

AVENTURAS NO UNIVERSO DAS HQS

Uma análise
do cenário atual
dos quadrinhos
no meio digital

SUMÁRIO



Fernando
de Magalhães
Contato, 2019

Escola de
Comunicação
e Artes - Usp

Orientador:
Heliodoro
Bastos

O começo de tudo.....	05
Capítulo 1 - O papel da tinta.....	08
1.1 - História dos quadrinhos.....	10
1.2 - Anatomia.....	18
Capítulo 2 - “Hello World”.....	26
2.1 - HQttp//.....	29
2.2 - Termologia.....	37
Capítulo 3 - Desvendando casos.....	42
3.1 - Webtoon.....	44
3.2 - Avicii Begins.....	48
3.3 - Futurama: Game of Drones.....	50
3.4 - Super Special.....	54
Capítulo 4 - Procurando pistas.....	60
4.1 - Mobile first.....	62
4.2 - Nativos.....	63
4.3 - Transmídia.....	64
4.4 - Resfriando.....	68
Capítulo 5 - Sci-Future.....	70
5.1 - Realidade Virtual.....	72
5.2 - Realidade Aumentada.....	76
5.3 - Projeção Mapeada.....	78
5.4 - Inteligência Artificial.....	80
Considerações Finais.....	83
Bibliografia.....	87

**O
COMEÇO
DE
TUDO**



Turma da Mônica. Pato Donald. Luluzinha. Milhares de páginas branco amareladas enfileiradas em uma estante de tamanho médio. Lembro que tinha cheiro de pó, como se fosse algo antigo. Cada uma delas com uma aventura diferente, as imagens pulando e os textos pedindo para serem lidos. Foi assim que eu comecei a pegar gosto pelo o que hoje as pessoas chamam de graphic novel, na época chamávamos de gibi mesmo.

E de pouquinho em pouquinho as histórias foram me ganhando. O mais engraçado foi que as narrativas cresceram comigo, ficaram adolescentes comigo, ficaram adultas comigo.

Passei dos Gibis para os mangás, que na época era febre.

Esses já tinham histórias de ação e/ou dramas. Cada um com o seu universo e sua forma de pensar. Gostava muito de como a cultura japonesa contava histórias muito diferentes das que estávamos acostumados do lado de cá do mapa.

Da ação e pancadaria fui pra algo mais “cabeça”. Parece que crescer pede isso. Gêneros mais adultos e bem elaborados dos quadrinhos japoneses me chamavam atenção. Foi nessa época também que comecei a ler HQs estadunidenses com histórias mais estruturadas, contexto e cenário de guerras, política e outros.

Ninguém ainda tinha Smartphone. Olhando para trás, hoje vejo como a gente lia diferente. Mas o mundo digital foi explodindo ano após ano diante de novas tecnologias. E não demorou para as pessoas começarem a consumir conteúdos nesses pequenos aparelhos de bolso.

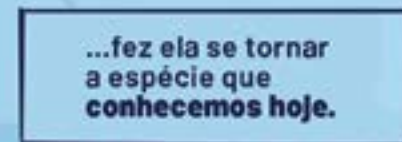
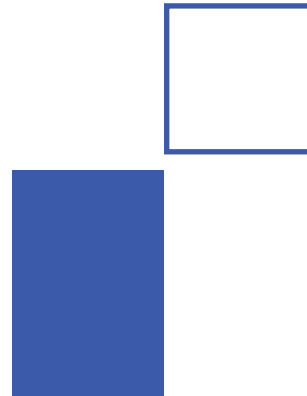
Hiato. Por algum motivo me afastei por um tempo daqueles velhos amigos hachurados encaixados em quadrinhos com falas dentro de balões.

Por sorte, logo eles me encontraram novamente. Rapidamente os quadrinhos encontraram seu papel no meio dos bits 9:16. Voltei a ver eles em todos os lugares que eu visitava: redes sociais, sites de conteúdo, etc. Várias formas diferentes de tirinhas diárias ou semanais.

Hoje não vivo mais sem eles, acho que nem conseguiria. Sigo todas as páginas. Compartilho não só as obras como o sonho de um dia criar os meus próprios rabiscos digitais.

E foi por isso que decidi olhar pra eles com um carinho especial nesse trabalho.

O PAPEL DA TINTA



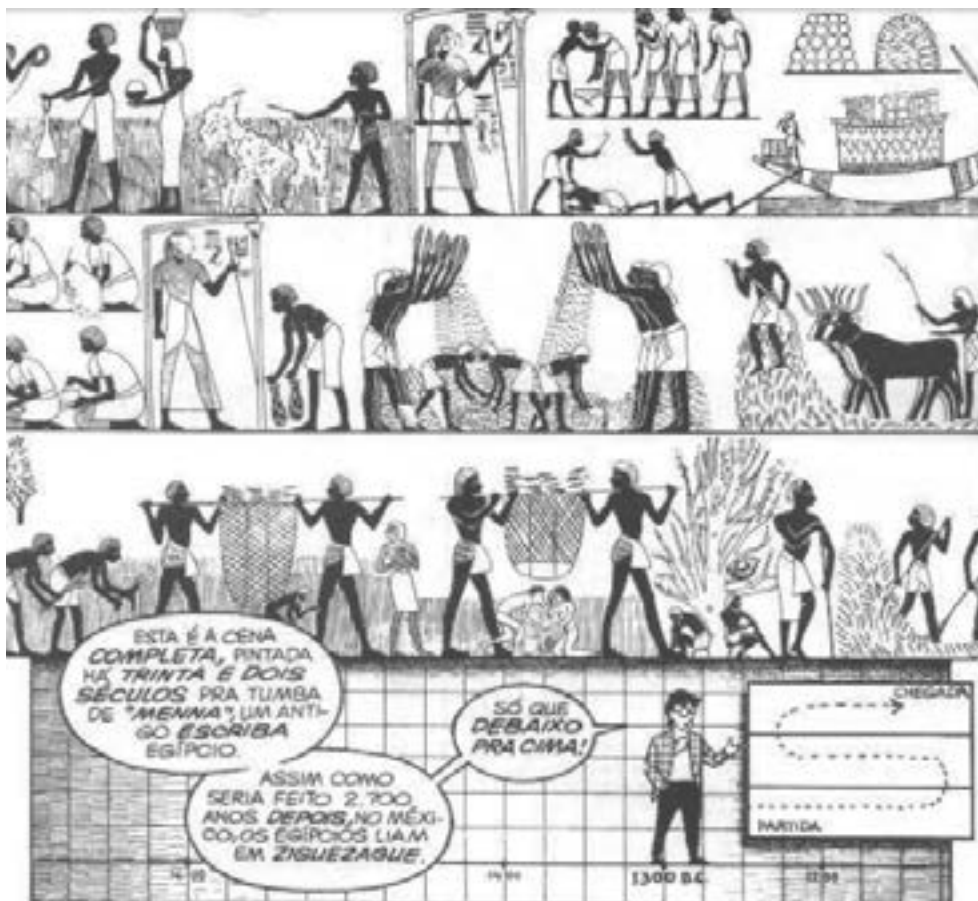
Capítulo 1

HISTÓRIA DOS QUADRINHOS

“**histórias em quadrinhos** s. pl., usado como um verbo

1. Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador.”

FIGURA 1 - Desvendando os Quadrinhos (1995).



Várias tentativas vêm sendo feitas para definir com exatidão a união de imagem e texto que chamamos de histórias em quadrinhos. A contribuição de Will Eisner (1985) para a causa intitulou essa forma única de comunicação de “Arte Sequencial” com o intuito de generalizar o quanto possível o termo e englobar - sem ter que definir estética ou gêneros - os mais diversos títulos criados e os que aguardam criação. Já Scott McCloud prefere “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada” (1993) que mostra de forma clara e objetiva o que estamos falando. Mas afinal de contas, o que esses termos tentam dizer?

Os quadrinhos, no formato que conhecemos hoje, surgiram no século XIX por meio de tirinhas em jornais. Mas se tentarmos analisar algumas manifestações mais antigas, encontraremos algumas semelhanças, como McCloud nos mostra. Um exemplo muito antigo, mas não muito distante, são as pinturas egípcias. Elas deveriam ser lidas de baixo para cima e em um movimento de zigue-zague, e podemos ler uma cena por vez mostrando o método de trabalho da época (colhe-se o trigo, transportá-o, estende-o, etc.) apesar de não existirem repartições entre as cenas.



FIGURA 2 - Tapeçaria de Bayeux. Disponível em: < <https://www.english.upenn.edu/courses/undergraduate/2017/spring/engl020.301> >



FIGURAS 3 e 4 - Literatura da Imagem (1979).



No final do século XIX, dois jornais famosos (New York World e Morning Journal) disputavam espaço nas mãos dos leitores. Em meio a esta concorrência, o jornal World criou em 1893 uma série de vinhetas ilustradas avulsas não-sequenciais. Demorou pouco mais de 2 anos para essas tirinhas assumirem uma nova face com histórias sequenciais e o início do que hoje é o balão de fala.

Após esse surgimento, o gênero ficou famoso e requisitado nas mídias do começo do séc. XX, dando espaço para aparecerem autores como Geo B. Lucks, Rudolph Dirks, Harold H. Knerr, James G. Swinnerton, Frederick Burr Opper, entre muitos outros. Todas essas obras carregavam características semelhantes: traços bem estilizados com histórias cômicas e fantásticas contadas de forma sequencial, que deram origem para as Kid-Strips, Daily-Strips, Girl-Strips e Family-Strips.

Outros exemplos interessantes são encontrados nos códices pré-colombianos e na Tapeçaria de Bayeux, que independente de seus materiais (um em tiras de pele de veado e o outro bordado em tecido) contam uma história sequencial onde pode-se olhar uma cena por vez, e assim entender a cronologia dos fatos. E porque não as próprias pinturas rupestres?

Mas já dentro da estrutura de quadrinhos modernos, é difícil dizer quem foi de fato o artista pioneiro a ditar as regras para a arte sequencial. No livro “Literatura da Imagem” (1979), Román Gubern cita como o primeiro quadrinho moderno a obra Yellow Kid de Richard Outcault em julho de 1895.



