

## 6 Análise

A primeira parte de nossa análise se concentra nas entrevistas concedidas por profissionais do quadrinho e da charge, como citado no recorte metodológico, residentes em Pernambuco. As primeiras questões tiveram como objetivo conhecer um pouco das razões que levaram os entrevistados ao consumo de quadrinhos e da charge, e posteriormente à escolha dessa área de atuação profissional. Apesar de extremamente interessantes, as respostas dadas à questão não nos pareceram pertinentes aos objetivos desta análise.

### QUADRINISTAS

Inicialmente, questionamos sua percepção sobre a introdução do computador em seu campo de trabalho. Na totalidade, estes profissionais não trabalham exclusivamente com o quadrinho. Logo, seu primeiro contato com o computador como ferramenta de criação e produção gráfica se deu nas áreas de desenho gráfico. Com o domínio da ferramenta, sua aplicação chegou a algumas das etapas de produção.

A colorização foi apontada por todos como uma das primeiras utilizações dos recursos digitais na produção de quadrinhos. O incremento da velocidade, a diminuição do "erro", ou melhor, a possibilidade de errar sem medo e de uma maior liberdade de experimentação, foram citados pelos entrevistados.

Em contrapartida, existiram críticas às limitações da tecnologia, tanto de hardware quanto de software. Ainda assim, estes problemas foram vistos como etapas a serem cumpridas para atingir o domínio da técnica. Toda técnica tem suas virtudes e dificuldades, cabendo ao artista tirar proveito disso. A necessidade de adaptação a uma nova tecnologia, seja analógica ou digital, foi sempre uma constante para os profissionais do quadrinho. Da litogravura ao clichê de chumbo e chegando ao offset, sempre foi necessária uma adaptação técnica (e estilística) às necessidades do novo processo de reprodução gráfica.

"...Para obter o efeito que eu queria de impressão, então eu passei a fazer a charge já colorida digitalmente, continuo desenhando a mão, mas mudou a linha. Antes quando eu trabalhava preto e branco, eu trabalhava com hachuras, dava todos os volumes com hachuras com a aquarela eu não precisava mais hachurar e nem era bom, porque a cor da aquarela ficava conflitando. No desenho com computador já tinha que trabalhar com a linha fechada...é como a mudança da litografia para o clichê até você dominar uma nova tecnologia há essa fase de transição."

LAILSON

No trabalho gráfico "digital" a renovação é uma constante. Tomemos como exemplo softwares de pintura digital. A princípio eram bastante limitados os recursos disponíveis, o que os relegou a uma posição bem distante dos programas "sérios". Apesar disso, a metáfora de trabalho com estes aplicativos era, em muitos aspectos, próxima a seu equivalente analógico.

"...O artista quando ele migrou da produção da sua própria tinta para a industrializada, ao mesmo tempo ele estava sucumbindo a uma nova tecnologia que tava surgindo ali. O artista tem que se adaptar as novas tecnologias e o computador é, sem dúvida uma grande ferramenta, hoje em dia de produção artística que a ente tem onde você controla a máquina e não a maquina controla você, você tem que descobrir as potencialidades da máquina e procurar desenvolve-las, e a partir dali criar sua linguagem. O computador já permite isso e basicamente você vê a diversidade de produções diferenciadas, de técnicas de artistas diversos que trabalham com computação."

RONALDO

Com o avanço da capacidade dos computadores e, em paralelo, da tecnologia dos softwares, o salto qualitativo foi assombroso, e novos conceitos foram introduzidos, como por exemplo, o trabalho com camadas, oriundo dos programas vetoriais e com a grande vantagem de permitir a mudança de seqüência bem como a fusão das camadas selecionadas. Só esta modificação, aparentemente simples, num aplicativo de pintura digital, alterou a relação do artista com a técnica e o processo de trabalho, a "tela" antes uma passou a ter vários níveis, e a geração da imagem então passou a depender, também, de como o artista lidava com estas novas possibilidades.

"A gente viveu exatamente pela época dos anos 80 pros anos 90 a passagem do analógico para o digital. Onde você primeiro começa a utilizar

só o computador como ferramenta, você copia o trabalho com scanner e você termina aprendendo a pintar no computador."

"...O processo digital fez com que você tenha a opção de em poucos minutos você experimentar vários tons de cores diferentes, tem condição de você se arrepender de alguma coisa, procurar outro caminho, ou seja a sua criatividade fica...digamos assim...fica quase que aproveitada 100%. Porque você pode sempre tentar um novo caminho, em poucos minutos, sem perder o que você fez antes."

CLERISTON

Com estas novas possibilidades, o quadrinho, ou melhor, o seu processo de produção, passa a ser semelhante ao do desenho animado. A personagem e o cenário podem agora ser trabalhados de modo independente, para posterior fusão na imagem final. Ou seja, mais uma vez a tecnologia contribui para fundir não só aspectos lingüísticos como também a própria operacionalização.

"...Teve uma época em que eu desenhava o quadro todo com a paisagem. Teve uma época que eu estava fazendo a técnica de animação. Eu desenhava a paisagem por fora e desenhava os bonequinhos a parte...então eu inseria os bonequinhos naquela paisagem e moldava de acordo com o que eu ia pensando na hora ou vendo na hora, ou aproximava mais ele...vira uma coisa meio que de cinema, você parece que esta mexendo com cinema, com imagem né? Então você tem aquela imagem de fundo, e você pega o personagem e se aproxima, diminui, às vezes um plano americano ou não. Você tem essa diversidade sem desenhar de novo."

SAMUCA

Em seguida, questionamos os entrevistados sobre sua relação com a Internet e de que maneira seu trabalho foi afetado por esta nova tecnologia. Aqui novamente houve um consenso: o ganho de tempo. O envio de material em formato digital através de e-mail ou upload foi rapidamente assimilado pelos profissionais. Em função disso, também foi apontada por um dos entrevistados uma melhoria na qualidade de vida, em função de um menor número de horas gastas no trânsito, tendo como contrapartida um aumento no convívio social com a própria família.

