

Jean Lucas Franco

A HISTÓRIA DE NEPHILIM:
PRÓLOGO DE UMA HQ DIGITAL

Projeto de Conclusão de Curso
submetido(a) ao Curso de Design
da Universidade Federal de Santa
Catarina para a obtenção do Grau
de Bacharel em Design.

Orientador: Prof. Dr. Mário Cesar
Coelho

Florianópolis
2018

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Franco, Jean Lucas
A HISTÓRIA DE NEPHILIM : PRÓLOGO DE UMA HQ DIGITAL
/ Jean Lucas Franco ; orientador, Mário Cesar
Coelho, 2018.
91 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Design,
Florianópolis, 2018.

Inclui referências.

1. Design. 2. História em Quadrinhos. 3.
Webcomic. 4. Roteiro. 5. Criação de Personagens. I.
Coelho, Mário Cesar. II. Universidade Federal de
Santa Catarina. Graduação em Design. III. Título.

Jean Lucas Franco

A HISTÓRIA DE NEPHILIM:
PRÓLOGO DE UMA HQ DIGITAL

Este Projeto de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Design, e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 21 de Novembro de 2018.

Prof^a. Marília Matos Gonçalves, Dr^a
Coordenador do Curso

Banca Examinadora:

Prof. Mário Cesar Coelho, Dr.
Orientador
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Cristina Colombo Nunes, Me
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof.^a Chrystianne Goulart Ivanóvski, Dr^a
Universidade Federal de Santa Catarina

Este trabalho é dedicado aos prezados Mario Cesar Coelho e Cristina Colombo Nunes por suas imensas paciências, minha família por acreditar e a meu bom amigo Iago, por ir comigo comprar comida de madrugada.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao meu orientador Mario César Coelho, por me guiar por este trabalho, ao meu colega José Cordeiro, pela imensa ajuda nas pesquisas, aos meus pais, por terem me apoiado nas minhas decisões e ao meu amigo Iago, que me aturou por tanto tempo.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo apresentar o processo de criação de uma história em quadrinhos digital. O HQ em questão possui mais de dez páginas e foi postada online em um blog onde fica exposta de maneira gratuita. Aq é mostrado o pensamento e a metodologia por trás deste quadrinho, da concepção e elaboração da ideia, os primeiros rascunhos e customização da plataforma. Foram utilizados o método de Rodrigo Motta e Walter Correa para o desenvolvimento da HQ digital e o sistema de criação de personagens de *Dungeons and Dragons* 5ª edição para a criação dos personagens.

Palavras-chave: HQs, Webcomics; Processo de Criação.

ABSTRACT

This work's objective is to present the creative process behind a digital comic story. The comic in question has more than ten pages and has been uploaded online on a blog where it can be viewed for free. In this pages it will be displayed the thinking and the method behind this comic, the conception and elaboration of the idea, the first drafts and the platform customization. The method from Rodrigo Motta and Walter Correa was used on the developing of the webcomic and the character creation system from Dungeons and Dragons 5th edition was used on the character development.

Keywords: Comics, Webcomics. Creation Process.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Imagem da webcomic Tower of God em seu site original	24
Figura 2: O protagonista de Tower of God no começo da série.....	24
Figura 3: O protagonista de Tower of God na segunda temporada da série.....	25
Figura 4: Imagem da página do webcomic Paranatural.....	26
Figura 5: Alto Espírito, uma das linguagens cifradas da série.....	27
Figura 6: A Língua Amaldiçoada sendo usada por um personagem.....	27
Figura 7: Imagem de uma página do quadrinho Ava's Demon.....	28
Figuras 8 e 9: Imagem da tela de personagens com Ava e seu demônio Wrathia. Ambas mantêm uma paleta de cores quentes, com proeminência de laranjas e vermelhos, referindo aos poderes de magma de Wrathia. Ambas são apresentadas em elipses, que também são vistas dentro dos olhos de Ava.....	29
Figuras 10 e 11: Imagem da tela de personagens com Maggie e o demônio Tuls. Ambos possuem uma paleta de tons verdes e azuis fazendo referência ao poder de controlar plantas de Tuls. Ambos são apresentados em triângulos, forma presente nos olhos de Meggie.....	29
Figura 12: Imagem da tela infinita de Thunderpaw.....	30
Figura 13: Imagem de uma página padrão de Thunderpaw.....	30
Figura 14: Página inicial do quadrinho Homestuck.....	31
Figura 15: Um exemplo da inconstância da arte de Homestuck, a personagem Jade Harley em dois momentos diferentes da história. Diversas cenas da webcomic colocam os personagens com estilos diferentes de desenho.....	32
Figura 16: Primeiro desenho colorido usando manoplas posteriormente abandonadas.....	36
Figura 17: Protótipo de média-fidelidade.....	36
Figura 18: HQ Shatter.....	41
Figura 19: HQ Das Robot Emperium.....	41
Figura 20: Página principal do webcomic Where the Buffalo Roam.....	41
Figura 21: Combo Rangers na primeira geração da história.....	42
Figura 22: Tirinhas postadas na página do facebook do Ryotiras.....	44
Figura 23: Imagem da loja virtual do webcomic Order of the Stick.....	45
Figura 24: Recorte da página da HQ Paranatural mostrando os anúncios do site.....	46
Figura 25: Os 3 atos do paradigma do roteiro.....	47
Figura 26: Link de Legend of Zelda: Phantom Hourglass.....	51
Figura 27 e 28: Primeiro desenho colorido usando manoplas posteriormente abandonadas; já com a jaqueta; Zero usado no protótipo de média qualidade.....	51
Figura 29: Estudos de cabelo.....	52
Figura 30: Zero redesenhado.....	52
Figura 31: Tony Revolori.....	53
Figura 32: Versão final de Zero.....	53

Figura 33: Exemplo do estilo que inspirou a personagem.....	53
Figura 34: Lea na versão final.....	53
Figura 35: Lea no protótipo da primeira página.....	54
Figura 36: Esboço de Lea de bicicleta.....	54
Figura 37: Esboço de Lea na montanha-russa.....	54
Figura 38: Exemplo de jock em animação.....	54
Figura 39: Dan.....	54
Figura 40: Dan jogando cartas.....	55
Figura 41: Dan praticando esportes.....	55
Figura 42: Pessoa engajada na cultura nerd.....	56
Figura 43: Pietro.....	56
Figura 44: Jeff de Paranatural.....	57
Figura 45: Adam.....	57
Figura 46: Thayse, a inspiração para a personagem.....	58
Figura 47: Sophia.....	58
Figura 48: Tohuwobohu inteiro.....	59
Figura 49: Tohuwobohu se decompondo em hexágonos.....	59
Figura 50: Myrococsm.....	60
Figura 51: Akashik Record.....	60
Figura 52: Homem Mascarado.....	61
Figura 53: Carta do Mago.....	62
Figura 54: Nu Abgal.....	62
Figura 55: Carta da Sacerdotisa.....	63
Figura 56: Nin Dirgir.....	63
Figura 57: Carta da Imperatriz.....	64
Figura 58: Sar Ama.....	64
Figura 59: Balão de fala de Nu Abgal.....	65
Figura 60: Primeiro rascunho do alfabeto cifrado.....	66
Figura 61: Imagem da página do quadrinho.....	67
Figura 62: Setas para mudança de página.....	68
Figura 63: Cabeçalho.....	68
Figura 64: Rodapé.....	68
Figura 65: Carta do Louco.....	69
Figura 66: Releitura usando Zero.....	69

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Checklist de dados coletados

Quadro 2 - Viabilidade técnica

Quadro 3: Métodos de leitura

Quadro 4: Documento de Design

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

HQ - História em Quadrinho

RPG - *Role Playing Game* (Jogo de interpretação de papéis)

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	20
1.1	Objetivos	21
1.1.1	Objetivo Geral	21
1.1.2	Objetivos Específicos	21
1.1.3	Justificativa	21
1.1.4	Delimitação do projeto	21
2	METODOLOGIA	22
2.1	Descrição das etapas da metodologia	22
2.2	Etapa Informativa	23
2.2.1	Coleta de dados	23
2.2.2	Aplicação de conceitos	23
2.2.3	Análise de produtos similares	23
2.2.4	Análise de Público Alvo	33
2.2.5	Análise de Viabilidade Técnica	33
2.3	Etapa Criativa	34
2.3.1	Ideia	34
2.3.2	Enredo	35
2.3.3	Modelo Conceitual de Leitura	35
2.4	Etapa de Seleção	36
2.4.1	Seleção Ponderada	36
2.5	Etapa Descritiva	36
2.5.1	Protótipo de Baixa Fidelidade	36
2.5.2	Protótipo de Média Fidelidade	38
2.5.3	Documento de Design	38
3.	DIAGNÓSTICO	39
3.1	Definindo: O que são webcomics?	39
3.2	A história das webcomics	41
3.3	A manutenção de uma webcomic	44
4.	Relatório	47
4.1	Roteiro	47
4.2	A História	47
4.3	Personagens	48
4.3.1	Zero e seus amigos	50
4.3.2	Participantes do Jogo	56

4.3.3	E.G.O.	58
4.3.4	Homem Mascarado e os Nefilim	60
4.3.5	Ambientação	65
4.3.6	Balões de Fala	65
4.3.7	Projeções Futuras	66
4.3.8	O website	67
5	CONCLUSÃO	70
	REFERÊNCIAS	71
	ANEXO A: ROTEIRO	73
	ANEXO B: STORYBOARD	79

1.INTRODUÇÃO

Existe uma vasta quantia de similaridades entre a história em quadrinhos feita no papel e a história em quadrinhos feita de modo digital. Ambos utilizam sequências de imagens para contar uma história, muitas vezes estas contidas em quadrados ou retângulos ao longo de uma página. A grande maioria mescla elementos textuais com as imagens, tendo inclusive diferentes tipos de balões de fala para representar gritos, sussurros, pensamentos. Elas podem ser até construídas da mesma forma, de modo que alternando a história entre uma mídia e outra não resultaria em qualquer perda de valor.

No entanto, as histórias em quadrinhos digitais possuem todos os recursos que um computador pode oferecer à sua disposição. As possibilidades de integração entre linguagens é imensa. É possível inserir links para páginas na internet, gifs animados, animações inteiras, fazer pequenos elementos interativos até mesmo ter um jogo completo sendo uma parte da história. A linha entre o que é ou não uma HQ digital às vezes pode ser difícil de distinguir..

Mas também não são todos os quadrinhos que se valem destes recursos. Um grande número deles é tirinhas de teor humorístico que poderiam perfeitamente ser feitas no papel, mas se aproveitam de uma outra característica importante do meio digital: fácil publicação e divulgação.

Os HQs digitais gozam da facilidade em serem publicados que a internet proporciona, podendo fazer blogs, sites próprios ou mesmo usar plataformas sociais existentes como twitter, facebook e afins. Também podem ser feitas divulgações através destas redes sociais e o custo para publicar geralmente não passa da taxa de manutenção do site, quando há uma.

Essa facilidade de publicação e divulgação faz com que todo tipo diferente de pessoa tente a mídia. Mesmo pessoas sem muita prática com desenho, apenas para poder expressar seu senso de humor, ideias ou histórias e que não conseguiriam publicar normalmente. Há vários que não experimentam com os recursos multimídia por desejarem no futuro uma versão impressa do seu trabalho, sendo a publicação digital mais um meio do que um fim.

Existe um grande atrativo pela facilidade de publicação e será aqui relatado o processo de criação, assim como a metodologia usada para estruturar a história, os personagens e uma plataforma simples. Espera-se que as informações aqui compartilhadas sirvam para aqueles que se interessem em *storytelling* ou mesmo quem um dia desejar fazer a sua própria webcomic.

1.1.1 Objetivo Geral

O objetivo deste projeto é apresentar o prólogo de uma história em quadrinhos digital publicada usando uma plataforma online.

1.1.2 Objetivos Específicos

- Seguir uma metolofia para elaborar uma HQ digital.
- Elaborar um roteiro para 10 páginas de uma HQ digital.
- Elaborar um storyboard para 10 páginas de uma HQ digital.
- Colocar as páginas em uma página na internet.

1.1.3 Justificativa

Como alguém voltado para o *storytelling*, a união entre imagem e escrita que os quadrinhos oferecem sempre foi um *fas+cínio*. Uma paixão de longa data, que se iniciou nas obras japonesas, expandiu-se para temas e autores mais diversos ao longo do tempo e, de alguns anos para cá, alcançou os quadrinhos digitais.

Eu vejo os quadrinhos digitais como uma oportunidade. Diversas pessoas tem esse desejo por contar suas histórias mas, por receio de se lançar em uma vida como autor ou por falta de um meio de expôr o seu trabalho.

No quadrinho digital está uma oportunidade para a pessoa publicar seu trabalho, sem custos e no seu ritmo sem nada a investir a não ser tempo. É uma ótima ferramenta para encorajar pessoas a se engajarem em publicações autorais.

Este trabalho visa não só pôr em andamento um trabalho meu, como também servir de exemplo, mostrando um processo, as metodologias e passos que uma pessoa pode tomar para criar seu próprio trabalho.

1.1.4 Delimitação do projeto

O projeto foi limitado a dez páginas tanto pelo autor ser inexperiente tanto como roteirista quanto como ilustrador. A pesquisa feita foi mais focada em HQs digitais narrativas por serem mais similares ao produto do projeto.

2. METODOLOGIA

Como já dito antes, webcomics é um campo relativamente novo. O número de estudos e pesquisas é bastante escasso, o que torna difícil um trabalho acadêmico. Por outro lado, isto também resulta na criação e experimentação de novas metodologias.

Em 2013, os pós-graduandos Rodrigo L. Motta e Walter Franklin Correa, desenvolveram uma metodologia para auxiliar pessoas na criação de webcomics. Os autores relataram usar como base metodologias de Munari e Lobach, métodos de Baxter e Preece assim como teorias de Moore, McCloud e Franco.

2.1 Descrição das etapas da metodologia

O método de Motta e Correa dividiu o processo de criação nas seguintes etapas:

(1) Etapa Informativa

- Coleta de Dados: A reunião de dados necessária para estruturar o projeto. Os autores sugerem o uso de um checklist de perguntas para auxiliar nesta parte.
- Aplicação de Conceitos: O conceito seria o responsável por dizer a função da história. A partir dele se extrairia a Idéia e o Enredo.
- Análise de Produtos Similares: Averiguar como é a situação de outros na mesma situação.
- Análise de Público-Alvo: Verificar para quem é o produto para que ele atenda suas necessidades.
- Análise da Viabilidade Técnica: O que os usuários do meu produto podem fazer com ele.

