

Luiza Moreira Heinzemann

**CONCEPÇÃO DE UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS DIGITAL EM
ORIENTAÇÃO VERTICAL COM INSERÇÃO DE ANIMAÇÕES**

Trabalho de conclusão de curso submetido(a) ao Programa de Graduação da Universidade Federal de Santa Catarina para a obtenção do Grau de Bacharel em Animação.

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Monica Stein

Florianópolis

2021

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

Moreira Heinzelmann, Luiza
Concepção de uma história em quadrinhos digital em
orientação vertical com inserção de animações / Luiza Moreira
Heinzelmann ; orientador, Monica Stein, 2021.
24 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Animação, Florianópolis,
2021.

Inclui referências.

1. Animação. 2. História em quadrinhos com inserção de
animações. 3. História em quadrinhos vertical. 4. História em
quadrinhos animada. 5. História em quadrinhos de terror. I.
Stein, Monica. II. Universidade Federal de Santa Catarina.
Graduação em Animação. III. Título.

Luiza Moreira Heinzelmann

**ONCEPÇÃO DE UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS DIGITAL EM ORIENTAÇÃO
VERTICAL COM INSERÇÃO DE ANIMAÇÕES**

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Animação e aprovado em sua forma final pelo Curso de Animação da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 17 de setembro de 2021.

Prof. Flávio Andaló, Dr. Coordenador do Curso de Animação UFSC

Banca Examinadora:

Prof. Dr., Flávio Andaló, (Universidade Federal de Santa Catarina)

Prof. Dr., André Salomão (Universidade Federal de Santa Catarina)



Documento assinado digitalmente
Monica Stein
Data: 28/09/2021 18:44:10-0300
CPF: 886.707.249-87
Verifique as assinaturas em <https://v.ufsc.br>

Profª. Dra, Monica Stein
(Orientadora)
Universidade Federal de Santa Catarina

Resumo:

Este artigo aborda o processo de concepção de uma história em quadrinhos digital em orientação vertical com inserção de animações. São abordadas as justificativas para a criação da obra, como a rentabilidade desse modelo de publicação online e o acesso facilitado a obra, além dos processos para sua realização, como pré-produção, produção e pós-produção, levando em consideração as peculiaridades de um quadrinho animado. O projeto desenvolvido durante esse artigo chama-se Infância Carmesim, e é uma história de terror.

Palavras-chave: história em quadrinhos, terror, animação.

Abstract

This article covers the process of designing a digital comic with a vertical orientation and insertion of animations. The justifications for the creation of the work are addressed within the article, such as the profitability of this online publication model and the easy access to the comic, in addition to the processes for its realization, such as pre-production, production and post-production, taking into account the peculiarities of an animated comic. The project developed during this article is called Infância Carmesim, and it is a horror story.

Keywords: comic, horror, animation.

Introdução:

Durante o ano de 1990, por cunho do Ministério de Ciência e Tecnologia Brasileiro, iniciou-se a Rede Nacional de Pesquisa com o propósito de implementar uma rede de acesso à internet, em território nacional. Durante este princípio, a comunicação por este meio ocorria entre instituições de pesquisa, como o Laboratório Nacional de Computação Científica (LNCC) e a Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (ARRUDA, 2011). Em 1994 a internet deixou de ser uma ferramenta unicamente acadêmica para ser comercializada para um público teste de 2 mil pessoas (PEDROSA; FERREIRA, 2021).

Desde a abertura da internet ao público, a tecnologia de acesso à internet no Brasil mudou. Durante os últimos 10 anos, houve uma democratização ao acesso à internet, além do aumento de posse de aparelhos eletrônicos para tal uso. Atualmente, são 424 milhões de dispositivos digitais possuídos por brasileiros, sendo em sua maioria dispositivos móveis, como afirmado pelo Centro de Tecnologia de Informação Aplicada da Escola de Administração de Empresas de São Paulo da Fundação Getúlio Vargas (MEIRELLES, 2020).

Em paralelo ao aumento de acessos à internet, a indústria de quadrinhos sofreu mudanças. Atualmente, possuir um quadrinho impresso tornou-se meramente uma maneira para apreciar sua arte, e não mais sua principal forma de veiculação. Sites e aplicativos para veiculação de quadrinhos se tornaram comuns e populares entre editoras, artistas independentes e leitores (MORINO, 2018).

No site Coreano *Naver*, a publicação de histórias em quadrinhos por meio online começou em 2004, com o nome de *LINE Webtoon* (ACUNA, 2016). Durante a concepção da plataforma, o consumo online de quadrinhos era feito por computadores e que, neles, os usuários estavam acostumados a frequentar sites com orientação vertical. Esta conclusão foi feita por JunKoo Kim, fundador da plataforma e criador da orientação vertical de *rolagem* dos quadrinhos, relatada em uma entrevista para Kirsten Acuna (2016), do site de notícias Business Insider.

“Não era necessariamente que eu queria fazer a rolagem, mas as pessoas que criam e entregam conteúdo devem sempre pensar em termos de como os criadores ou os usuários irão consumir o conteúdo”, disse Kim. “Durante esse período no início dos anos 2000, quando a maioria dos criadores de conteúdo ainda estava no PC, você lia e consumia muito conteúdo digital rolando o mouse para baixo. Para ler notícias, você não vira uma página, muitas vezes rola e lê suas notícias. Embora os quadrinhos sejam uma mistura de imagem e texto, acho que o texto é o que impulsiona a narrativa, então faz sentido que você leia um quadrinho em forma de pergaminho.”

Millions in Korea are obsessed with these revolutionary comics (ACUNA, 2016)- tradução livre da: autora

Na plataforma LINE Webtoon, qualquer usuário pode postar quadrinhos. A partir do momento que um quadrinho chega a 40.000 visualizações e 1.000 inscritos, o autor passa a receber dinheiro gerado pelos anúncios na plataforma. Assim, o autor também garante a possibilidade de ter animações em seu quadrinho (WEBTOON, 2021).

Tapas é outra plataforma para publicação e consumo de quadrinhos na internet. Como LINE Webtoon, a leitura dos quadrinhos se dá na orientação vertical, porém, todos os autores têm acesso a publicar quadrinhos com animações sem pré-requisitos. Outra característica similar que Tapas possui à LINE Webtoon é a de oferecer receita para seus criadores, com a diferença de requerer somente 25 inscritos para começar a receber. Esta plataforma foi criada em 2012 e hoje possui 3 milhões de usuários ativos e 57.000 autores ao redor do mundo; além de possuir 60% das 30 melhores obras sendo feitas por mulheres, diferencial na indústria (TAPAS, 2016).

Ambas as plataformas possuem diversos gêneros de histórias, variando entre drama, comédia, romance, terror, entre outros. Embora existam algumas limitações sobre as temáticas e depicções nas obras, as plataformas permitem que histórias com violência sejam veiculadas.