Dentro ainda desta questão, a pesquisa de referências foi citada como uma das grandes vantagens da Internet, por permitir um amplo acesso a material, antes indisponível ou pelo menos de acesso restrito

ou dispendioso, permitindo também o contato com outros artistas de uma forma rápida e econômica.

"...E um site onde todo dia eu vou lá e vejo todas as charges dos jornais do Brasil, porque são charges que me interessam. Então na verdade isso aí promove uma integração entre a produção de Cartuns no Brasil, que é uma coisa em interessante, você vê também essa diversidade de linguagens, também idéias, muito trabalho em computador, o que muita gente está fazendo com o computador, você tem a oportunidade de controlar aquela idéia que já foi tida, que acontece as vezes, você tem uma idéia e faz a charge e quando você vê alguém em outro estado teve uma idéia muito parecida, a dois ou três dias atrás."

RONALDO

Por outro lado, também veio a servir como vitrine para divulgação dos trabalhos de cada artista, que tinha em grande parte material restrito a circulação local. Com a internet esse processo de divulgação sofre um aumento de escala e permite, por um custo muito baixo, uma exibição do trabalho a nível mundial.

"...Tem um cara na...Hungria que visitou meu site, gostou do meu trabalho e me pediu autorização para abrir uma galeria pra mim num site que ele tem de divulgação de humor gráfico."

"... A internet ao mesmo tempo em que ela me abre...barreiras...fronteiras, ela também expõe meu trabalho a apropriação indébita mas, isso acontecia no jornal também."

"...A política de direitos autorais no Brasil ainda é muito incipiente."

LAILSON

Neste momento, introduzimos a questão núcleo da pesquisa: Como estes profissionais estavam percebendo as influências da Internet não somente em sua área profissional, mas em seu próprio objeto de trabalho, ou seja, o quadrinho?

Deste ponto em diante as opiniões deixaram de ser consensuais. Um dos entrevistados apontou dificuldades ergonômicas para que uma história em quadrinhos na Internet possa ser bem aceita. O desconforto da leitura direta no monitor, a própria postura humana de ler sempre com a cabeça e olhos voltados para baixo, e que mesmo com os equipamentos portáteis ainda estão, para os entrevistados, longe de ser

confortáveis para o consumo de quadrinhos em formato digital, por isso ainda necessitando de suporte impresso para um maior conforto do leitor.

O fator tempo também foi citado, embora em função do conforto da leitura, como um limitador para o quadrinho na Internet. Mesmo com conexões de alta velocidade, o tempo de carga torna-se um obstáculo. O nível de interesse do Internauta é inversamente proporcional ao tempo de carga.

"... É muito difícil você levar um computador pro banheiro, mesmo um laptop...ou ficar com um laptop na barriga quando você vai dormir ou quando esta fazendo um lanche, vendo um laptop. A interface da máquina...ela ainda é muito primitiva na minha opinião."

"...O computador ainda é máquina muito nova, ele ainda não chegou na forma final, o design dele ainda é muito antigo. Ninguém lê olhando pra frente, todo mundo lê olhando pra baixo mas, o diabo da máquina, como o visor é baseado numa televisão...e como se estivesse assistindo televisão. Então você escreve olhando pro teclado...quer dizer as coisas ainda estão muito primárias em termos de design."

LAILSON

Cabe, neste momento, uma pausa para reflexão sobre as mudanças de hábitos relacionadas a diferentes áreas de entretenimento que ocorreram progressivamente nos últimos anos a partir da introdução de computadores. A menos de 20 ou 30 anos, não era prática comum o uso de computadores como forma de entretenimento. Os jogos eletrônicos, baseados em consoles, computadores ou dispositivos portáteis, adquiriram rapidamente uma grande popularidade junto à sociedade, sendo inegável sua presença em aeroportos, viagens, escolas, etc. Como explicar esse fato? Como explicar essa alteração no hábito de consumo de milhares de pessoas graças ao desenvolvimento da computação portátil? O jogo sempre foi uma atividade social que demandava, pelo menos, a participação de duas pessoas. Com o advento do jogo eletrônico, a segunda pessoa/grupo foi substituído pela máquina. Surgia então uma nova forma de diversão.

Quanta vezes deparamo-nos jogando paciência, campo minado ou solitário (resta um) no computador? São casos clássicos de como o uso do computador simplificava o ato de jogar. Os jogos em sua forma, digamos analógica, demandavam tabuleiros, cartas ou peças de qualquer natureza. Nas versões di-

gitais, a única ação necessária era ativar o programa, sem preparações, sem arrumações. Sem mencionar o fato de que era bem mais difícil de esconder o tabuleiro ou baralho do chefe do que simplesmente alternar as janelas. Essa comodidade contribuiu significativamente para que mesmo pessoas que nutriam uma certa fobia por computadores encontrassem um caminho para aproximação com a tecnologia.

O quadrinho, em formato digital, no entanto, ainda tem um longo caminho a percorrer. O problema da adaptação ao novo meio é um constante desafio. Talvez a história em quadrinhos de maior complexidade, mais extensa, ainda não tenha boa aceitação pelos fatores já citados, mas o que poderíamos dizer sobre a tira ou a charge? Sua brevidade parece estar em sintonia com os velozes tempos da comunicação digital. Velocidade e síntese parecem ser argumentos poderosos no mundo digital. A introdução de elementos "estranhos" à linguagem dos quadrinhos - som, movimento e a interatividade, por exemplo - é vista como um caminho natural a ser explorado, desde que de forma criteriosa e adequada a cada situação, sem, no entanto, abandonar totalmente o processo tradicional.

