

Narrativas em histórias em quadrinhos: adaptação para dispositivos móveis de leitura digital¹

Narratives in comic stories: adaptation in mobiles for digital reading

Sandra Portella Montardo*

Marsal Ávila Alves Branco**

Robson Francisco Nunes***

RESUMO

Com o objetivo de abordar a implicação tecnológica na narrativa das histórias em quadrinhos (HQs) adaptadas para tablets celulares. opta-se pela (TF) fundamentada como viés metodológico. Os fenômenos culturais explorados são a Infinite Comics e a Madefire, elaboradas HQs exclusivamente para dispositivos móveis de leitura digital (DMLDs). Assim, a codificação axial ocorre concomitantemente ao levantamento do histórico e do desenvolvimento das mesmas. Por fim, apresenta-se o cruzamento das características aportadas pelas narrativas tradicional e digital, seguido da codificação seletiva. Concluise que os limites das narrativas podem ser explorados de maneiras distintas das iá existentes.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos; Narrativa; Dispositivos Móveis de Leitura Digital; Teoria Fundamentada.

ABSTRACT

The subject of this paper is the adaptation of comic strip narratives in mobiles for digital reading. With the aim of understanding the implications of technology for comic strips adapted to tablets and cell phones, the research method adopted was the Grounded Theory. The cultural phenomena explored (LAPERRIÈRE, 2010) are Infinite Comics and Madefire, both created exclusively for mobiles. The cross-examination of characteristics in traditional and digital narratives is followed by selective coding. The article concludes that the limits of narratives can be explored in ways that differ from the current ones.

Keywords: Comic Strips; Narrative; Mobile for Digital Reading; Grounded Theory.

^{***} Mestre em Processos e Manifestações Culturais pela Universidade Feevale. Endereço: rua Guia Lopes, 4201, Canudos, CEP 93410-340, Novo Hamburgo, RS. E-mail: robsonfnunes@gmail.com.



¹ Artigo desenvolvido no âmbito do "Projeto consumo como *performance* em sites de redes sociais", contemplado com recursos do Edital MCTI/CNPq/MEC/Capes nº 43/2013 – Processo 408270/2013-6.

^{*} Doutora em Comunicação Social. Professora do Programa de Pós-Graduação em Processos e Manifestações Culturais e do Mestrado em Indústria Criativa da Universidade Feevale. Endereço: Campus II. ERS-239, 2755, CEP: 93510-250. E-mail: sandramontardo@feevale.br.

^{**} Doutor em Comunicação Social. Professor do Mestrado em Indústria Criativa Universidade Feevale. Endereço: Campus II. ERS-239, 2755, CEP: 93510-250, Novo Hamburgo, RS. E-mail: marsal@feevale.br.

INTRODUÇÃO

Após a realização de um "levantamento do estado da arte" (NUNES, 2012) sobre HQs e tecnologias digitais, optou-se por abordar a adaptação dessas narrativas para dispositivos móveis de leitura digital (DMLDs) conectados à internet (*tablets*, telefones celulares e outros tipos de *e-readers*). Esse suporte tecnológico possui possibilidades amparadas em interfaces e hipertextos, o que pode significar a transformação da narrativa das HQs feitas para o meio impresso. Barthes (1976) já propunha que as formas narrativas podem se articular e se atualizar, sustentando-se também por novos processos tecnológicos.

Em abril de 2012, a Marvel Comics lançou o que a própria empresa afirma ser o "futuro das histórias em quadrinhos", pois estampa isso nos seus conteúdos de divulgação, intitulando o novo produto como Infinite Comics (quadrinhos infinitos).² Essa nova linha é a primeira produzida especificamente para leitura em DMLDs, a qual se utiliza de recursos tecnológicos improváveis no meio impresso (papel). Também em 2012, uma nova editora de histórias em quadrinhos, a Madefire, lançou um produto "concorrente" às Infinite Comics. O novo grupo editorial criou histórias em quadrinhos adaptadas para *tablets* com acesso exclusivo para clientes do i-Tunes, ³ tendo "o futuro da contação de histórias" como *slogan*.

O método escolhido foi a teoria fundamentada, uma vez que esta é adequada para abordar fenômenos que ainda não foram objeto de pesquisa, tais como as Infinite Comics e Madefire. Nesse sentido, esse método irá permitir uma teorização sobre o tema, via a exploração das adaptações que a narrativa das HQs sofreram quando transpostas para os DMLDs.

Para tanto, abordam-se questões referentes a hipertexto, hipermídia e interface em termos de linguagem digital, seguidas pelas narrativas das HQs tradicionais, criadas para o meio impresso, e, também, as produzidas exclusivamente para tecnologias digitais, buscando-se uma caracterização estrutural de suas possibilidades, como remete Barthes (1976) em relação ao meio físico (revistas impressas), e como já o propuseram Eisner (2010) e McCloud (2005; 2006). No que se refere, portanto, à adaptação da narrativa para os DMLDs, é que se faz necessária uma teorização, via teoria fundamentada, a partir das Infinite Comics e da Madefire.

LINGUAGEM E DISPOSITIVOS MÓVEIS DE LEITURA DIGITAL

Para que se possa discutir a adaptação da narrativa das HQs para os DMLDs, torna-se fundamental abordar os conceitos de hipertexto, hipermídia e interface, bem como a relação entre eles.

O hipertexto é uma expressão "popularizada" por Theodor H. Nelson, na década de 1960, mas enunciada pela primeira vez por Vanevar Bush, em 1945 (LÉVY, 1999). Segundo Landow (2006), o termo se refere a um tipo de texto eletrônico, a uma tecnologia informática radicalmente nova, e, ao mesmo tempo, a um modo de edição. O hipertexto é necessariamente um texto composto por fragmentos de outros textos – o que Barthes (2004) denomina *lexias* – e por enlaces e nós eletrônicos que se conectam entre si. Barthes (2004) afirma ainda que o hipertexto é

³ Interface de interação, venda e downloads de aplicativos da multinacional Apple.



