

2023

**Gabriel Cortez
Roriz Pontes**

***Role Playing Comic: o suporte como meio
influenciador na produção de novos gêneros de
quadrinhos***

2023

**Gabriel Cortez
Roriz Pontes**

***RPC: o suporte como meio influenciador na
produção de novos gêneros de quadrinhos***

Dissertação apresentada ao IADE - Faculdade de Design, Tecnologia e Comunicação da Universidade Europeia, para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Design e Cultura Visual realizada sob a orientação científica do Doutor Eduardo Côrte-Real, Professor Associado do IADE.

agradecimentos

Existe uma infinidade de pessoas a quem devo agradecer após terminar essa pesquisa. Afinal, não a teria feito sozinho e sou feliz por assim ter acontecido.

Quero agradecer em primeiro lugar a meus pais, Luciana e Guilherme, por me proporcionarem a oportunidade desse mestrado em Portugal. Sem vocês, não teria chegado onde cheguei, literalmente.

Também quero agradecer a todas as pessoas que conheci em Portugal por me receberem com carinho e me fazerem me sentir bem-vindo, com atenção especial para Daisy e Sabrina, minhas companheiras de alojamento.

Agradeço também à minha família e amigos por todo apoio e amor que me deram no período em que estive longe de casa. Sem vocês, já teria desistido há muito tempo. Fernanda, Regiane, Giovana, meus avós Paulo, Cynthia e Isa, Luiza, Marina, Luis, Marcella, Isabelly, Mello e incontáveis mais: muito obrigado.

E por último, agradeço ao Flamengo. Afinal, eu teria um desgosto profundo se faltasse o Flamengo no mundo.



palavras-chave

Histórias em quadrinhos; Mídia; Suporte; Videogame.

resumo

Os quadrinhos já se apresentaram em diversos suportes ao longo de sua história. E cada mídia influenciou a forma na qual essa prática artística se apresentou para o público, o que gerou obras únicas e gêneros novos. O presente estudo pretendeu demonstrar como o suporte não é somente o veículo que recebe a história, mas também um elemento determinante para a forma como a história pode ser feita e apresentada para o leitor. A partir do estudo de caso de seis mídias (jornal, revista, *graphic novel*, sites, redes sociais e aplicativos de leitura de quadrinhos), ficou evidenciada a forma como as histórias se organizam de maneiras diferentes, de acordo com as condições contextuais de cada meio, o que gera novos gêneros e novas possibilidades narrativas.

A partir dos resultados obtidos na pesquisa, foi proposta uma nova plataforma, os *videogames*, como possível mídia para a produção de histórias em quadrinhos, pois é um meio pouco explorado e que pode gerar obras interessantes e únicas.

Keywords

Comics; Media; Support; Video Game.

abstract

Comics^[LCRP1] have already been adopted in various media throughout their history. And each mídia influences the way in which this artistic practice is presented to the public, which generates unique works and new genres. The present study intends to demonstrate how the support is not only the vehicle that receives the story, but also a crucial element for how the story can be made and presented to the reader. From the case study of six media (newspaper, magazine, graphic novel, websites, social networks and comic book reading applications), it will be evidenced how the stories are organized in different ways according to the contextual conditions of each media, which generates new genres and new narrative possibilities. In addition, a new platform, video games, will be proposed as a possible media for the production of comics, as it is a little exploitative media and can generate interesting and unique works.

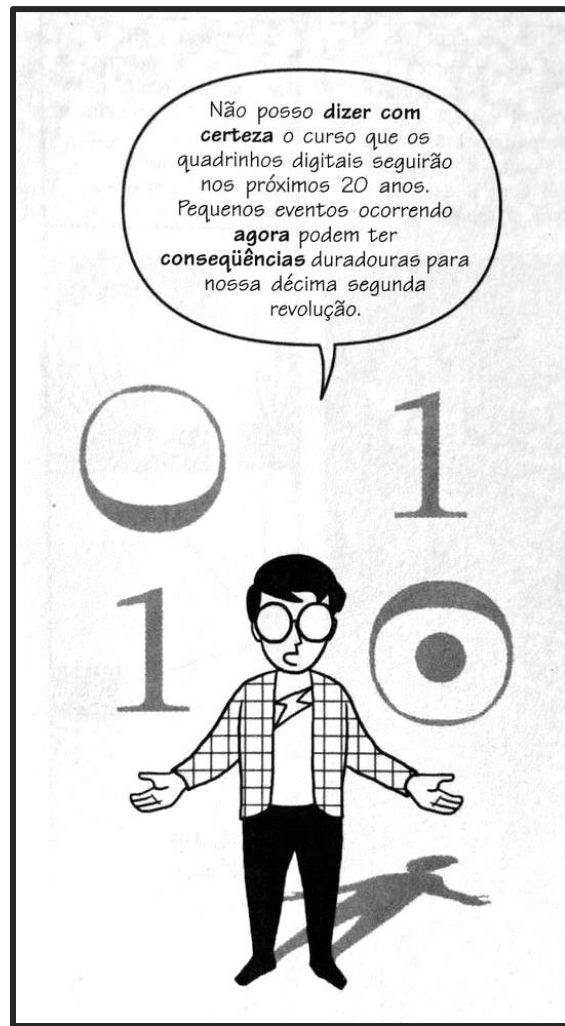


Figura 1 - McCloud, *Reinventando Os Quadrinhos*, 2006. Escrito em 2000, o quadro comenta sobre a evolução dos quadrinhos em ambientes digitais.

Índice

I. Agradecimentos	5
II. Palavras-chave	7
III. Resumo	7
IV. Keywords	9
V. Abstract	9
VI. Epígrafe	10
VII. Índice	12
VIII. Índice de imagens	14
IX. Dois avisos antes da pesquisa	20
1. Introdução	21
1.1. Objetivo geral	24
1.2. Objetivos específicos	24
1.3. Metodologia	26
1.4. Estado da arte	31
2. Fundamentação teórica	
2.1. História em quadrinho	36
2.2. Gêneros de quadrinhos	39
2.3. Mídia e suporte	42
2.4. Digital e impresso	43
2.5. Videogame	45
3. Estudos de caso	49
3.1. Impressos	
3.1.1. Jornal	52
3.1.2. Revista	61
3.1.3. <i>Graphic novel</i>	68
3.2. Digitais	
3.2.1. <i>Sites/blogs</i>	74
3.2.2. Redes sociais	82
3.2.3. Aplicativos	89
4. Análise dos estudos.....	98

5. Experimentações	101
6. Conclusão	115
7. Referências bibliográficas	117

Índice de Imagens

Figura 1 – McCloud, Reinventando Os Quadrinhos, 2006. Escrito em 2000, o quadro comenta sobre a evolução dos quadrinhos em ambientes digitais.	10
Figura 2 - Scott McCloud, Reinventando os quadrinhos, 2000. Fonte: https://www.amazon.com.br/Reinventando-Os-Quadrinhos-Scott-Mccloud/dp/8589384829	233
Figura 3 - Bill Watterson, Calvin e Haroldo: o livro do décimo aniversário, 1995. Fonte: https://www.amazon.com.br/Calvin-Haroldo-Livro-D%C3%A9cimo-Anivers%C3%A1rio/dp/857616521X	27
Figura 4 - Kohei Horikoshi, My hero academia, volume 1, 2014. Fonte: https://www.amazon.com.br/My-Hero-Academia-01-Boku/dp/8545701950	27
Figura 5 - Aimée de Jongh, Dias de areia, 2022. Fonte: https://www.amazon.com.br/Dias-areia-Aim%C3%A9e-Jongh/dp/8582865481	28
Figura 6 - Samantha Whitten, The gamercat, 2021. Fonte: https://thegamercat.com/	28
Figura 7 - Joshua Barkman, False Knees, 2020. Fonte: https://www.facebook.com/photo/?fbid=249315076551728&set=a.249227959893773	29
Figura 8 - Fabian Nicieza e Reilly Brown, Outrage, 2022. Fonte: https://smashpages.net/2021/11/02/fund-me-tuesday-outrage-by-fabian-nicieza-reilly-brown/	29
Tira 9 - "Eei boyzinha" de Paulo Moreira, 2023, fanart da obra Neon Genesis Evangelion. Fonte: https://www.instagram.com/p/ComKL3UL1FL/	34
Figura 10 - Definição de Scott McCloud para quadrinhos em seu trabalho Desvendando Os Quadrinhos (2005). Fonte: https://girardandcomics.wordpress.com/2015/01/21/why-comics/	36
Figura 11 - Quadro de Head Lopper, quadrinho de Andrew MacLean. A simultaneidade da personagem é um diferencial dos quadrinhos para com as outras práticas artísticas. Fonte: https://artofandrewmaclean.com/portfolio	377
Figura 12 - Taiyo Matsumoto, Ping Pong, 1996 a 1997. Apesar de só utilizar imagens estáticas, Matsumoto consegue transmitir as velocidades brutais de jogos de tênis de mesa através de recursos visuais típicos de quadrinhos. Fonte: https://ultimatodobacon.com/conheca-ping-pong-de-taiyo-matsumoto/	39
Figura 13 - Mafalda, de Quino, s.d. As tiras cômicas são um gênero de quadrinhos segundo Ramos (2009). Fonte: https://www.zinecultural.com/blog/melhores-tirinhas-da-mafalda . 40	

- Figura 14 - A charge é classificada como um gênero de quadrinho para Ramos (2009). Obra de Caio Gomez, 2022. Fonte: <https://www.instagram.com/p/CmSBkM7u2SJ/> 41
- Figura 15 - Lore Olympus, de Rachel Smythe (2018 até o presente). A obra é uma webcomic disponível no aplicativo Webtoon, que registrou mais de um bilhão de visualizações. A obra ganhou uma versão impressa e que precisou ter seu layout adaptado. Fonte: <https://www.prateleiradecima.com/lore-olympus-volume-1-de-rachel-smythe/> 42
- Figura 16 - Mike Sobieski, Hero, 2023. Obra publicada na rede social Instagram. A rede social funciona como um suporte específico, mesmo estando dentro de outro suporte, como o telemóvel. Fonte: <https://www.instagram.com/p/Cp5ztvpPiDd/> 43
- Figura 17 - Quadrinhos impressos em manifestação física própria. Fonte: https://livroemcena.files.wordpress.com/2016/04/img_9382.jpg 44
- Figura 18 - Alguns tablets são desenvolvidos especialmente para a leitura de livros, como o Kindle. Tal tecnologia é mais confortável para leituras longas, diferente de tablets comuns, nos quais a luz gerada pode incomodar. Fonte: <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/novo-kindle-e-anunciado-e-ja-esta-em-pre-venda/> 45
- Figura 19 - Game Freak [desenvolvedora], Pokémon Red/Blue, 1996. Foi o primeiro jogo de uma das franquias mais bem sucedidas do universo dos *videogames*. A obra permite que o objetivo final seja alcançado de diferentes maneiras, o que torna o jogador um elemento ativo. Fonte: <https://infinityretro.com/pokemon-red-blue-review/> 46
- Figura 20 - Jogo Animal Crossing com balão de fala como recurso. Fonte: <https://www.nytimes.com/2020/03/31/arts/animal-crossing-virus.html> 47
- Figura 21 - Tela da visual novel Phoenix Wright Ace Attorney Trilogy, lançado em 2019. Fonte: <https://www.showmetech.com.br/review-phoenix-wright-ace-attorney-trilogy/> 48
- Figura 22 - Capa do álbum Calvin e Haroldo: o livro do décimo aniversário, de Bill Watterson. Fonte: foto do autor. 5252
- Figura 23 – The Quarrel between the Political Builders, Or, Opinions Diametrically Opposite, por George Townshend, 1791. Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:George_Townshend,_1st_Marquess_Townshend_-_The_Quarrel_between_the_Political_Builders,_Or,_Opinions_Diametrically_Opposite_-_B1981.25.1827_-_Yale_Center_for_British_Art.jpg 53
- Figura 24 - Watterson, B. (2013). Diagrama do formato A das tiras dominicais. Fonte: foto do autor 55

Figura 25 - Watterson, B. (2013). Diagrama do formato B das tiras dominicais, no qual a primeira fileira do formato A é retirada para poupar espaço de publicação no jornal. Fonte: foto do autor	555
Figura 26 - Watterson, B. (2013). Diagrama do formato C, no qual o formato A é reordenado para ocupar somente duas fileiras da página dos jornais. Fonte: foto do autor	566
Figura 27 - Bill Watterson, Calvin e Haroldo, 1985 a 1995. As tiras dominicais de Watterson passaram a ter diagramações únicas e seus desenhos puderam ganhar novas possibilidades. Ângulos, dimensões e timing poderiam variar de uma história para a outra de acordo com o que a narrativa visual pedia. Fonte: Fonte: http://diletanteprofissional.blogspot.com/2014/06/dica-de-ilustradores-calvin-e-haroldo.html	57
Figura 28 – Bill Watterson, Calvin e Haroldo, 1985 a 1995. Tira dominical que o autor revela ter recebido diversas cartas de pessoas que tinham sofrido uma perda. Antes da publicação, Watterson temia que os leitores considerassem a história em quadrinhos ofensiva. Fonte: https://thecuriousbrain.com/?p=41281	58
Figura 29 - Silva João, HQ De Briga, 2019. A obra no momento se encontra em hiato. Fonte: https://twitter.com/silvazuao/status/1238439908357832704/photo/1	60
Figura 30 - Capa da revista Shonen Jump com a obra My Hero Academia como destaque. Fonte: https://gekkou-gear.com/2014/08/12/primeiras-impressoes-boku-no-hero-academia/	61
Figura 31 - Volume 1 do mangá My Hero Academia, de Kohei Horikoshi. Fonte: https://www.amazon.com.br/My-Hero-Academia-01-Boku/dp/8545701950?asin=B07FYL68PJ&revisionId=&format=4&depth=1	63
Figura 32 - Foto da revista com o cartão enquete para a opinião do leitor Fonte: https://twitter.com/debaoki/status/1394830777339105280	63
Figura 33 - Personagem de My Hero Academia desenvolvido por um fã. Fonte: https://screenrant.com/my-hero-academia-centipeder-bubble-girl-secret/	66
Figura 34 – Página final do capítulo um de My Hero Academia. Fonte: https://muitomanga.com/ler/boku-no-hero-academia/capitulo-1	666
Figura 35 - Aimée de Jongh, Dias de Areia, 2022. Fonte: https://www.amazon.com.br/Dias-areia-Aim%C3%A9e-Jongh/dp/8582865481	688
Figura 36 - Aimée de Jongh, Dias De Areia, 2022. Página 182 do quadrinho. Fonte: foto do autor	70
Figura 37 - Aimée de Jongh, Dias De Areia, 2022. Páginas 256 e 257. Fonte: foto do autor	72

Figura 38 - Aimée de Jongh, Dias De Areia, 2022. Sequência de páginas de Dias de areia. Fonte: foto do autor	72
Figura 39 - Letreiro do <i>site</i> The GaMERCaT. Fonte: https://thegamercat.com/	74
Figura 40 - Primeira visualização do portal thegamercat.com por uma tela computador. Fonte: https://thegamercat.com/	75
Figura 41 - Primeira visualização do portal thegamercat.com em celular. Fonte: https://thegamercat.com/	75
Figura 42 - Visualização da publicação com a caixa de informações da tira. Fonte: https://thegamercat.com/	76
Figura 43 - "Catsassin", primeira tira publicada no <i>site</i> The GaMERCaT, registrada no dia 11 de junho de 2011. Fonte: https://thegamercat.com/	78
Figura 44 - Tira de The GaMERCaT disposta verticalmente. Fonte: https://thegamercat.com/	78
Figura 45 - Tira de The GaMERCaT em sua configuração horizontal habitual. Fonte: https://thegamercat.com/	80
Figura 46 - Episódio <i>The Journey</i> da obra The GaMERCaT. Fonte: https://thegamercat.com/	81
Figura 47 - Primeira tira de Joshua Barkman na rede social Instagram. Fonte: https://www.instagram.com/FalseKnees/	82
Figura 48 - Tira False Knees de Joshua Barkman. Os quadros são sempre feitos de forma quadrada. Isso permite diferentes arranjos espaciais de acordo com o contexto de publicação. Contudo, a diagramação é mais monótona. Fonte: https://twitter.com/FalseKnees/status/1625236456674394134	83
Figura 49 - Visualização de uma mesma tira, mas com diferentes publicações. À esquerda, o episódio no Instagram. À direita, no Twitter. Fontes: https://www.instagram.com/FalseKnees/ e https://twitter.com/FalseKnees/status/1634345029190778880	86
Figura 50 - Outrage, webcomic de Fabian Nicieza (roteiro) e Reilly Brown (arte). Fonte: https://twitter.com/Reilly_Brown/status/1657209902849220608	89
Figura 51 – Índice de capítulos de Outrage. Fonte: https://www.webtoons.com/en/super-hero/outrage/list?title_no=1450	91

Figura 52 - Capítulo 1 de Outrage, com os botões a mostra e com os botões escondidos. Fonte: https://www.webtoons.com/en/super-hero/outrage/chapter-1/viewer?title_no=1450&episode_no=1	92
Figura 53 - Parte posterior ao capítulo da obra. Fonte: https://www.webtoons.com/en/super-hero/outrage/chapter-1/viewer?title_no=1450&episode_no=1	93
Figura 54 - Página Creator's Resource Handbook, o guia para criadores do Webtoon. Fonte: https://webtoons-static.pstatic.net/creator101/en/pdf/Creators-Resource-Handbook-Updated.pdf	95
Figura 55 - Fragmento de Outrage, no qual os balões de fala saem dos quadros e ocupam as sarjetas. Fonte: https://www.webtoons.com/en/super-hero/outrage/chapter-5/viewer?title_no=1450&episode_no=5	96
Figura 56 - Exemplos do uso de gradiente para efeito de transição espacial (esquerda) e de efeito climático (direita). Fontes: https://www.webtoons.com/en/super-hero/outrage/chapter-5/viewer?title_no=1450&episode_no=5 e https://www.webtoons.com/en/super-hero/outrage/chapter-1/viewer?title_no=1450&episode_no=1	97
Figura 57 - Tela de Work at Home Simulator. Fonte: https://jcporcel.itch.io/work-at-home-sim-es	103
Figura 58 - Quadro de Homestuck. https://www.homestuck.com/	104
Figura 59 - Página de Adventure Time. https://readcomiconline.li/Comic/Adventure-Time/Issue-10?id=23775#16	105
Figura 60 – Opção de quadros de Meanwhile. Fonte: https://youtu.be/lUElY3-7POg	106
Figura 61 - Visual geral do quadrinho digital Meanwhile. Fonte: https://store.steampowered.com/app/714980/Meanwhile_An_Interactive_Comic_Book/?l=portuguese	107
Figura 62 - Chris Ware, Building Stories, 2012. Foto do quadrinho aberto. Fonte: https://universohq.com/reviews/building-stories/	108
Figura 63 - Página do quadrinho Building Stories. A simultaneidade dos quadros e sua organização espacial lembra o trabalho de Jason Shiga. Fonte: https://www.nytimes.com/2012/10/21/books/review/building-stories-by-chris-ware.html ...	109
Figura 64 - Tela do jogo Monster Prom. O jogo apresenta para o jogador ao final de cada partida a progressão dentro do universo, no qual é possível alcançar 34 finais distintos. Fonte: Quijano, J. (Diretor). (2018). <i>Monster Prom</i> [Videogame]. Beautiful Glitch. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/743450/Monster_Prom/	111

Figura 65 - Primeira tela do quadrinho RPC. Fonte: do autor 11313

Figura 66 - Tela de seleção de personagem. A aparência é um elemento estético que não influencia na jogabilidade. Fonte: do autor 11414

Dois avisos antes da pesquisa

Quando um estudante entra no meio acadêmico das histórias em quadrinhos, é comum se deparar com um autor: Scott McCloud. Suas obras são reconhecidas no meio universitário e utilizadas como fontes de pesquisa, apesar de muito conhecimento já ter sido produzido e até questionado o que foi escrito pelo autor.

Porém, mais do que seu conteúdo, McCloud é importante pela forma pela qual produziu sua obra. Em vez de se manter no modelo tradicional de texto corrido, o autor desenvolveu uma história em quadrinhos sobre histórias em quadrinhos. Um exercício metalinguístico que poucos autores se arriscam a fazer.

Esse modelo não é somente uma experimentação, mas um desafio sobre os limites dessa prática artística. Os quadrinhos são reconhecidas ferramentas educacionais, então por que não utilizar as HQs para falar delas mesmas?

A presente pesquisa, além de falar sobre o tema proposto (a influência dos suportes nas histórias em quadrinhos), também foi uma pequena tentativa de ir além. Por isso, ao longo do relatório, estarão presentes algumas páginas de quadrinhos incorporadas ao texto. Espera-se que tal exercício incentive pesquisadores e autores a pensarem e produzirem conhecimento acadêmico a partir de quadrinhos, pois esta mídia tem potencial para tanto.

E por último, a presente pesquisa foi desenvolvida por um estudante brasileiro. Assim, todo o texto foi escrito em Português do Brasil.



INTRODUÇÃO



Para entender essa diferença entre o que McCloud imaginou e o que veio a ser o futuro, é preciso entender o contexto dessa transformação. O autor temia que o advento dos aparelhos móveis pudesse atrasar a evolução dos quadrinhos ao supor que os autores encarariam as telas como páginas e não como janelas (McCloud, 2006, p. 232).

Mas o que se verifica das hipóteses de McCloud é que seu medo não tinha razão. Ao contrário, com o surgimento dos *smartphones*, os aplicativos destinados à leitura de quadrinhos digitais permitiram e motivaram o uso da tela infinita como meio de organização de novas obras.

Tal fato revela uma questão interessante. Foi somente a partir do surgimento de um suporte adequado que uma alternativa narrativa pôde ser aplicada e consumida massivamente pelo público.

Esse fenômeno não é novo. As histórias em quadrinhos (HQs) são uma prática artística que, apesar de serem recentes em termos históricos, já se apresentaram de diversas formas. Elas são uma linguagem com uma grande natureza experimental, como escreveu Alexandra Presser (2019, p. 43), afirmação válida tanto para as experiências narrativas, quanto para as que investigam seu *layout*. “As novas mídias sempre divergem das formas estabelecidas e se direcionam para novas formas de narrativa – sem se preocupar se estas se encaixam nas formas preestabelecidas¹”, afirma Jakob F. Dittmar (2012, p. 90).

Essa arte se apropria dos espaços e faz deles seu lar, como se tivessem sido projetados para a divulgação de histórias em quadrinhos. Dos jornais às redes sociais, das galerias de museu às estantes das livrarias, os quadrinhos estão lá.

Mas tais apropriações possuem custos. Cada mídia terá restrições que serão impostas no momento da produção das obras. Contudo, limitações são catalizadores de inovações, de novas alternativas. As condições impostas pelos jornais são diferentes das revistas, que também são diferentes das redes sociais e dos aplicativos para *webcomic*. E cada uma dessas plataformas permitiu o nascimento de obras únicas, marcantes e, acima de tudo, identificadas como quadrinhos. Tais experimentações abrem até discussões sobre novos gêneros dentro das HQs.

Até onde as histórias em quadrinhos podem ir sem perder sua identidade? Quais mídias os quadrinhos ainda não exploraram ou pouco investiram e que guardam um potencial a ser aproveitado? Quais novos gêneros poderão ser criados por causa dessas experimentações?

¹ Trecho traduzido pelo autor. No original: *New media always divert from the established forms and lead to new ways of storytelling – without bothering if these may fit the established forms.*

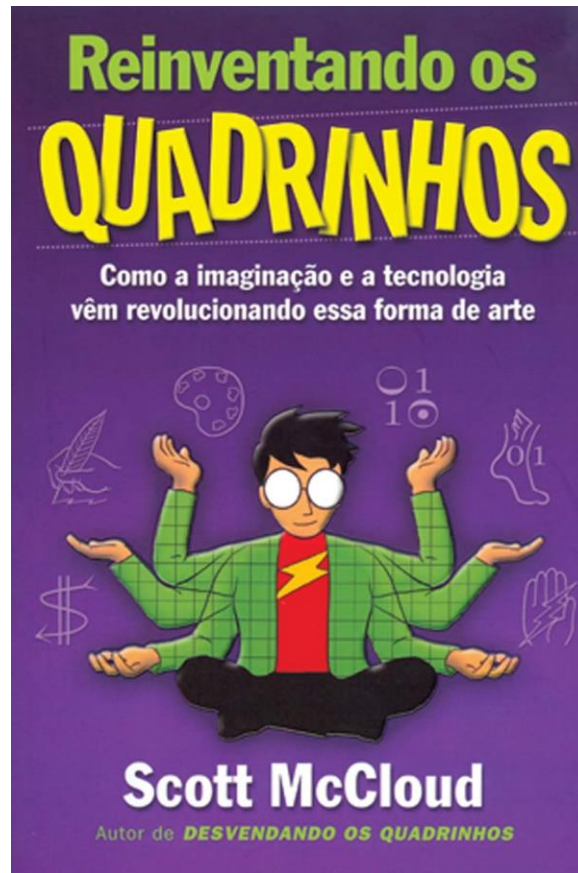


Figura 2 – Scott McCloud, *Reinventando os quadrinhos*, 2000.

O presente estudo foi uma investigação sobre a influência do meio sobre as obras, no intuito de entender essa relação e quais são os fatores influenciadores dos suportes sobre as obras. Para isso, foram feitos ao longo da pesquisa estudos de caso com diferentes tipos de suporte. Além disso, foi realizada uma experimentação da mídia *videogame* para o desenvolvimento de novas soluções visuais para a produção de obras no mencionado suporte. Obras capazes de aproveitar os recursos do suporte para novas oportunidades narrativas, sem perder sua característica de histórias em quadrinhos.

Entender como produzir uma história em quadrinhos dentro da mídia *videogame* é ampliar os horizontes dos autores para novas oportunidades narrativas. Tal meio é interessante por alguns motivos. O mais óbvio é o interesse mercadológico. Segundo um estudo da *TechNET Immersive*, a indústria de jogos foi avaliada em US\$ 163,1 bilhões em 2020 (Wakka, 2021). Tal valor indica que o setor é responsável por mais da metade do mercado de entretenimento no mundo. Mas mesmo que esse mercado valesse somente um euro, esta mídia tem potencial para o desenvolvimento de

obras interessantes e únicas. Todos os anos diversos jogos são desenvolvidos com mecânicas e narrativas inovadoras. Muitos jogos são adaptações de histórias em quadrinhos, como as franquias *Spider-Man* e *Batman: Arkham*.

O valor mercadológico é um bônus para os quadrinhos, que poderiam, em um cenário otimista, vislumbrar maiores investimentos.

Assim, o estudo teve como objetivo geral **investigar a influência dos suportes no desenvolvimento de histórias em quadrinhos para entender o surgimento de novos gêneros**. Paulo Ramos (2009) classifica a história em quadrinhos como um “hipergênero” que comporta diversos gêneros, como as tiras cômicas e os cartuns. Entender os gêneros e suas diferenças facilita o trabalho de identificação e, acima de tudo, de leitura.

Esta investigação buscou contribuir para um campo de estudo que ainda carece de mais bibliografia. Segundo Presser (2019), os quadrinhos ainda possuem o rótulo de cultura menor. É comum encontrar argumentos mercadológicos como justificativa para pesquisa, mas desacompanhados de argumentos em torno da valorização da manifestação artística em si.

Os quadrinhos são uma prática artística importante para os estudos dentro da cultura visual. Com o surgimento de novas mídias e por consequência novos gêneros de quadrinhos, é necessário o registro destes acontecimentos. Além disso, a otimização do espaço é uma preocupação de todos os gêneros clássicos das histórias em quadrinhos (Presser, 2019, p.79). A tese acredita que essa preocupação se estende para os quadrinhos digitais, que o *layout* é um tema importante para o desenvolvimento de obras. Esse tópico e outros (como a tipografia) contemplam os estudos de design do mestrado.

