

## **Histórias em Quadrinhos e Hipermissão: Uma experiência de criação utilizando a hibridização de linguagens.<sup>1</sup>**

Edgar Silveira Franco<sup>2</sup>

Mestre em Multimeios pela Unicamp, doutorando em Artes Plásticas – ECA / USP  
Professor dos cursos de Arquitetura e Urbanismo e Ciência da Computação da PUC-MG  
(Poços de Caldas)

### **Resumo:**

"Ariadne e o Labirinto Pós-Humano" é uma narrativa hipermissão feita para veiculação em CD-ROM e na rede Internet, este artigo relata o processo criativo dessa "HQtrônica" (história em quadrinhos eletrônica) - nova forma híbrida de histórias em quadrinhos que funde elementos da linguagem tradicional das HQs, como as onomatopéias, os balões de fala e a divisão em quadros com as novas possibilidades agregadas a ela pelas hipermissões: efeitos de animação, efeitos sonoros, possibilidades de interação com o leitor/navegador e criação de narrativas multilineares. O artigo traça também um paralelo entre o processo tradicional de criação de histórias em quadrinhos no suporte papel e as implicações criativas da mudança para o suporte digital, gerando uma hibridização de linguagens que aos poucos vai construindo uma nova sintaxe artística.

### **Palavras-chave:**

Histórias em Quadrinhos ; Hipermissão; Processo Criativo; Mídia Arte; Narrativas.

### **Histórias em Quadrinhos & Computador.**

Os artistas das histórias em quadrinhos (HQs), tradicionalmente publicadas em suporte papel, iniciaram experiências usando o computador como instrumento para criar seus trabalhos a partir de meados da década de 80, inicialmente o computador foi usado para a

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado ao NP 16 – Histórias em Quadrinhos, do IV Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom.

<sup>2</sup> Edgar Franco é arquiteto pela UnB, mestre em Multimeios pela Unicamp, doutorando em Artes Plásticas pela ECA/USP e professor dos cursos de Arquitetura e Urbanismo & Ciência da Computação da PUC – MG (Unidade Poços de Caldas). Como pesquisador de histórias em quadrinhos & arte-tecnologia já teve diversos artigos publicados em livros e revistas, tem apresentado suas pesquisas, há mais de nove anos, em congressos como Intercom, Lusocom e Compós. Franco tem experimentado criar trabalhos para suportes hipermediáticos, batizando essa linguagem híbrida de quadrinhos e hipermissão de "HQtrônicas, foi premiado recentemente no programa "Rumos Pesquisa 2003" do Centro Itaú Cultural em São Paulo/Brasil, com sua pesquisa de doutorado: "Perspectivas pós-humanas nas ciberartes". Sites do Artista e Pesquisador: NeoMaso Prometeu (História em Quadrinhos eletrônica): <http://wawrwt.iar.unicamp.br/HQtronicas/index.html>  
Ritualart de Edgar Franco : [www.geocities.com/ritualart.geo](http://www.geocities.com/ritualart.geo) E-mail: [oidicius@hotmail.com](mailto:oidicius@hotmail.com)

criação de imagens de síntese, colorização e letreiramento, visando a publicação impressa, mas logo seu uso foi se expandindo e provocou uma ruptura dos processos de criação e veiculação, quando as HQs mudaram de suporte e passaram a ser pensadas para serem lidas na tela do computador.

No começo os primeiros quadrinhos veiculados no computador eram simples digitalizações das imagens impressas, mas logo os quadrinhistas começaram a atentar para as possibilidades abertas pelos recursos de multimídia, incorporados aos PCs domésticos dos anos 1990, diante desses novos recursos muitos artistas começam a experimentar incluir elementos novos, diferentes dos códigos e especificidades características das HQs impressas, assim surgem os primeiros quadrinhos em CD-ROM, já incluindo algumas experiências de uso de som e animação agregados aos diversos códigos tradicionais da HQ em suporte papel, como os balões de fala, as onomatopéias, a divisão em quadros, etc.; dando início a uma ruptura nos processos criativos tradicionais de elaboração de histórias em quadrinhos e apontando para o surgimento de uma nova linguagem, híbrida de HQ e hipermídia.

