



Universidade de Brasília

Instituto de Artes da Universidade de Brasília

Departamento de Desenho Industrial

**Sunlight: Processo de adaptação de uma webcomic
de tela infinita para formato impresso**

Fabíola Louise de Souza Pantoja

Brasília - DF

2023



Instituto de Artes da Universidade de Brasília

Departamento de Desenho Industrial

Fabíola Louise de Souza Pantoja

**Sunlight: Processo de adaptação de uma webcomic
de tela infinita para formato impresso**

Disponível em: https://www.webtoons.com/en/canvas/sunlight/list?title_no=876468

Trabalho de Conclusão de
Curso apresentado ao Curso de
Design da Universidade de Brasília
como requisito para a obtenção do
grau de Bacharel em Design -
Programação Visual.

Orientador: Rogério José Camara

Brasília - DF

2023

Agradecimentos

Agradeço, primeiramente, a minha família. Especialmente, meus pais que me deram todo o apoio a minha criatividade e me incentivaram a me dedicar aos estudos, sempre mantendo os pés nos chão, mas nunca desistindo dos meus sonhos. A minha querida irmã Flávia por ser minha grande parceira em toda a minha jornada criativa, sempre aberta para escutar minhas ideias e me dar conselhos e críticas construtivas. Se eu não tivesse você ao meu lado em todas as fases desse projeto, eu não teria conseguido terminar. Ao meu irmão Felipe, por ajudar a corrigir erros ortográficos em inglês. Você é uma pessoa muito especial para mim.

A todos os professores que tive aula na UnB, principalmente os professores Rogério Camara, Gabriel Lyra e Luciano Mendes. Sou muito grata por tudo que aprendi com vocês e por sempre me darem uma nova perspectiva. Vou levar seus ensinamentos para toda a minha vida.

Aos meus amigos, colegas de curso que tive prazer de conhecer nessa etapa da minha vida. Em especial as minhas amigas Bruna Camilla e Giulia Pirineus que me deram muito apoio emocional e sempre estavam prontas para me dar suas opiniões sobre o meu projeto. Aos meus colegas da Direção da Faculdade de Tecnologia que tive o prazer de estagiar, aprendi muito com vocês e me senti bastante acolhida.

E a você, meu caro leitor, amante de quadrinhos, desenhista ou estudante da nona arte. Muito obrigada por ler meu projeto. Te desejo uma ótima leitura.

Muito Obrigada!

Resumo

As histórias em quadrinhos têm sido um produto cultural que reflete sua época desde seu surgimento no século XX. Com o desenvolvimento das tecnologias digitais, o formato de tela infinita tornou-se uma opção para criadores independentes. Ainda assim, existe uma demanda comercial de quadrinhos impressos e com isso, surgem as adaptações impressas de quadrinhos originalmente produzidos em tela infinita. O objetivo desse projeto foi compreender quais adaptações necessárias para criar uma versão impressa de uma *webcomic* de tela infinita. Como metodologia, o projeto foi separado em duas etapas. Na primeira foi feita uma análise teórica, onde é explicado cada formato e conceitos estruturais das histórias em quadrinhos e um estudo de caso de Lore Olympus, fazendo comparações entre sua versão digital e as soluções encontradas para a adaptação impressa. Na segunda etapa, foi produzida uma HQ em tela infinita – SUNLIGHT – que posteriormente foi adaptada para uma história em quadrinhos impressa, separando em fases de pré-produção, produção e pós-produção. A realização dos estudos de caso e a sistematização do processo de criação nos levaram a um resultado que permitiu notar as particularidades de cada meio.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos; *Webcomics*; Tela Infinita; Impressão; Adaptação; Mídia.

Abstract

Comics have been a cultural product reflecting their times since their emergence in the 20th century. With the development of digital technology, the infinite canvas format has become an option for independent creators. Still, there is a commercial demand for printed comics and with that, printed adaptations of comics originally produced on infinite canvas emerge. The objective of this project was to understand what adaptations were necessary to create a printed version of an infinite canvas webcomic. As a methodology, the project was separated into two stages. In the first, a theoretical analysis was carried out, explaining each format and structural concepts of comics and a case study of Lore Olympus, making comparisons between its digital version and the solutions found for the printed adaptation. In the second stage, a comic was produced on an infinite canvas – SUNLIGHT – which would later be adapted into a printed comic book, separating into pre-production, production and post-production phases. Carrying out case studies and systematizing the creation process led us to a result that allowed us to notice the particularities of each medium.

Keywords: Comics; Webcomics; Infinite Canvas; Print; Adaptation; Media.

Sumário

1	Introdução.....	7
2	Objetivos.....	8
2.2	Metodologia.....	8
3	Análise Teórica.....	9
3.1	Histórias em Quadrinhos e a Impressão.....	9
3.2	Webcomics.....	10
3.3	Webcomics de Tela Infinita.....	11
3.4	Tempo, Timing e os Elementos Gráficos dos Quadrinhos.....	13
3.5	Conclusão e Transições de Quadros.....	15
4	Estudo de Caso.....	19
4.1	Soluções para os quadros longos.....	19
4.1.1	Quadros longos divididos em uma ou mais páginas.....	20
4.1.2	Quadros longos divididos em dois ou mais quadros.....	22
4.2	Experiência de Leitura e Essência do Original.....	23
5	Desenvolvimento da História em Quadrinho.....	25
5.1	Tela Infinita.....	27
5.2	Adaptação Impressa.....	34
5.3	Resultado Final.....	42
6	Considerações Finais.....	43
	Referências Bibliográficas.....	45
	Glossário.....	47
	Anexo.....	48

1 Introdução

Ao longo dos mais de 100 anos de história, as HQs sempre se conectaram ao cotidiano de um grande público e estiveram presentes em momentos importantes do século XX, tais como os super-heróis surgidos em período da segunda guerra mundial, até se vincularem completamente à cultura pop nos anos 1960. A linguagem das HQs se caracteriza hoje pelo uso de quadros, balões destinados às falas, onomatopeias e, pela dimensão gráfica e cromática. Com as *webcomics*, a possibilidade de autopublicação se tornou cada vez maior, e estas compreendem diferentes formatos, entre os quais o de tela infinita. Segundo McCloud:

Num ambiente digital não há razão para que uma história de 500 quadrinhos não seja contada verticalmente ou horizontalmente, como um grande panorama gráfico. [...] Num ambiente digital, os quadrinhos podem assumir praticamente qualquer tamanho e forma, conforme o mapa temporal – seu DNA conceitual – crescer na nova placa. (McCLOUD, 2006, p.223)

O formato de tela infinita é intuitivo e adequado aos *smartphones*. O espaço horizontal é limitado à largura da tela e os elementos gráficos são justapostos verticalmente e se estendem conforme a dimensão da história. Os quadros, portanto, se desdobram em *scroll*, por este motivo se diz que o limite desta linha vertical é infinito. As diferenças estruturais de um quadrinho impresso para um digital podem ser observadas quando se adapta uma *webcomic* para o impresso, no qual duas páginas se justapõem e se sucedem uma sobre as outras formando um volume físico.

Mesmo com os formatos digitais, ainda existe demanda comercial e produção de quadrinhos impressos. Segundo MILLER e GRIEPP (2021), as vendas de HQs impressas em 2021 cresceram por volta de 60%. Nos Estados Unidos e Canadá se alcançou um valor total de 2,075 bilhões de dólares nas vendas de *graphic novels* e de quadrinhos. Portanto, a criação de um produto físico, além do formato digital, ainda encontra mercado. Mas ao criar uma narrativa em tela infinita, a dificuldade de manter o ritmo da história e a fluidez de seus longos quadros para o formato impresso é um desafio cheio de dúvidas.

Entre as pesquisas voltadas aos HQs em formato de tela infinita, semelhantes a que se propõe aqui, podemos citar o trabalho de Presser (2020) que estabelece parâmetros de criação para HQs em telas de celulares, não trata, no entanto, de adaptações ou criações em formato impresso. Já a pesquisa de Cortez (2021) versa sobre a criação de quadrinhos híbridos, contendo uma seção sobre tela infinita e

experimentações estruturais. Entretanto, para ele, a criação da versão impressa antes da tela infinita foi a escolha mais lógica.

A pesquisa que aqui se desenvolve tem como objetivo apresentar algumas reflexões sobre a transposição de quadrinhos, originalmente produzidos em tela infinita, para o impresso. Procuramos observar o que se deve priorizar para reduzir o impacto nas diferenças do original para a adaptação e quais mudanças serão necessárias para a história manter sua coesão e tempo.

A adaptação dos quadrinhos em tela infinita para o meio impresso exige modificações em função das particularidades dos respectivos formatos. Modificações visuais na migração do formato podem afetar a interpretação do leitor cujo envolvimento com a narrativa é fundamental. A adaptação deve ser realizada de modo a considerar a estrutura narrativa da versão digital.

2 Objetivos

O objetivo geral da pesquisa é compreender as adaptações necessárias para criar uma versão impressa de uma *webcomic* produzida em tela infinita. Para tanto, são estabelecidos os seguintes objetivos específicos:

- Analisar as diferenças entre a estrutura de uma HQ em tela infinita e de uma HQ impressa;
- Identificar obstáculos estruturais para o desenvolvimento da adaptação de uma *webcomic* para uma versão impressa;
- Desenvolver uma *webcomic* de tela infinita e, a seguir, adaptá-la para uma versão impressa, considerando elementos gráficos e narrativos.

2.2 Metodologia

Esse trabalho foi composto em duas partes. A primeira apresenta o desenvolvimento de uma análise teórica, conceitualizando alguns termos que serão usados no decorrer do trabalho. A conceitualização é necessária para compreender as diferenças entre os diversos tipos de HQs, seus elementos gráficos e seu histórico. Em seguida, foi realizado um estudo de caso de uma *webcomic* de tela infinita – Lore Olympus – e de sua versão impressa, onde foram comparadas as similaridades e diferenças entre as duas versões. O estudo de caso tem grande importância para se compreender as soluções adotadas na adaptação.

Na segunda parte se apresenta a criação de uma *webcomic* de tela infinita e o processo de adaptá-la para uma HQ impressa. Nessa etapa, a criação da versão digital antes da impressa é essencial para aplicar o que foi analisado na primeira etapa. Tanto a versão digital quanto a versão impressa foram divididas em etapas de pré-produção, produção e pós-produção, conforme o quadro abaixo:

Versão Digital			Versão Impressa		
Pré-Produção	Produção	Pós-Produção	Pré-Produção	Produção	Pós-Produção
Roteiro	Lineart	Corte da HQ, seguindo os padrões do WEBTOON	Rafe para Impressão, considerando a proporção da página	Ajuste da Produção (Adaptação)	Fechamento do arquivo
Design de Personagens e Cenários	Cor	Publicação		Quais alterações foram feitas e o porquê delas	Testes de Impressão
Rafe Geral	Sombreamento			Impressão do arquivo	
Rafe Digital	Balões e Onomatopeias	Divulgação		Encardenação	
				Refile	

Figura 01: Diagrama detalhando as ações de cada etapa.

3 Análise Teórica

Para melhor compreensão do estudo, esse capítulo contém explicações breves sobre o que são HQs e seus elementos.

3.1 Histórias em Quadrinhos e a Impressão

Foi no início do século XX, publicadas em jornais impressos, que surgiu o que chamamos hoje de HQs. Há, porém, uma variedade de obras anteriores que possuem semelhanças com as HQs, e que se caracterizam pelo uso de imagens sequenciais, com palavras ou não, que podem ser entendidas como narrativas visuais, mas sem a intenção de serem HQs. O que caracteriza uma HQ nos levaria a um longo debate que ultrapassa o escopo deste trabalho.

O termo “Arte Sequencial” é usado por Will Eisner (1989) para definir as HQs. Segundo ele, os quadrinhos foram aos poucos ganhando características próprias de interação entre imagem e palavra, criando “uma hibridação bem-sucedida de ilustração e prosa”. O artista sequencial deve compreender o processo de percepção e interpretação visual e verbal do leitor em sua construção narrativa.

Em sua forma mais simples, os quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando usados vezes e vezes para expressar ideias similares, tornam-se uma linguagem – uma forma literária, se quiserem. E é essa aplicação que cria a “gramática” da Arte Sequencial. (EISNER,1989, p. 8)

Com a intenção de especificar e expandir o termo, McCloud (2004) sugere o termo “Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”. A “magia” da criação de quadrinhos está na relação entre o leitor e o criador, na qual o autor transmite a informação, pela linguagem dos quadrinhos, e o leitor reage e/ou interpreta, questão que voltaremos a abordar na seção 3.5.

