



As histórias em quadrinhos e seus suportes: do papel ao ambiente virtual



Christiane Corrêa de Sá¹
Waldomiro Vergueiro²

¹ Bibliotecária. Infotec – Projeto CENPES / PETROBRAS. Email: chriscsa@hotmail.com

² Professor Titular Sênior do Departamento de Biblioteconomia e Documentação da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. Coordenador do Observatório de Histórias em Quadrinhos da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. Av. Prof. Lúcio Martins Rodrigues, 443, Butantã, São Paulo, SP. Email: wdcsverg@usp.br

Resumo: Aborda as transformações sociais do mercado editorial das histórias em quadrinhos frente à sociedade do século XX. Traça um panorama da relação entre as histórias em quadrinhos e o computador, passando pela mudança para o suporte digital com veiculação em CD-ROMs e a chegada das HQs criadas para a rede internet. Conclui destacando a incorporação do computador na produção e veiculação de histórias em quadrinhos, bem como na crescente aceitação e divulgação de quadrinhos pela internet.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos. Mercado Editorial. Repositórios de Memória. Histórias em Quadrinhos – Suportes.

Abstract: Discusses the social changes on the editorial market of comics during the twentieth-century. Provides an overview on the relationship between comics and the computer, dealing with the change to the digital support, with the CD-ROMs, and the arrival of the comics created for the Internet network. Concludes by highlighting the incorporation of the computer in the production and distribution of comics, as well as in the increasing acceptance and dissemination of comics in the Internet.

Keywords: Comics. Editorial Market. Repository Memory. Comic-SuportsKey-words: Comics, Batman, Plastic Arts

1 Introdução

Nos últimos anos, as histórias em quadrinhos – HQs passaram por transformações, visando sua adaptação a uma nova realidade. Essas transformações estiveram relacionadas ao papel dos quadrinhos na sociedade e à derrubada de antigos preconceitos. Ao mesmo tempo,

o desenvolvimento de tecnologias gráficas de informação e comunicação eletrônica representou o ápice de um processo de concorrência entre os meios de comunicação de massa, fazendo com que as HQs passassem a enfrentar maior diversidade de meios de entretenimento.

Neste artigo, pretendemos traçar as

características dos suportes digitais, ressaltando as contribuições tecnológicas trazidas à linguagem dos quadrinhos pelas possibilidades oferecidas pelas diversas tecnologias da informação e comunicação. Apresentamos uma breve história da evolução das HQs, enfocando sua passagem do suporte de papel para a produção em formato digital, com a criação das HQs em CD-ROM e as publicações de HQs na Internet.

Nesse sentido, este trabalho busca abordar a evolução social da criação das HQs impressas e como elas se difundiram com o auxílio do computador, trazendo os CD-ROMs de quadrinhos e, sobretudo páginas de HQs virtuais da web. A seguir, traça-se um rápido histórico da relação entre as HQs e os computadores, desde a criação de HQs impressas geradas completamente por computador, destacando os álbuns *Shatter*, *Digitaline* e *Batman – Digital Justice*. Em seguida, enfocam-se as HQs-ROM e os pioneiros nesse suporte e a posterior veiculação de HQs na Internet.

2 - A era digital

Talvez não seja exagero afirmar que uma verdadeira reviravolta ocorre nas histórias em quadrinhos com a popularização da Internet, que proporciona aos quadrinhistas a possibilidade de divulgar e disseminar seus trabalhos online. Atualmente, centenas de artistas das HQs criam seus sites e utilizam alguns softwares inovadores de fácil manuseio, que permitem experimentar com os recursos de hipermídia. Com isso, é fácil entender porque o número de sites de quadrinhos na Internet é muito grande e cresce a cada dia, revelando que estamos vivendo um momento de experimentação dos novos recursos, aliado à reflexão sobre seu uso e sobre as implicações de mudança de suporte, motivo de debate em muitos fóruns de HQs na web. (FRANCO, 2001)

2.1 O início da migração do suporte papel para o computador

O uso de cores nas histórias em quadrinhos impressas teve, desde o seu início, o custo de impressão como aspecto

predominante para o seu delineamento. Já nas primeiras décadas do século XX, as páginas de quadrinhos em cores eram publicadas nos jornais norte-americanos, tornando-se um grande atrativo para o público leitor. Para McCloud (2006), o uso das cores nas HQs dos jornais resultou em um aumento de vendas, mas, consequentemente, também no aumento dos custos de impressão, o que o levou os proprietários de jornais a optar pelo processo padrão de impressão em quatro cores (ciano, magenta, amarelo e preto para os traços). Tal processo acabava por restringir a intensidade das três cores primárias. Esse visual de cores simples impressas em papel jornal barato tornou-se uma marca de estética inicial dos quadrinhos nos Estados Unidos. Já na Europa, a impressão de cores foi sempre superior, o que permitiu o refinamento do uso da cor como linguagem:

Entretanto, até recentemente os artistas das HQs continuavam restringindo suas possibilidades de expressão aos custos previstos pelas editoras na publicação de seus quadrinhos, fazendo com que as possibilidades de uso de cores mais refinadas ficassem restritas aos quadrinhistas das grandes editoras. Ou seja: todo o processo de criação e produção de HQs estava intimamente ligado à veiculação em seu suporte tradicional, o papel.

