

Histórias em quadrinhos digitais: a narrativa em “CIA: Operation Ajax”

Thiago da Silva Krening¹

Tânia Luisa Koltermann da Silva²

Régio Pierre da Silva³

Resumo: As formas de se contar histórias modificam-se a partir da convergência digital, incluindo as histórias em quadrinhos (HQs). Este artigo apresenta uma pesquisa através de levantamento bibliográfico, o que embasa a análise da narrativa da HQ CIA: Operation Ajax. São discutidos conceitos e estruturas de narrativa e definidas HQs digitais. Como resultado, tem-se uma sistematização de conhecimento que permite uma maior compressão das HQs digitais e uma observação de como este tipo de narrativa se comporta na prática.

Palavras-chave: Narrativa; Histórias em Quadrinhos; Hipermídia.

Digital comics: the narrative in “CIA: Operation Ajax”

Abstract: The ways to tell stories have changed with digital convergence, including comics. This paper presents a bibliographic research that supports the analysis of the CIA: Operation Ajax comics storytelling. As a result, a systematization of that knowledge allows a better understanding of digital comics and an observation of how this kind of storytelling works.

Keywords: Storytelling; Comics; Hypermedia.

Introdução

Narrar histórias é algo natural do ser humano, e uma prática muito importante para o desenvolvimento da sociedade. O homem conta histórias desde seus primórdios, e essas evoluem conforme o avanço das tecnologias. Atualmente, a convergência das mídias para o ambiente digital trouxe diversas novas possibilidades para se contar histórias, dentre elas a incorporação de elementos hipermidiáticos a mídias que tradicionalmente eram mais passivas. As histórias em quadrinhos, tradicionalmente impressas, também migram para este ambiente e passam a hibridizar elementos e linguagens, buscando novas formas narrativas.

O presente trabalho apresenta um estudo sobre histórias em quadrinhos digitais. O objetivo principal é analisar, do ponto de vista da linguagem e da narrativa, uma HQ digital escolhida conforme critérios de relevância. Para tanto, realiza-se uma pesquisa básica e exploratória através de levantamento bibliográfico para embasar a análise posterior. Inicia-se discutindo conceitos e estruturas de narrativa de uma

¹ UFRGS. E-mail: <thiago.krening@gmail.com>

² UFRGS.

³ UFRGS.

forma geral, para então definir HQs digitais e as possibilidades que surgem com estas. Este conhecimento é sistematizado para pontuar os elementos a serem analisados no exemplo prático trazido ao fim do artigo.

Narrativa

O ato de contar histórias é uma prática humana muito antiga que, segundo Forster (1969 apud REIS, 2012, p. 247), envolve processos mentais complexos como compreensão de um sistema simbólico, memória e imaginação, processos que instigam sentimentos subjetivos. Segundo o autor, os ancestrais do homem contavam histórias já nas cavernas, como uma forma de trocar experiências e conhecimento e facilitar a sobrevivência. Gruen et al (2002, p. 507, tradução nossa) dizem que, “de uma perspectiva social, histórias são um mecanismo-chave através do qual a experiência humana foi compartilhada por gerações”⁴, ou seja, além de mover o indivíduo, as narrativas também refletem na sociedade como um todo.

Para Forster (1969 apud Reis, 2012, p. 49), a ficção é mais verdadeira que a história, pois vai além de apenas fatos comprovados, o que, segundo Reis (2012, p. 247), caracteriza o principal aspecto da natureza da narrativa, ou seja, a identificação com a existência humana através da ampliação da percepção da própria vida. Rose (2012, p. 12, tradução nossa), por sua vez, explica narrativas como padrões que reconhecemos e através dos quais buscamos sentido para nosso mundo, além de compartilhar este entendimento com os outros⁵. Larrosa (2003 apud REIS, 2012, p. 241) concorda que o ser humano possui uma característica narrativa e explica que a compreensão de si próprio implica na “conversão do tempo convencional para o tempo humano, ou seja, do sentido”, o que também ocorre ao se compreender o outro, pois narrar-se é parte essencial das relações sociais. Rose complementa, defendendo que “histórias carregam não só informação, mas emoção”⁶ (ROSE, 2012, p. 69, tradução nossa), pois possuem estas características subjetivas e pessoais, o que as aproxima da arte.