Dentre outras definições do que são as HQs, essas duas são as mais básicas para a compreensão desse projeto, as quais me limitarei, já que o objetivo não é debatê-las, e sim contextualizá-las. Em síntese: HQs são narrativas visuais sequenciais que podem ou não conter palavras, que provocam uma reação, configuram uma narrativa e transmitem informação.

As HQs, conforme afirmamos, tiveram início em publicações periódicas do começo do século XX. Existem diversos tipos de quadrinhos em estilos e gêneros diferentes: charges, tirinhas, *graphics novels*, mangás, comics, gibis etc. A forma adotada neste trabalho deriva da leitura habitual do leitor ocidental — da esquerda para a direita, de cima para baixo.

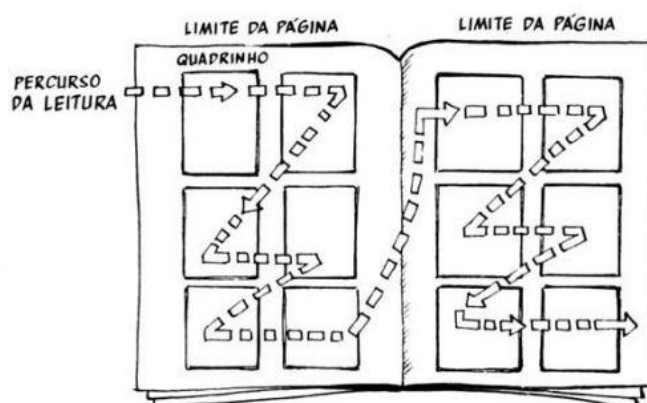


Figura 02: Leitura de uma HQ impressa. (EISNER, 1989, p.41)

3.2 Webcomics

Webcomics são HQs publicadas na Internet em formato digital, seja em websites ou em aplicativos. Na década de 1980, antes da popularização de

publicações na web, já existiam trabalhos da nona arte que faziam uso da tecnologia digital ao seu favor. Os processos de produção digital e programas 3D, que na época representaram uma grande revolução, são técnicas e ferramentas que hoje estão integradas ao cotidiano dos criadores de HQs.

A possibilidade de autopublicação se tornou mais viável com a Internet, ainda que não necessariamente as *webcomics* sejam produzidas com ferramentas digitais. Existem trabalhos produzidos primeiramente no papel e, posteriormente, digitalizados e publicados online. Assim como o contrário ocorre na produção de quadrinhos impressos, sendo desenvolvidos digitalmente para serem vendidos fisicamente em revistas impressas.

Edgar Franco (2001) disserta sobre a produção de HQs no computador e o impacto da inserção das ferramentas digitais no processo: da digitalização e utilização de ferramentas de edição de imagem, arte digital, modelos 3D, em CD-ROMs, até a publicação online e o uso de hipermídia nos quadrinhos.

Franco cunha o termo HQtrônicas para se referir às HQs que utilizam o recursos de hipermídia. Cita como exemplos de hipermídia aplicada aos quadrinhos: Animação, Trilha Sonora, Efeitos de Som, Diagramação Dinâmica, Tridimensionalidade, Interatividade, Narrativa Multilinear e Tela Infinita, sendo sobre essa última o discussão que iremos desenvolver na seção 3.3.

3.3 Webcomics de Tela Infinita

Na seção 3.1, comentamos sobre obras artísticas que antecedem as HQs e possuem particularidades de HQ. Destacaremos dois exemplos: A Coluna de Trajano e a Tapeçaria de Bayeux.

Esculpida em mármore e com 38 metros de altura, a Coluna de Trajano apresenta 55 cenas relatando a vitória de Trajano sobre os Dácios em uma linha espiral de leitura constante.

A Tapeçaria de Bayeux tem por volta de 70m de comprimento e 58 cenas bordadas, na qual narra, em linha contínua, a conquista normanda da Inglaterra.



Figura 03: À esquerda, Tapeçaria de Bayeux. À direita, Coluna de Trajano

Scott McCloud (2006) vê na narrativa contínua, sem as quebras das páginas impressas, o potencial da Tela Infinita.

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 a sua superfície, centímetro por centímetro, metro por metro, quilômetro por quilômetro. (McCLOUD, 2006, p. 222)

McCloud sugere não usar a tela como uma página, mas sim como uma janela onde, ao deslizar ou rolar a página, teríamos as HQs de maneira contínua, como aquelas obras citadas anteriormente. No formato de tela infinita, os quadrinhos não se limitam às páginas impressas e se adequam melhor à leitura nos *smartphones* ou *tablets*.

As páginas de uma *Webcomic* de Tela Infinita são, na verdade, uma página longa que o leitor desliza para lê-la por completo. No entanto, nem todas as webcomics são produzidas no formato de tela infinita, algumas seguem os modelos de uma HQ impressa. Assim como existe a migração de HQs impressas para o ambiente digital, o contrário também acontece com as webcomics, o que dá origem ao tema deste trabalho.

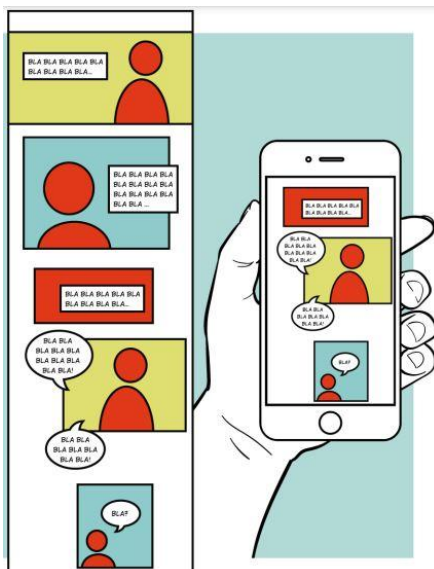


Figura 04: Representação de leitura de tela infinita (Presser, 2019, p.163)

3.4 Tempo, *Timing* e os Elementos Gráficos dos Quadrinhos

A criação de uma narrativa imersiva é essencial para qualquer produto de entretenimento ficcional como as HQs. Segundo Eisner (1989), a consciência humana mede ações, movimentos, concepções e deslocamentos pela relação do tempo, espaço e som.

Enquanto o tempo é a duração de algo, onde notamos sua existência pelas nossas experiências e memórias, o *timing* é o uso dos elementos do tempo para obter uma emoção ou mensagem específica (EISNER, 1989).

Uma história em quadrinhos torna-se “real” quando o tempo e o *timing* tornam-se componentes ativos da criação. [...] Nas artes gráficas, a experiência é expressa por meio de ilusões e símbolos do seu ornamento. (EISNER, 1989, p.26)



Figura 05: A diferença de tempo e *timing*. (EISNER, 1989, p.25)

Sendo uma arte fundamentalmente visual, as HQs lançam mão de elementos gráficos característicos para a reprodução visual de tempo, espaço e som. Os componentes básicos da linguagem dos quadrinhos que destacamos são: requadros, sarjetas, balões, onomatopeias e linhas cinéticas.

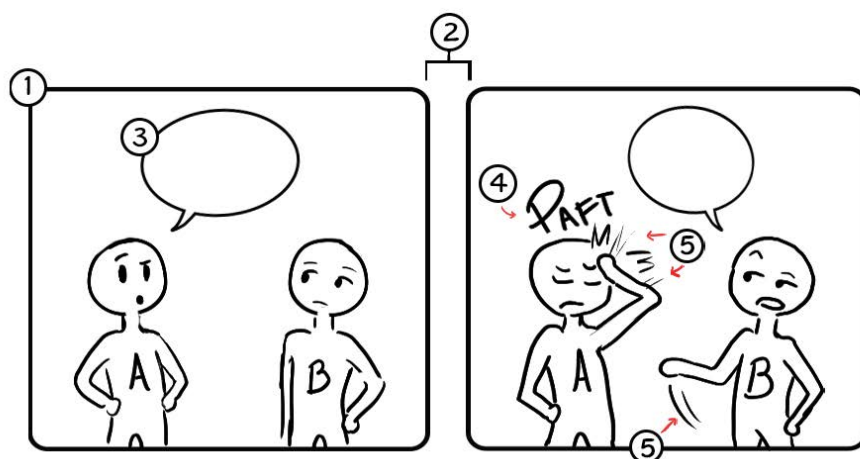


Figura 06: Em ordem: (1) Requadros, (2) Sarjetas, (3) Balões, (4) Onomatopeias e (5) Linhas Cinéticas. (Fonte: Da autora)

1. Os Requadros, quadros, ou quadrinhos, são os espaços que delimitam a cena. Franco (2001) descreve os requadros como “o responsável por emoldurar o tempo nos quadrinhos” e considera o elemento visual mais característico das HQs. Os requadros podem ser desenhados em tamanhos e formatos diferentes, o que pode invocar diversas emoções ou indicar tempo e espaço diferentes. Segundo McCloud (2006) os

quadros agem como um indicador geral de que o tempo e o espaço estão sendo divididos.

2. As Sarjetas são o espaço em branco entre os quadros. Junto com os quadros, elas são essenciais para a representação de ritmo, tempo e espaço nos quadrinhos, o que será abordado brevemente em 3.5.
3. Balões de Fala são elementos gráficos que possuem, em seu interior, as falas e/ou pensamentos dos personagens. Também podem apresentar representações não verbais das emoções sentidas ou onomatopeias. Os balões de fala são uma das formas de representar o som nos quadrinhos, mudando de formato de acordo com o que quer ser representado.
4. Onomatopéias, usadas para representar som nos quadrinhos, são figuras de linguagem nos quais sons e ruídos são representados por escrito.
5. Linhas Cinéticas ou linhas de movimento são linhas desenhadas para representar movimentos nos quadrinhos. Linhas também podem representar emoções ou criar drama dentro dos quadros.

Considerando o formato impresso e o de tela infinita é válido lembrar que, mesmo possuindo os mesmos elementos, eles apresentam diferentes disposições em função da natureza de seus formatos. Nos quadrinhos impressos, por exemplo, o espaço é limitado ao formato das páginas, mas apresenta recursos como o virar de página e páginas duplas para controlar seu tempo e *timing*. Já no caso da tela infinita, o espaço horizontal é menor e os recursos do formato impresso citados serão substituídos por quadros mais longos e sarjetas mais robustas para controlar o ritmo da narrativa.

3.5 Conclusão e Transições de Quadros

Conforme afirmamos na seção anterior, a imersão é uma parte necessária para o sucesso de uma HQ. A experiência na arte sequencial está ligada à forma como nos relacionamos com o mundo e à estrutura narrativa.

A sensação é a capacidade de detectar e de transmitir estímulos físicos para o cérebro, como, por exemplo, as ondas de luz captadas pelo sentido da visão. A

percepção é o processamento e a interpretação desses sinais, o que resulta na experiência consciente do mundo (GAZZANIGA et al., 2018).

As reações biológicas de sensação e percepção são bastante interligadas com o conceito de conclusão de McCloud (2004). Segundo ele, a conclusão é quando completamos mentalmente algo que está incompleto baseado em nossas experiências anteriores. É a conclusão que nos faz ver dois quadros e interligá-los como sequência um do outro. McCloud (2004) chama de “uma intimidade que só é superada pela palavra escrita, um pacto secreto entre o criador e o público”. Existe algo similar a esse “pacto” em Eisner (1989). Ele afirma que, sem as vantagens técnicas do cinema ou do teatro, a leitura dos quadrinhos tem aspecto exclusivo onde há “uma cooperação voluntária [...] que está na base do contrato entre o artista e o público”.

Se a iconografia visual é o vocabulário das histórias em quadrinhos, a conclusão é sua gramática. E já que nossa definição de quadrinhos se baseia na disposição de elementos então, num sentido bem estrito, quadrinho é conclusão. (McCLOUD, 2004, p.67)

Os quadros são segmentos feitos pelo quadrinista, onde seu conteúdo são representações capturadas do que seria contínuo. Com a aproximação dessas cenas, lado a lado, conseguimos ter a sensação de tempo, espaço e continuidade utilizando nossa percepção de tempo e espaço.

Esses quadros acabam sendo interligados pelas sarjetas, espaço vazio entre os quadros. Elas existem para completarmos, em nossa imaginação, os pedaços entre as cenas que acontecem nos quadros e a conclusão se dê. Para tanto, é necessário o envolvimento do leitor.



Figura 07: “Nesse exemplo, posso ter desenhado um machado erguido, mas não sou eu quem defere ou decide o impacto do golpe [...]. Esse, caro leitor, foi o seu crime especial”. (Fonte: McCLOUD, 2004, p.68)

O processo que McCloud chama de conclusão já havia sido abordado na teoria da Gestalt. Segundo ela, o cérebro tende a combinar elementos similares ou próximos e separar os elementos que são diferentes ou distantes (SCHULTZ e SCHULTZ, 2020), o que se aplica à leitura de quadrinhos.

