

Histórias em quadrinhos digitais: linguagem e convergência digital



Thiago da Silva Krening
Especialista - UFRGS
Tânia Luisa Koltermann da Silva
Doutora - UFRGS
Régio Pierre da Silva
Doutor - UFRGS

Resumo: As histórias em quadrinhos (HQs) como conhecidas atualmente surgiram em fins do século XIX. Desde então muito mudou neste meio, e atualmente as transformações têm sido ainda maiores devido à convergência digital. Novas possibilidades de narrativa a partir de recursos digitais estão surgindo, fazendo com que alguns autores questionem se o que se tem produzido ainda são histórias em quadrinhos ou seriam uma nova linguagem híbrida. Este artigo tem o objetivo de discutir definições de histórias em quadrinhos digitais através de um levantamento bibliográfico, apresentando a evolução destas e confrontando-as com conceitos de hipermídia e multimídia. Por fim, pontuam-se exemplos de HQs digitais que utilizam os recursos apontados na bibliografia.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos, convergência digital, multimídia.

Abstract: Comics as they are known today emerged on the late 19th century. Much has changed since then and nowadays the changes have been even greater due to the digital convergence. New storytelling possibilities based on digital resources are being developed, leading some authors to question whether what has been produced are still comics or some other kind of hybrid language. This paper aims to discuss definitions of digital comics through bibliographical research, presenting its evolution and confronting it with the concepts of hypermedia and multimedia. Finally, digital comics examples that use the resources indicated in the bibliography are presented.

Keywords: Comics, digital convergence, multimídia

Introdução

As histórias em quadrinhos (HQs), assim como outras tantos meios de comunicação e artes, estão sofrendo mudanças e adaptações diante da convergência digital. Desde o início da popularização dos computadores pessoais e da internet, diversos autores têm experimentado as

possibilidades multimídia destes meios dentro dos quadrinhos.

Este artigo busca discutir definições de histórias em quadrinhos digitais através de uma pesquisa exploratória. Para tanto, a evolução da linguagem dos quadrinhos é brevemente analisada, partindo-se de conceitos básicos

sobre essa mídia e seguindo até as mais recentes classificações, confrontando autores a partir de levantamento bibliográfico. Chegando-se aos quadrinhos digitais, discute-se conceitos de multimídia e hiperídia dentro deste contexto e, por fim, pontuam-se exemplos de forma a ilustrar os recursos citados pela bibliografia.

Espera-se que o artigo ajude a mapear o cenário atual dos quadrinhos digitais, trazendo conceitos e exemplos que possam servir para estudos futuros, especialmente para análises mais aprofundadas dos exemplos práticos, de modo a buscar uma maior compreensão deste fenômeno.

HQs - evolução e digitalização

Histórias em Quadrinhos são uma mídia contemporânea ao cinema. Klawe e Cohen (1977, p. 110) afirmam que ambos surgiram da preocupação de representar e dar sensação de movimento, tornando a sua aproximação inevitável. Em ambos os casos, tem-se 1895 como seu ano de origem. Segundo Costa (2006, p. 17), o cinema inaugurou, no começo do século XX, uma era de predominância de imagens. No entanto, como ressalta a autora, quando o cinema surgiu, ainda não possuía uma linguagem própria. Esta só veio a ser desenvolvida nos anos seguintes, conforme a tecnologia foi se popularizando e mais artistas tiveram acesso ao cinematógrafo - aparelho criado pelos irmãos Lumière em 1884 (COSTA, 2006, p. 19). Este nascimento concomitante se deu, segundo Rahde (1994, p. 105) não por um derivação das linguagens, mas pela incorporação da tendência do homem de buscar uma união entre imagem, presente na expressão humana, com a linguagem escrita e falada.

As histórias em quadrinhos, por sua vez, tiveram sua linguagem consolidada nessa época. Muitos estilos de narrativa já se utilizavam da imagens sequenciais para contar histórias - alguns inclusive datando da antiguidade ou mesmo da pré-história. Mas foi a partir de 1895, com o lançamento de Hogan's Alley no suplemento cômico dominical em cores do jornal New York World, de Joseph Pulitzer (GARCÍA, 2012, p. 66) que o formato das histórias em quadrinhos se estabeleceria,

criando uma linguagem própria e reconhecível. Segundo Moya (1977, p. 36) nesta época nasciam os quadrinhos como conhecemos hoje, com personagens periódicos e seriados. Rahde (1994, p. 105) completa dizendo que esta nova linguagem estabeleceu outros significados e valores - provavelmente de forma inconsciente ao leitor - criando sensações de profunda significação cultural e social.

