



UFC

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ

CENTRO DE TECNOLOGIA

DEPARTAMENTO DE ARQUITETURA, URBANISMO E DESIGN

CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN

LEONARDO DA SILVA SOUSA

COMPOSIÇÃO DE QUADRINHOS DE AÇÃO PARA UMA “TELA INFINITA”

FORTALEZA

2023

LEONARDO DA SILVA SOUSA

COMPOSIÇÃO DE QUADRINHOS DE AÇÃO PARA UMA “TELA INFINITA”

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso de Graduação em Design da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do grau de Bacharel em Design.

Orientadora: Prof. Dra. Anna Lucia dos Santos Vieira e Silva.

FORTALEZA

2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Sistema de Bibliotecas
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

- D11c da Silva Sousa, Leonardo.
Composição de Quadrinhos de Ação para uma "Tela Infinita" / Leonardo da Silva Sousa. – 2023.
112 f. : il. color.
- Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Centro de Tecnologia,
Curso de Design, Fortaleza, 2023.
Orientação: Profa. Dra. Anna Lucia dos Santos Vieira e Silva.
1. webcomics. 2. quadrinhos. 3. semiótica. I. Título.

CDD 658.575

LEONARDO DA SILVA SOUSA

COMPOSIÇÃO DE QUADRINHOS DE AÇÃO PARA UMA “TELA INFINITA”

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso de Graduação em Design da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do grau de Bacharel em Design.

Aprovada em: / / .

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dra. Anna Lucia dos Santos Vieira e Silva (Orientador)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Ma. Lia Alcantara Rodrigues
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dra. Alexia Carvalho Brasil
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Esp. Lya Brasil Calvet
Universidade Federal do Ceará (UFC)

RESUMO

Nesta pesquisa, o objetivo principal consiste na criação de um quadrinho de ação do nicho de webcomic em "tela infinita", termo utilizado para quadrinhos em que as páginas são dispostas verticalmente sendo vistas através da tela de um dispositivo, como celulares e computadores. Para o tal é realizada uma análise dos padrões de composição dos segmentos sequenciados, nome técnico utilizado no trabalho para cada imagem individual que compõe um quadrinho, presentes em quadrinhos convencionais e *webcomics*. Através dessa abordagem, busca-se identificar e compreender o potencial significante das partes que compõem os quadrinhos selecionados. Além disso, a metodologia empregada nesta pesquisa é a Design Science Research, que fundamenta o projeto do quadrinho como pesquisa, através da produção de um artefato que possa gerar conhecimentos aplicáveis a partir da generalização do problema de pesquisa.

Palavras-chave: webcomics; quadrinhos; semiótica.

ABSTRACT

In this research, the main objective is to create an action comic in the webcomic niche on an "infinite screen", a term used for comics in which the pages are arranged vertically and are viewed through the screen of a device, such as cell phones and computers. To this end, an analysis of the composition patterns of the sequenced segments is carried out, the technical name used in the work for each individual image that makes up a comic, present in conventional comics and webcomics. Through this approach, we seek to identify and understand the significant potential of the parts that make up the selected comics. Furthermore, the methodology used in this research is Design Science Research, which bases the comic project as research, through the production of an artifact that can generate applicable knowledge based on the generalization of the research problem..

Keywords: webcomics; comics; semiotics.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1	— Recorte do quadrinho Ghost-Spider.....	19
Figura 2	— Recorte do quadrinho Ghost-Spider.....	20
Figura 3	— Recorte do quadrinho Ghost-Spider.....	21
Figura 4	— Recorte do quadrinho Ghost-Spider.....	21
Figura 5	— Página do mangá Demon Slayer.....	23
Figura 6	— Página do mangá One Piece.....	24
Figura 7	— Página do mangá One Piece.....	25
Figura 8	— Thor socando o martelo frustrado.....	26
Figura 9	— Thor treinando ao golpear o martelo.....	26
Figura 10	— Clímax de Avengers Forever #8.....	26
Figura 11	— Recorte da <i>webcomic</i> Wind Breaker.....	27
Figura 12	— Recorte da <i>webcomic</i> Wind Breaker.....	28
Figura 13	— Recorte do mangá Demon Slayer.....	29
Figura 14	— Recorte do mangá Demon Slayer.....	29
Figura 15	— Recorte do mangá One Piece.....	30
Figura 16	— Recorte do mangá One Piece.....	30
Figura 17	— Página do mangá Dragon Ball.....	31
Figura 18	— Recorte do mangá Dragon Ball.....	32
Figura 19	— Recorte do mangá Dragon Ball.....	32
Figura 20	— Página do mangá One Piece.....	33
Figura 21	— Recorte do mangá Demon Slayer.....	33
Figura 22	— Página do mangá Dragon Ball.....	34
Figura 23	— Página do mangá One Piece.....	35
Figura 24	— Recorte da <i>webcomic</i> Omniscient Reader.....	36
Figura 25	— Recorte da <i>webcomic</i> The God of High School.....	36
Figura 26	— Recorte da <i>webcomic</i> Omniscient Reader.....	37
Figura 27	— Recorte da <i>webcomic</i> Omniscient Reader.....	38
Figura 28	— Recorte do mangá Bleach.....	39
Figura 29	— Recorte do mangá Bleach.....	40
Figura 30	— Recorte do mangá Bleach.....	41
Figura 31	— Rascunho 1.....	46
Figura 32	— Rascunho 2.....	47
Figura 33	— Rascunho 3.....	47

Figura 34 — Rascunho 4.....	48
Figura 35 — Rascunho 5.....	49
Figura 36 — Rascunho 6.....	50
Figura 37 — Rascunho 7.....	52
Figura 38 — Rascunho 8.....	53
Figura 39 — Rascunho 9.....	54
Figura 40 — Rascunho do design inicial da personagem Gwen.....	55
Figura 41 — Rascunho do design final da personagem Gwen.....	56
Figura 42 — Rascunho do design inicial da personagem Shiki.....	57
Figura 43 — Rascunho do design final da personagem Shiki.....	58
Figura 44 — Rascunho 10.....	59
Figura 45 — Ilustração em linhas.....	60
Figura 46 — Ilustração em cores chapadas.....	61
Figura 47 — Ilustração colorida.....	62
Figura 48 — Exemplo 1.....	64
Figura 49 — Exemplo 2.....	65
Figura 50 — Exemplo 3.....	66
Figura 51 — Exemplo 4.....	66
Figura 52 — Exemplo 5.....	67
Figura 53 — Exemplo 6.....	67
Figura 54 — Logotipo.....	68
Figura 55 — Recorte do Artefato 1.....	69
Figura 56 — Recorte do Artefato 2.....	70
Figura 57 — Recorte do Artefato 3.....	70
Figura 58 — Recorte do Artefato 4.....	71
Figura 59 — Recorte do Artefato 5.....	72
Figura 60 — Recorte do Artefato 6.....	72
Figura 61 — Recorte do Artefato 7.....	73
Figura 62 — Recorte do Artefato 8.....	74
Figura 63 — Recorte do Artefato 9.....	75
Figura 64 — Recorte do Artefato 10.....	76
Figura 65 — Recorte do Artefato 11.....	77
Figura 66 — Recorte do Artefato 12.....	78
Figura 67 — Recorte do Artefato 13.....	79

Figura 68 — Recorte do Artefato 14.....	79
Figura 69 — Recorte do Artefato 15.....	80
Figura 70 — Recorte do Artefato 16.....	80
Tabela 1 — Classes de problemas e seu cronograma.....	44
Tabela 2 — Signos no artefato.....	69
Tabela 3 — Cronograma de produção.....	81

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	8
1.1	Contextualização	8
1.2	Pergunta de Pesquisa	8
1.3	Objetivos	9
1.4	Justificativa	9
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	11
2.1	Metodologia	11
2.1.1	<i>Revisão Bibliográfica</i>	11
2.1.2	<i>Design Science Research</i>	11
2.1.3	<i>Semiótica Peirceana</i>	12
2.2	Leiturabilidade	15
2.2	Fundamentos dos Quadrinhos	15
3	DESENVOLVIMENTO	19
3.1	Conscientização do Problema	19
3.2	Identificação das Classes de Problema e Proposição de Artefatos	43
3.3	Desenvolvimento do Artefato	58
3.4	Avaliação do Artefato	78
3.5	Explicitação do Aprendizado	82
4	CONCLUSÃO	84
	ANEXOS	85
	REFERÊNCIAS	106

1 INTRODUÇÃO

1.1 Contextualização

Os quadrinhos por vezes são confundidos com o próprio objeto de revistas em quadrinhos, conforme é possível observar no relato de Scott McCloud (1995, p.2) quanto a em sua infância, ter tido a mesma confusão. No entanto, é importante observar que “quadrinhos” vai além do objeto físico, seja a tira diária de jornal ou a revista em quadrinhos, como exemplos citados por Will Eisner (1985, p.7), mas referem-se ao meio em si (McCloud, 1995, p.5). Definidos por Will Eisner (apud McCLOUD, 1995, p.4) como Arte Sequencial, são compostos por “quadrinhos” que dão nome a linguagem. Esses “quadrinhos” que compõem a linguagem da Arte Sequencial são também chamados por Eisner (1985, p.38) de segmentos sequenciados.

Em sua publicação, que data do século XX, Álvaro de Moya (1986) afirma que os quadrinhos surgiram no século passado, então é de se esperar que essa arte tenha encontrado novos veículos pelos quais podem apresentar-se, um deles é a internet, dando a origem a histórias totalmente digitais. Essa revolução das histórias digitais trouxe a possibilidade de um quadrinho que fuja dos limites da página impressa, utilizando uma tela pela qual o leitor pode mover sua visão sobre o quadrinho, sem a existência da quebra de leitura do “virar de página”, essa seria a “tela infinita”.

Assim, a presente pesquisa pretende analisar e identificar padrões na composição dos segmentos sequenciados tanto de quadrinhos convencionais, quanto de *webcomics*, que seriam quadrinhos originalmente publicados na internet (WALTERS, 2009), assim como na escolha dos próprios acontecimentos “enquadrados” em segmentos. E por meio da análise, através da semiótica peirceana, aplicar tais padrões para a “tela infinita” na produção de uma *webcomic*. Para a análise será utilizada a semiótica peirceana, pois ela oferece uma estrutura conceitual valiosa para a análise de diferentes linguagens, de forma a analisar mensagens verbais, imagéticas e sonoras, assim como suas misturas (SANTAELLA, 2005).

1.2 Pergunta de Pesquisa

A presente pesquisa visa, através de um olhar para quadrinhos convencionais e para as *webcomics* e de análise, buscar o crescimento da linguagem por meio da documentação do projeto de uma nova *webcomic*, sendo a pergunta: “Quais as formas de

aplicar e adaptar padrões já estabelecidos na composição de segmentos sequenciados e de sua disposição nos quadrinhos, visando maior qualidade de leitura em uma *webcomic* de ação para uma ‘tela infinita’?”

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo Geral

Desenvolver uma *webcomic* de “tela infinita” com leitura satisfatória, utilizando-se do aprendizado provindo de análises dos legi-signos de outros quadrinhos.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Estabelecer padrões de composição da disposição de segmentos sequenciados entre um recorte de quadrinhos e *webcomics* selecionados.
- Desenvolver a *webcomic*.
- Avaliar a leitura da *webcomic*.
- Documentar o processo.

1.4 Justificativa

A pesquisa pretende aprofundar e avançar a discussão sobre *webcomics* no meio dos quadrinhos, que como um nicho específico encontra uma lacuna, quanto a documentação do processo de produção. Além disso, a pesquisa tem importância ao tentar entender padrões desenvolvidos em quadrinhos por meio da semiótica.

1.4.1 Justificativa Pessoal

Quadrinhos sempre foram parte da minha vida, mesmo quando pequeno, antes mesmo de aprender a ler, pedia que meu irmão me falasse o que aquelas figuras estavam falando, assim como me utilizava de uma pequena pilha de folhas em branco para rabiscar e falar da minha própria história em quadrinhos para minha mãe.

Mesmo ao crescer, essas histórias em quadrinhos continuam me acompanhando, assim como o desejo de entendê-las melhor, quase como se fossem um objeto místico, cheio

de mistério, no qual os pequenos quadros que dançam pelos meus olhos de alguma forma provocam minha imaginação para me transportar em um mundo completamente diferente, regido pelo quadrinista, tanto no visual quanto nas próprias leis daquele pequeno universo, no qual o próprio tempo parece comportar-se de acordo com o que autor quis expressar.

Portanto, tem como inspiração esse meu desejo para com os quadrinhos, de entendê-los e depositar uma história de minha própria autoria no que até então para mim era um objeto misterioso.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Metodologia

2.1.1 Revisão Bibliográfica

A presente pesquisa se faz do uso da metodologia de revisão bibliográfica, que consiste em uma pesquisa com base em material já elaborado com a finalidade de permitir que o pesquisador abranja uma gama de fenômenos muito maior do que poderia ao pesquisar diretamente (GIL, 2002).

2.1.2 Design Science Research

A principal metodologia para condução desta pesquisa é a *Design Science Research* (DSR), do qual fundamenta este trabalho do qual visa a produção final de uma *webcomic*. Segundo Aline Dresch (2013), a DSR é uma metodologia que torna possível e serve de alicerce para uma pesquisa cujo objetivo é um artefato, que pode ser entendido como algo que é construído pelo homem.

O método busca através da compreensão de um problema, desenvolver e avaliar artefatos com a finalidade de trazer uma mudança para um estado melhor ou satisfatório. (DRESCH, 2013). As etapas da metodologia listadas a seguir seguem as definições de Dresch (2013).

A primeira etapa da metodologia é a Identificação do Problema, cabendo também ao pesquisador justificar a relevância, com o resultado final da etapa sendo a pergunta de pesquisa. A presente seção de Fundamentação Teórica trata da etapa dessa etapa e de parte da etapa seguinte.

Durante a segunda etapa de Conscientização do Problema, onde o pesquisador deve compreender todas as facetas do problema, apoiando-se em uma etapa paralela de Consulta às Bases de Conhecimento, que trata-se do método de revisão bibliográfica. Diferentes abordagens podem ser utilizadas na segunda etapa, assim para a presente pesquisa será utilizada a semiótica peirceana como método de análise de similares.

Na etapa seguinte, Identificação das Classes de Problema, em que consiste na organização de um conjunto de problemas que tenham artefatos úteis para a ação nas

organizações. O objetivo da etapa é que o conhecimento gerado pela pesquisa possa ser consultado por outros pesquisadores para solucionar tais classes de problemas.

A quinta etapa é a Proposição de Artefatos para Resolver o Problema Específico, na qual o pesquisador deve propor artefatos com base na sua realidade e contexto, considerando, por exemplo, a viabilidade, com o objetivo de encontrar soluções satisfatórias. Sendo esse processo essencialmente criativo.