Wertheimer apresentou os princípios de organização perceptual da escola de psicologia da Gestalt em um artigo publicado em 1923. Ele alegava que percebemos os objetos do mesmo modo que observamos o movimento aparente, ou seja, como unidades completas e não como agrupamentos de sensações individuais. (SCHULTZ e SCHULTZ, 2020, p. 298)

Em resumo, existem conceitos biológicos e psicológicos que explicam o fenômeno da conclusão e como isso afeta a nossa leitura. Questões estas, fundamentais para compreender as necessidades e as escolhas que irão definir a adaptação para a versão impressa. Nas transições de um quadro para o outro, completamos o que falta com a nossa compreensão da narrativa e consciência humana. McCloud divide essas transições em seis categorias.



Figura 08: Tipos de transição. Em Ordem: (1) Momento a momento, (2) Ação para Ação, (3) Tema para Tema, (4) Cena a Cena, (5) Aspecto para Aspecto e (6) Non Sequitur. (Fonte: McCLOUD, 2004, p. 70-72)

1. Momento a Momento: Movimentos simples que exigem pouca conclusão.
2. Ação para Ação: Representação de ação ou movimento, apresentando um único tema distinto. São mais dinâmicas que a transição de Momento a Momento. São um dos tipos de transição mais comum nos quadrinhos.
3. Tema para Tema: Quadros que são interligados pelo o mesmo tema ou ideia, requer mais envolvimento do leitor para dar sentido às transições. O contexto da história que interliga esses quadros.
4. Cena a Cena: Representação de distâncias consideráveis de tempo e/ou espaço. Por exemplo, de um quadro para o outro pode haver um salto temporal de dez anos.
5. Aspecto para Aspecto: Transições que estabelecem o aspecto de um local, uma ideia ou atmosfera.
6. Non Sequitur: Falta de sequência lógica entre os quadros.

Na criação de uma HQ, não é obrigatório saber quais os tipos de transições, o que, muitas vezes, o quadrinista desenvolve inconscientemente, dada a sua prática. Entretanto, o domínio e o conhecimento da linguagem auxilia na criação de uma

história envolvente. No caso da adaptação impressa, saber quais tipos de transições será vital para o êxito do projeto. Para tanto, é importante saber compreender o ritmo do fluxo da narrativa em tela infinita e as possibilidades de interrupções e cortes para encaixá-la nas páginas impressas sem afetar a narrativa e saber operar as transições.

4 Estudo de Caso

Publicado em março de 2018, na plataforma WEBTOON, pela autora neozelandesa Rachel Smythe, Lore Olympus é uma adaptação romântica do mito grego do Rapto de Perséfone. A webcomic é a mais popular dos originais de sua plataforma de origem (em Novembro de 2023), foi premiada com dois Prêmios Eisner e um Prêmio Harvey e uma adaptação em animação, confirmada em 2019, embora não tenha sido lançada, pela The Jim Henson Company.

Em Novembro de 2021, Lore Olympus foi convertido para o formato impresso pela editora Penguin Random House. Em Junho de 2022 veio para o Brasil pela editora Suma HQ.

Nesse estudo de caso, serão analisadas soluções criadas para a adaptação impressa de um quadrinho de tela infinita. Como a intenção é somente comentar sobre as estruturas das páginas, discussões sobre o enredo e estilo de arte não serão abordadas nesta análise, somente se for relevante para compreender a estrutura. O volume analisado será o primeiro volume da versão brasileira, que compila os primeiros 25 episódios e um capítulo bônus, que não será analisado por estar disponível apenas na versão impressa.

4.1 Soluções para os quadros longos

Os quadros longos e contínuos são comuns nas HQs de tela infinita. Como dito anteriormente, esses quadros são uma das formas de controle de ritmo da narrativa característico da tela infinita.

Existe a possibilidade de se aproveitar do movimento de rolagem nesses quadros para criar a sensação de movimento ou criar uma transição suave que acompanha os pensamentos dos personagens, o passar do tempo, a exploração de um cenário ou a apresentação de um personagem. As possibilidades são inúmeras e Lore Olympus utiliza esse recurso várias vezes em sua versão digital.

Dito isso, encontrou-se várias soluções ao longo do volume para adaptá-los para páginas impressas e, por motivos de organização e praticidade, essas soluções foram divididas em duas categorias.

4.1.1 Quadros longos divididos em uma ou mais páginas

No capítulo 4 de seu livro, Eisner (1989) comenta que nas HQs existem na verdade dois quadrinhos, “a página total, que pode conter vários quadrinhos, e o quadrinho em si, dentro do qual se desenrola a ação narrativa”.

Na primeira solução, um quadro longo e contínuo da versão de tela infinita é transformado no que seriam quadros únicos que ocupam a “página total”. Como no exemplo da Figura 09, onde um quadro longo foi transformado em três páginas. Uma sendo a página de abertura do capítulo e as outras duas páginas, lado a lado, dando uma sensação de página dupla. Existe o aproveitamento do recurso de virada de página, o que faz dessas páginas tão impactantes quanto sua versão digital, mesmo que não mostre toda a transição do céu estrelado até a figura da personagem.

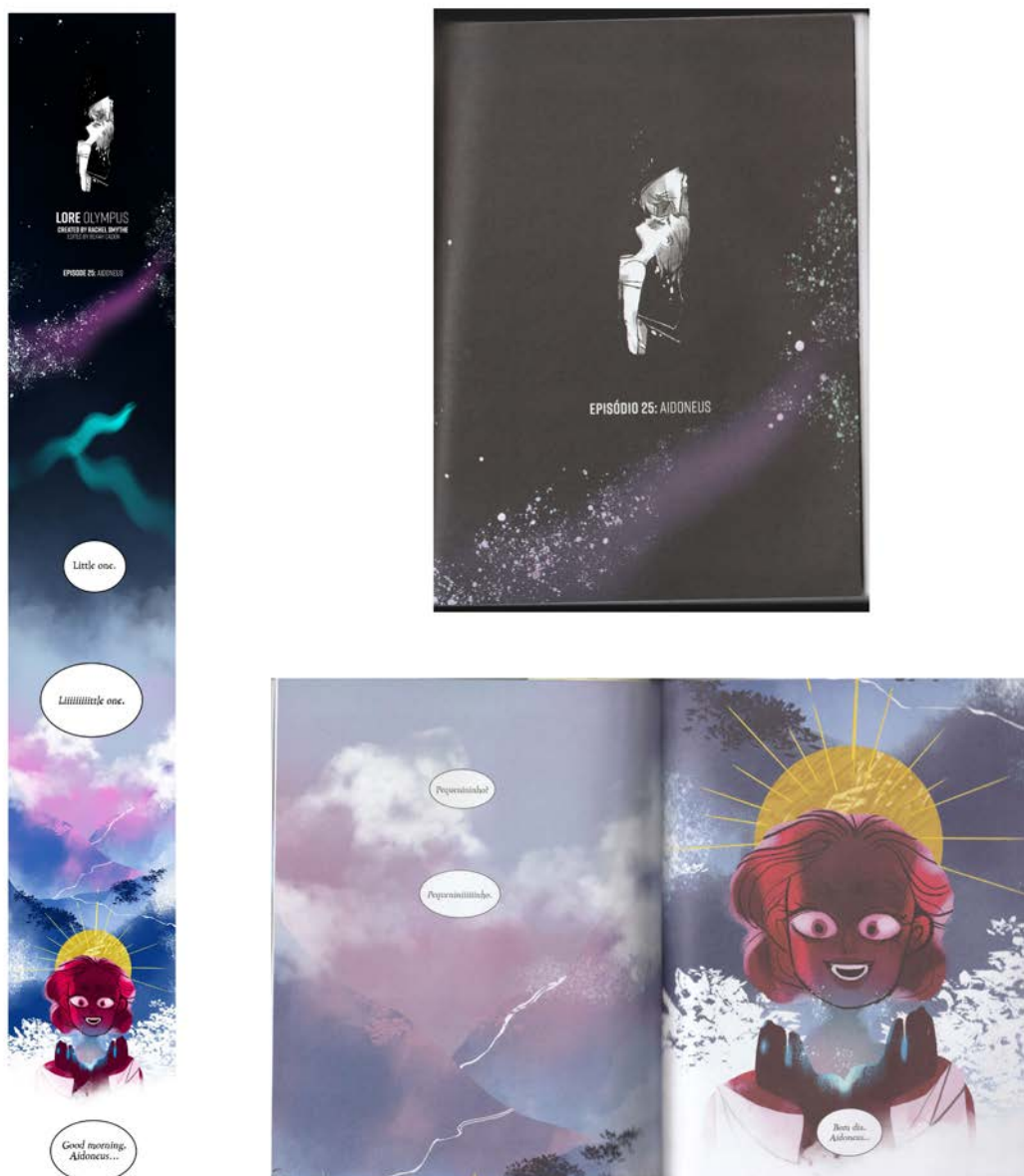


Figura 09: A esquerda, versão original em tela infinita e, à direita, adaptação impressa, transformada em três páginas. Por conclusão, mantém-se a sensação da transição do céu estrelado para a personagem que acontece na versão digital. (Fonte: WEBTOON e Lore Olympus vol 1., cap 25)

O quadro longo centralizado na página, deixa espaços em branco nos lados. Na versão impressa o quadrinho original é redimensionado.

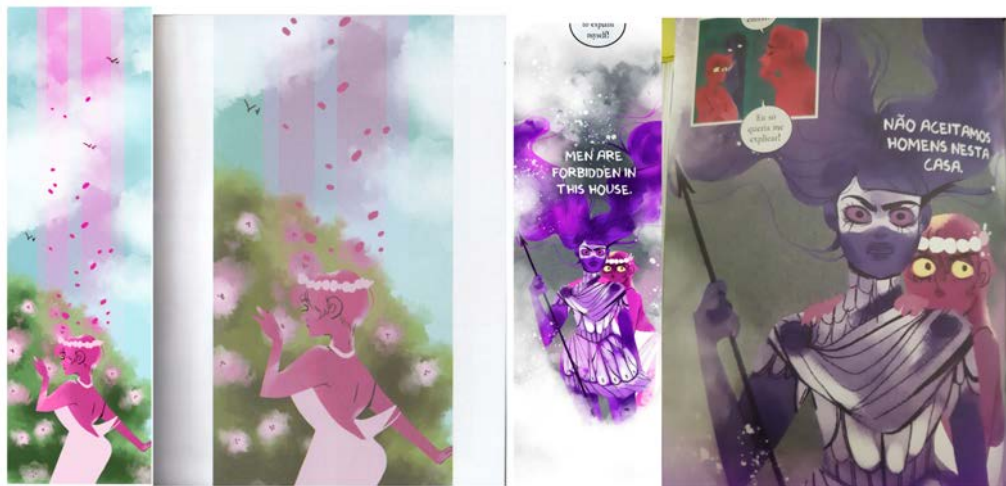


Figura 10: Outros exemplos de quadros longos divididos em uma página total. (Fonte: WEBTOON e Lore Olympus vol 1., cap 6 e 12)

A solução de usar uma página inteira é adotada muitas vezes para quadros que, em sua versão digital, causam impacto ou apresentam uma significância dramática. Como quadros contínuos são uma característica comum em tela infinita, é necessário fazer uma boa escolha de quais quadros serão apresentados em página inteira e o impacto dessas decisões sobre a organização da história.

4.1.2 Quadros longos divididos em dois ou mais quadros

Outra solução encontrada foi a transformação dos quadros contínuos em vários quadros que passam a sensação de movimento, como demonstrado no exemplo da Figura 11. Solução usada com mais frequência no volume impresso que na versão original.

Ao comparar a Figura 11 com a Figura 09, do mesmo capítulo, nota-se que não só o tamanho do quadro original como também o contexto da narrativa são fundamentais para a definição da escolha dos quadros que serão colocados em páginas inteiras e quando teremos uma sequência de quadros justapostos. A página da Figura 11 demonstra a ação acontecendo em uma única página a partir da

justaposição dos quadros e por conclusão vemos o movimento de afogamento até Hades acordando.



Figura 11: Exemplo de quadro contínuo dividido em vários quadros.(Fonte: WEBTOON e Lore Olympus vol 1., cap 25)

4.2 Experiência de Leitura e Essência do Original

Mesmo que o conteúdo da versão digital e da versão impressa sejam praticamente idênticos (com modificações que serão comentadas ao longo do trabalho), a versão impressa de Lore Olympus não deixa de ser uma adaptação. Na migração do digital para o impresso, alguns reposicionamentos e mudanças de

formato dos quadros são necessárias para a adaptar-se ao novo formato de leitura. As mudanças na estrutura são realizadas para criar uma experiência mais agradável para o leitor da HQ impressa (Figura 12) sem perder o sentido original.

