

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

BACHARELADO EM ARTES VISUAIS

**ARTEMÍDIA PREFERENTE: FENÔMENO “JOGAR&LER” NAS HISTÓRIAS
EM QUADRINHOS INTERATIVAS (HQI) COM OS GAMES DE RPG**

Amanda Rigitano Ferraz de Arruda

Orientador Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira

SÃO PAULO

2012

AMANDA RIGITANO FERRAZ DE ARRUDA

**ARTEMÍDIA PREFERENTE: FENÔMENO “JOGAR&LER” NAS HISTÓRIAS
EM QUADRINHOS INTERATIVAS (HQI) COM OS GAMES DE RPG**

Trabalho de conclusão de curso apresentado a Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” UNESP de São Paulo, como parte dos requisitos para obtenção do grau de Bacharel em Artes Visuais.

Orientador: Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira

SÃO PAULO

2012

Dedico este TCC a (à) (aos):

QUEM DECIDIR INTERAGIR COM ELE.

MEUS PAIS, FAMILIARES, AMIGOS, PROFESSORES,
CONHECIDOS E APOIADORES.

UNESP, QUE SÓ TEVE O QUE ACRESCENTAR
EM MINHA VIDA, APESAR DOS PESARES.

QUEM NÃO SE ENCAIXAR EM NENHUMA
DAS POSSIBILIDADES ACIMA.

A escolha é sua. Interaja. Identifique-se.

AGRADECIMENTOS

Ao meu orientador, Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira, pelo apoio e contribuição para que este trabalho pudesse ser concluído.

Ao meu grande amigo Aryel Tupinambá, sócio-diretor da empresa Lqdi, pela força e dedicação na construção do meu site interativo.

A meus pais, irmãos, familiares e a todos os meus amigos, não só por fazerem parte desta super etapa da minha vida como também pelas trocas de experiência e convivência que tive com cada um.

A Deus, pela força nas horas difíceis. E que horas difíceis.

Agradeço também às pessoas que escolheram interagir com este TCC. Espero contribuir positivamente para qualquer que seja o motivo que as levaram à interatividade para com este trabalho.

“Toda decisão que você toma – toda decisão – não é uma decisão sobre o que você faz. É uma decisão sobre Quem Você É. Quando você vê isso, quando você entende isso, tudo muda. Você começa a ver a vida de um modo novo. Todos os eventos, ocorrências e situações se transformam em oportunidades para fazer o que você veio fazer aqui.”

Neale Donald Walsch

RESUMO

O termo “Artemídia Preferente” expressa um processo artístico-científico realizado na interface Arte-Comunicação-Ciência apresentado como Trabalho de Conclusão de Curso em Artes Visuais na modalidade Bacharelado.

Na abordagem desta pesquisa artístico-científica, procura-se por inovar o conceito de História em Quadrinho Interativa (HQI), adicionando-a ao conceito dos games, dos jogos de RPG e das Aventuras-solo. Para isso, serão apresentados os assuntos sobre Interatividade, história das Histórias em Quadrinhos e dos mangás, bem como suas técnicas de uso, História em Quadrinhos Eletrônicas (HQtrônicas) e História em Quadrinhos Interativas, além do conceito de jogos de RPG e Aventuras-solo, para que o leitor possa entender o resultado prático da união de tudo isso. A identificação destes assuntos é feita a partir de um levantamento bibliográfico e iconográfico e será, também, apresentada ao longo do conteúdo.

Além disso, algumas decisões serão propostas ao longo deste trabalho, para que o leitor decida o que fazer, para que a noção de interatividade seja mais bem apresentada.

O resultado prático de tudo será apresentado no meu website interativo, <http://a3studios.com.br/iss/home> (endereço temporário) ou <http://amstarproductions.net> (endereço final), onde os leitores terão de vivenciar o fenômeno “Jogar&Ler”.

Para complementar, o presente trabalho está inserido na linha de pesquisa “Processos e Procedimentos Artísticos” do Departamento de Artes Plásticas do Instituto de Artes da UNESP, cuja metodologia utilizada foi a Cibernética Pedagógica Freinetiana, desenvolvida no Grupo de Pesquisa “Artemídia e Videoclip”, do qual é líder o orientador deste TCC. O resultado e a discussão da pesquisa artístico-científica foram relatados em monografias, tais como esta que apresento, com as seguintes versões: Versão em PDF para divulgação em repositório virtual na Biblioteca do Instituto de Artes; Versão em capa dura para acervo físico na Biblioteca do Instituto de Artes; Versão de trabalho para a banca examinadora; Versão em template apropriado para submissão a Congresso Científico Internacional na área de Artes.

Palavras-chave: artemídia, aventuras-solo, fenômeno “Jogar&Ler”, história em quadrinhos, HQInterativa, HQtrônica, interatividade, jogos de RPG, mangás.

SEGUIR

FUGIR

ABSTRACT

The term “Preferential Media Art” used here, express an artistic-scientific process accomplished in an Art-Communication-Science idea presented as a Final Course Work in Visual Arts.

This artistic-scientific process aims to innovate the concept of Interactive Comics by adding them into the concept of RPG games and Single-Adventures. To make it properly done, there will be some issues about Interactivity, history of the Comic Strip and Mangas, and their techniques of use. Also, there will be other issues involving Electronic Comics and Interactive Comics, in addition to the concept of the RPG games and Single-Adventures, so that the reader of this paper could understand the practical result of every issue combined into one. The identification of these issues is made from a bibliographic and iconographic research, and it will also be displayed throughout the content.

Some decisions will be thrown along this paper for the reader to decide and, therefore, understand the Interactivity process in a better way.

The combined issues’ result will be presented in my interactive website, <http://a3studios.com.br/iss/home> (address not final) or <http://amstarproductions.net> (final address), where the readers will have to experience the “Play&Read” phenomenon.

Furthermore, this work is inserted in the line of the research "Artistic Processes and Procedures" of the Department of Fine Arts from the Art Institute of UNESP, whose methodology used was the Freinet Educational Cybernetics, developed in the research group "Media Arts and Videoclip" led by the leading advisor for this Final Course Work. The result and discussion of artistic and scientific research were reported in monographs such as this that I present, with the following versions: PDF version for dissemination in the virtual repository of the Institute of Arts’ Library; hardcover version for physical collection at the Library of Institute of Arts; The Printed Version for the board of examiners; and an appropriated template version for submission to International Scientific Congress in the area of Arts.

Keywords: comic strip, electronic comic, interactive comic, interactivity, manga, media art, “Play&Read” phenomenon, RPG games, single-adventures.

CONTINUE

RUN AWAY

SUMÁRIO

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS	11
LISTA DE ILUSTRAÇÕES	12
INTRODUÇÃO	13
CAPÍTULO 1: A INTERATIVIDADE	17
CAPÍTULO 2: A HISTÓRIA EM QUADRINHO (HQ)	23
2.1: VISÕES HISTÓRICAS DAS HQs	23
2.1.1: INFORMAÇÕES TÉCNICAS DAS HQs	27
2.2: VISÕES HISTÓRICAS DO MANGÁ	28
2.2.1: INFORMAÇÕES TÉCNICAS DO MANGÁ.....	30
CAPÍTULO 3: A EXISTÊNCIA DAS HQs INTERATIVAS E HQTRÔNICAS	32
3.1: CARACTERÍSTICAS DE UMA HQTRÔNICA	34
3.2: DEFINIÇÃO DE HQ INTERATIVA (HQI)	36
CAPÍTULO 4: REVELAÇÃO!	38
4.1: JOGOS, RPGs E AVENTURAS-SOLO.....	39
CAPÍTULO 5: O FENÔMENO “JOGAR&LER”!.....	41
CAPÍTULO ENTRELINHAS 5 – 5.1: A EXPERIÊNCIA.....	46
5.1: AH, A REATIVIDADE.....	50
CAPÍTULO 6: CONCLUSÃO.....	52
CAPÍTULO 7: O FIM?	54
CAPÍTULO 8: ADICIONANDO MAIS COISAS	55
ILUSTRAÇÕES.....	56
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	62
APÊNDICES E ANEXOS	65

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

TCC: Trabalho de Conclusão de Curso.

HQ(s): História(s) em Quadrinhos.

HQI: História em Quadrinho Interativa.

Hqrônica: História em Quadrinho Eletrônica.

RPG: *Role-Playing Game* (Jogo de Interpretação de Personagens).

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

- Figura 1 – Introdução ao meu Website, em inglês. (p.44)
- Figura 2 – O começo da Experiência Interativa. (p.47)
- Figura 3 – Seguindo com a Aventura. (p.47)
- Figura 4 – Escolha de Personagens. (p.48)
- Figura 5 – A História Principal Finalmente Começa. (p.48)
- Figura 6 – Um dos Vários Momentos da Interatividade da minha HQI. (p.49)
- Figura 7 – Quer saber do Flashback? A Escolha é Sua. (p.49)
- Figura 8 – Pronto para a Parte 2 da minha HQI? (p.50)
- Figura 9 – Para Onde Vamos? Norte, Leste ou Oeste? Boa Sorte. (p.50)
- Figura 10 – Capa da minha HQInterativa, com os 5 personagens envolvidos para que haja a escolha de um deles por parte do leitor. (p.57)
- Figura 11 – “Quem você quer ser?” (Protótipo da Escolha do Capitão Oliver). (p.58)
- Figura 12 – “Quem você quer ser?” (Protótipo da Escolha da Doutora Judy). (p.59)
- Figura 13 – “Quem você quer ser?” (Protótipo da Escolha do Policial Kent). (p.60)
- Figura 14 – “Quem você quer ser?” (Protótipo da Escolha da Amanda 1). (p.61)
- Figura 15 – “Quem você quer ser?” (Protótipo da Escolha da Amanda 2). (p.62)
- Figura 16 – O site <http://a3studios.com.br/iss/home>, na forma beta. (p.66)
- Figura 17 – Há a Possibilidade de os Leitores se Conectarem ao meu Site juntamente com suas Contas do site de relacionamentos Facebook. (p.66)
- Figura 18 – As Páginas para Contato também estarão Disponíveis para possibilitar o Mecanismo de Feedback dos Leitores/Seguidores. (p.67)
- Figura 19 – Testando a HQInterativa no site beta. (p.67)

INTRODUÇÃO

Para a introdução deste Trabalho de Conclusão de Curso, quero deixar algumas idéias, que serão importantes no decorrer do texto encontrado aqui. Então, vamos a elas:

O nosso mundo é feito de decisões. Essas decisões acontecem após o estímulo de uma dada situação. E a relação de cada decisão feita com a dada situação é chamada de “interatividade”.

Por exemplo, imagine-se numa situação de calor insuportável. Dentre as “n” possibilidades de decisões, que você pode escolher para amenizar (ou não) esta situação de calor insuportável, existem:



Cada decisão feita significa que um tipo de interação foi utilizado nessa dada situação, no caso, o calor insuportável. Partindo deste exemplo acima, portanto, podemos chegar aos três tipos de interatividade na concepção de Alex Fernando Teixeira Primo e Márcio Borges Fortes Cassol no trabalho “Explorando o Conceito de Interatividade – definições e taxonomias”:

- INTERAÇÃO HOMEM – AMBIENTE
- INTERAÇÃO HOMEM – HOMEM
- INTERAÇÃO HOMEM – OBJETO

Normalmente, quando interagimos com alguma coisa, há também a situação de todas essas interações acontecerem ao mesmo tempo. No caso sobre o calor insuportável, dependendo do que foi escolhido fazer, pode ser uma ocorrência do tipo. Escolher “Todas as alternativas anteriores” para a situação de calor insuportável é você, Homem (no sentido de “ser-humano”), interagir com o Ambiente por receber o estímulo do calor, interagir com outro Homem (também “ser-humano”) ao reclamar do calor e interagir com o Objeto agasalho e/ou “sombriinha” para tirá-lo e/ou abri-lo. Abaixo, illustrei um quadrinho para melhor explicar esta situação:



Neste quadrinho é possível perceber que os personagens interagem das três formas apresentadas, segundo a lógica dos autores Alex Fernando Teixeira Primo e Márcio Borges Fortes Cassol. A única diferença, no entanto, deste quadrinho para a explicação anterior a ele é a forma em que a Interação Homem-Homem é apresentada.

Bom, nós seres-humanos não vivemos sozinhos no mundo. Todos os dias fazemos decisões e interagimos com outras pessoas, sejam elas parte da família, amigos, conhecidos, desconhecidos, etc. Interagir com essas e outras pessoas pode, algumas vezes, implicar problemas, tal qual apresentado no quadrinho acima quando há um personagem folgado interagindo com um outro, que se chateia. Para que possamos viver harmonicamente em sociedade, precisamos criar regras, sejam estas úteis ou inúteis. E você é quem escolhe viver de acordo com elas ou não.

Dentre as possibilidades que existem para se escolher viver em sociedade, você pode decidir:

- VIVER SEGUINDO REGRAS, SENDO BOM PARA A SOCIEDADE (desta forma, você estará sendo IDEAL para ela);
- VIVER SEGUINDO REGRAS, SENDO MAU PARA A SOCIEDADE (assim, você estará agindo tal como um MANIPULADOR para ela);
- VIVER FORA DAS REGRAS, SENDO BOM PARA A SOCIEDADE (assim como um REVOLUCIONÁRIO);
- VIVER FORA DAS REGRAS, SENDO MAU PARA A SOCIEDADE (igual a um CRIMINOSO).

Vale a pena mencionar que é muito difícil seguir em 100% apenas uma das possibilidades dentre as descritas acima, afinal, até a pessoa mais santa já deve ter, pelo menos, ultrapassado a faixa amarela do metrô de São Paulo, por exemplo. E, neste sentido, até a pior pessoa consegue amar a própria mãe.

Enfim, na parte prática deste trabalho, em que apresentarei os detalhes mais adiante, você estará sujeito a tomar várias decisões, dentre as possibilidades mostradas nele. Como você se portará diante das regras e das limitadas possibilidades de escolha dentro das minhas criações? Você sobreviverá diante delas?

