

7

Considerações Finais

Os quadrinhos desenvolveram sua linguagem buscando sempre formatos gráficos e verbais inovadores, dispondo da imagem como instrumento de comunicação na transmissão de suas mensagens.

Considerados durante muito tempo como um mero produto de cultura de massa, os quadrinhos perderam a característica de simplicidade, em qualquer de seus aspectos, apresentando-se como uma forma de expressão artística complexa, em que a própria diagramação é fator de sofisticação e influencia significativamente a leitura, uma câmera analítica que dissecar, retalha e funde os diferentes fragmentos, ressaltando a figura ou liberando-a do seu caráter e valor meramente icônicos, colocando-a num nível do discurso e da comunicação.

Todas as mídias, em maior ou menor grau, contaminam-se umas as outras, de modo que os canais técnicos também sofrem um processo de hibridização pela combinação dos diversos códigos e linguagens, processo esse que se exacerba nos meios digitais. Esse “meio” híbrido e saturado conduz a uma visão fragmentada, porém simultânea das coisas. Este movimento constante de superposição de tecnologias sobre tecnologias tem como um de seus efeitos a mistura de códigos e linguagens que se justapõem e combinam, produzindo uma fusão de mídias. O emprego de suportes do presente implica uma consciência desse presente, pois não estamos a salvo das influências sobre a percepção que esses mesmos suportes e meios tecnológicos nos impõem.

Vivemos hoje uma verdadeira **civilização da imagem**, numa era de “hiperaceleração” e de sobrecarga informacional. Numa era onde a cultura da palavra convive intensamente com a cultura da imagem, onde o real e o imaginário se fundem e confundem cada vez mais. Como uma manifestação artística que tem como principal característica a condução de uma narrativa através de imagens em seqüência e estáticas poderá adaptar-se a este novo universo ultraveloz?

Em nossa pesquisa pudemos perceber a delimitação de duas vertentes distintas da chamada história

em quadrinhos on-line: a primeira defende simplesmente a digitalização do material para posterior distribuição através de um *site* comercial ou página pessoal; a sobreposição de imagens, a colagem, o uso de efeitos especiais foi a segunda linha de ação percebida, com o objetivo de dar uma maior dinamicidade aos quadrinhos on-line, defendendo a necessidade de desenvolver um novo formato, para que os quadrinhos possam ser adequadamente veiculados na Internet.

Na primeira corrente, uma abordagem mais tradicional e freqüente encontra problemas no que diz respeito à adequação do formato, ou melhor, layout para o computador. Se isso gerar algum problema ou dificuldade para o leitor ele pode optar pela descarga e posterior impressão do conteúdo on-line, transformando o digital em analógico, a Internet passando então a ser, tão somente, um canal de distribuição.

Na segunda linha de percepção, a exploração dos recursos de multimídia e interatividade nas Histórias em Quadrinhos on-line ainda é tímida diante do universo de possibilidades disponíveis. A inclusão de sons, trilha sonora, trechos animados, links internos aos quadrinhos, participação direta dos leitores na construção dos roteiros das histórias, entre outras, já despontam em muitos trabalhos, e o uso desses novos recursos provavelmente tornar-se-á cada vez mais presente no processo de elaboração de futuras estórias.

E os leitores/consumidores de quadrinhos? Aceitarão bem estas mudanças? As opiniões aparentemente se dividem. Como um dos fatores causadores dessa divergência de posições, levantadas durante a pesquisa, poderíamos apontar uma postura conservadora diante das mudanças que podem ocorrer. Depõe a favor desta postura o fato da interface da revista impressa ser apontada como de maior praticidade diante das propostas on-line apresentadas até o momento.

A forma tradicional de consumir quadrinhos impressos, apesar de simples e despojada se comparada ao formato digital, tem a seu favor a praticidade. Muitas pessoas ainda não têm o hábito de ler por muito tempo diretamente na tela do computador, em decorrência do cansaço visual que essa leitura causa ao leitor.

Nos formatos on-line que visitamos, notou-se uma forte predominância por interfaces de navegação linear na estória, dando ao leitor exclusivamente o controle de seguir em frente ou voltar. Este fato,

apesar de representar um avanço, ou pelo menos uma preocupação com a tradução de uma mídia para outra, apresenta um grau de interação limitado diante de possibilidades hipertextuais, por exemplo.

A história em quadrinhos hipertextual pode gerar novas formas de ler o quadrinho, uma leitura não mais seqüencial, ou pelo menos numa seqüência que seja definida pelo leitor, numa mistura de quadrinho, navegação e jogo, que pode transformar o leitor em ator. Esse formato já adotado nos chamados livros-jogos faz com que o leitor percorra as diversas possibilidades na mesma narrativa, vislumbrando a estória sob uma perspectiva diferente a cada decisão tomada.