Na etapa seguinte, Projeto do Artefato Selecionado, dentre os artefatos propostos anteriormente, um deles deve ser selecionado e devidamente projetado, sendo importante descrever todos os procedimentos para construção e avaliação do artefato. Também devem ser descritos os requisitos de performance do artefato para garantir o rigor da pesquisa.

Uma vez projetado o artefato, as seguintes etapas tratam da execução do projeto, sendo elas o Desenvolvimento do Artefato e a Avaliação do Artefato, dos quais pode ocorrer de o artefato não atender os requisitos, necessitando que o pesquisador identifique a etapa responsável e volte a metodologia até tal etapa.

Com o artefato atingindo os resultados esperados, o pesquisador deve realizar a etapa da Explicitação do Aprendizado, onde o pesquisador deve explicitar todos os fatores que contribuíram de forma positiva e negativa para a conclusão da pesquisa. E em sequência a etapa de Conclusão da Pesquisa onde deve ser exposto os resultados da pesquisa.

2.1.3 Semiótica Peirceana

O conceito de semiótica está relacionado diretamente com a definição de signo, com sua origem etimológica remontando do grego antigo *seméion*, que significa “signo”. Como também sendo um termo alternativo para semiologia, cujo uso predominava em países de língua romana, embora atualmente semiótica seja o uso mais comum, ambos são termos para referir-se ao estudo dos signos. Signo seria em uma primeira definição algo que se refere indiretamente a algo (SANTAELLA, 2021), mas apresentando o signo como um princípio triádico, definição que vai ser de muita importância para entender a semiótica peirceana, o signo é:

“[...]o signo é qualquer coisa de qualquer espécie (uma palavra, um livro, uma biblioteca, um grito, uma pintura, um museu, uma pessoa, uma mancha de tinta, um vídeo etc.) que representa uma outra coisa, chamada de objeto do signo, e que produz um efeito interpretativo em uma mente real ou potencial, efeito este que é chamado de interpretante do signo..”

(SANTAELLA, Lucia. 2005. p.8-9)

Buscando um número limitado de categorias que pudessem servir de fundamento para todos os fenômenos que nos são apresentados, Charles Sanders Peirce desenvolveu três categorias universais: primeiridade, secundidade e terceiridade (SANTAELLA, 2021).

Segunda Santaella (2021), a primeiridade representa as meras possibilidades, se apresentando na percepção imediata das coisas antes que sejam associadas a outros fenômenos. A secundidade por sua vez é a categoria daquilo que existe no aqui e agora. E a terceiridade é a categoria da mediação entre um primeiro e um segundo, atuando no campo das leis.

Existe ainda a tipologia dos signos quanto a sua fenomenologia, desenvolvida por Peirce em três tríades: uma da relação do signo com si mesmo, do signo para com seu objeto e do signo para seu interpretante (SANTAELLA, 2021).

Essas três tríades dos signos quanto a sua fenomenologia, também chamados de as três tricotomias, podem ser entendidas da seguinte forma, de acordo com definições e explicações de Santaella (2005-2021):

Segundo Santaella (2005, p.12), em respeito à primeira tricotomia: “[...]pela qualidade, tudo pode ser signo, pela existência, tudo é signo, e pela lei, tudo deve ser signo.”. Partindo disso como uma síntese da primeira tricotomia, é possível discernir os três tipos de signo em relação a si mesmo:

- **quali-signo:** uma qualidade, que tem seu próprio poder de sugestão como é possível perceber-se no exemplo da cor “azul-claro” que pode sugerir a ideia de um objeto, como o próprio céu, fazendo com que a qualidade atue como signo.
- **sin-signo:** uma existência singular, que por existir carrega em sua existência a reação a outros existentes, que pode por exemplo ser um grito que conecta-se com um poder de sugestão a algo surpreendente ou amedrontador, ou ainda uma palavra no momento exato de sua pronúncia ou escrita de forma que são réplicas que sugerem um palavras do código de línguas utilizado.
- **legi-signo:** uma lei, uma abstração que generaliza o singular, como por exemplo as próprias palavras em si que formam o vocabulário de um código de línguas.

Como dito por Santaella (2005, p.14), em relação a segunda tricotomia: “Se o fundamento é um quali-signo, na sua relação com o objeto, o signo será um ícone; se for um existente, na sua relação com o objeto, ele será um índice; se for uma lei, será um símbolo.” Além disso é importante ressaltar que foi aplicada novamente as três categorias fundamentais para distinguir os três modos de um ícone comportar-se. Dito isso os tipos de signo em relação ao objeto são:

- ícone: um signo cujo potencial significante vem meramente de sua qualidade.
 - imagem: quando o ícone é signo por mera qualidade, como por exemplo imagens que apresentam semelhança com aquilo que querem representar.
 - diagrama: é um ícone pela qualidade das relações existentes em suas próprias partes, como os próprios diagramas de engenharia.
 - metáfora: sua qualidade significante vem do paralelismo entre duas partes, resolvida por uma terceira. Como uma metáfora linguística que utiliza o sentido literal de algo para se referir metaforicamente a outro, através de uma relação que pode ser traçada entre os dois.
- índice: um signo que tem o papel de designar o intérprete para o objeto, como os nomes próprios que indicam um indivíduo singular.
- símbolos: um signo em que seu potencial significante vem em virtude de uma convenção social, de uma lei, como um estandarte ou bandeira.

Em relação às formas como um signo pode ser interpretado, existem três categorias:

- Rema: é um signo de possibilidade qualitativa que carrega as possibilidades de interpretação em potencial, como uma palavra única que por si só não quer dizer nada, como o substantivo “nadador” que evoca infinitas possibilidades.
- Dicente: é um signo que veicula uma informação, como uma proposição de que é “A é B”.
- Argumento: é um signo que conecta outros signos dicentes através de uma lógica.

2.2 Leiturabilidade

Sobre a definição de leiturabilidade, falando sobre os estudos de G. Harry Mc Laughlin (1968), autor da fórmula Smog para avaliação de leiturabilidade, diz Vera Lopes de Abreu Lima (2007):

“[...] descreve leiturabilidade como o grau que determinado grupo de pessoas considera determinada leitura estimulante e compreensível, e legibilidade a eficiência e velocidade com a qual um grupo de caracteres em um texto pode ser reconhecido.”

(McLAUGHLIN, G. Harry apud LIMA, Vera Lopes de Abreu. 2007. p. 36)

A escolha do termo leiturabilidade em relação a legibilidade se dá em razão do termo utilizado por McLaughlin aplicar-se melhor a uma linguagem que utiliza-se de imagens como os quadrinhos.

2.3 Fundamentos dos Quadrinhos

A Arte Sequencial, tem por característica o enquadramento de acontecimentos sequenciais que tem suas lacunas preenchidas pelo leitor, normalmente encapsulados em um painel, esses que apresentados em conjunto que são o que chamamos de quadrinhos, também chamados por Eisner (1985, p.38) de segmentos sequenciados, e é como serão referidos durante a pesquisa para evitar a confusão com a linguagem de quadrinhos.

Tais segmentos são dispostos de forma a compor a narrativa, de forma que essa disposição faz parte da própria linguagem, dando características a história como a própria noção do passar do tempo, existindo assim uma certa prioridade no que deve ser considerado ao compor um quadrinho:

Assim que o fluxo da ação é “enquadrado”, torna-se necessário compor o quadrinho. Isso envolve a perspectiva e a disposição de todos os elementos. Devem-se considerar primordialmente o fluxo da narrativa e as convenções-padrão de leitura. Em seguida virá a preocupação com o tom, a emoção e o timing. A decoração ou a invocação no arranjo entram em jogo apenas depois de solucionados todos esses fatores.

(EISNER, Will. 1985, p. 88).

A forma como esses elementos são dispostos influência também na percepção do leitor quanto ao tempo em relação ao quadrinho.

2.3.1 *Timing*

O timing, que é o uso de elementos para expressar o tempo com a finalidade de uma mensagem ou emoção específica, tem um papel fundamental para uma boa narrativa.

Nos quadrinhos o principal elemento para expressar o timing é o próprio segmento sequenciado, em que sua própria composição é formada por um vocabulário de signos utilizado para construir a noção de tempo, desde os balões para expressar o som, como os contornos do segmento que enquadram uma cena, assim como a própria cena enquadrada (EISNER, 1985, p.26-28).

Outros elementos a serem considerados na composição do timing da narrativa são o número, o tamanho e o espaço entre os segmentos sequenciados (EISNER, 1985, p.30).

Quanto maior o número de segmentos, mais comprimido é o tempo, de forma comparável a sensação de que o tempo está passando devagar em um momento de grande ansiedade e tensão, mais momentos são enquadrados, fazendo com que tudo se passe mais devagar.

Assim como pelo número, é possível expressar o tempo pelo tamanho. Ao comprimir o tamanho de um quadrinho, tende-se a dar a sensação de que aquele acontecimento enquadrado é mais curto, assim como ao esticar o tamanho de um quadrinho expressa-se um tempo mais longo para a cena. De forma mais simples e intuitiva, diminuir ou aumentar o espaço entre os quadrinhos afeta a marcha do tempo da leitura (EISNER, 1985, p.30).

2.3.2 Enquadramento e requadro

O enquadramento de um quadrinho trata-se da captura de um segmento de um acontecimento, com o desafio ser registrar esse fluxo contínuo de forma que os eventos se completem na visão do leitor (EISNER, 1985, p.39).

A moldura do segmento, chamada por Eisner de requadro, também atua na linguagem dos quadrinhos, podendo fazer parte da história em si, de forma que mesmo sua ausência pode trazer significado para a história (EISNER, 1985, p.39-46).

Esses segmentos que chamamos de quadrinhos não são os únicos na linguagem da Arte Sequencial, além dos segmentos em si, a própria página total é um quadrinho em si (EISNER, 1985, p.41). Contudo é importante ressaltar que é nesse momento que apresenta-se uma das possibilidades advindas das *webcomics*.

2.3.3 Webcomics

Os quadrinhos podem ter variadas formas de apresentar-se por meio de seu suporte, seja um impresso, como é o caso de gibis ou jornais, mas também com histórias em quadrinhos que existem primeiramente, se não unicamente, no meio digital.

Os computadores trouxeram três novas revoluções quanto aos quadrinhos: produção digital, difusão digital e por fim histórias digitais (McCLOUD, 2005, p.22). Dessas revoluções pode-se entender as histórias digitais como o que hoje é chamado de *webcomics*, definido por Maria Walters como:

Eu considero um webcomic como uma história em quadrinhos originalmente publicada na Internet. Isso não inclui quadrinhos impressos que mantêm um arquivo online (como muitos fazem atualmente). Eu também classifico webcomics como obras compostas principalmente por arte estática e texto, embora a fronteira entre alguns métodos de exibição interativa e animação às vezes seja difícil de distinguir. (WALTERS, Maria. 2009. p.2. Tradução nossa).

É importante ressaltar que webcomic pode não ser o único termo para nomear esse tipo de quadrinhos.

2.3.4 “Tela infinita”

Como dito por McCloud (2005, p. 220): “Os quadrinhos existiram por muito tempo dentro da casca da imprensa, pedindo que os leitores saltassem para novas trilhas de quadrinhos a cada página”. Contudo a existência de *webcomics* permitiu que essa “página total” não fosse mais limitada pela página física, dando luz ao conceito chamado por McCloud (2005, p. 222) de “tela infinita”. Isso funciona da seguinte forma:

"[...] Essas páginas geralmente são muito grandes para caber em uma tela de computador e ainda serem legíveis, então a imagem ultrapassa as bordas do computador, geralmente indo mais para baixo. Isso significa que você precisa mover a imagem para ler o restante da história em quadrinhos, [...]" (NØDING, Håvard Knutsen. 2020. p. 36. Tradução nossa).

Essa disposição altera o que seria o percurso de leitura pela necessidade do deslocamento da imagem.

2.3.5 Percurso da leitura

Em um quadrinho não há uma forma de impedir o leitor de não seguir o percurso de leitura proposto, por motivos inerentes às próprias limitações da linguagem, de forma que cabe ao artista prender a atenção do leitor de forma que ele siga o percurso de leitura proposto pelo quadrinho (EISNER, 1985, p. 40).

A disposição dos segmentos sequenciados em uma página pressupõe um fluxo normal do olhar do leitor, que na cultura ocidental, é da esquerda para direita, de cima para

baixo (EISNER, 1985, p. 41). Contudo um outro nicho de quadrinhos diverge desse percurso convencional de leitura, os quadrinhos orientais, os mangás.

2.3.5.1 Mangás

A origem dos mangás, os quadrinhos japoneses, remonta do final do século VII, chegando mais próximo das características dos quadrinhos modernos com o artista Katsuhika Hokusai, que entre 1814 e 1849, desenhava imagens em sucessão no que viria a ser uma coletânea de 15 séries publicadas como *Hokusai Manga*, que dá origem ao termo, do qual lhe é atribuída a invenção (CARLOS, 2009, p.6-7)

Os mangás tem por característica um percurso de leitura diferente do ocidental, em que começasse pelo que para nós seria a contra-capla e todo o percurso dos segmentos sequenciados, assim como dos balões de fala, são da direita para a esquerda (CARLOS, 2009, p. 8).

3 DESENVOLVIMENTO

3.1 Conscientização do Problema

3.1.1 Análise Semiótica

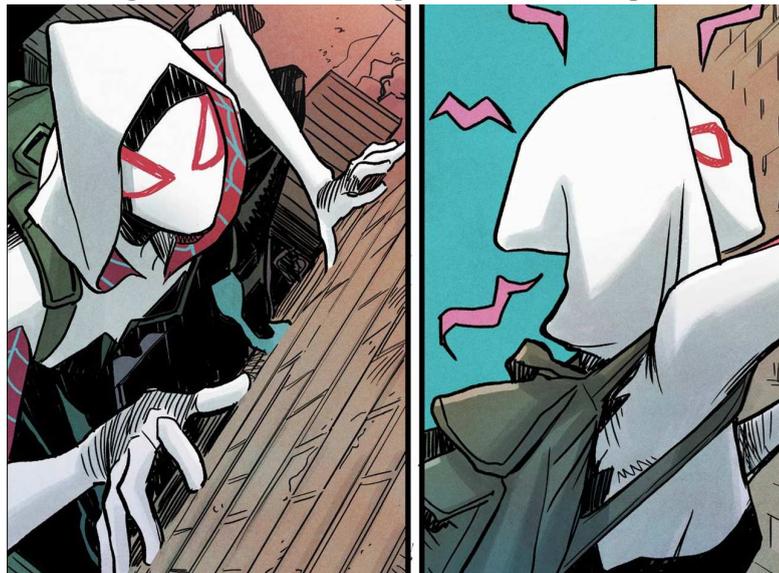
Para a análise semiótica foi realizado uma pesquisa bibliográfica de quadrinhos de ação, escolhidos arbitrariamente, reunindo quadrinhos ocidentais tradicionais, bem como mangás e *webcomics*. O material lido foi o seguinte:

- Ghost-Spider (2019) #1, #4 e #8;
- Avengers Forever (2021) #8;
- Dragon Ball (2023) #195 a #206;
- One Piece (2021) #367 a #402;
- Demon Slayer (2020) #19 e #20;
- Wind Breaker [Part 4] (2022) #1 a #14;
- Omniscient Reader Viewpoint(2020-2023) #96 a #107;
- Bleach (2001-2016) #1 a #70;
- The God of High School (2014) #1 a #7

Deste material, foi selecionado alguns recortes para exemplificar os padrões encontrados durante a leitura das várias edições de cada obra.

