



Universidade de Brasília

Instituto de Artes da UnB

Departamento de Desenho Industrial

**Quadrinhos híbridos: estudos e experimentações sobre
webcomics que serão impressas**

Gabriel Cortez Roriz Pontes

Brasília – DF

2021



Universidade de Brasília

Instituto de Artes da UnB

Departamento de Desenho Industrial

Gabriel Cortez Roriz Pontes

**Quadrinhos híbridos: estudos e experimentações sobre
webcomics que serão impressas**

Orientador: Gabriel Lyra

Trabalho de conclusão de curso, apresentado ao curso de *design* na Universidade de Brasília, como requisito parcial à obtenção do grau de bacharel em *design* gráfico.

Brasília – DF

2021

PP814q Pontes, Gabriel
Quadrinhos híbridos: estudos e experimentações sobre
webcomics que serão impressas / Gabriel Pontes; orientador
Gabriel Lyra. -- Brasília, 2021.
101 p.

Monografia (Graduação - Design) -- Universidade de
Brasília, 2021.

1. Quadrinhos. 2. Webcomics. 3. Migração. 4. Impresso. 5.
Histórias em quadrinhos. I. Lyra, Gabriel, orient. II. Título

**Quadrinhos híbridos: estudos e experimentações sobre
webcomics que serão impressas**

Trabalho de conclusão de curso, apresentado ao curso de *design* na Universidade de Brasília, como requisito parcial à obtenção do grau de bacharel em *design* gráfico.

Banca examinadora:

Prof. Gabriel Lyra (orientador)

Data

Prof. Bruno de Almeida Porto

Data

Prof. José Antônio Loures Custódio IFSP

Data

Resumo

Com a vinda dos computadores, os quadrinhos começaram a explorar os meios digitais para produção e distribuição de obras. Hoje não é difícil encontrar HQs que são publicadas primariamente na internet, explorando organizações de quadros e outros elementos de forma distinta da diagramação clássica. Entretanto, é igualmente comum verificar *webcomics* que são impressas depois, de forma independente ou com o respaldo de editoras tradicionais. O presente estudo buscou entender o contexto, as motivações e as mudanças ocorridas nos elementos dos quadrinhos no momento da migração entre plataformas. Para isso, o trabalho foi dividido em duas etapas definidas como pré-produção e produção. No primeiro momento, foram analisadas obras que se encaixavam no contexto da pesquisa e requisitos foram definidos para uma boa passagem do digital para o impresso. Em seguida, na etapa de produção, foram realizadas experiências criativas para testar os limites e possibilidades desse tipo de obra, verificando principalmente como projetar um produto que converse com diferentes plataformas. Assim, foram produzidas tiras em quadros e algumas páginas de quadrinhos capazes de transitar entre variados espaços, cada uma com suas exigências particulares, de forma orgânica. Assim, o estudo concluiu que sem uma atenção especial para a diagramação tradicional de quadrinhos, o processo de migração de *webcomics* para o papel pode ser muito trabalhoso.

Palavras chave: *Webcomics*; Quadrinhos; Impressão; Migração; Papel.

Abstract

With the advent of computers, comics began to explore digital media for the production and distribution of works. Today it is not difficult to find comics that are published primarily on the internet, exploring organizations of boards and other elements in a different way from the classic layout. However, it is also common to check webcomics that are printed later, independently or with the support of traditional publishers. The present study sought to understand the context, the motivations and the changes that occurred in the elements of the comics at the time of migration between platforms. For this, the work was divided into two stages defined as pre-production and production. At first, works that fit the context of the research were analyzed and requirements were defined for a good transition from digital to print. Then, in the production stage, creative experiments were carried out to test the limits and possibilities of this type of work, checking mainly how to *design* a product that talks to different platforms. Thus, comic strips were produced and some pages of comics capable of transiting between different spaces, each one with its particular requirements, in an organic way. The study concluded that without special attention to the traditional layout of comics, the process of migrating webcomics to paper can be very laborious.

Keywords: Webcomics; Comics; Printing; Migration; Paper.

Lista de figuras

Figura 1. Fluxograma de trabalho.....	17
Figura 2. Campanha da <i>webcomic</i> Arlindo, que alcançou a meta de arrecadação com antecipação.....	22
Figura 3. Volume encadernado de <i>Flyp</i>	28
Figura 4. Menu de visualização da obra em partes.....	29
Figura 5. Diferença de apresentação/leitura entre o meio digital e meio físico tradicional.....	32
Figura 6. Dentro do volume encadernado, alguns textos foram suprimidos pela união das páginas.....	32
Figura 7. Comparativo entre a versão digital (esquerda) e a versão impressa (direita) da página de <i>Flyp</i>	33
Figura 8. Volume encadernado de <i>Quadrinhos Ácidos</i>	34
Figura 9. Tira de Pedro Leite da série <i>Quadrinhos Ácidos</i> com a organização em nove quadros.....	35
Figura 10. Volume encadernado de <i>Boteco dos Deuses</i>	37
Figura 11. Tira presente no volume encadernado <i>Boteco dos Deuses</i>	37
Figura 12. Página retirada do <i>Creators Resource handbook</i> disponibilizada pela Webtoon.....	42
Figura 13. Primeira tira da <i>webcomic</i> <i>The Middle Age</i> de Steve Conley com sua forte inspiração no <i>layout</i> tradicional de organização de quadros.....	44
Figura 14. Modelo de organização de quadros em tela infinita do quadrinho híbrido <i>Urban Animal</i>	45
Figura 15. As primeiras páginas de <i>Urban Animal</i> em seu formato físico.....	46
Figura 16. Primeira página do rascunho inicial do quadrinho.....	53
Figura 17. Comparativo entre uma mesma tira, mas a primeira no recorte tradicional e a segunda em tela infinita, evidenciando as diferenças dimensionais entre as duas.....	55
Figura 18. Comparativo entre uma mesma tira, mas a primeira no recorte tradicional e a segunda em tela infinita, evidenciando as diferenças dimensionais entre as duas.....	55
Figura 19. Rascunho da primeira tira feita em pedaços de papel soltos.....	56

Figura 20. Indicação de possíveis pontos-chave no Instagram.....	57
Figura 21. Indicação de possíveis pontos-chave no <i>layout</i> tradicional de quadrinhos.....	57
Figura 22. Página do rascunho final do <i>oneshot</i>	59
Figura 23. Medidas dos quadros para Instagram e impressão.....	60
Figura 24. A primeira versão de tira foi desenvolvida com o uso de cores, porém a versão final foi feita em preto e branco para facilitar a produção de novos episódios.....	61
Figura 25. A primeira versão de tira foi desenvolvida com o uso de cores, porém a versão final foi feita em preto e branco para facilitar a produção de novos episódios.....	61
Figura 26. Tiras desenvolvidas dispostas no formato tradicional.....	62
Figura 27. Tiras desenvolvidas dispostas no formato tradicional.....	62
Figura 28. Tira desenvolvida com base nos padrões finais estabelecidos.....	63
Figura 29. Primeira versão da página dois do quadrinho em sua versão impressa....	64
Figura 30. Página dois com a proporção dos rascunhos.....	66
Figura 31. Página sete finalizada.....	67
Figura 32. Imagens recortadas da tela infinita da página 2. Os cortes foram feitos de acordo com as exigências de <i>upload</i> de imagens do Webtoon (800 x 1280px).....	68
Figura 33. Imagens recortadas da tela infinita da página 7. Os parâmetros de corte foram os mesmos da página 2.....	69
Figura 34. Imagens recortadas da tela infinita da página sete. Os parâmetros de corte foram os mesmos da página dois.....	69
Figura 35. Quadros do Instagram da página dois em sua primeira versão.....	70
Figura 36. Quadros para publicação no Instagram em formato quadrado de arquivo.....	71
Figura 37. Diagrama das medidas estabelecidas para cada plataforma estudada. A fonte escolhida foi Bakso Sapi. O uso de outras fontes pode gerar uma variação no tamanho adequado de uso.....	73

Sumário

1. Introdução.	10
2. Estrutura da pesquisa.	13
2.1. Objetivos de pesquisa.	13
2.2. Metodologia.	16
3. Conceitos fundamentais.	19
3.1. Quadrinhos e conceitos relacionados.	19
3.2. Crowdfunding ou financiamento coletivo.	21
3.3. Pesquisas similares e contribuições da área.	23
4. Análise de obras.	27
4.1. Flyp.	27
4.2. Quadrinhos Ácidos.	33
4.3. Um Sábado Qualquer: Boteco dos Deuses.	36
4.4. Reflexões sobre casos analisados.	38
4.4.1. Webcomics e tela infinita.	40
5. Questionário.	47
6. Requisitos.	49
7. Experimentações.	52
7.1. Os rascunhos.	52
7.2. Execução de alternativas.	59
8. Resultados.	72
9. Considerações finais.	75
Referências bibliográficas.	79
Apêndice.	84

1. Introdução

Histórias em quadrinhos (HQs) são uma mídia multiplataforma, atualmente encontradas tanto em papel quanto em telas. As *webcomics* em especial crescem tanto em consumo quanto em produção. Desde o final do século passado, as HQs se aventuram na internet e alcançam cada vez mais pessoas dentro do cenário globalizado, produzindo até o efeito de migração de obras do papel para plataformas virtuais. O surgimento de *smartphones* e redes sociais intensificou ainda mais esse processo.

Diversos estudos atualmente buscam entender as *webcomics* e seu potencial criativo e narrativo. Edgar Franco (2001) fez uma extensa dissertação sobre os quadrinhos virtuais e os batizou de HQtrônicas. O uso de som, imagens animadas (como GIFs) e a tela infinita são alguns elementos agregados às tiras virtuais e mudam o jeito que os autores contam suas histórias.

Mas o uso do papel como veículo das HQs ainda persiste. Mesmo diante do cenário econômico desfavorável para bancas de jornal e livrarias físicas, o consumo de quadrinhos em meio físico ainda existe e até mesmo dialoga com as *webcomics*. Muitos quadrinhos originalmente produzidos em meio físico migraram para o formato digital em busca do efeito globalizador da internet. A Shonen Jump, uma das editoras de quadrinhos mais populares do Japão, possui um aplicativo de leitura de mangás (nome usado para os quadrinhos feitos no Japão), no qual é possível ler os capítulos mais recentes das obras publicadas na *Weekly Jump*, principal publicação da editora. Apesar de não ser considerada uma HQtrônica, segundo a definição de Franco¹ (2011, p. 2), ainda pode ser um exemplo do poder da internet e das plataformas virtuais no contexto do século XXI.

Mas a intenção desse trabalho não é discutir as obras físicas que buscam a digitalização, mas o caminho inverso, não importa se utilizam recursos de som e animação ou não. Obras virtuais que utilizam a hipermídia e que migram para o papel existem desde o final do século XX. Defensor dos quadrinhos que aproveitam os recursos digitais, Franco (2011, p. 7) destaca a HQtrônica *Combo Rangers*, de Fábio

¹ A definição de HQtrônica de Franco é “todos os trabalhos que unem um (ou mais) dos códigos da linguagem tradicional das HQs no suporte papel, com uma (ou mais) das novas possibilidades abertas pela hipermídia” (2011, p. 2).

Yabu. Feito em 1998, o quadrinho que utiliza recursos de som e movimento migrou para o meio físico devido ao seu grande apelo popular. Atualmente, esse caminho é bastante usual e repleto de exemplos nacionais e internacionais.

Um dos exemplos recentes é *Dora*, *webcomic* de Bianca Pinheiro. Com o prólogo publicado como uma *webcomic* na internet, a autora buscou a plataforma de financiamento coletivo Catarse para a publicação integral da obra e conseguiu angariar R\$ 13.940,00, a partir da contribuição de 361 pessoas, em julho de 2014.

Por que acontece esse fenômeno? Em um primeiro momento, o presente trabalho buscará entender os motivos que levam os autores a tomar a decisão de imprimir suas obras digitais. Compreender isso é importante para se pensar na própria produção de quadrinhos. Afinal, mesmo em se tratando de quadrinhos, a leitura é diferente quando comparada às plataformas virtuais e cada veículo possui vantagens se comparado ao outro.

Ao entender essa migração e como os diversos veículos atuam no cenário das HQs, pode-se procurar soluções metodológicas para a produção de quadrinhos. O segundo momento deste estudo será destinado à produção de experimentações de obras híbridas. Isto é, desenvolver *webcomics* e registrar o processo de migração para o formato impresso, anotando as dificuldades e facilidades no decorrer do processo. Nesse sentido, o *design* é necessário para melhor estruturar as páginas e a disposição dos elementos, considerando os possíveis veículos e a natureza híbrida desse tipo de obra.

Para projetar uma solução adequada para o problema, é preciso entender os diversos veículos e como os elementos básicos dos quadrinhos funcionam dentro de cada um. No caso do suporte virtual, pretende-se investigar tanto o *hardware* (celulares e computador) quanto o *software* (sites especializados em quadrinhos e redes sociais). O artigo *Redes Sociais e Quadrinhos: possibilidades narrativas no Instagram*, de Maiara Almeida (2019), afirma que as redes sociais são utilizadas por milhões de pessoas diariamente e é natural que artistas renomados e novatos as utilizem para divulgação de suas obras.

Ainda segundo Almeida, o Instagram é uma rede social convidativa para quadrinistas devido ao seu foco em publicações visuais, com possibilidades de

publicações de fotos e vídeos. O Twitter² seria precário como plataforma para quadrinistas se comparado ao Instagram. Contudo, muitos artistas publicam seus conteúdos nessa rede social e até nas duas plataformas simultaneamente.

Compreender as limitações de leitura e diagramação das redes sociais populares e dos *smartphones* permite desenvolver projetos capazes de aproveitar as vantagens da hipermídia e transferi-las para o papel.

Segundo Klaus Gambarini (2018), existem diferenças na formação de sentido quando se compara quadrinhos digitais que utilizam recursos da hipermídia com os quadrinhos físicos. O tempo nos quadrinhos pode variar de uma plataforma para a outra. Graças aos seus recursos de hipermídia, uma ideia é transmitida por meio da utilização de menos quadros nas obras digitais, enquanto nos quadrinhos físicos são necessários quadros a mais para gerar o sentido desejado. Assim, é preciso atenção na produção de obras que pretendem conversar com diferentes tipos de distribuição.

² Twitter é uma rede social criada em 2006 por Jack Dorsey, Eva Williams, Biz Stone e Noah Glass. A plataforma é destinada ao envio e recebimento de atualizações curtas (280 caracteres por publicação, vulgo *tweets*). Essas atualizações são visualizadas em tempo real no *feed* de notícias do usuário, podendo conter imagens.

2. Estrutura da pesquisa

Com o cenário bem estabelecido de que obras impressas ainda são importantes plataformas de divulgação e consumo de quadrinhos, é preciso desvendar os limites de uma obra híbrida e como um autor pode pensar nesse cenário para estruturar seu trabalho.

Assim, serão apresentados o objetivo geral desta pesquisa, bem como os objetivos específicos necessários para alcançá-lo, além das justificativas para a determinação dos mesmos.

2.1. Objetivos da pesquisa

Para se discutir dentro do *design* a migração das *webcomic* para os quadrinhos impressos, é preciso entender esse processo metodológico de produção de uma *webcomic*, pois são evidentes as diferenças e limitações entre os dois formatos.

A seguir, para compreender amplamente os objetivos desta pesquisa, eles serão descritos em tópicos. Contudo, é necessária uma reflexão mais longa sobre cada um deles para entender o porquê de cada um deles. Assim, abaixo dos itens listados, cada ponto será detalhado em maior profundidade.

Objetivo Geral

Investigar as limitações criativas de *webcomics* que serão impressas, no intuito de identificar e registrar os requisitos para a produção de uma obra que passe por este processo.

Objetivos Específicos

- Entender a metodologia produtiva de autores de *webcomic* que já passaram ou estão passando pelo processo de imprimir suas obras;
- Entender as limitações e possibilidades criativas de *webcomics* que migram para o papel;
- Desenvolver experimentações de *webcomics* para validar, na prática, as limitações criativas de obras híbridas.

Segundo Liz Dowthwaite em sua tese (2017), existem milhares de criadores de conteúdos digitais espalhados pelo mundo. Imersos na cultura da internet, eles desenvolvem seus conteúdos de qualidade de forma gratuita e muitos dependem de meios alternativos para financiar suas profissões criativas.

Artistas de *webcomic* não estão fora desse espectro e diversos autores de sucesso já passaram pelo processo de transformar suas obras digitais em quadrinhos físicos como maneira de monetizar suas criações. Em um período em que os meios tradicionais de divulgação e/ou comercialização desse mercado estão em queda (livrarias, jornais e bancas de revistas), é preciso que os autores se adaptem para captar recursos financeiros que os financiem.

Ao compreender as possibilidades e os obstáculos de criar uma *webcomic* com o intuito de passá-lo para o formato físico, consegue-se desenvolver um produto otimizado e que atenda melhor à realidade dos milhares de criadores independentes de *webcomic* no Brasil e no mundo, além de produzir obras de maior qualidade para os leitores, que irão desfrutar das histórias favoritas que eles muitas vezes financiam.

Entender a metodologia produtiva de autores de *webcomic* que já passaram ou estão passando pelo processo de imprimir suas obras.

Como foi produzir a obra? A ideia de imprimir a obra foi definida desde o princípio do projeto ou surgiu como uma oportunidade conforme o quadrinho era publicado? Quais são as maiores dificuldades na hora de adaptar o conteúdo digital para o meio físico? A intenção do autor era ter um quadrinho digital desde o início ou se viu obrigado a fazê-lo para conseguir se inserir no mercado de quadrinhos atual?

Essas são algumas perguntas importantes que precisam de respostas para auxiliar futuros criadores de conteúdo. E as pessoas mais aptas a responder esses questionamentos são autores que já passaram ou que estão passando por esse processo.

Por isso, o presente trabalho utilizará entrevistas com o público definido no parágrafo anterior. As entrevistas serão conduzidas virtualmente pela praticidade do formato, pois os autores selecionados se encontram em diversas partes do país.

Entender as limitações e possibilidades criativas de *webcomics* que migram para o papel.

Como já foi dito anteriormente, quadrinhos físicos e digitais possuem diferenças de narrativa e de recursos gráficos. Além disso, as *webcomics* possuem um aspecto gráfico limitador específico, que são as diferentes plataformas de publicação de quadrinhos digitais. Cada aplicativo, rede social ou *site* possui limites gráficos próprios e que muitas vezes restringem a forma na qual um quadrinho pode ser projetado.

Enquanto um aplicativo A limita suas publicações até a metade do tamanho da tela do *smartphone*, o aplicativo B permite que imagens sejam visualizadas na totalidade da tela. Embora o aplicativo B ofereça mais recursos gráficos, o alcance de público do aplicativo A é duas vezes maior que o B.

Esse exemplo ilustra que autores de quadrinhos possuem uma grande variedade de meios para publicar suas obras e cada alternativa possui sua limitação. Entender como adequar um projeto para uma determinada situação é crucial para desenvolver *webcomics* atrativas e passíveis de migrar para o formato físico.

Assim, o trabalho utilizará estudos de caso para entender como os autores organizam suas obras e como as distribuem para seus públicos. Além disso, será feita uma análise da leitura das obras com uma visão técnica, para averiguar quais as transformações ocorridas nas obras no processo de migração e quais foram as decisões no projeto das *webcomics*. Três obras foram selecionadas para estudos de caso:

- **Flyp**, por Lucas Cangussu e Henry Schumann;
- **Quadrinhos ácidos**, por Pedro Leite;
- **Um sábado qualquer: Boteco dos Deuses**, por Carlos Ruas.

Desenvolver experimentações de *webcomics* para validar, na prática, as limitações criativas de obras híbridas.

Toda a pesquisa até o segundo objetivo específico é de natureza teórica e tem como intenção ajudar a parte prática deste trabalho, que é o desenvolvimento de uma obra híbrida.

Independentemente do gênero, tamanho e qualidade técnica e narrativa da história escolhida, o maior foco é o desenvolvimento de uma metodologia que consiga

se adequar às necessidades do projeto de um determinado autor. No caso, uma *webcomic* será desenvolvida e todo seu processo criativo será registrado, com maior atenção ao *design* e às decisões relacionadas ao tema.

Devido ao escopo do presente trabalho, não serão abordados todos os tópicos existentes que se relacionam com o objeto de pesquisa. Neste sentido, temas como meios de divulgação da obra, interatividade com o público e construção de mensagens narrativas foram notados e considerados relevantes, mas devem ser desenvolvidos em pesquisas futuras.

2.2. Metodologia

Uma das questões mais complexas acerca de metodologias para a produção de obras artísticas é que o processo de criação em si é muito individual. Cada quadrinista, autor ou desenhista terá uma rotina de trabalho própria baseada na sua personalidade. O que é uma boa ferramenta para um profissional, pode ser ruim para outro.

Entretanto, existem etapas que são comuns entre criadores dos mais diversos campos, mesmo que as execuções sejam aparentemente diferentes. Enquanto um quadrinista desenvolve uma história a partir do *design* de personagens, outro profissional preferirá escrever o roteiro da obra inicialmente. Desenvolver um método profundo e detalhado é uma tarefa extremamente complexa, mas é possível elaborar um plano de trabalho amplo que abrace as individualidades.

As etapas mais comuns de autores de quadrinhos são a pré-produção e a produção. Cada artista desenvolve essas duas etapas de acordo com suas preferências. E a metodologia que mais se aproxima desse modelo é a *double diamonds*. Sua natureza simples e até genérica facilita a adaptação de projeto para os artistas e dá liberdade para decidir como cada etapa será realizada.

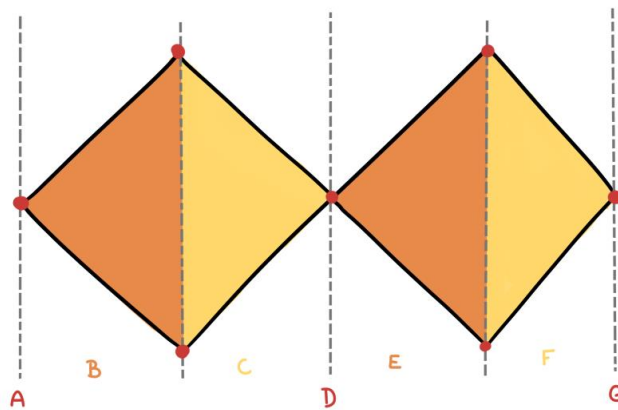


Figura 1 – Fluxograma de trabalho

O primeiro diamante é a pré-produção. Pesquisas são desenvolvidas, tramas são geradas e personagens são concebidos. Aqui o artista se prepara para produzir a obra, juntando todos os itens necessários para construir o produto. Para o presente trabalho, o diamante foi separado nas seguintes etapas:

- a) Definição do problema;
- b) Pesquisa de campo e similares;
- c) Análise de dados; e
- d) Requisitos do problema.

O segundo diamante é a parte prática do trabalho, a produção da obra. Tudo está pronto para desenvolver a obra e assim é feito. As fases do segundo diamante são:

- e) Geração de alternativas;
- f) Produção da alternativa escolhida; e
- g) Produto finalizado e etapas posteriores.

O presente trabalho também não tem intenção de se aprofundar em análises narrativas. A maior preocupação é o desenvolvimento visual e de diagramação desse

tipo de obra. Contudo, é interessante também mencionar o processo para conceber a história base do quadrinho desenvolvido neste trabalho.

3. Conceitos fundamentais

Para compreender o fenômeno das *webcomic* que migram para o papel, é preciso entender os elementos que compõem esse contexto. Portanto, comecemos pelo primordial.

3.1. Quadrinhos e conceitos relacionados

As histórias em quadrinhos, ou somente HQs, são parte da cultura de massa do século XX e XXI. O formato como conhecemos as HQs tem sua origem no final do século XIX. Contudo, o uso da arte sequencial é anterior a esse período. Scott McCloud (2005) traz estudos de caso que poderiam ser classificados como artes sequenciais, como a tapeçaria de Bayeux³, a tela sobre 8-Cervo Garras de Jaguatiricas⁴ e sequências de pinturas egípcias.