"...Alguns dizem que:

- Ah, ai não vai ser mais História em Quadrinhos, vai ser outra coisa!

Eu não sei se é outra coisa não! Pode ser realmente história em quadrinhos na...digital...na grande rede, que você como tem mais recursos, você vai utiliza-los. Não acredito que o som tenha que acabar com o balão. Pode ser que algumas histórias...ora, você tem no quadrinho tradicional histórias sem texto. E daí? Você pode ter histórias sem texto e com o som aparecendo. Você pode ter histórias com o texto e mais o som...que pode ser algum grito alguma onomatopéia, enfatizar alguma coisa. Chamar a atenção, por exemplo, uma tempestade, o cara bota o som da tempestade, quando chega naquele quadrinho tem uma tempestade. O cachorro latindo, você além do balão você pode colocar o cachorro latindo para dar maior realismo e pode num quadrinho ou outro, ter o movimento".

CLERISTON

Poderia ser esta uma forma de contornar o problema do suporte, capturando a atenção do leitor através de uma maior estimulação. Atrair a atenção na Internet é relativamente fácil, mas manter a atenção nem tanto.

A postura apresentada pelos entrevistados é conservadora? Talvez sim, talvez não. Não acreditam, em futuro próximo e com a tecnologia disponível, que o suporte impresso deva ser preterido pelo digital. Na realidade esses dois meios são percebidos como complementares.

## LEITORES

Os depoimentos coletados expunham, em maior ou menor grau, o hábito de ler quadrinhos desde a infância. A curiosidade, o estímulo e o apoio do quadrinho ao processo de alfabetização foram repetidamente citados como fator para o consumo de histórias em quadrinhos. Com o decorrer do tempo, esse hábito se consolida, em maior ou menor grau, na idade adulta.

"... deixa eu explicar quando comecei a ler HQ quando pequeno lia Mônica Disney e outras que achava isso antes dos 10 lá pelos 11, 12 anos comecei a ler Homem Aranha pq um vizinho meu lia mas no acompanhava realmente com uns 15 16 anos foi que eu realmente comecei a ler HQ, comecei a colecionar, comprar qualquer coisa que saia nas bancas e comecei a querer desenhar pra ser mais específico, comprava todas que saiam da Marvel, e da DC principalmente Batman, e algumas outras coisas que me gostava..."

WOLFENSTEIN

"...Eu tenho lido quadrinhos desde meus 12 13 anos se no me engano! Na verdade desde garoto eu lia uma ou outra HQ da turma da Mônica, mas foi a partir da Morte do Super-Homem que eu passei a ler quadrinhos para valer, a mais tarde eu passei a colecionar historias dos X-Men e do Homem Aranha mensalmente, e compro Spawn desde o número 1 até hoje."  
"...Eu quando estava na sexta série do primeiro grau gostava muito de desenhar, e de repente eu me dei de cara com as ilustrações de quadrinhos na época dos grandes desenhistas da marvel (Marc Silvestre com Wolverine, Jim Lee nos X-Men e Todd McFarlane com o Homem Aranha) e passei a me inspirar nesses desenhos para fazer os meus, como desde criança eu assisto desenhos animados de heróis, quando passei a vê-las impressos me deu vontade de desenhá-los, e as HQs eram enormes bíblias de referencia para desenhar!!

RICARDO

Dois dos depoimentos, entretanto, chamaram a atenção: o desestímulo por parte da família que via os quadrinhos como uma forma inferior ou mes-

mo danosa de cultura; e o exemplo oposto, onde o quadrinho foi visto como uma forma de atrair para o processo educacional. No primeiro caso, os quadrinhos eram vistos por sua família de uma forma que bem conhecemos - uma cultura de natureza inferior e que não devia ser consumida. Apesar da pressão familiar posteriormente, mesmo este estudante, ao conviver com outros que tinham como hábito à leitura de quadrinhos, também passou a ter o hábito de ler estórias.

"...essa estória de que livro sim, gibi tava inserida na cabeça de todos os meus tios, de tal maneira que minha mãe acharia um crime se eu pegasse numa revista em quadrinhos!"

GLEIDSON

No segundo caso, a entrevistada relatou que até o terceiro ano do ensino básico não tinha sido alfabetizada. Ao identificar este problema, um professor recém chegado fez uso de várias técnicas com o objetivo de despertar a motivação para o aprendizado, mas só obteve sucesso quando introduziu as histórias em quadrinhos, atraindo a atenção e o interesse para, subseqüentemente, levar adiante o processo de alfabetização.

"...eu queria saber porque as figuras tinham uma seqüência, e foi assim que ela conseguiu me alfabetizar!"

ALBA

Em seguida, tal qual nas entrevistas com os quadrinistas, questionamos sobre o uso do computador como ferramenta de criação. A agilização do trabalho de colorização foi amplamente citada por trazer novas possibilidades, sendo encarada como uma evolução natural e necessária, desde que o resultado final não se diferencie do processo tradicional, salvo quando essa ênfase - a colorização digital - esteja inserida no contexto da estória e se incorpore a linguagem empregada pelo artista, como nas primeiras experiências desenvolvidos por SAENZ e MORENO.

O interessante é que as novas possibilidades geradas pelo uso do computador como ferramenta gráfica também receberam críticas negativas quando usadas sem critério ou parcimônia. O uso da técnica pela técnica não é bem visto pelos entrevistados. Percebe-se uma diferenciação entre a arte digital e a tradicional, sendo a última mais valorizada aliando-se a isso o fato de que o emprego do computador gráfico como ferramenta contribuiu para que artistas que antes te-

riam dificuldades para serem aceitos no mercado de quadrinhos pudessem desenvolver trabalhos sofisticados graças aos novos recursos tecnológicos.

