



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO UNIVERSIDADE VIRTUAL
CURSO DE SISTEMAS E MÍDIAS DIGITAIS**

EMILI BORGES FARIAS

***ENHANCED WEBCOMICS: UMA PERSPECTIVA CONTEMPORÂNEA DE
IMERSÃO DO LEITOR A PARTIR DE QUADRINHOS DIGITAIS***

FORTALEZA

2021

EMILI BORGES FARIAS

ENHANCED WEBCOMICS: UMA PERSPECTIVA CONTEMPORÂNEA DE
IMERSÃO DO LEITOR A PARTIR DE QUADRINHOS DIGITAIS

Relatório Técnico apresentado ao Programa de Graduação em Sistemas e Mídias Digitais da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Graduado em Sistemas e Mídias Digitais. Área de concentração: *Webcomics*.

Orientador: Prof. Dr. Natal Anacleto Chicca Junior.

FORTALEZA

2021

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

F238e Farias, Emili Borges.

Enhanced webcomics : uma perspectiva contemporânea de imersão do leitor a partir de quadrinhos digitais / Emili Borges Farias. – 2021.

62 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto UFC Virtual, Curso de Sistemas e Mídias Digitais, Fortaleza, 2021.

Orientação: Prof. Dr. Natal Anacleto Chicca Junior.

1. Enhanced webcomics. 2. Quadrinhos. 3. Comunicação. I. Título.

CDD 302.23

Dedico este trabalho à minha avó, que mesmo não estando mais aqui, está presente nesse momento em meu coração. Obrigada por sua jornada e amor.

AGRADECIMENTOS

À Deus, que me proporcionou forças para superar este momento difícil e me trouxe esperanças.

Ao Prof. Dr. Natal Anacleto Chicca Junior, por sua orientação exemplar, paciência e compreensão nessa longa jornada.

Aos meus pais e irmã, Glaydson, Isabel e Evelyn, pelo amor e apoio desde o meu nascimento até aqui. Serei eternamente grata por essa oportunidade.

Ao meu namorado, Leoni, que estava presente em todos os meus momentos de angústias e felicidades nesse caminho, me dando muito amor.

Aos meus amigos, próximos ou distantes, que me trouxeram risadas, leveza e carinho quando mais precisei.

RESUMO

As histórias em quadrinhos (HQs) fazem parte de um universo bastante popular e característico da atualidade. Os primeiros registros que podem ser interpretados como a utilização dessa arte estão datados na época das civilizações mais antigas da humanidade. Desde então, esse tipo de linguagem vem passando por um processo transformador que acompanha a evolução da sociedade e, conseqüentemente, de suas identidades urbanas, a fim de representar seu público consumidor. Com a popularização da internet e seus recursos, os quadrinhos passaram a adquirir novas facetas que nem se podia imaginar há algumas décadas atrás, possibilitando o surgimento dos *webcomics*. Este novo meio de expressão oferece potencialidades que são capazes de ultrapassar as limitações que afetam os quadrinhos físicos, como animações, tela infinita e inserção de sons, ganhando uma categoria chamada “*enhanced webcomics*”. Porém, essa proposta não foi o suficiente para que a maioria desses quadrinhos se desvinculassem de suas origens, mostrando que o fator limitante vai além da falta de recursos e alcança um nível histórico-cultural. Com base nesta problemática observada, este estudo buscou explorar a aplicação de recursos tecnológicos na produção de um *enhanced webcomic*, em uma tentativa de compreender a integração destes em benefício da narrativa. O presente estudo relata o desenvolvimento do *enhanced webcomic* autobiográfico “Só Mais um Mês”. Neste documento são descritos os processos técnicos e criativos como forma de registro acadêmico de um trabalho elaborado de forma empírica. A partir destes, espera-se contribuir com a consolidação dessa linguagem em ascensão, além de estimular outras literaturas a pousar novos olhares e interpretações sob esse âmbito.

Palavras-chave: *Enhanced webcomics*. Quadrinhos. Comunicação.

ABSTRACT

Comic books (comics) are part of a very popular and characteristic universe nowadays. The first records that can be interpreted as the use of this art are dated at the time of the first civilizations of mankind. Since then, this type of language has undergone a transformative process that follows the evolution of society and, consequently, of its urban identities, in order to represent its consuming public. With the popularization of the internet and its resources, comics began to acquire new facets that could not even be imagined a few decades ago, enabling the emergence of webcomics. This new means of expression offers potentialities that are capable of overcoming the limitations that affect physical comics, such as animations, infinite screen and insertion of sounds, gaining a category called “enhanced webcomics”. However, this proposal was not enough for most of these comics to detach themselves from their origins, showing that the limiting factor goes beyond the lack of resources and reaches a historical-cultural level. Based on this observed problem, this study sought to explore the application of technological potentialities in the production of an enhanced webcomic, in an attempt to understand their integration for the benefit of the narrative. This present study reports on the development of the autobiographical enhanced webcomic “Só Mais um Mês”. This document describes the technical and creative processes as an academic record of an empirically elaborated work. From these, it is expected to contribute to the consolidation of this rising language, in addition to stimulating other literatures to put new perspectives and interpretations under this scope.

Keywords: Enhanced webcomics. Comics. Communication.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	8
2 JUSTIFICATIVA	11
3 OBJETIVOS	13
4 REFERENCIAL TEÓRICO	13
4.1 Conceitos, origem e linguagem dos quadrinhos	13
4.2 A adaptação do roteiro para os quadrinhos	17
4.3 Webcomics e a adequação das HQs	20
4.4 A inserção da animação	25
5 METODOLOGIA	29
6 EXECUÇÃO DO PLANO DE TRABALHO	30
7 ESTUDO DE CASO	32
7.1 Primeira versão	32
7.2 Enredo e roteirização	33
7.3 Criação do storyboard	35
7.4 Digitalização e enquadramento dos desenhos	38
7.5 Animações e trilha sonora	45
8 CONSIDERAÇÕES FINAIS	50
REFERÊNCIAS	55
APÊNDICE A — PRIMEIRA VERSÃO DO WEBCOMIC	57
APÊNDICE B — COMPONENTES DA ROTEIRIZAÇÃO	60
IDEIA	60
STORYLINE	60
ARGUMENTO	60
ARGUMENTO PRÉVIO	62

1 INTRODUÇÃO

Originalmente, segundo Cardoso e Domingos (2017), os quadrinhos surgiram como a evolução de tiras vinculadas a jornais do século XIX, que tinham como objetivo propagar a informação por meio de uma transmissão visual instantânea, servindo como suportes ilustrativos. Com o passar do tempo, a grande popularização das tiras entre crianças e jovens impulsionou a criação e produção de revistas em quadrinhos que ilustravam as mais diversas aventuras heróicas e super-heróicas.

No Brasil, as histórias em quadrinhos tiveram sua origem ligada ao surgimento das charges, caracterizadas como a primeira união entre a palavra e o desenho no país. O novo gênero apresentou-se como uma forte mistura de inspirações inicialmente francesas e posteriormente norte-americanas, com traços humorísticos e políticos que moldaram a sua criação. Foi após a Segunda Guerra Mundial que os artistas brasileiros desvincularam-se de suas influências estrangeiras e mostraram uma forte nacionalização desta arte, tendo como grandes nomes Mauricio de Sousa, Ziraldo Alves Pinto e Luiz Saldenberg (SAIDENBERG, 2013). No século atual,

(...) o mercado editorial de histórias em quadrinhos brasileiras impressas resume-se às revistas com os personagens de Mauricio de Sousa, álbuns ocasionais (normalmente com tiragem baixa e preço elevado) e publicações alternativas sem periodicidade e que totalizam poucos números. (VASQUEZ e DOS SANTOS, 2017, p. 194)

Porém, no final do século XX, houve a consolidação da *Web 2.0*, um marco que caracterizou o meio digital por sua rápida evolução e adesão por parte da sociedade (O'REILLY, 2009). A partir disso, houve uma transformação no universo comunicativo e, conseqüentemente, nos quadrinhos. De acordo com Cardoso e Domingos (2017), após esse acontecimento, surgiram comunidades oficiais e não-oficiais que expandiram as possibilidades de contato com esse conteúdo de entretenimento por intermédio de *scans*, histórias em quadrinhos digitalizadas e disponibilizadas em sites e blogs.

Levando isto em consideração, é necessário apontar o momento histórico no qual a sociedade atual se encontra. Sua importância e conceituação são mostradas a partir de:

Nenhuma reflexão séria sobre o devir da cultura contemporânea pode deixar de constatar que existe uma enorme multitude de sistemas maquínicos, em particular a mídia eletrônica e a informática, que incidem sobre todas as formas de produção de enunciados, imagens, pensamentos e afetos. É legítima a preocupação de muitos, que se perguntam se o homem e a vida não estariam ameaçados pela crescente ingerência das ciências e da tecnologia sobre a sociedade. (PARENTE, 1993, p. 14)

Apoiado nessa afirmação, é possível entender que a cultura contemporânea representa a grande demanda de transformações tecnológicas que instigam o crescimento e evolução da humanidade, em um grande fluxo acelerado de inovações que interferem, seja de forma benéfica ou maléfica, nas mais diversas ações do cotidiano das pessoas no geral.

Refletindo a partir dessa perspectiva, para o prosseguimento desta pesquisa, é necessário introduzir o conceito de *Webcomics*, quadrinhos digitais que acompanharam o progresso da digitalização de imagens e, segundo Cardoso e Domingos (2017), podem ser definidos como HQs nativas do mundo digital que possuem um grande potencial de inovação da linguagem dos quadrinhos, capazes de se integrar ao ciberespaço e explorar a convergência proporcionada pela hipermídia.

O desenvolvimento de *Webcomics* surgiu com a influência da disseminação online desse tipo de narrativa, facilitando esse processo de criação e buscando abranger um público mais familiarizado com as tecnologias digitais (CARDOSO e DOMINGOS, 2017). Lage (2017) afirma que as mídias, de uma forma geral, e redes eletrônicas são importantes ferramentas de mediação de identidades urbanas e, com isso, proporcionam novas formas de criação de informação e comunicação, em uma busca frequente de se moldar ao seu meio social de interesse. Os quadrinhos, acompanhados de tecnicidades, encaixam-se proveitosamente nesse contexto. Levando essa visão em consideração, urge a ênfase do abundante uso da mediação tecnológica como meio de comunicação, e, com isso,

(...) os *Webcomics* são caracterizados por migrar através de vários ambientes no ciberespaço, tais como sites, blogs, plataformas de vídeos; onde ganham suas versões animadas; e redes sociais online, podendo ainda serem produzidos de forma impressa; no formato de livros por exemplo. (LAGE, 2017, p. 55)

Com isto, é possível apontar que *webcomics* podem ser considerados criações inspiradas nos quadrinhos físicos, concebidas pela evolução da era atual. Tendo seu início como uma adaptação virtual da literatura quadrinística, os *webcomics* vêm, paulatinamente, separando-se de suas origens, buscando explorar as tecnologias digitais para recriar sua identidade e maneiras de se comunicar com o leitor.

Reforçando esse conceito, Batinic (2016) categoriza essa separação como “*enhanced webcomics*”, quadrinhos que, além de serem nativos digitalmente, fazem parte de um grupo que possuem interatividades que são únicas do meio virtual e não poderiam ser traduzidas para o formato físico sem que perdessem grande parte de seu significado e efeito ao leitor, como: animações e trilha sonora.

Dentre as diversas características a serem apontadas sobre esses quadrinhos, deve-se levar em consideração alguns aspectos: Franco (2012) lista uma série de peculiaridades que distinguem os novos *webcomics* e reforça os conceitos de Batinic (2016): animação, diagramação dinâmica, trilha sonora, efeitos de som, tela infinita, tridimensionalidade, narrativa multilinear e interatividade. Outro aspecto aborda o ciberespaço como um potencializador de histórias em quadrinhos por proporcionar que produções autorais sejam criadas sem as limitações do mercado editorial (DOS SANTOS; CORRÊA; TOMÉ, 2012, p. 135). Também afirma-se que a veiculação dessa linguagem é facilitada pela utilização de sites, blogs e redes sociais como canais que estreitam interações do tipo autor-leitor, oferecem baixo custo e favorecem sua circulação (RAMOS, 2013).

Considerando as caracterizações expostas acima, a proposta deste trabalho é relatar a diferenciação entre um quadrinho digital com/sem a aplicação de outras linguagens, como a animação e a música. Esta discussão parte da criação de duas versões de um *webcomic* do tipo *one-shot*¹, sendo a primeira sem potencialidades tecnológicas, como aplicação de um projeto de disciplina, e a segunda com o uso desses recursos citados, assumindo uma posição de adaptação e relato processual para a feitura deste estudo.

¹ “Em tradução livre “um-tiro”. São histórias não seriadas, de leitura rápida, com início e fim na mesma edição” (ASSIS, 2014). Ou seja, quadrinhos finalizados em apenas um capítulo/volume e não possuem sequência.

Esta aplicação inicial de projeto foi feita para a disciplina de Redação para Mídias Digitais, como parte da primeira edição da revista *Catorze Trinta*², idealizada pela professora Andrea Pinheiro do curso de Sistemas e Mídias Digitais. A proposta de um compilado de narrativas autobiográficas, que podem ser caracterizadas como narrativas que reservam-se “àquele indivíduo, a suas reflexões e experiências particulares, um ‘gênero’ literário específico, que permitisse a expressão de sua unidade e autonomia” (ALBERTI, 1991, p. 73), aproximou as obras da publicação de um caráter emotivo através de expressões e relatos pessoais sobre o isolamento social.

Já a segunda versão, é apresentada como uma adequação aos meios digitais, e foi feita como parte de uma proposta deste estudo de caso, caracterizado por “quando se colocam questões do tipo ‘como’ e ‘por que’, quando o pesquisador tem pouco controle sobre os eventos e quando o foco se encontra em fenômenos contemporâneos inseridos em algum contexto da vida real.” (YIN, 2001), sendo complementado pela documentação do processo prático apresentada na seção “Estudo de Caso”.

2 JUSTIFICATIVA

O curso de Sistemas e Mídias Digitais (SMD) abarca diversas tecnologias atuais de maneira multidisciplinar e multimodal. Sua proposta versátil, capaz de interligar múltiplos conhecimentos harmonicamente, proporciona um ambiente de criação adequado para uma vasta exploração do meio digital.

Como apresentado anteriormente, os quadrinhos nativos do digital, *webcomics*, são produzidos a partir de uma junção de diversos elementos técnicos e artísticos, como: roteiro, desenho, criação de personagens e cenários, animação, semiótica, etc. Com isto, é possível entender a coerência em relacionar esta área com os conceitos abordados no curso de SMD.

