

[Notícias da Semana](#)

[Notícias Anteriores](#)

[Eventos Setembro](#) [Outubro](#) [Novembro](#) [Dezembro](#)

[Divulgue seu evento](#)



HQs migram do papel para a Internet

Um novo espaço para a veiculação das histórias em quadrinhos (HQs), a internet, foi o tema da dissertação de mestrado do pesquisador Edgar Silveira Franco, do Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas (Unicamp), defendida no último dia 27. Para o pesquisador, o uso da internet apresenta muitas vantagens para as HQs - mas ele reconhece que no sistema digital, o produto passa a ser outro: não se trata mais da história em quadrinhos, mas sim do que ele denomina de HQtrônica.

A pesquisa de Franco é uma das primeiras da área, inovadora no mundo todo. Segundo ele, que visitou mais de 300 sites de HQs de todos os estilos de vários países, as HQs digitais brasileiras - como o orientador de Franco, o artista plástico e professor do Instituto de Artes da Universidade de São Paulo Gilberto Prado, prefere chamar este tipo de trabalho - estão no mesmo nível daquelas produzidas na Europa, tanto em termos de conteúdo como no aspecto tecnológico. Já as produzidas nos Estados Unidos são apontadas por ele como mais ricas em efeitos especiais, mas trazem menos conteúdo.

O novo mestre é quadrinhista desde os 15 anos e arquiteto. Ao descobrir o trabalho de HQs na internet, resolveu se dedicar a esse novo universo, que ele próprio considera um misto de cinema, história em quadrinhos, arte, literatura e RPG (*Roll Playing Games*).



Abertura da HQtrônica *NeoMaso Prometeu*, de Edgar Silveira Franco

Franco aponta, como principais vantagens da transposição da HQ do papel para a rede internet, a redução dos custos de impressão e distribuição do produto; a possibilidade de utilizar cores à vontade - também sem a preocupação de reduzir custos ligados à impressão, o que é e sempre foi uma questão importante para quem produz histórias em quadrinhos - e a possibilidade de se introduzir o elemento som à história, principalmente em substituição às onomatopéias (figura de linguagem que representa sons - como os *Pow!* ou *Smack!*, bastante utilizados nas HQs).

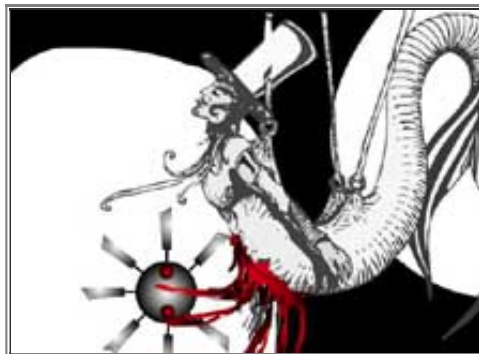
Prêmio Menção Honrosa

A forma de lidar com o tempo é outro aspecto importante. Franco compara as HQs tradicionais, o cinema e as HQtrônicas. Nas tradicionais, o desenho e a escrita estão prontos e o tempo de leitura é determinado pelo leitor. No cinema, a linearidade do tempo é determinada pelo diretor/autor. Na HQtrônica, o autor pode determinar a linearidade do tempo de acordo com o seu interesse em destacar melhor determinada cena, mas o internauta também tem a chance de se ater mais ou menos tempo

em uma cena, nos balões ou nos detalhes dos desenhos. Neste caso, tanto o autor como o internauta podem imprimir o ritmo que acharem adequado à sua "leitura" ou "navegação", podendo também escolher se preferem ir para a frente ou voltar para páginas anteriores. Com isso, Franco prefere não incluir diálogos sonoros nas histórias, porque esses dariam ao quadrinho o ritmo da fala dos personagens, diferente da leitura dos balões.

Entre as vantagens sobre a HQ tradicional, a HQtrônica permite o acesso a outros documentos, *sites* ou outros quadrinhos, o que enriquece a "leitura" - recurso bastante utilizado por Franco em seus trabalhos.

As duas histórias apresentadas por Franco criticam os avanços na área de biotecnologia e robótica, mostrando os personagens ora divididos em aderir totalmente aos encantos da informática ou das alterações genéticas, ora resistentes aos avanços dessas áreas. A questão econômica ligada a essas novas tecnologias também aparece quando, por exemplo, um dos personagens aproveita sua condição financeira para adquirir órgãos desenvolvidos artificialmente, para alimentar sua autoflagelação (no caso, prazerosa).



Cena de *NeoMaso Prometeu*: o personagem regozija-se com sua própria dor de ter o fígado ferido.

Este trabalho, *NeoMaso Prometeu*, baseia-se no mito grego de Prometeu, que, como castigo por ter roubado o fogo dos deuses para entregá-lo aos homens, recebeu a pena de ter seu fígado devorado todos os dias por uma água. À noite, seu fígado se recompunha, e assim seu sofrimento não tinha fim.

Na versão de Franco, Prometeu sente prazer em seu suplício. Por esta HQ, o pesquisador recebeu o prêmio Menção Honrosa na 13^o Videobrasil - Festival Internacional de Arte Eletrônica, realizado de 19 a 23 de setembro deste ano.

A partir da próxima semana, *NeoMaso Prometeu* estará disponível no *site* <http://wawrwt.iar.unicamp.br/HQtronicas/index.html>, que está sendo reformulado por um grupo de artistas plásticos do Instituto de Artes.

Do papel ao computador

A utilização dos novos suportes imateriais para as artes plásticas, substituindo os tradicionais tela, madeira e papel, teve início a partir dos anos 70, pela nova realidade virtual do computador. Segundo Gilberto Prado, orientador da pesquisa de Franco, nesse período iniciou-se também, por parte dos artistas, o uso de meios e procedimentos de comunicação instantâneos, como o fax e, a partir dos anos 80, as redes telemáticas.

No início, segundo Franco, os tecnóforos e pessimistas fixaram-se apenas nas falhas para declarar o computador inútil para a criação de quadrinhos. Atualmente, os computadores tornaram-se ferramentas essenciais nos

estúdios dos quadrinhistas e artistas os utilizam para a criação de efeitos especiais, *designers* de tipologias os usam para criar seus próprios alfabetos e grandes editoras possuem departamentos voltados exclusivamente para a colorização em computador. Franco lembra ainda que, mais recentemente, artistas gráficos passaram a desenvolver seus trabalhos *online*, em contato direto com outros artistas.

Com a popularização dos CD-Roms e da internet, os signos visuais das HQs passaram a ser adaptados para essas novas mídias. No início, porém (em alguns casos isso ainda ocorre), as tiras adaptadas para o computador eram estáticas, sem utilizar recursos como som, movimento e terceira dimensão. Os quadros eram apresentados um a um, em interatividade com o usuário, que podia imprimir o ritmo à sua leitura. Esta característica por si só já descaracterizava o quadrinho, uma vez que, visitando um quadro por vez, a percepção de mais de um quadrinho em um só golpe de vista, uma importante característica das HQs, era perdida.

Segundo Franco, "as inovações de linguagem ainda são tímidas, mas já são um indício do que teremos em breve, pois as mudanças provocadas pela interatividade, ou seja, as possibilidades de ação do leitor/internauta, abalam a divisão tradicional entre aquele que faz e aquele que consome histórias em quadrinhos".

Atualizado em 28/09/01

<http://www.comciencia.br>
contato@comciencia.br

© 2001
SBPC/Labjor
Brasil