"À princípio houve uma grande confusão, pois as pessoas não sabiam direito como lidar com essa tecnologia, e por isso a arte especialmente de computador era um pouco tímida, e por isso eu acho que Spawn revolucionou, pois foi a primeira revista que eu vi usar o computador de forma mais ousada!!! Mas isso foi minha experiência. Acho que, conhecendo todo o procedimento de confecção de uma revista, o computador trouxe muitos benefícios, como por exemplo a possibilidade de adicionar-se blocos de texto na arte, onde normalmente isso era restrito e no aspecto da arte, as cores do computador trouxeram mais vida as histórias e também uma velocidade de produção maior. Sem contar que agora o colorista tem o direito de errar, o que antigamente era quase proibido!!"  
"...mas muitos desenhos perderam a qualidade expressiva, pois com o artifício do computador, as páginas mais bobas passaram a se tornar exuberantes quando coloridas, e por isso alguns novos desenhistas que não tinham a menor chance antigamente foram assimilados pelo mercado, e isso me assusta pois tenho medo que a técnica narrativa da ilustração se perca um pouco nesse processo."

RICARDO

O uso da Internet como mídia e as novas possibilidades oferecidas às histórias em quadrinhos foi a questão proposta em seguida, onde encontramos respostas e preocupações tão interessantes quanto díspares. Um aspecto bastante enfatizado foi a possibilidade de divulgação dos trabalhos de desenhistas que teriam uma enorme dificuldade de chegar ao mercado por caminhos tradicionais.

"...Bom, o computador tem uma capacidade de divulgação enorme, e o acesso gratuito, algo muito vantajoso nessa mídia. Por outro lado, quando se utiliza o computador, a leitura fica um pouco prejudicada, pois eu pessoalmente não tenho paciência para ler muito texto na Web, quando o conteúdo grande, acabo por imprimir o trabalho. Por isso acho que a mídia eletrônica pode perder um pouco de fora quando falamos no aspecto do tamanho da HQ! Mas ao mesmo tempo, por ser uma mídia de muitas atualizações e modificações, você tem a possibilidade de colocar revistas menores no ar, o que ao invés de mensalmente isso pode ser semanalmente. (A dificuldade a qual eu me referi a questão de você ler, por causa do

monitor, luz irradiada, ao contrario do papel que luz refletida!!)"

RICARDO

"...Facilita a leitura e transforma a maneira como lemos os quadrinhos. A Marvel tem a dotcomics que disponibiliza o material da editora on-line e seqüenciado."

OZZYMANDIAS

Aspectos como legibilidade e conforto para leitura foram mencionados de forma negativa. Para uma parte dos entrevistados, o aspecto prazeroso da leitura das histórias em quadrinhos é comprometido pelo pouco conforto que o computador proporciona para a leitura. Mesmo no caso de equipamentos portáteis, foi alegado que seriam ainda desconfortáveis para uma leitura na cama, no ônibus ou no banheiro. Podemos atribuir a estas opiniões razões culturais ou ergonômicas?

"...eu consigo chegar, eventualmente, tem um negócio que disseram que é legal, baixar e ler na própria tela do computador mas prazer de ler ta muito ligado a isso, ao palpável, a ter na mão..."

HELOÍSA

Este mesmo grupo também foi de opinião contrária a utilização de recursos multimídia, como animação e áudio, alegando que isso descaracterizaria a linguagem, traçando uma nítida fronteira para distinguir quadrinhos de desenho animado.

Por outro lado, o uso de recursos estranhos à tradicional linguagem dos quadrinhos não parece preocupar a outra parte dos entrevistados. Excetuando-se quando feito de forma excessiva, pois nesse caso poderia transformar uma história em quadrinhos numa animação. O uso de áudio, animações e recursos de hipertexto são bem aceitos.

Mesmo assim um dos entrevistados chama a atenção para uma queda na qualidade do material produzido. Ele alega que poderia ser um deslumbramento com a tecnologia, agora disponível, ou a própria limitação dessa tecnologia, e uma má apropriação da própria técnica da linguagem dos quadrinhos. Os resultados, como se refere o entrevistado, são cópias de soluções já empregadas e que podem resultar em desenhos "desanimados" e não em uma forma híbrida com uma linguagem plenamente desenvolvida.

"Uma boa evolução, mas vc não pode dizer que é só quadrinho ou desenho, entende ? é um híbrido. Vc tem uma HQ com cara de animação."

OZZYMANDIAS

"...acho que começou a ficar repetitivo a forma de apresentar, apesar de ser na web, todos tinha quase a mesma estrutura, no tinham novidades antes eles eram praticamente imagens, poucos usavam animações, mas mesmo assim alguns eram bem inventivos."

"...elas viraram quase animações, só que de pouca qualidade, estão em um meio termo que ninguém define o que elas são. Hoje a maioria é feita em flash. Talvez pela falta de conhecimento das pessoas fazendo elas ficam todas muito parecidas"

WOLFENSTEIN

Os entrevistados parecem ver de maneira clara a fronteira que delimita, na web, o que é quadrinho e o que é animação. Antevejo neste momento uma questão interessante para ser colocada em futuras entrevistas. Como esta fronteira se estabelece? Qual a relação equilibrada entre novos e antigos recursos de linguagem?

A hibridização de linguagens parece ser o destino da junção de quadrinhos com web, pelo menos no ponto de vista dos entrevistados. Para eles é um processo inexorável, embora não excludente. A forma tradicional dos quadrinhos conviverá com a forma híbrida, como ocorreram com outras mídias de massa.