FIGURAS 5, 6, 7, 8 e 9 -
Literatura da Imagem
(1979).

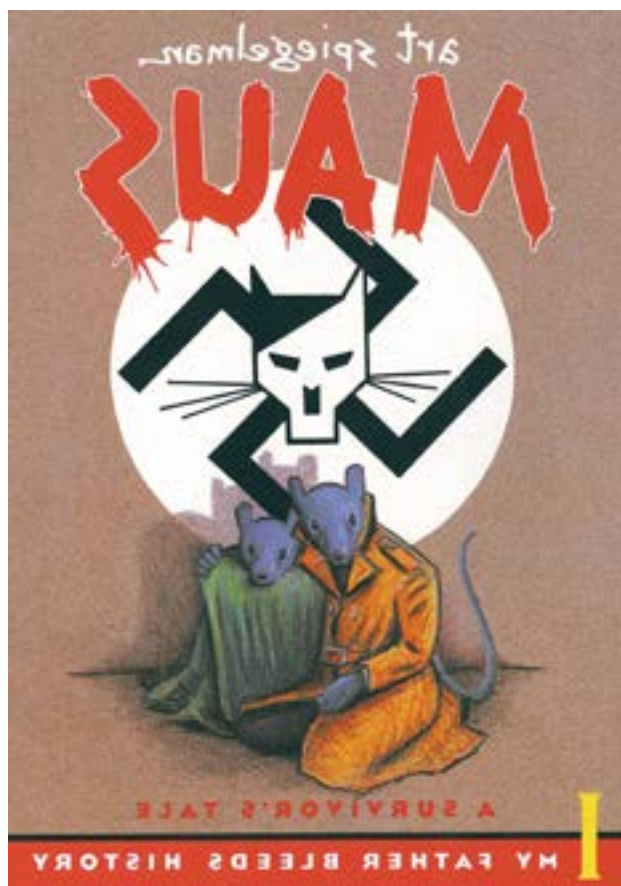


Uma nova diferenciação acontece no período de 1929 até o começo da segunda guerra mundial. As características estilizadas são substituídas por traços mais realistas e cinematográficos, os temas satíricos assumem outras estruturas de narrativa abordando uma mitologia aventureira. Personagens como Tarzan, Secret Agent X-9 e Buck Rogers trouxeram diferentes gêneros para os comics (aventura exótica, aventura policial e ficção científica respectivamente) agregando também novos públicos e criando uma era de ouro para a mídia.

Junto com o período de guerra até 1948, podemos observar uma crise na expansão e evolução dos quadrinhos. O nascimento de títulos como Capitão América, e a mudança de títulos tradicionais como Flash Gordon, foram os meios que os Estados Unidos encontraram para fazer propaganda política.

A época foi marcada pelo crescimento da televisão e pelo poder industrial podendo alterar as tiras, ou até mesmo os ilustradores, em interesse próprio. Apesar da supressão da criatividade norte-americana, podemos ver um espectro de publicações crescentes na Europa. Coq Hardi na França, Tintin na Bélgica, Topolino e as fotonovelas na Itália, Buck Ryan na Grã-Bretanha e Leyendas Infantiles na Espanha são exemplos de novos títulos entre períodos de 1945 a 1947.

O período que sucederam essa crise trazem um respiro de criatividade para as publicações. Novos gêneros são lançados como histórias de horror, novas ideias de humor, gêneros non sense e neodadaístas, uma nova forma de trabalhar as Kid Strips, uma maturação dos gêneros adultos, paródias, entre outros.



FIGURAS 10 e 11 - MAUS (1980).



Em paralelo no Japão, podemos ver também o surgimento de um gênero muito particular de sua cultura: o Mangá. Desde o século XIX o país já conta com um gênero de arte sequencial desenhada em pergaminhos, porém suas produtoras começaram a se desenvolver somente a partir de 1920. O país sofreu uma crise no anos 40, mas após a segunda guerra mundial, junto com os incentivos financeiros do Plano Marshall e as influências de Yellow Kid, o Japão conseguiu desenvolver seu estilo próprio, e diversificar nos mais diversos gêneros, que são febre até hoje no mundo todo.

E uma próxima revolução acontece com a série Maus de Art Spiegelman. Lançado em 1980, o quadrinho eleva o nível das histórias já publicadas e vira um marco para a arte, quando uma arte sequencial ganha pela primeira vez o prêmio Pulitzer (prêmio estadunidense de jornalismo muito conceituado mundo afora). Com esse incentivo podemos ver um progresso constante nos anos 80 e principalmente nos anos 90 em questão de profundidade e sutileza de narrativa e temas, como mostra McCloud (2000).

Gubern divide as HQs em três grupos significativos, a “macrounidade significativa” seria a página inteira (tira, etc), a “unidade significativa”, o quadrinho e a “microunidade significativa”. todos os elementos que compõem e se integram ao quadrinho (como o requadro, balão de fala, onomatopeia, etc.)” (Franco apud. Gubern, 2001)



FIGURA 12 -Turma da Mônica (1993).

ANATOMIA

E com todo esse histórico de publicações, podemos ver padrões na composição dessa arte impressa. Edgar Franco mostra em seu livro HQtrônicas: do suporte papel à rede internet (2001) que o todo, a história em quadrinhos propriamente dita, que podemos chamar “unidade significativa”, é composto até esse momento por elementos que precisam traduzir várias sensações do universo humano, como a própria visão, a audição, sensações cinestésicas, a passagem de tempo, entre outros. Os quadrinhos impressos utilizam de elementos (ou “microunidades significativas”) semelhantes para sintetizar essas e outras sensações somente no aspecto visual. Esses elementos são: a percepção visual, as elipses, o tempo, o enquadramento, o balão de fala, as onomatopéias e as linhas de movimento.

A **percepção visual global** no HQ é um dos principais aspectos para diferenciar esta arte de outras como o cinema ou o desenho animado. Quando observamos um quadro de uma tirinha, estamos sim observando o presente na narrativa da história. Porém ao vermos, com nossa visão periférica, os quadrinhos anteriores e os posteriores, estamos entendendo o conteúdo inteiro com o passado e futuro da cena atual. Esse elemento é proprietário do quadrinho, pois ao compararmos com outras artes (como a literatura, o cinema e outros), notamos que estas ficam sempre presas a um limitante da cena presente que está sendo apresentada.

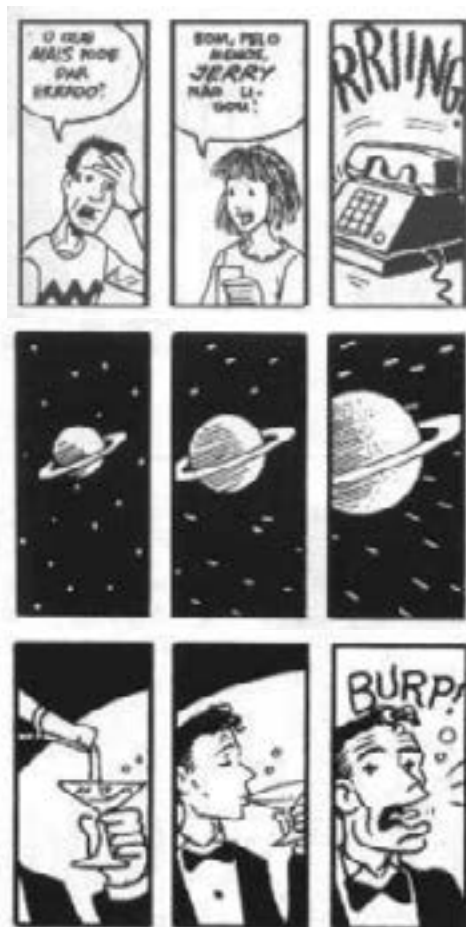
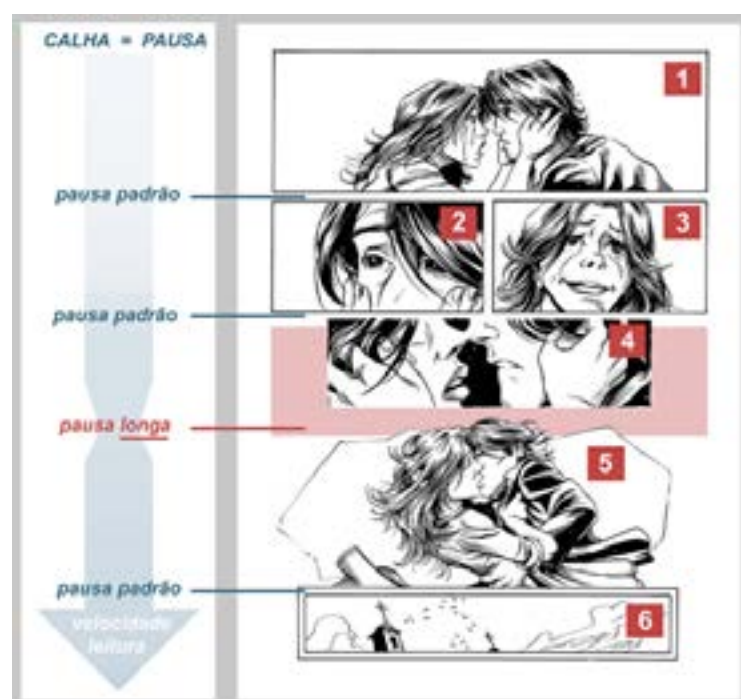


FIGURA 13 - Desvendando os Quadrinhos (1995).

FIGURA 14 - Tempo nos quadrinhos. Disponível em : <http://blog.escolapandora.com.br/dica-do-professor-narrativa-e-tempo-nos-quadrinhos/>



A **elipse** também é uma das figuras narrativistas singulares nos quadrinhos. Entre o espaço de um quadrinho para outro (chamado sarjeta ou calha) temos a supressão de certas ações, dando ao leitor a tarefa imaginativa de completar as lacunas, a este fenômeno podemos chamar de pequena elipse. Mas também existem as grandes elipses, que se encerram com uma grande passagem de tempo. Como, por exemplo, quando muda-se o mês com a mensagem “3 meses depois” na parte superior esquerda de um quadrinho. Se formos comparar com outras formas de arte, podemos notar que as grandes elipses também acontecem na literatura ou no cinema. Porém as pequenas são bem características dos quadrinhos.

