

ISADORA VICENTE ROBINAULT

METANÓIA

Desenvolvimento de uma webcomic sobre dependência emocional e liberdade

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado do curso de Comunicação Visual Design da Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Especialista.

Orientação: André de Freitas Ramos

Rio de Janeiro
Março de 2021

CIP - Catalogação na Publicação

RI74m Robinault, Isadora Vicente
Metanóia - Desenvolvimento de uma webcomic sobre dependência emocional e liberdade / Isadora Vicente Robinault. -- Rio de Janeiro, 2021.
53 f.

Orientador: André de Freitas Ramos.
Trabalho de conclusão de curso (graduação) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Belas Artes, Bacharel em Comunicação Visual Design, 2021.

1. história em quadrinhos. 2. quadrinho digital. 3. webcomic. 4. narrativa metafórica. 5. hq metafórica. I. Ramos, André de Freitas, orient. II. Título.

ISADORA VICENTE ROBINAULT

METANÓIA

Desenvolvimento de uma webcomic sobre dependência emocional e liberdade

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado do curso de Comunicação Visual Design da Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Especialista.

Aprovado em:

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Henrique Cezar da Costa Souza
Escola de Belas Artes – UFRJ

Prof. Dra. Elizabeth Motta Jacob
Escola de Belas Artes – UFRJ

Prof. Dr. André de Freitas Ramos
Escola de Belas Artes – UFRJ

AGRADECIMENTOS

Agradeço pela conclusão deste trabalho primeiramente a Deus, pois o projeto já era dele antes de ser meu.

Aos meus pais, pois sem eles eu jamais estaria aqui.

Agradeço especialmente a Sarah Lira e Samuel do Santos que me auxiliaram com o desenvolvimento web durante todo o processo, a todos os amigos que me apoiaram e me motivaram a prosseguir e ao meu orientador André Ramos por toda ajuda e paciência.

Ademais, agradeço a todas as pessoas que fazem e fizeram parte da minha vida, aos professores acadêmicos e aos professores da vida.

Pela minha experiência, é no ato de criar e de fazer
nosso trabalho que descobrimos quem somos.

Austin Kleon

This is how you do it: you sit down at the keyboard
and you put one word after another until it's done.
It's that easy, and that hard.

Neil Gaiman

RESUMO

O objetivo deste trabalho foi o estudo de história em quadrinhos e *webcomics* como forma de comunicação complexa e emergente no ambiente digital que fornece possibilidades de produção e exposição para além da mídia impressa, e posteriormente a criação de uma *webcomic* autoral com a experimentação desses recursos. O projeto apresenta temática sobre dependência afetiva para fins reflexão e foi realizado utilizando considerações de Eisner (1989), McCloud (1995, 2006 e 2008), Presser (2020) e Franco (2001), e pode ser acessado através da do endereço web “www.metanoiaticomic.co”.

Palavras-chave: História em quadrinho. Quadrinho digital. Webcomic. Quadrinho metafórico. Dependência afetiva.

ABSTRACT

The objective of this work was the study of comics and webcomics as a complex sort of communication emerging in the digital environment that gives possibilities of production and exhibition beyond the printed media, and later the creation of an authorial webcomic with the experimentation of these resources. The project presents thematic on affective dependency for the purpose of reflection and was carried out considering Eisner (1989), McCloud (1995, 2006 and 2008), Presser (2020) and Franco (2001), and can be accessed through the web address “www.metanoiaticomic.co”.

Keywords: Comics. Digital comics. Webcomic. Metaphor comic. Affective dependency.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
1.1 Contexto e justificativa	10
1.2 Objetivo da pesquisa	11
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	12
2.1 Histórias em quadrinhos	12
2.2 Webcomics	14
2.3 Hipermídias	16
2.4 Plataformas	19
2.5 Construção da narrativa	20
2.6 O tema	21
3 PRODUÇÃO	22
3.1 A narrativa	22
3.2 Referências	23
3.2.1 O mito da caverna	23
3.2.2 Gris	24
3.2.3 Child of Light	26
3.2.4 Thunderpaw e Drengerexplosion	26
3.3 Cenário	28
3.4 Personagens	35
3.4.1 Protagonista	35
3.4.2 Pardal	36
3.4.3 Idosa	36
3.5 Hipermídias	37
3.5.1 Gifs	37
3.5.2 Som	37
3.6 Especificações Técnicas	38
3.7 Experimentações e testes	38
3.8 Thumbnails	44
3.9 Tipografia	48
3.10 Título	49
3.11 Resultado	50

4 Conclusão	53
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	54

1. INTRODUÇÃO

Desde o início da História, o ser humano parece estar ligado ao ato de registrar e contar histórias (MCCLLOUD, 1995). As pinturas rupestres já demonstravam uma forma de expressar e registrar narrativas. Com o desenvolvimento da escrita, a narrativa pictórica passou a dividir espaço com a literária, porém está longe de ser abandonada. Pode-se ver sua presença em pinturas, fotografias, filmagens, desenhos e animações ao longo dos séculos. E, nesse contexto, há as formas de linguagem que unem as informações verbais e imagéticas, como a História em Quadrinho (HQ), por exemplo, bastante popular na forma impressa e vem ganhando bastante espaço também no ambiente digital.

