

Atado a uma HQtrônica: a dramatização da navegação em uma interface narrativizada



Alexandre dos Santos Oliveira¹
Universidade Federal de Santa Catarina

Luciane Maria Fadel²
Universidade Federal de Santa Catarina

Berenice Santos Gonçalves³
Universidade Federal de Santa Catarina

1. Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Design - POSDESIGN, da Universidade Federal de Santa Catarina, UFSC, Brasil.

2. Doutora em Typography & Graphic Communication pela University of Reading, UOR, Reino Unido.

3. Doutora em Engenharia de Produção pela Universidade Federal de Santa Catarina, UFSC, Brasil.

Resumo: As histórias em quadrinhos eletrônicas (HQtrônicas) representam um tipo de mídia com potencial de pesquisa para a área do design de interação. O presente estudo parte de uma análise da obra *These Memories Won't Last*, do artista Stu Campbel, no sentido de identificar as estratégias utilizadas na criação de uma interface narrativizada. Foi empregado o método de close reading para observação das propriedades do espaço virtual e da navegação da obra. Como resultado da análise, aponta-se o uso da interação corporificada e da restrição da agência como meios para a dramatização da navegação.

Palavras-chave: HQtrônica, Interface Narrativizada, Interação Corporificada.

Abstract: The HQtrônicas (electronic comics) represent a type of media with research potential for the area of interaction design. The present study is based on an analysis of Stu Campbel's *These Memories Won't Last*, in order to identify the strategies used in the creation of a narrativized interface. The method of close reading was used to observe the properties of the virtual space and the navigation of the work. Because of the analysis, the use of the embodied interaction and the restriction of the agency as a means for the dramatization of navigation is pointed out.

Keywords: HQtrônica, Narrativised interface, Embodied Interaction.

Introdução

No ano de 2006, McCloud lançou o livro *Reinventando os Quadrinhos*, no qual aponta para o futuro da arte em doze direções, que abrangem aspectos que passam pela comunicação, política,

economia e tecnologia. Um dos sentidos sugeridos pelo autor, se refere à utilização das mídias digitais para a reformulação da experiência de leitura.

Mais de uma década depois, este tipo de quadrinho tem ganhado pouco

4. <https://submarinechannel.com/motioncomics/motion-comics-exhibition/>.

espaço no consumo dos fãs da Nona Arte. Como indica um levantamento preliminar, entre as obras indicadas para o prêmio de webcomics do Eisner Award nos últimos cinco anos, poucas se configuram como história em quadrinhos que utilize de maneira significativa o potencial das mídias digitais interativas, referidas neste estudo como HQtrônicas. Dentre estas, destaca-se, pela qualidade inovadora da interface, a obra *These memories won't last*, do artista multimídia Stu Campbell, lançada e indicada ao prêmio em 2016, o qual não teve êxito de conquistar.

Embora a obra tenha ganhado reconhecimento com a indicação ao prêmio, ela representa uma classe de quadrinhos pouco conhecida do público em geral. No intuito de contribuir para a divulgação e valorização desta forma de expressão no meio acadêmico, este estudo propõe uma análise da obra *These Memories Won't Last*. Para este fim, será adotado um referencial teórico predominantemente da área dos jogos eletrônicos, mais precisamente do campo das narrativas interativas.

Nas últimas décadas, a indústria dos games tem prosperado na articulação de narrativas com a mecânica dos games (MURRAY, LASHLAY, CREECH, 2017). O número de pesquisas têm crescido ao redor dos desafios de projetar experiências em que narrativa e complexas interações convergem (BIZZOCCHI; BEN LIN; TANENBAUM, 2011). Assim, este estudo considera as HQtrônicas como um tipo de produto similar aos jogos eletrônicos e, portanto, passível de uma análise sob a luz dos conhecimentos gerados nesta área.