Para se chegar à parte prática e experimentar as várias possibilidades de escolhas e interações, será preciso um aprofundamento teórico sobre o assunto “Interatividade”. Por isso, foram apresentados aqui os três tipos de interação que ocorrem no cotidiano das pessoas, HOMEM – AMBIENTE, HOMEM – HOMEM e HOMEM – OBJETO. Este Trabalho de Conclusão de Curso centralizará, no próximo capítulo, na Interação Homem – Objeto. Mais precisamente, na Interação Homem – Máquina (já que a máquina é um objeto). Mais ainda, na Interação Homem – Computador (já que o computador é uma máquina, que é um objeto).

Portanto, convido a todos vocês leitores a escolherem uma das cinco possibilidades abaixo, para melhor interagirem com a leitura da teoria deste TCC.

FICAR DE PÉ

SENTAR

DEITAR

FICAR DE PONTA-CABEÇA

ESCOLHER A MELHOR POSIÇÃO

Vamos, então, seguir ao capítulo um.

CAPÍTULO 1: A INTERATIVIDADE

Como descrito anteriormente, neste capítulo, será aprofundada a Interação Homem-Objeto, que por si só, engloba uma série de relações, entretanto, por aqui será focalizada a relação entre o Homem e o Computador.

Para começo de conversa, o computador é uma máquina capaz de armazenar, processar dados e calcular coisas. Com o surgimento da Internet, sua capacidade funcional aumentou absurdamente, tanto que, atualmente, usa-se o computador para inúmeras funções tais como tratamento de imagens, realidade virtual, entretenimento, cultura, troca de informações, trabalho, tudo isso realizado de maneira instantânea, num local denominado “Ciberespaço”.

“Ciberespaço” é um termo idealizado por William Gibson, em seu livro “Neuromancer”, publicado em 1984. Segundo Gibson, “Ciberespaço” nada mais é do que “um espaço virtual composto por cada computador e usuário conectados em uma rede mundial” (apud. <http://www.infoescola.com/internet/ciberespaco/>). E este “Ciberespaço” faz da Interação Homem-Computador, algo que vá muito mais além do que o simples ato de ligar o computador e/ou ver como ele funciona. “[...] Talvez seja mais sensato dizer que ela sempre existiu, embora com pouca força e evidência, apesar do grande potencial, e agora se faz mais presente com as ferramentas disponíveis”. (PRIMO, 2008:39)

Este trecho acima foi tirado do Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio, feito por Amanda Almeida Antunes, de título “Interatividade: um estudo conceitual do termo”, em que Primo fala sobre o crescimento da interatividade, graças às “ferramentas disponíveis” no mundo da informática, tais como a Internet, os Softwares e Hardwares. Essas ferramentas nos ajudam a ter uma ampla exploração dentro do Ciberespaço e, portanto, conseguimos novos jeitos de interagir dentro da Interatividade Homem-Computador.

No mesmo texto de Amanda Almeida Antunes (2011, p.1), há outra interessante afirmação: “[...] Internet tem provocado significativas mudanças nos processos comunicacionais contemporâneos. Não apenas a facilidade de distribuição de informações e mensagens, como também uma reconfiguração no papel e comportamento do receptor.”

Entende-se por “receptor”, a pessoa ou o objeto que recebe alguma informação que quer buscar. Na Interação Homem-Computador, o Homem é “receptor” na medida em que ele interage com o ciberespaço em busca de informações que ele quer receber. O Computador também age como “receptor” na hora em que o Homem quer buscar a informação e o Computador responde ao que lhe foi proposto como busca. Ambos, nesta relação, podem atuar e reagir ao mesmo tempo, buscar e receber as informações, ser “autor” e “receptor” da mensagem, dependendo da forma como se é interagido. Segundo Amanda Antunes, isto nada mais é do que um “[...] modelo comunicacional de mão-dupla fundamentado na interação.” (Antunes, 2011, p.2)

Entretanto, essa busca por informações no ciberespaço alimenta uma necessidade de interatividade maior do que o simples fato de “mão-dupla”. Hoje em dia, algumas empresas publicitárias vendem seus produtos graças a uma nova forma de interatividade, aquela que estabelece a construção de um relacionamento mais forte com seu público, uma relação entre Anunciante-Consumidor. Mas esse fato ainda é pouco explorado e a maioria das empresas se baseia apenas num modelo Estímulo-Resposta em que o anunciante atua e o consumidor recebe as mensagens, graças ao estímulo provocado pela publicidade, sem ceder espaço para que o consumidor possa agir e participar ativamente da construção da mensagem.

Este conceito de Estímulo-Resposta é denominado “Reatividade” e funciona quando o receptor/espectador/consumidor/homem é passivo e não possui outros caminhos a não ser reagir/interagir aos estímulos que lhes são propostos, com as respostas permitidas, tal qual foi feito na Introdução deste Trabalho de Conclusão de Curso, em que foram propostas algumas poucas opções para que você, leitor, pudesse ser estimulado a escolher uma delas e interagir com a leitura deste TCC.

Ainda com base nos exemplos da Introdução desta monografia, a reatividade também se assemelha às regras/leis que criamos para que possamos viver harmonicamente em sociedade. Cabe a você viver sob elas ou não, mas por mais que você tente sair desse sistema de regras, isso será uma resposta dentro do estímulo negativo que lhe foi proposto. Ou seja, isso não necessariamente te torna livre do sistema. O mesmo acontece no ciberespaço: por mais livre que você queira que sua busca seja, há sempre um número limite de possibilidades a escolher (por mais alto que este número seja) e você reage a sua maneira, dentre as tais opções.

Enfim, a reatividade é apenas um tipo de interatividade. Agora, será que é possível fugir desse Estímulo-Resposta e fazer algo novo?

Infelizmente, o mecanismo de Estímulo-Resposta sempre irá existir, ainda que em pequeno grau de intensidade. No texto chamado “Explorando o conceito de interatividade: definições e taxonomias”, de Alex Fernando Teixeira Primo e Márcio Borges Fortes Cassol, são citados nomes de alguns autores cujas afirmações e estudos sobre interatividade produzem uma certa diminuição do grau de Estímulo-Resposta.

Steven Outing é um deles e, no texto, ele cita alguns pontos importantes sobre como deixar um site mais interativo e, portanto, diminuir o grau de reatividade de dentro dele. Segundo este autor, para que um site se torne mais interativo, o criador do site deve:

- Facilitar a comunicação. De nada adianta ter recursos complexos em um site se os receptores/internautas não entendem como navegar dentro dele. Portanto, o autor/criador do site deve criar mecanismos para que os internautas não se sintam perdidos durante a navegação.

Então, quais são os mecanismos que o autor deve colocar no site para que a comunicação entre ele e o receptor se torne mais fácil? Bom, Steven Outing tem a resposta dessa pergunta. Segundo ele, é preciso ter Fóruns de Discussão, Chats e Pesquisas com os internautas/receptores. Ainda que o mecanismo de Estímulo-Resposta exista, nos três casos, há uma maior interatividade e participação do receptor no site. O internauta, sim, reage ao que o site estimula, mas ele também tem a opção de reagir e se comunicar de outras formas ao utilizar o Fórum de Discussão para discutir o que viu, o Chat para conversar com alguém sobre o que viu ou a Pesquisa, que geralmente utiliza o mecanismo de Estímulo-Resposta, mas que não deixa de ser uma maneira de aproximar e facilitar a comunicação entre autor e receptor.

Fóruns de Discussão, Chats e Pesquisas, além de permitirem maior interatividade e participação por parte do receptor/usuário de um site, geram também o mecanismo chamado “Feedback”, que é basicamente reativo: ao se comunicar com o autor de um site, o receptor o estimula a atualizar ou até modificar suas produções. Porém, a reatividade do “Feedback” não atua em sua potência máxima, devido a liberdade de expressão envolvida na comunicação entre o autor e o receptor: como a

mensagem será abordada? De que maneira isso vai afetar a mudança do site? Quais os tipos de interação poderiam ocorrer entre o autor e o receptor com essa liberdade de expressão atuando?

Por exemplo, imagine-se explorando um site e, de repente, você acha algo que não funciona ou algum erro que impossibilite sua navegação lá dentro. Algo que precisa ser melhorado, portanto você reage a esse estímulo provocado pelo site e utiliza uma das formas de contato com o autor (Fóruns de Discussão, Chats, Pesquisa e, até mesmo, o contato via E-mail, que normalmente não se tem aquela ideia de instantaneidade) para reportar o que há de errado. Sua liberdade de expressão provocará inúmeras possibilidades de interação por parte do autor. A partir daí, cabe a ele decidir mudar ou não o que você sugeriu, mas ele sempre levará em consideração sua participação/interatividade de fazer do site algo melhor ou pior. Este é o mecanismo de “Feedback”. Um mecanismo que ajuda o autor a ter uma idéia de como a aceitação de seu site está acontecendo por parte do público e, também, que o ajuda a manter seu site bastante atualizado. Ou seja, é um mecanismo que o autor utiliza para se adequar às necessidades do receptor/internauta do site de acordo com as suas próprias necessidades.

Enfim, Steven Outing acrescenta que facilitar a comunicação de um site também ajuda a estreitar a relação entre autor e receptor. E que ter outros endereços eletrônicos, além do site criado pelo autor, por exemplo, ajuda a construir uma forte ligação com os leitores/internautas, já que estes irão conhecer melhor o criador em seu cotidiano, como ele trabalha, etc. Blogs e sites de relacionamento tais como Facebook, Tumblr, Flickr, Deviant Art, Blogspot, enfim, ajudam muito na construção de um relacionamento entre o autor do site com seus leitores. Portanto, para tornar seu site mais interativo, o criador também deve:

- Ter outros Endereços Eletrônicos. Afinal de contas, com a construção de um relacionamento entre autor e receptor, o mecanismo de “Feedback”, fortalece. Bom, é muito mais interessante e mais fácil dar “Feedback” para um amigo do que para um desconhecido, não é verdade?
- Uma breve biografia de cada integrante autor do site também serve para que o leitor entenda melhor sobre como cada um vive, suas influências, etc, o que ajuda a estreitar a relação entre eles. Um “Ah, ele gosta das mesmas coisas que

eu! Legal, gostei dele!” já serve para que o receptor visite mais vezes, interaja e participe do site.

Como dito antes, o Feedback é a consequência dessa participação do leitor. Pode ser desde um comentário gracioso até uma crítica construtiva. E a atenção dada a este Feedback dos leitores faz o site se tornar cada vez mais interativo. Afinal, quem não gosta quando seu comentário é visto e respondido pelo autor e sua sugestão é colocada em pauta no site? “Legal! Ele respondeu! Vou comentar de novo sobre outra coisa.”

Outra coisa que Steven Outing também sugere aos autores de sites é:

- Que construam histórias (polêmicas ou não) que dependam da interação/participação/decisão de seus leitores para que elas se desenvolvam. Mais para frente, neste TCC, você verá como isso funciona, já que minhas produções em meu site envolvem Histórias em Quadrinhos Interativas.

Além de Steven Outing, há outro autor presente no texto “Explorando o conceito de interatividade: definições e taxonomias” chamado Johanssen Sims. Para ele, a interatividade é mais do que somente “apontar e clicar”. De fato, “apontar e clicar” se refere a uma interatividade reativa e, como vimos anteriormente, é um mecanismo necessário, mas que não aumenta a liberdade de participação do leitor.

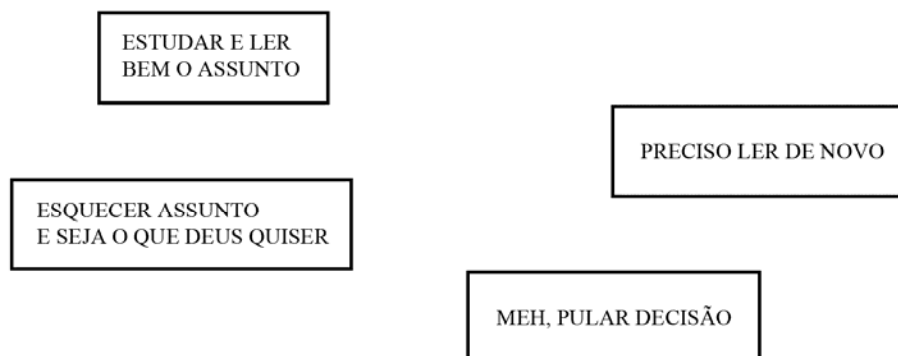
É de Johanssen Sims a afirmação de que para que haja uma interação de qualidade, as respostas do computador devem se adequar às necessidades do leitor. Acontece que, nem sempre o computador/site se adequa ao leitor, que necessita dar um Feedback para o autor, para que suas necessidades sejam atendidas, se estiver de acordo com o que o próprio autor gostaria de mudar.

Bom, tudo o que foi dito sobre Interatividade Homem-Objeto até agora, neste trabalho, e que, baseando nos textos anteriores, se encaixa em dois tipos de interações:

- A Interação Mútua, que se dá através da negociação por Feedback, em que o receptor sugere algo, o autor responde a essa sugestão e essa relação continua;
- A Interação Reativa, que se dá através do Estímulo-Resposta, em que há um estímulo provocado pelo autor e o receptor responde a esse estímulo em um número limitado de opções para escolher.

É possível, ainda, segundo Alex Primo e Márcio Cassol, juntar essas duas formas de Interatividade Mútua e Reativa e colocá-las num mesmo site. O resultado disso é a Interação Pseudo-Mútua (basicamente a ideal), em que o autor toma cuidado para que o site não se feche em uma única direção, levando em consideração a liberdade de interação do leitor. Ao tomar este cuidado, a relação entre autor e receptor se torna uma espiral, ou seja, nunca volta ao ponto de partida anterior, na medida em que provoca uma liberdade maior entre os participantes (autor e receptor) e diminui a Reatividade do site.

