

HQtrônicas: O fim de uma era de experimentações?

Márcio Mário da Paixão Júnior¹

Resumo: O termo HQtrônica foi cunhado pelo Professor Dr. Edgar Franco em referência ao uso de mídias digitais como suporte para a publicação de histórias em quadrinhos – fenômeno iniciado na década de 1990. Ao migrarem do papel para a virtualidade da internet, uma gama de novas possibilidades se abriu às HQs, tais como inclusão de animações, elementos sonoros e páginas infinitas. Todavia, os últimos anos têm assistido a uma drástica redução destas experimentações, substituídas pelo uso quase exclusivo da rede como veículo de quadrinhos que portam as mesmas características encontradas nas páginas impressas. O presente ensaio busca investigar razões para esta drástica mudança de rumos.

Palavras-chave:

Histórias em Quadrinhos; HQtrônicas; Internet; Arte e Tecnologia

HQs e HQtrônicas

O advento da internet produziu uma notável transformação no campo das comunicações humanas. Através da rede mundial de computadores, limites foram rompidos e fronteiras geográficas, dissipadas. O avanço das tecnologias digitais propiciou novos modos de circulação de conteúdos culturais, alterando a própria configuração da cultura. Música, cinema, artes plásticas, design e toda uma infinidade de linguagens sofreram diretamente seu impacto. Com as histórias em quadrinhos não foi diferente. Mas o que são mesmo histórias em quadrinhos?

No artigo *Os quadrinhos e a comunicação de massa* – contido na seminal obra teórica *Shazam!* –, Laonte Klawa e Haron Cohen analisam:

“Os quadrinhos, como o próprio nome indica, são um conjunto e uma seqüência. O que faz do bloco de imagens uma série é o fato de que cada quadro ganha sentido apenas depois de visto o anterior; a ação contínua estabelece a ligação entre as diferentes figuras. Existem cortes de tempo e espaço, mas estão ligados a uma rede de ações lógicas e coerentes.” (KLAWA e COHEN *in* MOYA, 1977, p. 110)

Para os quadrinhos mais convencionais, esta é uma definição plenamente válida. Ao nos defrontarmos com as HQs produzidas pelos Estúdios Disney, ou ainda com a esmagadora maioria dos gibis do gênero super-heróis, temos sua total comprovação. De um modo geral, o quadrinho produzido industrialmente (aquele no qual os autores encontram-se submetidos a padrões pré-estabelecidos pelas megacorporações editoriais, sem maiores possibilidades de autonomia criativa, lidando quase sempre com personagens já conhecidos do grande público) obedece a esta “rede de ações lógicas e coerentes”. Em contrapartida, há toda uma gama de HQs em que isto não acontece. Invariavelmente, são as obras mais ousadas e experimentais, onde os autores possuem liberdade para expandir os limites da própria linguagem, normalmente por não estarem ligados a nenhum grande grupo editorial. Estar subordinado a esta dita “rede de ações lógicas e coerentes” não é, em nenhum momento, um requisito obrigatório aos trabalhos do italiano Guido Crepax, do americano Robert Crumb, ou do francês Moebius.

Tomemos então a definição proposta pelo teórico (e também quadrinista) Scott McCloud. Em sua obra *Desvendando os quadrinhos*, ele coloca as histórias em quadri-

1 - Mestre em Comunicação pela UnB e Doutorando em Arte e Cultura Visual pela Universidade Federal de Goiás (UFG). Email: marciomechanics@hotmail.com

nhos como “imagens pictóricas e outras justapostas em seqüência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (MCCLOUD, 1995, p. 9).

O conceito de HQ estabelecido por Scott McCloud abrange virtualmente toda e qualquer história em quadrinhos publicada em seu suporte clássico, o papel. É fundamental assinalarmos que os quadrinhos constituem uma linguagem eminentemente visual e estática. Não existe som ou movimento nas imagens quadrinísticas. Sempre que necessários à narrativa, tais fenômenos físicos são evocados graficamente pelo autor.

Em suas primeiras transposições para a tela do computador (seja através da internet ou de mídias físicas como o CD-ROM), as HQs preservaram todas as suas características constituintes. Todavia, a tecnologia digital é profícua em promover a convergência e hibridação de diferentes meios e linguagens, naquilo que foi definido como “sinergia multimidiática” pelo saudoso artista e pesquisador Julio Plaza. Logo, atravessados pela tecnologia digital, os quadrinhos se transmutaram em uma nova linguagem intermídia, as HQtrônicas.