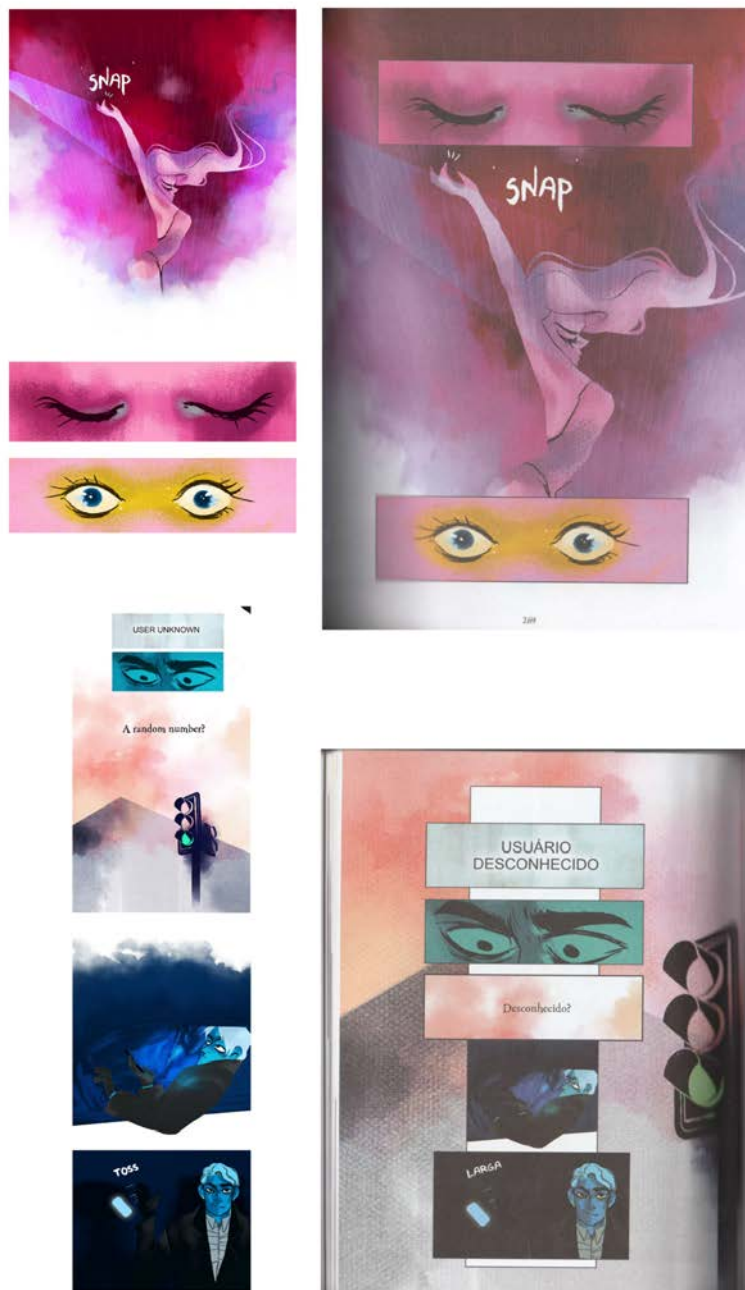


Figura 12: Exemplo de posicionamento dos quadros e de mudança de formato para criar uma experiência de leitura mais apropriada ao formato físico. (Fonte: WEBTOON e Lore Olympus vol 1., cap 18 e 19)



Figura 13: Exemplo de mudança de elementos gráficos para passarem a mesma sensação da versão de tela infinita . (Fonte: WEBTOON e Lore Olympus vol 1., cap 2)

No exemplo da Figura 13, a escolha de distribuição dos quadros e elementos gráficos replicam o movimento ondulante utilizado na versão de tela infinita. Os olhos na versão impressa passeiam pelas páginas e são conduzidos pelas manchas cor-de-rosa. Essas escolhas foram pensadas exatamente para transmitir a mesma sensação de amor à primeira vista que a versão digital passa.

Ao criar a adaptação impressa, modificações serão inevitáveis. Mas se a essência da história permanecer a mesma e a experiência de leitura continuar compreensível e envolvente, então a adaptação estará cumprindo o seu papel.

5 Desenvolvimento da História em Quadrinho

Neste capítulo será relatada a experiência de desenvolvimento de uma HQ de tela infinita e sua adaptação para formato impresso.

A história criada, chamada SUNLIGHT, é sobre dois irmãos órfãos sobreviventes de guerra, Ezear, o cuidadoso irmão mais velho, e Solan, o irmão mais novo brincalhão. A história acompanha o cotidiano dos irmãos e suas tentativas de sobrevivência, sem serem pegos pelo exército de robôs da raça inimiga invasora. Eles não são heróis tentando acabar com a guerra, e sim cidadãos comuns tentando sobreviver em uma situação de risco e manter a esperança e alegria em momentos complicados.

No capítulo desenvolvido para esse projeto, Ezear leva seu irmão para o cemitério para visitar o túmulo da mãe. Por não ter muito conhecimento de mundo e por sua infantilidade, Solan não entende que lugar eles estão até ver a reação de seu irmão e pedir por explicações. Ezear então conta para seu irmão como a mãe deles se sacrificou para salvá-los. Enquanto estão orando, eles se encontram com robôs do exército inimigo e cabe ao irmão mais velho proteger os dois, destruindo os robôs.

A história foi escrita no período em que os conflitos entre a Rússia e a Ucrânia se iniciaram, o que foi o pontapé inicial para uma procura sobre notícias de outras guerras e seus sobreviventes. Ao ler notícias, esquecemos de ver que os mortos não são somente números, mas que cada número foi uma pessoa que tinha uma vida, uma personalidade e pessoas que a amavam muito. Então na criação de SUNLIGHT a intenção não é dar foco em grandes líderes e heróis de guerra, mas sim nas pessoas comuns que são afetadas pela guerra e perdem seus amigos e entes queridos. Uma história sobre a esperança de ter um amanhã para viver.

A adoção de personagens parcialmente silenciosos foi uma escolha narrativa para criar mais ênfase em seus gestos, ações e sentimentos e só falarem quando a fala for necessária para a narrativa. A arte é cartunesca para criar mais ligação entre o leitor e os personagens e usar menos conclusão, como McCloud diz (2004) “Uma vez que os cartuns existem como conceitos pro leitor, eles tendem a fluir facilmente pelo território conceitual entre os quadros”.

Ezear e Solan são alienígenas para concentrar a história em seu tema e não relacionar com qualquer tipo de nacionalidade ou etnia, mesmo que comparações sejam inevitáveis. Ao desenvolver a espécie dos irmãos, procurou-se criar características físicas identificáveis da espécie, como o formato de orelhas, falta de cabelo e quantidades de dedos, além das características culturais dos personagens, como as cores de suas vestimentas serem brancas.

Por mais que já existisse um design de personagens inicial, foi desenvolvido um *model sheet* para manter a consistência entre os personagens e estabelecer suas paletas de cores. Para diferenciá-los e criar um grupo familiar de personagens, procuramos diferenciá-los pela cor e quantidade de pintas.

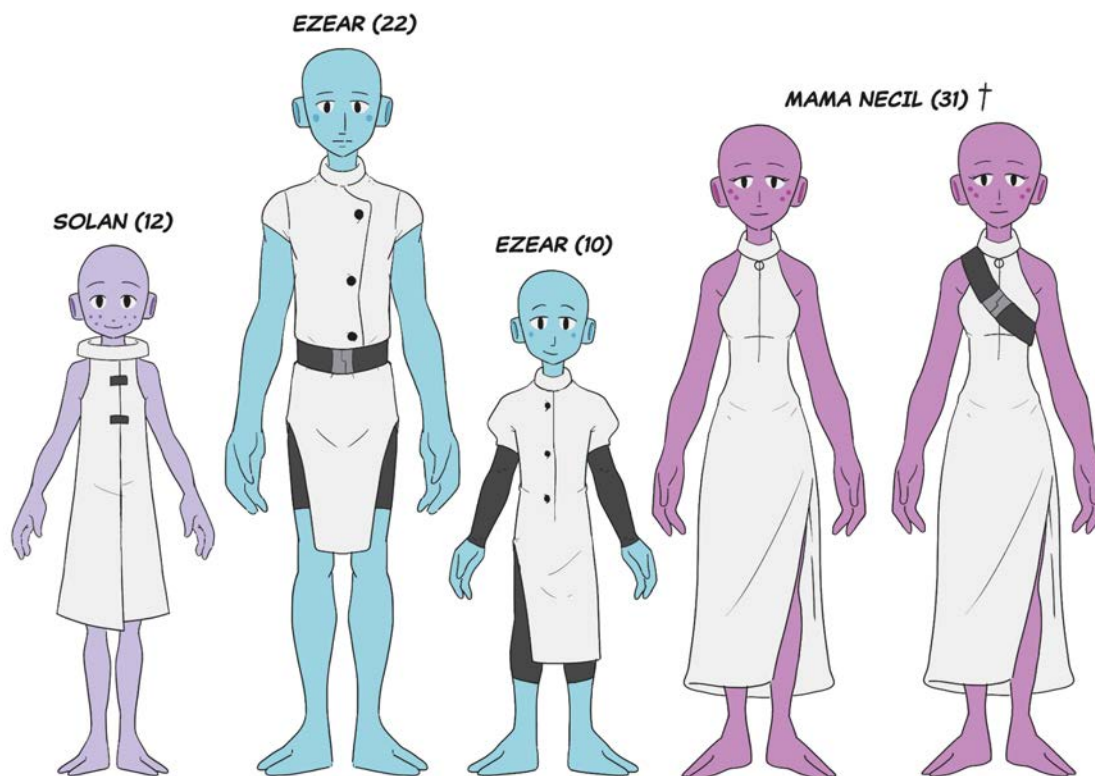


Figura 14: Model sheet. (Fonte: da autora)

No processo de criação foi desenvolvido o rafe e roteiro simultaneamente (em anexo). Como o primeiro rafe foi desenvolvido sem a intenção de ser tela infinita, o alteramos para adaptá-lo ao formato digital adotado. Relendo o rafe geral, algumas modificações foram adotadas na espada de Ezear para tornar as cenas de ação mais impactantes e dinâmicas.

5.1 Tela Infinita

O primeiro passo foi a escolha de uma plataforma para a publicação. Entre as várias plataformas disponíveis, optamos pela WEBTOON por ser a plataforma usada

pela Lore Olympus, mantendo uma relação consistente com o quadrinho anteriormente analisado, visto que as plataformas podem apresentar diferentes requerimentos. A própria plataforma incentiva seus criadores a usarem a tela infinita, criando vários conteúdos didáticos para seus criadores. Seu Manual de Recursos do Criador (tradução nossa) informa os parâmetros de imagem da plataforma.

Uma imagem precisa ter menos de 800px de largura e 1280px de altura. O sistema irá automaticamente cortar e reduzir imagem(ns) que excedem as dimensões máximas. O tamanho do arquivo máximo de todas as imagens cortadas, redimensionadas e inalteradas é de 2MB. Você pode fazer o upload de no máximo 20 MB, 100 imagens no total. Se você não desejar que sua imagem seja otimizada de forma alguma, por favor tenha certeza de mantê-la entre 800x1280px, e dentro do tamanho limite total. (WEBTOON, Creator's Resource Handbook, p.10, tradução nossa)

Sobre a adoção do formato tela infinita eles informam:

“Diferente de quadrinhos tradicionais que são feitos para serem lidos em um formato impresso, WEBTOON é uma plataforma baseada em *mobile*, o que significa que seu conteúdo é formatado para ser lido verticalmente. Pelo formato vertical, ler uma série da WEBTOON significa ter uma experiência cinematográfica já que o leitor só consegue ler um quadro de cada vez ao invés da página completa como um quadrinho tradicional. Isso dá para o criador a habilidade de planejar a experiência de leitura numa forma que afeta o ritmo de suas histórias, fornecendo ao leitor uma experiência de leitura otimizada” (Fonte: WEBTOON, Creator's Resource Handbook, p.11, tradução nossa)

Seguindo os parâmetros de tamanho, foi criado um pequeno guia onde juntava 6 imagens de 800x1280 px verticalmente, totalizando 7680 px de altura, processo necessário para identificar onde cada imagem terminaria, mas mantendo a verticalidade da tela infinita. Depois da realização do rascunho, as imagens foram unidas verticalmente numa tira de 800x76800 px e 10,3 mb. Ao desenhar, alguns elementos narrativos da sua primeira versão foram modificados na tela infinita para tornar a narrativa mais dinâmica e compreensível.

