

Web arte e *webcomics* em Stu Campbell: análise das obras *These Memories Won't Last* e *Nawlz*

Maria Raquel Alves da Silva
Universidade Federal da Paraíba
mraquels@live.com

Resumo: O presente artigo se propõe a analisar duas obras do artista Stu Campbell à luz de sua relação com a web arte e as *webcomics*. As obras analisadas possuem elementos convergentes com a web arte e demonstram usos das ferramentas web que fazem com que a experiência de certas *webcomics* se tornem únicas e intransferíveis para mídia impressa sem alterações em sua estrutura.

Palavras-chave: *Webcomics*, Web arte, Internet, Arte Digital.

Abstract: This paper aims to analyze two works made by artist Stu Campbell in the light of his relationship with web art and webcomics. The analyzed works have elements that converge with web art and demonstrate uses of web tools that make the experience of certain webcomics unique and non transferable to print media without changes in their structure.

Keywords: Webcomics, Web art, Internet, Digital Art.

Introdução

Arte digital não é mais nenhum tipo de novidade com seus recursos sendo cada vez mais intuitivos e ao mesmo tempo complexos com a evolução das ferramentas, possibilitando aos artistas uma gama de oportunidades exploratórias. Dos caros e limitados computadores dos anos 1980 que proporcionavam um número reduzido de cores na tela e ferramentas que não entregavam um resultado equiparável ao das artes feitas manualmente, hoje temos um cenário completamente distinto do paradigma oitentista, com recursos diversos e com custo reduzido, permitindo ao artista uma gama imensa de possibilidades. Mesmo que com as facilidades advindas desse novo paradigma tenham gerado resistência de alguns autores de HQs (CRUCIFIX e DOZO, p. 3), é verificado um crescente interesse tanto do público quanto dos criadores fez com que plataformas exclusivas para HQs fossem criadas na internet, como o *tapas.io*, *webtoons* e *comic-rocket*.



Imagem 01: Ilustração de Susan Kare feita no software MacPaint em 1984 (à esquerda). Imagem 02 (à direita): ilustração feita para divulgação do *software* Adobe Illustrator CS5)

Simultaneamente, porém em paralelo ao movimento da migração do público e autores das HQs para o ambiente digital, no mesmo ambiente digital uma gama de artistas, interessados nos limites e possibilidades condicionados pela internet vinham fazendo experimentos desde meados dos anos 1990 estudando e questionando os novos padrões de uso e sociabilidade que a internet vinha iniciando a formar, a esse grupo de obras convencionou-se chamar de *web arte* no Brasil e *net art* no restante do mundo. Mesmo que em seus primórdios tenham sido escassos os artistas que encontrariam um ponto de interseção entre essa nova categoria artística e as HQs, com o tempo passou-se a se verificar similaridades e o interesse de artistas em dialogar com os dois campos, como o quadrinista Edgar Franco e o coletivo *PaperRad*.

Mesmo que ainda recebam certo estigma para serem considerados e validados enquanto arte, as HQs vêm se proliferando massivamente, desde sua frutífera e problemática relação com a imprensa, passando pela adoção de novas formas de divulgação e apreciação dos trabalhos através das telas dos computadores e celulares.

Sobre Web arte e *Webcomics*

A web arte é usualmente definida como uma modalidade artística que faz uso de dispositivos computacionais e voltada para internet, que pode ser acessada através de dispositivos telemáticos onde exista uma interface que torne o conteúdo acessível e cujo dispositivo esteja conectado à internet. BULHÕES (2017, p. 459) confirma esse entendimento ao enfatizar a necessidade do uso das ferramentas da internet para a execução e sobre o uso da internet como meio de difusão da obra. Essa definição vem sendo replicada desde os primórdios por autores como Andreas Brogger e Fábio Oliveira Nunes, sempre enfatizando seu caráter híbrido enquanto categoria que dialoga com várias outras categorias artísticas como o cinema, hqs, narrativas hipermediáticas, dentre outras.

[...] trabalhos de arte que foram especialmente concebidos para a internet e que por conta disso, utilizam as possibilidades e características inerentes ao meio. O artista que se utiliza da rede como suporte, terá - em via de regra - vários fatores a serem incorporados ou renegados na construção de sua poética. (NUNES, 2000)

Existe ainda hoje uma dificuldade perene em se definir o que é web arte, seja pela evolução dos dispositivos (computadores, internet, advento dos smartphones) seja pela falta de unidade na linguagem, onde existe uma grande permissividade, seja em tópicos, seja no quão convencional ou experimental um site pode ser. NUNES (2010) entende a web arte não apenas como o suporte (navegador, conexão com a internet, computador com sistema operacional instalado, linguagem de programação, linguagem de marcação de texto), mas também com o significado que o artista deseja transmitir acerca de sua obra, nos desvios contra o funcional, o agradável e o objetivismo usual dos sites.