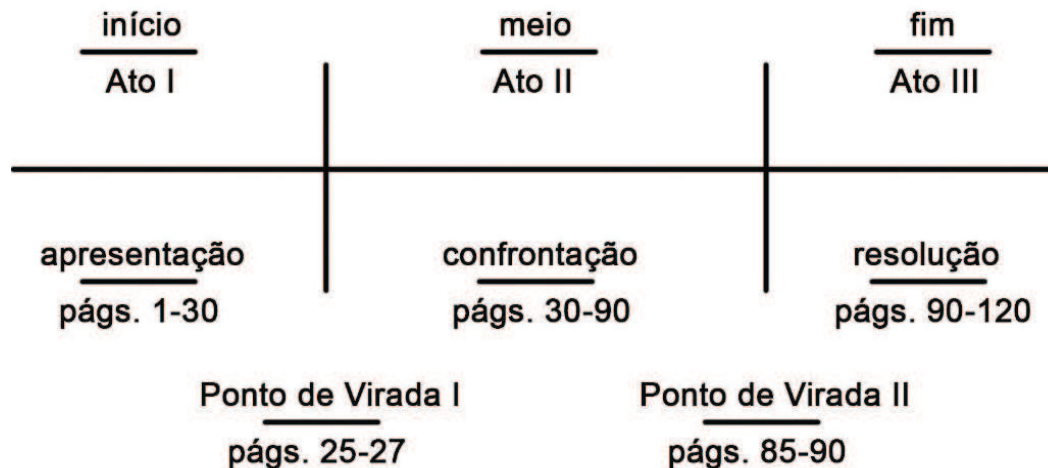
Murray (2003, p. 166) afirma que as histórias podem inclusive mudar aquilo que somos como seres humanos, destacando que as narrativas digitais acrescentam ainda um novo e poderoso elemento. Trata-se da possibilidade de participar ativamente das histórias através da interação, pois, segundo a autora, os acontecimentos “encenados” (dos qual o leitor/consumidor participa) têm um potencial transformador maior que os fatos narrados ou dramatizados, pois são assimilados como experiências pessoais.

Narrativas utilizam convenções e símbolos para que haja compreensão por parte do leitor ou usuário. Porém, apenas o uso destas não garante a qualidade de uma narrativa, tampouco a não utilização destes (ou experimentação com a linguagem narrativa) significa que a história não será compreendida de alguma forma. Buscando compreender o que faz uma narrativa funcionar, alguns autores pontuaram características que, se utilizadas na construção de uma história, podem auxiliar na compreensão destas e mesmo aumentar sua qualidade. Syd Field, autor do livro *Manual do Roteiro*, um dos mais famosos quando se trata de roteiro cinematográfico, busca a definição de Aristóteles para as unidades dramáticas de uma narrativa, sendo elas: tempo, espaço e ação (FIELD, 2011, p. 13). Com base nestas ideias e na análise de inúmeros roteiros, Field (2001, p. 13) desenvolveu uma estrutura básica (a partir da identificação de um padrão recorrente) para roteiros cinematográficos que, graficamente, pode ser representada como é mostrado na figura 2.

⁴“From a social perspective, stories are a key mechanism through which human experience has been shared for generations.”

⁵“Stories are recognizable patterns, and in those patterns we find meaning. We use stories to make sense of our world and to share that understanding with others.”

⁶“Stories carry not just information but emotion”

Figura 1: Estrutura de roteiro segundo Syd Field. Fonte: Field (2001, p. 13).

Nesse esquema, a história é dividida em três atos intercalados com dois Pontos de Virada (incidente ou evento que quebra a situação anterior e faz com que esta vá a outra direção, dando continuidade à história). Para Falcão (2008, p. 38), a tensão é o elemento que mantém o interesse do espectador na narrativa. Ela precisa estar presente constantemente na narrativa, mas é preciso saber dosá-la com momentos de distensão e suavidade para não cansar o espectador. E é aí, segundo o autor, que surge a noção de timing, ou seja, o controle de como a tensão é distribuída no decorrer da estrutura narrativa, colocando-se momentos dramáticos ou engraçados de modo a manter um ritmo interessante (FALCÃO, 2008, p. 38). Ainda segundo o autor, um roteirista experiente sabe como prever tais momentos na elaboração da estrutura.

Falcão propõe dois critérios para a análise de narrativas - análise a partir de sua linearidade e da relação veículo-usuário (FALCÃO, 2008). O primeiro, a linearidade, diz respeito a como se dá a disposição temporal de eventos dentro da estrutura. Este critério é dividido em três categorias básicas: linear, em que o tempo dramático é o mesmo que o cronológico, ou seja, os eventos acontecem um após o outro; não linear, onde o tempo é apresentado de forma não-cronológica, podendo apresentar estrutura retroativa, flashbacks, etc.; e multilinear, onde várias linhas temporais são apresentadas, vários tempos dramáticos são representados (FALCÃO, 2008, p. 40).

