Aréa temática: Quadrinhos e novas tecnologias

O DIÁRIO DE VIRGÍNIA: A INTERNET COMO SUPORTE PARA EXPERIMENTAÇÃO

Cátia Ana Baldoino da Silva[1]

Resumo

A adaptação da arte dos quadrinhos para a *internet* há muito vem sendo pesquisada. As HQtrônicas de Edgar Franco e as experimentações do quadrinhista Scott Mccloud representam bem essa corrente de pensamento, que vê na união da *internet* com as histórias em quadrinhos um novo horizonte de possibilidades criativas. Influenciada por esses autores desenvolvi o projeto da HQtrônica O Diário de Virgínia para experimentar esse novo suporte e testar seus recursos e possibilidades. Este artigo trata do processo criativo envolvido na publicação dessa HQtrônica, disponível há aproximadamente um ano no endereço www.odiariodevirginia.com.

Palavras-Chave: HQtrônicas; Edgar Franco; Diário de Virgínia.

Abstract

The adaptation of comic art for the Internet has long been researched. The Edgar Franco's “HQtrônicas” and the trials of the comic artist Scott McCloud represent this school of thought that sees the union of the Internet with the comics a new horizon of creative possibilities. Influenced by these authors I developed the project of “HQtrônica” O Diário de Virgínia (The Virgínia's Diary) to try this new support and test your resources and capabilities. This article discusses the creative process involved in the publication of this “HQtrônica”, available about a year ago in the eletronic address www.odiariodevirginia.com.

Keywords: HQtrônicas; Edgar Franco; Diário de Virgínia.

1. Introduzindo o Diário de Virgínia e suas referências teóricas

Após ter concluído meu bacharelado em Artes Visuais senti necessidade de manter uma produção artística mais constante. Assim como me fascinaram durante os anos de estudos, as histórias em quadrinhos novamente me atraíram. Devido à dificuldades pessoais e buscando uma história que me ajudasse a lidar com elas

1Bacharel em Artes Visuais, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, Goiás

comecei a elaborar uma espécie de autobiografia ilustrada. À medida que as idéias e os rascunhos dessa história foram aparecendo comecei a delineá-la melhor, criando uma personagem com a qual pudesse expor meus dilemas, dúvidas e anseios. Assim nasceu a personagem Virgínia e o seu diário ilustrado, e como procurava fazer desse projeto um campo de experimentação decidi abrigar as histórias que fosse criando na *internet.*

Tal escolha de suporte não foi ao acaso, pois durante a faculdade e no planejamento do meu Trabalho de Conclusão de Curso já havia pesquisado e estudado os modos como as histórias em quadrinhos se comportam nesse outro suporte, que é a *internet.* Durante tais estudos tive contato com a pesquisa do professor Edgar Franco, do qual pego emprestado o termo HQtrônica, criado por ele para definir essa nova mídia:

> Devemos salientar que a definição do que nomeamos HQtrônicas 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 sonoros, tela infinita, tridimensionalidade, narrativa multilinear e interatividade (…) (FRANCO, 2008, p. 171)

Mais do que o acréscimo de elementos alheios ao conteúdo estático e mudo das histórias em quadrinhos o que fascinou-me nas HQtrônicas foi a completa subversão do formato ao qual as histórias tradicionais estavam limitadas. Enquanto no suporte impresso os personagens e cenários estão aprisionados no formato padrão e finito do papel, na *internet* podemos pensar na página como uma infinita tela em branco. Mccloud assim afirma:

> (...)a menos que reconheçamos que o monitor que serve com tanta frequência como página também pode servir como janela. 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)

Visto que minha intenção principal na criação dessa HQtrônica era experimentar a internet como suporte optei por dividir a história de Virgínia em capítulos. Dessa forma poderia a cada capítulo testar alguma nova idéia que não me ocorrera no capítulo anterior e assim melhorar a integração da história com o suporte.

2. Criando e formatando o suporte

Pela facilidade de criação, gerenciamento e possibilidade de comentários publiquei o primeiro capítulo da história através do Blogger, um gerenciador gratuito de *blogs*. Entretanto, ao mesmo tempo que facilitava em muito a manutenção e inserção de conteúdo era um suporte muito limitado, porque a página onde as HQtrônicas seriam postadas não permitia edição de fundo, acréscimo de *links* ou qualquer outro recurso que porventura quisesse utilizar.