(2) Etapa Criativa

- Idéia: O cerne da história.
- Enredo Multilinear: Uma síntese da história.
- Modelo Conceitual de Mecânica de Leitura: O modo como o usuário prosseguirá com a história, uma vez que não há folhas em uma webcomic.

(3) Etapa de Seleção

- Seleção Ponderada: Analisando as idéias sugeridas, optar pela que mais se adequa ao projeto.

(4) Etapa Descritiva

- Protótipo de Baixa-Fidelidade: Um rascunho do produto. Apresenta aspectos do resultado final em uma versão mais simples e rápida de produzir.
- Protótipo de Média-Fidelidade: Utiliza a mesma tecnologia ou uma muito próxima do produto final para obter alto grau de fidelidade em alguns dos aspectos do produto final.
- Documento de Design: A documentação dos aspectos do produto.

2.2 Etapa Informativa

2.2.1 Coleta de dados

O primeiro passo é levantar os parâmetros do projeto. Nessa etapa, um método comum é a realização de uma entrevista com o cliente para saber suas expectativas mas, no caso, o cliente seria o próprio autor do quadrinho digital. Motta e Correa disponibilizam uma *checklist* com algumas perguntas pertinentes para definir o rumo do projeto segundo as expectativas do autor.

Quadro 1 - Checklist de dados coletados

Questões	Expectativas
Qual a função da história em seu quadrinho?	Uma história de entretenimento com leitura leve mas que também possua cenas de ação.
Qual o público-alvo?	Adolescentes entre 16 e 18 anos de idade.
Qual o gênero da história?	Juvenil
Qual o estilo visual da história?	Cartoon (linha clara)
Qual o dispositivo se destina?	Computadores, smartphones, tablets.
Qual a tecnologia a ser utilizada?	Misto de imagens estáticas, gifs animados e animações.
Como será distribuída?	Internet
Existe algum modelo de negócio?	A leitura será gratuita com o auxílio de crowdfunding, anúncios e loja virtual.

2.2.2 Aplicação de Conceitos

O conceito é uma palavra que, por conta de seu significado ou significados associados, serve como base para a criação de um artefato artístico por sugerir aspectos como cor, imagem, som, forma entre outras características. No exemplo dado pelos autores do método, eles dão duas palavras e então utilizam elas para criar um pequeno texto que serve como auxílio para começar a ter ideias para a história do quadrinho.

Foram observados dois aspectos desta etapa: ela pode como dito anteriormente auxiliar na concepção da ideia em torno da qual a história do quadrinho gira mas, caso o autor já tenha uma história em mente, quebrar a ideia em conceitos simples é um exercício benéfico para definir qual ou quais são os focos desta história.

A história desenvolvida neste projeto já possuía um enredo e foi então simplificada em duas palavras: jornada e evolução. Usando estes dois conceitos base foi construído um curto parágrafo para unir estes conceitos numa única história.

Um homem simples adquire um mapa para um dito tesouro. Seguindo este mapa, ele cruza terras hostis, batalha contra bandidos, monstros, salva vilarejos assombrados por criaturas terríveis, destrói tiranos e liberta cidades. Ele se torna conhecido e poderoso. O homem eventualmente chega ao local indicado no mapa e percebe que nada há lá. Frustrado e amargurado, ele pensa na tristeza que será voltar à sua vida normal de mãos vazias e, ao fazer isso, percebe que não voltará sem nada. Todas as experiências que teve, o reconhecimento que ganhou e seu próprio crescimento pessoal são, de certa forma, preciosos tesouros que ele conquistou ao longo da jornada. O homem então retorna feliz.

2.2.3 Análise de Produtos Similares.

Para a Análise de Produtos Similares, foram escolhidos cinco webcomics que possuem paralelos com o produto desta pesquisa. As obras escolhidas foram: Tower of God (Torre de Deus), Paranatural, Ava's Demon (O Demônio de Ava), Thunderpaw: In the Ashes of Fire Mountain (Pata do trovão: Nas cinzas da Montanha de Fogo) e Homestuck (Preso em casa). As histórias selecionadas seguem um formato episódico.

Não é possível demonstrar todas as características digitais na página impressa, por isso será deixado o endereço de cada uma em suas análises.

Tower of God

Tower of God é um manwha (quadrinho coreano) publicado pelo artista sul-coreano SIU (sigla para Slave in Utero) que conta a história do menino, Baam, enquanto ele escala uma torre colossal que dizem conceder desejos a quem alcançar o topo.

A história é publicada no portal coreano Naver e apresenta a “tela infinita”, uma vez que cada capítulo é publicado semanalmente em uma única e longa tira. A história é criada para ser lida desta maneira e, com “fansubs” e “scanlators” (grupos organizados para disponibilizar quadrinhos online gratuitamente), a experiência de leitura pode ser prejudicada se tentarem cortar a tira no formato de páginas tradicionais.

Tower of God foi escolhido por conta do seu enredo paralelo ao da pesquisa. O protagonista é um jovem que nada sabe sobre o mundo novo no qual é inserido. Ele possui um dom misterioso que ele desenvolve à medida que avança pelos andares da torre que possui elementos muito similares a jogos de videogame.

A história é um bom exemplo de como trazer aos poucos para a história a peculiaridade do protagonista mas ainda assim deixá-la evidente de modo que mantenha a curiosidade do leitor.

Figura 1: Imagem da webcomic Tower of God em seu site original



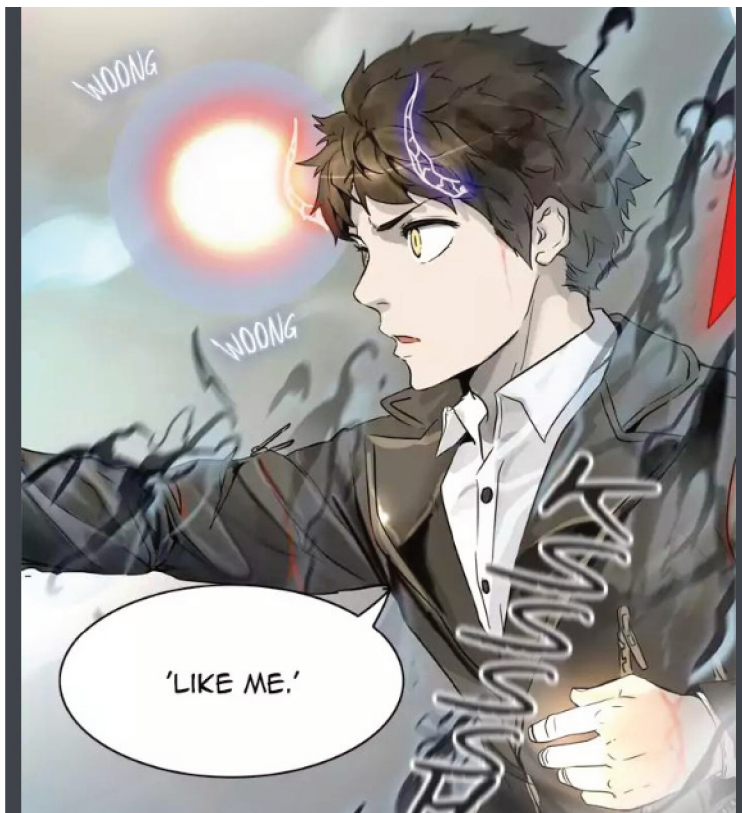
Fonte: Portal Naver¹

Figura 2: O protagonista de Tower of God no começo da série.



Fonte: Manga Window²

Figura 3: O protagonista de Tower of God na segunda temporada da série.



Fonte: Manga Window³

Paranatural

Paranatural é uma webcomic criada pelo estado-unidense Zack Morrison sobre um grupo capaz de enxergar fantasmas e espíritos que se encarrega de lidar com problemas que estes sofram ou causem. A história normalmente recebe a atualização de duas páginas por semana nas terças e sextas-feiras.

O quadrinho começou sendo feita no papel e escaneada para o computador mas o autor abandonou este processo, favorecendo a total produção do quadrinho digitalmente. A página onde o quadrinho é exposto oferece botões para a mudança de páginas, assim como a possibilidade de navegar utilizando as teclas direcionais como atalho. Ao posicionar o cursor do mouse sobre a página, uma pequena caixa de texto, ou alt text, aparece, normalmente fazendo alguma piada sobre o conteúdo da página. O autor até mesmo utilizou um breve gif em uma de suas páginas.

Sabe-se que o autor trabalha com freelances (possivelmente de ilustração)

³ <https://mangawindow.net/chapter/1208310>

e que uma loja virtual e os anúncios na página são sua única fonte de renda relacionada ao quadrinho.

Paranatural é uma das maiores influências no projeto. Desde o estilo estético desejado, o enredo que lida com dois mundos sobrepostos e as indicações visuais que diferenciam tipos diferentes de personagens. Também influenciou fortemente o estilo de criação dos amigos do protagonista, com seus personagens peculiares com personalidades excêntricas.

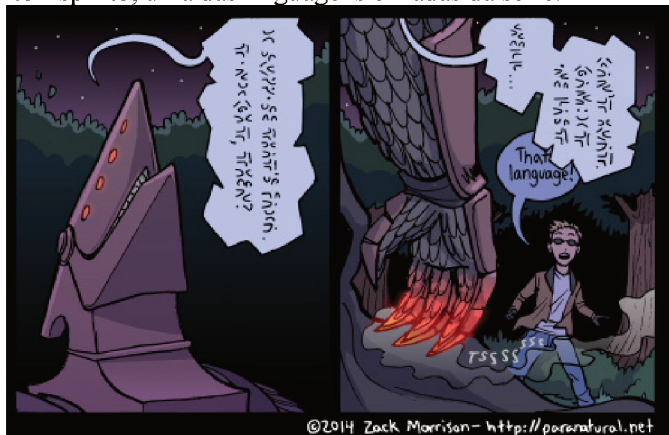
Paranatural também possui uma característica interessante em que existem diferentes línguas faladas na série. Os personagens comumente falam inglês mas espíritos muito antigos usam o que se chama de Alto Espírito enquanto espíritos malignos usam a Língua Amaldiçoada. As línguas são, de fato, cifras que a comunidade eventualmente decifrou. Este tipo de interação com o público, tendo elementos que provocam interação e troca de teorias entre os fãs faz que tenha muito mais leitores fiéis.

Figura 4: Imagem da página do webcomic Paranatural.



Fonte: Paranatural⁴.net

Figura 5: Alto Espírito, uma das linguagens cifradas da série.



Fonte: Paranatural.net⁵

Figura 6: A Língua Amaldiçoada sendo usada por um personagem.



Fonte: paranatural.net⁶

Ava's Demon

Ava's Demon conta a história de Ava, uma menina assombrada por um espírito que somente ela consegue ver e que lhe causa todo tipo de problemas, fazendo-a parecer louca aos que estão ao seu redor.

A história é criada pela ilustradora estado-unidense Michelle Czajkowski.

Formada na Academia de Artes Visuais de Nova Iorque, Michelle trabalhou como concept artist no estúdio de animação Nathan's Love, estagiou no estúdio Pixar e foi diretora de técnica de personagens no estúdio Dreamworks.

Michelle descreve o quadrinho como experimental. Cada quadro, ao invés de ser exposto ao longo de uma página, é uma página por si só colocada em um molde como livro. Os finais de capítulos são marcados por pequenas animações. Algumas páginas são acompanhadas de mudanças no fundo do site, o que auxilia a dar uma atmosfera imersiva à história.

A autora levantou fundos através do sistema Kickstarter para fazer uma versão impressa com alguns capítulos.

Ava's Demon possui um paralelo na construção dos personagens que são feitos em cima de um tema, uma paleta de cores e formas. Os personagens ligados aos demônios possuem cores que remetem ao elemento relacionado aos seus demônios e cada um deles possuem uma forma diferente dentro da pupila que também está associada a sua apresentação no página de personagens.

Figura 7: Imagem de uma página do quadrinho Ava's Demon



Fonte: Ava's Demon⁷

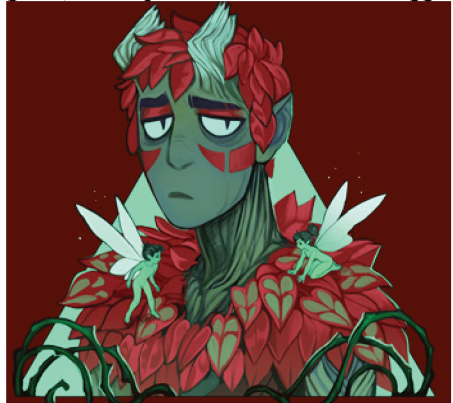
⁷ <http://www.avasdemon.com/pages.php#0203>

Figuras 8 e 9: Imagem da tela de personagens com Ava e seu demônio Wrathia. Ambas mantêm uma paleta de cores quentes, com proeminência de laranjas e vermelhos, referindo aos poderes de magma de Wrathia. Ambas são apresentadas em elipses, que também são vistas dentro dos olhos de Ava.



Fonte: Ava's Demon⁸

Figuras 10 e 11: Imagem da tela de personagens com Maggie e o demônio Tuls. Ambos possuem uma paleta de tons verdes e azuis fazendo referência ao poder de controlar plantas de Tuls. Ambos são apresentados em triângulos, forma presente nos olhos de Meggie.



Fonte: Ava's Demon

Thunderpaw: In the Ashes of Fire Mountain

Thunderpaw é uma história sobre uma dupla de cães amigos, Ollie e Bruno, perdidos em um possível apocalipse. Criado por uma ilustradora freelancer que se identifica apenas como Jen, o quadrinho é atualizado aproximadamente 1 vez por mês com várias páginas.

⁸ <http://www.avasdemon.com/cast.html>

Quase todas as páginas da webcomic apresentam algum tipo de animação na forma de gifs. Uma página em particular apresenta uma tela infinita mas que caminha na horizontal, acompanhando a trajetória dos personagens.

A única fonte de renda vinda do quadrinho é pela ferramenta Patreon.

As esporádicas animações da série inspiraram o uso de animações pontuais pelo projeto. Ao contrário de Thunderpaw, cujas animações não parecem ter um propósito fora o estético, a ideia para o projeto é usar as animações como um indicativo de que o personagem ou objeto animado possui uma significância.