"Assim como ela nunca vai substituir um livro, vão continuar existindo os dois, paralelamente. Mas os quadrinhos na web serão mais definidos como quadrinhos. Como eu tinha falado antes que os quadrinhos na web não tem uma cara de quadrinhos, estão entre animação e quadrinhos no futuro eles serão mais definidos, eles terão uma cara de quadrinho eles vão ter uma linguagem mais parecida. Quando eu comecei a ler HQ na web, eles eram bem parecidos, mais porque a web era uma cópia do papel no futuro a web vai conseguir juntar tudo que foi feito e fazer algo que mantenha a essência da HQ mas seja algo multimídia."

WOLFENSTEIN

"Os quadrinhos sempre foram impressos, desde sua criação, e vão continuar sendo impressos, pois a web diferente de uma revista impressa. Vejo surgir uma nova linguagem que mescla animações e quadrinhos, que dever ser amplamente utilizada, mas acho que essa adaptação deve ocorrer da forma mais sensata pos-

sível, isto , adequar a linguagem dos quadrinhos e a questão da informação estética da forma mais simples possível sem perder o foco que a leitura na internet deve ser diferente da mídia impressa. O aspecto de divulgação muito importante. De repente historias curtas com os personagens podem atrair e aumentar as vendas de revistas... Mas minha viso que essas três formas devam coexistir no futuro de forma inclusive harmônica, sem prejudicar ninguém e favorecendo especialmente o consumidor de quadrinhos, que ter opções de leitura, podendo dessa forma consumir o que mais lhe agrade."

RICARDO

Um dos entrevistados levantou uma questão interessante. Se falou em legibilidade na web. Ao enfatizar este elemento ele demonstrou uma preocupação que quadrinhos na web não deveriam ser longos. O próprio imediatismo da internet não contribui para a leitura de estórias complexas, ou melhor de lona duração como em álbuns impressos. Reforçando o aspecto de convivência pacífica e até mesmo complementar, entre os ramos impresso e digital dos quadrinhos.

## INTERNET

Para esta parte da análise, realizamos visitas a sites que veiculam histórias em quadrinhos, procurando observar e compreender de que maneira os quadrinhos exploram os recursos e as possibilidades abertas pela utilização da Internet como mídia. Também é de nosso interesse analisar como os elementos gráficos, sígnicos e lingüísticos, oriundos das histórias em quadrinhos veiculadas através da mídia impressa, são utilizados e adequados a esta nova mídia.

## Marvel

O primeiro site que analisamos foi o da MARVEL Comics, editora de quadrinhos norte-americana. Sua escolha se deveu ao fato de ser a Marvel uma das maiores produtoras de quadrinhos do mundo em suporte tradicional, e que também produz material para a Internet.

Na realidade, a maior parte do site é destinada a divulgação de informações relativas a produtos e lançamentos de material da própria editora, cumprindo a função de vitrine anteriormente mencionada pelos profissionais do quadrinho. Quanto aos quadrinhos online propriamente ditos, marvel.com faz uso de uma

estrutura simplificada. As histórias que são originalmente concebidas para mídia impressa são posteriormente adequadas para a Internet. Como se dá essa adequação? Num primeiro momento é utilizada a metáfora da revista impressa, com passagem de páginas e diagramação similar à das revistas de linha da editora. Em outras palavras, o processo de fruição da revista on-line guarda um certo grau de semelhança com a mídia impressa.

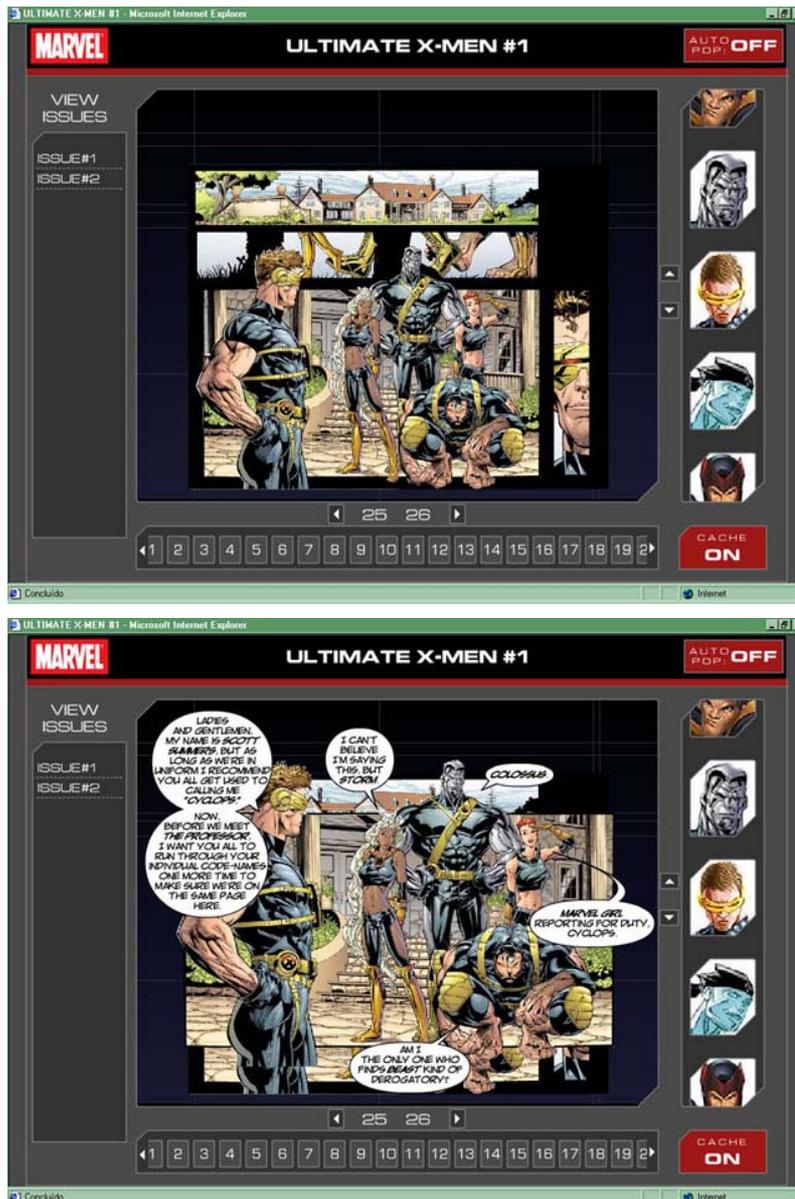


Figura 6.1 Interface da divisão on-line da Marvel Comics, dotcomics.