1 - Objeto de análise

O objeto em questão é o quadrinho digital *These Memories Won't Last*, criado pelo artista Stu Campbell (2016). A obra narra a história do avô de Campbell, um senhor de idade avançada que sofre com a doença de Alzheimer. O próprio autor é

personagem da história, como o neto que escuta memórias do avô sobre sua vivência na Segunda Guerra Mundial. O tema central da história é o desvanecimento da memória, e a fim de discuti-lo, o autor criou através da obra um meio de preservar a memória de seu avô e questionar como e quais memórias devem ser preservadas (STARR, 2016).

O quadrinho foi desenvolvido em tecnologia HTML5 para que pudesse ser mais acessível e ao mesmo tempo apresentar variados efeitos áudio visuais. Contudo, como revela o próprio autor em entrevista para o Submarine Channel em 2016⁴, a obra também irá desvanecer, tendo em vista que a linguagem computacional com que foi criada se tornará obsoleta e deixará de ser lida pelos navegadores da internet.

O objeto em questão pode ser definido, de acordo com Franco (2004), como uma HQtrônica. Este tipo de história em quadrinhos vai além da mera reprodução da mídia em suporte digital, tal como revistas digitalizadas ou até mesmo quadrinhos produzidos em computador que se mantêm muito próximos do convencional. As HQtrônicas rompem com a tradição do meio impresso, eliminando os limites conformadores da página, e utilizando recursos como efeitos sonoros, músicas e animações.

Assim sendo, uma HQtrônica constitui um meio híbrido, que mescla as características das histórias em quadrinhos com as poéticas das inovações da hipermídia, em consonância com o que Bolter e Grusin (2000) consideram como uma remediação de alto grau. Para os autores, a remediação ocorre quando uma mídia é representada dentro de outra. Esta relação se dá em diferentes níveis, de acordo com grau de competição entre as mídias. Deste modo, quando uma mídia assimila totalmente a outra, alterando profundamente os padrões de interação, atinge-se um grau elevado de remediação.

2 - Método

A obra será analisada por meio da técnica do *close reading*. Trata-se de uma metodologia qualitativa e subjetiva que, se praticada de forma sistemática e rigorosa, pode contribuir com relevantes insights sobre o fenômeno dos jogos eletrônicos e textos digitais (BIZZOCCHI; BEN LIN; TANENBAUM, 2011). O método se apoia na habilidade do pesquisador de cuidadosamente observar, documentar, avaliar e comunicar suas experiências.

O artefato deste estudo será analisado sob o aspecto da interação. Dada a natureza híbrida das HQtrônicas, serão articuladas definições de autores da área de pesquisa em quadrinhos, jogos eletrônicos e da interação humano-computador.

Serão observados dois componentes da obra: a construção do espaço virtual, identificados aqui como roldanas no infinito, e a navegação pelo espaço, que se caracteriza pela negação da agência.

3 - Resultados

3.1 Roldanas no Infinito

Ao entrar no site da HQtrônica, lentamente, palavra por palavra, a seguinte frase se forma sobre um fundo cinza:

“Quando você olha para trás em sua vida, quais memórias você escolheria para compartilhar?” (CAMPBELL, 2016, tradução nossa)⁵

As palavras da frase se comportam como nuvens de vapor, surgindo e se dispersando uma a uma em sentido ascendente. Junto com a frase, uma linha vermelha e sinuosa se move de baixo para cima, atravessando a tela. Esta linha é o fio condutor da leitura e integra um dos planos que compõe a HQtrônica. Conforme a figura 1, dois planos sobrepostos contêm os elementos da narrativa.

No plano da linha vermelha, situado à frente, a história é narrada pelo artista em discurso indireto, usando o texto verbal de

modo semelhante ao praticado nas legendas de quadrinhos convencionais. No segundo plano, estão ilustrações de personagens e cenários em tom de azul. A junção desses dois planos forma a menor unidade narrativa, de maneira análoga ao papel representado por um quadro em uma história em quadrinhos tradicional.