O verdadeiro marco dessa ruptura se dá com a popularização da rede Internet, propiciando aos quadrinhistas a possibilidade de veicular seus trabalhos on-line, desta vez aliando os recursos de multimídia com as vantagens da ligação em tempo real. Centenas de artistas das HQs criam seus sites e alguns *softwares* inovadores de fácil manuseio permitem-lhes experimentar com os recursos de hipermídia. Atualmente o número de sites de quadrinhos na rede Internet é muito grande e cresce a cada dia, revelando que estamos vivendo um momento de experimentação dos novos recursos, aliada à reflexão sobre seu uso e sobre as implicações da mudança de suporte, motivo de debate em diversos fóruns de HQ na web.

O computador incorporou-se definitivamente a quase todos os processos de criação e produção das histórias em quadrinhos, desde aquelas ainda criadas para serem impressas, onde a colorização, letreiramento e editoração é feita, na grande maioria dos casos, em softwares gráficos, até às HQs eletrônicas, criadas exclusivamente para serem lidas na tela do computador e intimamente ligadas às tecnologias que essa ferramenta engloba. Longe de serem uma moda ou tendência momentânea, os computadores tornaram-se itens fundamentais nos estúdios de criação de grandes e pequenas editoras de quadrinhos, agilizando a produção e

tornando obsoletos materiais tradicionais como tintas e pincéis e também alguns profissionais da indústria dos quadrinhos como o letreirista. A popularização dos computadores domésticos permitiu que até jovens quadrinhistas e editores independentes possam beneficiar-se das vantagens do uso do computador na criação de seus trabalhos.

Uma gama enorme de softwares destinados à criação, tratamento e manipulação de imagens permite aos quadrinhistas escolher entre os que mais se adequam às suas necessidades, muitos preferem usar o computador como um dos itens do processo de desenvolvimento de seus trabalhos, escaneando croquis e arte finalizando na tela do micro, usando-o também para colorizar, paginar e letreirar seus quadrinhos, outros estão tendo seu interesse despertado por programas de criação de imagens de síntese, sobretudo os de elaboração de gráficos em três dimensões, abandonando definitivamente o suporte papel e adotando a tela do computador, o mouse, as canetas digitais e os softwares gráficos como seus novos instrumentos de trabalho, como é o caso do quadrinlista e pesquisador norte americano Scott McCloud que abandonou definitivamente o papel, ou de jovens autores como Fábio Yabu que criou a série de HQtrônicas para a Internet “Combo Rangers”, um grande sucesso de público, totalmente desenhada com o mouse dentro do software Flash da Macromedia.

A rede Internet também promove um constante intercâmbio entre autores de quadrinhos do mundo todo, permitindo que jovens artistas possam ter seus trabalhos analisados por equipes de seleção de grandes e pequenas editoras, com um custo praticamente zero, já que os trabalhos são enviados em arquivos digitais via correio eletrônico, ou disponibilizados em sites para a apreciação de editores e demais interessados. Essas facilidades estão permitindo a muitos novos autores das mais diversas partes do globo a chance de verem seus quadrinhos publicados em outros países, diminuindo consideravelmente a barreira geográfica que muitas vezes impedia os quadrinhistas de terem seu trabalho apreciado por leitores de outras partes do mundo.

As HQs veiculadas na rede Internet, ao contrário de significarem uma ameaça às tradicionais HQs impressas, têm até contribuído para o surgimento de novos títulos, fazendo o caminho inverso daquele que poderíamos prever, ou seja, muitos quadrinhos de sucesso criados para a Internet acabam migrando posteriormente para o suporte papel, como é o caso da HQtrônica pioneira Argon Zark que teve sua versão impressa publicada recentemente nos

Estados Unidos, o mesmo acontecendo com o CD-ROM Italiano Sinkha, publicado na forma de um luxuoso álbum de quadrinhos que inaugura uma seqüência de revistas seriadas, no Brasil o premiado site CyberComix chegou a ter alguns números de uma revista impressa homônima distribuídos nas bancas e já há alguns meses vem sendo publicada a revista em quadrinhos dos “Combo Rangers”, série originalmente desenvolvida para a Internet.

O universo “Aurora Biocibertecnológica” desenvolvido para a criação de nossas HQtrônicas como “NeoMaso Prometeu” & "Ariadne e o Labirinto Pós-Humano", despertou o interesse do notório quadrinhista brasileiro Mozart Couto, que desenhou um álbum intitulado “BioCyberDrama”, com roteiro de Edgar Franco, usando a “Aurora Biocibertecnológica” como base, trabalho originalmente concebido para o suporte papel e publicado pela editora Opera Graphica em outubro de 2003. Esses e outros exemplos demonstram que ao contrário de ameaçar as HQs impressas, as HQtrônicas estão convivendo em harmonia com suas precursoras e até promovendo o seu desenvolvimento.