Para contornar esse problema fiz cadastro no www.xpg.com.br, que é um sistema de hospedagem gratuito de *websites*. Assim, quando o usuário clicava no link do Capítulo 1 no *blog*, era transportado para uma página postada no Xpg de onde podia ler a história. Lá, entretanto, havia interferência visual de um *menu* do próprio servidor e propagandas na lateral direita, que acabava atrapalhando e poluindo o visual da página.

Devido à limitação dessas ferramentas de hospedagem gratuitas decidi registrar um domínio próprio para o *website* e hospedá-lo em um servidor pago, onde teria mais liberdade na criação do *layout* das páginas e histórias. Com base nas respostas recebidas por amigos que acessavam as histórias e também na minha própria avaliação como leitora fui realizando acréscimo de conteúdo nas páginas e pequenos ajustes na sua diagramação. A partir da divulgação do *website* no *Twitter* e percebendo a possibilidade de conquistar leitores em outras partes do mundo traduzi o *website* e os capítulos para o inglês.

Figura 1: Evolução da diagramação da *homepage* e capítulos, da primeira versão até a atual.

3. Os capítulos

Em forma de um diário ilustrado, em cada capítulo da HQtrônica O Diário de Virgínia procuro explorar novas possibilidades narrativas, algo novo que possa tornar a leitura e a mensagem do capítulo mais agradável. Embora não apresentem uma sequência interligada de acontecimentos eles procuram explorar o universo da personagem Virgínia, apresentando-a aos poucos ao leitor.

Em certos pontos inspirados na minha vivência pessoal O Diário tem como

ponto de partida a dificuldade de relacionamento com o mundo que a protagonista vive. Em meio à necessidade de amadurecimento ela trava uma batalha com seus medos, representados na figura de outro personagem, o Mike. Devido a esse caráter extremamente subjetivo e introspectivo, procurei trabalhar cada capítulo de um modo diferente, analisar em cada um o que queria realçar e como deixar isso explícito na forma de leitura do mesmo na tela do computador.

3.1. Capítulo 1: rompendo com Mike

Explorando timidamente o novo suporte, essa primeira história apresenta uma clara divisão entre páginas. Isso porque a intenção ao fazê-la foi criar uma história cuja diagramação fosse compatível tanto na tela do computador, quanto numa possível impressão. Assim, mesmo que as cenas e quadros estejam dispostos numa única página com leitura vertical contínua, o formato da mesma tem como referencial o formato impresso. O próprio modo de diagramação da página reforça isso: os quadros estão sobre um fundo branco, simulando uma página de revista em quadrinhos, que por sua vez está sobre um fundo texturizado:

Algo que achei necessário acrescentar à página da história, especialmente a partir do segundo capítulo, foi uma barra de *menu* fixa no topo. Dessa forma, o leitor não se perde na história, sabe identificar qual *website* está acessando e pode ler os próximos capítulos clicando nos *links.*

3.2. Capítulo 2: mudanças?

A leitura desse capítulo ainda é feita com barra de rolagem vertical, mas agora as páginas são vistas como sequencias inteiras, descartando a diagramação para uma versão impressa. A própria história desse capítulo, em alguns pontos, pediu uma leitura mais fluida, como essa sequência abaixo:

Nesse ponto da história Virgínia está se questionando porque deixou sua paixão pelo desenho de lado por tanto tempo. Ela sente, então, necessidade de resgatar esse talento guardado. À medida que o leitor movimenta a barra de rolagem, Virgínia "mergulha" dentro de si a procura do seu talento e quando finalmente o encontra ele irrompe da página em branco, quebrando seus limites e expandindo-se agora numa leitura horizontal. Essa mudança na direção de leitura

me ocorreu enquanto fazia um esboço prévio das cenas. Concluí que essa quebra no sentido da leitura, aliada com os desenhos coloridos e soltos conseguiria transmitir mais claramente a idéia de libertação criativa pela qual a personagem estava passando naquele momento.