Com essas idéias sobre interatividade postas, no próximo capítulo será introduzido o assunto de Histórias em Quadrinhos para que, mais adiante, seja mostrado o caminho para as HQs Interativas e para a parte prática deste trabalho. Portanto, para que ninguém se perca nessa “viagem”, seria bom que o assunto, mostrado neste capítulo 1, fosse bem estudado e lido para que você, leitor, possa seguir em frente.



CAPÍTULO 2: A HISTÓRIA EM QUADRINHO (HQ)

Como dito anteriormente, o assunto de História em Quadrinho, ou HQ, será introduzido agora para que, mais adiante, você, leitor, possa ter uma melhor base para entender a parte prática deste TCC. Portanto, vamos seguir com a teoria.

Independentemente de qual tenha sido a sua decisão no final do capítulo 1, seja por ter lido, estudado e entendido bem o assunto de interatividade, seja por ter esquecido e seguido em frente mesmo assim, seja por ter pulado a decisão, ou por ter lido novamente o capítulo anterior - afinal, quem escolheu a última opção, estará aqui de volta alguma hora - o assunto de HQ será abordado neste momento. Primeiramente, serão apresentadas algumas visões históricas das Histórias em Quadrinhos, com base em alguns livros interessantes que li durante a feitura deste trabalho. Depois disso, serão apresentadas informações técnicas das HQs, com base em Will Eisner e Steve McCloud, dois pesquisadores muito importantes da área. Estes livros sobre Histórias em Quadrinhos servirão como referência bibliográfica a você, leitor, interessado nesse assunto. A escolha de lê-los e complementar a pesquisa é sua.

Depois das HQs, serão apresentados os mangás, também de maneira histórica e técnica, com base em livros. Já que os mangás são tipos orientais de História em Quadrinhos e é um estilo de desenho que me influenciou nas minhas criações e que será apresentado na parte prática deste trabalho, eles estarão aqui.

Então, vamos lá.

2.1: VISÕES HISTÓRICAS DAS HQs

“A trilha dos quadrinhos transitou em diferentes aspectos na década inicial deste século 21. Das bancas às livrarias. Do ‘fim’ das revistas nas bancas para o retorno triunfal delas. Da Abril e da Globo para a Panini. Das poucas opções editoriais ao surgimento de uma gama de logos. Das editoras tradicionais à venda delas.

Dos super-heróis à esmagadora presença dos mangás. Dos jovens aos adultos. Da quase ausência dos quadrinhos no ensino para a inclusão oficial

em gordas listas governamentais. Das poucas às muitas pesquisas. Do espaço raro na grande mídia às reportagens recorrentes. Do comercial ao independente. Do papel para a internet. E da internet de volta para o papel.”(Ramos, Paulo. 2012, p.7)

Este trecho veio da introdução do livro “Revolução do Gibi – A Nova Cara dos Quadrinhos no Brasil”, edição de 2012, escrito pelo jornalista e professor de Letras da Universidade Federal de São Paulo, Paulo Ramos, e explica muito bem sobre a trajetória dos quadrinhos com notícias desde o ano de 2006 até 2011, período em que os quadrinhos finalmente conseguiram se firmar no Brasil e que, até hoje, vem tomando seus espaços.

As notícias deste mesmo livro começam falando sobre o impacto da chegada dos super-heróis da DC Comics e da Marvel Comics no Brasil e sobre como a Editora Panini tomou o lugar de várias outras, tais como a Editora Abril, no que diz respeito à publicação desses super-heróis no nosso país.

Mesmo com a chegada dos mangás, as famosas revistas em quadrinho japonesas, que se firmaram por aqui graças às publicações de sucesso tais como “Dragon Ball” e “Cavaleiros do Zodíaco”, os super-heróis continuaram na linha de produção no Brasil. Além de publicar os super-heróis, a Editora Panini também tem publicado os mangás assim como as editoras JBC e Conrad.

Seguindo com as notícias desse mesmo livro, o autor Paulo Ramos comenta sobre as grandes conquistas feitas pelo desenhista e empresário Maurício de Sousa, o criador da Turma da Mônica cujo “império” foi, também, influência direta de metade da minha vida e produção artística.

Além desses assuntos, no livro há notícias sobre as coletâneas e álbuns publicados durante o período de 2006 até 2011, sobre os circuitos independentes que criam histórias para o mercado nacional, sobre as narrativas gráficas, sobre quadrinhos publicados para a escola, sobre adaptações literárias, sobre quadrinhos virtuais, sobre quadrinhos internacionais e muito mais. Cada notícia mostrada nesse livro produziu algum impacto no Brasil e contribuiu para a afirmação dos quadrinhos no país. Para uma boa base histórica desses impactos, recomendo a leitura deste livro.

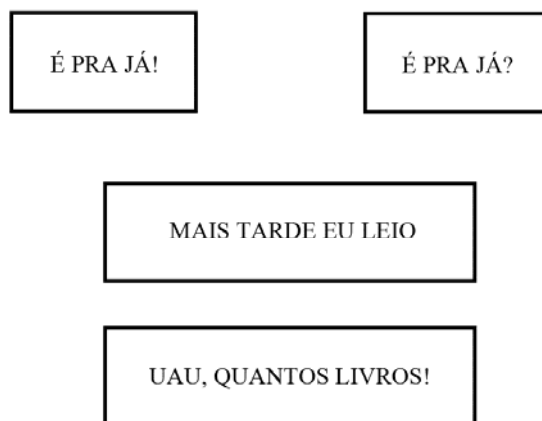
LER LIVRO AGORA

LER LIVRO MAIS TARDE

Outro livro muito interessante é “A Guerra dos Gibis – A Formação do Mercado Editorial Brasileiro e a Censura aos Quadrinhos, 1933-64”, escrito por Gonçalo Junior. Como o próprio título já diz, este livro apresenta a formação do mercado editorial brasileiro através de fatos reais da história de vida do editor Adolfo Aizen, introdutor dos primeiros super-heróis das histórias americanas ao Brasil, juntamente com fatos da história de Roberto Marinho, para quem Aizen trabalhou.

O livro conta sobre a guerra entre editores na época de 1933-64, período de 2ª Guerra Mundial e de censura à imprensa provocada pelo governo brasileiro. É possível encontrar, neste e também no livro de Paulo Ramos, fatos históricos e notícias referentes à disputa de mercado entre Roberto Marinho e Adolfo Aizen na época do lançamento do primeiro volume de Príncipe Valente (No livro de Paulo Ramos, a notícia se encontra na página 80).

Ambos os livros de Gonçalo Junior e Paulo Ramos contém a história das Histórias em Quadrinhos no Brasil, porém, as visões históricas são diferentes. Enquanto o de Gonçalo apresenta a história das HQs na visão de Adolfo Aizen como personagem (real), o de Paulo Ramos apresenta a história das HQs com notícias recentes sobre o impacto delas no mercado editorial brasileiro. Vale à pena conferir essas visões.



Além desses livros citados, há mais um chamado “As Histórias em Quadrinhos no Brasil – Teoria e Prática”, de Flávio Mário de Alcântara Calazans, ex-professor de HQs na UNESP. Nele, vários autores e quadrinistas brasileiros contam como vivenciaram e começaram a vida de quadrinistas nas décadas anteriores. Também é mostrado no livro, a questão da produção, da divulgação e da distribuição dos quadrinhos independentes da época.

Todas essas referências trazidas neste trabalho dizem respeito às HQs no mercado editorial brasileiro. Se o seu objetivo é ler sobre uma história mais geral das HQs, a internet está de prontidão para uma pesquisa mais ampla e rápida. Na minha busca, encontrei um PDF sobre “História das Histórias em Quadrinhos”, trabalho realizado por René Gomes Rodrigues Jarzem, da Faculdade Maurício de Nassau. Neste trabalho, o autor toma como modelo o estilo dos comics nos EUA.

Enfim, a sua busca por referências da história das HQs pela internet depende, em primeiro lugar, do país que você, leitor, gostaria de saber. Estados Unidos? Japão? Brasil? Argentina? Europa? Outros? Cada um deles possui uma visão das várias histórias das Histórias em Quadrinhos. Cabe a você, leitor, decidir por onde começar.

Observação importante para os perdidos: outras referências poderão ser encontradas na bibliografia deste TCC. A escolha de olhá-las também é sua.

2.1.1: INFORMAÇÕES TÉCNICAS DAS HQs

Bem, com as várias referências de livros da história das HQs colocadas no capítulo anterior, vem algumas perguntas. E a técnica? Como uma HQ é feita? Quais são as ferramentas utilizadas para que uma história possa envolver o leitor? Neste capítulo, começaremos a olhar as Histórias em Quadrinhos pela técnica, com base nos estudiosos Will Eisner e Steven McCloud.

Segundo esses dois autores (Eisner e McCloud), para se fazer uma HQ, é possível utilizar várias ferramentas técnicas, necessárias também, para que o leitor se envolva na história. Dentre essas ferramentas, temos as Imagens, feitas para expressar determinadas cenas ou situações na história; temos os Textos que, quando usados, são interpretados pela Imagem (e vice-versa); temos os Balões, que são responsáveis por armazenar as falas das personagens e os textos da narrativa; temos as Onomatopéias, usadas para expressar barulhos e sons que estamos acostumados a ouvir em determinadas cenas e/ou situações reais; temos a Sequência Narrativa, que serve para prender a atenção do leitor dependendo da “linearidade” dos acontecimentos dos quadrinhos. Além dessas, ainda temos o recurso de “Timing” (em português, “Tempo”) das ações que, quando utilizado, provoca um prolongamento de uma cena para que haja mais dramaticidade na história; temos o Movimento que serve para dar velocidade na leitura e mais ação na história – apesar de a HQ ser uma narrativa estática, é possível mostrar velocidade graças às linhas de movimento e, também, à forma de organização dos quadrinhos. Também temos o Não-Realismo, que permite uma expressividade exagerada do personagem para que o leitor se envolva melhor no drama, na ação, na história que está lendo. Outra ferramenta importante é o Layout de Página, ou seja, a organização dos quadrinhos que, dependendo de como eles estão traçados na história, o envolvimento do leitor com a obra acaba sendo maior. Por fim, temos o Tempo – diferente do “Timing” dito anteriormente – que pode ser explorado de diferentes maneiras numa HQ, tais como utilizar um único e grande quadrinho em que várias cenas estão acontecendo ao mesmo tempo, de forma que, a leitura dos Balões de fala determina qual ação acontece primeiro. Neste caso, além de determinar o Tempo de acontecimento das ações deste quadrinho, os Balões de fala também produzem o Movimento (a velocidade da leitura) para a história.

Como dito anteriormente, Will Eisner e Steven McCloud são considerados grandes estudiosos da linguagem dos quadrinhos. Na minha busca por essas informações técnicas das HQs pela internet, encontrei a autora Julia Garcia Sales, formada no Centro Universitário Senac, que também se baseou nos dois autores em sua monografia “HQI: Histórias em Quadrinhos Interativas”, assunto que abordarei mais tarde.

Por enquanto, foram apresentadas informações históricas e técnicas das Histórias em Quadrinhos. Será que os mangás, por serem um estilo oriental de Histórias em Quadrinhos, se diferem muito das HQs nessas questões (histórica e técnica)? E por que e para que vou abordar o assunto mangá? A resposta para essas perguntas serão encontradas nos próximos capítulos.

SEGUIR

VOLTAR

DESISTIR

2.2: VISÕES HISTÓRICAS DO MANGÁ

Finalmente, chegou a vez do mangá, estilo oriental de quadrinhos que me atraiu e me influenciou desde os 12 anos e que gostaria de comentar sobre, já que ele será encontrado como estilo de desenho na parte prática deste TCC.

Primeiramente, para uma visão mais histórica do mangá, apresento como grande referência bibliográfica, o livro “Mangá – O Poder dos Quadrinhos Japoneses”, de Sonia Bibe Luyten, grande estudiosa brasileira sobre o assunto, que ganhou o primeiro lugar no Festival Internacional de HQ em Lucca, Itália, pelo melhor trabalho acadêmico no setor de mangás.

O livro começa com uma excelente introdução histórica sobre o Japão, seus costumes e sobre a pobreza que o atingiu na época anterior à Segunda Guerra Mundial.

Foi a partir daí que o “BOOM” (em português, “Explosão”) do mangá, no Japão, aconteceu.

Segundo a autora, a época da Guerra, a pobreza, as pressões da vida cotidiana de um japonês desde o nascimento até a morte e outras situações negativas, que ocorriam no Japão, foram as causas do “BOOM” dos mangás, já que a leitura desses quadrinhos serviam como “válvulas de escape” aos japoneses pressionados pela vida.

Essa pressão cotidiana desde o nascimento de um japonês o faz ter o hábito da leitura desde pequeno, principalmente de mangás (que são feitos para todos os tipos de público, não só o infantil), já que a leitura desses quadrinhos é mais fácil do que se comparar aos kanjis utilizados na leitura de um jornal japonês (No Japão, você precisa conhecer ao menos 2000 ideogramas para poder ler um jornal, o que equivale a ter o ensino médio completo japonês).

Visto que os mangás são tidos como “válvulas de escape” no Japão, muitos japoneses acabam lendo-os para se desviarem de todos os problemas que os cercam. Por esta razão, o público que lê mangá, lá no Japão, é enorme e isso faz com que os mangakás (escritores/desenhistas de quadrinhos japoneses) sejam tratados como celebridades.

Essa admiração e reconhecimento de um mangaká por parte de seu público mantêm o mercado de mangás extremamente aquecido, o que faz do trabalho do escritor/desenhista algo bastante rígido no Japão. Muita gente gosta, quer ler e comprar essas revistas japonesas. Portanto, cada mangá tem uma data “fixa” de lançamento, seja mensal, anual, semestral, enfim, para satisfazer esse público ativo. Então, o prazo precisa ser cumprido pelos mangakás e, muitas vezes, essa produção resulta em, segundo Sonia (p.37), “[...] prejuízo dos fins de semana, sono, alimentação regular e convivência com a família”.