² Tradução livre dos autores.

uma produção que colabora com um texto-base. Leão (2005) relata que o hipertexto é um texto digital composto de diferentes blocos de informação interconectados. Essas informações são amarradas entre si por meio de elos associativos, os *links*, os quais permitem que o usuário avance na leitura na ordem em que desejar, acessando, com isso, informações em novos contextos. De acordo com Lévy (1999), a velocidade de leitura possível pelo hipertexto eletrônico provoca alterações no processo cognitivo do leitor, proporcionando uma fluência automática do conteúdo, além da referida não linearidade.

Embora alguns livros possam trazer notas, apêndices e outros recursos hipertextuais, foi na internet que o hipertexto ganhou novos patamares. Diferentemente das HQs impressas, o hipertexto na internet pode ser atualizado, representando possibilidades narrativas "quase infinitas", conforme Barthes (1976).

A expressão hipermídia estende a noção de hipertexto ao incluir informação visual e sonora, assim como a animação. Com esses diferentes tipos de formatos, o hipertexto vai além do material previsto por Barthes (2004) como texto ideal. Landow (2006, p. 25) afirma que ele vai "expandindo a noção de texto unicamente verbal". A hipermídia, o hipertexto é feito de diversas mídias. Essas características potencializam um pensamento não linear e multifacetado, fazendo do leitor um agente ativo na interação com os *links*, e não um leitor passivo, que unicamente recebe as informações, sem a possibilidade de sair de uma tela única ou tendo de avançar as páginas apenas em uma sequência linear.

Conforme Manovich (2006), hipermídia é uma tecnologia que engloba hipertexto e multimídia, recursos abarcados diretamente tanto nos DMLDs, quanto em seus antecessores tecnológicos. Esses recursos, por sua vez, permitem a navegação por meio de um aparelho e um aplicativo (ou *software*) de forma não linear ou multilinear, em um rizoma de textos, sejam eles escritos, gráficos, animações, vídeos ou áudios, assim como ocorre com os computadores pessoais ligados à internet. Os DMLDs são portadores de páginas digitais que permitem acesso à rede mundial, o que reforça suas possibilidades de leituras hipertextuais e a leitura de conteúdos de hipermídia, características fundamentais para este estudo.

A hipermídia permite a escrita e a leitura de forma não linear (hipertexto). No entanto, em se tratando das HQs, essas possibilidades podem não se aplicar em sua totalidade. Isso porque a forma como se conta uma história vai depender de uma temporalidade narrativa ficcional, que poderá ou não ser linear (TODOROV, 1976). Além disso, depende-se de uma sequência de hipertextos, o que pode não ocorrer nas tramas adaptadas aos DMLDs, já que as primeiras adaptações a esse formato tendem a seguir as regras de sua própria matriz (do meio impresso, e, portanto, estático e linear). Sobre a leitura propriamente dita, vale dizer que as narrativas se apresentam prontas, cabendo ao leitor unicamente dar o ritmo de leitura (e de aquisição) e de formação das cenas nos DMLDs, conforme sua preferência. Assim, tal como uma narrativa feita para o meio impresso, a versão eletrônica já está escrita e pronta. A novidade é que o leitor pode controlar a forma e o ritmo com que o texto aparece na tela digital (McCLOUD, 2006), além da exploração de cenário permitida pelo hipertexto (quadros e requadros).

Justamente por abarcarem linguagens estruturadas (áudio, vídeo, textos verbais), o termo hibridização é o que parece mais coerente com essa mescla heterogênea de

⁴ Tradução dos autores.

textos. O que pode tornar uma produção hipermidiática é justamente a união de recursos tecnológicos e linguagens. No caso das HQs, foi necessário o aporte tecnológico dos computadores e, mais tarde, dos DMLDs, para transformar duas ou mais linguagens (arte sequencial, animação e interação por meio de interfaces) em uma única linguagem híbrida.

Outra característica dos DMLDs é uma interface de navegação que permita a leitura e a interação por parte do leitor comum, sem conhecimento de linguagem informática/programação. Para Lévy (1999), a interação com a máquina de forma intuitiva, por meio de ícones, permitiu a popularização de *software* e computadores entre os usuários comuns.

Interface, para Johnson (2001) é, em síntese, a palavra que se refere ao software que dá forma à interação entre usuário e computador (homem e máquina). Ela atua como um tradutor ou um mediador entre as duas partes, sendo uma relação semântica caracterizada por significado e expressão. Para que isso aconteça, o próprio computador deve representar-se a si mesmo, em uma linguagem que possa ser compreendida pelo leitor.

Esses pressupostos ficam nítidos na junção entre imagens que caracterizam as operações e os textos vinculados a elas, em uma amarração cognitiva prática (JOHNSON, 2001; LEMOS, 2007). Com relação às HQs dispostas nos DMLDs, torna-se possível a passagem de páginas e o toque na tela para avançar diálogos, montar cenários e dar continuidade à história, por meio de uma interface especial para a gestão das edições das HQs no meio digital, novamente como metáfora visual de uma biblioteca. Essa biblioteca, acessível via um aplicativo (software), disponibilizado gratuitamente pelas editoras de HQs, garante também a comercialização e a interação (comunicação) entre público consumidor e fornecedores dos produtos digitais.