Ademais, a capacidade promissora de veiculação apontada anteriormente, juntamente com a vasta gama de oportunidades a serem exploradas, a partir de recursos digitais de suporte à criação, isto é, “Mais do que contar uma história em capítulos, as *webcomics* têm conseguido fazer de novas propostas um

² Disponível em: <<https://issuu.com/andreapinheiro64>>. Acesso em: 29 de abr. de 2021.

sucesso de público e até editorial, mesclando a arte sequencial com recursos de animação, áudio e vídeo[...]”, (CARDOSO e DOMINGOS, 2017, p. 129), expõem o potencial da concepção de um produto dessa natureza com a utilização de conteúdos e conhecimentos relacionados à grande área de Mídias Digitais, adicionados aos conceitos mostrados que podem ser potencialmente explorados por esse meio narrativo.

Com base nessa exposição de fatos e argumentos, levantou-se um questionamento: Como explorar a aplicação das potencialidades digitais na produção de um *enhanced webcomic*? A importância da busca de uma resposta para essa pergunta se dá pela necessidade de estimular a produção de quadrinhos digitais com uma maior exploração de tecnologias, algo que não é utilizado com frequência nessa área.

Para extrair particularidades deste trabalho, é oportuno expor que o enfoque principal na produção do *webcomic* foi a motivação de evocar sentimentos e emoções coerentes para impulsionar a interpretação adequada aos que entrarem em contato com a narrativa. Para tal, quadros, animações, trilha sonora, entre outros, foram selecionados como potencialidades a serem exploradas.

Aliás, a escassez de registros científicos detalhados, que relatam o procedimento de construção deste meio narrativo, também é um fator bastante motivador para o desenvolvimento dessa pesquisa. Isto é, houve diversos momentos dedicados para elucidar como tal procedimento era concebido, através de buscas por literaturas publicadas anteriormente, porém, os resultados foram insuficientes e incompletos. Desta forma serviu como estímulo estudar e apresentar o processo nesta pesquisa.

O intuito é elucidar sistematicamente uma sequência criativa, estabelecendo relações entre a linguagem dos quadrinhos com outros universos comunicativos, através de uma proposta de concepção dos quadrinhos nativos digitais, considerando sua identidade e público que vêm se moldando paulatinamente.

Portanto, é esperado compreender o processo de desenvolvimento de *Webcomics*, principalmente de *enhanced webcomics*, e provocar um

questionamento sobre as tecnologias digitais e suas capacidades de potencializar a imersão e compreensão do leitor, dinamizar a obra e torná-la singular em seu decorrer.

3 OBJETIVOS

O objetivo geral deste estudo é:

- Documentar o processo de concepção e criação de um *enhanced webcomic*.

Visando aprofundar essa meta, os objetivos específicos desta pesquisa consistem em:

- Descrever os elementos técnicos e artísticos presentes em uma *enhanced webcomics*.
- Explorar as potencialidades dos recursos digitais como suporte para a narrativa da história em quadrinhos.
- Discutir os fatores que diferenciam um *webcomic* de um *enhanced webcomic* em suas criações e adaptações.

4 REFERENCIAL TEÓRICO

O objetivo deste capítulo é debruçar-se sobre conceitos e explicações sobre as mais diversas características que englobam o universo dos *Webcomics*. Para maior entendimento, serão abordadas as temáticas: conceitos, origem e linguagem dos quadrinhos; A adaptação do roteiro para os quadrinhos; *Webcomics* e a adequação das HQs; A inserção da animação. O intuito dessa abordagem é elucidar a capacidade de adequação e criação dessa linguagem.

4.1 Conceitos, origem e linguagem dos quadrinhos

As histórias em quadrinhos (HQs) são conhecidas pela sociedade por sua grande capacidade de entretenimento do público em geral, a partir de suas representações fantásticas e não-fantásticas de personagens fictícios que vivenciam as mais diversas aventuras. Segundo o dicionário Aurélio (2011), história em quadrinhos pode ser definida como “sequência de desenhos (ger. limitados por bordas retangulares), com ou sem legendas, que contam uma história.”, o que leva a

uma comparação sobre essa conceituação, que demonstra uma abrangência bastante promissora, e o conhecimento geral sobre a temática, que é, de certa forma, simplificado e de notoriedade limitada. A partir dessa informação, é possível ir além dessa fórmula básica de pensamento, levando em consideração a concepção de história em quadrinhos como a Arte Sequencial, isto é,

Em sua forma mais simples, os quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando são usados vezes e vezes para expressar idéias similares, tornam-se uma linguagem - uma forma literária, se quiserem. E é essa aplicação disciplinada que cria a "gramática" da Arte Sequencial. (EISNER, 1985, p. 8)

Com base nessas constatações, é possível gerar uma reflexão sobre a vasta utilização desse meio de comunicação, datada e discutida há centenas de anos. Por isso, faz-se necessário debruçar-se sobre o começo de tudo. A origem dos quadrinhos foi, e ainda é, discutida durante muito tempo e pouco se sabe sobre. Segundo McCloud (2005), existem artes que se enquadram nos conceitos de quadrinhos e estão datadas na época das primeiras civilizações registradas na humanidade: os egípcios.

McCloud (1993) elucida que há registros de uma história pré-colombiana, nomeada "Garras de Tigre", que é uma condizente representação de uma sequência de acontecimentos, baseada nas crenças dessa civilização antiga, relatada em forma de desenhos. Ou seja, uma HQ de um milênio atrás, representada na figura 01, que, muito tempo após a sua produção, trouxe uma inspiração inconsciente no surgimento dos quadrinhos modernos.

Figura 01 – Representação visual de "Garras de Tigre"



Fonte: Desvendando os Quadrinhos (2005).

Porém, McCloud (2005) aponta que, o fator determinante para a concretização dessa linguagem foi a **invenção da imprensa**.

De fato, os quadrinhos surgiram como uma consequência das relações tecnológicas e sociais que alimentavam o complexo editorial capitalista, amparados numa rivalidade entre grupos jornalísticos (Hearts vs. Pulitzer), dentro de um esquema preestabelecido para aumentar a vendagem de jornais, aproveitando os novos meios de reprodução e criando uma lógica própria de consumo. (CIRNE, 1970, p. 10)

Antes disso, produção desse veículo de informação ficou estagnada, durante muito tempo, na prática primitiva de panfletagem, que seria considerada por Eisner(1985) um pontapé inicial para a ramificação da arte de contar histórias, estimulada pela necessidade de expressar-se de forma mais elaborada, que ultrapassasse as limitações de uma simples decoração sem significados mais profundos. Com esse estímulo:

[...] os artistas que lidavam com a arte de contar histórias, destinada ao público de massa, procuraram criar uma *Gestalt*, uma linguagem coesa que servisse como veículo para uma expressão de uma complexidade de pensamentos, sons, ações e idéias numa disposição em seqüência, separada por quadros. Isso ampliou as possibilidades da imagem simples. (EISNER, 1985, p. 13)

A popularização dessa ferramenta trouxe, para a sociedade na época, uma nova perspectiva mais “tangível” sobre a arte. A partir disso, personalidades escondidas até então, foram capazes de se comunicar através de suas obras. McCloud (2005) afirma que, no século XIX, Rodolphe Töpffer tornou-se um dos pioneiros da história em quadrinhos moderna por “(...) apresentar a primeira combinação interdependente de palavras e figuras na Europa.” (MCLOUD, 2005, p. 17). Esse acontecimento foi caracterizado como o marco de uma nova linguagem.

Segundo Barbieri (2017), as linguagens podem ser caracterizadas por meio de uma perspectiva bastante abrangente, que gira em torno de duas ideias principais: primeiramente, elas (as linguagens) não são apenas meios de comunicação, instrumentos para que possamos expressar-nos simplesmente. Devem ser vistas como ambientes em que estamos inseridos e que estabelecem aquilo que queremos e podemos comunicar. Segundamente, esses ambientes não estão isolados, aliás, estão profundamente interligados como mundos contidos em um ambiente maior chamado comunicação. Isto é,

esses ambientes que são as linguagens não constituem mundos separados, mas representam aspectos diversos do ambiente global da comunicação e

estão, portanto, fortemente interconectados, entrelaçados e em contínua interação recíproca. (BARBIERI, 2017, p. 20)

Os quadrinhos não são uma exceção. Esta linguagem, desde Rodolphe Töpffer, está se transformando paulatinamente através de quatro tipos de relações com outras (BARBIERI, 2017). “As linguagens são *coletivas*: as modificações que podemos realizar dependem também das características da linguagem. Por isso as linguagens se modificam lentamente, ao curso dos anos e dos séculos.” (BARBIERI, 2017, p. 22).

A primeira dessas quatro relações é nomeada **Inclusão**, “uma linguagem está incluída em outra, faz parte de outra” (BARBIERI, 2017, p. 24). Isto é, os quadrinhos estão inseridos, juntamente com outras linguagens, em um ambiente maior, a narrativa, através de similaridades e convergências que as aproximam desse fator comum: o ato de narrar. De acordo com Barbieri (2017), o cinema se encaixa nessa relação de proximidade com as histórias em quadrinhos por diversos motivos: sequência narrativa, roteiro, etc.

A segunda, **Geração**, “uma linguagem é gerada por outra” (BARBIERI, 2017, p. 25), aponta que as HQs são provenientes de outros ambientes comunicativos como a ilustração, literatura ilustrada entre outros. E, conforme Barbieri (2017) afirma, apesar de compartilhar características com aquelas que a proveram, difere-se essencialmente.

A terceira, denominada **Convergência**, “duas linguagens convergem em alguns aspectos” (BARBIERI, 2017, p. 25), está diretamente ligada ao que a autora chama de “parentescos horizontais”. Em concordância com Barbieri (2017), por mais que a linguagem dos quadrinhos não esteja conectada inteiramente à pintura, à fotografia, à música e assim por diante, ainda é possível identificar semelhanças por meio de seus ancestrais em comum.

A quarta e última, que é designada como **Adequação**, “uma linguagem se adequa a outra” (BARBIERI, 2017, p. 25), mostra-se como uma relação de possibilidades associadas à imitação e reprodução de processos expressivos únicos de outras linguagens. “A relação de *adequação* entre linguagens é interessante de maneira particular porque é o que mais nos revela os mecanismos e os limites das linguagens implicadas.” (BARBIERI, 2017, p. 26). Ou seja, os quadrinhos são

capazes de incorporar características exteriores que os convêm e adaptá-las, respeitando suas limitações, com o intuito de aprimorar seus atributos e reconstruir sua maneira de se comunicar.

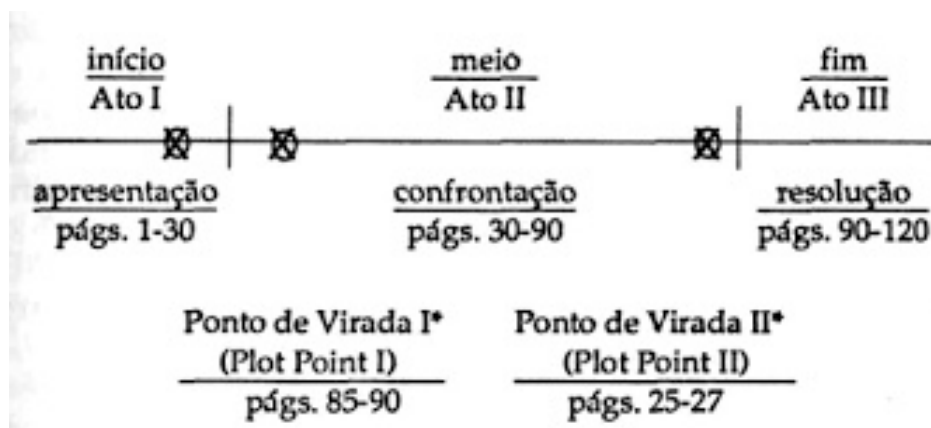
Um exemplo eloquente de uma linguagem que o quadrinho incorpora e adapta muito bem é o cinema (BARBIERI, 2017, p. 26). Parte da construção de suas histórias vem da elaboração de um roteiro próprio da linguagem das HQs, que é inspirado em produções cinematográficas.

4.2 A adaptação do roteiro para os quadrinhos

O roteiro pode ser caracterizado como "(...) a história contada em imagens, diálogos e descrições, localizada no contexto da estrutura dramática." (FIELD, 2001, p. 2). Isto é, essa ferramenta servirá como guia, para aqueles que entrarem em contato com a história, sobre o desenrolar das ações, personagens, universo etc.

Analisando melhor esse conceito, "O roteiro é como um *substantivo* - é sobre uma *pessoa*, ou pessoas, num *lugar*, ou lugares, vivendo sua 'coisa'. Todos os roteiros cumprem essa premissa básica. A pessoa é o personagem, e viver sua coisa é a ação." (FIELD, 2001, p. 2). Isso traz uma discussão sobre as mais diversas possibilidades com tal abrangência do significado de roteiro. O método, a forma, o estilo, entre outros, são sustentados pela abordagem pessoal do autor da história e se materializam de maneiras díspares. Segundo Field (2001), essas diferenças não impedem os roteiros de convergirem em um ponto como histórias possuírem um início, um meio e um fim, representados por uma estrutura linear:

Figura 02 – Estrutura linear dos roteiros



Fonte: Manual do Roteiro (2001).

O primeiro elemento dessa estrutura é o Ato I, e este é designado “para *apresentar* a história, os personagens, a premissa dramática, a situação (as circunstâncias em torno da ação) e para estabelecer os relacionamentos entre o personagem principal e as pessoas que habitam os cenários de seu mundo.” (FIELD, 2001, p. 4). Isto é, esse espaço traz os aspectos principais e iniciais para contextualizar o telespectador do universo que ele está entrando em primeiro contato com.

O segundo, Ato II, é o momento da história onde serão apresentados diversos fatores conflituosos que levarão até o clímax e encaminharão a ação dramática apresentada no Ato I para uma conclusão. Segundo Field (2001), “Durante o segundo ato, o personagem principal enfrenta obstáculo após obstáculo, que o impedem de alcançar sua necessidade dramática.”

Por último, segundo a estrutura mostrada, o Ato III, denominado como “resolução”, é a unidade que está diretamente ligada aos questionamentos e necessidades, que foram incluídos no desenrolar dos acontecimentos, e suas respostas. Field (2001) aponta que “O Ato III *resolve* a história; não é o seu fim. O fim é aquela cena, imagem ou sequência com que o roteiro termina; não é a solução da história.”

Com base nesse sistema apresentado, surge a necessidade de comparar o roteiro dedicado às produções cinematográficas e o dedicado aos quadrinhos. De uma maneira geral, essa estrutura se modifica e se adapta de acordo com as necessidades de uma produção quadrinística. O’Neil (2005) afirma que “Há dois tipos de formatos (com dezenas de variações) de transmitir sua história a seus colaboradores artísticos e, posteriormente, ao leitor. Na DC Comics, onde trabalho, chamamos de 'argumento prévio' e 'roteiro completo'.”