Para batizar essa nova linguagem intermídia propus o neologismo **“HQtrônicas”** – formado pela contração da abreviação “HQ” (Histórias em Quadrinhos), usada comumente para referir-se aos quadrinhos no Brasil, com o termo “eletrônicas”, referindo-se ao novo suporte – e homenageando também o termo “Arteônica”, criado pelo pioneiro da arte tecnologia brasileira Waldemar Cordeiro para batizar suas obras desenvolvidas com o auxílio de um computador ainda na década de 1970. (FRANCO *in* LUIZ, 2013, p. 15-16)

HQs e HQtrônicas são, portanto, linguagens distintas – ainda que possuam fortes pontos de intersecção. E se num primeiro momento muitos autores foram seduzidos pelas possibilidades intermidiáticas das HQtrônicas, os últimos anos têm assistido a uma sensível diminuição de experiências no campo, acompanhada de notável crescimento do uso da internet como veículo de quadrinhos tradicionais. Problematizar este fenômeno é o objetivo central do presente ensaio.

Características e gerações

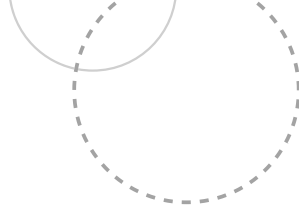
Autoridade no estudo das HQtrônicas, o Prof. Dr. Edgar Franco (2013) elencou os principais elementos que, agregados à tradicional gramática das histórias em quadrinhos, caracterizam esta nova linguagem intermídia: interatividade, animação, diagramação dinâmica, trilha e efeitos sonoros, tela infinita e narrativa multilinear. Basta que um destes elementos seja utilizado em uma narrativa quadrinística e já temos algo que seria impossível aos quadrinhos em sua forma original: uma HQtrônica.

Além de catalogar os elementos agregados intermidiaticamente, a pesquisa de Edgar Franco identificou três períodos distintos na existência das HQtrônicas, aos quais ele denominou gerações.

As HQtrônicas de primeira geração têm início na década de 1990 e se caracterizam pelo fascínio dos autores – geralmente egressos do campo das HQs – em experimentar as possibilidades abertas pela tecnologia digital. Este foco nas experimentações dos recursos intermidiáticos disponíveis deu aos trabalhos do período um caráter maneirista, em que as qualidades do conteúdo narrativo propriamente dito foram, via de regra, sacrificadas.

Inicialmente, as obras chegavam às telas dos computadores através de CD-ROMs. A partir da segunda metade dos anos 1990, com a popularização da internet, diversos sites irão hospedar HQtrônicas mundo afora. Segundo Edgar Franco (2013), a redundância seria uma marca do período. Como exemplo, temos o uso simultâneo de onomatopeias e efeitos sonoros. Trabalhos como *Impulse Freak*, *Shinka* e *Carl Lives* – este, do teórico e quadrinista Scott McCloud – são representativos da época.

Em 2001, com a ampla disseminação do *plug-in* Flash, tem início a segunda ge-



ração de HQtrônicas.

As possibilidades de inclusão de animação, efeitos sonoros, trilha sonora, multilinearidade narrativa e diagramação dinâmica se potencializam enormemente com o uso do Flash, no entanto, nessa fase os trabalhos ainda careciam de um detalhamento mais requintado no que condiz ao desenho, já que a largura de banda ainda era pequena e o Flash investia quase que somente na geração e manipulação de imagens vetoriais. (FRANCO *in* LUIZ, 2013, p. 22)

Combo Rangers (1998), de Fábio Yabu, é provavelmente a mais bem-sucedida HQtrônica brasileira de todos os tempos e um exemplar da segunda geração. O sucesso da série foi tanto que os personagens ganharam gibis próprios lançados por duas grandes editoras de quadrinhos, a Panini Comics e a JBC.