De fato, a popularização dos quadrinhos está intimamente ligada à história do jornalismo. García (2012, p. 66) afirma que os comics (como são conhecidas as histórias em quadrinhos nos Estados Unidos, em decorrência de sua origem em suplementos cômicos) desempenharam papel fundamental na concorrência entre os jornais New York World e New York Journal no fim do século XIX. Foi com a utilização de uma prensa colorida que o primeiro, segundo García (2012, p. 66), revolucionou o formato, lançando seu suplemento cômico dominical em cores. Esta acirrada concorrência deu origem ao sensacionalismo e aos problemas da influência da mídia no desenvolvimento dos acontecimentos noticiados. (GARCÍA, 2012, p. 66). Devido a uma disputa judicial pelo personagem principal dos quadrinhos intitulados Hogan's Alley, ambos os jornais conseguiram o direito de utilizar o Menino Amarelo (Yellow Kid no original), que ganhou este nome por usar um roupão desta cor.

Por conta da imensa popularidade do personagem, os dois concorrentes o utilizavam como anúncio publicitário, o que resultou na expressão "jornais amarelos", associando esta cor à imprensa sensacionalista (GARCÍA, 2012, p. 68).

Diversos autores buscam uma definição para os quadrinhos. Klawe e Cohen (1977, p. 108) dizem que as histórias em quadrinhos são um produto típico da cultura de massas. Seguindo este ponto de vista baseado na comunicação, Nazário (p. 128) complementa afirmando que McLuhan classifica as HQs como uma mídia fria, por envolver uso de ícones e símbolos para garantir a participação do receptor.

Will Eisner (2010, p. 9) afirma tratar-se de um "veículo de expressão criativa, uma

disciplina distinta, uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia". Scott McCloud (2005, p. 9), por sua vez, busca especificar mais profundamente essa linguagem, explicando os quadrinhos como "imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador". Guimarães (1999, p. 6) explica as histórias em quadrinhos como uma "forma de expressão artística que tenta representar um movimento através do registro de imagens estáticas". Franco (2000, p. 148) simplifica caracterizando os quadrinhos como "fusão entre a escrita e a expressão pictórica".

García (2012, p. 26) afirma que nem mesmo os estudiosos do assunto chegam a um consenso sobre as origens dos quadrinhos. Enquanto alguns defendem aquela ligada à criação do Menino Amarelo citado anteriormente, outros indicam que o criador da linguagem seria o suíço Rodolphe Töpffer, que já em fins da década de 1820 havia criado algumas histórias ilustradas que se assemelhavam muito com os atuais quadrinhos. No caso dessa segunda corrente, os autores buscam definir os quadrinhos a partir de uma tradição cultural artística (GARCÍA, 2012, p. 28), em oposição a um meio de comunicação de massa. Gosciola (2003, p. 28) afirma que a comunicação de massa é um dos fenômenos mais complexos da atualidade, possuindo "atributos de uma comunicação produzida em escala industrial para consumo rápido e imediato", além do conceito de indústria cultural, de controle de consumo e de comportamento.

A linguagem dos quadrinhos se popularizou logo no início da sua história, como já comentado. No entanto, foi a partir de década de 1930 que as revistas em quadrinhos conheceram seu real potencial mercadológico e cultural. Conhecida como a Era Dourada dos quadrinhos, segundo Santos et al (2011, p. 52), esta época se caracterizou pela diversificação das temáticas das narrativas. Histórias com temática de detetive (Dick Tracy, 1931, de Chester Gould), de ficção científica espacial (Flash Gordon, 1934, de Alex Raymond)

e aventura (Tarzan, 1929, de Hall Foster) fizeram sucesso e mostraram que os mais diversos temas poderiam funcionar dentro da linguagem dos quadrinhos. Coincidindo com o pós-depressão nos EUA e o período entre guerras, foram criados então os personagens que realmente alavancariam as vendas das revistas em quadrinhos: os super-heróis. O primeiro deles, Superman, criado em 1938 na revista Action Comics nº 1 por Jerry Siegel e Joe Shuster foi, segundo Santos et al. (2011, p. 53), um divisor de águas, pois estabeleceu um novo gênero que perdura até hoje como um dos mais populares desta linguagem. Atualmente, os super-heróis vivem um momento de renovada popularidade com o sucesso das adaptações cinematográficas.