A interface agrega condições e possibilidades de acordo com suas finalidades. Comprando ou selecionando um item, o leitor entra em uma nova sessão, que determina novas possibilidades. Seguindo o padrão de interface dentro de uma interface, por meio do hipertexto (LÉVY, 2001), a navegação flui até a seleção de uma das HQs digitais.

No caso da interface do aplicativo das HQs, novos conteúdos (ou edições) são disponibilizados para o leitor. Identifica-se aí o que Lévy (1999) comenta sobre o poder de agenciamento funcional da interface, ao capturar o leitor para uma rede de situações, constituindo-se a interface em uma superfície de contato, tradução, articulação, transformação e passagem (LÉVY, 1999), até o último link.

NARRATIVA EM HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Desde o surgimento das pinturas rupestres (McCLOUD, 2005), as narrativas visuais passaram por diversos estágios. No que tange às HQs, aborda-se, a seguir, a questão da narrativa no meio impresso e no meio digital.

A narrativa das histórias em quadrinhos no meio impresso

No meio impresso, pode-se dizer que a narrativa das HQs se apresenta de maneira mais consolidada, alterando-se basicamente pela técnica artística, estilo na forma de produção e materiais gráficos e físicos utilizados em sua apresentação.



Will Eisner (1917-2005), criador e desenhista, conceituou práticas do que ele chamou de arte sequencial, em *Quadrinhos e arte sequencial*, de 1985. Em *Narrativas gráficas*, de 1996, Eisner sistematizou teorias de produção das HQs. Desde então, os conceitos de "arte sequencial" e "narrativas gráficas" estão diretamente ligados às HQs.

A narrativa clássica ou tradicional das HQs é desenvolvida exclusivamente para o formato de revista impressa, sem qualquer menção ou ligação a outros formatos narrativos, de forma que as páginas impressas são consideradas como um "meio" para a mesma, segundo Eisner (2005).

Em termos de leitura, pode-se dizer que a narrativa clássica das HQs é um meio termo entre o cinema e a literatura. No cinema, a narrativa está "pronta", sendo, portanto, um meio mais rápido de se contar e de se absorver uma história. O "ritmo de aquisição" do leitor (EISNER, 2005) é mais rápido do que o de uma leitura no meio impresso, permitindo acesso a mais informações em menor período de tempo. Como os quadrinhos mesclam imagens e textos verbais em sua narrativa, eles se situam entre as projeções do cinema e os textos impressos. Esse conceito será retomado adiante.

Segundo McCloud (2005) e Eisner (2010), a narrativa nas HQs impressas vale-se de formas artísticas, como desenhos, quadros, palavras, figuras e narração (propriamente dita e escrita), de modo que esses elementos conduzem o leitor pelo enredo da história. Em comparação com um livro, esses elementos gráficos substituem, por vezes, a descrição, de acordo com Genette (1976). A descrição na narrativa escrita consiste em uma pausa na ação, revelando, por meio de texto verbal, a ambientação de cenas, o que pode ser feito por intermédio de um quadro sem texto verbal nas HQs, por exemplo. Para Eisner (2010), o uso de imagens sem texto verbal acelera o ritmo de aquisição.

Nesse contexto de uso combinado de palavras e imagens, o texto escrito pode ser alocado para situar o leitor em uma amostra temporal ou, ainda, subsidiá-lo com informações que não estão dispostas em imagens.

Ao contrário das HQs adaptadas para os DMLDs, nas impressas não haverá animação, mas "imagens pictóricas justapostas e outras em sequência previamente deliberadas" (McCLOUD, 2005), que proporcionarão a sugestão dos movimentos. Em termos de temporalidade, o tempo sempre será o agora. Conforme se dá a leitura, o que se leu passa a ser o passado, e a próxima página, o futuro da história. Além disso, têm-se as composições de mudanças de territórios e personagens para que a história possa ser contada.

De acordo com Todorov (1976), deve-se diferenciar o tempo do discurso e o tempo da história. Segundo o autor (1976), o discurso sempre seguirá um tempo linear, mas a história pode ter um tempo pluridimensional. Isso fica evidente em narrativas de ficção científica, em que, costumeiramente, autores brincam com o próprio tempo em que a narrativa acontece.

Na história, muitos acontecimentos podem se desenrolar ao mesmo tempo; mas o discurso deve obrigatoriamente colocá-los um em seguida ao outro; uma figura complexa encontra-se projetada sobre uma linha reta. É daí que vem a necessidade de romper a sucessão "natural" dos acontecimentos mesmo se o autor desejava segui-la de mais perto. Mas a maior parte do tempo, o autor não tenta encontrar esta sucessão "natural" porque utiliza a deformação temporal para certos fins estéticos (TODOROV, 1976, p. 232).

A narrativa das HQs também foi referida (EISNER, 2005) como narrativa gráfica justamente por reunir imagens, textos verbais, signos e outros significantes. Sobre esse termo, que reúne os dois nomes que se complementam diretamente nas páginas das revistas em quadrinhos, o autor conceitua: "Uma descrição genérica de qualquer narração que usa imagens para transmitir ideias. Os filmes e as histórias se encaixam na categoria de narrativas gráficas" (EISNER, 2005, p. 10). A diferença entre os meios, como já relatado, está no ritmo de aquisição.

A narrativa das histórias em quadrinhos digitais

A transformação tecnológica e suas consequências narrativas vêm, conforme McCloud (2006), possibilitando cada vez mais aparatos de leitura menores e mais modernos, em uma relação inversamente proporcional entre tamanho e capacidade tecnológica.

De acordo com o que já foi visto, hipertexto, interface e hipermídia são os recursos que possibilitaram que diversas mídias fossem adaptadas para os DMLDs, que, por sua vez, consistem em computadores portáteis. Da mesma forma, são esses recursos que fazem com que as HQs transpostas para os DMLDs propiciem uma experiência diferente da que o leitor dos impressos tem, já que permitem a reação do leitor à sua interface (JOHNSON, 2001).