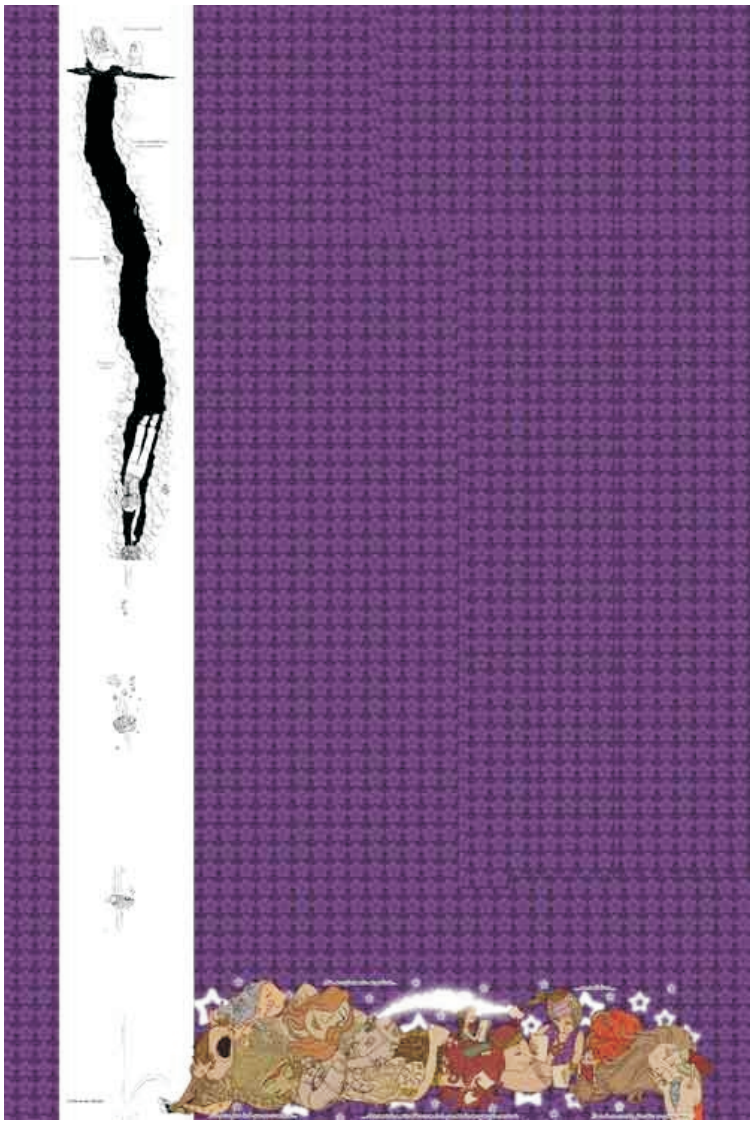

Figura 2: Trecho do Capítulo 2 onde ocorre mudança no sentido de leitura.

3.3. Capítulo 3: silêncio

A partir desse capítulo abracei completamente a tela infinita como um suporte válido. Queria falar de um tema muito difícil para mim, que foi a morte da minha mãe e depois de várias idéias que não me pareciam interessantes a imensidão vazia da tela acabou por ser a melhor forma de expressar o sentimento de tristeza e ausência provocada por essa morte.