Podemos dizer que esse panorama irá começar a se modificar a partir de meados da década de 1980, quando os artistas de quadrinhos passam a se interessar verdadeiramente pela tecnologia digital. O computador pessoal (PC) começa a popularizar-se e alguns softwares gráficos de interface amigável tornam-se convidativos para uso desses artistas. Nesse período, um grande número de experiências de uso do computador para criação de histórias em quadrinhos, digitalização de imagens e a criação de vídeo de HQs pode ser encontrado. Dá-se o “desenvolvimento das primeiras imagens de síntese da história em quadrinhos (imagens feitas totalmente no computador, sem digitalização), veiculação da primeira HQ online no Minitel francês” (FRANCO, 2001, p. 30), experimentando de forma pioneira a mudança do suporte papel para a tela do computador. Essas

experiências ocorreram em alguns países da Europa e nos Estados Unidos quase que simultaneamente. De acordo com McCloud (2006), o segundo passo após a hibridização de técnicas de elaboração do desenho, colorização e de letreiramento, unindo suporte papel e computador foi dado em meados da década de 1990, quando surgiram as primeiras adaptações de quadrinhos para CD-ROM, dando início à hibridização da linguagem das HQs com as possibilidades abertas pelos recursos de mídia por meio do computador. Finalmente, as HQs avançaram à rede mundial de computadores através da Internet, vivendo um momento de adaptação e experimentalismos na tentativa dos autores de adequá-las aos recursos de

hipermídia.

Franco (2001) cita dois quadrinhistas, Mike Saenz e Peter Gillis, que desenvolveram no ano de 1984 a história em quadrinhos Shatter, lançada em junho de 1985 nos Estados Unidos pela Editora First Comics Inc. Shatter é considerado por muitos um trabalho visionário, pois na época as ferramentas digitais disponíveis para a criação de uma HQ daquele tipo eram poucas. Saenz e seu parceiro criaram toda a arte em preto e branco em um monitor da Apple Macintosh de 128 Kbytes, usando apenas um disk drive. O trabalho foi gerado em um computador, mas impresso em papel no formato de uma revista, mantendo o suporte tradicional de veiculação das HQs.

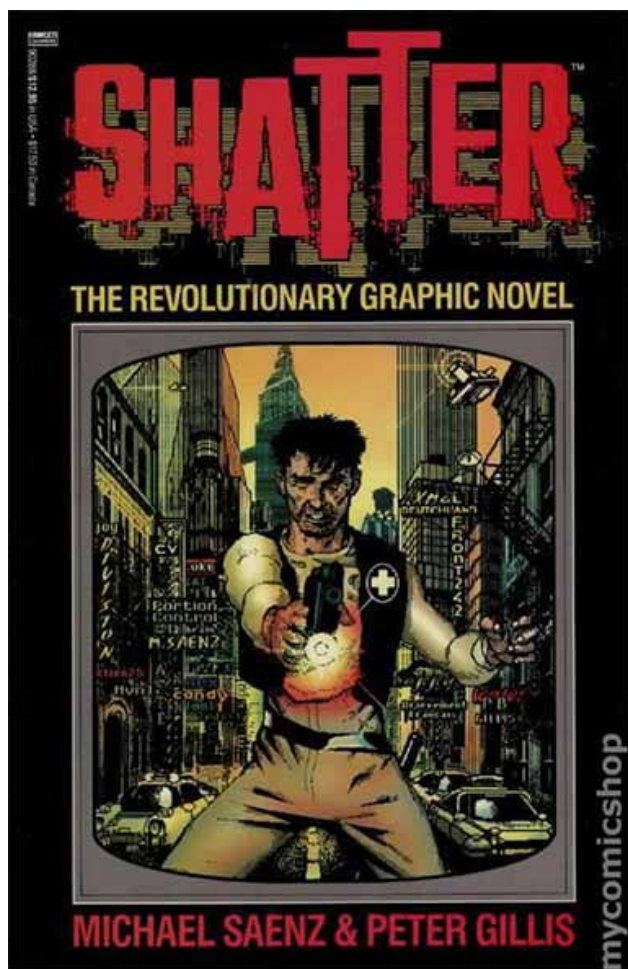


Figura 1 - Capa da HQ Shatter de Saenz e Gillis. Fonte: Franco (2001, p. 30)

O trabalho de Saenz e Gillis inaugurou para os quadrinhistas do mundo todo um momento de mudança significativa, na qual, pela primeira vez na história das

HQs, os artistas deixaram de lado os instrumentos tradicionais como lápis, caneta, papel e tinta, realizando a criação de seus desenhos diretamente na tela do computador,

“experimentando a imateriabilidade da imagem digital e todas as facilidades de manipulação que o universo redigido pelo código binário traz”. (FRANCO, 2001, p. 32).

Shatter resultou em um grande sucesso editorial, o que levou Saenz a continuar seu trabalho em arte computacional, criando posteriormente para o selo Epic Comics, divisão da editora Marvel Comics Group, a graphic novel Crash com o herói Homem de Ferro. Essa HQ, de acordo com Franco (2001), foi realizada no ano de 1986 e foi um empreendimento muito mais ambicioso de Mike Saenz, desta vez sendo totalmente gerada por computador, incluindo a colorização e letreiramento. O artista já dispunha

de ferramentas mais sofisticadas para a realização do trabalho e contou com o auxílio do técnico de computadores William Bates para auxiliar na criação da HQ. Um dos aspectos mais interessantes de Crash foi a utilização de algumas cenas usando efeitos em três dimensões (3D), criando imagens ainda não vistas no universo dos quadrinhos. Essas ilustrações em 3D apresentavam alguns problemas de resolução, o que tornava as “expressões faciais dos personagens muito duras, mas em contrapartida criavam um belo efeito tridimensional, mais intenso do que os mesmos efeitos conseguidos com métodos tradicionais (perspectivas canônicas em suporte papel)”. (FRANCO, 2001, p. 32).