Existem diferentes definições para essa mídia. Will Eisner (2010) definiu os quadrinhos como arte sequencial. Apesar de parecer uma definição simples e precisa, Scott McCloud (2005) apontou a necessidade de expandir sua conceituação. Ele chegou na seguinte definição: “Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (MCCLOUD, 2005, p. 9). Para o presente estudo, a definição de McCloud é a escolhida para uso.

Com a chegada de computadores e a internet, a humanidade passou por uma grande transformação. A comunicação, sobretudo, deu um grande salto. Nesse contexto globalizado, as histórias em quadrinhos também se transformaram.

De simples digitalizações por meio de escaneamentos até a produção e divulgação totalmente digital, os quadrinhos ganharam diversas possibilidades narrativas graças aos recursos digitais. O uso de som, animação e da “tela infinita” são alguns dos elementos agora disponíveis para autores e autoras para produzir suas obras.

³ A tapeçaria de Bayeux é uma tapeçaria bordada do século XI. Com cerca de 70 metros, ela descreve os acontecimentos da conquista normanda na Inglaterra por Guilherme II da Normandia.

⁴ A história de 8-Cervo Garras de Jaguatiricas é descrita no Códice Colombino-Becker, um conjunto de dois manuscritos pré-colombianos pertencentes à cultura mixteca.

As obras digitais que utilizam os recursos de hipermídia receberam de Edgar Silveira Franco (2001) o nome de HQtrônicas. Por definição, obras digitalizadas ou que não utilizam os recursos digitais não são classificadas como HQtrônicas.

Outro conceito importante para este trabalho é o de tela infinita, recurso digital nomeado por Scott McCloud na obra *Reinventando os quadrinhos* (2006).

O monitor médio de hoje oferece um espaço não muito maior do que uma revista de 15 x 23 cm virada de lado (com uma resolução inferior), de modo que ele tem o potencial para restringir o fluxo de leitura com igual facilidade... A menos que reconheçamos que o monitor que serve com tanta frequência como página, também pode servir como janela. Talvez nunca haja um monitor com a extensão da Europa, todavia uma história em quadrinhos com essa extensão ou com a altura de uma montanha que pode ser exibida em qualquer monitor, bastando que avancemos sobre sua superfície, centímetro por centímetro, metro por metro, quilômetro por quilômetro. (MCCLOUD, 2006, p. 221-222)

Embora seu estudo use o contexto do final do século XX e início do século XXI, sua argumentação foi baseada na maneira com que antigos povos desenvolveram a arte sequencial. E ele acreditou que esse seria o próximo passo dos quadrinhos com o advento da era digital.

A descrição que McCloud fez corresponde perfeitamente a um conceito digital que surgiu com as redes sociais e os *smartphones*. A rolagem infinita é um recurso comum desses sites, no qual o usuário transita por uma página somente, sem precisar carregar novos endereços eletrônicos, navegando por uma tela sem fim.

Com o uso da rolagem infinita, diversos sites e aplicativos se transformaram. E essa transformação alcançou *as webcomics*, como será visto no presente trabalho.

Webcomic é o termo mais popular para designar os quadrinhos produzidos para os meios digitais. É um termo genérico que se popularizou entre as plataformas digitais conforme os quadrinhos criados primeiramente na internet surgiram. Para o trabalho, usarei o conceito definido por Liz Dowthwaite (2017): quadrinhos que foram publicados originalmente na internet e de forma gratuita por um quadrinista independente. O termo é mais propício que HQtrônicas, pela natureza abrangente do termo. *Webcomics* não necessitam de recursos de hipermídia para serem classificadas como uma, enquanto HQtrônicas sim.

3.2. *Crowdfunding* ou financiamento coletivo

Um dos conceitos mais importantes dentro do presente trabalho é o do *crowdfunding*, traduzido para português como financiamento coletivo.

A ideia de funcionamento dos sites de *crowdfunding* é simples, e todos têm uma estrutura muito parecida. O autor apresenta uma ideia ao site, com um projeto descritivo de orçamento para executá-lo e as recompensas que oferecerá aos doadores. O site irá aprovar o projeto de acordo com critérios específicos, como relevância e criatividade. Quando o projeto é publicado no site, as pessoas começam a doar, através de ferramentas de cobrança *online*. Na maioria dos sites, o autor só recebe o dinheiro se a meta é atingida. Se isso não acontecer, o dinheiro é devolvido aos investidores. (CARDOSO e DOMINGOS, 2015, p. 8).

O movimento de apoio coletivo a um determinado projeto está presente em diversos setores econômicos. Quadrinhos, música, jogos digitais ou físicos, livros (de qualquer gênero, da literatura infantil até traduções de títulos internacionais), jornais independentes, *podcasts*, eventos e diversos outros intuitos.

Os quadrinhos são intensos usuários das plataformas de *crowdfunding*, tanto em território nacional quanto internacional. Além disso, as campanhas de financiamento coletivo de *webcomic* possuem boas taxas de sucesso e, muitas vezes, as metas de arrecadação são alcançadas com larga folga (DOWTHWAITE, 2017, p. 12).

O quadrinho *Arlindo* da autora Luiza de Souza (conhecida como @ilustralu nas redes sociais) é uma obra que alcançou grande sucesso em sua campanha de arrecadação para impressão. Com uma meta definida em R\$ 84.736,00, seu financiamento coletivo no site Catarse conseguiu ultrapassar a meta com antecedência e acumulou duas vezes mais do que o valor inicial. Com o apoio de 2.749 pessoas, *Arlindo* angariou R\$ 237.057,00. E *Arlindo* não é o único caso de quadrinhos que atingem suas metas dentro do *site*.



Figura 2 - Campanha da webcomic *Arlindo*, que alcançou a meta de arrecadação com antecipação

Flyp é uma *webcomic* produzida em 2018 pelos autores Lucas Cangussu (roteiro) e Henry Schumann (arte) e que atingiu sua meta de apoio coletivo. O apoio coletivo tinha a meta de R\$4.500,00 e 126 pessoas contribuíram para atingir R\$ 9.550,00, 212% da meta original. Outro exemplo bem sucedido de campanha é a HQ digital *HQ de briga*, do autor Silva João, no ano de 2019. Com o objetivo de arrecadar R\$ 14.500, o apoio atingiu 261% da meta, totalizando R\$ 37.878 com a participação de 634 pessoas na campanha. Mesmo que em diferentes escalas, os quadrinhos demonstram o potencial engajador desse tipo de movimento.

O uso de plataformas de *crowdfunding* também é variado. Alguns autores utilizam plataformas de apoio mensal, sustentando um projeto contínuo (*podcasts* e jornais que possuem edições semanais utilizam muito esse recurso para sustentar seus produtos e serviços). Já outros autores fazem campanhas para um objeto específico (autores que lançam seus livros ou quadrinhos de forma física). O modelo é amplo e é cada vez mais estabelecido conforme as soluções digitais evoluem.

O sucesso das campanhas de *crowdfunding* está no relacionamento entre criador de conteúdo e sua base de fãs. Devido a uma complexa combinação de fatores, como as redes sociais e o acesso popular a aparelhos móveis, a disponibilização, divulgação e promoção de obras digitais é muito mais fácil atualmente. A distância entre o autor e seu público consumidor foi encurtada e a

interatividade entre as duas partes cresceu. O que tradicionalmente era intermediado pela presença de editoras e agentes, agora é feito diretamente entre criador e fã.

O processo de criação de quadrinhos também ficou mais transparente. O público entende melhor os custos advindos desse tipo de trabalho. Com a interatividade em voga, se torna tentador colaborar e financiar os projetos de autores estimados (DOWTHWAITE, 2017, p. 12). Projetos que não seriam patrocinados por estúdios ou editoras agora possuem oportunidades de financiamento. Temas pouco populares agora ganham voz e são patrocinados por um público admirador. As campanhas de financiamento coletivo são essenciais para o mercado de quadrinhos independente do século XXI.

3.3. Pesquisas similares e contribuições da área

O interesse acadêmico por *webcomics* é pequeno (DOWTHWAITE, 2017), mas não é inexistente. Conforme o presente projeto se desenvolveu, pesquisas diversas foram consultadas para embasar o estudo. As principais contribuições vieram de pesquisas de áreas diversas, a saber:

- DOWTHWAITE, Liz. **Crowdfunding Webcomics: The Role of Incentives and Reciprocity in Monetising Free Content**. Tese (Doutorado em Filosofia) – *School of Engineering, University of Nottingham*. Nottingham, p. 235. 2017.
- CARDOSO, José Arlei; DOMINGOS, Ana Cláudia Munari. **Webcomic e hiperleitura**.
- FRANCO, Edgar Silveira. **Hqtrônicas: do suporte papel à rede internet**. Campinas, SP. Universidade Estadual de Campinas. 2001.
- ALMEIDA, Maiara Alvim de. **Redes sociais e quadrinhos: possibilidades narrativas no instagram**. Resende, RJ. Instituto Federal do Rio de Janeiro. 2019.
- GAMBARINI, Klaus Wagner Saglauskas. **Retorno às origens: um estudo sobre a migração de uma webcomic para o papel**. Guarulhos, SP. Universidade Federal de São Paulo. 2018.

É notório que quadrinhos digitais são um tema de interesse dos pesquisadores da área. As novas possibilidades narrativas que surgiram com a vinda dos computadores e da internet fascinam a mente de criadores, leitores e pesquisadores.

Entretanto, também é perceptível a ausência do pensamento científico voltado para o *design* nesse campo. Os temas mais debatidos das pesquisas citadas são referentes a elementos de outras naturezas, como por exemplo o potencial narrativo das *webcomics*.

A pesquisa que mais investiga esse tema é, ao mesmo tempo, a que mais sofreu com as ações do tempo. Franco (2001) abordou em sua pesquisa os mais diversos elementos das HQtrônicas, desde a origem dessa nova forma de expressão artística até os meios de distribuição e o potencial artístico dessas obras. Contudo, muita coisa aconteceu entre a publicação da pesquisa e o presente momento.

Franco explora em sua dissertação os potenciais criativos das tecnologias do período, como o CD-ROM. “*A veiculação das HQs em CD-ROM inaugura um novo capítulo na história das HQs, já que o novo suporte permite a inclusão de uma gama de novas possibilidades capitaneadas pelos recursos da multimídia...*” (FRANCO, 2001, p. 45). Como apontado no próprio estudo, as HQ-ROMs (HQs veiculadas exclusivamente em CD-ROMs) sofreram resistência do mercado consumidor e não vingaram. Hoje, os CD-ROMs recebem pouca atenção do público. Alguns notebooks já não possuem mais bandejas de disco em seus hardwares, demonstrando a ausência do item no cotidiano da população.

Outro fator que demonstra o envelhecimento do estudo é a extinção de grande parte dos materiais de referência usados na pesquisa. Muitos sites saíram do ar e várias HQtrônicas são de difícil acesso. Esse fator será discutido mais à frente no estudo, mas já se revela um elemento importante para considerar o formato impresso como necessário na produção de histórias em quadrinhos. Além disso, os potenciais criativos mencionados na obra também sofreram transformações. O confronto entre a diagramação horizontal dos computadores e a disposição vertical dos quadrinhos impressos deixou de ter relevância com o advento dos aparelhos celulares móveis, tornando o principal meio de consumo de *webcomic* vertical, embora os *smartphones* permitam a leitura horizontal. Um dos elementos de *design* discutidos dentro da pesquisa perdeu espaço para outras discussões.

Outra lacuna nas pesquisas investigadas é a falta de metodologia na produção das próprias *webcomic*. Os estudos desenvolvem reflexões complexas a respeito da natureza de obras analisadas, mas não comenta como foi o processo de escolha na distribuição dos elementos das obras.

Gambarini (2018) foi um dos poucos autores a analisar uma obra que passou pela migração do digital para o físico. Entretanto, sua análise é limitada aos aspectos narrativos e como os significados da obra são transmitidos para o leitor. Não é abordada, em nenhum momento, a razão pela qual a autora da obra escolheu diversificar a distribuição de sua história e como foi o processo metodológico de organização dos elementos gráficos.

O roteiro do quadrinho foi desenvolvido antes e durante o desenvolvimento do presente estudo. O método de produção da história conta com poucas etapas, indicadas a seguir:

a) Roteiro

A história foi escrita em formato de texto, sem preocupações com aspectos visuais a princípio. A intenção desta etapa é colocar no papel a estrutura da história, os acontecimentos e como os personagens deverão se comportar para que a história seja satisfatória.

b) Teste com voluntários

Com o roteiro em mãos, foi pedido para que voluntários lessem a história, com a intenção de verificar problemas estruturais com a obra, e, principalmente, se a história era interessante ou não. Quando problemas eram encontrados, o roteiro era retrabalhado.

c) Rascunho

Com o roteiro desenvolvido e aprovado pelos voluntários e, principalmente, pelo autor, a obra foi rascunhada em forma de narrativa visual. Analisando rapidamente *webcomics* de grande sucesso, percebe-se que muitos casos de diagramação são voltados exclusivamente para mídias digitais. Ponderei como transformar aquelas obras em quadrinhos impressos e diversas vezes foi necessário redistribuir quadros, falas e personagens para que as páginas apresentassem leituras adequadas sem causar estranhamento para os leitores.

Com isso em mente, o rascunho do quadrinho foi feito no formato impresso.

Os requisitos para desenvolver a *webcomic* ainda precisavam ser definidos, impedindo um rascunho apropriado para mídias digitais. Além disso, desenhar para formato impresso exige imagens de maior qualidade. Assim, com os quadros definidos em seu formato impresso, pode-se desenhar com as dimensões adequadas.

d) Teste com voluntários.

Com o rascunho feito, mais uma vez voluntários foram utilizados para verificar possíveis problemas estruturais com a histórias. Também era necessário averiguar se a comunicação visual dos quadros era eficiente e se algo poderia ser alterado. Caso necessário, o quadrinho voltaria para a etapa de rascunho ou até mesmo para a etapa de roteirização.

4. Análise de obras

Como já foi apontado, não existe uma única maneira de se construir *webcomics*. Cada artista possui seu método de trabalho, com facilidades em alguns pontos e dificuldades em outros. Além disso, a maneira pela qual os trabalhos são divulgados é diversa.

Para esse trabalho, foram analisadas obras digitais que passaram pelo processo de impressão. É pertinente verificar quais foram as decisões criativas de cada autor e quais as suas consequências. Como cada história se comportou diante de uma plataforma ou processo de impressão. Fazer esse tipo de análise ajuda a tomar decisões criativas mais conscientes no momento de desenvolver o meu próprio trabalho.

Assim, três obras foram selecionadas para esse processo. *Flyp*, dos autores Lucas Cangussu e Henry Schumann; *Quadrinhos ácidos*, de Pedro Leite; e *Um sábado qualquer: Boteco dos Deuses*, de Carlos Ruas. Essas histórias foram selecionadas pelo acesso ao seu formato digital e físico, pois somente assim a análise do fenômeno estudado poderia ser feita. Outras obras cujas versões, virtual ou física, não estavam acessíveis não puderam ser analisadas.

Quanto aos critérios de análise, foram considerados os locais onde as obras foram publicadas, os sites ou aplicativos nos quais as obras estão disponíveis e os aspectos relativos à diagramação e à distribuição dos elementos da obra em suas publicações.

Não foram analisados aspectos narrativos ou qualitativos da obra, bem como as discussões abordadas pelas obras ou escolhas estéticas dos autores. Esses elementos, apesar de serem interessantes de serem debatidos, fogem dos objetivos deste trabalho. Além disso, considerando o tempo limitado destinado a produzir esta pesquisa, os assuntos abordados e o número de obras foram limitados para otimizar o tempo disponível.

4.1. Flyp

Flyp é uma obra em desenvolvimento de dupla autoria, sendo Lucas Cangussu o roteirista e Henry Schumann o desenhista. O quadrinho foi produzido entre o período

de junho de 2017 e agosto de 2018 e conta com quatro capítulos. Atualmente, a obra se encontra em hiato.

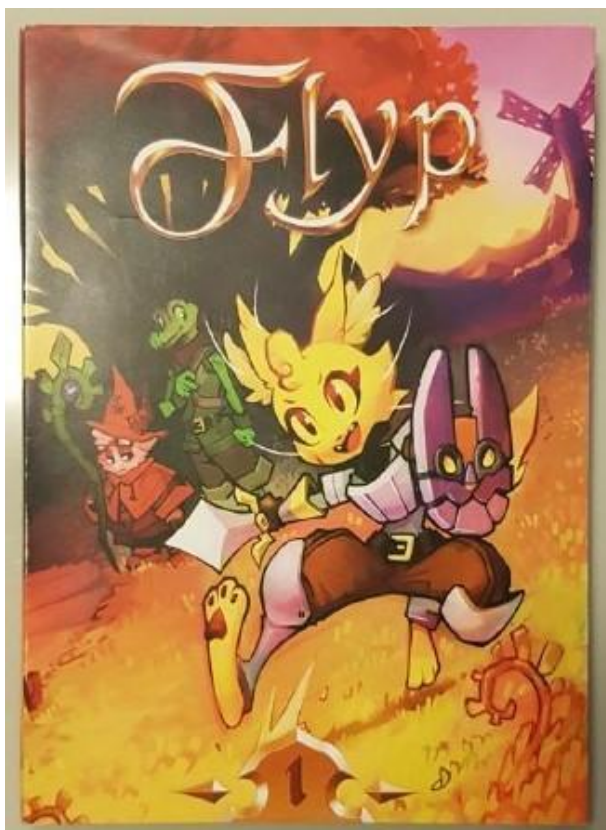


Figura 3 - Volume encadernado de *Flyp*. A obra também está disponível pelo link <https://tapas.io/series/Flyp/info>.

A publicação da obra foi feita pela plataforma Tapas (conhecido *site/aplicativo* de leitura de *webcomics*), Instagram⁵ e *Amazon Books*. A primeira publicação da obra e, conseqüentemente, a mais antiga é de 23 de junho de 2017. O quadrinho também foi publicado no *site/aplicativo Webtoon*⁶, plataforma internacional de leitura de *webcomics*, mas a obra foi retirada do ar nesse espaço.

Uma das primeiras diferenças encontradas entre a plataforma digital e a física é o modo de disponibilização da obra. Em seu formato digital, as primeiras publicações foram feitas com a segmentação dos capítulos em partes. Cada parte pode conter uma página ou mais. E cada capítulo da obra contou com, pelo menos, 12 partes.

⁵ Instagram é uma rede social especializada no compartilhamento de fotos e vídeos entre os usuários. Foi criada em 2010 Kevin Systrom e Mike Krieger. A plataforma prioriza as publicações em dimensão quadrada, mas é possível a publicação de imagens verticais com até 1350px de altura.

⁶ Webtoon é um *site/aplicativo* especializado em leitura e publicação de *webcomics*. Foi criado em 2004 pela empresa Naver Corporation.

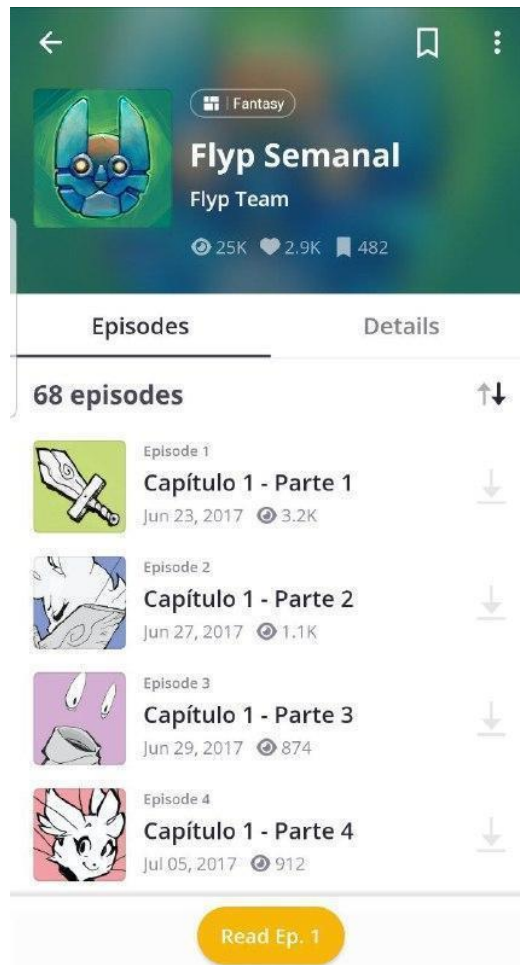


Figura 4 - Menu de visualização da obra em partes. Acesso via <<https://tapas.io/series/FlypSemanal/info>>.

Já a obra física foi publicada em capítulos e um volume encadernado fechado. A distribuição foi feita de forma independente, na maioria das vezes em eventos de cultura pop e quadrinhos.

O alcance da obra também é diferente entre suas plataformas. *Flyp* foi publicado em dois idiomas, Inglês e Português. Dentro da plataforma Tapas, foi registrado um número de mais de 480 inscrições na sua versão em Português e mais de 1500 inscrições na sua versão em Inglês. Outro dado é o número de visualizações da obra. Em sua versão inglesa, 67 mil visualizações foram registradas, enquanto na versão portuguesa o número chega a 25 mil (até abril de 2021). Considerando que esses números são somente de uma única plataforma, o potencial de alcance é imenso e global, pois basta ter o aplicativo ou acessar o *site* por meio de algum *browser* que o quadrinho poderá ser lido de forma gratuita.

O *webcomic* foi impresso no decorrer de sua produção e distribuído em feiras e eventos diversos. Outro ponto é que os capítulos da obra foram vendidos separadamente, conforme eram produzidos. O capítulo 1 teve sua impressão e venda em setembro de 2017, enquanto o volume encadernado completo foi feito entre o final de 2018 e o início de 2019. Assim, os números da versão impressa da obra são mais difíceis de estimar.

A sua campanha de financiamento coletivo é a que mais proporcionou números precisos. Pela plataforma *catarse*, 123 pessoas apoiaram o projeto com direito a recompensa do livro físico e mais três apoiaram com direito somente ao formato digital. O grande obstáculo da distribuição é a exclusividade de envio da obra, reservada para o Brasil. Ainda assim, sua campanha alcançou sua meta inicial de financiamento e arrecadou mais que o dobro do valor pretendido.

Quanto a aspectos de *design*, alguns pontos devem ser levantados. A primeira questão é a diferença de leitura entre as plataformas e os suportes. O *layout* da *webcomic* foi desenvolvido imitando páginas físicas: vários quadros simultâneos e com elementos que interagem entre si (por exemplo, balões de fala que escapam de seu quadro e invadem o seguinte). Embora essa decisão permita uma migração para o papel de forma natural, a leitura perde qualidade dependendo do *site* ou do suporte em que é consumido.

Como exemplo, uma das plataformas usadas para postagem da obra é o Instagram. O quadrinho está disponível dentro do chamado *stories*, um tipo de visualização temporizada dentro da rede social. Ao ser possível entrar no *site* e no *stories* tanto por computadores quanto por *smartphones*, o problema surge em sua visualização para telas horizontais. A funcionalidade do computador não permite ampliação de imagens, tornando difícil a leitura de alguns balões de fala.

Esse problema entre suportes surge também no site Tapas. Conhecido sítio e aplicativo de leitura de *webcomics*, a visualização de páginas dentro de computadores difere da leitura dentro de *smartphones*. O *site* dentro de telas horizontais expande em demasia as imagens dos autores e deixa a leitura comprometida. Por ser a passagem de páginas realizada de forma vertical, eventualmente é necessário deslocar a imagem de cima para baixo e de baixo para cima diversas vezes em cada página para ler os quadros. Esse fator prejudica a leitura e atrapalha a experiência do leitor com a obra.

Apesar de ser um ponto de atenção, a cultura de leitura de *webcomics* é focada dentro de *smartphones* e tablets, ou seja, em telas verticais. Mesmo que a leitura em telas horizontais seja de difícil implementação, priorizar a experiência do leitor de *smartphones* é uma estratégia válida.

Outra questão em particular com a funcionalidade do *stories* é seu fator temporizador. Ao selecionar um *stories*, um cronômetro é acionado para a visualização da imagem. Quando o tempo acaba, a imagem some e é necessário selecionar novamente a imagem. A contagem só é interrompida se o usuário, no caso do *smartphone*, mantiver pressionado um dos dedos na tela e, no caso do computador, o usuário apertar o botão de pausa.