Para atingir o objetivo geral estabelecido, foram definidos objetivos específicos:

1. Levantar quais são os agentes atuantes nos suportes que limitam as escolhas visuais e narrativas de uma obra;
2. Desenvolver uma proposta visual para a exploração de uma mídia pouco explorada;

O estudo foi focado em uma macro relação entre suporte e obra. Como será explanado mais adiante neste documento, o meio acadêmico entende que os suportes impõem limitações no

momento que um autor se propõe a escrever uma história em quadrinhos. Entretanto, não foi identificado explicitamente essa relação e quais os fatores limitadores que envolvem os suportes no geral. Nesta pesquisa buscou-se encontrar quais são esses agentes condicionantes. Compreender e ter ciência de quais são esses elementos torna o processo criativo mais fácil, pois a tomada de decisões conseguirá prever obstáculos e poderá aproveitar os recursos disponíveis da mídia desejada.

E por último, por meio desta pesquisa buscou-se fomentar o surgimento de novas obras e novas propostas visuais. Assim, é pertinente que se apontem novas fronteiras e os recursos possíveis de serem utilizados para percorrer esse novo caminho. Para isso, foi executada uma experimentação prática para oferecer novas ferramentas narrativas ou novos usos para elementos já conhecidos das histórias em quadrinhos.

Metodologia

A pesquisa possuiu a natureza híbrida de estudo teórico e experimental. No primeiro momento, o método escolhido foi o estudo de caso de uma obra para cada suporte de interesse, que foram o jornal, a revista, a *graphic novel*, os *sites* e *blogs*, as redes sociais e os aplicativos. Diante do interesse em estudar a relação macro entre mídia e obra, foi pertinente analisar vários suportes. Contudo, perante o tempo disponível para o desenvolvimento do estudo e do número de mídias a serem analisadas, o número de obras foi limitado a um. Cada suporte é passível de ser um objeto de estudo isolado, como já é feito em alguns casos (como será explanado adiante no estado da arte). O estudo pretendeu introduzir para o leitor a superfície teórica de cada suporte, mas com profundidade suficiente para compreender a dependência entre obra e suporte.

Os suportes apontados foram escolhidos por serem fontes de consumo rotineiros de histórias em quadrinhos. Alguns são mais populares que outros. As redes sociais hoje possuem muitos leitores e autores, enquanto o jornal perdeu sua força como fonte de novas obras. Entretanto, sua importância ainda persiste, pois quadrinhos ainda são publicados e consumidos pela mídia.

Outro ponto importante de destaque é que, em quadrinhos de mídias digitais, o foco da pesquisa foi nos *softwares* (redes sociais, aplicativos e *sites*) e não nos *hardwares* (celulares e computadores). Embora aparelhos móveis e computadores possuam peculiaridades e gerem efeitos na publicação de quadrinhos, os suportes internos possuem peculiaridades mais pertinentes para o desenvolvimento do objetivo da pesquisa.

As obras selecionadas para cada suporte foram:

- **Jornal:** *Calvin e Haroldo: o livro do décimo aniversário*, de Bill Watterson;

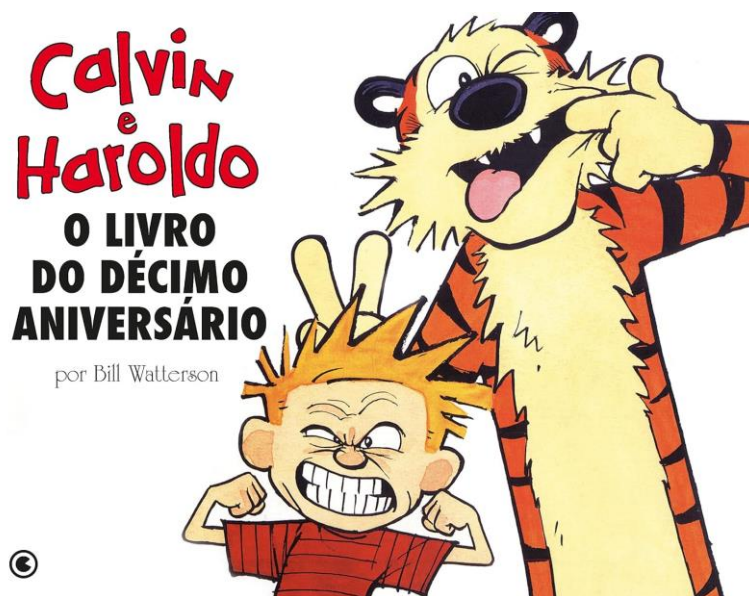


Figura 3 - Bill Watterson, *Calvin e Haroldo: o livro do décimo aniversário*, 1995.

- **Revista:** *My Hero Academia*, volume 1, de Kohei Horikoshi;



Figura 4 - Kohei Horikoshi, *My hero academia*, volume 1, 2014.

- **Graphic Novel:** *Dias de areia*, de Aimée de Jongh;

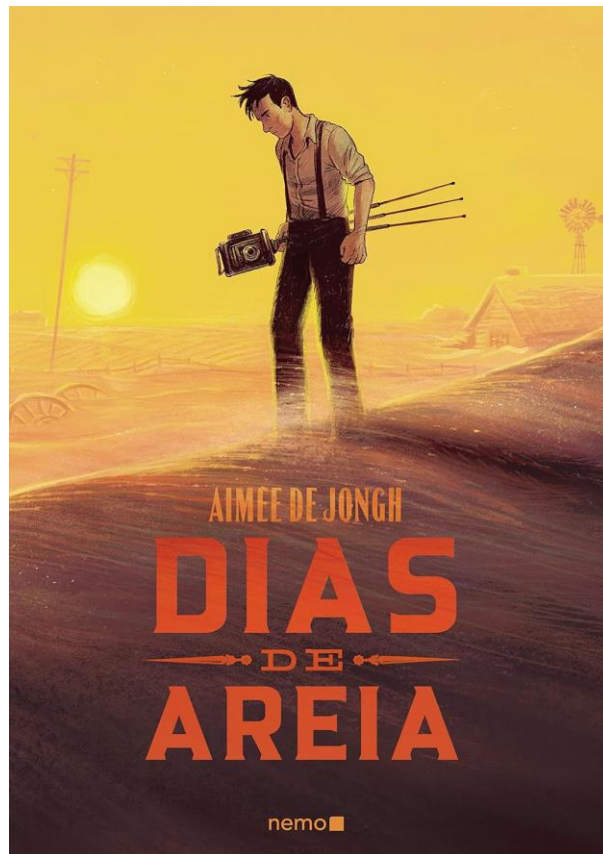


Figura 5 - Aimée de Jongh, *Dias de areia*, 2022.

- **Sites/blogs:** *The GaMERCat*, de Samantha Whitten;



Figura 6 – Samantha Whitten, *The gamercat*, 2021.

- **Redes sociais:** *False Knees*, de Joshua Barkman;



Figura 7 - Joshua Barkman, *False Knees*, 2020.

- **Aplicativos:** *Outrage*, de Fabian Nicieza e Reilly Brown.



Figura 8 - Fabian Nicieza e Reilly Brown, *Outrage*, 2022.

As obras foram selecionadas ao se analisar a relevância para seus meios. *Calvin e Haroldo* foi uma série de tiras publicadas em jornal entre 1985 e 1995. Durante 10 anos de publicação, o autor travou diversas batalhas para produzir seu trabalho do jeito que desejava e rejeitou até mesmo ofertas de licenciamento de sua obra. *My Hero Academia* é um quadrinho japonês com imenso

sucesso dentro e fora do país de origem. Com mais de trinta volumes encadernados, a obra já alcançou a marca de 65 milhões de cópias vendidas no mundo. *Dias de areia* foi lançado em 2021, mas já causou grande repercussão no cenário das histórias em quadrinhos e recebeu inclusive prêmios como o *Prix des Libraires Canal HQ 2022* e o *Best of Show MoCCA Comic Arts Festival* de 2022. *The GaMERCaT* é uma série de tiras cômicas publicadas no *site* homônimo. Em hiato no momento, a última publicação (2019) recebeu 1408 interações no *site* próprio. Mesmo com publicações em outras plataformas, a série conseguiu atrair leitores para um portal independente. *False Knees* é uma série presente em diferentes redes sociais, como *Twitter*, *Tumblr* e *Instagram*. Os perfis da obra possuem milhares de seguidores e possuem maneiras de publicação diferentes de acordo com o *site* em que é publicada. E *Outrage* é uma *webcomic* publicada no aplicativo *Webtoon*. Nela, a obra possui 6,5 milhões de visualizações. Seus autores são quadrinistas que já trabalharam para *Marvel* e *DCcomics*, mas a obra analisada possui um *layout* distinto do modelo tradicional de revista.

Para os estudos de caso, os pontos importantes identificados foram a natureza do suporte e como a obra se comporta no contexto. Assim, foram estipulados quatro tópicos a serem analisados em cada obra e respectivo suporte: superfície, interatividade com o objeto, interatividade com a narrativa e *layout*.

O segundo momento do trabalho foi destinado à experimentação. Assim, uma metodologia experimental foi necessária. Desenvolver qualquer prática artística envolve escolhas pessoais que podem funcionar para uma pessoa, mas não para outra. Para a presente pesquisa, o *Double Diamond* foi a metodologia escolhida devido ao seu caráter simples e abrangente. Ele permite que diversas ferramentas projetuais sejam utilizadas, contanto que obedeçam à lógica do método de descobrir, definir, desenvolver e entregar.

Estado da arte

A pesquisa começou com a leitura da obra *Reinventando Os Quadrinhos*, de Scott McCloud (2000). Como dito anteriormente, McCloud desenvolveu sua obra duas décadas atrás. Sendo um quadrinho sobre especulação do futuro, é pertinente entender o que se concretizou ou não e o porquê disso. Ademais, os quadrinhos se encontram em um novo contexto, com novos problemas e oportunidades. Seria até imprudente cobrar do autor que previsse o surgimento dos *smartphones* e das redes sociais, por exemplo.

Para a pesquisa, o capítulo *Tela Infinita* do referenciado livro foi a parte pertinente a ser analisada. Nela, o autor fez ponderações sobre os caminhos que os quadrinhos digitais poderiam seguir. Ele afirmou que, por muito tempo, os quadrinhos estiveram intrinsecamente associados às suas respectivas tecnologias, o que acabou por definir as HQs. Mas conforme essa prática artística convergiu para as mídias digitais, essa ligação entre os suportes e quadrinhos começou a se desfazer (McCloud, 2006, p.204).

A partir desse ponto, McCloud discursou sobre as possibilidades dos quadrinhos no meio digital. Os recursos possíveis de serem utilizados, as novas formas que as HQs poderiam tomar, as limitações dos meios digitais presentes no momento de publicação da obra, um comparativo na evolução das obras impressas e no digital etc.

McCloud citou, em várias partes do capítulo *Tela Infinita*, limitações dos suportes e como isso influenciou no desenvolvimento dos quadrinhos. O autor entendeu a importância que o suporte tem na produção de obras. Mencionado capítulo possui o conteúdo mais próximo do que foi abordado neste trabalho final de curso.

Entretanto, como dito anteriormente, o livro perdeu força diante da passagem do tempo, o que necessita de uma atualização de seu conteúdo. Além disso, o foco de McCloud não era no condicionamento das obras pelos respectivos suportes, mas na proposta de uma nova maneira de se organizar histórias em quadrinhos, mesmo ao admitir que a implementação na época era difícil. Esta pesquisa [LCRP2] teve uma proposta oposta, de verificar o que determinada mídia pode oferecer como narrativas alternativas e novas formas para os quadrinhos. A investigação levou à conclusão de que o suporte vem em primeiro lugar e somente daí pode-se projetar alternativas de forma.

Além de McCloud, outros pesquisadores observaram a influência do meio sobre a narrativa. Das investigações semelhantes, destacam-se Alexandra Presser (2019) na tese *Mobile Comics: Um Guia De Parâmetros Para O Desenvolvimento De Histórias Em Quadrinhos Digitais Focados Na Leitura Em Tela Pequena*; Joana Afonso (2019) na tese *Multiplicidade Narrativa Em Banda Desenhada: A Influência Dos Novos Media*; Gabriel Ruggiero (2021) na tese *Quadrinhos E Internet: Avaliação Do Desenvolvimento E Transformações Nas Narrativa Gráficas Desenhadas Na Rede Social “Instagram”*; Paulo Ramos (2009) no livro *A Leitura Dos Quadrinhos*; e Maiara Almeida (2018) no artigo *Webcomics, Cibercultura E Paródia Na Webcomic Interativa Homestuck*. Outras pesquisas foram encontradas e referenciadas ao longo do estudo. Contudo, as cinco acima selecionadas simbolizam bem o que a Academia já produziu de conhecimento sobre o assunto, bem como as lacunas que aparecem de modo geral e que neste trabalho final de curso se desejou preencher.

De forma geral, a academia entende que as mídias possuem limitações no momento de se produzir uma obra. Sendo um suporte físico como os *smartphones*, uma revista tradicional ou uma rede social, as mídias influenciam o quadrinho final. Entende-se que as histórias em quadrinhos possuem uma natureza experimental e que as limitações dos suportes geram soluções de *layout* e de narrativa diferentes.

Contudo, não foi encontrado um estudo que falasse explicitamente sobre essa relação de modo geral. Quando se trata da influência do suporte sobre as narrativas, os estudos limitam-se, no geral, a alguns aspectos, como dimensão, possibilidade de cores, certa interatividade do usuário com a obra etc.

Presser (2019) fez um estudo sobre a produção de obras para pequenas telas (telas). A escolha de um determinado tipo de suporte físico implica em uma série de decisões visuais que afetam como a narrativa será entregue para o público leitor. Como resultado da pesquisa, a autora produziu um pequeno guia de parâmetros para a produção de quadrinhos para a tela pequena. Nele, foram discutidos aspectos como tamanhos de tipografias, espaços entre quadros e organização da linha de leitura dos quadros.

O guia comentou também brevemente sobre locais de publicações virtuais. Cada um possui aspectos positivos e negativos. Contudo, o guia sustentou que a produção da obra é anterior à

escolha do suporte (Presser, 2019, p.171). Tal ordem dos fatores afeta o resultado. Caso uma história em quadrinhos seja produzida em formato de tela infinita como é instruído no guia, os suportes de publicação se limitam, pois tal *layout* é propício para aplicativos de leitura de *wetoon*s. Caso a obra seja publicada nas redes sociais, o autor deverá retrabalhar o formato da publicação nessas outras plataformas, sob o risco de entregar um resultado que comprometa a experiência da leitura.

Outro aspecto não abordado no estudo – e consequentemente no guia – é a interferência do suporte no tipo de conteúdo apresentado nas histórias em quadrinhos. Como exemplo breve, muitas plataformas não aceitam a reprodução de conteúdos eróticos ou que contenham nudez explícita. O desejo de produção desse tipo de obra requererá um suporte que aceite tal conteúdo. E a partir desse suporte o autor deverá observar o que é possível ou não ser feito em questões editoriais e de *design*.

Já a pesquisa de Afonso (2019) abordou uma experimentação de uma mesma narrativa em diversas mídias. O estudo demonstrou que o exercício de *crossmedia* (apesar do estudo se referir como *transmedia*) impõe em cada formato mudanças na natureza da obra. Durante sua pesquisa, Afonso demonstrou que aspectos como interatividade e tempo do quadrinho são alterados de acordo com as condições encontradas dentro de cada plataforma. Mídias interativas, como o jogo digital, alteram muito a percepção de tempo dentro da narrativa.

Os elementos em que o estudo de Afonso se concentrou foram os visuais e de *layout*. Pelo fato de o objeto de estudo ter sido uma história predefinida e posteriormente adaptada a vários suportes, o aspecto de interação do leitor com o próprio autor não foi abordado. Além disso, durante sua experimentação no suporte interativo (jogo digital), Afonso fez a escolha de gênero do jogo (*walking simulator*), mas não comentou sobre as possíveis mídias que os jogos possuem. Não se debateu se o jogo seria publicado em consoles de *videogames*, computadores ou aparelhos móveis e quais as consequências de tais escolhas.

Outras investigações foram mais analíticas quanto a um estudo de caso em específico. Ruggiero (2021) fez uma ampla análise sobre a rede social *Instagram*. Na pesquisa, foram tratados desde tópicos sobre o *design* dos quadros, a interatividade do leitor com a obra até a organização dos capítulos nos perfis dos autores.

A pesquisa de Ruggiero foi a mais completa análise encontrada a respeito do suporte das histórias em quadrinhos. Entretanto, não foram identificadas considerações^[LCRP3] sobre a interferência criativa do suporte sobre a obra, como o fato de que não é permitida a exposição de determinados temas (como nudez explícita e conteúdos pornográficos) e de que o algoritmo da plataforma impele os autores a terem determinados comportamentos (o aplicativo, em determinados momentos, prioriza o uso de um recurso em detrimento de outro, como o uso dos *stories*, que são mais valorizados que as postagens do *feed* tradicional).

Outro tópico também relevante no contexto do Instagram e que não foi abordado por Ruggiero é o dos quadrinhos *fanart*², um tipo de produção comum dentro da plataforma. Os artistas frequentemente comentam que tal tipo de conteúdo cresce mais rapidamente nas redes sociais do que conteúdos originais. O suporte, portanto, favorece um tipo de tema.



Figura 9 - Tira "Eei boyzinha" de Paulo Moreira, 2023, fanart da obra Neon Genesis Evangelion.

² Fanart é o termo inglês utilizado para obras feitas por fãs a respeito de universos ficcionais populares.

Já o artigo de Almeida (2018) consistiu em uma análise de uma *webcomic* específica que explora o formato de jogo digital. A autora inclusive comentou sobre a natureza exploratória da obra e como ela se caracteriza como uma história intermediática (Almeida, 2018, p. 8). O interesse da pesquisadora se concentrou na natureza de paródia da narrativa e como os recursos visuais da obra espelham isso. Assim, não foi examinado como os recursos tecnológicos do suporte em questão (o jogo é disponível pela internet através de *browser*³) afetaram a narrativa. Entretanto, é interessante notar o elemento da interatividade do estudo de caso em questão. O início da obra continha a possibilidade de os leitores mandarem sugestões de como a história poderia se desenrolar. Tal recurso foi desativado diante do aumento de popularidade da *webcomic*.

Por último, a obra *A Leitura Dos Quadrinhos* de Ramos (2009) teve foco na linguagem. O autor defendeu que as histórias em quadrinhos compõem um hipergênero, que engloba diversos gêneros similares reconhecidos popularmente como histórias em quadrinhos, como as tiras e as *graphic novels* (Ramos, 2009, p. 20). Mas durante a leitura da obra, a questão relativa à influência do suporte na criação de novos gêneros de quadrinhos não foi identificada. Focou-se somente nos recursos dos gêneros de interesse.

Outras pesquisas examinaram diferentes contextos e elementos. Há estudos sobre a migração de uma obra específica para outra prática artística (como uma história em quadrinhos que é adaptada em um filme) e investigações sobre estudos de casos em mídias específicas, assim como Ruggiero (2021) fez. Contudo, é preciso apontar o evidente, pois ele pode passar por despercebido mesmo estando diante de nossos olhos. O suporte é parte essencial da criação de narrativas, não é somente um veículo que não afeta a criação ou leitura.

³ *Browser* é o termo em inglês para navegadores de internet, tais como Google Chrome, Firefox e Internet Explorer.

Histórias em quadrinhos

Antes do estudo focar nas definições para a prática artística, é importante justificar a nomenclatura escolhida. Histórias em quadrinhos é o termo brasileiro, enquanto banda desenhada é a expressão portuguesa. Para a presente pesquisa, além do nome brasileiro ser mais familiar para o autor, é uma nomenclatura mais ampla e genérica, o que abraça mais obras. Banda desenhada vem do francês *bande dessinée*, que remete às tiras publicadas em jornais. Tal termo é mais específico. Assim, nesta pesquisa o nome brasileiro foi a opção escolhida para se referir a essa prática artística.

Para analisar como o suporte pode afetar o desenvolvimento de obras, é preciso compreender e delimitar o objeto de estudo: as histórias em quadrinhos.

Os nomes mais comuns de serem lembrados quando se fala de histórias em quadrinhos na academia são os autores Will Eisner e Scott McCloud. Eisner (2010) definiu sucintamente a prática artística como arte sequencial. Tal descrição foi contra-argumentada por McCloud (2005), no qual o autor definiu as histórias em quadrinhos como “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (McCloud, 2005, p. 9).

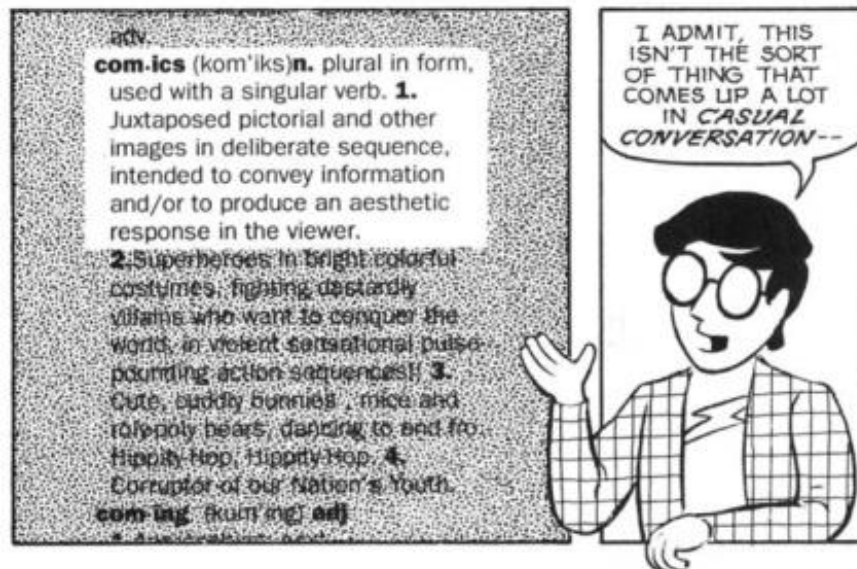


Figura 10 - Definição de Scott McCloud para quadrinhos em seu trabalho *Desvendando Os Quadrinhos* (2005).

McCloud desenvolveu esse conceito em um momento em que a Academia ainda engatinhava sobre a análise da prática artística. Contudo, novos pesquisadores surgiram e trouxeram novas perspectivas para o assunto. Will Eisner e Scott McCloud são fundamentais para os conhecimentos desenvolvidos pela Academia. Entretanto, o meio possui dificuldades em balancear a devida deferência a esses trabalhos de observação com o dever de corrigir seus erros e omissões, como afirma Hannah Miodrag (2013, p.4 e 5).

A definição de McCloud exclui algumas obras que são enxergadas como quadrinhos por outros autores, como os cartuns. Miodrag (2013), no livro *Comics and Language*, faz uma análise dos textos dentro das histórias em quadrinhos e inclui os cartuns como exemplos de quadrinhos. Além disso, segundo a autora, “o que distingue de verdade as histórias em quadrinhos de outras narrativas é a simultaneidade de segmentos narrativos em uma página bidimensional, o que é incidental na prosa e não ocorre nos progressos temporais das cenas de filmes” ⁴(Miodrag, 2013, p.12^[LC4]).

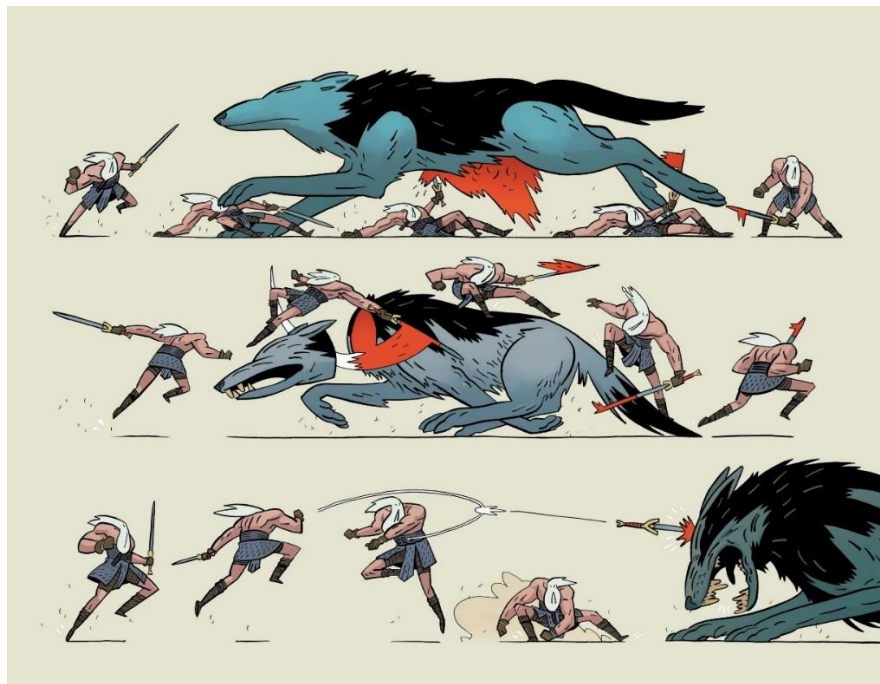


Figura 11 - Quadro de Head Lopper, quadrinho de Andrew MacLean. A simultaneidade da personagem é um diferencial dos quadrinhos para com as outras práticas artísticas.

⁴ Trecho traduzido pelo autor. No original: *what truly distinguishes comics from other narratives is the simultaneity of narrative segments on the two-dimensional page, which is incidental in prose and does not occur with film's temporally progressing shots.*

Tal discussão é pertinente para o estudo sobre suporte. Quando se fala nas novas mídias, “as histórias em quadrinhos digitais podem facilmente transgredir a definição de quadrinhos como principalmente pictóricas justapostas e outras imagens em sequência deliberada⁵” (Dittmar, 2012, p. 83). A partir do surgimento das redes sociais, aplicativos de *smartphones* e outros tipos de suporte, são inaugurados novos modelos narrativos que absorvem as características dos meios que os carregam (Dittmar, 2012, p. 89).^[LCS]

As redes sociais são um exemplo disso. Elas estimularam a fragmentação dos quadrinhos até unidades básicas de um quadro por “página”. Apesar de haver obras com mais de um quadro organizados deliberadamente e de certa maneira justapostos, a visualização é individual, quebrando assim o conceito temporal de que o passado, presente e futuro ocorrem simultaneamente nos quadrinhos.

A intenção do presente estudo não foi fazer uma ampla análise do que são histórias em quadrinhos e nem como identificá-las. Contudo, como parte da pesquisa é uma experiência de que uma obra na mídia *videogame* que seja reconhecida como um quadrinho, é preciso estabelecer uma definição como base conceitual. Para isso, são utilizados dois autores. Ramos (2009) define quadrinhos como “um grande rótulo, um hipergênero, que agregaria diferentes outros gêneros, cada um com suas peculiaridades” (Ramos, 2009, p.20).

Tal conceituação se alinha com a definição de Edgard Guimarães (2002). O autor afirma que “histórias em quadrinhos é uma forma de expressão artística que tenta representar um movimento através do registro de imagens estáticas” (Guimarães, 2002, p. 2). Os autores se complementam ao serem colocados em conjunto, o que abraça mais obras do que a definição de McCloud.

Entretanto, o conceito de Guimarães exclui algumas obras. Estas são as que exploram as novas mídias, que possibilitam o uso de animações e *GIFs*⁶ em suas publicações. Tal exclusão também se justifica no contexto em que o tempo é um fator fundamental nas duas práticas artísticas. Enquanto na animação o tempo é linear e controlado pela própria obra, nos quadrinhos o tempo é

⁵ Trecho traduzido pelo autor. No original: *Digital comics can easily transgress on the definition of comics as mostly “juxtapose pictorial and other images in deliberate sequence”*.