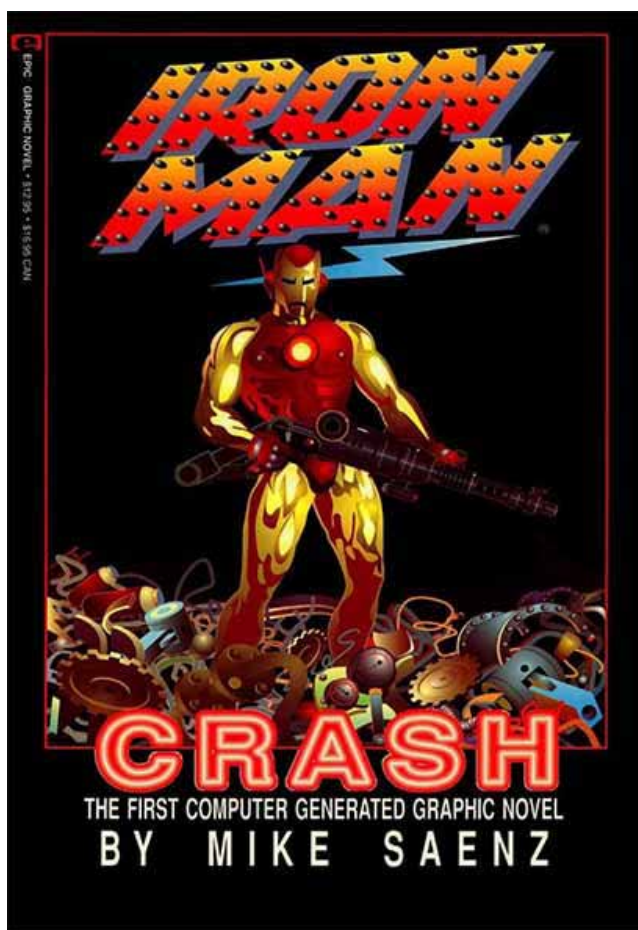


Figura 2 - Capa da revista Crash de Mike Saenz. Fonte: Franco (2001, p. 34)

Para Franco (2001), além de ser totalmente produzida em computador, a graphic novel Crash também tinha em seu roteiro várias referências ao universo dos computadores e o uso de terminologias e jargões do mundo

computacional. A história envolvia ainda uma espécie de guerra fria tecnológica, com países brigando pelo domínio de tecnologia digital mais avançada. Esses conceitos foram usados por Saenz também em Shatter, demonstrando que o artista

foi inspirado pelo universo de ficção científica ciberpunk, naquela época recentemente criada por escritores como William Gibson e Bruce Sterling. Depois de Crash, Mike Saenz passou a dedicar-se totalmente à arte computacional, tornando-se um dos precursores na criação de narrativas hipertextuais de multimídia, abandonando de vez o papel e migrando definitivamente para o suporte digital.

No ano de 1989 foi lançada pela editora

francesa Editions Du Lombard a revista em quadrinhos Digitaline, o trabalho assinado por Jacques Landrain (desenhista) e Bob de Groot (argumentista). Foi a primeira HQ inteiramente concebida por computador realizada na França. Infelizmente Digitaline não teve mais aventuras publicadas, mas a experiência de Landrain e Groot contribuiu para afirmar a importância do computador como ferramenta de criação e auxílio no desenvolvimento de HQs. (MALLET, 2009)



Figura 3 - Digitaline: primeira HQ francesa a ser gerada pelo computador. Fonte: Mallet (2009, p. 55)

Dentre todas as histórias em quadrinhos totalmente elaboradas no computador e publicadas em suporte papel, talvez o maior marco tenha sido a graphic novel Batman – Digital Justice, de autoria do quadrinhista espanhol Pepe Moreno, revista que foi publicada pela notória editora americana DC Comics, no ano de 1990, sendo posteriormente editada em vários países do mundo. No Brasil, foi lançada no mesmo ano pela editora Abril, em edição luxuosa com capa cartonada, lombada quadrada e impressão de qualidade em papel couché com 116 páginas.

A edição brasileira trazia na capa, ressaltado pela cor amarela da moldura que a envolvia, o anúncio “Gerado por Computador” (MORENO, 1990), tratando essa característica como sendo um valor agregado ao trabalho, pois na época esse era um fato quase inédito nas edições brasileiras, antecedendo apenas a publicação da HQ Crash com o herói Homem de Ferro, também pela Editora Abril. O fato de Batman ser um personagem muito mais popular entre o público leitor de quadrinhos contribuiu para que o álbum chamasse mais atenção do público.