Esse tipo de mecanismo é prejudicial para a leitura fluida do quadrinho. Um momento de distração do leitor no celular pode quebrar o fluxo de leitura. Não é um fator que prejudica em demasia a leitura, mas é um elemento que torna essa funcionalidade não ideal para a leitura de *webcomics*.

O próximo ponto de atenção são as dimensões das páginas produzidas. Dentro de aplicativos e sites, a organização dos elementos das páginas segue o padrão estabelecido na produção de quadrinhos físicos. Mas uma diferença existente entre plataformas digitais e físicas é a forma com que as páginas são organizadas. Enquanto as páginas são apresentadas individualmente em *smartphones* e computadores, ou até mesmo fragmentadas para apresentação de quadros individuais, as páginas de HQs físicas são apresentadas, na maioria das vezes, em duplas.

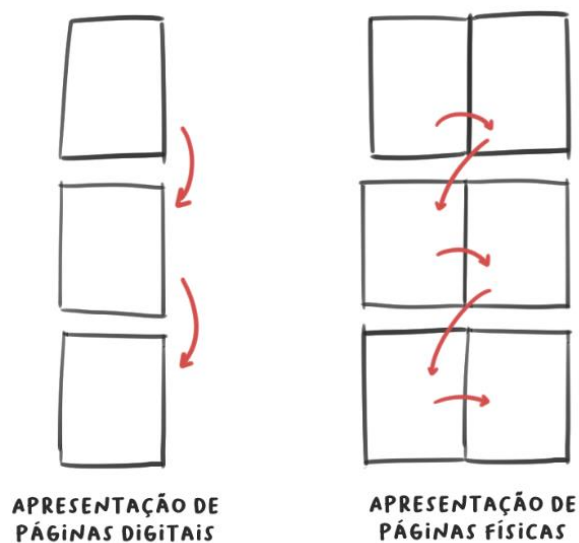


Figura 5 - Diferença de apresentação/leitura entre o meio digital e o meio físico tradicional

O detalhe que chamou a atenção na versão física completa de *Flyp* foi a falta de uma margem de segurança nas páginas que se unem à lombada. Com isso, textos e imagens foram “engolidos” pela lombada, o que prejudica a experiência de leitura. Isso obriga o leitor, ao manusear o volume encadernado, a forçar a abertura das páginas mais do que o normal.



Figura 6 - Dentro do volume encadernado, alguns textos foram suprimidos pela união das páginas.

O último ponto que apresenta relevantes diferenças entre a versão digital e a versão impressa é a qualidade da impressão. *Flyp* foi publicado na internet em preto e branco, com variações de cinza.

Esse tipo de acabamento barateia a impressão da obra por evitar a impressão em cores. Entretanto, sua impressão sofreu problemas, pois suas páginas ficaram escuras e perderam detalhes de algumas ilustrações, o que prejudicou a leitura da obra.

Flyp é uma *webcomic* que se inspira na organização clássica dos quadros de um quadrinho. Seu formato facilita a migração do impresso para o digital e embora tenha problemas com leituras horizontais, se adapta bem ao contexto atual de leitura em aparelhos celulares.



Figura 7 - Comparativo entre a versão digital (esquerda) e a versão impressa (direita) da página de *Flyp*.

4.2. Quadrinhos Ácidos

Quadrinhos Ácidos é uma obra produzida por Pedro Leite entre o período de 2013 a 2015. Publicado pela editora Jambô, o material encadernado é uma coletânea de tiras feitas pelo autor e publicadas no *site* quadrinhosacidos.com.br dentro do período citado.

Embora o site mencionado esteja fora do ar, as tiras são encontradas ainda dentro das redes sociais do autor (Facebook e Instagram), além de serem mencionadas por diversos sites. A primeira impressão das tiras foi feita através de

uma campanha de *crowdfunding* em parceria com a editora. Realizada em maio de 2015, com uma meta inicial de R\$10.000,00, a campanha arrecadou R\$13.906,00 com o apoio de 285 pessoas.

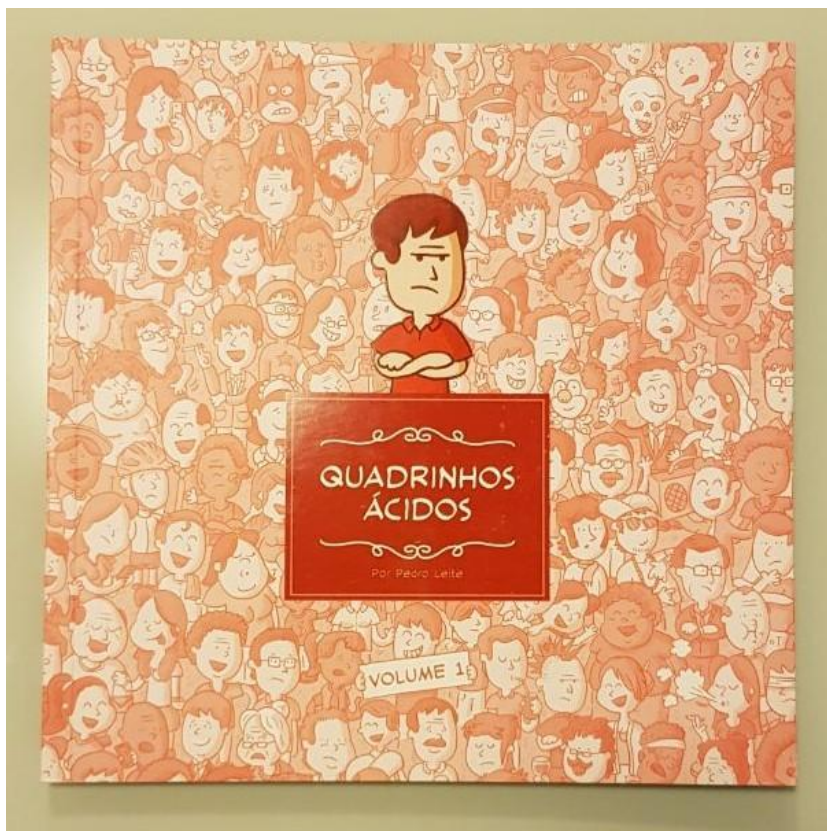


Figura 8 - Volume encadernado de *Quadrinhos Ácidos*. A obra também está disponível no link <https://www.facebook.com/QuadrinhosAcidos/photos/?ref=page_internal>.

Quadrinhos ácidos possui uma diagramação simples e de fácil modulação. As tiras são sempre uma organização de 9 quadrados, dos quais o primeiro é reservado para apresentação do nome da série e o título da tira em questão. Essa padronização acelera a criação de novos conteúdos, pois elimina a necessidade de imaginar novas organizações para trabalhos posteriores. Outro fator positivo é a criação de uma identidade para seu conteúdo, tendo em mente que tal organização foge do padrão tradicional de tiras. Por outro lado, esse tipo de diagramação limita o tipo de conteúdo a ser desenvolvido.



Figura 9 - Tira de Pedro Leite da série *Quadrinhos Ácidos* com a organização de nove quadros. Acesso via <<https://www.facebook.com/QuadrinhosAcidos/photos/3649753025046062>>.

Bill Watterson (2013, p.14-16) relata sua experiência com os formatos pré-estabelecidos de tiras impostos pelos jornais. Watterson argumenta que essa pré-definição dificultava a elaboração de narrativas visuais interessantes.

O formato da tira dominical costuma ser bem rígido e, à medida que Calvin e Haroldo passou a envolver uma complexidade maior em termos visuais, fui me dando conta de que os padrões existentes não favoreciam adequadamente o desenvolvimento do enredo. Muitas vezes era preciso eliminar diálogos e simplificar os desenhos para se adequar ao espaço arbitrário dedicado à publicação. Às vezes, isso representava quase a inviabilização de uma ideia, e muitas vezes o resultado era uma tira feia e grosseira. (WATTERSON, 2013, p. 14)

Embora as tiras de Leite se limitem aos 9 quadros por imposição do próprio autor, tal organização cria limitações.

Um aspecto marcante do trabalho são a escolha de organização de quadros. O sistema de quadrinização em quadrados é modular e se encaixa em diferentes *layouts* de sites sem dificuldades, podendo reorganizar as tiras de diferentes formas.

Embora o autor faça o uso dessa modulação, por várias vezes alguns quadros são cortados. O tipo de narrativa escolhida permite que quadros sejam retirados sem prejudicar a história contada, mas tal decisão nessas ocasiões poderia ser revista.

A transição das tiras para o formato físico não sofreu alterações de seu conteúdo ou organização de quadros. No entanto, por sua natureza quadrada, o volume encadernado produzido não fugiu dessa proporção. Não é um formato usual, mas não gera um problema de manuseio para seus leitores.

4.3. Um sábado qualquer: Boteco dos Deuses

Um sábado qualquer: Boteco dos Deuses é uma coletânea de tiras feitas por Carlos Ruas. Sua primeira publicação é de 2012 e a segunda edição de 2014. Sua impressão veio a partir da editora Verus⁷.

As tiras de Ruas são publicadas na internet desde 2008. As tiras atualmente estão disponíveis nas redes sociais (Twitter, Facebook e Instagram) e no site oficial do autor umsabadoqualquer.com. O quadrinho continua em produção até o momento.

Um Sábado Qualquer se inspira na diagramação clássica de tiras de jornal. Entretanto, a quantidade e o tamanho dos quadros são flexíveis, gerando histórias de dois quadros ou até diversas páginas. Sua única limitação é a dimensão das telas de computadores e/ou *smarphones*, que restringe o tamanho dos quadros. A diagramação serve ao propósito narrativo da história, e não o contrário.

Essa diversidade de diagramações não prejudicou a migração das histórias para o formato impresso. É comum encontrar mais de uma tira por página e páginas com a mesma narrativa. Tal qual obras reproduzidas em jornais, o volume encadernado é de fácil produção.

O formato de tiras digitais é também flexível quanto aos padrões de imagens das diferentes redes sociais populares. Uma mesma tira consegue ser publicada sem perda de qualidade de leitura. Entretanto, o autor optou por cortar quadros em algumas tiras. Esse fenômeno foi visto em seu *site*, em que as possibilidades de organização e até de publicação são livres para o autor.

⁷ Carlos Leite não fez um *crowdfunding* para *Boteco dos Deuses*, mas fez um para o financiamento de sua continuação, um quadrinho intitulado *A infância de Cristo*. Esse financiamento arrecadou um total de R\$ 284.891,00 com o apoio de 3.193 pessoas, uma das maiores campanhas coletivas na área de quadrinhos do *site*. Apesar de a continuação não ser o quadrinho discutido neste tópico, vale a menção ao feito.

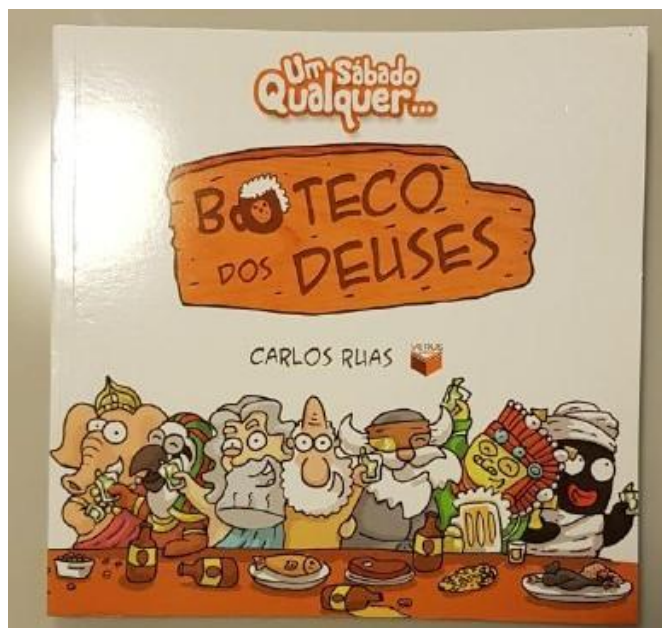


Figura 10 - Volume encadernado de *Boteco dos Deuses*. A obra também está disponível no link <<https://www.instagram.com/umsabadoqualquer/?hl=pt-br>>.

O volume encadernado foi desenvolvido pela editora Verus sem a criação de campanhas coletivas. Com duas edições, a série demonstra sua força ao atrair a atenção de editoras tradicionais e mostra que *webcomics* possuem apelo popular.

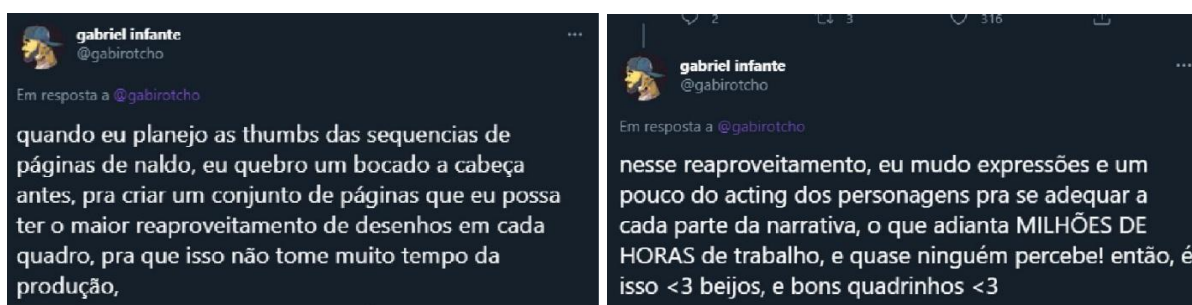


Figura 11 - Tira presente no volume encadernado *Boteco dos Deuses*. Acesso via <<https://www.facebook.com/213055635378322/photos/pb.100044515266199.-2207520000../1823411377676065/?type=3>>.

Outro aspecto interessante da obra de Ruas é seu reaproveitamento de desenhos antigos. Dentro de uma mesma tira ou até mesmo em histórias diferentes, é comum encontrar desenhos repetidos.

Quadrinhos em tiras exigem velocidade de produção dos autores em muitos casos. Em jornais, a publicação pode ser diária e isso exige disciplina de seus criadores. Mesmo na internet, é comum encontrar quadrinistas dedicados e que buscam entregar trabalhos para seus leitores periodicamente. Ao utilizar a tática de se produzir obras reutilizando produções antigas, os autores ganham tempo e conseguem se dedicar mais à narrativa a ser desenvolvida, algo difícil de se reaproveitar.

Gabriel Infante, autor do quadrinho *Alienaldo*, comentou que esse tipo de tática contribui para a produção diária de quadrinhos, conforme *print* de tela abaixo.



(INFANTE. @gabirotcho via Twitter. 29 de maio de 2020.)

4.4. Reflexões sobre os casos analisados

Webcomics são diversas na internet e têm ainda um longo caminho para percorrer. Seus autores ganham cada vez mais reconhecimento e, conforme as tecnologias evoluem, é cada vez mais possível se sustentar nesse meio.

Dos quadrinhos híbridos analisados, retirei algumas considerações. A primeira é que as redes sociais são importantes veículos de publicação desse tipo de obra. Nos três casos analisados, as redes sociais são um elemento em comum para a postagem das *webcomics*. Além das obras analisadas, outros quadrinistas digitais usaram as redes sociais para a publicação de suas obras (ou pelo menos parte da obra). *Alienaldo*, de Gabriel Infante, *HQ de briga*, de Silva João e *Arlindo*, de Luiza de Souza, são quadrinhos divulgados nas redes sociais e que migraram para a mídia

física de forma bem sucedida através de campanhas de financiamento coletivo. Outros artistas também usam essas plataformas digitais para entregar suas produções para seus leitores, como os quadrinistas Pongocomics e Paulo Moreira.

A presença de um público consumidor que lê e divulga a obra é um fator interessante que pode explicar o uso das redes sociais pelos quadrinistas. Segundo Dowthwaite (2017, p. 17), essas plataformas digitais são vitais para autores independentes no processo de monetização de seus trabalhos.

As condições para um autor publicar seu trabalho nos meios tradicionais são difíceis e concorridas. As campanhas de financiamento coletivo têm demonstrado ser melhor alternativa para autores independentes se lançarem no mercado. Duas das três obras analisadas passaram por *crowdfundings* bem-sucedidos. E como já foi dito anteriormente neste estudo, quadrinhos possuem boas taxas de sucesso dentro dos *sites* que organizam essa ferramenta.

Outro ponto que chamou a atenção é a natureza modular de quadrinhos do tipo tira. Apesar de seu formato ser muito próximo de seus ancestrais físicos, as tiras têm boa adaptabilidade dentro das diversas plataformas *online*. Usando quadros quadrados ou retangulares, eles se moldam facilmente aos parâmetros estabelecidos por vários sites sem prejuízo à leitura ou necessidade de ajuste. Quando migram para o formato físico, o fazem com facilidade, requerendo trabalhos mínimos de diagramação.

Entretanto, existe um tipo de diagramação de *webcomics* que não foi contemplada nos estudos de caso e que merece atenção. Devido aos avanços tecnológicos dos últimos anos e, em especial, ao surgimento dos aparelhos *smartphones*, os quadrinhos digitais sofreram uma metamorfose prevista por Scott McCloud, conhecido estudioso do ramo. Falaremos agora sobre *webcomics* e a tela infinita.

4.4.1. Webtoons e a tela infinita

As redes sociais transformaram o mundo e a forma como consumimos informação. Existe uma grande cultura digital que dita como muitos mercados devem agir para se adequar aos novos consumidores digitais. Aplicativos dos mais diferentes tipos surgem, digitalizando as mais diferentes atividades e serviços imagináveis. E os quadrinhos não estão fora desse fenômeno.

Enquanto os quadrinhos veiculados nas redes sociais mantém heranças estruturais de suas versões físicas, *webcomics* que surgem dentro de aplicativos de leitura de quadrinhos digitais começam a abraçar a tela infinita como novo padrão de diagramação dessas histórias. Essa nova configuração é, inclusive, encorajada pelos próprios aplicativos de leitura.

O site sul-coreano *Webtoon* é uma plataforma de leitura de quadrinhos em computadores e, especialmente, em aparelhos celulares. O *Webtoon*, um dos maiores aplicativos destinados a esse serviço, possui um público leitor já estabelecido, fornece suporte técnico para a produção das obras que publica e, conseguindo engajamento suficiente, apoio financeiro.

Tais atrativos levam aspirantes a quadrinistas a buscarem o aplicativo para lançarem seus trabalhos. Eles são diretamente influenciados pelas obras de sucesso da plataforma que usam a tela infinita como diagramação padrão. Além disso, a empresa possui um manual de publicação para novos artistas, instruindo-os a organizarem suas obras nos moldes da tela infinita.

Urban Animal é um exemplo de *webcomic* que utiliza essa estrutura dimensional para fazer quadrinhos. A obra dos autores John Amor, Justin Jordan e Micah Myers não apresenta uma página bem definida. A divisão é entre um quadro e outro, e ainda assim essa definição não é a mais precisa. A tela inteira pode ser um quadro, as transições são suaves e são marcadas por mudanças de cores. Os novos códigos das *webcomics* se diversificam e expandem as experiências narrativas.

E o leitor já está habituado com tal cultura gestual. A tela infinita é um recurso comum das redes sociais. Alimentado por inúmeras postagens, o usuário rola seu *feed* consumindo conteúdo digital. Quando ele encontra uma *webcomic* que utiliza esse artifício, rapidamente o usuário entende o modelo de leitura e lê o quadrinho sem maiores problemas. O leitor não percebe quando um quadro começa ou termina. Tudo está conectado de forma fluida e a página só acaba quando o episódio é encerrado.

Esse modo de leitura foi previsto por Scott McCloud em seu livro *Reinventando os quadrinhos* (2006). A partir da análise de maneiras ancestrais de se trabalhar com a arte sequencial, McCloud deduziu que o uso da tela infinita seria um dos próximos passos para os quadrinhos na era digital. E graças às redes sociais e aparelhos *smartphones*, essa maneira de dispor o trabalho começa a ser utilizada. Comandos *touch* e a cultura de consumo de redes sociais massificada tornaram viáveis os

quadrinhos em tela infinita. A tela agora pode funcionar como uma janela para enquadrar uma obra extremamente longa.

Esse recurso foi observado em diversas obras, tanto em narrativas longas quanto em curtas (no modelo de tiras). *Curses!!!*, de Bianca Rondon; *Lore Olympus*, de Rachel Smythe; *Safely Endangered*, de Chris McCoy; *The God of High School*, de Yongje Park; *My Giant Nerd Boyfriend*, de Fishball; *Blades of Furry*, de Deya Muniz e Emily Erdos; *Live With Yourself!*, de Shen e David Mercier. Todas as obras citadas utilizam o recurso de rolagem vertical como diagramação padrão. E com os aplicativos incentivando o uso desse recurso, o número de *webcomics* com esse artifício só irá aumentar. Essa é uma tendência forte o bastante para levar autores com trabalhos em andamento a adaptarem seus modelos de organização. Como exemplo, Steve Conley começou sua *webcomic* *The Middle Age* com uma diagramação clássica de quadrinhos. Atualmente, seu trabalho segue a diagramação em tela infinita, mostrando como o modelo já está se estabelecendo no mercado.



Figura 12 - Página retirada do *Creators Resource handbook* disponibilizada pela Webtoon.

Entretanto, isso levanta mais perguntas. Como foi observado nesta pesquisa, a cultura de consumo de quadrinhos físicos ainda existe e é de interesse de diversos agentes desse meio. Além disso, as redes sociais ainda são importantes elementos de divulgação e de consumo de obras digitais, cujos padrões dimensionais para

imagens muitas vezes prejudicam a leitura dessas obras. Entendo ser uma missão extremamente complexa desenvolver uma obra que consiga abraçar a diagramação em tela infinita e as redes sociais. E por último, é necessário enfrentar a questão central da presente pesquisa: como essas obras poderão migrar para o suporte em papel? Como desenvolver uma obra em um contexto complexo como esse?

Durante esse estudo, uma obra foi encontrada que fez o percurso da tela infinita para o impresso.

Urban Animals é o primeiro quadrinho que vi utilizar o recurso de tela infinita em grande escala e migrar para o papel. Com uma campanha no *site* Kickstarter, plataforma de financiamento coletivo estadunidense, a história superou sua meta de faturamento de U\$ 3.000 e arrecadou U\$ 27.726 com o apoio de 666 pessoas. Não tive acesso à obra física, mas a própria página de *crowdfunding* revelou como seriam algumas páginas e o que se vê é um bom trabalho de adaptação.

É perceptível que a *webcomic* foi desenvolvida com a possibilidade de ser impressa posteriormente. Assim, é possível desenvolver quadros soltos que são organizados de acordo com a plataforma a ser disponibilizada. E isso faz paralelo com as obras do modelo em tiras. A modulação dos elementos do quadrinho permite que a obra se torne híbrida, podendo ser impressa com a melhor qualidade organizacional possível. Entretanto, isso deixa o trabalho do artista muito mais complicado. No lugar de projetar uma história, ele desenvolve duas. O tempo será mais escasso e o trabalho deverá ser mais cuidadoso, tendo em mente que cada plataforma terá características narrativas próprias.

É preciso considerar durante a concepção da obra a possibilidade de ela ser híbrida. Essa talvez seja uma das lições mais importantes dentro do que foi visto até aqui.



Figura 13 - Primeira tira da webcomic *The Middle Age* de Steve Conley com sua forte inspiração no *layout* tradicional de organização de quadros.



Figura 14 - Modelo de organização de quadros em tela infinita do quadrinho híbrido *Urban Animal*.