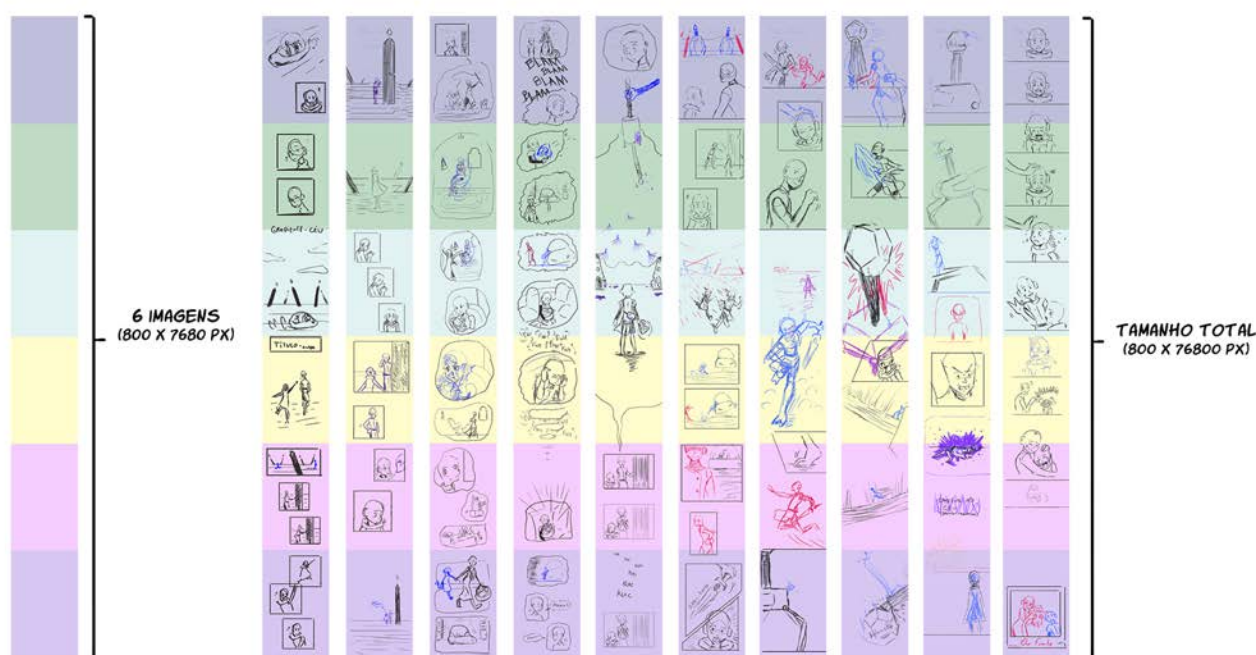


Figura 15: Primeiro rafe digital (Fonte: da autora)

A repartição dos quadrinhos foi realizada no site Croppy, ferramenta criada especialmente para isso, e a posterior composição em tela infinita foi realizada no WEBTOON. O Croppy repartiu a história em imagens de 800 x 1000 px, conforme os parâmetros estabelecidos pela plataforma de escolha, com a última imagem tendo 800 x 800 px. No total, foram 77 imagens.

Não há no aplicativo WEBTOON formas de postar e visualizar os rascunhos do quadrinhos, só no computador. Mesmo com a opção de visualizar como a HQ fica no mobile dentro do site seja boa, a falta dessa opção dentro do próprio aplicativo faz falta. A experiência de deslizar a tela infinita no smartphone não é igual a de deslizar o quadrinho utilizando o mouse. Com isso, também foi testado a leitura baixando tira de tela infinita no celular.

Testando a leitura do primeiro rafe no smartphone, foi identificado a necessidade de aumentar as sarjetas para criar um ritmo de acordo com a intenção da história. Um quadro também foi modificado para dois quadros para aumentar o dinamismo na cena.

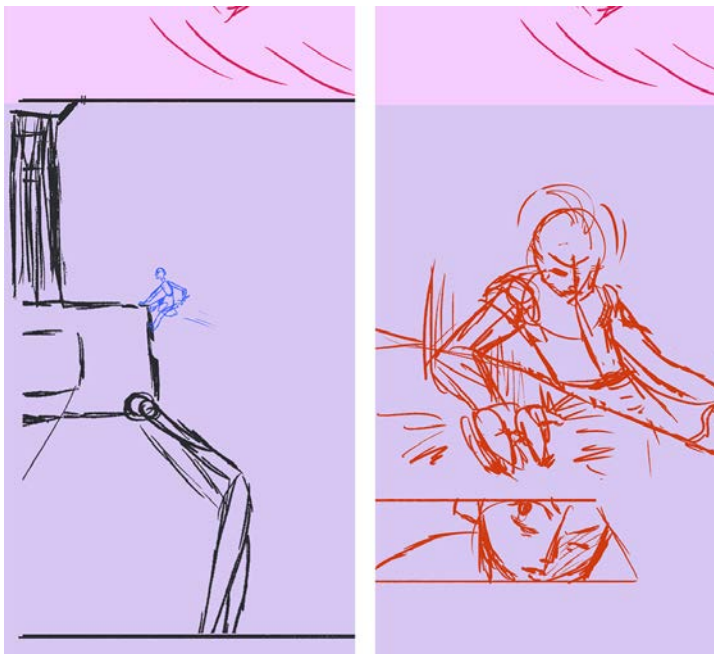


Figura 16: A esquerda, a primeira versão do quadro. A direita, a versão do rascunho utilizada adiante no quadrinho. (Fonte: da autora)

Ao chegar na fase da lineart, foram aplicadas as alterações nas sarjetas. A imagem passou a ter 86898 px de comprimento e 11 mb de tamanho. Essas alterações foram mais exploradas nas cenas de maior impacto, como a sequência de ação de Ezear atacando os robôs e a cena da explosão. Neste caso adotou-se uma lineart mais escura com hachuras para dar mais textura para a arte e deixar menos limpo. Essa mesma escolha foi realizada nas cenas de ação, onde o traço fica mais rabiscado para causar mais movimento e textura.

As fontes utilizadas para o projeto foram Tenby Eight, para a logo, Tenby Six, para os créditos autorais, e Komika Slim para as falas. As onomatopeias foram desenhadas para não destoar da estética geral da história.

Ao seguir, na fase da cor e do sombreamento, o quadrinho aumentou mais uma vez de altura. Com a adição de cor, foi notado que o tamanho das sarjetas aplicado na versão de lineart não era suficiente para trazer a experiência dramática desejável. Como os personagens possuem tons frios, foram adotados tons quentes no cenário para ressaltar os personagens.

A HQ vai adquirindo tons mais quentes conforme o final chega, dando uma sensação de passagem de tempo. As cores quentes tem uma dualidade em suas representações, onde o vermelho e laranja são usados para cenas de ação e violência, mas a calma chega com os tons amarelados do fim do dia.

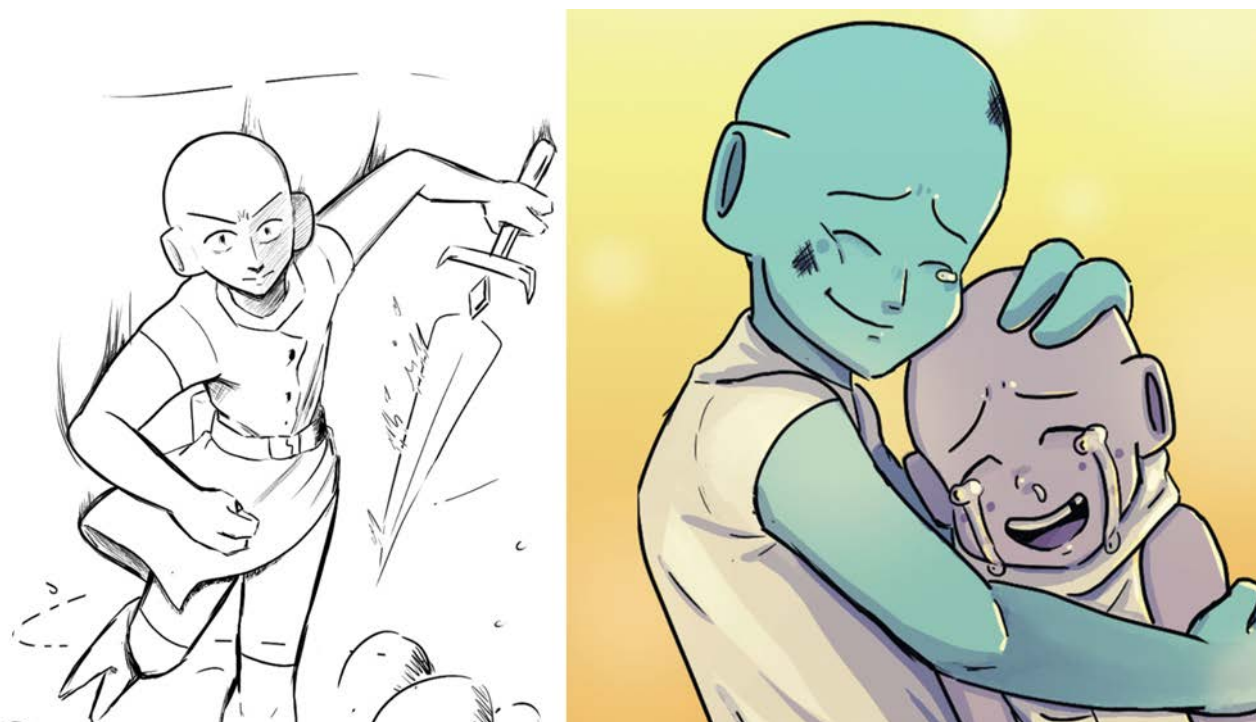


Figura 17: À esquerda, um exemplo da lineart utilizada. À direita, um exemplo das cores quentes utilizadas em SUNLIGHT. (Fonte: da autora)

O tamanho final do quadrinho foi de 800 x 91635 px e 42,6 mb, em sua qualidade mais alta. A qualidade do quadrinho foi reduzida para se encaixar nos parâmetros de imagem do WEBTOON, ficando com o total de 16,8 mb.

Considerando a tela infinita, cenas de impacto e de ação foram as que tiveram os espaçamentos mais modificados durante o projeto. Crescendo tanto na fase de lineart como na fase da cor e sombreamento.

Os gráficos (Figura 18) mostram, visualmente, as modificações de tamanho vertical, tamanho de arquivo e o número de imagens repartidas resultantes.



Figura 18: Comparação em gráfico dos tamanho vertical, tamanho de arquivo e número de imagens repartidas de SUNLIGHT. (Fonte: da autora)

Logo em seguida, foi produzida a imagem que seria usada como thumbnail vertical e quadrada e a thumbnail do episódio (Figura 19).