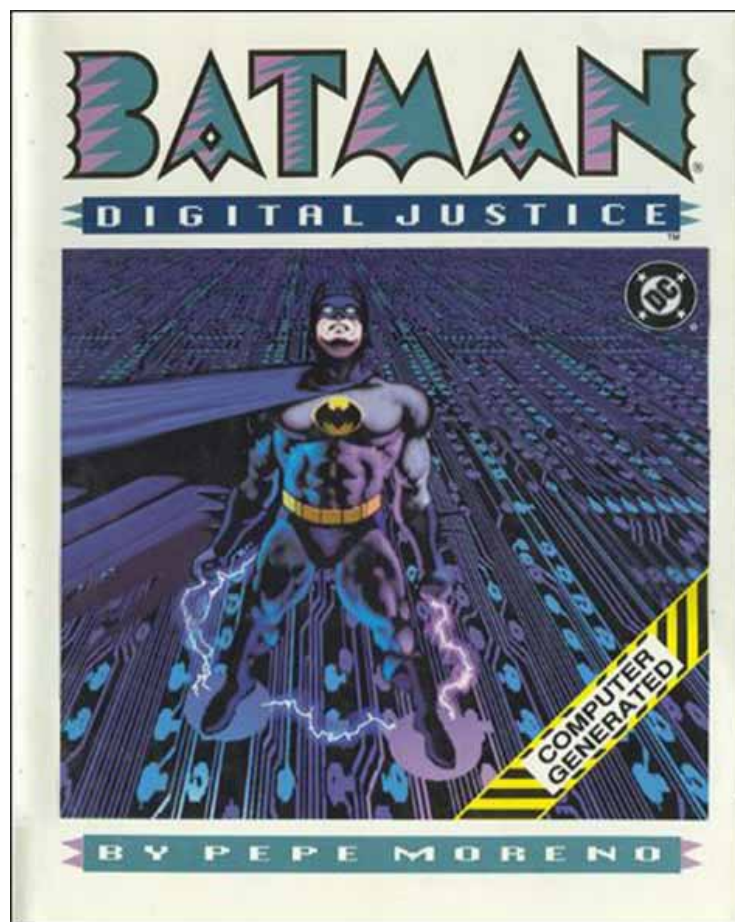


Figura 4 - Capa de Batman – Digital Justice, publicada pela editora Abril. Fonte: Moreno (1990)

O sucesso mundial de Digital Justice foi tanto que a revista tornou-se, de acordo com Franco (2001), a segunda HQ mais lucrativa da história, um verdadeiro best-seller, tornando-se também um sucesso de crítica com mais de 35 artigos analíticos publicados em revistas e jornais do mundo todo, além de ter recebido o prêmio Golden Ink para impressão, produção e design da North American Publishing Association. O autor salienta, ainda, que

O grande sucesso alcançado por Digital Justice foi importante para solidificar definitivamente entre as editoras e quadrinhistas a importância do computador como ferramenta na criação de quadrinhos, incorporando permanentemente os seus recursos para auxiliar nas mais diversas etapas de desenvolvimento de uma

HQ. Desde então a colorização em computador tornou-se comum entre as grandes editoras e já no final da década de 1990 alcançou também o universo dos pequenos editores e quadrinhistas underground. (FRANCO, 2001, p. 38)

2.2 A mudança de suporte para CD-ROM

As primeiras experiências que Franco (2001) relata da mudança de suporte para veiculação de HQs datam de meados da década de 1980, mais precisamente no ano de 1985, quando, na França, o cineasta Enki Bilal e o videasta Jean Michel Girones realizaram um clip de vídeo usando como base os croquis de uma HQ de Bilal e a equipe de produção do estúdio audiovisual da biblioteca municipal de Toulon criou um vídeo clip de seis minutos e trinta e seis segundos usando imagens da HQ Salambô

da Druillet. No ano seguinte o espaço telemático da revista *Circus* no Minitel francês veiculou online tiras da personagem Mafalda. Tudo indica que, após essas iniciativas pioneiras, ocorreu um lapso temporal até que a retomada de um novo suporte acontecesse, quando do surgimento das primeiras HQs em CD-ROM, já em meados da década de 1990 (McCLOUD, 2006).

Para Franco,

A veiculação das HQs em CD-ROM inaugura um novo capítulo nas histórias das HQs, já que o novo suporte permite a inclusão de uma gama de possibilidades capitaneadas pelos recursos da multimídia, a principal delas é o aspecto interativo, mas outras são também muito importantes como o som, a animação e a possibilidade de usar as cores sem se preocupar com os custos gráficos de impressão, ou seja, o uso de cores não irá influenciar nos custos finais do produto. Além disso, as histórias em quadrinhos em CD-ROM já não sofriam de outros problemas ligados a reprodutibilidade técnica, com o desgaste dos fotolitos e matrizes de reprodução gráfica já que a gravação eletrônica dos dados permite uma reprodução de cópias autênticas ao original, o que também derruba por terra a noção de “original da história em quadrinhos”, pois como a cópia reproduz totalmente o original, esse conceito de desfaz, agora todas as cópias são como originais. (FRANCO, 2001, p. 45)

A mudança para o suporte digital significou uma ruptura com muitos dos elementos que constituíam a forma e linguagem tradicional das histórias em

quadrinhos. Durante os anos 1990 muitos artistas investiram na criação de HQs, exclusivamente para CD-ROM, realizando experiências inovadoras que norteiam até hoje muitos dos caminhos trilhados pela HQ virtual.

Pode-se apontar pelo menos três iniciativas pioneiras de desenvolvimento de HQs exclusivas para o suporte CD-ROM na Itália, França e Estados Unidos, ocorridas quase que simultaneamente. Franco (2001) cita o quadrinhista italiano Marco Patrito, famoso por suas HQs de ficção científica publicadas na Itália, Alemanha, França e EUA e também pelas mais de 160 ilustrações para capas de livros de ficção científica.