Um dos principais empecilhos para o avanço das HQs nas redes telemáticas, a baixa velocidade de carregamento de arquivos e imagens, aos poucos vai mostrando ser apenas uma barreira temporária, já que provedores de acesso mais velozes estão popularizando-se a cada dia, enquanto novos programas e formatos de compactação proporcionam a geração de arquivos cada vez mais leves e de fácil carregamento. A evolução tecnológica também é grande na área dos softwares e plug-ins para a Internet, gerando ambientes cada vez mais amigáveis para que os artistas criem seus trabalhos.

Outra das críticas feitas pelos detratores das HQtrônicas, o fato de sua interface ser menos maleável do que a das HQs impressas, já que essas podem ser lidas em qualquer lugar e a qualquer hora, enquanto as HQs eletrônicas dependem da tela do computador para existirem, também pode tratar-se apenas de um problema temporário, já que a cada dia surgem modelos mais leves, portáteis e funcionais de e-books , e o desenvolvimento desses aparelhos de leitura poderá futuramente dar às HQtrônicas uma interface muito próxima à das HQs impressas com a vantagem de agregar recursos como som, animação e conexão em rede.

A utilização dos recursos hipermediáticos para a criação de HQs eletrônicas, também tem demonstrado ser mais do que uma tendência transitória, já que desde a segunda metade dos anos noventa esses experimentos intensificaram-se e a cada dia surgem novos sites na

rede Internet, hibridizando códigos das HQs tradicionais com a multimídia. Ao contrário dessa experimentação significar um avanço em relação às HQs impressas que implicará na sua superação, como defendem muitos dos webquadrinhistas ligados às novas tecnologias; a hibridização aponta para o surgimento de uma nova linguagem, englobando códigos fundamentais dos quadrinhos com os recursos da hipermídia, uma intermídia que guarda relações diretas com as histórias em quadrinhos, o cinema e a animação, englobando ainda possibilidades interativas e a multilinearidade dos hipertextos.

Aos poucos os elementos que compõem a gramática dessa linguagem híbrida vão sendo definidos com a sua utilização freqüente pelos quadrinhistas que criam trabalhos hipermediáticos, batizados aqui de webquadrinhistas, esses elementos podem inicialmente ser divididos em oito, sendo eles: animação, trilha sonora, efeitos sonoros, diagramação dinâmica, tela infinita, tridimensionalidade, multilinearidade e interatividade; agregados a eles alguns códigos da sintaxe das histórias em quadrinhos impressas também estão contribuindo significativamente para a criação dessa nova linguagem, sendo eles: a divisão da tela em quadros, a elipse temporal e os balões de fala; demonstrando a sua unicidade e força dentro das HQs eletrônicas.

No momento essa nova linguagem vive a sua infância, e os webquadrinhistas promovem experimentos no sentido de melhor compreender os processos criativos englobando a gama de novos códigos e elementos, mais interessados no processo de produção do que nos resultados finais, procurando avaliar a eficácia e poética das inovações propiciadas pela hipermídia.

A criação de HQs para o suporte papel envolvia apenas um dos sentidos dos leitores: a visão, a criação de HQtrônicas engloba também a audição e num certo sentido o tato ( já que toda a navegação e interação é feita com o uso do mouse e teclado), mudando significativamente o paradigma criativo anterior e abrindo espaço para trabalhos de maior sinestesia, levando os webquadrinhistas a se envolverem com variáveis antes inexistentes em seu processo criativo como o som, exigindo em muitos dos casos que eles trabalhem em parceria com outros artistas como músicos e animadores.

A criação de trabalhos hipermediáticos também implica no domínio dos softwares envolvidos, fazendo com que os quadrinhistas interessados em criar HQs para a web, tenham

a necessidade de aprender a manipular esses programas ou trabalhem em parceria com técnicos e artistas que saibam como manipulá-los, como nos casos do quadrinhista italiano Milo Manara e do iugoslavo Enki Bilal que dirigiram equipes de técnicos em computação gráfica quando da adaptação de alguns de seus álbuns para o CD-ROM, o trabalho solitário de criação e desenho desses artistas para seus álbuns impressos deu lugar a um trabalho bem diferenciado, mais amplo, em que eles passaram a coordenar equipes de produção envolvendo desde músicos até engenheiros de computação, e fazendo um paralelo com o cinema podemos dizer que em casos como esses os quadrinhistas funcionam como uma espécie de “diretores” dos projetos de HQtrônicas.