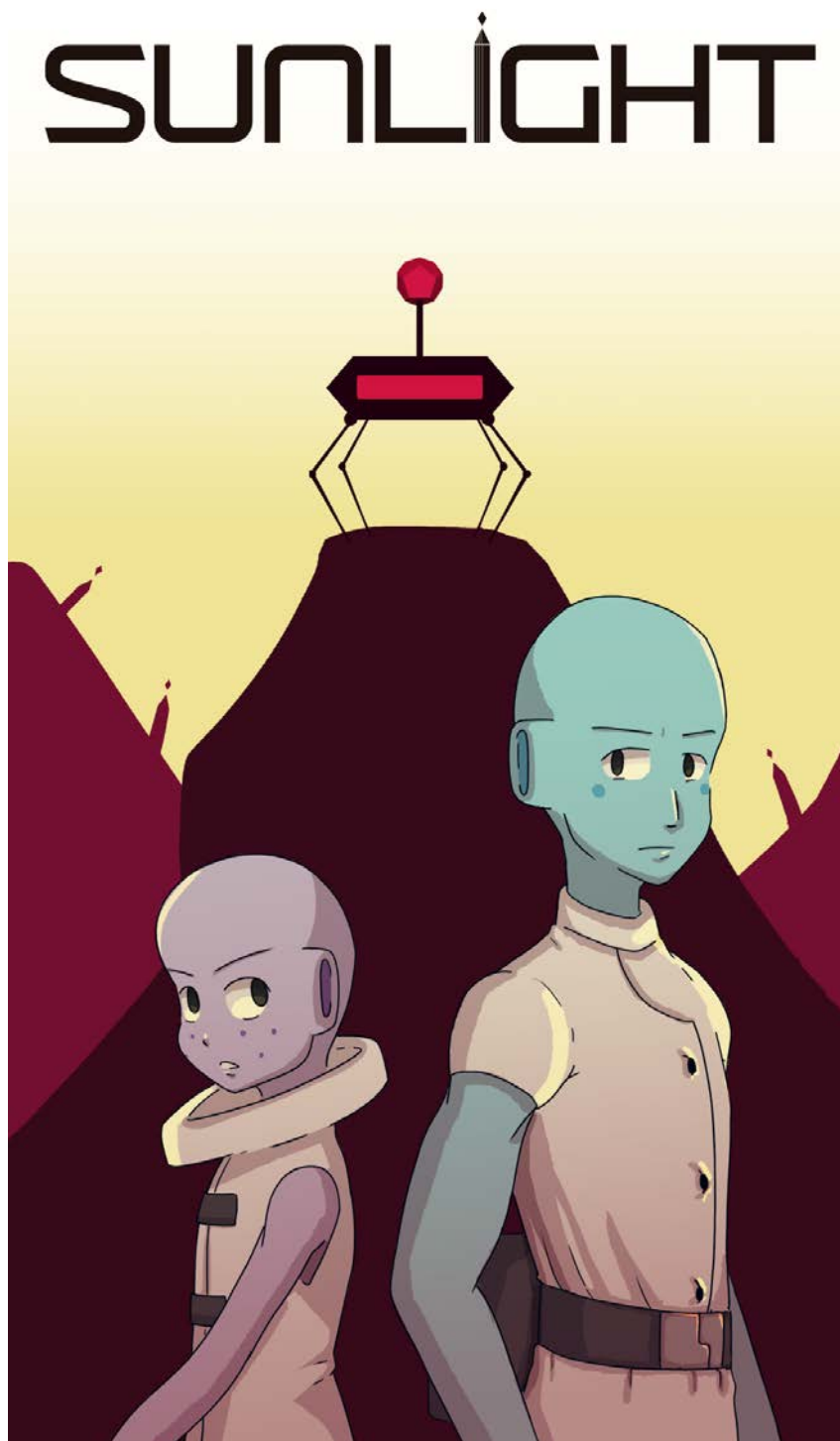


Figura 19: Thumbnail Vertical (1080 x 1920 px) de SUNLIGHT, Disponível em: https://www.webtoons.com/en/canvas/sunlight/list?title_no=876468. (Fonte: da autora)

Em cada etapa do desenvolvimento de SUNLIGHT para tela infinita, a modificação dos espaçamentos das sarjetas foram frequentes. Comparando o primeiro rafe digital com o produto final, o impacto emocional das cenas é maior não somente por causa do refinamento da arte, mas, principalmente, por essas mudanças nas sarjetas. Controlando a distância entre os quadros, o tempo e o *timing*, SUNLIGHT se tornou uma narrativa mais envolvente.

5.2 Adaptação Impressa

Ao adaptar SUNLIGHT para formato impresso, primeiramente foi considerado como as páginas seriam organizadas. Embora tenhamos considerado outros formatos de página, a versão impressa foi planejada para o formato A5 (148x210 mm) por questão de tempo e por ser um tamanho comum e econômico para a impressão de quadrinhos de produção independente.

Para uma HQ impressa a combinação das duas páginas, ou *spread*, e a virada de página são importantes para a experiência de leitura e ritmo da história. Então no desenvolvimento da adaptação foi planejado quais seriam as melhores combinações de quadros para o *spread* e qual seriam as melhores viradas de página para trazerem um ritmo similar a sua versão de tela infinita, mas considerando as particularidades do impresso. Um rafe para a versão impressa foi desenvolvido.



Figura 20: Rafe da versão impressa. (Fonte: da autora)

Pela verticalidade do formato de tela infinita, adequar-se ao formato impresso, que é comumente horizontal, foi uma das maiores dificuldades do projeto. Na criação da versão digital de SUNLIGHT, o tamanho dos quadros é comparavelmente irregular uns com os outros, já que na tela infinita, o tamanho dos quadros é uma das formas principais de manter o controle do tempo e *timing* na narrativa. Isso se tornou evidente no momento de adaptar os quadros longos.

Em alguns quadros, a solução foi simplesmente estendê-lo na página e recortar pedaços que não afetassem a história. Mas para não perder a sensação que as cenas passam no digital, os desenhos foram estendidos horizontalmente para preencher o *spread*. Essa solução foi executada em cenas de maior impacto ou de ambientação da história. No caso da Figura 21, são as primeiras páginas da história.



Figura 21: À esquerda, tela infinita e à direita, a adaptação impressa. Exemplo de quadro onde foi estendido para preencher uma página total.(Fonte: da autora)

Dependendo do comprimento do quadro, encaixá-lo com outros quadros foi uma das melhores opções para o ritmo da narrativa. No caso da Figura 22, o quadro não teve muitos recortes e se encaixou perfeitamente como um quadro longo dentro da página. Mas nem sempre foi possível encaixá-los na página sem cortes, sem perder informação e afetar o entendimento ou estética da história. Ao estendê-los nas páginas, foi inevitável os espaços em branco aos lados do quadro.

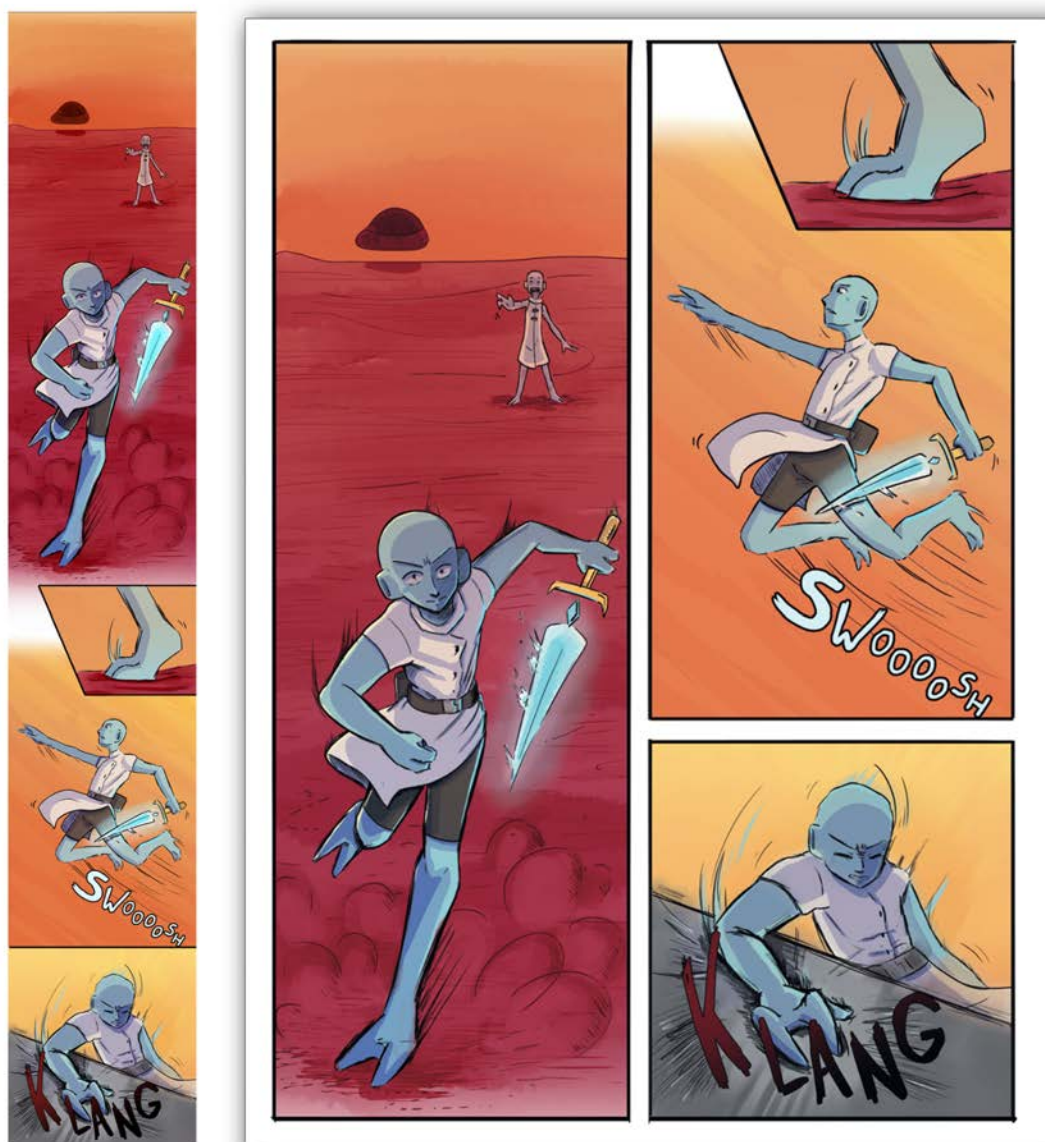


Figura 22: À esquerda, tela infinita e à direita, a adaptação impressa. O primeiro quadro se encaixou como um quadro longo dentro da página. (Fonte: da autora)

Com o decorrer da adaptação, notou-se a dificuldade de encaixar quadros longos sem a presença de espaçamentos brancos laterais, que também foram encontrados na seção 4.1.1. O que suponho que possa ser em decorrência do formato vertical e não apenas uma escolha estética. Como a adaptação impressa serve para ser um produto que forneça uma experiência parecida com o original mas em outro formato, esses espaços robustos, que são uma característica de tela infinita, podem criar uma desarmonização nas páginas impressas.

Para resolver isso, várias soluções foram pensadas. Como, por exemplo, alinhar outros quadros com as delimitações do quadro longo, fazendo com que a página se tornasse mais harmoniosa para a leitura (Figura 23).

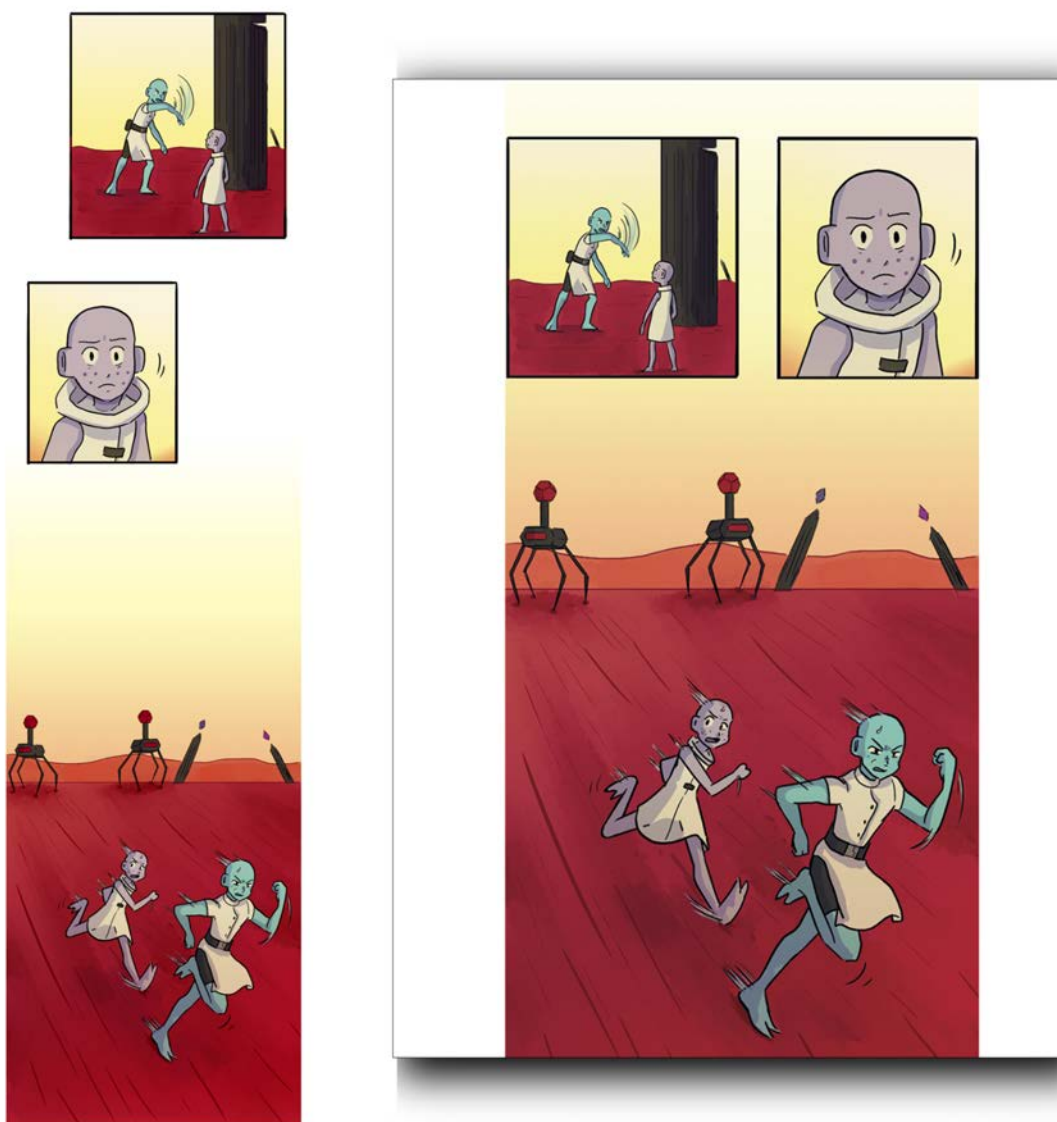


Figura 23: À esquerda, tela infinita e à direita, a adaptação impressa. Exemplo de quadro longo redimensionado e centralizado com espaços em branco nos lados. (Fonte: da autora)

Outra solução foi recortar os quadros em mais de um quadro e fazê-los ocupar duas páginas. Onomatopéias também tiveram que ser reposicionadas para não afetar a leitura (Figura 24).