Um dos pioneiros no desenvolvimento de HQs para CD-ROM foi o artista francês Edouard Lussan, que lançou no ano de 1996, pelas editoras Index Plus e Flamarion, o CD-ROM *Opération Teddy Bear*, que teve como propaganda editorial a frase: “Primeira BD Interativa”. O trabalho de Lussan não foi a adaptação de uma HQ para CD-ROM, já que não tinha sido publicado anteriormente na forma impressa, pois desde a sua concepção o artista já imaginava uma forma diferente de veiculação, encontrando a resposta para suas intenções de multimídia.

Oito meses depois, após uma série de preparativos e acertos na obra, o CD-ROM foi lançado. Para sua venda, além do argumento de ser a primeira BD interativa, os editores também ressaltavam o aspecto didático da obra, já que seu roteiro conta a história de um garoto de 12 anos que vive as dores da véspera da final da Segunda Guerra Mundial na França, pouco antes do desembarque das tropas aliadas. Toda a ambientação e estrutura do roteiro foram inspiradas nas pesquisas feitas pelo autor, tornando o trabalho uma obra de referência sobre o período, já que ele conta também com todo o conteúdo dessa pesquisa exaustiva inserida no CD. (FRANCO, 2001)



Figura 5 - Capa do CD-ROM Opération Teddy Bear. Fonte: Franco (2001, p. 52)

Também no ano de 1996 foi lançada na França pela editora Les Humanoïdes Associés, a Trilogia Nikopol, composta por 3 CD-ROMs compreendendo a adaptação dos álbuns La Foire Aux Immortels, La Femme Piegée e Froid Equateur, desenhados pelo famoso quadrinhista Enki Bilal e anteriormente publicados na forma

impressa pela mesma editora. Este trabalho compreende uma das primeiras adaptações europeias de uma HQ para o CD-ROM, pois foi um ressaltado. Opération Teddy Bear foi concebido já para o formato multimídia, enquanto a proposta da editora foi de adaptar álbuns já publicados para o CD-ROM. (FRANCO, 2001)



Figura 6 - Trilogia Nikopol, de Enki Bilal. Fonte: Franco (2001, p. 52)

O terceiro país pioneiro na adaptação e criação de histórias em quadrinhos para CD-ROM foi os Estados Unidos. Ainda no ano de 1994 foi lançada pela editora Voyager a versão em CD-ROM de *The Complete Maus*, HQ de autoria de Art Spiegelman premiado com o prêmio Pulitzer. Após o sucesso do álbum, que conta a história do holocausto de um ponto de vista autobiográfico (COSTA, 2004) uma exposição no Museu de Arte Moderna em Nova York, em 1992, reuniu as mais diversas mídias: áudio cassetes, fotografias, desenhos de pioneiros, cartas, etc. (FRANCO, 2001) Os bons resultados da exposição incentivaram Art Spiegelman a desenvolver versão em CD-ROM, incluindo além da HQ, todos os documentos apresentados na mostra e a editora Voyager teve a idéia de vender o produto como uma forma de versão portátil da exposição. O CD-ROM *The Complete Maus* levou quase dois anos para ser concebido e o resultado final foi surpreendente para a época: ele incluía, além da HQ e de uma trilha sonora exclusiva, também algumas animações de cenas, centenas de fotos, relatos em áudio, cartas e efeitos de som.

Apesar de *The Complete Maus* ser talvez a primeira HQ americana a ser veiculada no suporte CD-ROM, o primeiro trabalho de quadrinhos desenvolvido especificamente para o CD-ROM foi *Reflux*, da empresa Inverse Ink, lançado no ano de 1995. A Inverse Ink, divisão da TAO Research Corporation, surgiu na região do Vale do Silício em 1994 com a intenção de desenvolver o que eles dominaram de Interactive Comic Books ou CD-ROM Comic Books ou ainda CD-Romix, em outras palavras, entretenimento digital baseado no casamento entre as HQs e os recursos multimídia: vídeos, animações, trilha sonora e interatividade (FRANCO, 2001, p. 53)

Outro CD-ROM de grande destaque produzido pela Inverse Ink foi *Superman*, que assinalou a chegada da multimídia às grandes editoras. O CD-ROM foi desenvolvido pela sob a chefia da produtora Gretchen Turzo e com a supervisão da editora DC Comics, sendo lançado simultaneamente com outros quatro CDs e compondo uma série inspirada nos desenhos animados de super-heróis da DC

Comics dos anos 1960. (FRANCO, 2001)

O CD-ROM vinha encartado em uma embalagem cartonada com o formato de uma revista em quadrinhos americana; a imagem da capa também seguia os padrões das revistas de super-heróis da DC, trazendo a expressão CD-ROM Comic Book estampada em destaque logo abaixo do logotipo da editora, na porção superior esquerda da capa. O formato da embalagem facilitou a exposição do produto nas prateleiras das bancas e livrarias junto aos tradicionais quadrinhos impressos.

A navegação do CD-ROM era tão linear quanto seu roteiro, com algumas pistas “supostamente” escondidas dadas durante a leitura das páginas, apenas retificando a linearidade da narrativa. Para Franco (2001, p. 56), a hipertextualidade não é utilizada no seu verdadeiro potencial: “a multilinearidade e o CD-ROM repetem a estrutura narrativa das tradicionais HQ em suporte papel”.