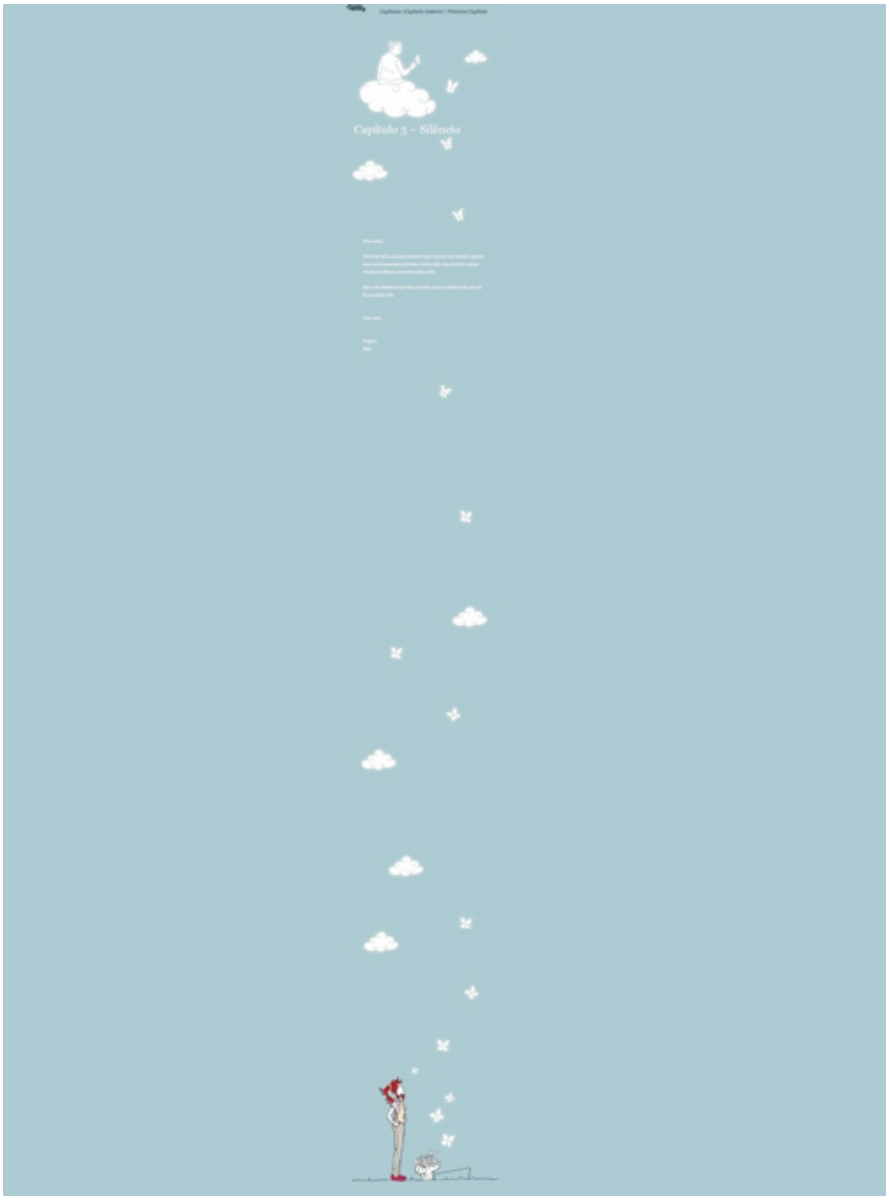

Figura 3: Visão geral do Capítulo 3

3.4. Capítulo 4: Recomeço

Depois de enfrentar seu medo e descobrir seu talento Virgínia decide mudar o visual. Para explicitar a ansiedade que a assola quando precisa tomar decisões, sejam elas triviais ou de importância, utilizei a metáfora de uma montanha russa. O movimento irregular do brinquedo e da leitura do capítulo faz assim um paralelo com a sensação de pavor da protagonista. Ao chegar ao final do caminho, ela sai da montanha russa, caindo em queda livre até sentar em uma cadeira de cabeleireiro, mostrando ao leitor onde ela efetivamente está e que a cena inicial era apenas um vislumbre das suas sensações.