Figura 12: Imagem da tela infinita de Thunderpaw



Fonte: Thunderpaw: At the Ashes of Fire Mountain⁹, 2015

Figura 13: Imagem de uma página padrão de Thunderpaw



Fonte: Thunderpaw: At the Ashes of Fire Mountain¹⁰, 2015

9 <http://thunderpaw.co/comic/ch1/0119.html>

10 <http://thunderpaw.co/comic/ch1/0119.html>

Homestuck

O criador da história é Andrew Hussie, um estado-unidense de 36 anos. Morador de Massachusetts, Hussie possui uma graduação em Ciências da Computação e é um dos administradores What Pumpkin, LLC. Ele criou o site Mspaint Adventures (Aventuras no Mspaint) onde ele postava webcomics cuja continuação era definida pela comunidade. Homestuck também faz parte do site mas a história foi inteiramente controlada por Hussie.

Figura 14: Página inicial do quadrinho Homestuck



Fonte: MS Paint Adventurs¹¹, 2015

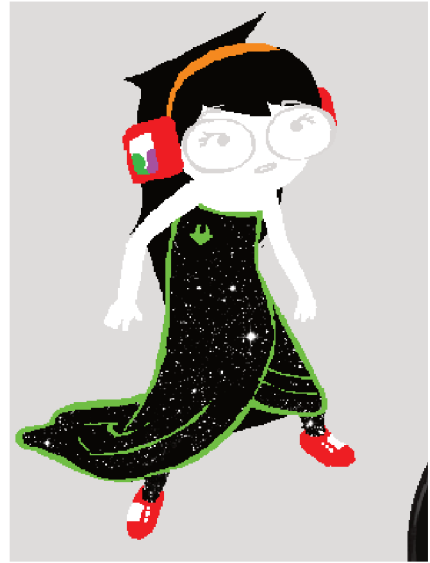
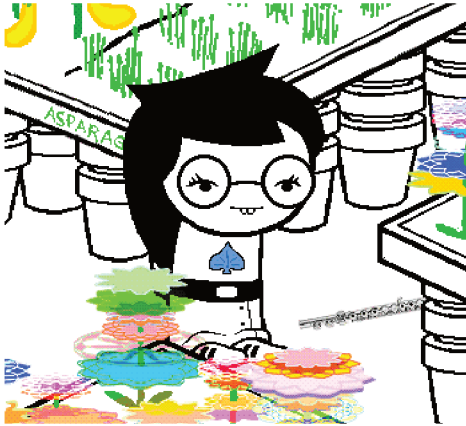
Esta é uma das webcomics que mais se utiliza recursos midiáticos e angariou uma vasta quantidade fãs ao longo dos anos. Páginas podem apresentar gifs, sons, animações propriamente ditas, páginas interativas em flash que podem incluir até mesmo mini-jogos e até mesmo eventos que alteraram páginas antigas. O formato de narrativa que inicia como se desse comandos aos personagens faz alusão à histórias antigas do autor.

O uso de múltiplos estilos de arte ao longo da série serviu de inspiração para a ideia de alternar a arte do projeto entre diferentes momentos e também inspira adições futuras para o quadrinho.

Também existe o fato de que esta história classifica seus personagens como em um jogo, cada um recebendo missões, pontos, classes e habilidades. Este um importante paralelo para com a história do quadrinho deste projeto, que também organiza-se como um jogo, apesar de não ser com as mesmas regras ou estruturas. Homestuck é uma importante referência de como mesclar elementos de videogame em uma narrativa de quadrinho e como uma página de uma webcomic não é algo permanente e pode ser alterado.

¹¹ <http://www.mspaintadventures.com>

Figuras 15 e 16: Um exemplo da inconstância da arte de Homestuck, a personagem Jade Harley em dois momentos diferentes da história. Diversas cenas da webcomic colocam os personagens com estilos diferentes de desenho.



Fonte: MS Paint Adventures: Homestuck Ato 3¹² e ato 5¹³

2.2.4 Análise de Público-Alvo

O público-alvo da história é, como dito no checklist, adolescentes entre 16 e 18 anos, que são onde a maior densidade demográfica de leitores de webcomics se encontra. São jovens que consomem uma grande quantidade de histórias, seja por séries na televisão, quadrinhos, livros ou jogos. Possuem uma tendência a apresentar suas favoritas para conhecidos ou acessar fóruns para poder discutir com outros o conteúdo das histórias. São mais abertos a histórias fantasiosas e, por terem passado mais tempo com computadores durante o crescimento, são mais propensos a lerem webcomics.

2.2.5 Análise de Viabilidade Técnica

O meio digital é a mídia do produto e a ferramenta é o computador. Foi então analisado as possibilidades oferecidas assim como o domínio técnico sobre este.

A pequena lista de perguntas tem o intuito de averiguar a ferramenta como um todo, não apenas os aspectos a serem usados no projeto.

12 <https://www.homestuck.com/story/768>

13 <https://www.homestuck.com/story/4102>

Quadro 2 - Viabilidade técnica

Questões	Expectativas
Quais as especificações técnicas do aparelho ou sistema?	Será desenvolvida para um computador de mesa ou notebook de porte médio que tenha recursos de multimídia.
Quais os dispositivos de entrada de dados?	Os principais dispositivos de entrada são mouse, teclado, microfone e câmera.
Quais os dispositivos de saída de dados?	Os principais dispositivos de saída são o monitor e as caixas acústicas.
Quais as possibilidades de interação baseadas nos dispositivos de entrada?	Com o mouse é possível clicar, clicar e arrastar, movimentar o cursor com várias velocidades, pressionar uma área por um determinado espaço de tempo, clicar repetidamente etc. Com o teclado é possível digitar palavras, usar as teclas para outras funções, teclar sequências de letras, teclar rapidamente com uma ou mais teclas etc. Com o microfone é possível captar sons e com a câmera captar imagens estáticas ou vídeo.
Quais são as possibilidades de interação baseadas nos dispositivos de saída?	Estas são inúmeras possibilidades, mas todas baseadas em imagens na tela, mensagens na tela, movimentos na tela e sons emitidos.
Quais as possibilidades de interação baseadas em dispositivos de comunicação?	Pode usar a internet para se comunicar com outros sistemas ou acessar sites ou serviços online.

Fonte: R. L. Motta e W. F. Correia, 2013, pg 147

2.3 Etapa Criativa

2.3.1 Ideia

O primeiro passo seria a ideia, e logo depois o enredo. De acordo com Alan Moore (2003), “a ‘ideia’ é um assunto que será explanado, analisado ou criticado durante a história”. A ideia é o tema sobre o qual o enredo será construído. É sobre o que a história trata.

A ideia utilizada foi a seguinte: As diversas etapas de uma jornada, o crescimento pessoal que ela acarreta, a interação do indivíduo com aqueles que encontra e o mundo à sua volta assim como sua eventual conclusão sobre seu lugar no mundo.

2.3.2 Enredo

O enredo, ainda de acordo com Moore (2003), é “a história contada de maneira sintética, um resumo que servirá de base para a elaboração de um roteiro completo, contendo diálogos e ações detalhadas”.

Este foi o enredo que se criou: O protagonista aceita a proposta de uma estranha entidade de participar de um jogo onde ele deve derrotar uma série de seres chamados nefilim. Ele acaba descobrindo que não é o único participando deste jogo e vai fazer aliados, inimigos, e ser exposto a toda sorte de perigos e maneiras de ver o mundo à medida que se aproxima do misterioso prêmio para quem completar o jogo.

2.3.3 Modelo Conceitual de Mecânica de Leitura

O próximo passo define o “Modelo Conceitual de Leitura”. Duas alternativas foram consideradas como mostra o quadro abaixo.

Quadro 3: Métodos de leitura

Modelo 1	Modelo 2
Tela infinita, permitindo uma boa integração de quadrinhos e uma história fluida.	Passagem de páginas através de botões e/ou atalhos do teclado.

A tela infinita proporciona a experiência de poder ler a história ou capítulo de uma vez mas ela também maior tempo carregando a página. Mesmo que a imagem seja partida em diversas menores, qualquer falha no carregamento deixaria um espaço em branco que causaria uma frustração no leitor.

A passagem com botões não se distancia muito do quadrinho impresso e sua passagem de páginas. Exige também que o leitor esteja constantemente carregando uma nova página se quiser ler mais de uma. Além de não ter o problema da tela infinita, ela permite que as páginas, por serem, menores sejam lançadas com maior frequência.

O modelo da tela infinita é mais indicado a um quadrinho de capítulos curtos e semanais ou histórias fechadas de capítulo único, enquanto um quadrinho com algumas páginas semanais e capítulos longos o ideal seria o uso do avanço com botões. Os botões também podem ser personalizados, o que dá um toque agradável na apresentação da página

2.4 Etapa de Seleção

2.4.1 Seleção Ponderada

Esta etapa seria para selecionar os elementos dentre os apresentados até o presente o momento. Esta etapa pode tanto ser feita após as duas etapas anteriores ou durante mas realizá-la depois dá um poder de reflexão maior, podendo refletir nos elementos e em suas interações.

Enquanto os personagens ainda estavam sendo pensados, iniciou-se a busca por uma plataforma para publicar online gratuitamente e começar a testar o que se poderia ser feito. Três plataformas foram consideradas: Blogger, Wordpress e Tumblr.

Começando com o Blogger, a plataforma se mostrou um tanto imitada e tentar manipular a imagem dentro do sistema de postagem dela azia com que ultrapassasse os limites da maioria dos temas e o visual geral não ficava agradável.

Wordpress foi a segunda tentativa e, apesar de ser uma ferramenta muito útil e com diversos recursos, não se mostrou muito apta para mexer com imagens, usando processos desnecessariamente complicados.

O Tumblr foi o escolhido especialmente pelo fato de que um usuário, Mr Geo Neo, ter disponibilizado gratuitamente um tema especificamente feito para a publicação de webomics. A plataforma é bem adaptada para o uso de imagens e facilmente pode-se alterar publicações antigas. Com poucos ajustes foi possível fazer uma página aceitável para o teste onde foi criado o protótipo de baixa-fidelidade.

2.5 Etapa Descritiva

2.5.1 Protótipo de Baixa Fidelidade

Desde o começo do projeto, demorou um pouco menos duas semanas para definir as escolhas e começar o o protótipo de baixa fidelidade. Contando com as duas ilustrações e os botões usados para testar este de baixa-fidelidade, o tempo para concluí-lo foi de pouco mais do que uma semana.

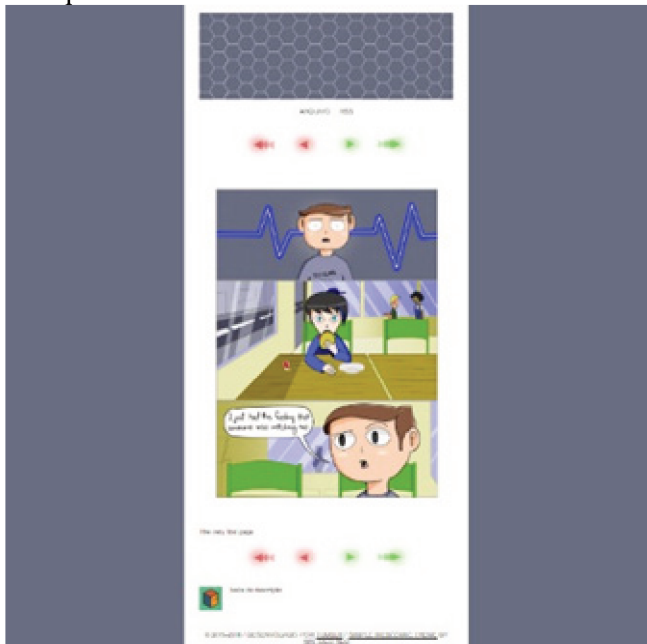
O protótipo de baixa fidelidade tratou de testar o posicionamento dos elementos na plataforma e averiguar suas configurações. Foram usadas duas páginas da webcomic, assim como alguns botões provisórios para mudar entre elas. Foi útil para ver o dimensionamento de uma página do quadrinho uma vez publicada e assim poder ajustar tamanhos de fontes e de elementos gráficos.

Era necessário preparar um fundo, um cabeçalho e mais ilustrações para poder experimentar o posicionamento dos botões e como o acesso de um usuário seria. Sem estes, a o protótipo é em grande parte branco com poucos elementos.

Figura 17: Protótipo de baixa-fidelidade, mostrando os botões acima da página.



Figura 18: Protótipo de média-fidelidade



2.5.2 Protótipo de média fidelidade

O protótipo de média-fidelidade tem o intuito de se aproximar o máximo possível do produto final. Já a disposição dos elementos e a construção geral da página se aproxima do que o quadrinho irá parecer quando pronto. Há páginas anteriores e posteriores a apresentada, dando assim pra ver a disposição dos botões. Com o protótipo quase finalizado, tudo o que restou foi terminar de desenhar as páginas e postar o resultado no blog. Cada postagem é mostrada sozinha em cada página, como folhas de uma edição impressa. Os botões acima e abaixo são usados para navegar entre páginas, podendo ir para a mais recente, a mais antiga, a próxima ou a anterior.

Este protótipo levou pouco mais de uma semana para ser preparado após o anterior por conta de decidir num fundo, num cabeçalho, em mais páginas.

2.2.9 Documento de Design

Quadro 4: Documento de Design

Nefilim			
Idéia: As diversas etapas de uma jornada, o crescimento pessoal que ela acarreta, a interação do indivíduo com aqueles que encontra e o mundo à sua volta assim como sua eventual conclusão			
Enredo: O protagonista aceita a proposta de uma estranha entidade de participar de um jogo onde ele deve derrotar uma série de guardiões. Ele acaba descobrindo que não é o único participando deste jogo e vai fazer aliados, inimigos, e ser exposto a toda sorte de perigos e maneiras de ver o mundo à medida que se aproxima do misterioso prêmio para quem completar o jogo.			
Gênero	Dispositivo	Tecnologia	Distribuição
<i>Juvenil</i>	<i>Computador</i>	<i>Photoshop</i>	<i>Internet</i>
Descrição de Público-Alvo: adolescentes entre 16 e 18 anos, que são onde a maior densidade demográfica de leitores de webcomics se encontra. São jovens que consomem uma grande quantidade de histórias, seja por séries na televisão, quadrinhos, livros ou jogos. Possuem uma tendência a apresentar suas favoritas para conhecidos ou acessar fóruns para poder discutir com outros o conteúdo das histórias. São mais abertos a histórias fantasiosas e, por terem passado mais tempo com computadores durante o crescimento, são mais propensos a lerem webcomics.			
Modelo Conceitual de Leitura: O modelo uma revista em quadrinhos digital com botões em hipermídia que permitem mudar de página. Cada página estaria em um link diferente e seria colocada no site de modo que a última atualização ficaria na homepage.			