O **tempo** nos quadrinhos está diretamente ligado com o espaço físico. Franco diz que “(...)quadrinhos menores serão observados mais rapidamente pelo leitor devido a sua dimensão reduzida (além de geralmente conterem menos elementos visuais) e quadrinhos maiores serão visualizados por mais tempo, definindo desta forma padrões temporais narrativos menores ou maiores.” (2001) . Ou seja, literalmente podemos passar uma sensação diferente de tempo quando alteramos a área visualizada em uma obra. McCloud (1993) mostra também, que apenas com balões de falas, podemos sugerir a passagem de tempo dentro de um mesmo quadrinho, afinal de contas as pessoas não necessariamente estão falando ao mesmo tempo, isso seria quase como “um quadro operando como vários quadros”.



FIGURAS 14 e 15 - Quadrinhos e arte sequencial (1989).

O **enquadramento** tem o papel complexo de selecionar o mais claro e didático entre os vários momentos da história que está sendo contada. Ele não só dita o ritmo da leitura, quando configura tempo e elipses, mas também necessita de contribuir de forma visual para a absorção da cena. Os primeiros enquadramentos eram de mesmo tamanho e formato, mas com o desenvolver da arte sequencial, artistas foram inovando em seus tamanhos, formatos, sobrepostos ou não, e até mesmo um não-enquadramento para transmitir o que a cena exigia.

O **balão de fala** é o elemento responsável por traduzir os discursos sonoros para o papel. Alguns autores não utilizam falas, e outros não utilizam o elemento gráfico do balão para circundar as falas de seus personagens. Já outros aproveitam o esse recurso visual para afirmar o teor e o modo de fala de suas personagens. Um balão redondo convencional pode exprimir uma fala casual enquanto um balão cheio de pontas agudas pode exprimir um grito. A tipografia utilizada dentro dos balões também é um recurso gráfico interessante para a passagem da mensagem. Uma tipografia mais clássica com serifa, por exemplo, pode passar um tom de classe para a fala da personagem, como uma tipografia mais estilizada pode passar um tom mais jocoso para a fala.





FIGURA 16 - Quadrinhos e arte sequencial (1989).

A **onomatopeia** é o segundo elemento responsável por transmutar a sensação de audição em visão. Enquanto o balão de fala traduz diálogos entre as personagens, a onomatopeia traduz o som do ambiente que merece ser ressaltado para a cena, geralmente de forma gráfica e até um pouco exagerada para deixar claro que necessita ser compreendida.

E por fim, as **linhas de movimento** amplamente utilizadas em vários gêneros de HQ são uma convenção gráfica utilizada para representar a velocidade de objetos e/ou sua trajetória. Como McCloud (1993) mostra, essas podem ser como imagens múltiplas procurando representar partes do movimento, ou somente linhas, que mostram o curso do objeto.

Todos esses ingredientes, aparentemente simples, quando misturados dão forma à criatividade do autor e tornam real o que antes foram só ideias. Somente com 7 componentes é possível a criação de infinitas histórias, de infinitos gêneros que compõem todo o universo que chamamos de história em quadrinhos.

“HELLO
WORLD”



Capítulo 2

Pra muitos, ingressar
na internet pode
parecer impossível.



INTERNET
UNLOCKED

Mas não
pra mim!



HQTTP//

Em paralelo ao progresso dos quadrinhos, uma tecnologia estava sendo desenvolvida para mudar os meios convencionais e a forma de comunicação até então estabelecida: os computadores domésticos. No fim da década de 70, com a diminuição física dos tamanhos dos componentes dos computadores, logo foi possível o lançamento de “microcomputadores” para utilização não-corporativa. Menos de uma década demorou para esse novo item virar febre nas casas de indivíduos comuns. E como não poderia ser diferente, os quadrinhos começaram a ser desenvolvidos com essa plataforma dando origem para uma nova era dos quadrinhos.

Edgar Franco (2012) utiliza o termo HQtrônicas (um neologismo para histórias em quadrinho eletrônicas) para definir esse subproduto da arte sequencial. Portanto HQtrônica

é toda forma de HQ produzida em ambiente eletrônico, não incluindo as HQs tradicionais criadas no papel e escaneadas ou fotografadas para meio digital.

Essa plataforma possibilitou uma nova forma de produção estética das HQs, com uma infinidade de pincéis digitais, texturas, softwares 2D e 3D, entre outros. Mas não só isso, ela também rompeu com algumas das limitações das páginas tradicionais de papel, mudando parte das regras até então oficializadas. Para categorizar esse desenvolvimento, Edgar Franco atribuiu 3 gerações para as HQtrônicas:





FIGURAS 17 e 18 - As Hqtrônicas da terceira Geração (2012).

A **primeira geração** que é a precursora dessa nova prática, ainda funciona na base de testes e adaptações do estilo tradicional para os formatos digitais. A maior parte dos trabalhos ainda é divulgado por meio de CD-ROMs onde partes da prática analógica já é montada em softwares, como a colorização, letreiramento e editoração. Também foram realizados os primeiros experimentos com a tentativa de junção com elementos hipermidiáticos, ainda sem sucesso, como substituir onomatopéias e o balão de fala por sons. A baixa capacidade de banda de internet e os recursos eletrônicos limitados ainda eram determinantes para a qualidade dessas Hqtrônicas. Alguns nomes surgiram nessa fase, como Shinka do italiano Marco Patrito, Argon Zark de Charley Parker e Carl Lives do próprio Scott McCloud.

A **segunda geração** tem início com a popularização do plug-in Flash logo no começo dos anos 2000. Este plug-in foi responsável por ampliar as possibilidades dos recursos hipermidiáticos nos mais variados sites, incorporando neles animações e interações (elementos que movem, botões clicáveis e estilizados, movimentação com direcionais do teclado, simulação de páginas de livro, jogos um pouco mais complexos, etc). A Hqtrônica que marcou essa geração no Brasil foi a Combo Rangers, uma obra que dada sua popularidade foi produzida posteriormente nos veículos impressos tradicionais também. O autor misturava trilhas sonoras, efeitos sonoros, dublagem para os personagens e animações em requadros com os balões de fala e recordatórios. Graças à esta obra, várias outras semelhantes foram lançadas, abrindo um terreno muito fértil para essa geração no Brasil. Podemos observar obras como Brigada Ônix, Anima Zone, Quadrinhos Online, NeoMaso Prometeu, Os 2 mundos de Dante e Central do Rato.

FIGURA 19 - Diário de Virgínia.
Disponível em: <http://www.odiariodevirginia.com/>

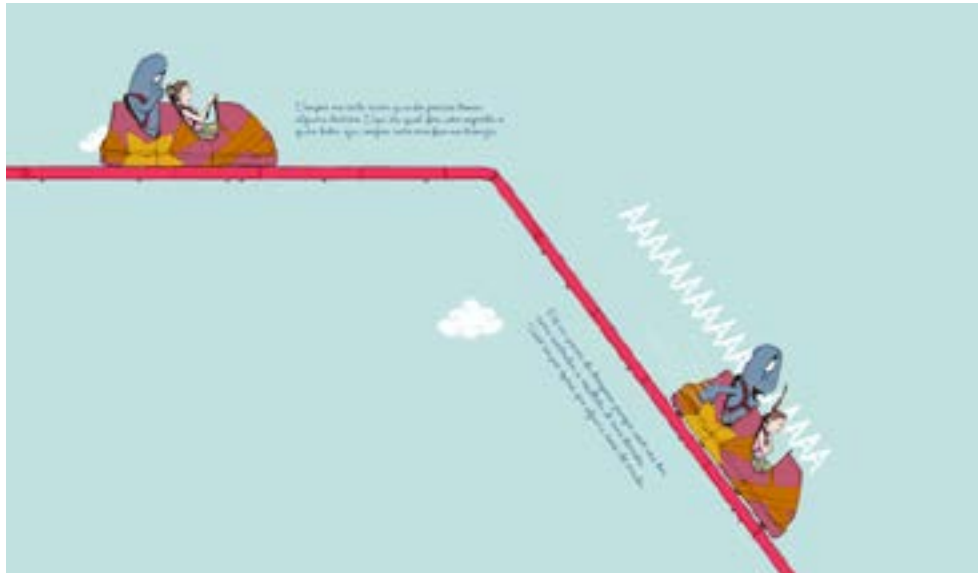


FIGURA 20 - NAWLZ.
Disponível em: <http://www.nawlz.com/>

A **terceira geração** é marcada por uma maturidade e refinamento na utilização desses recursos antes experimentais. NAWLZ é um bom exemplo disso. Lançada em 2008, a obra australiana conta com uma série de avanços na forma de utilizar a hipermídia. O autor já assume o formato 16:9 de uma tela padrão ao invés de tentar simular uma página impressa, todo o enredo possui superposição de quadros, uso de barras de rolagem, reações por hover button, encadeamentos e substituições dos balões de fala. Outra obra que evidencia essa geração é o Diário de Virgínia, obra brasileira de 2010, que apesar de não utilizar animações, como as demais, trabalha profundamente o efeito de tela infinita em cada um de seus capítulos. Ou seja, capítulo por capítulo ela faz um novo experimento com esse conceito e como não há mais limitação da página impressa, a obra pode se estender para qualquer direção que desejar e apenas com o movimento das barras de rolagem podemos ir seguindo os quadros.

Portanto, podemos destacar alguns novos elementos que adicionam e/ou substituem elementos tradicionais do HQ impresso. São eles:

Interatividade: Esse recurso pode ser considerado passivo, reativo ou interativo. Indo desde o simples ato de trocar as páginas com um botão digital (passivo), passando pelas histórias onde o leitor pode escolher os caminhos pré estabelecidos (reativo) e até chegar ao nível onde os leitores podem contribuir ativamente enviando novas páginas para a história (interativo), por exemplo.