Já o segundo critério proposto pelo autor, o da relação entre veículo e usuário, é dividido em duas categorias - narrativa embutida e narrativa emergente (FALCÃO, 2008, p. 40). A narrativa embutida é aquela intrínseca ao meio em que ocorre, como apresentada pelo autor. Ela é fechada em si mesma, contém toda a estrutura e os elementos dramáticos e apenas prevê a reação do usuário. Já a narrativa emergente surge da interação do usuário, externa ao meio em que se apresenta. Ela encaixa-se na característica de interatividade possibilitada pelas mídias digitais, onde a experiência ocorre não passivamente, mas a partir do uso que o leitor ou usuário faz dela, dos caminhos que ele constrói. No entanto, o autor ressalta que mídias “mais convencionais” também podem ser emergentes, visto que o leitor ou espectador interpreta a história e a percebe de uma forma particular, diferente de como outros a experienciam (FALCÃO, 2008, p. 40).

As narrativas digitais trazem diversas novas possibilidades para se contar histórias (como utilização de multimídia e a interação). Gosciola (2003, p. 41) comenta que os recursos das novas mídias permitem que histórias sejam apresentadas de pontos de vista diferentes, com histórias paralelas, interferências na narrativa, continuidade e descontinuidade e muito mais. Neste trabalho é apresentada a análise da narrativa em uma história em quadrinhos digital. Para tanto, no tópico a seguir são definidas HQs digitais e suas especificidades.

HQs digitais

Santos et al (2014, p. 35) afirmam que o caminho natural dos produtos midiáticos, incluindo as histórias em quadrinhos, é o do ciberespaço. HQs no ambiente digital possuem vários nomes diferentes, segundo Santos et al (2014, p. 35): HQtrônicas, webcomics, cybercomics ou netcomics. Moraes (2014, p. 124) cita ainda e-comics e BD Interative. Estas HQs digitais fazem parte do universo de novas linguagens possibilitadas pela convergência de mídias, segundo Edgar Franco (2009, p. 3).

Para Luna (2014, p. 56), existem três motivos para o crescimento das webcomics (quadrinhos publicados online, acessíveis através de algum site ou blog). O primeiro é a interatividade, pois ao postar algo na internet, o retorno pode ser imediato, ou seja, o feedback dos leitores é instantâneo. O segundo ponto levantado por Luna é o de espaço, pois ainda é bastante caro imprimir materiais no Brasil, especialmente com a qualidade necessária nas HQs. No meio digital, no entanto, não existe esta limitação, além de haver a possibilidade de incluir animação, sons e links, abrindo assim a possibilidade de utilizar publicidade através de merchandising ainda muito pouco explorado nestas mídias atualmente (LUNA, 2014, p. 56). Por último, o autor destaca a questão da abrangência. Segundo ele, ao se publicar uma HQ na internet, qualquer pessoa no mundo pode ter acesso, inclusive utilizando tradutores para compreender o que está escrito, caso não seja na sua língua. Seguindo esta ideia de abrangência, Nicolau e Magalhães (2014, p. 71) destacam que os conteúdos atualmente estão cada vez mais personalizáveis e sem limites de veiculação, o que permite que os quadrinistas tenham espaço para distribuir seus trabalhos de forma gratuita e sem vínculos com editoras ou outros grandes grupos de distribuição, além de poder fazê-lo diretamente ao público interessado, interagindo com este e divulgando o trabalho.

Cappellari diz que as HQs estão se remodelando para existirem no ciberuniverso, e através disso formatos híbridos de comunicação visual estão surgindo (CAPPELLARI, 2010 B, p. 156). Para a autora (CAPPELLARI, 2009, p. 56), a hibridização é uma das principais características das novas tecnologias e que, portanto, não se deve questionar se as histórias em quadrinhos digitais são quadrinhos de fato, pois provavelmente tratam-se de algo novo, uma mistura de elementos que tem o potencial de seduzir leitores utilizando atributos hipermediáticos.

Além da incorporação da linguagem multimídia, o ambiente digital permite também a exploração de uma maior interação, o que no caso se caracterizaria como uma hipermídia. Para Moraes, as histórias em quadrinhos digitais “adquirem o caráter de uma estrutura narrativa que abrange várias outras mídias” (MORAES, 2014, p. 128). Lévy (1999) defende que esta interatividade é uma tendência da arte no ciberespaço – a participação dos consumidores não apenas na construção do sentido, mas na produção da obra de fato. Franco (2014, p. 19) diz que este produto híbrido possui relação direta com as HQs tradicionais, assim como com o cinema e a animação, além de incluir interatividade e multilinearidade.