O primeiro tipo, denominado Argumento Prévio, é um método no qual o autor proporciona um esboço da história e deixa a cargo do desenhista interpretar o enquadramento, separação dos quadros, diagramação, entre outros elementos. O’Neil (2005) explica que “Este método foi criado no início dos anos 1960 pelo fundador, guru, estrela-guia e eterna inspiração da Marvel Comics, Stan Lee, que nos ensinou a todos que o sucederam, incluindo sua maneira de colocar uma

história no papel.", além de afirmar que o argumento é caracterizado como "(...) alguns parágrafos delineando o básico da história."

As vantagens dessa opção na produção de um roteiro também são ponderadas por O'Neil (2005). O autor lista três pontos fortes na utilização do Argumento Prévio: "1 - O escritor pode corrigir omissões no copidesque.", que pode ser interpretada como a possibilidade de modificar elementos na história para torná-la mais fluida e coerente. "2 - O escritor pode ser inspirado por algo na arte.", pois o autor, ao incluir outro ponto de vista na construção do quadrinho, torna-se suscetível às novas perspectivas sobre um mesmo aspecto. "3 - Escritores preguiçosos podem deixar os desenhistas fazerem o trabalho por eles.", é um fator que está diretamente ligado ao âmbito visual de uma HQ, porque o escritor será capaz de concentrar seus esforços no desenrolar da narrativa e poderá incumbir o desenhista de refletir sobre como esse desenrolar será expressado visualmente.

O segundo tipo, nomeado Roteiro Completo, é uma maneira que se aproxima do meio cinematográfico. Isto é, "Escritores que optam pelo método de roteiro completo produzem manuscritos que se assemelham a roteiros de cinema e televisão." (O'NEIL, 2005, p. 27). Devidamente adequado ao meio quadrinístico, o Roteiro Completo se contrapõe ao Argumento Prévio em diversos aspectos, a começar pelo nível de detalhamento dos elementos que rondam a narrativa dos quadrinhos. É possível apresentá-lo como:

cada página contém descrições do conteúdo visual dos quadros, seguidos por legendas que são chamadas de - surpresa - "legendas", e pelo que o personagem está falando, ou, no caso de balões de pensamento, pensando. É essencial que o escritor também indique cada página da história; isto é feito geralmente essa informação antes do primeiro quadro de cada página. (O'NEIL, 2005, p. 27)

Assim como no primeiro método, O'Neil (2005) também aponta as vantagens do uso de um roteiro completo, sendo elas: "1 - O escritor tem controle total da história.", o que significa que todos os aspectos da história serão determinados pelo escritor e o desenhista deverá cumpri-los. "2 - O escritor pode melhorar sua ideia original.", à medida em que o autor incrementa a história, a proposta inicial torna-se passível a mudanças, sendo elas positivas ou negativas, a depender das escolhas. "3 - Escrevendo um roteiro completo, o escritor não estará contando com outra

peessoa para fazer seu trabalho.", essa vantagem está ligada principalmente ao relacionamento do autor com o desenhista em termos de cronograma, pois o escritor não dependerá dele no cumprimento de prazos.

Os dois tipos são situacionais e, assim como apontado anteriormente, a escolha de um deles dependerá da abordagem pessoal que o autor queira aplicar e de suas necessidades para a construção da história.

4.3 *Webcomics* e a adequação das HQs

É viável apontar que as HQs, como são conhecidas atualmente, são frutos de um processo de adaptação aos novos modos de expressão e interpretação da sociedade. Isso traz de volta a discussão sobre o contexto mundial atual: a Era Digital, onde é importante apontar que

[...] traz consigo impactos capazes de levar a uma transformação maior que a produzida pela máquina a vapor. Junto com novas soluções e perspectivas passam a existir também exigências de habilidades novas, como saber "navegar" na Internet, inserir-se em comunidades virtuais e conhecer novas linguagens. (BELLUZZO, 2005, p.32)

Pensando nessa potencialidade e no processo de digitalização de HQs apontado anteriormente, que foi impulsionado pela consolidação da Internet, é necessário entender que, a partir dos conceitos de Batinic (2016), a revolução digital alavancou a introdução de novos meios de propagação da Arte Sequencial. Isso proporcionou, juntamente com a evolução da tecnologia digital, uma margem à adaptação de técnicas de produção e expressão nesse âmbito, e, conseqüentemente, o encabeçamento de *Webcomics*.

Essa evolução propiciou uma tendência relevante ao abarcamento de um novo tipo de leitor, nomeado de leitor imersivo, que pode ser definido como:

[...] um leitor implodido cuja subjetividade se mescla na hipersubjetividade de infinitos textos num grande caleidoscópio tridimensional onde cada novo nó e nexa pode conter uma outra grande rede numa outra dimensão. Enfim, o que se tem aí é um universo novo que parece realizar o sonho ou alucinação borgiana da Biblioteca de Babel, uma biblioteca virtual, mas que funciona como promessa eterna de se tornar real a cada "clique" do mouse. (SANTAELLA, 2011, p.33, apud CARDOSO e DOMINGOS, 2017, p.126)

Este leitor correlaciona-se com o advento de novas tecnologias digitais e, por conseguinte, com os novos meios de comunicação e propagação da informação, que buscam identificar e incluir esse público no universo comunicativo e virtual.

Inicialmente, essa espécie de quadrinhos foi vista como uma nova maneira de difundir e/ou, até mesmo, fabricar essa arte digitalmente, ou seja, era considerado como uma extensão da produção analógica de HQs (CARDOSO e DOMINGOS, 2017). Essa nova forma de fabricar os quadrinhos surgiu como uma das várias consequências da popularização do computador pessoal. Isto é,

Após a popularização do computador pessoal pouco demorou até que fosse criada a primeira história em quadrinhos feita no computador. O contato com a tecnologia permitiu novos artifícios na criação de histórias em quadrinhos. Inicialmente, os quadrinistas fizeram experiências que se limitavam a criar os quadrinhos no computador, mas nos mesmos formatos da mídia física, já conhecida há décadas (GAMBARINI, 2018, p.2-3).

O primeiro *webcomic* foi realizado por Mike Saenz e Peter Gillis, chamado Shatter e lançado em junho de 1985. Este é considerado um trabalho visionário pelas limitações apresentadas na época e sua qualidade que impressionou a muitos que entraram em contato com (FRANCO, 2004, p. 55).

Figura 03 – Capa do quadrinho Shatter.



Fonte: Shatter (1985).

Apesar de sua proposta promissora e de sua produção completamente digital, conforme ilustrado na figura 03, o quadrinho manteve a veiculação física, sendo impresso em formato de revista (FRANCO, 2004, p. 55).

Com o advento de novas ferramentas digitais e maiores possibilidades criativas, surgiu um novo tipo de *Webcomic: Enhanced Webcomics*. Essa nova categoria, segundo Batinic (2016), se diferencia da original na intenção do autor, onde uma busca apenas a propagação e promoção do conteúdo de forma digital, enquanto a outra busca aprimorar a forma de veiculação da história, utilizando-se da capacidade tecnológica para intensificar e melhorar a imersão do leitor. Isto é, *Enhanced Webcomics* podem ser entendidos como “[...] todas as diferentes variedades de *webcomics* que são ‘aprimorados’ pelo uso de propriedades, ferramentas e efeitos digitais, como parte de sua composição, e que, portanto, tentam ‘aprimorar’ a experiência do usuário.”³ (BATINIC, 2016, p. 81, tradução da autora).

A partir dessa mentalidade apresentada por Batinic, “novas possibilidades apareceram para a criação e circulação das histórias em quadrinhos. Inclusive, com novos recursos, que o papel não pode oferecer, como animações e trilha sonora” (GAMBARINI, 2018, p. 2).

³ “[...] all of these different varieties of webcomics which are ‘enhanced’ by the use of digital properties, tools, and effects and as a part of their form, and which thus attempt to ‘enhance’ user experience.” (BATINIC, 2016, p. 81).

Figura 04 – Exemplo de uma parte de *webcomic*



Fonte: I Love Yoo (2017).

Figura 05 – Exemplo de uma parte de *webcomic*



Fonte: The Remarried Empress (2021).

Doravante, segundo Gambarini (2018), o atual século expôs diversas vantagens na criação de *webcomics* (figuras 04 e 05), seja por causa da fácil circulação pelo meio digital (através de sites, blogs, aplicativos *mobile* etc), por motivos mercadológicos e editoriais ou pelas potencialidades apresentadas pelos recursos digitais. Aprofundando, é possível listar três principais vantagens que os quadrinhos digitais possuem em relação aos físicos:

A interatividade entre o artista e o leitor, que foi facilitada neste momento com a popularização de redes sociais, é o primeiro. Outro motivo é que o quadrinho, ao ser publicado na internet, faz com que a distância do artista e

do leitor seja irrelevante. O quadrinho pode ser lido em qualquer lugar do mundo que tenha conexão com a internet. Por fim, a impressão no Brasil ainda é muito cara. Publicar quadrinhos na internet é muito mais barato (LUNA, 2013, p. 53-54, apud GAMBARINI, 2018, p. 4).

Por fim, é plausível concluir que essa espécie de exploração das tecnologias digitais como maneira de produzir quadrinhos apesar de estar em processo de consolidação, há uma grande margem para estudos de aprofundamento e oportunidades de melhorias. Outrossim, pode ser considerada promissora para a história dos quadrinhos com sua capacidade de utilizar as vantagens de um computador para elaborar estratégias de cativação do leitor e expressão de sentimentos, atitudes, sensações, entre outros.

4.4 A inserção da animação

É possível entender o conceito de animação, a partir da etimologia latina da palavra *animare*, como a ação de “dar vida a” (WELLS, 1998). O autor explica que, se essa concepção for inserida no meio de animações cinematográficas, pode facilmente ser traduzida como “the artificial creation of the illusion of movement in inanimate lines and forms” (WELLS, 1998). Apesar disso, Wells (1998) aponta que esse conceito é insuficiente se aplicado em outros contextos e que vai além da reprodução de um movimento, aproximando a animação à uma arte de revelar fatores escondidos que não podiam ser vistos em outras circunstâncias e afastando-a de um processo técnico.

Segundo Johnston e Thomas (1981), o ser humano sempre possuiu a necessidade de representar o mundo e tudo em que ele entra em contato com. À medida que suas habilidades físicas e mentais desenvolveram-se, a humanidade buscou formas mais aprimoradas de alcançar criações que se aproximassem da realidade, introduzindo noções de movimento, vitalidade, identidade, e assim sucessivamente. Isto é, foi a partir dessa necessidade, e após muito tempo, que surgiu o conceito de animação.

Por volta de 1760 em diante, com a importação da técnica do teatro de sombras, houve um incentivo em prol do aperfeiçoamento de mecanismos de ilusão visual, o que indiretamente impulsionou a invenção de ferramentas que mais tarde

seriam utilizadas para a consolidação e produção de animações (BARBOSA JÚNIOR, 2005).

Porém, por volta do século XIX, preocupações cotidianas levaram a estudos sobre a captura de imagens feita pelo olho humano, este sendo bastante decisivo para a constituição de brinquedos que facilitariam as posteriores técnicas de animação (BARBOSA JÚNIOR, 2005). Este estudo foi realizado por Peter Mark Roget, que “publicou um artigo intitulado ‘The Persistence of Vision with Regard to Moving Objects’, o qual estabelecia que o olho humano retém uma imagem por uma fração de segundo enquanto outra imagem está sendo percebida” (BARBOSA JÚNIOR, 2005), introduzindo um conceito amplamente utilizado chamado “*frames per second*” ou “quadros por segundo”.

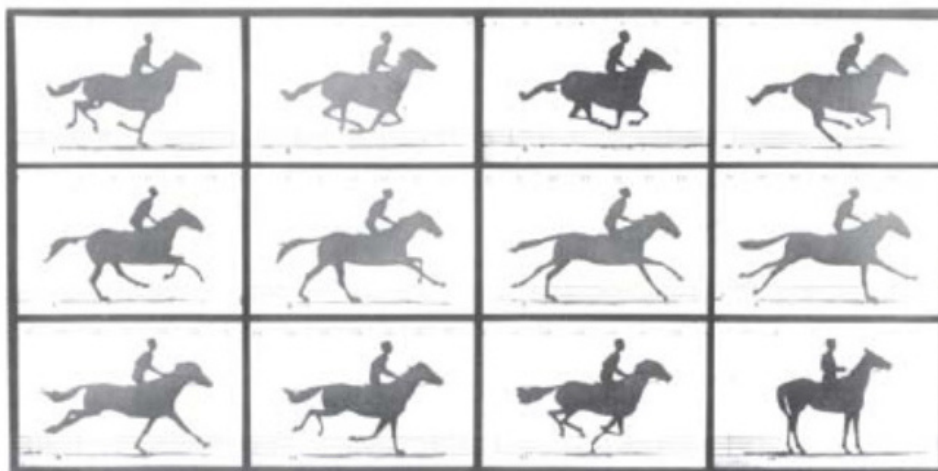
A partir desse princípio, diversas invenções foram concebidas com cunho científico, dando vida a brinquedos, como o taumatoscópio, o zootoscópio, o *flipbook* etc, que mais para frente seriam amplamente utilizados como ferramentas para a animação (BARBOSA JÚNIOR, 2005).

Todavia, nesta mesma época, a invenção da câmera, e seus aprimoramentos relacionados à captura de movimentos sem danificar o conteúdo das fotografias, trouxe uma nova perspectiva para a representação acurada de movimentos (JOHNSTON; THOMAS, 1981).

Esses aprimoramentos, realizados por um médico francês chamado Etienne Jules Marey, tiveram o objetivo de estudar o movimento dos animais e revolucionaram a arte da fotografia, que até então se mostrava bastante limitada a um caixote e horas de exposição (BARBOSA JÚNIOR, 2005).

Com o ensaio fotográfico de Eadweard Muybridge, foi possível comprovar que as quatro patas de um cavalo ficam suspensas em determinado ponto do movimento de cavalgar, como pode ser visto na figura 06. Essa técnica de retirar imagens sequenciais para capturar uma locomoção ficou conhecida, a posteriori, como Rotoscopia e serve como aparato de referência para animações (BARBOSA JÚNIOR, 2005).

Figura 06 – Sequência de imagens capturadas por Muybridge



Fonte: Arte da animação: técnica e estética através da história (2005).

No início do século XX, houve o surgimento do *Disney Brothers Cartoon Studios*, mais conhecido atualmente como apenas Disney, sendo o estúdio considerado pioneiro e revolucionário na indústria de animação (BARBOSA JÚNIOR, 2005).

Logo em seus anos iniciais, diversos termos surgiam em discussões entre animadores sobre as técnicas utilizadas no processo de desenho dos personagens em movimento. Após diversos aprimoramentos e aperfeiçoamentos, os animadores conseguiram compilar processos e regras que traziam, em sua grande parte, técnicas seguras para conceber animações que alcançavam as expectativas requisitadas. Esses processos e regras ficaram conhecidos como “Os Princípios Fundamentais da Animação” e são amplamente utilizados até os dias atuais (JOHNSTON; THOMAS, 1981).