O gênero de terror gera muito interesse em seus espectadores, somente em 2017 nove filmes geraram mais de 100 milhões de dólares em bilheteria, como apontado por G. Neil Martin (2019) em seu artigo *(Por que) Você gosta de filmes de terror? Uma revisão da pesquisa empírica sobre as respostas psicológicas aos filmes de terror* (tradução da autora).

Na plataforma Tapas, o gênero de terror abriga 2.864 obras até a publicação deste artigo. A obra com maior destaque do gênero chama-se *Ghost eyes*, tendo autor com pseudônimo de *Mr. Circus Papa* (tradução: Sr. Papa Circo). O quadrinho que vem sendo publicado desde 20 de fevereiro de 2018 já alcançou 16,7 milhões de visualizações, 1,4 milhões de curtidas e 38,3 mil inscritos (PAPA, 2018).

Embora muitas histórias de terror não passem de narrativas ficcionais, às vezes não é possível separar a ficção da realidade. Para 24,4% das mulheres brasileiras, a realidade é de ter vivido algum tipo de violência no último ano, seja ela física, sexual ou psicológica, que nem afirma Paula Paiva Paulo (2021) na matéria ‘Uma em cada quatro mulheres foi vítima de algum tipo de violência na pandemia no Brasil, aponta pesquisa’ no site de notícias G1. Paulo (2018) também afirma que as agressões desferidas por companheiros ou ex-companheiros aumentaram de 42% para 48,8% durante a pandemia de Covid-19.

Dentro deste contexto, a autora desenvolveu o projeto Infância Carmesim para seu projeto de conclusão de curso da Universidade Federal de Santa Catarina. O projeto é uma história em quadrinhos animada que retrata a violência e abuso psicológico no meio familiar.

2. Desenvolvimento:

A narrativa produzida pela autora para o projeto de conclusão de curso na Universidade Federal de Santa Catarina, gira em torno de como abuso psicológico e violência doméstica arruinaram uma família. Esta violência intrafamiliar é vivida em uma família de três integrantes: Mãe, Pai e Filha. Enquanto os protagonistas da violência são Pai e Mãe, a história tem perspectiva da Filha, que é muito jovem para entender o que há de errado com seus pais.

Crianças, no cinema, são muito utilizadas de vetores para histórias de terror, como explica a autora Jessica Balanzategui em seu livro *The Uncanny Child in Transnational Cinema*. Uma das justificativas apresentadas pela autora é a de que a criança, por não possuir maturidade e melhor discernimento, não diferencia o “bem” e o “mal”.

É essa subversão profundamente misteriosa da inocência infantil que estrutura todos os filmes analisados ao longo deste livro. Essas crianças não vacilam simplesmente entre a inocência e seu oposto, o mal.

The Uncanny Child in Transnational Cinema (BALANZATEGUI, 2017) - tradução livre da autora

A proposta de uma história de terror com retratações de violência doméstica foi escolhida pela autora por ser uma maneira de trazer consciência acerca do assunto. O conteúdo chocante da história em quadrinhos tem como objetivo promover reflexões sobre a violência endêmica que assola o Brasil, como dito no livro “Violência intrafamiliar Orientações para a prática em serviço” do Ministério Público (2002).

A escolha da autora em ter animações na obra Infância Carmesim foi tomada para intensificar a carga emocional em certos pontos da história, além de demonstrar as angústias das personagens com em mais detalhes. O intuito por manter cenas animadas é aumentar a imersão do leitor na narrativa da obra.

A plataforma escolhida para a publicação de Infância Carmesim foi Tapas, tendo como principal justificativa a permissão de quadrinhos animados sem pré-requisitos. Outras vantagens da plataforma são a rentabilidade de produção devido a monetização por receita de propagandas com pré-requisitos menores que outras plataformas, e o fácil acesso às obras. Em comparação, LINE Webtoon requer 1.000 inscritos e 40.000 visualizações nas obras antes

da monetização (HOW... 2021), enquanto que Tapas requer somente 100 inscritos, sem mínimo de visualizações. O cálculo para a repassagem do dinheiro ao autor pela plataforma é Visualizações diárias de anúncios * 7 /1000 centavos de dólar. O valor da receita por anúncios pode ser retirado após arrecadar USD \$25,00 (vinte e cinco dólares) (TAPAS TEAM, 2021). Outras maneiras que o Tapas permite a monetização das obras são obras que possuem acesso pago e o sistema de *Ink*, onde o usuário da plataforma pode comprar créditos chamados de *Ink* (tinta) para distribuir entre as obras que desejar (TAPAS TEAM, 2021).

Embora a Plataforma Tapas permita que obras tenham acesso pago, a maioria é de acesso livre. Para as obras de acesso livre, o leitor não precisa necessariamente ter uma conta na plataforma para conseguir lê-las. Além de facilitar o acesso às obras, a plataforma também mostra outros títulos ao leitor entre capítulos, incentivando assim o descobrimento de novas histórias e artistas.

Figura 1

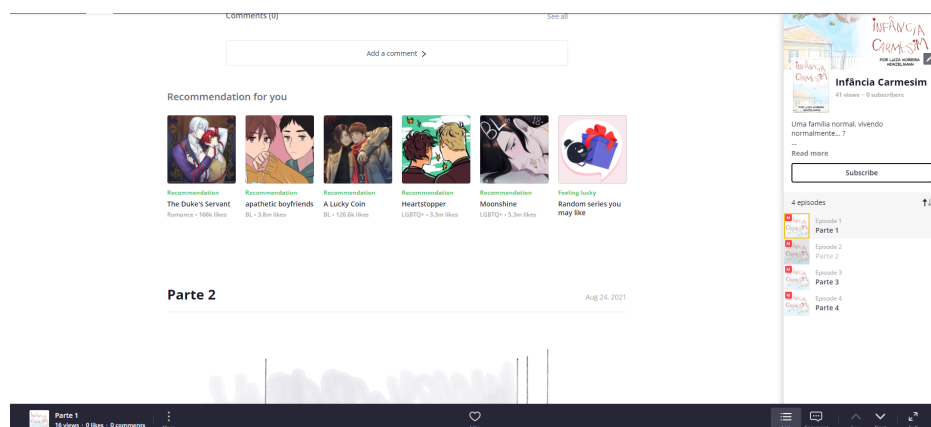


Figura 1: Interface da plataforma Tapas, mostrando títulos indicados entre as partes 1 e 2 da obra *Infância Carmesim*.

Após decidir a plataforma onde a obra seria publicada, a autora partiu para a produção do quadrinho. Para a produção de um quadrinho animado, a autora sentiu necessidade de sequência lógica de produção. No livro *Producing Animation*, de Catherine Winder e Zahra Dowlatabadi (2020), são discutidos os passos para a realização de uma animação, levando em consideração pré-produção, produção e pós-produção. Como o trabalho em questão é um quadrinho animado e não envolve som, as partes de casting de voz, gravação de voz e *timing* de animação das falas não se fizeram necessárias. A etapa de “enviar ao contratante” foi substituída por postar os arquivos do quadrinho na plataforma Tapas.

