



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CAMPUS UNIVERSITÁRIO REITOR JOÃO DAVID FERREIRA LIMA  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN

Alexandra Teixeira de Rosso Presser

**Mobile Comics:** um guia de parâmetros para desenvolvimento de histórias em quadrinhos digitais focados na leitura em tela pequena

Florianópolis  
2020

Alexandra Teixeira de Rosso Presser

**Mobile Comics:** um guia de parâmetros para desenvolvimento de histórias em quadrinhos digitais focados na leitura em tela pequena

Tese submetida ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal de Santa Catarina para a obtenção do Grau de Doutora em Design.

Orientador: Prof. Dr. Gilson Braviano

Coorientador: Prof. PhD. Eduardo Côrte-Real

Florianópolis  
2020

### Ficha de identificação da obra

Presser, Alexandra

Mobile Comics: um guia de parâmetros para desenvolvimento de histórias em quadrinhos digitais focados na leitura em tela pequena / Alexandra Presser; orientador, Gilson Braviano, coorientador, Eduardo Côrte-Real, 2020.

175 p.

Tese (doutorado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Programa de Pós-Graduação em Design, Florianópolis, 2020.

Inclui referências.

1. Design. 2. Histórias em Quadrinhos Digitais. 3. Design. 4. hiperídia. 5. Dispositivos de Tela Pequena. I. Braviano, Gilson. II. Côrte-Real, Eduardo. III. Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação em Design. IV. Título.

Alexandra Teixeira de Rosso Presser

**Mobile Comics:** um guia de parâmetros para desenvolvimento de histórias em quadrinhos digitais focados na leitura em tela pequena

O presente trabalho em nível de doutorado foi avaliado e aprovado por banca examinadora composta pelos seguintes membros:

Profa. Giselle Schmidt A D Merino, Dra.  
UFSC

Profa. Berenice Santos Gonçalves, Dra. Eng.  
UFSC

Prof. Alexandre Linck Vargas, Dr.  
UNISUL

Certificamos que esta é a **versão original e final** do trabalho de conclusão que foi julgado adequado para obtenção do título de doutora em Design.

Coordenação do Programa PósDesign

Prof. Dr. Gilson Braviano - Orientador(a)

Florianópolis, 2 de março de 2020.

Este trabalho é dedicado a quem gosta de quadrinhos: tanto de ler como fazer.

## Agradecimentos

---

Aos colegas do PósDesign, pelas tardes no HiperLab, pelas ajudas, pelas saídas e pelo apoio. Também aos professores e colaboradores, pela orientação e suporte.

Ao professor Gilson, meu querido orientador, por ser uma pessoa incrível e o melhor orientador que eu poderia querer. Foi um privilégio poder estudar todos esses seis anos sob sua orientação.

Ao professor Eduardo, pelo seu interesse neste projeto, por me fazer olhar a pesquisa com outros olhos e tornar tudo ainda mais interessante, por todo o imenso conhecimento compartilhado, e pela oportunidade de vivenciar profissionalmente uma Universidade europeia.

Ao IADE e ao UNIDCOM, pela acolhida, apoio, e pelas oportunidades únicas de estudar e lecionar fora do meu país de origem.

Aos quadrinistas digitais que disponibilizaram seu precioso tempo para conversar comigo sobre webcomics. Aos alunos da disciplina de Ilustração e Banda Desenhada que toparam participar da pesquisa e entraram de cabeça nos Mobile Comics. Aos incríveis profissionais de quadrinhos que ofereceram seu tempo para ler e analisar meu projeto de guia de parâmetros com tanto cuidado e carinho.

Ao Daniel, meu marido, pela paciência, apoio e parceria. Não fosse você do meu lado, eu não teria chegado tão longe. À minha família, pela torcida e corujice. Especialmente à minha mãe, Arlete, pela ajuda final com a revisão destas quase 40 mil palavras escritas com tanto empenho. À Marcela, pelas revisões constantes das versões em inglês do Guia e pelo companheirismo do outro lado do oceano.

À CAPES, por viabilizar esses anos de estudo e a realização desse sonho, tanto no Brasil como em Portugal.

Aos amigos ilustradores e quadrinistas, que moram perto e longe, por todas as ajudas e parcerias. Aos Ragnarockers: Vin, Isis, Nemo, Gabi, Pedro, Carlos e Dani, pelas partidas de Dungeons & Dragons que foram o melhor remédio anti-stress que uma garota nerd poderia querer.

Aos amigos da Liga de Estudos em Quadrinhos, por fazer com que estudar quadrinhos se tornasse ainda mais divertido.

Muito, muito, MUITO obrigada!

*“Effortlessness is a myth.”*

Shaddy Safadi – Digital Concept Artist

## Resumo

---

As histórias em quadrinhos são um meio de expressão artística, que atinge diversas idades, possuindo conteúdos tão variados quanto a própria literatura. Com isto, a grande popularidade dos dispositivos móveis de tela pequena vem gerando estudos acadêmicos que buscam adaptar as páginas de quadrinhos a estes reduzidos formatos digitais, seja por meio de fragmentação ou compactação das artes, oferecendo resultados nem sempre satisfatórios, que muitas vezes inviabilizam o uso criativo dos elementos dos quadrinhos por parte do quadrinista. A partir de uma análise a respeito da linguagem única dos quadrinhos, dos seus elementos e processos de criação, este estudo propõe um guia de parâmetros para o desenvolvimento de quadrinhos com foco na leitura em dispositivos de tela pequena, também conhecidos como Mobile Comics, visando trazer à luz a criação direcionada para esta mídia, e não sua adaptação. Para este fim, esta tese de doutorado apresenta uma pesquisa em três etapas: na primeira delas, um levantamento bibliográfico sobre histórias em quadrinhos digitais e leitura em dispositivos de tela pequena é feito. Nesta análise, foram encontradas dez características de design em dois formatos distintos – tirinhas verticais e tela infinita –, que distinguem os quadrinhos clássicos dos digitais para tela pequena, tanto em seu desenvolvimento como leitura. Suas características são simplicidade, respiro, letreiramento maior, identificação, unidades dramáticas nos quadros ou agrupamentos, utilização de largura da tela, áreas de silêncio, leitura verticalizada, hipermídia e narrativas de tamanhos variados. Na segunda etapa, é executada uma pesquisa de campo, baseada em três coletas de dados, em fases distintas. A partir de entrevistas com quadrinistas digitais, as quais levaram à identificação das principais ferramentas usadas para otimizar suas criações, foi proposta uma primeira versão do guia de parâmetros, focado em quadrinistas iniciantes. O guia foi, então, aplicado com alunos de quadrinhos, em nível de mestrado, de onde buscou-se aferir seu conteúdo e gerar seu refinamento. Em seguida, essa nova versão foi avaliada por profissionais que atuam com diversas áreas dos quadrinhos, o que levou à validação de seu conteúdo pelo grupo e gerou contribuições em termos da linguagem e apresentação visual da proposta. Na etapa final, a pesquisa apontou, portanto, que o uso do guia de parâmetros proposto, em sua versão final, contribui para ampliação prática dos conhecimentos a respeito do desenvolvimento profissional dos Mobile Comics, do ponto de vista do Design, para quadrinistas iniciantes desta mídia. Também se conclui que, tanto o guia quanto o presente estudo como um todo, agregam para a disseminação do conhecimento acadêmico a respeito dos Mobile Comics como um gênero das histórias em quadrinhos, dignos de futuros estudos mais específicos e variados, tais quais os quadrinhos clássicos já oferecem.

**Palavras-chave:** Histórias em Quadrinhos, Mobile Comics, Quadrinhos Digitais, Design, hipermídia, dispositivos de tela pequena.

## Abstract

---

Comics are an artistic expression media, that reaches different ages, with content as varied as literature itself. With this, the great popularity of small screen mobile devices has been generating academic studies that seek to adapt comic pages to these reduced digital formats, either by fragmenting or compacting the arts, offering results that are not always satisfactory, which often make the creative use of comics' elements by the comic artist impracticable. Based on an analysis of the unique comics' language, its elements and creative processes, this study proposes a parameter guide for comics development focusing on small screen devices reading, also known as Mobile Comics, aiming to bring light to the creation directed towards this media, and not its adaptation. To this end, this doctoral thesis presents a research in three stages: in the first stage, a bibliographical survey on webcomics and small screen devices reading is done. In this analysis, ten design characteristics were found in two different formats - vertical strips and infinite screen -, which distinguish classic comics from webcomics for small screens, both in their development and reading. Its characteristics are simplicity, breathing, greater lettering, identification, dramatic units in frames or clusters, use of screen width, silence areas, vertical reading, hypermedia and narratives of varying sizes. In the second stage, a field research is carried out, based on three data collections, in different phases. Based on interviews with digital comic artists, which led to the identification of the main tools used to optimize their creations, a first version of the parameter guide was proposed, focused on beginning comic artists. The guide was then applied to master's level comics students, from which its validity was inferred, and its refinement was generated. Then, this new version was evaluated by comics professionals working in different areas, which led to the validation of its content by the group and generated contributions in terms of language and visual presentation of the proposal. In the final stage, the research pointed out, therefore, that the use of the proposed parameter guide, in its final version, contributes to the practical expansion of knowledge regarding the professional development of Mobile Comics, from the point of view of Design, for novice comic artists. It is also concluded that, both the guide and the present study as a whole, add to the dissemination of academic knowledge about Mobile Comics as a genre of comics, worthy of more specific and varied future studies, such as classic comics already offer.

**Keywords:** Comics, Mobile Comics, webcomics, Design, hypermedia, small screen devices.

## Lista de Figuras

---

Figura 1 - Organização da abordagem metodológica da tese .....	24
Figura 2 - Tamanhos de tela considerados .....	27
Figura 3 - Método para a revisão sistemática de literatura .....	29
Figura 4 - Títulos sobre fragmentação de páginas de quadrinhos por ano.....	32
Figura 5 - Charge do Cartunista Bier .....	40
Figura 6 - Tirinha do Dilbert .....	40
Figura 7 - Revista mensal BatGirl .....	41
Figura 8 - Capa e página interna do mangá Ranma ½ .....	41
Figura 9 - Repeteco, de Bryan Lee O'Malley .....	42
Figura 10 - Almanaque do Cebolinha.....	42
Figura 11 - Tirinha de Calvin e Haroldo com uso dos quadros.....	45
Figura 12 - O recurso extremo dos balões para captar o som.....	45
Figura 13 - Diário de Rorschach, em Watchmen .....	46
Figura 14 - Sequência da Graphic Novel Repeteco.....	47
Figura 15 - Onomatopeia na Turma da Mônica.....	48
Figura 16 - Exemplo de McCloud sobre a sarjeta entre os quadrinhos.....	49
Figura 17 - Uso criativo de balões de fala nos quadrinhos.....	53
Figura 18 - O monstro da briga da HQ do selo MSP 'Mônica – Força'.....	54
Figura 19 - Ambientes de trabalho analógico e digital de McCloud.....	57
Figura 20 - Retículas digitais nos mangás .....	57
Figura 21 - Capas de Holy Avenger (reedição de 2012) e a segunda publicação dos quadrinhos de Sarah Andersen.....	59
Figura 22 - Letreiramento técnico de quadrinhos .....	62
Figura 23 - Tirinha FoxTrot.....	64
Figura 24 - Tirinha Diesel Sweeties.....	64
Figura 25 - Cena congelada de uma narrativa, por Will Eisner.....	68
Figura 26 - Roteiro do primeiro quadro, da primeira página, de Watchmen.....	69
Figura 27 - Primeira página de Watchmen .....	70
Figura 28 - Representação visual do roteiro simples de HQ.....	71
Figura 29 - Exemplos de thumbnails.....	73
Figura 30 - Aplicação da regra dos terços na composição de cenas.....	74
Figura 31 - Iluminação e composição de cena .....	75
Figura 32 - O gesto e a sua importância na expressão .....	76
Figura 33 - Percurso comum de leitura de quadrinhos .....	77
Figura 34 - ordem de leitura diferenciada .....	78
Figura 35 - Fragmentação de páginas de quadrinhos para leitura em dispositivos de tela pequena .....	87
Figura 36 - Ampliação de balões da loja GooglePlay .....	88
Figura 37 - Captura de tela de uma publicação da autora Sarah Andersen, com mais de 30 mil compartilhamentos.....	92
Figura 38: Exemplificação dos tipos de webcomics identificados nas plataformas de conteúdo .....	95
Figura 39 - Aplicativos das plataformas de quadrinhos analisadas.....	97
Figura 40 - Quantidades de tipos de Quadrinhos encontrados nas Plataformas.....	98
Figura 41: Quadro dinâmico para leitura em tela pequena .....	100

Figura 42 - Capturas de tela dos títulos "Sarah's Scribbles", na Plataforma Webtoon, e "Something About us", da plataforma Lezhin.....	101
Figura 43 - Tirinhas Verticais "As Per Usual", "Bluechair" e "Brutally Honest", da Plataforma Webtoon.....	102
Figura 44 - Quadrinhos de Tela Infinita "Something About Us", "Roomate Assassin" e "unOrdinary", das Plataformas Lezhin e Webtoon .....	103
Figura 45 - Três fases da coleta de dados desta segunda etapa da pesquisa.....	110
Figura 46 - Série "Rei de lata", na plataforma Tapas, em um notebook de 14" e um Smartphone de 5,9".....	114
Figura 47 - Personagem destacado do fundo da HQ "Brother's Bond", da plataforma Webtoon.....	115
Figura 48 - Capa do primeiro Guia de Parâmetros.....	121
Figura 49 - Páginas internas do Guia de Parâmetros .....	122
Figura 50 – Capturas de tela de webcomics dos alunos do grupo de controle .....	129
Figura 51 – Captura de tela de outra webcomic do grupo de controle com o uso de alguns elementos visuais interessantes.....	130
Figura 52 – Capturas de tela de uma webcomic com satisfatório apelo visual da turma da noite.....	131
Figura 53 – Capturas de tela de outra webcomic da turma da noite.....	132
Figura 54 - Storyboard em papel para a webcomic de um aluno da turma da noite .....	133
Figura 55 - apresentação final dos trabalhos .....	134
Figura 56 - Quadrinhos em carrossel no Instagram .....	142
Figura 57 – Capa e uma página da versão final do guia de parâmetros .....	144

## Lista de Quadros

---

Quadro 1 - Palavras-chave para busca nas bases de dados .....	30
Quadro 2 - Strings de busca e resultados das bases de dados .....	31
Quadro 3 - Artigos destacados na revisão sistemática .....	33
Quadro 4 - Teses e Dissertações destacadas na revisão sistemática .....	36
Quadro 5 - Exemplo de roteiro simples de página de quadrinhos .....	71
Quadro 6 - Comparação de plataformas de distribuição digital de quadrinhos .....	96
Quadro 7 - Resumo das características dos quadrinhos clássicos e dos digitais para tela pequena .....	105
Quadro 8 - Questionamentos aos quadrinistas digitais.....	108
Quadro 9 - Profissionais entrevistados na fase 1 .....	112
Quadro 10 - Descrição completa do trabalho para os alunos .....	125
Quadro 11 - Profissionais entrevistados na fase 3 .....	136
Quadro 12 - E-mail enviado aos profissionais de quadrinhos .....	137

## Lista de Abreviaturas e Siglas

---

ANATEL .....	Agência Nacional de Telecomunicações
CCXP .....	Comic Con Experience
DPI .....	Dots Per Inch
HQ(s) .....	História(s) em Quadrinhos
HQtrônicas.....	Acronismo de “HQ” e “eletrônicas”
HTML5.....	Hypertext Markup Language – 5ª geração
IADE .....	Instituto Universitario de Administración de Empresas
ITU .....	United Nations specialized agency for information and communication technologies
LCD .....	Liquid Crystal Display
PDF .....	Portable Document Format
Pósdesign.....	Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Design
PPI .....	Points Per inch
SEBRAE .....	Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas
UFSC .....	Universidade Federal de Santa Catarina

## Sumário

---

<b>1. Introdução</b>	<b>17</b>
1.1 Contextualização	17
1.2 Justificativa e aderência conceitual ao Programa	19
1.3 Objetivos	21
1.4 Ineditismo e Escopo	22
1.5 Abordagem metodológica	23
1.6 Contribuições do estudo	26
1.7 Delimitações da pesquisa	26
1.8 Estrutura da tese	27
<b>2. Fundamentação Teórica</b>	<b>29</b>
2.1 Revisão Sistemática da literatura	29
2.2 Quadrinhos Clássicos	37
2.2.1 Linguagem	43
2.2.2 Metalinguagem	50
2.2.3 Criatividade nos quadrinhos	52
2.3 Revolução Digital nos Quadrinhos	55
2.3.1 Arte digital	56
2.3.2 Elementos de hipermídia dos quadrinhos digitais	59
2.3.3 Tipografia digital	61
2.4 Criação de quadrinhos	65
2.4.1 Argumento e roteiro	66
2.4.2 Thumbnails e composição de página	72
2.4.3 Arte-final, cores e letreiramento	78
2.5 Leitura em dispositivos de tela pequena	79
2.5.1 Design Responsivo e sites móveis	80
2.5.2 Usabilidade, legibilidade e leiturabilidade	82
2.6 Mobile Comics	83
2.6.1 Leitura Digital	84
2.6.2 Fragmentação e adaptabilidade dos quadrinhos	86
2.6.3 Qualidade de arte vs. Publicação digital	89
2.6.4 Plataformas para Quadrinhos Digitais	90
2.6.5 Principais características dos Mobile Comics	101
2.7 Síntese do capítulo	105
<b>3. Material e métodos</b>	<b>107</b>
3.1 Fase 1: Quadrinistas digitais e primeira versão do material	107
3.2 Fase 2: Alunos de quadrinhos	108
3.3 Fase 3: Profissionais de Quadrinhos	109
3.4 Síntese do capítulo	109
<b>4. Descrição e análise de dados</b>	<b>111</b>
4.1 Fase 1: Entrevistas com Quadrinistas Digitais	111
4.1.1 Amostra e abordagem	111
4.1.2 Observações levantadas sobre Design	113
4.1.3 Hipermídia	116
4.1.4 Monetização	118
4.1.5 Síntese dos resultados da primeira fase	120

4.2	A primeira versão do Guia de Parâmetros .....	121
4.3	Fase 2: Aplicação do Guia com alunos de quadrinhos .....	124
4.3.1	Amostra e abordagem .....	125
4.3.2	Receptividade do experimento .....	128
4.3.3	O experimento e as webcomics resultantes .....	128
4.4	A segunda versão do Guia de Parâmetros .....	135
4.5	Fase 3: Avaliação dos profissionais que atuam com quadrinhos.....	135
4.5.1	Amostra e abordagem .....	136
4.5.2	Sobre a apresentação geral do Guia e sua linguagem .....	137
4.5.3	Sobre a apresentação visual, o design e as ilustrações.....	139
4.5.4	Sobre a relevância.....	139
4.5.5	Observações interessantes levantadas .....	140
4.5.6	Síntese dos resultados da terceira fase .....	142
4.6	A versão final do Guia de Parâmetros.....	143
<b>5.</b>	<b>Considerações finais .....</b>	<b>146</b>
<b>6.</b>	<b>Referências .....</b>	<b>149</b>
	<b>Apêndice 1: Guia de Parâmetros final .....</b>	<b>156</b>



## 1. Introdução

---

### 1.1 Contextualização

A importância dos estudos acadêmicos a respeito das histórias em quadrinhos (HQs) enquanto forma única de expressão artística, meio de comunicação eficaz ou linguagem, pode ser identificada na crescente quantidade de pesquisas com publicações recentes (RAMOS, 2012; PRESSER; SCHLÖGL; BONA, 2013; PRESSER; SCHLÖGL, 2015; PRESSER, 2015). Sua maneira singular de transmitir narrativas<sup>1</sup>, por meio da junção multimidiática de textos e imagens, vem ganhando cada dia mais força e respeito, o que é mensurado pelo aumento no número de leitores, quadrinistas e editoras.

Estes públicos crescentes se fazem presentes em eventos de diferentes portes, que se difundem pelo país e pelo mundo, movimentando um mercado multimilionário, impulsionado em grande parte por filmes baseados em famosas HQs, que são sucesso de bilheterias em cinema (PIRES JÚNIOR, 2014). Além disso, o mercado de quadrinhos digitais parece crescer em uma velocidade ainda maior, como se observa no serviço de assinatura Estadunidense *Comixology*<sup>2</sup>, que oferece mais de 10.000 títulos disponíveis para venda digital (GRIEPP, 2017), ou no brasileiro *Social Comics*<sup>3</sup>, que possui um catálogo de mais de 1500 títulos de editoras nacionais e internacionais, além de artistas independentes, para leitura por meio de assinatura mensal (SOCIAL... 2017).

Os quadrinhos digitais são abordados por McCloud (2006) como a grande solução e revolução para o mercado de quadrinhos, rotulando os impressos como uma mídia fadada à obsolescência. Fenty, Houp e Taylor (2004), no entanto, mostra uma abordagem menos fantástica, ao apresentar uma realidade na qual a internet torna-se uma nova mídia para os quadrinhos, e não uma substituição – da mesma forma que, no passado, a televisão veio para ser outra opção de meio de comunicação de massa, e não um novo rádio (MURRAY, 2003).

---

<sup>1</sup> Narrativas, neste estudo, são consideradas exposições de um acontecimento ou de uma série de acontecimentos mais ou menos encadeados, reais ou imaginários, por meio de palavras ou de imagens. Globalmente, nos quadrinhos, são as histórias que estão sendo contadas por meio desta mídia.

<sup>2</sup> Disponível em <https://www.comixology.com/>, acesso em 29/08/2017.

<sup>3</sup> Disponível em <https://www.socialcomics.com.br/>, acesso em 29/08/2017.

Este aumento do público dos quadrinhos digitais, em detrimento a diminuição do público de quadrinhos clássicos<sup>4</sup>, pode ser exemplificado, por um lado, no sucesso da webcomic “Lore Olympus<sup>5</sup>”, criada por Rachel Smythe e publicada na plataforma Webtoons, que conta com mais de 15 milhões de leitores diários, e cujo sucesso garantiu, no ano de 2019, o contrato com uma produtora para ganhar sua série em desenho animado em um futuro próximo (BOUCHER, 2019); e por outro, com o aumento de vendas de quadrinhos nos EUA e Canadá no ano de 2018:

De acordo com um novo estudo da ICv2 e Comichron, as vendas totais de quadrinhos para os consumidores nos Estados Unidos e no Canadá giraram em torno de US\$ 1,095 bilhão em 2018, US\$ 80 milhões a mais do que em 2017 e US\$ 10 milhões a mais que o recorde anterior de 2016 (NASCIMENTO, 2019).

Em países como o Japão, onde a produção de revistas de histórias em quadrinhos é massiva, a transposição destas HQs, originalmente criadas para mídia impressa, em mídia digital, é um mercado lucrativo. E, com a crescente popularização de telefones celulares no estilo *smartphones*, com telas coloridas e de alta resolução, que permitem o consumo de diversas mídias de entretenimento, a demanda de quadrinhos como conteúdo móvel para este tipo de dispositivo já é considerada uma das mais populares e rentáveis entre as disponíveis (ARAI; TOLLE, 2010). O problema é que, diferentemente de websites – que podem ser trabalhados em design responsivo<sup>6</sup> de forma automatizada –, as HQs, originalmente criadas para a leitura em papel de tamanhos bem maiores que as pequenas telas de *smartphones*, não apresentam o mesmo sucesso no redimensionamento: os textos pequenos dentro dos balões, os recordatórios, as onomatopeias, e até mesmo as expressões nos rostos dos personagens acabam se perdendo na redução, forçando leitores a ampliar e navegar nas páginas para lê-las.

Por meio de uma revisão sistematizada da literatura, apresentada neste estudo na seção 2.1, foram encontrados 33 artigos dos últimos dez anos com propostas de ferramentas que procuram, motivadas por esta demanda, fragmentar páginas de histórias em quadrinhos

---

<sup>4</sup> A expressão “quadrinhos clássicos” é aplicada neste estudo para referir-se aos quadrinhos majoritariamente impressos, que contam com a diagramação separada por páginas. Essa rotulação também inclui alguns quadrinhos digitais que seguem este mesmo visual, o que limitaria o termo “quadrinhos impressos”. Ressalta-se que esta denominação não se destina a épocas de publicação, e sim ao seu caráter de Design.

<sup>5</sup> Disponível em [https://www.webtoons.com/en/romance/lore-olympus/list?title\\_no=1320](https://www.webtoons.com/en/romance/lore-olympus/list?title_no=1320), acesso em 17/01/2020.

<sup>6</sup> “Design responsivo cria um único site que dá suporte a vários dispositivos, mas precisa considerar o conteúdo, o design e o desempenho entre eles para assegurar a usabilidade” (SCHADE, 2014).

para viabilizar a leitura em dispositivos de tela pequena. Nestes, a proposta é que cada quadro da HQ seja lido independentemente na tela do *smartphone*, ampliando, assim, as informações, a fim de otimizar a legibilidade e leiturabilidade<sup>7</sup>.

Com isso, a presente tese, de forma mais dirigida, procura trazer à luz o outro lado desta solução, ao responder à seguinte questão: Como auxiliar o desenvolvimento de quadrinhos digitais focados especificamente na leitura em dispositivos de tela pequena?

Os pressupostos teóricos deste estudo se apoiam em diversos fatores:

- Construção de narrativas que possam envolver visualmente o leitor de forma breve, tais como sugerem as regras de usabilidade dos conteúdos com criação direcionada para dispositivos móveis;
- Otimização do design, simplificando as informações visuais para que a leitura das páginas de quadrinhos em tamanho reduzido não seja prejudicada por ruído visual;
- Escolha adequada de tipografia, com preocupação na legibilidade e leiturabilidade em telas pequenas;
- Uso de elementos de hipermídia, para tornar a leitura mais atraente e imersiva.

## 1.2 Justificativa e aderência conceitual ao Programa

As histórias em quadrinhos são uma forma originalmente multimidiática de expressão visual, de linguagem única, onde as imagens e os textos se complementam entre si para transmitir uma narrativa ao leitor. Para tanto, o design aplicado à criação destas narrativas deve ser trabalhado com embasamento em princípios de leitura e organização, de forma a guiar o leitor conforme a história se desenrola de maneira eficiente e agradável. As HQs são, com frequência, citadas como ferramentas para o uso em ensino e aprendizagem, além de comunicação e discussões sociais, apesar de serem muito mais conhecidas pelo seu caráter de entretenimento.

Ademais, em um mundo cada vez mais apressado, cada minuto é importante na vida das pessoas. Os dispositivos de tela pequena – principalmente os *smartphones* – passam a acompanhar os usuários durante o dia, preenchendo lacunas de tempo, antes desperdiçadas, com conteúdo e comunicação. Se, antes, perdiam-se 30 preciosos minutos do dia na espera pelo atendimento em uma agência bancária, hoje ocupa-se este tempo

---

<sup>7</sup> Estes elementos serão abordados no item 2.4.2 e 2.4.3 desta tese.

com informações relevantes, notícias, conversas com os amigos e, também, com entretenimento.

Segundo dados fornecidos pela Assessoria de Imprensa da CCXP – Convenção de quadrinhos e cultura pop anual ‘Comic Con Experience’–, realizada em São Paulo, e considerada uma das maiores do mundo, o público do evento cresceu mais que o dobro, de 2014 para 2016, passando de 97 mil para 196 mil visitantes em quatro dias. Naquele ano, estavam na convenção 140 estandes de lojas, editoras, canais, entre outros, e mesas de 460 artistas independentes na chamada Artist’s Alley (CCXP, 2017). Este crescimento do mercado é tão significativo que organizações como o SEBRAE, que auxilia e fomenta o mercado empreendedor no Brasil, o apresenta como potencial lucrativo empresarial, conforme expõe Pires Júnior (2014):

Considerado um importante setor da economia criativa, extrapolou a sua função primordial de entretenimento e faz parte de um mercado multimilionário, com várias franquias de sucesso. Aos poucos, as HQs saíram das páginas dos livros e gibis para ganhar as telas de cinema. Além disso, observam-se também sua utilização para fins educativos e aplicadas no jornalismo contemporâneo (PIRES JÚNIOR, 2014, p. 1).

O autor afirma que este é um crescimento que vem acontecendo lentamente, a partir da década de 1920 no mundo, e de 1950 no Brasil, porém mais intensamente na última década. Os quadrinhos vêm se reinventando tanto em suas temáticas, que abordam questões sociais, políticas e de gênero, por exemplo, quanto em técnicas de desenvolvimento e distribuição. Neste caso, a revolução da informática trouxe para os quadrinhos não apenas um ganho artístico, com as ilustrações digitais, mas também novas possibilidades de distribuição, via internet.

Neste sentido, dados disponibilizados no site da ANATEL<sup>8</sup> propõem que a quantidade de *smartphones* no Brasil já ultrapassa aquela de computadores (entre *desktops*, *notebooks* e *tablets*). São contabilizados mais destes aparelhos móveis do que pessoas: o Brasil terminou maio de 2017 com 242,1 milhões de celulares e densidade de 116,73 aparelhos para cada 100 habitantes (ANATEL, 2017). Ao ampliar o escopo para uma visão mundial, dados da ITU – a agência de informação e tecnologia de comunicação das Nações Unidas – apontam que o uso de dispositivos móveis com acesso à internet cresceu cerca de

---

<sup>8</sup> Agência Nacional de Telecomunicações, agência reguladora, administrativamente independente, financeiramente autônoma, que tem como missão regular o setor de telecomunicações para contribuir com o desenvolvimento do Brasil.

20% anualmente entre 2012 e 2017 no mundo todo, chegando a quase 60 unidades para cada 100 habitantes, podendo alcançar a marca de 4.3 bilhões no mundo até o final deste ano. Mesmo que a quantidade destes dispositivos em proporção por habitantes seja maior nos países mais desenvolvidos – ultrapassando o dobro –, há um vertiginoso crescimento de acesso em países em desenvolvimento e menos desenvolvidos nos últimos anos (ITU, 2017).

A proposta desta tese, então, diferenciando-se dos estudos encontrados na busca sistematizada na seção 2.1 e supracitada na seção 1.1, está na contribuição para o desenvolvimento de quadrinhos especificamente criados para leitura em tela pequena, apoiado em um mercado com demanda crescente de conteúdo em nível mundial.

Com isso, o foco deste estudo, que implica em uma ampla abordagem com o viés dos quadrinhos em ambientes digitais, resoluções de tela, elementos de hipermídia, usabilidade, redes sociais e dispositivos móveis, está contemplado na descrição de linha de pesquisa proposta pelo programa do PósDesign, que “objetiva abordar o Design como, inovação, metodologia e técnica resultando em artefatos, serviços e processos para o desenvolvimento político, social e econômico” (PÓSDESIGN, 2017). Além disso, a linha de pesquisa de Mídia busca pesquisas que abordem “interatividade, interação, usabilidade, informação e comunicação, dentro das ações de branding, comunicação, educação e entretenimento” (Idem), que também são tópicos abordados por esta pesquisa.

### 1.3 Objetivos

O objetivo geral deste estudo é propor um guia de parâmetros para auxiliar o desenvolvimento de quadrinhos digitais criados especificamente para leitura em dispositivos de tela pequena.

A partir disto, estabelecem-se como objetivos específicos:

1. Identificar as principais características dos quadrinhos digitais presentes na literatura, sobretudo aquelas que têm seu foco na leitura em telas pequenas;
2. Elencar as principais potencialidades, do ponto de vista do Design, para o desenvolvimento de quadrinhos digitais focados na leitura em tela pequena, vislumbradas por profissionais da área;
3. Desenvolver um guia de parâmetros que sirva de base para a criação de quadrinhos digitais para leitura em tela pequena por profissionais iniciantes desta área;

4. Aferir os resultados da pesquisa deste estudo, propostos neste guia, por meio de teste comparativo e respaldo de profissionais experientes do mercado de quadrinhos nacional e internacional.

#### 1.4 Ineditismo e Escopo

Tanto na revisão sistematizada de literatura deste estudo como em pesquisas a assuntos relacionados para o desenvolvimento da fundamentação teórica, foram encontradas publicações acadêmicas aderentes à temática desta tese, porém nada com este foco especificamente.

Destas encontradas, destacam-se 47 artigos e 9 dissertações de mestrado, apresentando a preocupação em suprir uma demanda de conteúdo de quadrinhos digitais para leitura em dispositivos de tela pequena. Estes estudos apresentam desde soluções de como adaptar quadrinhos impressos para leitura digital, até relativas ao uso de elementos de hipermídia em narrativas, a fim de torná-las mais atraentes.

Com base nestes resultados, a presente tese se apoia em dois eixos principais de pesquisa: 1) as histórias em quadrinhos digitais e 2) a leitura em dispositivos de tela pequena. Desta forma, estes eixos trazem questões que se referem, respectivamente, aos seguintes assuntos:

1. Histórias em quadrinhos digitais: leitura de HQs, narrativa, linguagem e metalinguagem, imersão, ilustração, mercados nacional e internacional, uso de elementos de hipermídia em narrativas, distribuição pela internet, plataformas de distribuição e vendas de quadrinhos etc.
2. Leitura em dispositivos de tela pequena: leiturabilidade e legibilidade, tipografia, usabilidade, redes sociais, otimização de imagens e texto para dispositivos móveis, elementos de hipermídia etc.

A junção das informações encontradas nas buscas sobre estes dois eixos, além das pesquisas de campo a serem desenvolvidas, devem servir de base para compor o conjunto de parâmetros a ser proposto, visando cumprir com o objetivo geral deste estudo.

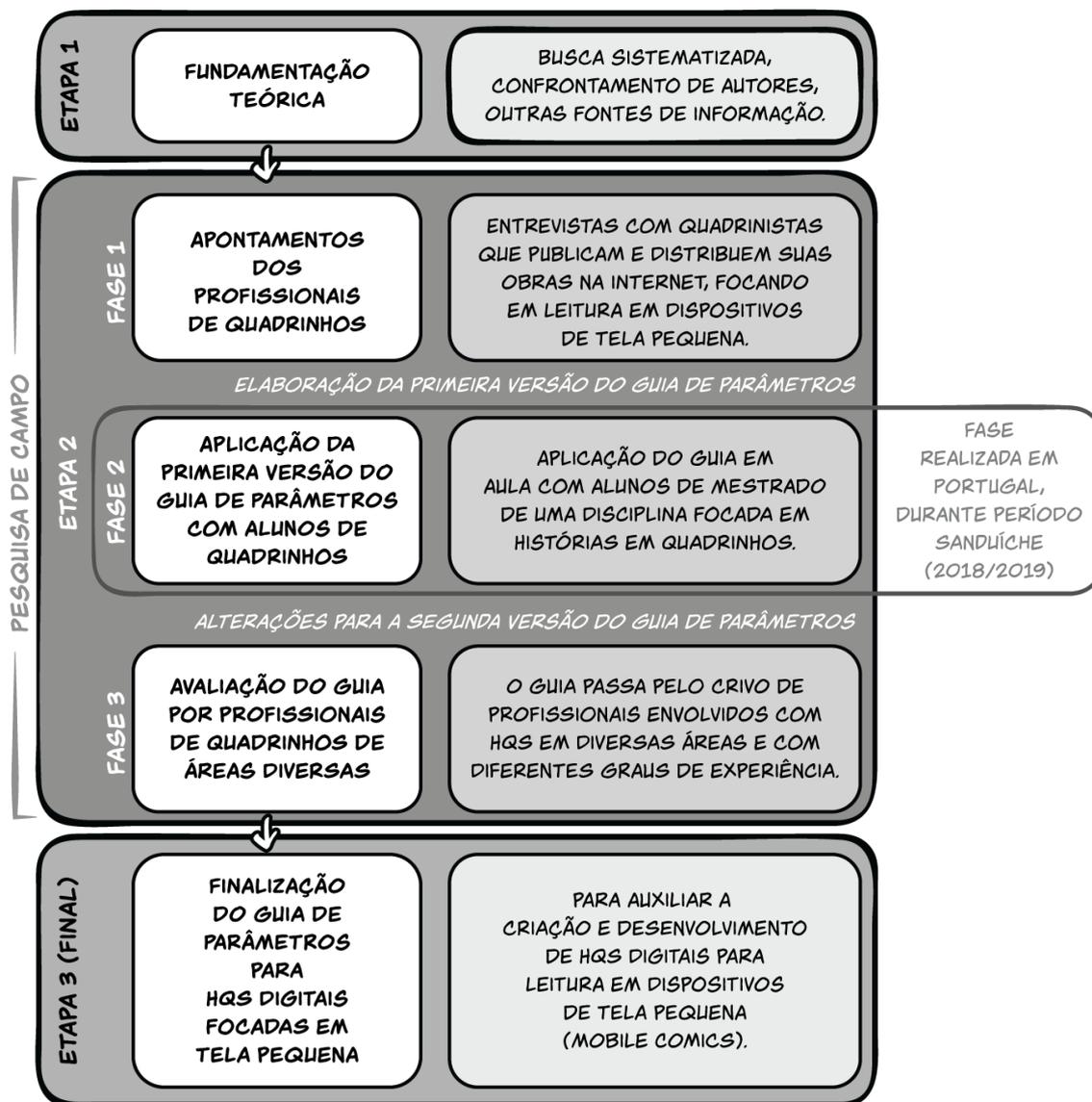
### 1.5 Abordagem metodológica

Segundo Prodanov e Freitas (2013, p. 24), “o método científico é um conjunto de procedimentos adotados com o propósito de atingir o conhecimento”. A partir de definições organizadas por estes autores, a presente pesquisa é:

- De natureza **aplicada**, já que objetiva gerar conhecimentos para aplicação prática, dirigidos à solução de problemas específicos, no caso, o guia de parâmetros proposto na seção 1.3;
- **Exploratória**, pois possui planejamento flexível, já que uma coleta de dados definirá o objeto de estudos de novas coletas;
- De procedimentos **bibliográficos**, baseada em materiais já publicados sobre o assunto, ou seja, uma fundamentação teórica baseada em publicações acadêmicas a respeito dos assuntos supracitados na seção 1.4;
- **Experimental**, pois consistem em submeter os objetos de estudo à influência de variáveis, em condições controladas e conhecidas pelo investigador, para observar os resultados produzidos no objeto, que serão entrevistas com quadrinistas e profissionais, conforme descrito no capítulo 3 deste estudo, com base em materiais escolhidos e/ou desenvolvidos especificamente para este fim;
- Uma **pesquisa de campo**, que consiste na observação de fatos e fenômenos tal como ocorrem espontaneamente, na coleta de dados a eles referentes e no registro e análise de variáveis relevantes, ao realizar as entrevistas presenciais e a distância;
- De **abordagem qualitativa**, que busca compreender o objeto em seu ambiente natural sem quantificações numéricas ou manipulação intencional do pesquisador.

Estruturalmente, o estudo foi dividido em três etapas distintas: a primeira sendo a fundamentação teórica; a segunda contemplando uma pesquisa de campo em três fases, com quadrinistas digitais, alunos de quadrinhos e profissionais da área; e a terceira com a proposta do guia de parâmetro baseado nos resultados das pesquisas, conforme o objetivo deste estudo, ilustrado na Figura 1.

Figura 1 - Organização da abordagem metodológica da tese



Fonte: Da autora.

Na **primeira etapa**, a fundamentação teórica deste estudo contempla uma revisão sistematizada da literatura em bases de dados *on-line* interdisciplinares, com termos referentes à questão de pesquisa, bem como o apoio de outras fontes bibliográficas como sustentação para a discussão e embasamento das próximas etapas. Ela está contemplada neste documento no Capítulo 2.

Na **segunda etapa**, então, são apresentadas três coletas de dados em três fases distintas. A primeira envolve entrevistas com quadrinistas do Brasil e exterior, que têm seus trabalhos focados na distribuição pela internet. A amostragem desses quadrinistas foi por conveniência e acessibilidade, tipo de amostragem comumente aplicado em pesquisas

exploratórias que não exigem alto nível de precisão (PRODANOV; FREITAS, 2013): os profissionais foram contatados via internet, e entrevistados por e-mail e/ou vídeo e áudio conferência, assegurando, desta forma, diferentes nacionalidades e culturas. O objetivo foi identificar quais são as principais ferramentas utilizadas por eles para otimizar suas criações para a leitura em dispositivos de tela pequena.

A segunda fase buscou testar as técnicas apontadas pelo quadrinistas com um público específico de quadrinistas iniciantes. A amostragem é de alunos do curso de mestrado em “Cultura Visual”, na Universidade IADE, de Lisboa/Portugal, da disciplina de “Ilustração e Banda Desenhada”<sup>9</sup>. As duas turmas participantes desta fase de coleta foram ministradas pelo Professor Eduardo Côrte-Real, coorientador desta tese, e suas participações foram possibilitadas pelo período Sanduíche da autora naquele país, viabilizado pela CAPES (Edital 2017 do programa PDSE).

Ressalta-se aqui, que o IADE é uma universidade referência na Europa para o ensino de criatividade, estando entre as 50 melhores escolas de Design da Europa no ranking da Revista Domus<sup>10</sup>, e destacando-se em Design, Publicidade, Marketing e Fotografia. Isto ofereceu para esta pesquisa uma grande variedade de nacionalidades na amostra, com indivíduos portugueses e estrangeiros que lá estudam.

Finalmente, a terceira coleta se deu com profissionais de quadrinhos de áreas diversas, tais como autores, editores e acadêmicos, do Brasil e dos Estados Unidos. Nesta fase, uma versão já alterada do guia de parâmetros a partir da fase anterior foi enviada a fim de ser aferida por tais profissionais, que colaboraram com diversas sugestões.

Com as percepções dos resultados das duas primeiras etapas, uma versão final do guia de parâmetros para a criação e desenvolvimento de quadrinhos digitais focados em leitura em dispositivos de tela pequena (Mobile Comics) é apresentado, então, na **terceira etapa**, finalizando este estudo. Ele será divulgado de forma digital e gratuita para acesso de quadrinistas em qualquer lugar do mundo, em português e inglês.

---

<sup>9</sup> “Banda Desenhada” é o termo utilizado para referir-se a “Histórias em Quadrinhos” em Portugal, vindo de uma tradução direta do termo “*Bande desinéé*”, da França. Faz alusão principalmente ao formato das tirinhas (“bandas”).

<sup>10</sup> Disponível em <http://digitaledition.domusweb.it/domus/books/161201domus/index.html#/1/>, acesso em 29/08/2017.

## 1.6 Contribuições do estudo

Os quadrinhos despertam um interesse em públicos de diferentes idades, proporcionando benefícios que vão desde o aprendizado ao entretenimento, informação e questões sociais de forma descontraída e humorada, em charges ou tirinhas, muitas vezes distribuídos pelos sites de redes sociais.

A abrangência dos quadrinhos como difusor social de informações é mais perceptível justamente neste último exemplo, e, por tal motivo, crescem não apenas os leitores de quadrinhos compartilhados pela internet, como os quadrinistas deste nicho. Apesar deste crescimento, percebe-se que os estudos acadêmicos sobre o assunto ainda se prendem aos tradicionais quadrinhos impressos, sendo de pouca ajuda a novos criadores interessados em ingressar no mercado digital.

Este estudo é motivado, principalmente, pelo interesse da autora em ampliar seu conhecimento a respeito do assunto, bem como compartilhar estas informações e conhecimentos, a fim de tornar o mercado de quadrinhos digitais cada vez mais rico, diverso e acessível ao público.

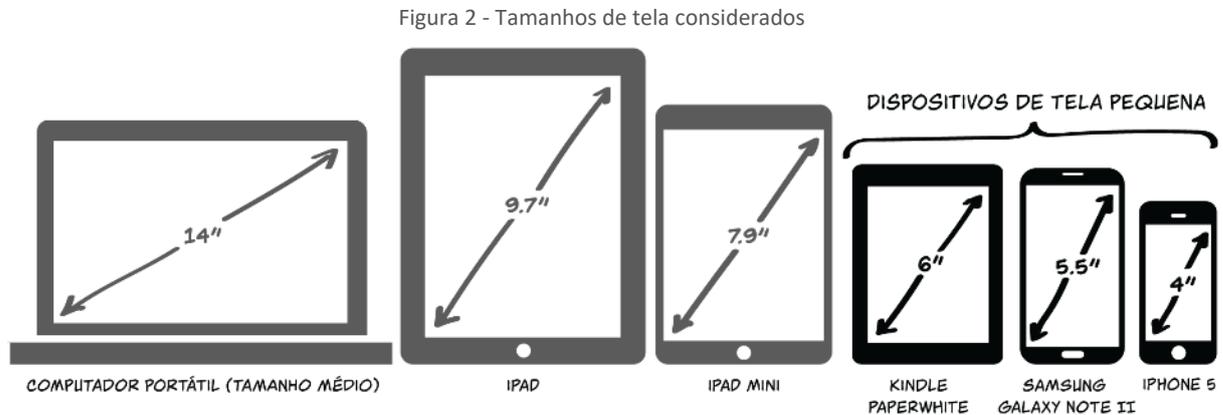
Em vistas de um desenvolvimento dos quadrinhos digitais, principalmente no Brasil, este estudo busca contribuir com o profissionalismo dos quadrinistas, visando fomentar um mercado crescente e com demanda para novos conteúdos voltados para dispositivos móveis. Com uma pesquisa de caráter internacional para preencher esta lacuna nos estudos sobre histórias em quadrinhos, o guia de parâmetros resultante deste estudo, que será disponibilizado integralmente na internet para acesso gratuito, pode colaborar principalmente com um crescimento nacional deste mercado, o tornando mais popular e lucrativo.

## 1.7 Delimitações da pesquisa

Esta pesquisa tem sua limitação no desenvolvimento de HQs para leitura em dispositivos de tela pequena. Com isso, questões relativas à liberdade criativa dos quadrinistas, que podem envolver técnicas de ilustração ou abordagens de assunto não serão consideradas. Também não serão abordadas questões de acessibilidade, tais como áudio descrição ou tradução para LIBRAS.

Para fins de delimitação, serão considerados dispositivos de tela pequena os aparelhos que comportem tela de até 7 polegadas (17,8cm) em sua linha diagonal, conforme

exemplos sugeridos na Figura 2. Nesta categoria entram os dispositivos chamados de *smartphones*, *phablets*<sup>11</sup> e alguns leitores digitais, e excluem-se *tablets* e *notebooks*.



Fonte: Da autora.

### 1.8 Estrutura da tese

O primeiro capítulo desta tese traz uma apresentação abrangente do estudo, contando com a contextualização, justificativa, aderência ao programa, objetivos, ineditismo, escopo, abordagem metodológica, contribuições e delimitações.

O segundo capítulo, então, diz respeito à fundamentação teórica. Inicia apresentando uma busca sistematizada baseada nos principais eixos da pesquisa, seguida de um confronto de autores sobre os temas abordados.