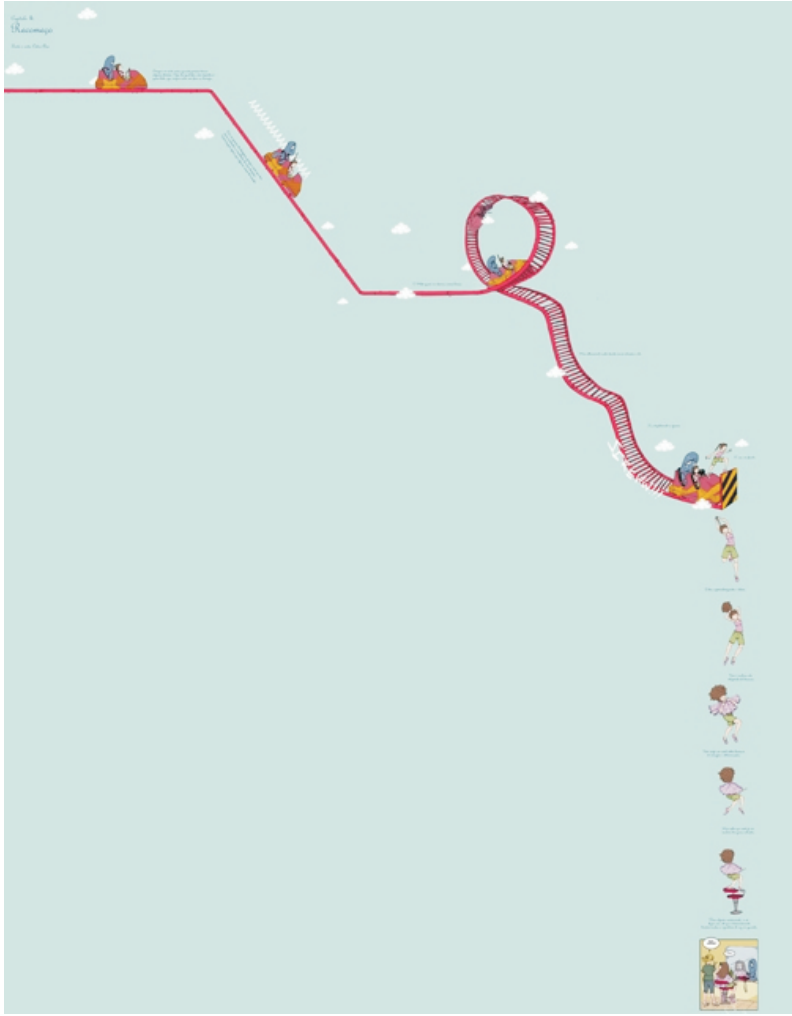

Figura 4: Início do Capítulo 4

3.5. Capítulo 5: Sabrina

Esse Capítulo mostra um pouco do trabalho de Virgínia. Apoiados sobre um esboço do prédio da biblioteca onde trabalha os quadros ora são bem delimitados ora são livres, conectados aos outros apenas pelo sentido da leitura. A leitura geral é circular: horizontal, da esquerda para a direita, vertical e novamente horizontal da direita para a esquerda. Essa segunda etapa da leitura acaba trazendo a história para um pouco acima do ponto de partida, mostrando que de certa forma as decisões e mudanças da personagem ainda a levam para o mesmo lugar.

Um novo personagem aparece na história a partir desse capítulo. Assim como Mike representa os medos e traumas da personagem, Sabrina (a nova personagem) representa a criatividade e a alegria há muito abandonadas por Virgínia. Essa personagem apareceu-me espontaneamente, porque mesmo tímidas,

as mudanças pelas quais a personagem havia passado não permitiam que apenas o Mike, seu medo, tivesse voz.