1.1 Contexto e justificativa

Não se pode negar que os smartphones e aparelhos móveis semelhantes vêm fazendo cada vez mais parte de nossas vidas, ao passar dos anos. Esse contato crescente com a tecnologia e a facilidade no acesso ao ambiente online, vêm ampliando o acesso a informações e conteúdo de origem variada na web. Nessa realidade, cada vez mais o consumo de HQs por meios digitais vem crescendo, já que é possível ter acesso a inúmeras histórias através de um único dispositivo *desktop* e, ainda, por dispositivos móveis como *tablets* e celulares, de forma fácil e a qualquer momento. Nesse contexto, encontra-se uma crescente produção de quadrinhos para o meio digital, se aproveitando dos recursos que a mídia impressa não oferece, comumente nomeados de *webcomics* (PRESSER, 2020). Essa nova forma de publicação de HQs possibilitou a viabilidade para muitos novos artistas e amadores mostrarem seus trabalhos, pois não dependem do custo de produção de impressão, editoras, e demais requisitos nos quais uma HQ publicada impressa esbarra. Além disso, na rede, a redução dos limites físicos possibilita um alcance bem maior ao público.

Nesse cenário de crescente produção e acesso a mídias digitais, a autora deste trabalho acredita ser essencial utilizar essas formas emergentes de comunicação para tratar de assuntos importantes, inclusive relacionados a interações humanas e relações afetivas, e que é importante aproveitar o meio tecnológico para tratar de temas de teor sentimental e reflexões intrapessoais.

Em se tratando do contexto de relações intrapessoais, é comum uma pessoa se encontrar moldada por crenças e hábitos que foram construídos durante sua vida, ou mesmo que serviram de gatilho para desenvolver questões psicológicas patológicas. Alguns pensamentos podem se enraizar há tanto tempo na mente de alguém, que se tornam hábitos tão corriqueiros que não são mais questionados pela pessoa, por mais que as consequências sejam negativas. Com isso,

é comum que sejam criadas crenças limitantes e pensamentos que acabam se tornando prisões mentais, que impedem de abandonar algo maléfico ou alcançar um objetivo (DUHIGG, 2012). Nessas situações, é preciso se libertar do que está enraizado e enxergar além. Exemplificando uma destas situações para o tema deste projeto, optei pela dependência afetiva.

Segundo Bution e Wechsler (2016), este assunto vem sendo pesquisado pela psicologia e neurologia, e há variedade de definições e nomenclaturas, mas confirmam que se trata do mesmo tipo de dependência por substâncias químicas porém, diferentemente do alcoolismo ou narcotismo, na dependência afetiva o objeto de dependência é uma pessoa ou um relacionamento. Sofia (2007 apud FABENI, 2015, p. 41) afirma que:

“A dependência afetiva é uma patologia apresentada com frequência nas clínicas de psicologia, sendo caracterizada pelo comportamento de cuidado e atenção excessiva com a outra pessoa, e conseqüentemente ocorre a renúncia dos seus interesses antes valorizados. Existe uma permanência dos relacionamentos amorosos insatisfatórios, mesmo após várias atitudes nocivas para a vida da pessoa e/ou de seus familiares.”

(SOPHIA, 2007 apud FABENI, 2015, p. 41)

Ainda, Bution e Wechsler (2016, p 1) definem a dependência afetiva como “transtorno aditivo, no qual o indivíduo necessita do outro para manter seu equilíbrio emocional”. Com essas definições, é possível encontrar frequentemente mídias, narrativas, textos, poemas, músicas, etc. que abordam temas românticos, porém acabam por relatar características da dependência afetiva sem perceber, isso porque a dependência pode ser facilmente confundida com amor ou paixão.

Nesse contexto, foi escolhido esse tema para abordar neste projeto, não de forma didática, mas sim representativa para que o leitor se encontre com o tema através da experiência individual que as histórias em quadrinhos fornecem.

1.2 Objetivo da pesquisa

O objetivo deste trabalho é estudar a adaptação da forma de comunicação das HQs para o meio digital e telas pequenas e, usando como base tal estudo, bem como todo o aprendizado durante o curso de Comunicação Visual Design, o resultado será a criação de uma *webcomic* nesse formato.

A escolha desse projeto se dá por conta do interesse da autora em diferentes formas de se contar histórias, bem como do forte interesse por assuntos da psicologia e autopercepção,

podendo utilizá-los para desenvolver narrativas nas quais as pessoas podem se identificar e refletir sobre.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1. Histórias em Quadrinhos

Apesar de negligenciadas ao longo das décadas, sendo popularmente vistas como uma linguagem infantil e superficial, as HQs são, na verdade, uma linguagem bastante complexa e com alto potencial comunicativo. Eisner (1989 p.8) afirma que os quadrinhos são mais do que arte aplicada à comunicação, são “arte de comunicação” pois se trata de um veículo mais complexo do que ele imaginava, contendo uma hibridização de imagem e prosa de forma a criar uma linguagem específica e uma experiência bastante complementar entre duas linguagens distintas.