Animação: Movimento simples e/ou complexo em 2D ou 3D, Edgar franco diferencia esse movimento em quatro manifestações “animação de um dos quadrinhos da página/cena, objeto animado que sobrepõem-se à página/cena, sequência animada paralela à narrativa principal e ainda animação do enquadramento”.

Diagramação dinâmica:

Os quadros podem assumir espaços novos em relação aos quadrinhos tradicionais. Como o recurso de animação agora é válido, quadros podem sair da tela, substituir os já presentes ou até mesmo sobrepor outros quadros.

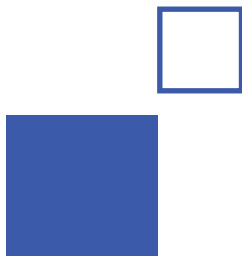
Trilha sonora: O recurso sonoro pode ser utilizado na obra toda, em momentos específicos da trama ou em cada capítulo para dar o “clima” que a obra pretende transmitir, semelhante ao cinema.

Efeitos sonoros: Esses, que até então eram utilizados somente em onomatopeias visuais, agora podem ser estimulados através do sentido da audição durante a história.

Tela infinita: Como dito anteriormente, esse recurso identificado por McCloud(2000), quebra com a limitação dos produtos impressos e abre uma linha infinita de formas de montar a narrativa, auxiliando como um recurso semântico.

Narrativa multilinear: Esse recurso já existia nas obras impressas de Livro-Jogo, onde o leitor pode escolher entre bifurcações na história, chegando em caminhos e finais diferentes. No meio digital ela é aprimorada o que facilita o consumo dessa narrativa específica.

Todos esses elementos trazem uma nova identidade para a evolução do HQ para a HQtrônica, trabalhando assim novas possibilidades para se contar uma boa história.



Chamado de Banda desenhada, os quadrinhos entraram para o universo das artes junto com música, artes cênicas, pintura, escultura, arquitetura, literatura, cinema (originais), fotografia, vídeo games e artes digitais (consideradas posteriormente).

TERMOLOGIA

Ao enxergarmos essa crescente evolução dos HQs percebemos que elementos de outras artes vão sendo incorporados por eles. Animações podem ser facilmente atribuídas aos “desenhos animados” amplamente exploradas em Frame-by-frame, Stop Motion, 3D motion, etc. Trilha Sonora é um recurso utilizado pelo Cinema para trazer contexto para as suas cenas. Interatividade é um dos recursos mais importantes e exercitados até o limite em jogos digitais.

Com isso surge a pergunta: porque desenvolver um subgênero digital como a HQtrônica ao invés de só utilizar as outras opções já disponíveis? Qual o diferencial da nona arte para as demais?

Para explicarmos a essência das Histórias em Quadrinhos precisamos resgatar alguns conceitos de Marshall McLuhan (1964), um dos mais importantes teóricos da comunicação do Séc. XX.

A abordagem de McLuhan é um pouco diferente das demais desenvolvidas em sua época. Para ele existe uma clara distinção entre a forma e o conteúdo de alguma produção comunicativa:

“Este fato apenas serve para destacar o ponto de que “o meio é a mensagem”, porque é o meio que configura e controla a proporção e a forma das ações e associações humanas. “ (McLuhan, 1964)



Esta ideia é amplamente divulgada em sua famosa frase “o meio é a mensagem”. Ou seja, dependendo de qual meio for utilizado para transmitir uma forma de comunicação este trabalha ativamente na parcela do entendimento por parte do leitor da mensagem.

A forma de estudo da comunicação analisada por McLuhan é focada em como o ser humano apreende o mundo por meio de seus sentidos. E se tentarmos contar uma história pelo rádio, televisão, livro ou história em quadrinhos, teremos diferentes resultados na transmissão da mensagem, pois estaremos exercitando diferentes sentidos, como mostra Rodrigo Barbosa:

“Para McLuhan, os sentidos são considerados como interdependentes, isso significa que se a capacidade de um sentido for alterada, todas as relações entre os sentidos sofrem alteração. Qualquer alteração no equilíbrio entre os sentidos faz com que também sejam alteradas as formas pelas quais as pessoas organizam a experiência.”
(Rodrigo Barbosa, 2017)

Em outras palavras, a única forma de passar a mensagem que buscamos em quadrinhos é utilizando os próprios quadrinhos. Se tentássemos transpor a mesma narrativa para outro meio ela não teria a mesma configuração no receptor, exatamente pela forma de absorção da mensagem em outro meio.

Isso acontece pelas particularidades de cada meio, e McLuhan explica detalhadamente essas particularidades dividindo em duas categorias: os meios quentes e os meios frios.

Segundo McLuhan, podemos entender que um meio quente é aquele onde há uma menor participação do receptor para o entendimento de uma mensagem, ou seja, o emissor transmite um alto grau de informações com uma definição muito clara do que se está sendo dito. Já o meio frio, em contrapartida, faz o inverso. Ele requer um maior grau de participação do receptor para entendimento da mensagem, tornando ele mais participativo nessa decodificação. Nas palavras de McLuhan:

Termo utilizado por McLuhan para falar de um meio onde não se precisa de muita interpretação do receptor para decodificar uma mensagem.

“Um meio quente é aquele que prolonga um único de nossos sentidos e em “alta definição”. Alta definição se refere a um estado de alta saturação de dados. Visualmente, uma fotografia se distingue pela “alta definição”. Já uma caricatura ou um desenho animado são de “baixa definição”, pois fornecem pouca informação visual” (1964)

Por esse motivo, as vezes estranhemos as alterações de sentido em uma transposição de uma narrativa original de um livro para o cinema. Apesar de todo o esforço de querer passar uma mensagem semelhante, o livro é um meio frio enquanto o cinema é um meio quente. No livro precisamos imaginar as aparências físicas das personagens, seus tons de voz e modo de falar, os cenários onde estão inseridos, seus modos de agir e reagir. No cinema tudo isso é dado de maneira clara e direta, com “alta definição”.

Os quadrinhos tradicionais são considerados um meio frio por McLuhan. Se analisarmos os traços podemos perceber que a estilização dos traços de um personagem nos abre mais espaço para imaginar suas características reais. Da mesma forma que as onomatopéias não são sons de verdade, e podemos imaginá-las com nossas próprias referências auditivas. A passagem de tempo entre os quadros também são definidas pelo leitor, e ainda mais a duração de cada ação ou cena.

Se compararmos com meios como os desenhos animados e o cinema, podemos perceber que esses trazem muito mais informações já “mastigadas” para quem está assistindo (o cinema em maior proporção que os desenhos animados, devido às caricaturas). E esse seria o motivo de diferenciação de uma HQtrônica de um desenho animado. Assumir que o gênero de quadrinhos é facilmente substituível por um meio totalmente animado seria tão estranho quanto assumir que um filme substitui um livro.

Mas se compararmos as HQs tradicionais com o novo gênero de HQtrônicas podemos perceber um movimento interessante acontecendo. Com a inclusão desses novos elementos evidenciados no último capítulo podemos considerar que a nona arte está adicionando características mais quentes em alguns pontos e mais frios em outros até a terceira geração de Edgar Franco.

Ao inserir sons reais junto com as onomatopéias não precisamos mais imaginar como seriam esses sons. As animações visuais fornecem uma ideia mais clara tanto do movimento da cena quanto do tempo que essa ação demorou para ser executada.

Já o elemento da multilinearidade vai de encontro a estes, sendo esta uma forma de o leitor interagir diretamente com a história. A interatividade também fornece recursos para o leitor participar ativamente da narrativa.

Podemos perceber, então, que os quadrinhos estão gradualmente amornando até essa geração, assumindo novos recursos narrativos de vários ambientes.

DESVEN- DANDO CASOS



Capítulo 3





FIGURA 21 - My giant nerd boyfriend. Disponível em: https://www.webtoons.com/en/slice-of-life/my-giant-nerd-boyfriend/list?title_no=958

Com a integração das características das HQtrônicas, cada vez mais rompe-se o laço com as HQs tradicionais, amadurecendo uma identidade própria. Como os recursos digitais são rapidamente mutáveis, a capacidade de adaptação das HQtrônicas precisam ser igualmente rápidas. A seguir analisaremos alguns formatos novos que vem surgindo e que souberam criar e desenvolver recursos inovadores no cenário disponível atualmente.

WEBTOONS

Um novo formato de HQtrônica, muito famoso na Coreia do Sul, está sendo consolidado no mundo: o Webtoon. Essa forma de produzir conteúdos digitais surgiram na evolução dos quadrinhos Manhwas, tradicionais do país. Ao serem introduzidos na internet, os autores dessas obras sentiram a necessidade de montar uma linguagem que se adaptasse aos novos meios de leitura que são os computadores desktop ou os smartphones e com isso surgiram as padronizações estéticas.