Tomemos o seguinte recorte para que possa ser visualizado os pontos da análise.

Figura 1 – Recorte do quadrinho Ghost-Spider



Fonte: Ghost-Spider #4 (2019, p. 5).

O traçado das linhas fortes do desenho com sua variação de pressão, além da própria colorização, no qual o uso de marcadores torna-se bem claro, demonstram uma gestualidade muito impactante para o quadrinho, facilmente observada no recorte apresentado na Figura 1. Algo que pode ser considerado quanto a essa gestualidade é ela atuando como um sin-signo indicial remático, do qual o objeto é o próprio artista, causando um interpretante de aproximação com o quadrinista através da expressividade em cada traço feito por ele.

O ritmo do quadrinho, trago pelo tamanho dos segmentos, segue um padrão que não foge de formas retangulares, que trazem uma certa solidez, com uma previsibilidade confortável. O quadrinho então utiliza apenas uma variação entre dois legi-signos de requadros, o requadro formal e a ausência de requadro. E ainda uma união entre eles, como é o caso da Figura 3.

Figura 2 – Recorte do quadrinho Ghost-Spider



Fonte: Ghost-Spider #4 (2019, p. 7).

Figura 3 – Recorte do quadrinho Ghost-Spider



Fonte: Ghost-Spider #8 (2019, p. 3).

Ao tratar de como o quadrinista executou o enquadramento durante a ação, é possível perceber que os personagens estão, durante a execução do movimento, servindo como o signo para o objeto que é o evento ininterrupto do combate ocorrido.

Figura 4 – Recorte do quadrinho Ghost-Spider



Fonte: Ghost-Spider #1 (2019, p. 15).

Supondo essa premissa de a ação enquadrada de um personagem atuar como signo para o acontecimento, podemos ir além considerando as três categorias universais. A primeiridade que é a categoria dos fenômenos em si, sendo fenômenos tudo aquilo que aparece a percepção e a mente (SANTAELLA, 2002-2021), então podemos considerar que ela é o interpretante que o quadrinista pretende causar ao leitor.

Para tal, seguindo a ordem das três categorias universais. A secundidade, que se apresenta este em relação a outra coisa (SANTAELLA, 2021), logo a história em si, ou a sequência de eventos ininterruptos que apresentam-se no mundo fictício do quadrinho, e então a terceiridade como a categoria da mediação (SANTAELLA, 2021), seria cada um dos eventos enquadrados no quadrinho.

Portanto é possível concluir-se partindo dessa informação que cada um desses segmentos que compõem um quadrinho, atuam como signos do mundo fictício e de sua história, com o objetivo de alcançar o interpretante idealizado pelo quadrinista. A ação em um quadrinho não é diferente, sendo uma ferramenta, um signo, para atingir o interpretante.

Como uma ferramenta para o tal, a ação pode ser potencializada por meio de métodos dos quais é possível perceber com a análise semiótica. Um elemento, presente em vários quadrinhos de ação, são ataques especiais, como pode ser observado na Figura 5.

Figura 5 – Página do mangá Demon Slayer



Fonte: Demon Slayer #16 (2020, p. 113).

Um elemento importante a se observar na Figura 5, é o segmento inferior à direita, onde uma fala do personagem anuncia seu ataque especial, de forma que o anúncio serve de signo para o ataque em si, de forma a potencializar ele.

Esse padrão ou legi-signo pode ser observado em outros quadros, frequentemente visto para os ataques especiais falados anteriormente, como é o caso da Figuras 6, onde ele é anunciado em uma página anterior, de forma a criar o interpretante da expectativa pelo que nos é apresentado na Figura 7, rodeado de outros segmentos, que servem para aumentar ainda mais a tensão, sendo eles então signos do ataque em si.

Embora não demonstrado nas figuras, é importante também ressaltar que ao longo do capítulo vários golpes são desferidos, embora inefetivos, contra a onda, alvo do ataque especial da Figura 7, também feitos de forma a potencializar a Figura 7, sendo clímax para o

evento em questão. O que leva à observação da possibilidade de utilizar todos os segmentos de uma série de eventos como signos do objeto que é a resolução.

Figura 6 – Recorte do mangá One Piece



Fonte: One Piece #367 (2021, p. 6).

Figura 7 – Recorte do mangá One Piece



Fonte: One Piece #367 (2021, p. 7).

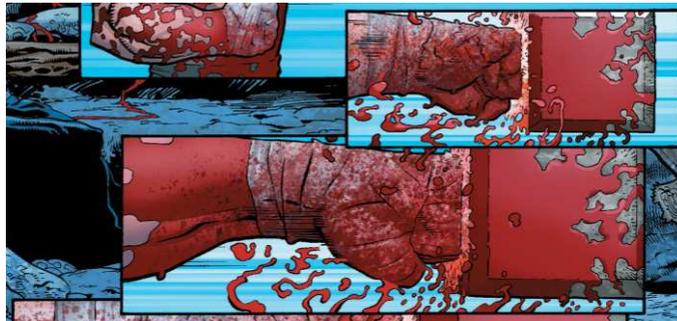
Mais um exemplo disso pode ser visto em Avengers Forever #8, onde o protagonista do quadrinho, Thor, é visto golpear várias vezes o seu martelo, por vezes como um treinamento, até o eventual clímax, como pode ser observado a seguir.

Figura 8 – Thor socando o martelo frustrado



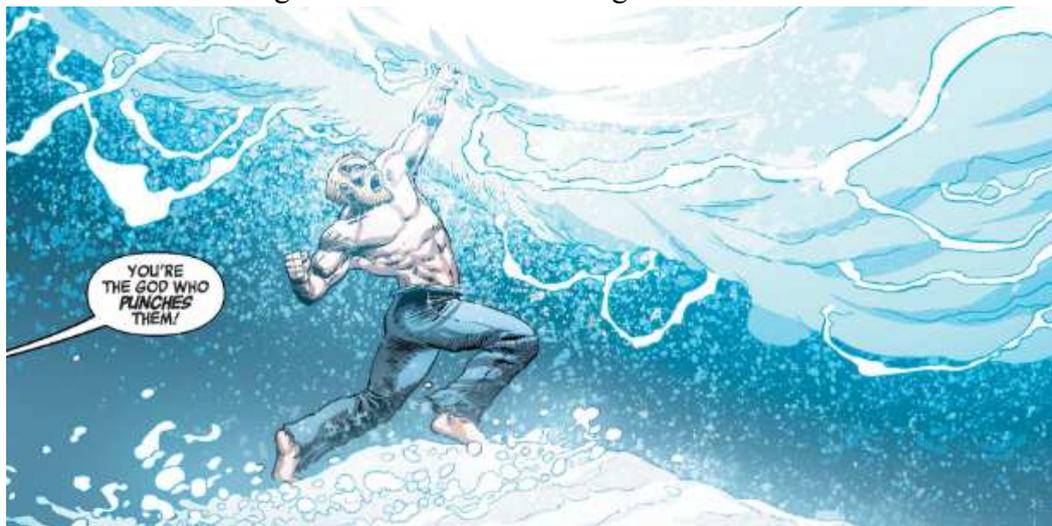
Fonte: Avengers Forever #8 (2021, p. 8).

Figura 9 – Thor treinando ao golpear o martelo



Fonte: Avengers Forever #8 (2021, p. 12).

Figura 10 – Clímax de Avengers Forever #8



Fonte: Avengers Forever #8 (2021, p. 15).

Tais peculiaridades também podem ser observadas em quadrinhos de ação que não sejam especificamente sobre um combate, como é o caso das Figuras 11 e 12, em que um segmento é utilizado de anúncio para um evento posterior durante uma corrida de bicicletas.

Figura 11 – Recorte da *webcomic* Wind Breaker



Fonte: Wind Breaker [Part 4] #5 (2022).

Figura 12 – Recorte da *webcomic* Wind Breaker

Fonte: Wind Breaker [Part 4] #5 (2022).

Ainda há os casos onde esse anúncio é subvertido, visando um interpretante diferente através da quebra da expectativa. Um bom exemplo é o caso das Figuras 13 e 14, onde o anúncio de um golpe é interrompido sequencialmente por outro, fazendo da antítese que é a relação de ambos os signos, um signo ainda mais forte.

Figura 13 – Recorte do mangá Demon Slayer



Fonte: Demon Slayer #19 (2020, p. 174).

Figura 14 – Recorte do mangá Demon Slayer



Fonte: Demon Slayer #19 (2020, p. 175).

Outro caso, é quando um anúncio é utilizado como signo para um objeto diferente do anunciado no segmento, como é o caso nas Figuras 15 e 16, onde a resposta para um anúncio está na página seguinte.

Figura 15 – Recorte do mangá One Piece



Fonte: One Piece #388 (2021, p. 3).

Figura 16 – Recorte do mangá One Piece



Fonte: One Piece #388 (2021, p. 4).

Em Dragon Ball, é possível ver esse mesmo legi-signo de anúncio de forma a trazer maior fluidez para a ação, neste caso, um segmento de ação continuamente serve como anúncio para o próximo. Isso pode ser percebido na Figura 17:

Figura 17 – Página do mangá Dragon Ball



Fonte: Dragon Ball #200 (2023, p. 6).

Ainda em Dragon Ball, o legi-signo apresenta-se nas Figura 18 e 19, durante uma sequência de ação, para lembrar o leitor de um “ataque especial” que já havia sido anunciado anteriormente. Esse elemento pode ser também um outro legi-signo, em que é utilizado para contextualizar o leitor de algo que está acontecendo simultaneamente.

Figura 18 – Recorte do mangá Dragon Ball



Fonte: Dragon Ball #201 (2023, p. 3).

Figura 19 – Recorte do mangá Dragon Ball



Fonte: Dragon Ball #201 (2023, p. 4)

Alguns dos quali-signos presentes nas obras de Demon Slayer, One Piece e Dragon Ball tem como objeto a própria linguagem dos mangás. O preto e branco presente de forma majoritária na obra, com apenas alguns detalhes em escalas de cinza feitos com retículas, assim como o formato dos olhos, rosto e cabelo, são bastante característicos e fazem das três obras ícones imagéticos da linguagem. Como pode ser visto nas Figuras 20 e 21:

Figura 20 – Página do mangá One Piece



Fonte: One Piece #402 (2021, p. 15).

Figura 21 – Recorte do mangá Demon Slayer



Fonte: Demon Slayer #20 (2021, p. 7).

O emprego das linhas e apenas do preto, sem qualquer tom de cinza, são grandes características de Dragon Ball. Mas além disso, podemos observar, principalmente devido a essa ausência de elementos em tons de cinza, linhas paralelas com grande proximidade buscando indicar um cor diferente do preto e branco empregado, chamados de hachuras, são

nada mais do que ícones imagéticos, pois por sua própria qualidade que servem como signo para a sombra. Além disso, também é possível ver o uso de hachuras, no segmento superior a esquerda na Figura 22, como o signo para o personagem através da silhueta.

Figura 22 – Página do mangá Dragon Ball



Fonte: Dragon Ball #206 (2023, p. 2).

Uma outra característica que pode ser analisada é o do formato dos quadros e das áreas em branco, que é facilmente observado em One Piece que é utilizado um quadro de tamanho retangular para cenas de conversa, e quadros com o formato de trapézio para cenas de ação. Como pode ser visto na Figura 23, onde a cena de conversa alterna com a de ação pela troca do formato do quadro. Também é possível observar na mesma figura, o uso novamente da subversão do anúncio, em que um personagem pergunta o que está atrás do outro e quando este olha para trás é golpeado.

Figura 23 – Página do mangá One Piece



Fonte: One Piece #369 (2021, p. 19).

Com a análise agora para duas *webcomics* de “tela infinita”, Omniscient Reader e The God of High School é possível notar que a paleta de cores é por si só um quali-signo do digital. As cores pensadas diretamente para uma visualização em dispositivos digitais contrastam com todos os casos apresentados anteriormente, onde mesmo que as figuras usadas na presente pesquisa sejam de versões digitais, em função de sua finalidade impressa, existe uma grande diferença para com obras feitas diretamente para o digital.

Figura 24 – Recorte da *webcomic* Omniscient Reader

Fonte: Omniscient Reader #98 (2022 Acessado em: 16:46 de 22/06/2023).

Figura 25 – Recorte da *webcomic* The God of High School

Fonte: The God of High School #5 (2014 Acessado em: 16:47 de 22/06/2023).

Outra característica das três *webcomics* analisadas é seu limite de segmentos que ocupam o mesmo espaço horizontal, sendo observado que o máximo encontrado é o de dois segmentos, como pode ser observado nas Figuras 26 e principalmente na Figura 27, quando mesmo ao mostrar vários segmentos com a finalidade de mostrar ao leitor o estado atual de todos na cena de ação, o limite ainda é obedecido.

Figura 26 – Recorte da *webcomic* Omniscient Reader



Fonte: Omniscient Reader #99 (2022 Acessado em: 16:50 de 22/06/2023).

Figura 27 – Recorte da *webcomic* Omniscient Reader

Fonte: Omniscient Reader #99 (2022 Acessado em: 16:52 de 22/06/2023).

Uma característica que pode ser observada na Figura 28, é a ausência de cenário nos segmentos sequenciados apresentados, onde o fundo é substituído por ou um vazio em branco ou por linhas que indicam a direção do movimento. Tais linhas ou o próprio fundo branco servem de sin-signo para referenciar ao restante da ilustração, levando o olho do leitor para o restante da ilustração. Além disso, esse número reduzido de elementos permite uma leitura mais ágil, como é possível reparar na Figura 29. O mesmo pode ser observado em uma aplicação em cores na Figura 4.

Figura 28 – Recorte do mangá Bleach



Fonte: Bleach #52 (2007, p.186).

Figura 29 – Página do mangá Bleach



Outra análise pode ser feita da Figura 29, onde o fluxo da luta que consistia em golpes desferidos pelo personagem Abarai Renji é interrompido. Primeiro com um segmento sequenciado em que seu olhar é atraído, servindo de sin-signo para o ataque que desvia em sequência. O ataque, junto aos segmentos seguintes onde é apresentado uma silhueta e uma perna, servem de signo para a página seguinte. Com a relevante informação de que a p.188 da Figura 29 é uma página de número par e como Bleach segue um modelo de publicação impressa, é o momento de virada de página, que guarda a recompensa para o leitor, sendo ela a chegada do personagem Ishida Uryuu, como pode ser observada na Figura 30. Podemos resumir tais informações então ao observar que o capítulo constrói uma luta baseada em golpes unilaterais desferidos por Abarai Renji contra Kushiki Rukia e na Figura 29 constrói a chegada de Ishida Uryuu na Figura 30, que é apresentada na virada de página.