Interações do Usuário: O usuário navegará pela página com o mouse, clicando nos botões para poder mudar de página
Modelo de negócio: A leitura será gratuita com o auxílio de crowdfunding, anúncios e loja virtual.
Especificação Individual de Elementos
Diagramação: Usual diagramação de revistas em quadrinhos com exceção de páginas que se utilizarem de recursos hipermediáticos na narrativa como animações e gifs, que podem apresentar diagramação diferenciada.
Tela Infinita: A tela não será infinita.
Quadrinho: Quadrado ou retangular de acordo com a composição da página.
Balões: Os balões serão tradicionais, exceto pelos balões de personagens não-humanos.
Onomatopéias: Tradicionais, variando de acordo com a cena.
Animação: Utilizadas em pontos chave da história, como o clímax de um capítulo. Gifs animados serão usados para destacar elementos importantes.
Narrativa Multilinear: Em determinados trechos da história, será possível seguir a história da perspectiva de diferentes personagens.
Linhas de movimento: Dentro do quadro.
Trilha sonora e efeitos sonoros: Apenas em animações.

3. DIAGNÓSTICO

Para uma melhor compreensão do projeto foi feita pesquisa sobre a definição, história das webcomics assim como de que modo autores adquirem fundos para manter seus projetos de quadrinhos digitais.

3.1 Definindo: O que são webcomics?

Primeiro de tudo, webcomics são quadrinhos que circulam pelo meio digital, seja pela internet, CD-ROM e outros. Isso significa que, a princípio, ela é uma história em quadrinhos.

O que seria uma história em quadrinhos então? De acordo com McCloud (2006) são “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou produzir resposta no observador.”

Roman Gurbern (1979) dá uma definição mais objetiva: “estrutura narrativa formada pela sequência progressiva de pictogramas nos quais podem integrar-se elementos de escrita fonética”.

Tendo isso em mente, como diferenciar a webcomic do quadrinho tradicional? Por que digitalizar um quadrinho e postá-lo na internet não poderia ser considerado uma webcomic?

Antes de responder a essas perguntas, precisamos verificar as características que definem uma HQtrônica. Estas ainda estão sendo debatidas mas diversos pesquisadores já contribuíram com um quadro de características.

Segundo Franco (2007) há oito características apresentadas por HQtrônicas:

- animações, que substituam as linhas de movimento ou cinéticas, próprias da linguagem dos quadrinhos;
- diagramação dinâmica, ou seja, permitia movimento a elementos dos quadrinhos, até então estáticos no suporte papel;
- trilha sonora;
- efeito de som;
- tela infinita, expressão atribuída à leitura contínua, sem cortes, conduzida pela barra de rolagem no canto da tela;
- tridimensionalidade;
- narrativa multilinear, em que o leitor pode sugerir caminhos alternativos à continuidade da história;
- interatividade

Santos (2010) observou outro conjunto de características que auxiliam na separação da webcomic e do quadrinho tradicional. Diz ele que as HQtrônicas podem facilmente contar com a participação da audiência, como em comentários no blog por exemplo; podem ser publicadas instantaneamente e possuem um arquivamento das publicações anteriores disponível no site que sedia a história.

Estudando o assunto e modelos de produção de HQtrônicas, Men-do (2008) observou um continuum. De acordo com o autor, haveria cinco situações:

- reprodução de história em quadrinhos impressa sem adaptação;
- reprodução de história em quadrinhos impressa com adaptações ao formato da tela;
- histórias em quadrinhos com interface característica dos meios digitais (com botões próprios para troca de páginas, possibilidade de ampliação das imagens);
- histórias em quadrinhos com utilização moderada de recursos multimídia e interatividade (como recursos sonoros e animações);
- história em quadrinhos com uso avançado de animação, som e interatividade (algo próximo aos desenhos animados, aproximado aos quadrinhos pelo uso de elementos da linguagem, como o balão).

Após pesquisar o assunto, pode-se averiguar que, apesar de serem características que se apresentam em quadrinhos que possam ser lidos online, não são exatamente características que definem as webcomics necessariamente.

Os dois pontos apresentados por Santos (2010) de fato se observam em virtualmente todas as webcomics, mas o mesmo não se pode dizer de Franco, cujas características raramente serão encontradas todas numa única obra, mas todas as webcomics apresentam pelo menos algumas delas.

Nas situações apresentadas por Mendo (2008) podemos traçar uma linha clara sobre onde começam as webcomics. Os dois primeiros itens citam “reprodução de história em quadrinhos impressa sem adaptação”. Do mesmo modo que assistir um programa de televisão na internet não o torna um programa de internet, não se pode classificar um quadrinho digitalizado diretamente da versão impressa de webcomic porque ele não foi criado para a mídia digital.

Mas a partir do momento em que se adapta, do mesmo modo que filme são adaptados de livros e quadrinhos são adaptados em séries, no momento em que se adapta, você faz uma versão para aquela mídia.

Do mesmo modo, quadrinhos criados para o meio digital seriam também webcomics.

Em suma, uma forma bastante acurada de definir o que é uma webcomic, respondendo a pergunta no início feita anteriormente, é como uma história em quadrinhos cuja publicação e veiculação original seja feita por meios digitais ou adaptada para os mesmo.

3.2 A história das webcomics

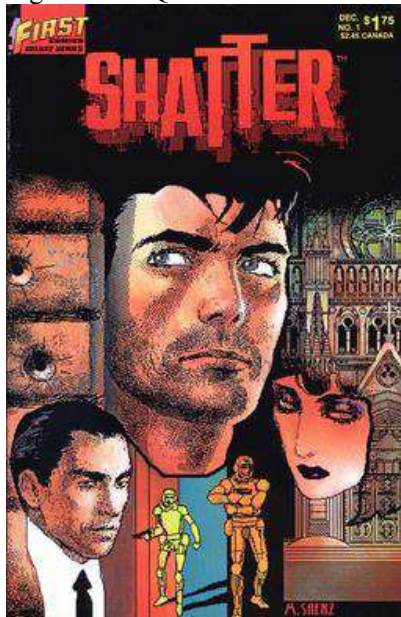
Apesar de ser difícil determinar quem começou, os primeiros indícios do uso de computadores em HQs são vistos na década de 80. A HQ *Shatter*, criada por Mike Saenz, é dita como sendo a primeira história em quadrinhos a ser inteiramente desenhada no computador (FRANCO, 2013).

Ainda na década de 80, vemos Michel Götze (1988) com sua HQ *Das Robot Imperium* (O Império dos Robôs) e também iniciativas das gigantes Marvel e DC Comics com *Iron Man - Crash* por Mike Saenz e *Batman - Digital Justice* por Pepe Moreno.

Mas é apenas na década de 90 que podemos ver o que Franco (2013) chamaria de a primeira geração de webcomics, que foi marcada pela natureza experimental de seus trabalhos e limitações tecnológicas como a baixa conexão de internet. Os pioneiros na utilização do digital como mídia e não apenas ferramenta distribuíam seus trabalhos através de CD-Roms, como é o caso do italiano Marco Patrino, criador da famosa série *Sinkha*.

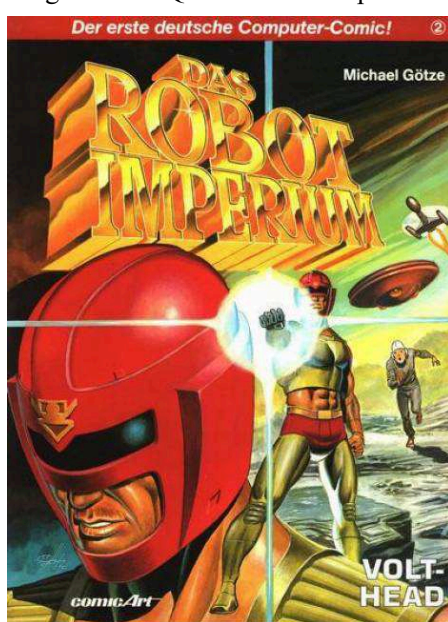
Com a popularização da internet, as histórias começaram a entrar no cyberspaço. As primeiras histórias dessa geração nasceram no meio acadêmico e seu tema comumente remetia à vida nesse meio. Alguns exemplos seriam *Where the Buffalo Roam* por Hans Bjordahl e *Doctor Fun* por David Farley.

Figura 19: HQ Shatter



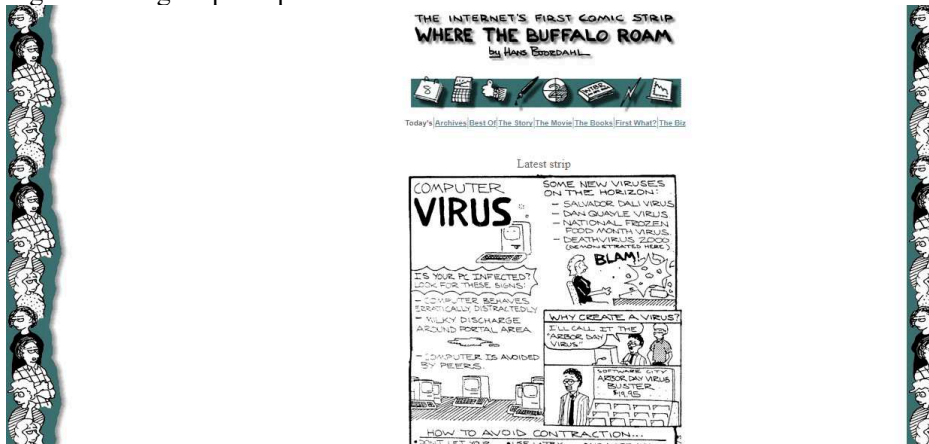
Fonte: Wikipédia¹⁴

Figura 20: HQ Das Robot Imperium



Fonte: Comic Vine¹⁵

Figura 21: Página principal do webcomic Where the Buffalo Roam



Fonte: Where the buffalo roam¹⁶

14 [https://en.wikipedia.org/wiki/Shatter_\(digital_comic\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Shatter_(digital_comic))

15 <http://comicvine.gamespot.com/das-robot-imperium/4050-4085/>

16 <http://www.shadowculture.com/wtbr/>

No final dos anos 90, a popularização do processo de criação de blogs fez com que artistas vissem aí uma oportunidade para divulgarem seus trabalhos. Isto incentivou a criação de histórias curtas e tirinhas por conta das limitações impostas pelo formato de um blog.

Diversas webcomics passam a surgir explorando os recursos digitais como Argon Zark de Charley Parker, que utiliza de gifs animadas e suas páginas podem ser clicadas para revelar “páginas extras”.

Franco determina que essa primeira geração de webcomics dura até 2001, que seria o período em que o aplicativo *Flash*¹⁷ se tornou mais difundido, o que permitiu uma nova gama de possibilidades para os autores de webcomics. Essa geração se caracteriza principalmente por haver muitas histórias em que os personagens eram mais estilizados, grande uso de desenhos vetoriais e tentativas de utilização de vozes pré-gravadas, recurso que acabou sendo abandonado eventualmente. Uma das mais famosas desse período é a série Combo Rangers de Fábio Yabu, que possuía animações e dubladores.

A partir daí, um grande número de sites começou a utilizar os recursos do plug-in, o que acarretou no nascimento de sites como FlasHQ - A casa da HQ em Flash Brasileira, que expunha os links para um grande número de webcomics que usavam o software Flash.

Figura 22: Combo Rangers na primeira geração da história.



Fonte: Garotas Geeks, 2013

Em meio aos anos 2000, muitas webcomics acabaram saindo do ar por

conta de seus artistas perderem o interesse na mídia, mudarem de para quadrinhos tradicionais, se tornando animadores, entre outros motivos. Aqueles que persistiram se tornaram a terceira geração, caracterizada por refinar o que foi aprendido e desenvolvido durante a segunda com novas tecnologias e ferramentas gráficas.

Esta seria a geração no qual nos encontramos e possui uma grande quantidade de autores com trabalhos que se utilizam dos recursos digitais da maneira mais variada, podendo acrescentar música, animações, vozes, jogos, entre outros.

Scott McCloud (2000) acredita que o ambiente virtual seja o futuro dos quadrinhos. De acordo com ele, novas tecnologias terão um papel crucial na produção de divulgação de quadrinhos e que a nova geração crescerá muito mais acostumada à mídia digital.

Essa visão é recebida de maneira dividida por outros artistas e teóricos. Roger Sabin (2000) contesta, dizendo que na verdade webcomics podem muito bem coexistir com os quadrinhos impressos tradicionais. Ele ainda fala:

De maneira simplista, os quadrinhos [impressos] funcionam porque eles são ‘convenientes’. Podem-se ler quadrinhos em qualquer lugar. Um computador, entretanto, é raramente uma dessas coisas. Por exemplo, apesar de ser possível, não levamos um computador conosco em um ônibus. Igualmente, os quadrinhos permitem uma comunicação imediata; a internet nem sempre.

Assim como a televisão não extinguiu o uso do rádio, quadrinhos impressos e digitais continuam a coexistir nos dias de hoje como Sabin disse, mas o advento de diversos computadores portáteis na forma de lap tops, tablets e smartphones faz com que pessoas hoje em dia possam sim levar um computador no ônibus e ler quadrinhos.

Podemos observar até mesmo quadrinhos feitos especificamente para estes meios. No Brasil, por exemplo, a Oi lançou em 2008 um canal multimídia de quadrinhos digitais semi animados. Eles podiam ser vistos gratuitamente no site ou baixados por R\$1,00. A Corporação, primeira HQ oficial do projeto, possuía mais de 25 mil leitores.

Nos dias atuais, o número de webcomics cresce bastante, seja por artistas que fazem por hobby ou mais profissionalmente, utilizando variados níveis de recursos digitais e até mesmo há portais dedicados a auxiliar na divulgação e manutenção dos sites das HQs online.

Difícil dizer o quanto ainda pode crescer este formato, uma vez que isto depende tanto da engenhosidade de quem o explora como também dos avanços tecnológicos feitos na área de computação. Mas por ser uma mídia bastante nova ainda há muito o que ser explorado e inovado no modo de se trabalhar com ela.

3.3 A manutenção de uma webcomic

Uma pergunta muito difícil de responder relacionada a webcomics é: Como os autores mantêm-se produzindo um trabalho distribuído gratuitamente na internet?