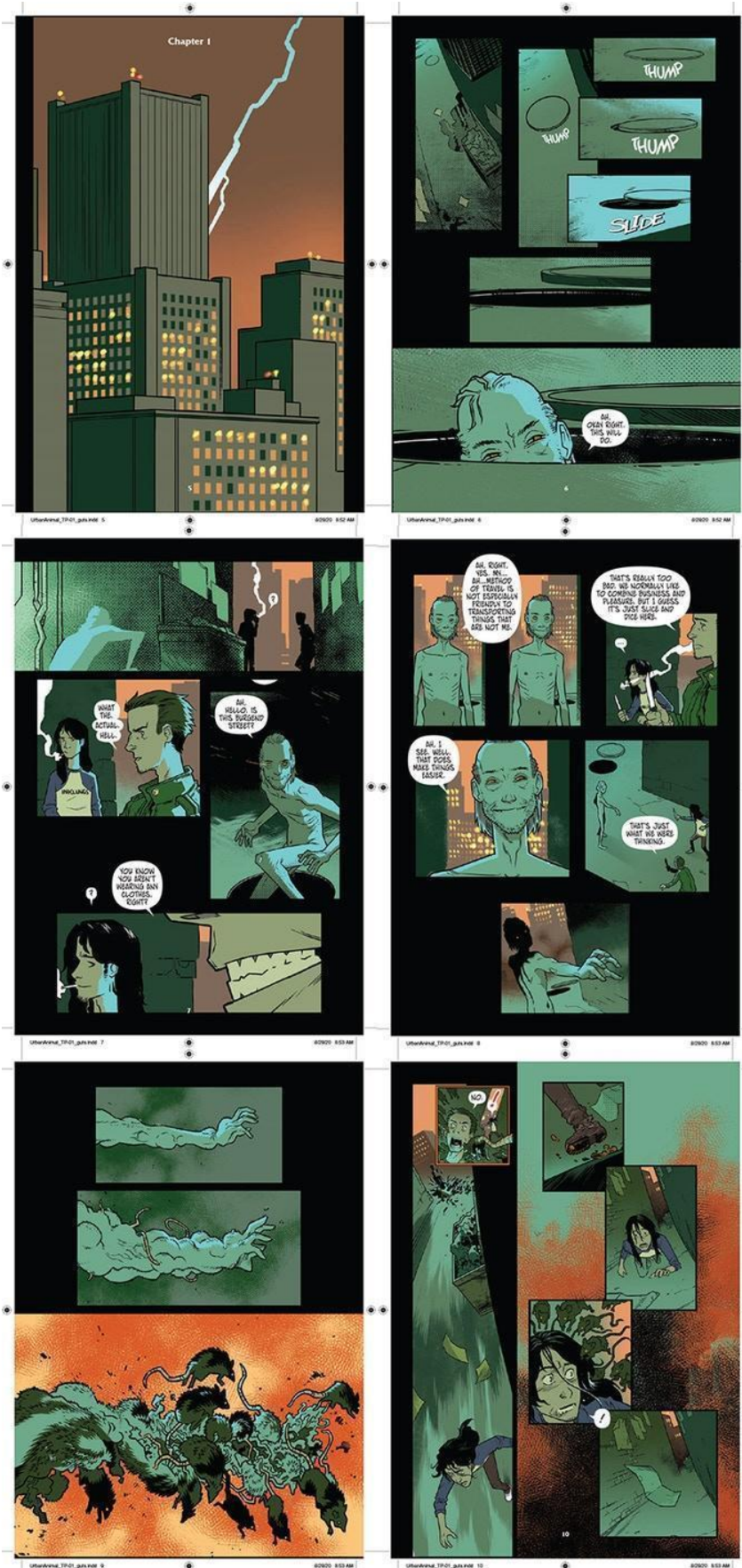


Figura 15 - As primeiras páginas de *Urban Animal* em seu formato físico.

5. Questionário

O questionário era uma ferramenta crucial para o desenvolvimento do objetivo estratégico número um. Entender como o processo de impressão de *webcomics* é encarado pelos autores já estabelecidos no mercado poderia proporcionar novas perspectivas de trabalho, além de gerar novas perguntas ou temas para serem pesquisados no futuro.

Pensando no tempo de execução do presente trabalho, escolhi o questionário digital como abordagem com os autores. Busquei desenvolver perguntas objetivas para não desencorajar respostas dos autores. Assim, o formulário contou com 11 perguntas, das quais somente 3 eram abertas.

O meio de distribuição do questionário foi de forma direta, abordando os autores por meio de mensagens em suas redes sociais ou das páginas das obras. Foram contatados 19 autores. A princípio, o tempo para que respondessem os questionários era de 10 dias, mas o prazo foi prorrogado pelo baixo número de respostas (no total até o momento em que o prazo foi prorrogado, só dois questionários tinham sido preenchidos).

Com o baixo número de respostas, outras táticas de divulgação foram utilizadas, como publicações em redes sociais (Twitter) e grupos de artistas (Discord). Ainda assim, o número de respostas se manteve em duas. Desta forma, o questionário foi descartado como ferramenta de obtenção de dados.

Analisando o cenário para entender o que pode ter acontecido, acredito que dois fatores foram essenciais. O primeiro é o limitado número de pessoas aptas a responder às perguntas. Para encontrar os 19 autores abordados, me baseei nas campanhas de obras que foram financiadas coletivamente no *site* Catarse. Apesar do bom número, a amostra também ficou restrita a autores que usaram a plataforma para fazer a hibridização de seus trabalhos. Muitos autores podem ter passado despercebidos durante a distribuição do questionário. Entendo que o outro fator que pode ter contribuído para a baixa adesão ao questionário tenha sido a falta de acesso aos autores selecionados, os quais foram contactados por meio de mensagens enviadas para suas páginas nas redes sociais.

Apesar de um dos objetivos específicos ter sido prejudicado pela falta de uma quantidade razoável de respostas ao questionário, o trabalho ainda possui boas bases

teóricas para a construção de obras híbridas. Além disso, falhas também são importantes dados para uma pesquisa futura de minha própria autoria ou da de outras pessoas.

Acredito que para utilizar uma ferramenta de pesquisa com autores, para evitar problemas semelhantes aos que tive, é preciso usar uma abordagem mais direta. Ou seja, é preciso ir até os quadrinistas. E a melhor maneira de conseguir um bom número de respostas sem precisar conhecer antecipadamente o público-alvo é comparecer aos eventos em que os quadrinistas estejam presentes e entrevistá-los ou solicitar o preenchimento do questionário. Feiras de cultura pop (como a *Comic Con Experience*) ou festivais de quadrinhos (como o *Festival Internacional de Quadrinhos - FIQ*) são reuniões propícias para encontrar esses artistas. Abordar os quadrinistas nesses locais é a melhor tática para o aumento de respostas aos questionários ou para entrevistá-los. Além disso, esses eventos são importantes para a construção de uma rede de contatos, seja ela de artistas ou pessoas que se interessam por essa mídia.

6. Requisitos

Com a análise de dados feita, consegui definir os requisitos do problema, concluindo o primeiro diamante da metodologia escolhida, o *double diamonds*. Recapitulando, a primeira parte do projeto é definida como a pré-produção, composta pela definição do problema, pesquisa de campo e análise de similares, análise de dados e requisitos do problema.

Verificou-se que a produção de *webcomics* que possam migrar para o papel é algo complexo. A natureza distinta do suporte impresso e do digital não é o único fator a se considerar para o desenvolvimento dessas obras. Os diferentes locais possíveis para a publicação e divulgação de quadrinhos digitais na internet abre uma gama de variáveis a serem considerados no momento de estruturação da história. Assim, alguns requisitos foram estipulados para guiar as experimentações do estudo.

O primeiro é dar prioridade para a diagramação em papel em relação ao formato impresso. Isso se deve à necessidade de escolher uma plataforma de leitura para guiar os esboços iniciais. Com uma grande variedade de diagramações e modos de leitura disponíveis, as estruturas voltadas para o esquema tradicional de quadrinhos é o que mais dá liberdade criativa e controle sobre a obra.

No papel, é possível desenvolver uma obra que contenha 20 ou 2 quadros por página. O modo de leitura pode ser vertical ou horizontal, os quadros podem ter qualquer tipo de *layout*, e isso se estende até para a estrutura física da obra. No computador, isso é mais complicado, pois as redes sociais e aplicativos de leitura possuem dimensionamentos próprios e que mudam constantemente. Para ter essa liberdade criativa no meio digital, seria necessário saber desenvolver *sites* e fazer sua manutenção, algo que demandaria mais tempo e esforço ou custo financeiro.

Outro fator que me fez dar prioridade para o formato impresso é a imprevisibilidade e fragilidade de *hardwares* e aplicativos. É comum ver o surgimento e desaparecimento de novas tecnologias e redes sociais. Confinar a leitura principal de uma obra para uma tecnologia tem o perigo de torná-la de difícil acesso. Para se ter uma *webcomic* em um CD-ROM, é preciso do próprio objeto, algo de difícil acesso atualmente, um suporte que leia esse tipo de arquivo e energia elétrica. Comparado com um volume impresso, que necessita somente do objeto em si e de uma fonte de luz, o processo de consumo do CD-ROM é mais custoso. Além disso, ele é bem mais

propício a sofrer danos que tornam inacessível sua leitura. Mesmo que um quadrinho físico seja rasgado no meio, a obra possui meios de ser restaurada e lida.

Sites e redes sociais possuem o mesmo problema dos *hardwares*. Redes sociais nascem e morrem de maneira imprevisível. Algumas duram anos, enquanto outras duram alguns meses. E mesmo os portais que perduram na internet sofrem mudanças que podem prejudicar a leitura adequada de obras virtuais, sejam elas feitas pelos próprios administradores sejam decorrentes da defasagem da tecnologia empregada. Como exemplo, podemos citar a desativação do *Flash Player*. Obras construídas usando essa ferramenta agora terão problemas de leitura.

Por último, um fator importante que define o impresso como prioridade é a dificuldade de adaptar uma obra digital para o formato físico, enquanto o oposto é mais fácil. Os quadros digitais muitas vezes já possuem dimensões pré-estabelecidas ou sugeridas pelos sites e aplicativos em que serão veiculados. Contudo, não existe isso para o papel. As dimensões podem ser as mais diversas possíveis. É mais seguro definir as medidas dos quadros físicos prestando atenção nos requisitos dimensionais digitais do que projetar uma *webcomic* sem saber como ela será impressa.

O outro requisito definido foi a necessidade de que os elementos da obra sejam modulares. Isso vale tanto para a organização e as dimensões dos quadros quanto para os desenhos e balões de fala.

Mesmo dando prioridade para o formato impresso, as condições para publicação de obras digitais não devem ser desconsideradas. Por exemplo, os aplicativos de leitura de *webcomics* priorizam a leitura vertical, a tela infinita. Isso entra em conflito com a organização tradicional de HQs. Para resolver esse problema, deve-se desenvolver todos os aspectos de forma independente. Graças aos recursos digitais, é possível se desenvolver cada desenho em arquivos diferentes, cada balão de diálogo pode ser movida e organizada de acordo com a necessidade de leitura. Essa modulação facilita o trabalho de migração da história entre um site e outro, entre o físico e o digital. O trabalho se torna mais complexo e demorado, mas permite explorar mais suportes e da melhor forma possível.

Com os requisitos definidos, o primeiro diamante metodológico se encerra. Começa a partir daqui o registro da segunda etapa do presente trabalho: a produção.

Mas antes de entrar na próxima etapa do método do presente estudo, faz-se necessário um aviso. Durante a etapa de investigação, análise de dados e definição

de requisitos, a redação foi desenvolvida de forma impessoal, com exame de forma técnica dos objetos de estudo.

Na próxima fase de pesquisa, por causa do grande teor experimental, será utilizada uma linguagem mais pessoal sobre as questões a serem trabalhadas.

7. Experimentações

Para cumprir com o objetivo proposto de desenvolver experimentações com uma *webcomic* que fosse impressa posteriormente, eu precisava de uma história. Conforme o trabalho se encaminhou, escolhi usar como base uma obra de minha autoria, que batizo de “O emprego do vampiro”. Em termos gerais, é a história de um vampiro que é despedido do Inferno. Era uma história curta e que já possuía uma estrutura narrativa pronta para ser testada. Foi o objeto de testes perfeito para mim.

Para esse projeto, coloquei o desafio inicial de desenhar 12 páginas do quadrinho escolhido, um número considerável para testar e validar os conceitos e propostas elaboradas neste estudo. Além disso, minha inexperiência prática com esse tipo de produto e o tempo disponível para desenvolver o projeto foram fatores determinantes para estipular esse número.

Conforme o projeto avançou, novos conhecimentos e oportunidades surgiram. Os quadrinhos em tiras se mostraram interessantes modelos de estudo e acabei desenvolvendo tiras para o universo da história inicial. Os testes acabaram mais complexos e demandaram mais cuidado. E para falar desses cuidados, começamos falando dos rascunhos.

7.1. Os rascunhos

A primeira etapa do segundo diamante é a geração de alternativas. Aqui, as experimentações se iniciaram com as primeiras ideias e como poderia se desenvolver essa obra híbrida. Entretanto, os primeiros rascunhos foram idealizados antes do início deste estudo.

A ideia de ser quadrinista é antiga e a história base para este estudo foi pensada pela primeira vez entre 2014 e 2015. As primeiras concepções eram bastante abstratas e somente a partir de 2019/2020 decidi fazer um quadrinho da história, o que gerou a primeira versão.

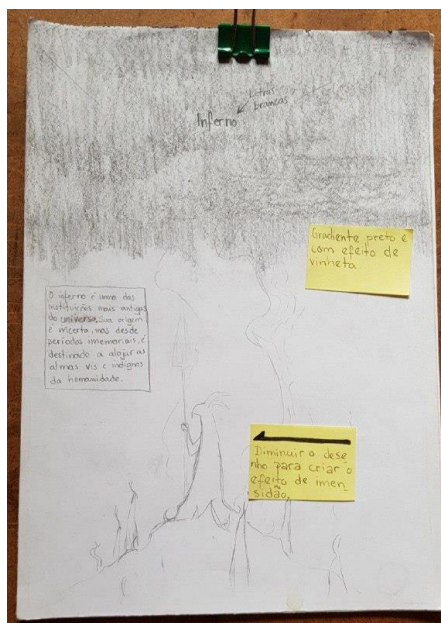


Figura 16 - Primeira página do rascunho inicial do quadrinho.

Esse rascunho foi desenvolvido com foco puramente no formato impresso, sem a preocupação com os meios digitais. A intenção, no momento, era colocar a ideia no papel.

Com 15 páginas de conteúdo, o esboço tinha também como objetivo ser a minha primeira história em quadrinhos sem ser no formato de tiras. A quantidade de páginas reduzida é ideal para um primeiro trabalho, pois assim poderia analisar como é desenvolver quadrinhos, além de ter uma primeira obra pronta em pouco tempo.

Na época, pequenas tentativas de diagramação de quadros foram feitas. Contudo, o maior foco era na condução da narrativa visual e como organizar os quadros de forma a contar a história da melhor forma possível.

O aspecto que mais me chamou a atenção nesse primeiro rascunho foi a falta de uso dos desenhos para contar a história. Embora seja normal ter quadros explicativos no começo de uma história, é importante explorar a própria narrativa visual para desenvolver o universo em questão. Minha inexperiência conduziu-me para uma construção mais verbal e achei necessário refinar esse lado.

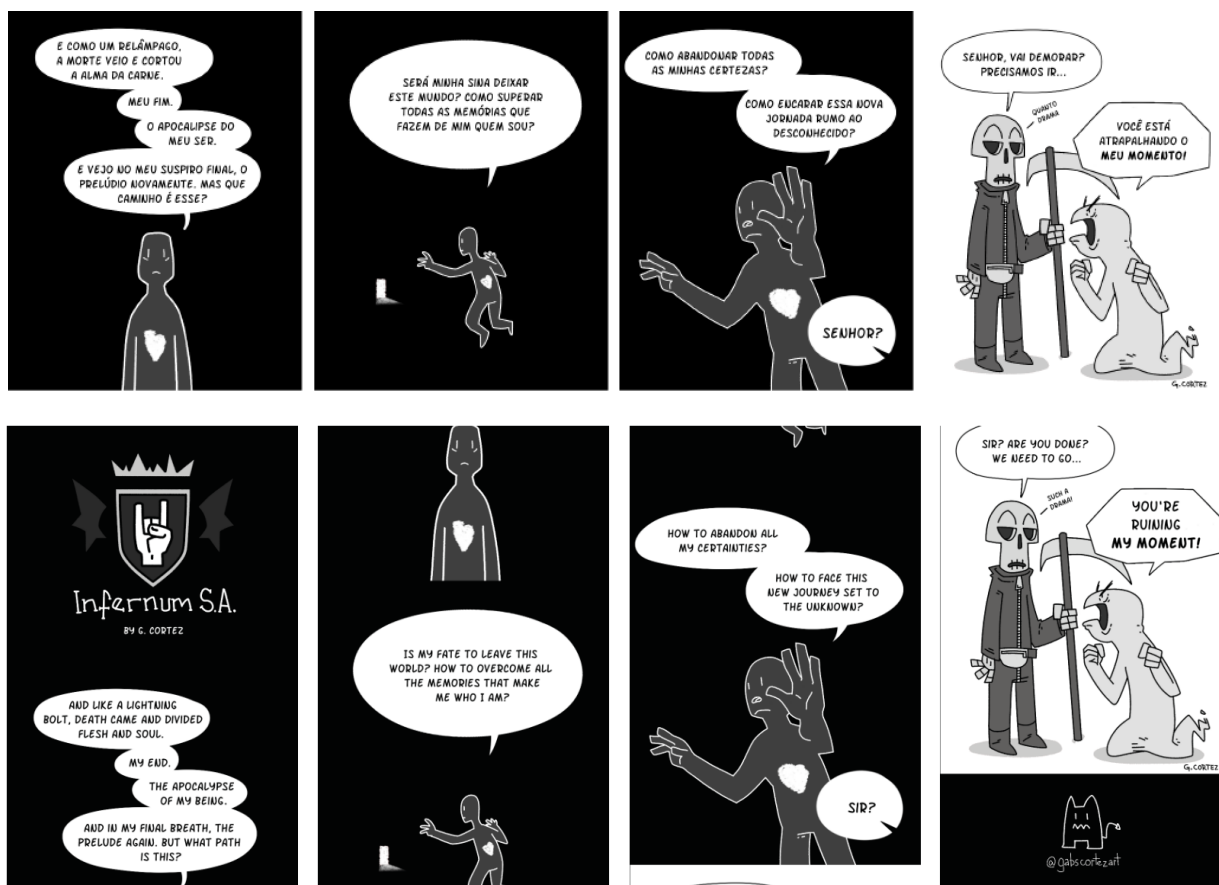
A versão seguinte do rascunho surgiu enquanto fazia as primeiras pesquisas para definição do tema do presente trabalho. Com mais consciência do que desejava aprimorar no primeiro esboço e com base no começo das pesquisas, comecei a rascunhar uma nova versão do quadrinho.

A primeira dúvida quando comecei a projetar o quadrinho era como organizar os quadros de uma forma que atendesse tanto ao formato digital quanto ao físico. Desenvolver uma ferramenta modular que permitisse a fácil adaptação entre os dois suportes se mostrou uma tarefa difícil, pois cada plataforma possui necessidades dimensionais diferentes e modos de leitura distintos. O *timing* para revelações e piadas entra em conflito entre as duas plataformas. Enquanto no papel o leitor obrigatoriamente convive com mais de um quadro simultaneamente, no suporte digital os modos de visualização dos quadros variam. No Instagram os quadros podem ser dispostos de forma individual⁸, enquanto no Twitter as molduras muitas vezes não são expostas em sua totalidade em sua visualização prévia.

Como solução inicial, usei uma ferramenta criativa de produção de *storyboards* de animação que eu conhecia: fazer cada quadro em post-its/pedaços de papel separados. Essa técnica se aproxima do modelo de visualização de quadrinhos digitais. Os quadros feitos poderiam ser alterados na ordem, novos poderiam ser adicionados ou desnecessários poderiam ser retirados. E para migrar para o trabalho impresso, poderia ordenar os quadros em um *grid* simples 9x9. A princípio, achei a solução interessante e comecei a produzir tiras e a nova versão de “o emprego do vampiro”.

Essa técnica foi bem sucedida para desenvolver tiras cômicas. Sua natureza modular aliada à diagramação simples desse tipo de quadrinho resultou na hibridização da obra e na organização dos quadros para diferentes plataformas. Tanto é que uma mesma tira foi publicada em mais de uma rede social (Instagram, Twitter e Webtoon), sem necessidade de redimensionar os quadros. O maior empecilho foi desenvolver as tiras no formato da tela infinita, pois o arranjo exigiu um pequeno trabalho de edição da *webcomic*.

⁸ Durante as pesquisas encontrei quadrinhos que usavam mais de um quadro por visualização, ou até mesmo o que seria a página completa da versão impressa. Esse tipo de publicação digital é possível, mas exige cuidado com a legibilidade dos textos.



Figuras 17 e 18 - Comparativo entre uma mesma tira, mas a primeira no recorte tradicional e a segunda em tela infinita, evidenciando as diferenças dimensionais entre as duas.

As tiras foram esboçadas a princípio com a proporção 3x4 (no caso 6 cm por 8 cm) e com 800px de base. O formato foi escolhido em razão das configurações dimensionais da rede social Instagram, que delimita suas imagens para a forma quadrada ou para a proporção citada, e do site Webtoon, que exige que o *upload* das imagens seja de 800px de largura. As dimensões pictóricas do twitter foram desconsideradas, pois a rede social não é especializada em imagens e a publicação das tiras na plataforma decorre do engajamento de seu público.

Como aspecto negativo, a organização e o armazenamento dos rascunhos são mais complicados do que se fossem utilizados papéis maiores ou até cadernos de esboço. Foi necessário enumerar todos os quadros para evitar confusões organizacionais. Assim, a técnica foi abandonada e as tiras foram feitas somente em cadernos de rascunho.

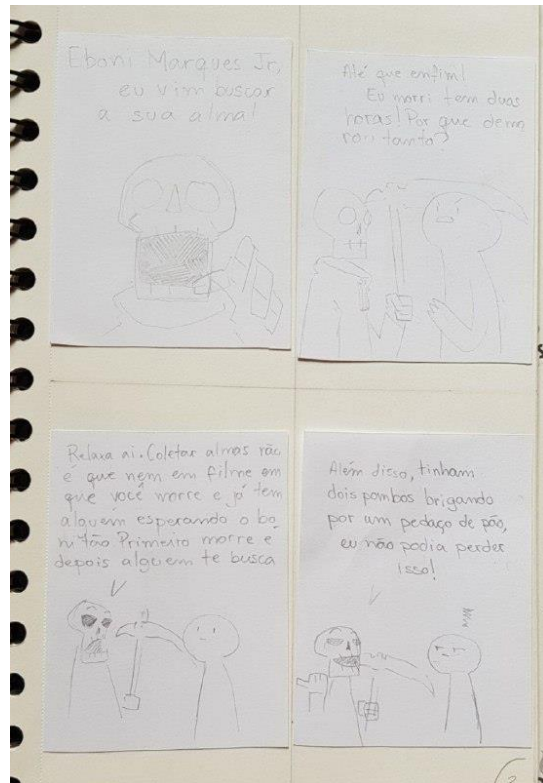


Figura 19 - Rascunho da primeira tira feita em pedaços de papel soltos.

Esse modelo de criação teve problemas no desenvolvimento do rascunho da história maior. Além dos problemas de organização e armazenamento dos papéis, a técnica apresentou problemas para a produção de histórias de mais de uma página. Como já apontado nos requisitos do estudo, as dimensões para telas são padronizadas, enquanto no papel as dimensões são indefinidas. Ter os quadros sempre em tamanhos únicos empobreceu a leitura do quadrinho com a pouca dinâmica entre os desenhos. Além disso, o *timing* da história se modifica entre a plataforma digital e a impressa.