Cada quadro tem, portanto, em primeiro plano um texto que representa a voz do narrador e em segundo plano ilustrações que a complementam. Em poucos trechos as ilustrações contam com texto verbal, que aparecem geralmente em balões de fala dos personagens. Assim, a fala do narrador no primeiro plano tem certa autonomia, sendo possível a compreensão geral da narrativa somente com a informação deste plano. Logo, as ilustrações têm um caráter secundário e precisam da informação do primeiro plano para serem compreendidas.

A obra utiliza um recurso que McCloud (2006, p.200) descreve como tela infinita. O termo se refere a um modo de diagramar o conteúdo de uma história em

5. “When you look back on your life, what memories would you choose to share?”

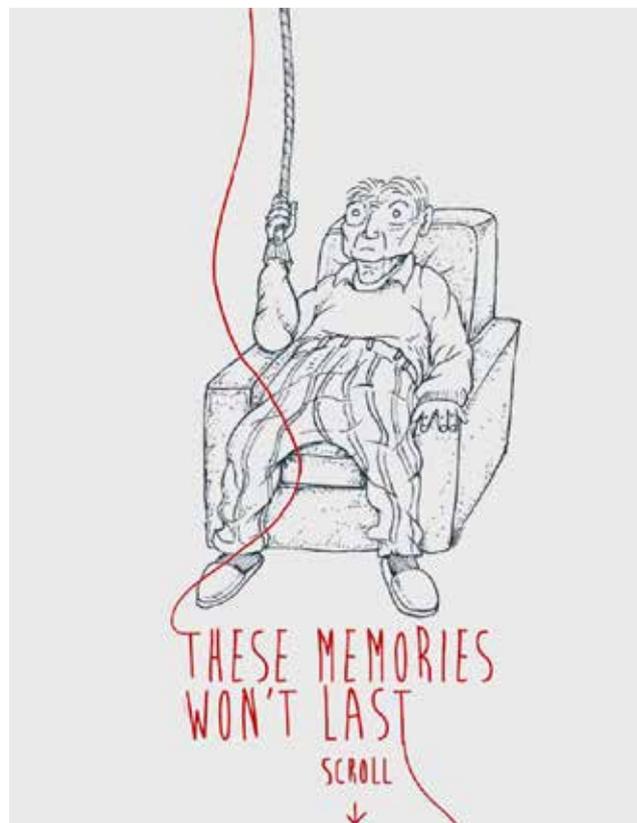


Figura 1: os planos divididos em tons de azul e vermelho.

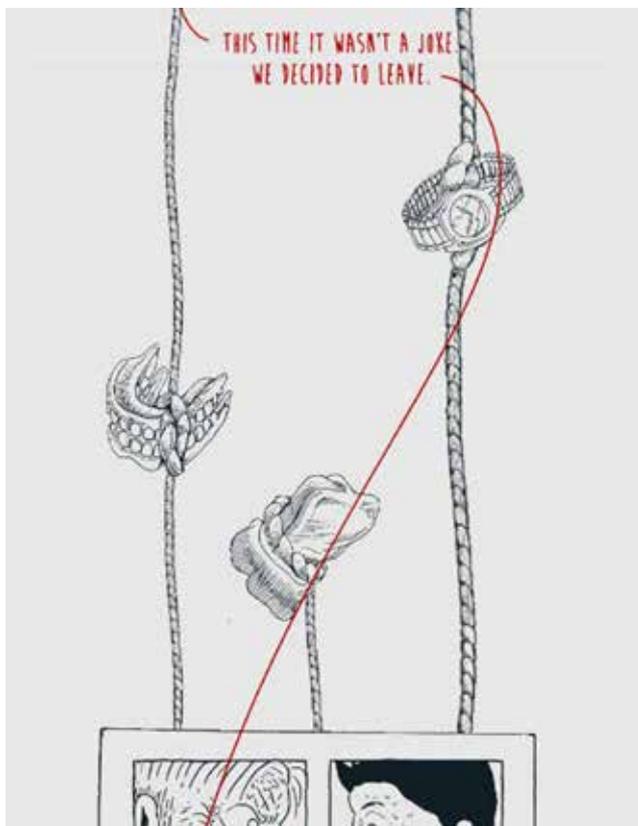


Figura 2: objetos aparecem fora dos quadros, presos às cordas.