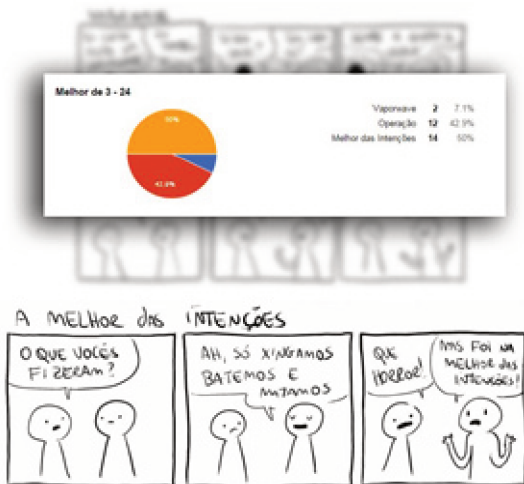
Uma grande parte de autores do meio digital fazem suas HQs como hobby,

nas horas vagas entre aulas e empregos. Há aqueles que fazem por prazer e sequer pensam em tentar trabalhar com isso.

Mas há também quem ganhe a vida através de webcomics. Não há uma resposta decisiva sobre como principal trabalho e fonte de renda, mas existem métodos sendo usados por diversas pessoas com resultados variados.

(1) Crowdfunding: Conseguir um público fiel e disposto a lhe manter trabalhando na sua história é difícil e leva tempo, mas o crowdfunding é uma maneira bastante popular de se manter trabalhando em projetos que normalmente poderiam não ter retorno financeiro, como uma banda, um jogador profissional de videogames ou um quadrinista digital. Plataformas como o Patreon que ajudam a manter regularmente a pessoa através de doações de fãs ou o Kickstarter, que auxilia a coletar dinheiro para cumprir determinados projetos. Cjajkowski, de Ava's Demon, foi citada como tendo usado de crowdfunding para ter uma versão impressa de seu livro. Hussie, de Homestuck, também usou a plataforma para criar um jogo baseado na sua história. Alguns dão vantagens os seus colaboradores, como é o caso de Ricardo Tokumoto do blog Ryotiras, que desenha 3 tiras por vez e deixa seus colaboradores escolherem a melhor que será publicado para os não contribuintes, deixando as outras duas exclusivas para o primeiro grupo. Em Kickstarters é muito comum oferecerem recompensas a quem ajudar baseado no quanto doaram para o projeto.

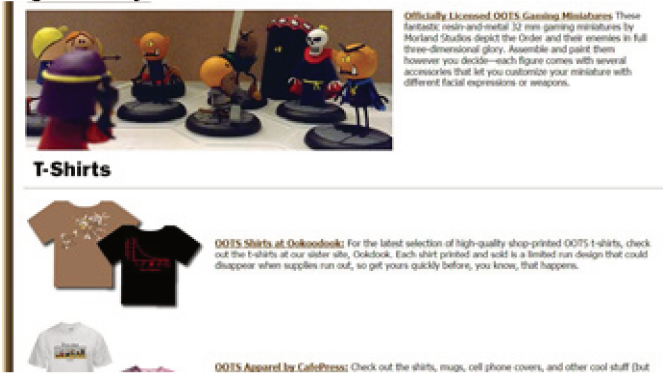
Figura 23: Tirinhas postadas na página do facebook do Ryotiras



Fonte: Facebook Ryotiras¹⁸, 2015

(2) Lojas virtuais próprias: Outra prática comum é a criação de lojas virtuais que vendam produtos baseados na HQ. Os produtos variam de acordo com o autor mas normalmente vê-se pôsteres, camisetas, prints, ilustrações, bonecos.

Figura 24: Imagem da loja virtual do webcomic Order of the Stick



Fonte: Giant in the Playground ¹⁹, 2015

(3) Anúncios no site: O jeito mais comum que donos de sites, blogs e afins usam para conseguir dinheiro através do número de acessos a sua página que é permitindo anúncios na sua página.

Apesar de ser um negócio difícil e na maioria das vezes pouco lucrativo, há pessoas que conseguem viver tranquilamente apenas da produção de peças gráficas, como é o caso da sueca Minna Sundberg, autora das hqs A Red Tail's Dream (O sonho de uma cauda vermelha) e Stand Still, Stay Silent (Fique parado, fique em silêncio). Através do dinheiro angariado com sua primeira obra, feita durante seu período de faculdade, ela ganhou dinheiro o suficiente para desenhar a segunda em tempo integral.

Além de tudo, assim como a finada FlashHQ, existem portais que ajudam a distribuir e/ou criam webcomics próprias, como Pixie Trix Comix e Zoom Comics. Em especial o Hiveworks Comics, cujo objetivo é dar suporte à autores de webcomics, auxiliando com a montagem do site, hosting, merchandising, ganho de visibilidade. Eles pedem em troca uma porcentagem dos ganhos com anúncios e vendas de produtos.

Trabalhar com webcomics é instável. É algo que pode ser comparado com o trabalho de um freelancer. Uma das diferenças seria o fato de o quadrinista trabalhar em algo normalmente autoral, o que torna o trabalho mais prazeroso para alguns.

¹⁹ <http://www.gianttp.com/Shop.html>

Figura 25: Recorte da página da HQ Paranatural mostrando os anúncios do site.



Fonte: Paranatural²⁰, 2015

4. Relatório

4.1. Roteiro

O projeto apresentado, por conta de sua natureza, apresenta um cunho pessoal. A história já havia sido pensada antes mesmo do projeto ter começado mas foi consolidada e lapidada durante o projeto.

A metologia obrigou a pensar na história de uma maneira diferente e por variados ângulos para poder defini-la e aprimorá-la. Após a “Ideia” e o “Enredo” estarem consolidados foi feito o roteiro.

O roteiro foi escrito em três partes. Primeiro foi levado em consideração o fato de que a história é bastante longa e que o tempo para desenvolver o projeto e minhas próprias limitações como artista iniciante me permitiriam criar, junto das pesquisas, leituras necessárias e pesquisas para criação do produto, um prólogo de dez páginas seria o mais confortável e realista.

Depois de delimitar o projeto pensou-se no macro. Para que o prólogo possa fazer alusão a acontecimentos futuros, foi preciso definir quais seriam estes

acontecimentos. Foi feita a estrutura da história como um todo. A base usada é chamada de The Fool's Journey (A Jornada do Louco), uma história contada quando se organiza cartas de tarot na ordem numérica sobre as diferentes etapas da vida de uma pessoa. Acontecimentos importantes de cada uma das partes foram anotadas.

Os acontecimentos depois foram passados para uma estrutura de roteiro: o paradigma de roteiro de Syd Field. Dividiu-se as etapas entre três atos, definiu-se o fim da história, o clímax (momento de maior tensão) e um ponto de virada (momento que muda o curso da ação dramática que apresenta novos obstáculos ou soluções para o protagonista). Após a história geral ficar definida, foi feito o mesmo com o prólogo.

Figura 26: Os 3 atos do paradigma do roteiro.



Fonte: artebacana²¹, 2013

4.2 A História

A trama da história foi concebida sob a influência de dois jogos de videogame. O primeiro foi The Binding of Isaac, um jogo onde o personagem deve avançar os níveis cheios de inimigos, derrotar o chefe de cada andar e coletar itens que lhe dão poderes para auxiliar nessa tarefa. A influência deste foi clara no quesito de como funciona o jogo o qual os personagens lutando contra os Nefilim para adquirir artefatos com poderes que auxiliem no combate contra o Nefilim seguinte.

A segunda inspiração veio da série de jogos Shin Megami Tensei: Persona, mais especificamente os volumes de três a cinco. A partir do terceiro volume, que era o mais atual na época em que a ideia da história começou, a trama da série passou a focar em relações interpessoais. O enredo sempre girou em torno de cartas de tarot, mas desde o terceiro jogo personagens começaram a representar determinadas cartas, tendo suas características e seus dilemas na vida relacionados ao que a carta representa.

Essa ênfase nas cartas levou a uma pesquisa mais aprofundada de como funcionam e, eventualmente, a descoberta da “Jornada do Louco” que serviu como base

para o roteiro deste projeto.

A série também se trata sobre personagens que manifestam seus egos em forma física para combater inimigos. Estas manifestações, os personos, foram a inspiração para que os personagens que participam do Jogo tivessem habilidades únicas relacionadas a características dos mesmos.

A principal característica da história seria a ligação entre tarot e videogame. O personagem é convidado a participar de um jogo que progride como um jogo de videogame enquanto diversos aspectos da narrativa são ligados a cartas de tarot. O motivo deste paralelo é o foco da narrativa que é o crescimento pessoal dos personagens.

O crescimento pessoal é um enfoque bastante comum em histórias voltadas para o juvenil. Muito comum em especialmente em quadrinhos japoneses e jogos de videogame do gênero *role playing game* (RPGs). Em ambos há uma grande quantidade de narrativas em que o personagem principal é alguém comum ou até alguém considerado inferior aos demais mas com algum tipo de potencial oculto ou mesmo pura determinação e força de vontade que o fazem se esforçar e superar os obstáculos apresentados. O personagem evolui ao longo da história e é apresentado a problemas cada vez mais complexos.

Deste modo também avança a narrativa da “Jornada do Louco”. O personagem principal começa ingênuo em relação ao mundo mas a medida que progride o personagem vai compreendendo o mundo a sua volta até se tornar alguém completo e realizado, que entende o mundo e o experiencia de maneira significativa.

O tarot também foi escolhido como base para a história por contribuir com o ar místico que a história pretende alcançar em alguns de seus aspectos. Há temas esotéricos e do mundo das ficções literárias que contribuirão para que a história tenha uma atmosfera sobrenatural recorrente e deixar claro que o jogo que os personagens participam não é a única coisa fora da realidade convencional existente no mundo.

4.3. Personagens

No passo a seguir, foi feita a definição de personagens. Diversos personagens foram pensados para a história mas, para efeito do projeto, dez personagens foram definidos: cinco que aparecerão no prólogo e cinco que serão apresentados depois do prólogo e que ajudam a mostrar um pouco melhor a história.

Foi também usado um método para criação de personagens desenvolvido na série *Dungeons and Dragons* (Masmorras e Dragões). No jogo, onde você interpreta um personagem, os desenvolvedores criaram maneiras de auxiliar os jogadores na interpretação. Um desses métodos é o sistema de características pessoais. Este método é bastante útil para ajudar qualquer pessoa a criar um personagem com profundidade, dando guias e dicas de como fazer o personagem agir de maneira mais orgânica a situações.

Essas características pessoais são divididas em traços de personalidade, ideais, laços e defeitos. O livro os descreve da seguinte maneira.

Traços de Personalidade

Dê ao seu personagem dois traços de personalidade. Traços de personalidade são jeitos pequenos e simples de distinguir seu personagem de outros. Seus traços de personalidade precisam dizer algo interessante e divertido sobre seu personagem. Eles devem ser auto-descrições que dizem especificamente o que faz o seu personagem se destacar. “Eu sou inteligente” não é um bom traço porque pode descrever um grande número de personagens. “Eu li todos os livros em Candlekeep” diz uma coisa específica sobre os interesses e a disposição do seu personagem.

(...)

Ideiais

Seus ideiais são algo que você acredita fortemente, a moral fundamental e princípios éticos que o fazem agir da maneira que age, Ideiais englobam tudo desde seus objetivos de vida até suas crenças.

Ideiais podem responder qualquer uma das seguintes perguntas: Quais são os princípios que você jamais trairia? O que poderia levá-lo a fazer sacrifícios? O que o motiva a agir e guia seus objetivos e ambições? Qual é a coisa mais importante que você almeja?

(...)

Laços

Laços representam as conexões que um personagem tem com pessoas, lugares e eventos no mundo. Eles o ligam a coisas da sua origem. Eles podem inspirá-lo a feitos de heroísmo, ou levá-lo a agir contra seus próprios interesses caso esses sejam ameaçados. Eles podem funcionar de modo similar a ideais, impulsionando as motivações e objetivos de um personagem.

Laços podem responder as seguintes perguntas: Quem é a pessoa que mais importa para você? A qual lugar você sente uma forte conexão? Qual sua posse mais valiosa?

(...)

Defeitos

Finalmente, escolha uma falha para o seu personagem. A falha do seu personagem representa um vício, compulsão, medo ou fraqueza em particular, qualquer coisa que alguém poderia explorar para levá-lo à ruína ou obrigá-lo a agir contra sua vontade. Mais significativo do que traços de personalidade negativos, uma falha pode responder as seguintes perguntas: O que lhe enfurece? Qual seria a pessoa, conceito ou evento que mais te aterroriza? Quais são seus vícios?

4.3.1 Zero e seus amigos

A medida que a história progride Zero se distancia da realidade cotidiana vendo e experienciando cada vez mais situações sobrenaturais e encontrando outros jogadores. Seus amigos são sua âncora no mundo natural. Eles oferecem a visão que o ser humano comum tem da situação dele.

Os amigos de Zero são, seguindo a inspiração em paranatural para criação de personagens, pessoas excêntricas com características peculiares

-Zero: O protagonista da história é uma pessoa deslocada porque tem a sensação de que não tem sentimentos como as outras pessoas. Tem um grupo de amigos próximos e passa muito de seu tempo mexendo com modelagem.

O protagonista da história é uma pessoa com uma vida calma, bons amigos e, ainda assim, assolado por incertezas. À medida que todos à sua volta fazem planos sobre o futuro, ele continua sem saber o quer.

Zero representa a carta número zero do baralho de tarot, sendo a pessoa desconhecida que fará a jornada. O nome originalmente seria Matheus por ser um nome comum para passar uma ideia de o personagem ser “mais um na multidão”. Foi mudado para Adam por ser um nome que representa o número um e, por este mesmo motivo, foi dado a outro personagem. Graças ao filme *The Grand Budapest Hotel* (O Grande Hotel Budapeste), onde o protagonista ouve a história do personagem Zero Moustafa, percebi que o nome Zero é perfeitamente aceitável e que se encaixava melhor no personagem.

Na série de jogos *Persona*, o personagem Igor diz que o número zero é vazio mas possui um potencial infinito. Esta é a filosofia usada para este personagem. Ele, junto do leitor, aprenderá sobre o mundo em que se encontra na história, suas habilidades e possíveis aspirações.

A aparência do personagem foi inspirada no personagem Link do jogo *Legend of Zelda: Phantom Hourglass* (A Lenda de Zelda: Ampulheta Fantasma)

or conta dos traços caricatos mas também pelo arquétipo do herói silencioso que o personagem representa. Foi o único a ser redesenhado e renomeado.

Figura 27: Link de Legend of Zelda: Phantom Hourglass



Fonte: Zelda Wikia²²

Traços de personalidade

- Eu tenho problemas externalizando pensamentos e reações.
- Eu penso muito mais do que eu falo.

Ideal

- Eu quero descobrir o meu talento.