Ainda segundo o Prof. Edgar Franco, a partir de 2005 há um duplo fluxo de debandada das HQtrônicas. De um lado, motivados pelos avanços tecnológicos, diversos autores abandonam a produção de HQs intermídia para lidarem com o campo da animação propriamente dita. Fábio Yabu é um deles. De outro, temos aqueles que deixam as experimentações intermediáticas e retornam à tradicional linguagem das histórias em quadrinhos impressas em papel – não sem antes utilizarem os recursos da internet como plataforma de divulgação de seu trabalho quadrinístico.

A terceira geração de HQtrônicas seria então o período iniciado em 2006, marcado por uma quantidade menor de produções, mas de acentuada sofisticação na linguagem. Edgar Franco aponta para o amadurecimento no uso dos recursos intermediáticos, que agora se colocam a serviço da obra – e não o contrário, como ocorria na primeira e segunda gerações. De toda sorte, esta classificação me suscita um conjunto de questões.

Se as HQtrônicas de primeira geração se caracterizavam por pioneiras experimentações intermídia – que foram potencializadas com a popularização do *plug-in* Flash na segunda geração –, que ruptura demarcaria o preciso surgimento desta terceira etapa evolutiva? Uma HQtrônica de baixa sofisticação, desde que criada a partir de 2006, ainda assim poderia ser considerada de terceira geração? Ou o contrário: uma obra com alto grau de elaboração (tanto em níveis tecnológicos quanto narrativos), surgida antes de 2006, seria então classificada como segunda (ou mesmo primeira) geração?

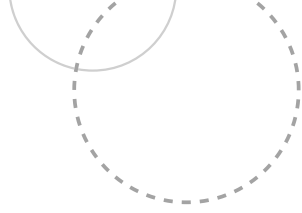
O uso da tecnologia de Realidade Aumentada (RA) em HQtrônicas é relativamente recente e poderia ser um diferencial a estabelecer a terceira geração. Entretanto, diversos trabalhos assim categorizados não lançam mão deste recurso, o que o desqualifica como marco a partir do qual se definiria tal classificação.

O conjunto de questionamentos levantados me parece pertinente e merecedor de debate e investigação – ainda que não seja o objeto primordial deste ensaio. O fato é que o parâmetro estabelecido pelo Prof. Edgar Franco considera como HQtrônicas de terceira geração aquelas historicamente surgidas a partir de 2006, apresentando um grande desenvolvimento de linguagem. *Nawlz* (do australiano Sutú) e *The Boat* (adaptação de Matt Huynh do livro autobiográfico de Nam Le) são, a partir desta perspectiva, trabalhos mais que exemplares.

Atualmente, Edgar dá continuidade à sua pioneira pesquisa investigando os processos de leitura e cognição das HQtrônicas – o que trará novos e importantes elementos à discussão e compreensão deste campo, ainda tão prenhe de possibilidades de criação e estudo. Contudo, o que pretendemos aqui é buscar pistas que nos ajudem a compreender porque muitos dos autores pertencentes à primeira e segunda gerações simplesmente abandonaram sua produção na área – justamente no momento em que as HQtrônicas atingiram um promissor grau de maturação de sua linguagem.

Atravessadas pelo capital

É primordial assinalar que este ensaio não pretende, de forma alguma, esgotar a



questão que o sustenta. Para tal, seria necessária uma pesquisa infinitamente maior – e nem assim teríamos garantias do sucesso da empreitada. Aqui, metodologicamente, o que se propõe é a análise de alguns indicadores relacionados ao campo, para que daí possam emergir rumos e trilhas que nos ajudem a pensar o problema levantado.

A produção decrescente de HQtrônicas é um fenômeno evidente. Em contrapartida, nunca se utilizou tanto a internet como suporte para a divulgação de histórias em quadrinhos. Em termos de viabilidade econômica, podemos nos aproximar de uma explicação plausível. Para tal, comparemos a HQtrônica *The Boat* e a HQ *Garota Siririca*, da quadrinista Lovelove6.

A criação de uma história em quadrinhos é um empreendimento, a priori, de baixo custo. Na mais simples das hipóteses, lápis e papel são um instrumental suficiente para a tarefa. As HQtrônicas, em contrapartida, exigem conhecimentos especializados em uso de software (e eventualmente programação), bem como máquinas adequadas ao seu desenvolvimento – dispositivos estes que, muitas vezes, não estão em posse do autor. Infere-se daí que a produção de uma HQ é usualmente mais barata que a de uma HQtrônica.