Edgar Franco (2014, p. 15) lista os elementos que as HQs digitais utilizam como sendo os seguintes: efeitos de som e trilha sonora, animação, diagramação dinâmica e tela infinita, tridimensionalidade, narrativa multilinear e interatividade. Destaca-se a questão da interação que, segundo Franco, pode ser dividida em vários níveis, desde a mais básica (onde se tem apenas a opção de avançar ou retornar), passando por um nível intermediário, onde o leitor pode escolher caminhos pré-estabelecidos, chegando em um nível avançado, onde o leitor poderia contribuir efetivamente com a narrativa, criando páginas, por exemplo (FRANCO, 2014, p. 17). Mendo (2008, p. 80) também caracteriza as HQs digitais em diferentes níveis, sendo eles: reprodução de página de HQ impressa, reprodução de HQ impressa adaptada ao formato da tela de computador, HQ com interface característica dos meios digitais, HQ com utilização moderada de recursos multimídia e interatividade e HQ com uso avançado de animação, som e interatividade.

Estrutura narrativa e possibilidades da hipermídia em HQs digitais

As mídias digitais possibilitam o desenvolvimento de narrativas com maior nível de interação. A leitura neste contexto é rápida, fragmentada e interativa. Narrativas que o leitor participa mais ativamente possuem maior potencial transformador e são assimiladas como experiências mais personalizadas. Esta personalização das experiências auxilia na imersão, ou seja, no envolvimento do leitor com a narrativa.

A partir do levantamento bibliográfico, cruzando as características de narrativas hipermídia e quadrinhos, pode-se sugerir uma classificação para HQs digitais conforme demonstrado no quadro 1.

Quadro 1: Classificação de histórias em quadrinhos digitais.

Quanto à sua linearidade narrativa	Linear	
	Não linear	
	Multilinear	
Quanto à sua relação veículo-usuário	Embutida	
	Emergente	
Quanto ao seu nível de digitalização	Básico	Reprodução de HQ impressa
		Reprodução de HQ impressa adaptada ao formato de tela
	Intermediário	HQ com interface digital
		HQ com recursos moderados de multimídia e interatividade
	Avançado	HQ com uso avançado de animação, som e interatividade

Fonte: Elaborado pelo autor com base em Falcão (2008), Franco (2014) e Mendo (2008).

A primeira categoria classifica a narrativa de acordo com a linearidade da história, podendo ser linear (segue apenas um caminho), não linear (não seguindo uma estrutura pré-estabelecida com início, meio e fim) ou multilinear (com diversas linhas narrativas concomitantes). A segunda categoria classifica a relação da narrativa com o usuário. A narrativa embutida é aquela intrínseca ao meio, fechada em si mesma e que permite apenas a reação do leitor, enquanto emergente permite a participação mais ativa do leitor que o faz ao construir o caminho da história de acordo com sua interação. A terceira categoria baseia-se nos níveis de interação de uma obra hipermidiática. Porém, no caso das HQs digitais, existem exemplos que dispõem de muito pouca interação, fazendo com que tais categorias não as contemplassem satisfatoriamente. Por isso, optou-se pelo termo “digitalização” para fazer referência ao nível de complexidade dos recursos digitais utilizados na obra.

Quanto aos recursos possibilitados pela hipermídia, estes podem ser listados como mostrado no quadro 2.

Quadro 2: Recursos possibilitados pela hipermídia.

Recursos de ordem estrutural	Controle da navegação	
	Interatividade	
	Diagramação dinâmica	
	Tela infinita	
	Categorização da coleção	
	Personalização	
Recursos de ordem audiovisual	Estética visual	Animação
		Tridimensionalidade
	Estética sonora	Trilha sonora
		Efeitos de som

Fonte: Elaborado pelo autor com base em Franco (2014) e Teixeira (2012).

Nos recursos de ordem estrutural, podem ser listados: o controle da navegação (possibilidade de o leitor controlar o tempo e o espaço, navegando em diferentes direções e ditando o ritmo da narrativa); a interatividade (além de permitir o controle da navegação, pode permitir o acesso a conteúdo multimídia); diagramação dinâmica (possibilidade das páginas serem dispostas tanto horizontal como verticalmente, bem como a adaptação da disposição dos quadros com sobreposições ou barras de rolagem); tela infinita (possibilidade da navegação ocorrer independente de uma divisão de páginas); categorização da coleção (armazenar títulos e organizá-los de acordo com as categorias que o leitor preferir); personalização (controle do tamanho das imagens e dos textos e possibilidade de se fazer anotações ou comentários).