Figura 2

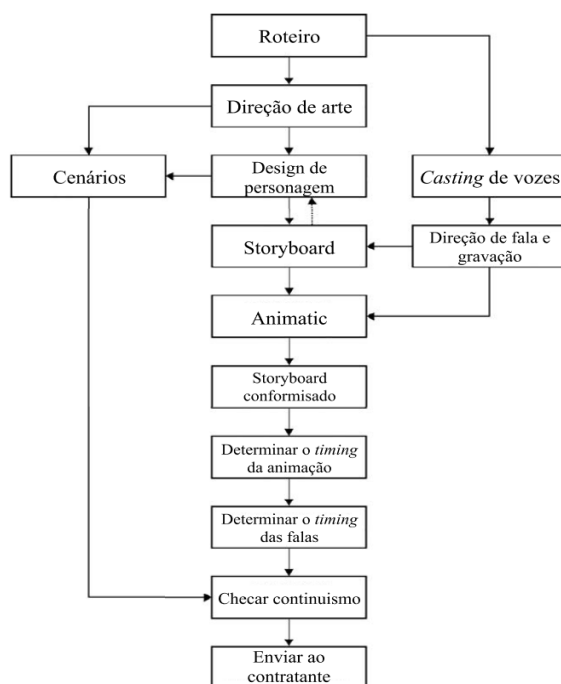


Figura 2: etapas de produção de uma animação (WINDER; DOWLATABADI, 2020)

Durante o livro *Producing Animation* (WINDER; DOWLATABADI, 2020) as autoras dividem o processo produtivo em três etapas: pré-produção, produção e pós-produção, com algumas mudanças por causa do caráter de quadrinho animado da obra. A fase de pré-produção engloba as etapas de roteiro, direção de arte (*concept art*), *storyboard* e *animatic*. Na fase de produção, a autora do quadrinho agrupou as etapas de finalização de cenários e cenas estáticas e a animação do projeto. Durante a última fase, a de pós-produção, foram abordadas a edição e finalização das cenas animadas e a organização dos arquivos na plataforma Tapas.

Devido ao caráter de produção e publicação eletrônica da obra *Infância Carmesim*, a autora se utilizou de quatro *softwares* para a concretização do projeto. Os programas foram utilizados durante os processos de ilustração, organização e divisão de ilustrações, animação e edição destas animações foram Procreate, Figma, Rough Animator e Adobe After Effects, respectivamente.

Com todas as decisões sobre história, plataforma, lógica de produção, e ferramentas definidas a autora deu início à produção da obra.

2.1.pré-produção:

Na etapa de pré-produção da obra *Infância Carmesim* foram abordados, em ordem de realização, as inspirações visuais, a formulação do roteiro a partir dessas inspirações, os *concepts* e o storyboard. Os softwares utilizados para a realização dessas atividades foram o *Procreate* e o *Figma*.

Durante a fase criativa de *brainstorm* para a produção da obra, a autora quis combinar os elementos de ilustrações para infantis, como as ilustrações de E. H. Shepard (CAMPBELL, 2017), e a imagética de obras de terror, como o clipe de *In Your Eyes* do artista The Weeknd (2020).

Figura 3

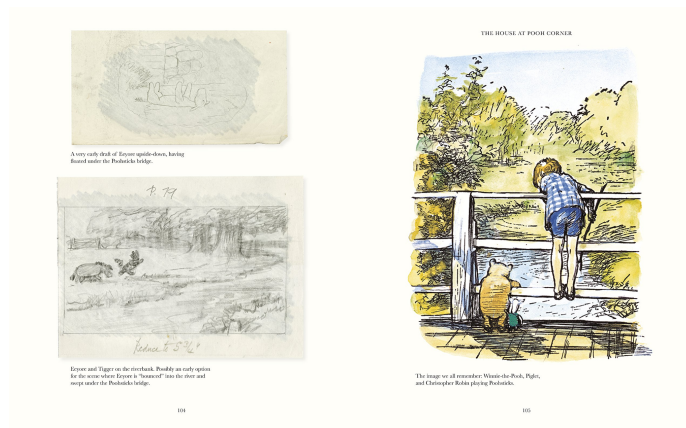


Figura 3: Ilustrações de E. H. Shepard - livro *The Art of Winnie the Pooh* (CAMPBELL, 2017)

A contraposição das estéticas trouxe à autora a ideia de uma história com aparência e assunto abordado contrastantes para o roteiro do quadrinho.

Figura 4

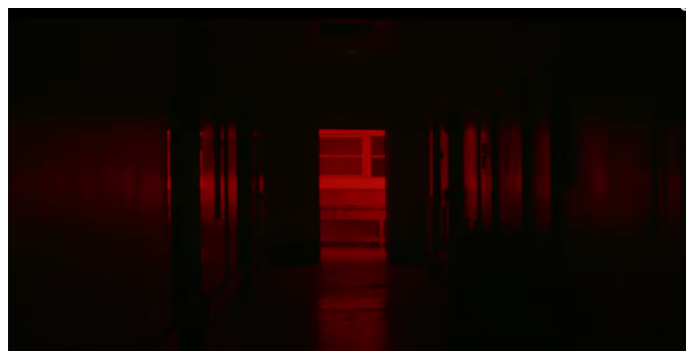


Figura 4: Frame no segundo 1:57 do clipe *In Your Eyes*, do artista The Weeknd (2020)

Para unir as estéticas apresentadas anteriormente, a autora realizou estudos em desenhos buscando uma maneira de encaixá-las na mesma narrativa. A maneira encontrada foi criar três paletas de cores para a história, que invocam as ilustrações infantis, um momento de transição, e o momento de terror. O estilo artístico da obra busca representar desenhos feitos a partir de lápis e aquarela, assim como os de E.H. Shepard, feitos no programa de desenho digital Procreate.

No primeiro desenho a paleta de cores apresenta cores claras e vibrantes, com tons de verde, azul e laranja. Tons estes que invocam harmonia, paz e alegria, respectivamente, segundo Eve Heller (2016), autora do livro “A Psicologia das Cores: Como as cores afetam a emoção e a razão”.

No segundo desenho, a mudança na paleta de cores se deu pela inversão das matizes anteriores e uma diminuição na saturação (ENCYCLOPÆDIA BRITANNICA, 2021). Com essa alteração, as cores da cena adquirem significados diferentes aos originais, por exemplo, o azul do céu torna-se cinza, adquirindo sentido de tristeza e solidão (HELLER, 2000).

Por último, no terceiro desenho, a paleta de cores é substituída por apenas três cores: branco, preto, e vermelho. Essa paleta final, motivada pelo clipe In Your Eyes, reduz os sentimentos das cenas para medo, ódio e incerteza (HELLER, 2000).

Assim, com uma linguagem visual concretizada, a autora pode buscar a história para o quadrinho em três “atos”, definidos pelas diferentes paletas de cores.