⁶ *GIF* é a sigla para *Graphics Interchange Format*. A palavra é comumente utilizada para nomear pequenas reproduções animadas.

controlado pelo leitor. O tempo disponível para o leitor analisar uma página e examinar as ações dentro delas é ilimitado (Eisner, 2010, p. 155).

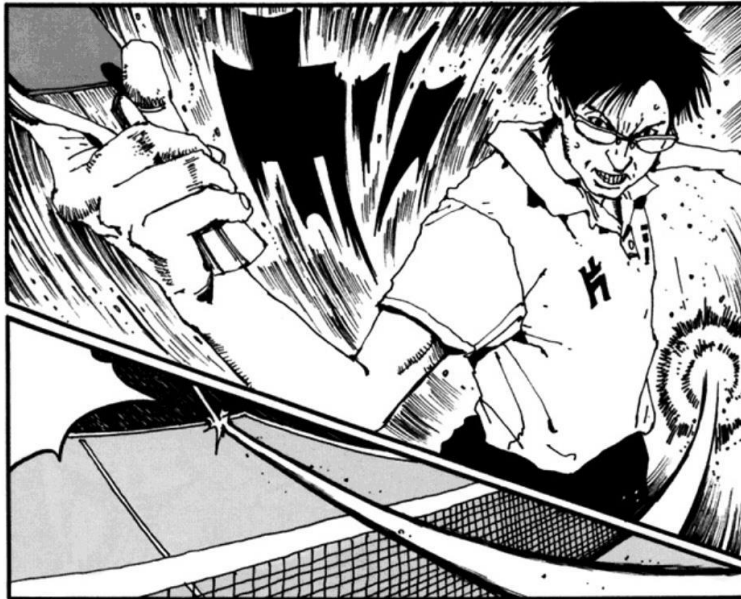


Figura 12 - Taiyo Matsumoto, Ping Pong, 1996 a 1997. Apesar de só utilizar imagens estáticas, Matsumoto consegue transmitir as velocidades brutais de jogos de tênis de mesa através de recursos visuais típicos de quadrinhos.

Assim, o foco deste estudo foi em obras que utilizam imagens estáticas. Entretanto, isso não descarta o debate sobre o uso de movimento dentro dos quadrinhos. É importante questionar “se as definições estabelecidas de quadrinhos se encaixam nas formas variadas de quadrinhos digitais e *webcomic* ou se estamos testemunhando o estabelecimento de uma nova forma literária, que não é nem filme, nem história em quadrinhos, nem narrativas auditivas” ⁷(Dittmar, 2012, p. 83).

Gêneros em quadrinhos

Como foi dito no tópico anterior, Ramos (2009) estipulou as histórias em quadrinhos como um hiper gênero que contém outros gêneros, mas quais são eles?

⁷ Trecho traduzido pelo autor. No original: [...] *whether the established definitions of comics are fitting for the various forms of digital and web comics or whether we are witnessing the establishment of a new literary form, which is neither film nor comics nor audio storytelling.*

Segundo Ramos (2009), o gênero é definido como “tipos relativamente estáveis de enunciado usados numa situação comunicativa para intermediar o processo de interação” (Ramos, 2009, p. 16). Já Dan Clinton, pela *Escola de Teoria em Mídia de Chicago*, traz uma definição aristotélica, que seria a maneira ou modo de imitar (Clinton, 2003). Robert Mckee (2017) traz o gênero como sistemas delineados para organizar as histórias de acordo com seus elementos comuns (Mckee, 2017, p. 86). Tal definição foi levantada^[LC6] com narrativas em consideração. Contudo, a descrição se encaixa para identificar estruturas visuais e catalogá-las. Assim, o conceito de Mckee foi o utilizado no estudo.



Figura 13 - Mafalda, de Quino, s.d. As tiras cômicas são um gênero de quadrinhos segundo Ramos (2009).

Ramos (2009) coloca dentro do escopo das histórias em quadrinhos os gêneros *cartuns*, as charges, as tiras cômicas e as tiras seriadas além de outras formas de produção de quadrinhos (Ramos, 2009, p.21). Os tipos abordados pelo autor são do tipo analógico. Ou seja, ele não menciona gênero vindo das novas mídias. Mas além dos já citados, pode-se adicionar aos gêneros analógicos as revistas de quadrinhos e as *graphic novels*. A diferença e conceituação das mídias digital e analógica será feita mais adiante neste documento.

O estudo de gêneros digitais ainda é recente, pois o uso massivo da internet é igualmente novo em termos históricos. Assim, é difícil estipular com precisão os gêneros presentes no contexto virtual. Uma primeira divisão válida é entender que quadrinhos digitais não são necessariamente *webcomics*. “*Webcomics* são aqueles quadrinhos que são lidos diretamente na internet, isto é, online. Eles não precisam ser baixados e podem até não ter a intenção de serem baixados⁸” (Dittmar, 2012, p. 85).



Figura 14 - A charge é classificada como um gênero de quadrinho para Ramos (2009). Obra de Caio Gomez, 2022.

Dentro dessa divisão, encontram-se outros gêneros. Presser (2019) traz o gênero *mobile comics*, que são as obras produzidas para serem lidas em telas pequenas. Outro gênero é o de quadrinhos em tela infinita, também conhecidos como *webtoons* e *webcomic* (mesmo que o termo possa ser utilizado para classificar quadrinhos publicados em redes sociais). Existem outros termos, como HQtrônica, proposto por Franco (2001), mas que é utilizado mais em contextos acadêmicos no Brasil.

⁸ Trecho traduzido pelo autor. No original: *Web comics are those comics that are read directly on the internet, that is, online. They do not have to be downloaded and might not even be intended to be downloaded.*



Figura 15 - Lore Olympus, de Rachel Smythe (2018 até o presente). A obra é uma webtoon disponível no aplicativo Webtoon, que registrou mais de um bilhão de visualizações. A obra ganhou uma versão impressa e que precisou ter seu layout adaptado.

Para o estudo, diante do contexto ainda não solidificado, os gêneros estudados foram determinados de acordo com os suportes: *webcomics* de redes sociais, *webtoons* de aplicativos, *webcomics* de sites e quadrinhos digitais (em referência aos quadrinhos que são consumidos sem o uso de internet).

Mídia e suporte

Segundo o dicionário Priberam (2023), o termo mídia,^[LC7] é relativo a “todo suporte de difusão de informação, que constitui ao mesmo tempo um meio de expressão e um intermediário na transmissão da mensagem”.



Figura 16 - Mike Sobieski, Hero, 2023. Obra publicada na rede social Instagram. A rede social funciona como um suporte específico, mesmo estando dentro de outro suporte, como o telemóvel.

Ao longo da pesquisa, as histórias em quadrinhos foram tratadas como uma mídia, uma atividade artística com características próprias. Contudo, elas se apresentam de diversas formas, as quais foram o objeto de interesse deste estudo. Neste sentido, mídia também representou, neste estudo, os suportes nos quais os quadrinhos irão se manifestar, sejam eles digitais ou impressos.

Impresso e digital

No que se refere aos diversos suportes em que as histórias em quadrinhos costumam se manifestar, é possível fazer uma divisão macro de duas categorias: suportes impressos e suportes digitais. Segundo Joana Afonso (2019), a diferença entre os dois suportes começa na leitura, pois “ver uma imagem impressa é diferente de ver uma imagem proveniente de uma tela de computador” (2019, p.44).

Mas ainda segundo Afonso, “a grande diferença entre os *media analógico* e digital, é que o primeiro possui uma manifestação física própria, enquanto o digital tem uma manifestação virtual, ou seja, depende do dispositivo onde é apresentado” (2019, p.52). Contudo, essa diferença pode ser aprofundada.

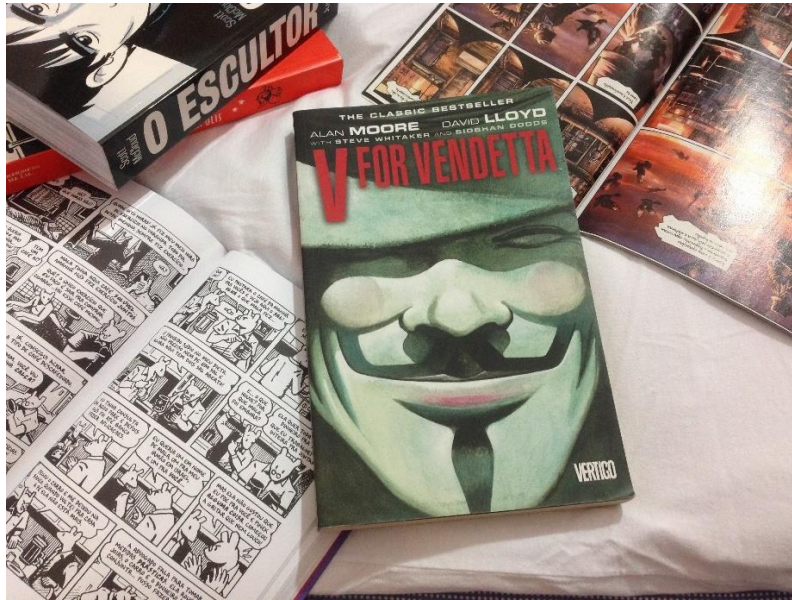


Figura 17 - Quadrinhos impressos em manifestação física própria.

O suporte impresso pode ser considerado o próprio quadrinho. Uma vez que a tinta é aplicada na folha, sua impressão não pode ser outra coisa que não a HQ. É possível transformar o material, mas isso implica em novos processos de impressão, mesmo que seja riscar por cima do desenho original. Enquanto isso, o suporte digital depende de meios internos para que uma HQ seja visualizada. O leitor acessará a HQ por meio de um *smartphone*, como ferramenta, ao acessar um *site* de rede social, um aplicativo ou plataforma de leitura. Dispositivos móveis não são quadrinhos, mas permitem o acesso às obras.

Outras diferenças podem ser notadas, como o fato de o impresso exigir uma fonte de luz externa para ser lido, enquanto o digital produz sua própria luz (Afonso, 2019, p. 52). Entretanto, para o estudo, os suportes internos aos quadrinhos digitais foram os mais pertinentes a serem analisados. Produzir uma obra para um *smartphone* ou para um computador gera diferenças significativas, mas os suportes internos são ricos em especificidades que geram mudanças no modo de produzir uma HQ. Assim, para as mídias digitais, os *softwares* foram o foco de estudo, enquanto os *hardwares* foram abordados superficialmente.



Figura 18 - Alguns tablets são desenvolvidos especialmente para a leitura de livros, como o Kindle. Tal tecnologia é mais confortável para leituras longas, diferente de tablets comuns, nos quais a luz gerada pode incomodar.

Videogame

Jogos eletrônicos, mais conhecidos como *videogames*, são definidos muitas vezes como um jogo jogado através de uma tela, seja televisão, computador ou *smartphone*. Contudo, como defende Rosaley Gai (2023), esse tipo de definição carece de entender o *videogame* como uma mídia em vez de somente uma forma de interação.

Segundo Anna Anthropy (2012, p. 7), em 2009, 68% dos lares estadunidenses continham *videogames*. O dado revela que mesmo em um contexto no qual os *smartphones* ainda não tinham se massificado, os jogos eletrônicos estavam presentes na cultura americana. Hoje, em uma comunidade globalizada na qual aparelhos móveis são parte do cotidiano, é difícil não imaginar a realidade sem os jogos. E quando se fala em jogos, o conceito não está restrito àqueles grandes conhecidos como *Pokémon*, *God Of War*, *Call Of Duty* ou *Fifa*. Dentro dessa realidade, um simples aplicativo de *Paciência* ou *Sudoku* entra na categoria.

Segundo Anthropy (2012), jogos transmitem ideias e cultura. São “experienciar uma temática a partir de um sistema de regras” (2012, p.8 e 9). Nesse sentido, jogos se manifestam como uma prática artística imersiva, pois a obra não será consumida passivamente, mas ativamente. O leitor manipula e interfere no jogo.

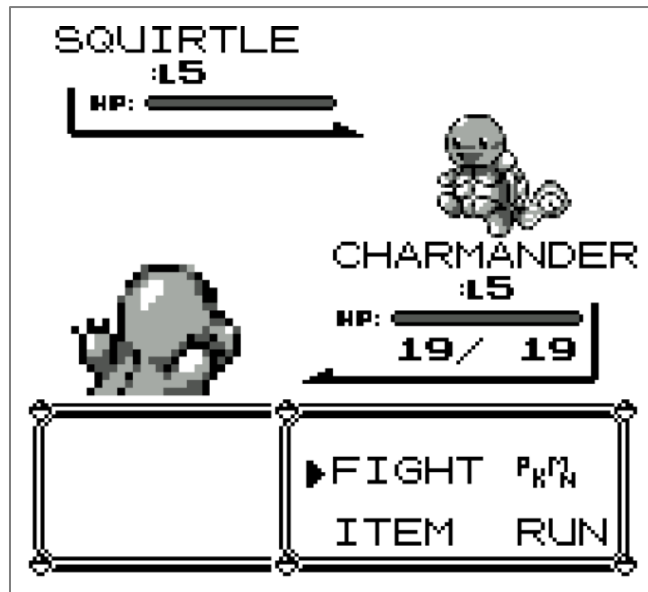


Figura 19 - Game Freak [desenvolvedora], Pokémon Red/Blue, 1996. Foi o primeiro jogo de uma das franquias mais bem sucedidas do universo dos videogames. A obra permite que o objetivo final seja alcançado de diferentes maneiras, o que torna o jogador um elemento ativo.

Essa mídia está em constante evolução, seja em sua forma (com o surgimento e popularização dos aparelhos de realidade virtual), seja em seu conteúdo (diversas estéticas, temas e dinâmicas são desenvolvidas a todo momento), seja em seu valor comercial (a indústria do videogame supera o valor de mercados consagrados, como o da música e do cinema). Mas o que os videogames e quadrinhos possuem em comum?

Os quadrinhos utilizam recursos de outras mídias, como a ilustração, a caricatura, o teatro, o cinema e outros (Ramos, 2009, p.18). Aliás, é mais interessante dizer que um mesmo recurso é compartilhado por vários suportes, para evitar o sentimento de posse de um recurso por uma linguagem.

Nesse sentido, os jogos eletrônicos também compartilham ferramentas com as HQs. Um exemplo são as caixas de diálogo e balões de fala. Especialmente em obras sem a presença de dubladores, essas técnicas são parte vital da experiência narrativa. *Pokémon*, *Animal Crossing*, *Papers Please*, *Cuphead*, *Night In The Woods* e *Fortnite* são exemplos de jogos que, em algum momento, utilizam balões de fala e/ou caixas como mecânicas.



Figura 20 - Jogo Animal Crossing com balão de fala como recurso.

Outros jogos possuem mais proximidade ainda com os quadrinhos, como os jogos do gênero *Visual Novel*, ou *Novela Visual* em tradução livre.

“Uma novela visual é um gênero de videogame que conta uma história interativa primariamente por texto. Elas usualmente apresentam modelos de personagens e cenários estáticos, e enquanto elas podem apresentar algumas cenas de transição animadas, estas são tipicamente pequenas (se estiverem presentes)” (Stegner, 2021).

Esse tipo de jogo é interessante pela sua jogabilidade ser próxima de obras que buscam a mistura entre o jogo e sua mídia original, como os livros do tipo “*choose your own adventure*”, como será visto mais a frente neste documento.

O uso de imagens estáticas e as caixas de textos são os exemplos mais óbvios de proximidade entre HQs e o gênero de *videogame*. É possível diferenciar este tipo de obra de quadrinhos, como afirma Ramos (2009, p.19), ainda que, em alguns casos, a separação entre linguagens seja sutil. Para resolver este problema, é preciso levar em conta os fatores sociointeracionais de cada texto. A distinção é de ordem extratextual.



Figura 21 - Tela da visual novel Phoenix Wright Ace Attorney Trilogy, lançado em 2019.

A aproximação do *videogame* com os quadrinhos é interessante até no sentido de pensar no jogo como um suporte para quadrinhos. McCloud (2006, p. 209) relatou a tentativa de quadrinistas usarem mecânicas de escolhas em quadrinhos digitais.

Como será visto mais à frente neste documento, outros quadrinistas e pesquisadores já tentaram explorar *videogames* como suportes para quadrinhos. É possível a maior exploração do suporte como meio para os quadrinhos, já que os dois dividem elementos em comum.

ESTUDOS DE CASO



Para entender o que se pode aprender do trabalho de outros artistas, é necessário analisar como diferentes suportes afetam os quadrinhos e geram resultados distintos. O estudo produziu análises de seis obras de relevância para os meios selecionados. Tais narrativas possuem popularidade e exploram de alguma maneira o seu meio. Os suportes selecionados, bem como as obras foram:

- **Jornal:** *Calvin e Haroldo: o livro do décimo aniversário*, de Bill Watterson;
- **Revista:** *My Hero Academia*, volume 1, de Kohei Horikoshi;

- **Graphic Novel:** *Dias de areia*, de Aimée de Jongh;
- **Site/blog:** *The GaMERCat*, de Samantha Whitten;
- **Redes sociais:** *False Knees*, de Joshua Barkman;
- **Aplicativos:** *Outrage*, de Fabian Niecieza e Reilly Brown.

As obras foram selecionadas por dois critérios. O primeiro foi o de acessibilidade. Possuir em mãos o objeto de estudo é importante para analisá-lo. Há duas ressalvas, no entanto. Para o suporte jornal, foram escolhidas as tiras de Bill Watterson, mas o olhar foi voltado para o álbum que reúne uma amostra dos quadrinhos do autor, não publicações da obra em jornais.

Calvin e Haroldo foi publicado de 1985 até 1995 em diversos jornais do mundo. Não se conseguiu verificar se algum jornal ainda republica as tiras. A coletânea escolhida possui um carácter biográfico, no qual o autor relata seu processo de criação da obra. Suas falas vão desde uma apreciação por uma tira em especial até embates que teve com editores e profissionais do ramo. Tais relatos contribuíram para um entendimento da influência do jornal sobre sua obra.

A outra ressalva é do quadrinho *My Hero Academia*. A obra possui dois tipos de publicação. A primeira é a publicação na revista semanal *Shonen Jump*, enquanto a segunda é em forma de compilado do que foi publicado na revista em volumes próprios. A revista em que o objeto de estudo foi publicado é japonesa e não foi possível obter o objeto físico em mãos. Além disso, é uma mídia muito diferente dos padrões ocidentais, o que necessitaria de mais tempo de estudo para entender o objeto. Já a publicação do encadernado é feita em diversos países. Com essa publicação acessível e pesquisas sobre a revista, foi possível entender como é a relação entre os dois elementos.

O segundo critério de seleção foi a possibilidade de se identificar nas obras algum tipo de exploração do suporte em que está presente, sejam essas experimentações de maior ou menor intensidade. Cada autor identifica possibilidades narrativas ou utiliza bem os recursos disponíveis para o desenvolvimento de suas peças visuais.

Enquanto outros estudos focam as análises em poucos objetos, a presente pesquisa possuiu uma perspectiva mais ampla. Assim, não foi possível uma análise tão complexa a respeito dos objetos, mas acredita-se que as observações feitas foram o bastante para cumprir o objetivo da pesquisa.

Para alcançar esse intento, foram estipulados alguns tópicos a serem abordados em cada caso. Os tópicos foram superfície, interatividade com o objeto, interatividade com a narrativa e *layout*. Os quatro assuntos demonstram as diferenças naturais entre cada suporte e obra.

A **superfície** diz respeito ao material com que o objeto foi feito ou o tipo de objeto necessário para que a obra seja consumida. Texturas, tamanhos, uso de cores e materiais entram nesse tópico.

Interatividade com o objeto se refere a como o leitor e autor interagem com a obra/suporte. Mecânicas do mídia e como o usuário tem acesso a obra fazem parte dessa análise.

Interatividade com a narrativa analisa a proximidade do usuário com a narrativa e até com o próprio autor. É possível interferir na história? Quão próximo é o leitor do autor e como o autor lida com essa proximidade?

E por último, o ***layout*** diz respeito a como o aspecto visual da obra se organiza de acordo com o contexto do suporte. Disposição e número médio de quadros entram nesse tópico.

Referidos critérios foram explanados em texto corrido, não em tópicos. Tal escolha foi feita pois os critérios se influenciam. A Interatividade com o objeto pode influenciar no *layout*. O *layout* pode ser reflexo da superfície da mídia. Separá-los em tópicos se tornou uma tarefa pouco produtiva.

Jornal – Calvin e Haroldo, de Bill Watterson

Segundo o dicionário *Merriam Webster*, jornal é “um encadernado que é impresso e distribuído normalmente diariamente ou semanalmente e que contém notícias, artigos de opinião, sessões especiais e anúncios.”⁹ A história do meio é antiga e data do período romano. O registro mais antigo de algo semelhante a um jornal é de 59 a.C., o *Acta Diurna* (“Atos Diários” em latim), publicação diária feita em pedra ou metal que era exposta em locais públicos da metrópole.



Figura 22 - Capa do álbum *Calvin e Haroldo: o livro do décimo aniversário*, de Bill Watterson.

Contudo, o jornal moderno é dos séculos XV e XVI. Com a invenção da prensa de Gutemberg, ocorreu a publicação de impressos como a *Gazeta Veneziana*, que comunicava notícias de guerra e assunto internacionais na Itália e na Europa. Foi um importante veículo de comunicação na história da humanidade, e mesmo hoje com seu declínio diante dos veículos digitais, ainda há a publicação dessa mídia.

⁹ Trecho traduzido pelo autor. No original: *a paper that is printed and distributed usually daily or weekly and that contains news, articles of opinion, features, and advertising.*

A origem do suporte está longe de ser um local para a publicação de quadrinhos. Contudo, não há como não lembrar dos jornais quando se fala em publicação de histórias em quadrinhos. Os registros de histórias em quadrinhos são antigos. O uso de ilustrações satíricas e caricaturas é datado do começo de 1700 e era popular em publicações britânicas e francesas. Desde então, as histórias em quadrinhos evoluíram bastante em forma, processos de produção e impressão.



Figura 23 – *The Quarrel between the Political Builders, Or, Opinions Diametrically Opposite*, por George Townshend, 1791.

Calvin e Haroldo (no original *Calvin and Hobbes*) foi uma série de tiras popular do final do século XX. Criação de Bill Watterson, as tiras foram impressas em diversos jornais no mundo e até hoje as coletâneas dos quadrinhos são comercializadas.

A primeira tira da obra é de 18 de novembro de 1985. A história gira em torno de Calvin, uma criança com imaginação fértil. Seu melhor amigo é um tigre de pelúcia chamado Haroldo (Hobbes no original) que, na mente da criança, é um ser tão vivo quanto a própria criança. Além dos dois protagonistas, as personagens mais presentes nas tiras são os pais de Calvin (não possuem nomes por escolha narrativa do autor) e Susie, uma menina que tem diversos desentendimentos com o garoto, mas que ainda assim são amigos.

O papel típico da produção de jornal é barato, fino e precário, feito para ser descartado assim que o seu conteúdo é consumido. Tal material é consequência da natureza da mídia ser produzida diariamente. Na época da publicação de *Calvin e Haroldo*, o uso de cores já era comum, mas o papel é naturalmente não branco. Em contraste, o álbum *Calvin e Haroldo, o livro do décimo aniversário* foi publicado com maior qualidade. O papel branco é de gramatura mais alta. O miolo [LC9] possui 208 páginas e com impressão em cores. Sua dimensão é de 30 por 22,7 centímetros, com, no máximo, duas tiras por página.

Os jornais costumam ter dois tipos de publicação, as de segunda-feira a sábado e as publicações dominicais. A principal diferença é o tamanho, pois a edição de domingo costuma apresentar mais sessões especiais e permite um maior espaço para os conteúdos.

E o espaço disponível para a publicação de tiras foi um assunto importante para Watterson (2013), em especial para as tiras dominicais. Segundo o autor, o formato preestabelecido dos episódios dominicais reduzia seu poder narrativo.

“O formato da tira dominical costuma ser bem rígido e, à medida que Calvin e Haroldo passou a envolver uma complexidade maior em termos visuais, fui me dando conta de que os padrões existentes não favoreciam adequadamente o desenvolvimento do enredo” (Watterson, 2013, p. 14).

Ainda segundo o autor, na época de publicação da obra, o modelo das tiras foi desenvolvido para permitir que os editores tivessem flexibilidade no momento da publicação. As tiras eram produzidas de forma a serem organizadas em três maneiras, que o estudo nomeou como formato A, B e C (conforme as figuras 18 a 20). O formato A ocupava meia página, enquanto o formato B ocupava um terço da página e o formato C ocupava um quarto da página.

O formato original das tiras era o A, que consistia em seis quadros distribuídos em três fileiras. Entretanto, o formato mais comum era o B, pois os editores não tinham interesse em publicar tiras grandes. Tal formato é resultado do corte da primeira fileira de quadros do formato A. Como tal corte era imprevisível e os autores não sabiam se os primeiros dois quadros chegariam para os leitores, seu conteúdo não poderia ser importante para o entendimento da obra, o que propiciou que os quadrinistas produzissem piadas desconexas com o resto da tira.

O formato C é a reorganização do formato A em uma publicação de duas fileiras. Tal *layout* exigia um redimensionamento dos quadros. Segundo Watterson, “alguns jornais optam por fazer uma redução ainda maior, a ponto de tornar a tira quase ilegível” (Watterson, 2013, p. 14). Dentro desses formatos, o autor conseguia ter liberdade para mudar a quantidade de quadros, mas o número de fileiras e a altura dos mesmos era rígida.

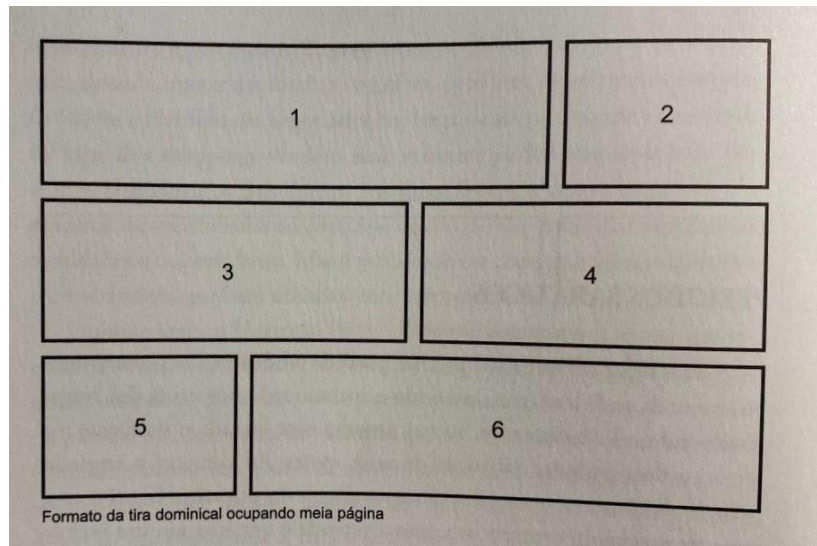


Figura 24 - Watterson, B. (2013). Diagrama do formato A das tiras dominicais.

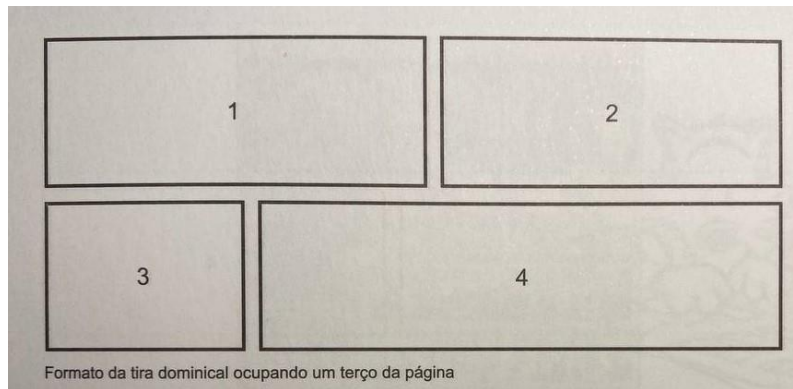


Figura 25 - Watterson, B. (2013). Diagrama do formato B das tiras dominicais, no qual a primeira fileira do formato A é retirada para poupar espaço de publicação no jornal.