Para Manovich (2006), a revolução da mídia computador afeta vários estágios da comunicação, tais como aquisição, manipulação, estoque e distribuição. O autor, ainda, relata que a mídia de massa e o processamento de dados cresceram lado a lado, complementarmente, integrando processos criativos e tecnológicos.

Nesses termos, ainda que narrativas continuem podendo sempre ser escritas ou descritas (GENETTE, 1976), haverá experiências narrativas distintas em função das interfaces (impressa e digital). O processo criativo das histórias sempre se dará a partir da narrativa escrita, e, mais tarde, no processo criativo da transposição das ideias para as imagens, com o acréscimo de atributos hipermidiáticos, como animação, som, tridimensionalidade e interatividade.

É importante ressaltar que há muitas experimentações quanto ao uso dessas narrativas em andamento, não havendo um estado definitivo para a questão, de modo que a mesma possa comportar novas características – ou se atualizar, segundo Barthes (1976) – em função da internet e de aplicativos.

As análises de Eisner (2010) sobre a arte sequencial em meio impresso proporcionaram insights importantes sobre narrativa das HQs quanto à questão gráfica envolvida na adaptação das mesmas para os DMLD. Por sua vez, McCloud (2006) expandiu essas análises, direcionando-as para as narrativas feitas para o meio digital. No entanto, seus estudos não chegam a contemplar a adaptação das HQs para os DMLDs, sendo aplicável apenas as HQs criadas para computador. A sequência da abordagem das narrativas em suporte digital será feita simultaneamente com a exploração dos objetos selecionados para o estudo.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS: TEORIA FUNDAMENTADA

O objetivo deste estudo é explorar a adaptação da narrativa das HQs para os DMLDs. As duas publicações escolhidas dessa modalidade datam de 2012 e constituem objeto de estudo desta pesquisa (Infinite Comics e Madefire). Vários motivos levaram à



seleção da teoria fundamentada (AMARAL; FRAGOSO; RECUERO, 2011) ou enraizada (LAPERRIÈRE, 2010) como opção metodológica para este estudo. Conforme Laperrière (2010, p. 353), a teorização enraizada visa "à elaboração de uma teoria, decerto enraizada na realidade empírica, porém, não constituindo dela uma descrição", o que privilegia tratamento de fenômenos sociais sobre os quais poucas análises foram articuladas. Uma vez que esse método insere-se mais em uma perspectiva de descoberta do que de verificação, conceitos e hipóteses são construídos e tensionados à medida da progressão da pesquisa no campo (LAPERRIÈRE, 2010). Vale ressaltar que a teoria fundamentada (TF) enfatiza a perspectiva dos atores sociais na definição de seu universo social, sem, no entanto, ignorar o contexto no qual estão inseridas as suas ações. Nessa linha de raciocínio, leva-se em conta conceitos formulados por Eisner (2005) e por McCloud (2006) referentes às HQs na teorização sobre as HQs desenvolvidas para DMLDs. Mais do que caracterizar um fato, trata-se de estabelecer seus limites estruturais à medida que os dados se acumulam.

Além disso, na TF, a coleta e a análise dos dados são processos concomitantes (AMARAL; FRAGOSO; RECUERO, 2011). Ao consistir, primeiramente, em sistemática de observação, comparação, classificação e análise de similaridades e dissimilaridades, o objeto foi, de início, explorado de forma a relacionar esses diferentes processos pela codificação aberta (AMARAL; FRAGOSO; RECUERO, 2011), que se refere justamente às análises primárias das categorias mencionadas, em que todas as unidades de sentido devem ser codificadas, especificando-se as propriedades e dimensões dos fenômenos selecionados. Em seguida, parte-se para a codificação axial (LAPERRIÈRE, 2010), que se dá via o tensionamento das categorias observadas a partir dos os dados obtidos. Finalmente, parte-se para a codificação seletiva, proporcionando a integração final da teoria em relação às categorias centrais emergentes e envolvendo todos os dados relativos ao fenômeno social pesquisado.

Destaca-se que o produto de um método tal como o da teorização enraizada não constitui uma descrição detalhada do objeto de pesquisa, mas uma teoria empiricamente fundamentada e relacionada a este objeto. Portanto, esta pesquisa não resulta em um produto absoluto e fechado, pois as comparações possíveis, assim como as narrativas propostas por Barthes (1976), podem assumir várias formas. Conforme Laperrière (2010), a teoria aqui formulada e processada pode ser modificada, porém jamais invalidada.

A partir da TF, portanto, continua-se na busca pela teorização sobre as Infinite Comics e a Madefire, com o propósito da produção de uma compreensão mais ampla da adaptação da narrativa das HQs para os DMLDs.

Infinite Comics e Madefire

Comecemos enfatizando as diferenças entre as duas produções de HQs elaboradas para DMLDs. A primeira edição das Infinite Comics foi disponibilizada para download pela loja online da editora Marvel Comics, acessada a partir dos DMLDs e seus aplicativos com interface feita para interação entre leitor e editora. O aplicativo (software) especial pode ser obtido por meio dos sistemas operacionais dos tablets e celulares, tais como Android (Play Store) e iOS (Apple Store) – os sistemas operacionais oferecidos – como interface de relacionamento e comércio online entre proprietários desses dispositivos e produtores de conteúdos na internet. A partir desses aplicativos, no caso da primeira edição das Infinite Comics, foi necessário,

ainda, realizar a compra da revista eletrônica. Já a editora Madefire criou HQs adaptadas para os DMLDs com acesso exclusivo para clientes da Apple Store (App Store), interface de interação, venda e downloads de aplicativos da multinacional Apple, guiada pelo sistema operacional iOS e pelo aplicativo i-Tunes. Mais tarde, a editora disponibilizou também a leitura das revistas em quadrinhos digitais para consumo via navegador de internet, por meio de uma ferramenta de interface chamada DeviantArt.