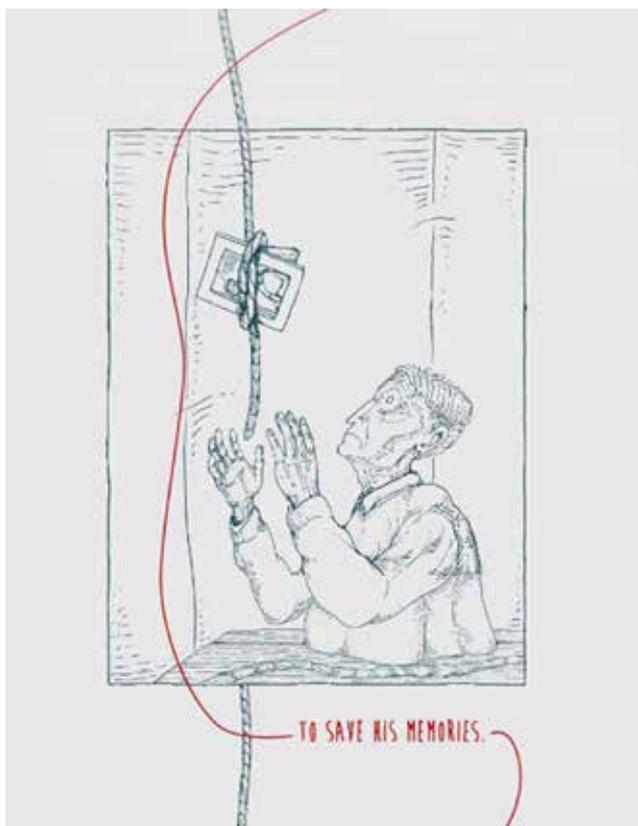


Figura 3: objeto amarrado à corda que interage com o personagem dentro do requadro.

quadrinhos que é possível somente no meio digital. Na tela infinita não existem páginas separando o conteúdo, o que possibilita um arranjo das informações que pode seguir em diversas direções. Na obra em questão, a diagramação se dá na direção vertical, progredindo no sentido para baixo. Somente em algumas partes as imagens do segundo plano correm na direção horizontal, porém dentro dos limites de um requadro, como se este também fosse uma tela infinita.

A continuidade de cada plano está amparada por um elemento que une os textos, quadros e imagens. No primeiro plano os elementos se organizam unidos pelo fio vermelho e no segundo por cordas. McCloud (2000) se refere a esse recurso de design como trilha e enfatiza seu valor como ferramenta de contação de histórias. Segundo o autor, as trilhas são uma exclusividade de quadrinhos que utilizam a tela infinita, tendo como função principal estabelecer uma linha de leitura dentro da tela.

Contudo, no segundo plano visual, as cordas cumprem distintas funções. Como citado, em um sentido pragmático, ela funciona como uma trilha que orienta a sequência de ilustrações. No entanto, como indica a figura 2, as ilustrações se organizam predominantemente de duas maneiras: dentro e fora do requadro.

Dentro do requadro está o foco da narrativa visual, a representação da ação dos personagens: a memória do narrador e as experiências de seu avô. Fora do requadro surgem ao longo da narrativa objetos amarrados que representam lembranças de coisas perdidas pelo avô. Logo, a corda é responsável por amarrar e manter a diagramação da HQtrônica na tela infinita, ao passo que simbolicamente amarra as lembranças do avô e mantém sua frágil estabilidade mental. No entanto, o artista frequentemente viola esses padrões para fins expressivos. Como exemplo, há trechos da narrativa em que a corda adentra o requadro como mostra a figura 3. As características estéticas destes elementos da interface são relevantes para reforçar os temas da narrativa

e impactam na construção de interface narrativizada (BIZZOCCHI; BEN LIN; TANENBAUM, 2011).