FIGURA 22 - True Beauty.
Disponível em: https://www.webtoons.com/en/drama/truebeauty/list?title_no=1436&page=1

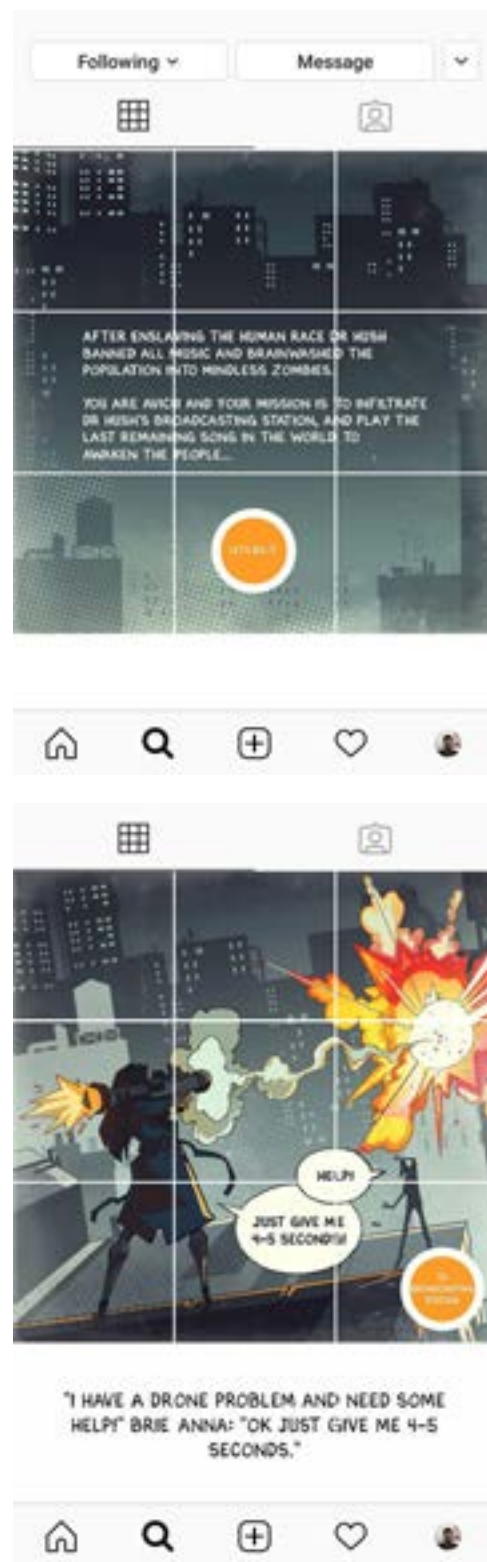
Um recurso que caracteriza esse formato é o Infinite Scroll, que é muito similar a ideia Tela Infinita apresentada na terceira geração. Esse recurso, porém, torna a leitura mais fácil quando feita em somente uma direção. Se compararmos com o Diário de Virginia, por exemplo, (que utiliza o recurso de Tela Infinita com navegação para todas as direções) vamos constatar que com o excesso de opções de deslocamento o leitor pode se perder entre tantos sentidos.

Junto com esse recurso, podemos notar uma padronização do formato vertical para o espaço onde vão as ilustrações. Diferente da terceira geração, que somente previa o formato de tela horizontal 16:9, os novos autores tiveram que se adaptar para o formato vertical 9:16 para “cabem” dentro da tela do smartphone dos leitores.

Essas padronizações trouxeram também comunidades voltadas para essa estética, tanto de leitores quanto de autores. Sites que agrupam, organizam e distribuem os Webtoons ganharam grande espaço nos últimos anos. Os mais famosos são o Tapas e o Webtoon. Ambos contam com produtores independentes que podem subir no site e até mesmo ganhar dinheiro com suas histórias. Esses sites dão espaço para essas histórias ganharem visibilidade, além de conectar os leitores de forma direta com os quadrinistas que possibilita uma troca de demandas e informações diretas.



FIGURAS 23, 24 e 25 - Avicii Begins. Disponível em: https://www.instagram.com/avicii_begins/



AVICII BEGINS

Avicii foi um produtor musical, compositor e DJ sueco reconhecido mundialmente. Sua música ganhou notoriedade após o artista ficar em terceiro lugar no ranking da lista anual Top 100 DJs da revista americana DJ Magazine. Para lançar seu segundo álbum em 2015, o músico utilizou uma estratégia de marketing digital na qual ele lançou uma HQ digital no Instagram.

A história da HQ era curta. Consistia em um mundo distópico onde Dr. Hush, um gênio do mal, transformou toda a população em zumbis. O protagonista é o próprio Avicii e ele precisa invadir a estação de trabalho do Dr. Hush e tocar sua música para trazer as pessoas de volta para o seu estado natural.

O grande diferencial dessa HQtrônica foi saber utilizar os recursos nativos da rede social para criar um livro-jogo interativo. A ideia de livro-jogo não é nada nova, já existem séries de literaturas a respeito do tema, desde HQs tradicionais, livros e até mesmo um episódio da série Black Mirror. Porém hackear os recursos da rede social traz visibilidade para essa obra.

A montagem do Livro-jogo foi feita por uma série de contas de instagram que seriam os vários cenários da história. Neles, o leitor poderia escolher entre ações que levariam para um caminho ou para outro, encontrando diversos finais para a história. Eram tagueadas as páginas para os outros cenários dentro de cada ação possível naquele cenário.



FIGURA 26 - Avicii Begins.
Disponível em: https://www.instagram.com/avicii_begins/

FIGURA 27 - Futurama:
Game of Drones.
Disponível no app.

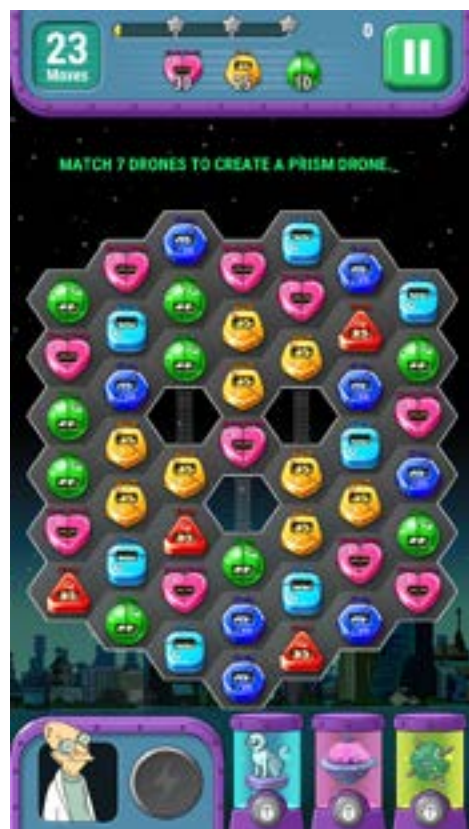


Para compor a página foi montado um mosaico com diversos posts que funcionaram juntos para dar a ideia de um único quadro. Essas páginas são estáticas em quase todo o livro-jogo, com exceção dos finais que foram utilizados vídeos com as músicas do álbum que estava sendo lançado. Para cada final havia uma música nova.

FUTURAMA: GAME OF DRONES

Futurama é uma série de animação Sitcom criada por Matt Groening (criador também da série the Simpsons) e transmitida originalmente entre 1999 e 2003, sendo reprisada várias vezes pelos próximos anos. A série repercutiu tanto que conseguiu ser reformulada para outros meios. Foi criada a HQ Futurama Comics em 2000 e um jogo eletrônico que foi lançado em 2003. Somente por esses lançamentos a série já pode ser considerada transmidiática, mas após um hiato, é lançado em 2015 um novo jogo para smartphones chamado Futurama: Game of Drones, que colabora ainda mais para a criação desse universo.

FIGURAS 28, 29 e 30 -
Futurama: Game of Drones.
Disponível no app.



O jogo basicamente é um puzzle de Match 4 e funciona como vários jogos para smartphone de sua época. O jogador precisa juntar peças de mesma cor para cumprir os objetivos de cada fase, semelhante ao famoso Candy Crush Saga. Contudo, o grande diferencial é a forma que os criadores adaptaram a história original da animação para o formato smartphone.

Na mecânica do jogo, após um número predefinido de fases jogadas, o jogador libera mais um capítulo da série. A história é contada com pequenas adaptações para introduzir alguns novos elementos na narrativa, mas percebe-se um zelo para manter a estrutura e sequência originais da história.

A forma que foi criado é bem interessante, ela reproduz a estética de um HQ tradicional, utilizando quadros, onomatopéias e balões de fala, como também utiliza recursos de uma HQtrônica como animação 2D, recursos sonoros e diagramação dinâmica. Outro recurso que não pode passar despercebido é a adaptação para um formato 9:16, o atual padrão dos smartphones.

Não somente existe a HQtrônica que conta a história do jogo, como também existe uma simulação de rede social dentro do universo do próprio jogo. Essa rede chama Twitcher (uma paródia da rede social Twitter) e é uma forma paralela de contar a história com um feed e uma lista de contatos, que complementa a história oficial. Portanto, enquanto as ações da história acontecem na HQtrônica, os personagens postam comentários em sua rede social, que podem ser compartilhados nas redes sociais reais do próprio jogador.



FIGURA 31 - Futurama:
Game of Drones.
Disponível no app.

FIGURA 32 -Super
Special. Disponível em:
<https://www.instagram.com/superspcl/>



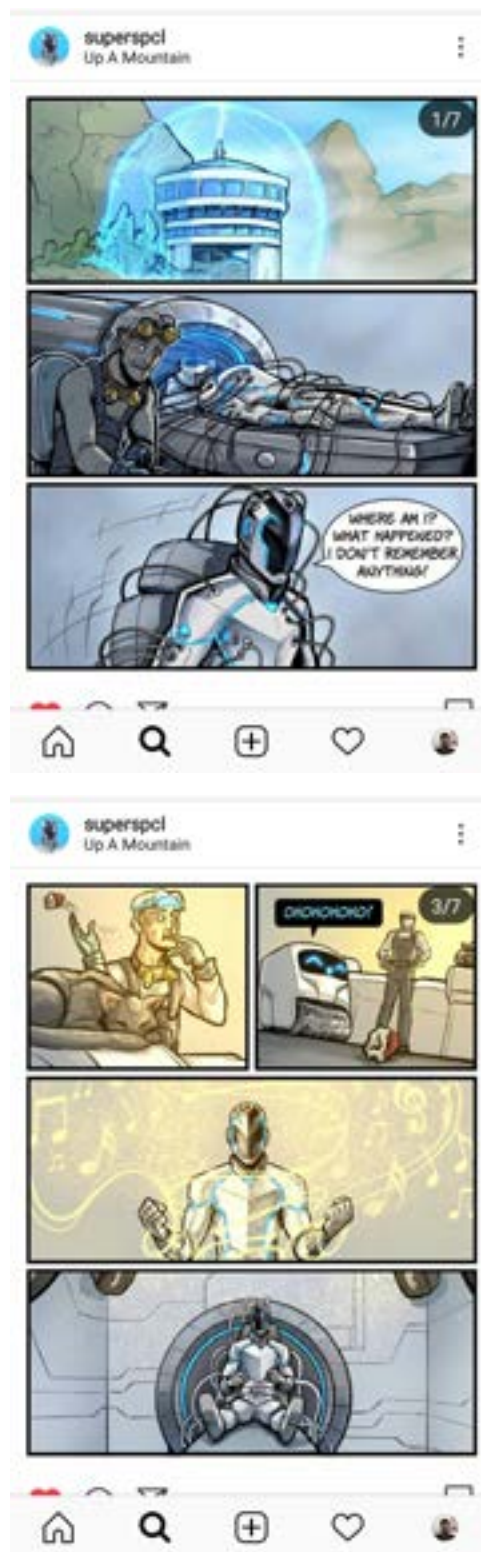
Para ajudar a montar o universo futurama, o jogo ainda conta com um ambiente 3D por onde o jogador anda com sua nave indo de fase em fase e seguindo a trajetória dos personagens originais da animação televisiva. Esse conteúdo portanto não é nem só jogo, nem só HQtrônica, acontece uma hibridização do meio onde os dois têm sua participação para a criação do universo da história.

