

ENTRE ERROS E ACERTOS NOS QUADRINHOS INFINITOS: O PROCESSO DE CRIAÇÃO E PRODUÇÃO DA HQTRÔNICA "O DIÁRIO DE VIRGÍNIA"

A migração das histórias em quadrinhos para o meio digital oferece novas possibilidades de construção de narrativas. Tal fenômeno se deve a esse novo suporte, que possibilita ao artista a incorporação de novos elementos à tradicional arte-sequencial. Este produto, que emerge dessa fusão, segundo o estudioso e artista Edgar Franco, pode ser melhor descrito pela denominação HQtrônica, pois, ao mesmo tempo que mantém os códigos tradicionais das histórias em quadrinhos, apresenta características novas como som, animação, formato infinito, interatividade etc. Seguindo essa visão, desenvolvi meu projeto de HQtrônica "O Diário de Virgínia", uma história autobiográfica publicada em capítulos na internet desde 2011. Neste artigo descrevo minhas motivações, meus processos de criação e os desafios encontrados ao longo dos quatro anos de produção desse trabalho.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos; HQtrônicas; webcomics

MISTAKES AND SUCCESSES IN THE INFINITE COMIC: THE CREATION AND PRODUCTION OF THE WEBCOMIC "VIRGINIA'S JOURNAL"

The migration of comics to the digital medium offers new possibilities for the construction of narratives. This new support allows the artist to incorporate new elements to the traditional sequential art. The product that comes from this converge, according to professor and artist Edgar Franco, can be best described by the term "HQtrônica" because it keeps the traditional codes of comics and introduces new features such as sound, animation, infinite canvas, interactivity etc. Following this perception, I developed my project called "Virginia's Journal". It is an autobiographical story, published in chapters on the internet since 2011. In this article I describe my motivations, my creative processes and the challenges encountered over the four years of production of this work .

Keywords: Comic books; HQtrônicas; webcomics

Introdução

Com o advento e popularização da internet o acesso a todo o tipo de conteúdo tem sido cada vez mais rápido e prático. Para os quadrinistas independentes, que não possuem o amparo de uma editora, essa tornou-se uma excelente plataforma para criação, publicação e divulgação de suas histórias. Nesta transposição as histórias em quadrinhos acabam por incorporar novos elementos que, inevitavelmente, transformam sua linguagem tradicional. Esse produto que emerge, batizado de HQtrônica pelo pesquisador e artista Edgar Franco

(...) inclui efetivamente todos os trabalhos que unem um (ou mais) dos códigos da linguagem tradicional das HQs no suporte papel, apresentados no primeiro capítulo desse livro, com uma (ou mais) das novas possibilidades abertas pela hipermídia, sendo elas: animação, diagramação dinâmica, trilha sonora, efeitos e interatividade; todas definidas no tópico anterior desse capítulo. A definição exclui portanto HQs que são simplesmente digitalizadas e transportadas para a tela do computador, sem usar nenhum dos recursos hipermídia aqui destacados. (FRANCO, 2008, p.171)

Um bom exemplo para ilustrar como essa transposição ocorre pode ser percebida na HQtrônica *Hobo Lobo of Hamelin*, do designer Stevan Živadinović:

Figura 1. Tela da HQtrônica Hobo Lobo of Hamelin, disponível em: <<http://hobolobo.net/>>.

Acesso em 02/10/14

A história, publicada em partes, é inspirada no conto folclórico alemão do flautista de Hamelin. A leitura é feita horizontalmente, à medida que se avança para a direita, como se estivéssemos lendo uma grande página. As cenas não estão divididas em quadros mas mescladas num grande cenário, e o próprio "caminhar", à medida que se lê, indica a passagem do tempo. Há efeitos de iluminação e animação em alguns personagens, objetos do cenário e no texto. Este último é colocado fora da ação, abaixo das cenas, aparecendo e desaparecendo à medida que a história é lida. Os personagens e cenários são dispostos em camadas e programados para avançar em velocidades diferentes, provocando uma sensação de profundidade. Tais efeitos, percebe-se, não são inseridos ao acaso. O próprio conteúdo da história, de inspiração fantástica, acomoda esses novos elementos naturalmente e tornam a narrativa leve e fluida.

Nos primórdios das histórias em quadrinhos a narrativa precisou adequar-se aos formatos existentes (jornal, revista, álbum) e hoje isso também faz-se necessário. A incorporação de elementos novos às histórias deve, antes de tudo, servir à narrativa e torná-la mais atraente para o leitor. A sua leitura em aparelhos eletrônicos ainda é um fenômeno novo e é válida a experimentação, porque ainda não se sabe ao certo que tipo de histórias se adequarão à esses suportes.

Se por um lado a experiência do leitor é modificada por esse novo suporte, por outro o processo de criação também muda para o quadrinista independente. Pois a produção de uma HQtrônica que explore alguns dos efeitos citados acima, vai exigir do criador conhecimentos além de sua formação inicial. Pensando-se, por exemplo, em uma história que utilize animação e som serão necessárias - além dos conhecimentos básicos de roteirização e desenho - noções de edição de imagem, animação e programação. Isso talvez explique o porquê de boa parte dos quadrinhos publicados na internet, hoje, limitarem-se apenas a reproduzir o formato impresso ou serem prévias de futuras revistas e álbuns físicos.