Lentamente a sintaxe dessa intermídia vai sendo construída pelos próprios artistas, assim como aconteceu com os quadrinhos impressos a partir do início do século XX, certamente muitas experiências ainda serão feitas e muitas das novidades apresentadas nessa pesquisa serão códigos incorporados a essa nova linguagem, enquanto outras serão descartadas por não serem tão eficazes quanto se pensou. Como no caso de todas as linguagens artísticas a possível consolidação das HQtrônicas levará ainda muitos anos, mas os seus princípios já começaram a ser traçados.

As histórias em quadrinhos em suporte papel continuarão existindo e muitos novos quadrinhistas surgirão interessados em expressar-se através delas; ao mesmo tempo essa nova linguagem híbrida, batizada aqui provisoriamente de HQtrônica, possivelmente se cristalizará como forma de expressão artística e verá nascer uma nova geração de artistas interessada em criar seus trabalhos usando os elementos de sua sintaxe.

### **O Processo Criativo na Hiperímídia.**

Um dos conceitos primordiais que antecederam o da hiperímídia foi o conceito de hipertexto enunciado pela primeira vez por Vannevar Bush em 1945, segundo ele tratava-se de uma "Estrutura tecnológica que possibilita o armazenamento de dados, e o acesso não-linear a estas informações." <sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> Bush, Vannevar. Cit. in Sampaio, Valzeli Figueira. "Os Múltiplos Tempos da Hiperímídia", (*Artigo para o GT Poéticas Digitais da Compós -2001*)- Url: <http://wawrw.t.iar.unicamp.br/GTcompos2001/index.html> - Arquivo capturado em 01/06/2001

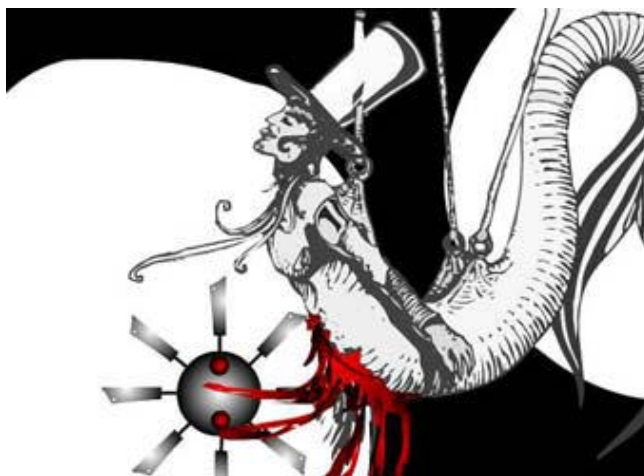
A hipermídia agrega em torno de si as características de outras mídias como TV, rádio, cinema e HQs, somando-se a isso as possibilidades interativas, produzindo linguagens multifacetadas, fruto da hibridização dessas mídias diversas. Ela também guarda mais semelhanças com nossos processos de pensamento, que ocorrem a partir de associações dinâmicas por contigüidade e similaridade, como na teia rizomática de nodos formados pelos links hipermidiáticos que vão sendo acessados de acordo com as escolhas do navegador, opondo-se à tradicional narrativa linear por possibilitar múltiplos caminhos que levam o leitor a delinear a sua trajetória pessoal a partir das escolhas ao longo da malha informacional.

Com a popularização da rede Internet, vários quadrinhistas, que trabalhavam tradicionalmente no suporte papel, aos poucos estão migrando para a hipermídia, trazendo consigo todo o manancial artístico e narrativo apreendido na confecção das histórias em quadrinhos impressas, promovendo atualmente uma hibridização da linguagem das HQs com linguagens próprias de outras mídias. É nesse momento de transição que se encontram os chamados *electronic-comics*, atualmente sendo realizados em grande parte por artistas que migraram do suporte papel e estão ajudando a desenvolver os códigos dessa nova sintaxe visual que apelidamos temporariamente de HQtrônicas.