Ao prosseguir na narrativa, os planos da história se movem em sentidos diferentes. Sem que haja algum comando, ambos os planos permanecem por todo o tempo em uma movimentação suave e oscilatória, em um padrão que remete ao movimento de um objeto que flutua em meio líquido. Entretanto, neste estado, os movimentos não estão coordenados, ou seja, ocorrem de maneira independente. Este recurso animado resulta em um efeito parallax (técnica de computação gráfica aplicada a imagens de duas dimensões, em que elementos de fundo se movem mais devagar do que elementos dianteiros, criando uma ilusão de profundidade) que se mostra eficaz para a percepção da diferença de distância entre os planos.

Quando usado o comando de clicar e arrastar, o plano da linha vermelha responde em sincronia, de maneira que o controle da navegação se dá por um gesto que simula o puxar de um fio. Simultaneamente ao comando de puxar, ao fundo, as imagens atadas à corda que compõem o segundo plano se movem em sentido oposto, no mesmo padrão apresentado no mundo real por um sistema de roldana. Assim, se o fio vermelho for puxado para cima, a corda azul irá descer, e vice versa, como se no extremo inalcançável da tela infinita houvesse uma polia conectando o fio e a corda que une os planos.

O movimento oscilatório dos planos em junção com imitação do movimento da roldana estimula a percepção de profundidade na tela, conferindo à obra um aspecto de espaço tridimensional. O tipo de interação usado para a navegação denota uma atividade natural do ser humano. Puxar ou soltar uma corda é um gesto comum na rotina de muitas pessoas que possuem uma cortina em sua casa, por exemplo. Neste sentido, a obra capitaliza sobre esta atividade no sentido de se apropriar da familiaridade de uma ação corporal. Ao trazer um padrão de interação do mundo real para dentro do

espaço virtual tridimensional, é favorecida de maneira direta a coordenação entre os elementos que compõem a interação. O design de uma interface que abrange a comunicação em nível corporal abre oportunidades de experiências significativas e que contemplam o caráter corporificado da interação humana (DOURISH, 1999).

Esta estratégia de corporificação da interação é usual em jogos eletrônicos na constituição de uma interface narrativizada. Bizzocchi, Ben Lin e Tanenbaum (2011) se referem a este recurso como *imitação comportamental*, em que um artefato une a compreensão das atividades físicas do mundo real com os mecanismos de jogabilidade. É comum associar este tipo de estratégia a jogos que empregam hardwares especializados, como simuladores de voo e jogos de corrida que usam controles e painéis físicos similares a suas contrapartidas do mundo real. Entretanto, os atores indicam que mesmo jogos controlados por joystick podem criar este tipo de interação, a exemplo de jogos como *God of War II* (Sony Computer Entertainment Capcom, 2007) onde o movimento de rotação do controle analógico é mapeado na atuação do personagem que gira suas lâminas e correntes.

Como efeito na narrativa, os autores apontam que a imitação comportamental altera a relação entre o usuário e o personagem de um nível de identificação para um nível de fixação com interações gestuais e corporais consistentes. Deste modo, a interação corporificada “insere o usuário mais ativamente dentro do mundo da história” (BIZZOCCHI; BEN LIN; TANENBAUM, 2011, p. 473). Ryan (2004) ressalta o lado prático desta relação, em que a proximidade com padrões de interação no mundo real alivia a carga cognitiva do usuário e promove a imersão. Para Dourish (1999), no entanto, a interação corporificada se dá em uma relação de acoplamento, na qual usuário e artefato se unem de modo em que suas ações são comparáveis a palavras. Dado que os usuários estão envolvidos fisicamente e mentalmente na atividade,

seus gestos carregam significados e conferem novas possibilidades de se relacionar intencionalmente com o mundo.

A construção do espaço virtual e da interação corporificada na HQtrônica atuam para o engajamento do leitor no mundo da história. O narrativização da interface segue no propósito de tornar o leitor um participante na narrativa, um sujeito no diálogo com os personagens, de maneira que suas ações se tornam significativas para a experiência de leitura da obra.