Uma das características narrativas das HQs impressas que se manteve nas histórias produzidas para os DMLDs é a combinação entre desenhos e linguagem gramatical tipografada (McCLOUD, 2005). Conforme passam as telas eletrônicas (FRANCO, 2004), em progressão contínua com a permissão do toque, o cenário pode se destacar por meio de efeitos. Com isso, tem-se a aceleração do ritmo de aquisição pela quebra de fronteira proporcionada por um elemento hipermidiático (MANOVICH, 2006). Até a chegada das HQs adaptadas para os DMLDs, animações e efeitos visuais eram vistas somente nas HQs de CD-ROM (Franco, 2004). As páginas eletrônicas podem ser relacionadas ao que propôs McCloud (2006) e, mais tarde, Franco (2004), a partir do primeiro autor (2006), como telas infinitas. Percebe-se, assim, que se confere mais liberdade à diagramação, antes elaborada nos computadores pessoais, sendo que no caso de dispositivos móveis há mais recursos para criar a narrativa, antes limitada ao tamanho e à quantidade das páginas impressas.

O ritmo de aquisição (EISNER, 2005) proporcionado pelas páginas eletrônicas do equipamento, que geram a possibilidades de hipermídia, é notoriamente acelerado se comparado com a narrativa impressa, fazendo o leitor usar o recurso de transição de páginas eletrônicas com o toque dos dedos de forma mais dinâmica do que no gesto anterior, de avançar as páginas de papel. Ao contrário do exercício de folhear as páginas, no dispositivo eletrônico não há deslocamento físico (da página), sendo o futuro da narrativa (próxima página) montado com transições nas páginas eletrônicas.

A hipermídia revolucionou a forma de distribuição, consumo e produção de mídias anteriores (MANOVICH, 2006). No caso das HQs, o atributo mais afetado é a criação. A partir das páginas eletrônicas, o processo criativo, que antes se limitava a uma folha de papel em branco e estática, agora pode trazer possibilidades e formas "quase infinitas" (BARTHES, 1976) em relação à narrativa. Essa "intervenção criativa" consiste em efeitos visuais: trocas de cores na mesma cena, movimento, sobreposições, acréscimos de textos e diálogos, e interação.



Figura 1 – Cena destaca um requadro e desbota outro, guiando o leitor para a primeira imagem da página.

Fonte: Recorte extraído da revista Infinite Comics, Ultimate Spider-Man – Final Exam, 2012, feita para DMLDs.

Segundo Eisner (2005), o movimento altera também a fonte geral (LAPERRIÈRE, 2010) deste estudo, que são as HQs impressas, uma vez que estas contêm apenas a "sugestão" de movimento e não o movimento propriamente dito. Nessa situação, o leitor terá a necessidade de criar a cena em andamento em sua interpretação (McCLOUD, 2005). Já nos exemplos das revistas digitais (Infinite Comics e Madefire), o movimento surge para mudar o andamento da narrativa. Ainda que o leitor continue necessariamente criando e interpretando a cena a partir de sua imaginação, a ação passa agora a ficar pronta em determinados momentos da narrativa, pois ela passa a ocorrer diante de seus olhos na tela do dispositivo em função da tecnologia do equipamento de leitura, retomando o que acontecia nas HQs para os CD-ROMs (FRANCO, 2004).

O movimento traz ainda a adaptação (VANOYE; GOLIOT-LETÉ, 1994) da ação narrativa (GENETTE, 1976), que se caracteriza pelos verbos (indicações explícitas de ações). Nas narrativas em HQs tradicionais, a ação narrativa também se estende aos desenhos. Já nas HQs para DMLDs, com o acréscimo do movimento, haverá a continuidade da história em uma cena na qual a ação será o fator mais importante, o que também contribui para o aumento do ritmo de aquisição do leitor.

Além do ritmo de aquisição, das páginas eletrônicas e da intervenção criativa, a narrativa das Infinite Comics e da Madefire permite a montagem de cenários e se utiliza, novamente, de recursos permitidos pelo equipamento tecnológico (maior capacidade de cores, mais ou menos luminosidade, tela infinita, foco e desfoco e tridimensionalidade) para aumentar a imersão do leitor na proposta narrativa.

Apesar das novas características percebidas, nota-se que a temporalidade não sofre alteração. Nas páginas impressas, a leitura tinha um fluxo linear, mesmo que a história pudesse ter seu tempo de forma pluridimensional (TODOROV, 1976). A página (da revista impressa) era sempre o agora; a página anterior, o passado; e a

próxima página, o futuro (McCLOUD, 2005). Com as disposições de cenas montadas por etapas em uma só página eletrônica, tem-se de forma prática a noção de que tempo é espaço. Assim como no cinema, cada quadro pode ser considerado um frame, o que também justifica a afirmação de que o ritmo de aquisição é maior em relação às páginas impressas, mas menor em relação aos filmes. A única variação que percebemos agora é que a linearidade, o presente, o passado e o futuro, são apresentados e configurados pelas páginas eletrônicas. A característica temporal diferencia-se apenas por especificidades relativas à sua forma de apresentação nas páginas eletrônicas.

I GLIESS NO CAFE LATTE THIS MORRING.

UHG. I HAVE TO STOP PLAYING VIDEO GAMES AFTER MIDNIGHT.

I CAN NOT GET TO SLEEP.