As HQs eletrônicas "NeoMaso Prometeu" & "Ariadne e o Labirinto Pós Humano" são parte integrante de nossa pesquisa de mestrado *HQtrônicas: Do Suporte Papel à Rede Internet*, defendida no Departamento de Multimeios da Unicamp, os trabalhos funcionaram como experiências de fusão da linguagem das HQs em suporte papel com os recursos de hipermídia. "NeoMaso Prometeu" recebeu menção honrosa na mostra competitiva de novas mídias do 13º Videobrasil – Festival Internacional de Arte Eletrônica[3], "NeoMaso Prometeu" pode ser vista on-line no endereço: <http://wawrwt.iar.unicamp.br/HQtronicas/index.html> . "Ariadne e o Labirinto Pós-humano", uma narrativa hipermidiática mais longa e trabalhada, virá encartada no livro "HQtrônicas: Do Suporte Papel à Rede Internet", a ser lançado brevemente pela parceria entre editora Annablume & Fapesp.

"NeoMaso Prometeu" foi o nosso primeiro experimento de criação de uma HQ utilizando os recursos da hipermídia, como criamos histórias em quadrinhos para o suporte papel durante mais de 15 anos, a nossa primeira atitude foi reproduzir o método de criação burilado durante

todos esses anos, ou seja, decidimos desenhar o trabalho todo em suporte papel para posteriormente transportá-lo para o meio digital e adicionar todos os novos efeitos que pensamos para ele. O desenho da HQ em papel, que antes seria o produto final de nosso processo criativo, acabou funcionando nesse caso como uma espécie de *story board*, ou seja, um conjunto de apontamentos desenhados que auxiliou-nos na elaboração posterior da HQ eletrônica, uma estrutura inicial que deu-nos mais segurança para embarcar na primeira aventura de criação para a hipermídia.



**Figura 1 - Frame de "NeoMaso Prometeu"**

Após a conclusão desse *story board*, partimos para a digitalização das imagens e sua adequação ao formato vetorial do programa *Flash* da *Macromedia*[4], *software* utilizado na criação do trabalho. Um dos primeiros problemas que encontramos nesse processo foi a necessidade de vetorização das imagens, ou seja, o desempenho do *Flash* com formatos tradicionais de arquivos de imagens como *jpg* e *gif* não é satisfatório para o que tínhamos em mente, por isso optei por transformar todas as imagens em vetores, entretanto, nesse processo de transformação visando diminuir o tamanho final dos arquivos, nossas imagens perderam muito dos detalhes de desenho que as caracterizavam, essa perda de detalhes desagradou-nos mas ao mesmo tempo tivemos que incorporá-la como novo dado estético do trabalho sob pena de não poder concluí-lo.

Feita a digitalização e vetorização de todas as imagens, partimos para a criação da seqüência de abertura da HQtrônica, essa abertura foi pensada como uma longa animação que



intensificasse a sensação pungente de dor apresentada pelo personagem desenhado na primeira imagem do *story board*, imagem que funcionaria como capa em uma HQ impressa. Pela primeira vez estávamos trabalhando com novas variáveis como a animação, o som e a trilha sonora, decidimos suprimir nessa seqüência de abertura as onomatopéias e substituí-las por sons, no caso gritos de agonia da personagem principal. Para intensificar o clima futurístico e a atmosfera densa da HQtrônica fizemos *samplers* de trechos de músicas de rock industrial eletrônico para compor a trilha sonora da abertura e também de todas outras cenas. Também optamos pelo uso de duas cores principais em todo o trabalho, o vermelho e o preto (variando em diversos tons de cinza), sendo que o vermelho é usado para representar o sangue e o pouco de vida orgânica presente na HQtrônica, o preto ressalta a densidade do roteiro e os grises são usados em superfícies metálicas como nos robôs (Golens de Silício).

O desafio de criar sob essa nova perspectiva foi muito interessante e o paradigma anterior, caracterizado pela concepção de imagens estáticas, foi substituído pela possibilidade de animar trechos do trabalho, a medida que íamos criando a seqüência de abertura, novas idéias iam surgindo, sendo incorporadas na animação, ao observar os resultados, sentíamos um certo deslumbramento pois acreditamos que as sensações que desejávamos passar nessa seqüência de abertura estavam sendo intensificadas pelos efeitos sonoros e pela animação; agora um novo sentido: a audição, estava sendo utilizado como um dos elementos direcionadores do processo criativo.