O Diário de Virgínia: concepção

O projeto de O Diário de Virgínia nasceu de uma necessidade de entender e lidar com alguns aspectos da minha vida (dificuldades financeiras, falecimento da minha mãe, falta de perspectivas, virgindade). Busquei nas histórias em quadrinhos um gênero onde pudesse me expressar, iniciando assim um processo catártico e curativo. Visando um suporte onde pudesse criar e publicar minhas ideias me voltei para a *internet*. Pois "a internet tornou-se um fator importante para a divulgação de quadrinhistas novos, principalmente para aqueles cujos trabalhos não se encaixam nos parâmetros estéticos e temáticos das editoras comerciais". (Santos, Corrêa, Tomé, 2013)

Com receio de colocar tão à mostra assuntos íntimos, criei a personagem Virgínia para através dela me expressar livremente. À partir de uma ideia inicial escrevi e desenhei o primeiro capítulo e o publiquei na plataforma de publicação de blogs gratuita Blogger. No segundo capítulo, onde percebi que poderia explorar mais as possibilidades da internet, decidi criar um espaço próprio. Para tanto registrei um domínio e fiz uma assinatura com um servidor para armazenar o *website*. Neste aspecto minha formação como designer gráfico me favoreceu, pois com os conhecimentos que adquiri durante o curso pude ter facilidade para criar o *website* e realizar as experimentações em cada capítulo.

Publicada desde 2011, a HQtrônica O Diário de Virgínia é narrada em capítulos curtos. Cada um deles aborda alguma temática relacionada à vida da personagem. Durante o período que ela vem sendo publicada pude testar várias possibilidades narrativas. Selecionei alguns capítulos para exemplificar algumas dessas possibilidades.

Narrativas infinitas

Um dos aspectos interessantes da linguagem das HQtrônicas é o conceito de tela infinita. Ao contrário de um livro ou revista, onde o limite da página determina até onde a história vai, no computador não há essa limitação de tamanho. Pois a tela do computador é como uma janela, aberta para uma infinita tela. Assim, as HQtrônicas podem assumir diversos tamanhos, pois segundo McCloud:

Talvez nunca haja um monitor com a extensão da Europa, todavia uma história em quadrinhos com essa extensão ou com a altura de uma montanha que pode ser exibida em qualquer monitor, bastando que avancemos sobre sua superfície, centímetro por centímetro, metro por metro, quilômetro por quilômetro. (MCCLOUD, 2006, p.222)

Pensando nisso o primeiro capítulo é todo estruturado em uma única página e visualizado à medida que se movimenta a barra de rolagem no sentido vertical. Ele havia sido feito pensando ainda numa futura impressão. Então, mesmo sendo lido numa única página, a história foi estruturada de forma a encaixar posteriormente num formato de revista. O visual, inclusive, emula uma página impressa com a história rolando sobre um fundo texturizado. Desenvolvendo o segundo capítulo percebi, em determinado ponto, que a própria narrativa pedia que esse formato fosse modificado e que precisaria ter mais controle sobre a construção das páginas. Nas plataformas de publicação gratuitas a facilidade e rapidez para publicar conteúdo é útil porém limitada, pois possuem estruturas fixas e difíceis de alterar. Assim, preferi criar o meu próprio *website*.

A temática tratava basicamente de como a personagem tinha renegado seu talento artístico, “enterrando-o” em algum lugar do seu sub-consciente. Ela então inicia um processo de busca, “cavando” até encontrar esse talento, guardado em um pequeno baú. Para retratar o momento em que ela liberta esse talento guardado pensei inicialmente em várias figuras saindo do baú. E então me ocorreu que, para exemplificar melhor esse momento de libertação, essas figuras poderiam

“quebrar” a estrutura da página, avançando para fora sobre o fundo texturizado. E a partir daí a narrativa prosseguiria, agora no sentido horizontal:

Figura 2. *Prints* do Capítulo 2 da HQtrônica O Diário de Virgínia, demonstrando a leitura vertical e horizontal. Disponível em: <<http://odiariodevirginia.com/port/cap2.html>>. Acesso em 02/10/14

Observando o resultado final do capítulo percebi que não fazia sentido a criação das narrativas limitadas à uma possibilidade futura de publicação impressa. O próprio suporte onde estavam inseridas era ao mesmo tempo espaço de criação, de leitura e divulgação, já que qualquer um poderia acessar o website. Assim, abracei a tela infinita como uma constante na criação e experimentação para os capítulos futuros.