O Flash foi um fator determinante para a popularização das HQtrônicas, notadamente em sua segunda geração. Todavia, o programa possui limites técnicos, especialmente no que tange ao desenho. Produções mais elaboradas acabam por demandar programas mais complexos e avançados – o que pode redundar em aumento nos custos. A sofisticada obra *The Boat*, por exemplo, contou com o apoio da SBS TV australiana.

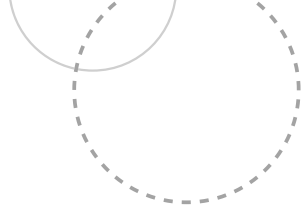
Se o que onera o processo das histórias em quadrinhos são as modalidades de impressão e distribuição, a internet terminou por se converter em uma aliada de primeira ordem. Até meados dos anos 1990, a alternativa mais usual para os quadrinistas que não estavam inseridos no mercado editorial era o fanzine. A popularização da rede mundial de computadores provocou um impactante desvio neste curso – que foi amplificado progressivamente com o aumento da largura de banda. Tornara-se possível publicar digitalmente na internet qualquer HQ produzida – a um custo ínfimo e com alcance muito superior àquele conseguido por meio de publicações impressas de baixa tiragem.

A equação que alia publicação digital de baixo custo a um alcance virtualmente grande, tem provocado uma revolução nos quadrinhos brasileiros que merece investigação mais apurada. Ao invés dos experimentos intermediáticos das HQtrônicas, a rede tem se tornado o berço de infinitas HQs tradicionais à procura de um público próprio. A popular e premiada série *Garota Siririca*, da quadrinista Lolove6 ilustra perfeitamente o fenômeno.

Publicada em páginas semanais no blog da revista (*Samba*), *Garota Siririca* logo angariou um numeroso público, fazendo com que a série migrasse para o suporte papel em um livro independente da autora brasileira. A edição impressa de *Garota Siririca* converteu-se em um sucesso de vendas, dentro do espectro mercadológico das publicações independentes. Confirmado seu apelo popular na internet – com o respaldo da viabilidade econômica demonstrada pelo livro lançado –, Lovelove6 passou a ser contactada por diversas editoras interessadas comercialmente em sua produção. Até o presente momento, a quadrinista não aceitou nenhuma proposta, uma vez que, permanecendo na autopublicação, é capaz de manter por completo a autoralidade sobre o trabalho, bem como uma maior margem de lucro na venda de livros e correlatos.

Este tem sido o principal modelo em voga nos quadrinhos brasileiros contemporâneos: os autores publicam suas HQs digitalmente na internet (sem nenhum recurso intermediático agregado, ou seja, são HQs propriamente ditas e não HQtrônicas), à procura de um público. Tão logo esse público é encontrado, as HQs migram para o suporte papel para serem comercializadas em edições produzidas por editoras ou, de forma independente, pelos próprios autores.

As HQtrônicas não possuem a possibilidade de migrar para edições impressas em papel. Posto que sua linguagem é constituída da união de códigos da gramática



tradicional das histórias em quadrinhos com possibilidades abertas pela hipermídia (tais como interatividade, animação, efeitos sonoros, diagramação dinâmica e tela infinita), sua transferência para o formato impresso (plano, estático e estritamente gráfico) é inviável. O que existe efetivamente é a possibilidade de se adaptar uma HQtrônica para o formato HQ e então publicá-la em versão impressa. Foi o que aconteceu com os *Combo Rangers* de Fábio Yabu: na internet eram uma HQtrônica, ao contrário da versão publicada pelas editoras Panini e JBC, onde aventuras dos personagens assumiram a forma de histórias em quadrinhos tradicionais.

Percebe-se então que questões de ordem econômica afetam diretamente o campo das HQtrônicas. Por um lado, sua produção envolve custos – referentes ao uso de softwares e hardwares – usualmente maiores que os envolvidos na produção de HQs. Por outro, mesmo quando encontram seu público, as HQtrônicas se veem impossibilitadas de migrar para edições impressas (com maior potencial de comercialização), em virtude das especificidades de sua própria linguagem. E apenas HQtrônicas menos elaboradas – como a já citada *Combo Rangers* – são passíveis de adaptação para histórias em quadrinhos sem grandes perdas de conteúdo e identidade. Para os complexos trabalhos de terceira geração, tais adaptações são consideravelmente mais difíceis, ou mesmo inviáveis.