Esses princípios são “*Squash and Stretch*” (Esmagar e esticar), que consiste na deformação considerável de corpos maleáveis ao longo da realização de ações. “*Anticipation*” (Antecipação), aponta que deve haver uma preparação antes de ocorrer a ação factualmente. “*Staging*” (Atuação), define que toda ação deve ser feita a título de ser entendida, o mais clara possível. “*Straight Ahead Action and Pose to Pose*” (Direto em frente e pose a pose), são duas técnicas apresentadas na

animação tradicional. A primeira, chamada “*Straight Ahead Action*”, é uma técnica onde os quadros são desenhados em sequência, baseados na primeira pose. A segunda, chamada “*Pose to Pose*”, consiste em um método de desenhar primeiramente os quadros-chave do movimento, para apenas depois pensar nos intermediários. “*Follow Through and Overlapping*” (Seguir em frente e sobrepor), são dois conceitos que caracterizam o movimento. “*Follow Through*” aponta que, no momento em que um corpo está freando, partes dele irão continuar se movimentando até estabilizar. “*Overlapping*” ocorre quando executada uma ação complexa, partes desse movimento não estarão sincronizadas. “*Slow In and Slow Out*” (Acelerar e Desacelerar) acontece quando há um deslocamento e deseja dar naturalidade a ele, então adicionam-se mais quadros no início e no fim para dar a sensação de aceleração e desaceleração. “*Arcs*” (Arcos) é o termo que representa a utilização de trajetórias em arco para ser coerente com a naturalidade dos movimentos de seres vivos. “*Secondary Action*” (Ação Secundária) são ações realizadas com o objetivo de complementar e enfatizar a ação principal. “*Timing*” é um conceito aplicado em todas as animações. Consiste na ideia da inserção de uma quantidade de quadros/desenhos adequada para a realização de um movimento no tempo correto. “*Exaggeration*” (Exagero) equivale à ênfase e exagero de certos movimentos para facilitar a interpretação destes. “*Solid Drawing*” (Desenho Sólido) significa corporificar desenhos que são capazes de serem animados em sua forma, perspectiva, volume etc. E, por último, “*Appeal*” (Apelo), que simboliza a inserção de carisma na criação dos personagens para gerar empatia no público (JOHNSTON; THOMAS, 1981).

A partir da evolução das tecnologias digitais apontada anteriormente, “A introdução de técnicas digitais na produção cinematográfica veio revolucionar todo um universo técnico e sugerir novas estéticas onde a imagem se sobrepõe à tradicional história que é contada” (LUZ, 2009). Ademais, essas novas técnicas digitais podem ser categorizadas por diversos conceitos como: animação 3D, animação stop-motion, animação eletrônica, entre outros, que trazem ferramentas atuais capazes de facilitar esse processo de criação, como:

Interpolação de quadros-chaves constitui a técnica básica do processo de animação convencional. Conhecido como *inbetweening*, corresponde à

geração de quadros intermediários para uma seqüência de imagens em movimento/transformação, dados um primeiro e último quadros. (DE OLIVEIRA NETO, 1991, p.103)

Enfim, a constante evolução das técnicas e estéticas utilizadas para esse meio artístico apresentam aplicabilidades na construção de novos mundos (LUZ, 2009), o que oportuniza a inserção da animação em outras linguagens como os *webcomics* e apresenta perspectivas diferenciadas.

5 METODOLOGIA

Essa seção foi dedicada para o relato dos métodos utilizados para o planejamento e desenvolvimento de um *Webcomic* para explorar a capacidade multissemiótica e multimodalidade na produção desse artigo digital. E, a partir disso, enfatizar o potencial de aplicação dos conhecimentos relacionados à grande área de Mídias Digitais, onde se faz necessária a exploração da multidisciplinaridade.

Portanto, levando em consideração os objetivos deste trabalho, foram escritos, de forma experimental e empírica, relatos que baseiam-se em uma junção de diversos processos técnicos e criativos, em uma tentativa de construir não apenas um *enhanced webcomic*, mas também documentar o processo de desenvolvimento.

Primeiramente, tendo em mente fatores de otimização, foi produzida uma *one-shot* autobiográfica, denominada “Só Mais um Mês”, onde a obra consistiu na construção de um capítulo único, sem que haja uma série.

Em seguida, para compor essa *one-shot*, foi realizado um estudo de caso através de um procedimento experimental, com a justificativa de ser um processo de criação relativamente novo, onde não possuem literaturas suficientes para basear-se/ é necessário criar um argumento, levando em consideração a hipermídia na qual ele será aplicado e o objetivo que ele busca alcançar: a aplicação das potencialidades tecnológicas na criação de um *webcomic*.

O conceito dos personagens e universo foi pensado e concebido baseando-se na identificação do leitor imersivo com a história, juntamente com o caráter autobiográfico que esta proporcionou. Essa análise, feita em conjunto com o roteiro baseado no modelo de Argumento Prévio, partiu de um estudo dos

momentos da história de maior potencial para destacar-se dos demais, focando nos pontos-chave e emoções da personagem principal. Esse enfoque teve o intuito de utilizar essa conduta como uma oportunidade de auxiliar e otimizar a interpretação do leitor.

Após a parte conceitual, o quadrinho em si foi concebido, tomando como base esboços, *storyboards* e estudos de apoio para obras audiovisuais, feitos previamente. No processo, houve a aplicação de quadros animados, explorando-os como tecnologia digital apta a alavancar a capacidade imersiva daquele que entrar em contato com a leitura.

Ademais, buscando o reforço à imersão através de não apenas estímulos visuais, mas também sonoros, houve a seleção de uma trilha sonora que acrescente e intensifique a atmosfera construída, à medida que o leitor desbravar o conteúdo.

Por fim, houve a junção e implementação das partes do quadrinho em uma página da *web*, levando em consideração o *layout*, ordenação dos quadros e método de leitura de um *webcomic*.

6 EXECUÇÃO DO PLANO DE TRABALHO

O planejamento do processo de produção do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), como, por exemplo, a construção do *webcomic*, a escrita do trabalho, encontros com o orientador, entre outros, passaram por diversas alterações ao decorrer do tempo.

A primeira versão foi elaborada ao longo da produção inicial do documento e, como pode ser visto na tabela a seguir, foi pensada em um esquema dividido por meses, sem datas ou semanas específicas.

Tabela 01 - Primeira versão do cronograma de atividades

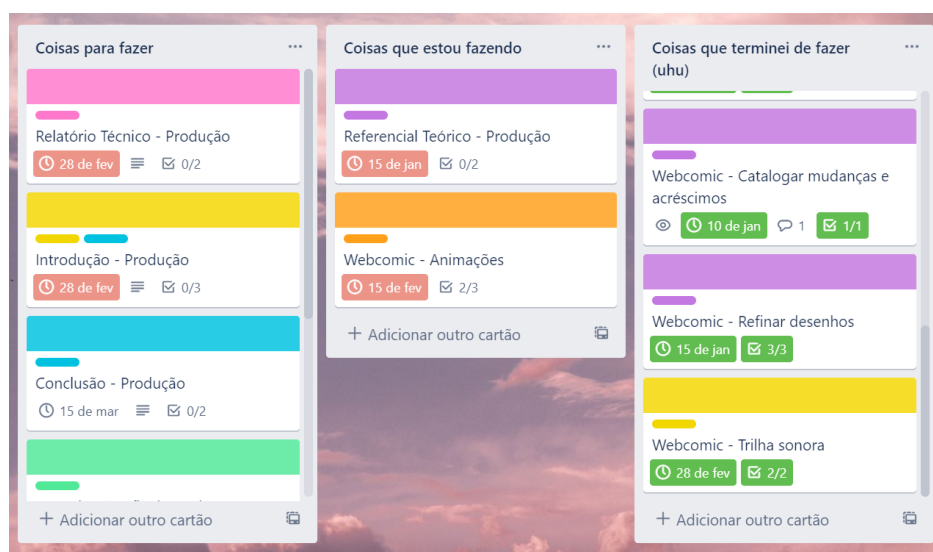
Atividades	Julho	Agosto	Setembro	Outubro	Novembro	Dezembro
Desenvolvimento dos elementos do tema e pesquisa bibliográfica						
Encontros com orientador(a)						
Desenvolvimento do produto						
Descrição do produto						
Escrita do trabalho						
Revisão do texto						
Entrega do trabalho à banca para análise						
Apresentação do trabalho à banca						

Fonte: Autoria própria (2019).

Esse método dificultou a aplicação prática dos elementos descritos, pois a falta de prazos tornou o processo mais maleável que o necessário e sem prioridades bem definidas. Essas dificuldades demandaram uma nova análise das atividades e uma refação do cronograma.

Em sua versão definitiva, houve a escolha da utilização do *Trello*, motivada pela organização visual e estrutural. Nesse aplicativo, as atividades ficaram dispostas em três listas: a primeira era destinada às atividades que ainda seriam feitas, a segunda continha aquelas que estavam sendo produzidas e a última aquelas que já estavam finalizadas.

Tabela 02 - Versão final do cronograma de atividades



Fonte: Autoria própria (2021).

Ademais, os cartões que caracterizavam os elementos a serem feitos possuíam aspectos não contemplados na primeira versão: atividades mais específicas, prazos finais e listas de afazeres que indicavam a finalização dessas. Além disso, foi aplicado um sistema de prioridade por cores, onde as atividades que estavam mais próximas de seu prazo máximo eram caracterizadas por cores mais chamativas (vermelho e roxo).

Por último, esses elementos foram separados em duas categorias: “Produção escrita” e “Produção do *webcomic*”, sendo a primeira destinada ao âmbito de escritura do documento, e a segunda ao âmbito prático, construção do *webcomic*. Entre as atividades relacionadas à escritura, estão: “Introdução - Produção”, “Referencial Teórico - Leituras”, “Referencial Teórico - Produção”, “Relatório Técnico - Produção”, “Conclusão - Produção” e “Revisão do documento”. Já entre as relacionadas à construção do *webcomic*, estão: “Webcomic - catalogar mudanças e acréscimos”, “Webcomic - refinar desenhos”, “Webcomic - produzir e organizar os quadros”, “Webcomic - animações” e “Webcomic - trilha sonora”, onde há a diferenciação de atividades através de termos que se repetem e as caracterizam.

7 ESTUDO DE CASO

Esta seção, como relatado na metodologia, está destinada a relatar o processo de construção do *webcomic* “Só mais um mês”. O processo e ordem de elaboração das partes do produto, dada a falta de literatura que registra tais processos, foram escolhidos de maneira experimental, baseados no conhecimento adquirido ao longo das disciplinas relacionadas ao assunto.

7.1 Primeira versão

A primeira versão do *webcomic* foi realizada como trabalho final da disciplina de Redação Para Mídias Digitais, em 2020.1, do curso de Sistemas e Mídias Digitais. A proposta do trabalho era explorar os meios tecnológicos digitais na produção de um diário da quarentena, através de uma narrativa autobiográfica sobre o cotidiano dos discentes nesse meio pandêmico. Os autores estavam livres para escolher o formato de seu diário, tendo apenas como restrição o uso do meio digital. O formato escolhido neste relato foi de um quadrinho digital, como explicado previamente.

O processo como um todo demorou cerca de um mês para ser finalizado, pois foi ponderado o prazo final que a disciplina solicitava. A necessidade de adequação ao tempo máximo relativamente curto trouxe consigo algumas dificuldades para aplicação de algumas potencialidades, como animações, música, entre outros, que precisaram ser descartadas para essa versão. Portanto, inicialmente o *webcomic* “Só Mais um Mês” não possuía aspectos aprimorados, seguindo apenas os moldes de quadros estáticos.

Após a sua finalização, os aspectos que foram deliberadamente pospostos vieram à tona, precisando ser ponderados e listados, em conjunto com a necessidade de adaptar o trabalho para a construção desse projeto e seu relato. Estas mudanças propostas serão relatadas a partir da descrição abordada nas seções que expõem a criação do quadrinho.

7.2 Enredo e roteirização

A primeira parte, planejamento e desenvolvimento da história definitiva, foi concebido em um tempo estimado de 2 (dois) meses. O processo criativo demorou mais que o considerado no cronograma, pois a autora deparou-se com um bloqueio criativo, sendo necessário refazer diversas vezes para prosseguir com as outras atividades. Após o aproveitamento da temática autobiográfica sobre a quarentena, o conteúdo fluiu de maneira mais apropriada.

Para tal, foi utilizada uma adaptação do método de criação apresentado por Comparato (1984), seguindo os passos apresentados como ideia, *storyline* e argumento. Essa adaptação foi necessária para otimizar e tornar mais moldável a construção do *webcomic*, portanto reduziu-se os passos e selecionou aqueles que, segundo a autora, traria mais inspiração para a formação das imagens que dariam vida ao produto. Além disso, para adequar-se à linguagem dos quadrinhos, o argumento foi adequado ao molde de um Argumento Prévio, citado por O’Neil (2005) como um meio de dar vida a sua HQ.

O título, “Só Mais um Mês”, foi a primeira parte do enredo a ser realizada. Essa nomeação foi ruminada para representar a sensação de adiamento e demora, diretamente relacionada às medidas de prorrogação do isolamento social rígido no Estado em que ocorre a história: Ceará. Entretanto também buscou simbolizar

conforto e esperança, com a visão de que o fim desse momento estava próximo, que ele iria acabar.

A ideia, como segundo passo, foi relativamente simples de definir. Esta foi baseada em aspectos e acontecimentos do cotidiano que evocaram, como apontado por Comparato(1984), uma necessidade de escrever e repassar para um público. O terceiro passo, a determinação de um *storyline*, foi documentada logo em seguida, apontando a protagonista, o local e o conflito da história em poucas linhas, seguindo a necessidade de trazer a verossimilhança com a realidade pelo caráter autobiográfico. Essas duas partes do processo foram consideradas iniciativas para a definição do início, meio e fim da história, estes sendo planejados antes da história definitiva.

Por conseguinte, foi construído o argumento, onde estavam ordenados e definidos todos os acontecimentos que seriam relatados no *webcomic*. Diferentemente de uma escrita considerada padrão, o texto foi pensado e adaptado a partir de uma visão que busca explorar o audiovisual em um quadrinho para evocar a atenção e impulsionar a interpretação do leitor.

Além disso, para aprofundar no quesito enredo, os elementos que dissertam sobre os acontecimentos foram esquematizados para trazer o contraste entre sentimentos e ocorrências positivos ou negativos, tendo em conta o gênero principal do *webcomic*: drama. A organização da narrativa foi feita com o grande foco de uma intercalação de “altos e baixos”, como descrito na história, sendo intencionalmente aproximados dos sentimentos cotidianos sentidos pela autora durante o período da quarentena.

