

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE DESENHO INDUSTRIAL
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ARTES GRÁFICAS

CRIAÇÃO DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS INTERATIVA

GUSTAVO STEINMETZ SOARES

MARLON FERREIRA MARIOTTO

MICHEL LEON FONTOURA BINI DELESPINASSE

PROFESSOR ORIENTADOR LUCIANO HENRIQUE FERREIRA DA SILVA

CURITIBA

2006

ARTIGO

Este projeto descreve a criação de uma revista em quadrinhos interativa híbrida entre diversas linguagens, buscando usar a relação tempo/espaço para produzir uma história com vários tipos de mídias, com um roteiro que possibilite o uso de criatividade e técnica, sem perder as características de interatividade e interesse por parte do leitor-usuário.

As HQs (História em Quadrinhos) se popularizaram de tal maneira, que acabaram se tornando parte da cultura moderna e de muitas gerações de consumidores. Com o decorrer da industrialização dos quadrinhos, grandes grupos como *Marvel* e *DC comics*, dominaram o mercado deixando pouco espaço para a produção independente, monopolizando o campo da produção e da distribuição, dificultando a participação de pequenos produtores no circuito comercial massificado. Outro fator que acaba sendo negativo para a produção alternativa é o alto custo para uma impressão de boa qualidade, sendo necessário um investimento financeiro inicial de grande soma, sem que se tenha uma garantia de retorno para cobri-lo.

Para os autores independentes que querem colocar sua produção no mercado massificado é difícil competir com o conceito de “qualidade técnica”, introduzido pelos grandes produtores. Por mais que tenha um bom conteúdo, se a qualidade gráfica e de impressão for considerada inferior, ocorrerá um grande preconceito por parte do consumidor tradicional. A dificuldade de distribuição também será uma adversária poderosa contra o autor independente, pois se o investimento financeiro não for alto e centralizado nas mãos de distribuidores bem estabilizados no mercado, o alcance da publicação não terá a grande abrangência desejada ficando, na maioria das vezes, relegada ao âmbito regional. Também se deve levar em conta o fator econômico, de auto-sustentabilidade comercial do título produzido, pois a pequena empresa necessita de capital-de-giro anterior à publicação da edição, e só com a certeza da vendagem desta edição se poderá repor ou não este capital.

A Internet se tornou um meio de comunicação providencial para a difusão, onde sem custos ou a custos relativamente baixos, um autor pode divulgar seu trabalho, assim como interagir com outros autores e com o público através de *sites*, *blogs*, fóruns, *chats*, ou seja, todo um espaço de possibilidades mais amplas do que o espaço predominantemente gráfico da tradicional publicação impressa. A Internet comporta um espaço multimidiático, onde se misturam as linguagens gráfica, cinematográfica, literária, fonográfica e digital entre outras, com a vantagem da alta abrangência de alcance e acessibilidade pública.

Pensando em todas estas condições foi decidido utilizar o ambiente da internet para desenvolver um projeto, fundamentado na plataforma de linguagem dos quadrinhos, mas que também aproveite os recursos de outras mídias diversas como ferramentas possíveis para a criação de uma revista *on-line* interativa, misturando as várias linguagens de comunicação compreendidas nessas mídias.

O objetivo geral deste projeto foi a criação de uma revista em quadrinhos interativa *on-line* (com hibridização de mídias) que não produza custos elevados aos autores e que possa ser difundida amplamente ao público, sem finalidades diretamente econômicas, mas que ao mesmo tempo possa ajudar a abrir caminhos profissionais por meio da divulgação.

A escolha do projeto se deu em parte pela afinidade e desejo de trabalhar na área de criação de quadrinhos, ilustração e animação. Outro fato que deu base para essa escolha foi a experiência profissional na área de ilustração e animação.

Publicar uma HQ viável do ponto de vista de produção e que proporcione maior interatividade com o leitor é o objetivo da proposta. Não apenas desenhar, pintar ou fazer uma peça gráfica, mas viabilizar a produção com recursos disponíveis criando uma nova forma de se ler uma HQ. Quando a maioria das pessoas pensa em histórias em quadrinhos, o que lhes vem à cabeça é uma simples história infantil ilustrada em papel barato. Porém, o artista que cria uma HQ tem a preocupação com o *design*, com conceitos semióticos, idéias de tempo e espaço, criando aspectos psicológicos de personagens, elementos de cenário e diagramação.