O quadro que ora se apresenta parece realmente assumir esta configuração: as dificuldades – principalmente econômicas – de se produzir HQtrônicas têm provocado uma diminuição do campo. Por outro lado, cada vez mais os quadrinhos tradicionais encontram na internet um veículo potencializador, tanto de seu alcance de público quanto de sua viabilidade comercial. Uma rápida olhada no blog da revista (*Samba*) ilustra a questão.

A (*Samba*) nasce em 2008, no Distrito Federal, como uma antologia impressa de quadrinhos de teor experimental e alternativo, editada pelos artistas Lucas Gehre, Gabriel Góes e Gabriel Mesquita. Para ampliar sua base de público e apresentar novos autores, criam um blog onde publicam diferentes trabalhos com frequência regular. Ainda que o grupo tenha se desfeito em 2015, o blog segue ativo. Em sua página de abertura podemos ter acesso a 15 séries distintas que transitam entre HQs, trabalhos de ilustração e design e, com algum esforço, HQtrônicas.

Além da supracitada *Garota Siririca*, compõem o cardápio de histórias em quadrinhos da (*Samba*) as seguintes séries: *Quadrinhas*, *Galaxian*, *Palhaços Tristes* (trabalho de caráter transmidiático, uma vez que já foi adaptado para teatro e cinema), *Quadrinhos-Colagem*, *Duplos*, *As Aventuras do Homem Redundante*, *Soco!*, *Lemniskata* e *Flores*. Ainda que muito diferentes entre si e portadoras de distintas doses de experimentalismo, tais obras são indubitavelmente HQs, em total acordo com a definição estabelecida por Scott McCloud. Mais que isso, boa parte delas já migrou para o suporte papel, seja em livros próprios (como *Quadrinhas*, *Garota Siririca* e *Flores*) ou antologias (*Galaxian* e *Soco!*, por exemplo).

Amor e Foguetes, *Dungeon Masters* e *Amigos Zumbis* não são quadrinhos no sentido estrito do termo – e estão ainda mais longe de ser HQtrônicas. Tratam-se, em última instância, de *pin ups*, ilustrações de personagens em seus universos particulares. *Vira Monstro Vira Herói* trafega na mesma seara, só que se valendo de *gifs* animados. A total ausência de narrativa impede que *Vira Monstro Vira Herói* seja considerada tanto HQ quanto HQtrônica.

Por fim, temos *Fumacinhas*, de Neno. Como dito anteriormente, com algum esforço podemos considerar este trabalho uma HQtrônica. Ali, em uma mesma página, temos 12 ilustrações organizadamente dispostas (um estabilizador, uma chaleira, uma caneca de chá, ...). Delas, em *gif* animado, saem as ditas fumacinhas. Para classificarmos a obra como HQtrônica, temos antes que identificar uma narrativa quadrinística ocorrendo na página.

Em *Desvendando os quadrinhos*, Scott McCloud apresenta uma tentativa de classificação para os possíveis tipos de transição entre os quadros de uma HQ – que é

o que, em última instância, define a narrativa quadrinística. No último dos seis casos categorizados, batizado de *non-sequitur*, McCloud analisa a transição entre quadros que não apresentam nenhuma sequência lógica. Ao quê ele se coloca a questão: "Seria possível uma sequência de quadros totalmente desconexos entre si?". Em suas próprias palavras:

Por mais que uma imagem seja diferente de outra, sempre há um tipo de alquimia no espaço entre os quadros, que pode nos ajudar a descobrir um sentido até na combinação mais dissonante. Essas transições podem não fazer sentido de uma forma 'tradicional', mas algum tipo de relação acaba se desenvolvendo. Criando uma sequência de duas ou mais imagens, nós damos a ela uma identidade forçando o leitor a considerar essas imagens como um todo. Por mais diferentes que sejam, elas passam a pertencer a um único organismo. (MCLOUD, 1995, p. 73).

Enfim, o que se depreende do blog da revista (*Samba*)? Dos quinze trabalhos publicados digitalmente, dez são histórias em quadrinhos (várias delas já publicadas em versão impressa), quatro são experimentações gráficas e apenas *Fumacinhas* é uma HQtrônica.

