigos os Irmãos Dalton.

Figura 2.11
Axterix, Obelix e Ideafix, com sua satirica visão de toda a Europa.

Nos anos 50, inspirados pelo talento de Osamu Tezuka, os mangás (quadrinhos japoneses) tornaram-se uma forma de resistência cultural e um veículo de afirmação da identidade japonesa. Além de sua importância cultural, motivaram a criação de um estilo específico para as HQ's nipônicas.

Em 1952 surge a revista Mad, liderada por Harvey Kurtzman, que satirizava tudo o que encontrava pela frente: filmes, revistas em quadrinhos, programas de televisão, etc. Seu grande legado foi deixar revistas do mesmo gênero pelo mundo, como a Hara-Kiri na França, e Pancada, Crazy, Plop entre outras no Brasil.

Com o crescimento do movimento feminista e o aumento da importância da participação da mulher na economia e na sociedade, as novas protagonistas, antes relegadas a participações em segundo plano,

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0115468/CA

começam a ganhar espaço também no universo das histórias em quadrinhos.

Barbarella, heroína pioneira das estórias eróticas, criada por Jean-Claude Florest, e publicada pela revista V-Magazine, foi a primeira história em quadrinhos para adultos. Em seguida surgem Valentina, de Guido Crepax, Jodelle, de Sylvie Vartan, Pravda, de Françoise Hardy, sendo as duas ultimas introdutoras da pop-art nos quadrinhos. Surgem também Paulette, da dupla Wolinsky e Pichard, Scarlet Dream, de Gigi e Moliterni, Saga de Xam, de Nicolas Devil.

Figura 2.12
Barbarella, heroína erótica adulta.

Apesar de serem vistas como um símbolo da vitória e da vingança do sexo feminino sobre os homens, é preciso lembrar que estas estórias eram produzidas por homens e para homens. E como tal, apresenta uma visão um tanto quanto distorcida, senão masculinizada, do universo feminino.

Em 1963, com a revista Diabolik, juntaram-se a franceses e italianos, que resultou numa legião de belas e eróticas mulheres, como: Satanik, Isabella, Jungla, Justine, Wallala, Odina, Lucífera entre outras.

Furando o bloqueio da cortina de ferro, aparece Oktyabrina ou Octobriana representando o "verdadeiro espírito da revolução russa" de 1917, criada por estudantes da Universidade de Shenshensko, em Kiev.

Figura 2.13
Fritz the cat, uma dos expoentes do movimento underground.

Como uma forma de fugir do domínio dos SYNDICATES, que através do COMICS CODE mantinham uma espécie de censura sobre suas publicações, o movimento underground fez parte da corrente contra-cultural que se fez sentir em todas as modalidades artísticas.

Esses quadrinhos eram revolucionários por, a princípio, não almejar o lucro nem a popularidade dos respectivos autores. Exploravam temas que as outras revistas não queriam ou não podiam publicar com extravagância: escatologia, erotismo desaforado, uso de drogas e

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0115468/CA

o "palavrão" realmente escrito, e não apenas representado através de sinais, é fartamente empregado. O principal expoente deste movimento foi o norte-americano Robert Crumb, que criou personagens como Fritz, the cat, e Mr. Natural.

As décadas de 70 e 80 foram marcadas por uma temática que misturava ficção científica com histórias medievais e feitiçaria, criando um novo gênero que foi denominado de fantasia heróica. Como grandes expoentes deste período, temos Annikki, de Mike Rogers, e a série Cinco por infinitus, de Esteban Maroto. No ano de 1974 se deu a criação, na França, da editora Os Humanóides Associados, que resultou no lançamento da revista Métal Hurlant, que deu uma gigantesca contribuição ao mercado de quadrinhos, impulsionando a divulgação de novos talentos.

Figura 2.14
Metal Hurlant e Heavy Metal revistas expoentes do moderno quadrinho europeu e americano.

O francês chamado Jean Giraud, de pseudônimo Moebius, se tornaria um dos maiores nomes da HQ mundial com a criação de estórias onde a narrativa fugia do padrão convencional. A revista americana National Lampoon gostou tanto deste novo estilo que resolveu publicar algumas HQs, e com isso surgiu a versão americana da Métal Hurlant, a Heavy Metal, lançada em 1977.

A produção de quadrinhos dos anos 80 foi em grande parte direcionada para a produção de minisséries, que apesar de serem apresentadas no mesmo formato, tinham roteiro mais elaborado, com capa e papel interno de melhor qualidade. Além disso, apresentavam mudanças na própria estrutura da narrativa, permitindo construções mais elaboradas.