O início dos anos 2000 viu a rápida popularização do acesso à internet. Schlittler (2011, p. 60) afirma que nossa sociedade e nossa cultura estão sendo definidas pelas tecnologias da informação. A evolução das tecnologias midiáticas permitiram, segundo Jenkins (2009, p. 38), "que o mesmo conteúdo fluísse por vários canais diferentes e assumisse formas distintas no ponto de recepção". O autor refere-se ao fenômeno da convergência, ou seja, "ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação" (JENKINS, 2009, p. 29). As mídias, o entretenimento e a informação de modo geral migraram para o ciberespaço, ocasionando mudanças estruturais na forma como estes conteúdos são produzidos, distribuídos e consumidos. Assim como ocorreu com a música e os filmes, as histórias em quadrinhos não ficaram de fora desta mudança.

Jenkins (2009, p. 31) comenta ainda que, nos anos 1990, imaginava-se que novos meios de comunicação substituiriam os antigos, com a internet eliminando a radiodifusão e que isso permitiria aos consumidores acessar com maior facilidade os conteúdos que lhe interessassem. Esta afirmação vem do paradigma da revolução digital, concomitante à explosão da internet. No entanto, o autor diz que o paradigma da convergência afirma que novas e antigas mídias irão interagir de maneiras cada vez mais

complexas (JENKINS, 2009, p. 32). Jenkins (2009, p. 41) afirma que o conteúdo de um meio pode mudar, seu público pode mudar e seu status social pode subir ou cair, “mas uma vez que um meio se estabelece, ao satisfazer alguma demanda humana essencial, ele continua a funcionar dentro de um sistema maior de opções de comunicação”. Ou seja, mídias antigas foram forçadas a conviver com emergentes (JENKINS, 2009, p. 41), mas estes meios não estão sendo substituídos; “suas funções e status estão sendo transformados pela introdução de novas tecnologias” (JENKINS, 2009, p. 41).

Silva (2000, p. 98) afirma que novos meios tentam absorver os antigos, em uma relação de dependência do novo em relação ao antigo, comprovando que apesar do caráter de novidade, o novo formato trabalha a partir de elementos não tão novos.

A autora cita o conceito de remediação que, segundo Boelter e Grusin (1999 apud Silva, 2000, p. 99), é caracterizado pela utilização de conteúdos e especificidades desenvolvidas em uma mídia por outra. Além disso, ela destaca que o processo contrário também acontece, com mídias antigas buscando elementos nas novas mídias para se reciclar e se revigorar (SILVA, 2000, p. 99). Gosciola (2003, p. 199) completa dizendo que quando uma nova forma de expressão surge, é comum que antes de desenvolver sua própria linguagem, apareçam conceitos que a vinculem a outras formas de expressão já consolidadas.

Edgar Franco (2009, p. 3) segue esta linha de pensamento e afirma que as histórias em quadrinhos digitais - ou HQtrônicas, termo cunhado pelo autor - compõem uma das novas linguagens características da contemporaneidade e da convergência midiática e que estas não vieram para competir com suas contrapartes impressas, mas sim, para abrir novos espaços, possibilitando o convívio das linguagens (FRANCO, 2009, p. 5).

Um dos pioneiros dos estudos das histórias em quadrinhos em ambiente digital, Scott McCloud, faz em seu livro *Reinventando os Quadrinhos* (2006) uma análise profunda sobre as mudanças que as tecnologias digitais e a internet estavam causando nos quadrinhos

à época. Muito mudou desde então, porém o autor foi visionário em apontar diversos caminhos e possibilidades para os quadrinhos dentro desse novo universo. Dentre várias contribuições, McCloud (2006, p. 22) aponta três revoluções nas HQs, todas envolvendo tecnologias digitais: a produção digital, onde histórias em quadrinhos são criadas com ferramentas digitais, a difusão digital, onde quadrinhos são distribuídos de forma digital e, por fim, histórias digitais, referente à evolução dos quadrinhos em um ambiente digital.