Porém, as semelhanças terminam aí. Em função das divergências de formato da mídia impressa para a mídia digital, a solução adotada para apresentação da história, ou melhor, da revista, foi o recurso do zoom. As revistas são apresentadas em páginas duplas, sem a presença dos balões e texto, em tamanho reduzido. Ao selecionarmos um quadrinho, ele é ampliado e os elementos omitidos são acrescentados. O mérito des-

ta solução é a forma usada para adaptar o formato impresso (vertical) para o digital (horizontal) levando em consideração as dificuldades de legibilidade e cansaço visual dos monitores de computador. No entanto, esbarramos noutro problema: um dos fatores que influenciam o processo de leitura das histórias em quadrinhos é a possibilidade de contemplar toda a página de uma só vez, e como seu formato de apresentação a princípio é reduzido, fazendo necessária a ampliação, este processo de resolução vai de encontro a um dos princípios que alicerçam os quadrinhos.

Levamos ainda em consideração o aspecto visual da interface, numa óbvia alusão à Internet como busca de uma associação a nova mídia. Ainda assim, no formato desenvolvido pelo site [marvel.com](http://www.marvel.com) não são percebidas outras alterações lingüísticas no processo de adequação de uma história em quadrinhos para a Internet. Outros elementos pertencentes à gramática dos quadrinhos se mantêm presentes e estruturados da mesma forma que na mídia impressa.

## Onstar

O site da [Onstar.com](http://www.onstar.com), na realidade, é mais uma aplicação dos quadrinhos na Internet do que um site sobre quadrinhos on-line. Mesmo assim, oferece interessantes informações sobre possibilidades de adequação da linguagem dos quadrinhos para a Internet.

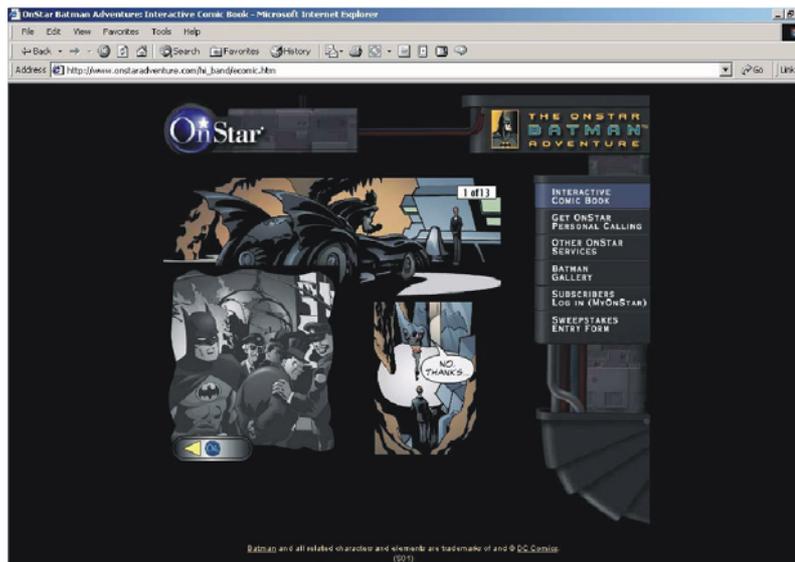


Figura 6.2  
Batman Adventure, uma aventura interativa desenvolvida para divulgação pela Onstar.

Em seu formato, se optou por uma forma quadrangular, de mais fácil adequação para os monitores de computador. O foco da narrativa é conduzido por dois aspectos. Primeiro, o destaque do quadrinho onde está se "passando" a ação naquele momento, através do esmaecimento do quadrinho que

não está em foco. No segundo aspecto, o fonético, os criadores parecem ter optado pela redundância, pois além dos balões serem acrescentados graficamente também têm os diálogos e algumas onomatopéias representados acusticamente. Além disso, a estória apresenta aspectos interativos, onde o leitor, para continuar acompanhando a trama (e conhecendo o produto), necessita tomar decisões que influenciam o desenrolar da narrativa. A figura utilizada é a do assistente digital, o produto da Onstar, que ajuda a personagem Bruce Wayne/Batman na tomada de decisões.

Embora não seja um site de quadrinhos, mas sim um site que faz uso dos quadrinhos e de suas novas possibilidades na Internet, onstar.com nos pareceu ter um projeto mais bem elaborado no que diz respeito à adaptação dos elementos dos quadrinhos para a mídia digital. Demonstra também que houve preocupação com os aspectos de usabilidade, de interface do usuário com o computador.

### Scott McCloud

Seu trabalho é despojado de sofisticação tecnológica no que diz respeito a utilização "elementos estranhos" à linguagem dos quadrinhos como animações, áudio ou interatividade. Sua grande preocupação passa pelo desenvolvimento de layouts de "página" que sejam mais adequados para o meio digital.