Para SRBEK, a valorização cultural coincidiu com o incremento da indústria das HQ's e do aprimoramento e sofisticação do conteúdo. Nos anos 80, enquanto os mangás com a série Akira, de Katsuhiro Otomo, alcançavam tiragens astronômicas e os europeus lançavam luxuosas edições de

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0115468/CA

séries como "Os Companheiros do Crepúsculo", de François Burgeon, os norte-americanos criaram as graphic novels. Publicações que conciliavam caráter popular e uma elaboração gráfico-narrativa sofisticada, quadrinistas como os norte-americanos Frank Miller (O Cavaleiro das Trevas) e Bill Sienkiewcz (Elektra Assassina) ou o inglês Alan Moore (Watchmen) tiveram espaço e suporte técnico para experimentar novas influências, técnicas e linguagens.

Nos anos 90, a tendência das HQ's de conteúdo mais complexo ainda continuou, porém a sofisticação técnica avançou ainda mais, sendo marcada pelo experimentalismo, onde os artistas buscavam novos materiais e formas de se expressar. A colagem, o óleo sobre tela ou papel e a aquarela passaram a disputar lugar com o nanquim e o lápis. O computador também passou a integrar este arsenal, possibilitando a confecção de estórias que vão além da mídia impressa.

Figura 2.15
Batman - o cavaleiro das trevas e Watchman, Graphic Novels que marcaram o renascimento dos quadrinhos nas décadas de 80 e 90.

QUADRINHOS & COMPUTADORES

Atualmente, os computadores tornaram-se ferramentas essenciais nos grandes estúdios de quadrinhos, servindo para colorização das HQ's, letreiramento e criação de efeitos visuais. As histórias em quadrinhos passam por mudanças e inovações de forma e conteúdo. Em meados dos anos 80, segundo FRANCO (1999), várias HQ's foram totalmente desenvolvidas através de recursos computacionais, constituindo assim as primeiras ex-

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0115468/CA

periências de Arte Seqüencial criadas totalmente no suporte virtual, mas editadas ainda no suporte tradicional, ou seja, papel. A primeira história em quadrinhos gerada totalmente por computador data de 1984, a história em quadrinhos "Shatter". Criada pelo norte americano Mike Saenz, uma aventura produzida em um computador "Apple Macintosh", usando apenas uma unidade de disco flexível. A arte dessa HQ era fragmentada e quebradiça, mas o visual era totalmente novo para os quadrinhos.

Figura 2.16
Shatter de Mike Saenz, reconhecida como a primeria história em quadrinhos produzida através de recursos digitais.

O resultado do trabalho surpreendeu os técnicos da "Apple Macintosh Inc." pois não esperavam esse tipo de uso para o hardware que desenvolveram. Em 1986, Mike Saenz, dando continuidade a seu trabalho com a computação gráfica, cria a graphic novel "Crash", com o herói Homem de Ferro. Já em 1990 é lançada nos Estados Unidos a graphic novel "Digital Justice", de Pepe Moreno, um trabalho revolucionário executado diretamente no monitor de um Macintosh II. Ambos os trabalhos têm uma forte influência do universo cyberpunk[3], tanto em aspectos estéticos quanto no que diz respeito à temática.

Figura 2.17
Crash e Digital Justice, revistas produzidas com recursos digitais.

Se inicialmente o suporte dos quadrinhos era o papel, com o desenvolvimento da tecnologia de hardware e software, aos poucos outros suportes foram sendo adotados para veiculação das HQ's. Inicialmente através de CD-ROM, depois passando a ser veiculadas na Internet, essa adaptação, segundo FRANCO (1999), iniciou-se de forma pioneira em 1986, na França, quando a revista Circus adquiriu um espaço na Minitel [4]. Em seu espaço telemático, a revista veiculava informações sobre seus lançamentos e curiosidades sobre seus autores, dando início também a um projeto de adaptar as tiras da personagem Mafalda

(3) O termo cyberpunk foi usado para se referir a um grupo de escritores americanos cuja produção literária que compunha uma vertente à parte dentro da ficção científica onde as histórias falavam de indivíduos marginalizados em ambientes culturais de alta tecnologia.
(4) Sistema de informações on-line francês, um dos precursores da atual Internet.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0115468/CA

para a mídia digital. No projeto, os quadrinhos eram apresentados um por vez, onde o usuário podia impor o seu ritmo de leitura, selecionando o comando "página seguinte" para ver o próximo quadrinho.

Dentro deste contexto de desenvolvimento tecnológico, as histórias em quadrinhos foram aos poucos assimilando, ao seu fazer artístico, a utilização das novas tecnologias. No início, os tecnófobos e pessimistas fixaram-se apenas nas falhas para declarar o computador inútil para a criação de quadrinhos. Entretanto, atualmente os computadores tornaram-se ferramentas essenciais nos estúdios dos quadrinistas. Artistas os utilizam na criação de efeitos especiais, letristas criam seus próprios alfabetos, as grandes editoras já possuem departamentos exclusivos para colorização em computador e, mais recentemente, desenhistas industriais desenvolvem seu trabalho online, em contato direto com outros artistas.