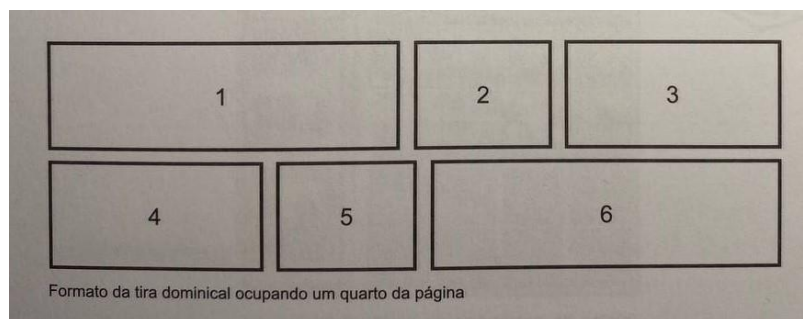


Figura 26 - Watterson, B. (2013). Diagrama do formato C, no qual o formato A é reordenado para ocupar somente duas fileiras da página dos jornais.

Apesar de Watterson publicar sua obra em jornais, ele não negociava a publicação diretamente, mas por terceiros. Suas tiras eram produtos da *Universal Press Syndicate* que negociava a venda das tiras com os jornais. Tal relação foi marcada por diversos conflitos, como apontado a seguir. Mas quanto ao formato das tiras dominicais, Watterson conseguiu convencer o sindicato a vender suas tiras em duas versões preestabelecidas, uma original e outra em tamanho reduzido, impedindo que editores reordenassem quadros ou redimensionassem a tira. Tal oferta gerou muito conflito com os jornais e até eventuais cancelamentos de publicação. Mas isso permitiu novas possibilidades narrativas para a obra. Entretanto, o próprio autor confessa que essa liberdade trouxe novos desafios.

“A empolgação inicial de poder desenhar livremente as tiras de domingo foi logo esfriada pela dificuldade imposta pelo novo formato. Uma distribuição confusa dos quadros poderia prejudicar o ritmo da história, por isso é importante que os desenhos sigam o caminho natural dos olhos que percorrem a página. As novas tiras dominicais passaram a exigir o triplo do tempo que era necessário para produzi-las no formato antigo” (Watterson, 2013, p. 1168)

Os tais desafios do autor se referem à organização do espaço e da hierarquia de informação da narrativa. A história em quadrinhos representada na figura 21 demonstra essa nova dinâmica. Com cinco quadros, o primeiro é uma grande apresentação, que diz para o leitor que a personagem retratada é importante. Os três quadros seguintes compõem os textos quase poéticos, como um livro ilustrado. A piada vem no último quadro, quando a ilustração se torna simples, enquanto o texto mantém sua seriedade. O contraste torna a tira cômica. Sem a diferença de tamanho, o efeito

seria reduzido. A ferocidade do grande dinossauro em contraste com a criança exigia diferença de tamanho para a história funcionar.

As tiras dos outros dias da semana eram de uma única fileira feita de quatro quadros na maioria das vezes. Outra diferença importante era que as tiras dominicais possuíam cores, mas tais edições precisavam estar desenhadas com meses de antecedência. Somado isso ao fato de alguns jornais não circularem aos domingos ou não terem interesse nas tiras dominicais, fez com que o autor quase nunca tenha se dado ao trabalho de sincronizar as tiras dominicais com as diárias.

Ainda sobre as cores, o número era limitado, mas as possibilidades aumentaram conforme o tempo passou. “Quando comecei a fazer Calvin e Haroldo, havia 64 cores disponíveis para a impressão no jornal de domingo; hoje são 125, e existe sempre a possibilidade de misturar uma cor com a outra” (Watterson, 2013, p. 20).

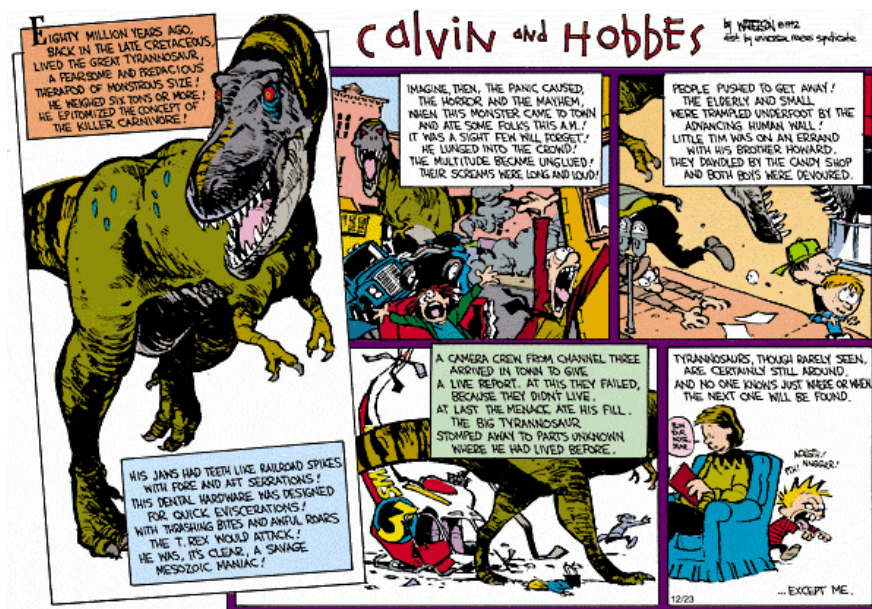


Figura 27 – Bill Watterson, Calvin e Haroldo, 1985 a 1995. As tiras dominicais de Watterson passaram a ter diagramações únicas e seus desenhos puderam ganhar novas possibilidades. Ângulos, dimensões e timing poderiam variar de uma história para a outra de acordo com o que a narrativa visual pedia.

Pelas tiras serem publicações diárias, cada capítulo devia ser uma história com começo, meio e fim. Devia ser entendida por si só, pois o leitor poderia não acompanhar as publicações recorrentemente. Contudo, isso não impediu que o autor trabalhasse com temas e tramas ao longo de vários dias. Esse sistema permitiu que novos leitores conseguissem entrar no universo do autor

sem nunca terem lido qualquer outra tira da obra. Por outro lado, impedia que tramas muito longas e complexas fossem apresentadas. Isso exigiria um comprometimento grande do leitor com a história ao longo de sua publicação.

Outro ponto de destaque das falas do autor é a interatividade que tinha com os leitores. Não era incomum Watterson receber dos fãs cartas a respeito de tramas que aconteciam nos jornais. Os comentários eram de diversos tons, fossem eles críticas a uma piada específica ou até uma preocupação a respeito de personagens.

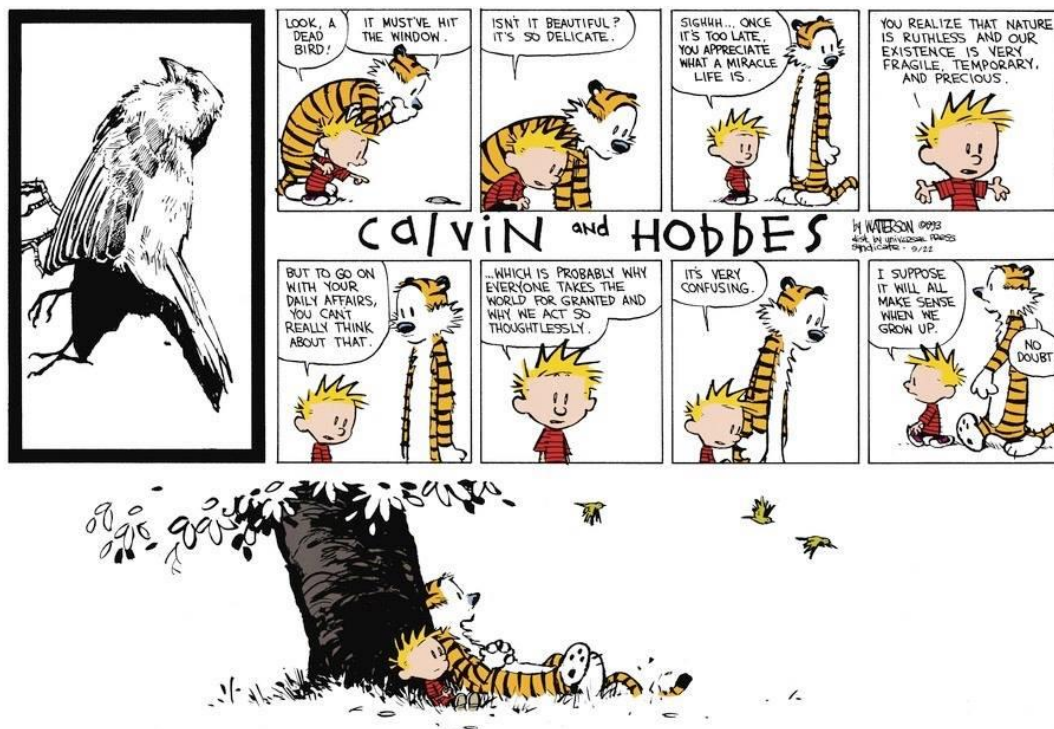


Figura 28 – Bill Watterson, Calvin e Haroldo, 1985 a 1995. Tira dominical que o autor revela ter recebido diversas cartas de pessoas que tinham sofrido uma perda. Antes da publicação, Watterson temia que os leitores considerassem a história em quadrinhos ofensiva.

Mas o meio jornal foi fruto de muito estresse para o autor e alvo de muitas críticas. Na página de abertura de seu álbum, Watterson revela que “os ditames do mercado de jornais impõem restrições severas às tiras” (Watterson, 2013, p. 6). Em 1995, com os jornais perdendo espaço para as televisões como fonte de notícias, o espaço para as histórias em quadrinhos – que já era reduzido se comparado a outros períodos históricos – se encolhia cada vez mais. A mídia que já permitiu tiras dominicais de páginas inteiras deixou os quadrinhos “perecerem em uma página escondida,

em quadradinhos preto-e-branco distribuídos no mesmo formato tedioso de sempre” (Watterson, 2013, p. 8).

Entretanto, Watterson não poderia supor que mesmo com os atritos com jornais e sindicatos, o ambiente oferecia maior estabilidade do que atualmente, em tempos digitais, para os quadrinistas. Enquanto as redes sociais no geral não compensam monetariamente os criadores de conteúdo – o que inclui quadrinistas – os artistas de jornal possuíam contratos com seus sindicatos. Tal cenário permitiu que Watterson se concentrasse em *Calvin e Haroldo* em vez de ter que desenhar as tiras nos momentos livres de um emprego paralelo. Esse contexto é importante de ser ressaltado pois o tempo é crucial para o desenvolvimento de obras melhores e inovadoras. É comum atualmente ver obras digitais que ficam em hiato pois a necessidade de ter um emprego esgota o tempo e energia disponíveis para o desenvolvimento da história, como relata João Silva (2023) em sua página de *Twitter*: “ [...] se tem um grande motivo pra eu mesmo ter entrado em hiato da produção de quadrinhos é pq tava beirando a insustentabilidade. Meu sonho é ter dinheiro pra me manter um ano inteiro sem trabalhar pra voltar a produzir” (Silva, 2023).

Muitos artistas solucionam essa dificuldade com campanhas de apoio coletivo em plataformas como o *Catarse* e *Patreon*. Entretanto, para o artista iniciante que ainda não tem um público amplo, é insustentável produzir quadrinhos sem um outro trabalho concomitante. O suporte do quadrinho é muito mais que somente o espaço da imagem, as condições de produção de histórias em quadrinhos fazem parte do suporte, algo que o artista deve ter em mente ao entrar nesse mundo.



Figura 29 - Silva João, HQ De Briga, 2019. A obra no momento se encontra em hiato.

Revista – *My Hero Academia*, de Kohei Horikoshi

Uma das revistas de histórias em quadrinhos mais importantes do mundo é a *Weekly Shonen Jump* (ou somente *Shonen Jump*), embora no ocidente as obras que ela publica ou publicou tenham muito mais reconhecimento.



Figura 30 - Capa da revista Shonen Jump com a obra *My Hero Academia* como destaque.

A *Shonen Jump* é uma revista semanal voltada para o público masculino, especialmente os mais jovens (entre 12 e 16 anos). A publicação é de amplo alcance, apesar de ter tido quedas de distribuição nos últimos anos. No final de 2021, a revista teve por volta de um 1,4 milhão de cópias em circulação no Japão, algo distante dos 6,5 milhões de cópias em dezembro de 1994. Ainda assim, é um número expressivo e relevante para o cenário de quadrinhos oriental. Além do modelo impresso, a editora *Shueisha* também publica a revista digitalmente, com a marca de 700.000 cópias semanais no final de 2021. As obras também estão disponíveis individualmente na internet

no site *Manga Plus* (mangaplus.shueisha.co.jp), com inglês, espanhol e francês como línguas opcionais, também da própria editora.

Com o lema ‘Amizade, esforço e vitória’, a revista publicou vários *mangás*¹⁰ que se popularizaram pelo mundo, como *Dragon Ball*, *One Piece*, *Naruto*, *Slam Dunk*, *Hunter x Hunter* e o quadrinho analisado nesta seção: *My Hero Academia*. Desde 1968, a revista publica periodicamente capítulos de diversos títulos.

A pesquisa de dados sobre a revista foi complexa, pois muitas informações são confidenciais da própria editora ou estão disponíveis apenas em japonês, o que levou a pesquisá-la no site Wikipedia. As dimensões da revista são 26cm X 18cm X 3cm e, segundo a Wikipedia, serializa 24 histórias em quadrinhos atualmente, sendo que algumas estão em hiato. Cada título publica um capítulo de aproximadamente 19 páginas em preto e branco, com exceção de algumas artes em cores ou páginas especiais. O leitor, ao adquirir a revista, também recebe um cartão. Esse cartão tem como objetivo recolher informações sobre a opinião do leitor, sendo o principal interesse um *ranking* das três melhores obras daquela edição. O leitor envia o pequeno formulário de volta para a editora que irá utilizar essas informações para fins editoriais, como será abordado mais à frente.

Dentre as obras publicadas pela revista atualmente, *My Hero Academia* tem um grande destaque, tanto no Japão como fora dele. A obra de Kohei Horikoshi possui mais de 370 capítulos publicados desde 2014, o que gera mais de 30 *tankoubons*¹¹. O mangá é distribuído em diversos países, embora a maioria deles só tenha acesso aos volumes e não à revista semanal. Para o estudo de caso, o volume um da obra foi o bastante para a análise. Embora fosse valioso ter em mãos uma das revistas, as informações a respeito da *Shonen Jump* estão disponíveis online e o encadernado expõe informações de *layout* e narrativa suficientes para um exame adequado.

O volume um de *My Hero Academia* possui os capítulos um a sete. A publicação de 200 páginas é feita em papel jornal no miolo, enquanto a capa e contracapa são de um papel mais resistente, como um papel cartão. Seu tamanho é de 13,5 por 20,5 centímetros, tamanho padrão das publicações da editora licenciada no Brasil (*JBC*). Sua impressão é inteiramente em preto e branco,

¹⁰ Mangá é o nome das histórias em quadrinhos de origem japonesa.

¹¹ No Japão, existem alguns modelos de publicação de histórias. Segundo Afonso (2019), o formato *tankoubon* quer dizer “livro ou volume independente”. É o mais comum e pode ser categorizado como um livro de bolso.

tirando a capa e contracapa coloridas. Esses dados já geram uma diferença, pois sendo os volumes menores que a revista semanal, o autor deve se preocupar em um quadrinho que será publicado em tamanhos distintos.



Figura 31 - Volume 1 do mangá My Hero Academia, de Kohei Horikoshi.

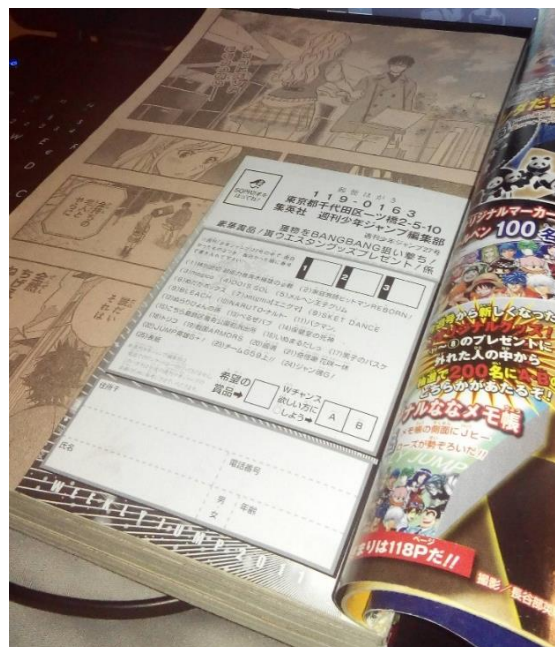


Figura 32 - Foto da revista com o cartão enquete para a opinião do leitor.

A história se passa em um mundo fictício em que as pessoas começaram a nascer com poderes variados em todo o mundo (os poderes vão desde mudanças físicas do corpo até conceitos abstratos, como o poder de materializar onomatopeias). Esse cenário acarretou o surgimento dos heróis como profissão regulamentada pelo estado, pois muitos utilizavam seus poderes para fins criminosos. A narrativa então é protagonizada por Izuku Midoriya, de quatorze anos, que já nasceu em um ambiente em que os poderes sobre-humanos já eram considerados normais.

O volume um da obra conta o percurso de Midoriya para entrar em uma célebre escola de heróis. Embora tenha nascido sem habilidades sobre-humanas (é considerado um humano antigo), o jovem recebe superpoderes após se encontrar com All Might, o maior herói de todos. Após passar no exame da escola, o jovem começa a aprender a utilizar seu novo Dom (termo utilizado dentro da história ao se referirem aos poderes), enquanto conhece novos amigos e aprende a ser herói. O capítulo sete termina com a nova turma de heróis vestindo seus novos uniformes de herói.

A história é uma trama simples no início e conversa bem com o público-alvo da revista: jovens entre 12 e 16 anos, que estão saindo do ensino fundamental e se dirigem ao ensino médio japonês. A pressão para escolher uma profissão para o futuro cresce, ao mesmo tempo que ainda são pessoas jovens que querem aproveitar a adolescência.

Tal escolha de faixa etária é comum entre os mangás da revista. Mesmo quando se projeta as personagens com aparência mais adulta, as histórias no geral enfatizam a jovialidade dos protagonistas. Em *Naruto*, os personagens principais têm 12 anos de idade no começo da história. Em *Bleach*, o protagonista tem 15 anos de idade.

Dos sete capítulos da obra, o primeiro possui 55 páginas. O segundo possui 25 páginas, o terceiro possui 23 páginas e os capítulos quatro a sete possuem todos 19 páginas. Isso é algo comum nas histórias da revista. Os primeiros capítulos costumam possuir mais páginas para apresentar o enredo para o leitor. Com a introdução feita, o volume de páginas cai para menos de 20 e se mantém.

O veículo mais importante de publicação da obra é a revista semanal. É onde o leitor irá ler primeiro a história e o mais importante: contribuir para a continuidade da narrativa. Como dito anteriormente, a revista disponibiliza para os leitores cartões enquete nos quais pede a opinião dos três melhores quadrinhos da revista na semana. Tal informação não é gratuita. Com base nessas

informações, os editores da revista decidem quais histórias devem prosseguir, ganhar adaptações para animação e quais obras serão canceladas.

Os cartões são enviados pelo correio para a editora. Após recolher os cartões e contabilizar os votos, é feito um *ranking* da história mais popular até a menos votada. As séries menos votadas podem ser descontinuadas após determinado período se não melhorarem suas posições. Tais cancelamentos são inevitáveis pois a revista costuma também lançar novas narrativas periodicamente. Para uma série estrear, outra deve sair. O *ranking* também é responsável por definir a ordem das séries dentro da revista.

Tal mecânica afeta como a história deve ser estruturada e até como a narrativa pode se desenrolar. No volume um de *My Hero Academia*, os capítulos costumam terminar com um gancho, um mistério ou algum acontecimento de impacto. Esses encerramentos são importantes para o leitor ter vontade de continuar a acompanhar a história na revista e votar na narrativa como uma das favoritas. Tal recurso demonstra uma interatividade indireta do leitor com a obra. Como uma novela televisiva, se a história não agrada o público, o autor é obrigado a mudar os rumos da narrativa para aumentar o engajamento.

O final do capítulo um é um exemplo desse tipo de encerramento. Durante todo o capítulo é dito que o protagonista não pode ser um herói por não possuir poderes. Entretanto, na última página, após a personagem principal se comportar bravamente, é dito com letras garrafais que sim, é possível ela ser um herói. Não é dito como isso pode acontecer, tal mistério é reservado para os próximos capítulos.

Além desse tipo de interatividade indireta, os leitores também costumam enviar cartas diretamente para o autor e participar de diversos tipos de eventos, como enquetes de popularidade de personagens e até concursos. Por exemplo, o autor já utilizou uma personagem criada por um fã através de um concurso. E tal personagem não ficou em segundo plano, teve participações e interações com as personagens principais da história.



Figura 33 - Personagem de My Hero Academia desenvolvido por um fã.



Figura 34 – Página final do capítulo um de My Hero Academia.

No encadernado da obra, é possível o autor incrementar a história e ter um contato mais direto com o leitor. Entre os capítulos existem páginas em branco que muitas vezes são utilizadas para apresentar personagens e falar um pouco de suas personalidades. Também se encontram no

volume um comentários do autor sobre o *design* inicial dos personagens, glossário de informações e curiosidades e comentários do autor agradecendo o leitor por comprar a história em quadrinhos. O encadernado permite que o autor desenvolva um pouco mais o seu universo.

Quanto a aspectos visuais, o quadrinho possui grande liberdade de diagramação. Cada página possui uma composição diferente. Algumas páginas possuem poucos quadros, enquanto outras possuem muitos. Tal dinâmica é resultado de uma hierarquia de informação, na qual o autor organiza a página de acordo com as informações mais importantes, *timing* de piadas e até para causar impacto no leitor. É comum dentro da história páginas com quadros que ocupam quase toda a dimensão do papel. É inclusive interessante o uso de páginas duplas. O momento é tão especial que o desenho se expande o máximo possível. O *design* da página é importante para uma boa fluidez de leitura e para melhorar a experiência narrativa.

Graphic novel – Dias de areia, de Aimée de Jongh

De acordo com Jon Thompson (2023) pela *Chicago School of Media Theory*, o termo *graphic novel* foi cunhado por Will Eisner na década de 1970 para quadrinhos de um título só, organizados em uma publicação única no volume de um livro. Segundo o próprio Will Eisner (2010, p. 148 e 149) no livro *Quadrinhos e Arte Sequencial*, em meados do século XX as *graphic novels* se popularizaram e expandiram o olhar do público quanto à visão pública das HQs. O que antes era limitado a histórias curtas e de ação passou a ser encarado como um espaço para temas abrangentes e relevantes.

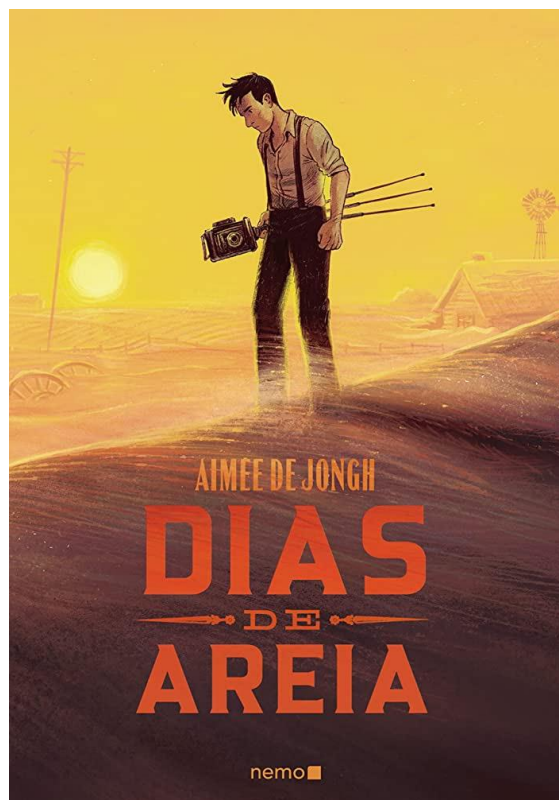


Figura 35 - Aimée de Jongh, *Dias de Areia*, 2022.

Quando Eisner apresentou a nomenclatura, havia um interesse em distinguir seu trabalho das demais HQs, incorporando seriedade à sua produção. Era um romance em quadrinhos, algo que requer maturidade. E com o tempo as HQs foram encaradas com mais valor, tanto é que cada vez mais a Academia produz debates sobre a mídia, o mercado expande as prateleiras destinadas às HQs e prêmios literários importantes possuem categorias para essas obras.

Contudo, existem debates sobre o termo *graphic novel*. Poderia uma novela gráfica ser sobre super-heróis ou somente assuntos delicados e sérios seriam dignos da alcunha? O termo se refere mais aos atributos físicos ou às qualidades narrativas de seu conteúdo? Uma antologia pode ser uma *graphic novel* ou a produção de uma deve ser enviesada para tal (Thompson, 2023)?

Para o presente estudo, é pertinente buscar a definição material de novelas gráficas, pois é de interesse da pesquisa entender como os atributos físicos influenciam na produção e leitura de uma HQ do tipo. Assim, serão consideradas *graphic novel* publicações de volume único com a produção editorial semelhante à de um romance. Uma definição simples, mas suficiente para a delimitação do objeto.

Dias De Areia (2022) é uma obra de Aimée de Jongh. Ganhadora de prêmios, a obra é uma ficção histórica a respeito do *dust bowl*, evento ecológico ocorrido nos Estados Unidos na década de 1930, no qual uma grande seca devastou o interior americano com fortes tempestades de poeira. Alinhado com a grande depressão¹², milhares de pessoas sofreram na região, o que causou uma grande onda migratória de pessoas, além das várias mortes por doenças respiratórias.

A HQ possui 288 páginas, sendo algumas destinadas a fotos históricas registradas durante o evento, sendo o quadrinho colorido e as fotografias em preto em branco. A edição analisada possui folhas resistentes como a de um papel sulfite comum. A capa é mais grossa e parece ser um papel cartão. Quanto às dimensões, a obra é pouco maior que uma folha A5, com 17 centímetros de base e 23,9 centímetros de altura.

A história se divide em oito capítulos com uma quantidade de páginas variada (contando as páginas da HQ com as fotos históricas como capas dos capítulos). 1º capítulo: 31 páginas; 2º capítulo: 24 páginas; 3º capítulo: 46 páginas; 4º capítulo: 42 páginas; 5º capítulo: 26 páginas; 6º capítulo: 40 páginas; 7º capítulo: 32 páginas; 8º capítulo: 34 páginas. Tal diversidade de tamanhos de capítulo é reflexo da liberdade que o autor pode ter. Se a narrativa exige um maior número de páginas, nada impede que tenha dezenas de páginas a mais do que a média. O contrário também é possível. A construção da estrutura do quadrinho é escolha particular do autor.

¹² A grande depressão de 1929 foi uma grave crise econômica internacional ocasionada pela quebra da bolsa de valores de Nova Iorque, o que gerou severas consequências para os Estados Unidos, como a falência de empresas e bancos e o aumento do desemprego para mais de 25% (Neves, 2013).