Apesar do desenvolvimento da tecnologia e do aprimoramento dos equipamentos e programas de computação gráfica, a predominância do desenho tradicional é bastante visível. O desenho a mão parece, ainda não ter cedido seu espaço para uma arte puramente digital. Na percepção dos profissionais, a espontaneidade do ato de desenhar ainda resiste ao apelo tecnológico, pois as soluções disponíveis ainda não atendem aos anseios dos artistas das histórias em quadrinhos. Por isso, mudanças estilísticas ou técnicas são aceitas e incorporadas desde que, não interfiram significativamente com o processo criativo.

Apesar disso, interferências digitais ocorrem. A colorização é de longe o processo que mais se beneficiou da tecnologia e o mais aceito por parte dos artistas. Paletas cromáticas de milhões de cores, gradações e efeitos sofisticados, anteriormente só disponíveis para o artista que dominasse técnicas como a aquarela ou a aerografia, hoje estão presentes na maioria esmagadora dos softwares de pintura digital. Ainda assim o processo de colorização digital tem suas críticas. Fidelidade na reprodução da cor, "dureza" das cores e hardware inadequado ao trabalho, são alguns dos problemas apontados na colorização digital.

A produção das histórias em quadrinhos auxiliada pelo programa de desenho ou pintura digital aproximou o quadrinho do desenho animado, em outras palavras, a cena, os personagens antes fundidos numa única "camada", podem agora ser produzidos independentemente. O personagem pode ser inserido no cenário e reproduzido o quanto for necessário sem necessidade de redesenho. O que nos conduz a um novo aspecto dos quadrinhos em formato digital.

Idolatrado por alguns, e execrado por outros, a o uso da animação no quadrinho on-line é uma questão que merece atenção especial. Alguns autores de quadrinhos têm problemas em definir limites para o uso da animação em seus trabalhos. Sem este critério, uma história em quadrinhos que apresente um uso excessivo de animações pode resultar num “desenho DESanimado” ou realmente encontrar dificuldades para ser classificada como quadrinho. Limitar as animações apenas nos movimentos mais enfáticos e representados por símbolos evitaria a animação contínua que caracteriza o desenho animado, pois lembramos que o público consumidor de quadrinhos pode não aceitar um quadrinho que faça uso excessivo de animações ou áudio, por vê-lo como uma animação.

Durante a pesquisa percebemos que o uso deste recurso encontra ressalvas não só nas opiniões de maior conservadorismo. Mesmo aqueles que têm uma visão de vanguarda consideram que seu uso deve ser criterioso, cabendo-lhe a função de enfatizar aspectos da composição, narrativa e estória. Esta ênfase dada aos elementos da linguagem dos quadrinhos interfere nas expectativas que, com o desenrolar da estória, surgem na mente do leitor. Isso nos leva a uma questão que pode se tornar interessante para um estudo futuro: como evitar que o quadrinho se transforme numa animação empobrecida? Como poderíamos estabelecer critérios com o objetivo de delimitar o uso da animação nos quadrinhos on-line?

Outro recurso extra aos quadrinhos que poderá ser adicionado em função das possibilidades do meio digital é o som. Este elemento totalmente estranho à linguagem dos quadrinhos também pode contribuir na ênfase dos aspectos da narrativa. A figura do narrador fora da estória poderia ganhar maior dinamicidade e dramaticidade, incrementadas pela inflexão, tom de voz etc. A sonoplastia poderia ser adicionada ao quadrinho, o que não exclui de imediato a onomatopéia, pois como já vimos no Capítulo 3, este elemento participa da plasticidade da cena ou da composição da página.

Todos os recursos apresentados e todas as possibilidades, no entanto, têm atualmente um fator limitador: a velocidade de acesso inversamente proporcional ao tempo de carregamento da estória. O ritmo imposto pela Internet, o da informação instantânea, transformou seus usuários em pessoas não

muito pacientes com páginas que demoram a ser acessadas, mesmo com conexões de alta velocidade. A resposta para isso pode já ter sido dada pelo cinema em suas campanhas de divulgação. O trailer on-line disponibilizado na Internet normalmente é apresentado em versões adequadas para cada velocidade de conexão disponível. Isto resulta numa nova adequação, agora não só ao formato digital como também às restrições ou facilidades dos diversos tipos de usuário. Esta poderia ser uma alternativa para os produtores de quadrinho on-line.

Este estudo não teve por objetivo esgotar o assunto, muito pelo contrário, vemos esta dissertação como uma introdução de uma temática, não totalmente delineada, que precisa ser aprofundada. Esperamos ter contribuído para a construção do conhecimento e que este trabalho possa ser útil para outras pesquisas relacionadas a este campo. Esperamos ainda que nosso trabalho ajude na compreensão de como essa nova linguagem está evoluindo e buscando uma forma de comunicar mais moderna e adaptada a um mundo cada vez mais visual e digital.