Os recursos de ordem audiovisual englobam estética visual (estilo de desenho e design gráfico geral) e estética sonora (trilha sonora, vozes e efeitos de som). Dentro da estética sonora estão animação (animação de elementos, cenas, personagens, objetos, etc.) e tridimensionalidade (uso de gráficos produzidos em programas tridimensionais, podendo ser vistos ou animados de diferentes perspectivas), enquanto a estética sonora é dividida em trilha sonora (músicas) e efeitos de som (vozes, ruídos, etc.)

A partir desse levantamento, é possível analisar uma HQ digital e compreender como estas características e recursos são utilizados em um exemplo prático. Para tanto, realizou-se uma pesquisa na app store (loja digital de aplicativos de dispositivos desenvolvidos pela marca Apple), por se tratar da plataforma com os exemplos mais relevantes encontrados. Utilizou-se o filtro de classificação, o que apontou em primeiro lugar a HQ digital CIA: Operation Ajax, que é analisada no tópico seguinte.

CIA: Operation Ajax

CIA: Operation Ajax the Interactive Graphic Novel for iPad é uma HQ digital desenvolvida pela empresa Cognito Comics LLC. e lançada na App Store em 2011. Baseada em fatos históricos, mostra a intervenção da Grã-Bretanha e dos Estados Unidos no Irã na década de 1950, o que acabou mudando completamente a história do país. Em 2015 a obra ganhou uma versão impressa.

Classificação

Esta classificação se dá a partir dos estudos de Falcão (2008), Franco (2014) e Mendo (2008). Este exemplo analisado é classificado dentro dos três grupos propostos anteriormente: quanto à linearidade narrativa, quanto à relação veículo-usuário e quanto ao nível de digitalização.

CIA: Operation Ajax narra acontecimentos baseados em fatos reais. Por utilizar recursos como flashbacks (mostrar cenas do passado em paralelo com cenas no tempo presente), sua narrativa pode ser classificada como não linear (FALCÃO, 2008). Os acontecimentos da história acontecem em uma única linha narrativa e não é possível escolher caminhos diferentes. Se o leitor quiser, é possível ler capítulos fora de ordem ao acessá-los no menu. No entanto, esta não é a proposta do aplicativo, que narra a história de modo que o leitor siga o caminho proposto.

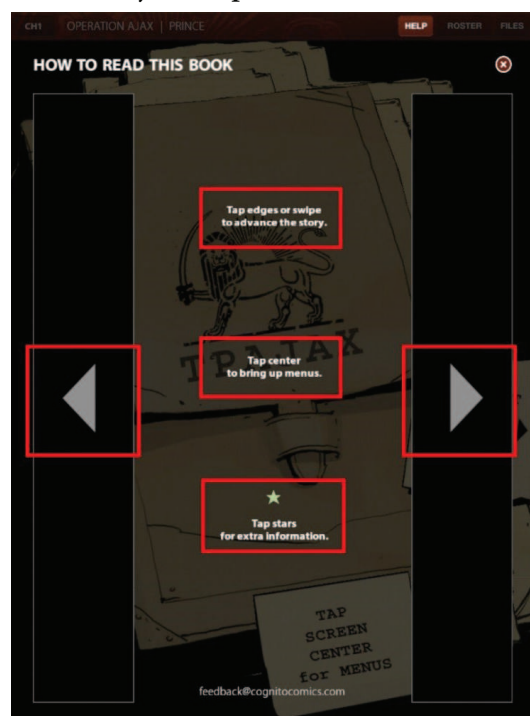
Ao trazer conteúdos históricos extras, que ajudam a aprofundar o conhecimento do leitor no contexto da narrativa, o aplicativo permite certa personalização da experiência, pois é possível compreender a história mesmo que estes conteúdos não sejam acessados. No entanto, estas possibilidades não são suficientes para classificar a relação veículo-usuário como emergente, e sim como embutida, segundo Falcão (2008). A construção da história já está fechada em si, não depende necessariamente de interações e decisões do leitor.

Na questão do nível de digitalização, considera-se que este exemplo, apesar de todo conteúdo hiper-mídia presente, está no nível intermediário, sendo uma HQ com recursos moderados de multimídia e interatividade (MENDO, 2008). Considerou-se desta forma e não de nível avançado por não permitir uma maior liberdade de navegação dentro da narrativa através de interação, o que não se caracteriza como um demérito, apenas um aspecto específico.