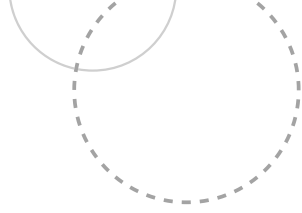
Outro aspecto que chama a atenção neste conjunto de obras apresentadas é a questão página *versus* tela infinita.

Tela Infinita – Com o advento de um novo suporte, ou seja, a migração do papel para o ambiente digital da tela do computador, as histórias em quadrinhos podem ver-se libertas das amarras do formato de diagramação tradicional, imposto pela veiculação impressa. Agora estamos diante de um novo ambiente com infinitas possibilidades de diagramação, a esse ambiente o quadrinista e estudioso Scott McCloud (2005, p.72) nomeia como *The Infinite Canvas*. (FRANCO *in* LUIZ, 2013, p. 18)

Nenhuma das dez HQs apresentadas no blog da (*Samba*) – e tampouco a única HQtrônica ali presente – lança mão da tela infinita como possibilidade narrativa. Absolutamente todas fazem o uso da página como um bloco narrativo de publicação impressa. "A ironia aqui é que embora a cultura tecnológica avance e evolua para suas várias formas de mídias imateriais, a legitimação do discurso ou do evento cultural ainda está centrada na página impressa." (LICHTY *in* DOMINGUES, 2003, p. 313)

O premiadíssimo quadrinista brasileiro Marcello Quintanilha – vencedor do *Fauve Polar SNCF* em 2016, com o álbum *Tungstênio*, no Festival de Angoulême, França – traz uma importante e original contribuição a este debate:

Um quadrinho pode ser impresso num jornal, numa revista, na internet, num livro, num papiro, num papel pregado lado a lado, que ele não vai deixar de ser quadrinho. Então, a dinâmica da página imposta sobre a linguagem do quadrinho é antes de tudo uma contingência mercadológica, não gramatical. Em um determinado momento histórico as revistas se tornaram uma mídia para os quadrinhos. Mas não a mídia dos quadrinhos. E eu sou capaz de entender toda a discussão que existe em torno da página, porque a página também representa um fator monetário. Você pode contabilizar um valor para o quadrinho a partir da página. (QUINTANILHA, 2015)



Novamente, o que se percebe é a poderosa influência de aspectos econômicos sobre as histórias em quadrinhos como um todo, e principalmente sobre as HQtrônicas em particular. Apesar de seu período de experimentações e efervescência, correspondente à primeira e segunda gerações, as HQtrônicas parecem cada vez mais relegadas a um campo marginal da produção cultural.

À margem **(até)** dos *motion comics*

O conceito de HQtrônica parece, tanto quanto possível, incorporado ao universo acadêmico brasileiro. Até o presente momento, o Prof. Edgar Franco tem catalogados mais de 100 trabalhos publicados sobre o tema, boa parte deles utilizando o próprio termo no título. Em outros países, contudo, a realidade é distinta. Neles, o fenômeno sequer foi devidamente explorado, estando HQs publicadas digitalmente e HQtrônicas classificadas sob a genérica e imprecisa terminologia *web comic*.

A ideia de *web comic* como qualquer experiência digital que possua algum elemento característico da gramática das HQs acarreta sérios problemas conceituais. O primeiro (e possivelmente o mais grave) deles é não se dar conta que histórias em quadrinhos e HQtrônicas são linguagens distintas, ainda que guardem certa contiguidade. Os chamados *motion comics* são úteis para problematizarmos a questão.

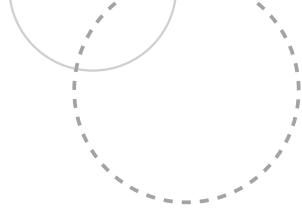
É sabido de todos que as grandes editoras de quadrinhos norte-americanas Marvel e DC são pouco afeitas a experimentações. Entretenimento comercializável – muito mais que desenvolvimento artístico – é a tônica de sua produção. Na busca de um público jovem distanciado da leitura impressa e íntimo das tecnologias digitais, desenvolveram os produtos híbridos denominados *motion comics*.

Um *motion comic*, em última instância, é a adaptação de uma história em quadrinhos convencional para um formato digital intermediário, que se vale de elementos como animação, trilha e efeitos sonoros. Um novo produto derivado dos quadrinhos, para novos (e velhos) consumidores. Tal como HQtrônicas e HQs publicadas digitalmente, os *motion comics* também são indiferentemente categorizados como *web comics*, o que obstaculariza uma análise mais rigorosa dos fenômenos em curso.