O primeiro aspecto a ser destacado de diferente se comparado com as outras HQs impressas é a finitude. É uma história de volume único publicado diretamente como uma *graphic novel*. O leitor não precisa se preocupar em ler volumes seguintes. A história está toda ali.

Esse tipo de estrutura única permite que o autor tenha ritmos mais lentos de narrativa. É preciso ser uma história interessante e que prenda o leitor do começo ao fim, mas pode-se ter um ritmo lento. Cada capítulo pode ser menos tenso e mais contemplativo. Não precisa de um grande mistério que convença o leitor a adquirir o próximo volume.

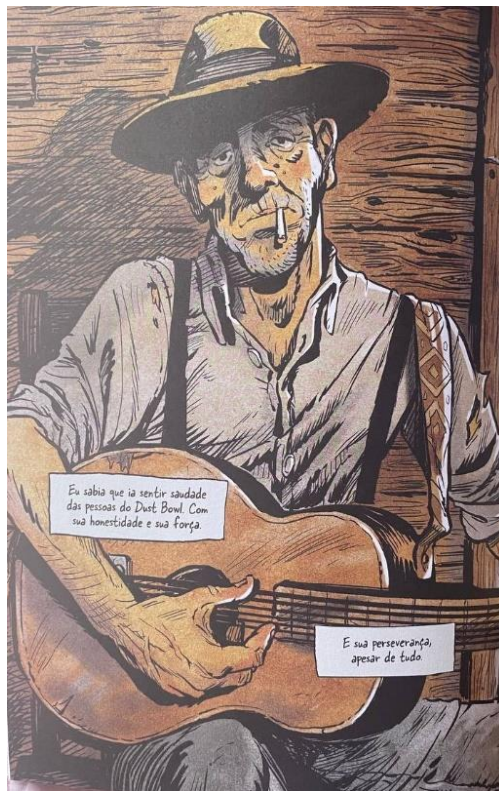


Figura 36 - Aimée de Jongh, *Dias De Areia*, 2022. Página 182 do quadrinho.

O ritmo lento também é presente na construção da própria *graphic novel*. Para escrever *Dias De Areia*, Jongh fez uma extensa pesquisa de campo a respeito do universo que iria retratar. Entre abril e maio de 2019, a autora fez uma viagem de dez dias para os Estados Unidos para visitar centros históricos e conversar com especialistas, isso com o apoio do *Dutch Literature Fund*. A autora registrou tudo que pôde para uma representação fidedigna, já que sua narrativa exigia isso. Segundo a assinatura presente no final da obra, a história foi finalizada em 2020. E o lançamento da obra ocorreu em 2021.

Tal cronologia de eventos indica um grande período de preparação e produção da obra. Quadrinhos com temas jornalísticos e históricos, quando não são autobiográficos, exigem cuidado e pesquisa para serem produzidos. Nada impede que tais temas sejam retratados em mídia como o jornal, mas com o ritmo de publicação exigida pelo veículo, pesquisas seriam mais limitadas durante o processo de produção. Já a mídia *graphic novel* tem a flexibilidade de tempo para produções longas e que exijam referências.

Quanto a aspectos de interatividade, o leitor parece estar mais distante do autor. A produção da HQ pode ser feita inteiramente sem a presença e influência do usuário. É possível afirmar que durante a produção, os leitores podem não saber sequer da existência do autor e de que, no futuro, lerão o quadrinho. Foi o caso de *Dias De Areia*, que só foi publicado com a HQ finalizada.

Outro ponto importante da interatividade é que, por ser uma história fechada e curta, a narrativa pode ter maiores liberdades quanto ao tempo e ao referenciar seus próprios acontecimentos. Por exemplo, a figura 37 mostra um uso interessante dos pontos abordados nas páginas 256 e 257.

Todos os quadros mostram cenas relacionadas com um enterro. A princípio, parecem todas acontecerem concomitantemente, mas não. O quadro inferior mais à esquerda, em que retrata um casal e uma criança de colo, acontece antes mesmo da narrativa se iniciar. A personagem principal também é retratada em dois enterros distintos, algo impossível em termos temporais. O uso de tempos distintos em uma mesma página de maneira a formar paralelos é possível em obras mais longas. Além disso, por ser uma história fechada, a autora é capaz de trazer acontecimentos citados anteriormente sem o prejuízo do leitor se sentir perdido. Em outros suportes, como revista e jornal, mencionar momentos de histórias anteriores traz o risco de o leitor se confundir, por ele não se recordar de tais momentos. Em *Dias De Areia*, mesmo que o leitor se esqueça de uma personagem, é possível ele voltar na narrativa rapidamente, lembrar o essencial e voltar para onde parou.



Figura 37 - Aimée de Jongh, *Dias De Areia*, 2022. Páginas 256 e 257.

Outro exemplo do uso do tempo é a sequência de duplas páginas da página 238 a 243 (figura 38). A história retrata a passagem de tempo durante uma tempestade de areia. A cena mostra uma mesma imagem, a casa em que está o protagonista envolvida pelo turbilhão. O único elemento que se altera são as cores. Tal uso gera uma grande tensão, pois além do protagonista, há uma personagem que está a morrer desidratada. Não é possível perceber quanto tempo se passa nessa transição, o leitor só consegue entender que o cenário se torna cada vez mais grave, pois a tempestade se agrava. As cores se tornam mais avermelhadas e menos nítidas.



Figura 38 - Aimée de Jongh, 2022. Sequência de páginas de *Dias de areia*.

Mas de volta na figura 37, é importante reparar também na liberdade de construção dos quadros. Na página dupla, diferente da maioria das outras páginas da HQ, os painéis são irregulares, tortos e possuem sarjetas¹³ pretas em vez de brancas. Durante todo o quadrinho, os quadros não possuem contornos. Esse contraste de formas e cores gera a sensação de algo errado, de incômodo, de desconforto.

A possibilidade de o autor gastar páginas de uma HQ para essa sequência é alta em *graphic novels*. Em outras mídias em que o número de páginas de publicação é limitado, o autor pode fazer o mesmo exercício, mas serão páginas a menos para outras cenas e interações. No suporte de *Dias De Areia* não é preciso escolher, basta aumentar o número de páginas.

O *layout* da obra é tradicional. Página em posição retrato, com um número variado de quadros por página. Em *Dias De Areia*, são encontradas páginas com um quadro somente ou até 10 quadros. Suas disposições também são diversas, desde quadros organizados com sarjetas bem delimitadas, até páginas duplas com quadros que invadem o espaço de outros. Os quadros ou painéis não têm limites ortogonais, sendo figuras planas irregulares. Algumas páginas “sangram” as margens, enquanto em outras partes há uma dupla página com uma pequena cena envolta em um imenso fundo branco. O uso vai de acordo com o que a narrativa pede, sendo rico neste quesito.

¹³ Sarjeta é o termo utilizado para o espaço negativo entre os quadros de uma HQ.

Site/blogs – *The GaMERCaT*, de Samantha Whitten

Assim como o jornal, as HQs se apropriaram da internet como um importante espaço de publicação. Contudo, como mencionado anteriormente, o espaço digital não se trata somente de consumir conteúdo dentro de uma tela. São diversas as formas de um leitor acessar quadrinhos digitais. Podemos ler quadrinhos em PDFs, pelas redes sociais, aplicativos próprios para a leitura de HQs e em *sites* dos próprios autores.



Figura 39 - Letreiro do site The GaMERCaT.

The GaMERCaT é uma HQ criada por Samantha Whitten em junho de 2011. A obra se enquadra no estilo de tiras de jornal, com publicações curtas e de viés cômico. A história retrata o cotidiano de GaMERCaT, um gato preto com uma bandana vermelha. A obra utiliza a paródia como instrumento recorrente de humor, no qual a autora referencia diversos jogos eletrônicos para as situações da tira, como *Mario Bros*, *Zelda*, *Kirby*, *Assassins Creed*, etc.

O portal de *GaMERCaT* é simples. Ao entrar no endereço eletrônico *thegamercat.com*, o leitor encontra o menu de navegação do *site* e o princípio da última postagem publicada. A publicação é acompanhada por uma caixa de texto, o qual contém a data de publicação e comentários da autora. Na sequência, existe uma aba de comentários para que leitores possam deixar mensagens para a autora, sejam dúvidas quanto à história, elogios ou críticas. Sua última publicação é de 25 de junho de 2021, na qual a autora coloca em hiato as tiras. Segundo a própria autora, foram produzidos mais de trezentos episódios.

A superfície dos quadrinhos se torna mais complexa a partir de sua entrada no mundo digital. Na questão de *site*, uma mesma página pode ser visualizada em mais de um tipo de tela (*tablet*, computador, *smartphone* etc). As diferenças entre esses aparelhos geram novas condições para a produção de HQs, como a leitura das falas.

“No momento de produção de um quadrinho digital, a segurança quanto a legibilidade de um texto se perde, pois os arquivos que contém as páginas de uma obra poderão ser lidos em diferentes tipos de dispositivos, com diferentes tamanhos e resoluções de tela” (Presser, 2020, p.65). E além da legibilidade dos textos, é importante estudar a legibilidade do próprio desenho , o modo de se passar de um capítulo para o outro, cores (é comum durante a produção utilizar cores que em uma tela são de um aspecto e em outra tela possuem uma tonalidade diferente), etc.

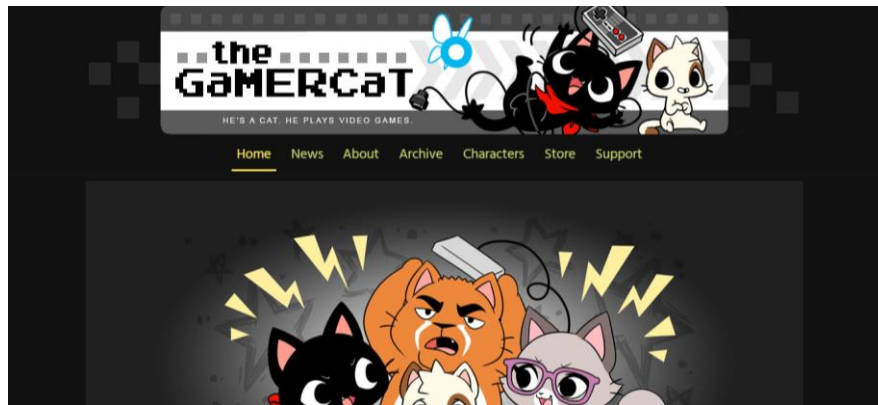


Figura 40 - Primeira visualização do portal thegamercat.com por um tela computador.

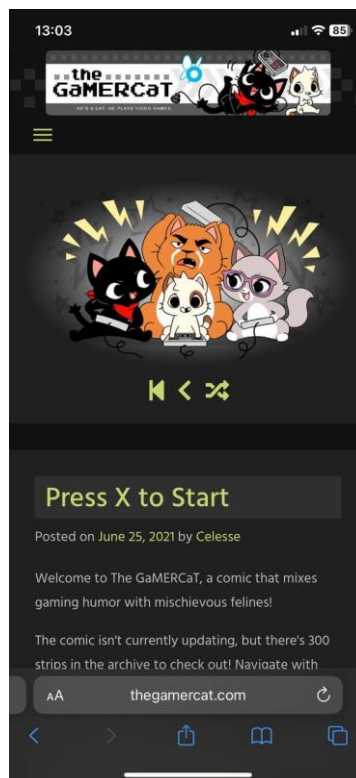


Figura 41 - Primeira visualização do portal thegamercat.com em celular.

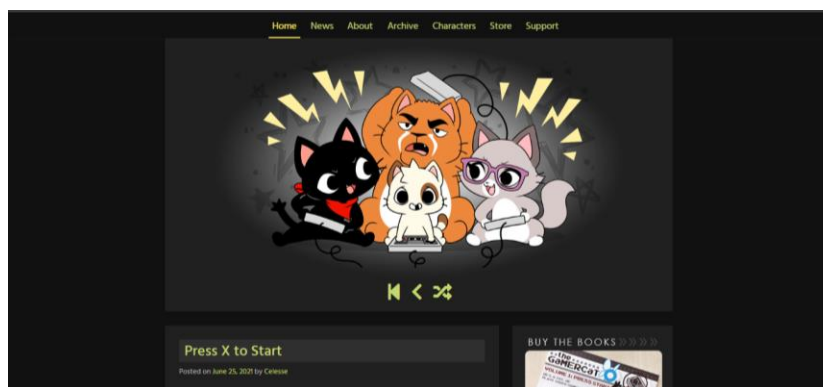


Figura 42 - Visualização da publicação com a caixa de informações da tira.

The GaMERCaT já teve maior fluxo de usuários no passado, contudo, seu *site* continua a ser uma importante mídia. Como suporte digital, a principal diferença dos *sites* para redes sociais e aplicativos de leitura é a propriedade. Uma conta no *Twitter*, *Instagram* ou *Tumblr*, por mais que seja uma propriedade que somente o dono possa alterar ou publicar conteúdo, continua sendo uma conta dentro de uma “propriedade privada”. Um perfil de uma rede social se equipara a uma casa alugada. Tanto é que ao abrir uma conta, é necessário concordar com os termos de uso. Existe um contrato entre a plataforma e o usuário. Já em portais próprios, a limitação existente é a capacidade do dono daquela plataforma de programar um portal.

A página principal do *site* é reservada para a obra e navegação para episódios anteriores. Mas o portal possui algumas outras abas de navegação, que são Novidades, Sobre, Arquivos, Personagens, Loja e Suporte. O segmento Novidades se destina a notícias sobre a obra, como campanhas de financiamento coletivo (*crowdfunding*) e avisos gerais. A aba Sobre comenta sobre o que é a obra, a artista e perguntas frequentes. A seção Arquivos mostra as tiras em tamanho reduzido e aglutinadas em grupos de 12. A parte Personagens traz pequenas descrições dos personagens principais da obra. A Loja é direcionada para a venda de produtos da HQ (o comércio é realizado em outros endereços eletrônicos, sendo esse segmento somente anúncio e direcionamento para esses outros portais). E a aba Suporte diz respeito a como um leitor pode apoiar a autora, seja por meio de contribuições periódicas (por meio da plataforma *Patreon*) ou por meio da compra de produtos da obra.

Além das abas citadas, o *site* possui botões direcionados para a compra dos encadernados da HQ, para a primeira publicação, para tiras aleatórias, para as redes sociais do quadrinho e para a leitura da obra em uma plataforma de leitura específica para *webcomic* (no caso, o *Tapas*).

Para a leitura das HQs, a mecânica em computadores é simples. Basta clicar no botão de avançar para o próximo episódio ou clicar no próprio quadrinho. Em *smartphones*, o sistema de avanço é idêntico. Para voltar um episódio, somente o botão de voltar ativa o recurso. E ainda dentro do tópico, há dois botões abaixo das tiras que avançam para o último episódio publicado ou que retornam para o primeiro episódio postado. Para acessar episódios publicados entre os períodos, é mais eficiente olhar a aba Arquivos.

Como dito anteriormente, há no *site* uma sessão para comentários, que se encontrava desativada quando essa pesquisa foi realizada. Antigos comentários podem ser visualizados, mas não é possível realizar novos. Tal impedimento parece ser efeito da pausa realizada pela autora. Sua penúltima publicação (a que anuncia o hiato da obra em 24 de março de 2020) possui 1027 comentários (dados coletados em quatro de dezembro de 2023).

Tal quantidade de respostas quanto à declaração da autora sugere um grande engajamento do público com a obra. Episódios regulares têm números menores, com uma média de 70 a 80 interações. Contudo, para um *site* próprio, tal interatividade é notável. Diferentemente de uma rede social em que as postagens vão até os leitores pelos *feeds*, um leitor de *site* independente deve ser ativo na busca da obra.



Figura 43 - "Catssassin", primeira tira publicada no site The GaMERCaT, registrada no dia 11 de junho de 2011.



Figura 44 - Tira de The GaMERCaT disposta verticalmente.

Sobre a publicação da obra, é importante registrar a frequência de postagens. No primeiro ano da história, foram feitas 18 tiras. O intervalo entre o lançamento de cada tira foi irregular, chegando ao ponto de a obra não ter episódios novos por longos períodos. No segundo ano, o número se manteve estável, com a publicação de mais 18 tiras. Contudo, a partir do terceiro ano, a frequência das publicações aumentou, o que resultou no lançamento de 47 novas tiras.

Esse aumento significativo de postagens foi acompanhado pelo ingresso da obra no *Tapas*. As postagens de tiras passaram a ser mais frequentes e com intervalos mais regulares e curtos (por volta de uma semana entre um episódio e outro). A autora inclusive começou a lançar episódios novos no aplicativo de leitura uma semana antes que em seu próprio *site*. Não é possível dizer qual a razão para escolha, mas é possível compreender que a plataforma *Tapas* possui o atrativo do seu público amplo. A página *The GaMERCaT* no *Tapas* possui 48,9 milhões de visualizações e mais de 128 mil inscritos (dados coletados em quatro de dezembro de 2023).

Quanto a aspectos do *layout* das tiras, a maioria das tiras produzidas possuem duas fileiras e três colunas, configurando seis quadros (ver figura 38). Em alguns episódios, quadros são unificados ou divididos, o que traz uma pequena variedade de composições. Contudo, algumas tiras saem do padrão e contém diversos quadros. Embora sejam HQs ocasionais, o uso de mais quadros e que fogem da diagramação convencional mostra a liberdade de se produzir quadrinhos em um portal independente. Como exemplo, na publicação *the Journey* (figura 39), a autora desenhou 30 quadros com diferentes tamanhos, mesmo que em um *grid* bem definido. A longitude da tira não foi um impeditivo para sua publicação, o que poderia ser mais complexo em outras plataformas (seria necessário dividir o episódio em partes para serem publicáveis em redes sociais).



Figura 45 - Tira de The GaMERCaT em sua configuração horizontal habitual.

Para além desse tipo de exploração, a autora também faz o uso de *gifs* em algumas HQs. Contudo, como estabelecido anteriormente, analisar movimento está fora do interesse da pesquisa. Em termos de *design* de página, a estrutura regular é uma escolha da autora, não uma imposição do meio. Seria possível ter mais experiências narrativas quanto ao *layout* dos quadros.

O quadrinho é um grande *case* de obras com plataformas próprias, apesar de a autora ter priorizado outros suportes no decorrer do tempo. O que mostra também um ponto interessante dos suportes de leitura de quadrinhos: a formação de um espaço comum de leitores para o consumo de quadrinhos, como será analisado mais à frente.



Figura 46 - Episódio The Journey da obra The GaMERCaT.

Redes sociais – *False Knees*, de Joshua Barkman

Existem diversas redes sociais. Muitas vezes, os artistas possuem contas espalhadas nesses suportes variados, cada um com suas próprias regras de publicação e condicionantes. Assim, quando se quer produzir uma obra que será publicada em diversos lugares, é preciso adotar estratégias de produção e organização para que uma mesma HQ seja publicada de forma adequada em diferentes locais.



Figura 47 - Primeira tira de Joshua Barkman na rede social Instagram.

False Knees é uma série de tiras produzidas por Joshua Barkman e distribuídas nas redes sociais *Instagram*, *Twitter*, *Facebook* e *Tumblr*, além dos aplicativos de leitura de quadrinhos digitais *Webtoon* e *Tapas*. Para o estudo de caso da HQ, a pesquisa ficou restrita às três primeiras plataformas citadas.

A obra é popular nas redes. No *Instagram*, sua conta possui 716 mil seguidores até o momento de realização da pesquisa. No *Twitter*, 206 mil. E no *Facebook* são 298 mil. E tais

números se refletem no engajamento, suas postagens possuem milhares de curtidas (é usual que o número de curtidas seja inferior ao número de seguidores nas plataformas no geral).

A temática da obra é a representação realista de animais, principalmente pássaros, mas com personalidades e ações humanas. A graça das tiras está no contraste entre esses dois fatores, além da expressão de emoções sem distorcer ou exagerar a anatomia dos bichos.

Como visto anteriormente, os quadrinhos digitais são complexos de serem produzidos por causa da diferença nos dispositivos de leitura. No quesito de redes sociais, tal intrincamento se intensifica. Além das diversas telas, cada rede social será um ambiente único com condições singulares.

“A publicação de obras em redes sociais possui o lado positivo na possibilidade de ampla divulgação. Por outro lado, há problemas relevantes que interferem na obra, como compactação de imagens, corte na visualização de imagens, número limitado de imagens publicáveis por postagem e pirataria” (Presser, 2020, p. 92 e 93).

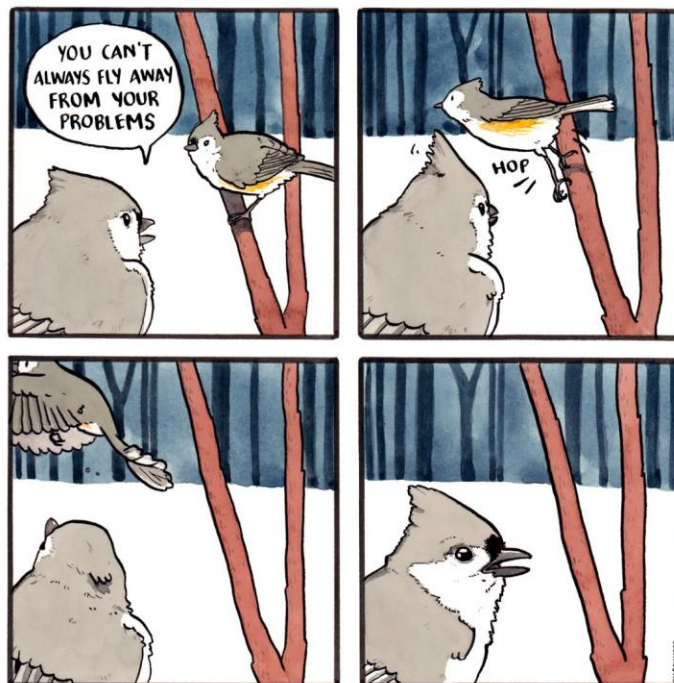


Figura 48 - Tira False Knees de Joshua Barkman. Os quadros são sempre feitos de forma quadrada. Isso permite diferentes arranjos espaciais de acordo com o contexto de publicação. Contudo, a diagramação é mais monótona.

Essa complexidade começa a partir da natureza das redes sociais. Muitas delas não foram desenvolvidas com o pensamento de narrativa visual, outras nem foram criadas com imagens como foco. Assim, os quadrinistas possuem a tarefa de entender as condições da plataforma para pensar na sequência narrativa de uma HQ.

Das redes sociais utilizadas por Barkman, o *Twitter* possui até quatro imagens por publicação, enquanto *Facebook* e *Instagram* permitem até dez. Outra diferença é o formato permitido. O *Instagram* permite o *upload* de imagens quadradas ou no máximo 4x5. As outras redes sociais permitem formatos variados, mas a pré-visualização pode cortar as imagens, enquanto no *Instagram* isso não é um problema.

Assim, esses problemas exigem soluções ou escolhas. Alguns quadrinistas ainda utilizam o modelo tradicional de diagramação, com diversos quadros por página. Entretanto, uma parcela dos artistas optou pela divulgação de quadros individuais. Por causa dos dispositivos de tela pequena, nos quais a legibilidade e o espaço disponível são menores, as histórias em quadrinhos caminharam para a fragmentação das páginas (Presser, 2020, p. 86).

Tal fragmentação se refere aos quadros. Antes, uma página de um quadrinho funcionava como uma super unidade, na qual a visualização era dos quadros simultaneamente.

“Nos quadrinhos, as imagens não funcionam apenas individualmente, mas também simultaneamente. Cada nova página é uma experiência das imagens combinadas e individualmente parecidas: a página como um todo funciona como um meta-painel (ou meta-imagem) que consiste em todas as suas imagens individuais e na combinação de seus designs (de acordo com as definições do cinema, o que se pode chamar de “mise-en-page”). Decisões a respeito do número de imagens, seus posicionamentos e estilo, são cruciais para a narrativa de cada quadrinho.”¹⁴ (Dittmar, 2012, p.84).

¹⁴ Trecho traduzido pelo autor. No original: “In comics, the images not only work individually but also in combination: Each new page is a new experience of the images in combination and individually alike: the whole page works as a meta-panel (or meta-image) that consists of all its individual images and combination of their designs (in accordance with definitions in film, one can call this effect “mise-en-page”). Decisions about the number of images, their placement and style, are crucial for the storytelling of each comic.”

A partir das redes sociais e a fragmentação das páginas, essa meta-imagem desaparece. As unidades mínimas se tornam as próprias páginas. E tal mudança implica em uma nova dinâmica de leitura. Com todos os quadros com o mesmo tamanho ou bem próximos, é impossível desenvolver quadros com impactos visuais de uma página cheia. O que seria um pequeno quadro em uma HQ tradicional, agora terá o mesmo valor hierárquico de um quadro que possui um *plot twist* ou o clímax do capítulo. Assim, agora todo quadro é uma potencial “virada de página”. Isto é, cada novo desenho pode trazer uma informação bombástica, uma virada na trama, um susto (o potencial para histórias de terror é enorme), etc. A publicação dos quadros pode funcionar como uma “página falsa”. Enquanto uma folha agrega quadros em visualização simultânea, a publicação une os quadros um atrás do outro. A diferença no suporte fez surgir uma nova dinâmica de leitura, algo importante para a produção de narrativas visuais apelativas.

Mas o fato curioso é que Barkman utiliza as duas diagramações na publicação de sua obra. Enquanto no *Instagram* e *Facebook* o autor posta suas tiras em quadros individuais, no *Twitter* a HQ é visualizada como uma página única (o autor publica no *Instagram* também o modelo de tira em página única, contudo somente após o quadro final). Tal diferença de tratamento pode ser resultado da natureza das próprias mídias. O *Instagram* é um suporte feito para a visualização de imagens, no qual existem mecânicas que facilitam isso. Já o *Twitter* é uma rede social voltada para publicação de textos curtos (os textos padrões da plataforma são limitados a 280 caracteres). As imagens são muitas vezes cortadas na página inicial e perdem resolução.

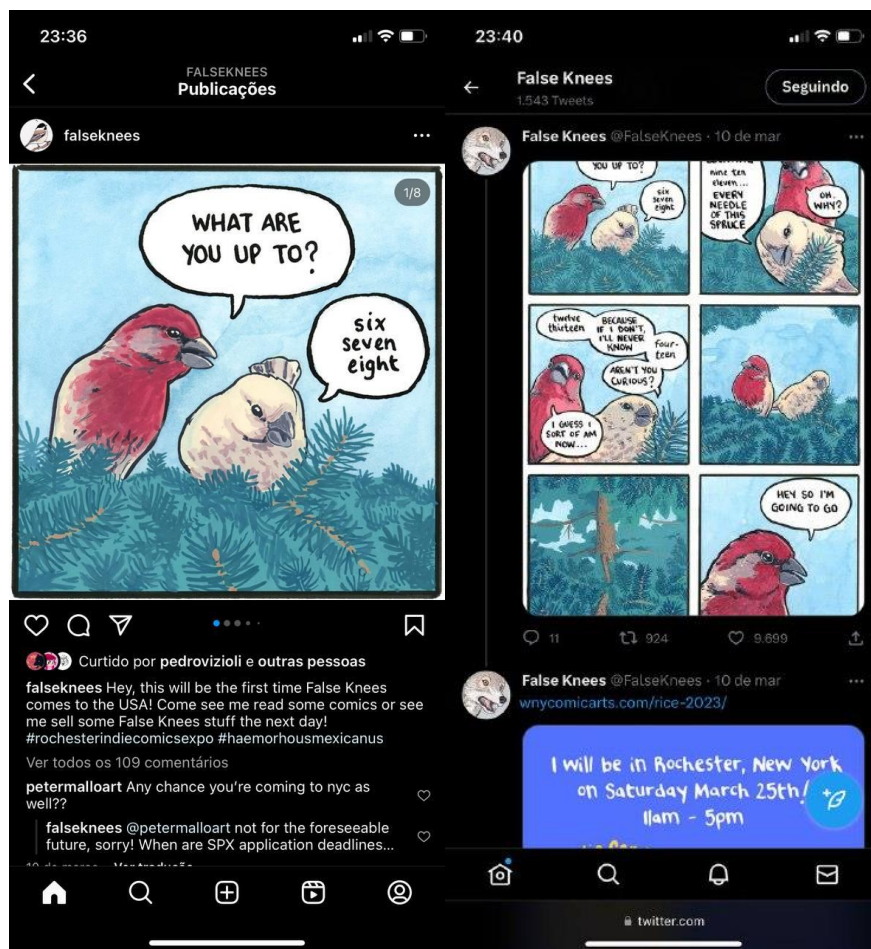


Figura 49 - Visualização de uma mesma tira, mas com diferentes publicações. À esquerda, o episódio no Instagram. À direita, no Twitter.