Recursos utilizados

Neste item são apresentados os recursos hipermediáticos utilizados pelo aplicativo. A partir de Franco (2014) e Teixeira (2012), dividiram-se estes recursos em recursos de ordem estrutural e recursos de ordem audiovisual. Da primeira ordem citada, são identificados o controle de navegação, interatividade e diagramação dinâmica. O primeiro se dá em um nível básico. A figura 2 mostra a tela de ajuda, onde os controles são explicados ao leitor. No decorrer da navegação, não existem controles aparentes. Só é possível navegar tocando nas áreas da tela referentes a cada comando, como mostrado na figura 2.

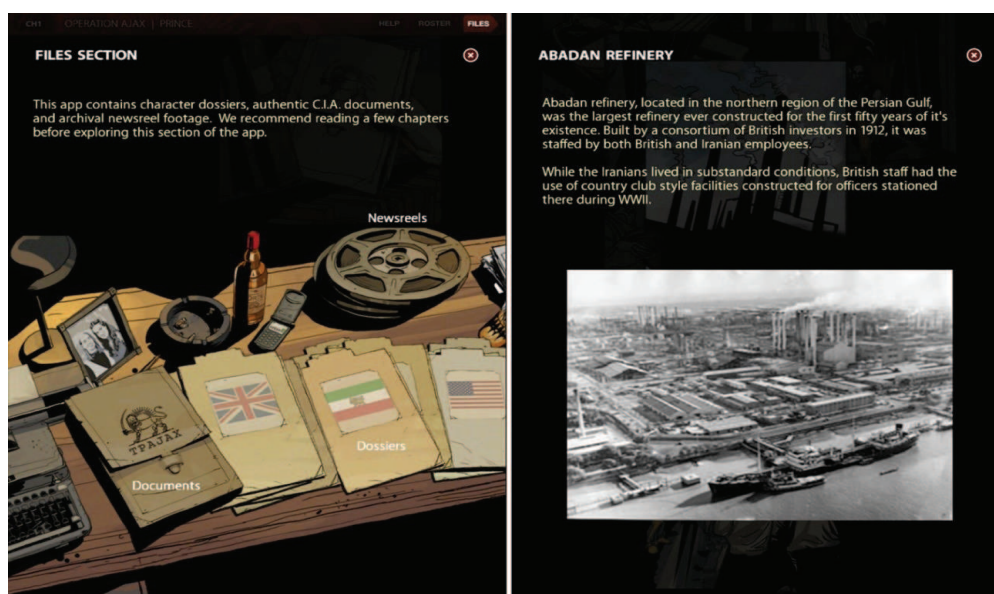
Figura 2: Tela de ajuda explicando os controles de navegação



Fonte: Captura de tela do aplicativo CIA: Operation Ajax.

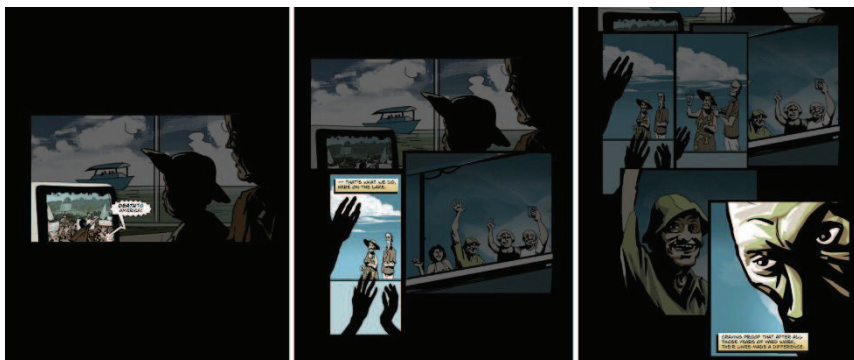
Nesta tela também é possível ver o ícone da estrela, que dá acesso a algumas informações extras. Considera-se este um recurso interativo, ainda que de baixa complexidade, pois basicamente permite acesso a imagens, vídeos e textos que podem ou não ser acessados para que se prossiga na narrativa. Para Franco (2014), trata-se de uma interatividade de nível intermediário ou reativo. As imagens (fotografias e documentos) podem ser redimensionadas para que se vejam mais detalhes. A figura 3 mostra uma tela da HQ que apresenta estes conteúdos extra (é possível acessar esta tela de qualquer ponto do aplicativo através do menu) e, ao lado, um exemplo deste tipo de conteúdo – no caso, uma fotografia com texto de apoio. Ao longo da narrativa são apresentados também vídeos históricos como complemento ao contexto geral. Estes vídeos, por sua vez, funcionam através do próprio sistema operacional do dispositivo.