Dando continuidade à criação da HQtrônica, partimos para o desenvolvimento do que chamei de cenas, dividindo o trabalho em 10 delas; na criação dessas cenas, procuramos utilizar o princípio que norteou-nos na abertura, ou seja experimentar com as novas possibilidades da hipermídia na intenção de aumentar a sinestesia do trabalho, procurando não usar esses efeitos apenas como adornos sem significado. Nessas cenas elementos tradicionais das HQs impressas como o balão de fala e a divisão em quadros foram usados, aliados à animação, trilha sonora, efeitos sonoros e multilinearidade, significando uma grande ruptura em nosso processo criativo tradicional, abrindo um horizonte de novas perspectivas artísticas.

"Neomaso Prometeu" e "Ariadne e o Labirinto Pós-Humano" foram ambientadas dentro da chamada "Aurora Biocibertecnológica", um universo ficcional inspirado nos avanços da robótica e da genética que foi desenvolvido com a intenção de criar HQtrônicas,

mas ao longo de nosso processo criativo demonstrou ter características multimidiáticas e já está servindo como base para a criação em outras mídias. A "Aurora Biocibertecnológica" apresenta o planeta Terra num futuro não muito distante onde os avanços da genética já permitirão a hibridização de seres humanos com outros organismos animais, além disso a telemática e a robótica já evoluíram a ponto de ser possível o *upload* da mente humana para um chip de computador, perpetuando a existência.

Após a finalização de "NeoMaso Prometeu", já estava familiarizado com as ferramentas do software Flash da Macromedia, tendo experimentado uma grande gama dos recursos oferecidos por esse programa, obtendo alguns resultados que me agradaram e outros nem tanto. Com esse amadurecimento prévio de uso do software construtivo parti para a criação da segunda HQtrônica, intitulada Ariadne e o Labirinto Pós-Humano. Dessa vez a maioria dos desenhos que compõem o trabalho foram desenhados num estilo mais simples para escaneamento, vetorização e posterior detalhamento dentro do Flash, entretanto, muitos cenários e desenhos foram criados diretamente na tela do computador.

A colorização do trabalho partiu de um conceito, segundo o qual os tons de vermelho estão relacionados diretamente com as personagens Tecnogenéticas, os tons de cinza metálico com as personagens Extropianas e finalmente os tons de azul com os humanos resistentes. Nesse caso a cor é empregada como um elemento da narrativa e não simplesmente como adereço estético.

Ao pensar na criação da HQtrônica, o nosso processo criativo direcionou-se principalmente para o uso de dois recursos hipermidiáticos que não foram muito explorados em NeoMaso Prometeu: a multilinearidade narrativa e a diagramação dinâmica. Mas o trabalho também utiliza trilha sonora, efeitos de som e animações. A experiência anterior permitiu-nos conceber a estrutura geral da HQtrônica com mais segurança, dominando melhor os processos criativos usando a hipermídia.

### **Roteiro: Dilema Pós-Humano.**

A HQtrônica narra a história de Ariadne, uma jovem resistente filha de um líder da resistência humana e irmã de Amandine, uma tecnogenética radical (centauriforme); Ariadne

ama seu namorado Max, um jovem resistente que decide-se por transportar sua mente para um chip de computador e tornar-se Extropiano mesmo diante da desaprovação de Ariadne. Apaixonada e desesperada com a decisão de Max, Ariadne decide fazer um clone do namorado, e finalmente depara-se com o dilema de ter que optar entre ficar com o clone ou com o ciborgue com a memória de Max implantada, a identidade de seu amado dilui-se em duas criaturas que guardam partes do humano que as gerou (o done – possui o mesmo corpo de Max e o ciborgue - a mesma memória).

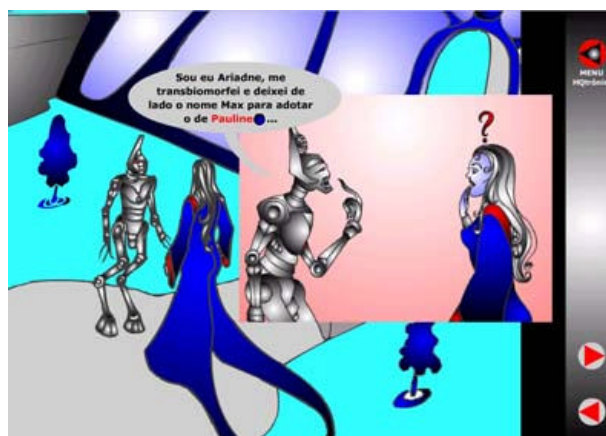


Figura 2 - Tela de "Ariadne e o Labirinto pós-Humano"

A história também apresenta ao leitor, em links paralelos à narrativa principal, diversas características de personagens e lugares onde a história se passa, e ainda outros que conectam o navegador diretamente com sites da rede Internet que tratam de assuntos e personalidades citadas na HQtrônica. No final o leitor escolhe o desfecho da história e é convidado a participar como co-autor criando seu próprio final.