Dessa forma, e baseando nos pressupostos de Nunes, partimos do princípio que podemos entender a web arte tanto em seu *latto sensu*, como em seu *stricto sensu*. Em *latto sensu* ficam todas as obras de arte pensadas para serem visualizadas em dispositivos web, como navegadores de PC e smartphones. Em *stricto sensu* ficariam obras que além dessas características têm por objetivo a subversão semiótica da imagem dos sites da web, através da falta de interesse na usabilidade e maior interesse na subjetividade que pode ser transmitida através de codificação. Entendemos as obras analisadas nesse artigo como pertencentes a esse

entendimento *lato*, devido ao seu caráter de obras produzidas vislumbrando as possibilidades expressivas disponíveis à época pela internet.

Assim como a web arte, a *webcomics* é uma categoria artística nascida junto com a implementação e desenvolvimento da internet para a sociedade civil, está diretamente ligada ao universo cultural e imagético das Histórias em Quadrinhos (HQs) impressas e teve sua linguagem base importada de lá.

Das HQs impressas, as *webcomics* herdaram sua estrutura básica onde comumente são compostas por uma estrutura sequencial narrativa formada por unidades significativas básicas às quais denominados “quadrinhos”, onde na leitura ocidental usualmente é feita da esquerda para direita, de cima para baixo, possuindo variações.

O quadrinho é o espaço físico onde ocorre a narrativa e o tempo. Por exemplo, se convencionamos que um quadro maior leva mais tempo de ser lido que um menor, geralmente com menos elementos visuais. Nisso o tamanho de cada quadro (se ele é muito grande que os demais, se ele é muito pequeno, se ele é preenchido com muitos elementos ou se é cheio de espaços vazios) faz diferença na forma que o leitor gerencia seu tempo de leitura da página, junto com os próprios elementos narrativos (por exemplo: um quadrinho que ilustra um momento de tensão pode prender a atenção por mais tempo do que um quadrinho meramente indicativo de mudança de espaço).

Dois outros elementos característicos das HQs são as sarjetas e os requadros. Sarjetas são os espaços entre um quadrinho e outro. Esse elemento é um dos principais responsáveis pela elipse narrativa, evento que ocorre na omissão de elementos cujo sentido fica subentendido, para MCCLOUD (pg. 221) ironicamente é nas sarjetas que ocorre boa parte da narrativa, nos espaços em branco que omitem eventos cabe a imaginação do leitor completar as lacunas. Enquanto isso, requadro é a moldura do quadrinho, ela também possui sua marca de expressividade estética e narrativa, contribuindo para a significação da obra. Por exemplo, se queremos uma maior sensação de espaço e liberdade, podemos simplesmente remover o requadro da cena.

Antes da possibilidade de se apreciar as *webcomics* a contento (muito devido ao fato das conexões de internet lentas dos anos 1990 e início dos anos 2000), os quadrinhos digitais já vinham se desenvolvendo desde meados dos anos 1980, inicialmente com o computador servindo como ferramenta de desenvolvimento da arte

que viria a ser impressa posteriormente, passando por fim o próprio computador a ser o meio criador e elemento receptor, servindo como ambiente de visualização das Histórias em Quadrinhos digitais denominadas por Edgar Franco de HQtrônicas.

Uma das novas possibilidades das *webcomics* características do ambiente digital é a interatividade. Em relação a interatividade, FRANCO (2003, pg 154) demonstra que existem exemplos de *webcomics* que fazem um uso escasso dos recursos da web, enquanto outras fazem um uso tão intrínseco que seria inviável sua representação em outra mídia sem alterações em seu significado. Parte das *webcomics* possuem estrutura bastante convencional, com os hiperlinks servindo como mera ferramenta para avançar ou retroceder a história, como exemplo temos as séries *Achewood* de Chris Onstad, *Bucko* de Jeff Parker e *Cyanide and Happiness* de Rob Denbleyker, Dave McElfatrick, Kris Wilson e Matt Melvin.