I'M SO SO SO LATE GOTTA FOCIS.

Figura 2 – Cena seguinte, da mesma página, traz personagem agora com foco, um novo quadro de texto e uma onomatopeia, dando a sensação da montagem de quadros e movimento.

Fonte: Recorte extraído da revista Infinite Comics, Ultimate Spider-Man – Final Exam, 2012, feita para DMLDs.

Outro elemento que quebra as similaridades entre a revista impressa e a página eletrônica é o hipertexto. O hipertexto (LANDOW, 2006) se desenvolve nas páginas eletrônicas não como uma interferência direta na história contada, mas de forma a possibilitar a continuidade da narrativa. Isso porque a partir do hipertexto será possibilitado o acesso às demais edições das HQs. Por meio das metáforas de biblioteca virtual, tem-se o acesso aos novos volumes das revistas digitais. Essa mesma interface e hipertextos permitem, ainda, o acesso a conteúdos não disponíveis em HQs impressas, tais como informações adicionais feitas pelos criadores, sketchbooks⁵ e informações sobre os seus personagens em fichas, não de forma a ampliar a narrativa, mas a trazer informações referentes ao cânone dos universos apresentados.

⁵ Livros de rascunhos que mostram etapas de criação das narrativas gráficas.

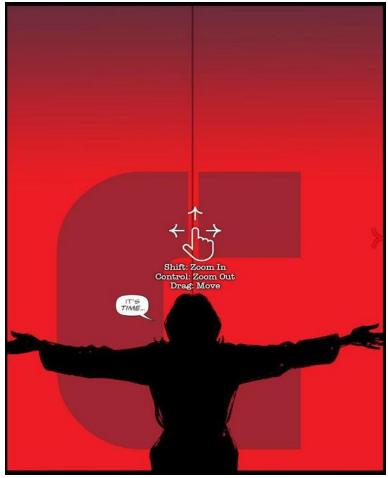


-

Na Madefire, os movimentos são mais concretos, inclusive com a possibilidade de interação por meio do toque na tela. Já nas Infinite Comics, o movimento aparece de forma pronta, sem possibilidade de interação. Soma-se ao movimento, a possibilidade criativa de tridimensionalidade, a qual possibilita a visão de mais ou menos partes dos personagens ou cenários. Também na Madefire, temos o acréscimo de uma característica não vista anteriormente: o som ou trilha sonora. Simultaneamente à montagem dos cenários, a trilha surge buscando uma harmonia com o quadro montado. A trilha sonora tem um determinado tempo de duração, o suficiente para que o leitor possa ler a página inteira. A inclusão de som e música também foi vista nos exemplos de HQs em CD-ROM (FRANCO, 2004) e com a mesma característica de trilha em loop. Ou seja, assim que acaba, a trilha sonora reinicia automaticamente. O som também substitui, em determinados momentos, a onomatopeia, outra característica das HQs tradicionais (EISNER, 2010) que sugere a presença do som e outros ruídos, percebidos no prosseguimento da narrativa, facilitando a compreensão do leitor e aumentando o ritmo de aquisição (EISNER, 2010). O som, somado à animação e ao movimento permitido nas HQs da editora Madefire, também traz a simplificação da narrativa, e, com isso, confere menos espaço para a interpretação.

O recurso avançado de animação e movimento propriamente dito – e não mais sugerido, como proposto por Eisner (2010) nas narrativas tradicionais – é também composto pelo formato das páginas eletrônicas e pela intervenção criativa do autor. Aliando essas características ao formato e ao suporte de hipermídia, a proposta da Madefire traz a movimentação de quadros em 360 graus. Essa movimentação é guiada pelo leitor de forma sensório-motora, com um toque na tela do aparato indicado por um ícone explicativo.

Figura 3 – Ícone na tela indica ao leitor a possibilidade de interatividade na página futura.



Fonte: Recorte extraído da primeira edição da revista *Treatment,* feita para DMLDs pela editora Madefire em 2012.

É o ícone que indica a interação entre o leitor e o aparato tecnológico. Esse é um tipo de interação, como propõe Primo (2007), reativa, pois já há a indicação predeterminada do que pode ser feito, dependendo da previsibilidade e da automatização na troca. Este tipo de interação acaba sendo mecânica, da mesma forma que o exercício de passar os quadros ou as páginas adiante. A tabela a seguir resume a comparação entre HQs impressas e digitais.

Tabela 1 – Comparação entre características específicas das narrativas em histórias em quadrinhos tradicionais e digitais.

Narrativas em Histórias em Quadrinhos			
Quadro comparativo			
	Tradicionais	Digitais em DMLDs	
Suporte	Papel/revistas impressas.	Hipermídia	
Interface	Papel/ impressão industrial. Estática.	Páginas eletrônicas.	

Interação/Leitura	Página de papel/revista.	Interface com páginas eletrônicas e aplicativo (software de leitura), metáfora de página de papel e possibilidade de interação reativa.
Intervenção artística e criativa	Narrativa escrita e arte sequencial gráfica.	Narrativa escrita e de arte sequencial gráfica, com repertório ampliado pelo suporte eletrônico e hipermidiático.
Ritmo de aquisição	Fragmentado pelos quadros e imagens justapostos.	Acelerado pelo suporte de páginas eletrônicas e mescla de animações e efeitos visuais permitidos.
Animação/Movimento	Sugestão de movimento pela arte sequencial; ação narrativa interpretada pelo leitor.	Ação pronta a partir de animação gráfica suportada pelos DMLDs.
Hipertexto	Índices, apêndices e rodapés descritivos dispostos em páginas da revista.	Índices e apêndices dispostos em outros espaços da internet a partir da interface; possibilidade futura de influências narrativas. Links diretos com outras HQs da série, do autor, da editora, de arcos narrativos (continuações, novos volumes ou capítulos) e informações relativas e complementares ao texto atual.
Som	Sugerido pelas onomatopeias e diálogos.	Presente por intermédio do meio hipermídia dos DMLDs.