Figura 30 – Página do mangá Bleach



Fonte: Bleach #52 (2007, p.189).

Também é possível observar, na Figura 30, que o mangá volta a ter um segmento sequenciado com cenários de fundo, além de o segmento em questão ocupar a maior parte da página, de forma que o leitor vai passar mais tempo observando ele. Outro possível motivo para a volta dos cenários de fundo pode ser um momento de pausa na ação, já que a página 189 é a última do capítulo em questão.

Recapitulando os signos encontrados nas análises anteriores, é tratado para essa pesquisa alguns desses signos como legi-signos, atuando como parte da linguagem de quadrinhos de ação, sendo elementos e ferramentas a serem utilizados na construção do quadrinho produzido ao longo da pesquisa:

- Anunciador: segmentos que tem o propósito de anunciar um segmento subsequente, normalmente utilizado para o anúncio de ataques especiais. Foi observado nas Figuras 5, 6, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17 e 29.
- Anúncio Subvertido: o mesmo padrão de anúncio, mas há uma contradição, onde o segmento esperado pelo leitor a ser anunciado na verdade é outro. Essa subversão pode ser utilizada para causar uma série de sensações ao leitor. Foi observado nas Figuras 13, 14, 15, 16 e 23.
- Estrutura de Anunciadores: como o legi-signo do anunciador, mas o segmento anunciado também é um anunciador de outro. Foi observado a fluidez traga a ação pelo uso dessa estrutura na Figura 17.
- Acontecimento Simultâneo: um legi-signo em que alguns segmentos são apresentados de tempos em tempos para lembrar o leitor de algo que está acontecendo simultaneamente, sendo observado junto ao padrão de anunciador na Figura 19.
- Suspense: uma série de segmentos que atuam de maneira similar ao legi-signo do anunciador para um então clímax, que seria o segmento anunciado. Normalmente o segmento anunciado encontra-se na virada de página. Pode ser observado nas Figuras 6, 7, 8, 9, 10, 15, 16, 29 e 30, embora não tenha uma figura para o segmento anunciado o legi-signo de acontecimento simultâneo na Figura 19, também é um legi-signo de suspense
- Vazio: A diminuição ou ausência de cenários, substituídos por cores chapadas, degradês e/ou linhas que indiquem o movimento. Sendo utilizado tanto para acelerar o processo de produção, quanto para acelerar o tempo de leitura, diminuindo o número de elementos que o leitor tem que identificar antes de seguir para o próximo segmento. Observado nas Figuras 4, 17, 18, 19, 23, 28 e 29. Além de ser um elemento presente em escala menor em outras das figuras apresentadas.

Quanto aos outros signos mencionados que não estão contemplados na lista acima, foi observado durante a pesquisa que apesar de serem encontrados ao longo das obras lidas, podendo ser consideradas padrões, logo *legi-signos*, não atuam de maneira direta como ferramentas para a construção da ação, o foco da presente pesquisa.

3.2 Identificação das Classes de Problema e Proposição de Artefatos

Durante essa etapa da metodologia, é necessário identificar os conjuntos de problemas e propor artefatos que solucionem tais problemas. A forma encontrada para adaptar e aplicar a etapa no processo da presente pesquisa é através de etapas que deveriam ser percorridas durante a produção da *webcomic*, com as ressalvas de que as escolhas dessas etapas são arbitrárias do pesquisador, sendo bastante particulares do processo, contudo, parte do objetivo da pesquisa é documentar o processo de produção, visando que explicitar essas etapas permite que outros pesquisadores ou profissionais que trabalhem com quadrinização possam consultá-las com maior facilidade. Além disso, a etapa de proposição de artefatos foi unida a essa, em razão da natureza da pesquisa, pois esta já tem um artefato final definido, um *webcomic*, produzido durante a pesquisa.

Antes de seguir para o tal, é importante revisar a definição de classes de problemas, que seriam, segundo Dresch (2013), conjuntos de problemas que tenham artefatos úteis para a ação nas organizações. Essa definição tem sua aplicação interpretada nessa pesquisa como pequenos conjuntos de problemas que formam a produção de uma *webcomic*, tendo cada um deles um ou mais artefatos como produto final, sendo vistos como etapas do processo, pois como mencionado anteriormente não haverá a escolha de um artefato, que havia de ser feita na sexta etapa.

As classes de problema propostas são apresentadas a seguir junto a um prazo pensado para o desenvolvimento do(s) artefato(s) que solucione o problema.

Tabela 01 – Classes de problemas e seu cronograma

Classes de Problemas	Artefatos	Faixa de Tempo
Estilo e Tom	Artes Conceituais	23/08 ~ 12/09
Personagens	Design dos Personagens	30/08 ~ 18/09
Enredo	Roteiro	11/09 ~ 18/09
	Storyboard	19/09 ~ 03/10
Visual	Webcomic	03/10 ~ 14/11

Fonte: Elaborada pelo autor.

A primeira classe de problema, Estilo e Tom, foi pensada como uma parte do processo do projeto que visa que o autor possa realizar rascunhos com a finalidade de entender o estilo gráfico a ser utilizado, bem como o tom pretendido para o *webcomic*.

A segunda, Personagens, visa a elaboração daqueles que irão habitar a história passada na *webcomic*, bem como a terceira, Enredo, a própria história no qual esses irão percorrer.

A última classe, Visual, seria diretamente como o *webcomic* vai parecer e sendo ele uma peça gráfica, essa classe seria uma amálgama do resultado das outras e tendo o seu artefato como o *webcomic* em si.

Tendo sido identificadas as classes de problema e propostas as soluções, a pesquisa segue para a próxima etapa.

3.3 Projeto do Artefato Selecionado

Nessa etapa, serão descritos os procedimentos para a construção do artefato final, bem como seus requisitos para a posterior avaliação. Como mencionado anteriormente, não há a seleção de um dos artefatos propostos anteriormente, em razão de desde o início da pesquisa, ela pretender o artefato de uma *webcomic*, ao invés disso, tais artefatos serão tratados como sub-etapas do processo de projetar.

Como os procedimentos interligam-se com as sub-etapas pensadas anteriormente, sendo interpretados pelo presente autor como o início de uma parte de execução da pesquisa, esse vê a necessidade de iniciar-se pelo processo de elaboração dos requisitos de projeto, sendo eles, os seguintes:

- O artefato deve conter uma história em quadrinho completa por si só, ou seja, não precisa da leitura de um material prévio e precisa conter um fim.
- Deve deixar a possibilidade narrativa de uma continuação, de forma que embora ela tenha um fim, ela não tenha exaurido todo o potencial da história.
- Usar a ferramenta da “tela infinita” detalhada durante a pesquisa.
- Ser feito de forma completamente digital e publicado primeiramente de forma digital.
- Produzido com enredo e ilustrações autorais, ou seja, produzidos pelo autor da pesquisa.
- Ter o desenvolvimento da trama executado através de cenas de ação.
- Uma tabela com os principais signos pensados para o quadrinho.

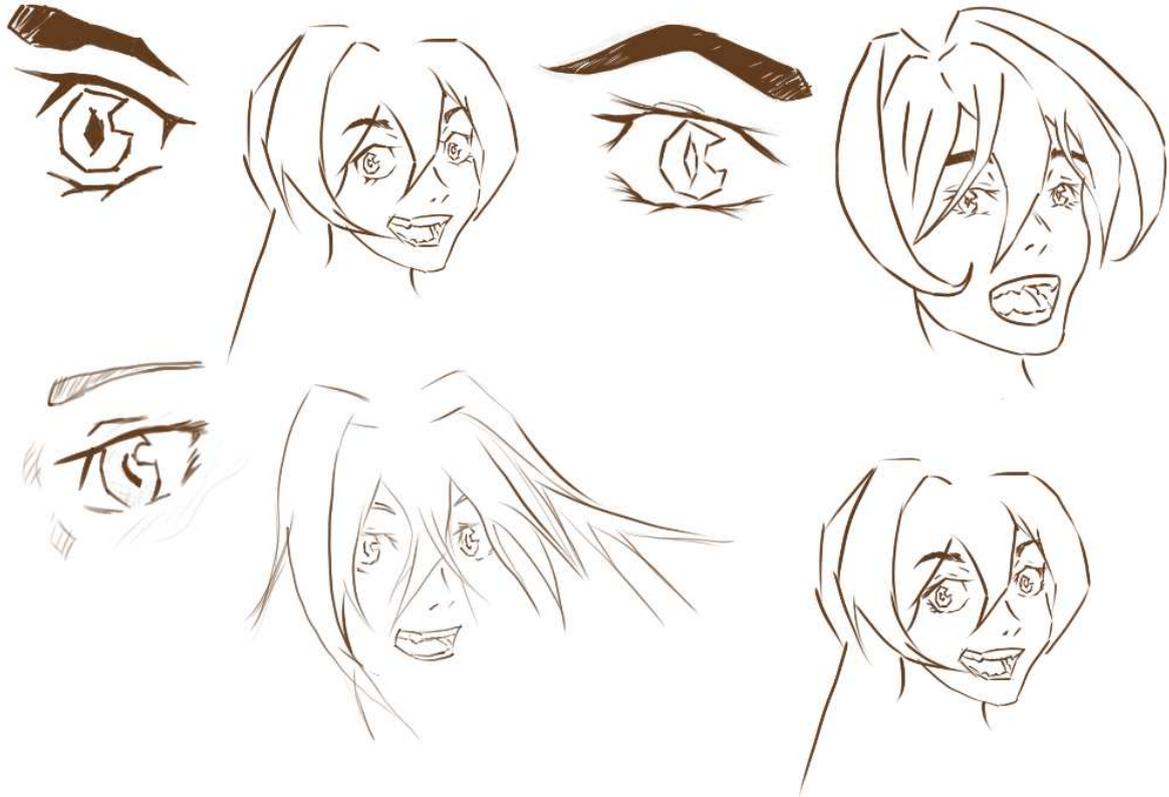
Os requisitos propostos podem, na visão do autor desta pesquisa, serem avaliados pelo mesmo, por não tratarem-se de requisitos qualitativos, podendo ser avaliados por estarem ou não presentes no artefato. Por outro lado, um dos objetivos específicos da pesquisa é avaliar a leitabilidade do artefato, fator que não foi considerado durante a execução dessa etapa da metodologia, e uma vez finalizada a pesquisa, não faz-se honesto a mudança dos requisitos pensados nesta etapa para determinar que o artefato é satisfatório. Portanto, o procedimento de avaliação que cumpre o objetivo da pesquisa de avaliar a leitabilidade foi pensado como algo a parte do processo de avaliação dos requisitos, sendo feita através de entrevistas orais.

Seguindo para as sub-etapas pensadas anteriormente, temos “Estilo e Tom”, com seu artefato sendo o de artes conceituais, não sendo tratadas com o rigor acadêmico que mereciam, por tratar-se nesta pesquisa como apenas parte do processo de projetar o artefato final. Essa sub-etapa foi executada em conjunto com a de “Personagens” e “Enredo”, mas serão apresentados primeiro os resultados quando a “Estilo e Tom” e “Personagens”. Foram realizados rascunhos buscando encontrar o estilo que seria adotado durante a produção e os personagens pretendidos para a história, bem como uma volta à etapa de Conscientização do Problema, ao realizar novamente uma Consulta às Bases de Conhecimento, por meio da leitura de similares. As leituras para essa etapa foram escolhidas arbitrariamente desde que cumprissem o requisito de enquadrar-se como um quadrinho de ação. Os escolhidos foram: Bleach por Kubo (2004) e Jujutsu Kaisen por Gege Akutami (2019).

Os primeiros rascunhos começaram juntamente com o de um personagem, tendo como primeira finalidade auxiliar a determinar o uso de ilustrações mais estilizadas ou com alguns traços a mais de realismo. Para fazer o processo de pensar na variação do estilo das ilustrações, foi adotado a estratégia de iniciar por um desenho do olho, fator que o autor desta

pesquisa acredita fazer a maior diferença em suas ilustrações para a determinação do quão estilizadas elas serão.

Figura 31 – Rascunho 1



Fonte: Elaborada pelo autor.

O processo subsequente foi pensar no cabelo, através do raciocínio de que em razão do extenso número de ilustrações que fora pretendido para ter-se no quadrinho, o número de detalhes que era dado para o cabelo era importante para que fosse possível realizar o projeto dentro do tempo previsto, já que o cabelo deveria permitir uma variação da simplificação do seu formato para algumas ilustrações ao longo do quadrinho.

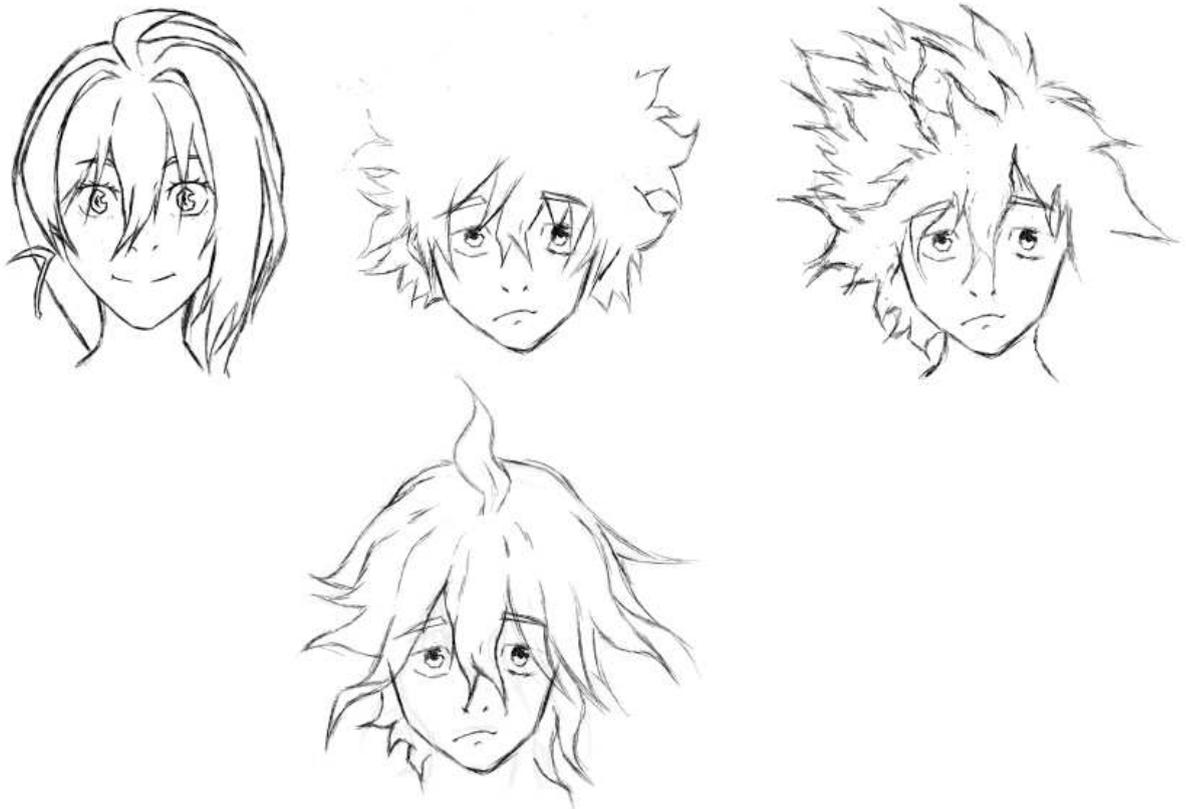
Alguns fatores que valem a menção, quanto ao design de personagem, podem ser notados nas Figuras 32 e 33, nas quais é adicionado um brinco em formato de arma para a personagem, bem como o encurtamento de um dos lados do cabelo, com a finalidade de tornar o brinco visível. A personagem também é sempre representada com um sorriso, pois ela foi pensada para representar uma figura alegre, um espírito livre que motivaria o protagonista. Quanto ao protagonista, foi pensado em transmitir um estado mental bagunçado, através do descuido, por isso seu cabelo foi pensado para refletir isso.