Por questões didáticas, os acontecimentos foram separados em seções, sendo estas: a “Introdução”, que explica o que a personagem principal estava fazendo no exato momento em que o primeiro caso era anunciado, quais foram seus pensamentos e sensações perante a notícia. A partir de então, os ocorridos não acontecem em forma cronológica exata, sendo um apanhado de sentimentos contrastantes que foram alcançados no período de isolamento social rígido. Em sequência: “Entre insônias”, “Entre pazes”, “Entre inseguranças”, “Entre esperanças”, “Entre dores” e “Entre afagos”.

No entanto, em sua primeira versão, elementos tecnológicos digitais, animações e trilha sonora, não foram levados em consideração devido ao formato de apresentação e, inicialmente, não ter sido aplicado a produção de um *Enhanced Webcomic*.

Por fim, o último passo aplicado foi a fragmentação do argumento em cenas, aos moldes de um Argumento Prévio (O'NEIL, 2005) de quadrinhos, juntamente com a adição de novos quadros e pensamentos da personagem principal. O motivo dessa escolha está diretamente relacionado às vantagens desse método de criação: apesar de escritor e desenhista serem a mesma pessoa, a liberdade oferecida pelo Argumento Prévio para novas alterações foi considerada como importante para o desenrolar do projeto.

Este foi aplicado após a primeira versão, que estava destinada para a publicação na revista digital Catorze Trinta, portanto, seu formato precisou ser reconsiderado e adaptado para um novo contexto. Ademais, foi levado em consideração uma melhor visualização dos acontecimentos e sua disposição em uma tela. Por fim, também proporcionou um processo de criação das imagens mais prático e fluido, pois resumiu o argumento e tornou desnecessária a consulta constante de tal.

7.3 Criação do storyboard

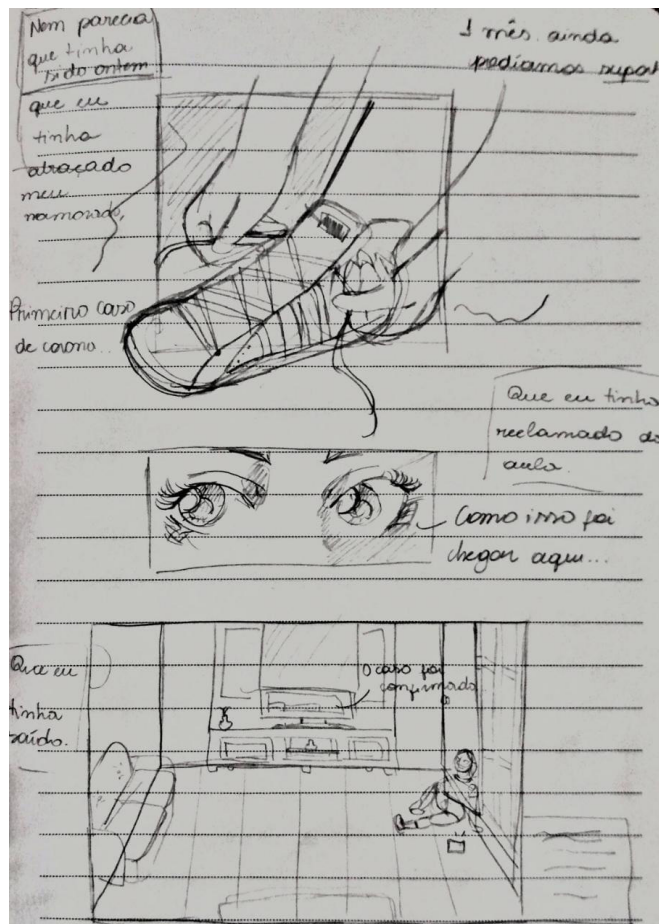
Nesta etapa, criação do *storyboard*, foram dedicados tempo e mão de obra para a elucidação de uma estrutura visual inspirada no argumento prévio. É necessário enfatizar o fator desafiador enfrentado pela autoria, por estar experimentando a criação de *webcomics* pela primeira vez. Portanto, havia uma transição frequente de elementos físicos, como desenhos feitos à mão, e elementos digitais, como a digitalização desses desenhos.

A aplicação dessa estruturação ocorreu de maneira manual, dinâmica e plural, pois envolveu diversos conceitos, elementos visuais e não-visuais, que tornaram-se necessários ao longo do processo de concepção das imagens, como anotações relacionadas às animações, sons, enquadramentos que se comunicam com a interação do usuário com a tela, entre outros. Ademais, a manualidade do

processo também esteve diretamente ligada com a forma entendida como mais prática e estimuladora pela autoria do produto.

Além disso, diferentemente de quadrinhos habituais, a construção desse *webcomic* foi, primeiramente, fundada a partir dos requisitos de publicação do trabalho final da disciplina, dito anteriormente ser em formato de revista. Portanto, precisou ser separado em páginas. Em sua versão definitiva, a ideia de paginação foi descartada e adequada para um formato ponderado como mais condizente. Apoiou-se na separação de cenas utilizadas no argumento prévio e na interação (*scroll*) do usuário com a tela sensível ao toque (*touch screen*) de um *smartphone*, para transições adequadas dos quadros à medida que a tela fosse rolada.

Figura 07 – Esboço do primeiro painel



Fonte: Autoria própria (2021).

Para os quadros, de maneira individual e coletiva, foram pensados em dois aspectos que tornariam o processo mais fácil e visualmente atrativo para os leitores: os conceitos de plano de imagem e ângulo para a produção da composição

individual e a delimitação do espaço de uma tela para a composição coletiva. O primeiro aspecto baseou-se na proposta de Field (2001), onde houve a busca pela comunicação entre planos específicos e gerais para apresentar os personagens, cenários, sentimentos e sensações englobadas no enredo conforme a atenção do leitor necessitasse ser conduzida. No segundo aspecto, foram considerados aspectos espaciais da tela de um *smartphone* e em como eles poderiam ser aproveitados efetivamente para trazer um conforto visual e uma narrativa capaz de expor detalhes que não estão explícitos, mas são interpretados conforme o usuário se depara com o decorrer dos fatos.

Os esboços, como dito anteriormente, foram feitos a lápis (Figura 07), não com o intuito de ilustrar rebuscadamente, mas sim de materializar a cena descrita no argumento prévio, sem preocupações com riqueza de detalhes e, também, expressavam uma possível maneira de como ficaria a composição completa com a organização dos quadros. Em sua primeira versão, o enquadramento sugerido pelos esboços foram cumpridos, mantendo fidelidade ao protótipo físico.

Além disso, é possível identificar (Figura 07) elementos textuais inseridos em pontos estratégicos do painel. Estes foram colocados para representar os balões de fala na versão inicial. Por causa da liberdade apresentada pela elaboração do argumento, essas falas foram criadas e inseridas diretamente nos esboços, pela fácil junção do que estava sendo expressado visualmente com o que seria “verbalizado”. Em seu desenvolvimento final, foi constatada a necessidade de inserir balões com pensamentos, motivada principalmente para imergir o leitor de maneira apropriada no contexto psicológico da personagem principal. Estes também serviram como narração dos acontecimentos, na tentativa de torná-los mais compreensíveis expressivamente.

Em sua última versão, foram adicionados 6 (seis) esboços de quadros que não estavam inclusos na primeira versão, com a motivação de trazer uma sequência mais clara dos atos em tela.

Os dois primeiros foram esboços quase idênticos adicionados à seção “Entre insônias”, retratando relógios marcando diferentes horários da madrugada para reforçar a sensação de insônia e tempo passando. O terceiro também foi criado

para a seção “Entre insônias”, completando-a como quadro final. A motivação desta criação foi enfatizar o sentimento de frustração sentido e relatado pela autora em suas noites sem sono.

O quarto e o quinto esboços foram elaborados para servirem de contextualização e permeio entre a seção “Entre esperanças” e “Entre dores”. Estes foram criados com o intuito de avigorar a narrativa e sentimentos que foram expostos na seção “Entre dores”. Um destes foi ilustrado como a queda da personagem em um fundo preto, para concordar com a narrativa que abordava “um limbo”.

O sexto e último esboço foi adicionado na seção “Entre afagos”. Este foi instigado por dois fatores principais: a carência de quadros na seção que demonstrassem uma ambientação do local, e a proposta de testar a utilização de silhuetas mais abstratas para representações. O primeiro fator está diretamente relacionado ao uso de quadros que dão enfoque apenas aos personagens em cena, faltando uma contextualização e dinamicidade dos enquadramentos. O segundo fator considerou a apresentação de novas técnicas para expressar o quadro final do *webcomic*.

7.4 Digitalização e enquadramento dos desenhos

A quarta parte dessa criação conecta-se com a proposta desafiadora de construir um quadrinho digital sem experiências prévias. Isso resultou em tentativa e erro ao longo do processo devido ao seu caráter empírico.

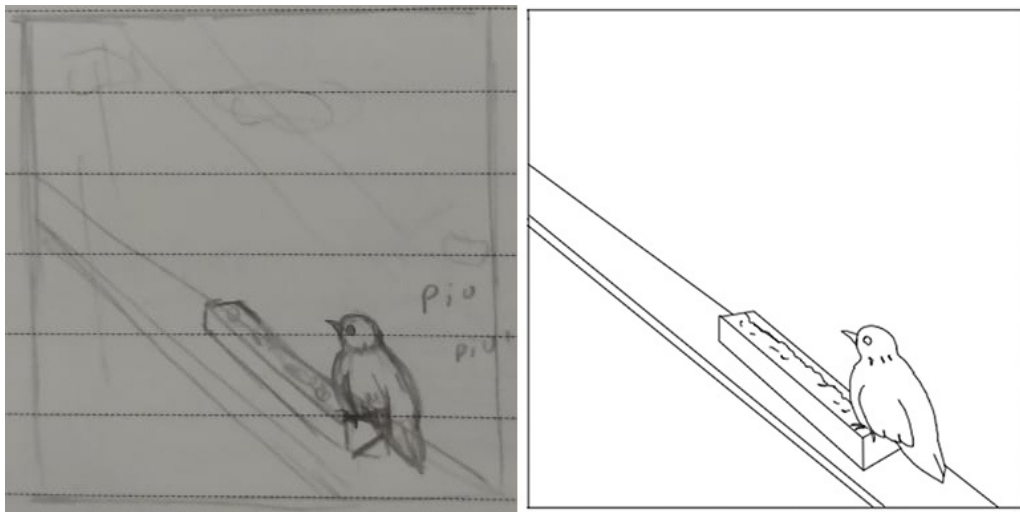
Primeiramente, o *software* para digitalização foi escolhido após vários testes em ferramentas, tendo como critérios aquela que a autoria melhor se habituou e ofereceu um maior número de oportunidades para criação. Dentre os *softwares* testados estão: Paint Tool SAI, Clip Studio Paint Pro, Adobe Illustrator 2020, Inkscape 1.1 e Adobe Photoshop CS6. O escolhido foi o último citado, principalmente pela grande variedade de ferramentas criativas, havendo um tempo inicial para adaptação a elas.

Segundamente, após a escolha definitiva do Adobe Photoshop CS6, os esboços, que foram feitos à mão, passaram por um processo de organização e escaneamento. O aplicativo de celular CamScanner foi utilizado para fazer a

separação dos quadros, através da ferramenta de recorte, dos painéis completos. Após feitos os ajustes de iluminação e contraste, cada quadro foi escaneado e enviado para uma pasta específica do Google Drive, *software* usado como serviço de armazenamento de dados.

Ademais, o terceiro passo foi realizar a *lineart* (arte em traços) de todos os quadros escaneados. O processo foi simples de ser cumprido e teve como passo-a-passo: importação do arquivo escaneado para o Adobe Photoshop CS6, escolha da cor #0d0d0d em padrão hexadecimal e o pincel padrão de número 30 como ferramenta. A *lineart* serviu para deixar o traço mais limpo e transformar a imagem escaneada em um arquivo digital do próprio programa, conforme a figura 08, com o intuito de facilitar os passos em diante.

Figura 08 - Comparação entre um esboço escaneado de um quadro e sua *lineart*



Fonte: Autoria própria (2021).

O quarto passo, enquadramento e organização dos quadros, foi um processo realizado rapidamente em sua primeira versão, pois retratou, de forma digital, o posicionamento pensado durante a fase de esboçamento dos painéis, conforme a figura 09.

Figura 09 - Comparação entre o esboço de enquadramento e parte do painel

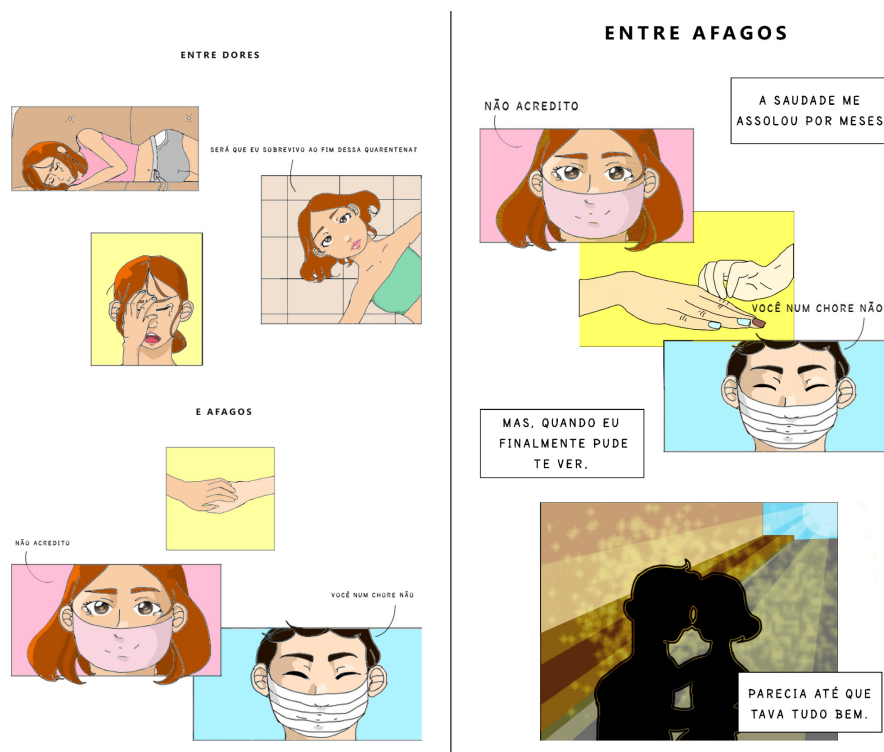


Fonte: Autoria própria (2021).

Ademais, a ferramenta “Transformação Livre” foi usada para posicionar e redimensionar os quadros à medida que eles eram adicionados ao painel definitivo, um documento separado, com tamanho fixo de 1920x1080 pixels, resolução que teve como base o tamanho mais comum da tela de um *smartphone*.

Apesar disso, em sua versão final, houve mudanças no posicionamento dos quadros de alguns painéis, pela necessidade de transmitir a sequência narrativa de forma mais clara. Os painéis introdutórios não precisaram de alterações, por isso o enquadramento inicial foi mantido. Já nos painéis intermediários “Entre insônias”, “Entre dores” e “Entre afagos”, pela adição de novos quadros, por exemplo na figura 10, o reposicionamento dos quadros tornou-se indispensável para a adequação à quantidade de informações.