Acontece que, nem sempre, as histórias publicadas nesses mangás de 150 a 500 páginas de papel jornal (algo muito comum no Japão, descartáveis inclusive) se transformam em sucesso. Essas são substituídas por outras histórias, enquanto que, as que fazem sucesso, seus autores, ainda segundo Sonia, “[...] entram para o estrelato, ficam famosos e ricos, suas histórias são consagradas e [...] suas personagens estarão sempre ligadas a sua imagem”.

Este livro escrito por Sonia Luyten também comenta sobre o fato de os mangás serem divididos por faixa etária e sexo. Portanto, eles podem se dirigir para crianças, para moças, para rapazes (tantos jovens quanto adultos) e podem ser didáticos ou não, cada um com uma característica própria.

Bom, para um estudo aprofundado deste tema de mangás e cultura japonesa, a leitura deste livro é extremamente importante para você, leitor interessado. Outras referências poderão ser encontradas na bibliografia deste trabalho, para que sua procura seja bastante completa. Mais adiante, ainda neste livro, Sonia aborda algumas informações técnicas sobre o mangá e é o que vamos levar como assunto no próximo capítulo.

2.2.1: INFORMAÇÕES TÉCNICAS DO MANGÁ

De volta àquela pergunta feita no final do capítulo 2.1.1, em que apresentamos as informações técnicas das HQs, “Será que os mangás, por serem um estilo oriental de Histórias em Quadrinhos, se diferem muito das HQs nessas questões (histórica e técnica)?”, bem, pode-se dizer que sim. A começar pela cultura de cada país, a visão histórica das HQs muda muito. Na cultura brasileira, por exemplo, quem é quadrinista não tem o mesmo prestígio que um mangaká tem na cultura japonesa. Isso se deve ao fato de a História desses países ser diferente.

E tecnicamente? Os mangás também diferem das HQs?

Assim como as ferramentas utilizadas para se fazer uma HQ ocidental (citadas anteriormente nas visões de Steven McCloud e Will Eisner), são utilizadas nos mangás, porém, com algumas diferenças.

Uma das diferenças entre o mangá e o quadrinho ocidental é o Sentido de Leitura. Os japoneses lêem seus mangás, jornais, livros, da esquerda para a direita, do “final” do livro para o “começo”, se fossemos falar de como estamos acostumados. Este Sentido de Leitura é acompanhado por uma segunda diferença que está nos ideogramas utilizados pela cultura japonesa – os famosos kanjis – na escrita de seus textos. Além disso, os quadrinhos japoneses são mais carregados de detalhes e isso faz com que o

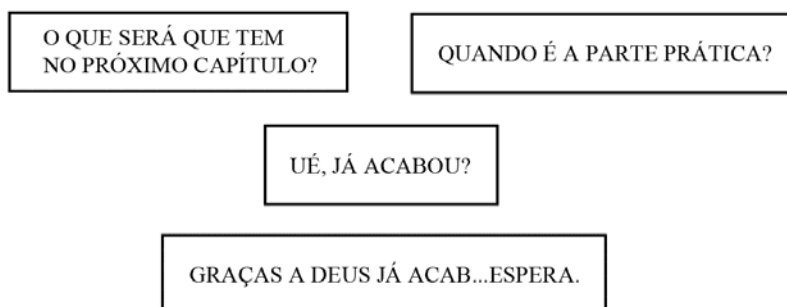
questo “Imagem e Texto” (mencionados anteriormente com base em Will Eisner e Steven McCloud) também se diferencie dos quadrinhos ocidentais.

As Onomatopéias e os Balões de Fala são diferentes devido ao ideograma e, muitas vezes, podem ser organizadas de outras formas, graças ao Sentido de Leitura. A Sequência Narrativa também muda graças a ele. Já o Movimento, no mangá, é mais acentuado devido ao foco na ação da história (independente do tipo de público que o mangá foi feito, sempre terá algum foco – grande ou pequeno – na ação), o que gera uma velocidade na leitura.

Os ricos detalhes dos ambientes e das personagens nos mangás também se diferem das características do “Não-Realismo” dos quadrinhos ocidentais. Mesmo assim, os mangás ainda conseguem dar uma expressividade exagerada aos personagens envolvidos na história, tal como as HQs do ocidente.

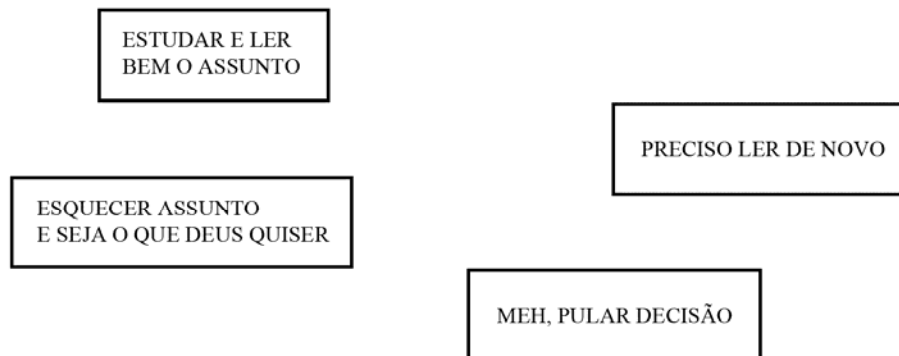
O Layout de Página do mangá difere também de acordo com o Sentido de Leitura proposto pelo modelo oriental, porém a forma de como os quadrinhos são traçados nele, produz o mesmo drama e envolvimento do leitor, ambos encontrados nas HQs ocidentais. Fora isso, os volumes de mangá são compostos por, mais ou menos, 200 páginas, o que torna a história comprida e rica em detalhes e são produzidas em formatos menores se comparados às páginas das HQs ocidentais.

Além de todas essas características, o principal ingrediente dos mangás é a capacidade de fazer as pessoas mergulharem nas histórias, transparecendo suas emoções e sentimentos. E, você, leitor, poderá entender este principal ingrediente mais tarde, ao interagir com a parte prática deste TCC.



CAPÍTULO 3: A EXISTÊNCIA DAS HQs INTERATIVAS E HQTRÔNICAS

No final do capítulo 1 deste trabalho, havia algumas decisões para que você, leitor, pudesse escolher uma e seguir com a leitura. Nada mais é do que uma tentativa minha de interagir melhor com você, por meio do papel. Portanto, aqui vão as decisões:



Para quem escolheu “Estudar e ler bem o assunto”, creio que você estará apto a entender as leituras que seguirão a partir deste capítulo 3. Quem decidiu “Esquecer assunto e seja o que Deus quiser”, ou se, por alguma outra razão, não se lembra do que foi apresentado no primeiro capítulo, agora seria uma boa hora para voltar e retomar as idéias. Os que escolheram “Preciso ler de novo”, provavelmente estão atrás lendo o capítulo anterior, mas em breve chegarão aqui também e estarão aptos a seguir com a leitura. Às pessoas indecisas que escolheram “Meh, pular decisão”, fiquem à vontade para voltarem à leitura (se por acaso precisarem) ou continuarem por aqui, dependendo de como vocês se sentem com relação ao conteúdo apresentado até agora.

Enfim, com toda essa teoria sobre Interatividade, HQs e mangás, que tal se juntássemos tudo numa coisa só, para ficar um pouco mais divertido?

ISTO É MESMO POSSÍVEL?

NÃO ENTENDI. COMO É?

Calma, eu explico. Existe um quadrinista brasileiro, formado em arquitetura, doutor em artes e professor da faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás¹, chamado Edgar Franco e, graças a ele, foi dado um nome a essa junção de Interatividade com HQs (mangá incluído, já que é um estilo de HQ). O nome disso: Hqtrônica (História em Quadrinho Eletrônica), termo que abrange toda obra que contenha um ou mais códigos da HQ tradicional, com uma ou mais possibilidades da hipermídia².

Julia Garcia Sales, a autora da monografia “HQI: Histórias em Quadrinhos Interativas”, mencionada nos capítulos anteriores, coloca em seu trabalho algumas referências de HQs que tomaram o rumo interativo graças, primeiramente, à internet e aos recursos hipermidiáticos que surgiram com o computador, bem como as idéias tradicionais de Will Eisner e Steven McCloud, também apresentadas no capítulo “2.1.1. Informações técnicas das HQs” deste trabalho. Vale a pena dar uma olhada.

No próximo capítulo, serão apresentadas as características de uma Hqtrônica, baseadas nos estudos de Julia Garcia Sales e de Edgar Franco.

¹ dados colhidos na Wikipédia (http://pt.wikipedia.org/wiki/Edgar_Franco).

² recursos midiáticos reunidos num suporte computacional, tais como animação, diagramação dinâmica, trilha sonora, efeitos sonoros, tela infinita, tridimensionalidade, narrativa multilinear e interatividade (“HQI: História em Quadrinhos Interativa”, de Julia Garcia Sales, p.49, 2006.).

3.1: CARACTERÍSTICAS DE UMA HQTRÔNICA

Com base no texto de Julia Garcia Sales chamado “HQI: Histórias em Quadrinhos Interativas”, o que difere uma Hqtrônica (termo criado por Edgar Franco) de uma HQ tradicional são os recursos hipermidiáticos. Nesse contexto, um quadrinista pode usar os vários recursos da hipermídia para que a HQ tradicional, feita por ele, se transforme em uma Hqtrônica.

Vale lembrar que esses recursos da hipermídia vão muito mais além do que apenas o processo de scanear uma HQ tradicional, passá-la para o computador e hospedá-la em um site. Além desses três passos, a HQ tradicional deve, segundo Edgar Franco, ter pelo menos um dos recursos hipermidiáticos abaixo para se tornar uma Hqtrônica:

- Animação: muitas Histórias em Quadrinhos que você encontra para ler na Internet utilizam a animação para dar um efeito de movimento na história e inovar a idéia de que HQ é sempre estática. Este recurso pode ser visto num site chamado THUNDERPAW_THE BRIGHTEST NIGHT (www.thunderpaw.co), em que cada quadrinho da história publicada é animado em loop infinito, ou seja, o quadrinho é animado com a mesma animação infinitamente.
- Diagramação Dinâmica: esse recurso é quando os quadrinhos vão aparecendo e desaparecendo ou se movendo em animação, de forma que você tenha uma noção do Tempo da história enquanto ela está acontecendo.
- Trilha Sonora e efeitos sonoros: existem músicas e efeitos sonoros em algumas Hqtrônicas, porém deve-se ter muito cuidado para colocá-las em prática, já que esse recurso dificilmente acompanha o ritmo de leitura do leitor, o que prejudica o que chamamos, então, de “Mapa Temporal” da história.
- Tela Infinita: esse recurso é bastante utilizado pelas Hqtrônicas existentes, pois possibilita a história de sair do espaço limitado das páginas tradicionais das revistas que estamos acostumados a ler fora da dimensão do computador.
- Tridimensionalidade: algumas Hqtrônicas utilizam o 3D para dar uma maior movimentação na história, já que ele explora novas posições e expressões de

personagens, junto com novos ângulos de câmeras para a criação dos quadrinhos.

Agora, caro leitor, peço para que preste MUITA atenção nesses dois PRÓXIMOS recursos hipermediáticos, pois serão eles que mais explorarei daqui para a frente, inclusive na parte prática deste trabalho.

- Narrativa Multilinear: as Hqtrônicas, muitas vezes, apresentam várias possibilidades de caminho para que o leitor possa escolher o que quer ler. O site <http://www.sito.org/synergy/ifreak/hotwired/> explora bem este recurso.
- Interatividade: este recurso nada mais é do que a consequência da Narrativa Multilinear, em que o leitor precisa decidir aonde quer chegar à história e isso produz uma interação da parte dele para com ela.

Bom, com essas duas últimas características postas, aqui vai um lembrete:

CARO LEITOR,

DAREI UM TOQUE ESPECIAL INOVADOR
PARA OS DOIS ÚLTIMOS RECURSOS
APRESENTADOS, PORTANTO FIQUE
LIGADO NOS PRÓXIMOS CAPÍTULOS
DESTE TCC.

Enfim, desses dois últimos recursos “Narrativa Multilinear” e “Interatividade”, chega-se ao nome História em Quadrinho Interativa, sugerido pela autora Julia Garcia Sales (p.60): “Proponho, então, como nome desta forma de narrativa digital, que aproveita o essencial dos quadrinhos e das narrativas digitais, o termo HQI, abreviação para História em Quadrinho Interativa.”

3.2: DEFINIÇÃO DE HQ INTERATIVA (HQI)

Continuando os estudos baseados no texto de Julia Garcia Sales, toda HQI é uma Hqtrônica, mas nem toda Hqtrônica é uma HQI porque, segundo a autora, a Hqtrônica nem sempre preserva o essencial dos quadrinhos, nem sempre apresenta um grau mínimo de interatividade, nem sempre apresenta códigos suficientes da HQ para serem caracterizados como uma. Além disso, a Hqtrônica utiliza elementos de multimídia que, por vezes, prejudicam o ritmo de leitura do leitor.

“HQI é toda obra que preserve a essência dos quadrinhos e que faça uso da hipermídia para lhe conferir interatividade, feita para fruição e transmissão em meios digitais. Ou seja, se houver possibilidade de o leitor alterar a forma e/ou conteúdo da obra (mesmo que estas ações sejam programadas previamente) e esta obra contiver a essência dos quadrinhos, essa será uma HQI.” (Julia Garcia Sales, p.60)

Entretanto, Julia ainda complementa em seu trabalho sobre HQI: “Neste caso, não consideraremos como interatividade clicar em links de ‘avançar’ e ‘voltar’, simulando páginas de uma revista linear comum, como interatividade.”