Figura 5

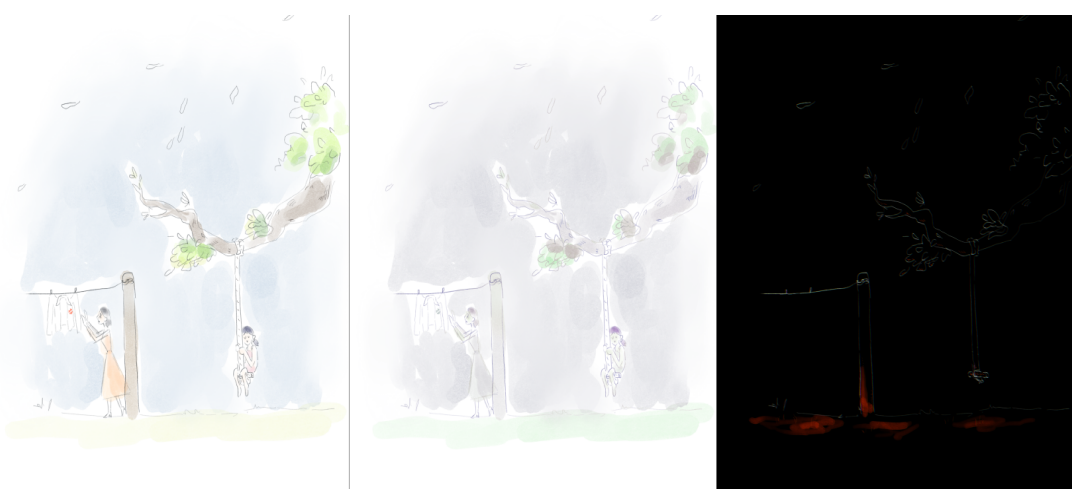


Figura 5: Concept art para a obra Infância Carmesim - fonte: autora do projeto.

Ao escolher as cores, inicialmente, os vestidos de Mãe e Filha eram laranja, por ser uma cor presente nas referências de E. H. Shepard. Esses tons de laranja foram substituídos para a paleta final pois adquiriram significados dissonantes com o buscado na narrativa após a inversão das matizes. O caminho escolhido pela autora para encontrar as cores ideais foi de escolher as cores da Parte 2 primeiro, tendo em mente seu peso semântico na narrativa, e somente depois invertendo as matizes para chegar nas cores da Parte 1.

Ao final da Parte 4, no último quadro de Infância Carmesim, quase todas as cores são revertidas a paleta da Parte 1. A única cor que não retornou ao seu estado original foi o vestido de mãe, que permanece vermelho. Esta escolha criativa da autora busca mostrar ao leitor que a personagem Mãe não é mais a mesma de antes, que seus sentimentos de raiva e violência a afetaram permanentemente.

A narrativa da obra Infância Carmesim acompanha um trecho da vida de uma família, composta pelas personagens Mãe, Pai e, a protagonista da história, Filha. Durante a obra, o leitor vê o relacionamento desgastado entre Pai e Mãe pela ótica de Filha, que, por ser jovem, sente que há algo de errado mas não sabe o que.

Na Parte 1, com as cores saturadas, o leitor acompanha Filha durante o seu dia, tomando café da manhã, brincando e assistindo televisão com a mãe. Enquanto Filha está focada em suas atividades, o leitor vê que Mãe não compartilha da mesma alegria de filha, demonstrando sinais de preocupação com a camisa manchada de batom de Pai. Após Mãe colocar Filha para dormir, há um confronto violento entre Pai e Mãe.

Figura 6

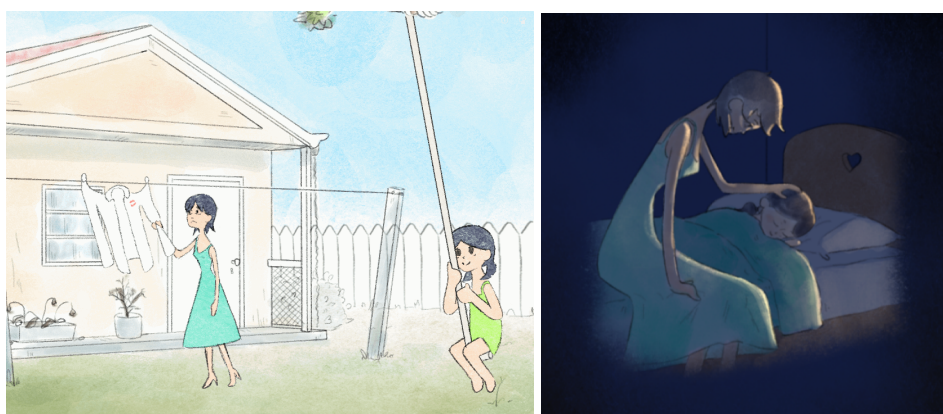


Figura 6: Quadro da Parte 1 de Infância Carmesim - fonte: autora do projeto.

Espelhando a parte anterior, a Parte 2 mostra os mesmos eventos do dia da família, mas com mudanças nas expressões dos personagens. Durante esta parte, o leitor pode identificar, por meio das cores e das ações de Mãe, que o confronto violento entre ela e o Pai a afetou. Novamente, Pai chega tarde durante a noite, ocorre novamente um conflito e desta vez o espectador fica sem saber se as personagens continuam vivas.

Figura 7



Figura 7: Trecho da parte 2 de Infância Carmesim - fonte: autora do projeto.

As partes 3 e 4 acompanham exclusivamente a Filha, que acorda assustada após ouvir o barulho de um vidro quebrando na sala. Ao se levantar e investigar o porquê do barulho, Filha descobre a sala de casa como uma cena de um crime, com sangue em todos os lugares. O leitor acompanha o pânico nas expressões da personagem enquanto ela busca por alguém de sua família, se machucando e se sujando enquanto atravessa a sala até uma porta. Ao chegar na porta, a Filha olha pelo trinco e avista um corpo não identificável. Uma mão aparece pelo buraco cobrindo-o e logo em seguida a porta é aberta. Mãos saem da porta em direção à Filha e, no quadro seguinte, é revelado que a pessoa sobrevivente é a Mãe. No último quadro, as cores das personagens voltam a ser como as da parte 1, menos o vestido da Mãe, que agora é vermelho sangue.