Figura 10 - Comparação do enquadramento da seção “Entre afagos” em suas duas versões



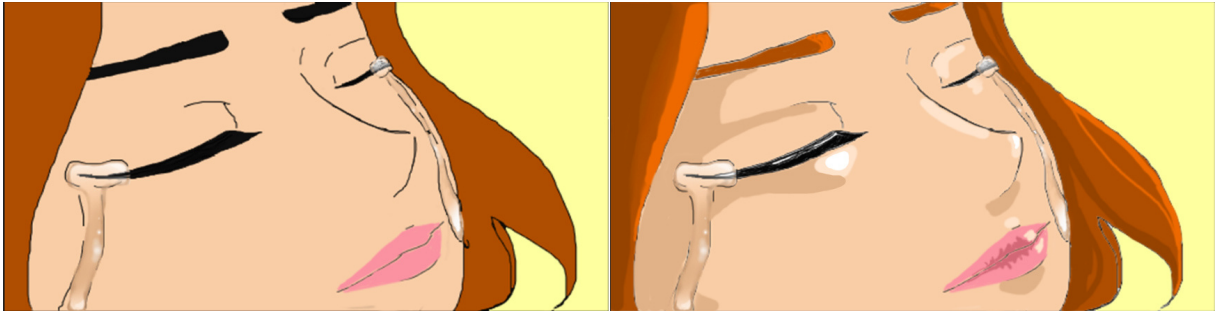
Fonte: Autoria própria (2021).

Os restantes sofreram pequenas alterações pelos ajustes na resolução, que foi reconfigurada para 7680x4320 pixels pela necessidade identificada pela autoria de adicionar maiores detalhes aos desenhos. Vale ressaltar que essa etapa de reposicionamento foi realizada após a pintura e finalização dos desenhos, que serão descritas a seguir.

Para mais, foram executadas a pintura e finalização dos quadros. Essa parte foi considerada particularmente complexa pela falta de experiência com pintura digital apresentada pela criadora. A parte de pintura foi feita, com exceção dos quadros propostos posteriormente, na primeira versão em sua grande maioria. Assim como citado no processo de *lineart*, a ferramenta mais utilizada foi o pincel, além do “Balde de Tinta” para áreas maiores que precisavam de preenchimento. Além disso, pelo seu caráter autobiográfico e baseado em fatos reais, as cores utilizadas foram selecionadas com a intenção de representar a realidade vivida no momento registrado. O processo consistiu em fazer, primeiramente, pinturas

chapadas, apenas preenchendo as cores dos objetos e personagens, para depois adicionar o sombreamento e possíveis texturas, representado na figura 11.

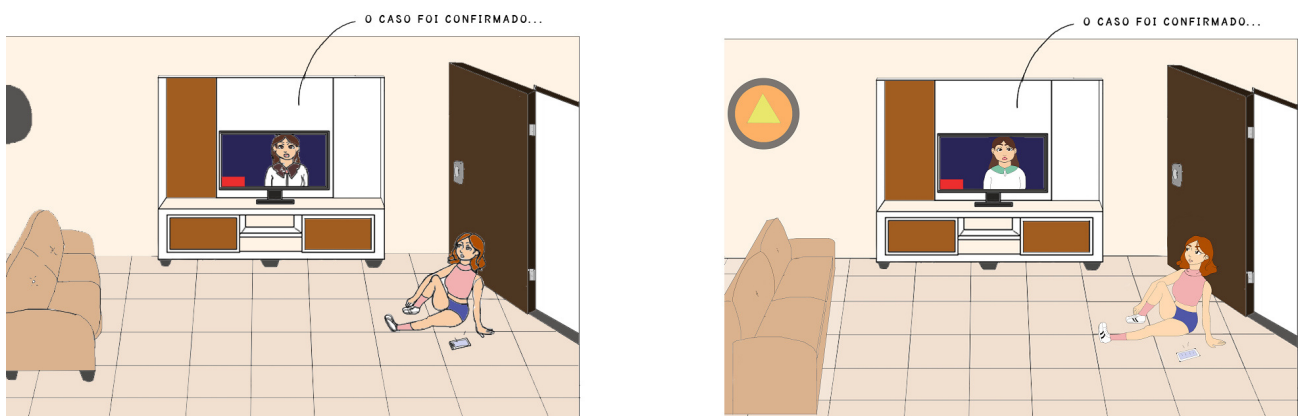
Figura 11 – Comparação entre um quadro com cores chapadas e um com sombreamento



Fonte: Autoria própria (2021).

Já na versão final, ajustes foram vistos como necessários em aspectos de perspectiva e sombreamento. A mudança de resolução escolhida resultou em uma exposição enfática da falta de detalhes nos quadros que possuíam menos pixels que o adequado. Por isso, principalmente no segundo painel da introdução, na seção “Entre insônias” e na seção “Entre pazes”, foram alterados os aspectos citados anteriormente a fim de torná-los mais atrativos de maneira visual, como na figura 12.

Figura 12 – Versões inicial e final do último quadro do painel de introdução

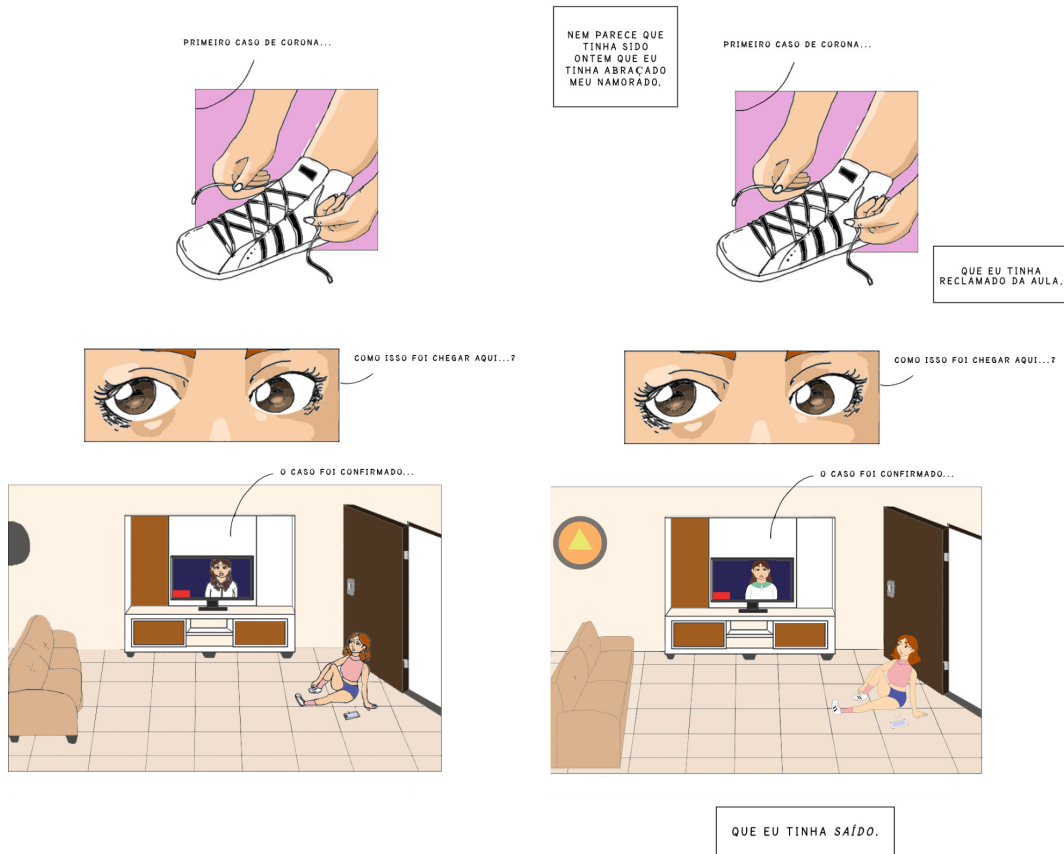


Fonte: Autoria própria (2021).

Outros quadros que, apesar de precisarem de ajustes, não foram modificados pelo fator tempo.

Por fim, os textos foram adicionados aos painéis e alinhados aos seus respectivos quadros. Na versão inicial, apenas os textos relacionados às falas, notícias e títulos de seção foram inseridos, sem que houvesse a presença de pensamentos e onomatopeias (figura 13).

Figura 13 – Versões do primeiro painel



Fonte: Autoria própria (2021).

As fontes utilizadas foram: "SF Cartoonist Hand" para as falas, "Impact" para os quadros de notícias e "Segoe UI" para os títulos de seção (figura 14).

Figura 14 – Fontes utilizadas nos textos do *webcomic*

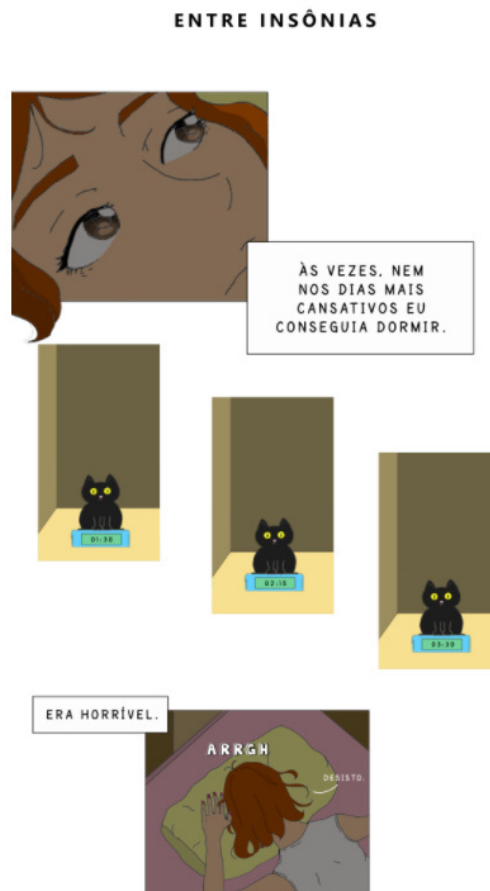
SF Cartoonist Hand
Impact
Segoe UI
Janda Manatee

Fonte: Autoria própria (2021).

Como abordado anteriormente, após a finalização da primeira versão, foi identificada a necessidade de inserir balões de pensamento tanto para uma maior imersão do leitor quanto para uma sequência narrativa textual. Além disso, a aplicação de onomatopeias foi interpretada como proveitosa, com o intuito de melhorar o entendimento de determinadas ações realizadas pelos personagens (suspiro, piar dos pássaros, entre outros), como pode ser visto na figura 15. Para os pensamentos, a fonte “SF Cartoonist Hand” foi utilizada e, para as onomatopeias, “Janda Manatee” foi escolhida como adequada (figura 14).

A escolha das fontes foi motivada, de forma geral, pela representação subjetiva do contexto da linguagem dos quadrinhos. A fonte principal “SF Cartoonist Hand” foi selecionada pela familiaridade que a autora sentiu com a utilização desta em *webcomics*. Também, seu tipo sem serifa e com formato mais arredondado foi interpretado como adequado para remeter à simplicidade e entretenimento dos quadrinhos. As fontes “Impact” e “Segoe UI”, também não serifadas, foram escolhidas para passar seriedade e impacto, além de dar um destaque diferenciado às seções e notícias. A última, “Janda Manatee”, teve sua seleção baseada em sua maior espessura e arredondamento, com uma proposta visual de destaque para as onomatopeias.

Figura 15 – Paineis com os textos inseridos



Fonte: Autoria Própria (2021).

7.5 Animações e trilha sonora

A última parte do *enhanced webcomic* “Só Mais um Mês” foi o que tornou a experiência aprimorada, atribuiu as características da categoria “*enhanced*” e desvinculou o quadrinho do meio físico: as animações e a trilha sonora.

Como primeira potencialidade, foi planejada a feitura de 4 (quatro) animações ao decorrer do *webcomic*. Os quadros selecionados a serem animados foram: o último quadro da introdução, sendo a personagem olhando para o céu, o quadro do relógio que introduziu a seção “Entre dores”, e os dois quadros da seção “Entre afagos” que mostravam os personagens. Esta escolha foi feita de maneira arbitrária, possuindo como intuito a evocação e ênfase de sensações entendidas como significativas, além de uma distribuição harmônica de momentos

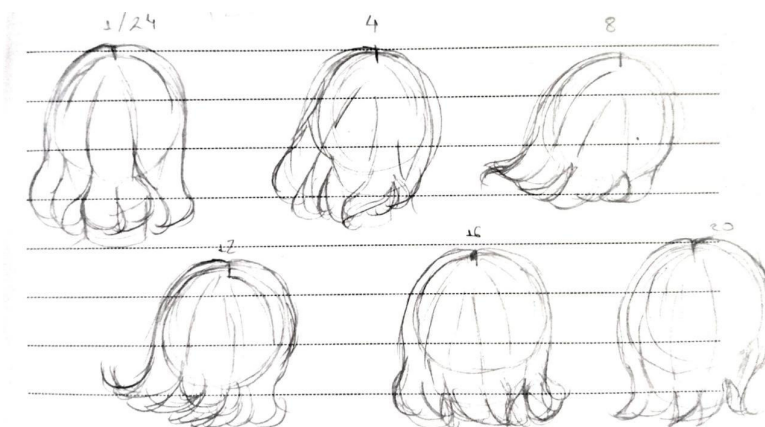
animados ao longo da história, em uma tentativa de dosar esse recurso. Neste planejamento, foi definido que seriam aplicadas animações curtas, do tipo *Graphics Interchange Format* (GIF), para que a essência da linguagem quadrinística não se perdesse.

Além disso, assim como na parte de pintura, a escolha do *software* a ser utilizado foi realizada através de testes em três programas: Clip Studio Paint Pro, Opentoonz e Adobe Animate CC 2020. Tendo como critério uma maior adaptação e experiências passadas, o *software* escolhido foi o Adobe Animate CC 2020, principalmente pela facilidade de uso e de compreensão das ferramentas analisada pela criadora.

Para a produção das animações, foi feito, primeiramente, um planejamento dos movimentos que seriam realizados, sendo eles: movimentação do cabelo e das nuvens, os ponteiros do relógio girando rapidamente, a personagem chorando discretamente e o personagem sorrindo, respectivamente. Porém, não foi possível cumprir todas as animações tanto por dificuldades técnicas não previstas como por atraso no cronograma. Por isso, as duas últimas foram trocadas por uma animação do quadro intermediário, de mãos que se encontram lentamente, presente na mesma seção: "Entre afagos".

Para a animação da introdução, foram aplicadas duas técnicas citadas anteriormente: "Straight Ahead Action" para o movimento do cabelo, em que foram desenhos sequencialmente seis quadros para representar a ação, de forma manual (figura 16). Após os esboços, os desenhos foram escaneados e digitalizados por cima do cenário antigo e estático, utilizando o conceito de "Timing" para posicioná-los e temporizar a troca de quadros sem que o movimento perdesse a naturalidade.