A produção digital é hoje um padrão na indústria de quadrinhos. Tarefas como finalização, colorido e letreiramento, antes feitas de forma analógica, foram em sua maior parte digitalizadas, especialmente pela questão do tempo de produção - um fator importante em quadrinhos feitos por grandes editoras. Diversos artistas trabalham hoje diretamente com softwares de desenho, pulando etapas de esboço e escaneamento das páginas, por exemplo.

A distribuição digital, por sua vez, tem ocasionado imenso impacto na indústria e na produção de quadrinhos. Existem hoje inúmeras formas de se publicar histórias em quadrinhos na rede sem que para isso necessite-se de uma editora como mediadora. Esta característica permitiu uma grande profusão de publicação de histórias em quadrinhos online, em diversos formatos e suportes. Artistas que antes possuíam dificuldades para ter seu trabalho reconhecido, hoje podem publicar gratuitamente na internet. Franco (2009, p. 5) afirma que ganhar dinheiro na internet ainda é um problema, e que as HQs impressas continuarão; não mais como mídia de massa, no entanto, mas em um mercado de nicho, com produtos bem acabados e menores tiragens.

No entanto, existem diversos exemplos de autores que conseguiram tornar suas produções lucrativas utilizando a internet como suporte de distribuição.

Luna (2014, p. 56) cita três motivos para o crescimento destes quadrinhos na internet, também conhecidos como webcomics. O primeiro, seria a interatividade, na medida em que o retorno de algo postado na internet

é imediato. Em segundo lugar, a questão de espaço. O autor destaca que a produção e impressão no Brasil ainda é cara e que o suporte digital permite a publicação sem tais custos. Por fim, o autor destaca a abrangência. A internet permite que qualquer pessoa no mundo possa ler a HQ, inclusive utilizando as ferramentas de tradução hoje disponíveis.

Para Santos et al (2014, pg. 35), o caminho irreversível dos produtos culturais midiáticos (quadrinhos inclusive), é o do ciberespaço. Tais quadrinhos no ciberespaço já foram nomeados de diversas formas, segundo o autor: HQtrônicas, webcomics, cybercomics ou netcomics. Moraes (2014, p. 124) complementa afirmando que estes formatos têm sido chamados também de e-comics nos Estados Unidos e BD Interactive na França.

Alguns autores preocuparam-se em caracterizar a maneira como essas HQs digitais estão sendo produzidas e que tipo de recursos estão sendo usados. Mendo (2008, p. 80, apud Santos, 2014, p. 44) lista cinco grupos de quadrinhos digitais, baseado no uso dos recursos disponíveis e no distanciamento com a linguagem e o formato dos quadrinhos impressos: reprodução da página de HQ impressa, reprodução da HQ impressa adaptada ao formato da tela de computador, HQ com interface característica dos meios digitais, HQ com utilização moderada de recursos multimídia e interatividade e HQ com uso avançado de animação, som e interatividade.

Devido à complexidade e aos custos de desenvolvimento de produtos multimídia com som, animações e interações, as formas mais comuns de quadrinhos na internet são aquelas que simplesmente utilizam o suporte digital para reproduzir páginas ou tiras que funcionariam da mesma forma no impresso. Como já dito, isto possibilita uma divulgação fácil e muitas vezes gratuita de autores. Alguns inclusive conseguem gerar renda a partir de seus sites, utilizando ferramentas como o Google AdSense ou mesmo vendendo versões impressas ou produtos relacionados. Schlittler (2011, p. 127) concorda com este cenário, comentando que “as redes globais de comunicação possibilitam que indivíduos

compartilhem conteúdo gerado pelos próprios usuários, invertendo a lógica da indústria de comunicação de massa de modo que o receptor também passe a ser transmissor”.

Edgar Franco foi um dos pioneiros nos estudos de quadrinhos digitais no Brasil, tendo cunhado o termo HQtrônicas, utilizado por muitos autores nacionais. Franco (2000, p. 152) diz que enquanto alguns autores são receosos em classificar os quadrinhos digitais como histórias em quadrinhos de fato, devido à utilização de animações, sons, interação, recursos que desvirtuariam essa arte, outros dizem que estaríamos entrando na segunda era dos quadrinhos. A primeira seria de sua invenção até o surgimento da internet. Cappellari (2010, p. 156) afirma que as mudanças constatadas na linguagem dos quadrinhos digitais são uma continuação das experiências que já vinham sendo feitas por artistas de quadrinhos. O autor afirma ainda que da mesma forma que as histórias estão se adaptando ao ciberuniverso, novos formatos híbridos surgem e são chamados de quadrinhos por falta de um termo mais apropriado.