SUPER SPECIAL

Super Special é a história de um super herói que tem seus poderes criados e ampliados pela sua música, e ele os utiliza para combater o mal. Uma sinopse não muito diferente das demais narrativas do mesmo gênero, porém essa ganha grande destaque ao analisarmos o seu formato.

A HQtrônica foi criada diretamente para se adequar à configuração da rede social instagram e pensada para funcionar em meios digitais, logo, suas “páginas” são quadradas como os demais posts da rede. A linha principal de história se dá sem uma série de elementos da terceira geração, ela não utiliza animações, não utiliza sons, nem recursos interativos, mas sim recursos da própria rede, que mostra o potencial de uma HQ transmídia quando pensada diretamente para o meio.

FIGURAS 33, 34 e 35 -Super Special. Disponível em: <https://www.instagram.com/superspcl/>



Um exemplo disso é trocar o Balão Narrador que diria o local onde a ação está acontecendo pela localização da própria rede. Esse elemento parece um pouco simplório a primeira vista, porém se avaliarmos que ao fazer isso o autor está colocando suas páginas junto de fotos de uma série de pessoas que estiveram de fato no local, é quase como se ele mostrasse que seu personagem esteve fisicamente nesse ambiente.

Outro recurso utilizado pelo autor é o de respostas e comentários. Se até então as histórias eram uma via de mão única do criador para o leitor, agora é possível de maneira interativa e rápida reagir às páginas e participar da concepção das mesmas. E o autor de Super Special utiliza esse recurso para responder os fãs como se fosse o próprio personagem. Ele inclusive responde entrevistas de blogs com o próprio personagem. Junto com isso, ele está criando uma página para outro personagem da história que poderá, em paralelo, contar a história de outro ponto de vista.



FIGURAS 36 e 37 -Super Special. Disponível em: <https://www.instagram.com/superspcl/>



Mais um ponto interessante dessa construção narrativa é o fato de que o personagem é um DJ. O autor produz as músicas do personagem de verdade, como seria produzido por um DJ e disponibiliza em suas redes, outros DJs interagem e fazem remixes dela. Fora isso o autor também produziu um VideoClique em Live Action (utilizando um ator real ao invés de uma ilustração animada) de uma das músicas, tornando ainda mais palpável as produções do personagem.

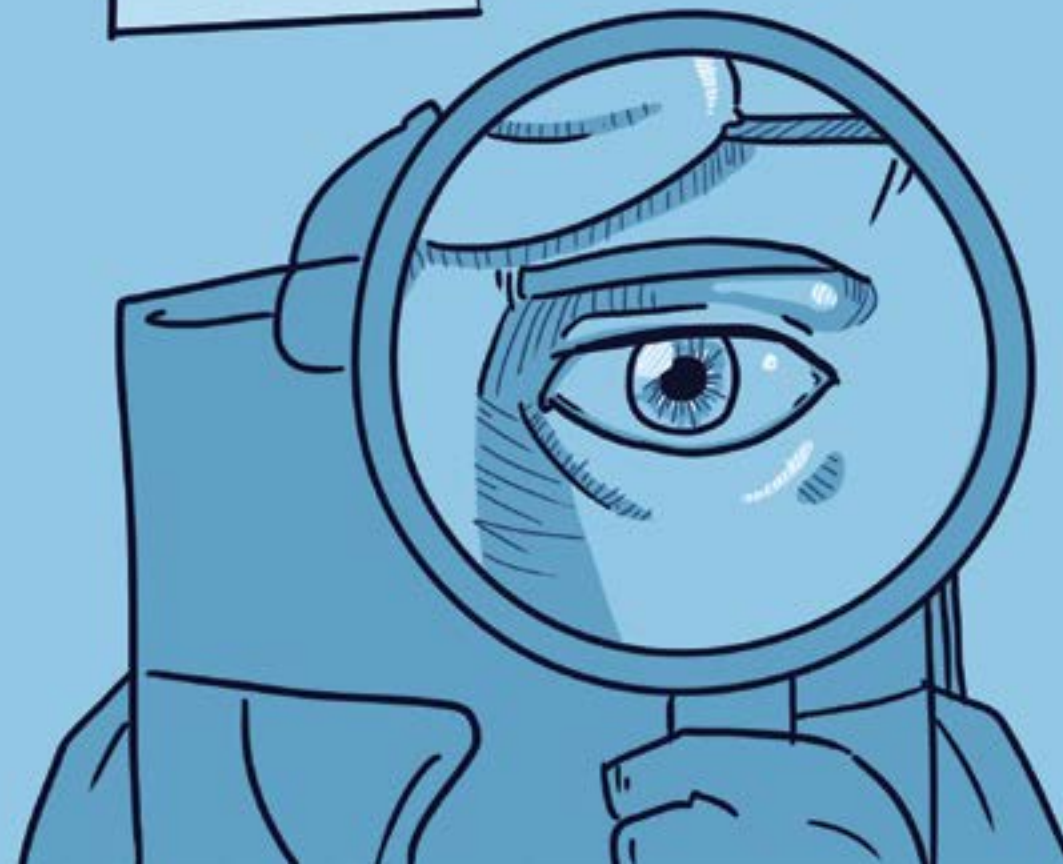
Todos esses recursos, trabalhados em esferas diferentes e pensados para cada uma delas, somente reforçam o universo criado para a história deixando tudo mais real. E com o tempo mais meios podem ser acionados, fazendo a construção continuar crescendo.

No caso da Super Special, por exemplo, não seria estranho o autor optar por começar a exprimir os pensamentos ou situações cotidianas do personagem pelos Stories do Instagram. Também não seria estranho ele tocar em festas com a máscara do herói para torná-lo vivo no mundo físico.

PROCU- RANDO PISTAS



Capítulo 4



Ao observarmos as análises do capítulo anterior podemos notar que passos foram dados da terceira fase citada por Franco. As Hqs possuem novos possíveis padrões narrativos, e à eles dedico esse capítulo.

MOBILE FIRST

O termo que envolve o atual universo de Design é o mobile first. Devido a grande democratização dos smartphones, já não é mais estranho as pessoas procurarem utilizá-los para consumir conteúdos de entretenimento, utilizar seus sites e redes sociais. O grande problema que surge é o fato de que a maioria desses conteúdos e ferramentas eram pensados originalmente para o formato desktop, e ao convertê-lo para a tela de um smartphone muito se perdia em funcionalidade ou visualização.

Surge portanto outra forma de pensar sites, conteúdos e ferramentas: o mobile first. Ao pensarmos um site antes para o formato 9:16 e depois adaptá-lo para o formato desktop não temos perda das funcionalidades necessárias. Isso se dá porque a utilização do desktop tem mais formas de utilização que o smartphone, que é mais restrito.

Enquanto o smartphone tem uma tela pequena e apenas a utilização do *Touch Screen* (também poderiam ser utilizados recursos como giroscópio e reconhecimento de voz, mas ainda não são opções populares) para o consumo, o desktop conta uma tela muito maior, o teclado e o mouse.

Essa forma de pensar é extremamente visível nesse novo caminho que as HQtrônicas vêm seguindo. Nas obras citadas anteriormente, podemos ver isso na padronização dos Manhwas e também no Futurama.

Um conteúdo interessante que cabe na palma da mão e tem uma leitura descomplicada e dinâmica amplia os horizontes da popularização desse gênero, facilitando os leitores que têm interesse mas não os consumiam por falta de adaptação.

Forma de navegação onde o usuário utiliza o toque do dedo na tela para clicar em botões ou deslizar páginas.

NATIVOS

Outro ponto que não pode ser deixado de fora é a utilização das redes sociais para o consumo de entretenimento e cultura. Até 2018 haviam 3,1 bilhões de indivíduos utilizando redes sociais, como aponta o relatório da Hootsuite do We are Social. Com um número tão exorbitante de possíveis leitores, os autores não poderiam deixar de lado essa opção de divulgação do próprio trabalho.

Porém, o aprendizado que as novas HQtrônicas (e outros conteúdos digitais) vem mostrando é que não devemos somente utilizar essas redes. Devemos explorar seus recursos a fim de descobrir novas formas de contar a história.

Nas obras analisadas podemos notar essa característica tanto na Avicii Begins quanto na Super Special. Esses dois conteúdos são visivelmente naturais para as redes que estão inseridas, e seria muito difícil oferecer a mesma narrativa com outros recursos.

Se olharmos atentamente para o Instagram como exemplo de rede social poderemos notar suas constantes mudanças. O aplicativo que foi lançado para postar fotos em um feed originalmente, hoje já conta com recursos de vídeos, stories, IGTV, Coleção, entre outros. Cada recurso novo nessas redes pode ser um recurso novo para um autor que procura outra forma de expressar sua história.

TRANSMÍDIA

Com o aumento dos meios de comunicação e especialmente com a vinda da digitalização podemos encontrar uma nova forma de construção de uma narrativa: a Transmídia. Esse termo admite que histórias podem ser contadas não somente por um canal mas sim por vários ao mesmo tempo, que contribuem para a internalização das ideias contidas nele.