Esse estudo parte do princípio de que existem elementos de convergência entre a web arte e a *webcomics* quando ambas estão alinhadas em fazer um uso das características inerentes à internet e das possibilidades que suas ferramentas proporcionam, ao mesmo tempo que a experiência se transforma em algo único e irreplicável em outras mídias sem que sejam feitas adaptações que alterem o sentido de certos elementos. Na própria web arte existem casos de uso de *webcomics*, como as feitas pelo coletivo *PaperRad*¹, mas como é perceptível na imagem a seguir, é feito um uso bastante conservador dos recursos web, se tratando de um mero *upload* de imagens sequenciais, numa obra que não possui nenhuma forma de interação e sua única relação com a internet é o fato de que se tratam de imagens digitais disponíveis para visualização em monitores ou celulares.

¹ <http://www.paperrad.org/>



(Imagem 03: HQ *Howard the Duck*, disponível na web arte *PaperRad*)

Já as obras de Stu Campbell, que serão analisadas em sequência, se mostram como exemplos de uma experiência única através do uso de ferramentas web.

These Memories Won't Last (TMWL): uso dos recursos web e seu caráter de unicidade no contexto das webcomics

Stu Campbell é um quadrinista australiano que vem trabalhando há mais de 15 anos com ilustração digital e *webcomics*. Seu primeiro trabalho fazendo uso da interatividade proporcionada pela *web* foi a obra *Nawlz*, iniciada em 2008. Desde então, seu trabalho vem se desenvolvendo tanto nas artes digitais quanto nas HQs impressas. Em 2016 seu trabalho *These Memories Won't Last* foi indicado ao Eisner Awards na categoria *Best Digital/Webcomic*.

Em *TMWL* temos uma narrativa que explora o universo imagético do autor, numa obra de caráter autobiográfico ele relata através de sua memória afetiva os

estágios de deterioração da memória de seu avô, um veterano de guerra que tem suas lembranças degeneradas pelo avanço do Alzheimer.

O trabalho é realizado utilizando a linguagem HTML5, uma linguagem de marcação de hipertexto feita para uso na web, sucessora do HTML4 e que trouxe inovações que permitiram novas abordagens de criação de páginas web. Enquanto no paradigma antigo havia graves problemas de padronização que incentivava o uso de *plug-ins* externos, como o Adobe Flash (O'MARA, p. 6), com o HTML5 a adoção de elementos gráficos ficou simplificada devido a sua padronização, o que permitiu a criação de sites com recursos visuais abundantes e abriu margem para novas possibilidades de manipulação.

Em TMWL o uso dos recursos web são marcantes e inerentes ao trabalho. Desde a tela inicial, onde é anunciado o carregamento da página, as palavras vão surgindo e desaparecendo de forma gradativa enquanto surge de baixo para cima um fio cortando verticalmente a tela. Essa pequena animação não aparece gratuitamente e é quem nos apresenta dois elementos essenciais à construção imagética da obra: as imagens que vão gradativamente desaparecendo, similar à memória de seu avô, e o fio que faz o usuário conduzir a obra, avançando-a para cima ou voltando-as através do uso do mouse. O fio que auxilia o usuário na condução do trabalho não está completamente separado da trama, servindo como base e acompanhamento para o texto narrativo do autor, como um elemento externo aos quadrinhos que nos conduz pela história e ao mesmo tempo dialoga conosco, como se ela vivesse em duas camadas: a camada descritiva representada pelo texto em vermelho que segue a linha que o usuário guia e a camada narrativa dos quadrinhos presos a uma corda.

Para MCCLOUD (2006, p. 222) as HQs impressas tradicionais, devido à sua dependência do suporte impresso e principalmente influenciada pela imprensa, estavam presas às limitações oriundas da sua mídia, caracterizada pela divisão do espaço em páginas, que comportavam os quadrinhos sequencialmente da esquerda para direita e de cima para baixo (numa leitura ocidental). Com uma *webcomics*, esse limite é opcional e, caso o autor deseje toda sua trama pode desenrolar-se numa única página, naquilo que é denominado por McCloud de tela infinita:

Num ambiente digital não há razão para que uma história de 500 quadrinhos não seja contada verticalmente ou horizontalmente, como um grande panorama gráfico. Poderíamos satisfazer nossa propensão para a direita e para baixo do início ao fim, numa gigantesca escadaria descendente ou embulhar tudo num cubo em lenta revolução. (MCCLOUD, 2006, p. 223)