O *motion comic Watchmen*, criado a partir da antológica série de Alan Moore e David Gibbons, é caracterizado por três elementos hipermediáticos: animações geradas a partir das artes originais da HQ; utilização de trilha, efeitos sonoros e locução de atores; presença de balões e recordatórios – em redundância com a locução. Não há, portanto, margem de dúvidas de que este *Watchmen* seja, de fato, uma HQtrônica. Contudo, nos Estados Unidos, tal *motion comic* é também chamado de *web comic*.

Recebe a mesma chancela o *motion comic Case Study*, da série *Batman: Black & White*, baseado na HQ de Paul Dini e Alex Ross. Todavia, os elementos hipermediáticos presentes se restringem à animação derivada da arte originalmente produzida para os quadrinhos, bem como o uso de locução de atores, trilha e efeitos sonoros. Portanto, *Case Study* não guarda nenhum elemento da linguagem das histórias em quadrinhos, e tampouco pode ser classificada como uma HQtrônica. Apesar do rótulo mercadológico de *web comic*, *Case Study* nada mais é que uma animação propriamente dita, tal e qual um episódio de *Bob Esponja* – apenas produzida com menores orçamento e recursos. De sorte que a terminologia *web comic* mais confunde que esclarece. Percebe-se aí quão marginalizado é o campo das HQtrônicas, mesmo fora do país.

Se no Brasil o estudo das HQtrônicas caminha para uma previsível consolidação, o mesmo não acontece fora dos muros da academia. Ainda há uma resistência à lin-



guagem, geralmente antecedida pela incompreensão acerca da própria linguagem. O campo das histórias em quadrinhos se mostra muito mais interessado em explorar as possibilidades de veiculação e comercialização abertas pela internet do que em produzir experimentações com sua congênere intermídia. Se a crítica (jornalística e especializada) de quadrinhos no país é minúscula, com relação às HQtrônicas ela é virtualmente inexistente.

A ausência da categoria HQtrônica nas premiações brasileiras relativas às histórias em quadrinhos configura outro importante indicador de quão marginalizada é tal linguagem. O Prêmio Ângelo Agostini apresenta a categoria web quadrinhos, enquanto o Troféu HQ Mix premia, além de web quadrinhos, as chamadas web tiras. Ou seja, não há nestes eventos um espaço adequado para a reflexão e celebração das HQtrônicas.

O fim de uma era de experimentações?

Vimos até aqui que as HQtrônicas atravessaram um período inicial de experimentações das possibilidades hipermídia, seguido de outro em que sua linguagem se torna gradativamente mais sólida e popular, principalmente com o auxílio do programa digital Flash. Todavia, ao final desta fase, ao contrário do que se poderia esperar, a produção de HQtrônicas diminui consideravelmente, com vários de seus autores retornando para as HQs propriamente ditas ou migrando para o campo específico das animações.

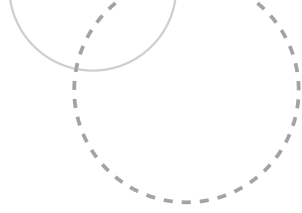
Aspectos econômicos ajudam a entender essa debandada. Produzir HQtrônicas é geralmente mais caro e dispendioso do que produzir quadrinhos – e menos lucrativo que trabalhar com desenhos animados. Enquanto a relação das HQs com a internet tem se mostrado profícua no sentido de angariar um público que depois possa garantir a comercialização de livros impressos e derivados, o mesmo não tem se repetido com as HQtrônicas. Presas ao suporte digital, elas ainda não encontraram o ponto ideal de sua viabilidade mercadológica.

A posição marginal das HQtrônicas se manifesta de diversas formas. A ausência de crítica especializada e de categorias específicas em premiações é uma evidência do fato – que não se restringe ao Brasil. No exterior, o fenômeno das HQtrônicas sequer foi investigado com o rigor necessário, estando confusamente confinado sob o guarda-chuva amplo e indistinto denominado *web comic*.