Atualmente já existem testes produzidos na *web* com elementos de história em quadrinhos por artistas como Scott McCloud, sendo estes reconhecidos como um novo gênero. Autores como Edgar Silveira Franco (2001), atribuem o termo HQtrônicas para designar estas novas possibilidades híbridas dos quadrinhos na internet. Este termo já vem se popularizando na *web*, mas para este projeto foi preferido utilizar o termo HQI (História em Quadrinhos Interativa), pois além de ser uma HQtrônica, entende-se que os elementos interativos propostos aproximam-se mais dos jogos e dos elementos dos livros de “Aventura Solo” dos RPGs, que são livros-jogo onde o leitor interage com a história através das páginas que lhe dão informações para onde prosseguir, diferente de um livro comum que basta virar a página em seqüência lógica que a história continua.

Existem três níveis de interatividade para uma HQtrônica: básico, intermediário e avançado. Para o projeto foi escolhido o nível intermediário, com *links* que acionados levam o leitor a caminhos paralelos, além de utilizar sons, animações e outras coisas. Além dos fatores de interatividade, a HQI é fundamentalmente construída com vários elementos das revistas convencionais, os elementos de narrativa básicos (como os quadrinhos, balões e onomatopéias) e seu desenvolvimento baseado nas etapas tradicionais dos quadrinhos: *roteiro*, *storyboard* e *arte*.

O tema escolhido foi a trama policial. Principalmente, devido à possibilidade de interação e as facilidades em se ter contato com o ambiente comum da cidade, sem precisar criar um universo fantasioso. A quantidade de momentos propícios para escolhas diferentes em que uma pessoa normal que vive no meio policial, traz a história os ganchos de interação que foram explorados no momento de produzir o roteiro. Com esse tema, houve de início a proposta de se trabalhar com o gênero *Noir* na produção da HQI (ou estilo segundo Amir M. Karimi), mas por questões técnicas e de estilo, o gênero não foi seguido por completo, ou seja, apenas elementos característicos da narrativa e dos personagens foram seguidos e trazidos para nosso tempo.

Elementos fundamentais como a ambigüidade moral dos personagens, o anti-herói, a mulher manipuladora e assassina, o tema da violência, a complexidade contraditória das situações e o que chamam de ‘a incerteza dos motivos’, que trazem angústia e insegurança ao espectador, são chaves incluídas no projeto.

Mas outro elemento importante para definir o gênero *noir* que não está completamente presente, é o elemento preto e branco. Diferente de ‘*Spirit*’ e ‘*Sin City*’ (considerado o *neo-noir* dos quadrinhos), o projeto não teve uma abordagem técnica utilizando os elementos de desenho de um clássico *noir*, mas sim uma arte pouco mais próxima da releitura atual dos quadrinhos de ‘Conan’, que utiliza o traço feito a lápis, sem arte-final e colorido digitalmente com uma forma mais artística, dando a sensação de uma pintura.

‘*Tramas, Crimes e Corrupção*’ foi o título escolhido baseado não só na história, mas foram utilizadas palavras de impacto e que soassem como um título de filme *noir*. Além disso, a sigla do nome faria uma alusão a TCC (Trabalho de Conclusão de Curso).

O desenvolvimento de uma publicação de quadrinhos utiliza alguns elementos independentemente do produto que se procura alcançar. Uma História em Quadrinhos Interativa tem como base roteiro, *storyboard*, desenho, colorização e programação. No processo de execução do projeto foi usado o roteiro para definir a história, escrevendo em linhas gerais tudo que aparece nela, como personagens, suas características, o objetivo e o desenrolar da história.

O *Storyboard* foi a parte mais importante do projeto. Antes de realizar o desenho, o *storyboard* serve como uma marca para o ilustrador saber como seria o cenário, onde posicionar os personagens e que ações eles tomariam. Para que a história tivesse ligação entre seus inúmeros caminhos, produziu-se *storyboards* do roteiro linear possibilitando localizar pontos para iniciar outros caminhos da trama, fazendo com que a história obtivesse coerência. Desta forma o personagem que sai da linha original em um ponto pode retornar mais a frente com as devidas implicações de suas escolhas. A criação de um fluxograma nessa etapa teve um papel fundamental para identificar e orientar na montagem da trama

De posse dos *storyboards* o desenhista iniciou o processo de criação das páginas, utilizando apenas um lápis HB para criar a base dos desenhos e posteriormente recebeu um traço definitivo com lápis 2B. Depois de feito o desenho houve uma digitalização destes, passando a etapa de arte-final para o computador.