Figura 3: Tela de seleção de conteúdo interativo e tela com conteúdo extra.



Fonte: Captura de tela do aplicativo CIA: Operation Ajax.

O terceiro recurso de ordem estrutural identificado é o de diagramação dinâmica. A HQ só pode ser lida na vertical (mantendo assim a relação com o formato mais tradicional de histórias em quadrinhos e livros impressos). No entanto, as páginas não são estáticas e cada quadro vai aparecendo em tela conforme o usuário navega, utilizando animações simples de transição. CIA: Operation Ajax utiliza uma forma diferente de compor estes quadros. Aqueles já lidos aparecem mais escurecidos, enquanto o que se está lendo é mostrado com suas cores originais. Este recurso permite guiar com mais objetividade a leitura e manter claro para o leitor onde ele se encontra dentro da história. A figura 4 ilustra este recurso, comparando três momentos diferentes de uma mesma cena.

Figura 4: Diagramação dinâmica – sequência de quadrinhos é montada conforme se avança na narrativa.

Fonte: Captura de tela do aplicativo CIA: Operation Ajax.

Com relação a recursos de ordem audiovisual, foram identificados os seguintes: animação, trilha sonora e efeitos de som. As animações limitam-se à transição de quadros e detalhes dentro das cenas, contribuindo para dar continuidade às ações. No entanto, estas são bastante simples, utilizando um número limitado de frames e recursos como transparência e sobreposição. A figura 5 mostra a comparação de uma mesma cena em dois momentos. O detalhe da mão segurando o papel é animado; porém, através de um movimento simples e transparência, utilizando-se apenas um desenho.

Figura 5: Sequência de quadros ilustrando exemplo de animação.

Fonte: Captura de tela do aplicativo CIA: Operation Ajax.

A trilha sonora utilizada é rica e dinâmica, não sendo apenas uma música de fundo, mas integrando-se profundamente aos acontecimentos e ações das cenas; um ponto positivo que ajuda a dar o clima e ritmo das sequências. Os efeitos de som seguem esta mesma característica, estendendo-se por toda a narrativa – ora representando os ruídos de uma televisão ao fundo, o canto de pássaros ou mesmo o barulho característico de uma máquina de escrever durante a entrada das caixas de texto. Em alguns casos específicos (como explosões, por exemplo), os efeitos são acompanhados de onomatopeias, recurso que, dependendo como é utilizado, pode se tornar redundante. Neste caso, as onomatopeias são animadas e aparecem em tela apenas durante o tempo do efeito sonoro.

Os recursos multimídia utilizados auxiliam na imersão do leitor, pois segundo Grau (2007), diminuem a distância com a narrativa e ampliam o efeito da mensagem, permitindo um maior envolvimento emocional com aquilo que está acontecendo.

Estrutura narrativa

Com uma narrativa não linear, CIA: Operation Ajax apresenta uma história complexa e densa, baseada em fatos reais. Narra a ascensão e queda da democracia no Irã, que teve influência direta da Grã-Bretanha e dos Estados Unidos, especialmente pela disputa por petróleo na região. Neste período, o Irã desenvolve uma democracia, mas um golpe de estado organizado pela CIA (agência central de inteligência dos Estados Unidos) faz o país regredir e se tornar altamente repressivo. Pelo fato de não depender de outras narrativas externas, esta HQ traz uma história fechada dentro daquela estrutura apontada por Field (2001), sendo fácil identificar cada etapa.

A partir da divisão proposta por Field (2001), podem-se identificar as etapas da seguinte forma:

- Ato I (apresentação): o personagem principal é apresentado através de um paralelo entre cenas do passado e do presente. O contexto histórico é mostrado ao relacionar este personagem com a história principal.

- Ponto de Virada I: um explorador britânico descobre petróleo no território do Irã, voltando os olhos do mundo para o país.

- Ato II (confrontação): desenvolve-se a história sobre a relação entre o Irã e a Grã-Bretanha na exploração do petróleo e como esta parceria afeta a economia global. A relação se desgasta conforme o Irã se sente prejudicado e um novo líder que defende a nacionalização da produção do petróleo chega ao poder.

- Ponto de Virada II: Irã finalmente nacionaliza a produção, irritando a Grã-Bretanha e, por consequência, os Estados Unidos.

- Ato III (resolução): Estados Unidos, através da Operação Ajax da CIA intervém na política do Irã, estruturando um golpe para mudar a liderança e o sistema político do país e retomando o controle da produção de petróleo. O Irã se torna um estado altamente militarizado, repressivo e corrupto devido a este golpe.