Para explicar esse problema, vamos utilizar o Instagram como exemplo. É possível postar até dez imagens por publicação, mas foi decidido que nove seriam utilizados para a leitura do quadrinho (restando um para avisos e outros serviços). Cada foto pode representar um quadro da história, o que resulta na seguinte configuração:

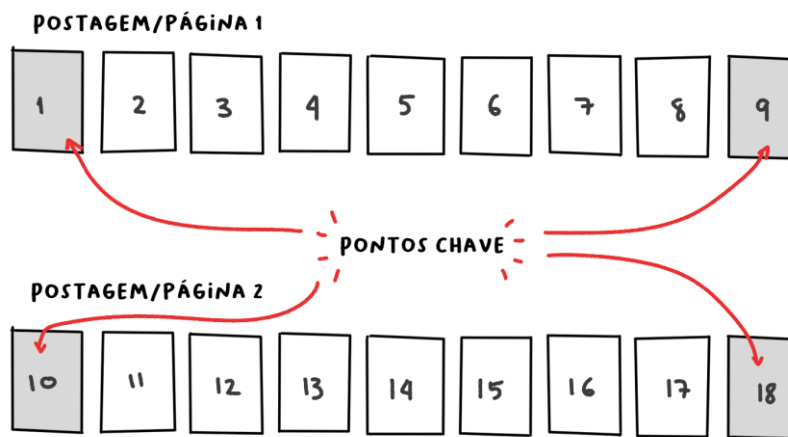


Figura 20 - Indicação de possíveis pontos chave no Instagram.

Considerando que cada publicação corresponde a uma página, os quadros iniciais e finais sempre serão os pontos-chave de leitura. O início de uma página é ideal para introduções, apresentações e revelações de acontecimentos da obra (no exemplo são os quadros um e dez da figura 15). Já os quadros finais são bons para deixar mistérios ou encerrar momentos (representados pelos quadros nove e dezoito da figura 15).

Mas ao passar para a versão impressa, apesar dos pontos-chave permanecerem no mesmo local (começo e final das páginas), a diagramação tradicional pode se alterar, assim como o número de quadros por página. Agora o número de desenhos é irregular, bem como sua proporção. Uma configuração hipotética pode ser representada da seguinte maneira:

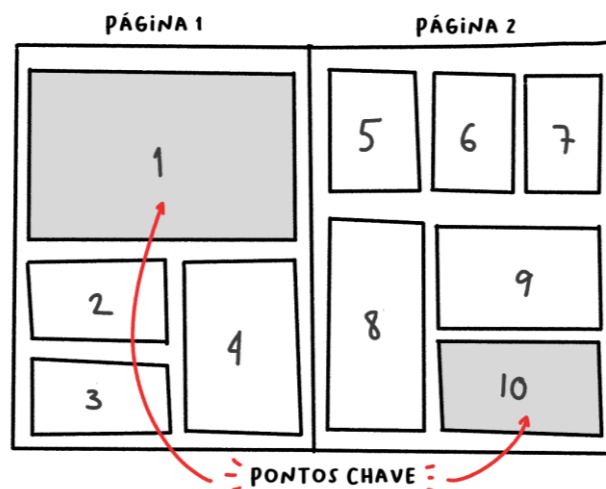


Figura 21 - Indicação de possíveis pontos-chave no *layout* tradicional de quadrinhos.

O quadro final agora é o dez, e não o nove. As páginas têm maior interação e a dimensão dos quadros muda drasticamente. Se for necessário aumentar um personagem para melhorar a leitura no papel, existirá o risco de o desenho perder qualidade. Portanto, elaborar os quadros sem ter o conhecimento de como eles se organizarão na versão impressa é algo arriscado e reduz as possibilidades de alternativas para o desenho.

Projetar pensando primeiro em uma configuração tradicional de HQs também apresenta um problema. Dependendo da proporção do quadro na folha impressa, será necessário cortar o desenho para que o quadro seja uma postagem viável. Contudo, ao desenvolver o projeto em computadores, é possível movimentar os elementos da obra.

Assim, o quadrinho *oneshot*⁹ voltou para a etapa inicial do rascunho. O quadrinho foi pensado primariamente na diagramação tradicional. Quadros foram dimensionados e distribuídos de forma a proporcionar uma boa narrativa visual. O rascunho terminou com 28 páginas, incluída a capa.

⁹ Termo inglês utilizado para definir obras curtas de um único capítulo feitas para testar ideias com o público. Funcionam como episódios pilotos de séries de televisão.



Figura 22 - Página do rascunho final do *oneshot*.

7.2. Execução das alternativas

Com os rascunhos em mãos, a etapa de desenho das obras se iniciou. As primeiras produções foram focadas nas tiras, pelo fato de serem de rápida conclusão e, portanto, verificação de erros e acertos.

Com a utilização da obra *Calvin & Haroldo* (WATTERSON, 2013) como referência, defini que as tiras deveriam ter sempre quatro quadros e tamanhos padronizados. Isso elimina a necessidade de pensar na diagramação e acelera sua produção. Apesar da proporção 3x4 dos rascunhos, as dimensões pré-estabelecidas de imagens do aplicativo Webtoon foram as medidas escolhidas como padrão, pelo fato de a plataforma ser destinada à leitura de quadrinhos digitais e por exigir tamanhos específicos para o *upload* dos arquivos.

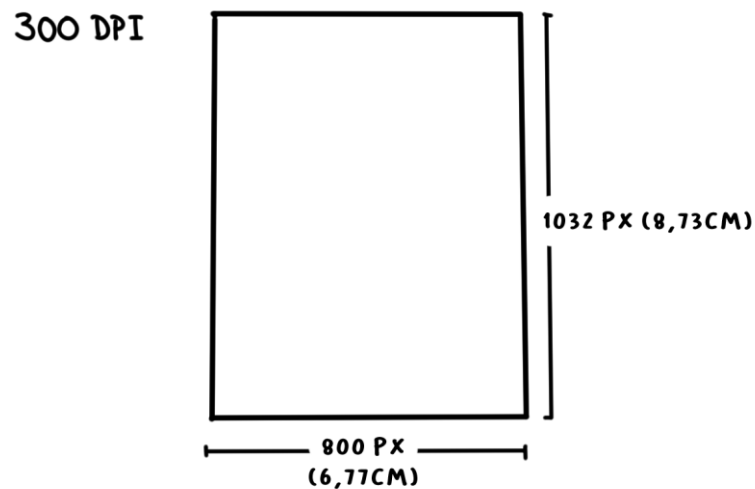
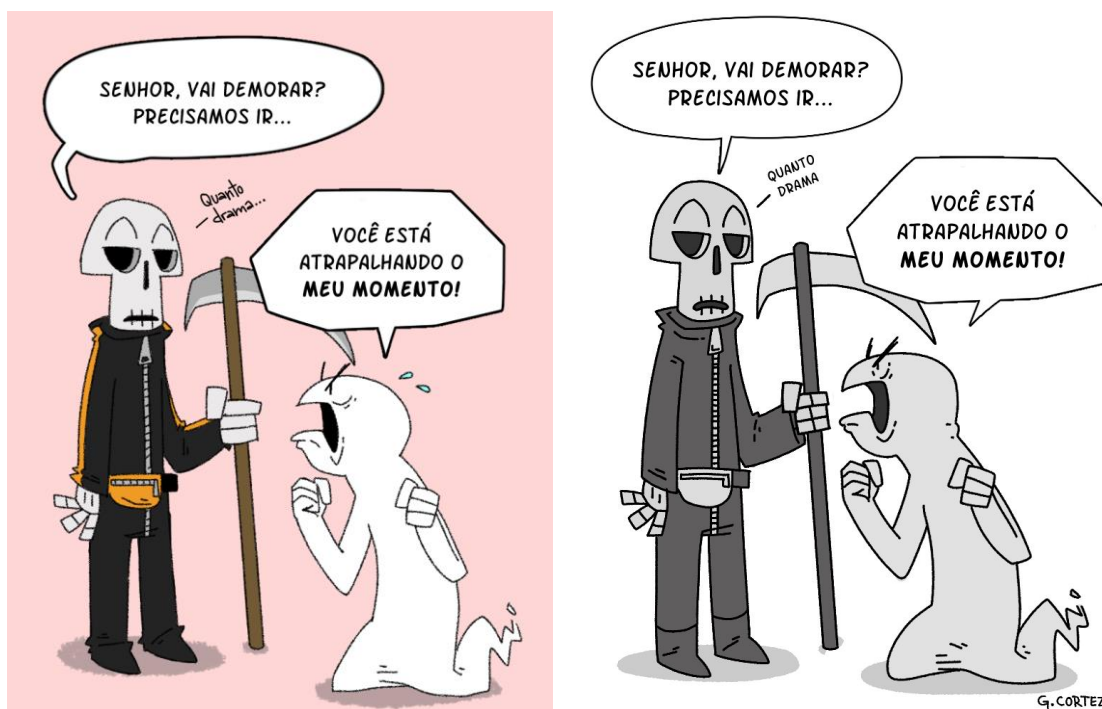


Figura 23 - Medidas dos quadros para Instagram e impressão.

A primeira tira foi um teste de velocidade de produção, estilo de desenho, acabamento, tamanho de fonte e dimensão dos quadros. A primeira versão foi desenvolvida com cores e com o uso de mais de um *brush* de pintura. Os tamanhos propostos apresentados na figura 20 para pintura digital não apresentaram problemas.

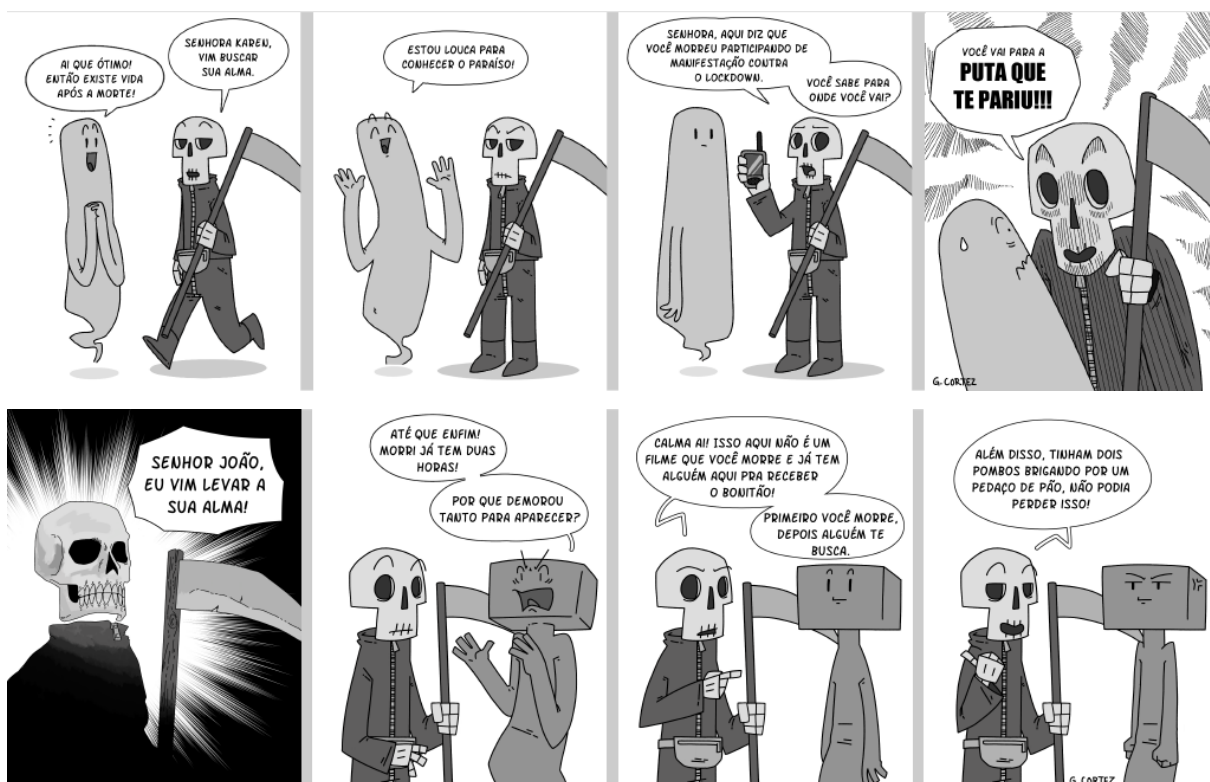
Como fonte, foi escolhida a SF Arch Rival por sua semelhança com fontes utilizadas por quadrinhos tradicionais. Apesar do tamanho de fonte normalmente escolhido pelos web quadrinistas do Webtoon ser entre 12 e 30 pixels, o tamanho utilizado nas primeiras tiras foi de 8 pixels.

Após levar essa primeira versão para avaliação com um público teste, verifiquei que a leitura da tira virtual foi bem-sucedida, sem problemas de legibilidade com os textos nem com as ilustrações. Contudo, decidi fazer uma nova versão da primeira tira. O uso de cores é algo mais difícil do que aparenta e o acabamento me deixou insatisfeito.



Figuras 24 e 25 - A primeira versão de tira foi desenvolvida usando cores, enquanto a versão final se tornou preta e branca para facilitar a produção de novos episódios.

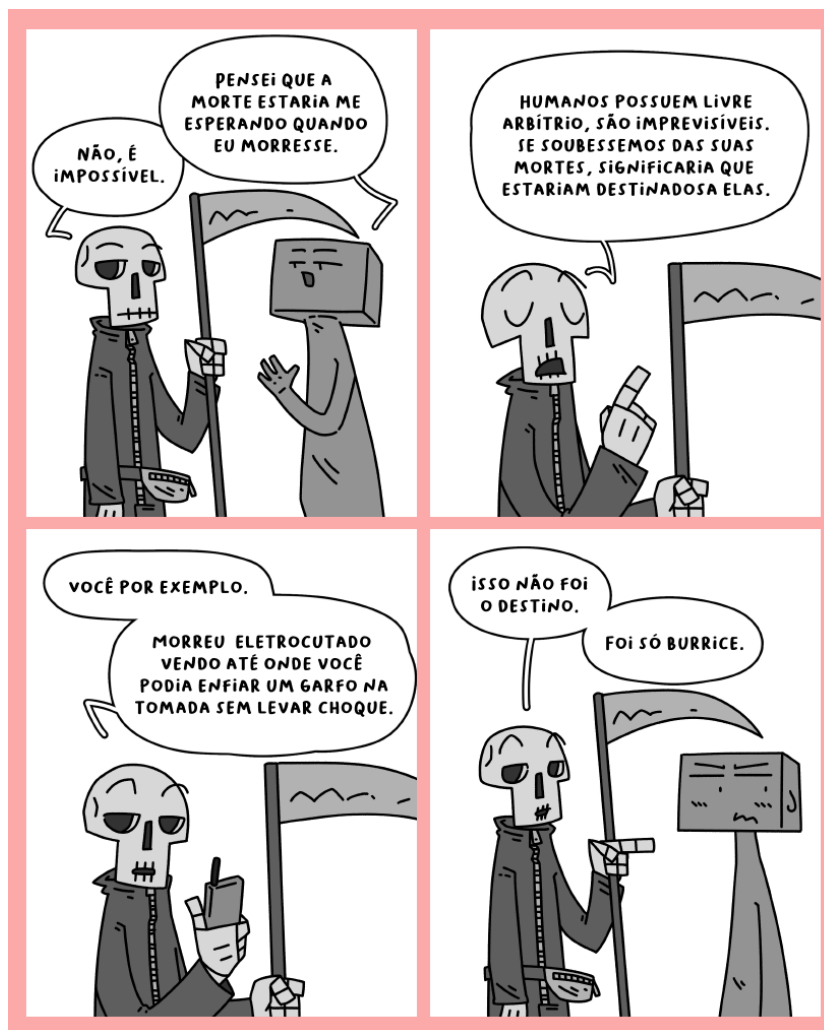
A segunda versão foi feita de forma mais simples, buscando uniformidade nos traços e sem usar cores, somente variações entre o preto e o branco. Após ser novamente levada à avaliação com o mesmo público-teste, a primeira tira foi aprovada e usada como base para as outras tiras. Mais dois episódios foram desenvolvidos, no qual um novo obstáculo foi constatado: a fonte. Apesar de possuir acentos, a mesma não tinha o cedilha. Mantive a fonte para a terceira tira, mas comecei a procurar uma substituta para futuras produções.



Figuras 26 e 27 - Tiras desenvolvidas dispostas no formato tradicional. Todas as tiras estão disponíveis no link <<https://www.instagram.com/gabscortezart/>>.

O teste de impressão das tiras também gerou mudanças estruturais para a produção de *webcomics*. Para a versão impressa, decidi usar novamente como base os quadrinhos de Calvin & Haroldo (WATTERSON, 2013) e estipulei que as medidas impressas dos quadros seriam de 5,5 cm por 7,1 cm. Tal decisão exigiu que as tiras fossem reduzidas, o que gerou problemas de legibilidade. O quadrinho em sua versão preto e branco teve um bom acabamento, mesmo com uma qualidade de impressão ruim. Também verifiquei que personagens em *close* foram mais legíveis que em *fullshot*.

Com esses problemas constatados e corrigidos, o novo tamanho de impressão se tornou o mesmo tamanho do formato digital, 6,77 cm por 8,73 cm. A fonte foi redimensionada e nove pontos foi o tamanho estabelecido por sua adequada legibilidade.



Figuras 28 - Tira desenvolvida com base nos padrões finais estabelecidos.

A produção do *oneshot* também passou por diversas mudanças dimensionais. Com a variedade de formas e tamanhos de quadros, foi preciso definir o tamanho do quadrinho impresso. Na tentativa de experimentar uma proporção quadrada para o volume físico - interesse gerado por quadrinhos que possuem esse formato e que me chamaram a atenção, como *Alienaldo*, de Gabriel Infante e *Julian in Purgatory*, de Jon Allen - estipulei a medida de 15 cm por 15 cm.

Para melhor analisar as necessidades dimensionais e verificar possíveis ajustes, as primeiras páginas a serem produzidas foram a dois e a sete (disponíveis no apêndice do trabalho). Com a segunda página, poderia testar questões de narrativa visual e praticar minhas habilidades com desenho de cenário. Com a sétima página, a dinâmica entre os personagens e a presença massiva de falas seriam bons testes de legibilidade e disposição dos elementos da obra.

A primeira página produzida foi a segunda. Como uma introdução narrativa, achei necessário desenvolver o senso de lugar para o leitor, bem como o momento em que a obra se passa. Isso necessitou quadros grandes para expor os ambientes.

Busquei manter as características visuais das tiras no intuito de estabelecer uma identidade para esse universo, como a espessura das linhas e o uso de preto e branco. A fonte mudou para a Bakso Sapi, que possui acentos e o cedilha. Além disso, as letras são mais espaçadas entre si, melhorando a legibilidade. Mantive o tamanho de fonte de nove pontos e produzi a primeira versão.



Figura 29 - Primeira versão da página dois do quadrinho em sua versão impressa.

Para chegar nesse resultado, a primeira coisa feita foi montar uma página somente com as molduras e em um tamanho maior do que a impressão seria, com 25,40 cm por 25,40 cm de base e altura. Apelidei esse tipo de página como “página *full*”, em uma referência aos arquivos de alta resolução, os *full HD*. Assim, teria as proporções corretas dos quadros e poderia criar arquivos para desenhá-los de forma adequada. Além disso, com arquivos com dimensões maiores que o real, garantiu-se uma melhor qualidade de impressão e poderia redimensioná-los caso fosse necessário.

Cada um dos quadros foi feito em arquivos individuais, pois assim poderia movê-los e organizá-los conforme a necessidade da plataforma. Poderia apresentá-los individualmente no Instagram, montá-los na tela infinita para o Webtoon ou no formato tradicional para a impressão em papel. E graças aos recursos digitais, foi simples movimentar os elementos textuais para se encaixar nas necessidades narrativas de cada modelo de apresentação.

Como teste para a plataforma em papel, fiz um novo arquivo com as dimensões de impressão desejadas. Com a aprovação de um público teste e satisfeito com o resultado até então final, parti para a produção da página sete.

Com o mesmo protocolo, fiz uma página *full* e montei as molduras necessárias. Logo de cara me deparei com problemas para organizar os elementos da obra. Com os textos em maior quantidade e as áreas para ilustração menores, percebi que esses itens estavam amontoados e que as falas mal cabiam em seus espaços determinados no esboço. Olhando comparativamente, percebi que cometi um erro ao tentar a proporção quadrada para meu quadrinho, pois o rascunho foi feito em papel A5, uma proporção que confere mais espaço vertical. Os balões de fala que antes ficavam acima do personagem estavam em cima de seus rostos.

Eu tinha duas opções para contornar o problema. A primeira seria manter a proporção quadrada da folha e adaptar os desenhos de acordo com as falas. A segunda era retomar a proporção original e refazer a segunda página. Decidi pela segunda alternativa, pois adaptar os desenhos poderia prejudicar a narrativa visual que eu já havia aprovado. Além disso, com somente uma página feita, havia tempo hábil para essa mudança.

Refiz a segunda página na proporção estabelecida nos rascunhos. As páginas *full* passaram a ter o tamanho de 18 cm x 25,40 cm. As páginas impressas possuíam

as dimensões de 14,50 cm x 20,50 cm, tamanho um pouco mais largo que as revistas mangá. Com as novas medidas, alguns desenhos foram cortados, mas sem comprometer a narrativa da obra.



Figura 30 - Página dois com a proporção dos rascunhos.

Voltei para a página sete e continuei as produções dos desenhos. Para evitar problemas de personagens e textos se amontoando, fiz os balões de fala primeiro dentro dos quadros com a proporção adequada - as falas deviam ser escritas no tamanho 11,2 pt nas páginas *full* por causa de sua dimensão maior - antes dos

desenhos em si. Isso me proporcionou a noção de quanto espaço esse elemento ocuparia dentro de cada quadro. Ou seja, delimitou o meu espaço de desenho sem gerar preocupação se os textos bloqueariam os personagens. Com isso, alguns desenhos foram alterados em comparação com o rascunho para melhorar a leitura da obra.

Mas mesmo adequando a proporção da página e escrevendo as falas antes, alguns textos estavam apertados em seus respectivos balões de fala. Assim, a obra passou por mais um ajuste dimensional e terminou com 16,98 cm x 24 cm.



Figura 31 - Página sete finalizada.

A impressão teste foi feita da mesma forma que na página dois. Verificou-se que a legibilidade era boa e finalizou-se a página sete.

Com as páginas impressas prontas, foquei meus esforços na produção das versões digitais. O primeiro formato digital escolhido foi o de tela infinita. Com todos os elementos prontos, a organização foi rápida, mas mudanças ainda foram

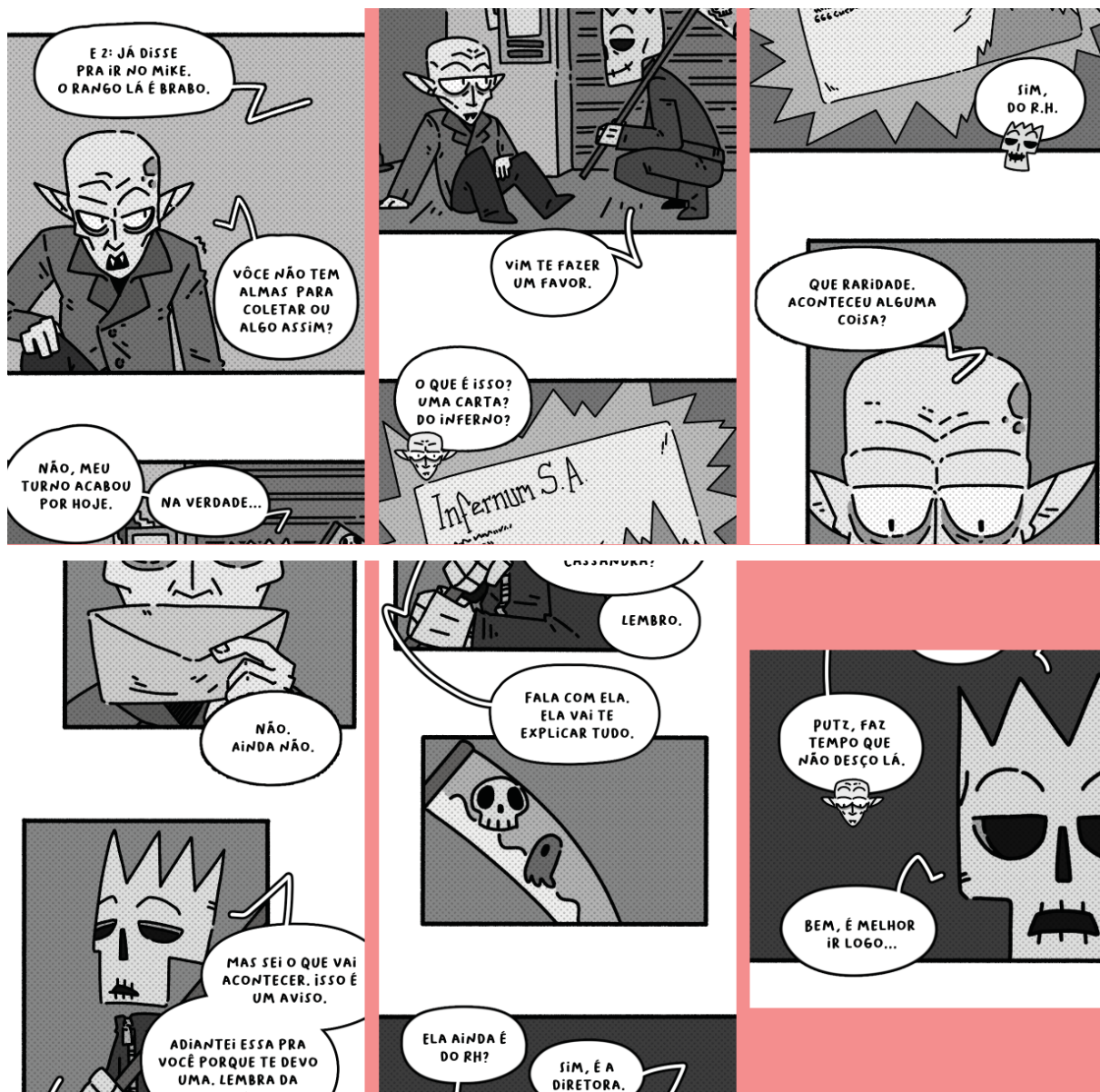
necessárias. Alguns desenhos foram reduzidos mais que outros, gerando pequenas diferenças de espessura nos contornos das ilustrações. Entretanto, essa variação não tirou a qualidade do produto.