A colorização foi feita em três etapas, a primeira é a base colorida sem volume, a segunda com sombras e os acabamentos necessários, e após isso a terceira etapa que consiste em colocar imagens, fotos, marcas e acabamentos.

Como a HQI será interativa a etapa seguinte é a programação do *software*, nesta etapa é feita a parte que possibilitará ao leitor a escolha de seus caminhos interagindo com a história. Além disso, foram gravados e aplicados ao *software*, vídeos e animações condizentes com a história. Esses vídeos e animações servem como um material de apoio áudio visual resumindo certos pontos da história e criando um atrativo maior ao leitor. Há também nesta fase a inserção de sonoplastia, que servirá para em determinados momentos da história criar um clima mais adequado.

A interface da HQI pode ser dividida em duas partes, uma parte é as páginas que compõe a história, as páginas ilustradas, as animações, os vídeos e os elementos de interação que vão definir o rumo da história e possibilitar a seqüência dela. A outra parte é onde a história vai ser apresentada. Nas páginas da HQI a linguagem foi baseada na linguagem das histórias em quadrinhos, e a partir dela foram adicionados as animações, os vídeos e os sons. Para fazer a diagramação foram levadas em conta as partes interativas onde a trama da história poderia ser mudada.

Concluindo isto, apesar de não ter-se encontrado exemplos de HQtrônicas com uma diversidade de recursos e níveis de interação semelhantes ao desta proposta, durante a pesquisa que realizada percebeu-se que o projeto não é uma idéia isolada, mas acompanha uma tendência crescente que mescla novas possibilidades tecnológicas a construção de outras alternativas híbridas de linguagens, onde se busca cada vez mais a interatividade com o leitor ou usuário. Cursos de educação à distância já desenvolvem a mescla de linguagens de vídeos, animações, textos e imagens com algum nível de interatividade, mas sem uma interface que possibilite a interação direta entre estas. Existem também alguns trabalhos de artistas criadores de HQs, baseados na mescla de linguagens, mas sem que o usuário afete o conteúdo da história e muitas das HQtrônicas pesquisadas, têm uma interface que envolve o uso de linguagens restritas ao meio gráfico. Esses exemplos, assim como nossa proposta de HQI, inserem-se dentro de uma tendência e acompanham a evolução das ferramentas disponíveis na internet que favorecem a interatividade entre as fontes de informações e o usuário em tempo real, utilizando-se de um número maior de linguagens em uma hipermídia, que visam a interação com o usuário.

Através de uma linguagem própria que tenta explorar as melhores possibilidades das mídias envolvidas, a HQI busca ativar os sentidos do usuário. Quanto mais os diferentes sentidos envolvidos, mais se pretende que o usuário envolva-se, interagindo, participando e articulando a mensagem passada. Quando se tem um conteúdo inserido em uma mídia, pode se envolver mais com este, do que quando se tem uma mídia inserida dentro de um conteúdo.

Das características da história em quadrinhos a HQI manteve o tempo de leitura, que é o leitor quem define. A diagramação da página em HQI favoreceu a implementação dos vídeos, animações e as interatividades e a característica da leitura individual de uma revista em quadrinhos. Como projeto-piloto, desde o início da sua execução, buscou-se criar um *layout* nas páginas de modo a aproveitar as linguagens e a interatividade criando essa nova possibilidade de exploração das mídias, que envolve novas articulações de linguagens, como opção para um artista independente construir uma criação que possibilite além da qualidade, um custo razoável para produzir e uma possibilidade viável de difusão.

Os objetivos iniciais foram alcançados, mas também compreende-se que os estudos sobre essas novas possibilidades de aplicações técnicas e de linguagem estão apenas começando. Depois desse projeto serão necessários novos testes e pesquisas que possam aprofundar um pouco mais os conhecimentos e a produção neste campo repleto de possibilidades. Assim como também podendo contribuir com a comunidade de produtores de HQs, trocando idéias com as opiniões e críticas que surgirem. A experiência obtida com este trabalho coloca acima de tudo a importância da interatividade, onde vários grupos de artistas podem contribuir para um mesmo projeto, criando várias versões de uma história em seus vários aspectos, como enredo, narrativa e estilo de arte, e onde o leitor também contribui, optando, escolhendo e dirigindo os caminhos a serem seguidos.