Figura 8

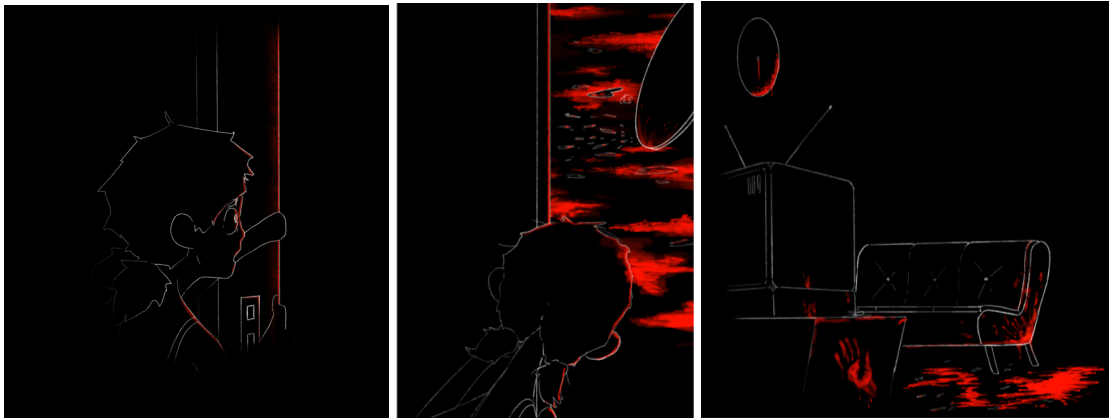


Figura 8: Trecho da parte 3 de Infância Carmesim - fonte: autora

O *design* dos personagens de Infância Carmesim sofrem mudanças ao longo da narrativa, acompanhando o tom da história. Na parte 1, os vestidos de Mãe e Filha possuem tons de azul e verde, respectivamente. Como apresentado anteriormente, estas cores foram escolhidas pela autora para invocar sentimentos de tranquilidade e paz, mas também, porque quando tem suas matizes invertidas na parte 2, adquirem o sentido contrário. As peles das personagens adquirem um tom azulado, assemelhando-se à carne pútrida; o vestido de Filha torna-se roxo, e o de Mãe vermelho. Nas partes 3 e 4, a mudança no design das personagens ocorre tanto no quesito da paleta de cores, quanto em suas expressões, para aprofundar o sentimento de medo e desconforto sentido pelas personagens (CENTRO DE INVESTIGAÇÃO DO COMPORTAMENTO DAS EMOÇÕES, 2018).

Figura 9

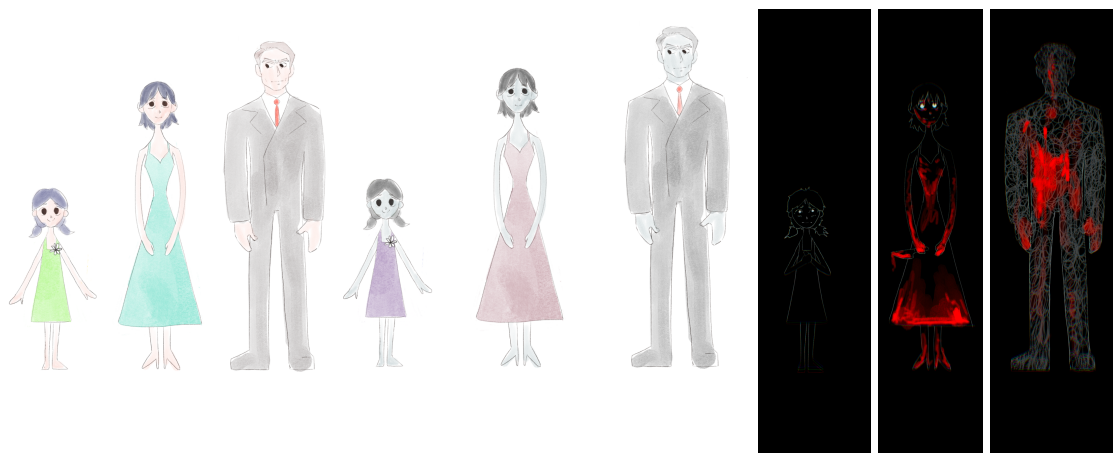


Figura 9: Design das personagens de Infância Carmesim - fonte: autora do projeto

Levando em consideração o caráter vertical do quadrinho, o *storyboard* foi feito em páginas verticais. O comprimento de cada página do storyboard varia dependendo de quantos quadros cada sequência possui. Esta parte da pré-produção de *Infância Carmesim* se deu no *software Procreate*, programa de ilustração.

STORYBOARD: the storyboard is the premiere preproduction, pre-visualization tool designed to give a frame-by-frame, shot-by-shot series of sequential drawings adapted from the shooting script.

The art of storyboard (HART, 2008) - tradução: autora do projeto.

Após a finalização do *storyboard*, a autora utilizou um software de desenvolvimento web *figma* para a organização das sequências por partes e a separação dos quadros. Esta separação se fez necessária por dois motivos: o primeiro sendo a necessidade de animação para algumas cenas, e o segundo as limitações impostas pela plataforma Tapas.io.

Figura 10

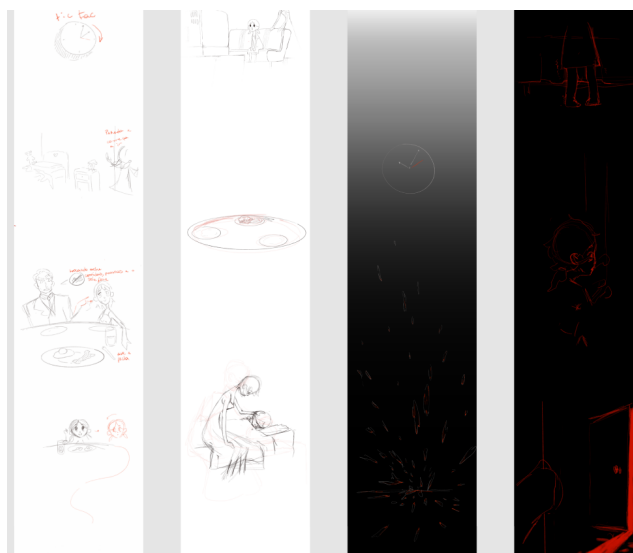


Figura 10: Trecho do Storyboard de *Infância Carmesim*

Essas limitações incluem largura e alturas máximas de arquivos, que divergem entre *gifs* e arquivos de imagem, além do tamanho máximo de 10 *megabytes* por arquivo. Em ambas imagens e *gifs*, a largura máxima é de 940 pixels, porém, a altura máxima que os *gifs* animados devem apresentar é de no máximo 1000 pixels (TAPAS TEAM, 2021).

Após a separação das cenas, a autora utilizou uma lógica para nomeação de arquivos, que facilita a identificação de qual parte da narrativa a cena pertence e que faz os arquivos permanecerem na ordem da história. A lógica consiste na palavra “Ato” aliada a três séries de números de dois dígitos. O primeiro par de números corresponde ao ato em que a história se passa; Ato01 sendo a parte 1, Ato02 a parte 2, e Ato03 as partes 3 e 4. O segundo par de

números corresponde a página do storyboard, também chamada de sequência; e, por fim, o último par de números corresponde ao quadro. Então, por exemplo, o arquivo "Ato01-02-05" pertence ao primeiro ato da obra, à segunda sequência e, por fim, ao quinto quadro.

Para controlar a produção do projeto, a autora do projeto criou uma tabela com informações sobre as cenas, dificuldade para animação, efeitos necessários e status de conclusão. A plataforma escolhida para a tabela foi o Airtable, por dispor das opções desejadas pela autora.