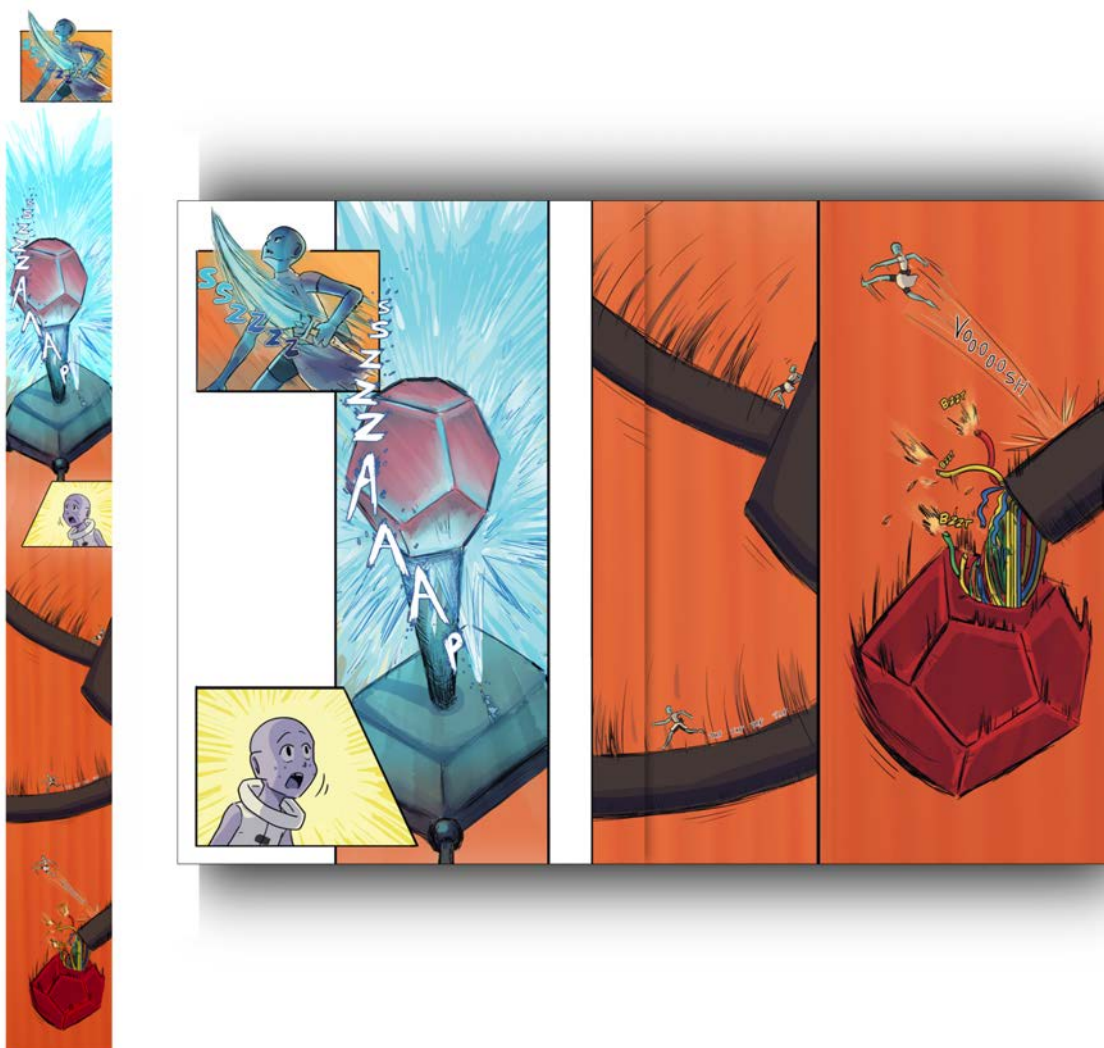


Figura 24: À esquerda, tela infinita e à direita, a adaptação impressa. Exemplo de quadro longo repartido em três quadros. O quadro do robô caindo “invade” duas páginas, criando mais dinamismo para a cena. (Fonte: da autora)

Em cenas de grande impacto uma das soluções foi completar a ilustração do quadro, preenchendo os espaços brancos laterais (Figura 25 e 26).

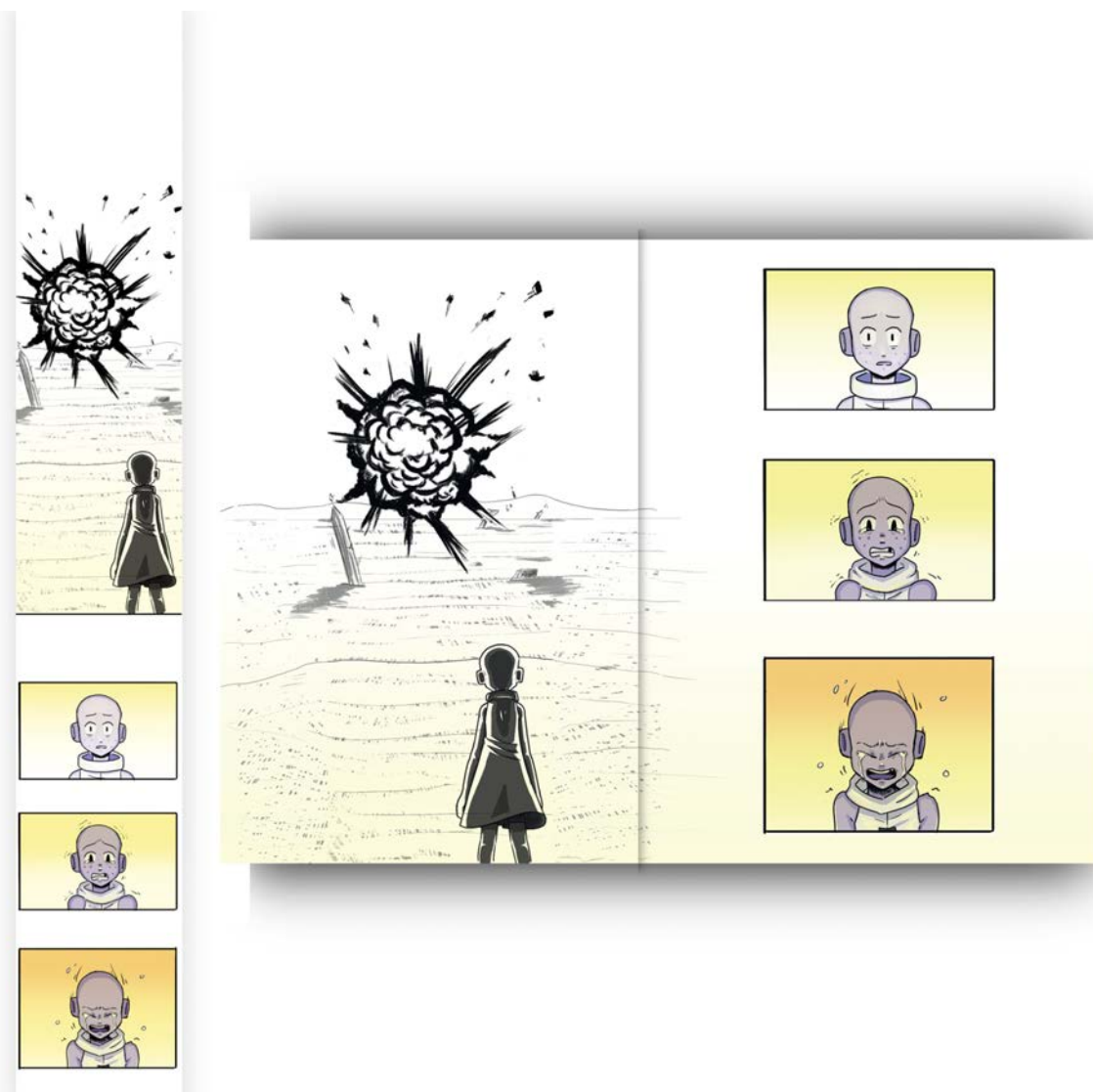


Figura 25: À esquerda, tela infinita e à direita, a adaptação impressa. Outro exemplo de extensão da ilustração do quadro. O quadro da explosão teve seu desenho completo nas laterais para passar a mesma sensação da versão digital. (Fonte: da autora)

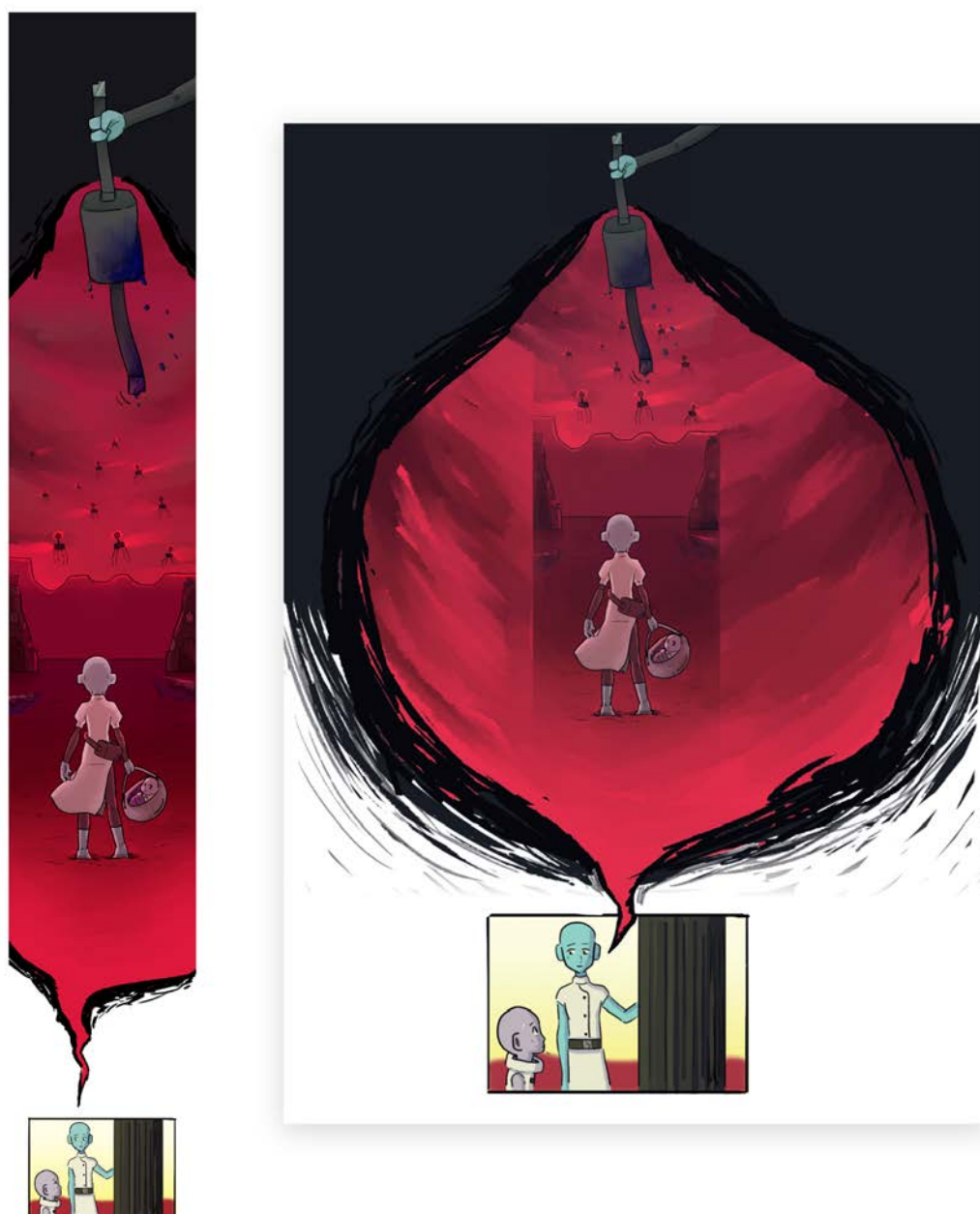


Figura 26: Outro exemplo de extensão da ilustração do quadro. Dessa vez utilizado em um quadro ao invés de uma página inteira. (Fonte: da autora)

Fazendo um teste de impressão, foi percebido a importância do esquema de cores no *spread*. Se duas páginas com contrastes muito distintos estão lado a lado, cria-se um desequilíbrio estético e pode fazer com que o leitor use mais de sua conclusão (Figura 27). Como essas cenas são seguidas uma da outra em sua versão digital, a escolha mais apropriada foi separá-las em *spreads* diferentes (Figura 28). A mesma decisão foi tomada ao trocar dois quadros de lugar, para se adequarem esteticamente com as páginas. Essa troca não afetou a história.