‘Avançar’ e ‘voltar’ confere, sim, um tipo de interatividade - reativa - assim como havia dito em capítulos anteriores. A reatividade sempre irá existir em qualquer site, sejam eles sobre Hqtrônica, HQI ou qualquer outro assunto, porém, a exploração dos recursos hipermidiáticos disponibilizados nos sites transforma essa interatividade reativa em algo mais dinâmico, cheio de opções e resultados a serem observados e discutidos em forma de ‘feedback’.

Neste TCC, há uma ‘tentativa’ de promover uma interatividade, graças às decisões - limitadas e, certas vezes, ‘caretas’ – que aparecem mediante a leitura. O ato de você, leitor, escolher o que gostaria de fazer dentre as opções apresentadas muitas vezes o leva a interagir ainda mais com este trabalho. O simples fato de você ter escolhido ‘voltar na leitura’ e reler o que foi dito nesta monografia já promove uma boa interatividade – folhear, por exemplo, até achar a página em questão para quem lê fora do computador ou, até mesmo, promover links em PDF para uma interatividade online mais completa para aqueles que realizam a leitura no computador. Até o mecanismo de ‘feedback’ é possível acontecer neste trabalho teórico, desde a opinião dos membros da

banca examinadora deste TCC até os meus endereços eletronicamente disponibilizados para que qualquer pessoa possa vir a discutir tais assuntos.

Além do mais, o assunto principal da parte prática deste TCC utilizará recursos que NÃO se limitarão a este tipo de interatividade reativa durante a história. Agüente mais um pouco e você verá.

AGUENTAR
MAIS UM
POUCO

SERÁ QUE VALE
A PENA MESMO?

CHEGA, NÃO QUERO
MAIS FICAR AQUI

CAPÍTULO 4: REVELAÇÃO!

Antes de entrar em um novo assunto (da Revelação propriamente dita), gostaria de adicionar uma observação. Até agora, foram apresentados os assuntos sobre Interatividade, HQs tradicionais, Mangás, Auto-didática, Hqtrônicas e HQInterativas, influências que sempre estiveram presentes em minha formação pessoal e artística. Porém, ainda não falei sobre outro ponto que, até hoje, tem tido uma importância enorme em minha vida: os jogos de videogame.

Os jogos de videogame são a onda do momento. Eles fazem parte de um mercado que vem crescendo assustadoramente nesses últimos anos. Marcados pela interatividade em excesso, com gráficos cada vez mais bem feitos, alguns voltados para o estilo mangá, outros mais realistas, mas não importa. Quanto mais situações o jogo tiver e que dependam da decisão do jogador para que a história continue, melhor. Ou seja, quanto mais interativo o jogo, melhor.

Enfim, sempre fui muito fã de jogos de videogame. Os estilos que mais me atraíam (e que ainda me atraem) eram os de aventura longa e se o jogo utilizasse gráficos no estilo mangá, então, melhor ainda. Esse é o caso dos jogos de RPG (do inglês, Role-playing game; do português, Jogo de Interpretação de Personagens). Por eles fazerem parte da minha vida até hoje, pela interatividade proporcionada até então, pensei em criar algo relacionado a eles.

E é a partir daqui que vem o momento da Revelação: graças as minhas próprias criações de personagens e Histórias em Quadrinhos que venho trabalhando e aperfeiçoando desde os três anos de idade, decidi criar uma HQInterativa em que o leitor possa interagir, mas no ritmo de um jogo de RPG.

Bem, antes de dar continuidade a este assunto que lhe foi revelado, leitor, gostaria de falar sobre os conceitos utilizados nos jogos de RPG e nas variações deste mesmo estilo de jogo chamadas de Aventuras-Solo, para que você entenda melhor sobre o principal conteúdo deste trabalho, revelado superficialmente neste capítulo.

4.1: JOGOS, RPGs E AVENTURAS-SOLO

“Role-playing game, também conhecido como RPG (em português: jogo de interpretação de personagens) é um tipo de jogo em que os jogadores assumem papéis de personagens e criam narrativas colaborativamente. O progresso de um jogo de RPG se dá de acordo com um sistema de regras predeterminado, dentro das quais os jogadores podem improvisar livremente. As escolhas dos jogadores determinam a direção que o jogo irá tomar.”
(Wikipédia, a enciclopédia livre.)

Esse trecho tirado do website da “Wikipédia, a enciclopédia livre”, na versão em português, se refere aos jogos de RPG de papel, tabuleiros e dados de vários lados. Ou seja, não estão exatamente ligados aos jogos de RPG de videogame (os quais apresentam um fim na história), mas ambos utilizam o mesmo conceito: “[...] O progresso de um jogo de RPG se dá de acordo com um sistema de regras predeterminado [...]”. No caso dos RPGs de videogame, o “sistema de regras predeterminado” é a história na qual o jogador se envolve, enquanto que nos RPGs de papel, tabuleiro e dados, há um mestre que determina. E continua “[...] dentro das quais os jogadores podem improvisar livremente [...]”. De fato, nos RPGs de videogame, o jogador pode fazer o que quiser até chegar às decisões principais para se seguir com a linha da história e isto não é diferente nos RPGs de papel, tabuleiro e dados, mas por conta da imaginação de cada jogador envolvido, inclusive da do mestre, a história apresentada fica ainda mais livre do que se é encontrado nos videogames, em que já há uma história definida.

Dos jogos de RPGs convencionais se tira uma variação chamada de “Aventura-Solo”, em que, como o próprio nome supõe, são aventuras que o jogador pode jogar sozinho sem a exigência de um grupo de pessoas como se é exigido no RPG convencional. Muitas pessoas, até, começam pelas Aventuras-Solo antes mesmo de passarem pela experiência do convencional para que elas entendam melhor sobre como funciona um jogo de RPG.

Parece lindo, mas existem certas desvantagens em jogar uma Aventura-Solo. Por se tratar de um LIVRO-JOGO (e peço para que preste atenção neste termo, leitor), existe uma linearidade a ser seguida. E, ao acabar o livro, termina a história, diferentemente do RPG convencional de papel, tabuleiro e dados. Também se perde o

contato social entre jogadores, na medida em que o jogador de uma Aventura-Solo joga sozinho.

Apesar disso, o grande barato desses jogos, tanto o RPG comum quanto a Aventura-Solo, é a capacidade que o jogador tem de decidir muita coisa e interagir com a história (e com outros jogadores, se for o caso de um RPG de papel, tabuleiro e dados) enquanto ela acontece. E é a partir dessas idéias que tomamos o rumo para a parte principal deste TCC.

CAPÍTULO 5: O FENÔMENO “JOGAR&LER”!

Finalmente, você chegou à parte principal deste TCC. Se no capítulo “3.2: DEFINIÇÃO DE HQ INTERATIVA (HQI)” você escolheu “Agüentar mais um pouco” ou “Será que vale a pena mesmo?”, é com grande satisfação que venho lhe apresentar a melhor parte deste trabalho.

OBA!

SÓ AGORA?

VIXE...

Ao longo desses 24 anos bem-nerdmente-vividos, gastei 21 deles criando e aperfeiçoando meus personagens, meu mundo e meu império de histórias em quadrinhos, no estilo mangá. Fui, também, ganhando várias influências durante esse período, tais como os jogos de videogame apresentados anteriormente.

UAU!

NARCISISTA.

...

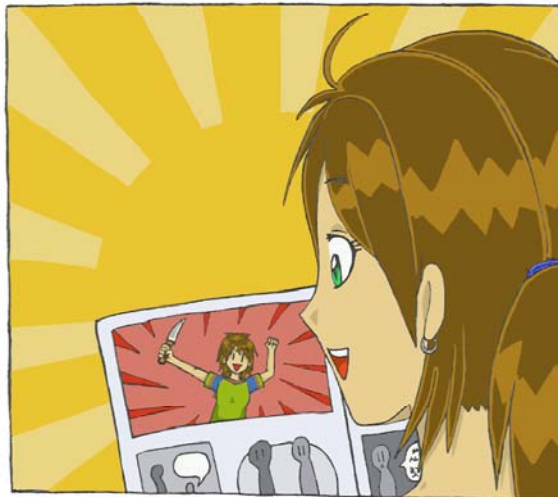
A pesquisa realizada neste TCC me trouxe a oportunidade de reunir todos os assuntos que me interessaram ao longo desses anos (Interatividade, HQs e Mangás) em uma coisa só e, graças aos meus estudos, aprendi que existem as Hqtrônicas e HQInterativas, que serviram para eu realizar algo diferente para inovar minhas idéias sobre as HQs tradicionais.

Com muito trabalho, decidi investir na transformação das minhas HQs tradicionais em HQInterativas e criei um site para armazená-las. Baseei essa mudança, principalmente, nos recursos de “Narrativa Multilinear” e de “Interatividade” apresentados no capítulo “3.1: CARACTERÍSTICAS DE UMA HQTRÔNICA” e, ainda, adicionei um toque especial, que lhe apresento na figura abaixo:

IMAGINE THAT, FOR EVERY MANGA YOU READ...



... YOU COULD CHOOSE TO BE THE CHARACTER YOU WANTED TO BE AND DECIDE THE STORY AS BEING THEM...



NOW YOU CAN
● ● ●

Figura 1 – Introdução ao meu Website, em inglês.

O ‘toque especial’, traduzido do inglês: “Imagine que, para cada mangá que você lesse, você pudesse escolher ser o personagem que quisesse e pudesse decidir a história sendo ele... Agora você pode...”

Para mim, não basta utilizar o recurso de “Interatividade” de uma Hqtrônica somente para que o leitor escolha o rumo em que a história vai tomar, baseando no que ele gostaria de ler. A “Interatividade” que busco é colocar o leitor na história, mergulhá-lo dentro de um personagem dela e ver o que ele faria com cada situação que ocorre lá dentro. Tal como um JOGO, em que o leitor pode escolher quem quer ser e interagir com a história sendo o personagem, porém no formato de uma HQInterativa, em que o leitor terá de ler o que acontece após cada decisão tomada. Este é o ‘toque especial’.

Portanto, batizo este ‘toque especial’ de “Fenômeno Jogar&Ler”. Trata-se, basicamente, de um livro-jogo, como em uma Aventura-Solo citada anteriormente, em que você escolhe e joga como um personagem, entretanto lê a história através das suas decisões no formato das Histórias em Quadrinhos.

A história, em estilo mangá, foi feita a partir das minhas próprias criações, meus próprios personagens, dentro do meu próprio mundo. Busco sua interatividade para vivê-la desde a escolha de um (entre cinco) personagem, até a conclusão da história, que pretendo continuar ao longo da minha vida.

PUXA, QUE LEGAL!

ONDE É O SITE?
QUERO JOGAR!

HM...AINDA TENHO
MINHAS DÚVIDAS
A SEU RESPEITO...
CADÊ O SITE?

Agora, peço aos interessados que entrem no site <http://a3studios.com.br/iss/home>, escolham um personagem e interajam com o meu mundo. Boa diversão!

SÓ MAIS UM LEMBRETE:

O ENDEREÇO DESTE SITE AINDA NÃO
É O OFICIAL E ESTARÁ SUJEITO A
MUDANÇA DE NOME NO FUTURO
(VIDE CAPÍTULO 8 DESTE TRABALHO).
FORA ISSO, O CONTEÚDO DELE
ESTÁ DISPONÍVEL, POR ENQUANTO
EM INGLÊS, PARA QUE A DIVULGAÇÃO
DELE SEJA MAIOR E PARA QUE A
INTERATIVIDADE SEJA PROPORCIONADA
PARA VÁRIAS PESSOAS DO MUNDO.

CAPÍTULO ENTRELINHAS 5 – 5.1: A EXPERIÊNCIA

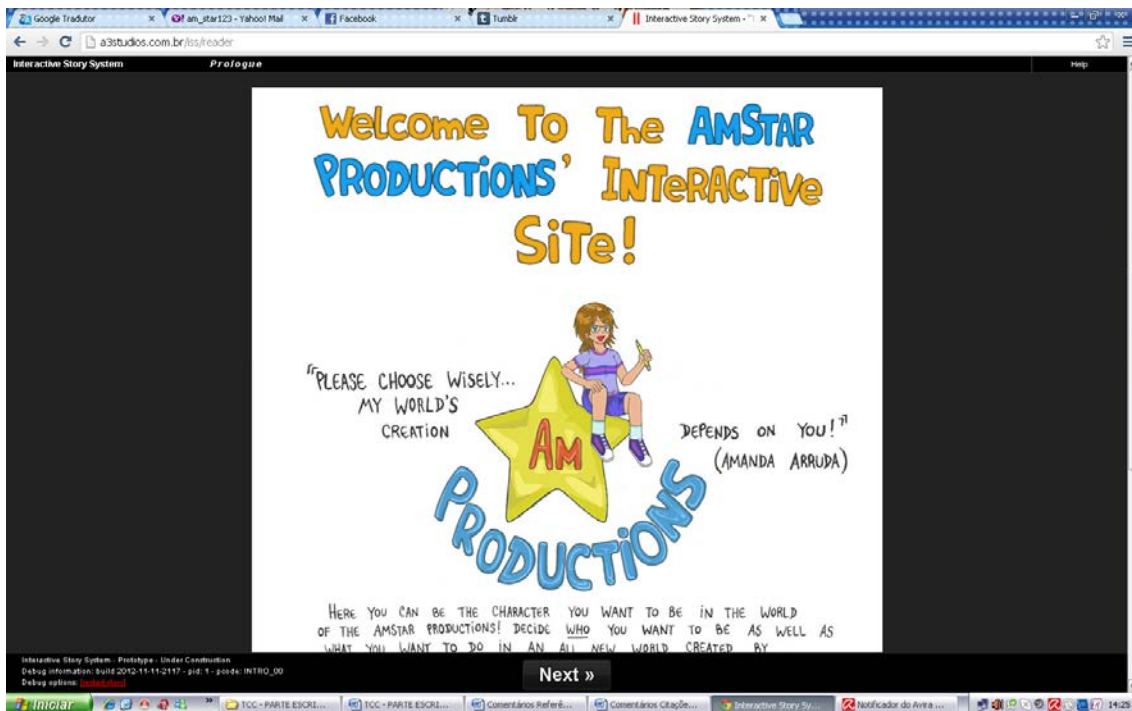


Figura 2 – O começo da Experiência Interativa.