Já no terceiro capítulo é proposta a pesquisa de campo com três coletas de dados em fases distintas realizada entre os anos de 2018 e 2019, envolvendo entrevistas com autores de quadrinhos digitais, observação e entrevistas com alunos desta mídia, e avaliação de profissionais variados do mercado, a fim de identificar as principais potencialidades das HQs digitais para dispositivos de tela pequena no guia de parâmetros proposto.

O quarto capítulo, por sua vez, baseado nessas primeiras duas etapas (capítulos 2 e 3) apresentará os dados e análises da pesquisa descrita no capítulo 3, bem como a versão final do guia de parâmetros para Mobile Comics, disponibilizado de forma gratuita digitalmente.

<sup>11</sup> O termo vem da junção das nomenclaturas “*phone*” e “*tablets*”, indicando um tamanho intermediário entre os dois tipos de dispositivos: um pouco maior que os smartphones, um pouco menor que os tablets.

E, finalmente, no quinto capítulo, serão apresentadas as considerações finais do estudo como um todo, trazendo as principais contribuições encontradas e oferecendo sugestões de estudos futuros.

## 2. Fundamentação Teórica

Este capítulo traz a fundamentação teórica do presente estudo, iniciando com uma revisão sistemática, seguida da abordagem dos assuntos Quadrinhos Impressos (clássicos), Quadrinhos Digitais e Leitura em dispositivos de tela pequena. Este embasamento teórico faz parte de uma pesquisa acadêmica que vem sendo desenvolvida desde 2015, com o curso de mestrado realizado pela autora da presente tese. Alguns tópicos foram previamente publicados<sup>12</sup> em revistas e congressos acadêmicos, desde então, em vistas de iniciar uma presença científica a respeito destes assuntos.

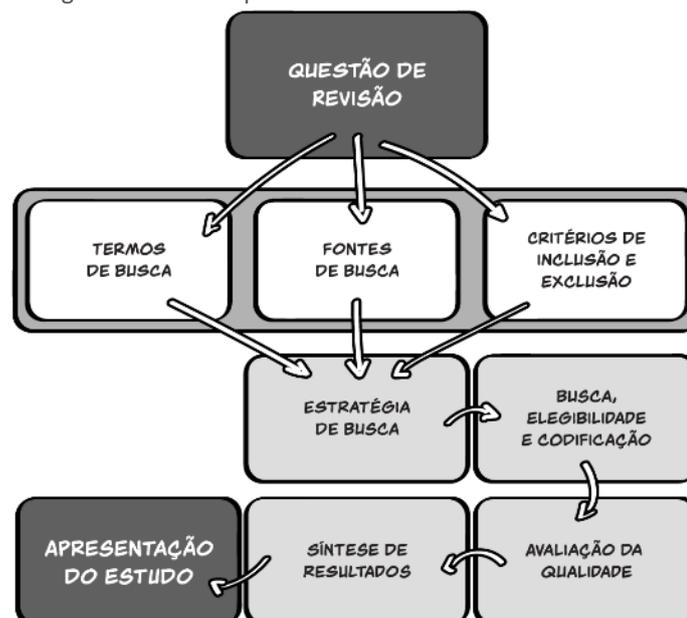
### 2.1 Revisão Sistemática da literatura

A fim de cumprir com o objetivo proposto por este estudo, inicia-se a fundamentação teórica com uma revisão sistemática da literatura. Conforme afirmam Morandi e Camargo (2015):

As revisões sistemáticas proporcionam uma visão abrangente e robusta, permitindo que os pesquisadores mantenham-se a par do que tem sido estudado em suas áreas de interesse (p. 143).

A partir das proposições de Morandi e Camargo (2015), foi adaptado um método para esta revisão sistemática, conforme apresentado na Figura 3.

Figura 3 - Método para a revisão sistemática de literatura



Fonte: Adaptado de Morandi e Camargo (2015, p. 146).

<sup>12</sup> Presser, Braviano e Fialho (2017); Presser et al. (2016); Presser, Kormives e Braviano (2017); e Presser, Meürer e Sousa (2015); Presser, Braviano e Côrte-Real (2019a e 2019b).

Conforme o esquema da Figura 3, para a questão de revisão ‘como auxiliar o desenvolvimento de quadrinhos digitais focados especificamente na leitura em dispositivos de tela pequena’, foram definidos os termos e fontes de busca, bem como os critérios de inclusão e exclusão, que se apoiam em dois principais pilares: **histórias em quadrinhos digitais e dispositivos de tela pequena**.

Buscas preliminares destes dois pilares supracitados indicaram haver uma grande variedade de nomenclaturas usadas. Com isso, as palavras-chave mais recorrentes foram relacionadas no Quadro 1, em português e inglês.

Quadro 1 - Palavras-chave para busca nas bases de dados

Em Português	Em Inglês
Sobre HQs digitais: Arte sequencial, Novelas gráficas, Quadrinhos digitais, narrativas gráficas	About Comics and webcomics: Sequential Art, Graphic Novel, Webcomic, e-comic, Graphic Narrative
Dispositivos de tela pequena: Dispositivos, tela pequena, dispositivos pequenos, dispositivos móveis, smartphone	Small screen devices: device, small screen, small device, small display, mobile, smartphone

Fonte: da autora.

Quanto as fontes de busca, foram utilizados como base os bancos de dados *Web of Science*<sup>13</sup>, *Scopus*<sup>14</sup> e *Science Direct*<sup>15</sup>. A escolha destas três bases se deu por dois motivos principais: 1) são acessíveis por meio do portal de Periódicos da Capes e pela rede interna de acesso à internet da Universidade Federal de Santa Catarina; e 2) apresentam resultados de caráter multidisciplinar, abrangendo os temas referentes à esta tese e, principalmente, ao Design. Foi decidido não efetuar as buscas diretamente na base de dados *Periódicos do Capes* por dois motivos: 1) a ferramenta de busca do portal é limitada ao número de palavras-chave, inviabilizando a presente busca e 2) os resultados do portal são provenientes justamente das bases de dados multidisciplinares supracitadas, portanto a busca se tornaria redundante.

Quanto aos critérios de inclusão e exclusão, foram procurados materiais que apresentaram em seu tema principal a leitura, exibição, adaptação ou desenvolvimento de Histórias em Quadrinhos para dispositivo de tela pequena, independentemente de estarem

<sup>13</sup> Disponível em [apps.webofknowledge.com](https://apps.webofknowledge.com), acesso em 6 de julho de 2017.

<sup>14</sup> Disponível em [scopus.com](https://scopus.com), acesso em 6 de julho de 2017.

<sup>15</sup> Disponível em [www.sciencedirect.com](https://www.sciencedirect.com), acesso em 6 de julho de 2017.

destinados ao entretenimento, educação, comunicação empresarial ou qualquer outro fim. Desta forma, estudos sobre quadrinhos impressos, ou digitais em dispositivos de telas média e grande, seriam excluídos.

A estratégia de busca levou em conta as especificações técnicas de cada uma das bases de dados supracitadas, o que resultou nas *strings* de pesquisa apresentadas no Quadro 2. Considerando somente as publicações desde 2007, identificou-se 1046 textos de relevância acadêmica atual.

Quadro 2 - Strings de busca e resultados das bases de dados

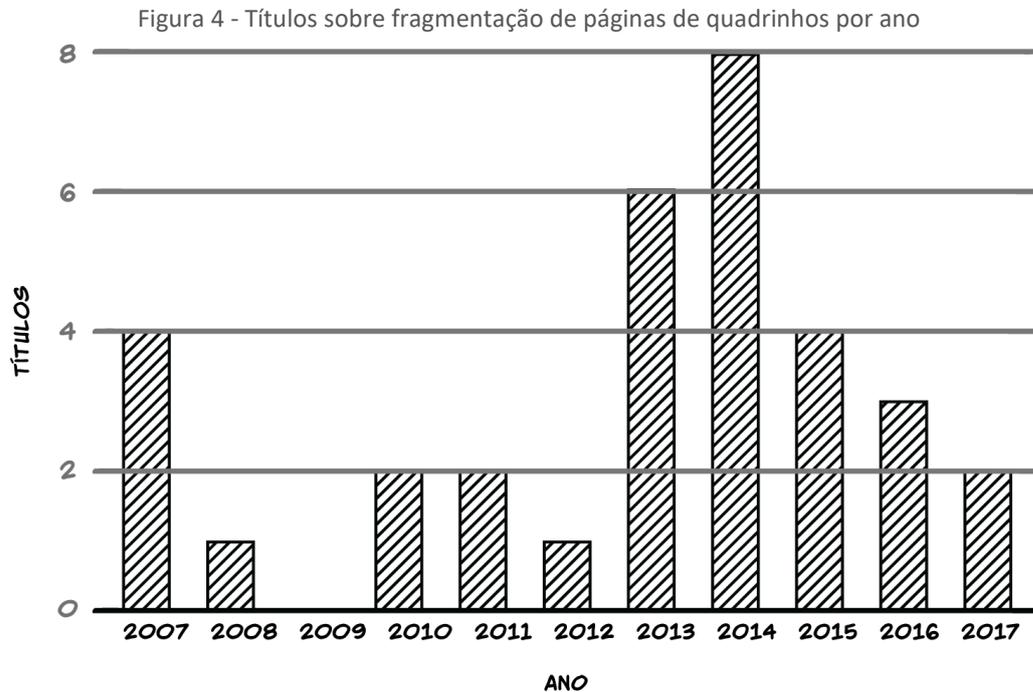
	Scopus	Web of Knowledge	Science Direct
<i>String</i> de busca	TITLE-ABS-KEY(Comic* OR "Sequential Art*" OR "graphic novel*" OR webcomic* OR e-comic* OR "graphic narrative*") AND TITLE-ABS-KEY("device*" OR "small screen" OR "small device*" OR "small display" OR "mobile" OR smartphone) AND PUBYEAR > 2006	TS=("comic*" OR "Sequential Art*" OR "graphic novel*" OR "webcomic*" OR "e-comic*" OR "graphic narrative*") AND TS=("device*" OR "small screen" OR "small device*" OR "small display" OR "mobile" OR "Smartphone") AND PY=(2006-2017)	comic OR Sequential Art OR graphic novel OR webcomic OR e-comic OR graphic narrative AND device OR small screen OR small device OR small display OR mobile OR Smartphone <i>(em todos os tipos de pesquisa, de 2006 para frente)</i>
<b>Resultados obtidos</b>	<b>224</b>	<b>108</b>	<b>714</b>
<b>Total</b>	<b>1046</b>		

Fonte: da autora.

A partir deste resultado, datado de 6 de julho de 2017, foi efetuada a leitura dos títulos dos artigos, eliminando-se aqueles sem relação com o tema deste estudo, os quais estavam prioritariamente relacionados a educação, jornalismo e psicologia. Foram também removidos os textos duplicados nas bases de dados, de modo que permaneceram, nesta etapa, 47 dos 1046 artigos identificados inicialmente.

Partindo então para a avaliação da adequação do material qualificado, por meio de leitura dos resumos de cada um, identificou-se 33 textos que tratavam exclusivamente de técnicas de extração automatizada de quadros e balões de páginas de histórias em quadrinhos para leitura fragmentada em *smartphones*, que será abordada neste estudo na subseção 2.6.2 com mais abrangência. Identifica-se, desta forma, uma expressiva preocupação acadêmica em tornar as histórias em quadrinhos impressas compatíveis com a leitura em dispositivos móveis de tela pequena.

A evolução destas publicações no período 2007-2017 é apresentada na Figura 4, a qual mostra um crescente interesse sobre este tipo de fragmentação até o ano de 2014, e, a partir de 2015, uma visível queda na quantidade de publicações.



Fonte: da autora.

Talvez o motivo desta queda seja justamente o fracasso em conseguir, de forma satisfatória, ler e extrair quadros ou balões automaticamente de páginas de histórias em quadrinhos, conforme apontam Iyer et al (2016):

Os recursos de imagem obtidos a partir de modelos treinados com imagens naturais não conseguem capturar a vasta variação nos estilos artísticos, e os modelos textuais se debatem com a riqueza e a ambiguidade do diálogo coloquial altamente dependente de contextos visuais [das histórias em quadrinhos] (pg. 6, tradução nossa).

Conforme afirmam os autores destes artigos, tal preocupação vem de uma demanda crescente dos leitores e editoras, principalmente na Coreia e no Japão, onde a produção de quadrinhos é muito mais massiva, comparada com outros países.

Dos 14 resultados restantes, foram identificados mais 11 artigos com as seguintes temáticas: 1) proposta de *zoom* em páginas de quadrinhos com trajeto de um quadro para o outro definido por meio de tecnologia *eye-tracking*; 2 e 3) propostas de sistemas que otimizam a redução de imagens com texturas, retículas e padronagens, sem perda de qualidade; 4) aplicativo que cria imagens com elementos de quadrinhos em grupo, por meio

de rede *wi-fi*; 5) proposta de um banco de *cliparts* para educação infantil; 6) estudo a respeito da narrativa dos quadrinhos comparada com filmes; 7) capítulo de livro a respeito de *storytelling* e narrativas; 8) aplicativo que se propõe a inserir, por meio de realidade aumentada, elementos de quadrinhos em captura de imagens da câmera de *smartphones*; 9) aplicativo que envia elementos de quadrinhos via *MMS* de um *smartphone* para outro; 10) aplicativo que gera imagens em 3D, focadas na tecnologia de *smartphones* com giroscópio, direcionada para imagens de quadrinhos e desenhos animados; e 11) aplicativo que gera elementos de quadrinhos em imagens pré-carregadas a partir de gestos em telas de *multi-touch* de *smartphones*.

Estes 11 artigos por um lado indicam um interesse acadêmico na presença dos quadrinhos e seus elementos nos dispositivos móveis e de tela pequena, mas por outro, fogem do foco desta pesquisa, e por isso foram excluídos.

Finalmente, três artigos com temáticas adequadas à questão de revisão foram identificados, conforme o Quadro 3.

Quadro 3 - Artigos destacados na revisão sistemática

#	Título	Autor(es)	Veículo	Ano
1	Jason Shiga's <i>Meanwhile</i> and digital adaptability of non-traditional narratives in comics	Kat Lombard-Cook	Journal of Graphic Novels and Comics (impresso)	2013
2	Facile analysis of smartphone comics	Beili Qiu	Green Computing and Communications (GreenCom) (IEEE)	2013
3	Designing Interactive Mobile Comics for Multi-Touch Screen Phones	Astria Dhita Wandani, Gregory Wee e Wilson Suai Moses	International Proceedings of Computer Science and Information Technology	2011

Fonte: da autora.

Destes três artigos supracitados, o primeiro, “*Jason Shiga's Meanwhile and digital adaptability of non-traditional narratives in comics*”, de 2013, trata de uma história em quadrinhos impressa, chamada “*Meanwhile*”, que é adaptada para um aplicativo de iPad, utilizando-se de recursos de hipermídia para enriquecimento da narrativa. A adaptação não é necessariamente focada em dispositivo de tela pequena, mas traz a luz a relevância dos elementos hipermediáticos possíveis em ambientes digitais para as histórias em quadrinhos. Infelizmente, o artigo completo não é disponibilizado pelo acesso da UFSC e não foi encontrada outra forma de acesso, portanto sua leitura completa ainda não foi possível.

O segundo artigo, *“Facile analysis of smartphone comics”*, também de 2013, analisa as duas situações nas quais as histórias em quadrinhos lidas em tela pequena são possíveis: quando adaptadas dos quadrinhos impressos, e quando desenvolvidas especificamente para este fim. O artigo cita três quadrinhos digitais com grande sucesso de vendas na China: um adaptado direto dos quadrinhos impressos, um desenvolvido para leitura em telas grandes (computadores/ipads), e outro desenvolvido no formato de tirinhas de quatro quadros, especialmente focados em leitura em tela pequena. O autor comenta que, da mesma forma que os smartphones com acesso à internet revolucionaram o consumo de músicas e filmes, também estão revolucionando o mercado de quadrinhos. Segundo ele, as vendas digitais destes títulos vêm subindo desde 2005 em porcentagens em torno de 80% por ano – pelo menos até o ano de publicação do artigo, que é 2013. Relacionadas a este interesse do público leitor de quadrinhos, são apresentadas estratégias de custo, de divulgação publicitária, mercadológicas, e até de aumento de vendas de smartphones e planos de assinatura de internet móvel.

Finalmente, o terceiro artigo, *“Designing Interactive Mobile Comics for Multi-Touch Screen Phones”*, de 2011, propõe um aplicativo para smartphones que serviria como plataforma para leitura de histórias em quadrinhos, fazendo uso de elementos de hipermídia como a tela infinita e uso de gestos específicos de telas de *touch*. Este artigo também não é disponibilizado pela rede da UFSC e novamente não foi encontrada outra forma de acesso, o que impossibilitou uma leitura completa do seu conteúdo além do resumo.

Após esta breve síntese dos resultados, percebe-se que existe um interesse relevante na adaptação de histórias em quadrinhos impressas, que são materiais já produzidos em enormes escalas, para smartphones, que crescem em popularidade a cada ano. São poucos, no entanto, os estudos a respeito do desenvolvimento de HQs diretamente para smartphones, focando na leiturabilidade em telas pequenas.

O argumento utilizado nos artigos encontrados relacionados à fragmentação de páginas de HQ para leitura em tela pequena é de que existe uma demanda crescente da parte dos usuários de smartphones para este fim. Por exemplo, Chan, Leung e Komura (2007) afirmam que dezenas de quadrinhos são publicados semanalmente em Honk Kong, e que a demanda para a leitura digital destas publicações cresce conforme a popularização dos smartphones. Ponsard e Fries (2009) também afirmam que os quadrinhos são populares no mundo inteiro, mas mesmo com o mundo digital em crescimento, ainda são criações de

tinta e papel, que não contemplam os públicos de dispositivos móveis e inclusive pessoas com deficiência e baixa visão. Arai e Tolle (2010) argumentam que a demanda para leitura de quadrinhos em dispositivos móveis é tamanha que justifica o esforço de tentar adaptar os quadrinhos impressos, significativamente maiores que as telas de smartphones. Globalmente, os estudos encontrados apontam que esta demanda não parece estar sendo saciada de maneira satisfatória por meio desta adaptação direta de quadrinhos impressos.

Com os poucos resultados relevantes encontrados em bases de dados de publicações acadêmicas, percebeu-se uma necessidade de explorar mais a temática, a fim de encontrar novas informações. Foi feita, então uma nova revisão sistemática, agora com foco no Banco de Teses e Dissertações<sup>16</sup> nacionais.

Esta segunda busca, apesar de baseada na primeira, precisou ter algumas modificações nos parâmetros a fim de adaptar as palavras-chave à ferramenta de pesquisa do site, que é mais simplificado. Por exemplo, os operadores que resultaram nas *strings* de busca apresentadas no Quadro 2 não funcionam no Banco de Teses, impossibilitando a adição de várias palavras-chave justapostas. Para não comprometer a qualidade dos resultados, decidiu-se fazer uma busca única pela principal palavra-chave deste estudo – *Quadrinhos* – e a partir dela, eliminar os resultados não interessantes por meio de leitura dos títulos dos resultados.

Desta forma, com a busca realizada no dia 4 de novembro de 2017, foram encontrados 1033 resultados, sendo eles 171 de teses de doutorado, 771 de dissertações de mestrado, 79 artigos de mestrado profissional e 12 de profissionalizante. Estes resultados datam desde 1988, o que levou a decisão do primeiro filtro: por data de publicação. Os resultados filtrados apenas de 2007 até a atualidade somaram-se em 813, sendo 136 de doutorado, 586 de mestrado, 79 de mestrado profissional e 12 de profissionalizante.

Com uma leitura dos títulos, e em casos de dúvida, também dos resumos destes 813 resultados, chegou-se em 9 trabalhos que apresentavam alguma relação com a questão de pesquisa proposta por este estudo.

---

<sup>16</sup> Disponível em <http://bancodeteses.capes.gov.br/>, acesso em 05/11/2017.

Quadro 4 - Teses e Dissertações destacadas na revisão sistemática

#	Título	Autor	Grau/Curso/Instituição	Ano
1	Histórias em quadrinhos e design estratégico: cenários para apropriação e produção de HQ nas mídias digitais	Doro, Leandro Malosi	Mestrado Em Design Instituição De Ensino: Universidade Do Vale Do Rio Dos Sinos	2016
2	Metodologia de design aplicada a concepção de histórias em quadrinhos digitais	Motta, Rodrigo Leoncio	Mestrado Em Design Instituição De Ensino: Universidade Federal De Pernambuco	2012
3	Quadrinhos digitais: potencializando a leitura	Evangelista, Eduardo	Mestrado Em Design Instituição De Ensino: Universidade Federal De Santa Catarina	2015
4	Audiovisualidades nos quadrinhos digitais: como se dá o tensionamento das molduras quadrinhos, audiovisual e software/interface nas apphqs	Almeida, Emerson Vasconcelos	Mestrado Em Ciências Da Comunicação Instituição De Ensino: Universidade Do Vale Do Rio Dos Sinos	2013
5	À tela infinita... e além: um estudo sobre o uso de recursos da hipermídia na criação de histórias em quadrinhos digitais	Machado, Liandro Roger Memoria	Mestrado Em Comunicação Instituição De Ensino: Universidade Federal Do Ceará	2016
6	A Reconfiguração das Tirinhas nas Mídias Digitais: de como os blogs estão transformando este gênero dos Quadrinhos	Nicolau, Vítor Feitosa	Mestrado Em Comunicação E Culturas Midiáticas Instituição De Ensino: Universidade Federal Da Paraíba/João Pessoa	2011
7	Narrativas em histórias em quadrinhos: adaptações em dispositivos móveis de leitura digital	Nunes, Robson Francisco	Mestrado Em Processos E Manifestações Culturais Instituição De Ensino: Universidade Feevale	2014
8	Contribuições da Hipermídia nas histórias em quadrinhos para a experiência de leitura e aprendizagem	Presser, Alexandra Teixeira De Rosso	Mestrado Em Design Instituição De Ensino: Universidade Federal De Santa Catarina	2015
9	Projetando experiências narrativas: Diretrizes de projeto para histórias em quadrinhos digitais em dispositivos móveis	Krening, Thiago Da Silva	Mestrado Em Design Instituição De Ensino: Universidade Federal Do Rio Grande Do Sul	2015

Fonte: Da autora.

Dos resultados destacados no Quadro 4, incluindo a dissertação de mestrado da autora desta tese no resultado de número oito, percebe-se que existem estudos que circundam a questão de pesquisa em pauta, sem chegar exatamente em seu foco. Por exemplo, no primeiro resultado, o autor faz uma pesquisa qualitativa com leitores de quadrinhos a respeito de suas preferências ao ler quadrinhos digitais e obtém como resultado uma rejeição à leitura em dispositivos de tela pequena, justamente por causa da falta de legibilidade dos quadrinhos grandes migrados para esta mídia. Alguns deles, como o terceiro, o quinto, o sexto, o sétimo e, principalmente, o nono resultado, trazem pesquisas voltadas para a leitura de quadrinhos em dispositivos móveis, porém acabam mais direcionados às tablets, justamente por seu tamanho de tela mais favorável. Além disso, o quarto e nono resultados ainda tem um direcionamento mais voltado para os quadrinhos

enquanto “aplicativos de dispositivos móveis”, com uma preocupação mais técnica voltada para programação. Os dispositivos de tela pequena são citados nos estudos, mas não chegam a ser utilizados como foco de pesquisa ou preferência de leitura.

Tendo em vista os poucos artigos, teses e dissertações encontradas, realizou-se um levantamento complementar, por meio de referenciais presentes em trabalhos com assuntos relacionados, tais como artigos gerais sobre histórias em quadrinhos digitais e interfaces para dispositivos de tela pequena. Tanto esta revisão sistemática como o levantamento complementar geraram a base para a fundamentação teórica que é apresentada a partir da próxima seção desta tese, e para a metodologia da pesquisa, no Capítulo 3.

## 2.2 Quadrinhos Clássicos

A primeira questão que merece a atenção deste estudo se apresenta já no título desta seção: a denominação de “quadrinhos clássicos” em contraposição àquela dos “quadrinhos digitais”. Destaca-se que estas expressões, principalmente a primeira, não dizem respeito a épocas de publicação, ou a qualquer tipo de qualidade técnica destes dois tipos de quadrinhos. A escolha dá-se pela abrangência, pois referir-se aos quadrinhos que não são digitais apenas como “quadrinhos impressos” exclui publicações que apresentam as mesmas características que serão apresentadas daqui para frente, fruto do hibridismo entre o que é “analógico” – impressos ou de natureza física e manual – com os elementos digitais. Estas questões serão abordadas com maior profundidade posteriormente, principalmente na seção 2.3.

Portanto, ao buscar-se estudos acadêmicos acerca das histórias em quadrinhos, desde as publicações mais breves, como artigos e resumos, até as mais longas, como livros publicados em larga escala, o discurso de que esta forma de expressão é pouco explorada se faz presente com grande frequência. Porém, publicações como o livro “Os Quadrinhos”, de Antônio Luiz Cagnin, de 1975 (CAGNIN, 1975), e a revista acadêmica francesa “Communications”, número 24, de 1976 (COMMUNICATIONS, 1976), totalmente dedicada aos quadrinhos, mostram que os estudos a este respeito vêm sendo feitos há pelo menos mais de quatro décadas.

Talvez a frustração dos pesquisadores que acenam para as poucas pesquisas sobre HQs não seja referente à pouca quantidade de estudos, mas ao seu direcionamento limitado. Tal aspecto aparece no texto de Vergueiro:

A pior situação ocorre quando, em uma evidente demonstração de ignorância e preconceito, as histórias em quadrinhos são utilizadas pelos profissionais de informação como um chamariz para a leitura de livros, uma espécie de concessão dos profissionais a uma leitura menor (VERGUEIRO, 2005, p. 4).

Estigmatizados por este rótulo de cultura dita *menor*, os quadrinhos são estudados amplamente em suas características favoráveis ao entretenimento ou ensino infantil, sua produção em larga escala direcionada ao público adolescente (majoritariamente masculino e caucasiano), mas pouco por suas qualidades de narrativa e comunicação (PRESSER, 2015).

No entanto, a partir de 1985, com as primeiras publicações de caráter acadêmicos do autor e quadrinista Will Eisner, nos Estados Unidos, percebe-se os primeiros passos para que os quadrinhos sejam vistos não como um meio de entretenimento inferior e barato, mas como uma complexa forma de expressão artística que envolve imagens e textos em harmonia para transmitir narrativas. Conforme palavras do autor, “a história em quadrinhos pode ser chamada de ‘leitura’ num sentido muito mais amplo do que o comumente aplicado ao termo” (EISNER, 1999, p. 7). Segundo ele, histórias em quadrinhos deveriam ser definidas apenas como “Arte sequencial”.

Todavia, esta definição acadêmica se mostra vaga e demasiadamente ampla, que vem sendo contradita desde então por diversos autores. O principal deles é Scott McCloud, que propôs definir os quadrinhos como “Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informação e/ou a produzir uma resposta no espectador” (McCLOUD, 2005, p.9), já em 1993, em sua publicação intitulada no Brasil como ‘Desvendando os Quadrinhos<sup>17</sup>’.

Diversos estudos aceitam esta definição de McCloud como a mais adequada para as HQs. Mas, com frequência, publicações são encontradas com autores que a contradizem sob vários pretextos. Horrocks (2001), afirma que a definição é muito específica e corrompe a verdadeira essência dos quadrinhos, mais experimental e livre de amarras.

---

<sup>17</sup> Título Original: “*Understanding Comics*”.

Já Guimarães (2010) comenta que uma definição precisa ser simples o suficiente para ser facilmente reconhecida, e quando se tenta empregar classificações demasiadamente detalhadas, corre-se o risco de perder a essência.

(...) a conceituação de uma forma de expressão deve ser **simples**, de modo que não seja difícil entendê-la; **precisa**, de modo que não deixe margem a dúvidas; e **ampla**, de modo a englobar as manifestações mais primitivas e as mais modernas desta forma de arte (GUIMARÃES, 2010, p. 27, grifo do autor).

Com esta preocupação em mente, o autor define que "História em Quadrinhos é a forma de expressão artística que tenta representar um movimento através do registro de imagens estáticas" (GUIMARÃES, 2010, p. 30). Esta afirmação vai de encontro a Horrocks (2001) que questiona também a necessidade da exaltação das imagens na definição para as HQs, tendo em vista que em algumas situações elas são apenas coadjuvantes. Por outro lado, vai ao encontro de Cappellari (2010) que alega que "mesmo que muitos *comic strips* necessitem de um bom roteiro para se sustentar, o desenho é, contudo, o principal chamariz" (CAPPELLARI, 2010, p. 233).

Um fator que contribui com esta indefinição acadêmica dos quadrinhos é justamente a sua grande flexibilidade de formatos. Conforme Ramos (2012), "Quadrinhos seriam, então, um **hipergênero**<sup>18</sup> que agregaria diferentes outros gêneros, cada um com suas peculiaridades" (RAMOS, 2012, pg. 20, grifo do autor). Conforme este e outros autores (McCloud, 2005; 2006; 2008; Eisner, 1999), alguns destes gêneros de quadrinhos que podem ser encontrados são descritos a seguir.

As **charges** e **cartuns** são normalmente apenas um quadro, retratando um recorte de um acontecimento, muitas vezes político, e de grande popularidade em publicações jornalísticas. O nome "*charge*", que vem do inglês "atacar" ou "avançar", e vem da natureza de crítica política deste tipo de quadrinho, utilizada em jornais retratando notícias polêmicas. Já "*cartun*" vem do abramileiramento de "*cartoon*", que denomina os desenhos estilizados presentes neste gênero. Na Figura 5, uma charge do cartunista gaúcho Augusto Bier, demonstrando uma narrativa visual completa em apenas uma imagem e duas falas.

---

<sup>18</sup> Este termo se torna de expressiva relevância na seção 2.6, quando este estudo aborda os Mobile Comics enquanto um novo gênero de quadrinhos.

Figura 5 - Charge do Cartunista Bier



Fonte: Disponível em <http://www.paginadogaicho.com.br/cart/>, acesso em 05/11/2017.

As **tirinhas** consistem em pequenas narrativas, com, em média, até cinco quadros, majoritariamente voltadas para o humor, e que podem ou não fazer parte de uma narrativa maior quando lidas em sequência. Este gênero nasceu nas publicações impressas de jornais, que dedicavam pequenos espaços horizontais em suas páginas, responsáveis por esta denominação. Na Figura 6, uma tirinha do clássico personagem Dilbert, muito apoiada no humor sarcástico, típico deste gênero.

Figura 6 - Tirinha do Dilbert



Fonte: ADAMS, 2008, pg. 88.

O gênero **Comics** (também chamado de “quadrinho americano”) é normalmente associada a publicações em geral originalmente criados na língua inglesa, mas também utilizada para definir os quadrinhos de super-heróis e revistas mensais. Na Figura 7, a capa e

uma página interna da revista mensal da personagem Batgirl, da DC Comics, apresentando ilustrações coloridas, ação e heroísmo.

Figura 7 - Revista mensal BatGirl



Fonte: STEWART, 2016.

**Mangá** é a nomenclatura para os quadrinhos japoneses, com todas as suas peculiaridades. Na Figura 8, a capa e uma página dupla interna do mangá Ranma ½, um clássico publicado originalmente em 1987 no Japão, com capas coloridas, páginas em preto e branco, recheadas de ação, aventura e grafismos de movimento, como é bastante típico do gênero. Derivados do mangá, os quadrinhos feitos na Coreia também são conhecidos como **Manhwa**, e tem estilo bastante parecido com estes.

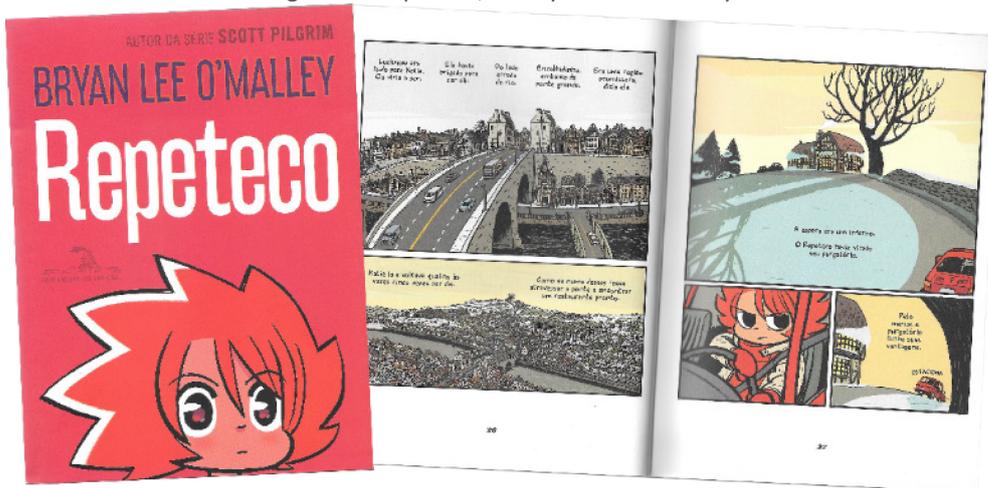
Figura 8 - Capa e página interna do mangá Ranma ½



Fonte: TAKAHASHI, 2009.

As **Graphic Novels** são as publicações de quadrinhos com acabamento mais elaborado, normalmente com histórias completas e voltadas para públicos mais maduros. Na Figura 9, a Graphic Novel 'Repeteco', uma publicação com 335 páginas de uma história fechada, encontrada apenas em livrarias e lojas especializadas.

Figura 9 - Repeteco, de Bryan Lee O'Malley



Fonte: O'MALLEY, 2016.

**Gibis**, nome utilizado aqui no Brasil, normalmente é associado às publicações impressas em formatos pequenos, de humor e voltadas para público infantil. Na Figura 10, um gibi derivado da Turma da Mônica, grande sucesso de vendas no Brasil, com títulos que podem ser encontrados em bancas de revista, livrarias, lojas especializadas de quadrinhos, bibliotecas, entre outros.

Figura 10 - Almanaque do Cebolinha



Fonte: SOUSA, 2000.

Estes são apenas alguns exemplos amplos de gêneros de quadrinhos, que tem definições bem vagas e podem ter interpretações diferentes para cada leitor. Outros que poderiam entrar nessa lista são os quadrinhos europeus, os independentes, e até os *mobile comics*, que serão mais explorados na sessão 2.6 desta tese.

A discussão acadêmica da definição das HQs, então, vem sendo registrada com o passar dos anos, com cada autor em busca de uma expressão baseada em suas diferentes características. Porém, esta falta de definição retrata justamente uma característica marcante dos quadrinhos, que é, como defendido por Horrocks (2001), seu caráter experimental, no qual o quadrinista se concede o direito de ousar em suas narrativas, por vezes assemelhando-se mais a uma expressão artística e filosófica do que de comunicação propriamente dita.

Outra conclusão que se pode tirar desta discussão a respeito da definição dos Quadrinhos é a de que existem diversos estudos acadêmicos sobre o assunto. Portanto, a premissa de que quadrinhos são pouco estudados não pode mais ser considerada válida; o que talvez exista é a simplificação desta forma de expressão artística à uma ‘menor’.

### 2.2.1 Linguagem

Da mesma forma que a definição acadêmica das histórias em quadrinhos gera uma discussão, também não há uma clareza quanto a existência de uma linguagem dos quadrinhos. Apesar de não estar no escopo deste estudo entrar em tal debate, em vistas de abordar os elementos dos quadrinhos e seu uso criativo, principalmente em quadrinhos digitais, é necessário compreender alguns conceitos. Para Cohn (2013), os quadrinhos não são uma linguagem, mas sim fazem uso de linguagens diferentes para transmitir narrativas: a verbal e a visual.

No entanto, conforme definições do próprio autor (COHN, 2013), uma linguagem pode ser definida como tal ao apresentar os seguintes componentes estruturais: Modalidade, Significado e Gramática. Desta forma, a linguagem verbal, por exemplo, é identificada como tal, por apresentar a modalidade sonora, significado em suas palavras e uma gramática comum a cada idioma, presente nas regras estruturais necessárias na sua composição a fim de transmitir o significado entre emissor e receptor. No caso dos quadrinhos, o autor afirma que eles fazem uso de duas linguagens: a verbal (nos textos – o

que é contraditório, pois quadrinhos normalmente não apresentam som de verdade, apenas sua representação) e a visual (nas ilustrações), mas falha em identificar os três componentes estruturais supracitados que são exclusivos dos quadrinhos.

Portanto, por mais que a definição das Histórias em Quadrinhos seja um tema virtualmente indefinido, e apoiando-se em autores como Ramos (2012) e Guimarães (2002), e discordando de Cohn (2013), ainda pode-se afirmar que as HQs apresentam uma linguagem própria para transmitir narrativas. Esta linguagem conta com uma série de elementos que podem ser facilmente identificáveis. É importante, porém, ressaltar o termo 'podem', pois a presença ou não destes elementos não determina uma narrativa a ser ou não denominada de história em quadrinhos.

Autores citam estes elementos dando diferente importância a cada um, conforme acham cabível. A partir de algumas de suas contribuições (CAGNIN, 1975; ACEVEDO, 1990; FRANCO, 2004; McCLOUD, 2005; RAMOS, 2012; EISNER, 2013), traz-se, neste estudo, uma lista dos principais elementos de forma agrupada. São eles: 1) os quadros; 2) os balões e recordatórios; 3) os grafismos e onomatopeias e; 4) a sarjeta.

Os **quadros**, que também podem ser chamados de vinhetas, cenas, quadrinhos, recortes etc., são no Brasil o que dão o nome às Histórias em Quadrinhos. Eles são recortes de uma sequência de acontecimentos, que encapsulam a ideia geral de uma história, de modo a dar fluxo na narrativa para o leitor. Desta forma, eles representam um determinado momento em uma sequência, mas não são como uma fotografia: este momento pode abranger desde uma gama de acontecimentos resumidos em uma única cena, até um centésimo de segundo, de acordo com o envolvimento que o autor deseja dar ao leitor (RAMOS, 2012; EISNER, 2013).

Nas histórias em quadrinhos, os quadros são normalmente delimitados por linhas que formam um quadrado ou retângulo, chamadas 'requadros'. Os requadros podem ou não se fazer presentes visualmente na narrativa, tanto como recurso visual de separação de um quadro para outro, como ferramenta de destaque para um determinado momento da narrativa. No exemplo da Figura 11, os primeiros dois quadros da narrativa, que são representações de 'dentro de casa', são delimitados pelo requadro, mas no terceiro, onde o personagem Calvin está do lado de fora, o autor escolheu não utilizar os requadros, dando uma sensação de um espaço mais aberto, como deve ser o 'dia lindo lá fora' citado pela mãe do Calvin.

Figura 11 - Tirinha de Calvin e Haroldo com uso dos requadros



Fonte: WATTERSON, 1995, pg. 24.

Já os **balões** são, sem dúvida, os elementos mais reconhecíveis de uma história em quadrinhos. Eisner (1999) afirma que “o balão é um recurso extremo. Ele tenta captar de forma visual um elemento etéreo: o som” (EISNER, 1999, p. 26) conforme ilustrado na Figura 12.

Figura 12 - O recurso extremo dos balões para captar o som



Fonte: EISNER, 1999, p. 26.

Ramos (2012), após um levantamento de diversas definições acadêmicas sobre os balões, os conceitua da seguinte forma:

O recurso gráfico seria uma forma de representação da fala ou do pensamento, geralmente indicado por um signo de contorno (linha que envolve o balão), que procura recriar um solilóquio, um monólogo ou uma situação de interação conversacional (RAMOS, 2012, p. 33).

Visualmente, os balões são aquelas ‘nuvenzinhas’ que contêm um texto, proveniente de um personagem da narrativa para o qual um apêndice é apontado. No entanto, é comum encontrar em tirinhas, por exemplo, onde as informações visuais são resumidas por causa do espaço limitado, o balão sem o seu contorno, apenas um apêndice reduzido a um traço apontando para o personagem (PRESSER; SCHLÖGL; BONA, 2013).

Os **recordatórios**, por outro lado, são caixas de texto normalmente atribuídas a um narrador externo à narrativa, ou presente, mas cujo texto não está sendo verbalizado, que fazem parte e são necessárias ao fluxo da história. Abrigam indicações de passagem de tempo, localização, descrição e, algumas vezes, lembranças ou narração. Na Figura 13, da aclamada *Graphic Novel Watchmen*, os recordatórios são trechos do diário do personagem Rorschach, que em um primeiro momento são representações do que está sendo escrito, e em seguida passam a servir como uma narração às imagens dos quadros.

Figura 13 - Diário de Rorschach, em Watchmen



Fonte: MOORE; GIBBONS; HIGGINS, 2008, pg. 14

Sobre os **grafismos**, McCloud pergunta a seus leitores: “as emoções podem ser visíveis?” (McCLOUD, 2005, p. 118). Segundo ele, “a ideia de que uma figura pode evocar uma resposta emocional ou sensorial no espectador é vital nos quadrinhos” (McCLOUD, 2005, p. 121). O autor propõe a denominação de ‘Linhas e traços’ para as formas, cores, linhas, grafismos e hachuras utilizadas pelos quadrinistas em suas artes gráficas para representar sensações aos leitores, presentes naquela determinada cena.

Os grafismos, então, são linhas desenhadas atrás do personagem para indicar que ele está correndo; corações que saem de sua cabeça quando se apaixona; gotinhas que saltam de seu rosto quando fica nervoso; ou até um fundo subitamente preto em uma cena para representar suspense. Estes elementos estão presentes nas HQs para suprir uma ausência de movimentação e expressões essenciais em uma narrativa. Eles são, de certa forma, os *efeitos especiais* do cinema convertidos em uma arte estática. Na Figura 14, da

*Graphic Novel* Repeteco, o primeiro quadro apresenta as linhas de ação, que indicam um movimento da personagem que está andando da esquerda para a direita do quadro. Também estão presentes neste quadro as gotinhas de suor, que representam nervosismo, na personagem no fundo da cena. No quadro seguinte, é utilizado um recurso cinematográfico de filmes de faroeste<sup>19</sup>, onde os olhos do protagonista ganham destaque para passar dramaticidade. Já no terceiro quadro, o personagem recebe o olhar perigoso da personagem do primeiro quadro e um relâmpago aparece no fundo da cena, para representar a tensão deste encontro.

Figura 14 - Sequência da *Graphic Novel* Repeteco



Fonte: O'MALLEY, 2016, pg. 38.

Neste mesmo raciocínio, as **onomatopeias** constituem as representações gráficas dos efeitos sonoros que dão vida a uma narrativa. É aquele 'BAM' presente na cena quando

<sup>19</sup> A expressão vem do 'aportuguesamento' do inglês "*far West*", que significa "oeste distante". O termo é utilizado para o gênero de filmes que se passam no oeste Estadunidense antigo, com caubóis, bandidos e heroísmo.

uma arma é disparada; ou o ‘CRAC’ quando algo se quebra; ou até um ‘SPLASH’ quando o personagem cai na água. No caso da Figura 15, a coelhada da Mônica no Cebolinha fez um “BONG”.

Figura 15 - Onomatopeia na Turma da Mônica



Fonte: SOUSA, 2000, pg. 11.

Os grafismos e as onomatopeias são, então, representações visuais de elementos que não podem se fazer presentes nos quadrinhos impressos, mas que se tornam essenciais para a narrativa de um filme, por exemplo. Exemplificando, quando não se tem o recurso de uma trilha sonora que vai aumentando a expectativa do telespectador, o quadrinista recorre a onomatopeias de batidas de coração e linhas sinuosas cada vez mais escuras que tomam conta do fundo de suas cenas.

Finalmente, McCloud (2005) apresenta uma percepção diferenciada sobre o envolvimento do leitor com as histórias em quadrinhos. Conforme o autor, esta aproximação do quadrinista com o leitor está no ‘fechamento’ (*closure*) feito na leitura entre dois quadrinhos, denominada **sarjeta**, que despertam a criatividade e tornam o relacionamento autor/leitor tão estreito. Após mostrar uma sequência de dois quadros (Figura 16), afirma:

Está vendo o espaço entre os quadros? É o que os aficionados das histórias em quadrinhos chamam de sarjeta. Apesar da denominação grosseira, a sarjeta é a responsável por grande parte da magia e mistério que existem na essência dos quadrinhos (McCLOUD, 2005, p. 66).

Figura 16 - Exemplo de McCloud sobre a sarjeta entre os quadrinhos



Fonte: McCLOUD, 2005, p. 66.

No exemplo da Figura 16, a narrativa começa com uma cena na qual o personagem em primeiro plano claramente está sendo atacado pelo personagem em segundo plano. Após o intervalo da sequência fornecido pela sarjeta, que também é referenciada na literatura como “calha” ou “hiato”, vemos uma cena externa em que se ouve um grito a distância. Com aporte em carga cultural, imagina-se aqui que, naquele breve espaço entre os quadros, o personagem foi, de fato, atacado, resultando em seu grito no quadro seguinte. No entanto, a *maneira* como ele foi atacado fica totalmente a cargo da imaginação e criatividade do leitor. “Matar um homem entre os quadros é condená-lo a milhares de mortes” (McCLOUD, 2005, p. 69).

Desta forma, o elemento sarjeta pode ser identificado como o intervalo entre uma cena e outra, ficando o preenchimento dos acontecimentos da narrativa sob responsabilidade do leitor, embasado em sua carga cultural e nas informações lidas nos quadros anterior e seguinte.

Retomando, então, as definições de Cohn (2013), pode-se identificar os componentes estruturais de uma linguagem no quadrinhos da seguinte forma: 1) **modalidade** visual, pois por mais que possam ser encontrados quadrinhos que contém efeitos sonoros ou movimentação, sua essência reside na expressão visual; 2) **significado**, quando são usados elementos que são exclusivos dos quadrinhos, tais como balões pontiagudos representando gritos, recordatórios quando a fala não está sendo verbalizada

na cena, grafismos de gotinhas próximas de um personagem para significar nervosismo, corações para representar amor etc; e 3) **gramática**, pois os elementos precisam ser dispostos em uma sequência de leitura a fim de guiar o leitor pela página e transmitir a narrativa.

Assim, este estudo seguirá tratando o uso dos elementos dos quadrinhos como linguagem, seguindo a linha de raciocínio de autores como Ramos (2012) e Guimarães (2002), pois as HQs podem não ser chamadas de uma linguagem em si, mas abrangem uma linguagem exclusiva sua, chegando ao ponto de apresentar, inclusive, metalinguagem, conforme explicitado na próxima subseção.