3.2 A restrição da agência

Como citado anteriormente, os elementos da obra se organizam no espaço de forma verticalizada, no padrão comum dos sites de internet, de maneira que a navegação ocorre em duas direções, para baixo e para cima na tela. O controle da navegação é bastante simples. Toda a narrativa pode ser acessada pelo comando de rolagem, o que torna a obra, inclusive, facilmente acessível por dispositivos móveis. Porém, esta simplicidade não é somente uma escolha para

fins de usabilidade. A interface não oferece meios de avançar diretamente para um determinado trecho da história. Não existe um menu, paginação ou barra de progresso. Até mesmo a barra de rolagem do browser é ocultada. Só é permitido ao interator rolar a tela para baixo e para cima, avançando ou retrocedendo de maneira linear e contínua. Ao terminar a leitura, nem mesmo um comando para ler novamente é oferecido, é preciso carregar mais uma vez a página.

Além das limitações impostas à movimentação, a narrativa é composta de modo que o ritmo e sentido de leitura sejam conduzidos pela interface. Uma vez que o leitor avançou a partir do início da HQtrônica, não é possível permanecer mais que alguns segundos em um trecho pois quase todo o texto é ocultado na tela, como é possível ver na figura 4. O efeito de apagamento é gradual e ocorre no sentido de cima para baixo, como se uma névoa espessa se aproximasse vinda do passado e se colocasse sobre as imagens. Retroceder para ler alguma parte é praticamente impossível, uma vez que a névoa já ocultou quase toda a informação. Somente um pequeno trecho é mostrado em tons suaves na parte de baixo da tela. Esta névoa, portanto, persegue o leitor forçando-o a seguir em um ritmo. Olhar mais uma vez o que foi lido não é permitido.

A maneira na qual se dá a navegação na HQtrônica contraria o atributo que Murray (2003, p.127) descreve como agência. A partir da imersão gerada pela transparência da mídia, ocorre a possibilidade de realização de ações significativas e de desfrutar das consequências das ações e escolhas no processo interativo. Quando um usuário dá um duplo clique sobre um arquivo, por exemplo, o sistema responde abrindo o arquivo momentaneamente. A essa sensação de liberdade e controle que são fundamentais para uma experiência interativa positiva, a autora se refere como agência.

Ao restringir a agência, a interface da HQtrônica se distancia do padrão de interação praticado na leitura de

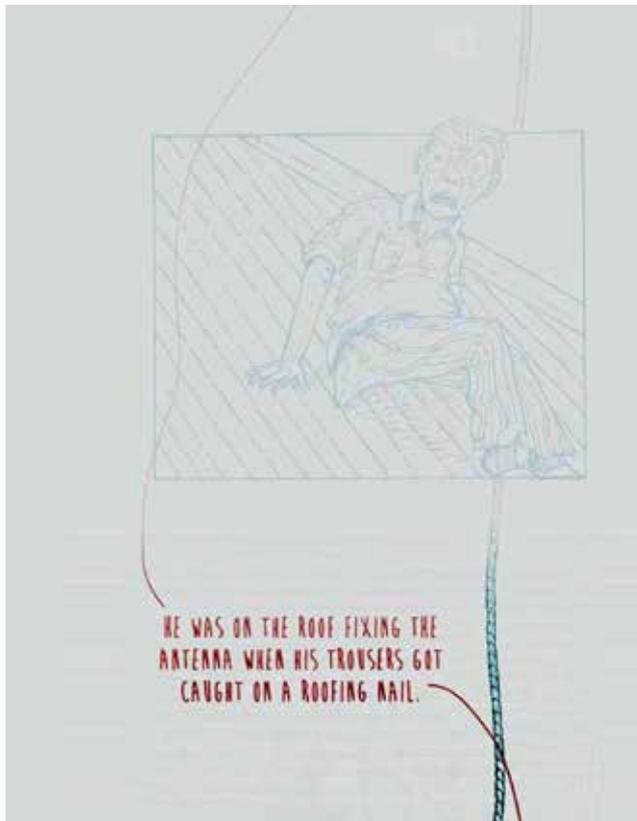


Figura 4: imagens encobertas pela névoa.