TMWL faz uso dessa nova possibilidade oriunda das redes telemáticas e toda a narrativa se passa numa única página, cujo desenrolar da sequência de quadrinhos tem o seu tempo parcialmente estipulado pelo usuário. Parcialmente, pois o autor insere limitações temporais a esse trânsito entre quadros. Aproveitando-se das características da tela infinita possibilitado pelas *webcomics*, Campbell, entrando em consonância com a ideia da perda e da urgência, não permite longas interrupções fazendo com que o quadro que se fixa por muitos segundos sem se mover vá gradativamente sumindo, obrigando o usuário a estar constantemente movendo a história com o mouse. Isso contraria o uso tradicional dos quadrinhos impressos (ou até mesmo a flexibilidade da tela infinita), onde, independente das circunstâncias, o leitor pode retornar à leitura de onde parou no momento em que desejar, transitar pelas páginas aleatoriamente, ir para o início ou para o final livremente, possuindo liberdade para gerenciar seu tempo dedicado à obra, o que é impossibilitado por Campbell em TMWL.



(Imagem 04: o quadrinho vai gradativamente sendo obliterado por uma mancha homogênea quando não ocorre movimentação dos quadros.)

Um último elemento a se destacar e que aparece de forma bastante discreta em momentos específicos da trama é a presença da *motion comic*, uma categoria que mescla animação e HQs digitais, constantemente com a presença de música incidental e efeitos sonoros. De acordo com ELIAS:

Poder-se-á avançar que as principais “linhas” dos motion comics são a inclusão de cenas de animação sincronizadas com efeitos sonoros e ainda música original e / ou narração. Enquanto no comic temos imagem estática e, no desenho animado, filme animado, temos imagem em movimento, no motion comic temos sequências de imagens movimento feitas com imagens estáticas (ou com movimentos simples). A camada de som e música faz um acréscimo novo, dramatizando a narrativa, porém, o motion comic pode ter interatividade, ligação com novos media, fenômenos da cultura da rede, marketing viral e formas de “storytelling” (“contar histórias”) absolutamente “transmedia”, cruzando uma narrativa vários meios. (2013, p. 30)

Em certos quadros, o rolar do fio através do mouse não move mais o quadro para baixo ou para cima, porém move aquilo que se encontra em seu interior, onde pequenas animações se desenvolvem contando fragmentos da vida do protagonista. Esse recurso é explorado de forma mais evidente em *Nawlz*, analisada a seguir.

Nawlz: web arte, webcomics e motion comics

Nawlz é uma *webcomics* de aventura *cyberpunk* criada por Campbell em 2007, de dois volumes com 14 capítulos no primeiro volume e 10 capítulos no segundo, que acompanha as aventuras de Harley Chambers na gigantesca e caótica metrópole de *Nawlz*, uma cidade onde a realidade tangível e a realidade aumentada do mundo digital vivem em conjunto, numa sociedade ultra tecnológica, onde os limites entre a realidade e a imaginação são muitas vezes confundidos.

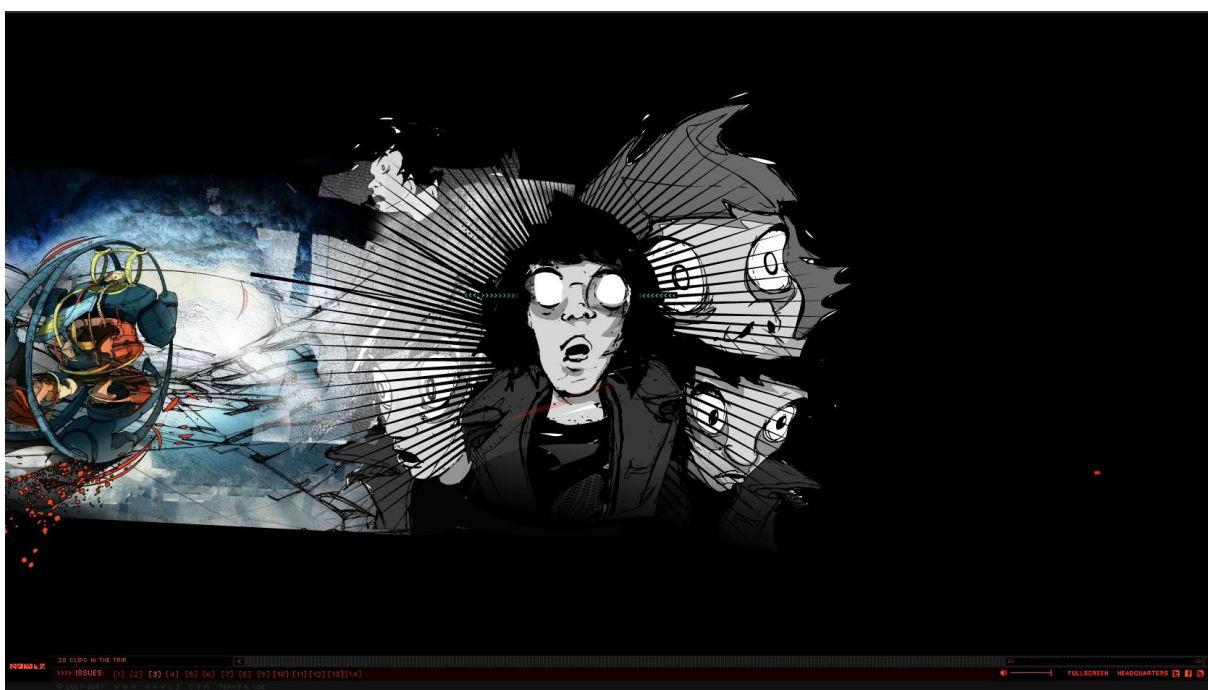
Por ser uma obra pré-HTML5 (que foi implementado apenas em 2014), a obra de Campbell não pôde se aproveitar das benesses da nova implementação e para ter seu uso possibilitado numa página da internet utilizou-se da ferramenta de animação da Adobe Flash, que era compatível à época com quase todos os navegadores com o protocolo HTML4, fazendo com que sua obra pudesse ser visualizada em qualquer sistema operacional.