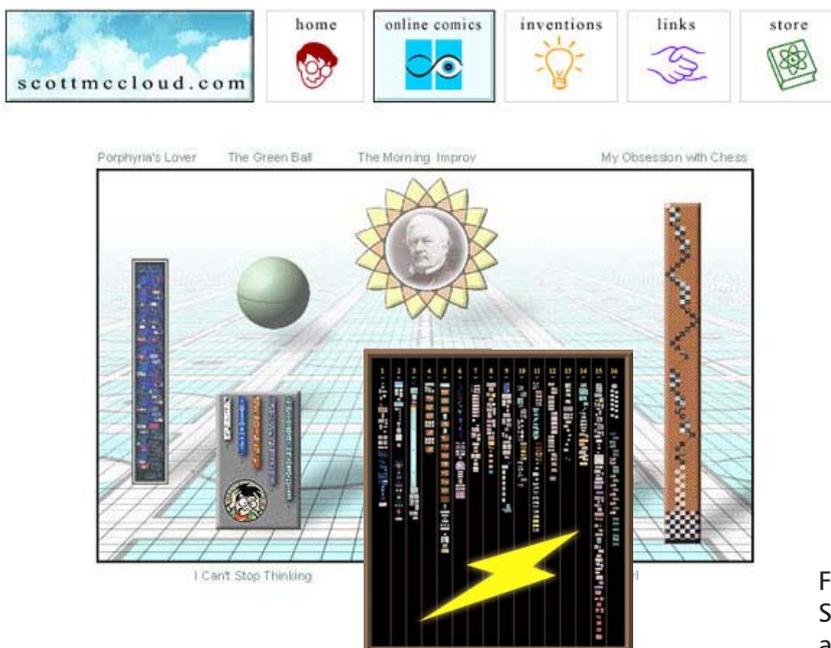


Figura 6.3  
Scott McCloud adaptou-se ao formato digital desenvolvendo estórias que se "desenrolam como papíros",

McCLOUD tira proveito de elementos como a barra de rolagem dos navegadores, por exemplo, desenvolvendo estórias que se "desenrolam" como papiros. Diferentemente da tradicional proporção retangular, as "páginas" são longas, lembrando muitas vezes um desenho de um organograma, ou melhor, um fluxograma, onde a linha de ligação conduz o leitor através da seqüência de imagens.

O formato desenvolvido por McCLOUD chama atenção por tirar proveito de uma limitação da própria linguagem da Internet, mas esbarra na questão da não visualização da seqüência / página inteira. Seria esta questão vital para a adaptação do quadrinho ao novo meio? E por conta desta mesma adaptação teríamos que sacrificar algumas figuras de linguagem do quadrinho tradicional em prol do novo formato digital?

**Cybercomix**

"Os perigos de Aline" e "Linda de morrer" são duas histórias em formato digital disponibilizadas no site Cybercomix. Seu processo de produção é tradicional na produção dos desenhos para em seguida serem digitalizados e colorizados.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0115468/CA

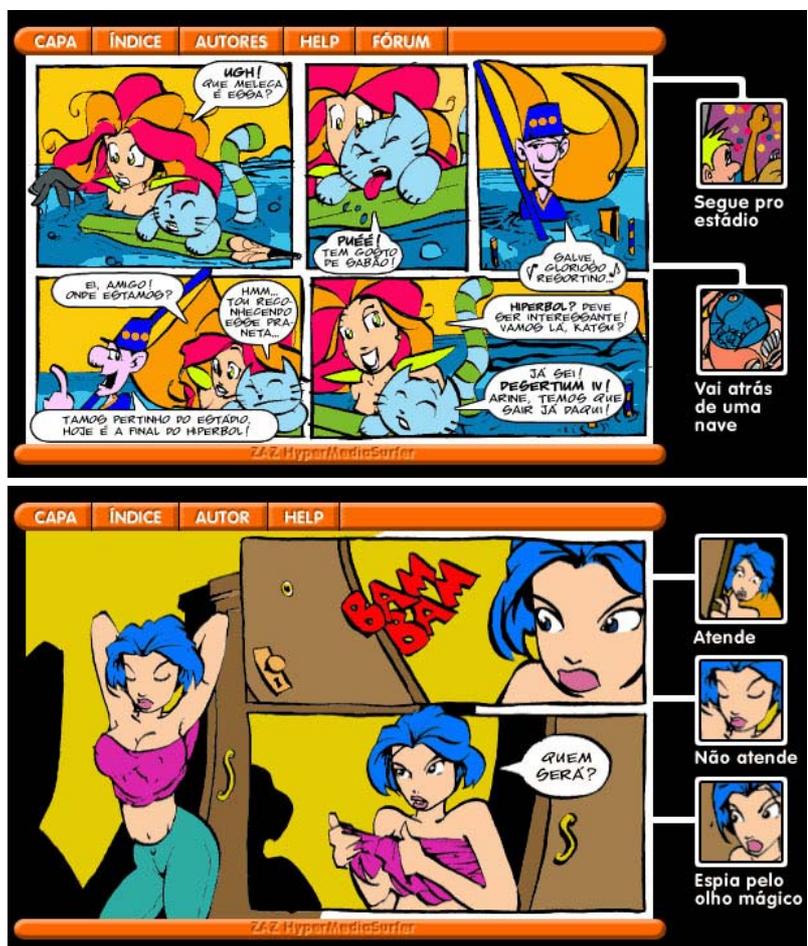


Figura 6.4 Os perigos de Aline, e Linda de Morrer, Projeto H2Q do Cybercomix, numa mistura de quadrinho e jogo baseada em hiperlinks.

Dois aspectos chamam atenção nestes trabalhos: a preocupação com a adequação do formato a tela do computador e o uso de recursos hipertextuais.

No primeiro, as preocupações com o formato tanto em relação à adequação da página ao monitor quanto às dimensões (em pixels) da área ocupada. Percebemos que, ao modificarmos as resoluções de tela disponíveis no sistema, a "página" poderia ser enquadrada mesmo na menor das resoluções, mantendo a legibilidade e o enquadramento que, dependendo do leitor, facilitaria o processo de leitura.