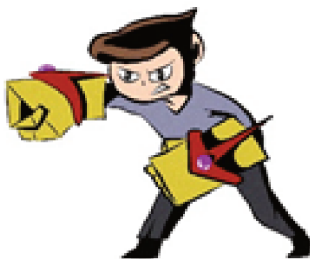
Laços

- Meus amigos são preciosos para mim e farei o possível para ajudá-los.

Defeitos

- Tenho problemas para decidir.

Figuras 28 e 29: Primeiro desenho colorido usando manoplas posteriormente abandonadas; já com a jaqueta; Zero usado no protótipo de média qualidade.



A figura 27 foi o primeiro desenho do personagem quando o conceito da história foi criado durante uma discussão. No primeiro rascunho da história, o enredo se passaria numa torre que os personagens escalariam enfrentando desafios e recebendo recompensas mágicas. O protagonista ainda sem nome usaria um par de manoplas que lhe daria superforça.

Na figura 28, o nome Adam havia sido decidido, a história já girava em

²² <http://zelda.wikia.com/wiki/Boomerang>

torno do jogo do Nefilim e os outros personagens apresentados aqui já estavam decididos exceto por seus nomes. O protagonista portaria uma espada e teria uma esfera que se transforma em objetos mundanos. Eventualmente o nome foi mudado para Zero, a estrutura da história foi organizada em torno de cartas de tarot e o primeiro rascunho da história começou a ser feito.

Ainda havia uma insatisfação quanto a como o personagem principal estava então experimentou-se mudar o seu cabelo para algo mais próximo dos protagonistas de quadrinhos japoneses de ação como mostrado nas figuras 29 e 30

Figura 30 e 31: Estudos de cabelo; Zero redesenhado



Esse redesenho se manteve por bastante tempo mas ainda não era satisfatório. Foi experimentado então um redesenho de cabelos crespos, que acabou ficando muito parecido comigo mas, mantendo a aparência e mantendo o cabelo, ficou parecido com o ator Tony Revolori, que atuou no Grande Hotel Budapeste como a versão jovem de Zero Moustafa visto na figura 32. Por conta disso ficou decidido então que a versão final do personagem seria a da figura 31.

Figura 32 e 33: Tony Revolori, versão final de Zero



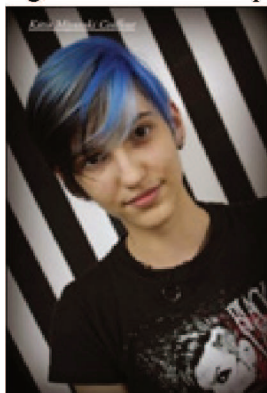
Fonte: ArticleBio²³

-Azalea (Lea): Lea é uma cinéfila e viciada em séries, ponto em que seus interesses integram com o grupo, e leitora ávida, mas não dos mesmos temas que o resto do grupo.

A inspiração para a aparência veio do visual conhecido como alternativo, caracterizado por acessórios e cabelos pintados por cores não naturais, como azul, rosa e vermelho.

No grupo de amigos do protagonista, Lea é uma das âncoras do grupo com o resto da pessoa por ser a pessoa com mais interesses fora do universo nerd/geek.

Figuras 34 e 35: Exemplo do estilo que inspirou a personagem; Lea na versão final.



-Figuras 36, 37 e 38: Lea no protótipo da primeira página; esboço de Lea de bicicleta; esboço de Lea na montanha- russa



Traços de Personalidade

- Eu hajo como uma mãe para os meus amigos.
- Eu tenho problemas em segurar a minha língua.

Ideal

- Uma vida boa é uma vida excitante

Laços

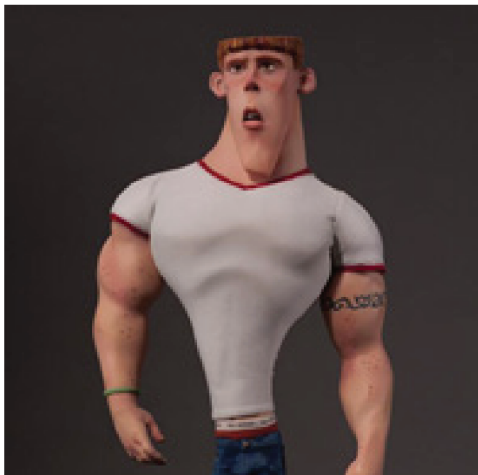
- Meus amigos idiotas são a minha família

Defeitos

- Eu não resisto a uma moça bonita.

-**Dan (Orochi):** Competindo com Pietro sobre quem possui mais conhecimentos da cultura nerd, obteve seu apelido através de um feito em um torneio de videogames. Gosta de praticar artes-marciais e deseja se tornar um mestre algum dia.

Figura 39 e 40: Exemplo de jock em animação; Dan



Figuras 41 e 42: Dan jogando cartas; Dan praticando esportes.



A inspiração para Dan veio de meu próprio grupo de amigos na infância em que alguns deles praticavam artes marciais numa academia próxima à escola.

Traços de personalidade

- Eu tenho o impulso de proteger pessoas menores que eu.
- Eu me faço de durão quando estou com medo.

Ideal

- Um espírito saudável habita um corpo saudável e uma mente saudável.

Bond

- Algum dia eu vou herdar o dojo do meu pai.

Defeitos

- Eu sou extremamente competitivo.

-Pietro: Considera a si mesmo uma enciclopédia de conhecimento nerd. Costuma passar seu tempo livre escrevendo críticas sobre filmes, séries, jogos e afins. Mantém um caderno contando seu número de vitórias e derrotas contra Dan.

Ele é o estereótipo do nerd que temos em filmes e séries. Ele adora discutir sobre séries, filmes, jogos e afins e se gaba de seu conhecimento nestas áreas. Tem freqüentes discussões com Dan por conta de detalhes ocorridos em algum quadrinho ou filme e tem uma paixão especial por jogos de tabuleiro e RPGs.

Traços de Personalidade

- Eu sou arrogante.
- Eu gosto de ser divertido para as pessoas a minha volta

Ideal

Se você não gosta do jeito que algo é feito, faça o seu próprio.

Lço

Minha avó é minha pessoa favorita

Defeitos

Eu preciso provar minha superioridade naquilo que eu sou bom.

Figura 43 e 44:: Pessoa engajada na cultura nerd; Pietro



4.3.2 Participantes do Jogo

No decorrer da história, Zero descobre que não é a única pessoa jogando e é possível que o jogo seja uma espécie de corrida para ver quem derrota as entidades primeiro.

Cada um dos jogadores possui um E.G.O. que lhes confere habilidades especiais e que fazem referência a algum aspecto da sua personalidade.

Os participantes apresentados aqui são aliados do protagonista mas o intuito da história é que muitos deles acabem em sendo antagonistas pois ninguém sabe ao certo como o jogo realmente funciona e muitos acreditam se tratar de uma competição.

- **Adam:** Um garoto um tanto hiperativo, gosta de estar sempre em movimento. Não tem muito apreço por estudos. Costuma se orgulhar de coisas aleatórias sobre si mesmo, como seu apetite.

Adam é um dos companheiros de aventuras de Zero. Ele é o responsável pelo ímpeto de agir do grupo, representando a primeira carta pela qual o Louco passa em sua jornada. Por conta de representar o número um das cartas, o nome Adam (Adão em inglês) foi dado à ele. Seu visual é baseado no personagem Jeff da webcomic Paranatural.

Traços de personalidade

- Eu não penso duas vezes
- Eu sempre tento parecer legal

Ideal

- Eu quero ser um super-herói

Laços

- Meu maior tesouro é minha coleção de quadrinhos e jogos.

Defeitos

- É difícil me manter parado.

Figura 45 e 46: Jeff de Parantural; Adam



- **Sophia:** Uma menina tímida que tem problemas para se relacionar com pessoas por conta de sua mãe super protetora. É bastante inteligente e uma ótima estrategista. É mais velha do que aparenta

Sophia entra como representante da segunda carta na jornada do Louco. Ela seria a voz da consciência e da razão, o que me fez criá-la como uma pessoa centrada e sábia. O nome segue esta linha, significando “conhecimento” em latim. A única personagem a ter sido baseado numa pessoa, uma amiga pessoal do autor chamada Thayse Reboledo, que serviu como inspiração tanto para personalidade quanto para características físicas.

Traços de personalidade

- Eu corrijo as pessoas quando eu vejo que elas estão erradas
- Eu geralmente escondo meu rosto atrás do meu cabelo ou seguro objetos em frente ao meu corpo.

Ideal

- Eu quero que as pessoas me vejam como alguém útil para o mundo.

Laços

- Minha mãe controla a minha vida.

Defeitos

- Eu sou muito tímida e não consigo impôr minha vontade.

Figuras 47 e 48: Thayse, a inspiração para a personagem; Sophia



4.3.3 E.G.O.

Os participantes do Jogo são incumbidos de encontrar e derrotar os nefilim, entidades poderosas com poderes fantásticos. Por isso antes mesmo de começar eles recebem um artefato que é único ao indivíduo. Este artefato não pode ser trocado e tem relação com alguma característica, medo, habilidade ou crença do participante. No decorrer da história este artefato recebe o nome de E.G.O. (*Energy Generated Object* ou Objeto Gerado por Energia).

- **Tohuwabohu:** é o Ego de Zero. Uma esfera que ocasionalmente muda de cor ou textura, não parece ter nenhuma habilidade além disso. O protagonista tenta exercer controle sobre ela mas diz que tem uma sensação estranha toda vez que tenta.

Tohuwabohu representa tanto o medo de Zero de que ele não tenha talento para nada, quando a possibilidade de que ele possa ser bom em algo que não saiba, que pode ser qualquer coisa. A esfera é um dos mistérios da história e a medida que a história avança, Zero entende a si mesmo melhor e, conseqüentemente, as características das esfera.

A esfera é, na verdade, composta de diversos hexágonos que podem ser controlados para montar qualquer estrutura que Zero deseja, podendo inclusive mudar o material da qual são feitos. Isso representa o fato de que o potencial do personagem pode ser qualquer coisa, refletido no fato de que Tohuwabohu pode se transformar em qualquer coisa. A escolha de hexágonos foi feita por conta da forma ser considerada uma forma eficiente usada, por exemplo, por abelhas para fazer seus favos de mel.

O nome Tohuwabohu vem Tohu wa-bohu, que é usado no hebreu bíblico para descrever a Terra pouco antes da criação.

- **Mycrocosm:** O par de luvas é o Ego de Adam. Enquanto a maioria das pessoas possui uma quantidade limitada de energia para ativar seus itens mágicos, Mycrocosm proporciona a Adam um quantidade infinita.

Ela representa a quase hiperatividade de Adam, algo pela qual já foi criticado no passado mas que ele não consegue evitar.

O nome faz menção a como se ele tivesse um universo infinito de energia.
- **Akashik Record:** é o Ego de Sophia. O livro se preenche com informações detalhadas de qualquer coisa que ela ver. Por conta disso ele acaba por ser a fonte de estratégias do grupo.

Ele representa o capacidade analítica de Sophia mas também seu amor a livros que foram por muito tempo sua principal ferramenta de escape do seu cotidiano.

O nome se refere ao compendium de todas as coisas existentes no passado, presente e futuro que a Teosofia acredita existir no plano etéreo.

Figura 49 e 50: Tohuwabohu inteiro, Tohuwabohu se decompondo em hexágonos

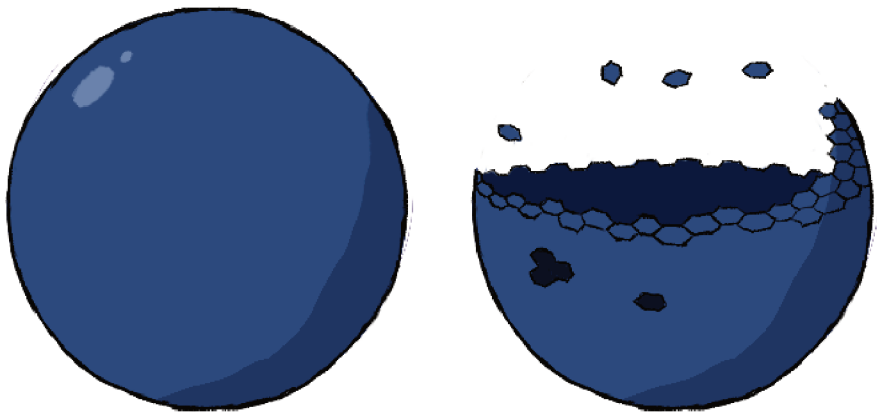
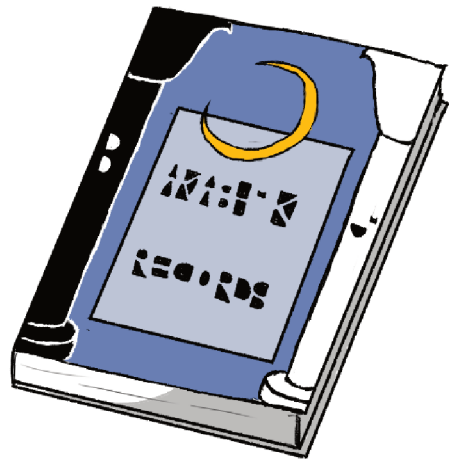
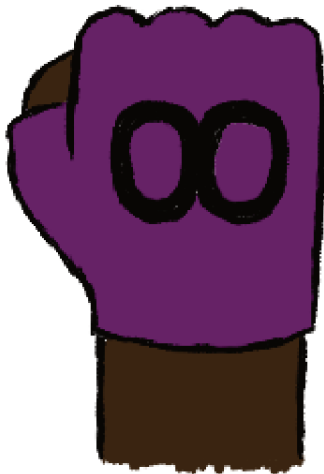


Figura 51 e 52: Mycrocosm; Akashik Record



4.3.4 Homem Mascarado e os Nefilim

O nome Nefilim ou em inglês Nephilim, como no título do projeto, é uma palavra vinda do hebraico. São citados brevemente na bíblia, sendo em algumas traduções chamados de gigantes. O termo foi reutilizado na cultura moderna, reaparecendo em músicas, jogos e literatura. Os significados variam mas comumente se mantêm como sendo algo próximo à divindade, seja por terem poderes divinos, serem filhos de anjos e humanos, anjos e demônios ou até anjos caídos.

No projeto eles são criaturas que monitoram aspectos do mundo. Não são bons ou maus, são apenas seres que seguem o propósito para o qual foram criados. Não só aceitam o desafio dos participantes como também estão cientes da vinda deles.