Franco vai além e elenca os principais elementos agregados à linguagem dos quadrinhos nas HQtrônicas. Segundo o autor (FRANCO, 2014, p. 15), estes elementos seriam: animação, diagramação dinâmica, trilha sonora, efeitos de som, tela infinita, tridimensionalidade, narrativa multilinear e interatividade. O autor diz ainda se tratar de um processo de hibridização, onde recursos das histórias em quadrinhos se mesclam com a hipermídia (FRANCO, 2014, p. 19).

O autor classifica as animações em quatro tipos básicos: “animação de um dos quadrinhos da página/cena, objeto animado que se sobrepõem à página/ cena, sequência animada paralela à narrativa principal e ainda animação do enquadramento” (FRANCO, 2014, p. 17). A diagramação dinâmica incluiria, por exemplo: “superposição de requadros, uso de barras de rolagem aliados a um encadeamento equilibrado do surgimento dos balões de fala” (FRANCO, 2014, p. 28), entre outros. O som incluiria trilha e efeitos, e poderia, segundo Franco (2014, p. 18), ajudar na construção da atmosfera de

uma sequência. Já a tridimensionalidade diz respeito à utilização de desenhos e animações produzidos através de softwares de renderização tridimensional nos quadrinhos.

O conceito de tela infinita, por sua vez, foi elaborado por McCloud (2006). O autor é um dos que defende que o uso de sons e animações fugiria da essência dos quadrinhos que, em sua opinião, teria como uma característica a representação do tempo através do espaço. A partir do momento que se utilizam recursos que acontecem em um período de tempo específico, esta característica estaria sendo desvirtuada. A tela infinita seria uma adaptação mais fluída dos quadrinhos para as telas. Utilizando-se desta ideia, uma HQ não precisaria ficar presa ao conceito de páginas sequenciais advindo das versões impressas, mas poderia utilizar o recurso digital criando uma história que acontecesse em sequência ininterrupta. A navegação poderia ser feita sem cortes, rolando-se a tela horizontal ou verticalmente.

Todos estes conceitos estão relacionados à multimídia. A narrativa multilinear e a interatividade, no entanto, aproximam-se da hipermídia. Franco (2014, p. 17) afirma que os níveis de interatividade podem ir desde um mais básico (passivo), onde o leitor só pode avançar ou retroceder na narrativa, passando pelo nível intermediário (reativo), onde pode-se avançar por caminhos diferentes preestabelecidos (multilinearidade narrativa) até o nível mais avançado, quando ele pode não só navegar por diversos caminhos como contribuir para a história, criando páginas e participando efetivamente da obra.

A interatividade, segundo Nicolau et al (2014, p. 70), é uma das principais características da convergência. No entanto, Schlittler afirma que existe uma banalização da definição de interatividade ao se criarem sistemas em que as interações de uma das partes não causam consequências para as outras (2011, p. 33). Nas histórias em quadrinhos digitais a interatividade, na maior parte dos casos, é extremamente restrita. Por conta disso, pode-se questionar se estas HQs seriam hipermídia.

Gosciola (2003, p. 35) caracteriza

hipermídia como

o conjunto de meios que permite acesso simultâneo a textos, imagens e sons de modo interativo e não linear, possibilitando fazer links entre elementos de mídia, controlar a própria navegação e, até, extrair textos, imagens e sons cuja sequência constituirá uma versão pessoal desenvolvida pelo usuário.

Segundo o autor, a hipermídia está além da multimídia, pois enfatiza a interatividade e o acesso não linear (GOSCIOLA, 2003, p. 35). O elemento-chave desta estrutura, segundo Gosciola (2003, p. 224) é o link, pois este promove uma colisão entre dois conteúdos, fazendo surgir um terceiro conteúdo na compreensão do usuário.