Atualmente, segundo FRANCO (2001), começamos a vislumbrar uma nova forma de HQ, definida pela hibridização dos elementos tradicionais da linguagem das HQ's, balão de fala, onomatopéias e divisões em requadros com elementos de outras mídias como a animação, sonorização e possibilidades hipermidiáticas, isto é, a criação de caminhos diversos e divergentes que podem ser escolhidos de forma interativa pelo navegador da história.

Por se tratar de um fenômeno bastante recente, ainda não é possível estabelecer uma denominação definitiva. Diversas são as nomenclaturas empregadas. Este gênero híbrido de HQ, juntamente com outras mídias/artes, foi batizado provisoriamente nos Estados Unidos de "electronic-comics" (e-comics). Outra denominação utilizada é a expressão Cybercomics, provavelmente gerada pela estética Cyberpunk.

No Brasil, uma tradução livre desse termo adaptada para o português, feita por FRANCO (2001), gerou o neologismo "Hqtrônicas" (fusão da abreviatura de histórias em quadrinhos - HQ - com o termo, eletrônica). Com certeza, esse é um nome provisório e insuficiente para denominar essa manifestação multimidiática; entretanto, é suficiente para o momento atual, onde a maioria das experiências feitas é realizadas por artistas que tradicionalmente trabalhavam com histórias em quadrinhos no suporte papel e trazem da linguagem das HQ's as bases para a criação de suas Hqtrônicas. Estando o quadrinho no computador, ele tem como não só representar essas sensações,

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0115468/CA

mas concretizá-las, fazendo com que o leitor não apenas imagine, mas realmente ouça o movimento durante a leitura. Mas neste momento cabe a pergunta: se o movimento for concretizado, os quadrinhos na web ainda podem ser denominados quadrinhos? Não estaria surgindo neste momento uma nova mídia, tão híbrida quanto a própria Internet?

Estudiosos de quadrinhos afirmam que as HQ's foram desenvolvidas originalmente para a reprodução impressa sobre suporte papel, e que os recursos de links da Internet podem descaracterizar o aspecto de tira do quadrinho. No momento em que descaracterizamos o modo de apresentar os quadrinhos, seja a tira ou a página, apresentando um quadro por vez, sua estrutura lingüística e narrativa deixa de ser percebida como um todo. Isso pode representar um problema caso afete significativamente o processo de fruição das HQ's se não considerarmos a necessidade de adaptação, ou mesmo reconstrução da linguagem e da narrativa quadrinizada para a Internet.

CALAZANS (1997) afirma que o computador atualmente é suporte de jornais, revistas e muitos outros meios de comunicação que tiveram sua linguagem e diagramação adaptada à nova estrutura multimídia. A HQ, entretanto, mantém a característica de sua linguagem intacta e imutável no novo suporte. Como veremos no capítulo 6, na análise de nossas entrevistas, a não adaptação, ou seja, a dificuldade em adaptar a HQ à Internet persiste pelo fato de muitos autores e quadrinistas entenderem que a mudança da linguagem das histórias em quadrinhos pode acarretar a perda da magia ou a descaracterização da estrutura do mesmo.

Acreditamos que esses recursos não influenciam tão somente este aspecto, podendo a tecnologia disponível na web tornar disponíveis novas possibilidades narrativas. Estórias "navegáveis" baseadas nas estruturas hipertextuais e narratividade paralela, por exemplo, poderiam ser desenvolvidas permitindo um elevado grau de sofisticação.

No entanto, ao contrário dos que os quadrinistas (fundamentalistas) defendem, o uso de animações no quadrinho pode não acarretar em uma total perda da estrutura ou descaracterização da HQ. Dependendo do que é animado e de como é feita essa animação, exclui-se a possibilidade de transformação do quadrinho num desenho animado.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0115468/CA

O uso parcimonioso destes recursos pode ser um fator determinante para a captura do leitor. Lembramos aqui que o público adepto de quadrinhos, embora bastante heterogêneo, pode não aceitar uma estória que faça uso excessivo de animações ou áudio, por vê-lo como um desenho animado.

Na Internet, as animações poderiam substituir os símbolos usados para representar os movimentos dentro da imagem. Ao invés da utilização de linhas, seriam feitos os vários quadros do movimento desejado. Porém, não seriam feitas animações nos movimentos que se passam entre os quadros. Dessa forma, restringindo as animações apenas nos movimentos mais enfáticos e representados por símbolos, evitar-se-ia a animação contínua que caracteriza o desenho animado.

Para LIMONGI (2001), existe a necessidade da construção de uma nova linguagem de quadrinhos mais moderna e adaptada à nova mídia mundial. A mídia impressa deixou de ser o campo exclusivo dos meios de comunicação de massa. Por isso, é importante a compreensão do comportamento da imagem e de como ela pode ser usada, transformada e/ou adaptada a outros ambientes. As histórias em quadrinhos, assim como tantos outros meios de comunicação de massa, podem e devem evoluir na busca da construção de uma linguagem mais moderna, cada vez mais eficaz e adaptada ao crescimento e avanço da tecnologia.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0115468/CA