Os Nefilim são guardiões, responsáveis por observar e manter conceitos. Cada um deles é inspirado na carta de tarot que representa o capítulo em que ele aparece e o conceito que guardam converge com o significado da carta.

As entidades parecem ser formados principalmente por matéria inorgânica com formas que remetem à anatomia humana. Isso evoca o fato de serem entidades de certa forma vivas mas ainda assim além do que o nosso conceito de vida pode compreender. Os nomes são formados por palavras em sumério que se aproximam do nome da carta ou de características dela.

Eles são criaturas diferentes do resto dos personagens. Para demonstrar esse contraste eles são ilustrados com pequenas animações em alguma parte de seus corpos. Deste modo eles contrastam com os personagens estáticos. Essa indicação visual também representa o quão diferentes eles são para os personagens.

Aqui são apresentados os Nefilim relacionados as três primeiras cartas. Outros Nefilim aparecerão ao longo da história, um a cada capítulo.

-Homem Mascarado: Misterioso e imperceptível para a maioria das pessoas, ele caminha pelas ruas apenas observando. Parece ter tomado um interesse em Zero.

Ele trabalha com os Nefilim e é o organizador do Jogo. Seus motivos nunca claros e sua face sempre oclusa, ele demonstra um comportamento errático e muitas vezes é difícil de entendê-lo. Frequentemente esquece as limitações dos seres humanos comuns, realizando feitos que extrapolam as percepções comuns, o que é bastante perturbador para quem está dialogando com ele.

O Homem Mascarado é, se compararmos a estrutura com a Jornada do Herói, o convite para a aventura. Ele é o responsável por convidar o personagem Zero para participar do Jogo.

Suas características não valem para a história inteira mas até onde o prólogo se estende ele pode ser descrito da seguinte maneira.

Traços de personalidade

- Acho importante observar bem uma pessoa antes de abordá-la
- Muitas pessoas atrapalham a conversa. Melhor um diálogo a sós.

Ideal

- Espero conseguir um jogador para o meu jogo

Bond

- O Jogo é minha obra mais elaborada

Defeitos

- Um diálogo comigo é quase um monólogo

Figura 53: Homem Mascarado



- **Nu Abgal:** O primeiro Nefilim, é o guardião de começos, representante da carta número um, o Magus. A carta, que representa ação, iniciativa, auto-confiança e poder inspirou um guardião com várias mãos para manipular melhor o mundo à sua volta. Quatro mãos por ser o mesmo número de objetos que a carta do Magus apresenta. Ele transborda poder com suas chamas escapando pelo corpo. É impetuoso e possui pouca paciência e às vezes usa mais poder do que o necessário. Sua voz sobrenatural é representada por um balão de fala cor de rocha com letras como magma brilhando através de fendas nas pedras.

Figura 54 e 55: Carta do Magus; Nu Abgal



Traços de personalidade

- Ponderar não resolve nada. Apenas ações podem mudar qualquer coisa.
- É preciso dar um empurrãozinho para que as coisas comecem.

Ideal

- Não há valor em protelar o começo de algo inevitável.

Bond

- Meu reino é onde realizo meu trabalho

Defeitos

- É difícil controlar o quando de força se coloca numa ação

- **Nin Digir:** o segundo guardião, é a guardiã dos conhecimentos ocultos, que representa carta de número dois, a Sacerdotisa. A carta representa sabedoria, mistério, conhecimentos ocultos e paciência. Paralelo à ilustração da carta, ela possui robes azuis e uma alternância entre o preto e branco fazendo alusão aos pilares da carta, Jachin e Boaz do templo de Salomão, e usa a coroa que aparece na carta. O rosto inexistente sob o véu é substituído por uma lua distante, como se seu “rosto” fosse uma janela para a noite. Os balões de fala são negros com tipografia que brilha como a lua.

Figura 56 e 57: Carta da Sacerdotisa; Nin Dirgir



Traços de personalidade

- Analize todas as possibilidades e escolha o melhor curso de ação.
- Na dúvida, recue e veja o problema de outro ângulo.

Ideal

- A ponderação é a chave para tomar melhores decisões.

Bond

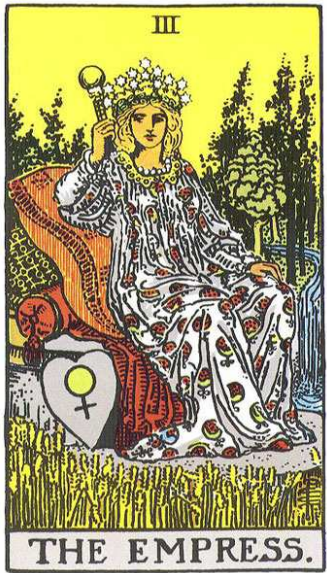
- Meu reino é onde realizo meu trabalho

Defeitos

- É difícil saber quando começar algo.

- Sar Ama: O último guardião definido, guardiã da vida. Baseada na carta de número três, a Imperatriz, seu próprio corpo é feito de pedaços de diferentes ambientes onde há vida: regiões gélidas, deserto, terras férteis, rochas como em cavernas e rochedos, água, tudo enquanto cuida maternalmente de um planeta Terra. Como a coroa de estrelas da imperatriz da carta, o cabelo da guardiã é feito de um céu estrelado. Seus balões de fala são envoltos de vinhas e a tipografia de um verde vivo.

Figura 57 e 58 Carta da Imperatriz; Sar Ama



Traços de personalidade

- Toda a beleza do mundo deve ser apreciada
- Toda vida é preciosa

Ideal

- Nada é supérfluo

Bond

- Meu reino é onde realizo meu trabalho

Defeitos

- Às vezes me perco em admiração.

4.3.5 Ambientação

A história se passa num mundo contemporâneo que é, para todos os efeitos, o mesmo que o nosso, salvo por algumas peculiaridades diferentes. Nomes de lugares, religiões, países, empresas, foram todos modificados. Algumas pequenas peculiaridades são adicionadas apenas para alívio cômico e aparecem apenas em segundo plano.

A característica principal do mundo é que ele é dividido em dois. o mundo possui um plano material e um plano astral. O plano material é onde a história acontece na maior parte do tempo. O protagonista, seus amigos e pessoas que ele encontra vivem no mundo material. O plano astral é onde os Nefilim residem, em suas fortalezas, covis e palácios apinhados de criaturas estranhas, aguardando os desafiantes.

O mundo cotidiano é preto e branco. O mundo astral é colorido. Pelo menos inicialmente. À medida que os personagens avançarem no jogo e aprenderem mais, o cotidiano gradualmente adquire cor.

Essa transição ocorrerá até o capítulo treze, a partir de onde o quadrinho inteiro será colorido igualmente.

4.3.6 Balões de Fala

Figura 59: Balão de fala de Nu Abgal



Como dito antes, os balões de fala dos Nefilim, assim como em alguns momentos, a sua fala em si, são diferenciados. Este recurso é inspirado na série *Paranatural* e visa indicar que os Nefilim soam de uma forma sobrenatural.

Na literatura é fantástica é comum ver personagens cuja própria voz é sobrenatural sendo descritas com comparações ou até mesmo recursos de escrita. O

personagem Morte na série *Discworld* de Terry Pratchett é sempre representado falando em caixa alta e suas falas nunca são hifenizadas, ao contrário dos outros personagens. O recurso do balão de fala é uma representação gráfica desse tipo de recurso comumente usado na literatura

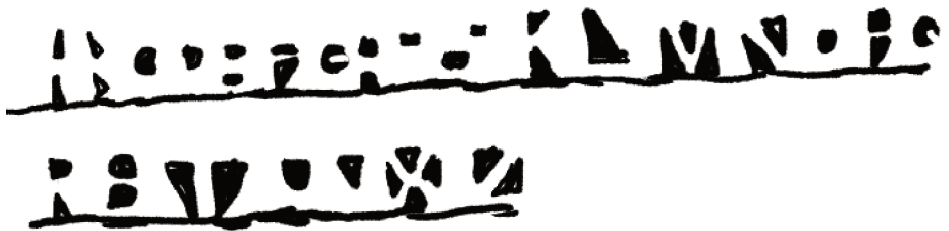
Muita histórias em quadrinho usam este recurso. A já citada série Parantural onde espíritos poderosos possuem balões de fala que refletem seus poderes ou personalidades. Em *Sandman*, o personagem Sonho, entre outros, tem balões de fala diferenciados para denotar quão diferente sua voz é da de um mortal.

A língua deles é feita para acentuar as características sobrenaturais, sendo usada em momentos pontuais, assim como em alguns lugares ao longo da história, como na capa do Akashik Record de Sophia.

A língua dos nephilim é para ser algo que a grande maioria dos personagens não compreende, assim como o leitor. Através de pistas ao longo da história, os próprios leitores decifriam a cifra e poderiam compartilhar seus resultados entre si.

A língua nada mais é que uma cifra feita substituindo cada letra por um símbolo simples feito usando partes do espaço negativo em cada letra, o espaço do caractere não sendo preenchido.

Figura 60: Primeiro rascunho do alfabeto cifrado



4.3.7 Projeções Futuras

O quadrinho é, além de tudo, um projeto pessoal que será continuado. São planejados um prólogo e mais vinte e dois capítulos, sendo que o primeiro capítulo seria o capítulo zero como paralelo à carta de número zero que ele representa.

O quadrinho começará com uma publicação mensal, almejando se tornar uma publicação quinzenal e, eventualmente, semanal. O primeiro objetivo é conseguir a parceria de um ilustrador apropriado, capaz de elaborar melhor o estilo proposto até então.

O quadrinho tem objetivo ter uma certa interação com os leitores, dando oportunidade para aqueles que seguirem uma rede social associada ao quadrinho, a oportunidade de votar em decisões menores que o personagem precise tomar como

também que itens ele poderia escolher.

À medida que o quadrinho ganha popularidade com os leitores, há duas ações a se tomar. A primeira é tentar se unir ao grupo Hiveworks, o que daria a possibilidade de conseguir uma página mais bem elaborada e também conseguir o auxílio para alcance de novos leitores que eles proporcionam. O segundo passo é montar um método de crowdfunding como Patreon para auxiliar nos custos da produção do quadrinho.

4.3.8 O website

Figura 61: Imagem da página do quadrinho



No site, o quadrinho final está em grande parte idêntico ao protótipo de média-fidelidade. Diferenças podem ser vistas no cabeçalho, rodapé e na ausência de cores na página.

Figura 62: Setas para mudança de página



Os botões para passagem de página, assim como o cabeçalho, são compostos por hexágonos, fazendo alusão ao Ego de Zero que é um dos principais mistérios da história. Os botões se posicionam na área superior e inferior da página para que o usuário possa mudar de página caso seu tamanho de tela não permita ver a área superior e inferior da página simultaneamente.

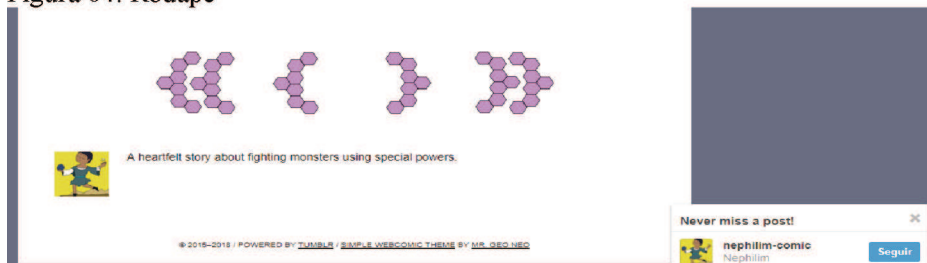
Figura 63: Cabeçalho



O cabeçalho, mantendo o tema da forma geométrica, faz um buraco na malha de hexágonos usando o laranja, uma cor complementar, para destacar o título. O nome do webcomic é mostrado em duas fontes diferentes, em alusão aos dois mundos em que a história ocorre.

Na palavra *Game* a letra A é substituída por um triângulo, que é uma forma que frequentemente referencia o Homem Mascarado e os Nephilim.

Figura 64: Rodapé



Uma breve descrição cômica no rodapé diz “Uma sincera história sobre derrotar monstros usando superpoderes”, fazendo referência ao tom de humor da série. O ícone que aparece é parte da capa do primeiro capítulo, que mostra Zero imitando a carta do Louco.

Figura 65 e 66: a carta O Louco; releitura usando Zero.



Por tumblr ser uma plataforma de rede social, é possível que usuários se cadastrem no site e acompanhem o site da webcomic como é visto no canto inferior direito do cabeçalho. O ato de seguir informaria o usuário quando novo conteúdo fosse adicionado a página.

A história foi feita na língua inglesa para alcançar uma maior audiência e para ser elegível para se juntar ao grupo *Hiveworks* de webcomics no futuro. Há planos para que ela seja traduzida para o português também. Até lá, a história fica disponível no site nephilim-comic.tumblr.com.

5. Conclusão

Computadores só foram se tornar uma coisa mais presente na minha vida por volta da adolescência. Até então usado como ferramenta para organizar e imprimir eventuais trabalhos de escola, ele se tornou uma ferramenta de pesquisa também. Quando adquiri uma banda larga, ele lentamente se tornou uma ferramenta de lazer. Eventualmente passei de usar o computador da casa para usar um computador pessoal. À partir daí ele se tornou mais e mais presente mas a leitura sempre se manteve no papel porque ler no monitor era cansativo.

Foi por volta dos quinze anos de idade que comecei a conseguir ler por períodos extensos de tempo na tela do computador, graças a um site que escaneava e traduzia quadrinhos japoneses. Daí então foram mais cinco anos até que eu me deparasse pela primeira vez com uma história em quadrinhos feita para o meio digital

Homestuck abriu meus olhos para como a diferença de mídias pode influenciar em como uma história é contada e também como qualquer um pode sentar, fazer uma história e postar na internet.

Neste trabalho eu uni duas coisas que eu queria muito fazer: estudar quadrinhos à fundo e fazer um quadrinho por conta própria. Como o foco do PCC é o projeto em si, fui o mais breve possível na minha pesquisa quanto à história e natureza das webcomics. Foi, no entanto, bastante prazeroso desenvolver a história em quadrinhos e explicar o processo. Auxiliou bastante no polimento da ideia.

Diversas partes da história foram reescritos e polidos e eu diria que o tempo que levei me ajudou a criar a melhor história que eu poderia escrever.

A recompensa por tudo isso é o próprio trabalho e a reação das pessoas que vêm o que eu fiz. O projeto irá continuar após a entrega do projeto e espero poder fazer a história inteira como foi planejada.