Figura 32 – Rascunho 2



Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 33 – Rascunho 3



Fonte: Elaborada pelo autor.

Alguns outros detalhes pensados quanto aos personagens, são refletidos em suas roupas, que deveriam refletir o tempo em que o quadrinho passasse, sendo este a atualidade. Também foi pensado que estes tivessem roupas que lembrassem o urbano, tema que eventualmente surgiu no enredo. Um outro detalhe quanto a personagem que vem sendo citada de maneira recorrente, foi a cor de cabelo, que foi pensada como vermelho, tendo a pretensão de transmitir a ideia de uma pessoa energética.

Figura 34 – Rascunho 4



Fonte: Elaborada pelo autor.

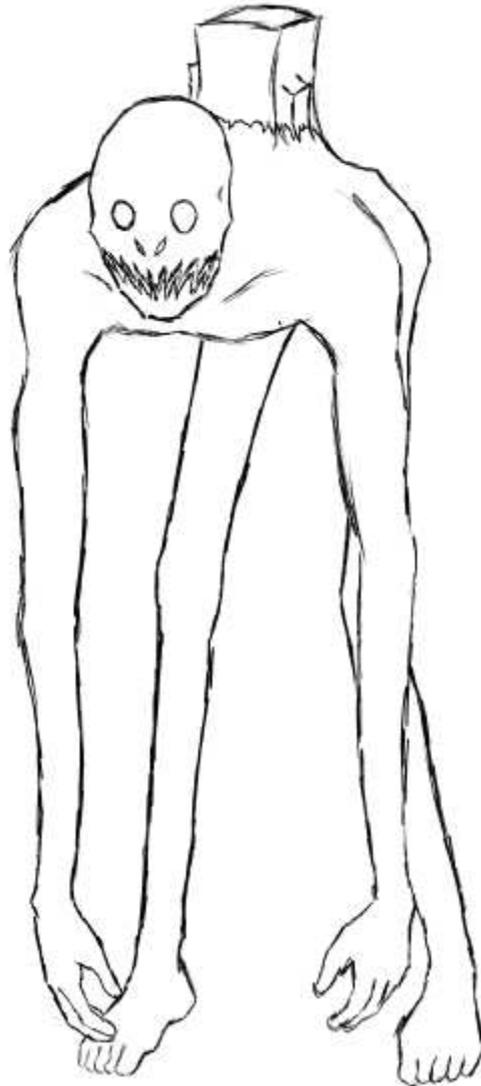
Figura 35 – Rascunho 5



Fonte: Elaborada pelo autor.

Um fator que foi pensado para o enredo era a presença de uma criatura monstruosa a ser combatida. Na Figura 36, é possível ver um design inicial, no qual foi pensado com formato humanoide e magro, com um prédio crescendo em suas costas, tendo a ideia de que esse fosse capaz de devorar pessoas de forma a alimentar o símbolo de urbanização em suas costas que cresceria deixando cada vez mais magro.

Figura 36 – Rascunho 6



Fonte: Elaborada pelo autor.

A sub-etapa de Enredo foi executada durante o processo de pensamento das outras sub-etapas anteriores. Inicialmente foi pensado em duas alternativas de enredo. Sendo uma delas a ideia da luta de um povo com marcas em seu corpo contra a injustiça a que a sociedade os submetia, com a marca sendo uma alegoria as diferenças entre os povos reduzida de forma escrachada visando a mensagem de que por trás dessas marcas, não havia nada de diferente entre eles. E a segunda ideia a de um ex-militar que passaria por uma série de traumas envolvendo a guerra em uma luta contra inimigos que ele veria inicialmente como monstros, mas que seriam na realidade pessoas, e que por fim com a ajuda da personagem mencionada com frequência durante as sub-etapas anteriores, representando a inocência

perdida por ele na infância, deveria buscar um método diferente da violência para combater os tais monstros.

Nenhuma das ideias anteriores foi executada no final, embora a segunda seja a mais próxima do resultado. O enredo foi sofrendo uma série de modificações, pois durante o processo de produção do roteiro foi necessário reduzir os conflitos dos personagens e suas problemáticas a serem apresentadas no que era possível produzir no tempo hábil do quadrinho. Então a proposta inicial de monstros tornou-se a de um monstro único, visando uma estrutura de capítulos na história, de forma que cada um haveria de trazer um monstro, fazendo com que a história apresentada durante a pesquisa precisasse construir apenas um desses. Pensando em uma temática para o tal monstro que surgiu a ideia de trabalhar o urbano, logo resultando em um monstro que representaria o crescimento da cidade engolindo pequenas tradições. Tal ideia foi possível principalmente devido a experiências anteriores de trabalho do autor desta pesquisa, onde foi trabalhado experiência com temática similar, então a decisão de seguir mais uma vez com essa temática foi tomada como uma forma de dar um passo menos largo ao executar o projeto e essa decisão é que tornou-se o principal tema do enredo, ou seja, o temática principal do enredo é dar um primeiro passo, como um reflexo da própria dificuldade que o teria em dar esse primeiro passo.

Com a temática decidida foi pensado um roteiro em que o personagem principal estaria passando pelo conflito interno da ansiedade causada por começar algo novo, tendo a ação refletida no confronto contra a tal criatura do urbanismo, cujo design inicial mencionado anteriormente foi mudado ao pensar que um figura esguia como a apresentada precisaria de elementos de enredo, como poderes mágicos, para estar presente em cenas de ação, sendo então trocado para uma figura que buscasse trazer um estranhamento inicial, como algo alienígena, junto a uma apresentação inicial em que o monstro confrontaria um outro personagem que estaria propositalmente ocupando mais espaço do que precisaria em um banco de ônibus, de forma que esse estranhamento inicial servisse como um complemento a estranheza de alguém confrontar uma atitude que pode ser vista como cotidiana.

Nas Figuras 36 a 39, é possível observar a mudança no design mencionada anteriormente, sendo possível resumir os pensamentos quanto ao design desse personagem nos seguintes. Formato humanóide buscando parecer algo natural com detalhes para os músculos visando parecer um corpo funcional, mas o mesmo tempo trazer uma cabeça com formato retangular, em razão de fazer alusão ao formato convencional de prédios, buscando uma aparência que provocasse a ideia do estranho, retratada também no número de olhos que

serviriam não somente para isso, como para indicar o aspecto de que a criatura teria uma função quanto a observar os outros personagens.

Figura 37 – Rascunho 7



Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 38 – Rascunho 8



Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 39 – Rascunho 9



Fonte: Elaborada pelo autor.

É possível perceber através dos relatos anteriores as mudanças que ocorreram no enredo, cujo artefato proposto era o de um roteiro e *storyboard*. Dessa forma, tais artefatos acabaram por gerar uma série de mudanças durante o processo de produção que resultaram em um atraso de 3 dias no cronograma planejado da Tabela 1.

Observando algumas imagens de versões antigas do *storyboard* é possível notar algumas mudanças pontuais no design de personagens que foi evoluindo conforme a produção.

Nas Figuras 40 a 43, é possível observar a diferença entre dois personagens em diferentes versões. A personagem das Figura 42 e 43, também é a mesma da Figura 31.

Figura 40 – Rascunho do design inicial da personagem Gwen



Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 41 – Rascunho do design final da personagem Gwen



Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 42 – Rascunho do design inicial da personagem Shiki



Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 43 – Rascunho do design inicial da personagem Shiki



Fonte: Elaborada pelo autor.

Uma vez concluído o roteiro e storyboard, encerra-se a presente etapa, podendo assim iniciar o desenvolvimento do artefato final, que também encaixa-se na sub-etapa de “Visual” pensada anteriormente.

3.3 Desenvolvimento do Artefato

Durante todo o processo de desenvolvimento do artefato foi utilizado como ferramentas para a execução do processo: o programa Clip Studio Painter Ex e uma mesa digitalizadora Huion HS610.

O processo de desenvolvimento deu-se por continuação da etapa de Projeto do Artefato Selecionado, partindo dos rascunhos que eram o *storyboard*, para uma ilustração baseada em linhas, servindo de estrutura para a última etapa que é a colorização, sendo esta dividida na colorização das cores base e em sequência a iluminação e sombreamento.

As Figuras 44 a 47, retratam cada uma das etapas que foram executadas em cada um dos segmentos sequenciados da *webcomic*.

Figura 44 – Rascunho 10



Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 45 – Ilustração em linhas



Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 46 – Ilustração com cores chapadas



Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 47 – Ilustração colorida
O RASTRO DELE



Fonte: Elaborada pelo autor.

A utilização da ferramenta da “tela infinita” causou impacto na forma como foi pensado o quadrinho. A disposição dos segmentos sequenciados foi pensada de para ter em sua maior parte um segmento como o foco da visão do leitor que ao ler de forma convencional não poderia ver mais do que o planejado ao mesmo tempo. Tal fator foi considerado na produção através de uma imagem de cor chapada e com baixa opacidade. Essa imagem produzida continha a proporção de tamanho de tela de 19.5x9, retirada a partir do tamanho de tela de um Iphone 12 Pro 2020 que seria de 844x390 para a resolução lógica. O tamanho foi extraído da página de inspecionar elemento do navegador Opera GX, no qual é possível simular a visualização de tela de diferentes aparelhos de telefone. Esse recurso foi amplamente utilizado, junto ao recurso produzido da imagem com opacidade, para testar a visualização do quadrinho.

As Figuras 48 e 49, são exemplos das duas ferramentas que foram mencionadas anteriormente.

Figura 48 – Exemplo 1



Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 49 – Exemplo 2



Fonte: Imagem da ferramenta de inspecionar elemento na simulação de visualização por aparelho Iphone 12 Pro do site [webtoon](https://www.webtoon.com.br) onde foi publicado o quadrinho. Acessado em 30/01/2023 às 19:05.

Uma parte importante da produção a ser mencionada é o uso das cores. Em razão do tempo de produção, bem como visando um entendimento mais rápido da cena pelo leitor, como visto nas Figuras 28 e 29, foi utilizado um fundo sem cenário em alguns painéis como é o caso da Figura 50, onde é utilizada as cores para situar onde o personagem está. Utilizando de, por exemplo, uma tonalidade da cor roxa para retratar o cinza naquela situação, permitindo que o leitor compreenda que a personagem está em um ambiente noturno sem muita iluminação.

Figura 50 – Exemplo 3



Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 51 – Exemplo 4

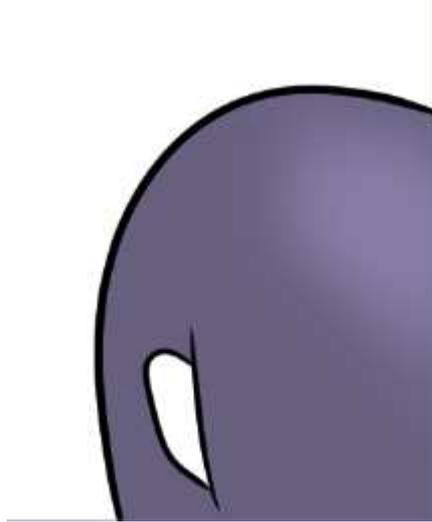


Fonte: Imagem do programa Clip Studio Paint Ex.

Na Figura 52, é possível ver uma parte da ilustração da Figura 53, antes de ser completa. Ao comparar as duas figuras, pode-se perceber que em razão do contexto criado

pelo restante da ilustração, o cabelo pintado na Figura 53, pode-se visualizar ele mais próximo da cor cinza, enquanto o da Figura 52, em que encontra-se sem as outras partes da ilustração, pode causar a impressão da cor roxa.

Figura 52 – Exemplo 5



Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 53 – Exemplo 6



Fonte: Elaborada pelo autor.

Outra decisão projetual importante a ser mencionada é a escolha da tipografia. Para o texto contido nos balões de falas e onomatopeias foi utilizado a fonte CC Meanwhile, adquirida através da Adobe Fonts, desenvolvida por Josh Roshell, escolhida em razão de sua haste inclinada aliada a detalhes quando ocorre a mudança do sentido de uma linha que lembram a escrita de quadrinho, bem como faz alusão a escrita com uma caneta marcador. Para o logotipo foi utilizado EB Garamond, adquirida através da Google Fonts, desenvolvida por Georg Duffner e Octavio Pardo, foi escolhida em razão de seu design clássico europeu, além do formato de seu “A”, que junto ao título do quadrinho, “Witch Hat” foi pensado para que o esse lembrasse o formato do chapéu de uma bruxa.

Figura 54 – Logotipo



WITCH
HAT

Fonte: Elaborada pelo autor, utilizando-se da fonte tipográfica EB Garamond.

3.3.1 Semiótica na ação

Os legi-signos apresentados e nomeados ao final da análise semiótica, na seção 3.1.1 deste documento, desempenham um papel importante na produção deste quadrinho. A seguir encontra-se a tabela tido como um dos requisitos de projeto, contendo os signos pensado para o quadrinho. É importante ressaltar no entanto que em razão do tempo de projeto e do foco da pesquisa ser o recorte de ação do quadrinho, na tabela constam apenas os signos referentes aos segmentos sequenciados em que ocorre a ação, em que houve um esforço maior para o pensamento voltado a semiótica, contudo é válido afirmar que o aprendizado proveniente da análise semiótica certamente esteve presente durante o resto do quadrinho.