A obra possui um pioneirismo exemplar por desbravar os limites possíveis da técnica dos quadrinhos digitais dentro do ambiente web no período em que foi criado. Como afirma FRANCO:

(...) o que mais impressiona no trabalho é perceber que esse roteiro instigante vem atrelado a um uso certo das possibilidades da linguagem das HQtrônicas, demonstrando requinte e refinamento jamais vistos ao utilizar recursos como os da diagramação dinâmica: superposição de requadros, uso de barras de rolagem aliados a um encadeamento equilibrado do surgimento

dos balões de fala; os efeitos sonoros: substituem com dinâmica e precisão as onomatopeias e ampliam a sinestesia do trabalho; a trilha sonora ambiental aproveita-se muito bem dos avanços na narrativa como forma de deflagrar os sons que permanecerão em loop até o próximo clique. (2016, p. 19)

Voltando a usar o recurso da tela infinita, dessa vez a rolagem da história ocorre horizontalmente, onde o usuário clica nas setas que avançam e retrocedem a trama. Entretanto, mais uma vez Campbell limita a experiência do usuário, não permitindo que esse role a barra de rolagem livremente até o final, é possível usá-la para rolar os quadros anteriores, mas não impossibilita que esse recurso seja usado para avançar os quadros à frente. Visto isso, é importante salientar que a interação com as setas é o elemento mais importante de contribuição do usuário à trama, mas a obra abre margem para que outras formas de atividade venham a expandir o universo de entendimento da história. Em momentos pontuais, outras interações com objetos são possíveis, ao encostar o mouse ou clicar em objetos da cena, esses eventos não fazem avançar a narrativa e são opcionais, mas ajudam a compreender determinados fenômenos, além de que aumentam a expressividade das cenas, através de animações e elementos de *design* gráfico e iconografia típica do universo da informática.



(Imagem 05: nessa sequência de Nawlz, além de avançar e retroceder, o usuário ao aproximar o mouse dos olhos do personagem ativará um comando que faz seus olhos brilharem)

Esses momentos de interatividade fazem um forte uso da *motion comic* que, aliando animação, HQs e *design* gráfico, cria uma ambiência caótica e sombria, onde o excesso de informação visual entra em consonância com a proposta da narrativa. A imagem 05 ilustra bem outro aspecto imagético presente em *Nawlz* que é o fato do autor em certos momentos abrir mão de elementos básicos das HQs como os quadros e sarjetas para enfatizar nas características de outras áreas.

Se o universo visual de TMWL preza pela concisão e limpeza, para enfatizar na narrativa confessional, em *Nawlz* somos apresentados a um ambiente oposto. A falta de clareza e excesso de elementos em tela é enfatizado por efeitos de animação como *zoom in*² e *zoom out*³, repetição de movimentação de objetos e cenários, constante sobreposição de imagens de fundo e imagens principais, elementos que são desfocados para a ênfase em outros elementos apresentados em tela. Há raros momentos em que as imagens estão completamente estáticas, resultando num constante diálogo entre os elementos do fundo e os elementos em destaque.