Figura 11

	A Cena	T...	Parte	Descrição	Dificul...	A Cenário	A E...	Status ...	Status ...	Statu...	F...	Obs
1	Ato01-01-02		1	filha parada e começa a sa...		Quarto menina - m...		Finalizado	-	Finalizado	✓	Não há necessi...
2	Ato01-01-04		1	café da manhã - pai falando...	★★			Finalizado	Finalizado	Finalizado	✓	Animado para ...
3	Ato01-01-06		1	café da manhã - menina ol...				Finalizado	Finalizado	Finalizado	✓	animado para ...
4	Ato01-01-08		1	relógio - tarde	★			Finalizado	Finalizado	Finalizado	✓	animado para d...
5	Ato01-01-10, A...		1	mãe pendurando roupas n...	★★★★★	Jardim		Finalizado	Finalizado	Finalizado	✓	
6	Ato01-02-01		1	relógio - fim de tarde				Finalizado	Finalizado	Finalizado	✓	animado para d...
7	Ato01-02-02		1	por do sol - transição				Finalizado	-	Finalizado	✓	
8	Ato01-02-03		1	sala de tv - filha vendo tv ...	★★	Sala de tv		Finalizado	Finalizado	Finalizado	✓	
9	Ato01-02-05		1	mesa de jantar com o prat...		Mesa - jantar		Finalizado	Finalizado	Finalizado	✓	
10	Ato01-02-06		1	mãe ninando a filha		Quarto menina - no...		Finalizado	-	Finalizado	✓	

Figura 11: Interface da tabela de desenvolvimento do projeto - fonte: autora do projeto.

Após realizar todas as atividades anteriores, a autora progrediu para a etapa de produção do projeto Infância Carmesim.

2.2. Produção:

Durante a etapa de produção foram abordados os processos de finalização dos cenários e cenas estáticas do quadrinho, a realização das animações e suas justificativas.

Para a finalização dos cenários e cenas estáticas, os quadros do storyboard foram importados para o programa *Procreate*. Lá, a autora corrigiu erros, refinou poses e melhorou a leitura das cenas, para solidificar seu significado na narrativa.

Figura 12



Figura 12: antes e depois da finalização de uma cena estática do projeto Infância Camesim

Após a conclusão dos cenários e cenas estáticas, iniciou-se o processo de animação. A técnica escolhida pela autora para a animação do projeto foi quadro-a-quadro, com *framerates* variando entre 8 e 12 quadros por segundo, dependendo da ação realizada.

Para as animações, a autora escolheu utilizar o *software Rough Animator*, que disponibiliza somente ferramentas para a animação quadro-a-quadro. O programa permite que a cena animada possua múltiplas camadas, o que era necessário dado que algumas cenas possuem mais de um personagem e preenchimento.

Figura 13

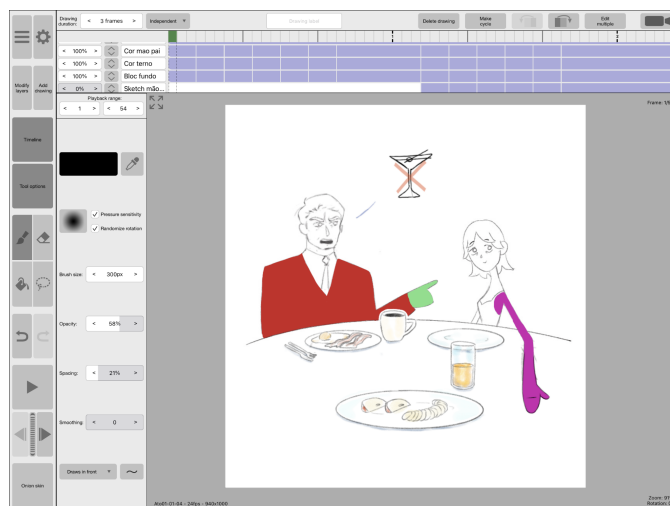


Figura 13: Arquivo da cena Ato01-01-04 no programa Rough Animator - fonte: autora do projeto

Durante a pré-produção do projeto, a autora fez a escolha criativa de que a pintura dos elementos em cena no projeto teriam textura de aquarela. Para traduzir isto à animação foi necessário pintar os preenchimentos em camadas separadas e aplicar a textura durante a pós-produção.

Para aplicar os efeitos na pós-produção, as animações foram exportadas do programa como sequências de imagens em formato PNG, assim preservando suas transparências. Cada camada teve de ser exportada como uma sequência de imagens separada, para que adquirissem cores específicas no passo seguinte do processo produtivo.

Por realizar o projeto sozinha, a autora teve de tomar a decisão de animar somente algumas cenas específicas, ao invés de animar todas. Seu critério para a escolha de quais cenas seriam animadas veio de uma reflexão acerca de quais cenas eram mais carregadas com *storytelling*. Mais especificamente, cenas onde as personagens demonstram sentimentos conflitantes, momentos de maior movimentação e momentos onde a animação no cenário se faz necessária para sua compreensão. Ao todo, das 54 cenas do projeto, 25 possuem animações.

2.3.Pós-produção:

Ao concluir o processo de produção de todas as cenas do projeto, a autora utilizou o *software* Adobe After Effects para a composição e o Adobe Media Encoder finalização das animações. O motivo da autora escolher este programa dentre outros foi sua afinidade com as funcionalidades oferecidas, além de estar acostumada com a interface.

Figura 14

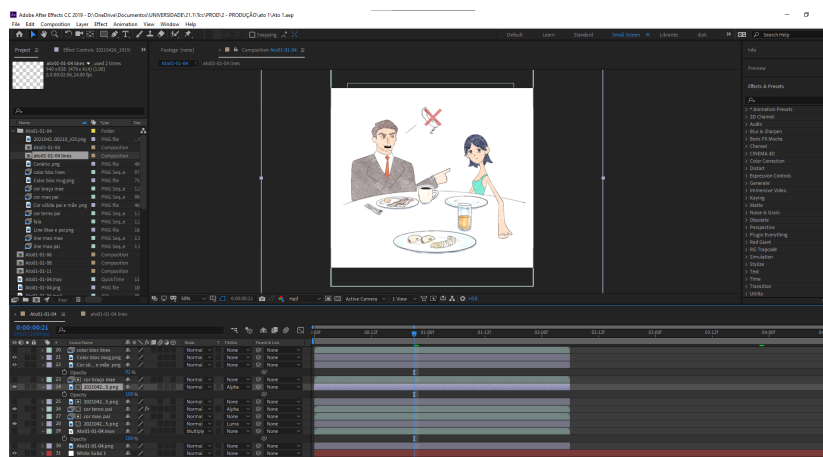


Figura 14: Interface do programa After Effects com cena Ato01-01-04 aberta - fonte: autora

O processo para a composição das cenas animadas inicia-se ao importar as imagens com a configuração de sequência de imagens, que gera automaticamente um vídeo a 30 quadros por segundo. Selecionando a primeira imagem da sequência de quadros renderizados no programa Rough Animator, o After Effects permite a opção de importar todas como uma sequência de PNGs.