### **Hipermídia X Suporte Papel.**

Ao contrário do que aconteceu em "NeoMaso Prometeu", onde o tempo de visualização das seqüências foi pré-determinado como no cinema, em "Ariadne e o Labirinto Pós-Humano", decidi manter o tempo narrativo tradicional das histórias em quadrinhos impressas, ou seja, o leitor pode permanecer o tempo que desejar visualizando a página e também tem a opção de avançar ou retornar as seqüências à todo momento, com exceção de

algumas seqüências animadas, como na animação "Neo-Racismo", presente no quarto capítulo da HQtrônica.

A multilinearidade narrativa foi muito explorada no trabalho e em todos os capítulos temos links que levam-nos a informações complementares sobre a história, alguns deles abrindo páginas da web, onde o navegador poderá informar-se mais profundamente sobre conceitos tratados ali, essa abertura hipertextual liga a HQtrônica aos milhões de nodos que compõem a rede Internet, sendo que o navegador ao acessar uma nova página da web, poderá clicar em novos links e mergulhar no universo da rede, abandonando temporariamente, ou definitivamente, a leitura da HQtrônica e entregando-se à fluência da navegação que assemelha-se aos nossos processos de pensamento.

Além dos links paralelos à história, no desfecho de "Ariadne e o Labirinto Pós-Humano", o leitor opta entre vários finais propostos para o dilema da personagem e é convidado também a participar como co-autor, escrevendo ou desenhando o seu próprio final para a história que será incluído em uma futura versão on-line da HQtrônica que planejo disponibilizar, todos os finais propostos pelos navegadores serão veiculados na rede, sendo eles escritos ou desenhados, podendo os internautas usarem qualquer programa ou formato de imagem compatível com os browsers de navegação na Internet para criarem o seu final.

Outro recurso amplamente utilizado na HQtrônica foi a chamada "diagramação dinâmica", experimentei com a possibilidade de a cada momento reordenar os quadinhos na página, realizando aproximações, movimentos de entrada e saída de requadros, intencionando influenciar no ritmo de leitura e na noção de tempo narrativo. A aplicação desse recurso foi usada de forma experimental, pois o seu uso pelos webquadrinhistas ainda é muito recente, muitas experiências ainda deverão ser feitas para avaliarmos as implicações de sua aplicação nas HQtrônicas.

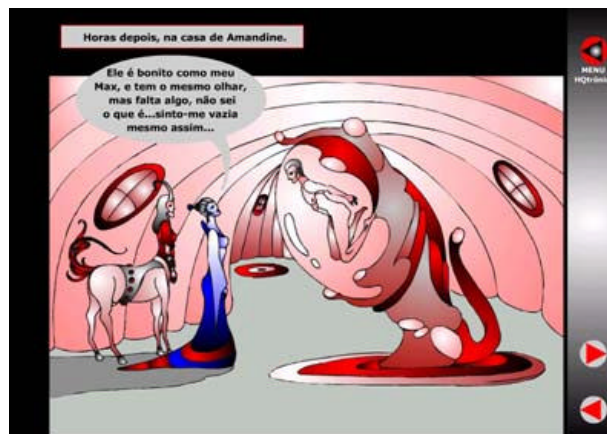


Figura 3 - Tela de "Ariadne e o Labirinto Pós-Humano."

Como em "NeoMaso Prometeu", também usei efeitos sonoros e trilha sonora nesse segundo experimento, no entanto, desta vez a trilha sonora não acompanha a narrativa, já que o tempo de leitura é definido pelo navegador, assim dividimos o trabalho em cenas e para cada uma delas selecionamos uma trilha musical que intensifique a sua atmosfera, essa música toca em loop durante o tempo que o navegador permanece na cena. Já os efeitos sonoros estão diretamente relacionados às animações e ocorrem durante as seqüências animadas. Os balões de fala permanecem como elemento fundamental do trabalho, e agora abrigam em seu interior, além da fala das personagens, os links que conectam o leitor às páginas paralelas à narrativa principal.