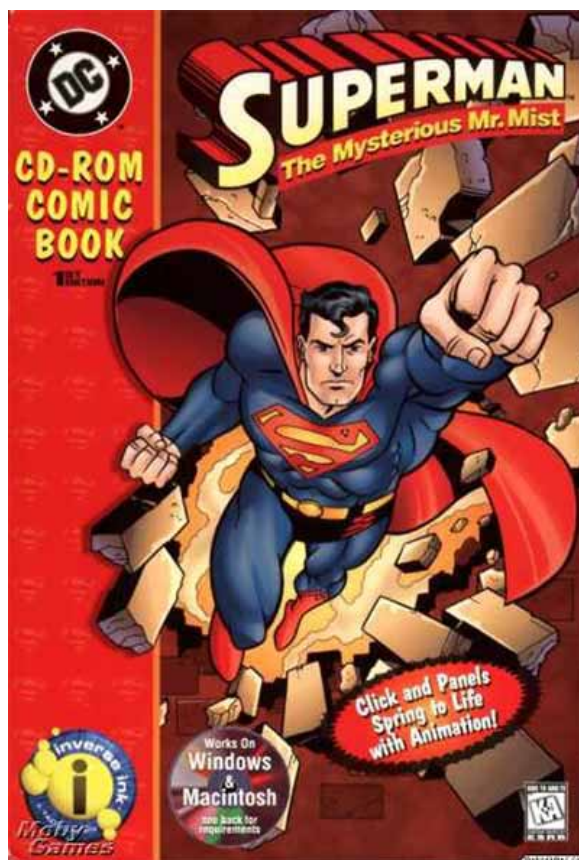


Figura 6 - Capa de CD-ROM *Superman – The Mysterious Mr. Mist*, lançado pela editora DC Comics em parceria com a Inverse Ink. Fonte: Franco, 2001, p. 58.

Uma das características mais marcantes das HQs impressas é o fato de que a leitura pode imprimir seu próprio ritmo, ao contrário do cinema, onde a narrativa está conectada ao tempo de projeção das imagens. O CD-ROM *Superman: The Mysterious Mr. Mist* oferece ao leitor a possibilidade de imprimir o seu próprio ritmo de leitura ou ligar o comando autoplay que faz a HQ rodar em ritmo pré-determinado, como em um desenho animado ou filme, com animações dos quadrinhos se sucedendo até o final.

O CD-ROM *Superman: The Mysterious Mr. Mist* é um trabalho interessante por agregar vários recursos explorados por outros CDs pioneiros e mesmo sendo o produto de uma grande editora ainda pode ser caracterizado como um trabalho experimental no que tange a união da linguagem das HQs com os recursos multimídia.

2.3 O fim do período HQ-ROM

Após a experiência de parceria com a Inverse Ink, a editora DC Comics não investiu em novas adaptações para CD-ROM, o mesmo acontecendo com as outras grandes editoras norte americanas e europeias. Segundo Franco (2001), no ano de 1999 foram lançados alguns trabalhos relevantes como o CD-ROM *The Tales of Captain Clybeard*, trazendo uma HQ multilinear, onde os autores exploraram os recursos hipertextuais da multimídia; foi produzido pelo estúdio Orbit Media, um grupo de artistas inovadores explora também as possibilidades da Internet. A partir do ano 2000, a produção de HQ-ROMs resumiu-se apenas a algumas raras iniciativas de editores independentes, indicando que eles não tiveram o suporte necessário do público leitor para continuar a ser editados por grandes editoras.

O pesquisador francês Bénédicte Gillet (GILLET, 2001 apud FRANCO, 2001, p. 58) aponta algum dos problemas que, segundo ele, comprometeram o mercado de quadrinhos em CD-ROM na Europa. O primeiro deles seria o custo de produção desses trabalhos, já que, na maioria dos casos, diferentemente das

HQs impressas, que na Europa costumam ser feitas por um ou dois autores, eles exigem a participação de grandes equipes de produção, equipamentos sofisticados (computadores e programas) e “acabam não alcançando a vendagem desejada, pois os amantes de histórias em quadrinhos europeus são em sua maioria puristas que acreditam que as adaptações deixam muito a dever aos álbuns originais impressos”. (FRANCO, 2001, p. 58). Outro problema apontado por Gillet foi a distribuição dos CD-ROMs, que encontrou resistência entre as livrarias europeias, que não sabiam bem em que lugar os colocar e passaram a não se interessar pelos produtos, criando dificuldades logísticas. Provavelmente, problemas semelhantes foram responsáveis pela diminuição brusca da produção de HQ-ROMs em outras partes do mundo.

Por outro lado, ao contrário dos CD-ROMs, as HQs feitas para serem veiculadas na Internet não pararam de crescer após o ano de 1995 e continuam em franca expansão, como se verá a seguir.

3 - Histórias em quadrinhos na internet

As histórias em quadrinhos mantiveram seu poder de fascinação no mundo digital. Cappellari (2010) reflete sobre o manuseio de revistas em papel em relação aos quadrinhos na Internet. O autor argumenta que nas revistas “havia prazeres como o de se aguardar mensalmente ou quinzenalmente a chegada da nova edição nas bancas, o de se manusear o papel diversas vezes e mesmo o de colecionar as narrativas publicadas” (2010, p. 224) e que na Internet “há ansiedade em relação a uma nova postagem do capítulo seguinte de uma saga. [...] A publicação depende do comprometimento do autor com o seu público leitor” (2010, p. 224-225).