As diferenças também se estendem ao modo como as tiras são armazenadas. No *Instagram* e *Facebook*, existem bancos de imagens nos quais é possível localizar postagens antigas com certa facilidade. No *Twitter*, o recurso não existe. O máximo disponível é uma aba de imagens no perfil do usuário, na qual é possível ver somente publicações com imagens vinculadas. Contudo, checar antigas publicações pode ser uma tarefa trabalhosa, diante do fato dessa aba mostrar postagens em um espaço tipo rolagem infinita.

Em comum às plataformas no geral, o acesso a imagens é na ordem de publicação dos mais recentes para as primeiras postagens. Assim, é mais difícil ler as primeiras tiras. Consequentemente, isso também atrapalha a publicação de obras com longas narrativas.

Outro aspecto dos bancos de imagens das redes sociais é a presença de outras imagens em um mesmo banco de dados. Não é incomum que artistas publiquem durante a obra conteúdos que não são relacionados à narrativa, sejam ilustrações sobre outros temas, reações a postagens com memes e *gifs* ou até fotos de cunho pessoal. No caso de tiras em uma única postagem, o fluxo de leitura não é prejudicado. Contudo, em sequências de postagens com uma única história, a leitura pode ser comprometida. No caso de *False Knees*, as galerias de imagens nas redes sociais são exclusivas para conteúdo da obra.

Na relação da história em quadrinhos com seu meio, um dos elementos mais relevantes são os algoritmos e a competitividade de conteúdo. As redes sociais não são espaços exclusivos para quadrinistas. Existem diversos tipos de publicações, desde aquelas de cunho pessoal, como fotos estilo *selfie*, até os anúncios patrocinados, todos mostrados em páginas do tipo rolagem infinita. E além da competição pelo olhar do leitor, os algoritmos dão destaque ou não às publicações dos artistas com base em critérios muitas vezes secretos ou complexos.

Mas as redes sociais no geral possuem um fator que os algoritmos estimulam: a frequência. Quanto mais um perfil postar conteúdo com regularidade, mais ele será enviado para mais pessoas. Intervalos entre as postagens geralmente ocasionam a perda de visualização.

Com esse ecossistema em mente, as HQs de redes sociais evoluíram para algo próximo do que ocorria nos jornais. Uma grande quantidade de obras do tipo tira cômica e com desenhos simplificados. Segundo Presser (2020), “os quadrinhos em *mobile comics* apresentam menos detalhes, e mais uso de cenas em *close up*, além de grandes espaços de respiro e silêncio no design” (p. 105).

Tal afirmação se confirma na obra de Barkman. Suas tiras mostram muitas vezes somente a cabeça dos animais e os cenários são simples fundos coloridos, com alguns elementos de composição. A diagramação dos quadros é simples e de fácil modulação. Embora os desenhos busquem realismo, *False Knees* é simples e eficiente para esse ambiente digital.

A interatividade da obra com os leitores é relevante também. É uma das grandes vantagens das redes sociais devido ao contato do público diretamente com o autor e a obra. É possível conversar com quadrinistas, colocar comentários em resposta direta a uma tira ou capítulo, além

de ser possível acompanhar bastidores das obras. Mas o maior atrativo para os autores é o sistema de compartilhamento. “Os *sites* de redes sociais são considerados grandes aliados dos quadrinistas digitais, justamente por sua natureza orgânica de distribuição de conteúdo” (Presser, 2020, p. 93).

A dinâmica de compartilhamento é algo recorrente nas redes sociais e permite o crescimento dos artistas em termos de alcance de público. Quando se atinge um número considerável de seguidores regulares, é possível organizar atividades que viabilizem angariamento de recursos ou campanhas de financiamento coletivo, uma vez que as redes sociais muitas vezes são plataformas que não remuneram os criadores de conteúdo. O autor trabalha de graça para as redes sociais em troca de uma esperança de visualização.

As redes sociais são amplamente complexas e possuem tópicos que renderiam estudos específicos, como a pesquisa de mestrado de Gabriel Ruggiero sobre transformações narrativas de histórias em quadrinhos na rede *Instagram* (2021). Cada *site* poderá afetar de maneiras específicas como os quadrinhos se desenvolvem. Contudo, é notório que as redes sociais possuem impacto na maneira como as HQs são feitas.

Aplicativos –*Outrage*, de Fabian Nicieza e Reilly Brown

Os aplicativos são resultado do desenvolvimento do *hardware smartphones*. Tais aparelhos são muito mais que telefones móveis. São capazes de ter dados de internet, são calculadoras, GPS, blocos de notas, agendas e dezenas de outras funções. Essa tecnologia trouxe inovação e impulsionou a popularização das redes sociais e o surgimento dos aplicativos.



Figura 50 - *Outrage*, webcomic de Fabian Nicieza (roteiro) e Reilly Brown (arte).

As redes sociais, por sua vez, popularizaram o conceito de rolagem infinita, que mudou a maneira como os usuários consomem conteúdo digital.

Ao juntar o surgimento de aplicativos com a rolagem infinita, os quadrinhos de tela infinita, termo cunhado por Scott McCloud (2006, p.200), enfim ganharam popularidade nos aplicativos de leitura de HQs digitais. “Apoiados no costume dos usuários de rolarem infinitamente as *timelines* (linhas do tempo) dos *sites* de redes sociais, as *homepages* se permitem reorganizar seus conteúdos em longas rolagens que se apoiam em apelo visual e por vezes até em animações do conteúdo” (Presser, 2020, p.82).

Plataformas como *Webtoon* e *Tapas* surgiram e permitiram que uma nova diagramação pudesse ser desenvolvida pelos autores. Os quadros poderiam ser organizados verticalmente como em um rolo potencialmente infinito, no qual se lê de cima para baixo. Apesar dos aplicativos também poderem ser acessados por computador, a principal forma de acesso é por aparelhos móveis.

Tal *layout* vertical aparece na obra de Fabian Nicieza (roteiro) e Reilly Brown (arte). *Outrage* é uma obra já encerrada de 56 capítulos divididos em duas temporadas, publicados entre 12 de setembro de 2018 a 6 de dezembro de 2022 na plataforma *Webtoon*. O quadrinho digital possui 6,7 milhões de visualizações no portal e mais de 230 mil inscritos (dados coletados em quatro de dezembro de 2023). A leitura da obra é gratuita, mas exclusiva do portal (embora tenha ganhado uma versão impressa em novembro de 2022).

Outrage é uma história do gênero super-herói, na qual a personagem principal é um vírus de computador. A narrativa não é muito diferente da de outros quadrinhos do tipo. Isso se deve ao fato de o roteirista ser um profissional experiente do mundo das histórias em quadrinhos de herói, com trabalhos nos X-Men, Liga da Justiça, Superman e outros.

O ilustrador também tem experiência no ramo, com desenhos para *Deadpool* e *Homem-Aranha*. Essa bagagem trouxe para a obra a conhecida estética das HQs americanas. Além dos dois autores, o quadrinho também tem outros colaboradores responsáveis pelo nanquim, cores e letras, mas que não são fixos.

Como dito anteriormente, para ler a obra, deve-se acessar a plataforma *Webtoon*, disponível na versão *site* e aplicação. Para este estudo de caso, o aplicativo foi o foco da análise.

A página de acesso à obra é simples. Nela há uma lista dos capítulos, uma pequena sinopse da obra, informações sobre o número de seguidores, visualizações e nota média concedida pela comunidade (que varia de 0 a 10 estrelas), informações sobre os autores, além de botões para inscrição na obra, para download dos capítulos para leitura sem internet e para compartilhamento da obra.

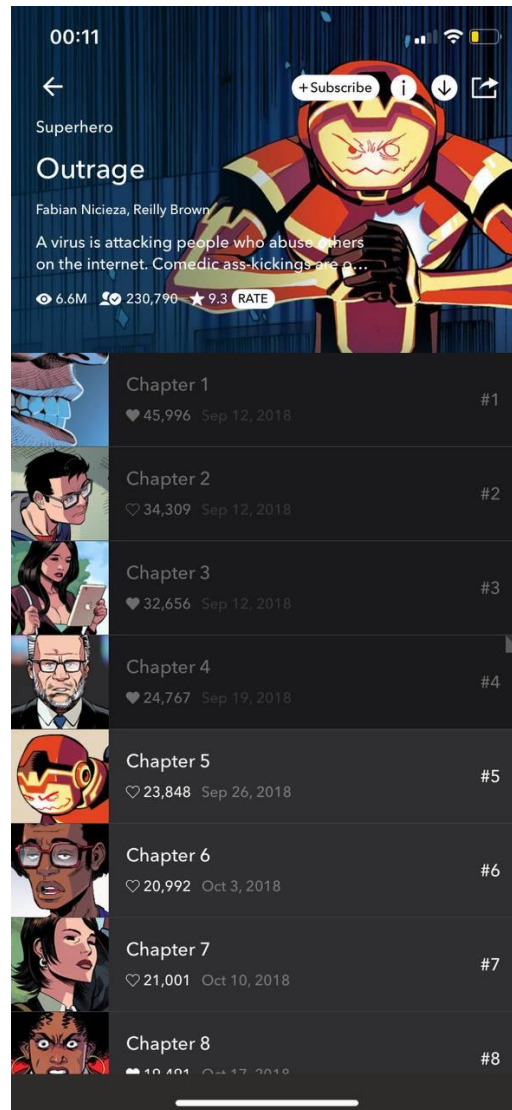


Figura 51 – Índice de capítulos de Outrage.

A navegação é simples e intuitiva. Uma vez lido um capítulo, o aplicativo mostra o mesmo em uma cor mais escura, enquanto capítulos não visualizados aparecem em uma tonalidade mais clara, como se percebe na figura 44. Para acessar os episódios finais, basta rolar a página até chegar no número desejado.

Dentro do capítulo, existem duas configurações. A primeira é com botões de interação, compostos por lista de capítulos, aba para download e compartilhamento, botão de curtida, caixa de comentários, capítulo anterior e próximo capítulo. A segunda configuração se resume somente à obra, sem botões na tela.

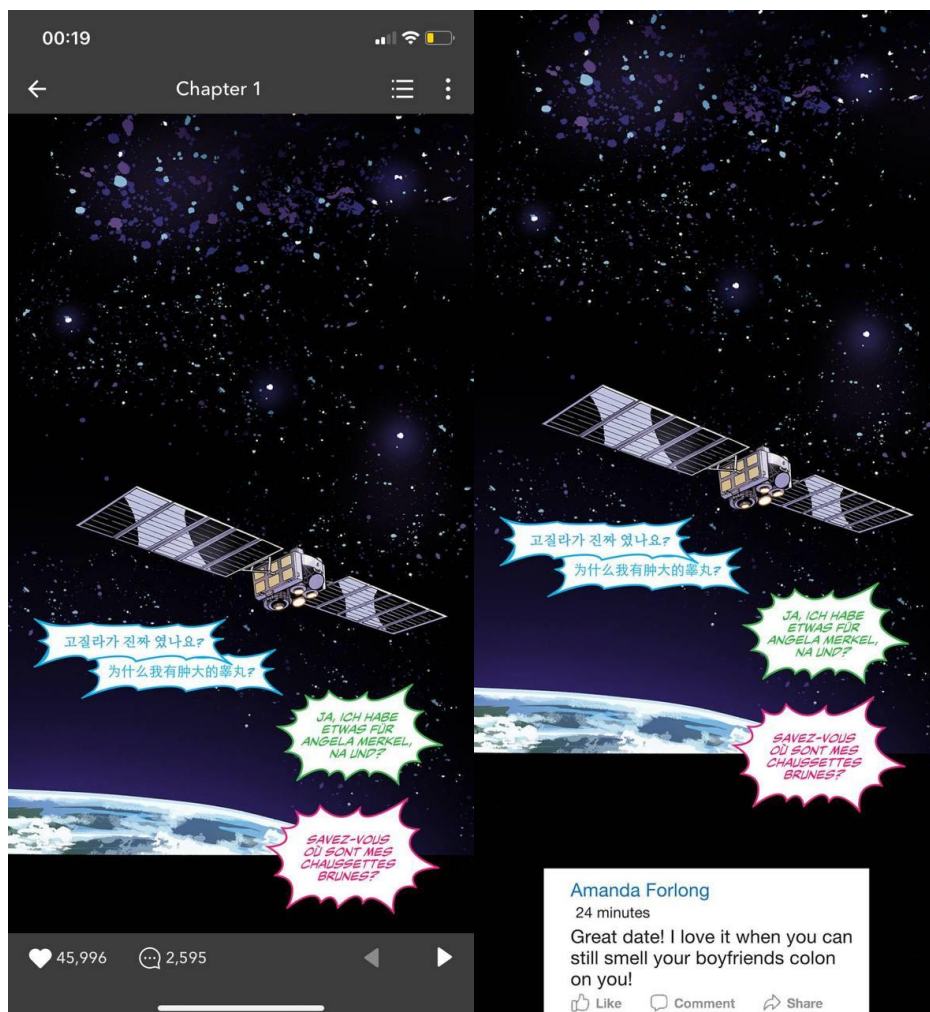


Figura 52 - Capítulo 1 de Outrage, com os botões a mostra e com os botões escondidos.

No final do capítulo, há outras informações, que são os nomes dos criadores, um botão para o próximo capítulo, botões para inscrição na obra e compartilhamento, outras HQs recomendadas caso tenha gostado de *Outrage* e a seção de comentários.

Dentro da seção de comentários, é possível gostar ou “negativar” um comentário, responder um comentário e deixar sua própria mensagem.

Além dessas janelas, os autores possuem janelas exclusivas destinadas para a publicação da obra. Curiosamente, as páginas destinadas para criadores não estão disponíveis no aplicativo. Para fazer o *upload* de capítulos e editá-los, monitorar estatísticas e outras informações, é preciso acessar o portal através de um navegador.

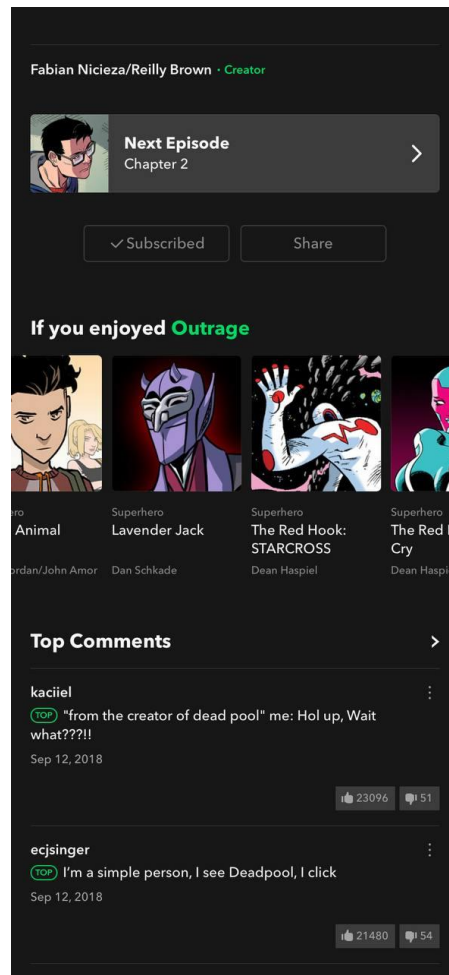


Figura 53 - Parte posterior ao capítulo da obra.

Pela perspectiva dos criadores, a plataforma é interessante por permitir que qualquer pessoa publique sua própria obra. Caso ela cresça o suficiente, o autor poderá se inscrever no programa *Ad Revenue Sharing Program* (Programa de Divisão de Receitas de Anúncios).

Segundo a própria plataforma, a empresa já pagou para quadrinistas de língua inglesa mais de 27 milhões de dólares desde 2020 por meio do programa. Os autores podem receber até 50% do dinheiro obtido através da divulgação de anúncios em suas séries, o que implica que a renda reflete a visualização de anúncios por leitores. Esta suposição se confirma nas condições para participar no programa. A primeira imposição é de conteúdo: a série não pode ter conteúdo de nudez, sexo explícito, violência gratuita e outros tópicos descritos nas diretrizes de *upload* e políticas da

comunidade *Webtoon*. A segunda condição está relacionada à visualização da obra. A série deve ter 40 mil visualizações globais por mês e pelo menos mil seguidores. Ao cumprir as exigências, o autor pode se candidatar para o programa.

Tal programa não é garantia de que será possível viver da renda do quadrinho. Contudo, a possibilidade de poder ter retorno financeiro com a HQ já é um incentivo para o desenvolvimento da obra na plataforma. Pelos números alcançados, *Outrage* preencheu os requisitos para participar do programa. Seu último capítulo recebeu 2.401 curtidas e 110 comentários.

A série teve alguns períodos de hiatos, no qual o primeiro aconteceu entre a primeira e segunda temporada. O segundo período foi no meio da segunda parte, por causa dos efeitos da pandemia de Covid-19 de 2020/2021. Fora desses intervalos, a série possuiu uma periodicidade de um capítulo por semana. O tempo de publicação dos capítulos é decidido pelos autores, algo que traz a liberdade de produção adequada ao ritmo dos autores.

O público possui a possibilidade de comentar diretamente abaixo dos capítulos e responder outros comentários, tal qual uma rede social. Essa interatividade entre o público e o autor é uma marca relevante dos quadrinhos digitais. É possível avaliar a recepção de uma obra de acordo com os comentários do público. E a interatividade produz efeitos sobre a obra, na medida em que o autor pode utilizar essas respostas como termômetro para a condução da narrativa. Caso o público esteja gostando, a história pode continuar como o planejado. Em momentos de impopularidade, o autor pode verificar se o andamento da história precisa de ajustes (tal qual ocorre no caso da *Shonen Jump* com suas enquetes).

E como mencionado no tópico sobre *sites* próprios, os aplicativos de leitura de quadrinhos possuem um diferencial interessante para autores, independentemente de seu nível: a presença de um público que já está em busca de ler HQs. Isso faz diferença para o autor e o leitor, pois ambos já estão no mesmo ambiente em busca de algo comum. É mais fácil encontrar obras de um gênero específico. Inclusive novos autores possuem mais incentivos para publicar nesses espaços, pois são oferecidos segmentos dos aplicativos para o descobrimento de novas histórias.

O *layout* é a parte que mais chama a atenção dos *webtoons* de aplicativos. Assim como McCloud (2006, p.222) sugeriu, a tela começou a se comportar como uma janela. Os quadros

começaram a se organizar em colunas verticais. Alguns tipos de quadros surgiram e uma nova forma de ler quadrinhos se originou.

Tal configuração de tela infinita é inclusive incentivada pela própria plataforma *Webtoon*. A companhia oferece para autores um guia gratuito com orientações de diferentes naturezas, que vão desde a organização da narrativa até a do espaço. Mas a empresa não foi a única a desenvolver um guia do gênero. Presser (2020) também desenvolveu um manual para o desenvolvimento de histórias em quadrinhos para telas pequenas a partir de seu trabalho de doutoramento. Os guias sugerem uma preocupação de se adequar melhor os quadrinhos à tecnologia de suporte das obras.

Segunda Presser (2020, p. 104 e 105), as HQs de tela infinita possuem algumas características definidoras, como o uso da largura da tela para melhor aproveitamento do espaço, grandes áreas de silêncio com o intuito de controlar melhor o ritmo de leitura ou oferecer maior destaque para uma cena, leitura verticalizada e até algumas ferramentas de hipermídia.

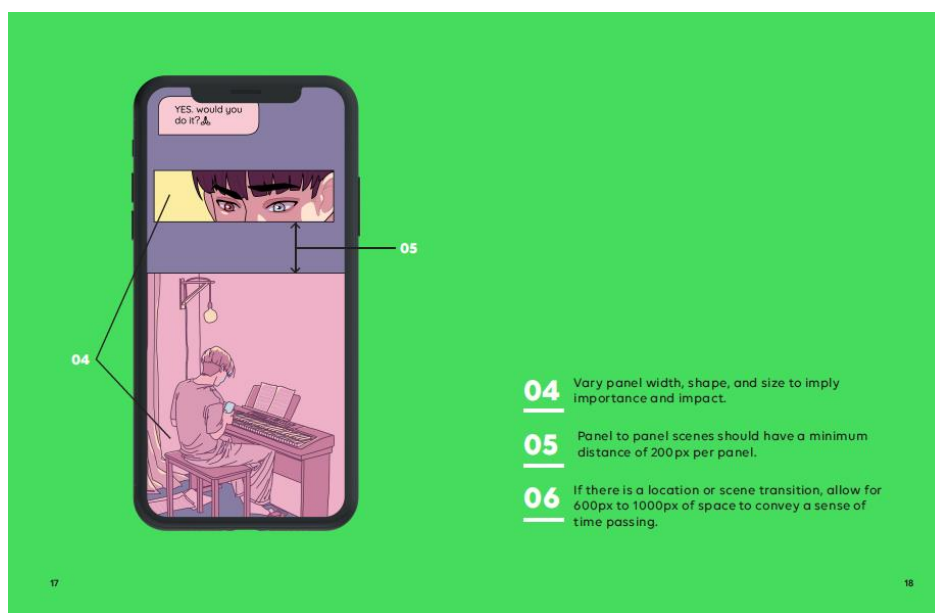


Figura 54 - Página *Creator's Resource Handbook*, o guia para criadores do *Webtoon*.

Em *Outrage*, é comum ver balões de fala fora dos quadros, ocupando o espaço que seria da sarjeta. Os desenhos são organizados em fileiras, com poucos quadros simultâneos. Como dito anteriormente, por ser uma obra visualizada em tela pequena, o espaço disponível é menor do que o de uma HQ impressa usual. A economia visual é importante para melhor aproveitar o que possui.



Figura 55 - Fragmento de *Outrage*, no qual os balões de fala saem dos quadros e ocupam as sarjetas.

Outro recurso utilizado em *Outrage* é a união dos quadros com as sarjetas. Esse tipo de ferramenta é marcado por gradientes entre branco ou preto e as cores do quadro após a transição. É utilizado em momentos de transição temporal e/ou espacial ou para acentuar o momento do quadro que virá a seguir.

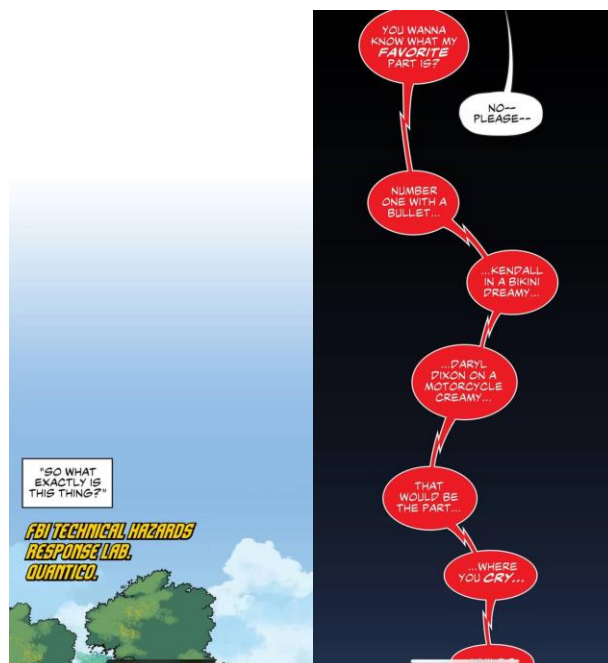


Figura 56 - Exemplos do uso de gradiente para efeito de transição espacial (esquerda) e de efeito climático (direita).

Além dos recursos mencionados, há também a semelhança do que acontece com os quadrinhos de rede social de um quadro por vez. A meta-imagem existe na forma de postagem, mas a simultaneidade desaparece (é algo ocasional, com dois ou três quadros simultâneos na tela), o que torna a tarefa de dar destaque a um desenho mais difícil. Contudo, cada rolagem representa uma virada de página, o que pode ser um bom elemento de surpresa para os leitores.

Esse tipo de configuração é novo e ainda será testado e explorado por quadrinistas. Como comenta Dittmar (2012, p. 89), “novas e estabelecidas mídias desencadeiam o desenvolvimento de formas narrativas específicas que atendem às suas particularidades”¹⁵.

¹⁵ Trecho traduzido pelo autor. No original: “new and established media trigger the development of specific narrative forms that cater to their particularities”.

Análise dos estudos

Histórias em quadrinhos são uma prática artística de fácil reconhecimento, mas de difícil definição, visto que a Academia possui diversas tentativas de fazê-la. Os estudos de caso revelam a facilidade da mídia de se aventurar por diversos suportes, mas sempre com mudanças em sua forma. Para entender melhor as diferenças ocasionadas pelos suportes, cada ponto de análise das obras foi destacado.

Superfície

Ler quadrinhos em um suporte digital ou impresso já produz diferenças no modo de ler ou fazer quadrinhos. Nos meios em papel, o espaço físico é limitado pelas dimensões da folha. Além disso, existe uma limitação ergonômica ao se produzir quadrinhos. Caso as páginas sejam demasiadamente grandes, pode tornar a leitura desconfortável. Já nos meios digitais, as dimensões dos quadrinhos são infinitas no sentido de quantos quadros um capítulo pode ter.

Essa relação se inverte nas dimensões dos quadros. Quadrinhos impressos possuem maior liberdade para fazer quadros de tamanhos variados sem prejuízo de leitura. Em HQs digitais, os quadros se padronizam e ficam limitados ao tamanho do *hardware*. Em todos os casos analisados as obras puderam ser lidas em aparelhos móveis, em que o espaço para desenvolvimento da informação visual é menor. O espaço disponível pode ser, portanto, um dos fatores que levaram à fragmentação dos quadrinhos em quadros individuais.

Interatividade com o objeto

As obras impressas possuem mecânicas mais simples que os meios digitais. Ler publicações encadernadas concede ao leitor um senso de início e fim da história conforme a leitura avança. Além disso, a obra é o próprio objeto e suas dimensões podem ser as mais diversas (o álbum de *Calvin e Haroldo* é horizontal, enquanto *My hero academia* é bem menor e é vertical). Já nos meios digitais, o quadrinho opera dentro de outro suporte. As dimensões são definidas pelo *hardware*, enquanto o tamanho da obra tem o potencial de ser infinito. Os capítulos podem ser longos sem prejudicar o manuseio da obra.

Outro aspecto importante é a competição por atenção. Nos meios impressos, os quadrinhos têm a tendência de não terem muitos outros estímulos visuais que não o próprio quadrinho. O jornal é o meio impresso que mais possui uma variedade de estímulos visuais concomitantes. Entretanto, essa disputa por atenção é limitada ao tamanho das páginas. Em meios digitais, a briga entre conteúdos é maior, e não somente dentro de uma mesma plataforma, mas dentro do próprio *hardware*. É comum que aplicativos, tanto em *smartphones* quanto em computadores, emitam sinais visuais e/ou sonoros para chamar a atenção do leitor. Em *smartphones*, um leitor pode estar lendo um quadrinho em um aplicativo e ser interrompido com a notificação de mensagem. Isso não somente interfere no manuseio da obra, mas na própria imersão do leitor na obra.