Figura 27: Teste de impressão de SUNLIGHT. (Fonte: da autora)

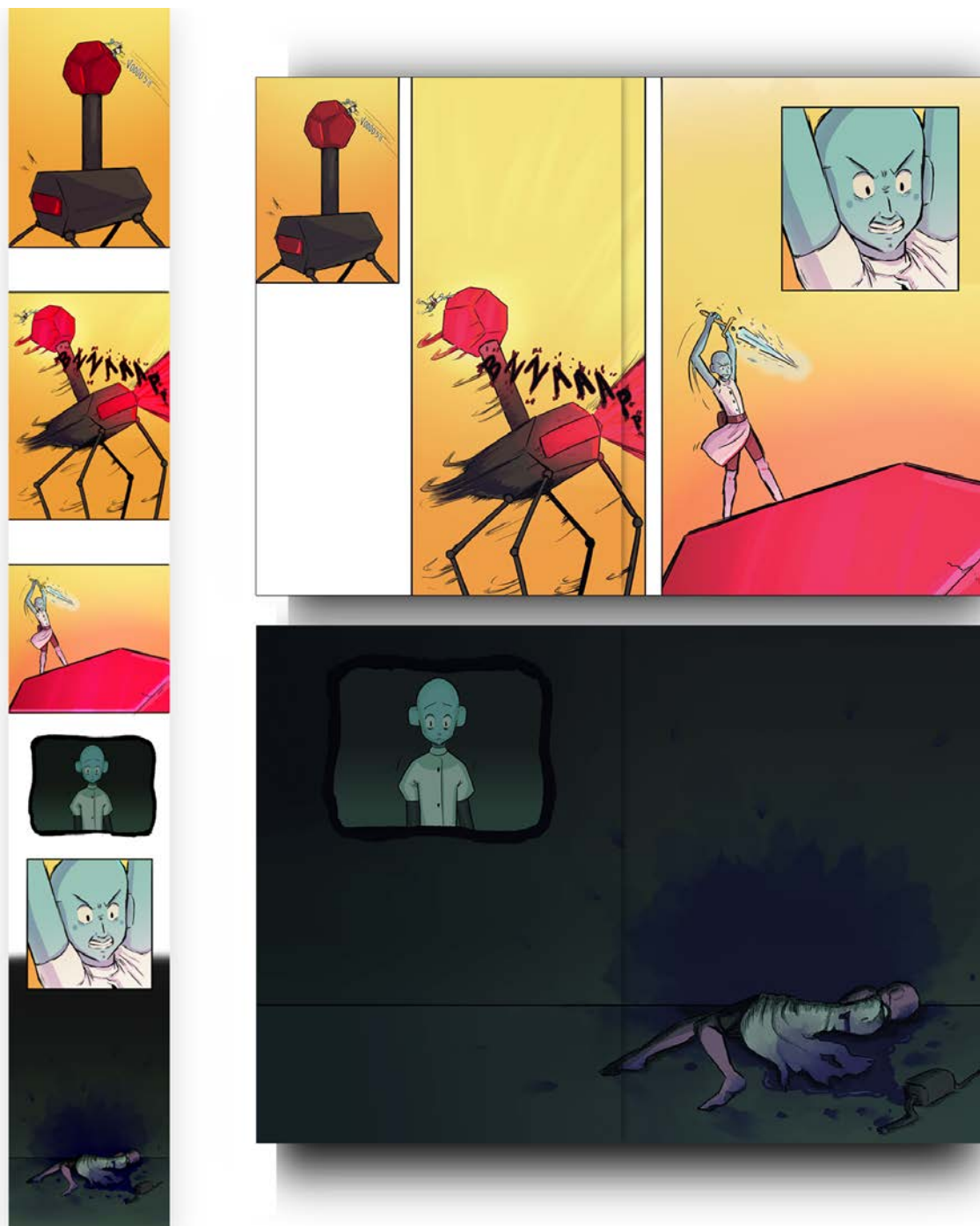


Figura 28: À esquerda, tela infinita e à direita, a adaptação impressa. *Spreads* utilizados na versão final. (Fonte: da autora)

5.3 Resultado Final

Ao criar a adaptação impressa de SUNLIGHT as diferenças entre os formatos ficaram mais evidentes. Enquanto na criação de uma tela infinita deve-se considerar os tamanhos dos quadros e das sarjetas, os leitores consomem quadro a quadro. Na leitura impressa, ao virar da página, o leitor já tem contato inicial com vários

quadros, o que se não tivesse conhecimento sobre os conceitos abordados em 3.4 e 3.5 seria uma tarefa mais complexa.

Pela verticalidade do formato de tela infinita, adaptá-lo para um formato horizontal como o impresso foi desafiador, mas não impossível. Por mais que recortes sejam possíveis para encaixar os quadros nas páginas, nem sempre é possível fazer recortes sem perder as informações.

Completar as ilustrações para preencher os espaços brancos nas páginas ou editar os quadros para se adequar a página são uma boa solução, mas nem sempre é viável.

No fim, a adaptação de SUNLIGHT para formato físico manteve um ritmo e essência similar a versão digital e a compreensão da história não foi afetada.

6 Considerações Finais

Ao decorrer desse projeto, foram observados os desafios ao fazer uma adaptação de uma webcomic de tela infinita para uma história em quadrinhos impressa e as diferenças entre os formatos.

Enquanto a tela infinita tem uma limitação em seu espaço horizontal, sua vantagem está na extensão dos quadros verticais e em como a história é consumida por seus leitores quadro a quadro de maneira contínua.

No formato impresso, as transições suaves e contínuas da tela infinita são impossíveis devido a limitação da página. Mas o virar da página e o *spread* são ótimas ferramentas de suspense e controle de tempo e requer bastante envolvimento do leitor.

Ao fazer a transição de formatos, quadros longos e contínuos foram os maiores desafios para criar uma adaptação envolvente e foi necessário fazer edições e recortes em quadros. E nem sempre a ordem original dos quadros é possível. Às vezes é necessário reposicionar onomatopeias, refletir quadros ou posicioná-los em lugares diferentes do que estavam em sua versão original para o trabalho impresso ser um produto de qualidade superior.

Existe uma gama de diferentes possibilidades para se adaptar numa página impressa, mas só foi possível fazer uma adaptação fiel a intenção da história por conta dos estudos feitos anteriormente sobre os formatos, tempo e *timing*, transições de quadros e o estudo de caso. Sem esses estudos, acredito que a adaptação de SUNLIGHT para o impresso não teria atingido o êxito que alcançou.

Conforme o inevitável desenvolvimento das mídias aconteceram, meios de comunicação criados anteriormente não deixaram de ser utilizados, e sim se adaptaram. Como um produto cultural, as histórias em quadrinhos continuam se reinventando. A tela infinita não será um substituto de um quadrinho impresso, mas sim mais uma opção de formato para um quadrinista expor sua obra. E adaptações de formato digital para impressão, vice-versa, são somente uma opção para leitores escolherem seu meio favorito de consumir suas histórias em quadrinhos. E se uma adaptação consegue corresponder a sua versão original, ela se torna uma opção viável.

Referências Bibliográficas

- Business Wire. **Rachel Smythe's Global WEBTOON Sensation Lore Olympus Wins 2022 Eisner Awards for Best Webcomic**. 2022. Disponível em: <https://financialpost.com/pmnp/press-releases-pmnp/business-wire-news-releases-pmnp/rachel-smythes-global-webtoon-sensation-lore-olympus-wins-2022-eisner-award-for-best-webcomic>
- Comichron. **Comic Sales by Year**. Disponível em: <https://www.comichron.com/yearlycomicssales.html>
- Comics Beat. **SDCC '23: The 2023 Eisner Awards Winners**. 2023. Disponível em: <https://www.comicsbeat.com/sdcc-23-2023-eisner-awards-winners/>
- CORTEZ, Gabriel. **Quadrinhos híbridos: estudos e experimentações sobre webcomics que serão impressas**. 2021. Disponível em: <https://bdm.unb.br/handle/10483/31035>
- DOWNES, Siobhan. **Kiwi artist's web comic to be made into series by The Jim Henson Company**. 2019. Disponível em: <https://www.stuff.co.nz/entertainment/arts/117326885/kiwi-artists-web-comic-to-be-made-into-series-by-the-jim-henson-company>
- EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 1985.
- GAZZANIGA, Michael; HEATHERTON, Todd; HALPERN, Diane. **Ciência Psicológica**. Porto Alegre: Artmed, 2018.
- GILLI, Lili. **Tapeçaria de Bayeux**. 2020. Disponível em: <https://cliohistoriaeliteratura.com/2020/08/06/tapeçaria-de-bayeux/>
- IMBROISI, Margaret. **O que é Coluna de Trajano**. 2021. Disponível em: <https://www.historiadasartes.com/sala-dos-professores/coluna-de-trajano-o-que-e/>
- Lore Olympus Books**. Disponível em: <https://loreolympusbooks.com/>
- McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M.Books, 2004.
- McCLOUD, Scott. **Reinventando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2006.
- MILLER, John Jackson; GRIEPP, Milton. **Comics and graphic novel sales grew over 60% in 2021**. Disponível em: <https://www.comichron.com/yearlycomicssales/industrywide/2021-industrywide.html>

PATATI, Carlos; BRAGA, Flávio. **Almanaque dos Quadrinhos - 100 anos de uma mídia popular**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

Penguin Random House. **Lore Olympus: Volume One by Rachel Smythe**.

Disponível em:

<https://www.penguinrandomhouse.com/books/659593/lore-olympus-volume-one-by-rachel-smythe/>

PRESSER, Alexandra. **Mobile Comics: um guia de parâmetros para desenvolvimento de histórias em quadrinhos digitais focados na leitura em tela pequena**. 2020. Disponível em:

<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/216598>

Print Store. **Quer imprimir quadrinhos?** 2018. Disponível em:

<https://printstore.com.br/blog/quer-imprimir-quadrinhos/>

SCHULTZ, Diane P. ; SCHULTZ, Sydney Ellen. **História da Psicologia Moderna**. Cengage Learning, 2020.

SMYTHE, Rachel. **Lore Olympus: Volume Um: Histórias do Olimpo**. Rio de Janeiro: Suma, 2022.

WEBTOONS. **Creator 's Resource Handbook**. Disponível em:

<https://webtoons-static.pstatic.net/creator101/en/pdf/Creators-Resource-Handbook-Updated.pdf>

Glossário

Gestalt: É uma palavra de origem germânica, onde seu significado se aproxima da palavra “forma”, “formato” e “configuração”. É uma escola de pensamento da psicologia.

Graphic Novel: *Graphic Novels*, ou Romances gráficos, são histórias em quadrinhos publicadas em formato de livro.

Hipermídia: A combinação de mídias diferentes, como sons, imagens, vídeos e texto, num ambiente digital.

Lineart: Arte com linhas, o contorno do desenho sem as profundidades das cores e sombreamentos.

Mobile: Plataformas, sites e outros pensados para a leitura no smartphone.

Rafe: Esboço ou rascunho.

Refile: Acabamento final.

Scroll: Rolagem. Deslizamento de texto e/ou imagem de forma vertical ou horizontal, utilizando o mouse no computador e os dedos no smartphone.

Spread: A combinação de duas páginas, lado a lado.

Anexo