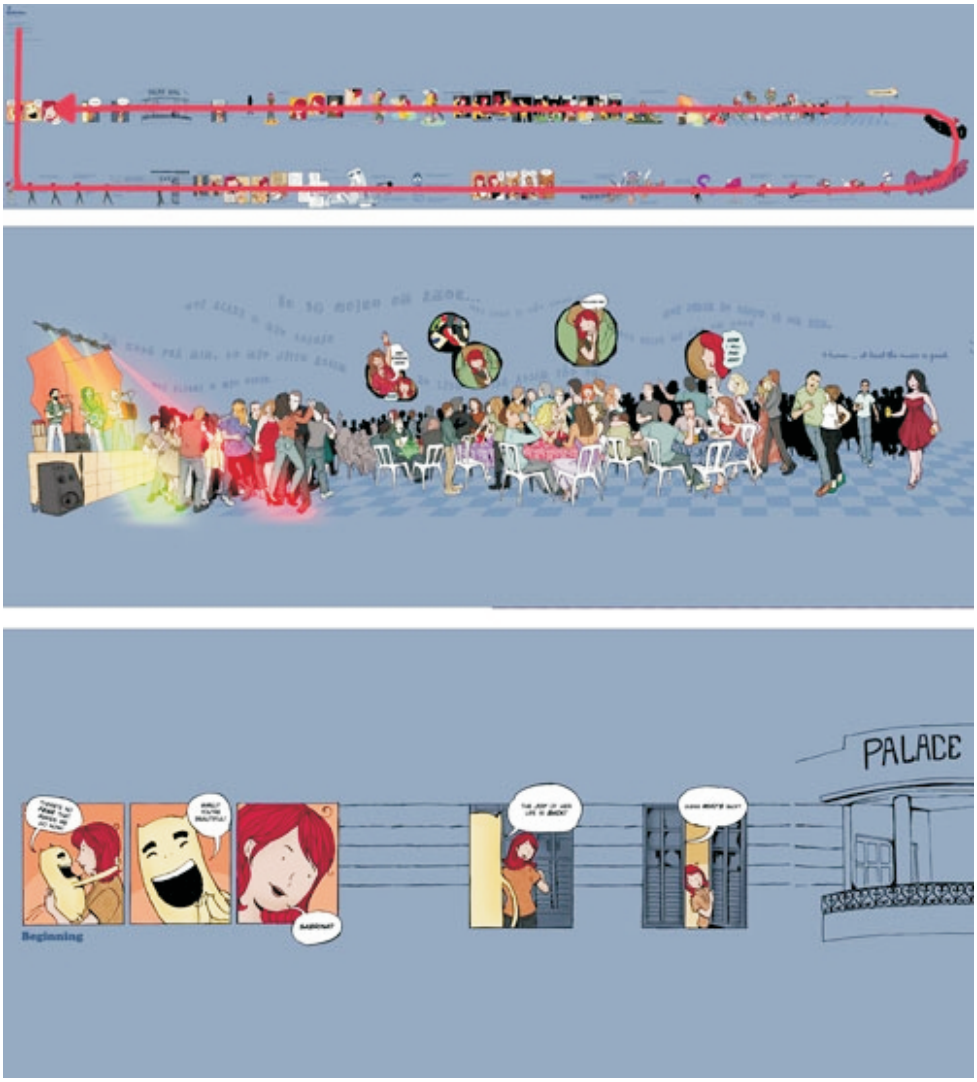

Figura 5: Visão geral da ordem de leitura, uma das cenas e a nova personagem

3.6. Capítulo 6: Obrigada/ Thanks

O Capítulo 6 foi concebido como um cartão de fim de ano. Publicado em dezembro de 2010 foi uma forma de agradecer a todos os benefícios pessoais e profissionais que ele havia me proporcionado e também às pessoas de diversas partes do Brasil que acabei conhecendo através dele.

3.7. Capítulo 7: Apatia

A maneira livre de criação e a não delimitação da linha de tempo dos capítulos às vezes revela-se problemática, como na criação desse capítulo. Minhas

preocupações pessoais e profissionais de certa forma influem no processo de criação e o tornam lento. Mas, como a própria liberdade de criação permite, até mesmo esse período nebuloso pode ser utilizado como base para a criação de um capítulo. Então, assim como sua criadora, Virgínia também passa por esse período de apatia, de crise criativa, onde ela "navega" à procura daquela ideia que lhe foge.

Uma grata surpresa que recebi e me ajudou a incrementar a navegação desse capítulo foi o contato que recebi de um estudante de Design Gráfico da UNESP de Bauru, Daniel Queiroz Porto (http://www.vandalk.com/). Também dedicado ao estudo das HQtrônicas ele desenvolveu e me passou um código que ao ser inserido na página, exclui a barra de rolagem, fazendo com que o passar de cenas seja feito clicando e arrastando a tela, somente clicando ou através das setas de navegação do teclado. Isso era uma implementação que gostaria de ter feito desde o capítulo 4, mas não havia encontrado um código que atendesse esse desejo.

Figura 6: Início e final do capítulo 7

3.8. Capítulo 8: 8 dicas da Sabrina Mccloud

Pegando o gancho do final do último capítulo, onde a personagem Sabrina aparece como uma "luz" para o período de apatia criativa de Virgínia, ela agora se fantasia de Scott Mccloud para ajudar Virgínia a desenvolver suas ideias. Sabrina

aparece vestida do mesmo jeito que Mccloud se representa nos seus livros, e é uma forma que encontrei de homenagear esse autor cujos livros me inspiraram muito.

Figura 7: Cenas com mudança de imagem

Nas três cenas anteriores notei que a sequência delas era de certa forma repetitiva, visto que era praticamente a mesma anterior com algumas mudanças. Decidi colocá-las num mesmo espaço físico, assim quando o leitor passa o mouse sobre elas há a alternância entre uma imagem e outra. De certa forma essa é uma forma rudimentar de animação das cenas, mas a intenção inicial não era simular movimento mas gerar humor através da mudança brusca entre uma imagem e outra.

Considerações Finais

Explorar o espaço quase limitado da tela do computador, as várias possibilidades de leitura tem sido uma experiência fascinante e intrigante. A internet tem sido entretanto, mais que um mero suporte onde testo e pratico minha arte. Ela tem sido uma vitrine ampla onde meu trabalho pode ser conhecido e um espaço de enriquecimento artístico através do contato com outros quadrinhistas e ilustradores. Ao publicar o primeiro capítulo do Diário não tinha muitas ambições ou expectativas, que foram surpreendentemente transformadas à medida que adentrei nesse

maravilhoso universo. Mas estou apenas no início, ainda há um longo caminho a ser percorrido e um número incalculável de possibilidades a serem exploradas.

6 Referências

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte-sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

FRANCO, Edgar. *HQtrônicas:* do suporte papel a rede internet. São Paulo: Annablume;FAPESP, 2008.

MCCLOUD, Scott. *Reinventando os quadrinhos.* São Paulo: M. Books, 2006.

MURRAY, Janet H. *Hamlet no Holodeck.* São Paulo: Unesp, 2003.