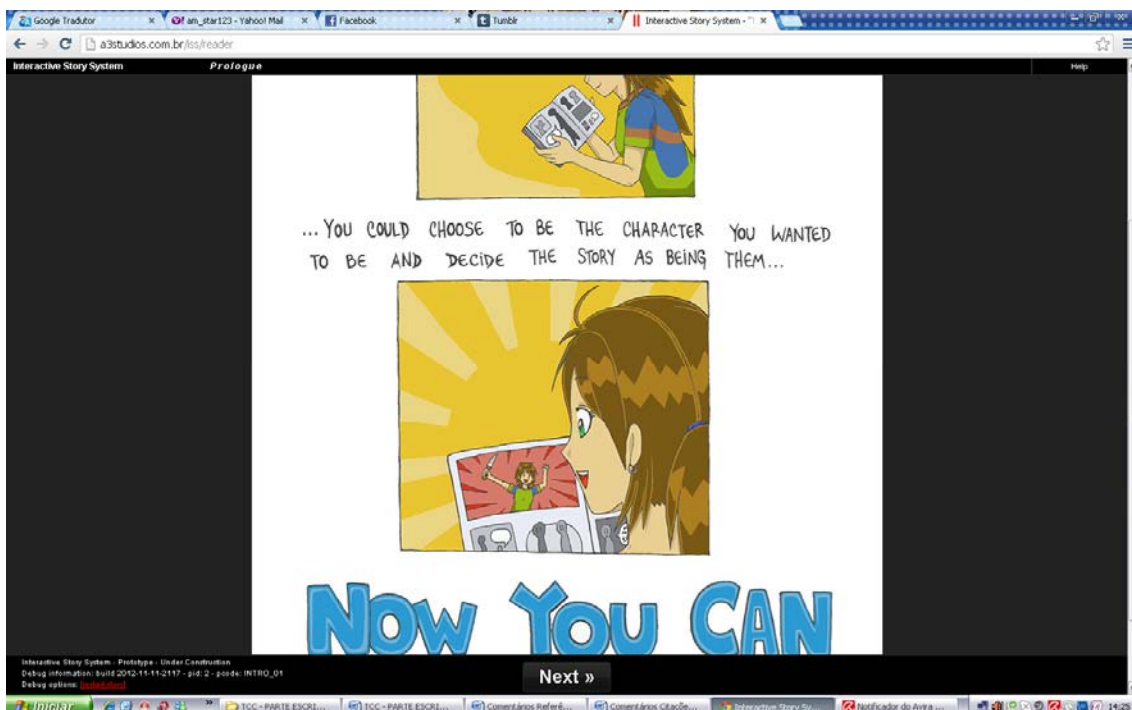


Figura 3 – Seguindo com a Aventura.

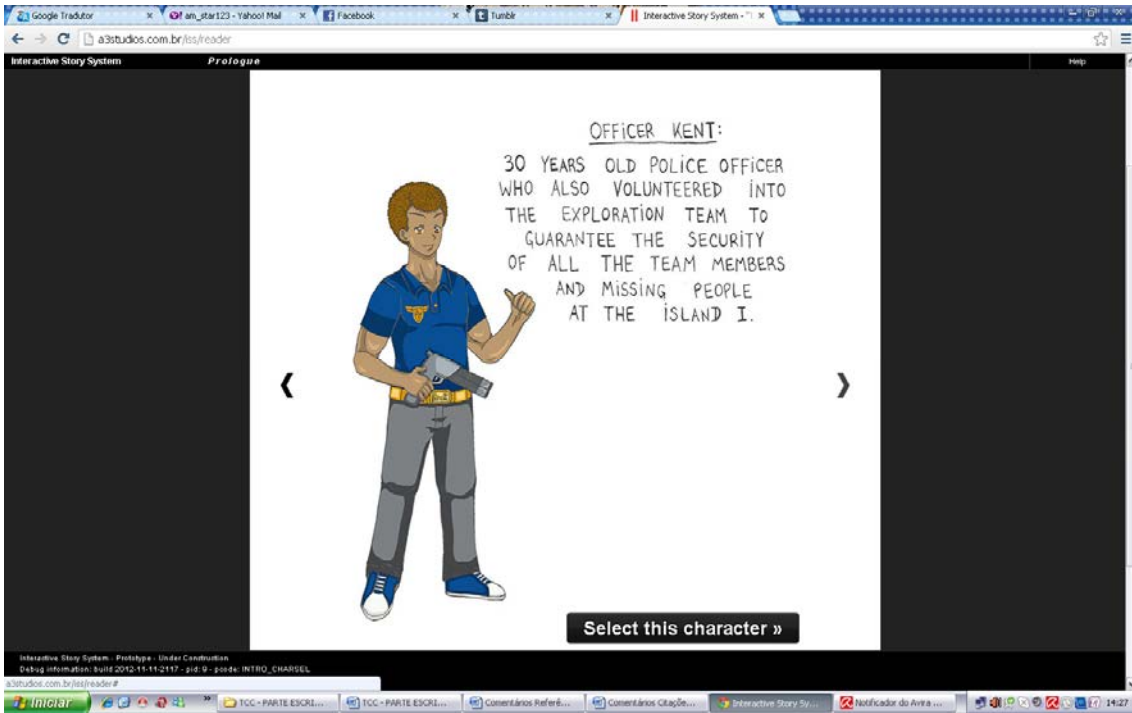


Figura 4 – Escolha de Personagens.

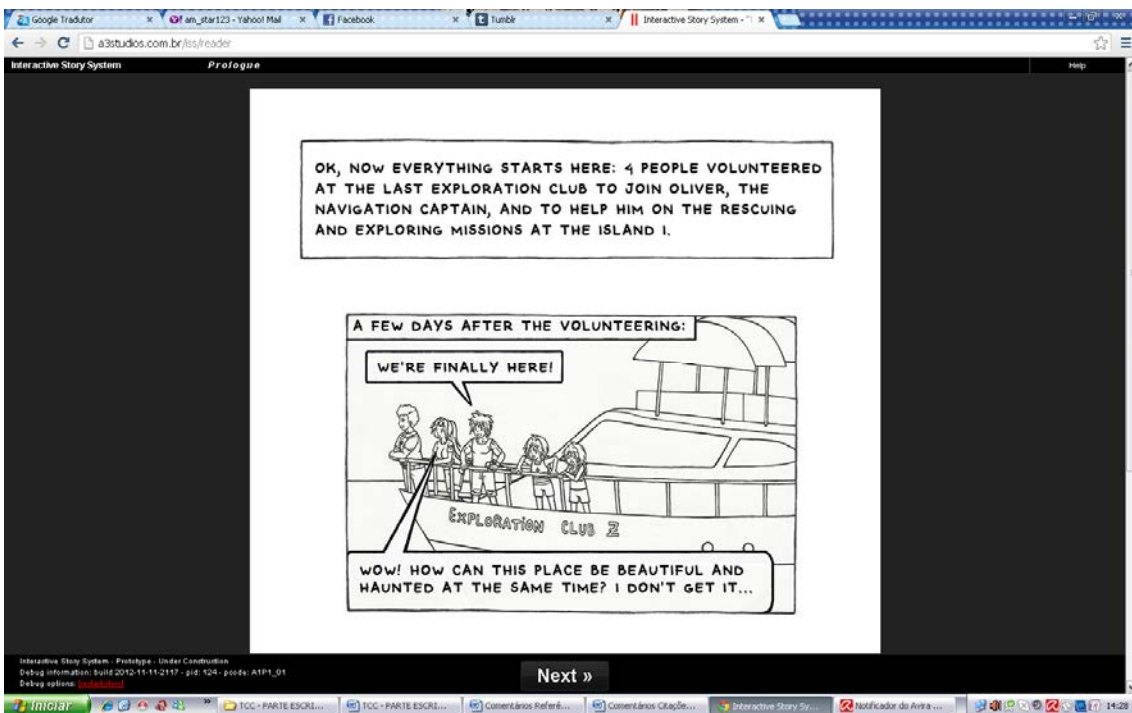


Figura 5 – A História Principal Finalmente Começa.



Figura 6 – Um dos Vários Momentos da Interatividade da minha HQI.



Figura 7 – Quer saber do Flashback? A Escolha é Sua.

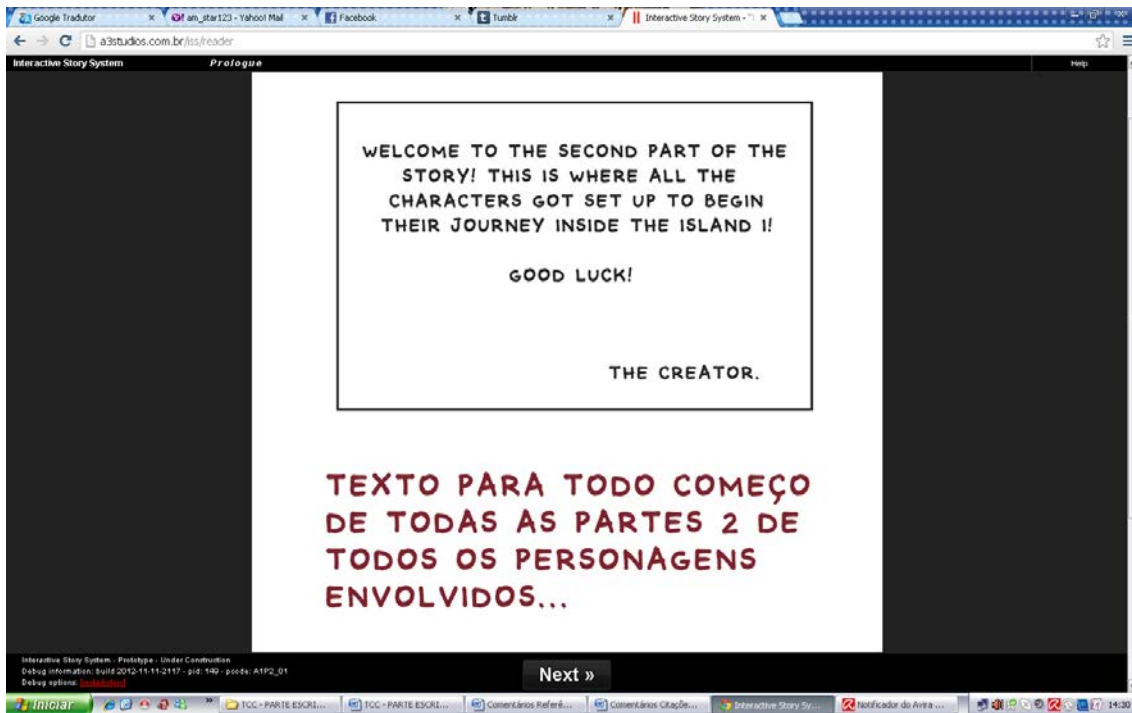


Figura 8 – Pronto para a Parte 2 da minha HQI?

(O site se encontra em beta e serão feitas algumas mudanças como a remoção da frase “Texto para todo começo de todas as partes 2 de todos os personagens envolvidos...”)

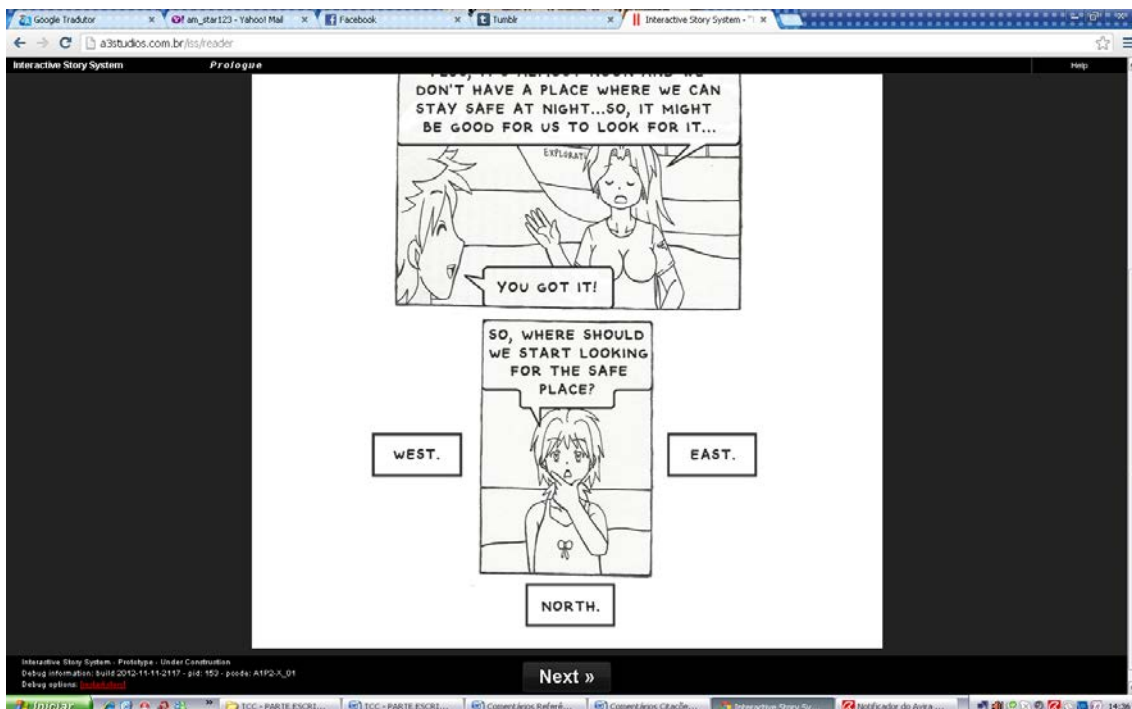


Figura 9 – Para Onde Vamos? Norte, Leste ou Oeste? Boa Sorte.