Por exemplo, se uma narrativa começa a ser contada na TV e contribui-se para ela com histórias na internet, podemos chamá-la de transmídia. Esse conceito, entretanto, não pode ser confundido com a ideia de Crossmedia, que é a distribuição da mesma história por vários meios de comunicação. Para montarmos uma narrativa transmidiática precisamos avaliar as características e potenciais de cada meio de comunicação, explorando particularidades das histórias com particularidades de cada meio. Quando somente distribuímos a mesma história entre vários canais, não estamos explorando o potencial máximo de cada meio, e portanto estamos fazendo uma Crossmedia ao invés de uma Transmídia.

Também podemos constatar que o potencial dessa narrativa transmidiática é quase exponencial quando pensamos em redes sociais. Existem 3 características do mundo pós-moderno que podem ser aplicados à Transmídia, como mostrado por Vicente Gosciola:

“(...)A destemporalização pode ser facilmente reconhecida nas práticas de redes sociais nas atividades de múltiplas telas em uso simultâneo nas quais todo tema se torna efêmero. A destotalização nos motiva a buscar explicações nas mais diversas fontes, a condição ideal para os sites de busca. E a desreferencialização tem a noção da falta de um mundo concreto, ideia diretamente ligada às concepções de realidade virtual e comunidades on-line.”(Vicente Gosciola apud. Gumbrecht 2012)



FIGURA 38 - Longa metragem Ironman (2008).



FIGURA 39 - HQ Ironman. Disponível em: https://www.taringa.net/+comics/marvel-las-8-mejores-versiones-del-traje-de-iron-man_ta7dz

Em um mundo com tantas telas em paralelo e excesso de informação, temos que saber nos adaptar para atrair a atenção do público.

Um grande exemplo de adaptação transmídia foi a própria Marvel. Tradicionalmente ela era responsável apenas pela produção de HQs impressas, ficou famosa pela sua grande literatura em torno do gênero de Heróis, e pela quantidade de venda dessas HQs. Com o passar do tempo a empresa percebeu que precisaria se adaptar ao novo cenário de consumo e começou a fazer produções audiovisuais para suas histórias. Com um planejamento estratégico eles lançaram histórias individuais em longa-metragem de cada personagem - Homem de Ferro (2008), O incrível Hulk (2008), Thor (2011), Capitão América (2011), Doutor Estranho (2016),

Pantera Negra (2018), entre muitos outros - e com as histórias individuais contadas eles lançaram as histórias coletivas (a série de longa-metragens de vingadores). A empresa também aproveitou o universo de Séries para fazer parceria com a ABC Studios e a Netflix e lançar suas próprias histórias. Todo esse universo de histórias convive em uma grande narrativa dividida e compartilhada nas HQs, Longa-metragens e séries televisivas de forma harmônica e complementar.

Infelizmente a empresa não investiu seus recursos para desenvolver narrativas HQtrônicas, que seria mais um meio interessante para montar seu universo. Porém, outros autores decidiram se aventurar nesse universo de HQtrônicas, e aproveitaram o recurso transmidiático para montar suas narrativas.

Um exemplo nas obras analisadas é o Super Special, que como citado anteriormente utiliza a própria rede Instagram, o Spotify ao lançar suas músicas, clipes no Youtube, além das conversas com a própria voz do personagem em matérias de sites online.

RESFRIANDO

E essas novas características juntas levam a um caminho de um possível futuro que as HQtrônicas devem seguir. Ao oferecermos narrativas transmidiáticas e nos adaptarmos aos novos formatos digitais, podemos constatar que os meios utilizados são de origem mais fria. Talvez o próprio smartphone não seja um meio frio por si só, mas a forma de utilizar ele para contar essas narrativas o torna frio. Ou seja, quando precisamos interagir com vários formatos de conteúdo (vídeos gravados, animações, ilustrações, texto, música, fotos, etc) sobre um mesmo tema, ficamos variando entre as percepções que cada meio oferece e limita. Essa contínua adaptação exige mais capacidade de interpretação do leitor, o que o torna mais frio.

Ao oferecer vários canais à um leitor (como o caso do Super Special), esse terá que fazer um esforço próprio para buscar informações e interpretar o conteúdo de cada canal em sua naturalidade. Mesmo na plataforma de Futurama podemos notar essa especificidade. O leitor necessita de correlacionar os dados exibidos na história, com os mapas do jogo e ainda com a rede social falsa criada dentro da plataforma, solicitando uma maior participação para a montagem da história.

Seria impossível prever todos os possíveis trajetos que as narrativas podem seguir, mas provavelmente um caminho onde a participação de um leitor com conhecimento das ferramentas digitais será os próximos passos dessa arte que só avança cada vez mais e mais.

SCI- FUTURE

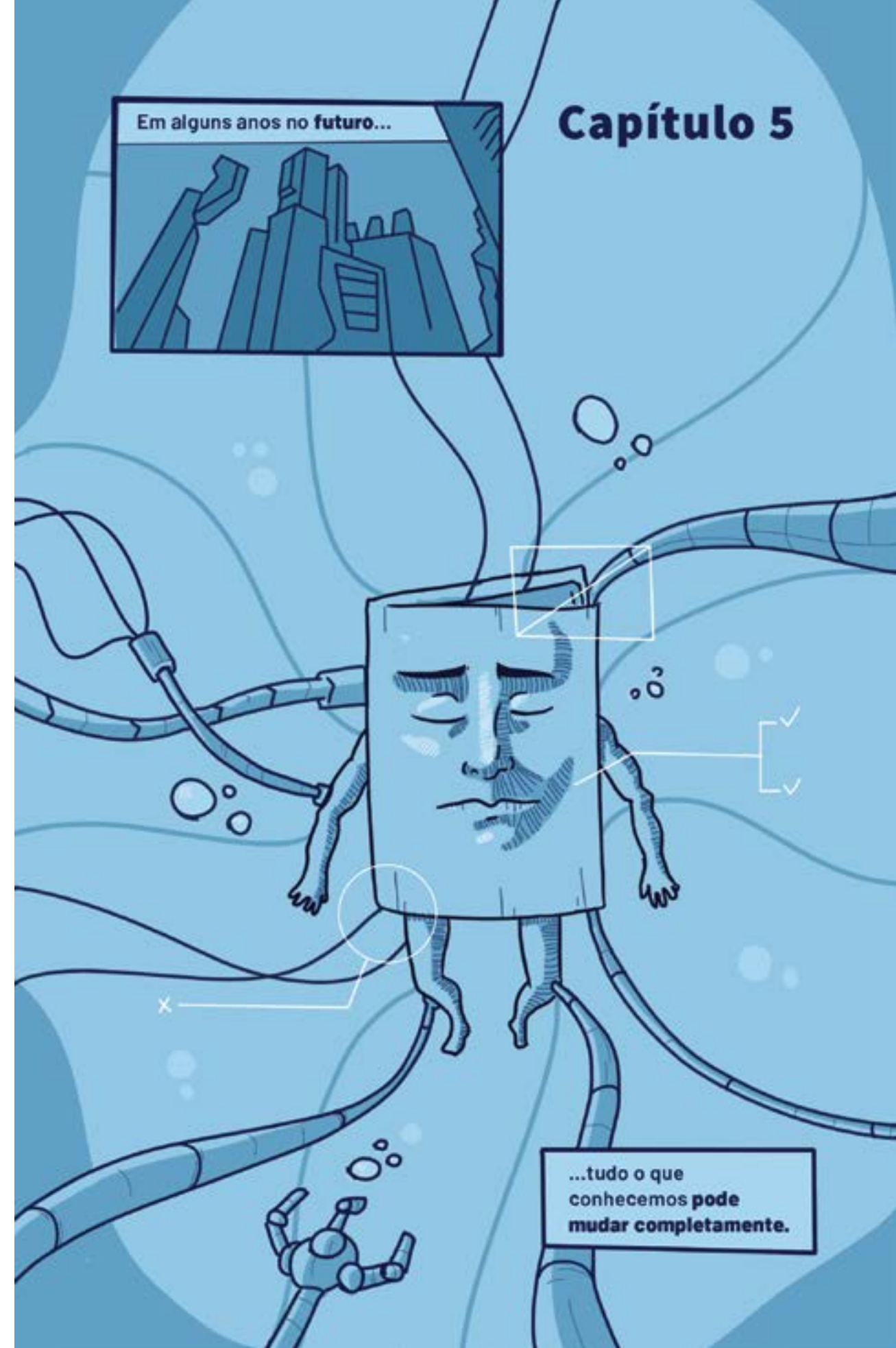


FIGURA 40 - Realidade Virtual Volkswagen. Disponível em: <http://www.automotivebusiness.com.br/noticia/27591/volkswagen-inaugura-laboratorio-de-realidade-virtual-na-planta-anchieta>



Dispositivos eletrônicos. Nesse caso específico, utilizados para controlar o universo VR.

Apesar de não termos como dizer os passos que a Hqtrônica vai seguir, podemos citar alguns possíveis caminhos. Novas tecnologias estão sendo desenvolvidas ano após ano, algumas até parecem terem saído de HQs de ficção científica. As artes que souberem utilizar desses recursos podem ter grande destaque nos próximos cenários que estão por vir.

REALIDADE VIRTUAL

Uma tecnologia muito popular e que está procurando desenvolver novas narrativas é a Realidade Virtual (VR). Essa inovação cria um ambiente em 3D ou em gravação do mundo real onde o receptor consegue se inserir completamente por meio de Gadgets como o Oculus Rift ou o próprio smartphone pessoal.

Para criar essas narrativas é possível colocar o usuário em um espaço onde ele só acompanha os acontecimentos visualizando e ouvindo (passivo) como também é possível criar ambientes completamente montados para que o usuário possa interagir e participar da história (interativo).