histórias em quadrinhos mais tradicionais. As propriedades da navegação da obra caracterizam uma interatividade que destoa do que é comum tanto em histórias em quadrinhos quando em mídias eletrônicas baseadas em hipertexto. A participação do usuário no controle livre de uma história em quadrinho ou de exploração dos termos no banco de dados de uma wiki, por exemplo, são considerados fatores positivos para uma experiência interativa. Entretanto, esta estratégia pode ser considerada similar ao que é encontrado em jogos eletrônicos.

Bizzocchi e Tanenbaum (2012) descrevem a relação da agência no jogo *Mass Effect 2* (BIOWARE, 2010) na construção do arco da história. O jogo oferece ricas possibilidades de interação com o mundo através da história dos personagens e do mapeamento do universo povoado por raças alienígenas. Entretanto, o design do jogo canaliza a expressão e preferências do usuário, de modo que o todos os jogadores experienciam o mesmo grande arco narrativo. Os autores indicam que “a direção da participação do jogador em canais estreitos de auto-expressão (...) promovem oportunidades significativas para um engajamento ativo com o mundo da história estabelecida” (BIZZOCCHI; TANENBAUM, p.10, 2012).

Ryan (2004, p.339) apresenta duas dicotomias para a compreensão da participação do usuário em uma narrativa interativa, “envolvimento interno versus externo e envolvimento exploratório versus ontológico”. No envolvimento interno os usuários se projetam como membro do mundo ficcional, se identificando com um avatar ou da perspectiva em primeira pessoa de um personagem. No modo externo, os usuários se situam do lado de fora, seja no papel de um deus que controla o mundo ficcional ou como um agente que navega impessoalmente por uma base de dados. No envolvimento exploratório, os usuários podem navegar livremente pelo mundo, mas suas ações não interferem na história, ou seja, os usuários não têm poder sobre o mundo

virtual. Em contraste, no modo ontológico, as decisões do usuário levam a história para diferentes caminhos, de maneira que suas ações determinam as possibilidades de configuração do mundo. A autora ressalta que estas dicotomias não são binárias, e que o envolvimento do leitor se mescla dentro de uma narrativa.

Quanto ao objeto deste estudo, seguindo a tipologia de Ryan (2004), a interatividade determina um envolvimento transitório entre o externo e interno. A dimensão da HQtrônica que se refere ao modo tradicional de ler uma história em quadrinhos situa o usuário em uma posição externa, como mero observador da história que transcorre pelos textos e imagens. Contudo, ao interagir de maneira corporificada com a obra, o usuário atravessa o espaço em um sentido de imersão, e, portanto, com uma participação em nível *interno*.

Sobre a dicotomia exploratório/ontológico, a obra se situa fora do espectro. Não é exploratória, dado que a navegação não permite que o usuário transite livremente pelo espaço, como também não é ontológica, uma vez que a agência é restringida e as escolhas do usuário não interferem no curso da narrativa. Assim sendo, a obra pode ser considerada um objeto híbrido, o que reflete com precisão à natureza convergente da mídia HQtrônica.

Assim como a construção do espaço na obra, a navegação tem um papel determinante na corporificação da interação e na composição da interface narrativizada. A restrição da agência gera no usuário frustração e angústia ao limitar a sua possibilidade de se mover para onde quiser e no ritmo que desejar. A névoa que encobre as imagens priva o usuário da clareza das imagens, gerando confusão e insegurança no deslocamento. Todos estes sentimentos são apresentados pelo personagem do avô no sofrer pela demência. Assim, o criador da obra projetou a interface para que o usuário pudesse experienciar um pouco do sofrimento de seu avô. Neste sentido, a interface se torna

uma metáfora da condição do personagem, oportunizando um acoplamento entre os sentimentos do usuário e do personagem da história. Esta interatividade gera um laço físico e emocional entre as duas instâncias da interação, promovendo uma experiência significativa que corresponde à intenção do artista de sensibilizar o leitor sobre a questão da memória e sua fragilidade.