Atualmente, além dos e-zines (abreviação de electronic e fanzine, ou seja, um “fanzine eletrônico”) existem sites que disponibilizam HQs digitalizadas (inicialmente impressas ou que foram produzidas com a intenção de serem publicadas no suporte papel), de

quadrinhistas que apresentam mostras de seus trabalhos (e até permitem o download de suas histórias), de editoras de quadrinhos, de lojas especializadas, de gibitecas, de centros de pesquisa acadêmica, como o do Observatório de Pesquisa de Histórias em Quadrinhos da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (VERGUEIRO; SANTOS, 2006), de informação jornalística na web a respeito de quadrinhos (Universo HQ¹, Blog dos Quadrinhos da UOL², Omelete³, etc.), de relacionamento entre fãs e colecionadores (chats e listas de discussão) e de artistas que criam suas histórias para serem acessadas na Internet.

Mesmo com os problemas que a Internet continua a apresentar (a saturação de informações na rede mundial de computadores que dificulta o acesso e a recuperação de dados, baixa resolução de imagens, velocidade de conexão, preservação da obra), a hipermídia abre a perspectiva para jovens talentos e artistas independentes (em sites próprios ou e-zines), que podem, assim, mostrar histórias que dificilmente seriam impressas, principalmente pelas grandes empresas editoriais. (SANTOS, 2009)

Já em 2006, McCloud mostrava que o intercâmbio entre os quadrinhos e as novas tecnologias era uma realidade. Assim, do cruzamento de linguagens, surge um novo produto cultural (netcomics, webcomics, HQtrônicas) que permite inovações estéticas e narrativas a serem exploradas pelos artistas, assim como novas formas de fruição por parte do público, com a introdução de maneiras diversas de interação do leitor com a narrativa sequencial. Sua definição sobre surgimento dos sites de artistas é que “preservam a natureza silenciosa e estática dos quadrinhos enquanto exploram outras capacidades da mídia digital” (McCLOUD, 2006, p. 213)

As experiências de veiculação das HQs com a Internet se intensificaram a partir da segunda metade da década de 1990. Uma HQ pode chegar à Internet basicamente de duas maneiras: sendo transferida de um meio analógico, ou seja, o desenho no papel para o

computador ou sendo produzida diretamente com softwares gráficos. A princípio, a adaptação primordial para o suporte digital aconteceu quando os quadrinhistas passaram a se preocupar com as dimensões da tela do computador e da área útil dos browsers (softwares de navegação na Internet).

Podem ser colocadas na Internet tanto as histórias dos próprios autores amadores quanto cópias de obras de outros artistas feitas com ou sem autorização dos autores originais. Para transpor uma determinada história em quadrinhos analógica para a Internet, pode ser utilizada alguma dessas duas formas: de digitalização, copiando a página com um scanner ou fotografando quadro a quadro da narrativa. Uma vez no computador, a imagem poderá ser enviada por e-mail, postada em um Blog, ou colocada em um site. Ela ainda pode ser alterada, editada ou ser acrescida de um som e movimento. (CAPELLARI, 2010).

Moretti (2003) complementa com a definição dos “sites informativos”, que têm por objetivo, em primeiro lugar, noticiar os usuários com dados, notícias e observações a respeito de um determinado tipo de quadrinhos (super-heróis, cômicos, eróticos, etc), ou do universo das histórias em quadrinhos em geral, bem como apresenta perfis atualizados dos principais personagens dos quadrinhos de super-heróis, heróis ou vilões. Ilustrados, trazem informações a respeito de seus criadores e traçam as cronologias de cada um deles. Moretti apresenta uma classificação denominada de “site híbrido informativo/ revista eletrônica”. Nesta categoria de site, vamos encontrar geralmente os mesmos elementos dos sites informativos não-oficiais (blogs). Os blogs podem ser considerados uma biblioteca digital que tem o conteúdo, a experiência e visão dos internautas. Devido ao crescimento dos blogs e outras mídias sociais é possível prever que os blogs continuarão a se desenvolver e crescer exponencialmente, pois a divulgação de conteúdo será cada vez mais disseminada. Atuando como vitrine para os artistas, esses sites ou blogs levam ao ar tiras e até mesmo histórias em quadrinhos completas.



Figura 8 - Tira da série Penny Arcade lançada em 2008. Fonte: <http://mashable.com/2010/08/14/geeky-web-comics/>

Os anos 1990 inovaram a tecnologia, facilitando a digitalização, produção e publicação para quem antes não tinha acesso. Nesse período, surgiram séries como *Slow Wave* (1995), *Penny Arcade* (1998) e *PvP* (1998), que continuam até hoje em dia. No final dessa década e começo dos anos 2000, um boom de publicações foi iniciado, facilitado pelo surgimento de grandes grupos de criadores e portais na Internet. Nos anos seguintes e até hoje, o formato se torna cada vez mais popular, sendo que muitos artistas passam a ser sustentados pelas próprias publicações, que se tornam negócios rentáveis.

Esses quadrinhos feitos para a Internet são conhecidos como webcomics. Vale ressaltar que um webcomic não é um quadrinho digitalizado, mas geralmente nascem na Internet e nele continuam. Webcartunistas tendem a manter contato uns com os outros, executando trabalhos conjuntos, manter os links outros criadores em suas páginas e, com certa regularidade, colaborar com a obra dos companheiros com as “guest strips” ou “guest comics”, ou seja, tiras ou páginas de quadrinhos inteiras feitas como convidados. Dificilmente artistas de webcomics se isolam uns dos outros. Nos EUA e Canadá, principalmente, as webcomics têm crescido cada vez mais, com artistas e publicações de qualidade. (ESPECIAL WEBCOMICS, 2010).