Os quadrinhos digitais seriam então, em sua maioria, quadrinhos multimídia - em alguns casos com sutis possibilidades interativas. Segundo Grau (2007, p. 32), o objetivo tecnológico da multimídia é "fornecer ao espectador a impressão mais intensa possível de estar no local onde as imagens estão, o que requer a mais exata adaptação da informação ilusória para a disposição fisiológica dos sentidos humanos". O autor afirma ainda que a multimídia é utilizada para "maximizar a sugestão, a fim de apagar a distância interna do observador e assegurar o máximo de efeito à sua mensagem" (GRAU, 2007, p. 36). Estas características dizem respeito à imersão, que segundo o autor é a diminuição da distância crítica do que é exibido e do aumento de envolvimento emocional com o que está acontecendo (GRAU, 2007, p. 30). Os recursos multimídia, portanto, teriam o objetivo de aumentar a imersão do leitor de histórias em quadrinhos digitais através de uma experiência narrativa mais completa.

Schlittler (2011, p. 102) comenta que o termo "Experiência do Usuário" (UX) tem se disseminado nos últimos anos. Este faz referência "a uma gama de aspectos perceptuais e práticos realizados na utilização de produtos e serviços digitais" (SCHLITTLER, 2011, p.

102). O design de produtos dígito-virtuais tem utilizado esta expressão em projetos com o foco no usuário, caracterizando uma preocupação em como o se dará a experiência de uso de tais produtos. Pode-se fazer uma relação deste conceito com a experiência e imersão em narrativas multimídia citadas anteriormente. Schlittler (2011, p. 127) comenta ainda que, no atual contexto de convergência, “a identidade das mídias passa a ser definida pela experiência do usuário e pelo design das interfaces das plataformas computacionais em que as mídias passam a existir”. A maneira como o usuário (ou leitor, no caso dos quadrinhos) se relaciona como a mídia é baseada em representação. Enquanto as mídias analógicas eram reconhecidas pela sua materialidade (SCHLITTLER, 2011, p. 134), as atuais mudam este paradigma. Antes, ao pegar uma revista em quadrinhos nas mãos, o leitor identificava perfeitamente a mídia que estava tendo contato. Hoje, ao ler quadrinhos no computador, smartphone ou tablet, esta experiência se modificou. Ao ver a tela, esta não é identificada como história em quadrinhos. O suporte mudou, mas a essência e o objetivo continuam o mesmo: contar histórias através de recursos visuais e textuais.

Santos et al (2014, p. 38) cita Sabin (2000) ao dizer que a afirmação de que os quadrinhos impressos automaticamente funcionariam no digital é falsa. O interessante, aqui, é ver a justificativa do autor citado. Para Sabin, os quadrinhos impressos funcionam pela conveniência de sua portabilidade, podendo ser lidos em qualquer lugar. Os quadrinhos digitais, segundo ele, ficariam presos a um computador, atrapalhando a portabilidade, além de, em alguns casos, dependerem de uma conexão à internet para serem lidos. Esta afirmação, além de reduzir a “funcionalidade” da narrativa à sua portabilidade, encontra-se defasada, pois a popularização de dispositivos móveis nos últimos anos tem permitido sobrepujar este suposto problema.

Os dispositivos móveis parecem ser um ótimo suporte para a leitura de quadrinhos digitais. Seja pela portabilidade, capacidade de armazenamento ou possibilidades de

interação, tais dispositivos têm recebido diversas publicações digitais nos mais diferentes formatos - seja através de lojas próprias ou mesmo de aplicativos multimídia.

A maior loja de quadrinhos digitais da rede na atualidade chama-se Comixology. Trata-se de uma plataforma para compra, leitura e publicação de quadrinhos digitais, possuindo um sistema de conta integrada onde o consumidor pode comprar uma HQ no site e lê-la tanto no computador como no smartphone ou em tablets. Até recentemente, a compra das edições podia ser feita através de um aplicativo próprio, disponível para sistemas operacionais móveis. No entanto, com a aquisição da Comixology pela loja online Amazon, este recurso foi suprimido, limitando as compras ao site e tornando uma sincronização do aplicativo com a conta necessária para baixar os quadrinhos comprados previamente.

Outras lojas online de quadrinhos digitais têm surgido nos últimos anos. No Brasil pode-se citar o exemplo do site Social Comics (www.socialcomics.com.br), que propõe um serviço de assinatura mensal que dá acesso ilimitado às HQs de seu catálogo. No entanto, ainda restringe-se a arquivos que apenas reproduzem suas contrapartes impressas. Serve, porém, como uma plataforma para publicações independentes - onde autores podem publicar seus quadrinhos sem o intermédio de uma editora. A Comixology possui sistema semelhante, permitindo que autores enviem suas HQs para o site para publicação e venda.