Como as sequências de PNGs possuem framerate automático de 30 quadros por segundo, foi necessária sua alteração.

Ao *clicar* com o botão direito sobre a sequência de PNGs, será aberto um menu. Neste menu, a opção de *interpret footage* (interpretar gravação - tradução pela autora) levará a um segundo menu, como a opção *main* (principal - tradução pela autora). Ao selecionar a opção *main*, uma janela abre onde é possível alterar o framerate de 30 para o número desejado.

Com todas as sequências ajustadas, o próximo passo a ser tomado era o de aplicar a textura de aquarela ao preenchimento de cada parte da animação. A autora do projeto produziu texturas de aquarela por meio do programa *Procreate* com as cores de pele e vestimenta das personagens e depois as importou para o *After Effects*. Nele, a autora posicionou as texturas abaixo das cores de preenchimento e selecionou a opção de *Track Matte*, a *Alpha Matte*, que fez a camada de preenchimento virar uma máscara de seleção para a textura.

Figura 15

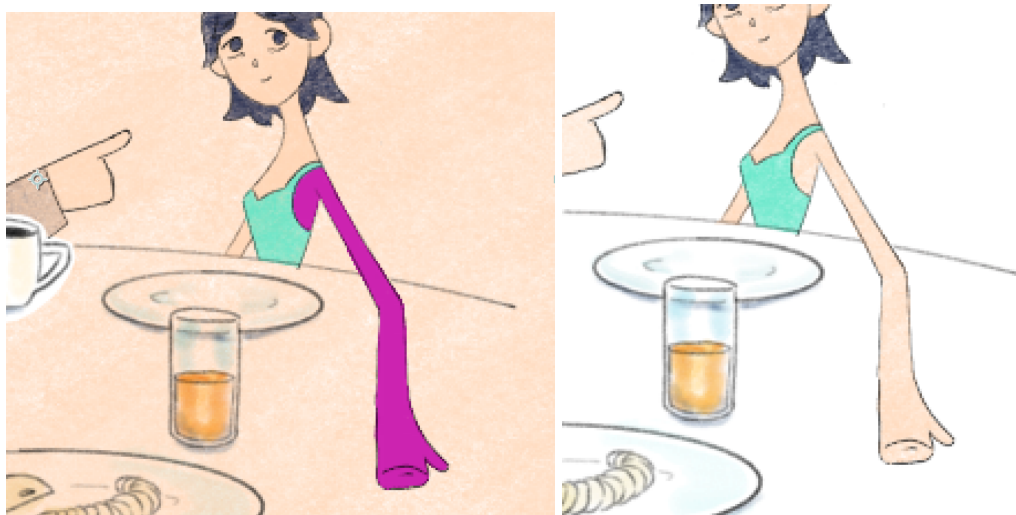


Figura 15: Comparativo entre *Alpha Matte* desligado (esquerda) e ligado (direita) -
fonte: autora

Após concluir a composição da cena, a autora do projeto iniciou o processo de *renderização* das animações. Para obter um arquivo GIF das animações, o uso de outro

software da empresa Adobe foi necessário. Em questão, o Adobe Media Encoder é responsável por transformar a composição em um arquivo único, dando a opção de aumentar ou diminuir a qualidade do arquivo renderizado dependendo de seu tamanho final.

A última etapa para a publicação do projeto Infância Carmesim foi a do carregamento das imagens e animações na plataforma Tapas.io. Após certificar-se que todos os arquivos possuíam as dimensões indicadas pela plataforma, e tamanho menor do que 10 megabytes, os arquivos foram carregados. Devido a lógica de nomeação de arquivos, a autora pode organizá-los da maneira previamente estipulada com facilidade.

Figura 16

Episode 2

Upload file(s) Contract + Add files

#	File name	Size	
1	Ato02_01_01.png	597.4kb	
2	Ato02_01_02.png	210b	
3	Ato02_01_03.png	364.3kb	
4	Ato02_01_04.png	210b	
5	Ato02_01_05.png	87.4kb	
6	Ato02_01_06.png	210b	
7	Ato02_01_07.gif	1.6mb	
8	Ato02_01_08.png	210b	

Figura 16: interface de organização de arquivos na plataforma Tapas - fonte: autora do projeto.

Com isso, a obra foi publicada na plataforma Tapas.io, podendo ser acessada pelo link: <https://tapas.io/series/Infancia-Carmesim>.

3. Conclusão:

Violência doméstica é um problema grave no Brasil. Somente no estado de São Paulo, em 2020, 50 mil mulheres pediram medidas preventivas contra esse tipo de violência. Segundo a pesquisa realizada por Paula Paiva Paulo (2021) para o site de notícias G1 SP, 25,40% das agressões domésticas são provenientes de cônjuges, namorados ou parceiros da vítima.

Com a obra *Infância Carmesim*, a autora buscou trazer à tona o tópico de violência doméstica e como ela pode afetar as vidas dos envolvidos. A narrativa da obra é ficcional, mas o sofrimento e o flagelo das milhões de vítimas dessa violência é real.

A escolha da plataforma pela autora também busca contribuir para a conscientização acerca do tema por oferecer fácil acesso aos leitores. Quaisquer dispositivos conectados à internet podem acessar o quadrinho *Infância Carmesim*, mesmo sem fazer login na plataforma, além do fato que a história pode ser publicada sem nenhum custo a autora.

O projeto *Infância Carmesim* foi o maior projeto que a autora participou durante seu tempo como estudante na Universidade Federal de Santa Catarina. Sua produção levou em torno de sete meses, sendo as etapas mais longas as de pré-produção e produção.

Ao todo, durante a realização do projeto, a autora se utilizou de conhecimentos aprendidos durante o curso de Animação, mais especificamente as matérias relacionadas a produção 2D do curso. Entre essas matérias, Teoria da Cor, Design de Cenários e Princípios de Animação se fizeram essenciais. Os conhecimentos aprendidos nessas matérias permitiram à autora produzir a obra que envisioned durante a etapa de pré-produção do projeto.

Com a execução deste projeto, é possível notar que existem lacunas para serem abordadas em futuros artigos acadêmicos, como o roteiro, a animação e o formato de quadrinho animado.

No quesito da narrativa, para a obra *Infância Carmesim*, a autora propôs um final trágico e fantasioso, onde a violência doméstica fez todos os envolvidos serem vítimas, com intuito de chocar o leitor. A autora vê como cabível a realização de outras obras de mesma temática com final diferente. Estas obras podem levar em consideração as diretrizes mencionadas no livro *Violência Intrafamiliar* (MINISTÉRIO DA SAÚDE, 2002) para ajudar no combate à violência doméstica, caso o autor deseje.