### 2.2.2 *Metalinguagem*

A linguagem visual dos quadrinhos, portanto, que faz uso dos elementos supracitados, busca gerar um envolvimento com o leitor que pode ser rotulado como *imersão*. Sobre este assunto, Gasi (2016) afirma que:

Ao falar em imersão, a imagem que pode vir à mente é a de estar submerso em algum tipo de solução aquosa, de modo que nossos sentidos passam pelo viés da nossa nova circunstância: estar embaixo d'água. Deste modo a imersão pode propor um novo tipo de vivência: aquele que pratica o mergulho aquático, por exemplo, não vive uma anti-realidade ou uma fantasia (não como termo literário, mas a palavra pensada em termos de não concretamente real), mas experimenta sensações as quais não se obtém fora d'água (GASI, 2016, p. 24).

A autora comenta, então, que a imersão necessita de três pontos para fazer-se presente: o **ator**, o **elemento** ao qual ele irá *submergir*, e o **espaço**. "Ou seja, quem está dentro d'água participa ativamente do universo aquático, que altera o mundo, ele mesmo, e a água" (GASI, 2016, p. 24).

Conforme afirma Guimarães (2002), um telespectador, ao assistir um filme, ignora vários elementos, como o ambiente ao redor da televisão, o fato dos atores estarem apenas interpretando, sendo suas interpretações não realidade, o som que sai das caixas acústicas e não da boca dos atores etc., mas, mesmo assim, se permite imergir no filme e na narrativa. Então conclui que:

Para que esta cumplicidade entre espectador e obra de ficção seja possível, é necessário que o espectador conheça e aceite os códigos e regras da linguagem usada na realização da obra. Só assim, o espectador pode se abstrair das limitações da linguagem e da forma de expressão e aceitar o universo ficcional proposto. Por outro lado, o autor, ao criar sua obra, deve

respeitar os códigos e regras da linguagem usada para permitir que o espectador exerça sua cumplicidade (GUIMARÃES, 2002, p. 7).

O que o autor define em seu texto como ‘cumplicidade’ é também conhecido na literatura como *suspensão voluntária da descrença*. A expressão foi cunhada pelo poeta inglês Samuel T. Coleridge no século XIX e, desde então, tem sido usada de forma extremamente livre, inclusive sem o importante uso do termo ‘voluntária’. Entende-se por esta expressão que um ator – que pode ser um leitor, espectador, ou qualquer que seja o papel de quem imerge em uma narrativa – se permite voluntariamente aceitar como verdadeiras as premissas de um trabalho de ficção, mesmo que elas sejam fantásticas, impossíveis ou contraditórias, na expectativa de, em troca, receber entretenimento (FRAGOSO, 2014).

Porém, o que Guimarães (2002) tenta explicar por meio de um paralelo entre os quadrinhos e o cinema, é que: ao corromper-se uma linguagem de comunicação cultural que tem por objetivo imergir um ator (telespectador ou leitor, neste caso) em sua narrativa, pode-se ter como resultado, também, um rompimento da imersão – ou o abandono da suspensão voluntária de descrença.

A História em Quadrinhos, como qualquer forma de expressão artística, possui sua própria linguagem, com seus códigos e regras próprios, que devem ser respeitados pelo autor ao criar sua HQ, sob pena de não conquistar a cumplicidade do espectador para com o seu universo ficcional (GUIMARÃES, 2002, p. 7).

De certa forma, o autor argumenta quanto à quebra da imersão em narrativas de quadrinhos de forma muito semelhante à Murray (2003) quando descreve que a experiência de uma quebra da quarta parede<sup>20</sup> em uma peça de teatro pode levar a frustração do espectador, que se vê subitamente inserido na narrativa em que estava imerso de forma distante.

A quebra da linguagem dos quadrinhos, neste caso, está no que pode ser chamado de *uso criativo dos elementos*. Segundo Guimarães (2002), ao desenhar um personagem saindo do requadro do quadrinho, ou fazê-lo interagir com textos dos recordatórios, ou tornar elementos como as onomatopeias e balões presentes fisicamente nas histórias - a ponto de ser tocados pelos personagens - o quadrinista estaria quebrando a quarta parede

---

<sup>20</sup> A expressão vem do teatro, onde se considera que as três primeiras paredes são as laterais e a de trás da peça, e a quarta parede seria a imaginária que fica entre os atores e o público. Desta forma, “quebrar a quarta parede” significa romper a “parede invisível” entre quem está assistindo e a apresentação em palco.

com o seu leitor, e o removendo do estado de imersão na narrativa. Guimarães (2002) denomina este tipo de quebra da linguagem por **metalinguagem**, conforme a definição de que "a metalinguagem, no sentido mais amplo, é a linguagem utilizada para descrever outra linguagem" (GUIMARÃES, 2002, p. 10).

Por outro lado, pode-se contestar essa prerrogativa ao afirmar que a metalinguagem nos quadrinhos pode obter um efeito negativo, quando se leva em consideração a existência de um ganho na experiência de leitura apoiado no uso adequado da criatividade do quadrinista na narrativa.

### *2.2.3 Criatividade nos quadrinhos*

Segundo Tschimmel (2003), entende-se por criatividade a capacidade de um indivíduo, grupo ou organização de produzir novas combinações, dar respostas inesperadas, originais, úteis e satisfatórias, dirigidas a uma determinada comunidade. É o resultado de um pensamento direcionado ao serviço da solução de problemas que não têm uma solução conhecida, ou que aceitem propostas melhores que as já existentes. Por outro lado, a criatividade, segundo Sternberg (1999), nos leva a novos descobrimentos; no entanto, em nossa sociedade, são várias as determinações que aparentam bloquear o desenvolvimento e a manifestação da criatividade. Já para Alencar (1995), a exemplificação destes bloqueios são as pressões sociais com relação ao que diverge da norma, da própria cultura, podendo as ações dos indivíduos que são diferentes ou originais.

A criatividade, portanto, pode ser conceituada de diversas formas, mas é sempre citada em situações nas quais existe uma ruptura do que é conhecido como convencional em determinada situação. A quebra de paradigmas e/ou o uso inesperado de algum elemento ou ferramenta são reconhecidos amplamente como o uso de criatividade.

A partir destas definições, é viável entender que a ruptura da linguagem dos quadrinhos, no que é chamado de metalinguagem, pode ser reconhecida como uma liberdade criativa do quadrinista, que ainda se apoia na bagagem cultural do leitor para gerar uma afinidade, e, conseqüentemente, imersão, conforme exemplifica a Figura 17.

Figura 17 - Uso criativo de balões de fala nos quadrinhos



Fonte: DUARTE, 2012, p. 26.

Na HQ 'Monstros!' (Figura 17), totalmente desprovida de textos, o autor desenvolveu uma solução visual para a necessidade de uma ou outra conversa presente na história. A narrativa descreve uma invasão de monstros gigantes em uma determinada cidade, e todas as conversas e relatos sobre eles têm os conhecidos balões de falas transformados em representações gráficas, deixando a cargo da criatividade do leitor supor o que está sendo dito. Neste exemplo, um menino liga para a polícia para avisar que viu um monstro passando por sua janela, e, pelo balão, talvez tenha aumentado um pouco as proporções dos seus dentes ao relatar o que presenciou, bem como talvez, tenha sido isso mesmo que viu, dependendo do ângulo em que o avistou. Existe uma incerteza do que acontece nesta conversa, mas sua essência é clara, e a narrativa flui de uma maneira muito natural pela revista toda.

Na HQ 'Força', da personagem Mônica (Figura 18), em uma releitura dos personagens clássicos de Maurício de Sousa do selo MSP de *Graphic Novels*, por Bianca Pinheiro, as constantes brigas entre seus pais são representadas nas páginas da narrativa em um misto de grafismo com onomatopeia, que, mais tarde, em um pesadelo, tomam a forma de um personagem. Toda a arte desta HQ é construída de uma maneira bastante convencional, com quadrinhos bem definidos, balões de fala com textos e narrativa linear. No entanto, a presença de uma ruptura na estrutura familiar, representada pelas constantes brigas dos pais da Mônica, quebram a estrutura visual convencional e delicada, com linhas grosseiras, cores escuras, e invasão das margens dos quadrinhos por toda a página.

Figura 18 - O monstro da briga da HQ do selo MSP 'Mônica – Força'



Fonte: Pinheiro, 2016, p. 12 e 52.

Neste caso, esta discussão traz à luz apenas a quebra da linguagem dos quadrinhos já muito presentes nas publicações convencionais, impressas e lidas em mídia papel, seja por meio de Editoras ou publicadas de forma independente. A metalinguagem dos quadrinhos em mídia impressa é uma presença constante, e já esperada pelos leitores. Mas a discussão a respeito do seu uso em ambientes digitais, onde a possibilidade de inserção de efeitos

sonoros, narrativa multilinear e movimentos, por exemplo, são possíveis, já oferece diversos estudos, conforme indicado na seção 2.1, e apresentado a partir da próxima seção.

### 2.3 Revolução Digital nos Quadrinhos

Paralelamente aos estudos sobre histórias em quadrinhos clássicas (impressas), nos últimos anos pode-se encontrar também estudos que direcionam seus esforços para as HQs lidas em tela – seja no computador, Tablet, celular, ou qualquer dispositivo que se permita leitura de arquivos digitais.

Em uma pesquisa histórica de profundidade, o autor Edgar Franco (2004, 2013) faz um levantamento de Histórias em Quadrinhos em ambientes digitais que vêm sendo produzidas e distribuídas desde a década de 1980. Ele denomina este gênero de quadrinhos de *HQtrônicas*, que seria a junção da sigla HQ (Histórias em Quadrinhos) com a designação *eletrônica*, aos moldes do *e-mail* (*eletronic mail* – correio eletrônico em inglês), mas em língua portuguesa.

Presente na grande maioria dos estudos nacionais a respeito de histórias em quadrinhos em ambientes digitais, a pesquisa de Franco tornou-se referência para a compreensão do crescimento, adaptação e desenvolvimento deste gênero. Sua nomenclatura, porém, apesar de sempre citada, é poucas vezes assumida como definitiva. Termos como *webcomics* e *e-comics* são largamente encontrados em publicações de língua inglesa para esta transposição das HQs para ambientes digitais, e, conseqüentemente, incluídas em estudos em outras línguas, como o português.

Paralelamente aos quadrinhos digitais de caráter hipermediático descritos por Franco (2004), a internet vem ofertando uma grande quantidade de quadrinhos digitais que se caracterizam apenas pela transposição dos quadrinhos de mídia impressa para a digital, sem adaptações (MENDO, 2008). Estas HQs normalmente são inseridas nos ambientes digitais por meio de algum equipamento de digitalização das páginas de papel, tais como *scanners* e máquinas fotográficas, e disponibilizadas em arquivos de imagens sequenciais ou PDFs.

Nesta questão, poder-se-ia abrir uma discussão a respeito da nomenclatura ‘quadrinhos digitais’, tendo em vista que estas HQs são apenas migradas para os ambientes digitais sem, de fato, fazerem uso destes. O termo mais adequado seria ‘quadrinhos digitalizados’, mas corre-se o risco de cair na mesma discussão acadêmica de definição que

as próprias Histórias em Quadrinhos como um todo apresentam. Por exemplo, se a história em quadrinho em questão foi desenhada em mídia papel, fotografada e colorizada por meio de um software de edição de imagens, e distribuída unicamente pela internet, não por meio impresso, ela é considerada digital, ou digitalizada? E se tiver sido colorida por meio de técnicas ‘analógicas’ – tais como lápis de cor, aquarela etc. –, e, então, digitalizadas e enriquecidas com elementos de hipermídia? Para responder com mais profundidade estas questões, este trabalho abordará a Arte Digital com mais profundidade na próxima subseção.

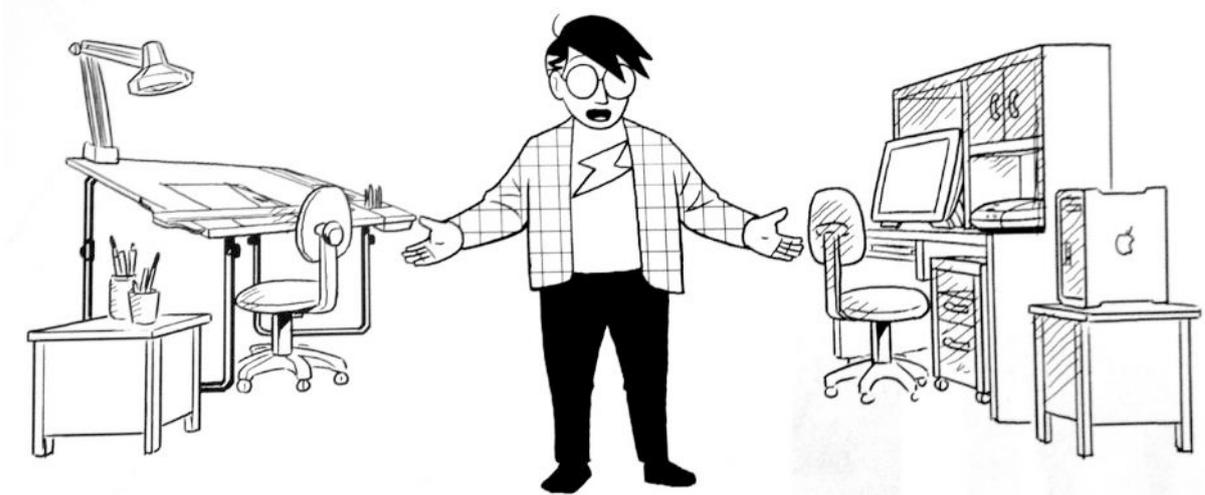
### 2.3.1 *Arte digital*

Conforme pode-se acompanhar em diversos livros publicados a respeito da arte de se fazer histórias em quadrinhos (EISNER, 1999; 2013; McCLOUD, 2005; 2006; 2008; CAGNIN, 1975; ACEVEDO, 1990), esta sempre se articulou às artes manuais de ilustração. Até muito recentemente, o equipamento essencial para um quadrinista desenvolver páginas de histórias em quadrinhos se baseava em uma prancheta de desenho, papéis de boa qualidade em tamanho A3, lápis macios, borracha, bicos de pena e/ou pinceis, e nankin (Figura 19).

Até o começo dos anos de 1990, as páginas de histórias em quadrinhos eram totalmente desenhadas a mão: seus esboços, finalização com nankin, inserção de balões, onomatopeias e letreiramento. Dependendo das limitações das técnicas de impressão de cada época, fazia-se uso de retículas para o enriquecimento das páginas em tons médios – não apenas o preto e o branco da finalização em nankin – ou de indicação de cores sólidas pré-definidas pelos processos de impressão.

Porém, em meados desta mesma década, os computadores e, principalmente, os softwares de edição de imagem começaram a se apresentar como uma nova possibilidade de ganho visual para as histórias em quadrinhos impressas. O primeiro passo foi a colorização digital, muito popular nos quadrinhos norte-americanos desta época, seguidos pela finalização digital, realizadas com mesas digitalizadoras (Figura 19).

Figura 19 - Ambientes de trabalho analógico e digital de McCloud



Fonte: McCloud, 2005, p. 255.

Os quadrinhos finalizados em softwares de edição não se resumem apenas aos *Comics* de super-heróis, demasiadamente coloridos e vibrantes. Os Mangás, que ainda mantêm muito da tradição das páginas totalmente desenhadas com técnicas manuais de ilustração, porém ainda impressos majoritariamente em preto e branco em revistas semanais de mais de 1000 páginas, também apresentam um ganho de qualidade visual com a inserção de retículas digitais e efeitos por meio destes softwares (Figura 20).

Figura 20 - Retículas digitais nos mangás



Fonte: TAKAYA, 2006.

A arte digital, no entanto, não é considerada como uma substituição da arte 'analógica'. Ao mesmo tempo em que alguns artistas criam suas páginas de histórias em quadrinhos totalmente em ambientes digitais – desde o esboço até a finalização – outros ainda preferem desenhar e finalizar com nanquin e aquarela no papel. Muito frequentemente, inclusive, os artistas fazem uso mesclado dessas duas situações, que vão desde coloração de páginas escaneadas para o computador até a inserção de efeitos visuais em páginas coloridas manualmente.

Considerando-se, desta forma, a hibridização digital e analógica, já tão difundida na criação e desenvolvimento de histórias em quadrinhos, não se pretende, aqui, discutir a respeito de uma apropriada nomenclatura para quadrinhos nativamente digitais ou digitalizados, até porque, muitas vezes, eles são parcialmente produzidos no computador. Até mesmo os critérios sobre sua publicação seriam inapropriados, já que diversas HQs são publicadas tanto de forma impressa como de digital. Neste último caso, cita-se as histórias em quadrinhos produzidas pela autora Sarah Andersen (ANDERSEN, 2016) (Figura 21), que foram desenvolvidas e distribuídas digitalmente em sites e redes sociais, tendo ganho já duas publicações impressas. Da mesma forma, a série de quadrinhos Holy Avenger (CASSARO; AWANO, 2012) (Figura 21), corrobora nessa visão, ao ter sido publicada de forma impressa, originalmente em 1998, totalmente produzida digitalmente, e hoje distribuída na internet pela plataforma Social Comics<sup>21</sup>.

---

<sup>21</sup> Disponível em [www.socialcomics.com.br](http://www.socialcomics.com.br), acesso em 10/08/2017.

Figura 21 - Capas de Holy Avenger (reedição de 2012) e a segunda publicação dos quadrinhos de Sarah Andersen



Fonte: Montagem da autora.

Objetivando não adentrar às questões mais complexas de nomenclatura, que não são o foco deste estudo, esta tese vai usar a expressão **quadrinhos digitais** ou **webcomics**, sempre ao referir-se às histórias em quadrinhos que estiverem sendo lidas em ambientes digitais, e não em papel, seja qual for a sua origem.

### 2.3.2 Elementos de hipermídia dos quadrinhos digitais

Em sua pesquisa, Franco (2004) identificou então quais elementos hipermidiáticos se faziam presentes nos quadrinhos digitais, destacando a interatividade, as animações, a diagramação dinâmica, as trilhas sonoras, os efeitos sonoros, a tela infinita e a narrativa multilinear, conforme descritos a seguir:

- A **interatividade** pode ser definida nos quadrinhos digitais em vários níveis, de acordo com as possibilidades oferecidas, de passivo, passando por reativo, até interativo. Os exemplos vão de quadrinhos onde a única ação do usuário se resume em avançar ou retroceder a narrativa, até participar da criação das histórias como cocriador de uma obra coletiva.
- As **animações** vão desde objetos se movendo dentro dos quadrinhos até as sequências animadas paralelas à narrativa principal.

- A **diagramação dinâmica** é descrita como a possibilidade de uma navegação entre uma página e outra – ou um quadrinho e outro – utilizando-se de efeitos de transição.
- As **trilhas sonoras**, bem como os **efeitos sonoros**, são elementos adicionados aos quadrinhos digitais em busca de uma ambientação mais imersiva nas narrativas. Vão desde trilhas em *loop* em determinadas sequências da história até efeitos – acionados ou não por clique – que substituem ou complementam as já clássicas onomatopeias.
- A **tela infinita** é um conceito proposto também por McCloud (2005), onde as histórias em quadrinhos não são mais amarradas às limitações das páginas impressas, podendo ser lidas continuamente, apenas justapondo os quadrinhos vertical ou horizontalmente.
- A **narrativa multilinear** é um elemento onde as narrativas se bifurcam oferecendo novos pontos de vista, ou com a presença de *links* externos que enriquecem a leitura.

A respeito das gerações de quadrinhos eletrônicos apontados por Franco, ele afirma que a **primeira geração** das HQtrônicas – que durou de 1991 a 2001 – contava com a experimentação dos ambientes digitais como principal força motriz.

Esse período que envolveu toda a década de 1990 foi marcada por muito experimentalismo por parte dos criadores, os artistas ainda estavam conhecendo os novos recursos, demonstrando, na maioria dos casos, mais interesse em propor novas soluções intermediárias para a linguagem emergente do que se envolverem com o conteúdo de seus trabalhos (FRANCO, 2013, p. 20).

De forma geral, essa primeira geração baseada em experimentação é caracterizada pela limitação de softwares disponíveis na época para o desenvolvimento das narrativas, limitação essa que viria a ser superada com o lançamento do software Macromedia Flash, a partir de 2001.

Com isso, a **segunda geração** das chamadas HQtrônicas, apoiada no Flash, se proliferou pela internet, fazendo uso de sua facilidade de desenvolvimento e com resultados de qualidade relativamente boa, passíveis das baixas larguras de banda de internet da época. Finalmente, uma **terceira geração**, a partir de 2006, é definida pelo autor como uma nova leva de quadrinistas em busca de uma experiência em quadrinhos multimidiáticos com mais foco no seu conteúdo e menos nas funcionalidades digitais.

Por mais que os estudos de Franco (2004, 2013) sejam bastante aprofundados, desde sua conclusão até os dias atuais, outras possibilidades vêm se fazendo presentes nos quadrinhos digitais. Um exemplo é a possibilidade do uso de realidade aumentada ou gestos de toque em telas de *touch* conforme sugerido por autores encontrados na revisão sistemática desta tese, na seção 2.1. Além disso, os recursos tecnológicos também estão cada vez mais amigáveis com os quadrinistas para a inserção de elementos de hipermídia em narrativas, bem como as plataformas de distribuição de conteúdo, a serem abordadas na subseção 2.6.4.

Uma questão que ainda se faz presente, no entanto, é sobre o quanto estes elementos de hipermídia podem agregar na imersão das narrativas, ou acabar por tendo o efeito contrário, submergindo o leitor. Em estudos recentes sobre a receptividade dos leitores aos elementos de hipermídia, Presser (2015) e Evangelista (2015) trazem percepções parecidas quanto a alguns destes elementos, tais como inserção de animações, sons, rolagem infinita e interação. Presser (2015) traz uma aceitação à inserção de animações curtas em determinados quadros da narrativa, e à rolagem infinita, mas por outro lado oferece percepções divergentes a elementos de interação e principalmente efeitos e trilha sonora. Descobertas semelhantes são feitas na pesquisa de Evangelista (2015).

No caso destas duas pesquisas a respeito da receptividade dos quadrinhos digitais com elementos de hipermídia, existe o fato de que nenhuma delas considera os dispositivos de tela pequena como plataforma de leitura: ambas utilizam computador e tablets, que apresentam telas de médios a grandes tamanhos.

### 2.3.3 *Tipografia digital*

Segundo o tipógrafo e poeta Bringhurst (2005, p. 24), “palavras bem escolhidas merecem letras bem escolhidas, caso contrário aquilo que as palavras dizem linguisticamente e aquilo que as letras inferem visualmente ficam dissonantes, desonestos e desafinados”. Esta relação entre o conteúdo, no caso o texto, e a mídia correta, a tipografia para representá-lo, pode ser uma tarefa complexa para os profissionais que consideram a história dos tipos e suas conotações atuais, buscando uma combinação adequada entre o estilo das letras, a situação social específica e a massa de conteúdo que define o projeto (LUPTON, 2013).

Os caracteres representam graficamente uma informação textual, mas podem ir além disto. Sua forma pode representar emoções e sensações por isso a escolha de uma fonte não pode ser arbitrária. É preciso refletir sobre a mensagem a ser transmitida e sobre o público que irá recebê-la (ARROYO, 2005). Sobre este assunto, Presser, Meürer e Sousa (2015) afirmam:

A Tipografia apresenta características marcantes que trabalham em conjunto com o texto para transmitir as mensagens de forma coerente. A busca por uma harmonia entre texto e fonte exige um conhecimento sobre a anatomia de uma tipografia, expressão e questões culturais, a fim de transmitir de forma clara e adequada uma mensagem, seja ela um texto de jornal ou uma embalagem (PRESSER; MEÜRER; SOUSA, 2015, p. 14).

Nas histórias em quadrinhos clássicas, originalmente, os textos – chamados de letreiramentos – eram desenvolvidos manualmente pelos quadrinistas. O estilo era, então, definido pela caligrafia do quadrinista, que fazia uso de recursos como linhas guias e diferentes espessuras de canetas técnicas para oferecer uniformidade e variações de peso (Figura 22). Poucos quadrinistas ainda utilizam esta técnica, tendo em vista que a inserção de textos por meio digital, utilizando-se de fontes tipográficas, não só facilitam e agilizam o processo de finalização de uma página, como permitem correções de modificações posteriores, tanto por revisores como por editores.

Figura 22 - Letreiramento técnico de quadrinhos



Fonte: McCloud, 2008, p. 195.

Conforme citado por McCloud (2008) na Figura 22, majoritariamente, os textos de histórias em quadrinhos são apresentados em letras maiúsculas. Segundo o autor, hoje em dia o uso ou não de letras maiúsculas acaba sendo opcional do artista, que tem mais relação com a mensagem que ele quer passar do que com regras históricas de criação de quadrinhos. Não foram encontrados estudos que evidenciem as razões desta preferência, mas talvez esteja relacionado com o principal público alvo dos quadrinhos em suas primeiras publicações em grande escala: as crianças. É fato notório que crianças em fase de alfabetização têm mais facilidade com as letras maiúsculas para leitura (LOURENÇO, 2011), e isso pode ter sido um fator decisivo de escolha nas primeiras publicações dos quadrinhos de super-heróis. Outro motivo possível é a uniformidade das letras maiúsculas que, diferentemente das minúsculas, não costumam ter ascendentes e descendentes – como as letras “d” e “p”, respectivamente – facilitando o alinhamento visual do letreiramento.

Sendo os letreiramentos de histórias em quadrinhos hoje em dia totalmente feitos de forma digital, o que ainda prende os quadrinistas a optarem por fontes tipográficas que se assemelhem às letras desenhadas a mão? Segundo McCloud (2008), isso parte do princípio de que “traços mais simples no letreiramento se assemelham mais às linhas dos desenhos que o rodeiam” (McCLOUD, 2008, p. 202). A ideia é que esta escolha tipográfica harmoniza de uma forma mais natural com os desenhos que rodeiam os balões de fala. Este conceito pode ser exemplificado na Figura 23, que faz uso de uma fonte que se assemelha ao traço manual da tirinha FoxTrot, e na Figura 24, na qual esta ideia se aplica quando os desenhos presentes na história em quadrinhos não apresentam traços manuais. Neste segundo caso, as tirinhas *Diesel Sweeties*, de Richard Stevens, utilizam-se de uma fonte pixelada para harmonizar com o traço igualmente pixelado dos desenhos.

Figura 23 - Tirinha FoxTrot



Fonte: AMMEND, 1989, p 62.

Figura 24 - Tirinha Diesel Sweeties.



(C) 2014 RSTEVENS :: DIESELSWEETIES.COM

Fonte: STEVENS, 2015.

Conforme Rocha (2012, p. 44), “tecnicamente, a qualidade de uma fonte é definida pela legibilidade e pela harmonia na composição das palavras e textos”. Portanto, a harmonia dos textos dos quadrinhos com as ilustrações que os rodeiam justifica o uso contínuo de fontes tipográficas que imitam as manuais. Já o caso da legibilidade é afetado por outras questões, que não apenas a arte, mas o meio onde a história em quadrinho será lida.

No caso de quadrinhos impressos, existe uma preocupação com o tamanho da fonte tipográfica, de acordo com o tamanho físico da página a ser impressa. Para uma leitura

confortável, uma fonte com altura-de-x<sup>22</sup> próxima a pelo menos 5mm e um ajuste de kerning<sup>23</sup> não muito aproximado já são o suficiente para assegurar a legibilidade.

Porém, quando o assunto são os quadrinhos digitais, esta segurança quanto à legibilidade das fontes pode acabar se perdendo. Isto acontece pois os arquivos de imagens que contêm as páginas de histórias em quadrinhos podem ser lidos em diferentes tipos de dispositivos, com diferentes tamanhos e resoluções de tela.

#### 2.4 Criação de quadrinhos

Assim como no cinema, teatro, ou qualquer outra mídia que busca transmitir algum tipo de narrativa para o seu público, as histórias em quadrinhos compreendem uma série de etapas em seu desenvolvimento. Apesar das variações que podem ser percebidas nos processos pessoais de cada quadrinista, ou em diferentes autores acadêmicos sobre o assunto, globalmente, o desenvolvimento de quadrinhos abrange: argumento, roteiro, *thumbnails*, esboço, arte-final, letreiramento e cores ou retículas, quando aplicável. Estes elementos serão descritos no decorrer desta seção.

Após a conclusão dessas fases, identifica-se então a diferença de percurso a ser seguido entre as HQs que visam sua distribuição impressa e as que serão disponibilizadas de forma digital. No caso da primeira, são inseridas a editoração gráfica, otimização para impressão, a impressão em si, distribuição, logística, entre outros. É, entretanto, no caso da segunda, que existem preocupações com resolução de imagem, adaptação para a plataforma de distribuição digital de destino, divulgação em sites de redes sociais e de plataformas de *Crowdfunding* ou *Crowdsourcing*<sup>24</sup>, por exemplo.

Conforme os objetivos, explicitados na subseção 1.3 deste documento, este estudo foca-se apenas em quadrinhos digitais. Portanto, os procedimentos de finalização de uma revista impressa não serão abordados, apenas os que envolvem a publicação digital, e primordialmente, para leitura em dispositivos de tela pequena.

---

<sup>22</sup> A altura-de-x é a altura das fontes minúsculas desconsiderando-se terminais ascendentes ou descendentes, tais como “a” ou “c”.

<sup>23</sup> Segundo Rocha (2012) Kerning vem do termo Kern, que era um termo utilizado na época dos tipos de metal, e diz respeito às partes de uma letra que avançam sobre o espaço de outras a fim de se ter um melhor aproveitamento visual do espaçamento de letras.

<sup>24</sup> Financiamento e Apoio coletivo. Serão abordados com mais profundidade na subseção 2.6.4.

### 2.4.1 Argumento e roteiro

Da mesma forma que o cinema, cuja literatura sobre compreensão, criação e desenvolvimento de argumentos e roteiros é vasta e antiga, os quadrinhos exigem dos seus autores um alto nível de conhecimento e profissionalismo, a fim de obter narrativas visuais que sejam capazes de envolver o leitor de maneira satisfatória. A única diferença nesta fase da criação entre o cinema e as HQs é a mídia na qual a narrativa será entregue: ambos necessitam de personagens bem construídos, ação, emoção, drama, suspense, terror, entre outros elementos, em doses que trabalhem para a imersão do público alvo. Conforme afirma O’Neil:

Escrever para quadrinhos é mais ou menos como escrever poesia. Você tem que adaptar seus pensamentos para uma forma bastante rígida e usá-la tão fluentemente que os leitores não fiquem cientes de sua artificialidade (O’NEIL, 2005, p. 10).

O que o autor propõe é que não basta ser um bom escritor ou apenas um ótimo ilustrador para se tornar um bom quadrinista. É necessário entender como funciona esta linguagem híbrida – entre as figuras e as palavras – para saber contar uma boa história em quadrinhos.

No entanto, a literatura sobre criação e desenvolvimento de quadrinhos quase sempre se foca apenas na arte das páginas, e muito pouco na história que elas vão contar. Publicações tais como os clássicos “Como desenhar quadrinhos no estilo Marvel” (LEE; BUSCEMA, 2014) ou o “Guia oficial DC Comics Desenhos” (JANSON, 2005) se somam a outros diversos títulos que prometem ensinar quadrinhos a jovens aspirantes da profissão, mas oferecem primordialmente dicas de desenho anatômico dinâmico e perspectiva. Conforme afirma Kneece:

A história é o alfa e o ômega dos quadrinhos; *essa* é a importância. Em quadrinhos, uma boa arte só consegue ir até certo ponto se a história estiver falha. Por outro lado, nós até perdoamos uma arte ruim se a história for suficientemente interessante (KNEECE, 2015, p. 1, grifo do autor, tradução nossa<sup>25</sup>).

Ainda neste raciocínio, Mateu-Mestre afirma que “não se pode esquecer que quando estamos falando de narrativas visuais, a imagem é o veículo e não o fim em si”

---

<sup>25</sup> Original: “*Story is the alpha and de omega of comics; it is that important. In comics, good art only goes so far if the story is lacking. On the other hand, we may sometimes forgive bad art if the story is interesting enough.*”

(MATEU-MESTRE, 2010, p. 14, tradução nossa<sup>26</sup>). Segundo o autor, caso o quadrinista esteja mais preocupado com o impacto visual das páginas dos seus quadrinhos do que com a história que elas contam, o risco de quebrar a imersão do leitor aumenta, podendo tornar a leitura da história em uma mera contemplação consciente de desenhos, ao contrário de uma experiência interessante e imersiva.

Além de preocupar-se com a originalidade de uma história, com seu público alvo ou a construção bem embasada de um personagem que foge de sua vivência, o autor de quadrinhos precisa ter uma compreensão ampla das HQs enquanto mídia. “É importante saber não apenas as regras básicas de narrativa, mas também as regras que se aplicam aos quadrinhos” (KNEECE, 2015, p. 7, tradução nossa<sup>27</sup>).

O foco do presente estudo não está no desenvolvimento das histórias, ou quaisquer que sejam as liberdades autorais dos quadrinistas em suas criações. Desta forma, o que pode ou não ser considerada uma boa história não será abordado; mas sim a forma visual em que é contada.

Então, enquanto o argumento de uma HQ visa contemplar a história como um todo, o roteiro, por outro lado, organiza a sequência de eventos a serem ilustrados. Conforme afirma Eisner:

Na narração visual a tarefa do escritor/artista é registrar um fluxo contínuo de experiências e mostrá-lo tal como pode ser visto a partir dos olhos do leitor (EISNER, 1999, p. 39).

---

<sup>26</sup> Original: “Let’s not forget that when we are talking about visual storytelling, the image is the vehicle and not the end in itself.”

<sup>27</sup> Original: “It’s important to know not only the basic rules of storytelling but also the rules as they apply to comics.”

Figura 25 - Cena congelada de uma narrativa, por Will Eisner



A cena vista através dos olhos do leitor... vista de “dentro da cabeça” do leitor.



Quadro final selecionado da seqüência de ação.

Fonte: EISNER, 1999, p. 39.

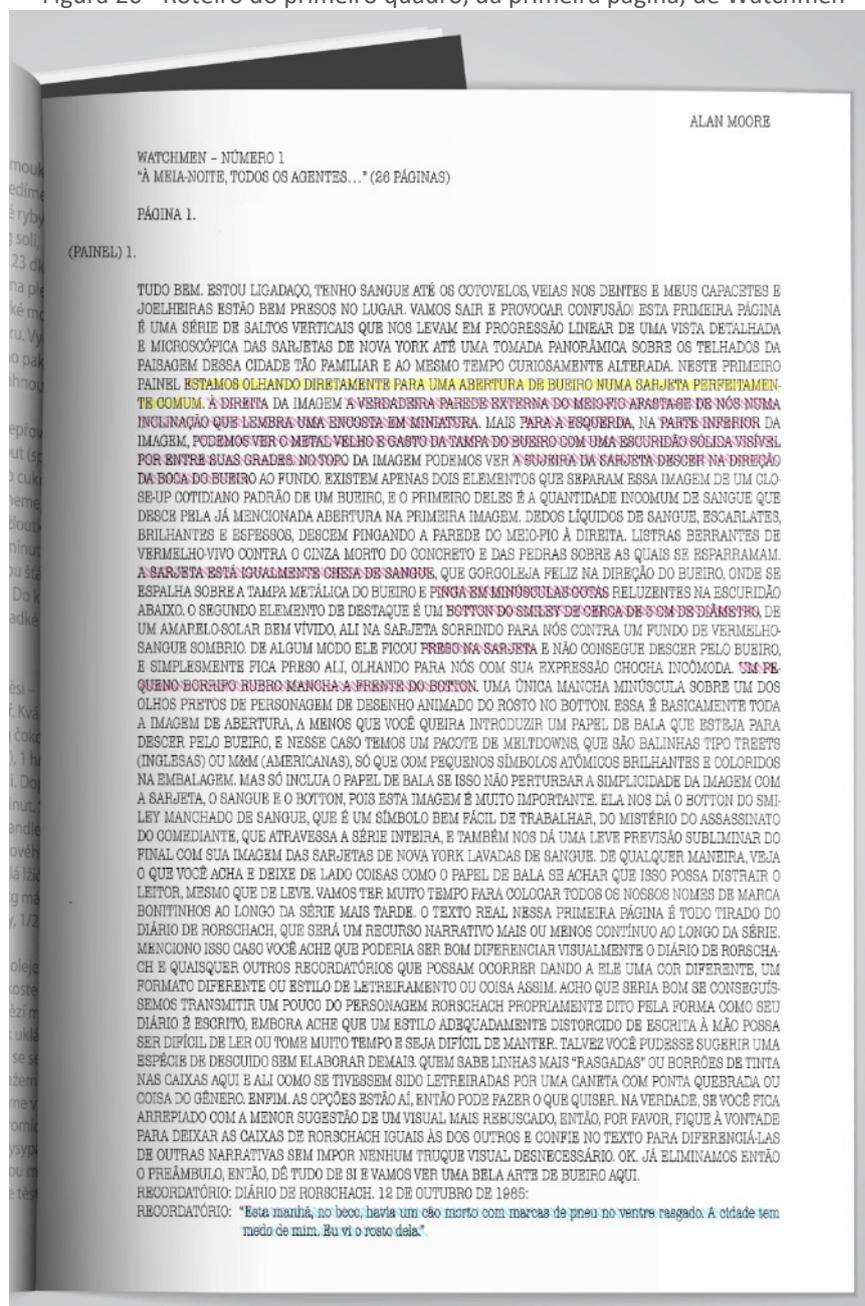
O autor afirma que cabe ao quadrinista – e neste caso, o roteirista de quadrinhos – delimitar quais cenas de uma determinada sequência são necessárias para tornar a narrativa compreensível, e quais podem ficar na sarjeta<sup>28</sup>, cabendo ao leitor preencher com sua própria bagagem cultural. Este assunto também é abordado por McCloud, que afirma que “este fenômeno de observar as partes, mas perceber o todo, tem um nome. Ele é chamado de conclusão” (McCLOUD, 2005, p. 63), conforme já abordado neste estudo na subseção 2.2.1.

A respeito do formato dos roteiros de quadrinhos, encontram-se poucos consensos. Desde descrição vaga da história, deixando a cargo do quadrinista definir o que vai colocar em cada página ou quadro, até o detalhamento específico do que cada cena deve conter, os roteiros de quadrinho variam muito de acordo com a confiança existente entre o roteirista e o artista, assim como na habilidade do quadrinista que escreve e desenha suas próprias histórias, tem em contá-las.

<sup>28</sup> Conforme já abordado neste estudo na página 56, com a Figura 16.

Na Figura 26, pode-se ver uma parte do roteiro do autor Alan Moore para a HQ Watchmen, publicada originalmente em 1999, descrevendo apenas o primeiro quadrinho da primeira página. Logo em seguida, na Figura 27, a página completa, desenhada por Dave Gibbons, contendo este primeiro quadrinho. Esse é um exemplo extremo de detalhamento da parte do roteirista, que se preocupa em descrever detalhes que não serão nem representados em cena, mas que podem ser positivos para o artista entender os conceitos visuais propostos pelo autor ao desenhista.

Figura 26 - Roteiro do primeiro quadro, da primeira página, de Watchmen



Fonte: MOORE; GIBBONS; HIGGINS, 2008.

Figura 27 - Primeira página de Watchmen



Fonte: MOORE; GIBBONS; HIGGINS, 2008, p. 1.

No geral, são encontrados mais exemplos de roteiros de quadrinhos que delimitam de forma mais vaga os acontecimentos de cada quadrinho, mais ou menos com a aparência deste exemplo de Kneece (2015, p. 12) no Quadro 5, e depois executado como página de HQ na Figura 28.

Quadro 5 - Exemplo de roteiro simples de página de quadrinhos

Quadrinho 1: Três assaltantes estão para entrar em um banco.

Quadrinho 2: OTS (“over the shoulder” – por cima do ombro, olhando por cima do ombro do policial) um policial os avista.

Quadrinho 3: Policial pega uma metralhadora no carro de polícia.

Quadrinho 4: Policiais e assaltantes trocam tiros.

Fonte: Adaptado de KNEECE, 2015, p. 12, tradução nossa<sup>29</sup>.

Figura 28 - Representação visual do roteiro simples de HQ



Fonte: KNEECE, 2015, p. 12.

<sup>29</sup> Original: “Panel 1: Three bank robbers are about to enter a bank. Panel 2: OTS (over the shoulder, looking over the cop’s shoulder), a cop sees them. Panel 3: Cop reaches for machine gun in cop car. Panel 4: Cop and bank robbers blast away at one another.”

Portanto, a escolha do formato do roteiro a ser escrito cabe, principalmente, à preferência pessoal do roteirista, baseado em seu relacionamento com o desenhista, ou até no fato de que ele mesmo pode cumprir este papel. Segundo O’Neil:

Escrever para quadrinhos não contradiz a regra que afirma que dificilmente exista apenas uma correta maneira de fazer qualquer coisa. Não conheço dois bons escritores cujos roteiros sejam parecidos. Então, não há um jeito correto? Não. O jeito que funciona é o jeito correto (O’NEIL, 2005, p. 24).

Conforme o autor, o importante é que tal roteiro delimite que cenas devem ser retratadas, e em que páginas, a fim de tornar a narrativa clara e atraente ao leitor, e o formato pode ser o que o escritor se sentir mais confortável em usar.

#### 2.4.2 *Thumbnails e composição de página*

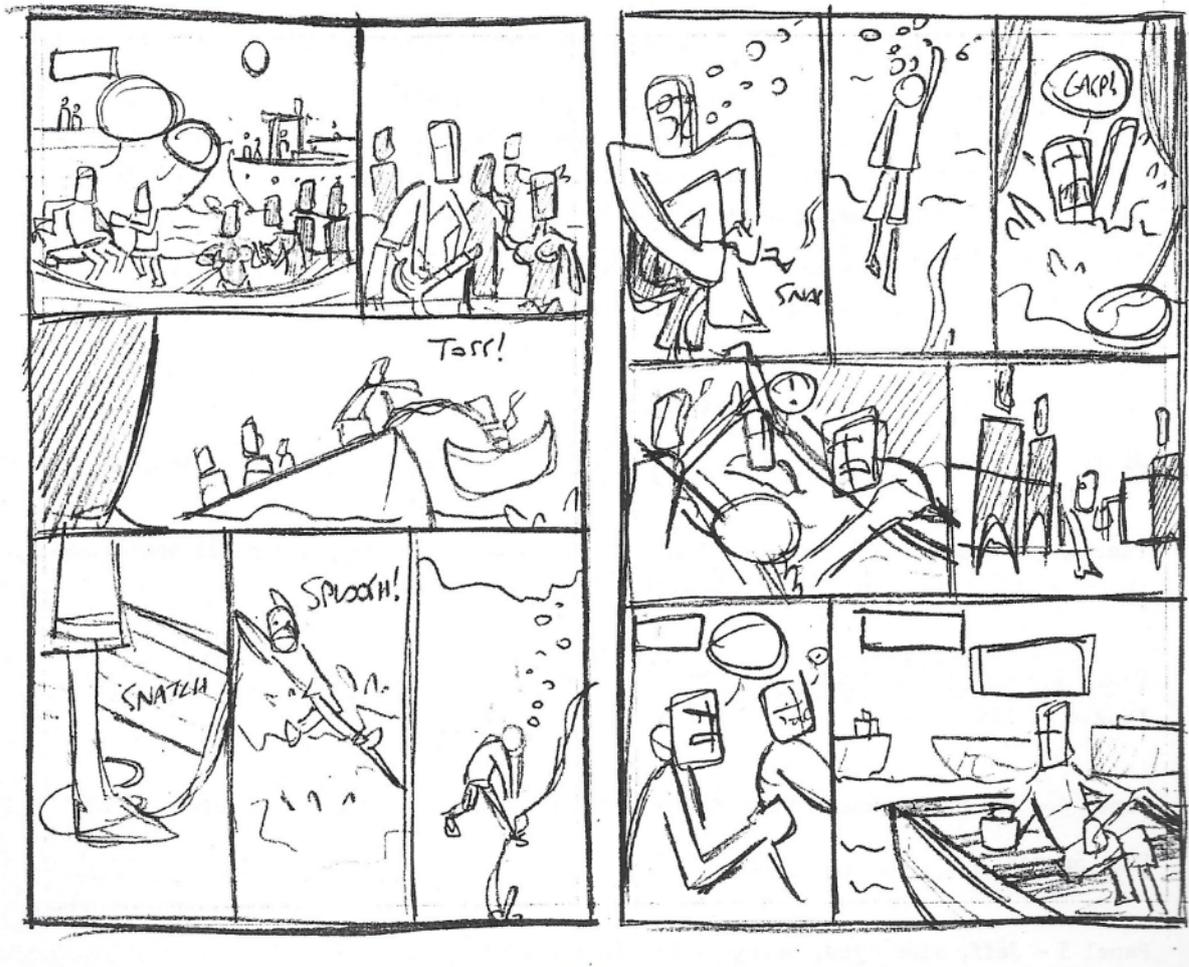
A partir do roteiro de uma HQ, o trabalho do ilustrador passa a ser de encontrar a melhor maneira de contar visualmente a narrativa. Antes de começar a desenhar uma página de quadrinhos de forma definitiva, o desenhista passa por um processo de tentativa e erro chamado *Thumbnail*<sup>30</sup>. “Um *thumbnail* é simplesmente um esboço bem rústico, feito bem rápido, das coisas que devem ir para a página” (KNEECE, 2015, p. 41, tradução nossa<sup>31</sup>). Conforme afirma Kneece (2015), esboçar uma página de forma descompromissada é a melhor maneira de visualizar as suas possibilidades. O autor afirma que cada página de uma HQ deve ser considerada uma unidade dramática de desenvolvimento de narrativa, com causa e efeito, que farão parte de um todo.

---

<sup>30</sup> A tradução literal da palavra seria “unha do dedo polegar”. A aplicação da expressão, no entanto, é para a redução de uma imagem. O termo é muito utilizado no *webdesign* para imagens pequenas que, quando clicadas, exibem suas versões maiores.

<sup>31</sup> Original: “A *Thumbnail* is simply a very quick, rough sketch of the things called for in the page.”

Figura 29 - Exemplos de thumbnails



Fonte: KNEECE, 2015, p. 34.

Como pode ser visto na Figura 29, bem como em qualquer página de HQ, cada quadrinho exerce sua função em levar a narrativa adiante. E, neste sentido, cada um deles tem um peso diferente; alguns quadrinhos são mais neutros e servem prioritariamente para dar coesão à narrativa, já outros são mais impactantes, e chamam mais a atenção do leitor. Cada quadrinho em uma página tem um propósito, e, conforme Kneece, “a progressão dos quadrinhos existe para dar significado às páginas, para indicar sobre o que elas são” (KNEECE, 2015, p. 50, tradução nossa<sup>32</sup>).