Interatividade com a narrativa

A questão de interatividade é relevante em todos os casos, mesmo naqueles em que o autor está mais isolado, pois sem um contato maior com o público é mais fácil construir uma narrativa fechada sem interferências ou tentativas de manipulação. Nos quadrinhos impressos, o contato com o leitor é mais distante e indireto. É possível haver um diálogo entre as partes, mesmo que demore muito mais que em meios digitais, no qual a troca de mensagens é instantânea.

Esse contato com o leitor funciona como um termômetro de receptividade da obra. Principalmente em redes sociais, a interatividade é encorajada com ferramentas de comentários, curtidas ou compartilhamentos. E isso pode ser tão benéfico para a obra quanto maléfico. Comentários positivos ou negativos, e até mesmo a ausência deles, podem influenciar na maneira como o autor irá prosseguir com a narrativa.

Outra questão importante do tópico é que, de acordo com a plataforma, a construção da narrativa terá momentos-chave diferentes. Nos meios impressos, o final de uma página é o momento para suspense. A virada da folha é um momento de tensão na narrativa. Em plataformas digitais, principalmente naquelas com quadros individuais, cada quadro é uma nova virada de página. O leitor pode se surpreender a qualquer momento.

Layout

Como dito anteriormente, as mídias impressas possuem a possibilidade de ter formatos diferentes. Isso reflete também na variedade de quadros e tamanhos das histórias. É comum ter

páginas duplas, quadros imensos coexistindo com outros pequenos e simultaneidade dos elementos de uma obra. Já os quadrinhos digitais evoluíram para formas mais modulares. Os quadros possuem menor variedade de tamanho por causa das dimensões de seus suportes externos. Além disso, a simultaneidade é reduzida, pois os quadros passam a se apresentar de forma individual. Em alguns casos, até balões de fala e seus respectivos personagens perdem a coexistência, já que primeiro o leitor visualiza o texto e depois a ilustração.

Outros pontos chamaram a atenção durante a pesquisa, mas que são difíceis de serem encaixados em um tópico só. É o caso das diagramações em plataformas que não pertencem aos autores. Tal fato engloba tanto *layout* quanto superfície. No jornal, revista, rede social e aplicativo, o quadrinista deve se adaptar ao espaço disponível. Onde há pouca área para desenhos, o *layout* se transforma. O número de quadros diminui (no caso de redes sociais e jornal) ou a página se transforma em uma diagramação de potencial infinito (no caso dos aplicativos).

E um ponto se levanta diante das mudanças ocorridas por causa dos meios, principalmente pelas alterações causadas pelas redes sociais e aplicativos. A simultaneidade, a noção de que o leitor vê vários quadros ao mesmo tempo, é levantada por alguns pesquisadores como elemento que distingue as HQs de outras práticas artísticas (Miodrag, 2013; Linck, 2020; Groensteen, 2007). Contudo, não existe uma preocupação dos quadrinistas em manter essa característica das HQs em suas obras, mas com a forma como elas podem se desenvolver^[LC10]. Se o meio favorece a visualização de um quadro por vez, assim o fará.

EXPERIMENTAÇÕES



E dentro desse objetivo, é necessário que artistas experimentem novas possibilidades. Como foi visto ao longo dos estudos de caso, novos suportes abrem oportunidades para diferentes formas de se produzir quadrinhos. E uma das mídias ainda pouco exploradas é o *videogame*.

A escolha do suporte foi feita por sua aproximação com os quadrinhos. Como visto anteriormente, os *videogames* compartilham recursos com as HQs, como balões de fala, caixa de texto e componentes de composição visual (recurso também compartilhado com o cinema e animação). Além disso, não é incomum a adaptação de quadrinhos para jogos. O oposto também acontece.

Quadrinhos como *Pokémon: Red Green Blue* de Hidenori Kusaka (roteiro) e Mato (ilustração), *Overwatch: Anthology* de múltiplos artistas, *Sonic: The Hedgehog* de Ian Flynn, *Cuphead: Comic Capers & Curios* de Zack Keller (roteiro), Shawn Dickinson (ilustração) e Kristina Luu (ilustração) e *The Last Of Us: American Dreams* de Neil Druckmann (roteiro) e Faith Erin Hicks (roteiro e ilustração) são exemplos desse tipo de migração narrativa.

Contudo, a produção de obras que habitam o limiar entre os jogos e as histórias em quadrinhos é pequena. Por se tratarem de práticas artísticas com recursos semelhantes e ambos serem mídias de grande exploração independente, é peculiar a falta desse tipo de narrativa híbrida.

Mas existem bons exemplos de produções mistas, até mesmo dentro da literatura. Um exemplo é a obra *A Mandíbula De Caim*, de Edward P. Mathers sob o pseudônimo de Torquemada. Escrito em 1934, o livro conta a história de seis assassinatos, mas diferente de qualquer outra produção, as páginas da narrativa foram encadernadas em uma ordem aleatória. Para entender o que se passa no livro, o leitor deve colocar as páginas na ordem correta.

Mesmo décadas depois de sua publicação, a dinâmica de jogo mantém o livro vivo. Recentemente a obra se tornou um fenômeno na rede social *Tik Tok*, o que levou milhares de pessoas a interagirem com o objetivo de superar o desafio proposto. Mais do que uma boa história, o livro é uma boa brincadeira.

Referências

Para a pesquisa de dados, algumas obras foram selecionadas para análise. *Homestuck* de Andrew Hussie, *Adventure Time Volume 10*, de Ryan North (roteiro), Shelli Paroline (ilustração) e Braden Lamb (letras), *Work At Home Simulator* de J. C. Porcel e *Meanwhile* de Jason Shiga. Além deles, também foram analisadas as experimentações relatadas por Joana Afonso em sua pesquisa de doutorado *Multiplicidade Narrativa Em Banda Desenhada: A Influência Dos Novos Media*.

Dentro das cinco obras, a que mais se distancia de uma história em quadrinhos é a de Afonso. As suas experimentações no suporte *videogame* são em torno da interatividade que ele proporciona. Contudo, suas produções não mantiveram o formato quadrinho ou algo que pudesse ser nomeado como tal. A própria Afonso não estipula em seu objetivo produzir uma HQ no suporte

videogame. O jogo é do gênero *walking simulator*, que a autora descreve como um jogo mais contemplativo e exploratório (Afonso, 2019, p. 109).

Homestuck e *Work At Home Simulator* são obras que começam a ser reconhecidas como histórias em quadrinhos, mesmo que desafiem o conceito de simultaneidade. A Obra de Hussie é definida pelo próprio autor como uma *webcomic*, enquanto Porcel classifica sua produção somente como um quadrinho. Ambas as produções visualizam quadros individualmente e possuem elementos multimídia, como pequenas animações em *gif* e sonorização no caso de *Homestuck*. Ambas as narrativas são acessíveis por *browser*.

Apesar da definição de seus autores, as obras mais se assemelham com livros ilustrados que com quadrinhos. As ilustrações são sempre acompanhadas com textos, mas os elementos não se integram como em uma HQ. Na produção de Porcel, há somente alguns quadros com balões de fala incorporados ao desenho. Em *Homestuck*, ocasionalmente há mais de um quadro por página. Tais configurações dificultam uma classificação precisa, mas são experimentações válidas ainda assim.

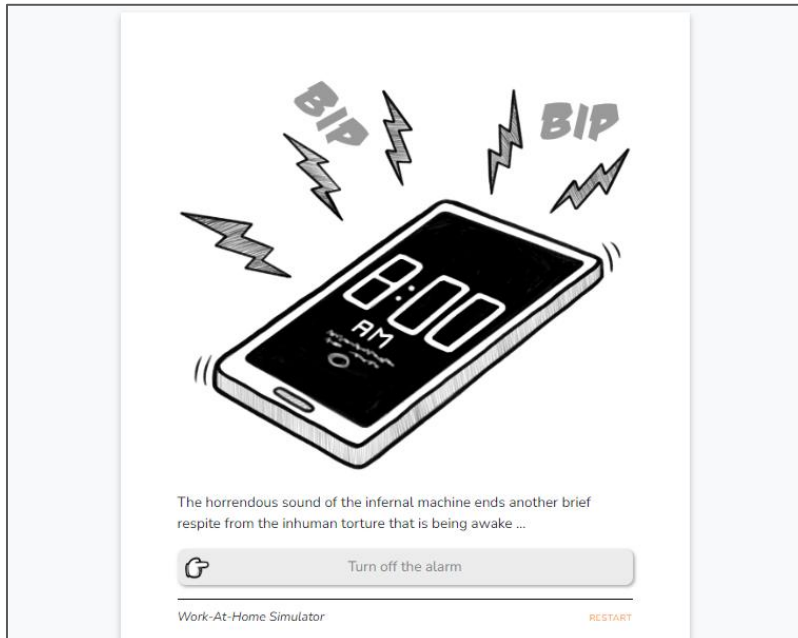


Figura 57 - Tela de *Work at Home Simulator*.



Figura 58 - Quadro de Homestuck.

Já as obras de Ryan North e Jason Shiga podem ser classificadas naturalmente como quadrinhos, em que pese ambas agregarem elementos de jogabilidade em suas narrativas. Ambas empregam o modelo *choose your own adventure* como sistema de jogo.

Adventure Time é uma revista impressa, o que limita as possibilidades de jogabilidade se comparadas a *Meanwhile*, como será visto mais adiante. A obra começa a se diferenciar de um quadrinho usual por ter mais de uma linha do tempo desenhada concomitantemente. Para isso, os autores desenvolveram signos visuais para que a leitura da obra fosse mais fluida e compreensível. Através de setas coloridas, o leitor é conduzido ao quadro seguinte daquela linha narrativa. Ao final da história, todas as linhas temporais se juntam em um único encerramento.

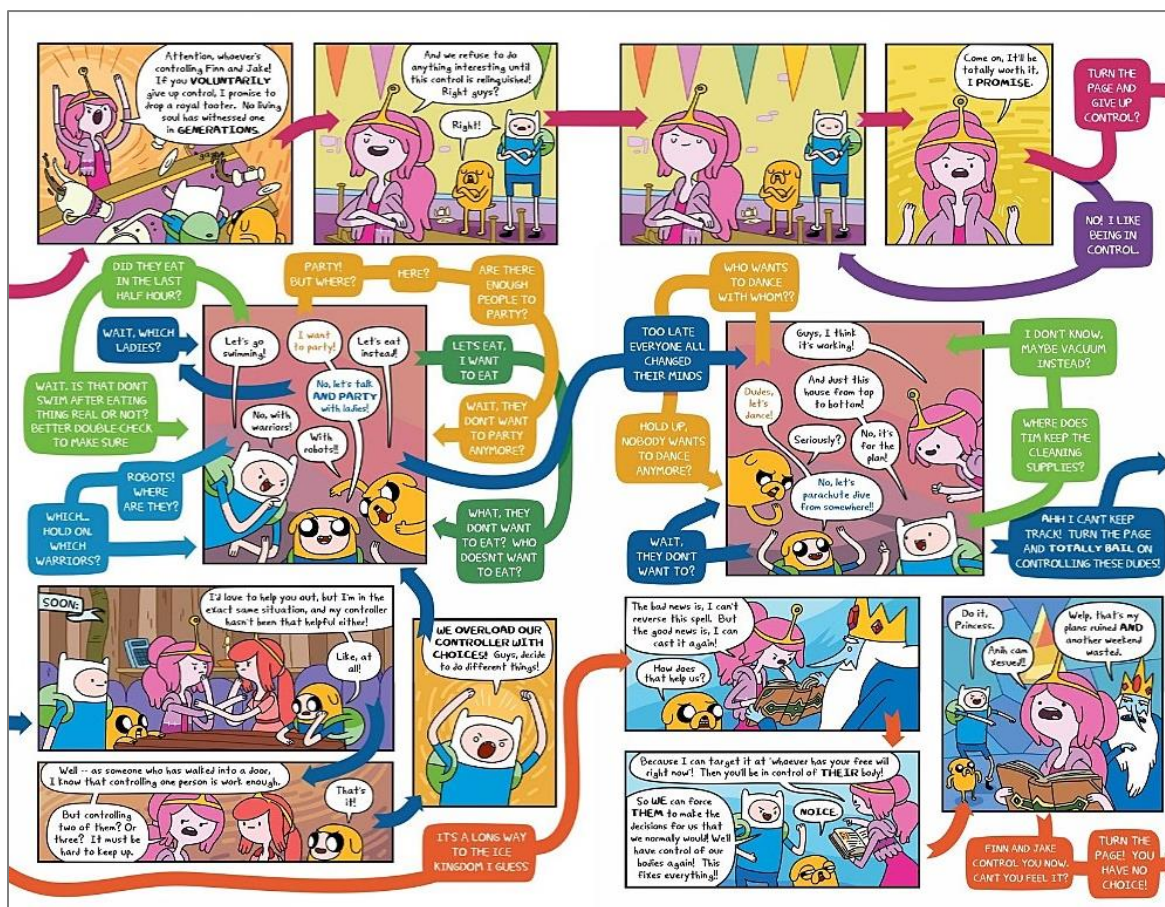


Figura 59 - Página de Adventure Time.

O layout da página, apesar de ser possível de ser lido, causa uma grande poluição visual, com um conflito de informações e que podem gerar confusão. Além disso, o espaço para os desenhos é reduzido para a inserção das setas, o que limita as possibilidades visuais. É difícil pensar em grandes quadros ou de página inteira. E por fim, a organização do espaço e narrativa devem ser bem-feitas, para que o leitor não se perca e para a história ser coerente e interessante.

Contudo, o caso mais fascinante de experimentação de quadrinho em jogo é *Meanwhile*. A obra de Jason Shiga além de estar disponível como material impresso, também é um jogo eletrônico. Disponível na plataforma *Steam*, *Meanwhile* trabalha de forma semelhante ao quadrinho *Adventure Time*. Mais de uma linha temporal coexiste aos olhos do leitor. Contudo, não existe uma página para limitar o espaço. Em um *canvas* “infinito”, Shiga distribui seus quadros de forma a não criar um senso de previsibilidade. Mesmo ao utilizar o recurso de setas que ligam um quadro ao outro, é difícil prever o que acontecerá na narrativa.

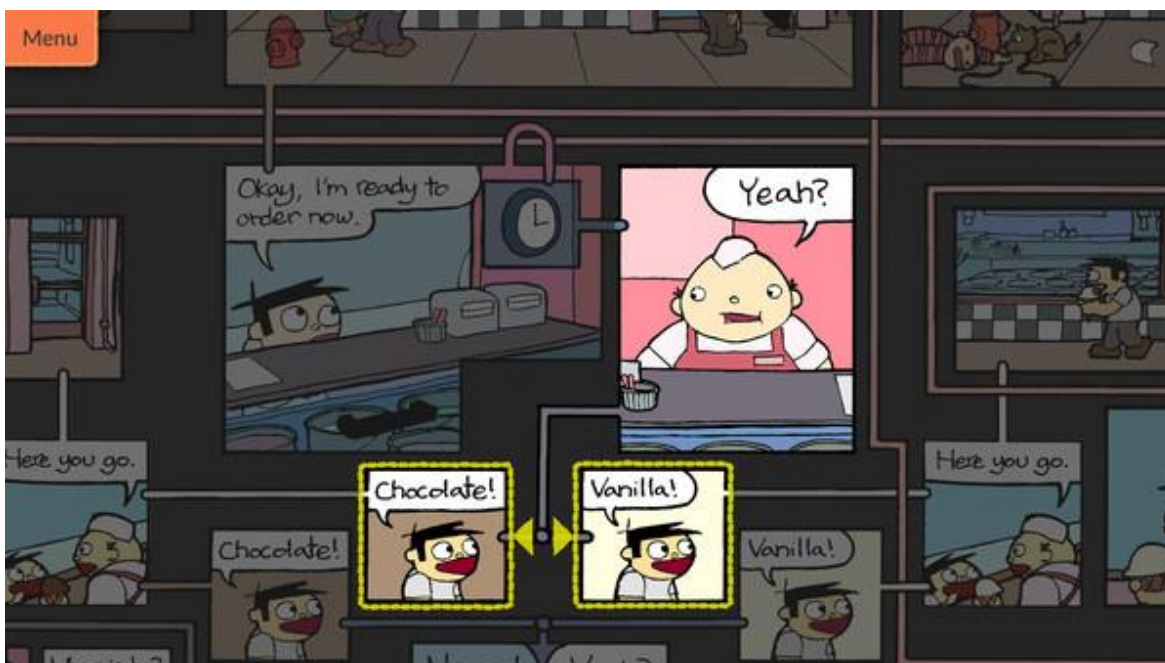


Figura 60 – Opção de quadros de *Meanwhile*.

Outro recurso utilizado é o escurecimento de quadros. Para que a história prossiga, é preciso clicar no último quadro lido. Cada nova escolha apresenta dois ou mais quadros acompanhados de uma seta. Os novos quadros são destacados, enquanto os lidos e os que não fazem parte da narrativa são escurecidos. Esse mecanismo gera um contraste para que o olhar foque no quadro a ser lido. A simultaneidade existe, mas sem prejudicar a legibilidade.

Dentre as consequências trazidas pelo *layout* desenvolvido, o tempo é um dos fatores mais afetados. Assim como na *HQ Adventure time*, os tempos passado, presente e futuro não são os únicos que coexistem na visão do leitor, mas os tempos que poderiam existir. Especialmente na obra de Shiga, é possível ver quadros inusitados em que o leitor não sabe como a narrativa pode chegar lá e nem se chegará lá.

Outro ponto de destaque é a direção da leitura. Não existe um padrão certo. Os quadros podem ser lidos da esquerda para a direita, da direita para a esquerda, de cima para baixo ou de baixo para cima. Tal organização só foi possível em um ambiente digital, no qual quadros podem ser ampliados e o espaço disponível é imenso.



Figura 61 - Visual geral do quadrinho digital *Meanwhile*.

A narrativa de Shiga não é tão confusa quanto a de North por causa dos recursos visuais possíveis no suporte digital. Mesmo com direções de leitura variadas, o quadrinho conduz o olhar do leitor de forma clara. E com a possibilidade de um espaço infinito, o autor pode desenhar quadros com diferentes tamanhos e com diferentes distâncias entre si, pois é a própria máquina que conduzirá o leitor até o próximo quadro após o comando.

Um ponto curioso de *Meanwhile* é a semelhança de seu *layout* com as obras de Chris Ware. *Building Stories* de 2012 e *Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo* de 2009 são trabalhos de grande exploração visual, sobretudo o primeiro quadrinho, no qual a dimensão material é essencial para a leitura da obra.

Em *Building Stories*, a organização do quadrinho como um todo foge do convencional. Composto por quatorze componentes (cada um é um quadrinho, amarrados só pela narrativa), a experiência de leitura é rica, pois não há uma ordem de leitura dos elementos. A quantidade de quadros e vetores de leitura, além dos próprios componentes, oferece ao leitor uma grande variedade de alternativas de leitura. Setas cruzam quadros e conduzem o leitor em diferentes direções, algo semelhante a *Meanwhile*.

O próprio material de *Building Stories* é único, pois cada quadrinho possui um formato diferente. Alguns são feitos nos moldes de tiras, outros de revistas de capa dura, outros no modelo de jornal. O material torna a experiência única. Mas diferente da obra de Shiga, a história de Ware não é um jogo.



Figura 62 - Chris Ware, *Building Stories*, 2012. Foto do quadrinho aberto.

Das obras analisadas (com exceção da de Afonso), todas apresentam um elemento comum: a mecânica de jogo *choose your own adventure*. Esse tipo de jogo se originou dos *role playing games* (RPG), os jogos de interpretação de personagens. Tais jogos geraram os livros de escolha de aventura, nos quais ao final das páginas, o leitor deveria escolher uma entre duas ou mais ações. Escolhida uma alternativa, o leitor irá para a próxima página indicada, não a imediatamente seguinte.

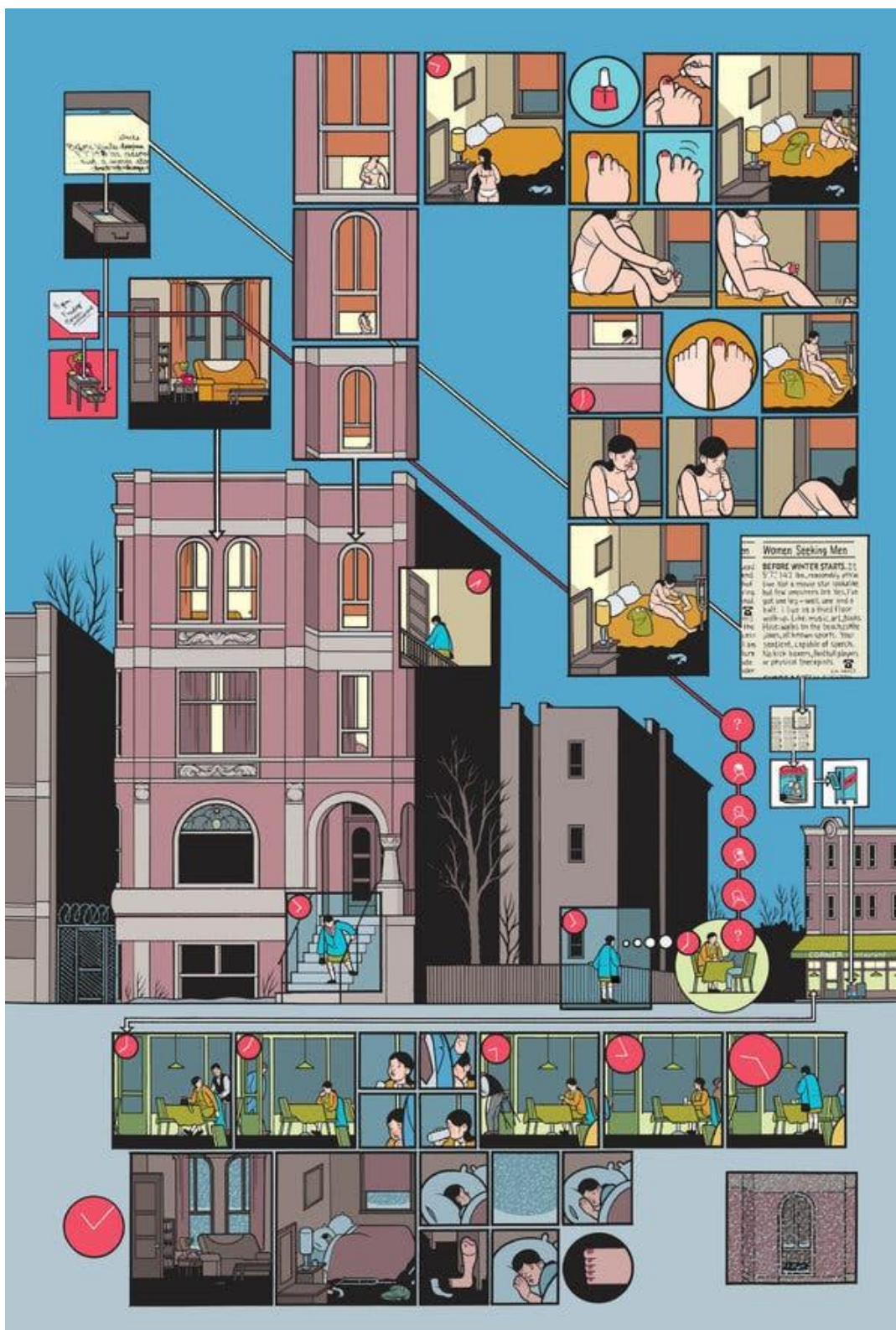


Figura 63 - Página do quadrinho *Building Stories*. A simultaneidade dos quadros e sua organização espacial lembra o trabalho de Jason Shiga.

Esse tipo de conteúdo já foi extremamente popular. Em 1981, a série de livros *Choose your own adventure* de Edward Packard já possuía mais de 4,5 milhões de cópias vendidas nos Estados Unidos (Kraft, 1981). Hoje, a mecânica está presente em diversos jogos e outras produções artísticas, como no filme interativo da série *Black Mirror* e nos jogos *Monster Prom* e *Until Dawn*.

Como exemplo, o livro *A ilha do Rei Lagarto* de Ian Livingstone utiliza a mecânica clássica. O livro funciona em conjunto com um lápis e borracha. No princípio do livro, o leitor é convidado a montar sua personagem, que é composta por três atributos: Habilidade, Energia e Sorte. Para definir os pontos de cada atributo, o jogador deve rolar um dado de seis lados e somar uma determinada quantidade de pontos preestabelecida. Caso o jogador não tenha um dado, poderá sortear uma página do livro, pois todas possuem desenhos de dados, o que simula a rolagem aleatória.

Tal dinâmica é interessante pois mesmo com um mesmo objeto, é possível ter variedades narrativas. Se os valores dos atributos forem baixos, o jogador poderá ter um comportamento mais cauteloso durante a história. Com números altos, é possível ser mais ousado nas escolhas.

O leitor deve, ao final do livro, vencer uma aventura (no caso, derrotar o Rei Lagarto). Ao final de cada trecho, o jogador pode escolher entre duas ou mais alternativas de ação. A escolha é direcionada ao próximo trecho, que não é necessariamente a próxima página. Esse tipo de dinâmica cria a sensação de imprevisibilidade, pois não se sabe quantas partes faltam para acabar a aventura ou se a escolha o levou para uma enrascada.

Como dito anteriormente, esse tipo de obra é extremamente similar ao gênero de jogo *Visual Novel*, no qual o jogador lê uma determinada sequência de falas/acontecimentos e deve escolher entre uma das opções de ação predeterminadas. Cada escolha levará o jogador mais perto ou mais longe do objetivo do jogo.

A vantagem dos jogos eletrônicos para o desenvolvimento de obras do gênero é a maleabilidade, para que a história possa se transformar. Para evidenciar isso, foi utilizado o jogo *Monster Prom*, da produtora *Beautiful Glitch*, como exemplo.

A narrativa é a respeito de uma personagem que precisa convidar um colega de classe para ir ao baile de formatura. O colégio em questão é para criaturas fantásticas, como górgonas,

vampiros e fantasmas. Para conseguir atingir o objetivo, o jogador deve conviver por alguns dias com os alunos, com interações para ganhar atenção dos potenciais parceiros. Essa rotina escolar é o ambiente que gera as alternativas de ação que o jogador deve escolher. Se irá para a aula ou não, se irá para uma festa ou se irá para a apresentação de teatro, etc.

O primeiro diferencial do jogo é a diversidade de personagens que a obra oferece para o jogador. Em vez de um personagem sem gênero ou aparência, são disponibilizadas quatro opções distintas de aparência. Tais escolhas não afetam o modo como o jogador é percebido no mundo, são somente alternativas estéticas. Além disso, é possível que, ao longo do jogo, o jogador personalize a personagem, como cobrir-se com um lençol para se parecer um fantasma.

Tal possibilidade de customização é interessante para tornar a experiência mais pessoal. Afinal, a escolha de aparência do protagonista é puramente por critério estético (gostou mais de uma aparência que de outra). Diferente do livro, no qual ilustrações são mais limitadas, o *videogame* permite que uma mesma história possua personagens com aspectos distintos.

O outro diferencial de *Monster Prom* é o número de possibilidades narrativas. Enquanto o livro está limitado a um determinado número de páginas (que podem envolver questões monetárias, ergonômicas, etc), o *videogame* pode ter dimensões gigantescas.