Outra mudança foi o tamanho da fonte. Para a visualização em telas, foi possível diminuir a fonte para o tamanho de oito pontos. No teste de legibilidade em celulares, os textos continuaram legíveis.



Figura 32 - Imagens recortadas da tela infinita da página 2. Os cortes foram feitos de acordo com as exigências de upload de imagens do Webtoon (800 x 1280px). Acesso via <https://www.webtoons.com/en/challenge/the-vampires-job/list?title_no=647027>.

O mesmo experimento foi realizado com a página sete. Por causa de sua grande quantidade de textos, a adaptação para a tela infinita foi mais demorada, exigindo algumas vezes o redesenho de balões de fala. Os textos também foram diminuídos para oito pontos. Outra mudança que aconteceu foi o reaproveitamento de desenhos. Um quadro pode ser dividido em dois para mostrar mais detalhes da ilustração que haviam sido cobertos na versão impressa. O resultado se mostrou satisfatório ao conferir a legibilidade em telas.



Figuras 33 e 34 - Imagens recortadas da tela infinita da página sete. Os parâmetros de corte foram os mesmos da página dois.

A última experiência a ser realizada com a HQ era adaptá-la para a plataforma do Instagram. A proporção mais utilizada na rede social é a quadrada. Mas ela também aceita proporções 3x4. Assim, para evitar o problema de espaço que aconteceu na HQ impressa, decidi que os arquivos seguiriam o padrão retangular.

Os primeiros quadros vieram da página dois. A adaptação foi feita e gerou arquivos publicáveis. Quanto a legibilidade em aparelhos móveis, os arquivos não apresentaram problemas. Entretanto, ao fazer testes de publicação na própria plataforma, tive problemas com o formato dos arquivos. O aplicativo não permitia que

as fotos fossem visualizadas em sua totalidade, suprimindo o topo ou a base delas. Assim, decidi que o formato quadrado seria o mais seguro para mostrar os desenhos.

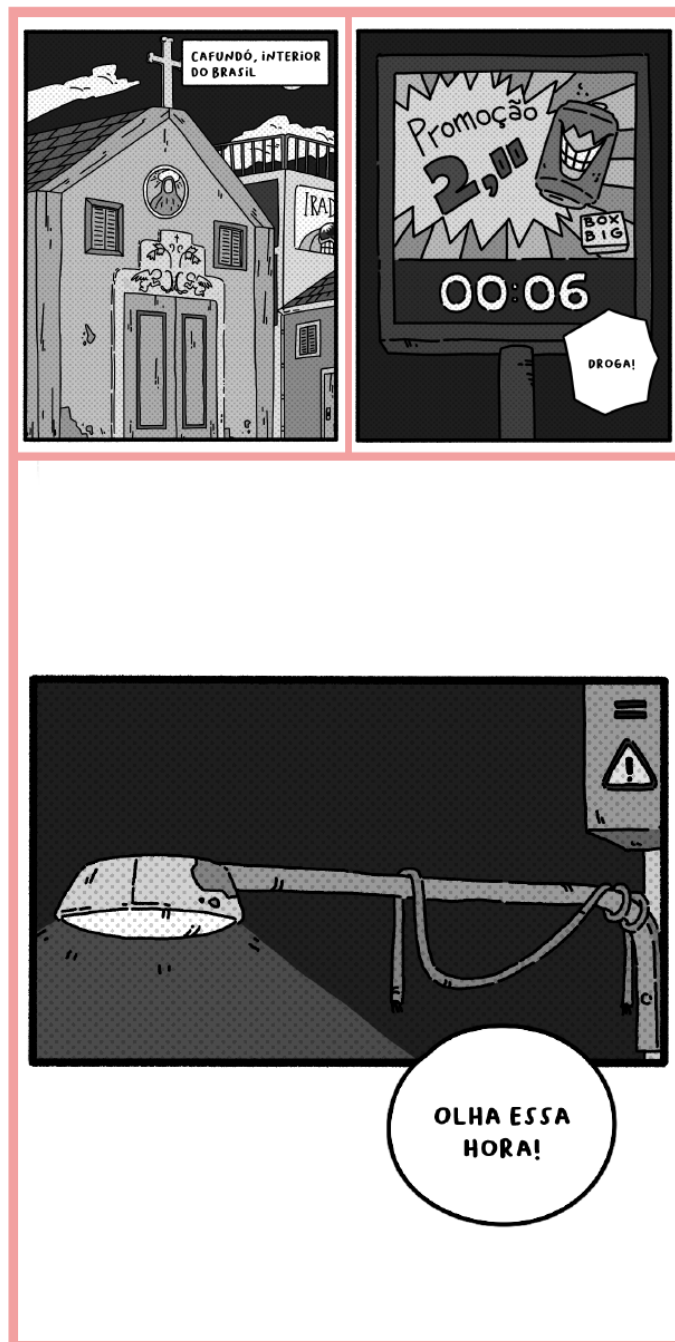


Figura 35 - Quadros do Instagram da página dois em sua primeira versão.

Refiz os arquivos para o formato quadrado, mas não procurei preencher todo o espaço com o desenho. Em vez disso, deixei margens brancas maiores e mantive a proporção do desenho retangular. Assim, poderia publicar os arquivos sem medo de serem cortados. Ao mesmo tempo, defini que as molduras somente limitariam os

desenhos. Balões de fala poderiam ocupar qualquer espaço do arquivo, com maior apelo estético e liberdade criativa. No teste de publicação, as imagens se mantiveram inteiras e a legibilidade se manteve. Cada imagem possui 1080px por 1080px.



Figura 36 - Quadros para publicação no Instagram com a proporção quadrada de arquivo.

Acesso via <<https://www.instagram.com/p/CPI9PJ4Fmek/>> .

A página sete seguiu os padrões de arquivo da página 2. Os resultados se mantiveram satisfatórios, mesmo com a exigência de adaptações quanto à posição de alguns elementos gráficos, como os balões de fala e o corte de alguns desenhos (mas que não comprometeram a narrativa visual).

As experimentações digitais se limitaram a essas duas plataformas (Webtoon e Instagram) por serem voltadas para a divulgação de imagens, propícias para narrativas visuais. No Instagram mais especificamente, optei por estudar somente as postagens para o *feed* principal. Os *stories* são usados para divulgação de quadrinhos, mas por limitar o tempo de exposição das imagens, considerei que não valeria a pena focar parte dos estudos na funcionalidade.

Com as imagens produzidas e prontas para publicação em suas respectivas plataformas, cheguei ao fim do segundo diamante metodológico. Ou seja, consegui chegar ao final do processo de *design* que envolveu esse trabalho.

8. Resultados

O intuito inicial do projeto foi entender o fenômeno das *webcomics* que migram para o papel e quais as condições para executar essa migração de uma forma efetiva. Afinal, muitas pesquisas já se concentraram no caminho da digitalização, no qual os artistas buscam as vantagens da internet e das funcionalidades de computadores para incrementar suas obras. Entretanto, por mais que se façam obras com linguagens cada vez mais distantes do modelo tradicional de se escrever quadrinhos, muitas obras buscam a impressão. Conforme foi visto no relatório do estudo, isso não tem razões simples e não é fácil.

Acredito que, sem a participação dos autores, as respostas para entender esse processo ainda não são 100% claras. Afinal, não foi possível verificar se a venda de volumes físicos, por meio de editoras tradicionais ou campanhas de financiamento coletivo, é uma fonte de renda para autores ou se isso abre portas para a profissionalização.

Contudo, é possível afirmar que o público consumidor de quadrinhos ainda possui interesse nos quadrinhos impressos. Diversas campanhas de *crowdfunding* para projetos de quadrinhos são bem-sucedidas em suas propostas e, às vezes, movimentam milhares de pessoas. O quadrinho *Arlindo* da autora Luiza de Souza, por exemplo, recebeu o apoio de 2.749 pessoas e angariou R\$ 237.057,00 no começo da pesquisa (e faltando 13 dias para encerrar o *crowdfunding*). Com o projeto fechado, a obra obteve a grande marca de arrecadar R\$ 385.603,00 com a participação de 4.410 pessoas.

Esse fenômeno de financiamento coletivo é um fator determinante para mostrar que os quadrinhos impressos são importantes ainda e que pensar nesse tipo de formato é desejável no momento de projetar uma *webcomic*.

Os aspectos de organização de um quadrinho são importantes também para fazer uma obra adaptável ao contexto da internet do século XXI. Com as diversas redes sociais e sites para se publicar HQs, é preciso planejamento estratégico e a elaboração de um projeto para desenhar esse tipo de mídia. Enquanto plataformas como o Webtoon priorizam obras em tela infinita, aplicativos como Instagram são mais propensos a organizar os quadros individualmente. E com o esquema de quadros tradicionais, temos três diagramações a princípio conflitantes.

Durante o desenvolvimento do estudo, utilizar a modulação dos elementos de um quadrinho foi a alternativa encontrada para produzir uma obra que migre mais tranquilamente de digital para o impresso. Ao priorizar a organização mais difícil, a impressa, foi possível desenvolver versões diferentes de uma mesma história. Cada uma poderá ser publicada na plataforma com o tipo mais adequado de leitura.

Mas essa modulação tem um preço. É preciso uma grande organização e estudo prévio sobre como e onde publicar a HQ. Verificar dimensões, tamanho de fontes e modelos de leitura aumentam o tempo de desenvolvimento de um quadrinho híbrido, mas resultam em um produto de maior qualidade e que poderá atingir mais pessoas, conforme o diagrama de síntese da Figura 37.

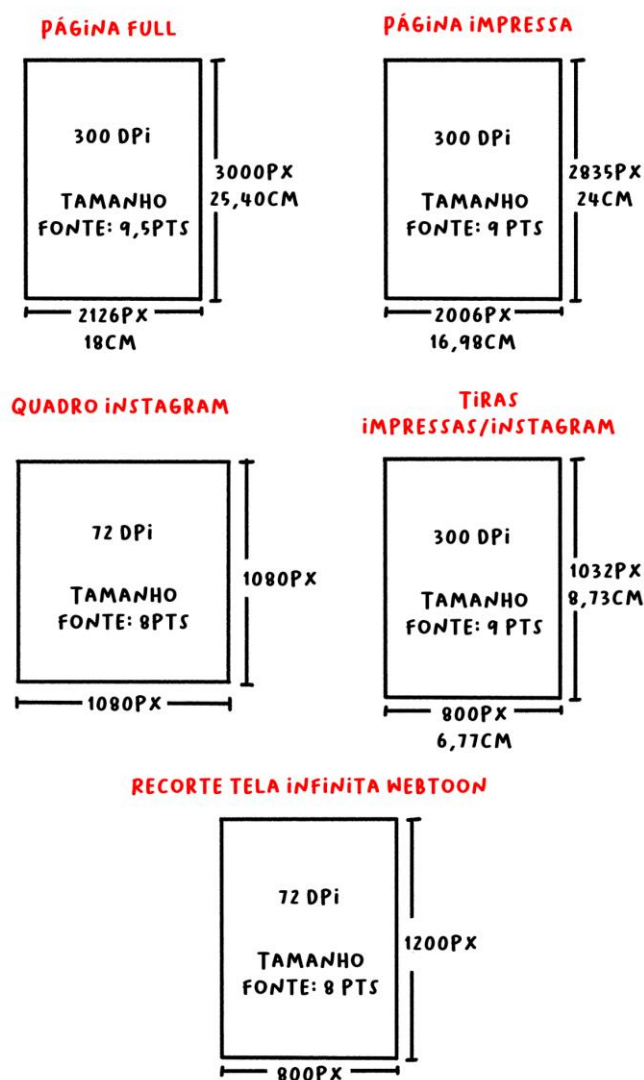


Figura 37 - Diagrama das medidas estabelecidas para cada plataforma estudada. A fonte escolhida foi a Bakso Sapi. O uso de outras fontes pode gerar uma variação no tamanho adequado de uso.

A metodologia *double diamond* me permitiu chegar nos resultados deste estudo de uma forma mais objetiva e sem me perder no processo. Graças à sua natureza simples e flexível, consegui aplicar o modelo de pré-produção e produção no trabalho.

No primeiro diamante metodológico, consegui verificar quais foram as características principais de quadrinhos híbridos bem-sucedidos em seus processos de migração. Consegui definir requisitos claros para conduzir as experimentações da etapa de produção e pude entender melhor o contexto de produção de quadrinhos atualmente.

No segundo diamante, a produção, consegui fazer experiências que puderam validar o que eu havia estabelecido na etapa anterior. Produzi versões diferentes de uma mesma obra e que são capazes de conversar com diferentes plataformas. Assim, pude verificar o quão influente no processo é a diagramação tradicional e que, sem o cuidado devido, o processo de migração de uma *webcomic* para o papel pode ser muito trabalhoso.

9. Considerações finais

“A ‘era da informação’ chegou para todos - por meio de mudanças essenciais em sistemas de fabricação, distribuição e finanças - e não somente para quem tem computador pessoal em casa” (CARDOSO, 2011, p. 19-20). Nesse contexto complexo de mudanças do século XXI, os quadrinhos se transformaram. Assim, estabeleci um objetivo para esse trabalho: **“Investigar as limitações criativas de *webcomics* que serão impressas, no intuito de identificar e registrar os requisitos para a produção de uma obra que passe por este processo”**. Mas para saber se consegui concluir essa meta, primeiro passarei pelos objetivos específicos. Afinal, eu os estabeleci para chegar no ponto principal do presente estudo.

O primeiro objetivo específico não pôde ser concluído: **“Entender a metodologia produtiva de autores de *webcomic* que já passaram ou estão passando pelo processo de imprimir suas obras”**. Por causa do público específico, foi difícil contatar autores para fazer o questionário pretendido. Assim, não consegui verificar como os autores que já passaram pela hibridização ou estão passando por isso pensam em seus trabalhos.

A análise das obras geraram dados que permitiram compreender o processo de se produzir versões impressas de *webcomics*. Algumas obras são desenvolvidas com o uso dos moldes clássicos dos quadrinhos. A divulgação da obra na internet é um esforço de propaganda para que, futuramente, a obra possa circular em formato impresso. Já outras obras, mesmo organizadas de maneira distinta do modelo tradicional, conseguem sua migração de maneira natural, pois foram projetadas desde o princípio para esse propósito. Acredito que os autores pensam metodologicamente na impressão de *webcomics*. Contudo, os motivos deles para isso são uma dúvida que não consegui sanar.

Projetar quadrinhos atualmente é uma tarefa que envolve prioridades e escolhas. Para escrever uma obra, é preciso ter em mente que a sua impressão é algo interessante do ponto de vista financeiro, publicitário e artístico. É de interesse do público consumir as histórias em formato físico e é uma boa experiência criativa, pois exige pensamento organizacional para montar uma boa narrativa visual. Ao mesmo tempo, a divulgação digital da obra abre portas para uma maior interatividade entre público e autor. Publicar as páginas da HQ na internet permite que diversas

pessoas acessem seu conteúdo. Para um autor principiante e/ou independente, isso é de grande ajuda.

Mas é preciso definir a prioridade. A constante mutabilidade da internet, redes sociais e aplicativos sugere que o impresso é o meio mais seguro de se manter o controle de uma publicação multimodal como histórias em quadrinhos. Não afirmo que a plataforma principal de publicação da obra deva ser o papel, mas garantir que a história tenha uma boa migração para o papel é algo oportuno para *webcomics* feitas atualmente.

As plataformas digitais também são peças importantes no momento de se projetar uma HQ digital. Cada plataforma terá sua própria exigência dimensional e um modo de leitura específico que seu usuário está acostumado. Entender essa linguagem é necessário para produzir uma narrativa visual compreensível. Ademais, alguns locais não foram desenvolvidos para a melhor visualização de imagens, mas são bons locais de divulgação. Não é de interesse do trabalho indicar qual tipo de plataforma é a melhor para publicar uma *webcomic*, mas é meu objetivo afirmar que o autor que quiser trabalhar com a mídia digital deve ter uma profunda reflexão sobre quais plataformas priorizar durante a pré-produção. Pois quanto mais plataformas forem escolhidas, maiores serão as chances de a legibilidade ser prejudicada em uma delas.

A modulação dos elementos do quadrinho também é algo necessário para obras híbridas. Com a ajuda das ferramentas digitais, é possível movimentar personagens e balões de fala dentro de um cenário, de forma independente e sem perda de qualidade visual. Encaixar quadros em modelos tradicionais e na tela infinita é possível e gera versões diferentes que conseguem se adaptar às mais diversas plataformas existentes. Os autores devem usar isso em seu favor.

Com isso, considero que cumpro o segundo objetivo específico do estudo, que é **“Entender as limitações e possibilidades criativas de *webcomics* que migram para o papel”**.

As experimentações foram o momento mais instigante do trabalho. Mesmo com diversos erros e a necessidade de refazer quadros diversas vezes, consegui alcançar resultados satisfatórios. Produzi peças prontas para publicação e impressão com a melhor qualidade possível que minha experiência permite. Me diverti fazendo isso. Descobrir o melhor jeito de contar uma história, mesmo que essa maneira funcione

somente para você, é um conhecimento valioso. Considero as experimentações a maior lição do estudo e algo que deve ser ponto de atenção para pessoas que queiram repetir esse experimento, pois consegui verificar que o *design* é um elemento delicado nos quadrinhos. Fontes foram alteradas e redimensionadas, quadros foram modificados diversas vezes e balões de fala foram organizados de diferentes maneiras, além de todos os detalhes artísticos e pessoais que influenciaram no desenvolvimento das obras. A fase de experimentação é essencial para artistas amadores e veteranos e registro aqui como uma etapa fundamental para toda criação de histórias em quadrinhos. Entendo, portanto, que o objetivo específico **“desenvolver experimentações de *webcomics* para validar, na prática, as limitações criativas de obras híbridas”** foi concluído.

Como mencionei anteriormente, os objetivos específicos foram estabelecidos para chegar no meu objetivo geral. Tive percalços que atrapalharam o cumprimento de objetivos deste estudo. Mas também consigo verificar e registrar o que eu queria: o que é necessário se pensar para produzir uma história em quadrinhos híbrida. É necessário refletir sobre a importância dos quadrinhos impressos, ainda que o meio digital tenha aberto muitas portas para os autores. É preciso ter cuidado quanto aos aspectos de leitura, dimensão e publicação das diferentes plataformas existentes. E é preciso experimentar. Somente ao testar as medidas, as fontes, os desenhos e a própria história um autor poderá descobrir o que funciona ou não. Como última lição, digo que os autores devem se permitir o erro, pois somente errando aprendemos a acertar.

Assim, considero que cumpri o objetivo geral do presente estudo.

O caminho para prosseguimento da presente pesquisa está na conversa com os autores. O que leva um autor a procurar a impressão de sua obra? Motivos pessoais poderiam estar envolvidos? Ou seriam razões financeiras? Ou seriam vários fatores em conjunto? Isso poderia gerar respostas interessantes e, mais importante, poderia gerar novas dúvidas.

O processo de financiamento coletivo também é um caminho de pesquisa interessante, pois envolve o fator financeiro e cultural do mercado de quadrinhos. Diversos setores estão passando pela transformação no modo como as pessoas consomem cultura e informação. Ao estar nesse meio, os quadrinistas precisam entender como alcançar seu público, ao mesmo tempo que precisam retirar

rendimentos de algum lugar (seja para viver de quadrinhos ou para financiar a produção dos mesmos).

Por último, existe o campo narrativo. Se existem diferentes formas de organizar quadrinhos, poderiam existir diferenças na leitura e compreensão das histórias? Enquanto a coexistência de quadros é uma realidade em quadrinhos organizados tradicionalmente, no Instagram eles podem ser apresentados individualmente. Cada quadro se torna um elemento de suspense. Cada desenho novo pode revelar algo inesperado. O gênero de terror poderia se beneficiar desse tipo de diagramação? Um determinado modo de leitura poderia favorecer um tipo de história?

Acredito que esse trabalho seja pertinente para os quadrinistas, principalmente para os aspirantes e iniciantes. Gostaria que os resultados dessa pesquisa chegassem a eles e que isso facilitasse a produção de futuras obras, assim como me ajudou a desenvolver meus experimentos. Mas como isso poderia chegar a eles?

Creio que só pela existência desse relatório o conhecimento já estará disponível. Contudo, da mesma maneira que as redes sociais são grandes propagadores de conhecimento (se as informações forem bem filtradas e verificadas), acredito que o trabalho se beneficiaria disso. Assim, se os conhecimentos registrados aqui fossem transformados em um vídeo ou até mesmo em um próprio quadrinho para veiculação na internet, o conhecimento chegaria mais longe e a mais pessoas.

Também acredito que esse trabalho possa contribuir, no meio acadêmico, para a compreensão de que o *design* é um tema relevante na confecção de quadrinhos. Embora a essência de uma história seja a sua mensagem, como apresentamos essa mensagem é um fator determinante para o sucesso dessa comunicação. Por isso, acredito que esse trabalho possa se desdobrar em artigos para debates e fóruns sobre o tema. Pois dentro de um cenário cada vez mais complexo para a criação de quadrinhos, o *design* tem muito a oferecer.

Referências bibliográficas:

ALMEIDA, Maiara Alvim de. **Redes sociais e quadrinhos: possibilidades narrativas no Instagram**. In: **Jornadas Internacionais de histórias em quadrinhos**, 6ª edição, 2019, Escola de Comunicações e Artes da USP (São Paulo)

ALMEIDA, Maiara Alvim de. **Redes sociais e quadrinhos: possibilidades narrativas no instagram**. Resende, RJ. Instituto Federal do Rio de Janeiro. 2019

CANGUSSU, Lucas; SCHUMANN, Henry. **Flyp**. Brasília, DF. 2018.

_____. Flyp. Página de acesso aos episódios da obra. Disponível em <<https://tapas.io/series/FlypSemanal/info>> Acesso dia 03 de março de 2021;

_____. Página de leitura da obra. Disponível em <<https://tapas.io/series/Flyp/info>> Acesso dia 03 de março de 2021;

CARDOSO, José Arlei; DOMINGOS, Ana Cláudia Munari. **Webcomic e hiperleitura**. In. **Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. Trigésima oitava edição, 2015, Rio de Janeiro, RJ. GP Conteúdos Digitais e Convergências Tecnológicas. Esferas, 2016. P. 123 a 134.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo, SP. Cosac Naify. 2013.