### **Bibliografia:**

ANDRAUS, Gazy. Existe o quadrinho no vazio entre dois quadrinhos? (ou: O Koan nas Histórias em Quadrinhos Autorais Adultas) – Dissertação de Mestrado (Programa de Pós Graduação em Artes da Unesp), São Paulo, 1999.

ASSIS, Jesus de Paula. "Roteiros em Ambientes Virtuais Interativos", in *Cadernos da Pós-Graduação, Instituto de Artes Unicamp*, Campinas (ano 3, Vol. 3, nº 1), 1999, pp. 93-110.

CARVALHO, Helio; DONATI, Luisa Paraguai & PRADO, Gilbertto. "Sites na Web: Considerações sobre o Design Gráfico e a Estrutura de Navegação". No site wAwRwT: <http://wawrw.tiar.unicamp.br/texto01.htm> , arquivo capturado em 06/05/1998.

CIRNE, Moacy. *A linguagem dos Quadrinhos: o Universo Estrutural de Ziraldo e Maurício de Souza*, Petrópolis (Vozes), 1975.

\_\_\_\_\_. *Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada*. Petrópolis (Vozes), 1972.

COUCHOT, Edmond. *La Technologie Dans L' Art – “De la photographie à la réalité virtuelle”*, Nîmes (Éditions Jacqueline Chambon), 1998.

DAVIS, Eric. *Techgnosis - Myth, Magic and Mysticism in the Age of Information*. New York (Harmony Books), 1998.

DERY, Mark - *Velocidad de Escape – La Cibercultura en el Final del Siglo*, Madrid (Ediciones Siruela S.A.), 1998.

ECO, Umberto. *A Obra Aberta - Forma e Indeterminação nas Poéticas Contemporâneas*, São Paulo (Perspectiva), 1991.

\_\_\_\_\_. *Apocalípticos e integrados*, São Paulo (Perspectiva), 1970.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte seqüencial*, São Paulo (Martins Fontes), 1989.

FRANCO, Edgar Silveira. “Arte e Novas Tecnologias: O Movimento Pós-Humano”, in *Quiosque: Observatório das Mídias*, João Pessoa (Marca de Fantasia: Nº 2), João Pessoa, 2001, pp.11-14.

\_\_\_\_\_. “As Histórias em Quadrinhos na Rede Internet: Análise do Site CyberComix”, in *CD-Rom Intercom 1999* (GT Humor e Quadrinhos), Rio de Janeiro, 1999.

\_\_\_\_\_. “Histórias em Quadrinhos e Novas Tecnologias: A delineação de um Universo”, in *CD-Rom Intercom 2000* (GT Humor e Quadrinhos), Rio de Janeiro, 2000.

\_\_\_\_\_. “HQtrônicas: As Histórias em Quadrinhos na Rede Internet”, in *Cadernos da Pós-Graduação, Instituto de Artes, Unicamp*, Campinas (Vol. 4, nº 1), 2000, pp. 148-155.

GILLET, Bénédicte. “La Bande-Dessinee Adaptee en CD-ROM”, in Dossier Dues, Url: <http://bgillet.multimania.com/> - Arquivo capturado em 09/04/2001.

GUIMARÃES, Edgard. “Uma Caracterização Ampla Para as Histórias em Quadrinhos e Seus limites com Outras Formas de Expressão”, in *CD-Rom Intercom 1999* (GT Humor e Quadrinhos), Rio de Janeiro, 1999.

MACHADO, Arlindo. *El Paisage Mediático – Sobre El desafio de Las Poéticas Tecnológicas*, Buenos Aires (Livros del Rojas – Universidad Buenos Aires), 2000.

McCLOUD, Scott. *Reinventing Comics – How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*, New York (HarperCollins Books), 2000.

PLAZA, Julio & Mônica TAVARES. *Processos Criativos com os Meios Eletrônicos: Poéticas Digitais*, São Paulo ( Hucitec), 1998.

PRADO, Gilberto. “As Redes Telemáticas: Utilizações Artísticas”. No site wAwRwT: <http://wawrwt.iar.unicamp.br/texto05.htm> , arquivo capturado em 14/06/1998.

SILVA, Tomaz Tadeu da (org.). *Antropologia do Ciborgue - as vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte (Autêntica), 2000.