Para Withrow e Barber (2005, p. 10 apud Santos, 2009, p.13), duas propriedades são interligadas: “a entrega e apresentação por uma

mídia digital ou uma rede de mídia eletrônica digital, e incorporação de princípios de design gráfico de justaposição espacial e/ou seqüencial, interdependência de palavra-imagem”. Esses autores definem esse novo produto cultural (webcomics) como histórias em quadrinhos que podem ser lidas na rede mundial de computadores que, em seu desenvolvimento, estreitam os laços com a animação digital e os games on-line. Pode-se definir que as webcomics existem como “um código binário e podem ser armazenadas como arquivos digitais e transferidas de pessoa a pessoa por uma rede digital de equipamentos, como computadores on-line, PDAs e telefones celulares”. (SANTOS, 2009, p. 13-14)

Conclusão

O computador foi incorporado a quase todos os processos de criação e produção das histórias em quadrinhos. Esse contexto abrange desde as HQs criadas para impressão gráfica, onde a colorização, o letreiramento e a editoração são feitos, na grande maioria em softwares gráficos, até as HQs eletrônicas, criadas exclusivamente para serem lidas na tela do computador. Pode-se dizer que os computadores se tornaram itens fundamentais em estúdios de criação de grandes e pequenas editoras de quadrinhos, agilizando a produção e tornando em muitos casos, obsoleto materiais tradicionais como tintas e pincéis.

As HQs na Internet, ao contrário de significarem uma ameaça às HQs impressas,

têm até, em alguns casos, contribuído para o surgimento de novos títulos, ou seja, muitos quadrinhos de sucesso criados para a Internet acabam migrando posteriormente para o suporte papel, como é o caso da CD-ROM italiano Sinkha (2010).

Podemos concluir, assim, que os quadrinhos impressos não dão sinais de perder seu lugar para versões eletrônicas; muito pelo contrário. A HQ eletrônica, especialmente distribuída e divulgada na Internet, pode servir de trampolim para esses artistas que gostarão de integrar a criação digital.

Referências

CAPPELLARI, Marcia Schmitt Veronezi. A transição dos quadrinhos dos átomos para os bits. *Revista Brasileira de Ciências da Comunicação*, São Paulo, v. 33, n. 1, p. 221-235, jan./jun. 2010.

COSTA, Robson Santos. As histórias em quadrinhos: fontes de informação, de política e história. Rio de Janeiro, 2004. Dissertação (Mestrado em Memória Social), Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Programa de Pós-Graduação em Memória Social, 2004.

ESPECIAL webcomics: os quadrinhos da internet, no mundo e no Brasil. *Pop News*, [S.l.], 2010. Disponível em: <http://www.pop.com.br/popnews/noticias/tecnologia/350310-Especial_Webcomics_-_Os_quadrinhos_da_internet_no_mundo_e_no_Brasil.html>. Acesso em: 24 jul. 2010.

FRANCO, Edgar Silveira. Histórias em quadrinhos na internet: linguagem híbrida em gestação. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 26., 2003, Belo Horizonte. *Anais eletrônicos...* Belo Horizonte: INTERCOM, 2003. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2003/www/pdf/2003_NP16_franco.pdf>. Acesso em: 28 jul. 2010.

_____. Hqtrônicas: do suporte papel à rede internet. Dissertação (Mestrado em Multimeios)–Universidade Estadual de Campinas, São Paulo, 2001.

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

MALLET, Thiago. Os quadrinhos e a internet: aspectos e experiências híbridas. Dissertação (Mestrado em Artes)–Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2009. Disponível em: <http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&coobra=166537>. Acesso em: 28 jul. 2010.

MORENO, Pepe. Batman: digital justice. São Paulo: Abril, 1990. (Graphic Álbum, 2)

MORETTI, Marco Aurélio Morrone. Quadrinhos e internet: uma simbiose possível. [S.l.], 2003. Disponível em: <http://eca.usp.br/nucleos/nphqeca/agaque/ano2/numero3/artigosn3_2v2.htm>. Acesso em: 15 jul. 2010.

PENNY ARCADE. Penny Arcade. 2015. Disponível em: <<http://www.penny-arcade.com/>>. Acesso em: 11 mar. 2015.

PVP. PVP: player's player. Disponível em: <<http://pvponline.com/>>. Acesso em: 11 mar. 2015.

SANTOS, Roberto Elísio dos. A produção editorial de histórias em quadrinhos no século XXI: a crise do meio impresso e os limites da mídia digital. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 32., 2009, Curitiba. *Anais eletrônicos...* Curitiba: INTERCOM, 2009. Núcleo de Pesquisa Histórica em Quadrinhos. Disponível em: <www.intercom.org.br/papers/nacionais/2009/.../R4-1467-1.pdf>. Acesso em: 22 jul. 2010.

SF GATE. Oakland cartoonist finds dreamy way to live: he illustrates readers' visions in 'Slow Wave'. 2003. Disponível em: <<http://www.sfgate.com/bayarea/article/Oakland-cartoonist-finds-dreamy-way-to-live-He-2561280.php>>. Acesso em: 11 mar. 2015.

SINKHA. [S.l.: s.n.], 2010. Disponível em: <<http://www.sinkha.com>>. Acesso em: 13 dez. 2010.

VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio. A pesquisa sobre histórias em quadrinhos na Universidade de São Paulo: análise da produção de 1972 a 2005. *UNIrevista*, [s.l.], v. 1, n. 3, jul. 2006. Disponível em: <www.unirevista.unisinos.br/_pdf/UNIrev_VergueiroSantos.PDF>. Acesso em: 7 jul. 2010.