CONLEY, Steve. The middle age. Capítulo um da obra via Webtoon. Disponível em <https://www.webtoons.com/en/challenge/the-middle-age/twas-the-middle-age/viewer?title_no=93310&episode_no=1> Acesso dia 05 de março de 2021;

_____. The middle age. Menu de capítulos da obra via Webtoon. Disponível em <https://www.webtoons.com/en/challenge/the-middle-age/list?title_no=93310> – Acesso dia 05 de março de 2021;

DOWTHWAITE, Liz. **Crowdfunding Webcomics: The Role of Incentives and Reciprocity in Monetising Free Content**. Tese (Doutorado em Filosofia) – *School of Engineering, University of Nottingham*. Nottingham, p. 235. 2017.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista**. São Paulo, SP. WMF Martins Fontes, 2010.

FERREIRA, Jefferson. Rei de lata. Menu de capítulos da obra via Tapas. Disponível em <<https://tapas.io/series/Rei-de-la/info>> acesso dia 19 de abril de 2021;

FISHBALL. My giant nerd boyfriend. Menu de capítulos da obra via Webtoon. Disponível em <https://www.webtoons.com/en/slice-of-life/my-giant-nerd-boyfriend/list?title_no=958> Acesso dia 05 de março de 2021;

FRANCO, Edgar Silveira. **Hqtrônicas: do suporte papel à rede internet**. Campinas, SP. Universidade Estadual de Campinas. 2001

GAMBARINI, Klaus Wagner Saglauskas. **Retorno às origens: um estudo sobre a migração de uma webcomic para o papel**. Guarulhos, SP. Universidade Federal de São Paulo. 2018

INFANTE, Gabriel. Publicação sobre produção de quadrinhos via Twitter. Disponível em <<https://twitter.com/gabirotcho/status/1266355155240435712>> Acesso dia 04 de março de 2021;

JORDAN, Justin; AMOR, John. Urban Animal. Campanha de financiamento coletivo via Kickstarter. Disponível em <<https://www.kickstarter.com/projects/rocketship/urban-animal-volume-1?ref=discovery&term=urban%20animal>> Acesso dia 04 de março de 2021;

_____. Capítulo um da obra via Webtoon. Disponível em <https://www.webtoons.com/en/super-hero/urban-animal/ep-1-pilot/viewer?title_no=1483&episode_no=1> Acesso dia 04 de março de 2021;

_____. Menu de capítulos da obra via Webtoon. Disponível em <https://www.webtoons.com/en/super-hero/urban-animal/list?title_no=1483> Acesso dia 04 de março de 2021;

LEITE, Pedro. Quadrinhos Ácidos. Página de financiamento coletivo. Disponível em <https://www.catarse.me/quadrinhosacidos?ref=ctrse_explore_pgsearch&project_id=11685&project_user_id=86091> Acesso dia 03 de março de 2021;

_____. Página oficial da obra no Instagram. Disponível em <<https://www.instagram.com/quadrinhosacidos/?hl=pt-br>> Acesso dia 03 de março de 2021;

_____. Página oficial das tiras no Facebook. Disponível em <https://www.facebook.com/QuadrinhosAcidos/photos/?ref=page_internal> Acesso dia 03 de março de 2021;

_____. **Quadrinhos ácidos**. Porto Alegre, RS. Jambô, 2015.

_____. Tira da página oficial da obra no Facebook. Disponível em <<https://www.facebook.com/QuadrinhosAcidos/photos/3649753025046062>> Acesso dia 04 de março de 2021;

_____. Tira da página oficial da obra no Facebook. Disponível em <<https://www.facebook.com/QuadrinhosAcidos/photos/3742550179099679>> Acesso dia 04 de março de 2021;

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo, SP. M. Books do Brasil Editora Ltda., 2005.

_____. **Reinventando os quadrinhos**. São Paulo, SP. M. Books do Brasil Editora Ltda., 2006.

McCOY, Chris. Safely endangered. Menu de capítulos da obra via Webtoon. Disponível em <https://www.webtoons.com/en/comedy/safely-endangered/list?title_no=352&page=66> Acesso dia 05 de março de 2021;

MCKEE, Robert. **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro**. Curitiba, PR. Arte & Letra, 2016.

MUNIZ, Deya. Blades of Furry. Menu de capítulos da obra via Webtoon. Disponível em <https://www.webtoons.com/en/romance/blades-of-furry/list?title_no=2383> Acesso dia 05 de março de 2021;

NASCIMENTO, Lucas. Mangá nacional 'rei de lata' será publicado pela newpop. Disponível em <<https://www.jbox.com.br/2021/01/30/manga-nacional-rei-de-lata-sera-publicado-pela-newpop/>> acesso dia 19 de abril de 2021 às 13:41;

OBATA, Takeshi. OHBA, Tsugumi. **Bakuman**. 1. ed. São Paulo: JBC. [2011-2013]. 20 v.

PARK, Yongje. The god of high school. Menu de capítulos da obra via Webtoon. Disponível em <https://www.webtoons.com/en/action/the-god-of-high-school/list?title_no=66> Acesso dia 05 de março de 2021;

PINHEIRO, Bianca. Dora. Página de financiamento coletivo. Disponível em <<https://www.catarse.me/dora>> Acesso dia 25 de outubro de 2020;

_____. Site de leitura da obra. Disponível em <<https://bianca-pinheiro.tumblr.com/dora>> Acesso dia 25 de outubro de 2020;

POSSEBON, Lucas; SCHUMANN, Henry. Campanha de financiamento coletivo. Disponível em: <https://www.catarse.me/flypvolume1?ref=user_contributed&project_id=77414&project_user_id=928431>. Acesso dia 02 de março de 2021;

Rolagem infinita e notificações facilitam o vício em celular. Disponível em <<https://anamariabraga.globo.com/materias/design-aplicativos-redes-sociais-sites-ajudam-no-vicio-em-celular/>> Acesso dia 06 de março de 2021;

RONDON, Bianca. Curses!!!. Menu de capítulos da obra via Webtoon. Disponível em <https://www.webtoons.com/en/challenge/curses/list?title_no=544976&page=1> Acesso dia 05 de março de 2021;

ROCKET CONTENT. Sobre dimensões de redes sociais. Disponível em <<https://rockcontent.com/br/blog/tamanho-imagens-redes-sociais/>> acesso dia 19 de maio de 2021;

ROUBERTIE, Allan. Ux: paginação ou rolagem infinita. Disponível em <<https://medium.com/@allanroubertie/ux-pagina%C3%A7%C3%A3o-ou-rolagem-infinita-a23492f1e63c>> Acesso dia 06 de março de 2021;

RUAS, Carlos. **Boteco dos Deuses**. Campinas, SP. Verus, 2014.

_____. Um Sábado Qualquer. Página de quadrinhos da página oficial da obra no Facebook. Disponível em <<https://www.facebook.com/213055635378322/photos/pb.100044515266199.-2207520000./1740568479293689/?type=3>> Acesso dia 04 de março de 2021;

_____. Página oficial da obra no Facebook. Disponível em <https://www.facebook.com/umsabadoqualqueroficial/photos_all> Acesso dia 04 de março de 2021;

_____. Página oficial da obra no Instagram. Disponível em <<https://www.instagram.com/umsabadoqualquer/?hl=pt-br>> Acesso dia 04 de março de 2021;

_____. Página oficial da obra no Twitter. Disponível em <<https://twitter.com/sabadoqualquer>> Acesso dia 04 de março de 2021;

_____. Site oficial da obra. Disponível em <<https://www.umsabadoqualquer.com/662-deus-em-busca-do-paraiso-completo/>> Acesso dia 04 de março de 2021;

_____. Tira da página oficial da obra no Facebook. Disponível em <<https://www.facebook.com/213055635378322/photos/pb.100044515266199.-2207520000./1757115740972296/?type=3>> Acesso dia 04 de março de 2021;

_____. Tira da página oficial da obra no Facebook. Disponível em <<https://www.facebook.com/213055635378322/photos/pb.100044515266199.-2207520000./1823411377676065/?type=3>> Acesso dia 04 de março de 2021;

_____. Tira da página oficial da obra no Facebook. Disponível em <<https://www.facebook.com/213055635378322/photos/pb.100044515266199.-2207520000./2246314518719080/?type=3>> Acesso dia 04 de março de 2021;

_____. Tira do site oficial da obra. Disponível em <<https://www.umsabadoqualquer.com/tirinhas/um-sabado-qualquer/>> Acesso dia 04 de março de 2021;

SHEN. Slice of life. Menu de capítulos da obra via Webtoon. Disponível em <https://www.webtoons.com/en/slice-of-life/bluechair/list?title_no=199> Acesso dia 05 de março de 2021;

SHEN; MERCIER, David. Live with yourself!. Menu de capítulos da obra via Webtoon. Disponível em <https://www.webtoons.com/en/comedy/live-with-yourself/list?title_no=919> Acesso dia 05 de março de 2021;

SILVA, João. HQ de Briga. Campanha de financiamento coletivo. Disponível em <https://www.catarse.me/hq_de_briga>. Acesso em 02 mar. 2021.

SMYTHE, Rachel. Lore Olympus. Menu de capítulos da obra via Webtoon. Disponível em <https://www.webtoons.com/en/romance/lore-olympus/list?title_no=1320> Acesso dia 05 de março de 2021;

SOUZA, Luiza de. Arlindo. Página de financiamento coletivo. Disponível em <<https://www.catarse.me/arlindo>> Acesso dia 04 de fevereiro de 2021;

TORIYAMA, Akira; SAKUMA, Akira. **Mangaka – lições de Akira Toriyama**. São Paulo, SP. Conrad Livros, 2002.

VITORIO, Tamires. CCXP de São Paulo bate recorde de público. Disponível em: <<https://exame.com/negocios/ccxp-bate-recorde-de-publico-e-se-consolida-como-a-maior-do-mundo/>> Acesso dia 02 de março de 21 às 18:57;

WATTERSON, Bill. **Calvine Haroldo: o livro do décimo aniversário**. São Paulo, SP. Conrad Editora do Brasil. 2013.

WEBTOON. *Creators Resource handbook*. Disponível em <<https://webtoons-static.pstatic.net/creator101/en/pdf/Creators-Resource-Handbook.pdf?dt=2020120401>> Acesso dia 06 de março de 2021;

WIKIPEDIA. Webtoon. Disponível em <https://en.wikipedia.org/wiki/Line_Webtoon> acesso dia 19 de maio de 2021;

_____. Códice colombino-becker. Disponível em <https://pt.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3dice_Colombino-Becker> acesso dia 17 de abril de 2021;

_____. *One-shot*. Disponível em <<https://pt.wikipedia.org/wiki/One-shot>> Acesso dia 31 de março de 2021;

_____. Tapeçaria de Bayeux. Disponível em <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Tape%C3%A7aria de Bayeux](https://pt.wikipedia.org/wiki/Tape%C3%A7aria_de_Bayeux)> acesso dia 17 de abril de 2021;

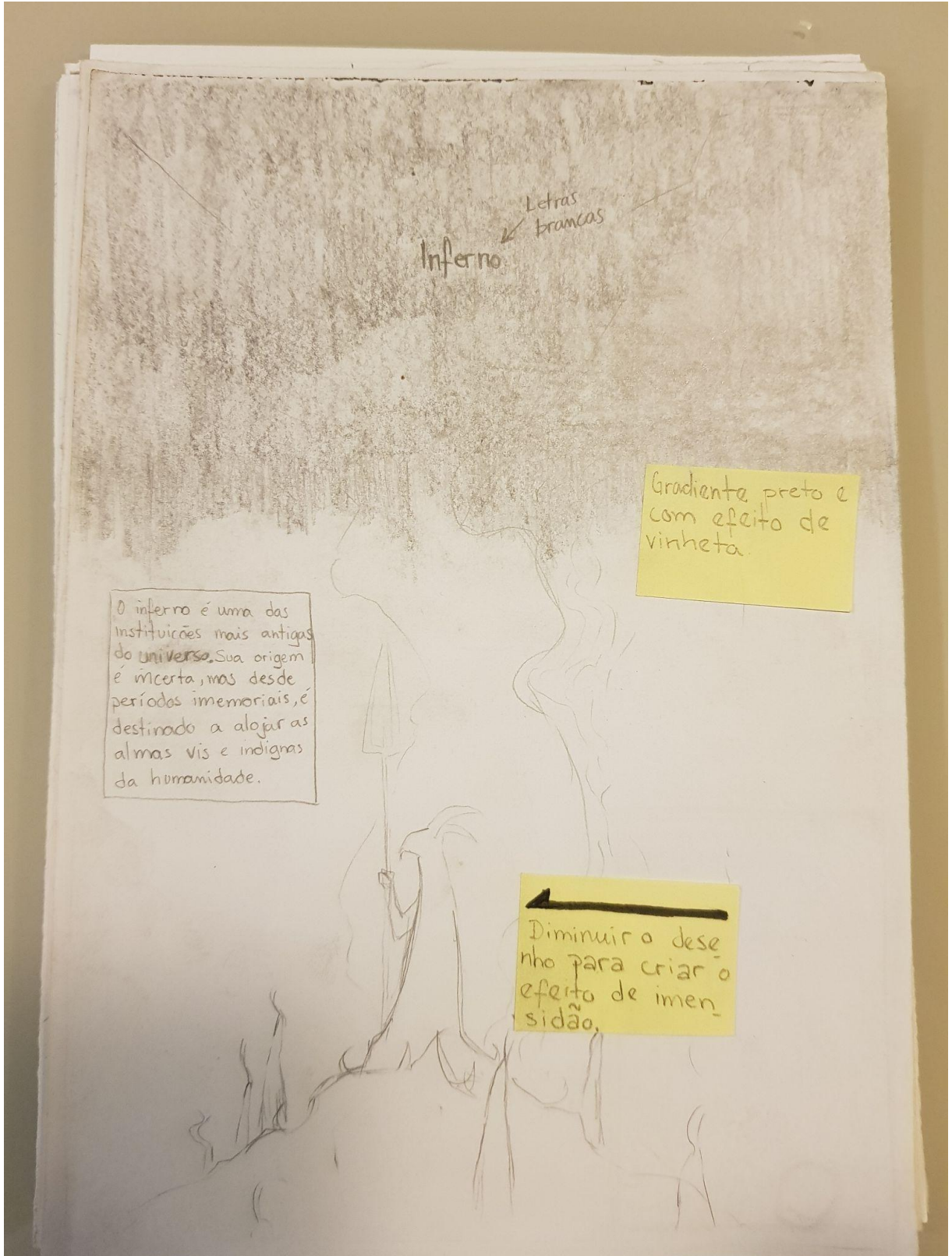
_____. Twitter. Disponível em <https://pt.wikipedia.org/wiki/Twitter> acesso dia 19 de maio de 2021;

_____. Instagram. Disponível em <https://pt.wikipedia.org/wiki/Instagram> acesso dia 19 de maio de 2021;

_____.

Apêndice

Apêndice A — Primeiras páginas do primeiro rascunho.

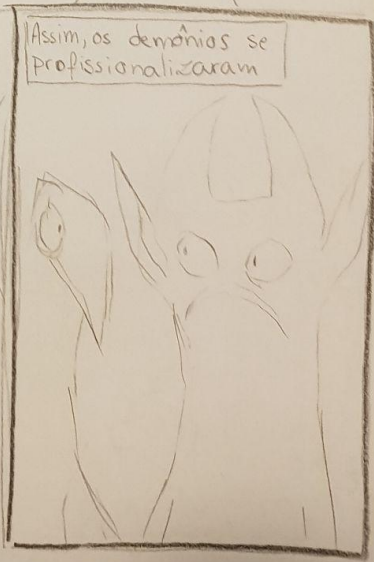
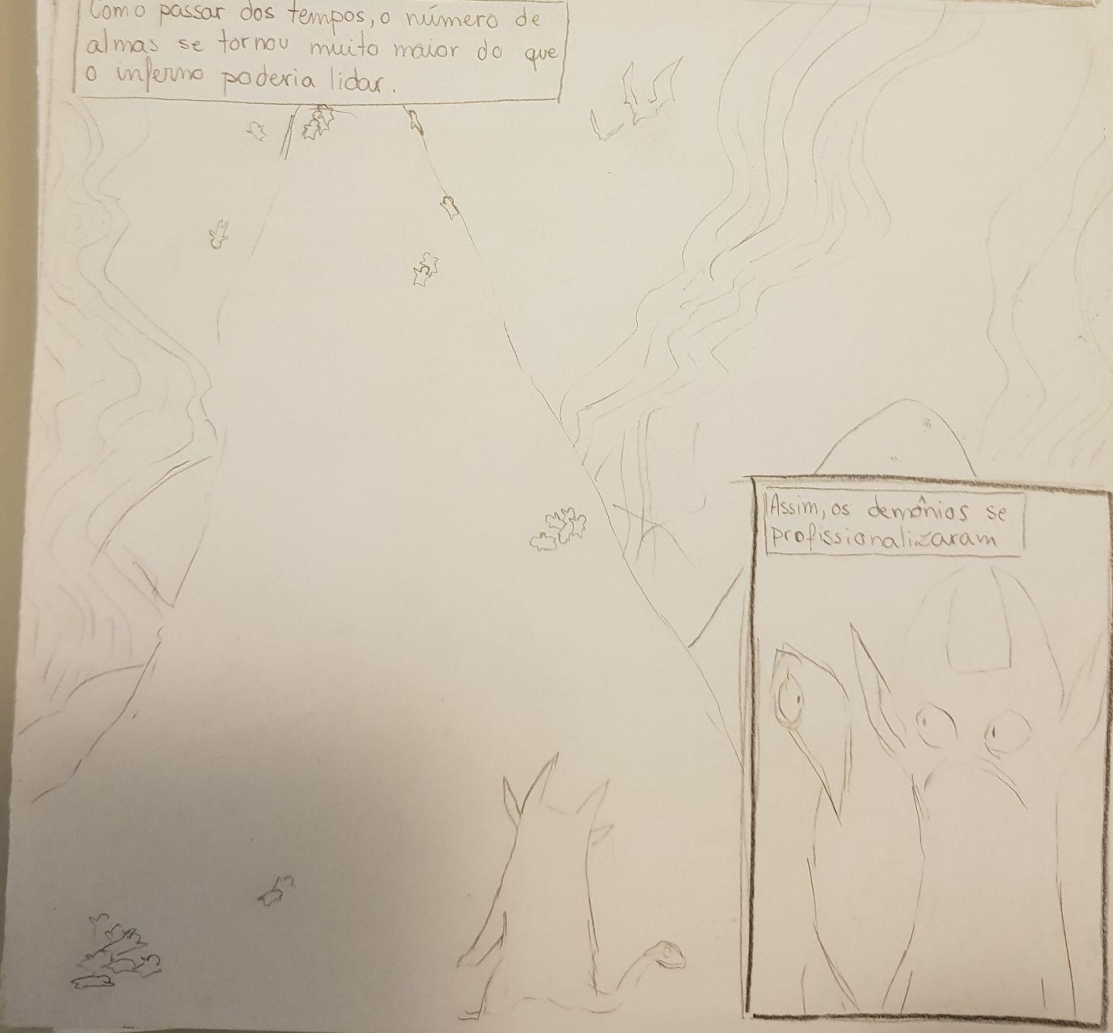


Demônios e monstros vingativos torturavam humanos pelo prazer da coisa.



Mas mesmo o plano infernal passa por mudanças

Como passar dos tempos, o número de almas se tornou muito maior do que o inferno poderia lidar.

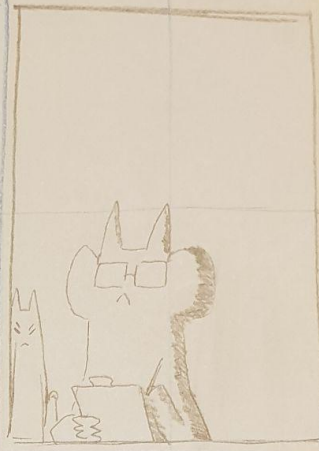
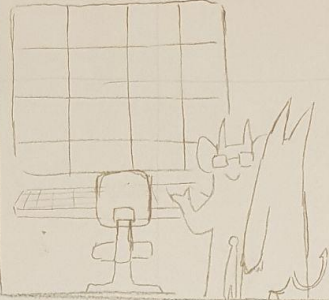


Assim, os demônios se profissionalizaram

As pessoas não são
mais torturadas
aleatoriamente



seus pecados são
contabilizados...



Imprime
Imprime

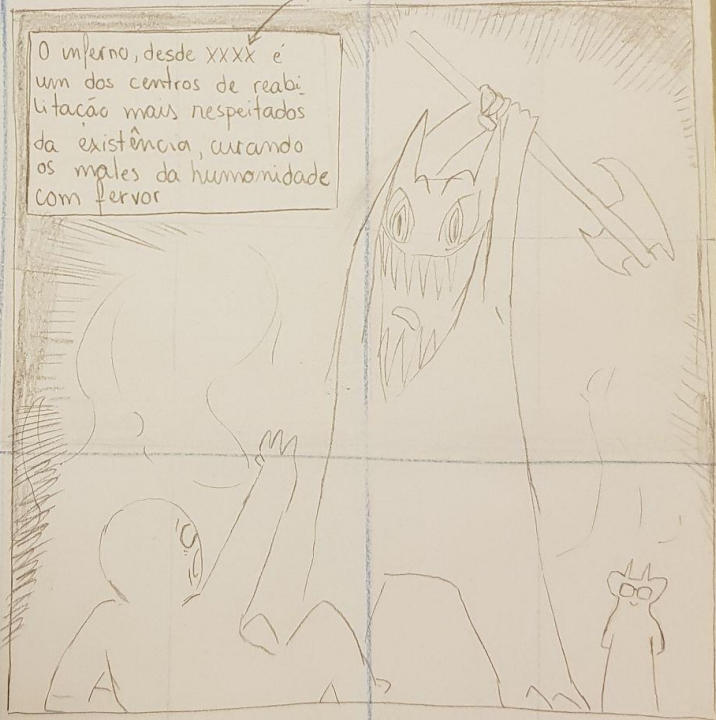


E cada humano têm seu
tempo e tipo de punição
estipulados para aprender
sua lição



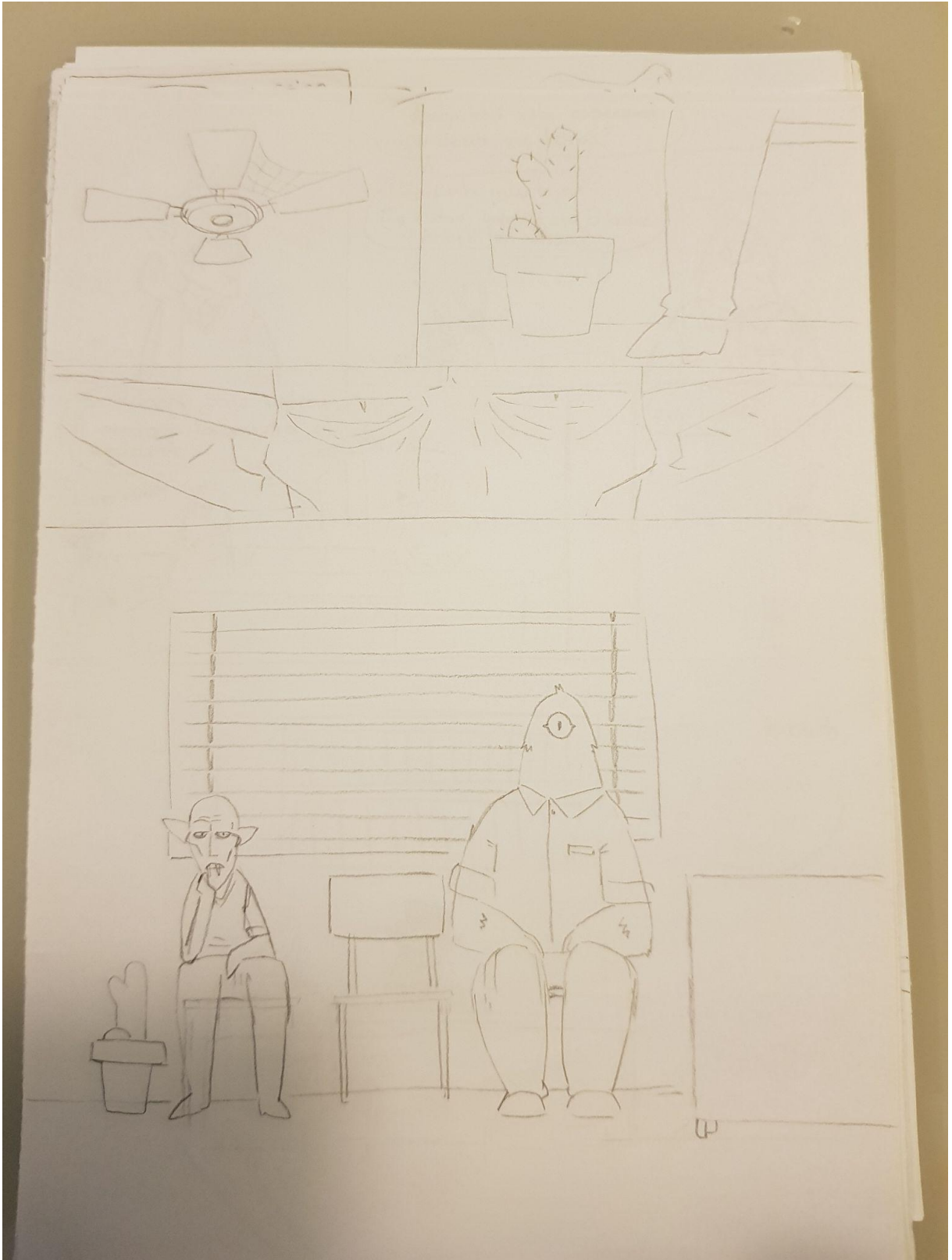
1950?