Conclusão

Este estudo trata de uma análise da HQtrônica *These Memories Won't Last*, obra que representa uma produção recente de história em quadrinhos que utilizam as propriedades das mídias digitais. Foram abordados aspectos da interação do artefato, em uma análise das estratégias utilizadas pelo autor da obra, no intuito de promover um maior engajamento do leitor na discussão sobre a memória.

Identificou-se que a interface é construída de maneira a impactar diretamente na construção da narrativa. Para este fim, foi estruturado um espaço virtual que investe na interação corporificada. O modo com o qual o usuário percebe, controla e navega pela interface é parte da experiência narrativa.

Ao dirigir a navegação pela restrição da agência, a interface provoca no usuário um sentimento de frustração e angústia. Assim, a intenção do autor de aproximar o leitor da temática se cumpre com eficiência. Ao simular o efeito da demência na interface, o autor apela para a compaixão do leitor, convidando-o a participar do sofrimento do personagem. Assim, o que se constrói na obra é a *dramatização da navegação*.

Há, portanto, uma coordenação entre os sentimentos, o que proporciona ao usuário uma experiência narrativa significativa no contexto da temática da HQtrônica. O leitor se comporta como o personagem. Ele caminha lentamente como uma pessoa idosa, enxergando com dificuldade o mundo que pouco a pouco perde suas amarras. Navegar pela HQtrônica torna-se, assim, uma tragédia de beleza única, que somente uma obra

que combina o melhor de dois universos de mídias pode propiciar.

Referências

- BIOWARE. *Mass Effect 2* (Xbox 360 ed.). Redmond, WA: Microsoft Game Studios, 2010.
- BOLTER, J. David; GRUSIN, Richard; GRUSIN, Richard A. *Remediation: understanding new media*. Cambridge: MIT Press, 2000.
- BIZZOCCHI, Jim; TANENBAUM, Joshua. Mass effect 2: a case study in the design of game narrative. *Bulletin of Science, Technology & Society*, v. 32, n. 5, p. 393-404, 2012.
- BIZZOCCHI, Jim; BEN LIN, M. A.; TANENBAUM, Joshua. Games, narrative and the design of interface. *International Journal of Arts and Technology*, v. 4, n. 4, p. 460-479, 2011.
- CAMPBELL, STU. *These Memories Won't Last*, 2015. Disponível em: <http://memories.sutueatsflies.com/>. Acesso em: 24 jul. 2018.
- DOURISH, Paul. Embodied interaction: exploring the foundations of a new approach to HCI. Unpublished paper, online, 1999. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/228934732_Embodied_interaction_Exploring_the_foundations_of_a_new_approach_to_HCI. Acesso em: 24 jul. 2018.
- FRANCO, Edgar Silveira. *HQtrônicas: do suporte papel à rede internet*. São Paulo: Annablume, 2004.
- GOD of War II. Sony Computer Entertainment Capcom, 2007.
- McCLOUD, Scott. *Reinventando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books, 2006.
- McCLOUD, Scott. Follow that trail. 2000. Disponível em: <http://www.scottmcloud.com/1-webcomics/icst/icst-4/icst-4.html>. Acesso em 24 jul. 2018.
- MURRAY, Janet Horowitz. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Editora da UNESP, 2003.
- MURRAY, Janet Horowitz; LASHLEY, Mark C.; CREECH, Brian. *Voices for a new vernacular: a forum on digital storytelling*. Interview with Janet Murray. 2017.

RYAN, Marie-Laure (ed.). *Narrative across media: the languages of storytelling*. University of Nebraska Press, 2004.

STARR, Michelle. *Interactive comic explores the heartbreaking frailty of memory*. 2016. Disponível em: <https://www.cnet.com/news/interactive-comic-explores-the-heartbreaking-frailty-of-memory/>. Acesso em 24 jul. 2018.