REFERÊNCIAS

FRANCO, Edgar. Histórias em quadrinhos e hipermídia: as HQtrônicas chegam à sua Terceira Geração In: LUIZ, Lúcio (Org.) Os Quadrinhos na era digital: Hqtrônicas, webcomics e cultura participativa. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editorial, 2013.

SANTOS, Roberto Elísio dos, CORREA, Victor, TOMÉ, Marcelo Luiz. As webcomics brasileiras In: LUIZ, Lúcio (Org.) Os Quadrinhos na era digital: Hqtrônicas, webcomics e cultura participativa. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editorial, 2013.

LUNA, Pedro de. HQs digitais e quadrinhos na internet. In: LUIZ, Lúcio (Org.) Os Quadrinhos na era digital: Hqtrônicas, webcomics e cultura participativa. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editorial, 2013.

RAMOS, Paulo. O papel revolucionário dos blogs na circulação de tiras no Brasil In: LUIZ, Lúcio (Org.) Os Quadrinhos na era digital: Hqtrônicas, webcomics e cultura participativa. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editorial, 2013.

MOTTA, Rodrigo L., CORREIA, Walter Franklin. Design de histórias em quadrinhos digitais: Criando novas mecânicas de leitura.

Wikipedia. Tumblr. <https://pt.wikipedia.org/wiki/Tumblr>. Acesado em 4/11 2015

Comic Vine. <http://www.comicvine.com/das-robot-imperium-1-jaumlger-ohne-gewissen/4000-29055/> - Acessado em 3/11/2015

Wikipedia. Shatter (comic). [https://en.wikipedia.org/wiki/Shatter_\(digital_comic\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Shatter_(digital_comic)) - Acessado em 3/11/2015

Where the Buffalo Roam <http://www.shadowculture.com/wtbr/> - Acessado em 3/11/2015

Argon Zark <http://www.zark.com/index.html> - Acessado em 22/10/2015

Garotas Geek. A Volta dos Combo Rangers <http://www.garotasgeeks.com/a-volta-dos-combo-rangers/> Acessado em 6/11/2015

Hiveworks <http://www.thehiveworks.com/> - Acessado em 25/10/2015

Naver. Tower of God <http://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=183559> - Acessado em 5/11/2015

Paranatural. <http://www.paranatural.net/> - Acessado em 2/11/2015

Ava's Demon <http://www.avasdemon.com/> - Acessado em 1/11/2015

Thunderpaw <http://thunderpaw.co/> - Acessado em 4/11/2015

Patreon <https://www.patreon.com/about> - Acessado em 6/11/2015

Facebook. Ryotiras <https://www.facebook.com/RYOTiras-195364936893/?fref=ts>
Acessado em 14/11/2015

Stand Still, Stay Silent <http://www.sssscomic.com/> - Acessado em 8/11/2015

Zoom Comics <http://www.zoomcomics.com/> - Acessado em 25/10/2015

Pixie Trix Comics <http://www.pixietrixcomix.com/> - Acessado em 25/10/2015

Artebacana <https://artebacana.wordpress.com/2013/11/20/morre-syd-field-o-guru-da-arte-dos-roteiros/> - Acessado em 28/04/2016

<http://www.learntarot.com/journey.htm> - Acessado em 25/06/2016

<http://worldhairstyles.com/tag/surfer-hairstyles/> - Acessado em 25/06/2016

<https://popcornworld.wordpress.com/2012/08/22/the-thing-about-mitch-you-know-mitch-the-jock-from-paranorman/> - Acesso 25/06/16

<http://dulfy.net/2015/10/08/swtor-nycc-cosplay-contest-and-cantina-livestream-coverage/> - Acesso 25/06/16

<https://katiamiyazakicoiffeur.blogspot.com.br/2015/03/cabelo-colorido-azul-e-preto-cabelo.html> - Acessado em 13/09/2016

<http://www.paranatural.net/cast> - Acessado em 13/09/2016

<http://magic.wizards.com/en/articles/archive/arcana/eldrazi-humans-and-kor-oh-my-2015-09-29> - Acessado 13/09/2016

http://www.joystickdivision.com/2010/12/the_top_ten_mysterious_video_g.php -
Acessado 13/09/2016

ANEXO A: ROTEIRO

Página 1

Quadro 1: Close numa máscara branca em meio a fundo escuro. Em um recordatório aparece a frase “Então meus caros.”

Um segundo recordatório, exatamente no encontro dos três painéis da página aparece escrito “Estão todos de acordo?”

Quadro 2: Nu abgal, sentado numa cadeira em plano geral. Um balão de fala escuro como uma rocha com letras num amarelo alaranjado como magma diz “Absolutamente. Começemos agora pois eu estou pronto!”

Quadro 3: Nin Dirgir, em plano geral, ergue uma mão como pedindo um momento. Um balão escuro e ondulado com letras amarelas diz “Esperem. Precisamos de jogadores antes se quisermos um jogo.”

Página 2

Quadro 1: Close na máscara. Um recordatório diz “Não se preocupem.”. Um segundo recordatório diz “Eu pensei em tudo.”

Quadro 2: Plano detalhe aproximado do lado direito da máscara. Dentro do olho da máscara há um triângulo pulsante. Um recordatório, cobrindo o lado esquerdo da máscara diz “Já está sendo...”. Um segundo recordatório, à direita da máscara diz “Resolvido”.

Quadro 3: Plano detalhe. O quadro é apenas o olho da máscara com o triângulo pulsante dentro.

Página 3

Quadro único: Um triângulo brilhante levita sobre a Terra. Mãos circundam o planeta de maneira possessiva.

Página 4

Quadro 1: As mãos gesticulam em torno do planeta, como um fotógrafo tentando enquadrar uma cena que vê.

Quadro 2: O triângulo está no meio da cena, cercado de estrelas, enquanto os quadros 3, 4 e 5 aparecem por cima deste em uma diagonal decrescente.

Quadro 3: Mostra um recorte na superfície do planeta com linhas de movimento indicando que a câmera se aproxima, como se fosse um zoom.

Quadro 4: Idem ao quadro 3, mostra uma massa de terra que seria um detalhe na imagem do quadro anterior.

Quadro 5: Mostra a vista aérea de uma zona urbana. Ainda dispõe das linhas de movimento.

Página 5

Quadro 1: Painel de 3 colunas com o protagonista meio, expressão chocada, fundo gradiente com uma linha de monitoramento cardíaco passando atrás.

Quadro 2: Painel de 1 coluna e meia com Lea sentada numa cadeira atrás de uma mesa, expressando confusão enquanto pontos de interrogação como onomatopéias flutuam ao seu lado.

Quadro 3: Zero, de perfil, olha para baixo, em direção à mesa. Reticências pairam no ar como se fossem uma onomatopeia.

Quadro 4: Painel de 3 colunas com o fundo mais algumas pessoas ao fundo e uma janela grande na parede de trás. O protagonista, em primeiro plano, tem um olhar de preocupação.

Zero: Eu acabei de ter aquela sensação de que tem alguém me observando.

Página 6

Quadro 1: Lea escora o braço esquerdo na cadeira. A janela está no plano de fundo.

Lea: Isso não é coisa de mangá ou coisa parecida?

Zero: Eu senti de certeza

Quadro 2: Plano de fundo em gradiente com dois olhos quase completamente negros em primeiro plano. Os olhos possuem profundidade como se fossem duas janelas ovais. Olhos de uma máscara com escuridão no lugar dos olhos do usuário. A fala é colocada em um recordatório.

Zero: Como dois olhos vazios logo atrás de mim.

Quadro 3: Zero em plano médio na cena.
Zero: Eles estavam flutuando atrás de mim
Lea: Isso é interessante e tals mas...

Quadro 4: Lea em plano médio, de cabeça baixa batendo uma mão na mesa.
Lea: Eu sei que você só está protelando.

Quadro 5: Painel de 3 colunas. Zero em primeiro plano de uma forma distorcida como se murchasse. Seu balão de fala é ondulado. Lea em segundo plano atrás da mesa se ergue e dá uma pancada no móvel. Seu balão de fala é pontiagudo, indicando elevação de voz. As pontas atravessam as bordas do quadro mas sem a interferir nos quadros acima.

Lea: Termina logo com esse suco!
Zero: Mas é amargo. Eu não quero~

Página 7

Quadro 1: Lea está caminhando pela rua em plano americano. Ao fundo alguns postes e construções.

Lea: Essa é a última vez que eu te compro alguma coisa.

Quadro 2: Zero está andando pela rua em plano americano. Ao fundo há uma parede com um cartaz e uma porta parcialmente enquadrada em cena.

Zero: Desculpa. Parecia ser doce e tals. Eles não tem açúcar?

Quadro 3: Lea no meio da página em plano médio. Um cenário urbano atrás com um ônibus passando e uma silhueta caminhando atrás.

Lea: O objetivo é ser saudável. (Suspiro). De qualquer jeito, nós temos que encontrar aqueles dois. Está ficando tarde.)

Quadro 4: Fundo gradiente com uma silhueta da parte de baixo de um rosto.

????: Eu sinto o cheiro de uma dupla de nerds.

Quadro 5: 3 quadros, dois nas diagonais superiores do quadro principal. Nos dois quadros diagonais os personagens estão fazendo um rápido movimento de virar a cabeça para olhar para trás. No quadro principal, uma silhueta grande na rua está logo atrás dos dois.

Página 8

Quadro 1: Dois braços gigantes aparecem em volta dos dois personagens.

Quadro 2: Dan abraça com força Lea e Zero que aparentam estar sendo esmagados.

Dan: Eu finalmente achei vocês, seus nerds.

Zero (simultaneamente com Lea): Orochi!

Lea (simultaneamente com Zero): Dan!

Quadro 3: Plano de cima com enquadramento americano mostrando os dois em pé.

Lea está ajustando a roupa e Zero está mexendo os braços com uma expressão feliz.

Lea: Espera. Do que você chamou ele?

Zero: Eu explico depois.

Quadro 4: Plano de fundo é a calçada. Lea olha para cima com expressão inquisitiva.

Lea: Você sabe onde o outro bobão está?

Quadro 5: Plano de fundo em gradiente. Dan em primeiro plano de olhos fechados apontando com o polegar para si com uma expressão de satisfeito.

Dan: Eu mandei uma mensagem para ele quando eu vi vocês.

Quadro 6: Uma silhueta de um pé em primeiro plano com a silhueta dos 3 ao fundo.

????: De fato.

Página 9

Quadro 1: Imagem de corpo inteiro de Pietro com uma mão no bolso e outra acenando.

Pietro: Olá.

Quadro 2: Plano médio em quadro de duas colunas. Pietro está próximo da extremidade da direita, Dan está próximo da extremidade esquerda, Zero e Lea estão atrás de Dan, apenas suas cabeças aparecendo de forma estilizada.

Dan: Nossa, isso foi rápido.

Pietro: Eu já estava neste quarteirão

Dan: Você deveria ter ido procurar por eles no terminal de ônibus.

Pietro: Quando eu estava prestes a sair, alguém me disse que eles estavam no Green Burger [Hamburguer verde: é o nome da lanchonete nas páginas um e dois]

Quadro 3: Lea em plano médio de braços cruzados

Lea: Por que vocês dois se atrasaram?

Quadro 4: Quadro de 2 colunas. Dan em primeiro plano olhando para trás. Pietro em segundo plano olhando para frente.

Dan: Nós tivemos um desentendimento mais cedo.

Pietro: Então nós tivemos que resolver nossas diferenças através de jogos de carta na loja de jogos.

Quadro 5: Plano de fundo em gradiente com reticências acima da cabeça da personagem. Lea em plano médio encarando com expressão de descrença.

Quadro 6: Pietro dá um tapinha nas costas de Dan, que está de cabeça baixa e expressão de incomodado. Pietro está animado, com a outra mão no peito.

Pietro: Mas chega de falar das minhas vitórias.

Dan: Murmurando.

Quadro 7: Fundo gradiente. Pietro em plano médio com o indicador apontando para cima e punho fechado. A expressão é empolgada.

Pietro: Nós temos negócios importantes a discutir.

Página 10

Quadro 1: Pietro em primeiro plano com um sorriso maligno e as mãos erguidas na altura do queixo, palmas para dentro e dedos para cima. Fundo gradiente com um desenho de criança atrás de uma escola com um “X” vermelho em cima ao lado de um símbolo de igualdade seguido por um boneco palito feliz.

Pietro: Logo nossas aulas vão acabar.

Quadro 2: Plano médio, fundo gradiente. Zero dá de ombros.

Zero: E daí?

Quadro 3: Pietro em close à direita do quadro com fundo dinâmico.

Pietro: Que tal fazermos uma viagem à Nación?

Quadro 4: Zero, Lea e Dan em plano médio com uma expressão chocada. Um balão com um grande ponto de exclamação acima da cabeça dos três.

Quadro 5: Pietro em plano americano à esquerda do enquadramento. Ao fundo alguns prédios à distância e uma pequena silhueta entre dois deles, num beco.

Pietro: Eu estava pensando. Se nós pudermos bla, bla bla bla bla, bla bla. Bla blabla...

Quadro 6: Um zoom da silhueta no quadro 5. Um pedaço do balão de fala de Pietro aparece na cena.

Quadro 7: Zero em plano médio forçando a vista para tentar enxergar a silhueta distante. Fundo gradiente.

Página 11

Quadro 1: 3 painéis, plano médio. Homem Misterioso de sobretudo com um chapéu. Ele segura o chapéu na frente do rosto. Atrás há um muro de tijolos e algumas vitrines.

Quadro 2: Close. Homem revela o rosto, coberto por uma máscara. Não é possível ver nada pelas fendas dos olhos, que são totalmente escuras.

Quadro 3: Plano médio. Zero fica chocado com o que vê

Quadro 4: Plano americano. A silhueta de Zero com os olhos do homem mascarado flutuando pouco acima dele.

Quadro 5: Plano médio. Zero está visivelmente abalado.

Página 12

Quadro 1: Lea e Dan estão voltados para Zero com uma expressão preocupada.

Quadro 2: Plano americano. Zero passa rápido entre Dan e Lea e aponta para fora de cena.

Zero: Ali! O cara estranho de máscara.

Quadro 3: Plano geral das vitrines e muros.

Quadro 4: Plano médio de Zero de frente para com as mãos na cabeça perturbado pelo que aconteceu.

Quadro 5: Plano detalhe do ombro de Zero e a mão de Dan batendo na parte de trás dele.

Dan: Você está cansado

Quadro 6: Plano médio mostrando Dan falando. Pouco atrás está Lea e mais atrás está Pietro.

Dan: Vamos te levar para casa.

ANEXO B: STORYBOARD