5.1: AH, A REATIVIDADE...

Após a experiência obtida no site <http://a3studios.com.br/iss/home>, algum leitor deve estar pensando: “Ah, legal. Os desenhos são relativamente bonitos, decidi bastante coisa, interagi, fiz tudo o que eu queria fazer pelo personagem que escolhi. Mas... falta alguma coisa...”

Exato, meu caro leitor. É aí que se encontra a diferença entre o Fenômeno Jogar&Ler e o livro-jogo de uma Aventura-Solo. E, para explicar essa diferença, preciso voltar àquelas idéias apresentadas no primeiro capítulo deste trabalho, em que falei sobre Interatividade.

O que você, leitor, sentiu ao jogar e ler a minha HQInterativa foi o velho processo da REATIVIDADE. Lembra-se, no capítulo 1? Quando pedi para estudar e ler bem o assunto? Tudo bem, explico de novo.

A Reatividade é aquele processo de Estímulo-Resposta provocado, no caso, pelas limitadas situações propostas em minha HQInterativa. E, segundo o autor chamado Steven Outing (também citado anteriormente), para que se diminua a Reatividade de um site, é preciso facilitar a comunicação entre autor e receptor com a ajuda de fóruns de discussão, chats, pesquisas, contato via e-mail, blogs, entre outros, para que se tenha o mecanismo de “feedback” proposto pelo receptor e, assim, para que o autor atualize seu site graças a esse estímulo.

A frase “Mas... falta alguma coisa...” sentido por algum leitor, precisa ser proposta como feedback para que a autora do site possa mudar e/ou acrescentar situações na HQInterativa. A atualização do site mantém o leitor interessado ao que acontece lá dentro e o mecanismo de feedback (e também a interatividade do leitor) se torna contínuo.

Por isso, no site <http://a3studios.com.br/iss/home> há uma página de feedback disponível para que os interessados possam interagir melhor com o site (e comigo), bem como fazer críticas construtivas ao meu trabalho. Fora isso, também utilizo páginas como Tumblr, Facebook, Deviant Art, entre outros, para receber esse tipo de interatividade. Além disso, com esses sites de relacionamento dá para se estreitar o

relacionamento entre o autor (eu) e o receptor (você), o que aumenta a participação e interatividade por parte de ambos.

Resumindo, “feedback” é importante. Ou seja, sua participação é importante para fazer de um site, tal como o meu, algo muito mais interativo e diferente dos que existem pela internet afora.

CAPÍTULO 6: CONCLUSÃO

Bom, foi um longo caminho até aqui. Desde a capa, muita coisa foi apresentada. E, como qualquer conclusão, vamos amarrar as idéias, partindo da parte prática deste trabalho, ou seja, da minha HQInterativa chamada “Pilot Project – The Archipelago Islands’ Mysteries” (do inglês, “Projeto Piloto, os Mistérios das Ilhas do Arquipélago”).

Essa HQInterativa foi apenas o Projeto Piloto de uma grande série que pretendo continuar ao longo da vida. Para chegar até esta idéia e executá-la, muitas influências de HQs, mangás e jogos foram obtidas desde os meus 3 anos de idade. Por causa disso, coloquei esses assuntos neste TCC. Porém, nada disso teria acontecido se não fossem pelos dias de esforço e dedicação à criação de meus personagens, minhas histórias e meu mundo.

Da Interatividade proporcionada pelos jogos de videogame e dos meus estudos sobre este mesmo assunto para a realização da parte teórica deste TCC, resultou a criação do site <http://a3studios.com.br/iss/home> (endereço ainda não oficial), o que possibilitou a transformação, do que era para ser apenas uma HQ tradicional, para uma Hqrônica, ou melhor, HQInterativa. E, com isso, pretendo atualizar e aperfeiçoar meu site, com a ajuda do feedback do leitor.

Também gostaria de colocar nesta conclusão o fato da minha busca por DECISÕES, já que foram apresentadas inúmeras situações em que você, leitor, tinha de escolher para continuar a leitura desta teoria (e, também, da prática vivenciada na HQInterativa). Além de provocar certa interatividade por parte do leitor, quis deixar claro que, tal como a vida, cada decisão precisa ser pensada para que não ocorra algum imprevisto no ato da decisão. E, que, decidir, também, implica deixar algo para trás que, muitas vezes, na vida, não podemos voltar para decidir este algo novamente. O fato de você não poder voltar atrás nas decisões tomadas em minha HQInterativa serviu para praticar este pensamento colocado agora. Entretanto, se você quiser reler a história, tanto sendo o mesmo personagem quanto sendo outro, aí você poderá refazer a mesma decisão. Esta idéia colocada na parte teórica deste trabalho funciona, na maioria das vezes, de maneira Reativa, porém acredito que isso ainda tenha dado ao leitor algum poder de decisão e interatividade que o faça entender o que foi proposto na parte principal deste TCC.

Por fim, todos os assuntos abordados neste trabalho foram colocados em discussão porque provocaram certas influências durante a minha vida. Influências estas que me ajudaram, também, a criar a HQInterativa “Pilot Project – The Archipelago Islands’ Mysteries”.

CAPÍTULO 7: O FIM?

Apesar de ter feito uma HQInterativa incompleta, com apenas duas partes de um capítulo prontas, não será o fim dela e nem das minhas produções de HQInterativas. Este Trabalho de Conclusão de Curso me deu recursos para uma maior exploração das minhas criações e da interatividade e vou continuar com elas durante a minha vida, seja trabalhando ou “hobbyando”.

Portanto, continue a visitar o site, perceba as mudanças, provoque-as e divulgue-o para que muitas idéias se construam e se solidifiquem, fazendo o assunto de HQInterativa crescer cada vez mais com o passar dos anos, já que essa prática é pouco usada atualmente.

CAPÍTULO 8: ADICIONANDO MAIS COISAS

A HQInterativa “Pilot Project – The Archipelago Islands’ Mysteries” está, por enquanto, disponível na língua inglesa por motivo de maiores divulgações do site e de recebimento de interatividade por parte do mundo todo. Logo estará disponível a versão em português dele, portanto, fiquem atentos.

Além disso, o site <http://a3studios.com.br/iss/home> divulgado neste trabalho (e também no dia da apresentação) ainda não é o endereço oficial. Fiquem atentos a usar o endereço <http://www.amstarproductions.net> quando tudo estiver bem apresentável e ‘concluído’ para divulgação (leia-se ‘concluído’, algo não mais em Beta, ou seja, algo oficialmente possibilitado para ser mostrado ao público.).

No mesmo site terá mais endereços eletrônicos importantes para a manutenção da Interatividade do leitor (feedback) para comigo. Isso inclui Tumblr, Facebook, Deviant Art, entre outros.

ILUSTRAÇÕES

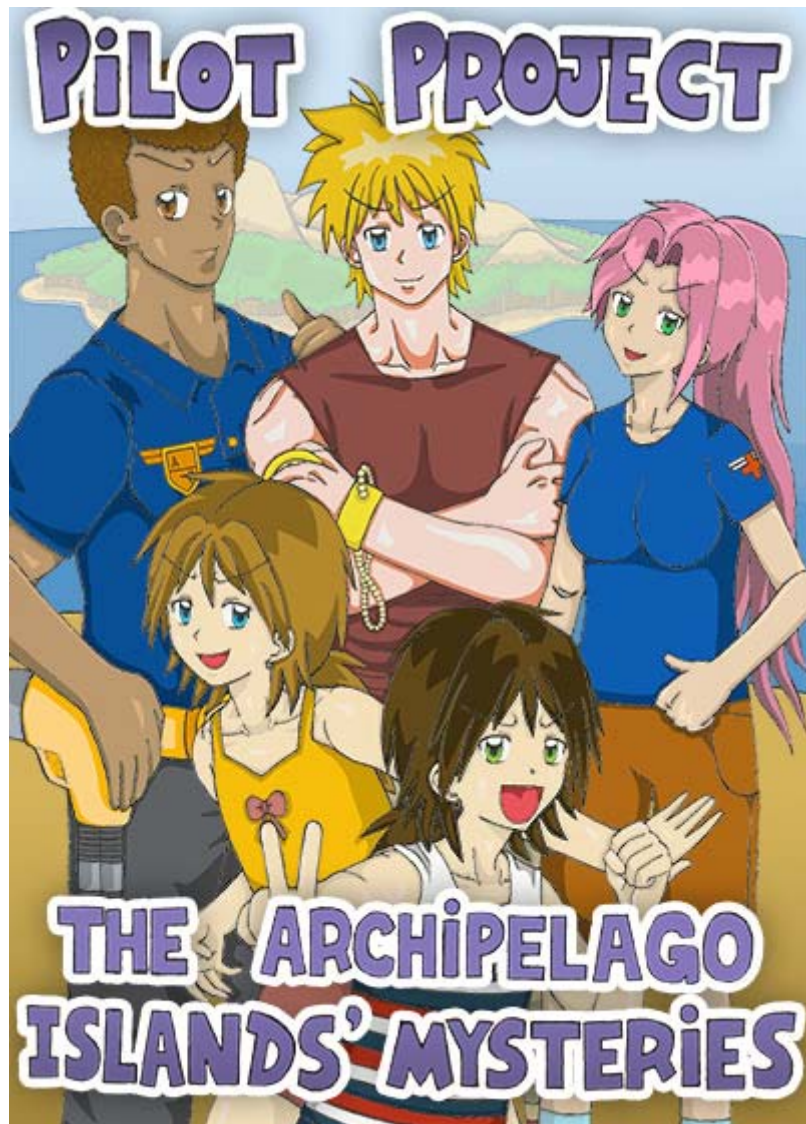


Figura 10 – Capa da minha HQInterativa, com os 5 personagens envolvidos para que haja a escolha de um deles por parte do leitor.



CAPTAIN OLIVER:

27 YEARS OLD MAN WHO LOOKS FOR HIS MISSING DAD AND DOG AT THE ISLAND I. BECAUSE OF THIS, HE CREATED AN EXPLORATION CLUB WHERE HE WORKS AS THE NAVIGATION CAPTAIN, LIKE HIS FATHER WAS BEFORE HE WAS MISSING. THANKS TO THE NAVIGATION LESSONS, OLIVER HAS A GREAT SENSE OF DIRECTION.

Figura 11 – “Quem você quer ser?” (Protótipo da Escolha do Capitão Oliver).



Figura 12 – “Quem você quer ser?” (Protótipo da Escolha da Doutora Judy).



OFFICER KENT:

30 YEARS OLD POLICE OFFICER
WHO ALSO VOLUNTEERED INTO
THE EXPLORATION TEAM TO
GUARANTEE THE SECURITY
OF ALL THE TEAM MEMBERS
AND MISSING PEOPLE
AT THE ISLAND I.

Figura 13 – “Quem você quer ser?” (Protótipo da Escolha do Policial Kent).



AMANDA 1:

THE OLDEST OF THE TWIN SISTERS. SHE'S 10 YEARS OLD AND MOVED TO THE ISLAND II WITH HER FAMILY IN THE HOLIDAYS BETWEEN THE 4TH AND 5TH ELEMENTARY SCHOOL'S GRADES. SHE HAS AN UNCOMMON STRENGTH FOR HER AGE AND SHE HELPS IN THE SECURITY OF ALL THE EXPLORATION TEAM MEMBERS AND THE MISSING PEOPLE AT THE ISLAND I.

Figura 14 – “Quem você quer ser?” (Protótipo da Escolha da Amanda 1).

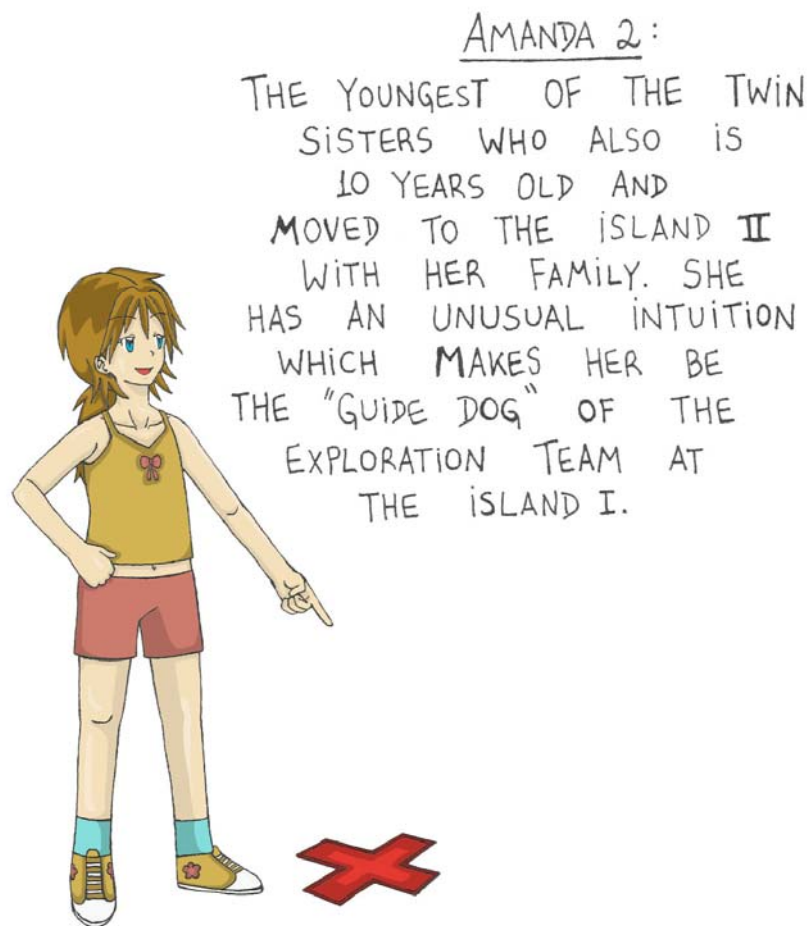


Figura 15 – “Quem você quer ser?” (Protótipo da Escolha da Amanda 2).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMORIM, Polyana. *HQtrônica*: narrativa multissequencial e colaborativa. Disponível em: <http://hiperinterativos.wordpress.com/2009/05/03/hqtronicas-narrativa-multissequenciais-e-colaborativas/>

ANTUNES, Amanda A. *Interatividade*: um estudo conceitual do termo. Disponível em: <http://pucposcom-rj.com.br/wp-content/uploads/2011/11/Interatividade-Amanda-Antunes.pdf>

BERBANK-GREEN, B. e CUSWORTH, N. *The computer game design course: principles, practices and techniques for the aspiring game designer*. London: Thames&Hudson, 2007. 192 p.