Fonte: Elaborada pelos autores.

RESULTADOS OBTIDOS

A exploração das Infinite Comics e da Madefire permitiu caracterizar a apropriação de elementos que constituem as narrativas das HQs tradicionais (meio impresso) pelas HQs em DMLDs, e identificar seus novos elementos constituintes. Assim, tornou-se possível passar para a última etapa do procedimento metodológico: a codificação seletiva. Nessa etapa, busca-se a integração final da teoria em relação à categoria central (HQs tradicionais) com as linhas narrativas de HQs adaptadas para os DMLDs. Diante disso, então, a teorização sobre a adaptação da narrativa das HQs em DMLDs foi elaborada a partir dos seguintes elementos: suporte, interface, interação/leitura,

intervenção criativa, animação/movimento, hipertexto, som/trilha sonora e ritmo de aquisição.

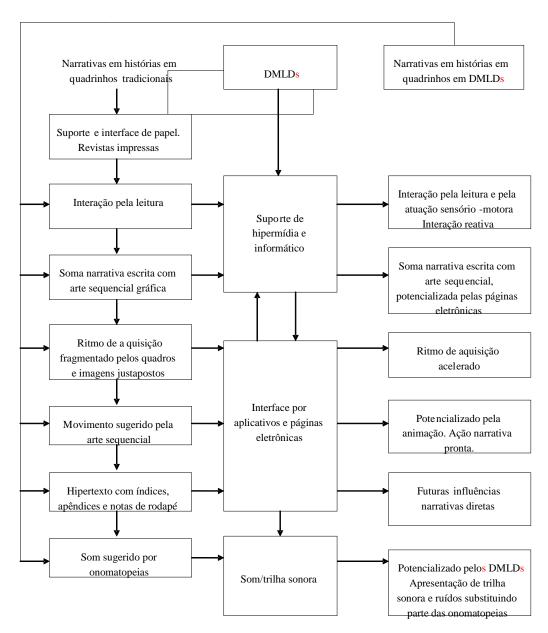
Percebeu-se, assim, que a alteração do suporte implicou na mudança de interface das narrativas das HQs. Segundo Johnson (2001), a interface serve como facilitadora e simplificadora da interação entre homem e máquina.

Quanto à interação e à leitura, verificou-se que, na condição de fenômeno social e cultural, as HQs possuem potencial interativo (LEÃO, 2005). Nas narrativas tradicionais, esses elementos evidenciam-se na relação do leitor com a obra impressa (revista, páginas), de modo que o passar das páginas é necessário para a interpretação da narrativa. Essas características da matriz se mantêm nas Infinite Comics e na Madefire, mas ganham uma nova proporção, especialmente na Madefire, à medida que o leitor é convidado, por meio de ícones, a interagir, ainda que de forma predeterminada, com a narrativa.

O suporte condiciona uma série de situações ao leitor. Enquanto nas revistas impressas o leitor realiza uma leitura quadro a quadro, nos DMLDs, os quadros das HQs montam-se nas páginas eletrônicas sem necessidade de deslocamentos físicos (folhear das páginas). E isso só acontece graças ao suporte, às páginas eletrônicas, à animação e à interface. A interação também possibilita essa aceleração, instigando o leitor a impulsionar a narrativa, de modo que esse comportamento é inerente às ações narrativas (GENETTE, 1976).

Exceto pelo suporte técnico, todas as características da matriz são encontradas nas HQs adaptadas para os DMLDs. Sinteticamente, o diagrama a seguir foi elaborado com base nas codificações axial e seletiva a partir dos dois produtos explorados neste estudo.

Diagrama 1 – Narrativas em histórias em quadrinhos: proposta de tensionamento pela codificação seletiva.



Fonte: Elaborado pelos autores.

Pode-se dizer que as características aportadas pelos DMLDs possibilitaram às HQs um cenário de reinvenção. De certa forma, isso já havia sido observado nas alterações de suporte e, consequentemente, de narrativa das HQs, das tiras de jornais até se chegar aos tablets e computadores móveis. A relação da atualização das narrativas das HQs em função do suporte tecnológico pode ser identificada no próprio histórico das duas editoras. A Marvel Comics, que surgiu no boom dos quadrinhos, no pós-guerra, tem uma trajetória de adaptações das HQs em novos contextos. Talvez por isso, em suas Infinite Comics, tenha deixado a potencialidade de inclusão de som de lado, sendo

mais fiel às HQs tradicionais produzidas desde 1939. Já a editora Madefire, criada em 2012, foi além dessas primeiras características das HQs e contempla com menos reservas os elementos de hipermídia em sua narrativa.

Outra diferença entre as editoras é a questão da distribuição de seus produtos. Enquanto a Marvel Comics disponibiliza suas Infinite Comics para sistemas operacionais suportados por todos os DMLDs, a Madefire opta por restringi-la aos usuários da plataforma iOS e aplicativos do i-Tunes, embora algumas edições estejam acessíveis pela internet, estando sua leitura condicionada ao acesso ao *site* e pelo programa navegador (interface para o acesso à rede).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o objetivo de explorar teoricamente a implicação tecnológica na narrativa das HQs originalmente produzidas em papel impresso e adaptadas para os DMLDs, foi possível produzir relações a partir de um referencial teórico inicial como guia para a abordagem do material empírico, ou seja, as Infinite Comics e a Madefire.