Segundo Mateu-Mestre (2010), ao trabalhar na composição de uma página de HQ, o quadrinista tem a opção de exaltar na narrativa os aspectos mais atraentes dela, a fim de fazer uma representação do que ela tem de mais importante, e não uma mera fotografia da

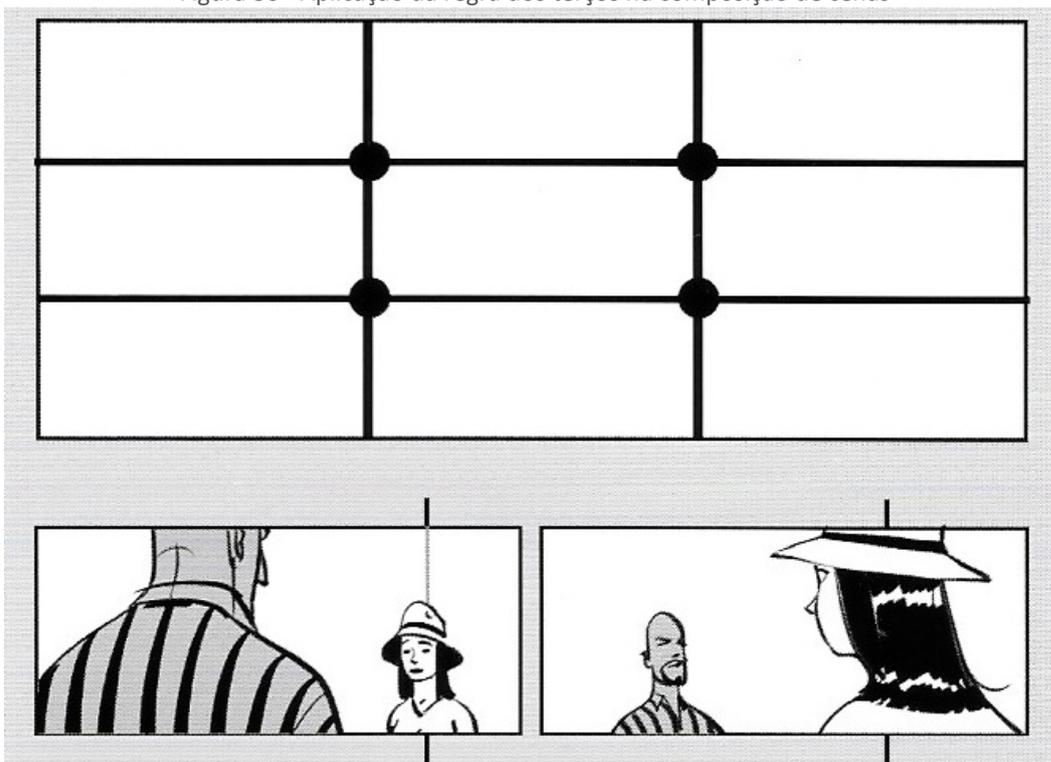
<sup>32</sup> Original: “Panel progression exist to give pages their meaning, to indicate what pages are really about.”

realidade. Para tanto, pode-se fazer uso de diversos recursos visuais, tais como a disposição dos quadrinhos, o tamanho dos elementos, ou até a iluminação escolhida para a cena.

Entre esses recursos, a própria fotografia busca maneiras de tornar uma cena mais atraente – ou seja, de torná-la uma representação mais interessante do que uma mera captura da realidade – que podem ser aplicadas na composição de quadrinhos e páginas de HQs. Um exemplo é o uso da **Regra dos Terços**, que é apresentada por Mateu-Mestre da seguinte forma:

Desenhar uma composição perfeitamente simétrica pode resolver um momento épico ou especial, mas quando usada regularmente ela pode passar uma sensação muito consciente e conveniente, perdendo toda a naturalidade. As composições são normalmente mais bem baseadas em padrões decentralizados, como a composição de terços, que permite uma sensação decentralizada, ao mesmo tempo que nos previne de chegar perto demais da moldura, caindo em um visual estranho e desconfortável (MATEU-MESTRE, 2015, p. 25, tradução nossa<sup>33</sup>).

Figura 30 - Aplicação da regra dos terços na composição de cenas



Fonte: MATEU-MESTRE, 2015, p. 25.

<sup>33</sup> Original: “Drawing a perfectly symmetrical composition will do the job for an epic or otherwise special moment, but when used regularly it will just feel too self-conscious and convenient, missing any natural feel to it. Compositions are normally better based on off-center patterns, like when we compose by thirds, which allow us to achieve this off-center feel while at the same time preventing us from going too close to the sides of the frame, falling again into a strange and uncomfortable look.”

Na Figura 30, o autor ilustra a aplicação da Regra dos Terços em uma composição de quadrinho, onde os personagens são dispostos de forma decentralizada na cena para torná-la mais natural e dinâmica.

A escolha da composição dos elementos em uma cena de uma história em quadrinhos não é arbitrária. Todas as decisões tomadas ao planejar o design objetivam transmitir sensações e guiar o leitor pela narrativa, mantendo seu interesse e imersão. Isso inclui a forma como os elementos são dispostos, a iluminação escolhida para a cena, e as informações visuais que serão passadas ao leitor.

Figura 31 - Iluminação e composição de cena



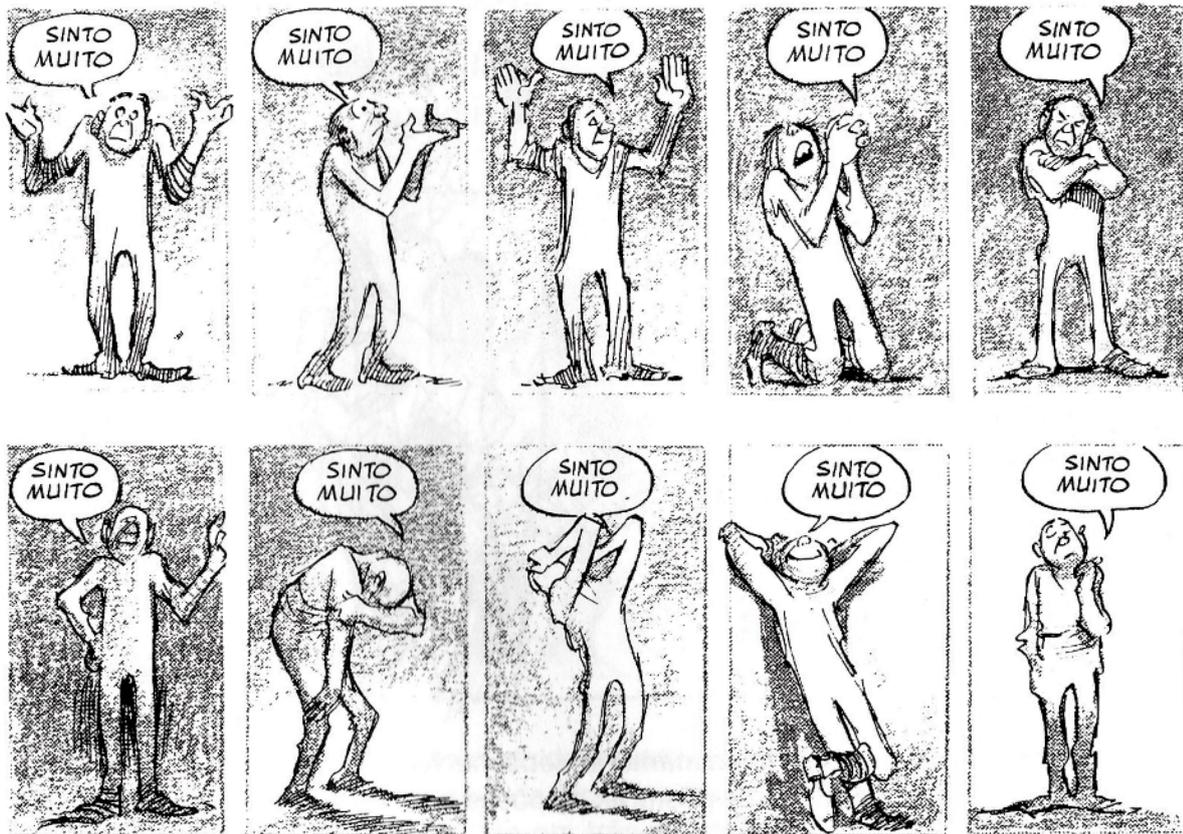
Fonte: MATEU-MESTRE, 2015, p. 38-39.

Na Figura 31, pode-se perceber que a escolha de elementos de ambientação e de iluminação transmitem sensações diferentes para uma cena que pode ser descrita da mesma forma nas três imagens: um casal sentado em cadeiras opostas em uma mesa, tomando café. O primeiro quadro pode ser a cena onde um relacionamento monótono está chegando ao seu fim. No segundo, os dois personagens podem estar planejando um assalto em uma poderosa instituição financeira. O terceiro poder ser um encontro em que uma revelação sombria sobre o passado de um dos personagens está sendo feita.

Segundo Eisner:

Nas histórias em quadrinhos, a postura do corpo e o gesto tem primazia sobre o texto. A maneira como são empregadas essas imagens modifica e define o significado que se pretende dar às palavras. Por meio da sua relevância para a experiência do leitor, podem invocar uma nuance de emoção e dar inflexão audível à voz do falante (EISNER, 1999, p. 103).

Figura 32 - O gesto e a sua importância na expressão



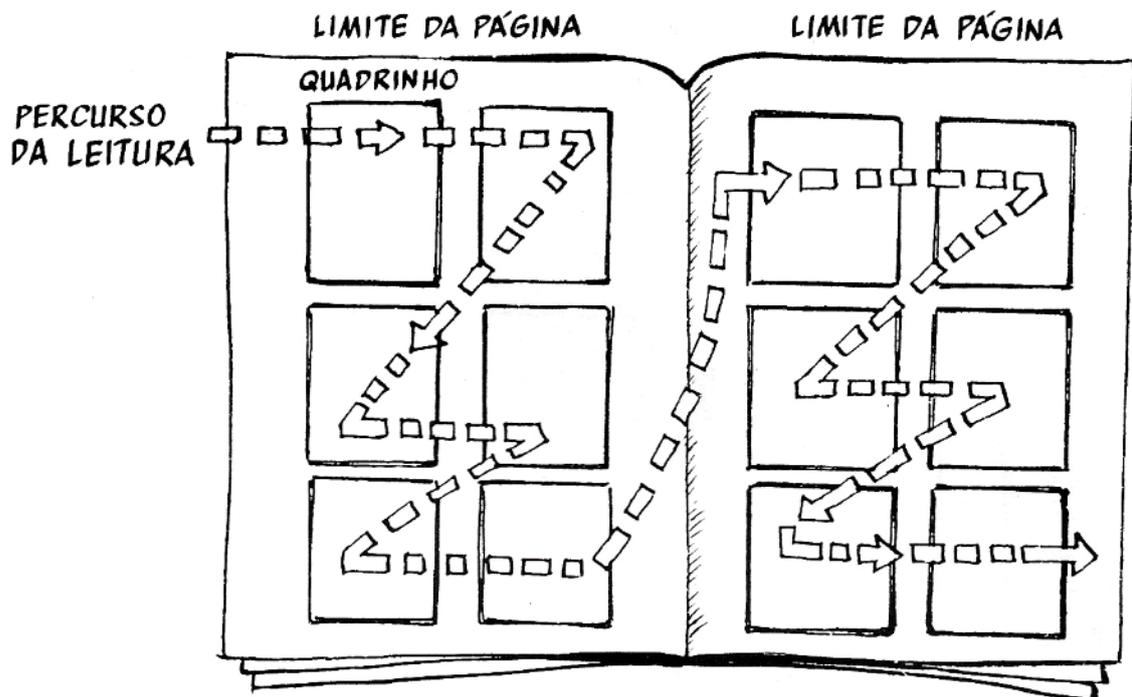
Fonte: EISNER, 1999, p. 103.

Não apenas a iluminação e os elementos de cena dão o tom à narrativa. Conforme afirma Kneee (2015), nos quadrinhos, é mais importante mostrar do que dizer. O pedido de desculpas ilustrado diversas vezes na Figura 32 poderia vir acompanhado de um

recordatório explicando a indiferença ou o desespero do personagem, mas mostrar a sua expressão corporal diz muito mais do que descrevê-la.

A composição de cada cena também contribui para a maneira como o leitor é levado a ler a página de HQ como um todo. Na Figura 33, Eisner ilustra a maneira como espera-se que uma história em quadrinhos seja lida<sup>34</sup>, caso exista uma diagramação simples de página: da esquerda para a direita, e então de cima para baixo.

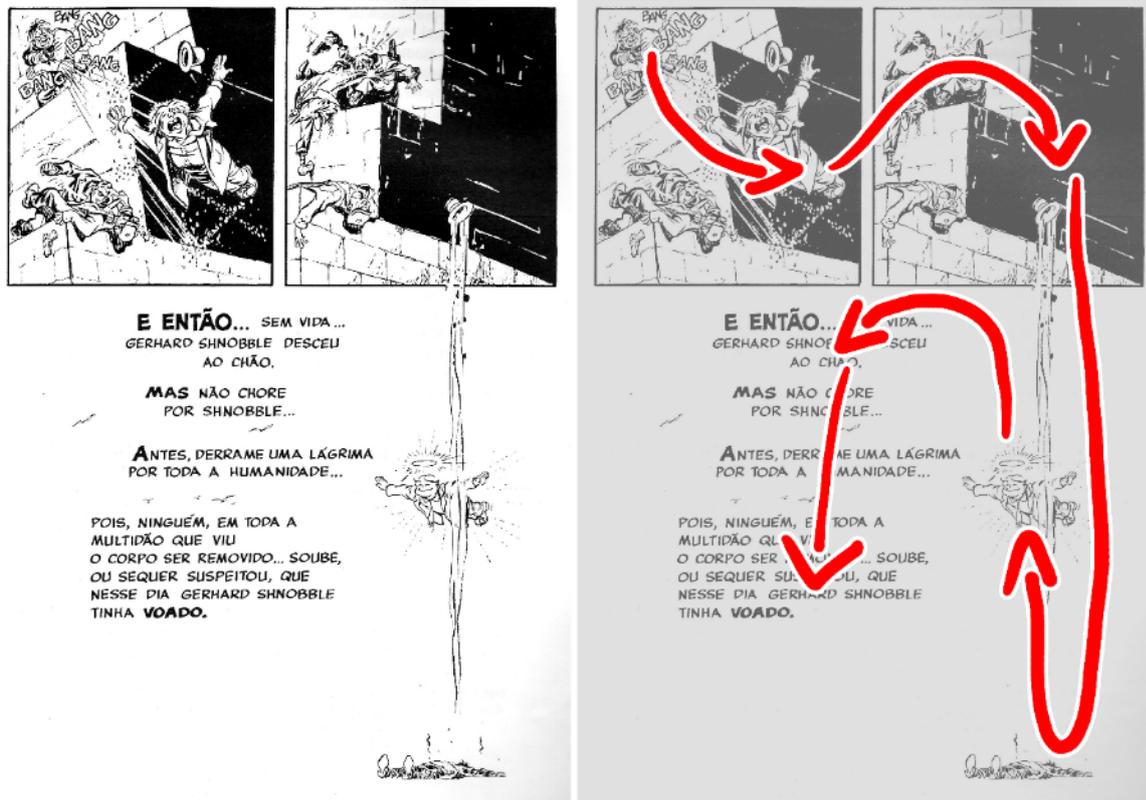
Figura 33 - Percurso comum de leitura de quadrinhos



Fonte: EISNER, 1999, p. 41.

<sup>34</sup> Esta expectativa aplica-se para locais onde a escrita segue esta regra. Em países onde a escrita segue outras direções (como a japonesa e a árabe), essa expectativa pode mudar de direção.

Figura 34 - ordem de leitura diferenciada



Fonte: EISNER, 1999, p. 9.

Porém, na Figura 34, também do mesmo autor, a composição dos elementos da página e dos quadrinhos leva o leitor em direções inesperadas, guiando seus olhos de maneira fluída até mesmo no sentido inverso do esperado: de baixo para cima, e para a esquerda. Não há a necessidade de apontar para a ordem correta com flechas – como era comum encontrar em quadrinhos até os anos 1980. Este tipo de liberdade que os quadrinhos oferecem na sua leitura é um dos motivos pelos quais a leitura automatizada de histórias em quadrinhos se torna tão difícil. Este assunto, no entanto, será abordado com mais profundidade na subseção 2.6.2 deste estudo.

#### 2.4.3 Arte-final, cores e letreiramento

Após a definição da composição da página de quadrinhos, entram questões mais técnicas relacionadas à arte. Scott McCloud dedica um longo capítulo do seu livro “Desenhando Quadrinhos” a apresentar tais técnicas, que vão desde as ferramentas mais simples até as mais sofisticadas (McCLOUD, 2008). A maioria destes elementos já foram explorados nesta tese, na subseção 2.3.1.

Da mesma forma, o letreiramento e as onomatopeias, que são os elementos que inserem palavras nesta mídia primordialmente visual, já foram abordados nas subseções 2.2.1 e 2.3.3.

Existem, no entanto, quadrinistas que trabalham estas fases em momentos diferentes do processo de desenvolvimento de uma HQ. O letreiramento e as onomatopeias, por exemplo, são comumente inseridas nas páginas já no início do desenvolvimento: nos *thumbnails* e esboço, em quadrinhos desenvolvidos no Japão e Coréia (Mangá e *Manhwa*). Já em quadrinhos ocidentais, o costume é serem aplicados no final do processo, depois da finalização e colorização. Desta forma, pode-se concluir que, assim como os diferentes formatos de roteiros supracitados na subseção 2.4.1, não existe uma maneira ou ordem correta de execução destas etapas: fica a cargo do quadrinista decidir de qual forma seu trabalho funciona melhor.

Uma preocupação que está presente em todos os gêneros de quadrinhos clássicos, no entanto, é a de otimização de espaço. Ao passo que as normas do Design primam por ‘espaços de respiro’<sup>35</sup> em diagramações de páginas de revista, por exemplo, nos quadrinhos impressos existe a necessidade de preencher cada espaço da página com detalhes que são artisticamente interessantes ou necessários para a narrativa. A busca por contar o máximo de história possível por páginas, para se fazer um bom aproveitamento das poucas folhas disponíveis em uma pequena revista mensal, por exemplo, impede o quadrinista de gerar bons espaços de respiro em suas páginas, obrigando os balões de falas e onomatopeias a competirem com os próprios personagens. Esta briga por espaço, porém, varia bastante de acordo com o gênero de quadrinhos: os chamados *Shoujo Manga* – mangás feitos com foco no público feminino – por exemplo tendem a apresentar páginas com mais respiros dos que a maioria dos outros gêneros (COHN et al, 2017).

## 2.5 Leitura em dispositivos de tela pequena

Conforme exposto na introdução deste estudo, o Brasil já conta com mais smartphones do que computadores regulares e até mesmo do que pessoas, sendo 116,73 celulares para cada 100 habitantes (ANATEL, 2017). Soma-se a esta informação o fato de que o acesso à internet por meio de celulares também já ultrapassa ao de computadores

---

<sup>35</sup> São áreas vazias entre grandes blocos de texto que tornam o visual de uma página menos maçante e mais atraente para um leitor.

(VILLELLA, 2016) e pode-se perceber a crescente importância destes dispositivos na vida das pessoas.

Com isso, da mesma forma que cresce a popularidade destes dispositivos entre os usuários de internet, cresce também a preocupação dos desenvolvedores de conteúdo em adaptar e criar direcionadamente para a leitura em telas pequenas.

### 2.5.1 Design Responsivo e sites móveis

De acordo com informações supracitadas, no ano de 2016, o uso de smartphones para o acesso à internet ultrapassou o de computadores pela primeira vez no Brasil (VILLELLA, 2016). Isto implica em um aumento significativo na preocupação dos desenvolvedores de conteúdo em adaptar seus conteúdos para a leitura em dispositivos de tela pequena, de olho neste crescente público. Conforme já abordado na revisão sistemática deste estudo, na seção 2.1, esta preocupação vem se refletindo no mercado de histórias em quadrinhos, que percebeu uma demanda de adaptação da sua vasta quantidade de material de tamanhos grandes para dispositivos de tela pequena.

No caso dos websites, existem diversas maneiras de transformar um site que foi originalmente criado para a leitura em telas grandes em algo adaptado, de forma automática, para telas pequenas. O termo utilizado neste caso é ‘design responsivo’, no qual a disposição dos elementos e o design respondem ao tamanho da tela onde estão sendo exibidos de forma dinâmica, por meio de programação HTML5. Conforme afirma Schade (2014, tradução nossa<sup>36</sup>), “Design responsivo cria um único site que dá suporte a vários dispositivos, mas precisa considerar o conteúdo, o design e o desempenho entre eles para assegurar a usabilidade”.

O design responsivo é uma ferramenta que simplifica o desenvolvimento de um site que prevê ser acessado em diferentes tamanhos de tela. Anteriormente, a única opção eram os “sites móveis” (*mobile sites*), que traziam o mesmo conteúdo exibido em telas grandes, mas com uma estrutura criada especificamente para telas pequenas. No entanto, esta ideia foi se tornando insuficiente para atender a demanda de diferentes tamanhos de tela, que vão desde pequenos *smartphones*, passando pelos *phablets*, os próprios *tablets*, até *notebooks* com telas reduzidas e, finalmente, computadores com telas espaçosas, incluindo

---

<sup>36</sup> Original: “Responsive design teams create a single site to support many devices, but need to consider content, design and performance across devices to ensure usability.”

variações de aspecto horizontal e vertical. No caso do design responsivo, o design do site detecta automaticamente qual o tamanho da tela em que está sendo exibido, e reorganiza automaticamente os conteúdos de forma a redimensioná-los sem perder suas características de usabilidade, legibilidade e leiturabilidade, que serão vistos na próxima subseção deste estudo.

Existe, no entanto, uma preocupação crescente com o desenvolvimento de sites que tomam o sentido contrário desta lógica: são sites feitos para serem lidos primeiramente em dispositivos móveis (de tela pequena), e adaptados para telas grandes, chamados na literatura como “*mobile first*” (BUDIU, 2018). A preferência pode partir, por exemplo, da possibilidade de utilizar-se do sistema de localização GPS de um dispositivo móvel, que pode filtrar as informações de acordo com onde é acessado – tais como serviços de e-commerce baseados em entrega local, ou de sites de redes sociais.

Conforme afirma Budiu (2018), após mais de 10 anos do lançamento do primeiro modelo do iPhone, finalmente os dispositivos de tela pequena estão apresentando uma usabilidade satisfatória para a experiência do usuário, priorizando o conteúdo e a navegação acima da estética ou da experimentação de ferramentas não intuitivas. A autora cita como exemplo uma tendência de design que está caindo de uso de esconder os menus de navegação dos sites em favor de mais espaço para imagens maiores, que faz cair pela metade o seu uso: conforme uma pesquisa realizada pelo Nielsen Norman Group, dos Estados Unidos, os menus ocultos em navegação penalizam a possibilidade de descoberta (*discoverability*<sup>37</sup>) do site, além de aumentar a dificuldade percebida pelo usuário em encontrar o que procura.

Ainda segundo Budiu (2018), existe a questão do uso dos gestos em navegação móvel: que são os diferentes movimentos que podemos executar em telas de *touch*, tais como arrastar para os lados ou o movimento de pinça. A autora afirma que os gestos podem ajudar no design geral de um site móvel, mas ainda são notoriamente conhecidos por serem difíceis de serem descobertos. “Eles não vão se tornar fáceis de aprender e usar enquanto

---

<sup>37</sup> Termo utilizado pela mensuração da facilidade com a qual o usuário consegue encontrar o que procura sem precisar se apoiar em ferramentas de busca.

um vocabulário padrão de gestos usado entre aplicativos e sites seja construído, e usados de maneira consistente” (BUDIU, 2018, tradução nossa<sup>38</sup>).

A autora também comenta sobre outras tendências ainda não solidificadas nos dispositivos móveis, tais como o *3D Touch*<sup>39</sup>, características exclusivas de cada aparelho, telas iniciais de aplicativos com tutoriais de como usá-lo, *split-buttons*<sup>40</sup> e *overlays*<sup>41</sup>, como possibilidades futuras de facilidade para a navegação móvel (BUDIU, 2018).

### 2.5.2 Usabilidade, legibilidade e leiturabilidade

Segundo Nielsen (2012), usabilidade é um atributo de qualidade que avalia o quão fácil as interfaces de usuário são de usar. A palavra ‘usabilidade’ também se refere à métodos de melhoria e facilidade em processos de design.

A preocupação com a usabilidade na internet se torna uma constante ao passo que as novas tecnologias surgem, abrindo novas possibilidades de interação entre os usuários e os dispositivos de acesso. Um exemplo claro deste tipo de mudança está na forma como conteúdos relevantes são exibidos em websites de acordo com a rolagem das telas: no começo dos anos 2000, Krug (2013) afirmava que o design de uma *Homepage* não poderia esconder conteúdos relevantes abaixo de duas ou três rolagens de tela. Em dias atuais, apoiados no costume dos usuários de rolares infinitamente as *timelines* (linhas do tempo) dos sites de redes sociais, as *homepages* se permitem reorganizar seus conteúdos com longas rolagens que se apoiam em apelo visual e por vezes até em animações do conteúdo.

Nielsen (2012) afirma que a usabilidade é definida por cinco componentes de qualidade: 1) **apreensabilidade** (*Learnability*) que diz respeito a quão fácil é para o usuário realizar tarefas básicas na primeira vez que encontra o design; 2) **eficiência**, sobre o quão rápido é para o usuário realizar suas tarefas assim que ele aprende o design; 3) **memorização**, quão fácil é para o usuário reestabelecer sua proficiência após sair do design e voltar; 4) **erros**, que foca-se na preocupação de quantos erros o usuário comete, quão

---

<sup>38</sup> Original: “they won’t become easy to learn and use until a standard vocabulary of gestures used across apps and websites is built, and all applications and websites use these gestures consistently.”

<sup>39</sup> Característica lançada pela Apple em seus smartphones a partir do iPhone 6, onde o usuário pode acessar mais informação ao encostar com o dedo na tela, e depois ao pressionar.

<sup>40</sup> São botões de menu que se subdividem em novas opções quando o usuário mantém o dedo encostado na tela.

<sup>41</sup> Quando informações são carregadas uma tela sobre a outra, sem a necessidade de carregar uma nova janela ou “empurrar” os outros conteúdos para abrir espaço para os novos.

severos eles são, e quão facilmente pode se recuperar deles; e, finalmente, 5) **satisfação**, sobre quanto agradável é o uso do design.

No desenvolvimento de conteúdo e design para a internet, além da usabilidade existe também a preocupação com a legibilidade e leitura. Segundo Nielsen (2015), Legibilidade é a mais básica consideração a ser tomada em usabilidade de conteúdo: é o quanto as pessoas conseguem ver, distinguir e reconhecer as letras e palavras no seu texto. A legibilidade é primordialmente determinada pelo design visual, e especificamente pela tipografia. Neste sentido, a legibilidade “discute a clareza dos caracteres de forma isolada e avalia a velocidade com que um caractere pode ser reconhecido” (WOLOSZYN; LICHT; GONÇALVES, 2016, p. 5024).

Já a leitura, do ponto de vista da usabilidade, mede a complexidade da estrutura das palavras e sentenças em um conteúdo. O que se entende por essa métrica é que frases complexas são mais difíceis de serem analisadas e lidas do que frases mais simples (NIELSEN, 2015). No entanto, do ponto de vista da tipografia:

a leitura refere-se à compreensão do leitor de uma palavra ou frase, como um todo, e ao conforto visual desta leitura. Ela busca avaliar quanto tempo o leitor pode se dedicar a um trecho de texto sem se cansar visualmente (WOLOSZYN; LICHT; GONÇALVES, 2016, p. 5024).

Desta forma, percebe-se que as preocupações com a usabilidade, a legibilidade e a leitura para o desenvolvimento de conteúdos voltados às telas grandes são muito semelhantes às que se percebe no desenvolvimento de conteúdos para dispositivos de telas pequenas. No caso da legibilidade e da leitura, as preocupações se tornam mais críticas: como assegurar-se de que um conteúdo lido em uma tela pequena, que fica na mão do usuário, em ambientes diversos – diferentes de ambientes controlados onde normalmente se utilizam computadores com telas grandes –, terá uma leitura legível e agradável?

## 2.6 Mobile Comics

A expressão “*Mobile Comics*”, que pode ser traduzida literalmente como “quadrinhos móveis”, conforme já percebido na Revisão Sistemática de Literatura, na subseção 2.1 deste documento, ainda é associada em estudos acadêmicos que buscam a fragmentação de páginas de quadrinho clássicos para a leitura em dispositivos móveis, que será melhor explorado na subseção 2.6.2 a seguir. No entanto, é possível encontrar essa

expressão entre sites focados na profissão do quadrinista com o significado que vai ao encontro dos objetivos desta tese, que é o de quadrinhos feitos com foco em leitura em dispositivos de tela pequena.

Em entrevista ao site de notícias sobre quadrinhos *Comics Bulletin*<sup>42</sup>, ao ser perguntado sobre como percebe a escolha de fazer quadrinhos priorizando a leitura em tela pequena, o quadrinista Steven Sanders afirma que quadrinhos digitais são o futuro, e que viabilizam uma queda nos preços das publicações, que estão cada vez mais caras devido a capas duras e papéis especiais. Ele comenta que espera que, logo, quadrinhos possam ser comprados em lojas virtuais, lidos, e colocados no bolso da calça (SAUNDERS, 2007). É possível afirmar que o desejo do quadrinista já se tornou realidade, mas ainda é difícil determinar como.

Com o escasso material de embasamento teórico encontrado sobre o assunto, este estudo abordará, então, os temas que estão relacionados à leitura em dispositivos de tela pequena, tais como a leitura digital, a fragmentação e adaptabilidade dos quadrinhos, as plataformas de quadrinhos digitais e, com isso, buscar as principais características dos “*mobile comics*”.

### 2.6.1 *Leitura Digital*

Nos primeiros quadrinhos digitais, pesquisados por Edgar Franco (2004, 2013), a preocupação dos quadrinistas se resumia a fazer suas narrativas apresentarem uma boa legibilidade na tela do computador. Até o final dos anos 1990, isso significava uma boa leitura em monitores com resolução de até 800x600 *pixels* e limitação de 256 cores. Mais recentemente, as telas de computadores, seja em modelo desktop ou em notebooks, passam a ganhar mais definição, mais espaço, e mais qualidade de cor.

A partir do lançamento do iPad, em 2010 (BRITO, 2015), pela empresa Apple Inc., a relação entre o conteúdo digital e o leitor foi mudada. Com uma tela *touch* de LCD de 9,7 polegadas, o iPad tornou o processo de leitura, tanto de livros quanto de histórias em quadrinhos, mais confortável e aproximado com o da leitura em mídias impressas. Na época, a procura pelo novo dispositivo era tamanha que se especulava a obsolescência dos

---

<sup>42</sup> Disponível em <http://comicsbulletin.com/all-the-rage-mellifluous-rage/>, acesso em 27/03/2018.

notebooks e computadores de mesa enquanto ‘computadores caseiros’, o que se revelou uma conclusão precipitada.

Desde o lançamento do iPad, que foi seguido por diversos outros modelos da própria Apple Inc. e de outros fabricantes com tablets similares, o dispositivo vem apresentando quedas consecutivas nas vendas. Segundo Ventura (2017), o total em vendas de Tablets no Brasil caiu de R\$ 5,8 milhões em 2015 para R\$ 4 milhões em 2016, e tende a continuar caindo em 2017. Os motivos, segundo Ventura, vão desde a qualidade dos equipamentos, que não exigem uma troca frequente como acontece com smartphones, e a sua própria utilidade, que “passou a ser questionada com o tempo: será mesmo que preciso de um dispositivo dedicado para ler livros e assistir vídeos?” (VENTURA, 2017).

Outra razão citada pelo autor para a queda das vendas dos tablets é a grande popularização de celulares estilo smartphone com telas cada vez mais nítidas e maiores. Com um dispositivo um pouco menor, que já dispõe de acesso à internet por meio de plano de dados incluso na linha telefônica, o tablet acaba se tornando um dispositivo desnecessário.

Conforme Capelas (2016), o número de smartphones em 2016 já superava o de computadores no Brasil. Eram 168 milhões de smartphones para 160 milhões de computadores (entre notebooks, tablets e desktops). E esta é uma realidade que se faz perceptível também no resto do mundo, conforme já citado na Introdução deste estudo.

Essa popularidade não é exclusividade brasileira, e vem gerando uma preocupação, principalmente em países com grande produção de histórias em quadrinhos, de transpor HQs de publicação impressa para leitura nestes dispositivos de tela pequena. Diversos estudos (QIU; ZHANG; HUANG, 2004; CHAN; LEUNG; KOMURA, 2007; HAN et al, 2009; PONSARD; FRIES, 2009; ARAI; TOLLE, 2010; TOBITA, 2011; TOBITA, 2010) identificados também na revisão sistemática desta tese, no item 2.1, podem ser encontrados em revistas acadêmicas e majoritariamente congressos de diversas áreas – principalmente de ciência da computação – a respeito de métodos automatizados de identificação e fragmentação dos quadros das páginas de histórias em quadrinhos impressas para a visualização isolada e, portanto, ampliada em dispositivos de tela pequena, como será abordado na próxima subseção.

### 2.6.2 Fragmentação e adaptabilidade dos quadrinhos

Atualmente, qualquer mídia que ofereça informação ou entretenimento já conta com versões digitais prevendo leitura em dispositivos móveis e de tela pequena. A preocupação com a adaptabilidade dos conteúdos vai desde reorganizar websites para que a leitura seja agradável àqueles que consomem o conteúdo em seus smartphones, até, por exemplo, as legendas descritivas em vídeos que serão assistidos em locais públicos e, conseqüentemente, com as opções de áudio do dispositivo desligadas. Desta forma, é compreensível perceber um movimento de pesquisadores que buscam tornar o conteúdo dos quadrinhos impressos em digitais, focando na compatibilidade com a leitura em telas pequenas, para aproveitar esta necessidade do mercado.

No entanto, conforme afirma Schade, “Design para dispositivos móveis precisa fazer mais do que encolher uma experiência de desktop para uma tela pequena” (SCHADE, 2017, tradução nossa<sup>43</sup>). No caso das HQs digitais, uma mera redução de páginas de quadrinhos que foram originalmente criadas para serem lidas em folhas de papel de, por exemplo, 17x26cm<sup>44</sup>, pode não obter o impacto visual pretendido pelo quadrinista.

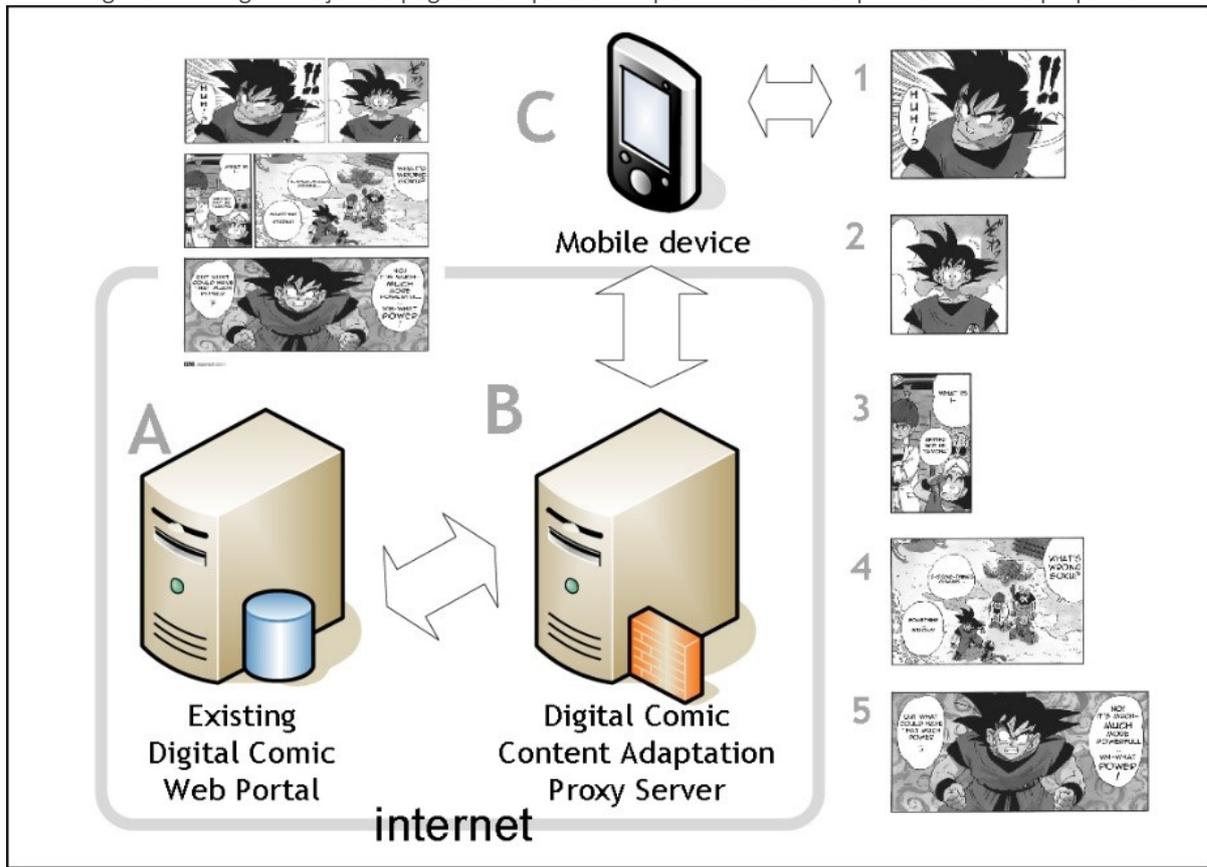
Conforme identificado na seção 2.1, o que é encontrado até o momento em estudos acadêmicos sobre a preocupação em fornecer histórias em quadrinhos para dispositivos de tela pequena, com leiturabilidade e legibilidade, busca o caminho da fragmentação de páginas. Conforme a Figura 35, a fragmentação de páginas de HQs consiste em identificar automaticamente os quadros isolados da narrativa e exibi-los separadamente no dispositivo do leitor.

---

<sup>43</sup> Original: “*Mobile designs need to do more than shrink a desktop experience to a smaller screen*”.

<sup>44</sup> Tamanho normalmente utilizado no Brasil para revistas em quadrinhos de super-heróis, também conhecido como “formato americano”.

Figura 35 - Fragmentação de páginas de quadrinhos para leitura em dispositivos de tela pequena



Fonte: ARAI; TOLLE, 2010, p. 2.

Entre os estudos encontrados, esta solução de fragmentação de páginas por meio de separação dos quadros é a mais utilizada. Porém, não é incomum a apresentação de propostas diferenciadas para este mesmo problema. Uma delas, por exemplo, apresentada pela Google Inc. nos quadrinhos vendidos em sua loja de conteúdos GooglePlay<sup>45</sup>, oferece a ampliação automática dos balões das páginas para melhor legibilidade (PRADO, 2016), conforme exemplificado na Figura 36. Nela, a página de quadrinhos da esquerda é exibida em sua aparência original; no meio, o balão do terceiro quadro é ampliado para a leitura do texto “*never mind*”, dito por um personagem; e, na direita, o balão com o texto “*You really just talked to those sharks?*”, dito por outro personagem, é ampliado, no quarto quadro.

<sup>45</sup> Disponível em <https://play.google.com/store>, acesso em 31/10/2017.

Figura 36 - Ampliação de balões da loja GooglePlay



Fonte: PRADO, 2016.

Essa preocupação em converter as páginas de quadrinhos impressos em conteúdo digital para leitura em dispositivos móveis – incluindo os de tela pequena – no entanto, apresenta diversas fragilidades, já apontadas na seção 2.1. Os próprios autores da proposta da Figura 35, Arai e Tolle (2010), afirmam que o algoritmo proposto por eles apresenta uma taxa de sucesso de 92% de detecção dos quadros em testes realizados, mas admitem que quando existem conteúdos que extrapolam os quadros, além de ser mais difícil de ser identificado, o conteúdo pode se perder. Ao mesmo tempo, o algoritmo se baseia nos balões para conseguir identificar os quadros, e pode não funcionar quando o quadrinho não se utiliza desse recurso gráfico, conforme já visto na subseção 2.2.2. Conclusões similares são feitas em todos os outros estudos com propostas semelhantes encontradas na busca sistematizada desta tese.

De acordo com Chan, Leung e Komura, (2007), extrair os quadros automaticamente das histórias em quadrinhos "é uma tarefa desafiadora, pois a cor de fundo e a localização dos *pixels* deste fundo não são definidas antecipadamente, e podem variar em diferentes páginas" (p. 2, tradução nossa<sup>46</sup>). Além disso, os autores comentam que os formatos dos quadros não são sempre retangulares e seus tamanhos variam muito, tornando o resultado imprevisível.

<sup>46</sup> Original: "It is a challenging task because the background color and the background pixel locations are not known in advance and they can vary among different comic pages".

Conforme já abordado nas subseções 2.2.2 e 2.2.3, esta extrapolação de informações para fora dos requadros, ou o uso diferenciado dos balões nos quadrinhos, são considerados como um uso criativo dos elementos, denominados por Guimarães (2002) como metalinguagem. Em um estudo realizado na Universidade de Maryland, nos Estados Unidos, pesquisadores concluíram que, apesar de já conseguirem reconhecer rostos, objetos, jogos e diversas outras tarefas, os quadrinhos seguem como um grande mistério a ser compreendido ainda pelos computadores justamente por este motivo (Al... 2016).

### *2.6.3 Qualidade de arte vs. Publicação digital*

Conforme McCloud (2008) e Kneece (2015), os quadrinistas que produzem para revistas convencionais costumam desenhar suas páginas de quadrinhos em folhas de tamanho maior do que o que será impresso no final do processo. Isso se dá por dois principais motivos: 1) em uma folha maior, o artista consegue mais controle de detalhes em sua arte, podendo enriquecer mais uma cena, caso haja necessidade, e 2) pois ao reduzir uma arte grande para imprimir, eventuais erros de finalização acabam se perdendo, deixando todo o visual da página melhor acabado.

Atualmente, é bastante comum quadrinistas desenharem suas páginas de forma inteiramente digital, sem a necessidade de começar a desenhar no papel, digitalizar e finalizar no computador, com o auxílio de equipamentos como as mesas digitalizadoras, que emulam a experiência de desenhar de forma tradicional. Neste caso, a preocupação de desenhar em folhas grandes é convertida em desenhar em arquivos grandes, com resolução maior do que a que vai ser impressa, pelos mesmos motivos citados anteriormente quando se desenha em folhas grandes, mas também pela possibilidade de, mais tarde, utilizar as artes para imprimir em outros formatos, tais como páginas maiores ou até produtos, como estampas de camisetas, pôsteres, entre outros.

No caso dos quadrinhos digitais, a princípio não existe a preocupação com a resolução de impressão, pois as páginas serão distribuídas para os seus leitores de forma digital. Fica à escolha do artista se prefere desenhar suas páginas em formato maior, visando uma futura publicação impressa ou produção de produtos com as artes, ou desenhar diretamente no tamanho pequeno que será divulgado.

Deixando a cargo do artista digital a resolução que ele prefere utilizar para criar seus quadrinhos, a outra próxima questão é sobre o tamanho final das páginas de

quadrinhos, que será entregue para os leitores. Neste caso, a escolha depende de duas possibilidades: 1) caso a divulgação seja feita por meio de publicação própria, onde o quadrinista tem um site seu, e tem o poder de decisão de qual tamanho terão seus arquivos de imagens, ou 2) tendo a distribuição feita por meio de uma plataforma, seja ela específica de quadrinhos ou não – como os sites de redes sociais.

No primeiro caso, o quadrinista tem a liberdade de decidir qual o tamanho de imagem – em resolução e *pixels* – distribuirá seus quadrinhos, além do formato – que pode ser em imagem, PDF, ou qualquer outro que ache cabível. A preocupação aqui se permeia, normalmente, na busca do equilíbrio entre a qualidade da imagem final e a otimização dos arquivos para distribuição pela internet, buscando nitidez e compactação: arquivos maiores tem mais qualidade para a apreciação da arte, e arquivos menores carregam com mais agilidade na internet, para uma leitura mais fluída.

Existe ainda, além da preocupação com a qualidade, uma questão referente a apropriação indevida e uso não autorizado de imagens. Ao disponibilizar imagens com grande qualidade, o artista arrisca ter sua arte reproduzida sem autorização, notificação e/ou retorno financeiro, em produtos impressos. Essa questão de *pirataria* de material artístico, no entanto, é um assunto bastante amplo, que não será abordado por este estudo.

Já no segundo caso, onde a distribuição dos quadrinhos será feita por meio de plataformas, a decisão do tamanho das imagens cabe à plataforma, e não necessariamente ao artista de quadrinhos. Neste caso, ou a plataforma exige que os arquivos sejam enviados já em um determinado tamanho, ou ela recebe os arquivos de qualquer tamanho e faz um redimensionamento automático para uma melhor adequação aos seus espaços previstos de layout e design. Estas plataformas de distribuição, por outro lado, têm, cada uma, suas características próprias, como será abordado na próxima subseção.

#### 2.6.4 Plataformas para Quadrinhos Digitais

Os resultados apresentados nesta subseção fazem parte de uma pesquisa mais abrangente, que teve parte já apresentada publicamente em uma conferência acadêmica (PRESSER; BRAVIANO; CÔRTE-REAL, 2019a).

Conforme Franco (2004), os primórdios dos quadrinhos digitais das décadas de 1980 e 1990 envolviam uma precária distribuição das obras em mídias como disquetes e *CD-roms* para seus leitores. A entrega se fazia tanto por meio de envio pelos correios –

principalmente no caso das publicações independentes – como com anexos em livros vendidos em livrarias e bancas de jornal.

A partir de meados dos anos 1990, a internet, por mais restrita que fosse em termos de velocidade de transmissão de dados, diminuiu as distâncias entre autores e leitores. Utilizando-se de sites dedicados à HQs, ou até mesmo enviando arquivos por e-mail, distribuir quadrinhos pela internet – sejam eles do próprio distribuidor ou ilegalmente digitalizados – passa a fazer parte da vida dos leitores desta forma de expressão.

Na primeira década de 2000, no entanto, percebe-se uma grande popularização de quadrinhos digitais no formato de tirinhas diárias, distribuídas em sites próprios. Os autores Brad Guigar (da série “Greystone Inn”<sup>47</sup>), Kris Straub (“Checkerboard Nightmare”<sup>48</sup>), Scott Kurtz (“PvP”<sup>49</sup>) e Dave Kellett (“Sheldon”<sup>50</sup>) lançaram em 2011 um livro especificamente ensinando jovens quadrinistas a obterem sucesso com este formato de distribuição digital de quadrinhos, com dicas que vão desde a publicação *online* em si, até a captação de renda por meio de venda de *merchandising* (GUIGAR et al., 2011). As webcomics deste estilo ainda são popularmente encontradas *on-line*, mas boa parte delas já está mais adaptada a uma nova forma de distribuição digital: os *sites* de redes sociais. O Autor Brad Guigar, inclusive, mantém ainda um *blog* exclusivo com dicas para quadrinistas digitais, chamado webcomics.com<sup>51</sup>.

