

SOM DAS ÁGUAS

Matheus Moura
PPGACV-FAV/UFG

ISSN 2316-6479

Resumo expandido

Com a popularização das tecnologias computacionais, muitos quadrinhistas, em meados de 1980, iniciam experiências de criação de narrativas utilizando-se dos recursos que o computador oferecia. Inicialmente experimentava-se a partir da colorização, finalização ou letreirização dos projetos. Contudo, o objeto impresso deixa de ser o foco de tais manifestações e as HQs passam do suporte papel às telas do computador. Como descreve a pesquisa de Edgar Franco (2008), nesta passagem destacam-se dois momentos importantes: a adaptação dos quadrinhos para CD-ROM, no início dos anos de 1990, e a popularização da rede Internet – também entre os quadrinhistas – possibilitando a veiculação de trabalhos on-line e experiências com recursos de hipermídia em tempo real. O conceito de hipermídia advém do hipertexto e sua estrutura tecnológica permite o armazenamento de dados e o acesso não-linear a eles. Porém, a hipermídia agrega em si características de várias linguagens como os próprios quadrinhos, o cinema, a fotografia, TV ou rádio, gerando “o surgimento de linguagens multifacetadas que hibridizam características dessas várias mídias” (FRANCO, 2008, p. 145). A hipermídia traz, ainda, em seu cerne a necessidade de interação, reação e escolhas de seu navegador / interator, que tem a sua disposição uma rede de informações conectadas por links clicáveis podendo ser acessadas conforme sua preferência. As histórias em quadrinhos, então, acabam por assumir características que o meio computacional proporciona, tais como animação, diagramação dinâmica, trilha sonora, efeitos de som, tela infinita, tridimensionalidade, narrativa multilinear e interatividade (FRANCO, 2008). Uma vez que exploram um ou mais recursos citados acima, as HQs tradicionais passam a ser classificadas como HQtrônicas, termo cunhado por Edgar Franco (2008). Em outras palavras, a narrativa visual abordada, chamada Som das Águas, pode ser encarada como uma HQtrônica, até porque, antes de ser transposta

ao meio digital, ela era uma histórias em quadrinhos tradicional e mantém sua característica primeira. O feito aqui é, portanto, justamente tal transposição, que na verdade é a digitalização do fanzine homônimo e inclusão da trilha sonora. A escolha para tanto parte da possibilidade de ampliar a climatização encontrada no fanzine original, mas por meio da música. Com isso, a leitura passa ainda a possuir um ritmo particular, imposto pela trilha sonora, diferentemente da leitura do material impresso. Enquanto narrativa, ela versa sobre diferentes aspectos humanos como aponta o prof. Dr. Elydio dos Santos Neto na resenha do fanzine: “A HQ do fanzine (...) mostra parte do ciclo humano de nascimento, ameaçado pela morte. Ciclo no qual o ser que nasce aprende conteúdos (...) que levará consigo para o processo de crescimento, desenvolvimento e evolução.” (SANTOS NETO, 2013, s/p). A partir de uma narrativa fechada, a história está aberta a todo e qualquer tipo de interpretação. Bastando, para isso, apenas o comprometimento do fruidor com a obra ao acompanhar sua visualidade e, agora, a trilha sonora selecionada.

Palavras chave: quadrinho, hqtrônica, narrativa visual

Referências:

FRANCO, Edgar Silveira. *HQtrônicas: do suporte papel à rede internet*. 2a edição. São Paulo: Annablume; FAPESP, 2008.

SANTOS NETO, Elydio dos. *Resenha: Som das Águas*. Tradução Reversa. Cidade: Uberlândia, blog, janeiro, 2013. Disponível em: <<http://tokadirato.blogspot.com.br/2013/01/por-elydio-dos-santos-neto-finalmente.html>>. Acesso em: 21/04/2014.

Link para download ou visualização da narrativa

<https://dl.dropboxusercontent.com/u/8281327/som%20das%20%C3%A1guas.wmv>

Minicurrículo

Matheus Moura é mestre em Arte e Cultura Visual (PPGACV-FAV/UFG) com pesquisa sobre processos criativos em quadrinhos poético-filosóficos. Atualmente é doutorando, também em Arte e Cultura Visual, com pesquisa voltada aos quadrinhos que possuem intersecção com a Arte Visionária. Sendo ainda fanzineiro, editor e roteirista de quadrinhos.