BLAIR, Preston. *Cartoon Animation*. Walter Foster Publishing Inc, Tustin, USA, 1994.

CALAZANS, Flávio M. A. *As histórias em quadrinhos no Brasil: teoria e prática*. São Paulo: Unesp, 1997. 174 p.

CINTRA, Hermano J. M. *Dimensões da interatividade na cultura digital*. Disponível em: <http://biblioteca.terraforum.com.br/BibliotecaArtigo/libdoc00000032v001Dimensoes%20da%20Interatividade%20na%20Cultura%20Dig.pdf>

CURTIS, David. *Experimental Cinema*. Studio Vista, Londres, 1971.

GARCIA SALES, J. *HQI*: histórias em quadrinhos interativas. Disponível em: <http://garciasales.com/monografia/final/hqi-final-grafica.pdf>

GIBSON, William. *Neuromancer*. Tradução de Fábio Fernandes. 4ª Edição. São Paulo: Editora Aleph, 2008. 320p.

JARCEM, René G. R. História das histórias em quadrinhos. Disponível em: <http://www.historiainagem.com.br/edicao5setembro2007/06-historia-hq-jarcem.pdf>

JUNIOR, Gonçalo. *A guerra dos gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura dos quadrinhos, 1933-64*. 1ª Reimpressão. São Paulo: Companhia das Letras, 2004. 433 p.

KOYAMA-RICHARD, B. *One thousand years of manga*. Paris: Flammarion, 2007. 247 p.

LAYBOURNE, Kit. *Animation Book*. Three Rivers Press, New York, 1998.

LORD, Peter e SIBLEY, Brian. *Creating 3-D Animation. The Aardman Book of Filmmaking*, Harry N. Abrams Publishers, S/D.

LUCENA Jr, Alberto. *Arte da animação: técnica e estética através da história*. 2.a Ed., Senac, São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005. 30 p.

LUYTEN, Sonia B. *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*. 3ª Edição. São Paulo: Hedra, 2012. 220 p.

MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas e pós-cinemas*. Campinas, SP: Papius, 1997. Coleção campo imagético.

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

MORENO, A. *A Experiência Brasileira no Cinema de Animação*. Arte Nova/Embrafilme, Rio de Janeiro, 1976.

NARDI, A. e NOVAES, E. D. *Normas técnicas para TCC*. Centro Universitário Uniseb, 2012. Disponível em:

http://www.pesquisas.unicoc.edu.br/arquivos/NormasTecnicasParaTCC_2012.pdf

NESTERIUK, Sérgio. *Dramaturgia de Série de Animação*. São Paulo: ANIMATV, Primeira edição, 2011.

PIERRO, Melina. *Alice in Popland*. São Paulo: Instituto de Artes, Unesp, 2007.

Disponível em: <http://mel-meow.com/popland/>

PLAZA, Julio. *Arte e interatividade*. São Paulo: ECA, USP, s/d. Disponível em:

<http://www.cap.eca.usp.br/ars2/arteeinteratividade.pdf>

PRIMO, Alex F. T. e CASSOL, Márcio B. F. *Explorando o conceito de interatividade: definições e taxonomias*. Disponível em PDF.

RAMOS, Paulo. *Revolução do gibi: a nova cara dos quadrinhos no Brasil*. 1ª Edição. São Paulo: Devir, 2012. 518 p.

RUSSET, Robert and STARR, Cecile. Experimental Animation - Origins of a New Art, A Da Capo Paperback . New York, 1976.

SAUCIER, Cristine. Animação e interatividade na web. SP. Market Book, 2000.

SMITH, Thomas G. Industrial Light & Magic – The art of Special Effects. Columbus Books, London, 1986.

SOLOMON, Charles. The Arte of Animated Image: an Anthology (Los Angeles: The American Film Institute) 1987.

STANCHFIELD, Walt. Drawn to Life: Lectures Volume one. Oxford UK : Focal Press copyright 2009, Dee Stanchfield. Published by Elsevier inc.

WELLS , Paul. Scriptwriting: developing and creating text far a play, film or broadcast. (coleção BASIC ANIMATION 01) Suíça: AN AVA Book publicado pela AVA Publishing SA, 2007

WHITAKER, Harold e HALAS, John. Timing for Animation. Oxford UK: Focal Press, Second Edition, 2009.

WikiHow. Como fazer uma história em quadrinhos (HQ). Disponível em: [http://pt.wikihow.com/Fazer-uma-Hist%C3%B3ria-em-Quadrinhos-\(HQ\)](http://pt.wikihow.com/Fazer-uma-Hist%C3%B3ria-em-Quadrinhos-(HQ))

Wikipédia. Aventuras-solo. Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Aventuras_Solo

Wikipédia. Edgar Franco. Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Edgar_Franco

Wikipédia. RPG: Role-playing game. Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Role-playing_game

Wikipédia. Storyboard. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Storyboard>

WILLIAMS, R. The Animators Survival Kit. London. New York: FF Faber and Faber, 2001.

WYATT, Andy: The Complete Digital Animation Course: The Principles, Practice and techniques of Successful Digital Animation. United Kingdom: Thames e Hudson, 2010.

APÊNDICES E ANEXOS

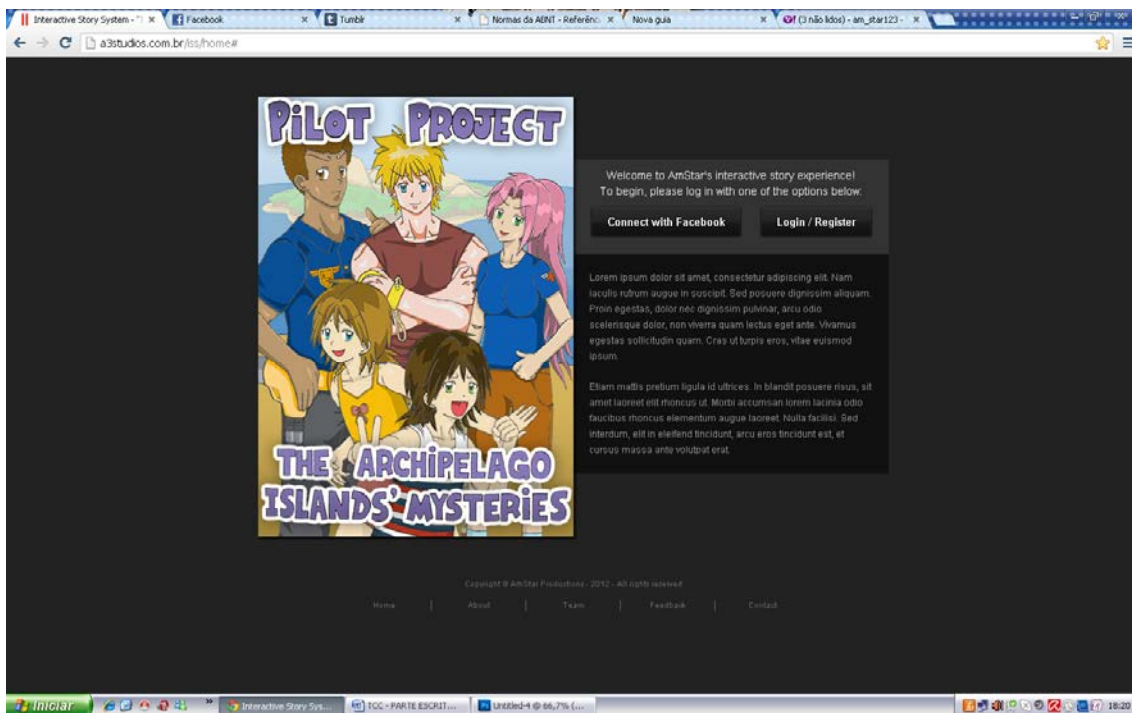


Figura 16 – O site <http://a3studios.com.br/iss/home>, na forma beta.

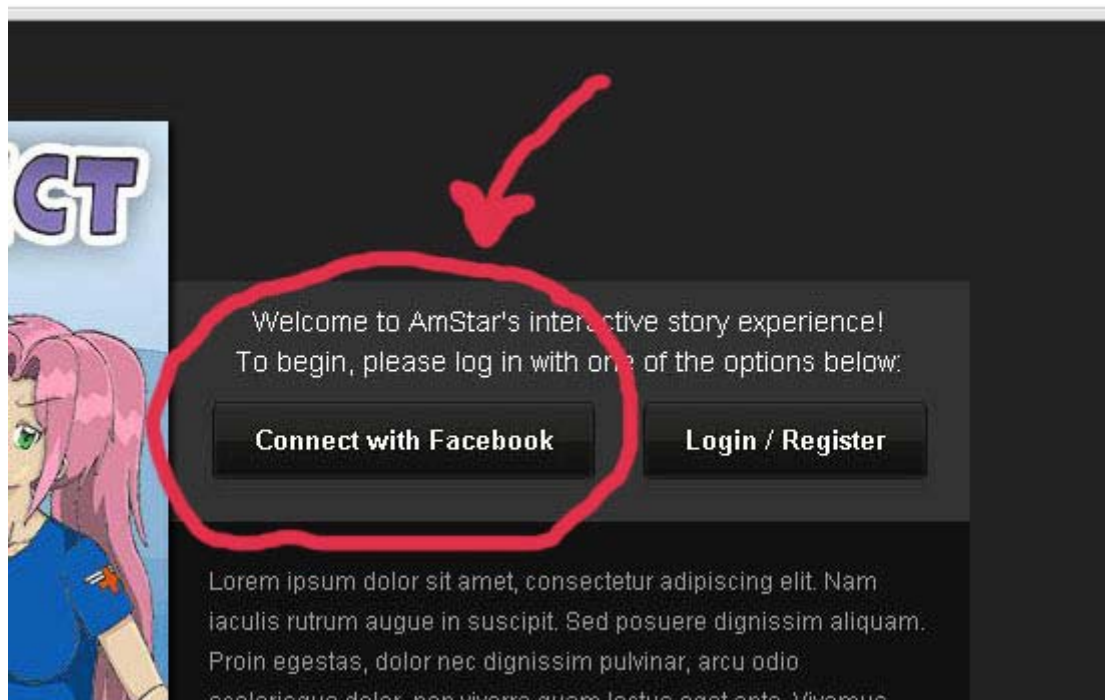


Figura 17 – Há a Possibilidade de os Leitores se Conectarem ao meu Site juntamente com suas Contas do site de relacionamentos Facebook.



Figura 18 – As Páginas para Contato também estarão Disponíveis para possibilitar o Mecanismo de Feedback dos Leitores/Seguidores.

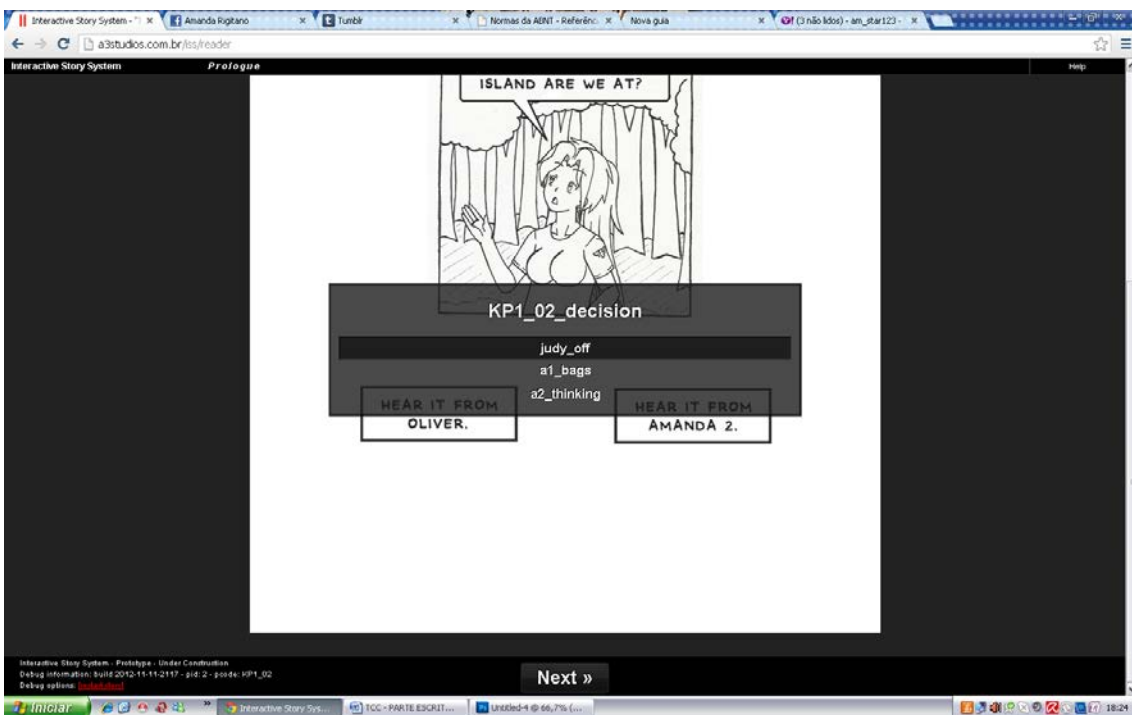


Figura 19 – Testando a HQInterativa no site, ainda na forma beta.