Tabela 02 – Signos no Artefato

Legi-Signos	Figuras
Anúncio Subvertido	55 e 56; 57 e 58; 64 e 66
Anunciador	61 e 62; 62; 62 e 63; 65 e 66
Suspense	57, 58, 59 e 60; 64, 65 e 66
Vazio	55, 56, 57, 58, 59, 60, 62, 62, 64, 65 e 66

Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 54 – Recorte do Artefato 1



Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 56 – Recorte do Artefato 2



Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 57 – Recorte do Artefato 3



Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 58 – Recorte do Artefato 4



Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 59 – Recorte do Artefato 5



Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 60 – Recorte do Artefato 6



Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 61 – Recorte do Artefato 7



Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 62 – Recorte do Artefato 8



Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 63 – Recorte do Artefato 9



Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 64 – Recorte do Artefato 10



Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 65 – Recorte do Artefato 11



Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 66 – Recorte do Artefato 12



Fonte: Elaborada pelo autor.

3.4 Avaliação do Artefato

Como mencionado anteriormente, a avaliação consiste inicialmente em verificar se todos os requisitos foram atendidos, atentando-se de que a metodologia de *Design Science Research*, utilizada não visa um artefato perfeito, mas um artefato satisfatório. Desta forma foi observado que o artefato cumpre quase que completamente todos os requisitos, com exceção das seguintes ressalvas.

Quanto a ser produzido com enredo e ilustrações autorais, existem quatro elementos que não foram autorais quanto às ilustrações, sendo estes três cenários de fundo que vem em conjunto com o programa do Clip Studio Painter EX, encontrados nas Figuras 67, 68 e 70, com o adendo de que com exceção da Figura 68 em que o cenário já foi colorido, foi utilizado apenas as linhas dos prédios, sendo a colorização inteiramente produzida pelo autor desta pesquisa, além disso, o quarto elemento não autoral é o uso de uma textura na Figura 69. Ainda sim, a pesquisa considera que esses elementos não impede o artefato de cumprir o requisito de maneira satisfatória.

Figura 67 – Recorte do Artefato 13



Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 68 – Recorte do Artefato 14



Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 69 – Recorte do Artefato 13



Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 70 – Recorte do Artefato 15



Fonte: Elaborada pelo autor.

A última ressalva é que a tabela com os principais signos pensados para o quadrinho limita-se apenas aos signos pensados para os segmentos em que é apresentada a ação, contudo, como o foco da pesquisa é justamente a ação, também considera-se a o artefato cumpriu os requisitos.

Quanto às entrevistas, elas não foram realizadas com o rigor acadêmico pretendido inicialmente em razão ao tempo de produção do quadrinho que excedeu os planos do cronograma apresentado na Tabelas 03, também é válido ressaltar que a tabela considera a produção de três capítulos menores, contudo foi tomada a decisão de produzir um único capítulo maior do que os pretendidos inicialmente.

Tabela 03 – Cronograma de produção

Fases	Produtos	Atividade	Faixa de Tempo
Projeto do Artefato Solucionado	Concept Arts	Definição de estilo	23/08 ~ 12/09
	Character Sheet	Design de personagens	30/08 ~ 12/09
		Desenhar fichas de expressão	05/09 ~ 18/09
	Storyboard	Escrever storyboard em texto da hq	11/09 ~ 13/09
		Desenhar protostoryboard sintetizando	13/09 ~ 18/09
Desenvolvimento do Artefato	Storyboard	Desenhar storyboard - Cap.1	19/09 ~ 26/09
		Desenhar storyboard - Cap.2	21/09 ~ 28/09
		Desenhar storyboard - Cap. 3	26/09 ~ 03/10
	LineArt	Desenhar lineart - Cap. 1	03/10 ~ 10/10
		Desenhar lineart - Cap. 2	10/10 ~ 17/10
		Desenhar lineart - Cap. 3	17/10 ~ 24/10
	Pintura	Pintura - Cap.1	24/10 ~ 31/10
		Pintura - Cap.2	31/10 ~ 07/11
		Pintura - Cap.3	07/11 ~ 14/11
Explicitação dos Aprendizados	Conclusões	Avaliação	14/11 ~ 21/11
		Escrita Final	17/11 ~ 24/11
Correções	Possíveis Correções	Correções	14/11 ~ 24/11
Apresentação	Apresentação	Preparar apresentação	24/11 ~ 03/12

Fonte: Elaborada pelo autor.

Ainda sim as entrevistas desempenharam importante papel no processo de produção. Foram seis entrevistados, no qual houve uma leitura, prévia a entrevista, da

webcomic desenvolvida através do aparelho de celular de cada entrevistado, respectivamente, além de uma versão alterada da *webcomic* em que os espaços vazios entre os segmentos sequenciados foi diminuído visando acelerar o ritmo transmitido na leitura, em seguida, foi realizada as seguintes perguntas: “Qual versão do *webcomic* contém um ritmo de leitura que o agrada mais e que transmite a ideia que você acha que é a pretendida pelo quadrinho?” e, após receber a resposta, “Você acredita que o quadrinho tenha uma leitura que flui bem?”.

Os resultados das entrevistas, da primeira pergunta, foram que dois dos entrevistados preferiram a versão com o ritmo acelerado, mas todos deram afirmações que a outra versão transmitia melhor a ideia, outros dois entrevistados mencionaram que o ritmo mais lento contribui para o pensamento introspectivo do protagonista.

Quanto à segunda pergunta, todos afirmaram que houve um bom fluxo de leitura, com um deles que não tinha contato prévio com *webcomics* elogiando a ferramenta de “tela infinita” dizendo: “Muito gostoso esse jeito de *scrollar* para ver o quadrinho. É muito rápido, antes que você veja, já acabou.”. Contudo um dos entrevistados apontou para uma “viúva” contida em um dos balões de fala, afirmando que aquilo atrapalhava a fluidez de uma das falas dos personagens, o que foi uma surpresa para o autor da pesquisa, já que o entrevistado em questão não tinha conhecimento técnico sobre o assunto, inclusive não utilizando o termo “viúva”, mas explicando de outras formas, sendo um importante fator que permitiu que fosse reconsiderado uma decisão anterior em que a “viúva” havia sido mantida priorizando o formato do texto circular do texto em relação a um dos balões, pois o autor desta pesquisa acreditava que não seria um fator relevante para qualquer leitor, já que as falas do quadrinho tendem a ser curtas.

3.5 Explicação do Aprendizado

Houve uma grande quantidade de aprendizados ao longo da pesquisa. Essa seção da pesquisa vai trazer um resumo dos principais pontos de aprendizado realizados ao longo da pesquisa. Sendo o primeiro a ser mencionado o sobre o quão extenso tende a ser o processo de quadrinização, em razão do grande número de etapas e de diferentes conhecimentos como design de personagens, cenários, ilustração e tipografia, por várias vezes o cronograma da pesquisa foi frustrado com pequenos atrasos.

Outro ponto a ser mencionado é a série de ferramentas consideradas como *legi-signos* que foram nomeadas neste documento, tendo vital importância para a construção do conhecimento do autor desta pesquisa na produção da ação do quadrinho. Os *legi-signos*

nomeados foram: Anunciador, Anúncio Subvertido, Estrutura de Anunciador, Acontecimento Simultâneo, Suspense e Vazio.

Um ponto que é importante ressaltar em razão do esforço exercido durante a produção é o uso mencionado das cores, sendo algo do qual o autor desta pesquisa não tinha muito conhecimento e viu-se como uma ferramenta importante para passar as informações dos personagens estarem em um cenário apenas pela forma como é utilizado uma cor para representar outra através do contexto criado pelo restante das cores, como utilizado na iluminação e nas sombras da Figura 47, em que a matiz das cores utilizadas foi alterada para a metade do caminho entre a matiz de origem da cor base em direção a matiz da luz ou da sombra.

Por último, o maior aprendizado é a própria produção, a prática é algo que foi percebido como um fator importante na arte da quadrinização.

4 CONCLUSÃO

Conclui-se que a pesquisa atingiu a maioria dos objetivos estabelecidos de maneira satisfatória, com exceção do objetivo de avaliar a leituraabilidade do quadrinho, já que o processo de avaliação foi relativamente comprometido pelo tempo de desenvolvimento. Ainda sim, a pesquisa foi concluída com um *webcomic* produzido como artefato, sendo um importante passo para o autor dessa pesquisa que encontrava-se com a mesma dificuldade tratada pelo protagonista do enredo, dar o primeiro passo, mas nesse caso em relação a produção do quadrinho.

O artefato, o *webcomic*, intitulado de Witch Hat, encontra-se publicado e disponível para leitura através do site Webtoon pelo link: https://m.webtoons.com/en/canvas/witch-hat/piloto/viewer?title_no=915707&episode_no=1.

ANEXO A – ROTEIRO DO QUADRINHO

Legenda

EXT. = Exterior

INT. = Interior

F.T = Fora de tela

P = Pensamento

C = Mensagem de celular

Roteiro

CAPÍTULO PILOTO

Cena 1 - EXT. RUAS DA CIDADE - NOITE

Lua no céu noturno sendo cercada de prédios similares ao estilo de arquitetura utilizado em Paris.

Visão de cima para baixo das costas de Gwen, garota ruiva com cabelos longos e uma grande trança, usando um short jeans, uma blusa branca oversized e um casaco vermelho. Gwen está andando pelas ruas. Os prédios são coloridos e iluminados com as cores azul e amarelo.

Gwen

Acho que perdi o rastro dele novamente.

Gwen está falando ao telefone com Shiki, representada pela imagem de uma serpente branca.

Gwen

Parece que ele consegue esconder-se como uma criatura menor

Cena 2 - INT. ÔNIBUS - NOITE

EXT. Visão do ônibus com a cidade ao fundo, os prédios agora representados de maneira cinza e com cores mais próximas da realidade.

Mão de uma pessoa segurando a alça de apoio do ônibus. Homem com roupa social e careca senta com as pernas bem abertas, outra pessoa está encolhida no canto do banco. Uma voz sai de trás, vindo de um personagem de fora da tela.

Monstro (F.T)

Por que precisa de tanto espaço?

Homem careca vira-se com raiva e grita na direção do som.

Homem careca

O que?!

Homem careca olhando para a criatura. O monstro tem cabeça triangular com três olhos e uma aparência alienígena.

Monstro

Tão espaçoso.

Homem confuso olhando pros lados, parecendo não ter visto o monstro.

Monstro

Quem falou isso? Mas hein?

Edward, jovem de cabelo bagunçado, pele escura fazendo uma expressão de angústia.

Edward (P)

Parece que só eu posso ver essas criaturas.

Acho que não tem jeito de avisar ele ou afastar a criatura.

Mas não parece que ele vá fazer algum mal.

Edward desce do ônibus.

Edward (P)

Mas não faz muito tempo desde que comecei a vê-los.

Talvez eu devesse ter feito algo.

Cena 3 - EXT. CIDADE - DIA

INT. Edward acorda no meio de um quarto cheio de caixas, sai de casa e observa um planetário, segurando uma câmera.

Edward (P)

Quando ficou tão difícil dar o primeiro passo?
Não consigo nem apertar o botão para tirar uma foto.

Velho sentado em frente a uma árvore grita com uma senhora acompanhada de um segurança.

Velho

Não vou sair!

Senhora

Não pode guardar esse parque para sempre.

Edward (P)

Isso parece algo significativo, do qual poderia registrar em uma foto.

Velho

Quanto tempo vai ficar aí, me olhando com essa câmera?!? Se vai tirar uma foto para o seu jornal, tira logo e vá embora.

Edward

Eh? Jornal? Eu sou só um fotógrafo, eu acho...

Velho

Achar? Ou você é ou não é, o que tem para se achar sobre ser um fotógrafo
Se eu tivesse incertezas não estaria aqui.

Edward (P)

Idosos realmente tendem a ser extrovertidos...

Edward

O que houve? Por que estava discutindo com aquelas pessoas?

Velho

Humph. Querem derrubar esse parque para construir mais um prédio.
Eles não vão me tirar daqui sem a polícia.

Edward

Mas se você sabe que no final vão só tirá-lo daí com a polícia, então por que fazer isso tudo?

Velho

Você não entenderia! Como eu poderia ficar só parado enquanto eles destroem o local onde eu cresci?

Cena 4 - INT. APARTAMENTO - DIA

Edward chega em casa, mantendo um olhar baixo. Enquanto caminha em direção ao seu quarto, vai afogando-se em um mar imaginário .

Edward (P)

Como eu poderia fazer algo assim? Apenas pela própria atitude de fazer... Se já é difícil forçar-me a fazer qualquer coisa.

O telefone de Edward interrompe os pensamentos de Edward.

Gwen (C)

Precisa de ajuda com a mudança?
Estou indo ai para te ajudar a carregar algumas coisas

Edward (C)

Agradeço a ajuda, mas não estou me sentindo muito bem.
Acho que posso dormir com as caixas por mais um dia.

Edward percebe que a mensagem que enviou não foi recebida por Gwen.

Cena 4 - INT. APARTAMENTO - TARDE

Gwen vista através da porta aberta. Edward se inclina e dá espaço para ela passar pela porta. Gwen entra e entrega uma sacola com uma marmitta para ele.

Edward

Desculpe você ter que vir até aqui pa-

Gwen

Relaxa, tá tudo bem, eu também trouxe um pouco de comida, imagino que deve ser difícil cozinhar enquanto coloca tudo no lugar.

Edward

Obrigado.

Ambos começam a limpar a casa. Após uma pausa enquanto estão sentados, Gwen está falando sobre algo animada. Um balão ao fundo com suas falas por trás dos personagens pode ser usado para indicar que ele não está realmente prestando atenção. O barulho da câmera interrompe Gwen, tendo Edward tirando uma foto de seu sorriso. Gwen sorri envergonhada após perceber. Ambos sorriem depois.

Gwen

Ei!

Edward (P)

Acho que consegui dar o primeiro passo em rumo ao futuro.

Depois de um tempo com ambos utilizando o celular, Edward descobre uma notícia do desaparecimento de pessoas na cidade. Lembrando sobre o velho que continuaria na cidade decide correr em direção para onde ele estava. Gwen tenta interrompê-lo, mas acaba ficando para trás.

Gwen

Tá tudo bem?

Edward

Eu preciso fazer algo, pode deixar a porta destrancada se precisar sair.

Cena 5 - EXT. RUAS - NOITE

A senhora de anteriormente está gritando com o velho. Por trás da senhora, o monstro, agora gigante, tenta agarrá-la com uma mão. Edward chega correndo e empurra a senhora, sendo agarrado no lugar dela. O monstro aperta a mão machucando a Edward.

Monstro

Você também ocupa muito espaço.

Edward (P)

É assim que vou morrer?

O braço do monstro é cortado e Gwen aparece com uma foice. De trás dela surge a figura de Shiki, jovem adulta de cabelos prateados e curtos com uma calça jeans e um casaco com capuz com pelos.

Shiki

A barreira foi fechada, agora é com você, Gwen

Gwen

Fica para trás, Eddie.

Gwen salta para atacar o monstro, arrancando um dente dele.

Edward

Para onde foram os velhos.

Shiki

Estão fora da barreira que estabeleci.