Os *sites* de redes sociais mais populares entre os quadrinistas para distribuição de suas obras são o Facebook<sup>52</sup>, o Tumblr<sup>53</sup>, o Twitter<sup>54</sup>, o Instagram<sup>55</sup> e o Pinterest<sup>56</sup>. Estas redes se popularizaram principalmente por sua difusão entre os numerosos usuários da internet, sua capacidade de armazenamento e exibição de imagens em tamanhos grandes, os aplicativos móveis, e, principalmente, a possibilidade do compartilhamento de publicações.

---

<sup>47</sup> Disponível em <http://greystoneinn.net/>, acesso em 16/10/2017.

<sup>48</sup> Disponível em <http://chex.chainsawsuit.com/>, acesso em 16/10/2017.

<sup>49</sup> Disponível em <http://pvponline.com/>, acesso em 16/10/2017.

<sup>50</sup> Disponível em <http://www.sheldoncomics.com/>, acesso em 16/10/2017.

<sup>51</sup> Disponível em <https://webcomics.com/>, acesso em 27/03/2018.

<sup>52</sup> Disponível em <http://www.facebook.com/>, acesso em 16/10/2017.

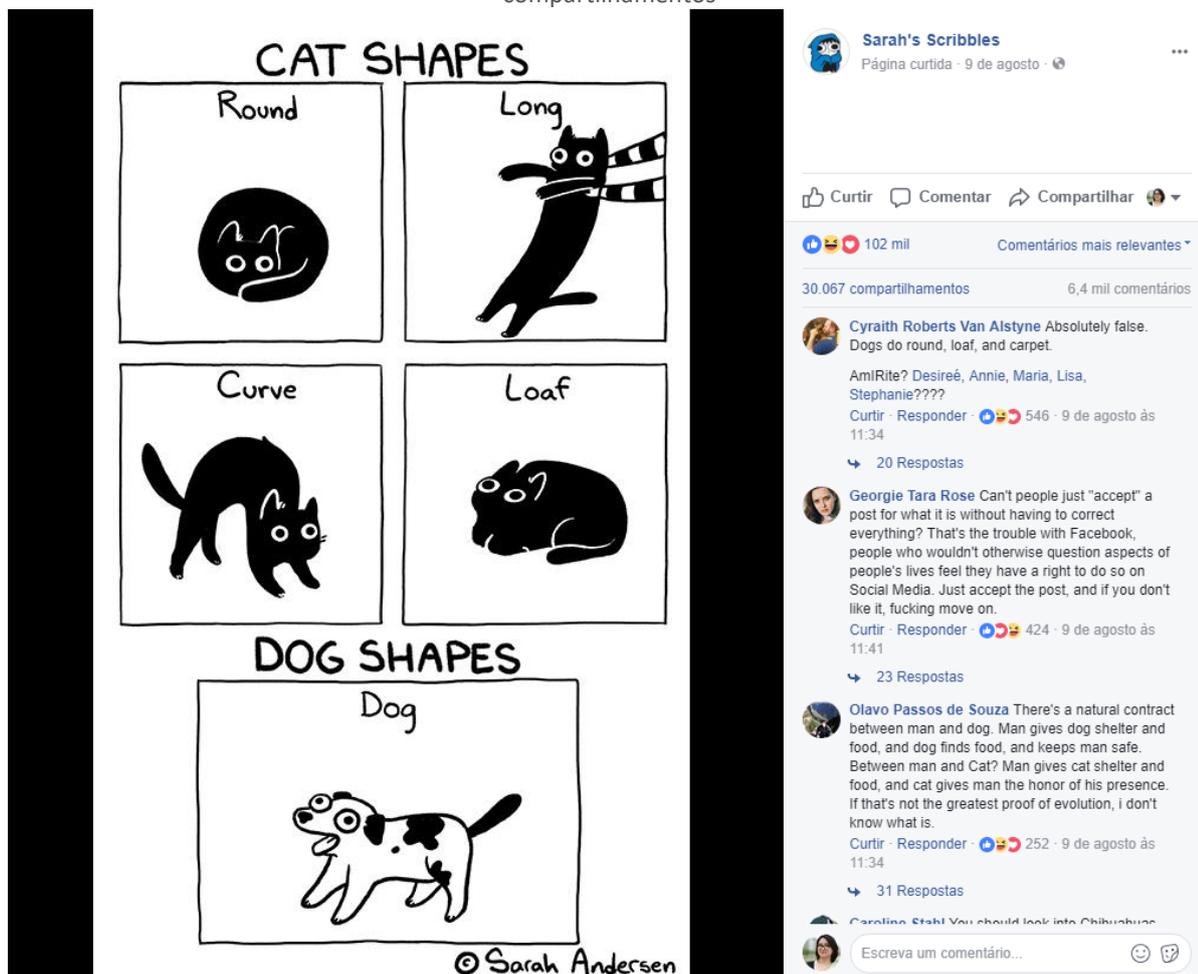
<sup>53</sup> Disponível em <http://www.tumblr.com/>, acesso em 16/10/2017.

<sup>54</sup> Disponível em <http://www.twitter.com/>, acesso em 16/10/2017.

<sup>55</sup> Disponível em <http://www.instagram.com/>, acesso em 11/09/2019.

<sup>56</sup> Disponível em <http://www.pinterest.com/>, acesso em 11/09/2019.

Figura 37 - Captura de tela de uma publicação da autora Sarah Andersen, com mais de 30 mil compartilhamentos



Fonte: Disponível em <https://www.facebook.com/DoodleTimeSarah/>, acesso em 16/10/2017.

O compartilhamento de quadrinhos, por meio dos sites de redes sociais, atinge números impressionantes (Figura 37), mas também apresenta alguns problemas com os quais os criadores precisam se preocupar na hora de distribuir seus quadrinhos, tais como:

- Alguns sites de redes sociais podem compactar imagens de forma mais agressiva, perdendo grande qualidade de cor e definição de linhas;
- A maioria deles costuma *cropar*<sup>57</sup> as imagens para divulgação, ou seja, exibir apenas um pedaço delas, permitindo a visualização inteira apenas ao clicar na versão cortada. No caso dos quadrinhos, isso é especialmente ruim, pois a parte exibida no *crop* é arbitrária, e pode ser justamente o final da história, arruinando a experiência de leitura da narrativa;

<sup>57</sup> O termo é uma adaptação do verbo em inglês “to crop”, que significa “cortar”. Vem da fotografia, quando as fotos eram cortadas e ampliadas para dar ênfase a algum detalhe, e é usado atualmente para imagens que são cortadas na internet para se adequarem a tamanhos restritos de design.

- Dependendo do site escolhido, pode existir uma limitação de imagens a serem enviadas. Caso a HQ precise de mais imagens para resolver a narrativa, pode ser necessário fragmentar a história em postagens separadas, também comprometendo a experiência de leitura;
- Os sites de redes sociais são plataformas de interação social e compartilhamento de fotos, então o uso de elementos de hipermídia, ou mesmo o uso da tela infinita – como já abordado na subseção 2.3.2 – para uma narrativa que faça melhor uso dos ambientes digitais, pode ficar comprometida – com exceção, talvez, de animações utilizando-se de gifs;
- Por causa de uma característica marcante dos sites de redes sociais, imagens podem ser redistribuídas a partir de contas de diferentes usuários, distanciando-se dos criadores originais. Para evitar perder a autoria, artistas costumam identificar suas criações virtualmente assinando suas imagens com um nome, e-mail ou nome de usuário de determinada rede, para que pessoas que receberem suas criações de forma indireta possam identificar seus autores, conforme visto na Figura 37.

Apesar de todos os pontos negativos supracitados, os sites de redes sociais são considerados grandes aliados dos quadrinistas digitais, justamente por sua natureza orgânica de distribuição de conteúdo.

Outra possibilidade de distribuição de conteúdo digital – após os envios por e-mail, os sites exclusivos de quadrinhos e as redes sociais supracitadas – que vem se fazendo notável são as plataformas de conteúdo. A primeira neste estilo foi, provavelmente, a Netflix<sup>58</sup>, que disponibiliza um serviço de *streaming* com um gigantesco catálogo de filmes, séries, programas de TV e desenhos animados por meio de uma assinatura mensal cujo valor é menor que uma entrada de cinema<sup>59</sup>. Nestes mesmos moldes, outros serviços de streaming de vídeos já foram lançados, tais como a HBOGO<sup>60</sup> e a Amazon Prime<sup>61</sup>, e a ideia também já gerou outros formatos de negócio, como o Spotify<sup>62</sup>, que parte do mesmo

---

<sup>58</sup> Disponível em <http://www.netflix.com.br>, acesso em 31/10/2017.

<sup>59</sup> Valores pesquisados em março de 2018, nos quais a mensalidade mais simples do serviço Netflix estava em R\$19,90, e uma entrada de cinema inteira em torno de R\$30,00, conforme valores no site <https://www.ingresso.com>, acesso em 27/3/2018.

<sup>60</sup> Disponível em <http://br.hbomax.tv/hbogo>, acesso em 31/10/2017.

<sup>61</sup> Disponível em <https://www.primevideo.com/>, acesso em 31/10/2017.

<sup>62</sup> Disponível em <https://www.spotify.com/br/>, acesso em 31/10/2017.

princípio, porém com um catálogo de músicas. Se estas iniciativas funcionam para Filmes e músicas, por que não funcionariam também para quadrinhos?

Desta forma, plataformas de distribuição digital de quadrinhos já são encontradas na internet, funcionando com diversos tipos de pagamentos, tais como mensalidades ou compras únicas de títulos. Estas plataformas firmam contrato com editoras de quadrinhos tradicionais para ter o direito de distribuir legalmente suas publicações impressas digitalmente na internet, mas também abrem espaço para que quadrinistas independentes adicionem seus trabalhos ao catálogo de conteúdo, com possibilidade de monetização<sup>63</sup>.

A fim de compreender melhor tanto as plataformas de publicação de quadrinhos digitais, como os quadrinhos digitais em si, e com foco nos objetivos propostos na subseção 1.3 deste documento, este estudo passa a fazer uma análise das principais plataformas deste estilo encontradas na internet até o momento.

Os itens a serem procurados nestas plataformas são: 1) A disponibilidade ou não de aplicativos para leitura em dispositivos móveis; 2) Quais os tipos de quadrinhos que disponibiliza; 3) Quais os valores são cobrados do leitor para ter acesso ao conteúdo, se for o caso; 4) Se permite a publicação de quadrinhos independentes, diretamente dos quadrinistas; 5) Caso permita, se prevê algum tipo de monetização para viabilizar financeiramente o trabalho do quadrinista independente; e 6) se permite o uso de elementos de hipermídia. Estes itens foram definidos a partir das informações já apresentadas neste estudo a respeito do desenvolvimento e distribuição de quadrinhos digitais na internet.

Os tipos de quadrinhos, citado no segundo item a ser procurado nas plataformas, serão identificados por suas características visuais de composição, conforme a seguinte taxonomia:

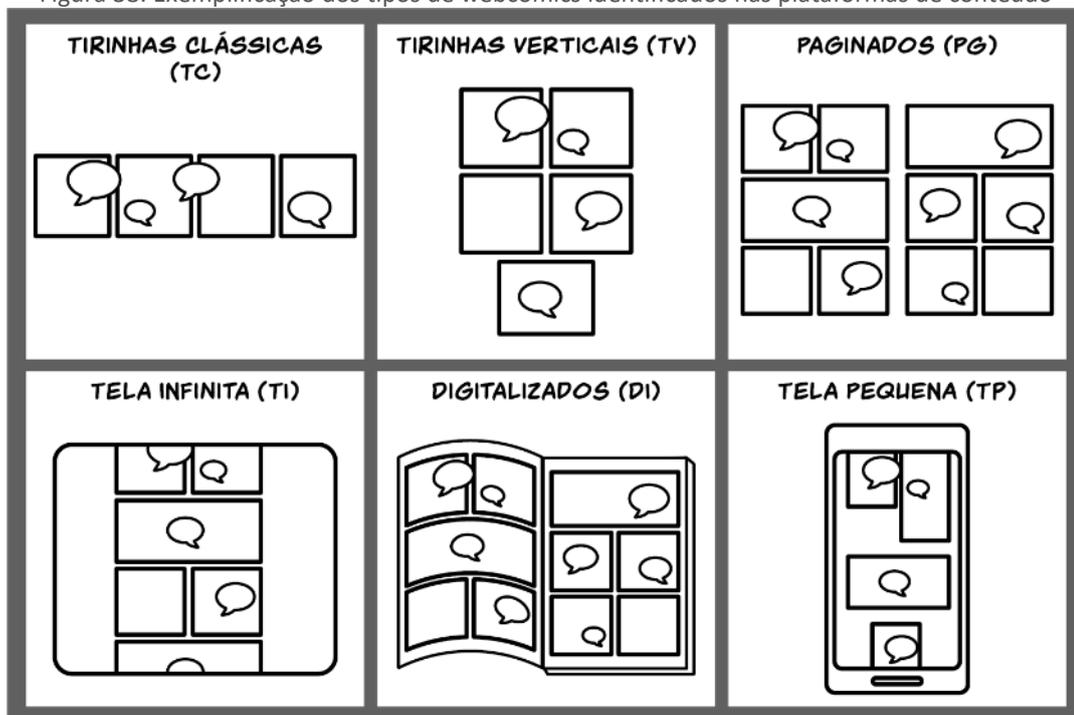
- 1) **Tirinhas clássica (TC):** quando apresentar tirinhas de quadrinhos que seguem o mesmo modelo clássico das tirinhas de jornal, com a disposição horizontal dos quadros;
- 2) **Tirinha vertical (TV):** quando forem narrativas curtas, parecidas como as tirinhas clássicas, mas dispostas de forma vertical, prevendo uma melhor visualização em telas de dispositivos móveis;

---

<sup>63</sup> O termo vem da palavra em inglês “Money” (Dinheiro), e é referente a compensação financeira de alguma ação.

- 3) **Paginados (PG)**: Quando os quadrinhos digitais seguem o mesmo padrão dos quadrinhos clássicos, com a separação por páginas, sem fazer uso da possibilidade da tela infinita;
- 4) **Tela Infinita (TI)**: quando os quadrinhos fazem uso da possibilidade da tela infinita;
- 5) **Digitalizados (DI)**: Quando os quadrinhos são feitos originalmente para impresso, digitalizados e colocados online.
- 6) **Tela Pequena (TP)**: Quando os quadrinhos apresentam uma preocupação em sua composição e design que permita a leitura em dispositivos de tela pequena, sem o uso de recursos como o zoom, a ampliação ou a fragmentação de quadros.

Figura 38: Exemplificação dos tipos de webcomics identificados nas plataformas de conteúdo



Fonte: Da autora.

Estes tipos são definidos a partir de derivação de gêneros de quadrinhos já conhecidos, como as tirinhas, que já foram apresentados neste estudo na seção 2.2, com características de quadrinhos digitais.

Nesta análise, foram incluídas apenas plataformas conhecidas de quadrinhos digitais que distribuem quadrinhos de forma legal. Ou seja, as diversas plataformas que distribuem quadrinhos digitalizados ilegalmente, sem permissão dos autores ou editoras, não entram nesta análise.

Quadro 6 - Comparação de plataformas de distribuição digital de quadrinhos

#	Plataforma	App	Tipos	Valores para o leitor	Independentes	Monetização	Hiper-mídia
1	Social Comics socialcomics.com.br	AppStore GooglePlay	PG DI	R\$19,90 por mês	Sim	Sim (por página lida)	Não
2	Tapas tapas.io	AppStore GooglePlay	TC TV PG TI DI TP	Gratuito	Sim	Sim ( <i>Ad Revenue Program</i> e <i>Coin Tipping</i> )	Sim
3	Comixology comixology.com	AppStore GooglePlay KindleFire	PG DI	Compras por edições únicas ou assinatura " <i>Unlimited</i> ", por US\$5,99 mensal.	Sim	Sim (Por venda de edições únicas)	Não
4	Lezhin Comics lezhin.com	AppStore GooglePlay	PG TI TP	Alguns capítulos gratuitos, outros acessíveis por meio de " <i>coins</i> ", que custam em média US\$0,25.	Sim, mas existe um processo de aprovação e seleção.	Sim (pelo sistema de <i>Coins</i> )	Não
5	Marvel Unlimited marvel.com/comics/unlimited	AppStore GooglePlay	PG DI	Compras por edições únicas ou assinatura " <i>Unlimited</i> ", por US\$9,99 por mês, US\$69 por ano ou US\$99 por ano no plano " <i>Plus</i> ".	Não	-	Não
6	Read DC Comics readdc.com	AppStore GooglePlay	PG DI	Compras por edições únicas.	Não	-	Não
7	Panel Syndicate panelsyndicate.com	Não	PG	Compras por edições únicas (o valor é decidido pelo leitor)	Não	-	Não
8	Webtoon www.webtoons.com	AppStore GooglePlay	TV TI TP	Gratuito, com possibilidade de compras de capítulos ainda não liberados por meio de " <i>coins</i> "	Sim	Não	Sim
9	Smack Jeeves smackjeeves	Não	TC TV PG DI	Gratuito	Sim, gratuito com anúncios, US\$29 por ano no plano básico e US\$59 por ano no plano <i>Premium</i> .	Não (mas oferece integração com <i>Patreon</i> )	Sim
10	Hiveworks hiveworkscomics.com	Não	TC PG	Gratuito	Sim, mas existe um	Não (mas oferece uma loja de	Não

					processo de aprovação e seleção.	<i>merchandising dos webcomics)</i>	
11	Stela stela.com	AppStore GooglePlay	TI TP	Acessível apenas pelos Apps, varia de US\$2,30 até US\$1,53 por semana, dependendo do plano.	Não	-	Sim
12	Daily Comics comics.azcentral.com	Não	TC	Gratuito	Não	-	Não
13	Go Comics www.gocomics.com	Não	TC TV	Gratuito com anúncios, US\$19,99 pela inscrição <i>Premium</i> de um ano, e US\$39,98 por dois anos.	Não (apenas para tirinhas que fazem parte do Sindicato)	-	Não

Fonte: Da autora, de acordo com informações coletadas em 15 de abril de 2018.

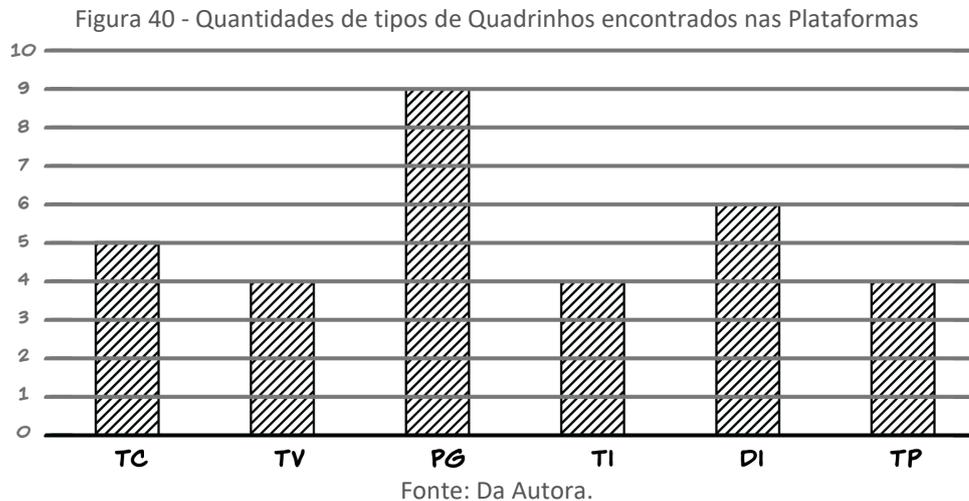
Figura 39 - Aplicativos das plataformas de quadrinhos analisadas



Fonte: Da Autora

Conforme pode ser visto no Quadro 6, apenas 8 das 13 plataformas de distribuição digital de quadrinhos oferecem aplicativos para os principais dispositivos móveis (Figura 39), o que demonstra uma preocupação, mesmo que ainda crescente, com este público em potencial. No entanto, destas 8 plataformas, apenas 4 apresentam quadrinhos que foram desenvolvidos para uma leitura confortável em dispositivos de tela pequena: as outras

oferecem quadrinhos que, visualmente, funcionam melhor em formatos maiores, seja em telas grandes ou impressos.



Conforme pode ser visto na Figura 40, os tipos de quadrinhos com quantidades mais frequentes encontrados nas plataformas são os **Paginados (PG)** e os **Digitalizados (DI)**, ou seja, conforme a maneira clássica de leitura e desenvolvimento de quadrinhos impressos, seguidos pelas **Tirinhas Clássicas (TC)**, que também obedecem este estilo. Os tipos de quadrinhos que apresentam uma preocupação com a leitura em dispositivos de tela pequena, que são as **Tirinhas Verticais (TV)**, os quadrinhos com **Tela Infinita (TI)** e os quadrinhos otimizados para **Tela Pequena (TP)** foram encontrados todos na mesma quantidade, porém nem sempre juntos na mesma plataforma. No caso, das 13 plataformas, 6 apresentam quadrinhos que podem ser lidos em dispositivos de tela pequena, o que é quase a metade das plataformas pesquisadas.

Sobre a distribuição de quadrinhos independentes, ou seja, diretamente publicado pelos autores, e não dependendo de editoras, 5 das plataformas não aceitam esta possibilidade, e 3 delas fazem um processo de seleção dos quadrinhos enviados para disponibilizar ao público geral. Portanto, apenas 4 delas permitem o envio de quadrinhos independentes com total liberdade aos autores.

No caso da possibilidade de monetização dos quadrinhos, foram encontradas 4 plataformas que oferecem sistemas nativos de viabilização financeira baseada em micropagamentos para os autores independentes e/ou editoras, e mais 2 que oferecem sistemas indiretos, como Hiveworks, que tem uma loja de produtos com *merchandising* dos

seus *webcomics*, e o Smack Jeeves, que tem integração com o sistema de *CrowdSourcing* Patreon<sup>64</sup>.

Os micropagamentos são um conceito já apresentado por McCloud (2006) em seu livro *Reinventando os Quadrinhos*. Sua ideia é que vários leitores paguem pequenos valores diretamente para o quadrinista por suas obras digitais. Ao excluir-se da equação os distribuidores, gráficas e todos os envolvidos no processo de uma publicação impressa de quadrinhos, o valor por edição poderia diminuir e ainda assim ser mais lucrativo para o criador original.

Quando McCloud (2006) propôs esta sugestão, o grande problema ainda era como esse tipo de micropagamento poderia ser efetivado. Nos dias atuais, esta opção se torna real com opções como o *Crowdfunding* e o *Crowdsourcing*, viabilizados por plataformas que permitem ao público financiar projetos autorais com pequenas contribuições somadas em grandes quantidades (PRESSER et al., 2016).

Para esclarecer, o *Crowdfunding* se caracteriza principalmente pela concretização de projetos únicos de valor fixo. Nesta modalidade, o empreendedor estabelece um valor a ser alcançado para desenvolver determinado projeto, e, caso atinja a meta de contribuições, o projeto será realizado. Por outro lado, se a meta não for atingida, o dinheiro é devolvido aos contribuidores e o empreendedor não recebe o auxílio (PRESSER et al., 2016). Em quadrinhos, esta forma de financiamento é muito popular para a arrecadação de valores para a produção de edições impressas. No Brasil, muitas destas campanhas de financiamento de quadrinhos podem ser encontradas na plataforma Catarse<sup>65</sup>.

Já o *Crowdsourcing* se caracteriza como uma solução mais atraente para os quadrinistas digitais. Nesta modalidade, a ideia geral é que “várias pessoas, por meio de uma plataforma, contribuam com valores periódicos para que um empreendedor possa trabalhar em seus projetos de forma contínua” (PRESSER et al., 2016). Amplamente utilizado por artistas de vários gêneros – músicos, artistas plásticos, entre outros –, o *Crowdsourcing* permite que quadrinistas digitais possam dedicar seu tempo na produção de séries publicadas e distribuídas on-line, sem a necessidade de vendas de edições impressas ou merchandising. O lado negativo desta opção é que o autor precisa já ter o seu público consolidado para que as contribuições sejam o suficiente para manter um ritmo de produção

---

<sup>64</sup> Disponível em <https://www.patreon.com/>, acesso em 29/03/2018.

<sup>65</sup> Disponível em <https://www.catarse.me/>, acesso em 29/01/2017.

periódico, mas sem este ritmo ele não consegue seu público, e um ciclo de necessidades não atendidas se forma.

Finalmente, sobre os elementos de hipermídia, foram encontradas quatro plataformas que apresentam seu uso. Os elementos encontrados foram as animações, por meio de gifs animados, e em duas delas – Webtoon e Tapas – foi identificado o uso de trilha sonora.

Figura 41: Quadro dinâmico para leitura em tela pequena



Fonte: Da webcomic “NPC”, disponível na plataforma Tapas. Montagem dos autores.

No entanto, o movimento de navegação pela narrativa, por meio de rolagem dos quadrinhos, pode ser considerada uma forma de hipermídia, presente em todas as plataformas que fazem uso da Tela Infinita. Conforme pode ser visto na montagem da Figura 41, uma cena de perseguição teve seu quadro virado na horizontal, diferente do resto dos quadros da narrativa, a fim de fazer uso do movimento de rolagem para dar mais dinamismo à corrida dos personagens, realçado pelos grafismos de movimento na arte e pela perspectiva curva, que dá a sensação não de uma câmera em *travelling* em rotação no próprio eixo.

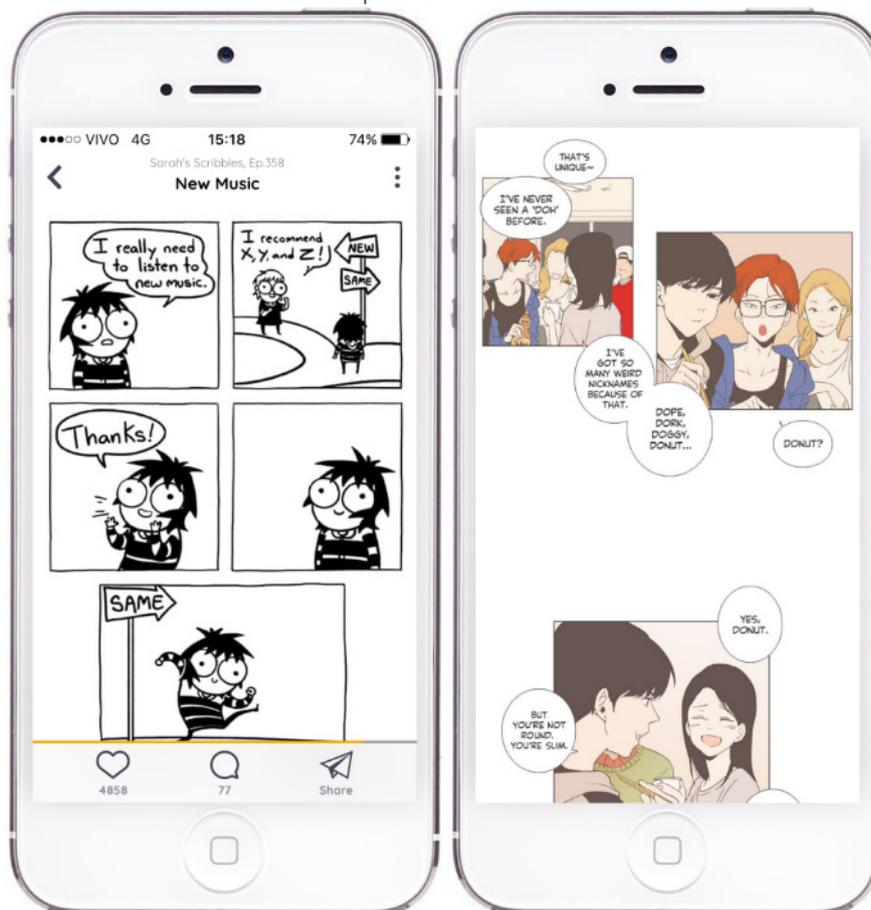
As plataformas Stela, Webtoon, Tapas e Lezhin, em suas versões app para dispositivos móveis, apresentam uma interface totalmente formulada para a leitura confortável em dispositivos de tela pequena. Nestas, além do uso da tela infinita, os capítulos das narrativas são acessados ao rolar a tela para o lado direito; todos os menus,

tanto da plataforma como do sistema operacional do dispositivo, são ocultos durante a leitura, em busca de uma tela com foco exclusivo na arte e na narrativa; e em alguns casos, a opção de ampliar as imagens com o movimento de pinça é bloqueado, assumindo-se que o quadrinho já foi feito para ser lido daquele tamanho.

### 2.6.5 Principais características dos Mobile Comics

Observando os quadrinhos ofertados nas plataformas analisadas na subseção anterior, e comparando com a literatura estudada sobre desenvolvimento de quadrinhos nas seções 2.2, 2.3 e 2.4, foram percebidas diversas mudanças principalmente no design dos quadrinhos que permitem a leitura em tela pequena. As observações desta subseção já foram publicadas nos *proceedings* do evento CONFIA 2019 (PRESSER; BRAVIANO; CÔRTE-REAL, 2019b), e são detalhadas com mais profundidade a seguir.

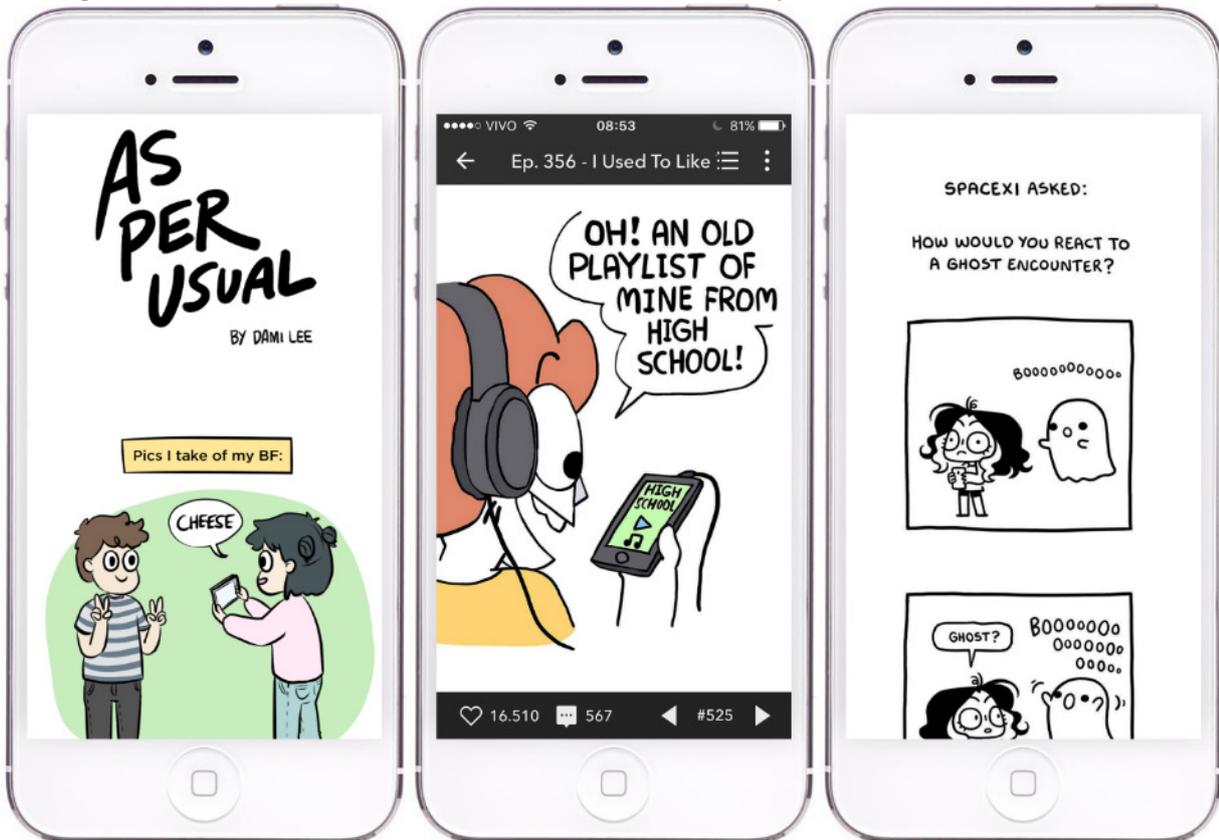
Figura 42 - Capturas de tela dos títulos "Sarah's Scribbles", na Plataforma Webtoon, e "Something About us", da plataforma Lezhin.



Fonte: Da Autora.

Conforme exemplificado na Figura 42, foram identificados dois gêneros de quadrinhos digitais – adaptados dos quadrinhos clássicos – que permitem leitura em dispositivos de tela pequena sem o uso de recursos como ampliação e fragmentação. São eles as **Tirinhas Verticais** e os quadrinhos de **Tela Infinita**, citados na subseção anterior.

Figura 43 - Tirinhas Verticais "As Per Usual", "Bluechair" e "Brutally Honest", da Plataforma Webtoon



Fonte: Da Autora

No caso das **Tirinhas Verticais** (Figura 43), estas são narrativas curtas, que normalmente cabem inteiras em uma tela pequena ou exigem pouca rolagem. Funcionam da mesma forma que as Tirinhas Clássicas publicadas em jornais impressos, mas com uma diagramação livre das restrições de tamanhos destas publicações, e com quadros empilhados de forma vertical, para viabilizar a leitura nos dispositivos de tela pequena “em pé”, como normalmente são segurados pelos usuários.

Para este formato, o presente estudo identificou quatro características marcantes do design:

- **Simplicidade:** normalmente são usadas menos cores e traços mais simples, que evitam grande perda de qualidade nos arquivos de imagem, para o caso

de a tirinha ser redistribuída em sites de redes sociais que utilizam de compactações mais severas em busca de economia de espaço e menos uso de largura de banda de internet.

- **Respiro:** são usados generosos espaços em branco, que deixam o design mais limpo e tornam a leitura menos maçante, tirando proveito da liberdade de diagramação de uma mídia que não é limitada fisicamente como a impressa.
- **Letreiramento maior:** apesar de seguir as conhecidas normas do uso de fontes que imitam o manual, o letreiramento é aplicado em tamanhos proporcionalmente maiores, buscando uma legibilidade confortável, sem a necessidade de ampliação dos quadros. Também é bastante comum encontrar letreiramento genuinamente manual (escrito com a caligrafia do autor), possibilitado pelas narrativas curtas que exigem pouco texto.
- **Identificação:** as tirinhas normalmente ganham uma assinatura do autor, com o endereço do seu site principal, e-mail, ou *username* de algum site de rede social, para caso a imagem seja redistribuída sem o link da publicação original, os leitores possam encontrar seu autor.

Figura 44 - Quadrinhos de Tela Infinita "Something About Us", "Roomate Assassin" e "unOrdinary", das Plataformas Lezhin e Webtoon



Fonte: Da Autora

Já no caso das **Narrativas de Tela Infinita** (Figura 44), que são narrativas mais longas, e exigem uma rolagem de tela dos leitores para dar continuidade à história, outros cinco pontos foram identificados:

- **Unidades dramáticas nos quadros ou agrupamentos:** conforme afirmado por Kneece (2015), cada página de uma HQ deve ser considerada uma unidade dramática de desenvolvimento de narrativa, com causa e efeito, que farão parte de um todo. No caso dos quadrinhos para leitura em dispositivos de tela pequena, o uso do **respiro** supracitado no item 2, contribui com a dramaticidade da narrativa, levando esta função de unidade dramática para os quadros, sozinhos ou aglomerados em pequenos grupos que se completam.
- **Utilização da largura da tela:** quadros alinhados horizontalmente aparecem com pouca frequência, e apenas quando situações menos importantes estão sendo narradas. Em vistas de aproveitar melhor o pequeno espaço, os quadros fazem uso de toda a largura da tela para dar mais espaço a detalhes relevantes e expressões dos personagens, ou quando há a necessidade de mais impacto, e deixando laterais vazias quando o impacto é menos importante.
- **Áreas de silêncio:** são a utilização de grandes áreas vazias nas sarjetas, entre um quadro e outro, que visam isolar determinadas cenas para modificar o ritmo de leitura, bem como isolar cenas de maior impacto na narrativa.
- **Leitura verticalizada:** complementarmente, a leitura em zig-zag, proposta por Eisner (1999) na Figura 33, na página 77, é normalmente substituída por uma leitura vertical, auxiliada pela rolagem da tela infinita.
- **Hipermidia:** as animações, quando utilizadas, são pequenas e em *looping*, para dar ênfase a algum acontecimento da narrativa e, geralmente, para ampliar o fator de comicidade. Já as trilhas sonoras, que podem ser ativadas em determinados capítulos ou cenas, de acordo com a construção dramática da narrativa, buscam imergir o leitor no “clima” da história.
- **Narrativas de tamanhos variados:** Apesar de não ser uma característica marcante, percebe-se que os quadrinhos de tela infinita, por não terem limitações impostas pela quantidade de páginas dos impressos, costumam

apresentar capítulos seriados com variação de comprimento – principalmente nos produzidos por autores independentes.

A partir destas dez características elencadas, no Quadro 7 foi organizada uma comparação entre os quadrinhos clássicos e digitais; e os *mobile comics* com seus principais pontos de divergência.

Quadro 7 - Resumo das características dos quadrinhos clássicos e dos digitais para tela pequena

	<b>Quadrinhos Clássicos e Digitais</b>	<b>Mobile Comics</b>
<b>Meio de publicação</b>	Impresso/Telas maiores que 7” (computadores e tablets)	Telas menores que 7” ( <i>smartphones</i> , <i>Phablets</i> e leitores digitais)
<b>Leitura</b>	Em “zig-zag”, primeiramente da esquerda para direita, depois para baixo (em países em que a leitura segue esta regra)	Primeiramente de cima para baixo, e depois em “zig-zag”, quando aplicável.
<b>Unidade de dramaticidade</b>	A página	O quadro, ou pequenos agrupamentos
<b>Letreiramento</b>	Fonte mínima de 8pts, conforme as regras de design impresso	Fonte proporcionalmente maior, porém sem possibilidade de definição de tamanho, dada a variedade de tamanhos dos dispositivos
<b>Design</b>	Riqueza de detalhes e preocupação com o uso de toda a página para melhor aproveitamento do espaço permitido pela publicação impressa	Menos detalhes, e mais uso de cenas em close-up, para dar destaque às expressões dos personagens, além de grandes espaços de respiro e silêncio no design
<b>Elementos de hipermídia</b>	Não	Uso de pequenas animações em looping para ênfase em algum acontecimento da narrativa ou comicidade, além de trilha sonora de ambientação.

Fonte: da autora.

Estes elementos organizados no Quadro 7 devem, a partir do próximo capítulo desta tese, servir de base para o desenvolvimento da primeira versão do guia de parâmetros para desenvolvimento de Mobile Comics, que será utilizado na pesquisa de campo a ser descrita a seguir.

## 2.7 Síntese do capítulo

Apoiada em uma fundamentação teórica baseada em revisão sistemática de literatura e de um levantamento complementar, por meio de referenciais presentes em trabalhos com assuntos relacionados, tais como artigos gerais sobre histórias em quadrinhos

digitais e interfaces para dispositivos de tela pequena, o presente estudo apresentou no capítulo 2 um apanhado sobre histórias em quadrinhos e leitura em dispositivos de tela pequena.

Sobre as Histórias em Quadrinhos, foram levantadas questões relativas à sua linguagem e metalinguagem, baseadas em criatividade dos quadrinistas na exploração dos seus elementos, bem como as principais características dos quadrinhos clássicos e dos digitais. Além disso, foram abordados os processos utilizados por quadrinistas para a criação e desenvolvimento de HQs.

Ademais, as características da leitura em dispositivos digitais, principalmente os de tela pequena, foram exploradas, fazendo comparativos entre as histórias em quadrinhos e o conhecimento encontrado sobre *webdesign* e usabilidade para este fim.

Finalmente, foram analisadas HQs desenvolvidas com foco em leitura nos dispositivos de tela pequena, encontradas nas plataformas específicas de distribuição digital de quadrinhos. Nesta análise, com apoio na fundamentação teórica de literatura, foram encontradas características de design que distinguem os quadrinhos clássicos dos digitais para tela pequena, tanto em seu desenvolvimento como leitura, resultando na identificação de dez características de design, em dois formatos distintos – **Tirinhas Verticais** e **Narrativas de Tela Infinita** - que são eles: **Simplicidade, Respiro, Letreamento maior, Identificação, Unidades dramáticas nos quadros ou agrupamentos, Utilização de largura da tela, Áreas de Silêncio, Leitura verticalizada, Hipermídia, e Narrativas de tamanhos variados.**

Fundamentada nestes conhecimentos, a presente tese apresentará, no próximo capítulo, uma pesquisa de campo em três fases de coleta de dados, que conta com a participação de profissionais e estudantes de quadrinhos, a fim de cumprir os objetivos geral e específicos, propostos na subseção 1.3 deste documento.

### 3. Material e métodos

---

Conforme previamente apresentado na seção 1.5 desta tese, o presente estudo coletará, nesta etapa, dados a partir de uma pesquisa de campo em três fases, explicadas nas próximas seções.

#### 3.1 Fase 1: Quadrinistas digitais e primeira versão do material

A Fase 1 desta segunda etapa do presente estudo conta com um levantamento de dados por meio de entrevistas com autores de quadrinhos digitais, visando o conhecimento prático de criação. Buscar-se-á entender quais são as principais características que eles levam em consideração ao desenvolver suas criações para obter bons resultados na leitura em dispositivos de tela pequena. A escolha dos autores de quadrinhos digitais a compor a amostra será baseada em alguns fatores, tais como:

- Popularidade e tempo de publicação continuada dos seus quadrinhos digitais;
- Distribuição das obras em plataformas que permitam a leitura em dispositivos de tela pequena;
- Limitação de linguagem, na qual os quadrinistas precisariam entender português (brasileiro ou de Portugal) ou inglês, para viabilizar as entrevistas com a autora desta tese;
- Disponibilidade e interesse na participação da pesquisa.

Idealmente, planejou-se entrevistar entre 15 e 20 quadrinistas nesta fase, com variedade de nacionalidades, gêneros e estilos de quadrinhos.

Conforme a disponibilidade dos quadrinistas contatados, será priorizada a possibilidade de entrevista por meio de videoconferência via internet, com gravação da conversa para posterior transcrição. A preferência se dá pela possibilidade de aumentar o *rapport*<sup>66</sup> com os entrevistados e obter mais informações relevantes para a pesquisa (GASKELL, 2014). Quando não houver a possibilidade, será utilizada a audioconferência, e, em último caso, questionário por e-mail.

As perguntas a serem enviadas por e-mail, que também servirão como tópicos-guia para as entrevistas por áudio e vídeo, se dará conforme descrito no Quadro 8.

---

<sup>66</sup> Segundo Gaskell (2014), para encorajar o entrevistado a falar longamente, a se expandir nos aspectos abordados em sua fala, “o entrevistador deve deixar o entrevistado à vontade e estabelecer uma relação de confiança e segurança, o que se costuma chamar de *rapport*.”

Quadro 8 - Questionamentos aos quadrinistas digitais

- Qual a sua idade e onde você mora?
- O que você faz de diferente nos seu webcomics que você não faria em um quadrinho clássico, para impressão? Por exemplo: Você tem algum cuidado especial no design, no letreiramento, ou nas cores? Algo que você faz em um e não faria no outro?
- Especificamente sobre o letreiramento: você usa algum tipo de padrão, ou você tem algum guia para que o texto fique legível em sites de redes sociais ou em dispositivos de tela pequena?
- Você se preocupa com os seus leitores que vão consumir seu conteúdo em smartphones (tela pequena)?
  - Se sim, como? E por quê?
  - Se não, por quê?
- Você usa elementos de hipermídia nas suas webcomics, tais como animações, sons, interação ou alguma coisa do tipo?
  - Se sim, que tipo? Você pode falar um pouco sobre o processo, e por que você decidiu usá-los? Seus leitores comentam sobre isso?
  - Se não, por quê?
- Você monetiza seu webcomics? Você não precisa falar sobre valores, mas, se possível, gostaria de saber de que forma você faz isso.

Fonte: da autora.

Com base nos resultados dessa fase e na fundamentação teórica deste estudo, desenvolver-se-á a primeira versão de um guia de parâmetros para desenvolvimento de Mobile Comics, que será objeto de estudo na Fase 2.

### 3.2 Fase 2: Alunos de quadrinhos

Na Fase 2, o guia de parâmetros, desenvolvido na fase anterior, será utilizado como material de apoio para alunos de Quadrinhos, que devem criar como trabalho disciplinar uma Mobile Comic.

Planeja-se oferecer o guia como material de apoio em sala de aula, acompanhado do suporte da autora desta tese como professora convidada da disciplina. A presença em sala de aula busca: 1) auxiliar os alunos com dúvidas práticas e teóricas, que podem vir a agregar o guia futuramente como conteúdo; 2) avaliar a aplicação do guia enquanto material de apoio didático para quadrinistas iniciantes no gênero; e 3) coletar, presencialmente, com os alunos, opiniões sobre as informações disponibilizadas neste material.

Esta fase foi planejada para acontecer durante o período Doutorado Sanduíche da autora, em Lisboa/Portugal, no IADE – Universidade Europeia, sob a coorientação do Prof. PhD. Eduardo Côrte-Real. A disciplina em questão, que servirá de amostragem para a coleta

de dados, é “Ilustração e Banda Desenhada”, oferecida no curso de mestrado em “Cultura Visual” pela instituição, e ministrada pelo Prof. Côrte-Real. O período sanduíche em questão foi viabilizado pela CAPES, por meio do Edital nº47/2017, seleção 2018.

Como resultado, com os dados coletados nesta segunda fase, o guia será refinado para sua segunda versão, e utilizado na próxima fase.

### 3.3 Fase 3: Profissionais de Quadrinhos

Finalmente, na fase 3, a segunda versão do guia passará pelo crivo de profissionais e acadêmicos de quadrinhos, que farão uma avaliação crítica do conteúdo desenvolvido por este estudo. Portanto, serão procurados profissionais que tenham tanto experiência com estudos a respeito de quadrinhos, como com edição, criação e adaptação. Novamente, serão buscadas origens variadas, tanto de nacionalidades como especialidades relacionadas aos quadrinhos.