Dois outros aspectos que contribuem para relegar as HQtrônicas a um campo marginal são a obsolescência e efemeridade típicas da internet e das mídias digitais. Apesar de ser um fenômeno historicamente recente, muito da produção nesta linguagem já desapareceu da rede mundial de computadores, dificultando não apenas o acesso a ela, mas também o desenvolvimento que só o acúmulo de experiências pode propiciar. A natureza transitória das mídias digitais “deve-se não apenas à estrutura física das mídias em si, mas também ao modo como a informação é interpretada, e a obsolescência subsequente dessas mídias.” (LICHTY *in* DOMINGUES, 2013, P. 308)

Marginalizadas e com apelo econômico ainda a ser desenvolvido, o que resta às HQtrônicas de terceira geração? Terão elas chegado ao fim de uma era de experimentações? O panorama me leva a crer que não.

Bem-sucedidas comercialmente, as HQtrônicas do tipo *motion comics* se mostraram produtos conservadores da indústria do entretenimento. Tanto que logo abandonaram seu caráter intermediário para se converterem em meras animações econômicas. Depreende-se disso que o futuro das HQtrônicas não aponte para esta direção.



É preciso sublinhar quão recente é a linguagem HQtrônica. Além disso, como todo fenômeno digital, ela é ininterruptamente atravessada pela hipervelocidade das transformações tecnológicas, que provocam profundo efeito sobre si. A primeira geração foi marcada pela experimentação com as rudimentares tecnologias digitais então disponíveis. O aumento de banda e programas populares como o Flash potencializaram a produção das HQtrônicas de segunda geração. Contudo, é importante recordar que tais recursos eram limitados. A primeira e segunda gerações trazem assim a marca de uma linguagem ainda embrionária, buscando se desenvolver. O resultado deste processo é a ausência de obras maduras, capazes de causar impacto fora de seus próprios limites. Os clássicos das HQtrônicas ainda estão por vir.

O esvaziamento de campo que caracteriza a terceira geração parece deixá-lo aberto ao amadurecimento que se esboça no horizonte. Livre dos ditames de um mercado ainda não plenamente desenvolvido, a HQtrônica – ao contrário dos *motion comics* – converte-se numa seara de experimentação autoral. Aqueles que resistem na lida com o desenvolvimento desta linguagem ímpar insinuam fazê-lo pelo potencial expressivo, comunicacional e estético que o próprio meio apresenta. Obras complexas e sofisticadas como *Nawlz* e *The Boat* trazem consigo o recado de que a era das HQtrônicas está apenas começando.

Referências

CASE STUDY, BATMAN: BLACK & WHITE. Disponível em: <http://www.therobotsvoice.com/2011/06/the_10_best_motion_comics.php>. Acesso em 13 setembro 2016.

COMBO RANGERS. Disponível em <<https://comborangersproject.wordpress.com/>>. Acesso em 12 setembro 2016.

FRANCO, E. "Histórias em Quadrinhos e Hipermídia: as HQtrônicas chegam à sua terceira geração" in: **Os Quadrinhos na Era Digital – HQtrônicas, webcomics e cultura participativa**, LUIZ, L. (org). Nova Iguaçu: Marsupial, 2013, p.15-34.

LICHTY, P. in DOMINGUES, D. (org). **Arte e vida no século XXI: Tecnologia, ciência e criatividade**. São Paulo: Editora UNESP, 2003, p. 305-317.

McCLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

KLAWA, L. e COHEN, H. "Os quadrinhos e a comunicação de massa" in: **Shazam!**

MOYA, A. (org.). São Paulo: Perspectiva, 1977.

NAWLZ. Disponível em: <<http://www.nawlz.com/>>. Acesso em 12 setembro 2016.

PAIXÃO JR., M. **Comiczzzt! Rock e quadrinhos: possibilidades de interface**. Goiânia: Contato Comunicação, 2015.

QUINTANILHA, M. **Entrevista inédita realizada por PAIXÃO JÚNIOR, M.** Goiânia: 2015.

(SAMBA). Disponível em: < <http://revistasamba.blogspot.com.br/>>. Acesso em 13 setembro 2016.

THE BOAT. Disponível em: <<http://www.sbs.com.au/theboat/>>. Acesso em 12 setembro 2016.

WATCHMEN. Disponível em:<<https://www.youtube.com/watch?v=mLdqKIj3-A0>>. Acesso em 13 setembro 2016.