



“Protanopia”, de André Bergs: simulação em 3D



O ato de colecionar

A internet e o digital podem ser grandes aliados dos novos artistas, ao explorarem as narrativas híbridas das HQtrônicas

O cenário vem cercado de incertezas - o preconceito ainda ronda as HQs digitais de forma que o prestígio seja apenas das revistas físicas. “O digital é visto mais como meio de auto-divulgação do que plataforma mesmo, pois, no final, normalmente se prefere imprimir o trabalho. Ter algum trabalho impresso ainda tem mais status do que ter algo publicado só digitalmente”, avalia a programadora visual e autora Cátia Ana, de Goiás, que publicou a webcomic “O Diário de Virgínia”.

A barreira com o digital tem nome e sobrenome: o ato de colecionar. “O consumo digital destrói esse que é um dos prazeres atávicos de grande parte dos leitores fãs da linguagem dos quadrinhos”, reivindica Edgar. “O colecionismo impulsionou sempre uma parte considerável do mercado de quadrinhos no Ocidente. E isso é impossível com um produto intangível, o digital. E no digital também existe a sedução constante da híper-

informação, o que não acontece no suporte papel, no qual a leitura é mais focada”, critica.

Para o professor Rodrigo, a Internet e o digital poderiam ser grandes aliados de novos artistas. “Parece um caminho claro publicar quadrinhos online, conseguir uma base de fãs e começar a vender material autoral até atingir uma editora ou se auto-publicar. O ruim é a obrigação do impresso. Seria interessante que os artistas pudessem evoluir no digital, mas conseguindo monetizar em cima do formato, pois sem isso essas iniciativas acabam minguando”, analisa.

Plataformas

Enquanto o cenário não muda, o segmento digital investe em plataformas como o Social Comics e o ComiXology. O primeiro aplicativo funciona como uma espécie de “Netflix dos quadrinhos”, possibilitando que o leitor pague uma taxa de R\$ 19,90 por mês e tenha acesso a mais de três mil títulos nacionais e inter-

nacionais. Já o ComiXology, ligado a Amazon, traz HQs simultâneas às publicações impressas, que chegam a custar por volta de R\$ 10. O formato da história em quadrinho digital foi, inclusive, adaptado para celular, computador, tablet e até o Kindle, da Amazon: diferente de um simples PDF, é possível dar um zoom específico em determinados quadros para facilitar a leitura.

Porém, nem tudo são flores: “Os micro-pagamentos feitos por sites como Social Comics são irrisórios. Impossível um quadrinista se manter a partir deles”, critica o pesquisador Edgar. “Existe um consumo crescente, mas nem todos atrelados a um modelo de negócio rentável para o artista e, conseqüentemente, sem criar um volume para um possível mercado”, avalia Rodrigo. Para a autora Cátia Ana, a possibilidade de publicação digital “é mais acessível, porém para o artista é mais difícil monetizar. Talvez por isso o caminho normal seja conseguir um público que, mais à frente, vá te ajudar a financiar a impressão”, conclui.

HQtrônicas

Nas nuances do mundo digital, não se pode esperar que HQs fiquem presas ao impresso. Diferentemente dos livros e ebooks, as HQs possuem infinitas possibilidades de desenhos e montagens. Se exploradas pela tecnologia, resultam em conceitos novos. É o que acontece com as chamadas “HQtrônicas”, termo explorado por Edgar Franco em pesquisa pioneira, em 2004, na Unicamp (SP). “A maioria do conteúdo de quadrinhos disponibilizado na Internet é uma HQ tradicional que é difundida nas redes, podendo ser escaneada ou mesmo criada digitalmente, mas que não agrega nenhum dos novos elementos da hipermídia e repete o suporte papel”, explica o pesquisador. “As HQtrônicas são narrativas híbridas que utilizam os elementos tradicionais dos quadrinhos em suporte papel - como balão de fala e enqua-

dramento -, mas agregam novas possibilidades hipermediáticas - como trechos animados, multilinearidade, tela infinita”, ilustra.

É exemplo a própria “O Diário de Virgínia”, de Cátia Ana: na HQ, a autora fez experimentações que incorporaram, em sua estrutura, elementos do suporte digital. “Assim como ‘O Diário’, são histórias nas quais é quase impossível transpô-las para o meio impresso, pois foram pensadas para o meio digital. Testei com alguns capítulos e, realmente, não rola mesmo a transposição”, diz a desenhista. “Eu sou encantada com a tela infinita, em colocar uma história em uma única página, pois isso abre várias possibilidades de utilizar a forma de leitura como um recurso narrativo”, expressa. Em um dos capítulos da HQ (www.odiariodevirginia.com), Cátia Ana utilizou-se de uma montanha-russa para contar a história: nela, o leitor acompanha, com o mouse, para onde o brinquedo ia levando.

Para Rodrigo, a questão bate em um calo pessoal: sua dissertação de mestrado foi sobre as técnicas de releitura de HQs no ambiente digital. “É uma grande decepção quando penso no que poderiam ser os quadrinhos digitais. Se a editora ou artista apenas pega o quadrinho impresso e publica digitalmente como ‘páginas escaneadas’, está usando o ambiente digital apenas como meio de distribuição. Isso não deixa de ser importante e inteligente, é reproduzibilidade custo zero, porém é uma atitude muito pobre”, desaprova ele.

“Os quadrinhos são uma linguagem formada por diversos elementos e, no ambiente digital, todos eles podem ser incrementados: os balões podem ser interativos, cenários podem ser animados e até a própria estrutura de leitura em páginas pode ser quebrada, afinal, página é um conceito do impresso. Se um artista pensar que sua página pode ser um GIF animado, já vai mudar seus elementos visuais. Tem muitos quadrinhos assim por aí e são geniais”, conclui.



Cátia Ana usou montanha-russa em “O Diário de Virgínia”