Como nessa fase a avaliação será feita com base em leitura crítica do material desenvolvido por este estudo, opta-se pelo questionário, de forma a ser enviado um e-mail com indagações básicas a respeito do conteúdo, e com o guia de parâmetros na íntegra. Espera-se, novamente, conseguir contato com 15 a 20 profissionais nesta fase, diferentes dos já contatados na fase 1.

Finalmente, com base nas avaliações coletadas nesta fase, alterações serão feitas no guia de parâmetros, resultando na sua última e final versão, a ser disponibilizado online de forma gratuita, em português (brasileiro) e inglês.

### 3.4 Síntese do capítulo

No Capítulo 3 deste estudo, foi apresentada a metodologia de pesquisa qualitativa utilizada para o desenvolvimento do guia de parâmetros para a criação de Mobile Comics, conforme proposto nos objetivos no item 1.3 deste documento.

Além da revisão da literatura, tal pesquisa contou com três fases onde foram ouvidas pessoas envolvidas com o tema. A fase um foi baseada em entrevistas com profissionais de webcomics e, juntamente com os conceitos obtidos no levantamento bibliográfico, gerou elementos para propor a primeira versão do guia, que, na fase dois, foi aplicado a alunos de mestrado em uma disciplina de Quadrinhos, gerando seu refinamento.

Então, na fase três, a segunda versão passou pelo escrutínio de profissionais envolvidos com quadrinhos, que avaliaram o material desenvolvido, conforme é ilustrado na Figura 45.

Figura 45 - Três fases da coleta de dados desta segunda etapa da pesquisa



Fonte: da autora.

Como resultado dessas três fases de coleta de dados, o guia de parâmetros para desenvolvimento de Mobile Comics deve tomar a forma de um guia prático, digital, e disponibilizado gratuitamente em inglês e português pela internet.

## 4. Descrição e análise de dados

---

Neste capítulo, serão apresentados, analisados e interpretados qualitativamente os dados coletados na segunda etapa deste estudo, descrita no Capítulo 3, que ocorreu de novembro de 2018 a outubro de 2019. Ao final do capítulo, o produto concluído, o guia de parâmetros, resultante de toda a pesquisa, assim como as demais contribuições geradas por este trabalho, são apresentados.

### 4.1 Fase 1: Entrevistas com Quadrinistas Digitais

Quadrinistas digitais são autores de quadrinhos que focam suas publicações nos ambientes digitais. Desta forma, os contatos com eles foram feitos por meios disponibilizados nos sites e redes sociais de suas publicações, entre os meses de novembro de 2018 e janeiro de 2019.

#### 4.1.1 *Amostra e abordagem*

Nesta fase, foram entrevistados 15 autores, sendo 8 deles brasileiros, 5 dos Estados Unidos e 2 da Alemanha. Eles têm uma média de 29 anos de idade, sendo o mais jovem com 21 e o mais velho com 35 anos (referentes à época da pesquisa, entre 2018 e 2019). São 9 cisgênero feminino e 6 cisgênero masculino (apesar das tentativas, não foi possível contato com autores de outros gêneros, que são bastante populares nesta esfera de criação digital), e publicam em plataformas como a Hiveworks, Tapas, Webtoon, em redes sociais como Tumblr, Facebook, Twitter e Instagram, além de sites próprios (Quadro 9).

Quadro 9 - Profissionais entrevistados na fase 1

Entrevistado	País de origem	Tipo de webcomic	Gênero	Idade
QA	Brasil	Paginado	M	29
QB	Brasil	Paginado	M	27
QC	EUA	Tela Infinita	F	28
QD	Brasil	Tirinha Vertical	F	21
QE	Brasil	Paginado	F	24
QF	Brasil	Tirinha Vertical	F	29
QG	EUA	Paginado	F	28
QH	EUA	Paginado	F	33
QI*	Alemanha	Tirinha Vertical	M	35
QJ*	Alemanha	Tirinha Vertical	F	33
QK	EUA	Paginado	F	25
QL	Brasil	Tirinha Clássica	M	33
QM	Brasil	Tirinha Vertical	M	33
QN	Brasil	Tirinha Vertical	F	25
QO	EUA	Tirinha Clássica	M	35

*\* São um casal que fazem juntos suas publicações, e responderam as questões também desta forma.*

Fonte: da autora.

Como é exibido no Quadro 9, para melhor compreensão desta análise, os 15 quadrinistas entrevistados serão identificados por letras, de A a O, prosseguidos da letra Q (de quadrinistas), para manter o sigilo de suas identidades, conforme solicitado pelo Comitê de Ética em Pesquisas com Seres Humanos (CEPSH).

Em metade dos casos, onde havia disponibilidade por parte dos entrevistados, a entrevista foi feita por meio de áudio/vídeo conferência, gravada, e depois transcrita. Na outra metade, os autores responderam um questionário enviado por e-mail.

Quanto ao material produzido por estes autores, considerando que alguns deles publicam quadrinhos de mais de um tipo, dentre aqueles definidos por este estudo (subseção 2.6.4), seis deles informaram que produzem **Tirinhas Verticais**, seis quadrinhos **Paginados**, dois **Tirinhas Clássicas** e um faz quadrinhos de **Tela Infinita**, também adequado como Quadrinho para **Tela Pequena**.

A maioria dos webcomics encontrados nas plataformas e redes sociais ainda segue um modelo clássico, paginado ou de tirinhas. Por esse motivo, conseguir contato com autores que trabalham narrativas seriadas com boa leitura para tela pequena se mostrou mais difícil, principalmente por três motivos: 1) eles ainda são poucos autores; 2) os mais facilmente encontrados são contratados pelas plataformas, o que os torna bastante populares e, por isso, menos disponíveis para contatos; e, finalmente, 3) porque a maioria

deles são autores asiáticos (principalmente sul-coreanos), impedindo a pesquisa por causa da barreira de linguagem.

Entretanto, mesmo com uma amostragem com baixa quantidade de autores focados em tela pequena, os entrevistados apresentaram uma preocupação com este tipo de design, mencionando inclusive planos de utilização futura em suas publicações. Com isso, na próxima subseção, este estudo apresenta uma compilação das principais informações obtidas nesta primeira coleta de dados.

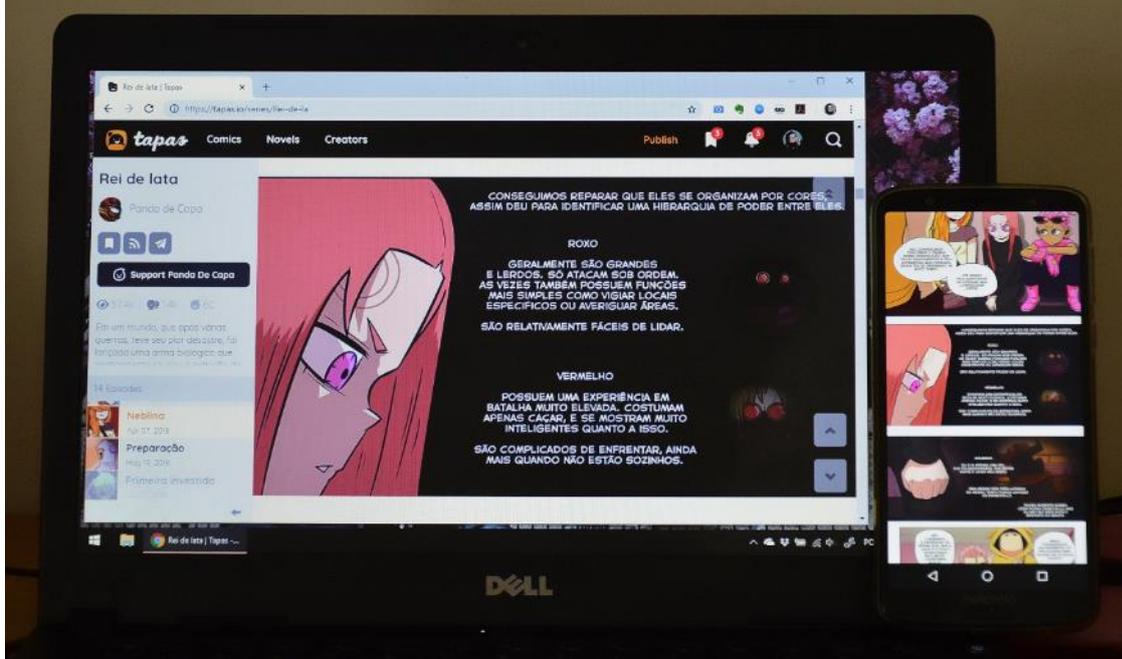
#### *4.1.2 Observações levantadas sobre Design*

As primeiras perguntas, tanto do questionário enviado por e-mail, apresentado anteriormente no Quadro 8, quanto das entrevistas por áudio e vídeo conferência, foram a respeito das opções de Design nas webcomics, em busca de uma boa legibilidade em ambientes digitais, especificamente em dispositivos de tela pequena, conforme já abordado nas subseções 2.3.3 e 2.5.2. Poucos souberam responder esta questão com clareza, e isso implica em uma afirmação feita por Eisner (1999) quanto ao conhecimento dos quadrinistas ao fazer seu ofício: muitas vezes o autor cria de acordo com o que sente que é certo, e não seguindo regras. Pelo menos quatro dos quadrinistas participantes, QA, QB, QD e QE, admitiram que aprenderam a fazer quadrinhos durante o processo de desenvolvimento e publicação. O participante QA afirmou que escreveu uma história longa para quadrinizar e publicar em uma plataforma digital, mas como não tinha experiência, preferiu escrever outra curta para testar suas próprias habilidades antes de se comprometer com a primeira ideia mais longa. QE confessou que começou se baseando em outros autores até descobrir seu próprio estilo de criação. Pelo menos dois quadrinistas, QA e QM, comentaram que algumas mudanças em suas opções de design foram baseadas em críticas de leitores, principalmente sobre letreiramento.

O participante QB, que publica uma história seriada na plataforma Tapas, apresentou uma preocupação a respeito deste aprendizado prático, de forma mais consciente: declarou que existe uma diferença perceptível no design dos primeiros capítulos – que começaram a ser publicados semanalmente em janeiro de 2018 – para os últimos, pois percebeu elementos visuais que precisavam melhorar para que sua história propiciasse boa leitura tanto em telas grandes como pequenas. Isso envolve desde a distribuição dos

elementos dos quadros (cenário, personagens etc.) até os balões e recordatórios, além do próprio texto (Figura 46).

Figura 46 - Série "Rei de lata", na plataforma Tapas, em um notebook de 14" e um Smartphone de 5,9".



Fonte: da autora. Imagens disponíveis em <https://tapas.io/series/Rei-de-la>, acesso em 24/jan/2019.

O autor supracitado produz uma webcomic que se encaixa na descrição de **Paginada**, apesar de fornecer uma leitura relativamente adequada para formato **Tela Infinita**. A participante QC, que trabalha com este segundo tipo de quadrinho, afirmou, ao ser perguntada sobre suas opções de design, que “o objetivo é fazer os quadros bem grandes e controlar o *pacing*<sup>67</sup> da história por meio de rolagem digital, ao invés de páginas de um livro”.

Globalmente, os elementos que os quadrinistas citaram como preocupações recorrentes para otimizar a leitura em dispositivos de tela pequena foram: a largura dos quadros; o tamanho das letras; a organização dos balões, assim como a quantidade de texto neles; e o destaque dos personagens nos quadros para melhor leitura visual. A participante QH comentou que “eu foco em garantir que meus personagens se destacam do fundo e que os visuais são fáceis de ler, isso ajuda a tornar a ação mais clara, mesmo em pequenos formatos”. O destaque consiste em *descolar* o personagem dos cenários ao fundo, seja por

<sup>67</sup> O termo *pacing*, em inglês, pode ser traduzido como ritmo. É o termo utilizado por quadrinistas para definir a habilidade de uma narrativa de enfatizar ou não um determinado momento alterando a sensação de tempo de leitura, seja por meio de variação de tamanho dos quadros, quantidade ou design das cenas.

meio de contornos reforçados, cor, ou, no caso do exemplo da Figura 47, por um efeito de iluminação.

Figura 47 - Personagem destacado do fundo da HQ "Brother's Bond", da plataforma Webtoon.



Fonte: da autora. Disponível em [https://www.webtoons.com/en/action/brothersbond/chapter-5/viewer?title\\_no=1458&episode\\_no=6](https://www.webtoons.com/en/action/brothersbond/chapter-5/viewer?title_no=1458&episode_no=6), acesso em 25/jan/2019.

Sobre a diferença entre fazer quadrinhos para mídia impressa e mídia digital, novamente poucos souberam responder com alguma clareza. Conforme afirmou o participante QB, “A minha primeira experiência de fazer quadrinho foi de fazer direto para a mídia digital, então eu não tinha essa preocupação de contrastar as duas mídias diferentes, e eu simplesmente... fazia”. Outro exemplo é o de um casal de participantes, QI e QJ, ao comentar que seus quadrinhos se adaptaram bem aos formatos digitais e tela pequena, por acaso: eles começaram a produzir as tirinhas em um formato vertical, pensando na publicação impressa, mas como são quadros simples e com letras grandes, a adaptação para o digital, sites de redes sociais e dispositivos de tela pequena, imediatamente funcionou, segundo eles, por pura sorte. Pelo menos três quadrinistas, QH, QN e QO, citaram como diferença entre fazer quadrinhos digitais e impressos a conversão de cores dos arquivos digitais – que devem ser em RGB para os digitais e em CMYK para os que serão impressos.

Contrário à ideia que este estudo vem levantando, de que existe uma preocupação constante com o letreiramento e legibilidade dos textos nos quadrinhos (subseções 2.3.3 e

2.5.2), por parte dos quadrinistas, esta não parece ser uma unanimidade. Pelo menos 8 dos 15 entrevistados confessaram que tem pouca ou quase nenhuma preocupação com este quesito. Alguns desses disseram que, em alguns momentos, publicam digitalmente os quadrinhos e, caso percebam que a leitura ficou comprometida, arrumam e refazem a publicação. A quadrinista QD afirmou que “como é muito fácil alterar, normalmente eu publico, vejo, e se tiver que mudar, eu mudo”.

Ao mesmo tempo, os outros sete autores declararam uma preocupação bem específica com esta questão. Os cuidados vão desde o tamanho da fonte de texto, passando pela quantidade e até pelo posicionamento dos balões no design da página. Conforme afirmou a participante QC, “eu me preocupo em fazer meus balões de texto fluírem naturalmente de um para o outro pelo design, para que seus olhos (do leitor) se guiem naturalmente da maneira mais fácil possível. As pessoas leem minhas 400 páginas de quadrinhos em uma hora, então deve estar funcionando!”.

O tamanho de fonte utilizada para as imagens foi citado algumas vezes, com variações de fonte 11 até fonte tamanho 50 pontos. Infelizmente, isso não pode ser utilizado como base, pois a resolução da imagem em dpi<sup>68</sup> ou a própria largura, tanto em píxeis como em centímetros, dependendo da resolução em que o quadrinista trabalha, influenciam no tamanho final de leitura da letra. Conforme já abordado na subseção 2.5.1, sobre design responsivo, isto acontece porque as plataformas de leitura em dispositivos de tela pequena tendem a reduzir (ou expandir) o tamanho a imagem para a largura da tela, tornando variável o tamanho da fonte em pontos. Além dessa diferença, ainda existe a variação de tamanhos de telas de dispositivos móveis, que permite qualquer tamanho até 7 polegadas na diagonal<sup>69</sup>.

#### 4.1.3 *Hipermídia*

Ecoando os resultados encontrados pela autora deste estudo anteriormente<sup>70</sup>, existe uma espécie de controvérsia com o uso de hipermídia em quadrinhos digitais. Alguns

---

<sup>68</sup> Dpi: “Dots per inch”, que seriam “pontos por polegada”. É a unidade de resolução utilizada em softwares de edição para a qualidade e quantidade de informação de uma imagem. 72dpi é referente a qualidade mínima para uma boa resolução em tela, ao passo que 300 dpi é a qualidade mínima exigida para impressão.

<sup>69</sup> Conforme estipulado por este estudo como o limite para considerar uma tela de dispositivo como “pequena” na subseção 1.7.

<sup>70</sup> Na dissertação de mestrado em Design na UFSC intitulada “Contribuições da hipermídia nas Histórias em Quadrinhos para a experiência de leitura e aprendizagem” (PRESSER, 2015).

entrevistados acham que a inserção de elementos de hipermídia pode ser entendida como a migração dos quadrinhos para um novo tipo de mídia. Por exemplo, ao ser perguntado sobre o uso de animações nos quadrinhos, o participante QL afirmou que “a pessoa consegue atribuir a esse tipo de coisa muito mais a uma animação limitada do que um quadrinho melhorado”. Além desta afirmação de que quadrinhos podem ser interpretados como outra coisa com essa inserção de hipermídia, outros participantes também argumentaram sobre a reprodutibilidade destes elementos em uma futura versão impressa. QH afirmou que “eu sinto que adicionar esses elementos externos como som e animação podem ferir minha habilidade de contar uma história impressa, que é o que as pessoas acabam querendo”. Outro motivo para o não uso de hipermídia é o próprio conhecimento e capacidade do autor, que assume não saber como fazer isso, ou não ter o tempo necessário disponível.

Numa perspectiva contrária, entre os autores que apoiam o uso de elementos de hipermídia, existe a preocupação de que tais elementos – neste caso, principalmente as animações – sejam inseridos apenas onde sua presença agregue na leitura. “Se nós eventualmente fizermos isso, nós queremos que seja importante para a história, e não apenas um efeito especial para sublinhar que nós sabemos como fazer”, afirmam QI e QJ. E essa ideia é corroborada por outros participantes, tal como QF, ao dizer que inserir animações em seus quadrinhos “é raro, porque dá muito trabalho e, em geral, não precisa, mas tem quadrinhos que a piada é justamente o movimento”.

A respeito da inserção de áudio, apenas dois autores comentaram sobre suas experiências. O primeiro, QA, explicou que, por sua webcomic ser sobre personagens que são músicos, a inserção de uma trilha sonora se tornava crucial para a imersão. Neste caso, ele contou que contrata músicos profissionais para compor uma trilha sonora que se adeque às suas narrativas e insere elas por meio da ferramenta disponibilizada pela sua plataforma, a HiveWorks, a fim de reproduzir durante a leitura de momentos específicos da ação. Já o participante QF disse que nas postagens de suas tirinhas, caso a narrativa tenha algum tipo de relação com alguma música, ela costuma colocar no final da publicação um link para a determinada música em um clip no Youtube, para que o leitor ouça/assista após a leitura.

No entanto, vários autores comentaram que gostariam de inserir músicas em suas HQs, mas não o fazem porque não sabem como ou não tem tempo para isso. Segundo eles, a plataforma Webtoons disponibiliza possibilidade de inserção de trilha sonora que pode ser ativada em determinados quadros da narrativa, e a Tapas oferece um sistema integrado de

inserção de trilha sonora vinculada à plataforma de músicas SoundCloud para ser ativada durante os episódios. Como o único caso de áudio inserido, de fato, na narrativa, conta com a composição contratada de músicas exclusivas para a webcomics, nenhum entrevistado relatou outras experiências, nem efetuou comentários a respeito dos direitos autorais de músicas de terceiros.

#### 4.1.4 Monetização

Este trabalho não tem a pretensão de guiar autores em como ganhar dinheiro com o seu trabalho, mas a viabilização de uma publicação digital também depende de o autor conseguir manter sua vida de criador, financeiramente. Nesta perspectiva, foi perguntado aos autores sobre como eles monetizam suas obras digitais, visto que, diferente das publicações impressas, não existe um produto físico a ser vendido, e o conteúdo é consumido, na maioria das vezes, de forma gratuita pelos leitores.

Todos os entrevistados que monetizam suas publicações responderam que não existe uma maneira única de ganhar dinheiro com quadrinhos digitais. A solução é sempre financiar os seus trabalhos de diversas formas, somando pequenas quantias de diferentes fontes, para obter um montante que viabilize todo o trabalho. As mais citadas são compiladas a seguir:

- **Financiamento coletivo:** os quadrinistas com mais popularidade costumam oferecer itens exclusivos a apoiadores por meio de plataformas de *Crowdsourcing*, como o Patreon, o Padrim e o Apoia-se, conforme já levantado por este estudo na subseção 2.6.4. Desta forma, os leitores contribuem com uma pequena quantidade mensal e recebem conteúdos exclusivos, como: bastidores de criação, vídeos, esboços, ilustrações por encomendas e, em alguns casos, os próprios quadrinhos antes do resto do público que não contribui. Conforme relato dos entrevistados, essa é a fonte de renda mais substancial.
- **Anúncios em sites:** segundo QA e QF, apesar de gerar pouco retorno, ainda podem ser considerados válidos. Os casos mais interessantes são dos quadrinistas que publicam pela Hiveworks, que faz todo o controle de anúncios e de pagamento, o qual além de gerar um bom retorno, é menos trabalhoso para os autores, que não

precisam se preocupar com a logística de procurar anunciantes ou de saber utilizar o GoogleAds<sup>71</sup>.

- **Merchandising:** é a produção de produtos com as artes dos autores para venda. Foram citadas pelos entrevistados três maneiras de fazer isto: 1) produzindo pessoalmente e vendendo em uma loja virtual, onde o autor precisa cuidar desde a produção dos produtos estampados até o envio e cobrança dos produtos; 2) via sites de *marketPlace*, onde o autor apenas disponibiliza a arte, e a plataforma produz o produto, cobra e envia, pagando um valor fixo ou porcentagem ao autor por cada produto vendido; e 3), na Plataforma Hiveworks, onde o autor disponibiliza suas artes e a própria plataforma monta a loja e produz os produtos relacionados à webcomics, além de cobrar e enviar.
- **Licenciamento de quadrinhos para livros didáticos:** alguns quadrinistas brasileiros, tais como QD, QL e QM, disseram que existe um mercado lucrativo de livros didáticos, que compra diretamente dos autores os direitos de uso de seus quadrinhos (majoritariamente tirinhas) para uso em suas publicações. Segundo os autores, as tirinhas são usadas em diversos contextos, como gramática, história ou ensino de línguas.
- **Publicação impressa:** apesar da produção dos quadrinhos ser focada em ambientes digitais, pelo menos metade dos autores entrevistados comentou que trabalha suas artes de forma que, futuramente, possam ser publicadas também em modo impresso. Assim, apoiados na divulgação pela internet, os autores publicam os quadrinhos em livros, tanto independentemente, como por meio de editoras, nos casos em que os títulos são mais populares. Porém, o retorno financeiro da venda de impressos costuma ser baixo, principalmente por meio de editoras, onde o autor fica com algo em torno de 7% do valor de capa de cada exemplar, apenas.
- **Eventos e atividades indiretas:** Além dessas formas, os autores de quadrinhos costumam participar de eventos da área, tais como convenções temáticas de quadrinhos ou design e artes. Nestes eventos, eles podem montar *stands* com seus

---

<sup>71</sup> Serviço de anúncios da Google.inc, que intermedia anunciantes e geradores de conteúdo na publicidade digital.

produtos – versões impressas de seus quadrinhos digitais, pôsteres com suas artes e outros produtos estampados – ou podem ser convidados para outras atividades que costumam gerar receita, tais como workshops e palestras.

Globalmente, os entrevistados comentaram que são poucos os autores de quadrinhos digitais que vivem exclusivamente deste ofício. Os que conseguem uma renda boa apenas com suas criações, além de poucos, precisam abranger um conhecimento vasto em sites de redes sociais, produção gráfica e gerenciamento financeiro. Em caso de quadrinhos realmente famosos, alguns autores passam a contar com o serviço de agentes, que se ocupam com toda a parte não relacionada à criação. Estes são casos raros, e este estudo não teve sucesso na tentativa de contato com nenhum deles.

#### *4.1.5 Síntese dos resultados da primeira fase*

De acordo com as informações levantadas por este estudo, tanto na fundamentação teórica quanto nas entrevistas descritas nesta seção, o quadrinista digital, enquanto profissional, precisa englobar uma quantidade generosa de habilidades para obter sucesso com suas publicações, caso trabalhe sozinho. Estas habilidades vão desde aquelas necessárias para produzir uma HQ, já apresentadas neste estudo, na seção 2.4, até os conhecimentos específicos necessários para uma publicação digital. Em um cenário ideal, estas habilidades seriam cobertas por diversos profissionais especializados, mas, considerando-se que o retorno financeiro geralmente é muito baixo, o normal é encontrar um único profissional que se vê obrigado a englobar todas as funções.

Dos quadrinistas participantes desta pesquisa, percebeu-se um despreparo técnico geral, principalmente entre os que publicam há menos tempo. Apoiados principalmente em habilidades de ilustração e criatividade para contar histórias ou piadas em tirinhas curtas, os autores acabam não sabendo como chegaram ao presente sucesso de público, publicando seu material por meio de tentativa e erro. Poucos autores demonstraram ter algum tipo de preparo técnico na produção de seus webcomics, anterior a sua publicação, como estudo prévio da plataforma ou o estudo da própria linguagem dos quadrinhos em si.

O uso de elementos de hipermídia são, novamente, uma incógnita entre os participantes: parte os defende, afirmando que enriquece a experiência de leitura, parte prefere seu não uso, normalmente em busca de uma versão impressa futura de suas criações, ao afirmar que tais elementos descaracterizam a mídia.

Ao analisar todas as informações levantadas por este estudo, tanto na fundamentação teórica, feita na primeira etapa, como nas contribuições dos autores de webcomics entrevistados nesta primeira fase da segunda etapa, este estudo avança para a primeira versão do guia de parâmetros para o desenvolvimento de Mobile Comics, apresentada na próxima seção.

#### 4.2 A primeira versão do Guia de Parâmetros

A partir do conhecimento coletado com a fundamentação teórica apresentada no Capítulo 2 deste estudo, somado aos resultados da pesquisa realizada na primeira fase supracitada, foi desenvolvida uma primeira versão do guia de parâmetros para desenvolvimento de Mobile Comics (Figura 48).

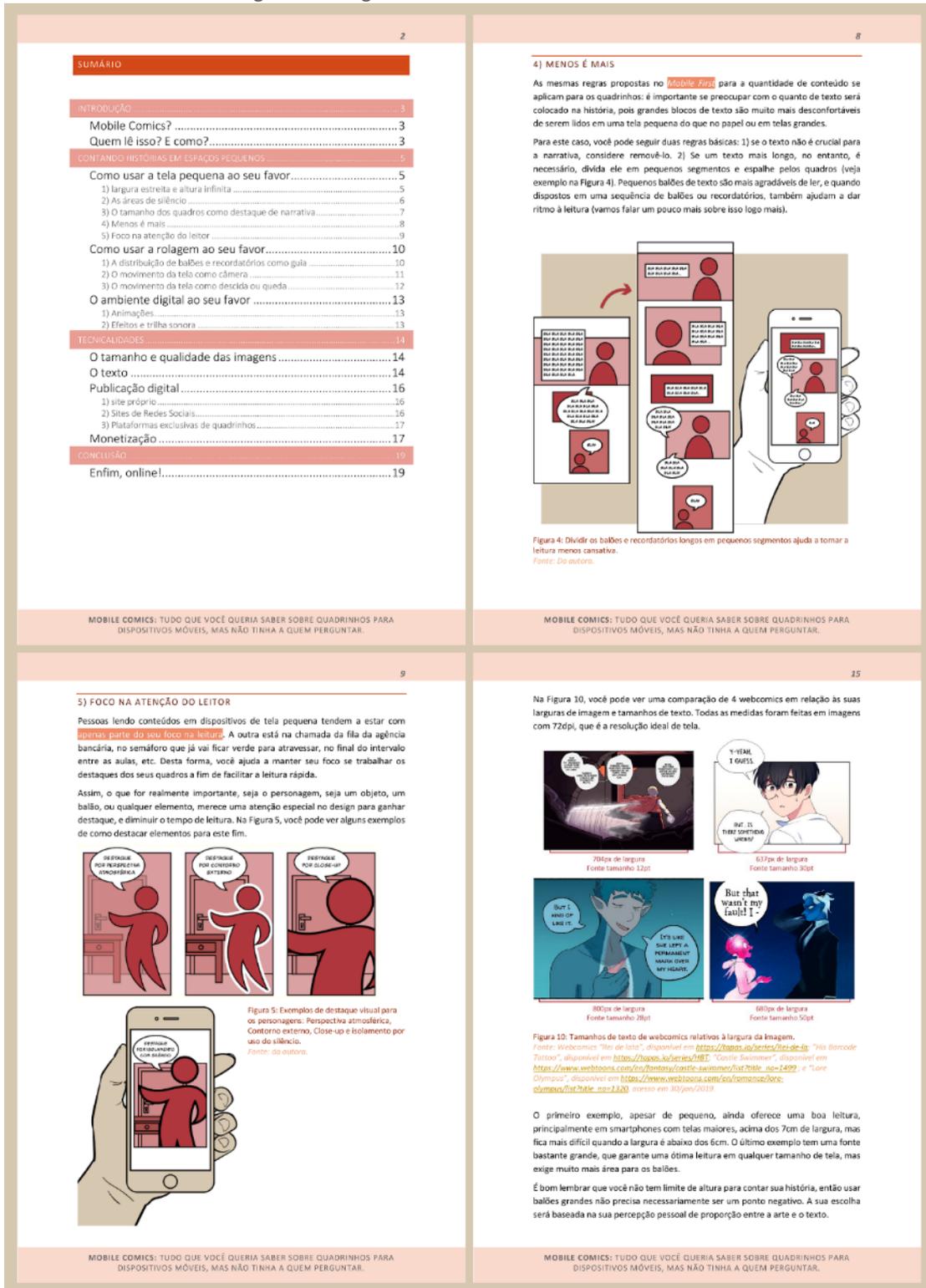
Figura 48 - Capa do primeiro Guia de Parâmetros



Fonte: da autora

Esta versão do guia se apresenta em um PDF de 19 páginas, formato A5, e ilustrado (conforme amostras na Figura 49).

Figura 49 - Páginas internas do Guia de Parâmetros



Fonte: da autora.

No Guia, os tópicos abordados sobre o design das webcomics focadas na leitura em tela pequena, elencados a partir da fundamentação teórica apresentada até este momento e das entrevistas com os quadrinistas digitais, foram organizados da seguinte forma:

- Uma introdução sobre Mobile Comics e seu público alvo;
- As principais características visuais dos Mobile Comics, em tópicos:
  - Largura estreita e tela infinita, com explicações sobre as limitações e vantagens de criar visando a leitura em uma tela pequena;
  - As áreas de silêncio, introduzindo esta nomenclatura para as sarjetas mais espaçosas dos Mobile Comics, que visam destacar cenas e dar mais respiro ao design da narrativa;
  - O tamanho dos quadros como destaque da narrativa, enfatizando a importância do dimensionamento de cenas para a dramaticidade;
  - Menos é mais, no qual os princípios do *Mobile First* são inseridos no contexto dos quadrinhos digitais;
  - Foco na atenção do leitor, onde a atenção do leitor digital é abordada, em comparação com a atenção do leitor de quadrinhos clássicos;
  - A distribuição de balões e recordatórios como guia, exibindo a importância da diagramação fluída dos textos na diagramação da webcomics para auxiliar na leitura;
  - O movimento de tela como câmera e como descida ou queda, onde o conceito de utilização da rolagem de tela como elemento de design na construção da narrativa é exemplificado por meio de imagens de webcomics publicadas online;
  - Animações e efeitos sonoros, apresentando o conceito de inserção de hipermídia nas webcomics.
- As principais características técnicas necessárias para o desenvolvimento de Mobile Comics:
  - Tamanho e qualidade de imagens;
  - Textos;
  - Publicação digital (site próprio, Sites de Redes Sociais e Plataformas);
  - Monetização.

Cada tópico apresentado foi desenvolvido a partir da fundamentação teórica apresentada neste estudo, no Capítulo 2; das entrevistas com os autores de quadrinhos digitais, feitas na primeira fase desta pesquisa; e da leitura de Mobile Comics nas principais plataformas digitais que focam na leitura em tela pequena, apresentadas na subseção 2.6.5, deste estudo.

O desafio apresentado neste momento foi o de organizar todas as informações coletadas até então pelo presente estudo, em busca de um material amigável, para o público alvo destinado, conforme já apresentado nos objetivos desta pesquisa, no subcapítulo 1.3. Desta forma, procurou-se começar o Guia introduzindo o leitor ao conceito de Mobile Comics, dando exemplos de termos e situações populares; e, em seguida, apresentando as principais características encontradas na fundamentação teórica, de maneira detalhada e ilustrada, de forma a agregar as informações coletadas com os quadrinistas profissionais.

Novamente, conforme proposto nos objetivos deste estudo, o público alvo deste material são quadrinistas iniciantes neste novo gênero, que buscam entender sua linguagem visual para o desenvolvimento e publicação de uma Mobile Comic em uma plataforma de conteúdo. Nesta perspectiva, em busca de uma melhor aceitação e difusão entre estes indivíduos, o guia foi escrito utilizando linguagem coloquial, mas sem excluir referências acadêmicas. As ilustrações técnicas foram produzidas pela autora deste estudo, e exemplos de aplicações de determinados parâmetros foram extraídos de webcomics publicadas online, disponibilizando links para acesso dos leitores às obras originais.

Esta primeira versão do Guia, que foi redigida em português (brasileiro) e traduzida para o inglês, não foi disponibilizada de forma pública online, tendo servido de suporte para os integrantes da amostra da segunda fase da pesquisa, a qual será explanada a seguir.

#### 4.3 Fase 2: Aplicação do Guia com alunos de quadrinhos

A Fase 2 desta segunda etapa da pesquisa, conforme já explicitado na seção 3.2, deu-se durante o período de Doutorado Sanduíche da autora em Lisboa/Portugal, viabilizado pelo programa PDSE da CAPES, seleção de 2017, com apoio do IADE e do UNIDCOM de Lisboa.

#### 4.3.1 Amostra e abordagem

A amostragem deu-se com os alunos de duas turmas da disciplina de “Ilustração e Banda Desenhada” do curso de mestrado em Cultura Visual do IADE, em Lisboa, Portugal, no segundo semestre letivo de 2018/2019 (entre março e junho de 2019), sob a supervisão do Professor Eduardo Côrte-Real.

Estas duas turmas contavam com um total de 24 alunos (sendo 12 de uma turma diurna e mais 12 de outra turma noturna), compostas por estudantes de mestrado dos seguintes países: Brasil, Portugal, Itália, Colômbia, Áustria e Espanha, todos entre 21 e 38 anos.

A estes alunos, foi apresentada a proposta de trabalho explicitada no Quadro 10, que foi desenvolvida em conjunto com o Prof. Eduardo Côrte-Real, responsável pela disciplina, na qual deveriam desenvolver uma webcomic para obtenção da nota final do semestre, com a opção de fazê-la focada ou não na leitura em tela pequena.

Quadro 10 - Descrição completa do trabalho para os alunos

<p><b>Trabalho Banda Desenhada</b>  O trabalho será composto por 5 fases:  1) Plot &amp; Script;  2) Character and Ambient Design;  3) Storyboard/Thumbnails;  4) Editorial Proof;  5) Published Webcomic.</p> <p>Na primeira aula, na apresentação deste trabalho, será entregue aos alunos:  a) Um argumento para ser feito em Banda Desenhada: Uma história curta em formato de texto narrativo (“Perfeição”, por Eça de Queirós);  b) Um guia de parâmetros para produção de uma <i>webcomic</i> para a plataforma Tapas (Tapas.io);  c) Um cronograma com prazos de entrega para cada fase.</p> <p><b>Fase 1: Plot &amp; Script</b>  Nesta fase, o aluno deve apresentar o plot da história, e junto um roteiro completo da sua Banda Desenhada, identificando quadros e textos. O exemplo a seguir pode ser seguido ou adaptado conforme preferências do aluno:</p>			
Quadro	Descrição	Textos	Efeitos
1	Plano geral da cidade, mostrando bem o prédio do protagonista, com uma janela acesa. É noite, a lua é crescente, céu nublado. A cidade é bastante cinza e suja.	Lembrete: As noites de verão são as piores. Quentes e úmidas, parece que realça cheiro dos esgotos.	Onomatopeias de buzinas e sirenes pelas ruas.
2	Plano geral na sala do escritório do protagonista. É um escritório de detetive, com visual "noir", contando com um arquivo de metal, uma mesa no meio da sala, uma janela ao fundo com persianas entreabertas.	Lembrete: Eu preferi ficar no escritório revendo minhas evidências de mais um caso de adultério. A história é sempre a mesma. Alguém desconfia. Eu	Barulhos de sirenes pela janela.

	O protagonista está sentado numa cadeira com os pés na mesa.	descubro. Alguém chora. Um advogado é contratado.	
3	Close no rosto do protagonista, com uma expressão intrigada.	Lembrete: O que eu menos esperava naquela noite infernal era um cliente.	Barulho de batidas em uma porta.
4+n	...	...	...

Espera-se que a narrativa completa conte com, pelo menos, 25 quadros. O aluno é livre para fazer mais que isso se achar necessário. O roteiro precisa contar a história do argumento entregue de forma conclusiva, ou seja, não é permitido contar apenas uma parte da história.

### Fase 2: Character and Ambient Design

Nesta fase, o aluno deve apresentar os estudos visuais dos personagens da história. Deverão ser feitas ilustrações que apresentem o visual geral, estudos de expressões e variações de roupas, se for o caso. Junto, alguns estudos de cenários dos principais locais onde a história deve acontecer.



Figura 1: Exemplo de Estudo de personagem

Fonte: <http://www.kalathannassov.com/m1738/Visual-Development/Character-Design-Portfolio>

No total, são esperados pelo menos:

2 páginas do caderno para cada personagem: Ulisses, Calipso, Penélope.

4 páginas do caderno de estudos de cenários.

### Fase 3: Storyboard/Thumbnails

Nesta fase, o aluno deve esboçar a estrutura de quadros da Banda Desenhada. Pode ser feito tanto com materiais manuais como digitalmente, e será avaliado em aula.

O Storyboard/thumbnail de uma Banda Desenhada consiste em esboços gerais da narrativa, definindo ângulos de cena, posicionamento de personagens e de balões de texto. Pode ser tão simples como bonecos de palitos, desde que a ideia da narrativa fique clara, conforme exemplo da imagem a seguir:



Figura 2: Exemplo de thumbnail prevendo enquadramentos, balões, onomatopeias, etc.

Esta fase segue o script apresentado na primeira fase; portanto é importante evitar cortes ou inserções de quadros não previstos no Script.

#### Fase 4: Editorial Proof

Nesta fase, a webcomic será entregue quase pronta. Deve estar toda desenhada e com os textos inseridos, faltando apenas a finalização dos desenhos (que pode variar de acordo com a opção artística de cada aluno). O Professor fará observações e pedirá mudanças nesta fase, por isso ela é importante antes da finalização oficial da webcomic, com linhas e cores, por exemplo.

A apresentação desta fase será por meio de publicação na plataforma [Tapas](https://tapas.io), e será visualizada e avaliada em aula no projetor para a turma.

#### Fase 5: Published Webcomic

Esta é a fase final do trabalho. Após a finalização das artes da Banda Desenhada, o aluno deve publicar a webcomic na plataforma [Tapas.io](https://tapas.io) e entregar o link de leitura ao professor. A avaliação final será feita a partir dos seguintes critérios de avaliação:

- Necessidade de ampliar as imagens ou aproximar o celular para melhor leitura;
- Se a leitura se tornou cansativa;
- Sequência de leitura dos quadros e textos em ordem intuitiva de leitura;
- Uso de elementos de hipermídia (animações, trilha sonora, etc.);
- Criatividade na adaptação do conto para mídia Banda Desenhada.

Fonte: da autora.

Para fins de testar a eficácia do guia de parâmetros apresentado anteriormente, este foi oferecido como material de apoio para a turma da noite, mas não para a turma da tarde (grupo de controle). Todos os alunos foram informados da pesquisa, e o conteúdo foi disponibilizado também para os alunos da tarde ao final do semestre, porém somente após a entrega do trabalho. Desta forma, com o consentimento dos alunos, este estudo teve a oportunidade de comparar webcomics desenvolvidas por quadrinistas iniciantes que tiveram e que não tiveram acesso às informações da primeira versão do guia de parâmetros.

#### 4.3.2 *Receptividade do experimento*

A autora deste estudo acompanhou o desenvolvimento das webcomics dos alunos, como professora convidada na disciplina de “Ilustração e Banda Desenhada”, ao lado do Professor responsável pela disciplina e coorientador desta tese, Eduardo Côrte-Real.

Apesar da liberdade de trabalhar com o formato clássico de quadrinhos (paginados), a maioria dos alunos escolheu desenvolver sua webcomic no formato focado na leitura em tela pequena, ou seja, todos os 12 alunos da turma noturna (que receberam o guia de parâmetros) e 8 dos 12 alunos da turma vespertina. Os 4 alunos que decidiram por trabalhar em HQs paginadas apresentaram seu trabalho na plataforma digital Tapas, e não tiveram suas notas acadêmicas comprometidas por este motivo.

Comparativamente com a experiência desta disciplina em outros anos, o Prof. Côrte-Real afirmou que houve um engajamento positivo dos alunos com a proposta, principalmente considerando o curto prazo para o desenvolvimento de uma história em quadrinhos completa como propunha a atividade.

#### 4.3.3 *O experimento e as webcomics resultantes*

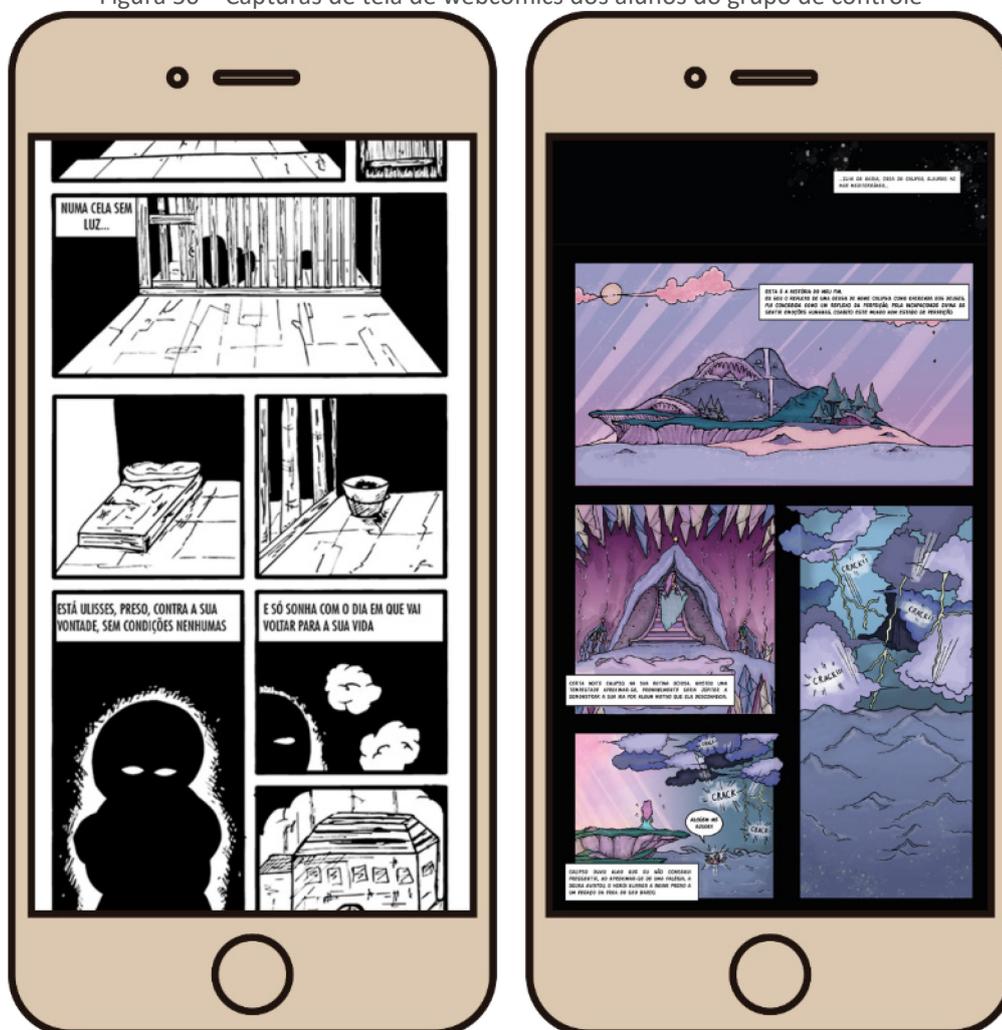
A abordagem deste estudo a respeito do desenvolvimento de webcomics focadas na leitura em tela pequena é primordialmente de Design; ou seja, as escolhas criativas dos alunos quanto à adaptação de argumento de roteiro do conto originalmente proposto para a atividade – “A Perfeição”, de Eça de Queirós – não foram levadas em consideração tanto para a análise de dados desta pesquisa como para a avaliação conceitual feita pelo Professor e pela autora do estudo dos alunos para a disciplina.

Sendo assim, as observações feitas nesta avaliação são todas de caráter visual, onde buscou-se considerar a possibilidade de que os alunos do grupo de controle (turma da tarde), que não receberam o guia de parâmetros como material de apoio, pudessem desenvolver trabalhos semelhantes aos alunos da turma noturna, por meio de leitura e análise das webcomics disponíveis nas plataformas digitais online e recursos próprios de pesquisa.

No entanto, a maioria dos alunos afirmou em conversas em aula que, apesar de serem leitores de quadrinhos, o conceito de leitura desta mídia em dispositivos móveis era novidade para eles. Esta pouca familiaridade com o assunto ficou bastante clara nos

trabalhos apresentados, com legibilidade comprometida em telas pequenas na maioria dos casos, e com maior incidência na turma que não teve acesso ao guia.