Somente no Capítulo 4 (Figura 3) consegui aplicar melhor um modelo de página com o qual pudesse realizar experimentações com a tela infinita. A temática da história é o medo que a personagem sente em tomar decisões. Para falar disso, metaforicamente, a desenhei acompanhada do personagem que representa seu medo em uma montanha russa. O movimento variado e a sensação de perigo do brinquedo era justamente o que melhor representava o sentimento predominante nesta situação. Para isso pensei em emular na página, e à medida que a leitura prosseguisse, o movimento da montanha russa: ora descendo, ora subindo. Precisei também incluir um menu fixo no topo da página, contendo *links* para os capítulos anteriores e futuros e a marca da HQtrônica. Assim, o leitor "caminha" na página mas ainda tem o menu como referência. Algum tempo após a publicação do capítulo fui contatada por email por Daniel Queiroz, à época graduando em Design Gráfico pela Unesp. Também pesquisando HQtrônicas, ele desenvolveu um código chamado Compassus¹ que quando aplicado na página permite que, com o clique do mouse, ela seja arrastada. Por dispensar a barra de rolagem e deixar o processo de leitura mais simples, o código combinou perfeitamente com minha proposta de narrativa. Apliquei-o em boa parte dos capítulos e em outras HQtrônicas que produzi. Posteriormente Daniel desenvolveu uma estrutura gratuita, com o código aplicado e mais algumas funcionalidades, que utilizei em alguns capítulos.

O planejamento de uma página com a leitura fluida exige um cuidado melhor na montagem dos arquivos de imagem. Criadas no software Photoshop e exportadas para o formato da *web*, elas precisam de um encaixe perfeito para a leitura ser fluida. Como se pode observar no Capítulo 4 (Figura 3), a história quando vista inteira é um pequeno quebra-cabeças interligado. Os espaços

¹ Disponível em: <http://typev.blogspot.com.br/2011/11/compassus.html>.

onde não aparecem imagens precisam ter largura e altura definidas, para que as imagens subsequentes se encaixem. Porque mínimas alterações de tamanho podem desconfigurar completamente toda a história.

Figura 3. *Prints* da estrutura do Capítulo 4, ilustrando o sentido de leitura e a organização das imagens.

Disponível em: <<http://odiariodevirginia.com/port/cap4b.html>>. Acesso em 02/10/14

Diagramar e montar as páginas por conta própria proporciona liberdade para testar ideias e narrativas. O ponto negativo disso é a necessidade de se ter no mínimo um conhecimento básico sobre programação e aplicação de códigos. Alguns dos efeitos aplicados nos capítulos foram adaptações de códigos encontrados em outros *websites*, e em algumas histórias eles não combinaram com a narrativa.

No Capítulo 18 (Figura 4) por exemplo, o conceito da história era as várias fases de humor pelas quais a personagem passa. Remetendo isso às danças de roda ela assumiria diversos "personagens", diversas "Marias". Procurei um código que conseguisse aplicar isso nas imagens, de forma que ao acionar algum botão a "Maria" do momento ficasse em primeiro plano e aparecesse o texto relativo à ela. Encontrado o código, adaptei-o à página. Mas por falta de um conhecimento mais específico a relação entre texto e imagem ficou comprometida. Este não se altera quando a imagem em destaque muda, é preciso passar o mouse sobre ela para que isto ocorra. Esse pequeno defeito quebra a absorção da história e prejudica o fluxo da narrativa. Outro problema encontrado e não solucionado foi a incompatibilidade entre o código de movimentação das cirandeiros e o Compassus. Neste capítulo precisei retirar o último para que o efeito funcionasse.

Figura 4. *Cirandeiros* do Capítulo 18. Disponível em: <<http://odiariodevirginia.com/port/cap18.html>>.

Acesso em 02/10/14

Outro fator que tive que considerar durante a produção da HQtrônica foi o tamanho das narrativas. Pela própria estrutura em que me baseei tornou-se inviável criar uma história que fosse muito longa. Fiz uma tentativa de tentar publicar uma história maior, em pequenas partes. Produzi cinco partes, publicadas em dias alternados, mas percebi que tal formato não condizia com o processo de produção do projeto. À cada atualização era necessária a edição de várias páginas e a alteração delas no servidor que hospeda o *website*. Isso tornava lento o processo, e não tendo muito retorno por parte dos leitores encerrei o capítulo.

Atualmente O Diário de Virgínia possui 24 capítulos publicados, mais uma série fechada de 48 páginas que será impressa em breve. O projeto tem me realizado como quadrinista, pois a cada item novo que preciso produzir é um novo conhecimento que adquiro. As HQtrônicas estão em processo de evolução e o acesso à internet em aparelhos portáteis (*notebooks, tablets, smartphones*) com certeza trarão mais possibilidades e desafios para as narrativas digitais. É só o começo de um, talvez, infinito caminho.

Referências

- FRANCO, Edgar Silveira. *HQTrônicas: do suporte papel à rede internet*. São Paulo: Annablume, FAPESP, 2008.
- McCLOUD, Scott. *Reinventando os Quadrinhos*. São Paulo: M. Books, 2006.
- SANTOS, Roberto Elísio; CORRÊA, Vitor; TOMÉ, Marcel Luiz. As webcomics brasileiras. In: LUIZ, Lucio (Org). *Os quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa*. Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2013.