Na obra *Infância Carmesim*, a autora teve de ser estratégica ao escolher o número de quadros que iria animar, para enfatizar as expressões dramáticas de algumas cenas. Como ela produziu a obra sozinha e por um período de tempo delimitado pelo projeto de conclusão de curso, esta escolha criativa e pragmática se fez decisiva para a realização do projeto dentro do período de tempo estipulado de um semestre. Ao seu ver, o fato de algumas cenas terem ficado estáticas não interfere na imersão do leitor na narrativa. Mas ressalta que seria interessante que os quadrinhos verticais pudessem ter todos os seus quadros animados para reforçar a dramaticidade narrativa.

Por último, a autora considerou o formato de história em quadrinhos animada como uma alternativa interessante para contar histórias, por oferecer ao leitor a oportunidade de

consumir a história em sua própria velocidade. A autora acredita também que o formato de histórias em quadrinhos animadas não é exclusivo para histórias do mesmo gênero de Infância Carmesim, mas sim são veículos para todos os tipos de narrativas.

Assim, com a conclusão do projeto Infância Carmesim, espera-se que aconteça a conscientização de seus leitores sobre o tema e que a descrição do seu processo produtivo possa incentivar a produção de outras histórias em quadrinhos animadas.

Referências:

ARRUDA, Felipe. **20 anos de internet no Brasil: aonde chegamos?** 2011. Disponível em:

<https://www.tecmundo.com.br/internet/8949-20-anos-de-internet-no-brasil-aonde-chegamos-.htm>. Acesso em: 04 maio 2021.

ACUNA, Kirsten. **Millions in Korea are obsessed with these revolutionary comics — now they're going global.** 2016. Disponível em: <https://www.businessinsider.com/what-is-webtoons-2016-2>. Acesso em: 05 maio 2021.

BALANZATEGUI, Jessica. **The Uncanny Child in Transnational Cinema: ghosts of futurity at the turn of the twenty-first century.** Amsterdã: Amsterdam University Press, 2017. Disponível em: <https://library.oapen.org/bitstream/20.500.12657/25965/1/1004118.pdf>. Acesso em: 15 maio 2021.

CAMPBELL, James. **The Art of Winnie-The-Pooh: how e. h. shepard illustrated an icon.** Londres: Lom Art, 2017. 104 p.

CENTRO DE INVESTIGAÇÃO DO COMPORTAMENTO DAS EMOÇÕES. **Conceitos básicos sobre expressão facial da emoção.** 2018. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1sgWFI9U5YGyBXzyLwekmVcLoO0QQOiW/view>. Acesso em: 22 maio 2021.

DISTRITO FEDERAL. MINISTÉRIO DA SAÚDE. **Violência Intrafamiliar: orientações para a prática em serviço.** Brasília: Editora Ms, 2002.

ENCYCLOPÆDIA BRITANNICA. **Classify colors on the visible spectrum of electromagnetic radiation by hue, saturation, and brightness.** Disponível em: <https://www.britannica.com/video/151068/Colours-wavelengths-electromagnetic-radiation-range-eye-characteristics>. Acesso em: 18 maio 2021.

FACT Sheet. 2016. Tapas. Disponível em: <https://docs.google.com/document/d/1ofa4ggsQ2UIljBcpxaHjF2awW-UgUBLW59Ngpnaq07s/edit>. Acesso em: 07 maio 2021.

HART, John. **The art of storyboard: a filmmaker's introduction.** 2. ed. Burlington: Focal Press, 2008. 1 p.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão.** Barcelona: G. Gili,, 2000. Maria Lúcia Lopes da Silva.

HOW can I join the Ad Revenue Sharing Program? Help LINE Webtoon. Disponível em: https://help2.line.me/LINE_WEBTOON/pc?contentId=20011161&lang=en. Acesso em: 06 maio 2021.

MARTIN, G. Neil. **(Why) Do You Like Scary Movies?** A Review of the Empirical Research on Psychological Responses to Horror Films. 2019. *Frontiers in Psychology*. Disponível em: <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2019.02298/full>. Acesso em: 07 maio 2021.

MEIRELLES, Fernando (org.). **Brasil tem 424 milhões de dispositivos digitais em uso, revela a 31ª Pesquisa Anual do FGVcia**: estudo coordenado pelo professor fernando meirelles da fgv eaesp também contempla o volume de vendas de computadores, tablets, telefones e tvs no brasil e mundo; os gastos e investimentos em ti e a evolução e tendências do mercado de software. Estudo coordenado pelo professor Fernando Meirelles da FGV EAESP também contempla o volume de vendas de computadores, tablets, telefones e TVs no Brasil e mundo; os gastos e investimentos em TI e a evolução e tendências do mercado de software. 2020. Disponível em: <https://portal.fgv.br/noticias/brasil-tem-424-milhoes-dispositivos-digitais-uso-revela-31a-pesquisa-anual-fgvcia>. Acesso em: 04 maio 2021.

MORINO, Dani. **O Mercado de Quadrinhos Digitais no Brasil em Números**. 2018. Disponível em: <http://minasnerds.com.br/2018/03/21/o-mercado-de-quadrinhos-digitais-no-brasil-em-numeros/>. Acesso em: 03 maio 2021.

PAPA, Mr. Circus. **Ghost Eyes**. 2018. Disponível em: <https://tapas.io/series/Ghost-Eyes/info>. Acesso em: 09 maio 2021.

PAULO, Paula Paiva. **Uma em cada quatro mulheres foi vítima de algum tipo de violência na pandemia no Brasil, aponta pesquisa**. 2021. Disponível em: <https://g1.globo.com/sp/sao-paulo/noticia/2021/06/07/1-em-cada-4-mulheres-foi-vitima-de-algum-tipo-de-violencia-na-pandemia-no-brasil-diz-datafolha.ghtml>. Acesso em: 07 maio 2021.

PEDROSA, Leyberson; FERREIRA, Luiz Cláudio. **Como era a internet no Brasil antes da comercialização**: Demi Getschko fez a primeira conexão tcp/ip no brasil. Demi Getschko fez a primeira conexão TCP/IP no Brasil. 2021. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2021-04/como-era-internet-no-brasil-antes-da-comercializacao>. Acesso em: 05 maio 2021.

TAPAS TEAM (org.). **Ad Revenue.** Disponível em: <https://help.tapas.io/hc/en-us/articles/360007703773-Ad-Revenue>. Acesso em: 17 maio 2021.

TAPAS TEAM. Series Basics: How to publish a comic episode on Tapas. Disponível em:

<https://help.tapas.io/hc/en-us/articles/1260802028970-Series-Basics-How-to-publish-a-comic-episode-on-Tapas>. Acesso em: 25 maio 2021.

TAPAS TEAM. **Tapas Ink and Support.** Disponível em: <https://help.tapas.io/hc/en-us/articles/360007708873-Tapas-Ink-and-Support>. Acesso em: 17 maio 2021.

WINDER, Catherine; DOWLATABADI, Zahra. **Producing Animation.** 3. ed. Danvers: Taylor & Francis Group,, 2020. 389 p.