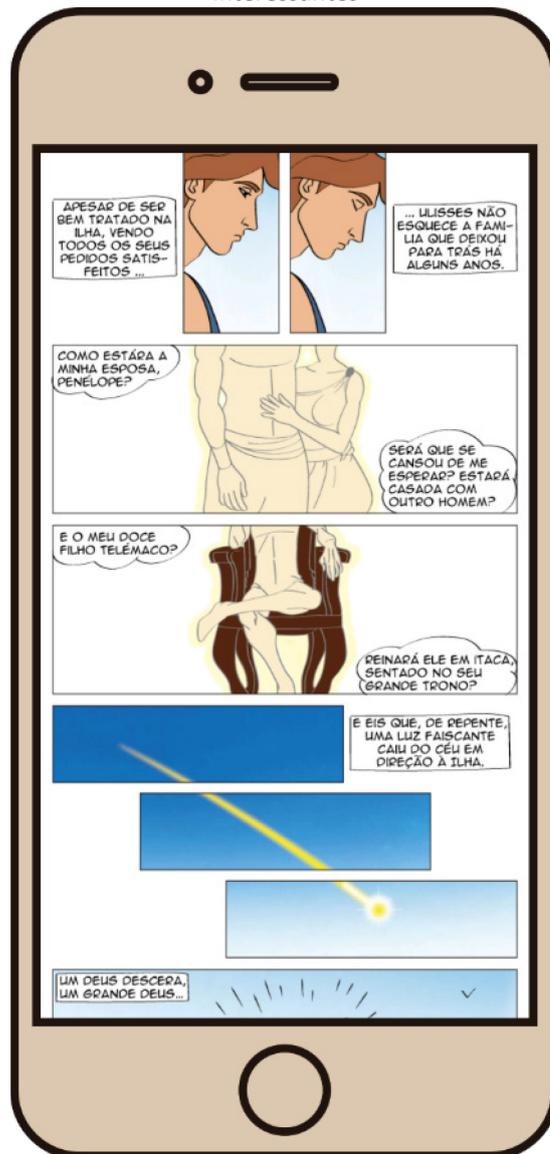
Figura 50 – Capturas de tela de webcomics dos alunos do grupo de controle



Fonte: da autora

Conforme pode ser visto nas capturas de tela das webcomics da Figura 50, que são obras de alunos da turma da tarde, apesar de uma boa qualidade de ilustração e composição gráfica, a leitura fica comprometida devido à quantidade de informação apresentada em quadros amontoados, e aos textos demasiadamente pequenos em relação ao tamanho da tela.

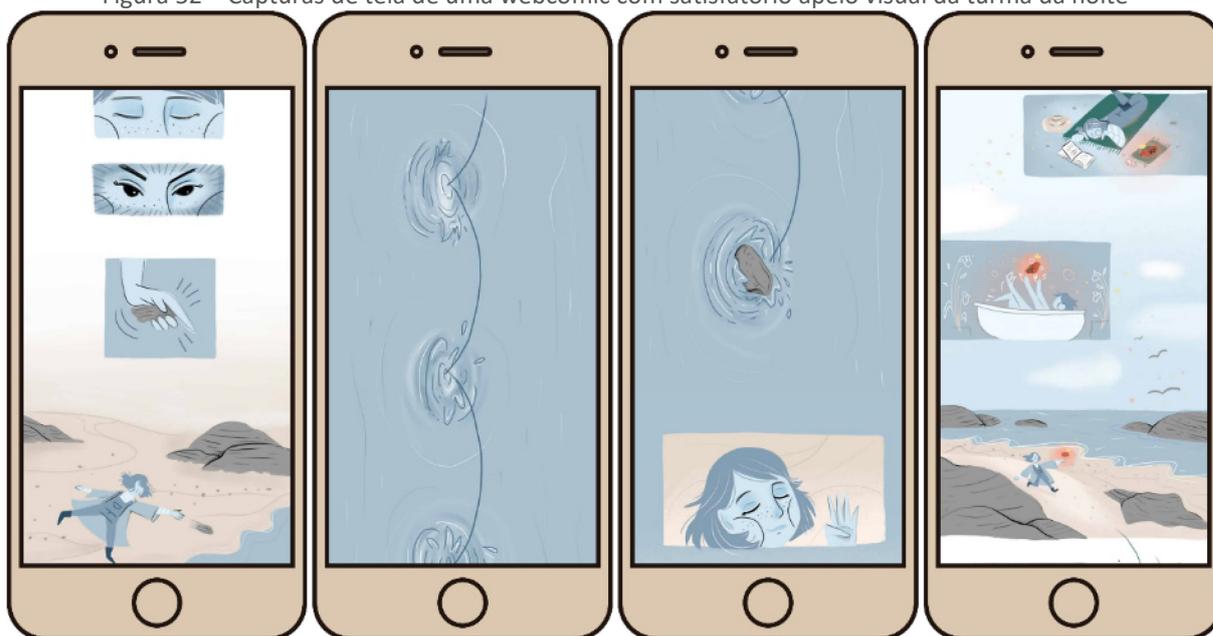
Figura 51 – Captura de tela de outra webcomic do grupo de controle com o uso de alguns elementos visuais interessantes



Fonte: da autora.

Porém, mesmo sem o auxílio do guia de parâmetros como material de apoio, alguns alunos se destacaram ao utilizar recursos visuais abordados neste estudo, como mostrado na Figura 51. Neste exemplo, pode-se observar os diferentes tamanhos de quadros para enfatizar a narrativa, a boa escolha do tamanho de texto para leitura e o uso dos quadros em sequência que são beneficiados pela rolagem de tela para uma leitura de movimento.

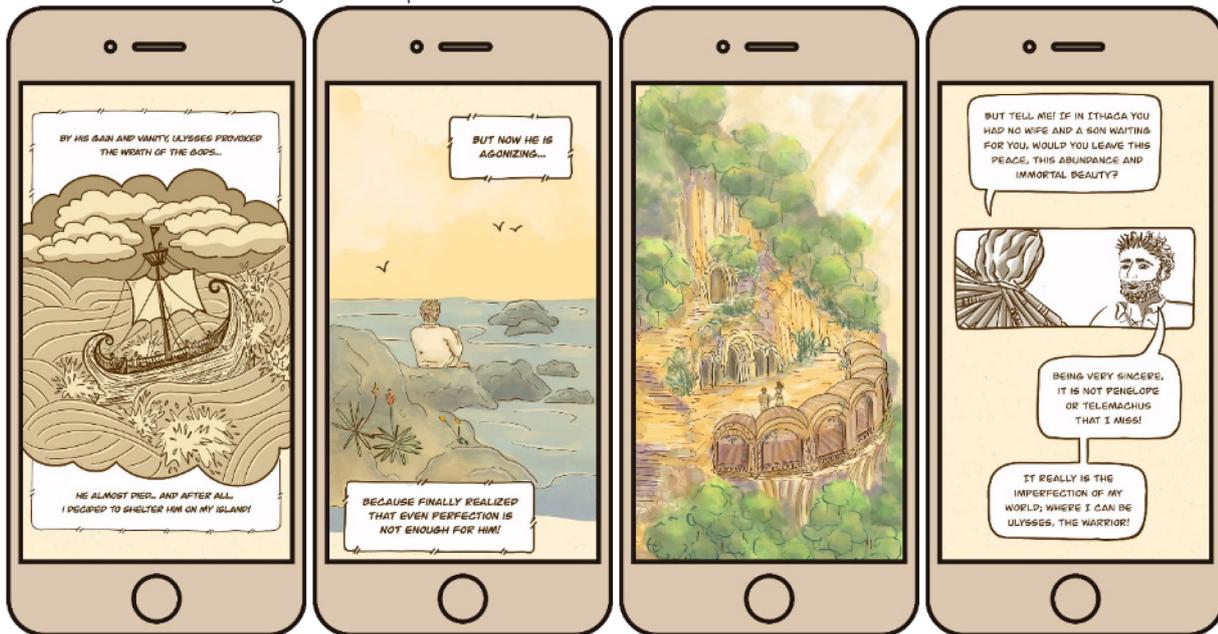
Figura 52 – Capturas de tela de uma webcomic com satisfatório apelo visual da turma da noite



Fonte: da autora.

Em contrapartida, na turma da noite, que teve acesso ao guia de parâmetros, percebe-se maior eficiência na qualidade narrativa e de Design dos trabalhos apresentados. Na Figura 52, a autora utilizou-se dos tamanhos de quadros para dar ênfase na dramaticidade das cenas, sequências viradas na horizontal para utilizar o movimento de tela, redução na quantidade de informações visuais, organização fluída dos elementos para leitura mais ágil, entre outros tópicos abordados. O resultado é uma webcomic envolvente, e de fácil leitura. Soluções semelhantes também são percebidas em outras webcomics, como a ilustrada na Figura 53.

Figura 53 – Capturas de tela de outra webcomic da turma da noite



Fonte: da autora.

Ao final do semestre letivo, as webcomics desenvolvidas pelos alunos da turma da noite, que teve suporte do guia de parâmetros, apresentaram uma qualidade visual substancialmente superior aos dos alunos da turma da tarde, que não tiveram acesso ao guia. Entre os principais elementos a serem destacados, ficam o uso de letreiramento maior, viabilizando a legibilidade em telas pequenas; o uso de áreas de silêncio, para isolar os agrupamentos de dramaticidade; a simplicidade de traço; e o uso da largura de tela com melhor eficácia. Suas avaliações, no entanto, levaram em consideração o acesso ou não a este material, não prejudicando os alunos da turma da tarde em suas notas finais.

Os alunos da turma da noite afirmaram, em conversas durante as aulas, que o guia de parâmetros foi fundamental para a noção inicial de como trabalhar com as especificidades desta mídia. Foi dito que facilitou na mudança de planejamento visual de página para tela, e que alguns dos tópicos abordados parecem bastante óbvios na teoria, mas na prática não. Esta adaptação do desenvolvimento de quadrinhos clássicos para webcomics foi um assunto recorrente; um dos alunos, inclusive, mostrou que precisou fazer seu estudo de *thumbnails* da webcomic em papel antes de trabalhar no digital, por achar difícil a visualização da história em tela, como pode ser visto na Figura 54.

Figura 54 - Storyboard em papel para a webcomic de um aluno da turma da noite



fonte: da autora.

Globalmente, os alunos expressaram opiniões positivas sobre o material de apoio oferecido pelo guia de parâmetros. Uma das alunas fez uma analogia interessante, ao dizer que gostava da proposta dos Mobile Comics por ser um conteúdo que você consome “em bicadinhas” ao invés de “golões”<sup>72</sup>, comparando os quadros isolados nas telas pequenas com as grandes páginas de quadrinhos impressos. Na Figura 55, as fotos mostram algumas das apresentações dos trabalhos finais dos alunos em sala de aula.

---

<sup>72</sup> Originalmente em inglês, a afirmação da aluna foi “*I like that you consume it in little sips, instead of a big gulp*”.

Figura 55 - apresentação final dos trabalhos



fonte: da autora.

Mesmo com todo o retorno positivo do uso do guia de parâmetros, alguns comentários dos alunos trouxeram a luz falhas a serem corrigidas nesta primeira versão. Entre eles:

- As especificações técnicas sobre tamanhos de imagem e texto ficaram um pouco confusas;
- O conceito de altura variável das telas dos dispositivos móveis ficou vago – a maioria dos alunos pediu mais explicações sobre isso em aula;
- Os alunos utilizaram muito pouco os recursos de hipermídia, e os poucos que tentaram utilizar apresentavam dúvidas sobre “o quanto é o suficiente” ou “o quanto é demais” para uma narrativa;

- Boa parte dos alunos teve dúvidas técnicas quanto aos arquivos a serem publicados na plataforma Tapas, e estas dúvidas podem ser expandidas para as outras plataformas.

Com estas informações, este estudo passa para a segunda versão do guia, com a sua atualização para posterior avaliação de profissionais e acadêmicos de quadrinhos.

#### 4.4 A segunda versão do Guia de Parâmetros

A segunda versão do Guia de Parâmetros, que também foi traduzida para o Inglês posteriormente, contou com algumas atualizações em seu conteúdo, partindo das observações dos alunos e de avaliação da própria autora. Entre as alterações, as principais foram as seguintes:

- As legendas das imagens, contando com os links para as webcomics, foram reduzidas de URLs por extenso para links clicáveis permitidos pela tecnologia do PDF. Como este guia não tem a intenção de ser distribuído de maneira impressa, os links por extenso eram desnecessários;
- Os tópicos de “Movimento de tela como câmera” e “Movimento de tela como descida ou queda” foram invertidos de posição, para tornar a compreensão mais natural;
- Todo o tópico sobre hipermídia foi revisto, buscando explicitar melhor a necessidade ou não da inserção deste tipo de conteúdo nos Mobile Comics;
- O item sobre técnicas, no qual as resoluções de tela e tamanhos de imagens são explicadas, foi reescrito e ampliado, com inserção de tabelas e imagens, em busca de maior clareza;
- O texto como um todo foi revisado, bem como a diagramação e as cores.

Globalmente, as alterações foram poucas, porém focadas em um material com aparência mais coesa e consistente.

#### 4.5 Fase 3: Avaliação dos profissionais que atuam com quadrinhos

Com base na revisão teórica e bibliográfica apresentadas no Capítulo 2 deste documento, e nas duas primeiras fases desta pesquisa de campo, apresentadas nas seções 4.1 e 4.3, este estudo parte para a sua última fase desta segunda etapa. Nela, o guia de

parâmetros desenvolvido passou pelo escrutínio de profissionais de quadrinhos de diversas áreas, que analisaram seu conteúdo e propuseram melhorias.

#### 4.5.1 Amostra e abordagem

Para esta fase, a amostra contou com 13 profissionais, sendo 10 brasileiros e 3 dos Estados Unidos. Eles trabalham em diversas funções relacionadas às histórias em quadrinhos, atuando como artistas, roteiristas, editores, tradutores e professores acadêmicos cujos estudos são focados na área; alguns com poucos anos de bagagem, outros com longas carreiras de publicações. A média de idade ficou em 37 anos, sendo o profissional mais jovem com 26 anos e o mais velho com 63, conforme pode ser visualizado no Quadro 11. Para a análise dos dados coletados, este estudo irá se referir a estes profissionais por letras, de A a M, procedidas da letra P (de profissionais), para diferenciá-los dos entrevistados da fase 1 desta pesquisa. Os contatos foram feitos entre setembro e novembro de 2019.

Quadro 11 - Profissionais entrevistados na fase 3

Profissional	País de origem	Idade	Gênero	Ocupação
PA	Brasil	33	M	Ilustrador, Quadrinista, Doutorando em Design (foco em webcomics)
PB	EUA	35	F	Editora de quadrinhos
PC	Brasil	63	M	Doutor e autor de livros sobre Quadrinhos
PD	EUA	43	F	Editora e Roteirista de Quadrinhos
PE	Brasil	29	M	Quadrinista
PF	Brasil	37	M	Quadrinista
PG	Brasil	39	M	Tradutor e jornalista de Quadrinhos
PH	EUA	51	M	Editor de Quadrinhos
PI	Brasil	28	F	Ilustradora
PJ	Brasil	26	F	Quadrinista e Ilustradora
PK	Brasil	42	F	Editora, Roteirista e Jornalista de Quadrinhos
PL	Brasil	37	M	Roteirista e Editor de Quadrinhos
PM	Brasil	50	M	Editor e Jornalista de Quadrinhos

Fonte: da autora.

O contato com estes profissionais foi feito por meio de sites de redes sociais e indicações, primeiramente com um convite informal. Após um aceite à participação da presente pesquisa, foi enviado um e-mail com instruções de avaliação, conforme exibido no Quadro 12:

Quadro 12 - E-mail enviado aos profissionais de quadrinhos

Olá!

Conforme conversamos, eu sou [Alexandra Presser](#), doutoranda em Design pela UFSC, e estou finalizando minha tese sobre webcomics para leitura em dispositivos de tela pequena.

Como resultado da minha pesquisa, criei um "**Guia de Parâmetros para criação de Mobile Comics**", e a sua experiência seria uma ajuda enorme na finalização desse material.

Para tanto, eu peço que você veja e avalie o Guia, [disponível neste link](#). É um PDF de 19 páginas, ilustrado, e com menos de 2mb para download.

Após a leitura, por favor, mande suas observações, principalmente sobre:

- O conteúdo:
  - Relevância;
  - Compreensibilidade;
  - O quanto pode ajudar quadrinistas iniciantes;
  - Outras dúvidas que tenham surgido durante sua leitura.
- E a apresentação:
  - Agradabilidade de leitura;
  - Ilustrações;
  - Sugestões de mudança.

Qualquer comentário seu sobre estes assuntos ou outros que você tenha observado serão muito bem-vindos. E era isso.

Eu mando em anexo um "Termo de consentimento livre e esclarecido", que é necessário para pesquisas acadêmicas. Resumidamente, lá peço permissão para usar as informações que você me fornecer e garanto que seu nome não será divulgado. Na sua resposta para mim, preciso que confirme que leu este documento e que consente com ele.

Agradeço imensamente sua ajuda, e assim que a tese for defendida, entrarei em contato para informar dos resultados, caso você queira.

Fonte: Da autora.

Os retornos enviados pelos profissionais variaram entre curtas respostas até análises profundas sobre cada tópico oferecido no guia. Neste último caso, este estudo julgou suficiente o retorno de apenas 13 profissionais, tendo em vista que alguns dos retornos trouxeram muito mais conteúdo do que o esperado para este tipo de questionário. Após leitura e organização das informações destas respostas, este estudo elencou os principais pontos, conforme descrição a seguir.

#### 4.5.2 *Sobre a apresentação geral do Guia e sua linguagem*

Devido às diferentes origens dos participantes da pesquisa, que vão desde quadrinistas independentes até profissionais acadêmicos com livros publicados sobre o assunto, algumas escolhas feitas para o guia de parâmetros receberam opiniões em

completa divergência. As principais, neste sentido, foram sobre o tamanho do Guia e a utilização de referências acadêmicas.

Sobre o tamanho do guia, alguns participantes mencionaram que seria interessante reduzir o tamanho geral, diminuindo textos, omitindo alguns detalhes e, talvez, fazendo mais uso de imagens e infográficos. A justificativa é de que quadrinistas tendem a ser pessoas mais visuais e poderiam achar o guia muito monótono. Por outro lado, outros participantes comentaram que, por o assunto ser tão interessante, merecia um maior aprofundamento, esmiuçando mais as questões levantadas e ampliando as discussões propostas.

A principal divergência quanto ao uso de referências acadêmicas foi sobre as legendas das imagens, que indicam de onde foram retiradas, fornecendo links e fontes. Alguns dos entrevistados sugeriram remover todas essas referências e, talvez, fazer um índice no final do Guia, citando a origem das imagens. Já algumas pessoas comentaram que as referências não estavam completas.

Desde a primeira concepção deste guia, seu principal objetivo era de atingir um público profissional – ou iniciante nesta profissão –, o que torna o uso de uma linguagem restritamente acadêmica pouco amigável. Porém, como fruto de uma tese de doutorado, ignorar princípios básicos de referenciamento de informações descreditará e inviabilizará o projeto como um todo. Apesar da decisão tomada de diminuir as referências para um mínimo possível visualmente, a participante PD levantou a questão de que há termos amplamente ligados a autores conhecidos de quadrinhos sendo utilizados sem o devido referenciamento. É o caso da expressão “tela infinita”, cunhada por McCloud em seu primeiro livro, para designar histórias em quadrinhos desenvolvidas para serem lidas com a rolagem de tela (McCLOUD, 2005).

Outro fator levantado por pelo menos três participantes desta fase da pesquisa, PC, PG e PM, foi que o guia poderia ser apresentado no formato de uma Mobile Comic, além do PDF utilizado para esta versão. Segundo eles, seria uma maneira mais ilustrativa de demonstrar o assunto sobre o qual se está falando. Também foi comentado pelo participante PC que algumas expressões utilizadas no texto podem não ser tão claras para todos – tais como “área de respiro” ou “tela infinita” – e que poderiam ser explicadas em um glossário no rodapé das páginas ou no final do guia.

Finalmente, os participantes de língua inglesa comentaram que, gramaticalmente, a versão em inglês do guia estava correta, mas algumas expressões não faziam muito sentido em termos práticos, o que pode ser facilmente resolvido com uma revisão feita por alguma pessoa nativa da língua.

Apesar desses pontos levantados, a recepção do guia como um todo foi muito positiva entre os participantes.

#### *4.5.3 Sobre a apresentação visual, o design e as ilustrações*

As escolhas de Design para o Guia foram, em geral, bem aceitas pelos participantes, com poucas sugestões de melhorias. As ilustrações pictográficas, segundo eles, foram positivas, por sua clareza de informações. Como ponto negativo, alguns participantes mencionaram que os destaques de texto – com fundo colorido e texto em branco – poderiam ser visualmente prejudiciais, tanto por dificultar a leitura, como por dar demasiado destaque para poucos trechos e, conseqüentemente, tornar o resto do texto menos relevante.

Na parte onde é mencionada a utilização de hipermídia nas webcomics, especificamente no uso de gifs animados, o participante PG comentou que seria interessante a presença de uma animação no próprio guia.

Ainda, foi apontado pelo entrevistado PM que todos os exemplos de webcomics apresentados no guia são no estilo mangá, e que quadrinistas iniciantes poderiam assumir que este é o estilo predominante ou mais indicado para o gênero. É importante ressaltar que isso envolve uma discussão maior e mais complexa sobre estilos de ilustração e escolhas dos quadrinistas: a influência do estilo mangá em artistas ocidentais tem sido uma constante em publicações tanto digitais como impressas, e apontar um estilo hoje em dia e ter a certeza de que pode ser rotulado como mangá, europeu, americano ou qualquer outro tipo, se torna cada dia mais impreciso.

#### *4.5.4 Sobre a relevância*

Principalmente entre os profissionais práticos de quadrinhos, o comentário de que “gostaria de ter tido acesso a este tipo de material quando eu estava começando” surgiu, pelo menos, em três respostas, dadas por PA, PE e PI. Ecoando o que um aluno da segunda fase da pesquisa comentou, foi dito que as informações são bastante básicas e, justamente

por isso, necessárias para um entendimento mais amplo sobre o desenvolvimento de quadrinhos digitais para tela pequena.

Entre os profissionais mais velhos, acadêmicos, e com uma bagagem mais extensa de experiência com quadrinhos clássicos, houve comentários que demonstraram surpresa com este formato de quadrinhos e sua popularidade.

Globalmente, os participantes desta fase expressaram sua concordância com a aferição do que é proposto por este estudo e com o desenvolvimento deste guia: auxiliar e ampliar os conhecimentos dos quadrinistas, iniciantes nos Mobile Comics, de forma profissional. O participante PM, que trabalha com edição de quadrinhos, afirmou que “o seu guia me despertou dezenas de outras questões teóricas que estão ligadas ao meu dia a dia”, o que indica um interesse em maior conhecimento a respeito desta mídia, considerada novidade por ele. Também se ressalta a afirmação do participante PG, quando diz “Acho que é uma contribuição extremamente válida para os autores de quadrinhos, particularmente (mas não só) deste gênero, os mobile comics, e que aparece numa hora excepcional, considerando que este mercado ainda está se formando”, que amplia a utilidade do guia para públicos além do previsto.

#### 4.5.5 *Observações interessantes levantadas*

Além dos elementos questionados no instrumento de coleta de dados, os profissionais participantes levantaram algumas questões pertinentes quanto ao conteúdo e apresentação gerais do guia, apresentadas a seguir.

O participante PH questionou a escolha do termo “novo gênero” para os Mobile Comics. Segundo ele, o estilo deveria ser referido como um método de entrega – ou uma mídia – para os quadrinhos, e não como gênero – que seria um termo mais adequado para romance, ficção ou ação, por exemplo. No entanto, este estudo está se baseando nos apontamentos feitos pelo Professor Dr. Paulo Ramos, que afirma que quadrinhos são um hipergênero, e que abriga gêneros como as *Graphic Novels*, as tirinhas e as charges (RAMOS, 2012). Nesta perspectiva, os Mobile Comics contemplam a expressão gênero, tendo suas características específicas de design e narrativa, mas ainda podendo ser inseridos no grande hipergênero dos quadrinhos.

Foi comentada também a questão das divisões de tarefas com diferentes profissionais para diferentes funções, no caso da criação de Mobile Comics, pelo

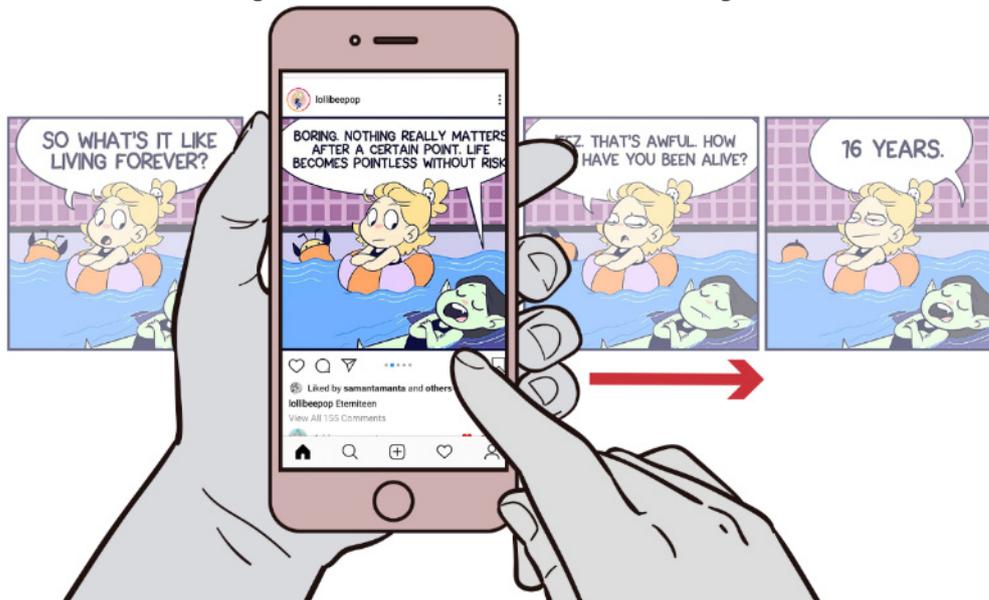
entrevistado PL. Ele é profissional de roteiro de quadrinhos clássicos, e perguntou como funcionaria o desenvolvimento de uma webcomic se ela fosse de autoria de uma equipe, e não apenas um único artista responsável por todas as etapas.

A entrevistada PD colocou que o guia é claramente um material de apoio para iniciantes de quadrinhos, mas se assume que tal iniciante já tenha algum conhecimento prévio sobre quadrinhos clássicos, e esteja se adaptando para este novo gênero. Neste caso, ela afirma que seria interessante indicar outras leituras e outras fontes de informação para o iniciante que não tenha conhecimentos básicos sobre o desenvolvimento desta mídia, tais como nomenclatura de elementos e técnicas de narrativa visual. Os próprios livros do Scott McCloud (McCLOUD, 2005; 2006; 2008) foram mencionados como uma boa solução para tanto.

Também foi mencionado pela mesma entrevistada PD algo a respeito da curta abordagem sobre monetização. Segundo ela, esta questão será a primeira coisa que o quadrinista vai sentir falta assim que conseguir desenvolver sua Mobile Comic e, por este motivo, merecia maior atenção. O mesmo acontece com o planejamento para o futuro: a preocupação com resolução de imagem e tamanho de fontes sobre o presente estado dos dispositivos móveis, mas que não prevê uma melhoria, em alguns anos, nestes mesmos dispositivos, pode se tornar um problema para quadrinistas que pretendem contar uma história em longo prazo.

Citada por vários profissionais, a ausência na abordagem dos quadrinhos publicados em redes sociais foi uma constante. Eles afirmam que existe um grande público para as tirinhas verticais e para as publicadas em carrossel, principalmente no Instagram (Figura 56). Nesta perspectiva, foi comentado também pelo participante PM, sobre o fato de a rolagem de leitura nos dispositivos de tela pequena ser obrigatoriamente vertical, se isso é uma restrição tecnologia ou algum tipo de convenção.

Figura 56 - Quadrinhos em carrossel no Instagram



Fonte: <http://www.instagram.com/lolibeepop>, acesso em 29/outubro/2019.

Também foi comentada pelo entrevistado PE a necessidade de pedir permissão aos quadrinistas dos exemplos inseridos no guia para o uso dessas imagens, e ao acesso via RSS às webcomics publicadas em sites próprios.

#### 4.5.6 Síntese dos resultados da terceira fase

Globalmente, a recepção do guia de parâmetros foi positiva entre todos os participantes, que exaltaram sua utilização benéfica por iniciantes deste novo gênero. No entanto, é necessário analisar criteriosamente as sugestões feitas, tanto por contradições como por escolhas essenciais a respeito das intenções deste material.

As decisões tomadas a partir destas sugestões, então, são listadas a seguir:

- O guia deverá manter sua quantidade de conteúdo, inserindo apenas algumas referências que serão explicitadas nos próximos itens desta lista. Este estudo concorda que o assunto poderia ser mais esmiuçado, mas a ideia de ser uma Guia de leitura rápida e amigável para profissionais iniciantes prevalece. No caso de haver maior interesse em aprofundar cada tópico, o profissional pode ser convidado a ler a totalidade deste estudo no formato de tese de doutorado;
- Algumas sugestões enfatizadas pelos profissionais participantes, entre elas o maior foco em monetização de Mobile Comics, fogem do propósito inicial

deste guia e deste estudo. Sendo assim, a abordagem superficial deste tópico será mantida;

- A linguagem coloquial do texto como um todo será mantida, mas ocorrerá inserção de algumas referências acadêmicas a mais no texto. Ficou claro que apontar no guia de onde alguns termos e conceitos vieram se torna extremamente necessário, tendo em vista que não se espera que os leitores necessariamente acessem a tese original, onde os autores são citados e referenciados;
- Uma versão do guia em Mobile Comics seria visualmente bastante interessante, mas o prenderia à uma plataforma. A ideia de distribuição livre deste material em seu formato PDF será mantida;
- Será adicionado um texto inicial indicando claramente para quem o Guia se direciona – quadrinistas iniciantes em Mobile Comics. Para contemplar públicos mais amplos, também será adicionada, no final do guia, uma lista de referências bibliográficas, tanto para creditar os livros de onde alguns dos temas abordados se originaram, como para ajudar leitores com pouca experiência na área;
- Uma revisão geral do Guia deve ser feita, buscando deixar claro o público alvo proposto – profissionais iniciantes – e indicando leitura de outros livros mais aprofundados sobre o assunto;
- A versão em inglês passará pela revisão de um profissional que tenha tal língua como nativa, para assegurar a coerência textual para leitores internacionais.

No total, esta pesquisa contou com a colaboração de 52 indivíduos, sendo 15 autores de webcomics, na fase 1; 24 alunos de mestrado, na fase 2; e 13 profissionais de diferentes áreas dos quadrinhos, na fase 3, que forneceram sugestões diversas, em vistas da melhoria e aferição do material final.

#### 4.6 A versão final do Guia de Parâmetros

Com base na fundamentação apresentada nesta tese, no Capítulo 2, que levantou questões teóricas e práticas sobre as Histórias em Quadrinhos, desde sua definição acadêmica vaga até técnicas de desenvolvimento de páginas, passando por uma abordagem

a respeito do Design pensado para leitura em dispositivos de tela pequena; somado a uma pesquisa de campo em três fases; este estudo apresenta, nesta seção, a versão final do proposto guia de parâmetros para desenvolvimento de Mobile Comics (Figura 57).

Figura 57 – Capa e uma página da versão final do guia de parâmetros



Fonte: da autora.

Nesta versão final, a paleta de cores foi alterada, seguindo sugestão de um participante da última fase da pesquisa, sobre utilizar mais cores para um visual mais descontraído. A diagramação geral do guia manteve-se a mesma, mas alguns conteúdos foram adicionados, também seguindo sugestões dos participantes profissionais. Como resultado, o arquivo PDF passou de 19 para 20 páginas.

O arquivo PDF final permanece com menos de 2mb, o que, se espera, contribua com a sua distribuição online. Após a defesa da presente tese e escrutínio de sua banca

avaliadora, esta versão deve ficar disponível no site<sup>73</sup> pessoal da autora para download, de forma gratuita.

Uma reprodução da versão final está adicionada a este documento, no Apêndice I.

---

<sup>73</sup> Disponível em [alepresser.com](http://alepresser.com), acesso em 11/11/2019.

## 5. Considerações finais

---

O presente estudo partiu de uma lacuna percebida pela autora em seus estudos acadêmicos a respeito de histórias em quadrinhos e hipermídia. Por um lado, são encontradas diversas publicações tanto sobre histórias em quadrinhos impressas como digitais, e, por outro, sobre mídia e tecnologia voltadas para a usabilidade de conteúdos para dispositivos de tela pequena, motivados principalmente pelo grande interesse mundial neste tipo de dispositivo. O foco deste estudo, então, está na interseção destes dois assuntos.

Nesta perspectiva, a questão de pesquisa feita foi: Como auxiliar o desenvolvimento de quadrinhos digitais focados especificamente na leitura em dispositivos de tela pequena? A solução proposta por este estudo foi, desta forma, propor um guia de parâmetros, testado por iniciantes e avaliado por profissionais, para auxiliar o desenvolvimento de quadrinhos digitais criados especificamente para este fim.

Com a fundamentação teórica desenvolvida e apresentada no Capítulo 2 deste documento, foram encontradas diversas publicações que expressam a relevância desta lacuna, conforme apresentado na seção 2.1, nas quais pesquisadores buscam soluções para um crescente público leitor de quadrinhos que anseiam por ler estas obras em seus *smartphones*. Porém, as soluções encontradas são voltadas para a transposição dos quadrinhos impressos para os digitais, deixando inconclusiva a solução de que novos materiais podem ser criados para este fim de maneira mais satisfatória.

Na pesquisa, de caráter bibliográfico, apresentada no Capítulo 2, foram identificadas características de design que distinguem os quadrinhos clássicos dos digitais para tela pequena, os Mobile Comics, tanto em seu desenvolvimento como leitura, resultando na identificação de dez características de design, em dois formatos distintos – **Tirinhas Verticais** e **Narrativas de Tela Infinita** – que são: **Simplicidade, Respiro, Letreamento maior, Identificação, Unidades dramáticas nos quadros ou agrupamentos, Utilização de largura da tela, Áreas de Silêncio, Leitura verticalizada, Hipermídia, e Narrativas de tamanhos variados.**

Assim, construiu-se um plano de pesquisa para atingir os objetivos propostos por este estudo, por meio de entrevistas com quadrinistas que já fazem uso adequado desta mídia, aplicação com alunos de mestrado de uma disciplina focada em desenvolvimento de histórias em quadrinhos, e avaliação crítica de profissionais de diversas áreas relacionadas a

quadrinhos. O resultado das informações obtidas com a fundamentação teóricas, somados aos dados coletados desta pesquisa de campo em três fases, possibilitaram o desenvolvimento do guia de parâmetros para a criação de Mobile Comics, como descrito nos capítulos 3 e 4 desta tese.

Outrossim, a supracitada coleta de dados destaca-se por sua amplitude cultural: entre seus participantes nas três fases, estiveram presentes brasileiros, portugueses, italianos, bolivianos, norte-americanos, alemães, entre outras nacionalidades. Tal fato foi viabilizado pelo período de Doutorado Sanduíche da autora, em Lisboa/Portugal, com o apoio do IADE/Universidade Europeia, e pela bolsa de estudos PDSE, da CAPES do Brasil. Espera-se, com esta diversidade, ter obtido uma variedade cultural suficiente para tornar o conteúdo resultante deste estudo válido e aceito não restritamente apenas ao território nacional.

O guia, portanto, apresentado na íntegra no Apêndice I deste documento, consiste em um PDF de 20 páginas com indicações concisas para quadrinistas iniciantes neste gênero, abordando, principalmente, os aspectos de Design que diferenciam os Mobile Comics dos quadrinhos clássicos, além de informações técnicas a respeito de formatos e tamanhos de arquivos, viabilização financeira para o artista e indicações de leitura para aprofundar os conhecimentos em narrativa visual. Ele será distribuído gratuitamente na internet, e ficará hospedado no site pessoal da autora. Seu conteúdo foi, como dito anteriormente, desenvolvido a partir de uma pesquisa bibliográfica e entrevista com quadrinistas digitais, e posteriormente aferido por quadrinistas estudantes e por profissionais. Seus resultados práticos, apresentados nas seções 4.3 e 4.5, apontam para um perceptível incremento na qualidade do Design de Mobile Comics criados com seu suporte, em comparação com os criados sem ele. Os depoimentos dos participantes das pesquisas de campo contaram com afirmações que iam desde o desejo de ter tido acesso a este tipo de material quando no começo de carreira com quadrinhos, até ao fato de o conteúdo proposto levantar mais questões acadêmicas e profissionais para futuros estudos.

Desta forma, é possível afirmar a conclusão dos objetivos expostos na seção 1.3, que se propõe a apresentar um guia de parâmetros para o desenvolvimento de quadrinhos digitais criados especificamente para leitura em dispositivos de tela pequena, bem como seus objetivos específicos.

Espera-se, com este guia, auxiliar profissionais iniciantes a viabilizar seus projetos de histórias em quadrinhos para este subgênero específico, de forma a tornar suas experiências menos difusas e mais eficientes. Além disso, também é esperado que todo o embasamento teórico e prático apresentado contribua para uma melhor visibilidade e compreensão acadêmica dos Mobile Comics, trazendo a este gênero o mesmo respeito e diversidade de publicações que podem ser encontrados sobre os quadrinhos clássicos.

Sugere-se, portanto, em estudos futuros que possam surgir nesta área de interesse, alguns tópicos que foram levantados nesta tese, mas não aprofundados. Entre eles:

- O letreiramento digital de histórias em quadrinhos, a partir da ideia de imagens a serem lidas em tela pequena, considerando-se as variações de tamanho e resolução de tela dos dispositivos móveis;
- A monetização e viabilização financeira da produção de quadrinhos digitais, com um estudo mais aprofundado a este respeito para autores iniciantes;
- Uma abordagem do ponto de vista de editoras de quadrinhos para este gênero, já que este estudo se foca com mais ênfase na produção independente;
- Uma pesquisa de maior abrangência com o público leitor deste gênero, que apesar de recente, se apresenta fiel e engajado, seja por meio de plataformas como por leitores de RSS.

Ademais, em função da rápida obsolescência dos produtos ligados ao universo digital, é importante afirmar que a versão final do guia de parâmetros para Mobile Comics apresentado para esta tese, assim como todo o conteúdo publicado a respeito de um fenômeno que toma forma na internet, tende a se tornar desatualizado muito em breve. Academicamente, é de extrema importância que este tipo de tema seja constantemente estudado e atualizado, pois a criação de conteúdo online muda e se reinventa a cada dia, e cada vez com maior velocidade.

## 6. Referências

---

- ACEVEDO, Juan. **Como Fazer Histórias Em Quadrinhos**. São Paulo: Global, 1990.
- ADAMS, Scott. **Dilbert: Trabalhando em casa!**. 4. ed. Porto Alegre: L&PM, 2008.
- AI MACHINE Attempts to Understand Comic Books ... and Fails: Understanding comic books is surprisingly hard.. Understanding comic books is surprisingly hard.. **Mit Technology Review**. Massachusetts, 23 nov. 2016. p. 1-1. Disponível em: <<https://www.technologyreview.com/s/602973/ai-machine-attempts-to-understand-comic-books-and-fails/>>. Acesso em: 31 out. 2017.
- ALENCAR, Eunice S. **Criatividade**. Ed. Universal de Brasília, 1995.
- AMMEND, Bill. **FoxTrot**. Kansas City: Universal Press Syndicate, 1989. 128 p.
- ANATEL. **Banda larga fixa registra 27,5 milhões de acessos em serviço no mês de maio**. 2017. Disponível em: <<http://www.anatel.gov.br/dados/destaque-1/269-bl-acessos>>. Acesso em: 25 jul. 2017.
- ANDERSEN, Sarah. **Ninguém vira adulto de verdade**. São Paulo: Seguinte, 2016. 112 p.
- ARAI, Kohei; TOLLE, Herman. Automatic E-comic Content adaptation. **International Journal Of Ubiquitous Computing: (IJUC)**. Hualien County, Taiwan, p. 1-11. 20 dez. 2010. Disponível em: <<http://www.cscjournals.org/library/manuscriptinfo.php?mc=IJUC-1>>. Acesso em: 20 abr. 2017.
- ARROYO, Roberto Gamonal. (2005). TIPO/RETÓRICA: Una aproximación a la Retórica Tipográfica. **ICONO - Revista de Comunicación Y Nuevas Tecnologías**, vol 14, n. 5.
- BOUCHER, Geoff. 'Lore Olympus': Webtoon And The Jim Henson Company Will Partner For YA Animated Series. **Deadline**, Los Angeles, 10 out. 2019. Disponível em: <<https://deadline.com/2019/10/lore-olympus-webtoon-and-the-jim-henson-company-will-partner-for-ya-animated-series-1202757078/>>. Acesso em: 17 jan. 2020.
- BRINGHURST, Robert. **Elementos do Estilo Tipográfico**. São Paulo: Cosac Naify, 2005.
- BRITO, Edivaldo. iPad completa 5 anos: veja como o tablet da Apple mudou com o tempo. **TechTudo**. São Paulo. 4 abr. 2015. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2015/04/ipad-completa-5-anos-veja-como-o-tablet-da-apple-mudou-com-o-tempo.html>>. Acesso em: 9 mai. 2018.
- BUDIU, Raluca. **The State of Mobile User Experience**. 2018. Disponível em: <<https://www.nngroup.com/articles/state-mobile-ux/>>. Acesso em: 15 mar. 2018.
- CAGNIN, Antonio Luiz. **Ensaio 10: Os Quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975.
- CAPELAS, Bruno. Brasil chega a 168 milhões de smartphones em uso. **Estadão**. São Paulo, p. 1-2. 14 abr. 2016. Disponível em: <<http://link.estadao.com.br/noticias/gadget,brasil-chega-a-168-milhoes-de-smartphones-em-uso,10000047873>>. Acesso em: 24 out. 2017.

- CAPPELLARI, Marcia Schmitt Veronezi. A transição dos quadrinhos dos átomos para os bits. *Revista Brasileira de Ciências da Comunicação*, São Paulo, v. 33, n. 1, p. 221-235, jan./jun. 2010.
- CASSARO, Marcelo; AWANO, Erica. **Holy Avenger: Volume 1**. São Paulo: Jambô, 2012. 240 p.
- CCXP, Assessoria de Imprensa. **Re: Informações quantitativas**. [mensagem pessoal] Mensagem recebida por: <alepresser@gmail.com>. em: 24 ago. 2017.
- CHAN, Chung Ho; LEUNG, Howard; KOMURA, Taku. Automatic Panel Extraction of Color Comic Images. In: *PCM 2007: ADVANCES IN MULTIMEDIA INFORMATION PROCESSING*, 8., 2007, Hong Kong, China. **Conference proceedings**. Hong Kong, China: Springer, 2007. v. 1, p. 775 - 784. Disponível em: <[https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-540-77255-2\\_93](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-540-77255-2_93)>. Acesso em: 20 abr. 2017.
- COHN, Neil. **The visual language of comics**: Introduction to the structure and cognition os sequential images. Londres: Bloomsburry, 2013.
- COHN, Neil et al. The cultural pages of comics: cross-cultural variation in page layouts. **Journal Of Graphic Novels And Comics**, Wales, United Kingdom, v. 8, n. 1, p.1-21, dez. 2017. Disponível em: <<https://doi.org/10.1080/21504857.2017.1413667>>. Acesso em: 13 mar. 2018.
- COMMUNICATIONS: La bande dessinée et son discours**. França: Presée, v. 24, 1976. Disponível em: <[http://www.persee.fr/issue/comm\\_0588-8018\\_1976\\_num\\_24\\_1](http://www.persee.fr/issue/comm_0588-8018_1976_num_24_1)>. Acesso em: 01 jun. 2017.
- DUARTE, Gustavo. **MONSTROS!**. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial: a compreensão e a prática da forma de arte mais popular do mundo**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- EISNER, Will. **Narrativas Gráficas**: Princípios e práticas da lenda dos quadrinhos. 3. ed. São Paulo: Devir Ltda, 2013. 176 p.
- FENTY, Sean; HOUP, Trena; TAYLOR, Laurie. Webcomics: The influence and continuation of the comix revolution. **ImageText: Interdisciplinary Comics Studies**, v. 1, n. 2, 2004.
- FRAGOSO, S. **Imersão em games narrativos**. *Galaxia*(São Paulo, Online), n. 28, p. 58-69, dez. 2014. <http://dx.doi.org/10.1590/1982-25542014216692>
- FRANCO, Edgar Silveira. **HQTRÔNICAS**: do suporte papel à rede Internet. São Paulo: Fapesp, 2004.
- FRANCO, Edgar. As histórias em quadrinhos e hipermidia: as HQtrônicas chegam à sua terceira geração. In: LUIZ, Lucio. **Os Quadrinhos na Era Digital. HQtrônicas, Webcomics e Cultura Participativa**. São Paulo: Marsupial, 2013. p. 10-30.
- GASI, Flavia. **Mapas do imaginário compartilhado na experiência do jogar**: O videogame como agenciador de devaneios poéticos. 2016. 310 f. Tese (Doutorado) - Curso de

Comunicação e Semiótica, Centro de Comunicação, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2016. Disponível em: <<https://tede2.pucsp.br/handle/handle/19565>>. Acesso em: 23 maio 2017.

GASKELL, George. Entrevistas Individuais e Grupais. In: BAUER, Martin W.; GASKELL, George. **Pesquisa Qualitativa com Texto, Imagem e Som**. 12. ed. Rio de Janeiro: Petrópolis, 2014. Cap. 3. p. 64-89.

GRIEPP, Milton. **INTERVIEW WITH COMIXOLOGY CEO DAVID STEINBERGER, PART 1**. 2017. Disponível em: <<https://icv2.com/articles/news/view/38208/interview-comixology-ceo-david-steinberger-part-1>>. Acesso em: 29 ago. 2017.

GUIGAR, Brad et al. **How to make Webcomics**. Berkley (eua): Image Comics, 2011. 195 p.

GUIMARÃES, Edgard. **Linguagem e metalinguagem na história em quadrinhos**. XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação. Salvador, set.2002.

HAN, Eun-jung et al. Efficient page layout analysis on small devices. **Journal Of Zhejiang University-science A**, Zhejiang Sheng, China, v. 10, n. 6, p.800-804, 25 mar. 2009. Zhejiang University Press. <http://dx.doi.org/10.1631/jzus.a0820842>. Disponível em: <<https://link.springer.com/article/10.1631/jzus.A0820842>>. Acesso em: 25 abr. 2017.

HORROCKS, D. Inventing comics: Scott McCloud's definition of comics. *The Comics Journal* n. 234. Seattle: Fantagraphics Books, jun./2001. Texto disponível em <http://www.hicksville.co.nz/Inventing%20Comics.htm>. Acessado em 27/04/2017

ITU (Suíça). Brahima Sanou. **ICT Facts and Figures 2017**. Geneva: Itu-d, 2017. 8 p. Disponível em: <<http://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Pages/facts/default.aspx>>. Acesso em: 22 ago. 2017.

IYER, Mohit et al. The Amazing Mysteries of the Gutter: Drawing Inferences Between Panels in Comic Book Narratives. **arXiv preprint arXiv:1611.05118**, 2016.

JANSON, Klaus. **Guia oficial DC Comics Desenho**. São Paulo: Opera Graphica, 2005.