Exemplos de histórias em quadrinhos digitais para dispositivos móveis

A produção de quadrinhos digitais atualmente vai desde os mais simples, transposições literais de suas versões impressas para a tela, até aqueles que investem em recursos multimídia de alta complexidade. Em tablets e smartphones, encontram-se alguns exemplos interessantes para análise. A seguir são observados três deles, a título de exemplificação, sendo todos em formato de aplicativo adquirido na app store da Apple no iPad.

O primeiro chama-se Bottom of the 9th e

se auto intitula a primeira graphic novel (novela gráfica, nome pelo qual os quadrinhos também são conhecidos, diferindo-se dos comics pelo fato de serem trabalhos em formato de álbum ou antologias) animada do seu estilo. Criada por

Ryan Woodward, ganhou o prêmio de melhor aplicativo de entretenimento de 2012 pela Apps Magazine. As animações são um destaque na obra, tanto bidimensionais quanto tridimensionais. Apresenta ainda trilha sonora e efeitos de som que



Figura 1 - Imagens de Bottom of the 9th. "Capa" e página interna, respectivamente. Fonte: Captura de tela do aplicativo.

ajudam na construção da ambientação.

O segundo exemplo tem o título Niko and the Sword of Light, e foi criada pelo Imaginism Studios, famoso estúdio de ilustração e concept art formado por Bobby Chiu e Kei Acedera. Assim como o exemplo anterior, esta HQ se destaca pelos quadros animados, além de som e trilha

sonora. A diagramação é dinâmica - os quadros, balões e caixas de texto vão surgindo na tela conforme o leitor avança. Um ponto interessante a se destacar é o uso de um recurso específico do tablet: o giroscópio. Ao se movimentar o aparelho, algumas imagens podem ser vistas de ângulos diferentes, conferindo profundidade e



Figura 2 - Imagens da HQ Niko. Página de abertura, página com uso de giroscópio e página com diagramação dinâmica, respectivamente. Fonte: Captura de tela do aplicativo.

tridimensionalidade às cenas.

Por fim, cita-se o exemplo da HQ *The Wormworld Saga*, uma *graphic novel* digital criada por Daniel Lieske. Ao contrário das anteriores, esta história em quadrinhos não utiliza recursos de animação, som ou

diagramação dinâmica. No entanto, é um bom exemplo de utilização da tela infinita como descrita por McCloud (2006). Ao abrir o aplicativo, este se ajusta à navegação horizontal. A história progride em rolagem vertical, sem separação de páginas, do início até o final, como



Figura 3 - Imagens de *The Wormworld Saga*. Fonte: Captura de tela do aplicativo.

se fosse uma grande ilustração vertical.

Considerações Finais

Pode-se dizer que as histórias em quadrinhos digitais estão ainda no seu início. Apesar de diversos exemplos serem encontrados, poucos utilizam os recursos multimídia disponíveis em suportes digitais. A interatividade ainda é pouco explorada, ficando no geral em níveis muito básicos de interação, não sendo essa um recurso essencial à narrativa. No entanto, autores estão experimentando as possibilidades e mesmo as grandes editoras tentam encontrar uma forma de aproveitar tais recursos - na plataforma Comixology já existem alguns tipos de quadrinhos com navegação diferenciada, adaptada a dispositivos móveis. No entanto, estas explorações ainda podem ser consideradas esparsas, seja pelas dificuldades técnicas, seja pela falta de investimento.

O presente trabalho busca discutir definições de histórias em quadrinhos digitais a partir da confrontação de conceitos de diversos autores, bem como a apresentação de exemplos atuais. A evolução da linguagem é abordada, partindo das origens dos quadrinhos até seus formatos na atualidade. Conceitos de multimídia e hipermídia são explorados para que se compreenda melhor o fenômeno dos

quadrinhos digitais.

Espera-se que este artigo tenha contribuído para a área ao pontuar conceitos de quadrinhos digitais, relacionando-os com multimídia e hipermídia e discutindo as possibilidades da linguagem nesses novos meios. Aponta-se ainda que, como dito anteriormente, esta nova linguagem híbrida ainda está em desenvolvimento e, portanto, tem-se espaço para diversos novos estudos dentro desse contexto.