Quanto ao uso de recursos hipertextuais, a estória faz um largo uso deles. As telas se sucedem dando ao leitor duas ou quatro opções de direção, ou melhor, de tomada de decisão que influenciam o desenrolar da narrativa.

Este recurso é bastante semelhante aos livros-jogos, também chamados de Rolling Players Game Individual, onde ao final de cada página o leitor tinha que tomar uma decisão que o conduziria a outro ponto da estória.

### Universo HQ

Não parece ter existido por parte dos artistas que produziram material para o site uma preocupação em adaptar a linguagem às novas circunstâncias da publicação de quadrinhos na Internet, ou seja, ela foi transposta tal qual foi concebida para a mídia impressa.

As páginas foram confeccionadas de forma tradicional para posteriormente serem digitalizadas. A seqüência de páginas é linear, cabendo ao leitor simplesmente ir para frente ou para trás.

Não queremos dizer com isso que a solução adotada seja mal sucedida ou que deva ser descartada mas, este formato esbarra em algumas das desvantagens citadas pelos quadrinistas: o desconforto para leitura e o tempo de acesso. Levando em consideração estes aspectos e o poder de atração exercido por outros sites, com uma maior preocupa-

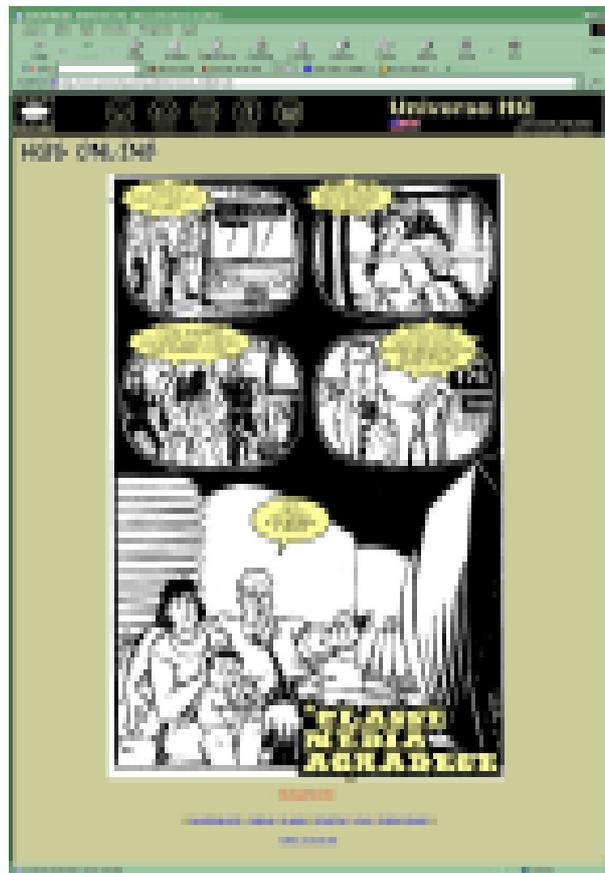


Figura 6.5  
Transposição da mídia impressa para ambiente digital sem preocupações com o formato.

ção em se adequar a uma nova mídia - ou pelo menos com um maior apoio tecnológico, só restaria ao artista investir seus esforços na qualidade do roteiro e dos desenhos.

### Bancazine

O tratamento dado aos quadrinhos neste site é bastante simples. Ao entrar na seção de histórias on-line, o visitante se depara com quatro opções, e ao passar o mouse sobre as imagens que representam a URL de acesso, uma sinopse é apresentada na tela. Após acessar a história propriamente dita, é dado ao leitor o controle do andamento através de setas que avançam ou retrocedem. Um detalhe interessante é que a interface permite ao leitor saber quantas páginas/telas faltam para o final na história. Como podemos ver, a seqüência de leitura é linear, sem grandes inovações.

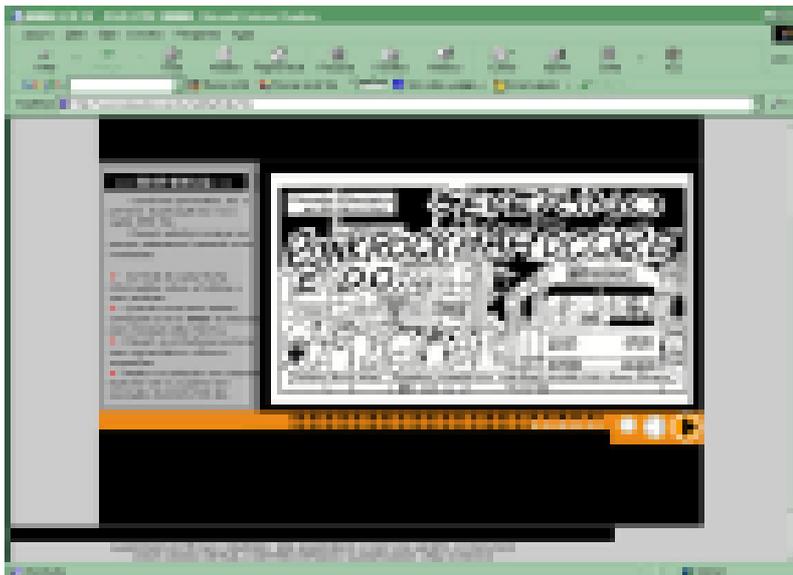


Figura 6.6  
Tentativas de adequação e  
ao mesmo tempo experi-  
mentação, no  
bancazine.com.br.

O conteúdo apresentado apresenta duas características distintas: são apresentados trabalhos desenhados de forma tradicional que posteriormente foram digitalizados e trabalhos já desenvolvidos através de ferramentas de criação digital. No entanto, como apesar de desenhadas tradicionalmente o layout do site demonstra uma preocupação em adaptar melhor o formato para a Internet, assume o formato retangular, só que na horizontal o que possibilita ao leitor a visualização de toda a seqüência.