KNEECE, Mark. **The Art of Comic Book Writing: The definitive guide to outlining, scripting, and pitching your sequential art stories**. New York: Watson-guptill Publications, 2015.

KRUG, Steve. **Não me faça pensar: Uma abordagem de bom senso à usabilidade na web**. 2. Ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2013.

LEE, Stan; BUSCEMA, John. **Como desenhar quadrinhos no estilo Marvel**. São Paulo: Wmf Martins Fontes, 2014.

LOURENÇO, Daniel Alvares. **Tipografia para livro de literatura infantil: desenvolvimento de um guia com recomendações tipográficas para designers**. 2011. 286 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Design, Ufpr, Curitiba, 2011. Disponível em: <[http://acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/26092/TIPOGRAFIA PARA LIVRO INFANTIL Desenvolvimento de um guia com recomendacoes tipograficas para designers.pdf?sequence=1](http://acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/26092/TIPOGRAFIA_PARA_LIVRO_INFANTIL_Desenvolvimento_de_um_guiacom_recomendacoes_tipograficas_para_designers.pdf?sequence=1)>. Acesso em: 11 jul. 2017.

LUPTON, Ellen. *Pensar com tipos: um guia para designers, escritores, editores e estudantes*. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

MATEU-MESTRE, Marcos. **Framed Ink**: Drawing and composition for visual storytellers. Culver City-ca: Design Studio Press, 2010.

MCCLOUD, Scott. **Desenhando Quadrinhos**: Os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphicNovels. São Paulo: M. Books, 2008.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**: história, criação, desenho, animação, roteiro. São Paulo: M. Books, 2005.

MCCLOUD, Scott. **Reinventando os quadrinhos**: Como a imaginação e a tecnologia vêm revolucionando essa forma de arte. São Paulo: M. Books, 2006.

MENDO, Anselmo **Gimenez**. *História em Quadrinhos Impresso vs. WEB*. São Paulo: Unesp, 2008.

MOORE, Alan; GIBBONS, Dave; HIGGINS, John. **Watchmen**. São Paulo: Via Lettera Editora, 2008.

MORANDI, M. I. W. M.; CAMARGO, L. F. R. Revisão sistemática da literatura. In: DRESCH, A.; LACERDA, D. P.; ANTUNES JÚNIOR, J. A. V. *Design Science Research: método de pesquisa para avanço da ciência e tecnologia*. Porto Alegre: Bookman, 2015.

MURRAY, Janet H.. **Hamlet no Holodeck**: O futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Editora Unesp, 2003. 282 p.

NASCIMENTO, Victor. Estudo diz que histórias em quadrinhos estão vendendo mais do que nunca. **Observatório do Cinema**, São Paulo, v. 1, n. 1, p.1-1, 04 maio 2019. Disponível em: <<https://observatoriodocinema.bol.uol.com.br/quadrinhos/2019/05/estudo-diz-que-historias-em-quadrinhos-estao-vendendo-mais-do-que-nunca>>. Acesso em: 17 jan. 2020.

NIELSEN, Jakob. **Legibility, Readability, and Comprehension**: Making Users Read Your Words. 2015. Disponível em: <<https://www.nngroup.com/articles/legibility-readability-comprehension/>>. Acesso em: 17 ago. 2017.

NIELSEN, Jakob. **Usability 101**: Introduction to Usability. 2012. Disponível em: <<https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>>. Acesso em: 17 ago. 2017.

O'MALLEY, Bryan Lee. **Repeteco**. São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2016.

O'NEIL, Dennis. **Guia oficial DC Comics Roteiros**. São Paulo: Opera Graphica Editora, 2005.

PINHEIRO, Bianca. **Mônica - Força**. Barueri: Panini Brasil, 2016.

PIRES JÚNIOR, Lúcio Silva. **O POTENCIAL DO MERCADO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO BRASIL**: Economia Criativa. 2014. Disponível em: <<http://www.sebraemercados.com.br/o-potencial-do-mercado-de-historias-em-quadrinhos-no-brasil/>>. Acesso em: 08 ago. 2017.

PONSARD, Christophe; FRIES, Vincent. Enhancing the accessibility for all of digital comic books. **Eminds: international journal on human-computer interaction**, Londres, Reino Unido, v. 1, n. 5, p.127-144, 5 mar. 2009. Anual. Disponível em: <<https://pdfs.semanticscholar.org/2bd8/1b7615e22fa3e20af676d1aa25d536baa10c.pdf>>. Acesso em: 25 abr. 2017.

PÓSDESIGN: Programa de Pós-graduação em Design UFSC. 2017. Disponível em: <<http://www.posdesign.ufsc.br/doutorado-em-design/>>. Acesso em: 24 ago. 2017.

PRADO, Jean. Ficou bem mais fácil ler quadrinhos no smartphone. **Tecnoblog**. São Paulo, p. 1-1. 21 jul. 2016. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/198761/ler-quadrinhos-hq-smartphone-google/>>. Acesso em: 31 out. 2017.

PRESSER, Alexandra; BRAVIANO, Gilson; CÔRTE-REAL, Eduardo. Mobile Comics: Comics' Features Focusing on Small Screen Devices. In: DOCTORAL DESIGN CONFERENCE (DDC'19), 6., 2019, Lisboa. **Proceedings of the DDC'19**. Lisboa: Unidcom/iade - Research Unit In Design And Communication, 2019a. v. 1, p. 189 - 196. Disponível em: <[http://ddc2018.unidcom-iade.pt/wp-content/uploads/2019/08/DDC19\\_Livro\\_final.pdf](http://ddc2018.unidcom-iade.pt/wp-content/uploads/2019/08/DDC19_Livro_final.pdf)>. Acesso em: 11 set. 2019.

PRESSER, Alexandra; BRAVIANO, Gilson; CÔRTE-REAL, Eduardo. Mobile Comics: Comics' Features focusing on small screen devices. In: CONFIA - INTERNATIONAL CONFERENCE ON ILLUSTRATION & ANIMATION, 7., 2019b, Viana do Castelo/portugal. **Confia Proceedings**. Viana do Castelo/portugal: Confia, 2019. p. 316 - 324.

PRESSER, A. T. R.; SCHLÖGL, L. Narrativa Em Histórias Em Quadrinhos: O uso do timing para conquistar os leitores. **Verso e Reverso** (Unisinos. Online), 2015.

PRESSER, A. T. R.; SCHLÖGL, L.; BONA, R. J. Bibs, o escurinho do cinema: um estudo de caso sobre as Histórias em Quadrinhos e o humor enquanto ferramentas da Comunicação Integrada de Marketing no Brasil. **História, Imagem e Narrativas**, v. 1, p. 01-16, 2013.

PRESSER, Alexandra et al. Crowdfunding e Crowdsourcing como meio de viabilizar a inovação. **Triades: Transversalidades | Design | Linguagens**, Rio de Janeiro, v. 5, n. 1, p.5-10, dez. 2016. Anual. Disponível em: <[http://www.revistatriades.com.br/blog/?page\\_id=1629](http://www.revistatriades.com.br/blog/?page_id=1629)>. Acesso em: 29 jan. 2017.

PRESSER, Alexandra Teixeira de Rosso. **CONTRIBUIÇÕES DA HIPERMÍDIA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PARA A EXPERIÊNCIA DE LEITURA E APRENDIZAGEM**. 2015. 150 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Design, Pósdesign - Cce, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/169295>>. Acesso em: 01 jun. 2017.

PRESSER, Alexandra Teixeira de Rosso; MEÜRER, Mary; SOUSA, Richard Perassi Luiz de. UMA FONTE TIPOGRÁFICA NO CONTEXTO DA MODA. **Razon y Palabras**, México, v. 1, n. 89, p.1-21, mar. 2015. Trimestral. Disponível em: <[http://www.razonypalabra.org.mx/N/N89/V89/15\\_TeixeiraMeurerPerassi\\_V89.pdf](http://www.razonypalabra.org.mx/N/N89/V89/15_TeixeiraMeurerPerassi_V89.pdf)>. Acesso em: 16 abr. 2016.

PRESSER, Alexandra; BRAVIANO, Gilson; FIALHO, Francisco. O uso criativo dos elementos na nova fase das Histórias em Quadrinhos no Brasil. **Revista Tríades**, Rio de Janeiro, v. 6, n. 1, p.1-18, 20 jul. 2017. Quadrimestral. Disponível em:

<<https://tríades.emnuvens.com.br/tríades/article/view/73>>. Acesso em: 27 jul. 2017.

PRESSER, Alexandra; KORMIVES, Renato; BRAVIANO, Gilson. A percepção do público quanto às classificações tipográficas:: um estudo comparativo. **Temática**, João Pessoa, v. 13, n. 3, p.47-64, mar. 2017. Mensal. Disponível em:

<<http://periodicos.ufpb.br/index.php/tematica/article/view/33391>>. Acesso em: 16 out. 2017.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani César de. **Metodologia do trabalho científico**: Métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013. 277 p. Disponível em: <[http://www.feevale.br/Comum/midias/8807f05a-14d0-4d5b-b1ad-1538f3aef538/E-book Metodologia do Trabalho Cientifico.pdf](http://www.feevale.br/Comum/midias/8807f05a-14d0-4d5b-b1ad-1538f3aef538/E-book%20Metodologia%20do%20Trabalho%20Cientifico.pdf)>. Acesso em: 22 ago. 2017.

QIU, Mei Kang; ZHANG, Kang; HUANG, Maolin. An Empirical Study of web interface design on small display devices. In: WI 2004 - INTERNATIONAL CONFERENCE ON WEB INTELLIGENCE, 4., 2004, Beijing, China. **Conference Paper**. Beijing, China: Dblp, 2004. v. 1, p. 1 - 7. Disponível em:

<[https://www.researchgate.net/publication/221158162\\_An\\_Empirical\\_Study\\_of\\_Web\\_Interface\\_Design\\_on\\_Small\\_Display\\_Devices](https://www.researchgate.net/publication/221158162_An_Empirical_Study_of_Web_Interface_Design_on_Small_Display_Devices)>. Acesso em: 25 abr. 2017.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2012.

ROCHA, Claudio. Novo Projeto Tipográfico: análise e produção de fontes digitais. São Paulo: Rosari, 2012.

SAUNDERS, Steven. **All The Rage: Mellifluous Rage**. 2007. Comics Bulletin. Disponível em: <<http://comicsbulletin.com/all-the-rage-mellifluous-rage/>>. Acesso em: 27 mar. 2018.

SCHADE, Amy. **Responsive Web Design (RWD) and User Experience**. 2014. Disponível em: <<https://www.nngroup.com/articles/responsive-web-design-definition/>>. Acesso em: 17 ago. 2017.

SCHADE, Amy. **We Can Do Better on Mobile**: Designing for the Medium. 2017. Disponível em: <<https://www.nngroup.com/articles/better-mobile/>>. Acesso em: 13 mar. 2018.

SOCIAL COMICS. 2017. Disponível em: <<https://www.socialcomics.com.br/>>. Acesso em: 29 jan. 2017.

SOUSA, Maurício de. **Almanaque do Cebolinha**: reedição das melhores histórias do cebolinha. São Paulo: Globo, 2000.

STERNBERG, Robert J. **Handbook of Creativity**. New York: Cambridge University Press, 1999.

STEVENS, Richard. **Diesel Sweeties**. 2015. Disponível em: <<http://dieselsweeties.com/archive/3719>>. Acesso em: 18 jan. 2015.

STEWART, Cameron et al. **BatGirl #50**. 50. ed. Burbank: Dc Comics, 2016.

TAKAHASHI, Rumiko. **Ranma 1/2**. São Paulo: Jbc, 2009.

TAKAYA, Natsuki. **Fruits Basket**. São Paulo: Jbc, 2006.

TOBITA, Hiroaki. Comic Computing: creation and communication with comic user interface. In: ACM INTERNATIONAL CONFERENCE ON DESIGN OF COMMUNICATION, 29., 2011, Pisa, Italy. **Proceeding**. Pisa, Italy: Sigdoc '11, 2011. v. 1, p. 91 - 98. Disponível em: <<http://dl.acm.org/citation.cfm?doid=2038476.2038494>>. Acesso em: 20 abr. 2017.

TOBITA, Hiroaki. Comic engine: Interactive system for creating and browsing comic books with Attention Cuing. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON ADVANCED VISUAL INTERFACES, 10., 2010, Roma, Italy. **Proceedings...** . New York, Usa: Acm, 2010. v. 1, p. 26 - 28. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/publication/220944796\\_Comic\\_engine\\_Interactive\\_system\\_for\\_creating\\_and\\_browsing\\_comic\\_books\\_with\\_Attention\\_Cuing](https://www.researchgate.net/publication/220944796_Comic_engine_Interactive_system_for_creating_and_browsing_comic_books_with_Attention_Cuing)>. Acesso em: 20 abr. 2017.

TSCHIMMEL, Katja. O pensamento criativo. In: USE(R) DESIGN, 2003, Lisboa. **Anais...**, 2003.

VENTURA, Felipe. A ascensão e queda dos tablets no Brasil. **Tecnoblog**. São Paulo, p. 1-2. 7 mar. 2017. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/210496/venda-tablets-brasil-2016/>>. Acesso em: 24 out. 2017.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Histórias em quadrinhos e serviços de informação**: um relacionamento em fase de definição. Data Grama Zero, v.6, n.2, art. 04, ago 2005. Disponível em <[http://www.dgz.org.br/abr05/Art\\_04.htm](http://www.dgz.org.br/abr05/Art_04.htm)>. Acesso em: 06 fev. 2014.

VILLELA, Flávia. **Celular é principal meio de acesso à internet no Brasil, mostra IBGE**. 2016. Disponível em: <<http://agenciabrasil.ebc.com.br/economia/noticia/2016-04/celular-e-principal-meio-de-acesso-internet-na-maioria-dos-lares>>. Acesso em: 17 ago. 2017.

WATTERSON, Bill. **Os dias estão completamente lotados**: volume II. São Paulo: Best News, 1995.

WOLOSZYN, Maíra; LICHT, Marcele Cassol; GONÇALVES, Berenice Santos. A TIPOGRAFIA NO CONTEXTO DO LIVRO DIGITAL INFORMATIVO: ANÁLISE DE UM EXEMPLO. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN, 12., 2016, Belo Horizonte. **Proceedings...** . Belo Horizonte: P&d, 2016. p. 5021 - 5032. Disponível em: <<http://pdf.blucher.com.br.s3-sa-east-1.amazonaws.com/designproceedings/ped2016/0430.pdf>>. Acesso em: 17 ago. 2017.

## Apêndice 1: Guia de Parâmetros final



**SUMÁRIO****INTRODUÇÃO ..... 3**

Mobile Comics? ..... 3

Quem lê isso? E como?..... 3

Para quem é este guia? ..... 4

**CONTANDO HISTÓRIAS EM ESPAÇOS PEQUENOS ..... 5**

Como usar a tela pequena ao seu favor..... 5

1) largura estreita e altura infinita ..... 5

2) As áreas de silêncio ..... 6

3) O tamanho dos quadros como destaque de narrativa ..... 7

4) Menos é mais ..... 8

5) Foco na atenção do leitor ..... 9

Como usar a rolagem ao seu favor..... 10

1) A distribuição de balões e recordatórios como guia ..... 10

2) O movimento da tela como descida ou queda ..... 11

3) O movimento da tela como câmera ..... 12

O ambiente digital ao seu favor ..... 13

1) Animações ..... 13

2) Efeitos e trilha sonora ..... 13

**TECNICALIDADES ..... 14**

O tamanho e qualidade das imagens ..... 14

O texto ..... 15

Publicação digital ..... 16

1) site próprio ..... 16

2) Sites de Redes Sociais..... 17

3) Plataformas exclusivas de quadrinhos ..... 17

Monetização ..... 18

**CONCLUSÃO ..... 19**

Enfim, online!..... 19

**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS ..... 20**

## INTRODUÇÃO

### MOBILE COMICS?

História em Quadrinhos (HQ) é um tipo de mídia com a qual uma história é contada, assim como o cinema ou o livro. É mais uma maneira de se fazer arte e cultura.

Ao mesmo tempo em que o público que consome arte e cultura ainda reserva seu precioso tempo para ir ao cinema, ler um longo romance ou acompanhar uma revista de história em quadrinhos mensalmente, existe um público crescente que consome seu conteúdo entre intervalos da vida: na fila do atendimento bancário, no transporte público, entre um compromisso e outro. E é aí que o conteúdo móvel entra.

As histórias em quadrinhos digitais (ou também conhecidas por *webcomics*) feitas para serem lidas em dispositivos móveis, de tela pequena, não vieram para substituir os quadrinhos impressos - ou mesmo os digitais feitos para serem lidos em tablets e outras telas grandes. Estes chamados **Mobile Comics**, são, na verdade, apenas **mais um** tipo de quadrinho, assim como são as tirinhas, as *Graphic Novels*, os mangás e todas as suas variações. **É um gênero novo, pensado para o público em movimento.**

Este guia foi montado para que você possa tirar o melhor proveito das características de Design deste gênero, e contar a sua história de forma a envolver o seu leitor apressado e ocupado com a vida.

### QUEM LÊ ISSO? E COMO?

Você já deve ter ouvido falar da expressão "*Mobile First*". Este é o termo utilizado para a preocupação em desenvolver aplicativos e sites pensando primeiro em sua versão móvel (ou seja, para ser vista em telas pequenas), e só depois em sua adaptação para telas grandes. Apesar de já se falar sobre isso desde 2010, alguns conteúdos só estão sendo produzidos seguindo este raciocínio por agora. As histórias em quadrinhos estão entre eles.

Se você conversar com fãs de quadrinhos a respeito das HQs feitas para serem lidas no celular, ou até mesmo sobre *webcomics* em geral, a maioria vai dizer que "prefere ler a revista, de papel". E isto é natural: é a maneira como estas pessoas aprenderam a gostar desta mídia para ler suas histórias e personagens preferidos.

O leitor de quadrinhos digitais, e, mais especificamente, o que lê no celular, faz parte de um público novo. São pessoas mais adaptadas ao convívio com as redes sociais, com *timelines* de notícias, que assistem seriados da *Netflix* no *smartphone* com fones de ouvido enquanto aguardam o voo no aeroporto. É uma geração que assiste pouca televisão e dificilmente lê uma revista.

MOBILE COMICS: TUDO QUE VOCÊ QUERIA SABER SOBRE QUADRINHOS PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS, MAS NÃO TINHA A QUEM PERGUNTAR.

Fora as diferenças de consumo de conteúdo do “meio físico” e do digital, esse público também está acostumado que seu conteúdo venha até ele, e não de ir atrás. Há alguns (poucos) anos, era normal para um leitor visitar seus sites preferidos em busca de novidades. Hoje estas novidades chegam a ele por meio de links de pessoas relacionadas, numa espécie de “curadoria de conteúdo”.

Para este pessoal, a internet é baseada em Sites de Redes Sociais e Plataformas de Conteúdo. Os Sites de Redes Sociais você já deve conhecer: [Facebook](#), [Twitter](#), [Instagram](#), [Tumblr](#), e vários outros. A publicação de quadrinhos nestes locais é bastante popular já faz bastante tempo, principalmente para o gênero de tirinhas.

Mas este guia vai um pouco além disso, e aterrissamos nas **Plataformas de Conteúdo**. Assim como a [Netflix](#) – para filmes e séries – ou o [Spotify](#) – para música e podcasts – é possível encontrar plataformas de quadrinhos online, tanto baseadas em digitalizar quadrinhos impressos para baratear e facilitar a distribuição, como em publicar quadrinhos feitos especificamente para serem lidos em dispositivos móveis.

Por que este guia está dando destaque para estas plataformas? Porque os quadrinhos longos publicados lá (diferente das tirinhas distribuídas principalmente em Sites de Redes Sociais) apresentam uma preocupação muito mais clara com a experiência de leitura em dispositivos móveis do que qualquer outro lugar.

Por exemplo: os quadrinhos feitos para serem impressos precisam se preocupar com o leitor tendo uma visualização geral da narrativa a cada folheada da revista, que se não for bem trabalhada para isso, pode arruinar a experiência de leitura com *spoilers* do final da página. Na leitura de quadrinhos feitos para tela pequena, os quadros podem ser isolados na tela, tornando cada rolagem uma possibilidade de surpresa para o leitor.

Parece interessante? Então, o objetivo deste guia é **ajudar você, quadrinista, a desenvolver o design da sua história em quadrinhos digital pensando na leitura em dispositivos móveis de tela pequena**, de forma a fornecer uma ótima experiência de leitura para o seu público.

## PARA QUEM É ESTE GUIA?

Este guia assume que você, quadrinista, já tem algum conhecimento sobre criação de Histórias em Quadrinhos, mas considera os Mobile Comics uma novidade.

Caso não seja bem o seu caso, e você queira saber um pouco mais sobre o processo de fazer quadrinhos lá do começo, no final deste guia tem uma lista de referências de livros sobre o assunto que podem te ajudar bastante! Espia lá!

## CONTANDO HISTÓRIAS EM ESPAÇOS PEQUENOS

### COMO USAR A TELA PEQUENA AO SEU FAVOR

A tela pequena de um *smartphone* pode parecer restritiva em um primeiro momento, mas ela passa a ser **infinita** assim que você percebe que ela se expande com o movimento de um toque. Veja a seguir algumas maneiras de aproveitar a área fornecida pela tela pequena para contar a sua história:

#### 1) LARGURA ESTREITA E ALTURA INFINITA

Por mais que a largura de uma página impressa de quadrinhos forneça muito mais espaço para um quadro no qual você quer apresentar uma ambientação de cenário, por exemplo, você sempre pode utilizar a **altura infinita da leitura** para compensar isso em uma tela pequena.

Na Figura 1, um quadro alto, representando um salão com tapeçarias é revelado aos poucos na rolagem de tela. Para o leitor, passa a sensação de um lugar grandioso.



Figura 1: Quadro alto para representar um cenário grandioso.

Fonte: Cenas das webcomic "[Brother's Bond](#)", acesso em 29/jan/2019.

## 2) AS ÁREAS DE SILÊNCIO

A partir do momento que você está livre das limitações de uma revista impressa – onde é necessário aproveitar bem as páginas para contar sua história sem encarecer o valor da publicação – você fica livre para usar áreas de **respiro do design** da sua história em quadrinhos. Ao ampliar as sarjetas entre um quadro e outro, você ganha a possibilidade de **isolar quadros que merecem mais destaque na sua história**, ditando um ritmo de leitura ao seu leitor.

Na Figura 2, as **áreas de silêncio**, que são os espaços em branco antes e depois de um momento importante, isolam o quadro na tela do dispositivo móvel, destacando a cena e alterando o ritmo de leitura.

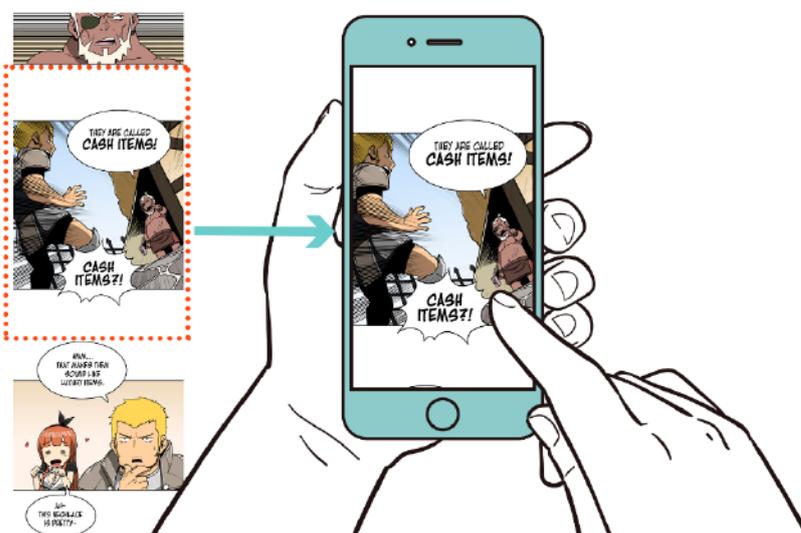


Figura 2: Áreas de silêncio para destacar a narrativa.

Fonte: Cenas da webcomic “NPC”, acesso em 29/jan/2019.

### 3) O TAMANHO DOS QUADROS COMO DESTAQUE DE NARRATIVA

Apesar da largura estreita da tela dos dispositivos móveis, não há necessidade de sempre usar toda a sua área. **A diferença de tamanhos dos quadros pontua a importância de cada cena**, auxiliando no ritmo de leitura e na ênfase dada a cada momento da narrativa.

Na Figura 3, em uma conversa importante para os personagens, as falas mais relevantes para a dramaticidade ganham quadros maiores, e as complementares, menores. Nessa sequência em especial, a autora fez uso tanto das grandes áreas de silêncio como da diferença de quadros para tornar a conversa dos personagens mais lenta e marcante.

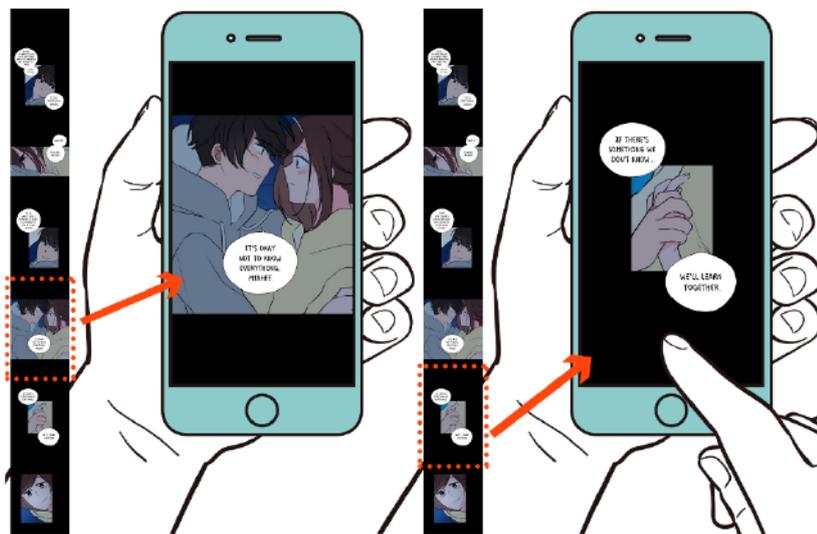


Figura 3: Ênfase de narrativa pelo tamanho dos quadros.

Fonte: Cenas da webcomic "[His Barcode Tattoo](#)", acesso em 29/jan/2019.

#### 4) MENOS É MAIS

As mesmas regras propostas no *Mobile First* para a quantidade de conteúdo se aplicam para os quadrinhos: é importante se preocupar com a quantidade de texto que será colocado na história, pois grandes blocos são muito mais desconfortáveis de serem lidos em uma tela pequena do que no papel ou em telas grandes.

Para este caso, você pode seguir duas regras básicas: 1) se o texto não é crucial para a narrativa, considere removê-lo. 2) Se um texto mais longo, no entanto, é necessário, fracione ele em pequenos segmentos e espalhe pelos quadros (veja exemplo na Figura 4). Pequenos balões de texto são mais agradáveis de ler, e quando dispostos em uma sequência de balões ou recordatórios, também ajudam a dar ritmo à leitura (vamos falar um pouco mais sobre isso logo adiante).



Figura 4: Dividir os balões e recordatórios longos em pequenos segmentos ajuda a tornar a leitura menos cansativa.

### 5) FOCO NA ATENÇÃO DO LEITOR

Pessoas lendo conteúdos em dispositivos de tela pequena tendem a estar com **apenas parte do seu foco na leitura**. A outra está na chamada da fila da agência bancária, no final do intervalo entre as aulas, no *timer* do microondas etc. Desta forma, você ajuda a manter seu foco se trabalhar os destaques dos seus quadros a fim de facilitar a leitura rápida.

Assim, o que for realmente importante, seja o personagem, seja um objeto, um balão, ou qualquer elemento, merece uma atenção especial no design para ganhar destaque, e diminuir o tempo de leitura. Na Figura 5, você pode ver alguns exemplos de como destacar elementos para este fim.



Figura 5: Exemplos de destaque visual para os personagens: Perspectiva atmosférica, Contorno externo, Close-up e isolamento por uso do silêncio.

## COMO USAR A ROLAGEM AO SEU FAVOR

Além do espaço infinito vertical fornecido pelas pequenas telas, você pode contar também com o **movimento da rolagem** para auxiliar suas histórias.

Ao rolar a tela para ler a sequência da sua história, o leitor gera um movimento entre os quadros. Este movimento vertical pode ser utilizado como ferramenta para sua narrativa, envolvendo o leitor de forma imersiva.

### 1) A DISTRIBUIÇÃO DE BALÕES E RECORDATÓRIOS COMO GUIA

Assim como já comentado anteriormente sobre “menos é mais”, dividir os textos mais longos em pequenos segmentos ajuda a deixar a leitura mais agradável e auxilia no ritmo. Dependendo de onde se posicionam os balões e recordatórios pelos quadros, **você guia os olhos do leitor**, como no exemplo da Figura 6, organizados numa linha sinuosa.

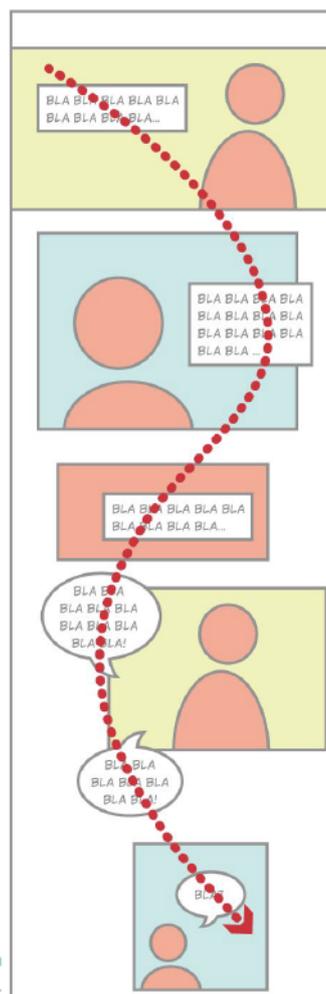


Figura 6: A posição dos balões guia os olhos do leitor pela narrativa.

## 2) O MOVIMENTO DA TELA COMO DESCIDA OU QUEDA



Este uso da rolagem de tela é bastante óbvio: se a tela está em movimento vertical, por que não utilizar para passar a sensação de movimento a seu favor?

Usar a rolagem como movimento aproxima um *Mobile Comic* de uma animação: a sensação do leitor de acompanhar uma trajetória fica mais perceptível e passa uma sensação de interatividade.

O exemplo da Figura 7 mostra o personagem caindo em direção ao fundo do oceano. Como o leitor vê apenas uma fração desta imagem por vez, revelando aos poucos o que vem abaixo, a sensação que fica é a de estar acompanhando esta queda.

A mesma ideia pode ser aplicada a outros conceitos, como o cair da noite/nascer do sol, ou até um deslocamento visto de cima.

Figura 7: Sensação de queda amplificada pelo movimento de rolagem da tela.

Fonte: Cenas da webcomic "[Castle Swimmer](#)", acesso em 30/jan/2019.

### 3) O MOVIMENTO DA TELA COMO CÂMERA



Existem duas maneiras de usar o movimento de rolagem da **leitura como câmera em travelling** em um *Mobile Comic*. O primeiro, ilustrado na Figura 8, é o movimento mais óbvio, de cima para baixo, que pode ser utilizada para, por exemplo, mostrar uma grande área em plano geral, ou apresentar um personagem de corpo inteiro. Aqui, a profundidade de uma caverna é apresentada, que vai se revelando cada vez mais profunda a medida que o leitor rola a tela.

O segundo tipo, um pouco mais incomum, é o quando há a necessidade de explorar uma cena de forma horizontal. O recurso é pouco utilizado, mas você pode virar o sentido da leitura para casos específicos onde a largura estreita do celular em sua orientação vertical não seja o suficiente. Na Figura 9 acontece uma cena de perseguição de dois personagens em uma rua. Para passar a sensação de movimento, o autor usou uma perspectiva cilíndrica, que tenta emular a sensação de uma câmera estática girando no próprio eixo (fica bem evidente na curvatura do muro e nos grafismos de movimento).

← Figura 8: Sequência emulando movimento vertical de câmera, descendo as profundezas de uma caverna.

Fonte: Cenas da webcomic "[Brother's Bond](#)", acesso em 30/jan/2019.

→ Figura 9: Movimento horizontal de câmera, virando a orientação da tela, em uma perseguição.

Fonte: Cenas da webcomic "[NPC](#)", acesso em 30/jan/2019.



## O AMBIENTE DIGITAL AO SEU FAVOR

Sua história está sendo lida em um dispositivo que permite muito mais do que meras imagens estáticas. Dependendo do que sua história está contando, a utilização de elementos de hipermídia podem gerar uma experiência de leitura mais interessante e imersiva ao seu leitor.

### 1) ANIMAÇÕES

Este guia foi feito a partir de extensa pesquisa que contou com entrevistas de leitores e autores de HQs. Uma constante em todos os resultados é que a animação em quadrinhos é muito legal, desde que apenas em momentos realmente relevantes.

O que eu quero dizer com isso é: adicionar pequenas animações (normalmente por meio de gifs animados, para ampliar a capacidade de reprodução em diversos dispositivos) pode enriquecer uma narrativa, mas não deve ser feita simplesmente porque o autor saber fazer ou quis colocar. Ela deve ser crucial para tornar algo mais compreensível, cômico, impactante ou dramático, dependendo da história que está sendo contada, e pode ser um grande ponto a favor da imersão do leitor.

Consequentemente, um fator contra das animações é o uso demasiado. Como o leitor espera que a webcomic que está lendo seja estática, encontrar uma ou outra animação pode ser uma boa surpresa; mas caso elas sejam inseridas em exagero, a movimentação pode afetar a sua atenção, tendo um efeito contrário à imersão.

### 2) EFEITOS E TRILHA SONORA

Nas pesquisas feitas para este guia, o uso de som nos quadrinhos gerou controvérsias. Alguns leitores acham a ideia ótima, e uma trilha sonora bem executada pode ser a peça chave para o envolvimento com a narrativa. Mas outros dizem que acham um incômodo, pois preferem ouvir suas próprias músicas durante a leitura, ou acham que isso pode ser uma distração.

A sugestão aqui é dada da mesma forma que o uso de animações: caso você ache que um efeito ou trilha sonora é crucial para a sua narrativa, vale a inserção. Se você pretende adicionar apenas porque acha que pode ser divertido, ou porque sabe como, talvez seja melhor repensar.

Existem diversas outras possibilidades que podem ser inseridas para a leitura em um dispositivo móvel, tais como realidade aumentada, o uso do giroscópio, efeitos de paralax, etc, que podem gerar experiências incríveis para o seu leitor. Esses elementos, no entanto, exigem um maior conhecimento técnico em desenvolvimento com o qual este guia não pretende se envolver.

## TECNICALIDADES

## O TAMANHO E QUALIDADE DAS IMAGENS

Talvez seja importante começar esse texto com uma verdade: **não existe um tamanho padrão ideal de imagem para fazer *Mobile Comics***. Mesmo assim, vamos pelo menos entender o motivo:

O desenvolvimento de *Mobile Comics* consiste em contar histórias em imagens com uma largura fixa, que se expande nos limites da tela do dispositivo do leitor, e altura variável, que fica a critério do autor, e é praticamente sem limites.

O problema aqui está em adivinhar o tamanho da largura, pois as variáveis envolvidas nesta conta são: 1) a largura em centímetros do smartphone do leitor e 2) a densidade de píxeis de sua tela.

A primeira é bem óbvia: um iPhone 7 tem uma largura 6,7cm, e uma resolução máxima de 750 x 1334 píxeis. Ora, imagens com 750 píxeis de largura já seriam o suficiente para este modelo, correto?

O problema é a segunda variável: a densidade de píxeis do iPhone 7, por exemplo, é de ~326 ppi (“*points per inch*” – pontos por polegada). Já o iPhone 7 **plus** mede 7,7cm de largura, tem resolução máxima de 1080 x 1920 píxeis e uma densidade de ~401ppi. A densidade é medida por um conta feita a **partir** do tamanho da tela e quantos píxeis ela mostra (quanto maior a densidade, menos “pixelada” a imagem exibida fica). Vamos ver uma comparação de modelos de Smartphones no Quadro 1.



<b>Modelo</b>	Samsung Galaxy A80	Motorola Moto G7	Apple iPhone XS
<b>Tela</b>	6,7"	6,24"	5,8"
<b>Largura</b>	7,65 cm	7,53 cm	7,09 cm
<b>Resolução de imagens</b>	2400 x 1080 px	2270 x 1080 px	1125 x 2436 px
<b>Densidade de tela</b>	393 ppi	403 ppi	458 ppi

Quadro 1: Comparação de modelos de Smartphones em relação as telas e resoluções.

Repare que nesses três smartphones, o tamanho físico da tela vai diminuindo, mas o tamanho das imagens (resolução) e a densidade de pontos vai aumentando!

Então a solução seria fazer imagens gigantes, de pelo menos 1500 píxeis de largura? Provavelmente não. Para uma boa leitura em tela pequena, imagens maiores que 1000px acabam ficando demasiadamente pesadas para download com pouco ganho de qualidade e muito gasto de dados para download, mas menores que 500px podem perder resolução ao ampliar em telas mais largas. Qualquer escolha mais ou menos dentro dessas medidas pode ser adequada. Dependendo de onde pretende publicar sua webcomic, talvez você possa contar com um guia da plataforma com indicações de melhores tamanhos.

O problema mesmo vai ser a hora de decidir o tamanho do texto...

## O TEXTO

Os textos nos sites feito para ser lido em telas pequenas pode contar com regras de CSS e JavaScript para garantir um tamanho proporcionalmente bom de leitura, mas o arquivo de imagem com seus quadrinhos não. Com uma variação de larguras imprevisível, fazer um texto que seja legível em qualquer tela pode se tornar um desafio: até onde devo aumentar a fonte para o leitor conseguir ler sem tornar o texto o maior elemento da minha arte?

Na Figura 11, você pode ver uma comparação de 4 webcomics em relação às suas larguras de imagem e tamanhos de texto. Todas as medidas foram feitas em imagens com 72dpi, que é a resolução ideal de tela.

O primeiro exemplo, apesar de pequeno, ainda oferece uma boa leitura, principalmente em smartphones com telas maiores, acima dos 7cm de largura, mas fica mais difícil quando a largura é abaixo dos 6cm. O último exemplo tem uma fonte bastante grande, que garante uma ótima leitura em qualquer tamanho de tela, mas exige muito mais área para os balões.

É bom lembrar que você não tem limite de altura para contar sua história, então usar balões grandes não precisa necessariamente ser um ponto negativo. A sua escolha será baseada na sua percepção pessoal de proporção entre a arte e o texto.



704px de largura  
Fonte tamanho 12pt



637px de largura  
Fonte tamanho 30pt



800px de largura  
Fonte tamanho 28pt



680px de largura  
Fonte tamanho 50pt

Figura 10: Tamanhos de texto de webcomics relativos à largura da imagem.

Fonte: Cenas das webcomics “[Rei de lata](#)”, “[His Barcode Tattoo](#)”, “[Castle Swimmer](#)” e “[Lore Olympus](#)”, acesso em 30/jan/2019.

## PUBLICAÇÃO DIGITAL

Após a criação e desenvolvimento da sua webcomics, resta decidir onde ela será publicada. Neste caso, você acaba com 3 opções básicas, que não necessariamente precisam ser excludentes. São elas 1) o site próprio; 2) os sites de redes sociais; e 3) as plataformas exclusivas de quadrinhos.

### 1) SITE PRÓPRIO

Onde você poderá registrar seu próprio domínio ([www.minhawebscomic.com](http://www.minhawebscomic.com), por exemplo), contratar seu próprio servidor de hospedagem, ou utilizar-se de serviços como [SquareSpace](#) ou [WordPress](#), que fornecem plataformas de websites completas e seguras. O ponto favorável desta opção é que o conteúdo fica sob seu poder, não

arriscando que uma plataforma ou rede social deixe de existir, e com ela leve todo o seu material e público conquistado.

O ponto desfavorável, por outro lado, é que o atual público consumidor de conteúdo digital não costuma ir até o conteúdo: espera que o conteúdo vá até ele. Um site exclusivamente seu pode ser uma boa base para seus leitores mais atentos encontrarem publicações antigas, formas de contato ou outras informações, mas dificilmente será o principal local de leitura.

---

## 2) SITES DE REDES SOCIAIS

São uma ótima ideia, pois você publica seus quadrinhos onde as pessoas estão, e elas não precisam sair de suas zonas de conforto para consumir seu conteúdo. Este é o principal ponto positivo. Porém, os pontos negativos são a estrutura pensada para imagens únicas, e não para as sequências necessárias para contar uma história; a compactação das imagens que estragam a qualidade das artes; o baixo alcance de algumas plataformas que exigem pagamento para distribuir seu conteúdo; e a falta de controle na distribuição, que pode interferir na sua monetização.

Mesmo com todos esses pontos negativos, publicar – ou ao menos divulgar – sua webcomics nestes sites é vital para sua divulgação. Os principais para isso, no momento, são:

- [Facebook](#)
- [Twitter](#)
- [Instagram](#)
- [Tumblr](#)
- [Pinterest](#)

**ATENÇÃO:** nunca, **NUNCA** esqueça de **identificar todas as imagens** que publicar nos sites de redes sociais com alguma coisa que possa levar o leitor de volta à sua página, e-mail ou plataforma principal de publicação. Pode ser a URL do seu site, a “arroba” do seu usuário no Instagram/Twitter, ou, no mínimo, seu nome, em um cantinho da imagem. Sem isso, seu conteúdo se perderá no imenso mar de informação que é a internet e seu leitor nunca mais vai encontrá-lo...

---

## 3) PLATAFORMAS EXCLUSIVAS DE QUADRINHOS

Estas são um meio termo entre as opções anteriores. Agregando várias webcomics de diversos autores em um só local, você ainda pode aumentar o seu público apenas por estar posicionado em uma plataforma que leitores realmente interessados na mídia costumam acessar. Até o momento, as principais plataformas encontradas que aceitam publicação direta do autor são:

**MOBILE COMICS: TUDO QUE VOCÊ QUERIA SABER SOBRE QUADRINHOS PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS, MAS NÃO TINHA A QUEM PERGUNTAR.**

- Tapas – [www.tapas.io](http://www.tapas.io)
- Line WebToons – [www.webtoons.com](http://www.webtoons.com)

Existem outras plataformas grandes, que também trabalham com webcomics focadas apenas em publicação digital (não em versões digitalizadas de quadrinhos feitos para serem impressos), mas estas exigem que o autor passe por um processo seletivo antes da publicação. As principais são:

- Lezhin Comics - [www.lezhin.com](http://www.lezhin.com)
- HiveWorks – [www.hiveworkscomics.com](http://www.hiveworkscomics.com)
- Line WebToons – [www.webtoons.com](http://www.webtoons.com) (sim, eles também tem autores contratados pela plataforma que ganham mais destaque na divulgação, além dos que publicam diretamente sem passar por seleção).

## MONETIZAÇÃO

No fim das contas, você precisa viabilizar a sua produção de quadrinhos de alguma forma. Não é o objetivo deste guia ensinar como ganhar dinheiro com quadrinhos, mas vamos deixar algumas sugestões interessantes para você ter um bom ponto de partida:

- As plataformas de **Financiamento Coletivo**, tais como o [Patreon](https://www.patreon.com/), o [Padrim](https://www.padrin.com/) e o [Apoia-se](https://www.apoia-se.com/) oferecem planos onde os leitores podem contribuir periodicamente com pequenos valores, que somados podem ser o bastante para bancar a sua produção.
- Os Sites de **MarketPlace**, tais como o [Society6](https://www.society6.com/), [Redbubble](https://www.redbubble.com/), [Colab55](https://www.colab55.com/) e [Touts](https://www.touts.com/) oferecem uma maneira fácil de vender produtos estampados com a sua arte, sem a incomodação de ter que, de fato, produzir e enviar: eles cuidam disso e pagam uma quantidade pré-determinada do valor de cada produto vendido ao artista.
- **Participar de eventos** de quadrinhos, cultura pop e design como artista pode gerar receita, seja vendendo sua arte em impressões e produtos, seja participando com ações como palestras e workshops.

Além disso, as próprias plataformas de publicação de quadrinhos costumam oferecer maneiras de viabilizar financeiramente a publicação digital. Vale a pena ler com atenção cada umas das propostas para fazer a sua escolha.

## CONCLUSÃO

### ENFIM, ONLINE!

Parabéns! Você fez uma *Mobile Comic* e vai começar a publicar digitalmente! Suas preocupações agora devem estar em torno de produzir com uma boa frequência para manter a sua periodicidade de publicação, presença em redes sociais para aumentar e engajar o seu público, e contar uma boa história.

Esta é a versão final de um guia de parâmetros para quadrinistas digitais, e foi desenvolvida durante o doutorado em design da autora, entre 2016 e 2020. Esta versão é gratuita, e você pode distribuí-la sem custos para quem quiser. Sua publicação está disponível no site [www.alepresser.com](http://www.alepresser.com), em português (brasileiro) e inglês.

Caso você se interesse em aprofundar o assunto, pode conferir a tese de doutorado completa **neste link**, que foi defendida em março de 2020 na UFSC.

E bons quadrinhos para você!

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Estes são apenas alguns dos livros que ajudaram no desenvolvimento deste guia, e que com certeza podem ajudar você a melhorar o seu trabalho como quadrinista.

- **Quadrinhos e arte seqüencial:** a compreensão e a prática da forma de arte mais popular do mundo, de Will Eisner (Comprar: [PT-br](#) | [ENG](#))
- **Narrativas Gráficas:** Princípios e práticas da lenda dos quadrinhos, de Will Eisner. (Comprar: [PT-br](#) | [ENG](#))
- **How to make Webcomics,** Brad Guigar, David Kellet, Scott Kurtz e Kris Straub. (Comprar: [ENG](#))
- **The Art of Comic Book Writing:** The definitive guide to outlining, scripting, and pitching your sequential art stories, de Mark Kneece (Comprar: [ENG](#))
- **Framed Ink:** Drawing and composition for visual storytellers, de Marcos Mateu-Mestre. (Comprar: [ENG](#))
- **Desenhando Quadrinhos:** Os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e Graphic Novels, de Scott McCloud. (Comprar: [PT-br](#) | [ENG](#))
- **Desvendando os quadrinhos:** história, criação, desenho, animação, roteiro, de Scott McCloud. (Comprar: [PT-br](#) | [ENG](#))
- **Reinventando os quadrinhos:** Como a imaginação e a tecnologia vêm revolucionando essa forma de arte, de Scott McCloud. (Comprar: [PT-br](#) | [ENG](#))
- **A leitura dos quadrinhos,** de Paulo Ramos. (Comprar: [PT-br](#))