Considere que é como se estivéssemos em outro lugar já que a percepção dos que estão fora tende a nos ignorar.

O monstro tenta atacar Gwen, mas um brilho sai da ferida em seu dente que explode. Gwen então olha com um sorriso confiante para Edward.

Narrador

Um primeiro passo que muda tudo.

ANEXO B – ENTREVISTAS TRANSCRITAS

Entrevistado 1

Entrevistado 1: “Nossa parece gigante, acho que daria uns 2 capítulos. Mentira, acho que isso é por causa que tem uma divisória branca entre cada página. Ai parece gigante”

Entrevistador: “Qual versão do *webcomic* contém um ritmo de leitura que o agrada mais e que transmite a ideia que você acha que é o pretendido pelo quadrinho?”

Entrevistado 1: “Cara, eu achei o de agora bem melhor que esse. No caso, o primeiro é melhor do que o segundo. A *webtoon* tá bem rápida de ler e tá boa. E o espaço é bom pra essa *vibe* mais introspectiva”

Entrevistador: “Você acredita que o quadrinho tenha uma leitura que flui bem?”

Entrevistado 1: ”Sim”

Entrevistado 2

Entrevistador: “Qual versão do *webcomic* contém um ritmo de leitura que o agrada mais e que transmite a ideia que você acha que é o pretendido pelo quadrinho?”

Entrevistado 2: “Tu mudou o espaçamento entre elas?”

Entrevistador: “Sim, o segundo tem um intervalo menor entre os quadros”

Entrevistado 2: “Cara, parece meio grande. Não sei. Acho que o com espaço menor tá melhor nesse sentido. Não que esteja, tipo, não dá pra ler.”

Entrevistador: “Você acredita que o quadrinho tenha uma leitura que flui bem?”

Entrevistado 2: “Uhum”

Entrevistado 3

Entrevistador: “Qual versão do *webcomic* contém um ritmo de leitura que o agrada mais e que transmite a ideia que você acha que é o pretendido pelo quadrinho?”

Entrevistado 3: “O primeiro tá mais espaçado, tem mais tempo pra respirar. E não perdeu toda a dinâmica quanto a outra versão. Também dá essa sensação do pensamento do personagem”

Entrevistador: “Você acredita que o quadrinho tenha uma leitura que flui bem?”

Entrevistado 3: “Foi bem dinâmica como eu disse”

Entrevistado 4

Entrevistado 4: “Nossa é para ser curto assim mesmo? Um piloto normalmente é curto assim?”

Entrevistador: “Acredito que seja impressão por conta do formato. Eu quase ultrapassei o limite de imagens que o site permitia. Mas quanto ao ritmo do quadrinho. Qual versão do *webcomic* contém um ritmo de leitura que o agrada mais e que transmite a ideia que você acha que é o pretendido pelo quadrinho?”

Entrevistado 4: “Cara, não consigo ver uma diferença tão clara na verdade. Mas acho que fica melhor assim (referindo-se ao segundo). Eu gosto assim. Mas muito gostoso esse jeito de *scrollar* para ver o quadrinho. É muito rápido, antes que você veja, já acabou.”

Entrevistador: “Você acredita que o quadrinho tenha uma leitura que flui bem?”

Entrevistado 4: “Acho que tá ok em questão de ritmo. Acho que o ritmo funciona.”

Entrevistado 5

Entrevistado 5: “Caralho. Desenhou pra caramba, hein?”

Entrevistador: *risada* “Obrigado, mas se puder responder uma pergunta. Qual versão do

webcomic contém um ritmo de leitura que o agrada mais e que transmite a ideia que você acha que é o pretendido pelo quadrinho?”

Entrevistado 5: “Diria que os dois. Não, espera. Acho que o primeiro mesmo.”

Entrevistador: “E você acredita que o quadrinho tenha uma leitura que flui bem?”

Entrevistado 5: “Sim”

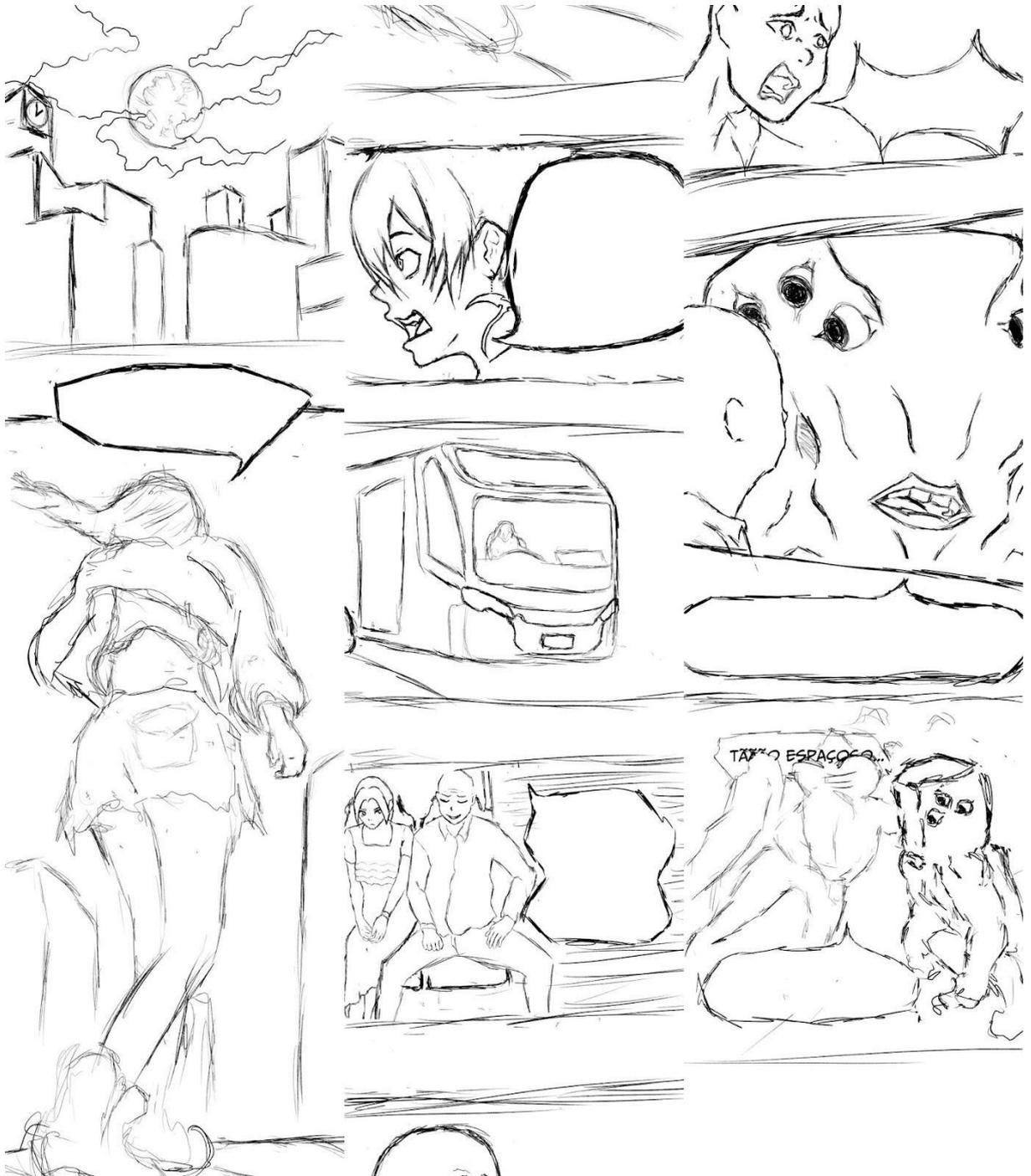
Entrevistado 6

Entrevistado 6: “Você devia retirar esse ‘Que’. Fica estranho. Quebra a frase o ‘Ágil’ no final sozinho”

Entrevistador: “Queria saber o que você acha quanto ao espaço entre os quadros, nessas duas versões”

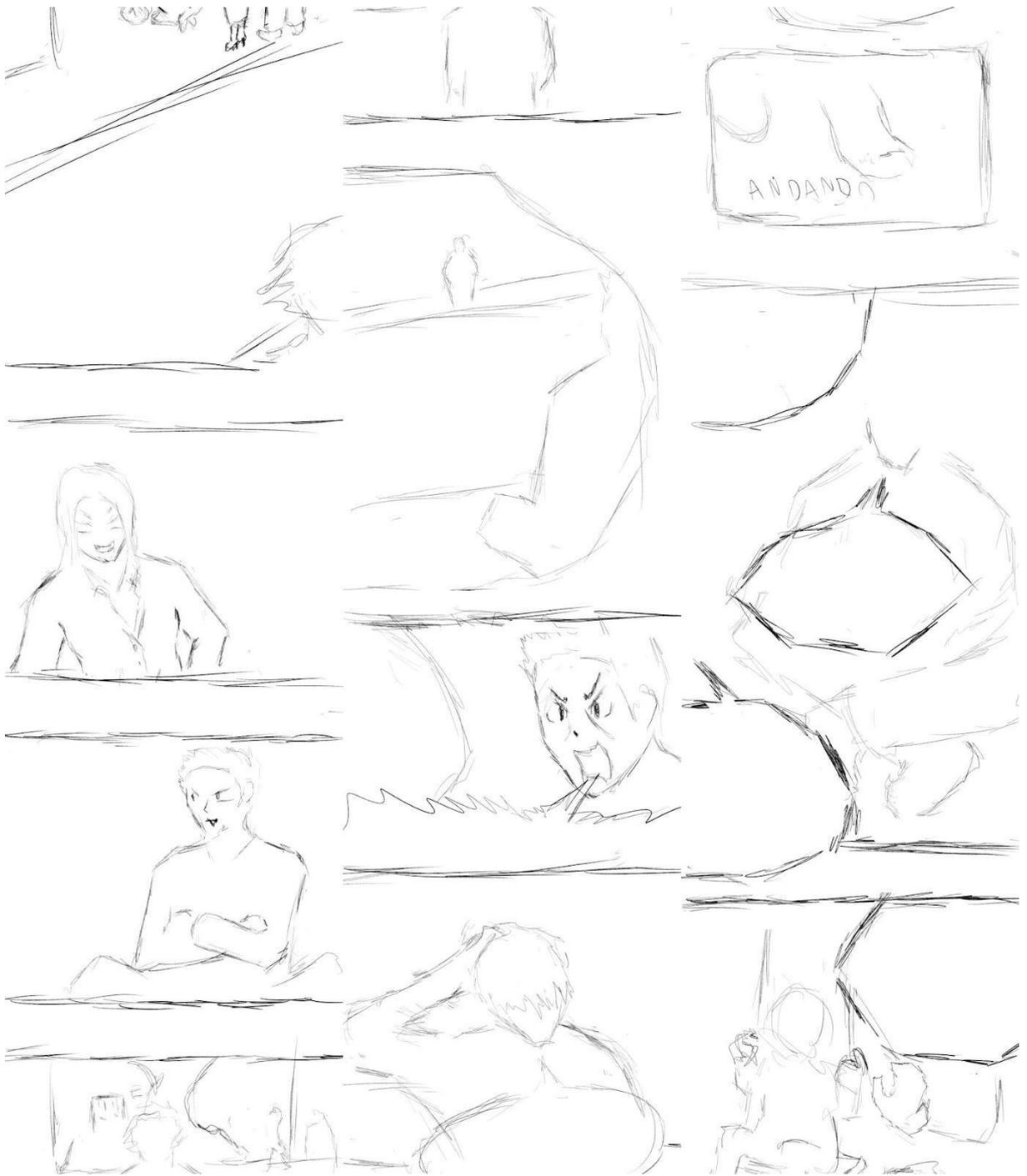
Entrevistado 6: “O espaçamento da perfeito. Igual as manhwas. Tá ótimo, tá de parabéns.”