FIGURA 41 - Realidade Virtual Muro de Berlim. Disponível em: <https://viagens.sapo.pt/viajar/noticias-viajar/artigos/a-realidade-virtual-traz-de-volta-o-muro-de-berlim>



FIGURA 42 - Realidade Virtual Playstation Experience. Disponível em: <https://www.hdblog.it/2015/12/06/Playstation-Experience-titoli-Playstation-VR/>

Atualmente depende-se muito dos equipamentos que estão sendo utilizados. Ao utilizar um óculos de realidade aumentada junto com um fone de ouvido, por exemplo, o usuário poderá mover a cabeça em 360° para ver o cenário que o cerca, além de ouvir áudios também em 360°, dando a sensação de estar dentro da cena ao confundir os sentidos. Além disso, existem equipamentos que possibilitam andar em uma esteira para deslocar-se no mapa do jogo/filme e controles utilizados nas mãos para interagir com objetos/personagens em cena.

Imaginando todo esse contexto envolvendo o HQ digital, podemos notar que o leitor pode ser envolvido pelo universo da história somente observando, como participando da mesma em primeira pessoa. Seria possível com esse recurso fazer uma experiência completamente imersiva dentro de uma história.

Imagine uma história de detetive em que se procura solucionar um crime, por exemplo. O leitor poderia andar atrás de provas e até conversar com as personagens testemunhas que estavam na cena ou sabem de algo. a forma de contar a história pode se tornar especialmente não-linear e definida pela intuição de quem está lendo a história.

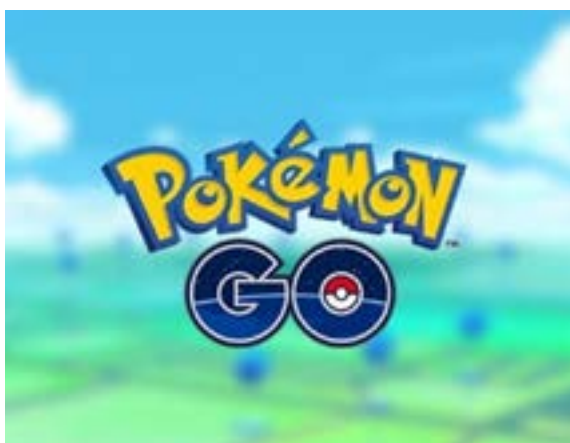


FIGURA 43 - Pokemon go.
Disponível em: https://pokemongolive.com/pt_br/



FIGURA 44 - Realidade Aumentada
Pokemon Go. Disponível em: <https://www.noticiasaoiminuto.com.br/tech/270480/criador-do-termo-realidade-aumentada-vibra-com-pokemon-go>

REALIDADE AUMENTADA

Outro recurso existente hoje, não tão distante da realidade virtual é a Realidade Aumentada (AR). Essa tecnologia se tornou famosa com o jogo Pokemon Go lançado em 2016.

O aplicativo permite que os jogadores, por meio de seus smartphones, interajam com pokémons (personagens em forma de criaturas/animais fantásticos(os) inventados pela empresa) no mundo físico. Por meio de tecnologias de GPS e gráficos 3D incorporados com a câmera do smartphone, o aplicativo insere essas criaturas em ambientes reais. Nesses ambientes pode haver apenas uma criatura solitária ou muitas em um mesmo cenário. Esses “animais” são mostrados em ruas, mesas, gramados, calçadas, telhados, etc. Como se todos habitassem o meio real.

O interessante dessa tecnologia é a oportunidade de utilizar cenários reais para contar a história, trazendo uma verossimilhança muito forte para a história. Os usuários do aplicativo, por exemplo, se reúnem em espaços públicos que há concentração de pokémons raros.

Se por acaso a HQ Maus tivesse esse recurso à disposição ela poderia ser contada nos lugares exatos que aconteceram os relatos do livro, quase como se o personagem estivesse na frente do leitor narrando sua história e sentimentos.

FIGURAS 45 e 46 - Projeção Mapeada
Borderless Lab. Disponível em:
<https://borderless.teamlab.art/>



No caso de Super Special, uma festa poderia ser dada em uma casa noturna e quando os convidados apontassem o smartphone para o palco, o personagem estaria lá tocando seus hits de sucesso na tela de todos, mesmo esse personagem não existindo no mundo físico.

PROJEÇÃO MAPEADA

Uma opção também imersiva é a técnica de Projeção Mapeada (video mapping). Essa tecnologia consiste em utilizar uma série de projetores junto com o conhecimento espacial de um espaço físico para criar um ambiente novo, muitas vezes fantástico e extranatural e até mesmo alterar estruturas reais (como um prédio ou um campo de futebol, por exemplo) de formas surreais. Uma referência de arte digital pode ser citada como grande exemplo desse formato, chamada team lab borderless. O museu digital japonês conta com várias obras que são salas todas projetadas com universos criados pela equipe autora, e as pessoas podem ir visitar entrando nas obras e sentindo o clima que ela traz.

Esse recurso poderia ser utilizado, semelhante ao VR, para criar um universo onde o leitor poderia ser inserido nas obras. A diferença é que com essa tecnologia não seria necessário a utilização de gadgets, o que tornaria ela mais “simples” de ser experienciada.

Outra opção possível com a Projeção Mapeada é a de mapear rostos de pessoas, e projetar neles. Nesse caso ao invés de transformar ambientes poderíamos transformar pessoas comuns nos personagens de HQs e utilizá-las para contar uma história.

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

Essa é a tecnologia mais complexa que as demais e tem muitas opções de desenvolvimento possíveis para os dias de hoje, não somente para se contar histórias, mas para facilitar e agilizar uma série de processos nas nossas rotinas. A ideia de se criar uma Inteligência Artificial (AI) funcional já é real. Apesar das diversas dificuldades técnicas e sociais que os desenvolvedores estão enfrentando, já existem máquinas que podem “aprender” sozinhas e realizar uma série de atividades.

Assistentes virtuais que conhecem sua rotina e conversam com você, obras de arte que se auto-explicam, máquinas que já conseguem fazer ligações telefônicas muito parecido com um humano. Esses são feitos da Watson, a AI da IBM, e da Duplex, AI da Google. Temos que levar em consideração que esses são somente uma parte dos potenciais que essas máquinas podem alcançar.

Quando associamos ao entretenimento por exemplo, essas possibilidades são quase infinitas. Se pensarmos em utilizar o recurso de ChatBot em uma HQ, seria possível que o leitor conversasse com os personagens da história diretamente. Utilizar o recurso e reconhecimento facial para sentimentos e emoções poderia fazer a HQ entender se o leitor está gostando ou não da narrativa e captar dados para as próximas edições. E mais complexo ainda seria se algoritmos lessem os dados do leitor disponíveis online e criassem uma HQ especialmente desenhada para os costumes, hobbies e gostos dessa pessoa (se for levado em consideração que temos desde transições bancárias até e-mails pessoais todos na nuvem).

Muito ainda precisa ser desenvolvido para que essas tecnologias sejam mais práticas para aplicação em entretenimento de fato. Mas com certeza essas possibilidades vão mudar a forma como consumimos conteúdo hoje.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

124 anos dessa história que está sendo contada até hoje, e é aqui que chegamos. Gêneros diferentes, prêmios de categoria, padrões narrativos complexos, milhares de histórias e várias formas de expressar a nona arte.

O que realmente importa nesse contexto todo é o que foi desenvolvido e como a arte cavou seu espaço no meio de uma série de outras artes que já eram tão consolidadas em seus respectivos cenários. Do início dos quadrinhos, onde ainda nada era definido, passando pela sua fase de ouro com as publicações semanais de quadrinhos de heróis e chegando em novos subgêneros que passam de gibis para crianças curiosas.

Agora o novo desafio está sendo acompanhar todas as mudanças do mundo digital e aproveitar o que ele tem a oferecer em recursos e audiência. Respeitar os formatos mobile, que estão na mão das pessoas a maior parte do dia, e os formatos futuristas que estão nascendo e crescendo, provavelmente vai possibilitar uma crescente no consumo dessa arte, o que vai ajudar novos artistas a se aplicar para escrever (e ilustrar) a história que está por vir.

**Tinta. Impressão. Jornais. Revistas.
Pixel. Animação. Áudio. Internet.
Rede Social. Smartphone. VR/AR/AI.**

Um caminho estranho para se imaginar, mas natural para quem sempre o acompanhou. Só nos resta degustar e assistir a essa incrível evolução dos Quadrinhos.



BIBLIO- GRAFIA



BARBOSA, Rodrigo. Compreendendo McLuhan: O que são meios quentes e meios frios. Anais do XIX Congresso de ciências da comunicação na região nordeste. Intercom. 2017.

Digital in 2018: World's internet users pass the 4 billion mark. We are Social. Disponível em: < <https://wearesocial.com/blog/2018/01/global-digital-report-2018>>. Acesso em: 3 de novembro de 2019.

EISNER, Will. Quadrinhos e arte seqüencial (Comics & sequential art). 1ª ed. brasileira São Paulo: Livraria Martins Fontes. 1989.

FONTELE, Amanda. Narrativa Transmídia: Um passeio pelo universo da Marvel cinematográfico. 4ª Jornadas Internacionais de histórias em quadrinhos. 2017.

FRANCO, Edgar. HQtrônicas: Do suporte papel à rede internet. 2001.

FRANCO, Edgar. As Hqtrônicas da terceira Geração. Simpósio 2, Anais do 21º Encontro ANPAP. 2012.

GOSCIOLA, Vicente; MONCADA, Carolina; RENÓ, Denis. Narrativas transmedia: entre teorías y prácticas. Editorial UOC, S.L.; Edição: 1. 2014.

GUBERN, Román. Literatura da imagem. Salvat editora do brasil. 1979.

MCCLLOUD, Scott. Desvendando os Quadrinhos (Understanding Comics). ed. São Paulo: M. Books. 1995.

MCCLLOUD, Scott. Reinventando os Quadrinhos: Como a imaginação e a tecnologia vem revolucionando essa forma de arte (Reinventing Comics). ed. São Paulo: M. Books. 2006.

MCLUHAN, Marshall. Os meios de comunicação como extensões do homem (Understanding media). 4ª ed. São Paulo: Cultrix, 1974.