Pode-se dizer que as narrativas híbridas propostas pela Marvel Comics e pela Madefire certamente serão providas de ainda mais características conforme o avanço tecnológico, de acordo com McCloud (2006) e Eisner (2010). Um exemplo dessas características é o hipertexto, ainda limitado ao acesso de novas edições de revistas online, mas que poderá alterar a narrativa, propondo condições de histórias novas dentro de uma só edição, por meio de uma linguagem multilinear possibilitada pela internet e pelos DMLDs.

Por sua vez, outras experiências poderão ser revistas, descartadas ou atualizadas, como o som e a trilha sonora inseridas na Madefire. Embora suscetível de ser considerada, à primeira vista, uma inovação, por estar configurada em termos de *loop* (uma repetição contínua), talvez essa característica possa ser suprimida, pois ela pode se tornar irritante à medida que a leitura da página é feita pelo leitor. A leitura requer uma interação por parte do leitor, e, muitas vezes, a insistência repetitiva da música pode não ser agradável nessa relação sensório-motora. Nesse caso, a manutenção de funções características da narrativa em HQs impressas, como a utilização das onomatopeias e sugestões de som, pode ser o mais indicado. A manutenção de onomatopeias foi identificada nas Infinite Comics e na Madefire (ainda que esta conte com efeitos sonoros). A Marvel até mesmo já acena com uma nova proposta de narrativa com trilha sonora contínua e sem o *loop* existente na Madefire.

A proposta da Madefire indica alguns pontos em que a interação entre leitor e suporte das HQs pode ser desenvolvida. Condições tecnológicas não faltam. Basta saber de que forma os autores poderiam utilizar essa nova característica nas histórias a serem contadas.

Diante do que foi observado, os elementos som, interatividade e hipertexto nos DMLDs parecem ter sido explorados ainda em um estágio inicial, por se tratar de algo novo para os autores de narrativas gráficas. Nesses termos, embora elas possam ser inicialmente elaboradas com papel e caneta, considerando-se a cultura digital alteram-se conceitos de produção, distribuição e caracterizações (MANOVICH, 2006), proporcionando-se, com isso, uma gama de condições de produção de narrativas ainda parcialmente exploradas.

Finalmente, em relação às declarações da Marvel Comics de que essa linha de narrativas adaptadas aos DMLDs seria o futuro dos quadrinhos, e as proferidas pela Madefire, de que ela representaria o futuro da contação de histórias, considera-se que esta fase de fronteira narrativa indica a necessidade de um maior amadurecimento, técnico e criativo, por parte das produções. E isso no sentido de uma melhor complementaridade entre as características tanto da narrativa impressa quanto da narrativa digital. Assim, talvez se desenhe, realmente, o futuro narrativo dessas adaptações, e se ultrapasse o tom eufórico de que uma grande novidade foi lançada, conforme o sugerido pelas editoras aqui apresentadas.

Artigo recebido em 31/10/2014 e aprovado em 29/04/2015

REFERÊNCIAS

AMARAL, A.; FRAGOSO, S.; RECUERO, R. Métodos de pesquisa para internet. 1. ed. Porto Alegre: Sulina, 2011.

BARTHES, R. Introdução à análise estrutural da narrativa. In: BARTHES, Roland et al. Análise estrutural da narrativa. Petrópolis: Vozes, 1976.

. S/Z. Buenos Aires: Siglo XXI, 2004.

EISNER, W. Quadrinhos e arte sequencial. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

. Narrativas gráficas. São Paulo: Devir, 2005.

FRANCO, E. S. HQtrônicas: do suporte papel à rede internet. São Paulo: Annablume: Fapesp, 2004.

GENETTE, G. Fronteiras da narrativa. In: BARTHES, R. et al. Análise estrutural da narrativa. Petrópolis: Vozes, 1976.

JOHNSON, S. Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Zahar, 2001

LANDOW, G. P. Hypertext 3.0: critical theory and new media in an era of globalization. 3. ed. Baltimore: Parallax, 2006.

LAPERRIÈRE, A. A teorização enraizada (grounded theory): procedimento analítico e comparação com outras abordagens similares. In: POUPART, J. et al. A pesquisa qualitativa: enfoques epistemológicos e metodológicos. Petrópolis: Vozes, 2010.

LEÃO, L. O labirinto da hipermídia: arquitetura e navegação no ciberespaço. 3. ed. São Paulo: Iluminuras, 2005.

LEMOS, A. Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea. 3. ed. Porto Alegre: Sulina Universitária, 2007.

LÉVY, P. As Tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na Era da Informática. São Paulo: Ed. 34, 1993.

. Cibercultura. São Paulo: Ed. 34, 1999.

MANOVICH, L. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. 1. ed. Buenos Aires: Paidós, 2006.

MCCLOUD, S. Desvendando os quadrinhos: história, criação, desenho, animação, roteiro. São Paulo: M. Books, 2005.

_____. Reinventando os quadrinhos: como a imaginação e a tecnologia vêm revolucionando essa forma de arte. São Paulo: M. Books, 2006.

NUNES, R. F. Histórias em quadrinhos na internet: levantamento do estado da arte. In: SIMPÓSIO NACIONAL DA ABCIBER, 6., 2012, Novo Hamburgo. Anais... Novo Hamburgo: ABCiber, 2012.

PRIMO, A. *Interação mediada por computador*: comunicação, cibercultura, cognição. Porto Alegre: Sulina, 2007.

TODOROV, T. As Categorias da narrativa literária. In: BARTHES, R. et al. Análise estrutural da narrativa. Petrópolis: Vozes, 1976.

VANOYE, F.; GOLIOT-LETÉ, A. Ensaio sobre a análise fílmica. Campinas: Papirus, 1994.