Figura 16 – Esboço do movimento do cabelo



Fonte: Autoria própria (2021).

Ademais, para criar a ação das nuvens, foi aplicada uma interpolação de movimento da direita para a esquerda, fazendo com que criasse a ilusão de interferência do vento na cena (figura 17). A animação dura 1 (um) segundo e foi utilizada uma taxa de 24 (vinte e quatro) quadros por segundo, sendo totalizado uma geração de 24 (vinte e quatro) imagens para realizar a ação.

O intuito da escolha desta animação, principalmente do quadro e seu posicionamento, deu-se pela intenção de proporcionar um momento de parada ao leitor, para que ele pudesse contemplar o momento em conjunto com a personagem e imergir em suas reflexões.

Figura 17 – Captura de um quadro da primeira animação

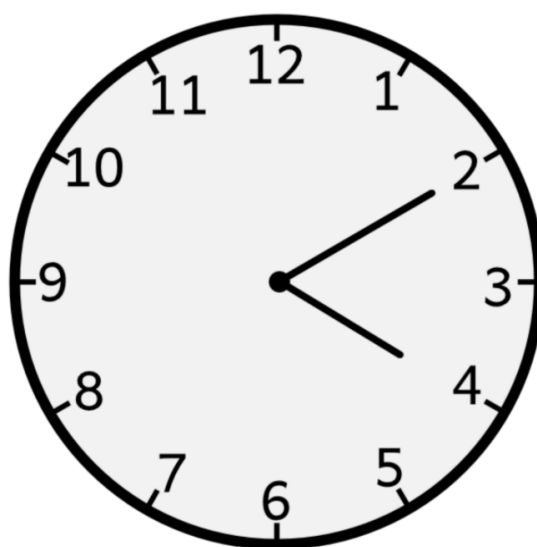


Fonte: Autoria própria (2021).

O segundo movimento foi uma representação visual dos ponteiros de um relógio girando. Para tal, foi utilizada uma ilustração de domínio público, retirada da

internet, de um relógio sem ponteiros. Essa ilustração foi importada para o Adobe Animate e usada como fundo da animação. Os dois ponteiros foram desenhados diretamente no *software* e manipulados através da ferramenta de “interpolação de movimento”, com a função “girar” habilitada, e 24 (vinte e quatro) quadros selecionados para gerar a ação (figura 18). Em um dos dois ponteiros, a função “Atenuar” foi utilizada para dessincronizar a movimentação dos objetos e tornar o movimento semelhante com a realidade.

Figura 18 – Captura de um quadro da segunda animação



Fonte: Autoria própria (2021).

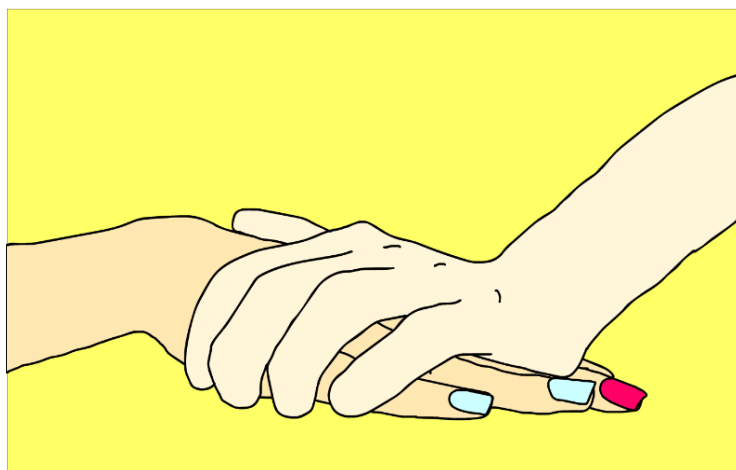
Assim como na primeira animação, esta possui uma duração de 1 (um) segundo e se repete a cada vez que esse tempo é finalizado.

Como motivação para esta escolha, a ênfase no passar do tempo e a demora para sair do “limbo” foram vistas como fatores importantes a serem animados para que o leitor interpretasse de maneira adequada o sentimento tratado.

A última animação aplicada foi produzida através de uma técnica que ainda não havia sido utilizada nesse projeto, a Rotoscopia. Como consequência, o processo de construção divergiu dos dois anteriores desde as referências, que foram retiradas de um vídeo gravado pela autoria como uma simulação do movimento a ser retratado. A partir desta captura, 55 (cinquenta e cinco) quadros foram selecionados e importados para a plataforma do Animate para serem utilizados

como base dos desenhos, como exemplificado na figura 19. Diferentemente das outras, esta animação é mais longa, durando em torno de 2 segundos e meio para completar o primeiro ciclo.

Figura 19 – Captura de um quadro da terceira animação



Fonte: Autoria própria (2021).

A escolha deste quadro, após as alterações iniciais, foi motivada pela importância pessoal sentida pela autora no momento do afago. Este foi escolhido como símbolo da seção “Entre afagos”, que representou visualmente os sentimentos provocados pelo reencontro, saudade e motivação, e intencionalmente focou a atenção do leitor para o pequeno gesto, como tentativa de fazê-lo sentir a importância apontada.

Por último, a inserção de trilha sonora requisitou a implementação do *webcomic* em uma plataforma que permitisse a utilização desse recurso. Após pesquisas em sites e aplicativos que ofertam a postagem dessa espécie de conteúdo, como “Webtoon” e “Tapas” considerou-se que, pelas limitações encontradas, a solução mais viável momentaneamente seria a implementação em *HyperText Markup Language* (HTML) e *Cascading Style Sheets* (CSS), ferramentas utilizadas para o desenvolvimento *web*.

O método apresentou a desvantagem de não disponibilizar fácil acesso aos leitores sem que houvesse a intermediação da criadora. Também foi visto como obstáculo as dificuldades de implementação enfrentadas pela autora, pois esta não

possuía experiência suficiente com a linguagem. Isto limitou as funcionalidades que poderiam ser inseridas no curto tempo que foi designado para tal função, sendo essas: Espaçamento imprevisível entre as seções, o *player* da música se limitar à ação do usuário e quebras indesejadas nos créditos. Apesar disso, a liberdade oferecida para a aplicação dos mais diversos recursos possibilitou que o layout da página, a disposição dos painéis, a possibilidade de implementar músicas, entre outros, fossem alcançados sem maiores problemas.

Como escolha final da trilha sonora, a música “Passiflora” do autor “laevi” foi compreendida pela autoria como adequada a partir de quatro quesitos: não possuir vocais, ser de domínio público⁴, ritmo convergente com o gênero do *webcomic* e possuir uma melodia que se torna mais intensa com o desenrolar da música. Estes quesitos foram pensados para representar sonoramente os sentimentos e sensações da personagem principal, que se acumulavam com o passar do tempo.

Todos os aspectos desenvolvidos possuem forte ligação com o momento vivenciado pela criadora e buscam aproximar o leitor do contexto expressado. O *enhanced webcomic* em sua versão mais recente pode ser baixado e visualizado através do *link* de compartilhamento através do *Google Drive*, disponível em: https://drive.google.com/drive/folders/1sjEr0LiWEQemDs286Gb04mt_JQ80V3ZE?usp=sharing.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os *enhanced webcomics* são quadrinhos que permeiam e se moldam a partir do meio digital. Em concordância com os conceitos de Barbieri (2017), este relativamente novo tipo de linguagem pode ser adequado, de maneira coerente, ao que a autora chama de Adequação. A utilização de painéis digitais, animações curtas em formato GIF, trilhas sonoras etc, respeitando as limitações que o seu tipo de universo comunicativo traça, como Batinic (2016) aponta, demonstra um uso harmônico de ferramentas digitais capaz de aprimorar a imersão e experiência do usuário que entrar em contato com a obra.

⁴ Disponível em: <<https://soundcloud.com/levistreuper/passiflora>>. Acesso em: 07 abr. 2021.

Essa proposta multimodal estimulou a realização dessa pesquisa pela ponderação de aspectos que poderiam ser explorados pela autora, sendo esses aspectos recursos digitais capazes de proporcionar um novo olhar sob a linguagem dos quadrinhos. Além disso, foi considerado importante contribuir com relatos práticos para o meio acadêmico brasileiro, tendo em mente a pouca quantidade de registros dos processos de construção de *enhanced webcomics*.

Inicialmente, as mudanças realizadas no cronograma para torná-lo mais resoluto e sistemático mostraram-se positivas em sua aplicação prática. A utilização da ferramenta “Trello” e as atividades elaboradas ofereceram vantagens, como as notificações automáticas de prazos e tarefas, que tornaram possíveis alcançar os objetivos traçados. No entanto, é importante frisar que, apesar do método ser considerado eficaz, alguns fatores interiores e exteriores impediram o cumprimento exato dos prazos propostos. Dentre esses fatores, os que mais interferiram no processo de criação foram: datas limite estipuladas sem possuir noções exatas do tempo requerido para cada atividade e problemas com bloqueios criativos. Isto impossibilitou uma organização completamente eficaz pela falta de reconhecimento das restrições a serem enfrentadas e causou atrasos indesejados.

O primeiro resultado exposto, acerca do enredo e roteirização da narrativa, trouxe respostas positivas na utilização do método de Comparato (1984) para fazer o escopo da história em sua primeira versão. Além da habituação prévia com o procedimento, foi apresentado um melhor desenvolvimento criativo em uma produção autobiográfica. Pela falta de conhecimento inicial, o método apresentado por O’Neil (2005) de argumento prévio só foi utilizado em sua versão final. A partir disso, foi aplicada uma adaptação no modelo inicial, resultando em alterações que foram consideradas não prejudiciais para o fluxo requerido, além de potencializar os objetivos de expressar os sentimentos da personagem.

O segundo resultado, relacionado à criação do *storyboard*, apesar de ter cumprido os requisitos necessários para a produção do *webcomic*, possuiu algumas interferências e obstáculos por causa da estratégia escolhida. O método manual de esboço dos desenhos e enquadramentos foi escolhido pela facilidade e rapidez apresentada pela autora em seu uso e, nesse aspecto, mostrou-se uma escolha

adequada e conclusiva. Porém, o escaneamento para a digitalização dos esboços foi um passo entendido como um trabalho que poderia ter sido evitado caso houvesse rascunhos digitais. Ademais, os enquadramentos planejados à mão não proporcionaram uma liberdade de testar outras possibilidades logo na fase inicial de criação, gerando um ruído no processo em sua primeira versão.

Com relação à digitalização e enquadramento, os resultados foram limitados pela falta de prática com *softwares* digitais. O fator considerado como mais problemático foi a resolução escolhida inicialmente, pois a imprecisão no detalhamento dos desenhos está diretamente relacionada à baixa resolução. Todavia, a compreensão deste aspecto apresentado e da ferramenta, foi considerada como aprendizado importante para a aplicação futura desse método de criação. Outro elemento a ser frisado está diretamente ligado ao decorrer do tempo de prática, que foi notada uma melhor aptidão no uso de ferramentas digitais, trazendo alterações positivas na versão final do produto.

Os últimos resultados, acerca das animações e trilha sonora, manifestaram aspectos inesperados em suas produções. Primeiramente, o tempo disposto para a feitura das animações foi de duas semanas, sendo ponderadas as habilidades na área demandada. Apesar da ponderação, o ideal não foi alcançado, pois fatores como a dificuldade com a ferramenta escolhida, além da complexidade das animações, não foram considerados. Os resultados foram categorizados como favoráveis, pois, com o tempo adequado, a quantidade e qualidade de quadros animados poderiam ter sido atingidos caso um estudo mais aprofundado fosse feito, mas, mesmo assim, foi possível incluir essa potencialidade digital sem maiores problemas. Sobre a trilha sonora, sua implementação foi realizada em um meio digital que, apesar de suas limitações de compartilhamento, proporcionou a utilização da música, e todos os outros aspectos abordados anteriormente, sem empecilhos. Portanto, os resultados alcançaram satisfatoriamente seu objetivo proposto para a pesquisa.

Em resposta ao problema manifestado em seções anteriores: Como explorar a aplicação das potencialidades digitais na produção de um *enhanced webcomic*? É possível entender, primeiramente, que as aplicações das

potencialidades digitais abordadas são diversas e os procedimentos escolhidos para este trabalho demonstram apenas uma das muitas formas de criação. Segundamente, dada a aplicação elaborada, os resultados foram considerados satisfatórios e positivos, tendo em vista as limitações circunstanciais enfrentadas durante o processo de criação, pois são capazes de elucidar fatores práticos sobre essa linguagem em formação que são os quadrinhos digitais.

Desse modo, torna-se oportuno expor que os objetivos propostos no início da pesquisa foram alcançados. O objetivo geral de documentar o processo de concepção e criação de um *enhanced webcomic* foi logrado através do relatório abordado anteriormente, e espera-se trazer esclarecimento e contribuir para outras pesquisas que apresentem temáticas similares à proposta deste estudo.

Além disso, conclui-se que os objetivos específicos de descrever os elementos técnicos e artísticos presentes em uma *enhanced webcomic*, explorar as potencialidades dos recursos digitais como suporte para a narrativa da história em quadrinhos e discutir os fatores que diferenciam um *webcomic* de um *enhanced webcomic* em suas criações e adaptações foram atingidos a partir da produção e discussão sobre o quadrinho “Só Mais um Mês”. A abordagem dos detalhes processuais foram vistos como uma tentativa bem sucedida de alcançar o que havia sido estipulado.

Como estudos futuros, propõe-se que os aspectos relacionados à experiência do usuário e imersão do leitor sejam avaliados e estudados de forma aprofundada em outras pesquisas posteriores, com o intuito de analisar a eficácia em suas aplicações. Outra proposta seria o desenvolvimento de uma literatura abordando outros recursos e métodos para a construção dessa linguagem, visando a expansão no uso destes para explorar artifícios dissemelhantes.

Por fim, espera-se que esta pesquisa estimule outras literaturas a discutirem sobre esse meio de linguagem em ascensão, tendo em consideração perspectivas diferenciadas sobre o leitor imersivo e as potencialidades digitais que transformam a identidade e comunicação de *webcomics*. Então, é possível constatar que sim, a aplicação de potencialidades digitais em *enhanced webcomics* é viável, e

pode oferecer novas interpretações e singularidades no processo de desenvolvimento dessa tecnologia a ser explorada.

REFERÊNCIAS

ALBERTI, Verena. Literatura e autobiografia: a questão do sujeito na narrativa. **Revista Estudos Históricos**, v. 4, n. 7, p. 66-81, 1991.

BARBIERI, Daniele. **As linguagens dos quadrinhos**. Editora Peirópolis LTDA, 2017.

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação: técnica e estética através da história**. São Paulo: Senac, 2005.

BATINIC, J. "Enhanced Webcomics": An Exploration of the Hybrid Form of Comics on the Digital Medium. **Image & Narrative**, v.17, n. 5, p. 81-90, 2016.