O inferno, desde XXXX é
um dos centros de reabi-
litação mais respeitados
da existência, curando
os males da humanidade
com fervor

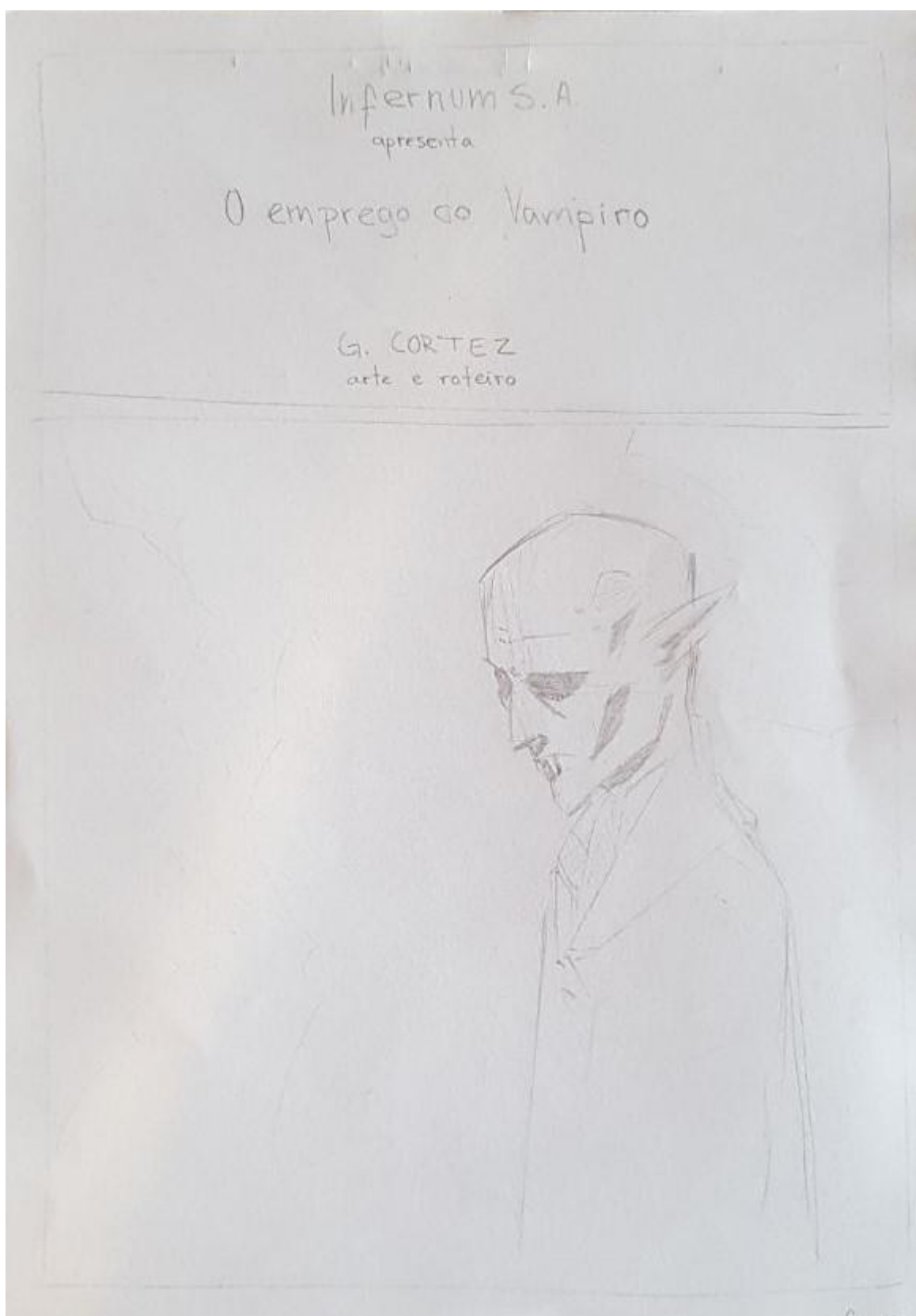


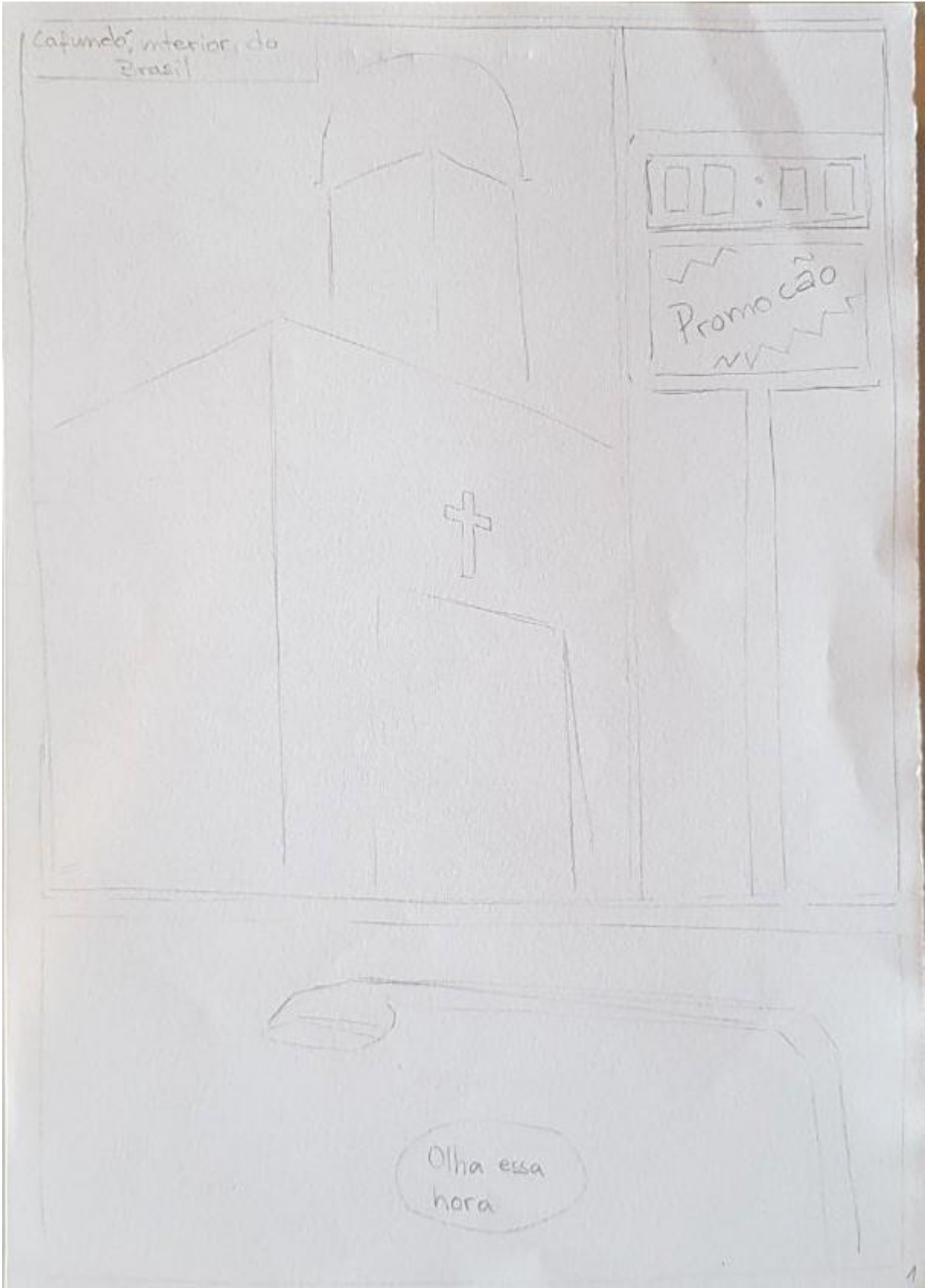
Assim é o inferno
até hoje...

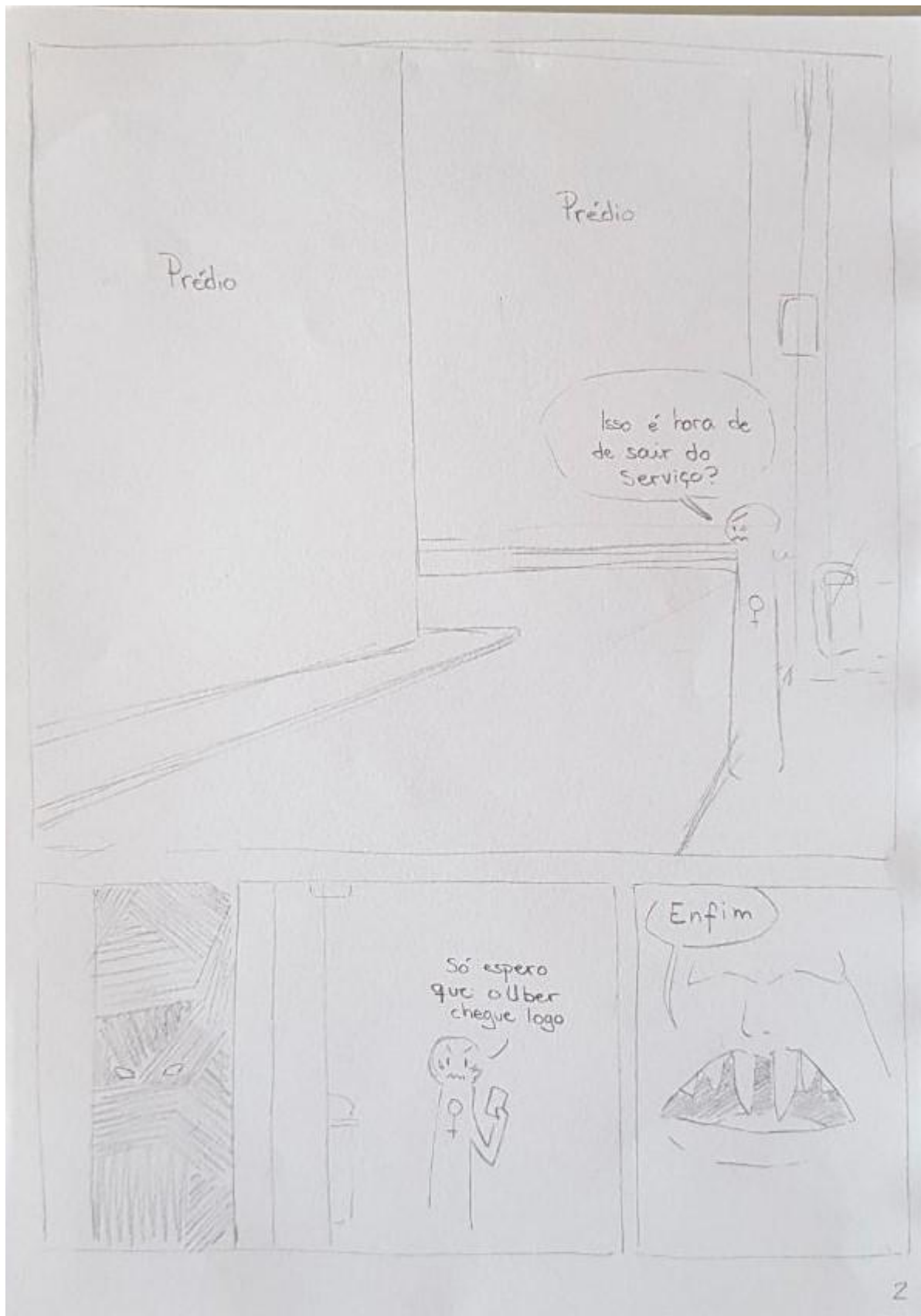
Letras
brancas

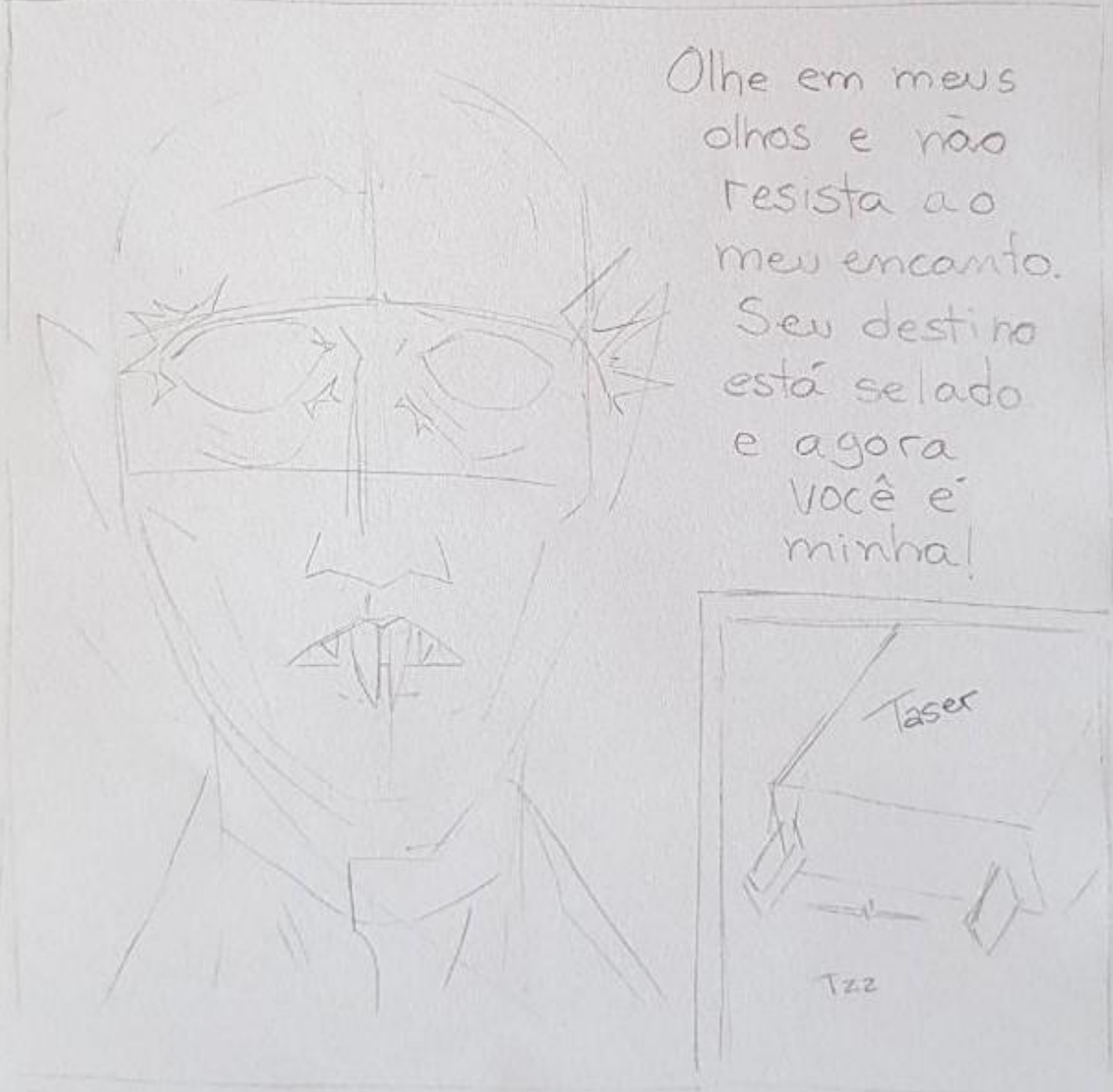


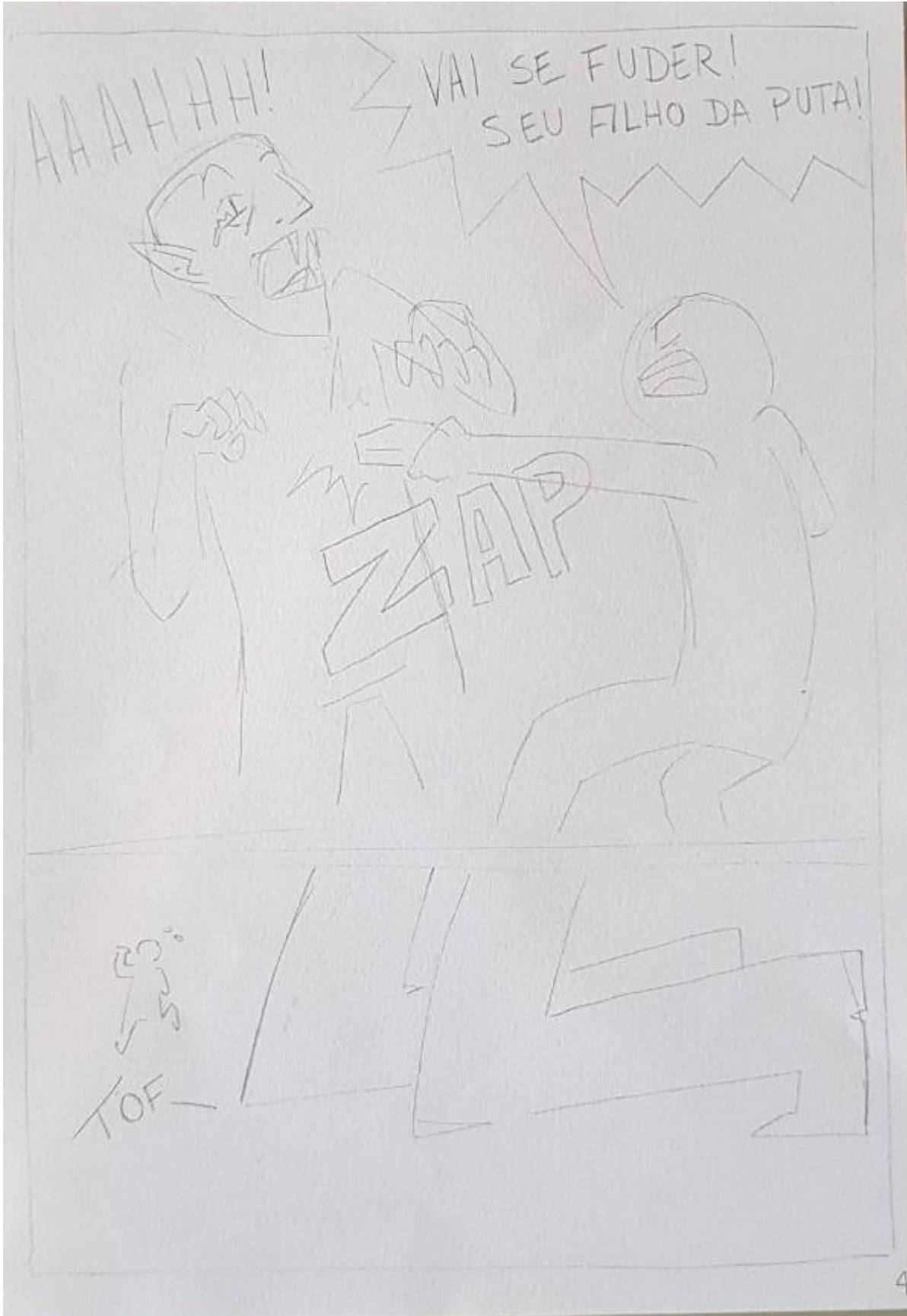
Apêndice B — Primeiras páginas do rascunho final.











Bosta! Um taser?
Será que um vampiro
piro não pode ter um
dia de paz?



Bonita noite,
não?

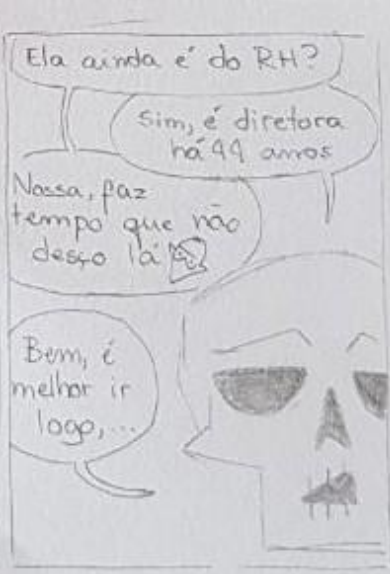
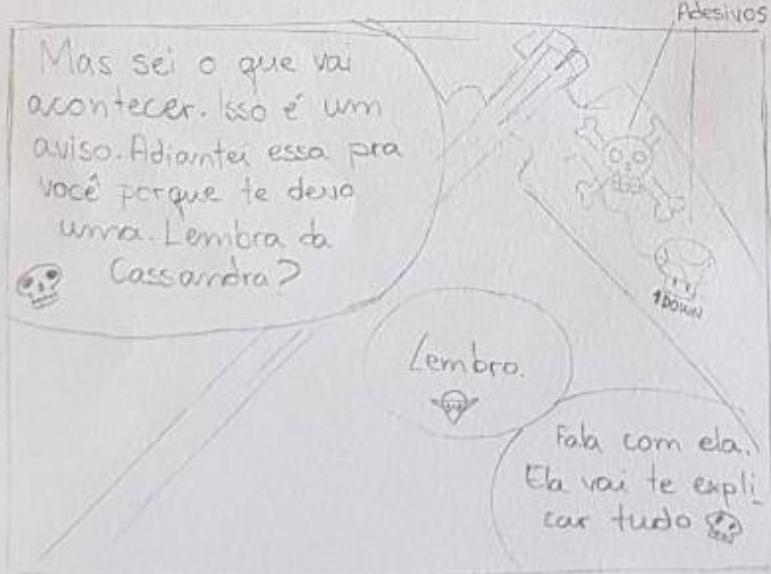
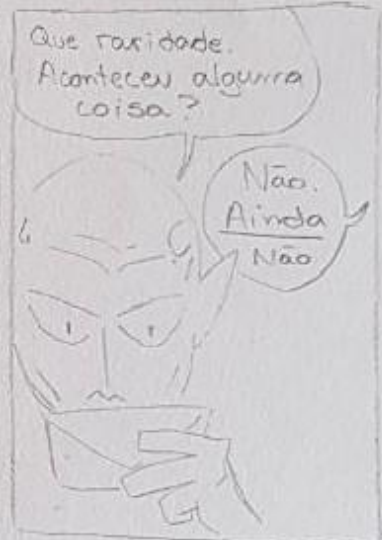


Ah! Oi 18.

Que fase! Tá levando
sacode de rovo,
Roberto?

Corta essa! Estou
há 9 dias sem
comer.





...porque a chapa
vai esquentar



INFERNO
(subsolo terrestre)

Boa tarde, senhor.
Em que posso
ajudá-lo?

Setor de Relações
Humanas
Não
fao

pixada