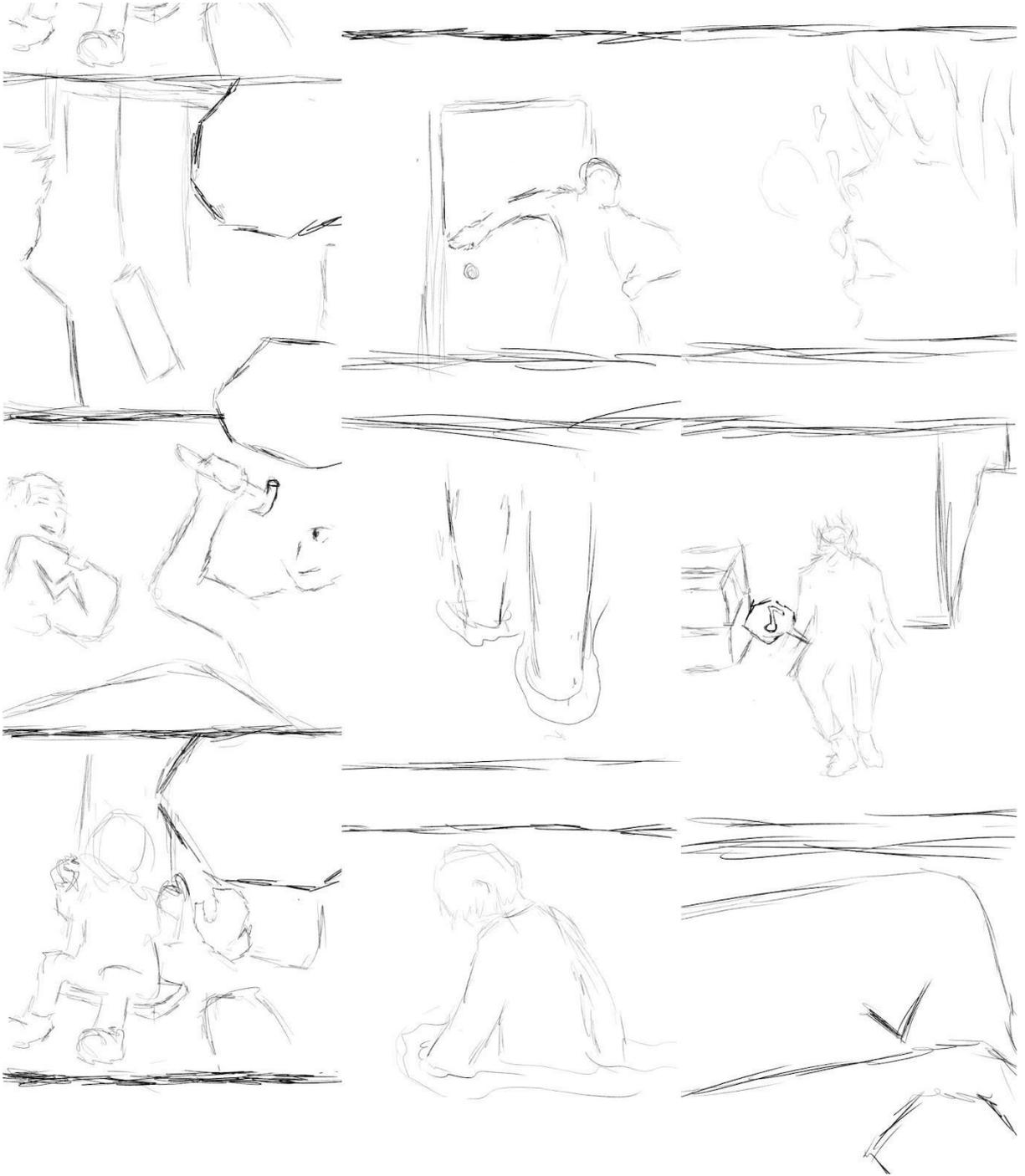
ANEXO C – STORYBOARD





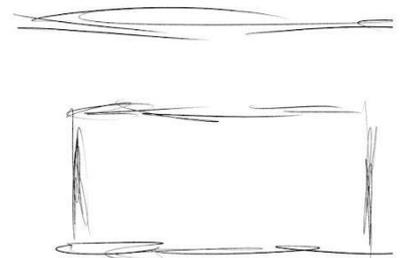
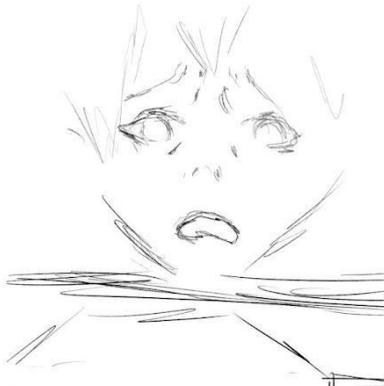
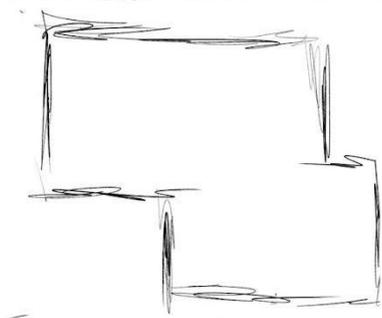
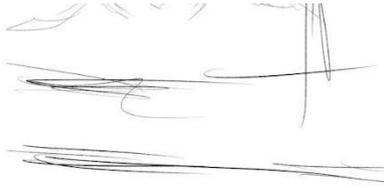
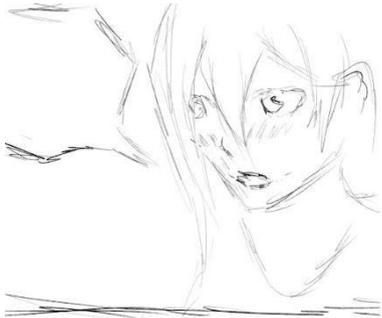






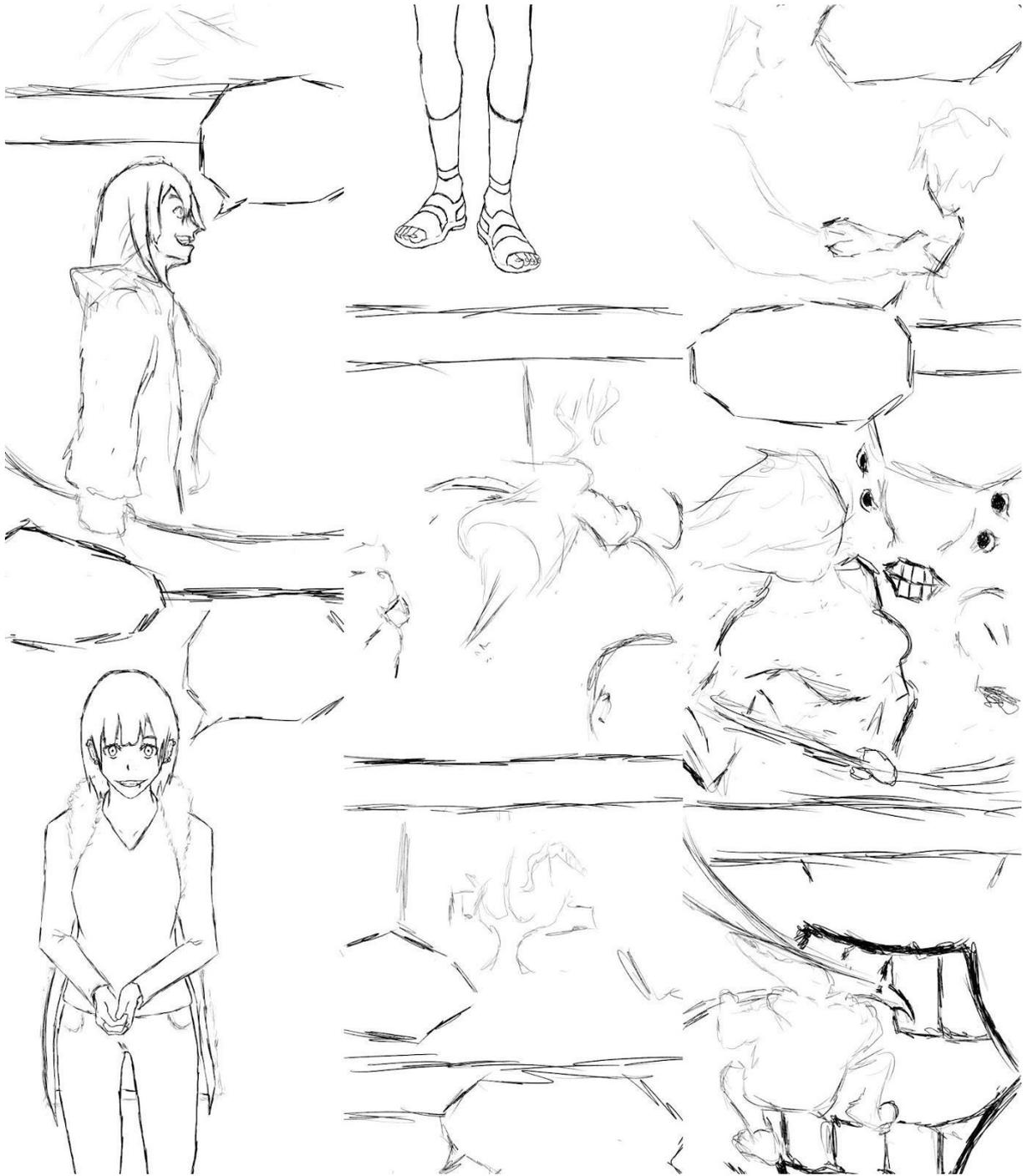


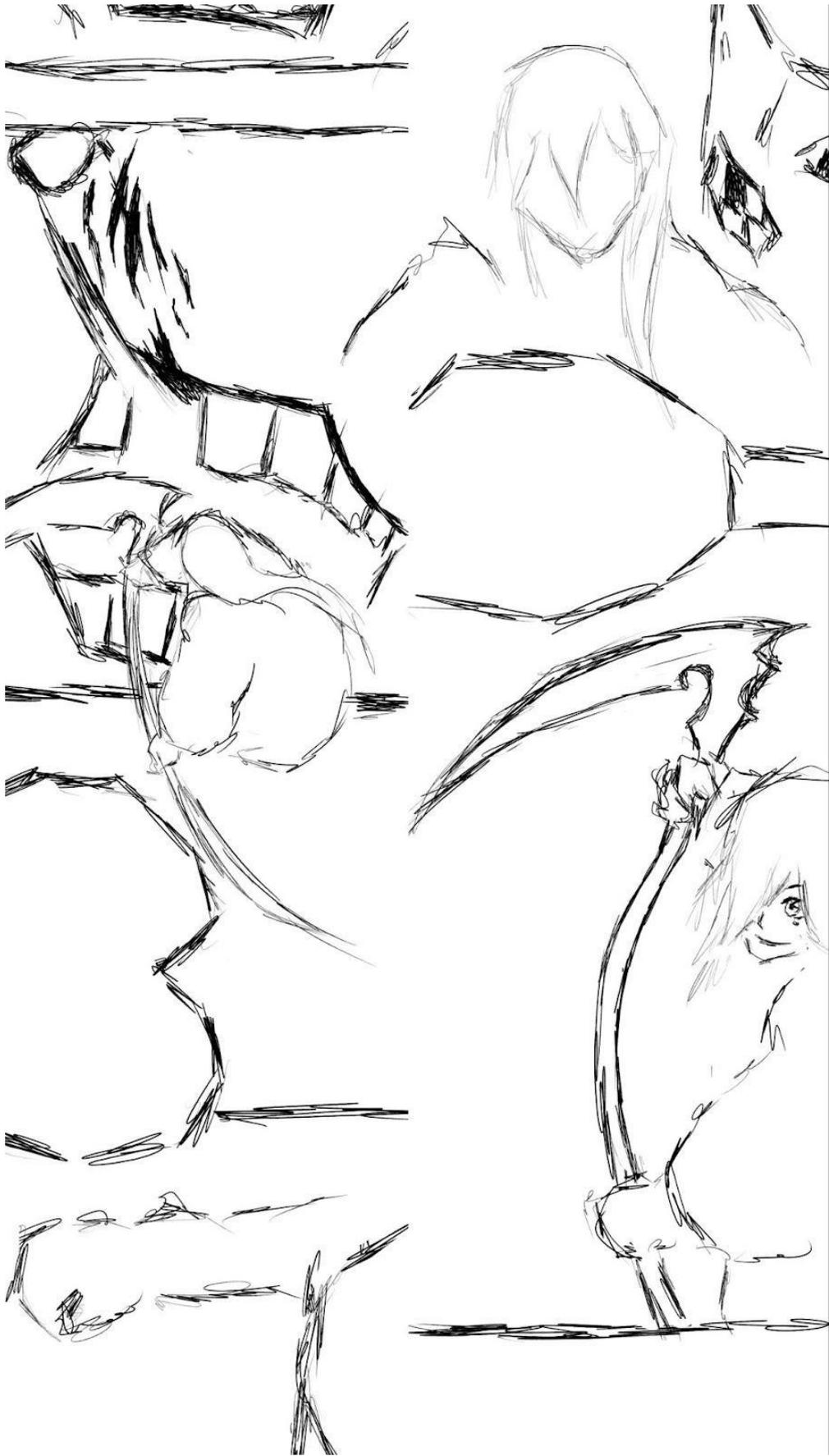












REFERÊNCIAS

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. Tradução: Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. Tradução: Helcio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: Makron Books, 1995.

McCLOUD, Scott. **Reinventando os quadrinhos**. São Paulo: M.Books, 2005.

MOYA, Álvaro de. **História da história em quadrinhos**. Porto Alegre: L & PM, 1986.

DRESCH, Aline. **Design Science e Design Science Research como Artefatos Metodológicos para Engenharia de Produção**. 2013. Tese (Mestrado em Engenharia de Produção e Sistemas) - Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2013.

WALTERS, Maria. What's up with Webcomics? Visual and Technological Advances in Comics. **Interface: The Journal of Education, Community and Values**. 03 jan. 2009. Disponível em: <https://core.ac.uk/download/pdf/48851675.pdf>. Acesso em: 05 jun. 2023.

NØDING, Håvard Knutsen. **The tools of Webcomics: The “infinite canvas” and other innovations**. 2020. Tese (Mestrado em English Literature, American and British Studies) - University of Oslo, Oslo, 2020.

LIMA, Vera Lopes de Abreu. **Uma bula que leve em conta o usuário: Diretrizes de legibilidade e leiturabilidade**. Disponível em: https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/10722/10722_5.PDF. Acesso em: 05 jun. 2023.

CARLOS, Giovana Santana. **Mangá: o fenômeno comunicacional no Brasil**. In: Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, nº 10, 2009. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2009/resumos/R16-0436-1.pdf>. Acesso em: 14 jun. 2023.

CORRÊA, Swellen Pereira; GOMES, Nataniel dos Santos. O mangá no brasil e sua linguagem. **Revista Philologus**, Rio de Janeiro, n° 54, p. 488 a 509. 2012.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4 ed. São Paulo: Atlas, 2002.

McGUIRE, Seanan; MOLINA, Jorge; MIYAZAWA, Takeshi. **Ghost-Spider #1**. Marvel Unlimited, 2019. Disponível em: [URL](#). Acesso em: 22 jun. 2023.

McGUIRE, Seanan; MOLINA, Jorge; MIYAZAWA, Takeshi. **Ghost-Spider #4**. Marvel Unlimited, 2019. Disponível em: [URL](#). Acesso em: 22 jun. 2023.

McGUIRE, Seanan; MOLINA, Jorge; MIYAZAWA, Takeshi. **Ghost-Spider #8**. Marvel Unlimited, 2019. Disponível em: [URL](#). Acesso em: 22 jun. 2023.

AARON, Jason; KUDER, Aaron. **Avengers Forever #8**. Marvel Unlimited, 2021. Disponível em: [URL](#). Acesso em: 22 jun. 2023.

TORIYAMA, Akira. **Dragon Ball re-edition**. cap. 195-206. Manga Plus Shueisha, 2023. Disponível em: [URL](#). Acesso em: 22 jun. 2023.

ODA, Eiichiro. **One Piece**. cap. 367-402. Manga Plus Shueisha, 2023. Disponível em: [URL](#). Acesso em: 22 jun. 2021

GOTOUGE, Koyoharu. **Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba vol. 19**. San Francisco: VIZ Media, LLC, 2020.

GOTOUGE, Koyoharu. **Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba vol. 20**. San Francisco: VIZ Media, LLC, 2020.

KUBO, Tite. **Bleach vol. 1**. São Paulo: Panini Brasil, LTDA, 2007.

KUBO, Tite. **Bleach vol. 2**. São Paulo: Panini Brasil, LTDA, 2007.

KUBO, Tite. **Bleach vol. 3**. São Paulo: Panini Brasil, LTDA, 2007.

KUBO, Tite. **Bleach** vol. 4. São Paulo: Panini Brasil, LTDA, 2007.

KUBO, Tite. **Bleach** vol. 5. São Paulo: Panini Brasil, LTDA, 2007.

KUBO, Tite. **Bleach** vol. 6. São Paulo: Panini Brasil, LTDA, 2007.

YONGSEOK, Jo. **Wind Breaker** [Part 4]. ep. 1-14. Webtoons, 2022. Disponível em: [URL](#). Acesso em: 25 jun. 2023.

SINGNSONG; UMI; SLEEPY-C. **Omniscient Reader**. ep. 95-107. Webtoons, 2022. Disponível em: [URL](#). Acesso em: 22 jun. 2023.

YONGJE, Park. **The God of High School**. ep. 1-7. Webtoons, 2014. Disponível em: [URL](#). Acesso em: 22 jun. 2023.

SANTAELLA, Lucia. NÖTH, Winfried. **Introdução à Semiótica: Passo a passo para compreender os signos e a significação**. São Paulo: Paulus, 2021

SANTAELLA, Lucia. **Semiótica aplicada**. São Paulo: Paulus, 2005