BELLUZZO, R. C. B. Competências na era digital: desafios tangíveis para bibliotecários e educadores. **ETD – Educação Temática Digital**, Campinas, v.6, n.2, p.30-50, jun. 2005.

CARDOSO, J. A.; DOMINGOS, A. C. M. **Webcomic e Hiperleitura**. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 38., 2017, Rio de Janeiro. **Anais...** São Paulo: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2015.

CIRNE, Moacy. **A explosão criativa dos quadrinhos**. Editora Vozes, 1970.

COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro**. Rocco, 2000.

DE OLIVEIRA NETO, Manuel Menezes. INTERPOL3D - SISTEMA DE ANIMAÇÃO POR INTERPOLAÇÃO DE FORMAS DE OBJETOS DESCRITOS POR SUPERFÍCIES DE BÉZIER. 1991.

DOS SANTOS, Roberto Elísio; CORRÊA, Victor Wanderley; TOMÉ, Marcel Luiz. As histórias em quadrinhos na tela do computador. **Revista Comunicação Midiática**, v. 7, n. 1, p. 117-137, 2012.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes. 1985.

FERREIRA, A. B. H. **Aurélio: o dicionário da Língua Portuguesa**. 8. ed. rev. e ampl. Curitiba: Editora Positivo, 2011.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro**. Editora Objetiva, 2001.

FRANCO, Edgar Silveira. **HQtrônicas: do suporte papel à rede internet**. Annablume, 2004.

FRANCO, Edgar. As HQtrônicas de terceira geração. **Anais do Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas. Rio de Janeiro: ANPAP**, p. 232-246, 2012.

GAMBARINI, Klaus Wagner Saglauskas. RETORNO ÀS ORIGENS: UM ESTUDO SOBRE A MIGRAÇÃO DE UMA WEBCOMIC PARA O PAPEL. Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, São Paulo, ago. 2018.

JOHNSTON, Ollie; THOMAS, Frank. **The illusion of life: Disney animation**. Nova Iorque: Disney Editions, 1981.

LAGE, N. B. Webcomics e dia a dia: a representação do cotidiano a partir do trabalho de Pedro Leite em Quadrinhos Ácidos. **Revista Temática**, Paraíba, v.13, n.6, p. 51-63, jun. 2017.

LUZ, Filipe Costa. Animação digital: reflexos dos novos medias nos conceitos tradicionais de animação. In: **VIII Congresso LUSOCOM. Lisboa**. 2009. p. 919-936.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M Books. 1993.

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

O'REILLY, Tim. **What is web 2.0**. " O'Reilly Media, Inc.", 2009.

PARENTE, André. **Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual**. São Paulo: Editora 34. 1993.

RAMOS, Paulo. O papel revolucionário dos blogs na circulação de tiras no Brasil. In: LUIZ, Lucio (org.). **Os quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa**. Nova Iguaçu: Marsupial, p.81-92, 2013.

SAIDENBERG, Ivan. **A história dos quadrinhos no Brasil**. Marsupial editora, 2013.

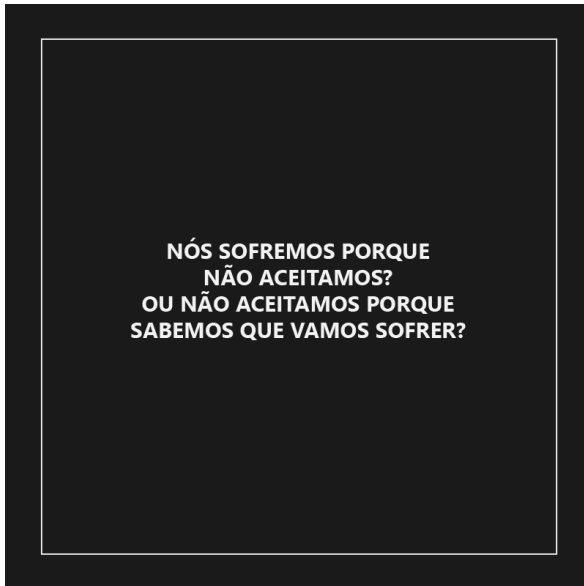
SANTAELLA. **Navegar no Ciberespaço: O Perfil Cognitivo do Leitor Imersivo**. São Paulo: Paulus, 2011 apud CARDOSO, J. A.; DOMINGOS, A. C. M. **Webcomic e Hiperleitura**. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 38., 2017, Rio de Janeiro. **Anais...** São Paulo: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2015.

VAZQUEZ, Laura Vanesa; DOS SANTOS, Roberto Elísio. **Webcomics brasileiras e Argentinas contemporâneas**. 2017.

WELLS, Paul. **Understanding animation**. Routledge, 2013.

YIN, Robert K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. Trad. Daniel Grassi. 2.ed. Porto Alegre: Bookman, 2001.

APÊNDICE A — PRIMEIRA VERSÃO DO *WEBCOMIC*

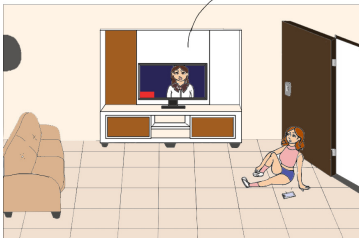


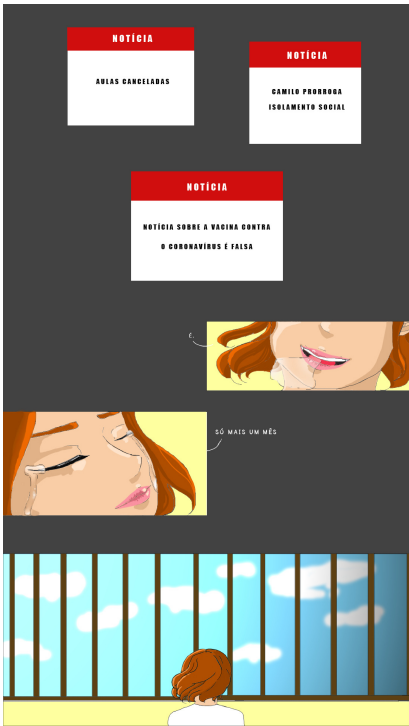
PRIMEIRO CASO DE CORONA...



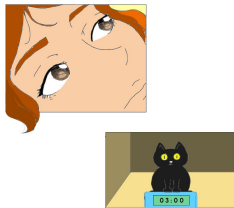
COMO ISSO FOI CHEGAR AQUI...?

O CASO FOI CONFIRMADO...

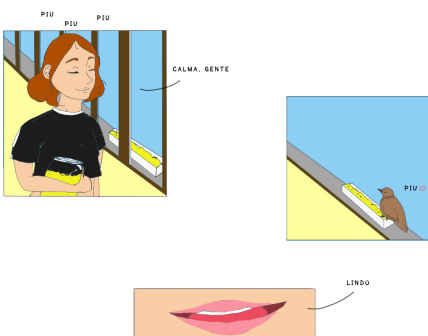




ENTRE INSÔNIAS



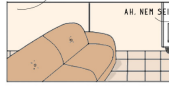
E PAZ



ENTRE INSEGURANÇAS

NOTÍCIA
+ DE 1000 MORTES EM UM DIA

QUANDO QUE ISSO VAI ACABAR, HEIN?



E ESPERANÇAS

NOTÍCIA
+ DE 100000 CURADOS NO CEARÁ

ELA TÁ MEIO TORTA, NÉ?



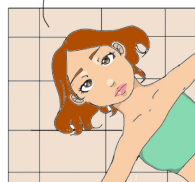
OLHA LÁ ELE PEGANDO SOL DE NOVO



ENTRE DORES



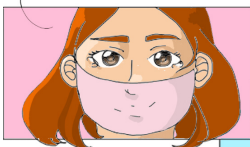
SERÁ QUE EU SOBREVIVO AO FIM DESSA QUARENTENA?



E AFAGOS

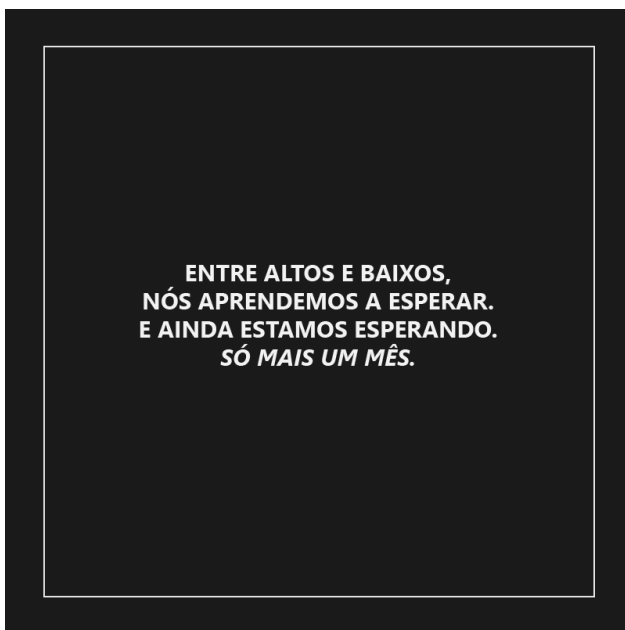


NÃO ACREDITO



VOCÊ NUN CHORE NÃO





APÊNDICE B — COMPONENTES DA ROTEIRIZAÇÃO

IDEIA

O que se passa no olho da pandemia que é a minha cabeça?

STORYLINE

Quantos meses se passaram? Quanto mais vão durar? Essas eram as perguntas que impregnavam na cabeça de Emili, enquanto lavava a louça e chorava de saudades. Os dias, semanas, meses passavam em um misto de tortura e esperança, e a única coisa que ela poderia fazer era viver.

ARGUMENTO

Nem parece que foi ontem que Emili havia se despedido com um abraço bem apertado de Leoni. As notícias bombavam, “O primeiro caso de coronavírus no Ceará”, “Isolamento Social”, “Aulas canceladas”. Eram tantas informações que sua cabeça parecia que iria explodir enquanto olhava para a televisão.

- Como isso foi chegar aqui... - falava ela atônita, enquanto tirava seus sapatos, pois sua aula havia sido cancelada.

Digitando mensagens em seu celular, escuta sua mãe comentando preocupada sobre a nova doença que havia chegado.

- Mãe, relaxa, logo logo isso vai acabar. - gritava Emili do térreo.

Umás duas semanas depois, Camilo prorrogou o isolamento social e ela caiu, mais uma vez, em uma fake news sobre uma vacina.

- É. Só mais um mês.

Os meses passavam, passavam, e passavam. Ela vivia em uma mistura de oito ou oitenta, alguns dias ia dormir às três da manhã, insone e triste, pensando nas mais diversas possibilidades e discutindo com seus próprios pensamentos.

- Meu Deus, que horas eu vou dormir?

Esses eram os dias que ela acordava mais cansada. Era um cansaço físico, mental, espiritual, acumulado de vários meses.

Porém, Emili encontrava conforto em coisas simples, como alimentar as rolinhas e os pardais que apareciam em sua varanda. Todos os dias, eles chegavam brigando uns com os outros e gritando por comida.

- Calma, gente... - falava ela enquanto trazia um pote gigante de alpiste para colocar na vasilhinha.

Eles piavam, piavam e piavam, mas mantinham a distância, por medo e receio. O sonho dela era que “seus filhos”, como costumava chamá-los, confiassem nela o suficiente para não voar no menor sinal de aproximação. Mas sabia que isso era algo que precisava de tempo, então se contentava em admirá-los de longe.

- Lindo...

Muitas vezes, a situação parecia estar apenas piorando. Era difícil para Emili lidar com todas aquelas notícias ruins que via ou lia. Havia se tornado um hábito abrir os mais diversos jornais em busca de boas novas, que nunca vinham. O tempo foi passando, e muitos foram os momentos em que sua irmã chegava fazendo a famosa pergunta, quase que retoricamente:

- Quando que isso vai acabar, hein?
- Ah, nem sei. - Era só isso que Emili conseguia responder sem que ficasse se sentindo mal.

Depois, olhar o sol pela sua varanda, tão distante e frio, era quase uma tortura. Um ato que acumulava lágrimas em seus olhos e saudade em seu coração. A liberdade que não tinha preço.

- Saudades do sol...

Outras vezes, não estava tão ruim. A luta diária para se apegar às coisas simples continuava. Os curados, que cresciam cada vez mais, era um motivo para festejar, mesmo que internamente. A planta, que seu pai havia lhe dado, era um dos assuntos mais populares entre os dois.

- Ela tá meio torta, né? - Questionou seu pai, olhando para o brotinho que balançava com o vento.

- Deixa a bichinha. - Ela retrucou, defendendo sua nova “filha” que parecia crescer mesmo com os cuidados desastrados de sua “mãe”.

Se já não bastasse o vírus e todas as notícias ruins, o isolamento e monotonia traziam à tona o pior de seus pensamentos. Seu transtorno de ansiedade, que ficava à espreita, sempre esperando um momento inoportuno para atacar, pairava em seus ombros, sussurrando os piores pesadelos. Ela cansou de chorar, chorar e chorar nos cantos mais aleatórios de sua casa.

- Será que eu sobrevivo ao fim dessa quarentena? - Era a pergunta que ela se fazia em uma de suas mais pesadas crises, deitada no chão e cansada do dia que ainda nem tinha começado.

Apesar disso, no dia do aniversário de Leoni, Emili resolveu fazer uma proeza. Implorou para que sua mãe lhe ajudasse a fazer um bolo e que lhe levasse lá, apenas para dar um oi de longe. Faziam muitos meses que os dois não se viam, e a saudade estava prestes a consumi-la, sem aviso prévio.

Ver a cara dele pela janela, tão surpreso quanto ela própria, foi a melhor de suas esperanças. Presenciar ele correndo pelas escadas, para quase derrubar o bolo em suas mãos, foi tão emocionante que a garota nem conseguia segurar as lágrimas que prometera segurar.

- Não acredito... - Disse ela, fungando fortemente.
- Você num chore não! - Mandou Leoni, que odiava vê-la chorar, mas também estava de olhos marejados.

E aquele momento, aquela troca de olhares, aquele aperto de mão, aquele desejo de que nunca acabasse, fez com que ela dissesse, com uma esperança genuína, a frase que tanto ouvia por aí.

- Só mais um mês.

ARGUMENTO PRÉVIO

Cena 01: Emili assiste a notícia do primeiro caso de covid no Brasil;

Cena 02: Emili chora com o turbilhão de notícias ruins;

Cena 03: Emili, absorta em seus pensamentos, não consegue dormir;

Cena 04: Emili alimenta os pássaros em sua varanda;

Cena 05: Emili e Evelyn conversam enquanto lêem notícias ruins;

Cena 06: Emili encara, saudosista, o sol em sua varanda;

Cena 07: Emili e seu pai conversam sobre a plantinha que estão cuidando;

Cena 08: Emili chora desesperadamente nos cantos mais aleatórios de sua casa;

Cena 09: Emili e Leoni se encontram;