A obra também apresenta representações imagéticas típicas das funcionalidades da linguagem computacional. No capítulo 4 do volume 1, uma seta guia o usuário, como se ele estivesse utilizando algum tipo de menu de uma página web ou de CD-ROM. Além disso, elementos da iconografia usual das redes telemáticas se fazem presentes, como *glitches*⁴ e ícones clicáveis .

Conclusão

Os trabalhos de Stu Campbell ilustram essa dinâmica do hibridismo midiático capaz de ser atingido pelas *webcomics* com uma singularidade e refinamento da técnica, utilizando tanto os códigos tradicionais das HQs quanto a novas possibilidades das mídias digitais, numa obra pensada completamente em suas especificidades como um trabalho para internet.

² Efeito de aproximar a cena

³ Efeito de afastar a cena

⁴ Tipo de anomalia na funcionalidade de um recurso computacional, ocorre com frequência em imagens digitais, que passam a apresentar falhas visíveis em sua estrutura.

As HQtrônicas passaram por três fases evolutivas até o momento, como foi apresentado neste texto elas também estão migrando para outros suportes, como tablets e telefones celulares, mas mantendo as mesmas características híbridas. Essas três fases denotam claramente o seu amadurecimento enquanto linguagem e destacam as suas características atuais marcadas por um refinamento no uso dos códigos que as caracterizam, no entanto, o desenvolvimento exponencial e gradativo de novas possibilidades tecnológicas, como a Realidade Aumentada, gera novos experimentalismos narrativos com essa linguagem intermídia e amplia o seu campo sintático e sinestésico. (FRANCO, 2016, p.22)

Mas esse pioneirismo também tem seu preço. Quando usamos uma técnica nova para nossa época, mas que possui uma longevidade incerta, existe o risco de nossas obras não conseguirem acompanhar as mudanças das plataformas. E Isso pode acontecer com esses dois trabalhos do artista, realizados em *Flash*, um ferramenta simples e de grande popularidade no início dos anos 2000, porém em massivo declínio dentro do contexto da web desde fim da década de 2010.

Assim, seu trabalho nos deixa além da contemplação também o questionamento: qual a longevidade de uma obra feita exclusivamente para a web, um ambiente tão aberto a mudanças? Essa é uma dúvida presente nos trabalhos voltados à web de uma forma geral, sempre caminhando lado a lado com a perenidade.

Referencial Bibliográfico

BULHÕES, Maria Amélia. **Práticas artísticas em novas matrizes de subjetividade ou a internet como fator de fissuras no sistema da arte.** ouvirouve. Uberlândia, v.13, n.2, p.458-467 jul/dez 2017.

CAMPBELL, Stu. **These Memories Won't Last.** 2015. Disponível em: <<http://memories.sutueatsflies.com/>>. Acesso em 27/11/2019.

CAMPBELL, Stu. **Nawlz.** 2008. Disponível em: <<http://www.nawlz.com/>>. Acesso em 27/11/2019.

CRUCIFIX, Benoit e DOZO, Björn-Olav. **E-Graphic Novels.** University of Liège, 2018. Disponível em <<https://orbi.uliege.be/handle/2268/215513>>. Acesso em 26/11/2019.

ELIAS, Herlander. **Motion Comics. Banda Desenhada em Movimento. A Página, O Ecrã e o Leitor-Utilizador.** In: Avanca | Cinema 2013. Edições Cine-Clube de Avanca, 2013.

FRANCO, Edgar Silveira. **HQTRÔNICAS:** do suporte papel à rede Internet. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2008.

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

NUNES, Fábio Oliveira. **O que é Web Arte?** 2000. Disponível em: <http://www.fabiofon.com/webartenobrasil/texto_qehwebarte.html> Acesso em 26/11/2019.

_____. **Ctrl+art+del:** distúrbios em arte e tecnologia. São Paulo: Perspectiva, 2010.

O'MARA, Mason P. **New Features In HTML5.** University of Wisconsin-Platteville, Department of Computer Science, 2012. Disponível em: <https://www.google.com.br/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiV4Z_H7cvIAhXmGLkGHYgHASUQFjAAegQIAxAH&url=http%3A%2F%2Fpeople.uwplatt.edu%2F~yangq%2FCSSSE411%2Fcsse411-materials%2Fs13%2Fcs_2%2FMason_OMara_HTML5.docx&usg=AOvVaw1D6trGhJqWL7AL_cSsCuvB> Acesso em 29/11/2019.