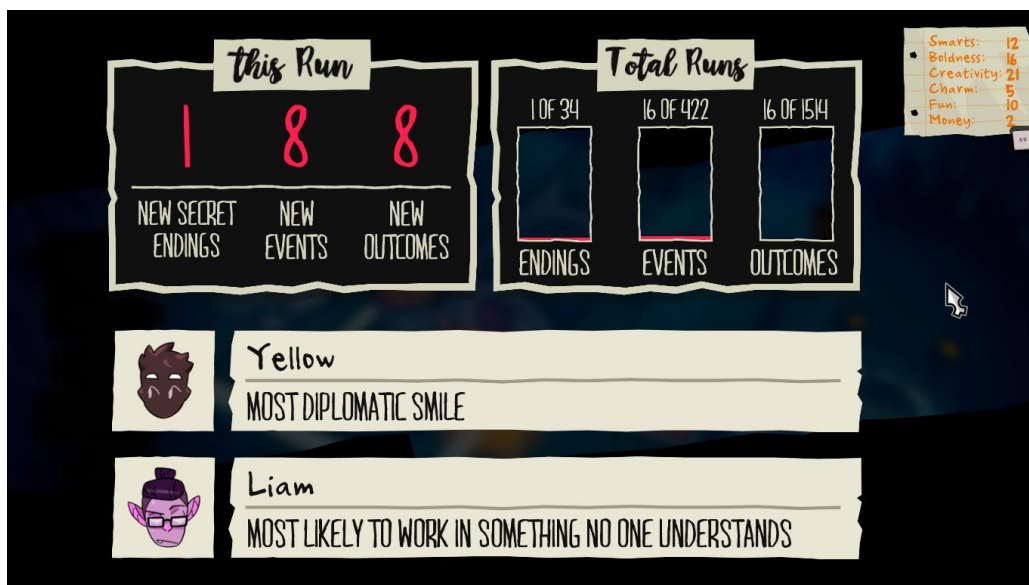


Figura 64 - Tela do jogo *Monster Prom*. O jogo apresenta para o jogador ao final de cada partida a progressão dentro do universo, no qual é possível alcançar 34 finais distintos.

Contudo, por causa de seu grande potencial e pela natureza do suporte, desenvolver um jogo é mais complexo que escrever um livro. Essa complexidade não está relacionada ao fato de um ser mais fácil de produzir que outro, mas produzir um *videogame* geralmente envolve uma equipe de várias pessoas. *Monster Prom* por exemplo foi desenvolvido por uma equipe de mais de trinta pessoas, entre elas produtoras, dubladores, artistas de cenário e personagem, programadores, etc. Um livro pode ter uma equipe mais reduzida, como autor, editor, designer editorial, designer gráfico, etc.

É evidente, portanto, o potencial que os quadrinhos possuem dentro dos *videogames*. Mesmo antes da massificação de computadores e *smartphones*, já existiram tentativas bem-sucedidas de produções híbridas, mesmo que somente na literatura. Seria muito difícil neste estudo listar todas as oportunidades proporcionadas pelos *videogames*, pois além da quantidade, é possível que novas ideias surjam a partir de experiências coletivas. Ou seja, se diversos autores buscarem produzir obras do tipo.

Contudo, para estimular novos autores, a presente pesquisa desenvolveu uma proposta de como um quadrinho *videogame* poderia ser feito. Ao se apropriar de elementos das HQs e dos jogos, é possível produzir algo único, um novo gênero que transite entre as mídias.

A proposta

A proposta seguiu os moldes dos exemplos citados. A mecânica é de *choose your own adventure*, na qual o usuário irá caminhar por uma narrativa e, ao longo da história, precisará tomar escolhas, o que resultará em ramificações da história. A proposta está disponível no seguinte endereço eletrônico: <https://www.figma.com/file/noFI7RtGmpqlUTyyD8gB4f/Role-Playing-Comic?type=design&node-id=0%3A1&t=NZUPTifNoDibctU8-1> . O jogo foi batizado de *Role Playing Comic*, em referência aos jogos RPG (*Role Playing Game*).

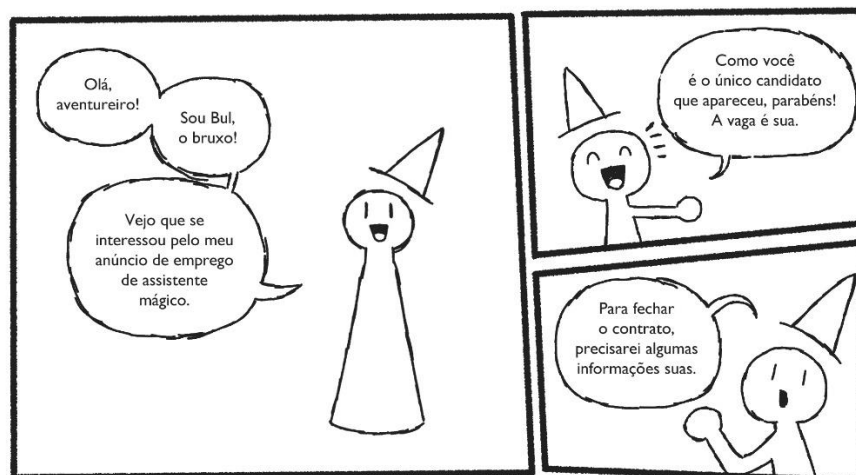


Figura 65 - Primeira tela do quadrinho RPC.

A primeira questão a ser abordada é que tipo de plataforma o jogo poderá utilizar. Se ele seria um aplicativo de *smartphone*, um jogo para console, para computador ou navegador de internet. Pelo interesse em se obter um produto que fosse mais próximo de um quadrinho tradicional, optou-se por um suporte que oferecesse espaços para imagens maiores, o que descartou os *smartphones*. Outro ponto importante é a não dependência do tráfego de dados para o jogo ser funcional, o que eliminou os navegadores. Assim, entre jogos para consoles e para computadores, decidiu-se pela segunda opção, por ser mais fácil produzir um jogo independente para computadores.

Escolher esse tipo de plataforma implica que a “página” do quadrinho é horizontal, diferente da disposição tradicional. Tal orientação é desafiadora para organizar os elementos de maneira a manter o impacto das imagens ao mesmo tempo que os vetores de leitura sejam claros e fluidos.

Um elemento considerado importante a ser incorporado é a personalização das personagens. Por estar em um ambiente digital, pode-se oferecer ao jogador mais de uma aparência para o protagonista da história. Cenários e personagens secundários podem ser desenhados uma única vez, enquanto só é preciso redesenhar as variações de personagens. Para o quadrinho, a aparência das personagens não interfere no modo como personagens futuros reagirão ao jogador. Contudo, é possível desenvolver uma história em que essa decisão gere consequências narrativas.

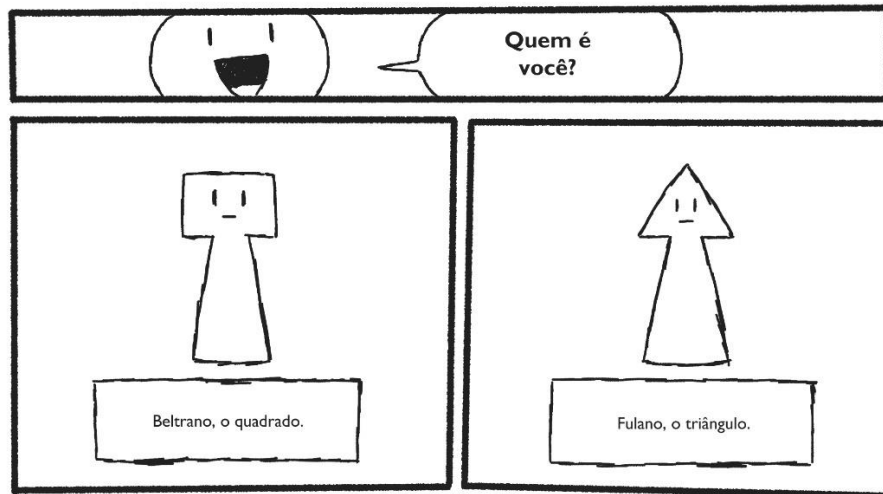


Figura 66 - Tela de seleção de personagem. A aparência é um elemento estético que não influencia na jogabilidade.

Quanto às ramificações, por se tratar de um ambiente digital, é possível desenvolver uma grande quantidade de cronologias de histórias. A princípio, o jogo não precisa ter um fim. Pode-se sempre lançar atualizações que expandam a história, o que torna a vida útil do quadrinho maior.

Somente com essas modificações, já se consegue um resultado diferente do que é visto tradicionalmente. O modelo de jogo já é conhecido e bem-sucedido no mercado. A proposta visual do jogo não estudou como o usuário poderia passar as páginas, como o jogador poderia voltar páginas ou decisões e outras questões mais complexas, como o uso de som para aumentar a dramaticidade de cada página.

O que resta agora é aguardar que os autores descubram e desenvolvam novas maneiras de produzir quadrinhos nas mídias que estão surgindo.

Conclusão

Após vinte anos da publicação de Scott McCloud sobre o futuro das histórias em quadrinhos, é interessante imaginar formas de reinventar essa prática artística, o que não pode ser feito sem pensar no contexto de publicação de suas histórias.

A tela infinita só se tornou um modelo usual de produção e leitura de histórias graças ao surgimento de suportes que favoreceram esse tipo de *layout*, na medida em que o público se familiarizou com ele. Entender o que a mídia pode ou não fazer é necessário para extrair seu potencial narrativo. E isso é feito pelos artistas a todo momento.

Foi evidenciado através dos estudos de caso que cada mídia possui peculiaridades e similaridades entre si. As tiras populares dos jornais migraram com força para as redes sociais. As *graphic novels* possuem a liberdade para maior experimentação e tempo para produção de histórias, mas pode ser uma tarefa solitária. Revistas e aplicativos para aparelhos móveis possuem um público já à procura de ler HQs, mas possuem diagramações ideais distintas.

Portanto, o estudo cumpriu com o objetivo de demonstrar a influência dos suportes na produção de histórias em quadrinhos, o que inclui diversos elementos contextuais. Essa prática artística conquista seu espaço conforme novas oportunidades surgem, sem se preocuparem com definições, sempre a se desafiarem. A simultaneidade das páginas impressas não é necessária nas redes sociais, onde a visualização individual de quadros se tornou uma alternativa melhor para legibilidade. Esse novo modelo ainda é visto como quadrinhos e faz parte do processo de evolução da mídia.

E isso poderá ocorrer com *videogames* e com novas tecnologias ainda em desenvolvimento e massificação. Quais as possibilidades dos suportes de realidade virtual? O que pode ser feito? Embora as experimentações tenham sido tímidas, a pesquisa cumpriu o objetivo de mostrar a oportunidade que os quadrinhos possuem dentro da mídia *videogame*.

Uma das maiores dificuldades enfrentadas durante o estudo foi a profundidade do assunto escolhido. Como dito no início da pesquisa, cada suporte é rico o suficiente para gerar outras pesquisas somente para si. Além disso, muitos tópicos não puderam ser trabalhados, mas são

importantes de serem analisados. Novas pesquisas poderão ser feitas a respeito de diversos assuntos, tais como:

- Relação trabalhista entre suporte e autor. Enquanto o jornal tinha a presença dos sindicatos como intermediário entre suporte e artista, os autores que produzem para as redes sociais trabalham sozinhos e majoritariamente sem receber nenhuma compensação financeira. Como isso impacta na produção de novas obras? Quais os incentivos para novos autores? É preciso uma coletividade entre produtores de conteúdo para melhorar as condições de trabalho?
- A dinâmica de produção de quadrinhos para as redes sociais. Esse suporte é extremamente importante para o contexto atual. Mas além dos tópicos de design e narrativos, existem outros agentes que precisam ser investigados. A saúde mental é tópico constante quando se pesquisa os problemas do meio.
- Como os leitores entendem quadrinhos atualmente? Esse tópico não se refere somente à verificação se essa arte deixou de ser vista como uma produção infantil ou não, mas também quais as plataformas que mais procuram para o consumo de quadrinhos, eventuais problemas que eles enxergam. Entender o usuário faz parte do trabalho do designer/autor para a produção de obras melhores.

Por fim, esperasse que essa pesquisa chegue para novos autores e instigue a experimentação de novas diagramações, novas possibilidades. Como uma narrativa visual, mesmo que a história seja o elemento mais importante de uma produção, as imagens são o veículo de transmissão dessa narrativa. O estudo acredita que fazer um bom quadrinho é fazer com que a experiência visual seja parte crucial da leitura. É preciso fazer mais, algo que somente os quadrinhos possam fazer.

Referências bibliográficas

- Afonso, J. (2019). *Multiplicidade narrativa em banda desenhada: a influência dos novos media*. (Dissertação de doutoramento, Programa de doutoramento em Bela-Artes, na especialidade de Desenho). Universidade de Lisboa, Lisboa, Portugal. Retirado de <https://repositorio.ul.pt/handle/10451/40671?locale=en> - acesso dia 07 de janeiro de 2023.
- Almeida, M. A. (2018). Webcomics, cibercultura e paródia na webcomic interativa Homestuck. Em *Ata da 5ªs Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, São Paulo, 22-24 de agosto de 2018*. São Paulo: Escola de Comunicações e Artes da USP. Disponível em https://jornadas.eca.usp.br/anais/5asjornadas/artigos.php?artigo=q_midia/maiara_almeida.pdf&jornada=5 - acesso dia 7 de janeiro de 2023.
- Anthropy, A. (2012). *Rise Of The Videogame Zinesters: How Freaks, Normal, Amateurs, Artists, Dreamers, Dropouts, Queers, Housewives, And People Like You Are Taking Back An Artform*. Nova Iorque: Seven Stories Press.
- Barkman, J. (2023). *Falseknees no facebook*. Acesso dia 27 de abril de 2023. Disponível em: <https://www.facebook.com/FalseKnees?ref=hl>
- Barkman, J. (2023). *Falseknees no instagram*. Acesso dia 27 de abril de 2023. Disponível em: <https://www.instagram.com/falseknees/>
- Barkman, J. (2023). *Falseknees no twitter*. Acesso dia 27 de abril de 2023. Disponível em: <https://twitter.com/FalseKnees>
- Bellis, M. (2019). *The colorful history of comic books and newspaper cartoon strips*. Acesso dia 07 de fevereiro de 2023. Disponível em: <https://www.thoughtco.com/history-of-comic-books-1991480>
- Brown, R. (2023). *I know who....*. Acesso dia 6 de junho de 2023. Disponível em: https://twitter.com/Reilly_Brown/status/1657209902849220608/photo/1

- Carvalho, A. (2022). *Qual foi o primeiro jornal da história?* Acesso dia 07 de fevereiro de 2023. Disponível em: <https://super.abril.com.br/coluna/oraculo/qual-foi-o-primeiro-jornal-da-historia/>
- Clinton, D. (2003). *Genre*. Acesso dia 27 de janeiro de 2023. Disponível em: <https://lucian.uchicago.edu/blogs/mediatheory/keywords/genre/>
- Cossetti, M. C. (2019). *Quantos finais tem Black Mirror: Bandersnatch?*. Acesso dia 2 de abril de 2023. Disponível em: <https://tecnoblog.net/responde/quantos-finais-tem-black-mirror-bandersnatch/>
- Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa Michaelis (2022). Brasil: Portal Uol. Disponível em <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/> - acesso dia 04 de dezembro de 2022.
- Dittmar, J. F. (2012). Digital comics. *Scandinavian Journal of Comic Art (SJoCA)*, volume 1:2, p. 82-91. Retirado de https://www.academia.edu/40431457/DIGITAL_COMICS - acesso dia 07 de janeiro de 2023
- Eisner, W. (2010). *Quadrinhos e Arte Sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista* (4ª ed.). São Paulo: WMF Martins Fontes.
- Encyclopedia Britannica. (2023). *Newspaper*. Acesso dia 07 de fevereiro de 2023. Disponível em: <https://www.britannica.com/topic/newspaper>
- Franco, E. (2001). *HQtrônicas: do suporte papel à rede internet*. (Dissertação de mestrado, Programa de Mestrado em Multimeios do Instituto de Artes da UNICAMP). UNICAMP, Campinas, São Paulo, Brasil. Retirado de <http://repositorio.unicamp.br/Acervo/Detalhe/222410> - acesso dia 27 de janeiro de 2023.
- Gai, R. (2023). *Video Game*. Acesso de 27 de janeiro de 2023. Disponível em: <https://lucian.uchicago.edu/blogs/mediatheory/keywords/video-game/>
- Gomes, B. (2022). *My Hero Academia | Volume 33 quebra novo recorde de vendas no japão*. Acesso dia 23 de janeiro de 2023. Disponível em: <https://ovicio.com.br/my-hero-academia-volume-33-quebra-novo-recorde-de-vendas-no-japao/>

Groensteen, T. (2007). *The System Of Comics*. Mississippi: University Press of Mississippi.

Guimarães, E. (2002). Linguagem e Metalinguagem na história em quadrinhos. Em *Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Salvador, 1-5 de setembro de 2002* (p. 1-15). INTERCOM - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. Retirado de <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/837ee4a468b4e1f03fc058ea804eaec3.pdf> - acesso dia 07 de janeiro de 2023.

Harding, D. (2022). *Weekly Shonen Jump Exceeds Weekly Circulation of 700.000 Digital Copies*. Acesso dia 01 de março de 2023. Disponível em: <https://www.crunchyroll.com/pt-br/anime-news/2022/10/19-1/weekly-shonen-jump-exceeds-weekly-circulation-of-700000-digital-copies>

Henrique, W. (2019). *Review: Phoenix Wright Ace Attorney Trilogy, elevando a visual novel para um novo patamar*. Acesso dia 08 de janeiro de 2023. Disponível em: <https://www.showmetech.com.br/review-phoenix-wright-ace-attorney-trilogy/>

Hess, M. (2003). *Newspaper*. Acesso dia 07 de fevereiro de 2023. Disponível em: <https://lucian.uchicago.edu/blogs/mediatheory/keywords/newspaper/>

Horikoshi, K. (2016). *My Hero Academia*. São Paulo: JBC.

Horrocks, D. (2001). Inventing comics: Scott McCloud's definition of comics. *The Comics Journal*. n. 234. Seattle: Fantagraphics Books. Retirado de <http://www.hicksville.co.nz/Inventing%20Comics.htm> - acesso dia 07 de janeiro de 2023.

Hussie, A (2009). *Homestuck*. Acesso dia 5 de junho de 2023. Disponível em: <https://www.homestuck.com/>

Intriseca (2022). *Tudo o que você precisa saber sobre A mandíbula da Caim*. Acesso dia 5 de junho de 2023. Disponível em: <https://www.intrinseca.com.br/blog/2022/12/tudo-o-que-voce-precisa-saber-sobre-a-mandibula-de-caim/>

João, S. [@silvazua0]. (2023, Maio 6). *Thread extremamente real. Se tem um grande motivo para eu mesmo ter entrado em hiato da produção de quadrinhos é pq tava beirando a*

insustentabilidade [emoji] meu sonho é ter dinheiro para me manter um ano inteiro sem trabalhar pra voltar a produzir [Tweet]. Twitter.
<https://twitter.com/silvazuao/status/1654846849465868294>

Jongh, A. (2019). *Days of Sand - a research trip to the heart of the Dust Bowl*. Acesso dia 23 de abril de 2023. Disponível em: <https://aimeedejongh.wordpress.com/2019/06/05/days-of-sand-the-making-of/>

Jongh, A. (2022). *Dias de Areia*. São Paulo: Nemo.

Jongh, A. (2023). *Jours de Sable (2021)*. Acesso dia 12 de abril de 2023. Disponível em: <https://www.aimeedejongh.com/joursdesable.html>

Komatsu, M. (2017). *Weekly Shonen Jump Circulation Drops Below 2 Million Copies*. Acesso dia 01 de março de 2023. Disponível em: <https://www.crunchyroll.com/pt-br/anime-news/2017/05/16-1/weekly-shonen-jump-circulation-drops-below-2-million-copies>

Kraft, S (1981, outubro 10). He chose his adventure. *The Day*, p.6. Disponível em: https://news.google.com/newspapers?id=_nUfAAAAIBAJ&pg=1663,2191360&dq=choose-your-own-adventure&hl=en

Kunzle, D. M. (2023). *The first half of the 20th century: the evolution of the form*. Acesso dia 07 de fevereiro de 2023. Disponível em: <https://www.britannica.com/art/comic-strip/The-first-half-of-the-20th-century-the-evolution-of-the-form>

Leite, E. (2020). *A primeira tirinha de Calvin e Haroldo*. Acesso dia 23 de janeiro de 2023. Disponível em: <https://www.estadao.com.br/acervo/a-primeira-tirinha-de-calvin-e-haroldo/>

Lichtenstein, R. (1963). *Whaam!* [Pintura]. Tate. Disponível em: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/lichtenstein-whaam-t00897>

Linck, A. (2020). *Os quadrinhos NÃO são uma arte sequencial*. Acesso dia 27 de abril de 2023. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=t6Ld0xhEhm0&list=PLi_a2oq_6xYLBQz_UyDNIHBxp_b4ZnqC5m&index=52

- Linck, A. (2022). *EXISTE UNBOXING QUE PRESTA? Chris Ware fora da caixa e arte moderna*. Acesso dia 8 de junho de 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ZMU1DFYdMDI>
- Livingstone, I. (2013). *A Ilha do Rei Lagarto*. Porto Alegre: Jambô.
- Loo, e. (2009). *Manga Mag's Demographics, circulation numbers posted*. Acesso dia 01 de março de 2023. Disponível em: <https://www.animenewsnetwork.com/news/2009-02-23/manga-mags-demographics-circulation-numbers-posted>
- Lugão, P. (2022). *Double Diamond: o que é e como usar na prática*. Acesso dia 23 de janeiro de 2023. Disponível em: <https://www.cursospm3.com.br/blog/ferramentas-para-usar-em-cada-fase-do-double-diamond/>
- McCloud, S. (2005). *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books.
- McCloud, S. (2006). *Reinventando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books.
- McKee, R. (2017). *Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro*. Curitiba: Arte & Letra.
- Merriam-Webster Dictionary (2023). *Newspaper*. Acesso dia 07 de fevereiro de 2023. Disponível em: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/newspaper>
- Miodrag, H. (2013). *Comics and Language: reimagining critical discourse on the form*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Morrissy, K. (2019). *Everything you need to know about MANGA Plus by Shueisha*. Acesso dia 01 de março de 2023. Disponível em: <https://www.animenewsnetwork.com/feature/2019-01-27/everything-you-need-to-know-about-manga-plus-by-shueisha/.142401>
- Mower, K. (2020). *'Weekly Shonen Jump' rankings determine which manga stories stay in the magazine*. Acesso dia 01 de março de 2023. Disponível em: <https://www.otaquest.com/weekly-shonen-jump-rankings/>

- Mower, K. (2020). *'Weekly Shonen Jump' Rankings Determine Which Manga Stories Stay in th Magazine*. Acesso dia 12 de abril de 2023. Disponível em: <https://www.otaquest.com/weekly-shonen-jump-rankings/>
- Nagado, A. (2002). *Shonen Jump aterrissa nos Estados Unidos*. Acesso dia 01 de março de 2023. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/quadrinhos/shonen-jump-aterrissa-nos-estados-unidos>
- Neves, D. (2023). *Crise de 1929*. Acesso dia 7 de junho de 2023. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/historiag/crise29.htm>
- Porcel, J. C. (2020). *Work at Home Simulator*. Acesso dia 27 de abril de 2023. Disponível em: <https://jcporcel.itch.io/work-at-home-sim-es>
- Presser, A. T. (2019). *Mobile comics: um guia de parâmetros para o desenvolvimento de histórias em quadrinhos digitais focados na leitura em tela pequena*. (Dissertação de doutoramento, Programa de pós-graduação em Design). Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis. Retirado de <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/216598> - acesso dia 07 de janeiro de 2023.
- Quijano, J. (Diretor). (2018). *Monster Prom [Videogame]*. Beautiful Glitch. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/743450/Monster_Prom/
- Ramos, P. (2009). *A leitura dos quadrinhos*. São Paulo: contexto.
- Ranieri, A. (2022). *Shonen Jump - The magazine that shaped the world of manga*. Acesso dia 01 de março de 2023. Disponível em: <https://sabukaru.online/articles/shonen-jump-the-magazine-that-shaped-mangas-world>
- Romano, A. (2013). *45 years od 'Shonen Jump', the Japanese magazine that shaped your childhood*. Acesso dia 01 de março de 2023. Disponível em: <https://www.dailydot.com/parsec/fandom/shonen-jump-manga-anime-magazine-45-otakon/>
- Ruggiero, G. (2021). *Quadrinhos e internet: avaliação do desenvolvimento e transformações nas narrativas gráficas desenhadas na rede social "Instagram"*. (Dissertação de mestrado,

Programa de mestrado em Design e Cultura Visual). IADE - Universidade Europeia, Lisboa, Portugal. Retirado de <https://comum.rcaap.pt/handle/10400.26/37887?mode=full> - acesso dia 07 de janeiro de 2023.

Sherman, J. (2017). *Former Shonen Jump Editor-in-Chief: Readers can decide manga's cancellation in 1st 3 weeks*. Acesso dia 01 de março de 2023. Disponível em: <https://www.animenewsnetwork.com/interest/2017-09-26/former-shonen-jump-editor-in-chief-readers-can-decide-manga-cancellation-in-1st-3-weeks/.121840>

Shiga, J. (Criador). (2018). *Meanwhile [Videogame]*. Zarfhome Software. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/714980/Meanwhile_An_Interactive_Comic_Book/

Sinônimos.com.br (2023). Disponível em: <https://www.sinonimos.com.br/> - acesso dia 07 de janeiro de 2023.

Spencer, A. (2016). *The Issue: time to choose your own adventure time*. Acesso dia 27 de abril de 2023. Disponível em: <https://comicsalliance.com/the-issue-choose-your-own-adventure-time/>

Stegner, B. (2021). *What is a visual novel video game?*. Acesso dia 08 de janeiro de 2023. Disponível em: <https://www.makeuseof.com/what-is-visual-novel-video-game/>

Thompson, J (2023). *Graphic novel*. Acesso dia 27 de Janeiro de 2023. Disponível em: <https://lucian.uchicago.edu/blogs/mediatheory/keywords/graphic-novel/>

Wakka, W., e Penilhas, B. (Ed.). (2021). Mercado de games agora vale mais que indústrias de música e cinema juntas. *Canaltech*. Retirado de <https://canaltech.com.br/games/mercado-de-games-agora-vale-mais-que-industrias-de-musica-e-cinema-juntas-179455/> - acesso dia 0 de janeiro de 2023.

Watterson, B. (2013). *Calvin e Haroldo: o livro do décimo aniversário*. São Paulo: Conrad.

Watterson, B. (2013). *Calvin e Haroldo: o livro do décimo aniversário*. São Paulo: Conrad.

Webtoon (2023). *Make money with Webtoon*. Acesso dia 27 de abril de 2023. Disponível em: <https://www.webtoons.com/en/creators101/makemoney>

Webtoon (2023). *Webtoon Community Policy and Uploading Guidelines*. Acesso dia 27 de abril de 2023. Disponível em: <https://www.webtoons.com/en/terms/canvasPolicy>

Whitten, S. (2023). *The GaMERCaT*. Acesso dia 12 de abril de 2023. Disponível em: <https://tapas.io/series/thegamercat/info>

Whitten, S. (2023). *The GaMERCaT: He's a cat. He plays video games*. Acesso dia 12 de abril de 2023. Disponível em: <https://thegamercat.com/>

Wikipedia (2023). *Weekly Shonen Jump*. Acesso dia 12 de abril de 2023. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Weekly_Sh%C5%8Dnen_Jump#:~:text=Weekly%20Sh%C5%8Dnen%20Jump%20was%20launched,sh%C5%8Djo%20manga%20anthology%20Sh%C5%8Djo%20Book.