Esta estruturação propõe um bom ritmo de leitura e, auxiliada pelos recursos hipermídia, acredita-se que também proporciona uma boa imersão ao leitor.

Considerações finais

A hipermídia traz uma série de possibilidades para as narrativas, incluindo para as histórias em quadrinhos. Estas HQs digitais podem incorporar sons, animações, trilha sonora e outros tipos de interação, possibilitando uma maior imersão dos leitores na história. No entanto, estes recursos devem ser utilizados em benefício da história que se quer contar, sob o risco de se tornarem elementos desnecessários ou mesmo atrapalharem a experiência.

Neste trabalho discutiu-se a narrativa em histórias em quadrinhos digitais. Buscaram-se, através de levantamento bibliográfico, critérios para classificação e análise da narrativa nestas HQs. Com esta sistematização de conhecimento, a HQ digital CIA: Operation Ajax foi analisada, classificando-a e pontuando os recursos utilizados, bem como analisando como se dá sua estrutura narrativa.

Acredita-se que a HQ analisada é um bom exemplo do potencial das narrativas em ambiente digital, ainda que as interações propostas sejam relativamente simples. Em um contexto de HQs digitais que não exploram estas possibilidades, CIA: Operation Ajax se destaca por unir a experimentação tecnológica

com uma história competente, sem exagerar no uso dos recursos multimídia, permitindo uma experiência interessante ao leitor.

REFERÊNCIAS

- CAPPELLARI, M. S. V. A transição dos Quadrinhos dos átomos para os bits. In: Intercom – **Revista Brasileira de Ciências da Comunicação**, São Paulo, v.33, n.1, p. 221-235, jan./jun. 2010 A.
- FALCÃO, L. Explorando Mundos Especiais: Estruturas Narrativas Aplicadas à Concepção e Avaliação de Games. 109 p. **Dissertação de mestrado**, Universidade Federal de Pernambuco. 2008.
- FIELD, S. **Manual do Roteiro: Os Fundamentos do Texto Cinematográfico**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.
- FRANCO, E. S. Histórias em Quadrinhos e hipermídia: As HQtrônicas chegam à sua terceira geração. In: LUIZ, Lucio (org.). **Os Quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa**. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2014.
- FRANCO, E. S. Novos suportes para as narrativas sequenciais. Entrevista realizada pelo professor Roberto Elísio dos Santos, em dezembro de 2008. In: **Caderno.com: Publicação do Curso de Comunicação Social da Universidade Municipal de São Caetano do Sul**. V. 4, n. 1 jan/jun 2009. São Caetano do Sul: USCS, 2009. P. 3-6.
- GOSCIOLA, V. **Roteiro para as novas mídias: do cinema às mídias interativas**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2003.
- GRAU, O. **Arte virtual: da ilusão à imersão**. São Paulo: Editora UNESP: Editora Senac São Paulo, 2007.
- GRUEN, D.; RAUCH, T.; REDPATH, S.; RUETTINGER, S. The Use of Stories in User Experience Design. In: **International Journal of Human-Computer Interaction**, v. 14. Lawrence Erlbaum Associates, Inc., 2002.
- LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.
- LUNA, P. de. HQs digitais e Quadrinhos na internet. In: LUIZ, Lucio (Org.). **Os Quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa**. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2014.
- MENDO, A. G. **História em quadrinhos: impresso vs. Web**. São Paulo: Unesp, 2008.
- MORAES, R. P. de. Histórias em Quadrinhos eletrônicas em banners publicitários na web. In: LUIZ, Lucio (org.). **Os Quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa**. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2014.
- MURRAY, J. H. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.
- NICOLAU, V.; MAGALHÃES, H. As tirinhas e a cultura da convergência: um estudo sobre a adaptação deste gênero dos Quadrinhos às novas mídias. In: LUIZ, Lucio (org.). **Os Quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa**. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2014.
- REIS, C. I. Narratividade: Um modo de conhecer/interpretar o ser humano. In: Signo - **Revista do Departamento de Letras e do Programa de Pós-Graduação em Letras**. Santa Cruz do Sul, v. 7, n. 62, p. 240-253, jan./jun. de 2012. Disponível em < <http://online.unisc.br/seer/index.php/signo/index>>
- ROSE, F. **The Art of Immersion: How the digital generation is remaking Hollywood, Madison Avenue, and the way we tell stories**. New York: W. W. Norton & Company, 2012.
- SANTOS, R. E. dos.; CORRÊA, V.; TOMÉ, M. L. As webcomics brasileiras. In: In: LUIZ, Lucio (Org.). **Os Quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa**. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2014.