Referências

- CAPPELLARI, Márcia Schmitt Veronezi. A transição dos Quadrinhos dos átomos para os bits. In: *Intercom - Revista Brasileira de Ciências da Comunicação São Paulo*, v.33, n.1, p. 221-235, jan./jun. 2010 A.
- COSTA, Flávia Cesarino. Primeiro Cinema. In: MASCARELLO, Fernando (org.). *História do cinema mundial*. Campinas, SP: Papirus, 2006. p. 17-52.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista*. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.
- FRANCO, Edgar Silveira. *Hqtrônicas: As histórias em quadrinhos na rede internet*. In: *Cadernos da Pós-Graduação*. Instituto de Artes/Unicamp, Campinas, SP - Brasil, 2000.

- P. 148-155.
- _____. Histórias em Quadrinhos e hiper-mídia: As HQtrônicas chegam à sua terceira geração. In: LUIZ, Lucio (org.). Os Quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2014.
- _____. Novos suportes para as narrativas sequenciais. Entrevista realizada pelo professor Roberto Elísio dos Santos, em dezembro de 2008. In: Caderno.com: Publicação do Curso de Comunicação Social da Universidade Municipal de São Caetano do Sul. V. 4, n. 1 jan/jun 2009. São Caetano do Sul: USCS, 2009. P. 3-6.
- GARCÍA, Santiago. A novela gráfica. São Paulo: Martins Fontes, 2012.
- GOSCIOLA, Vicente. Roteiro para as novas mídias: do cinema às mídias interativas. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2003.
- GRAU, Oliver. Arte virtual: da ilusão à imersão. São Paulo: Editora UNESP: Editora Senac São Paulo, 2007.
- JENKINS, Henry. Cultura da convergência - 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.
- KLAWA, Laonte; COHEN, Haron. Os quadrinhos e a comunicação de massa. In: MOYA, Álvaro de. Shazam!. São Paulo: Editora Perspectiva, 1977.
- LUNA, Pedro de. HQs digitais e quadrinhos na internet. In: LUIZ, Lucio (org.). Os Quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2014.
- MC CLOUD, Scott. Desvendando os Quadrinhos. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005.
- MC CLOUD, Scott. Reinventando os quadrinhos. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda., 2006.
- MORAES, Reinaldo Pereira de. Histórias em quadrinhos eletrônicas em banners publicitários na web. In: LUIZ, Lucio (org.). Os Quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2014.
- MOYA, Álvaro de. Shazam!. São Paulo: Editora Perspectiva, 1977.
- NAZÁRIO, Heleno Rocha. As Histórias em Quadrinhos enquanto mídia e elemento cultural: conexões entre o real e o ficcional. In: Ecos Revista. Pelotas: Universidade Católica de Pelotas; EDUCAT, V. 5, N. 2, p. 127-144, Jun.-Dez./2001. P. 127-144.
- NICOLAU, Vítor; MAGALHÃES, Henrique. As tirinhas e a cultura da convergência: um estudo sobre a adaptação deste gênero dos quadrinhos às novas mídias. In: LUIZ, Lucio (org.). Os Quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2014.
- RAHDE, Maria Beatriz. Origens e evolução da história em quadrinhos. In: Revista Famecos: mídia, cultura e tecnologia. Faculdade dos Meios de Comunicação Social, PUCRS. N° 1 (Set. 1994). Porto Alegre: EDIPUCRS, 1994 - Semestral. P. 103-106.
- SANTOS, Iury Givago Ribeiro Bispo de Almeida; Cruz, Tiago André da; Horn, Milton Luiz Vieira. Uma breve história das histórias em quadrinhos. In: Educação gráfica. 2011, v. 15, n° 03.
- SANTOS, Roberto Elísio dos; Corrêa, Victor; Tomé, Marcel Luiz. As webcomics brasileiras. In: LUIZ, Lucio (org.). Os Quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2014.
- SCHLITTLER, João Paulo Amaral. TV digital interativa: convergência das mídias e interfaces do usuário. São Paulo: Blucher, 2011.
- SILVA, Ivana Almeida da. Lendo histórias em quadrinhos na web. In: Conexão - comunicação e cultura. Universidade de Caxias do Sul. V. 1, n. 2 (2000). Caxias do Sul: EducS, 2003. P. 97-104.
- GUIMARÃES, Edgard. Uma caracterização ampla para a história em quadrinhos e seus limites com outras formas de expressão. In: XXII CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 1999. Rio de Janeiro. Artigos do grupo de trabalho: humor e quadrinhos.