A configuração geral de revistas em quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem e, assim, é preciso que o leitor exerça suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. A leitura da revista em quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual.
(EISNER, 1989, p.8)

Ainda segundo o autor, os quadrinhos são uma forma de leitura, mesmo que apenas textos e livros sejam popularmente assimilados a isso.

Pesquisas recentes mostram que a leitura de palavras é apenas um subconjunto de uma atividade humana mais geral, que inclui a decodificação de símbolos, a integração e a organização... Na verdade, pode-se pensar na leitura - no sentido mais geral - como uma forma de atividade de percepção. A leitura de palavras é uma manifestação dessa atividade; mas existem muitas outras leituras - de figuras, mapas, circuitos, notas musicais...”
(EISNER, 1989, p.8)

As HQs como forma de comunicação possuem suas próprias imagens e símbolos específicos, repetidos vezes suficientes ao longo dos anos para se tornarem característicos dessa linguagem, como por exemplo o balão de fala e suas variações, requadros, entre muitos outros. Dessa forma, com a aplicação de seus elementos específicos, os quadrinhos podem ser vistos até mesmo como uma forma literária, “e é essa aplicação disciplinada que cria a “gramática” da Arte Sequencial” (EISNER, 1989, p.8).

Além dos aspectos complexos em sua composição, ao alcançarem seu público, as HQs são lidas de forma singular por cada leitor. Diferentemente do cinema ou do teatro,

nas histórias em quadrinhos cada leitor possui um tempo específico inerte à história, uma vez que o leitor tem mais liberdade para transitar entre as páginas e os quadros da forma que bem entender. No cinema e no teatro, o espectador está sujeito ao tempo que o diretor decidiu que cada cena teria fazendo com que seja uma “leitura” passiva da narrativa, sem interatividade.

Com essa maior liberdade do leitor, McCloud (2008) defende que os autores de HQs devem priorizar a clareza em suas produções, utilizando os elementos da “gramática” das HQs de forma clara e condizente com a sensação que esperam passar para seus leitores, para que as informações da história sejam captadas na ordem certa e os sentimentos sejam transmitidos da forma esperada. Para ele, a escolha do momento representado em cada quadro, do enquadramento, das imagens, das palavras e do fluxo de leitura seriam os principais elementos dessa “gramática” a “determinar a diferença entre uma narrativa clara e convincente e uma bagunça” (MCCLLOUD, 2008, p. 10). Entretanto, se trata de uma tarefa possível até certo ponto, uma vez que cada indivíduo possui uma experiência única de leitura de uma HQ, não apenas por conta de sua maior liberdade no manuseio e tempo de leitura, mas também pela bagagem de conhecimento que possui. O autor da HQ precisa buscar prever a visão de mundo de seus leitores e, nesse contexto, Eisner (1989 p. 11) afirma existir um “contrato” entre autor e leitor onde o autor sugere o caminho com símbolos e informações que julga serem inteligíveis ao leitor, e este, por sua vez, esperando que o conteúdo se dê de forma inteligível, preenche as lacunas e segue intuitivamente o caminho que o autor preparou.

Em se tratar de uma forma de comunicação complexa, os autores buscam uma definição para as Histórias em Quadrinhos. Eisner (2010) define a HQ como “arte sequencial”, assumindo que se trata de uma forma de arte e, igualmente, de uma forma de narrativa. Porém, McCloud (1995) alega que se trata de uma linguagem amplamente complexa e buscou especificar ainda mais o termo definindo as histórias em quadrinhos como “imagens pictóricas e outras, justapostas em sequência deliberada destinada a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador”. Ainda, o autor deixa claro que se trata de uma linguagem tão ampla que essa definição técnica ainda não parece suprir todo o seu potencial. Potencial esse que se torna maior, ao considerarmos o ambiente digital e todas as suas possibilidades atuais, e nesse contexto, McCloud (1995) afirma que o futuro das HQs e suas possibilidades de comunicação permanecem tão

nebulosos e surpreendentes quanto a evolução dos próprios dispositivos tecnológicos e a capacidade comunicativa do ser humano.

Todas essas informações foram de grande valia para este projeto, uma vez que é perceptível, e reforçada por muitos autores, a necessidade de novos estudos e pesquisas acadêmicas sobre quadrinhos, bem como a produção de novas experimentações.

2.2 *Webcomics*

Como o nome indica, *webcomics* são quadrinhos distribuídos digitalmente. Sua nomenclatura é recente e incerta, já tendo sido encontrados os termos *e-comics* e HQtrônicas (FRANCO, 2001), porém *webcomic* parece o termo mais comum atualmente e será a nomenclatura adotada neste trabalho.

As histórias em quadrinhos continuam populares em sua forma impressa, mas com a crescente facilidade de acesso à internet e a meios de produção de conteúdo online, percebe-se uma crescente produção de quadrinhos para o meio digital, que conseqüentemente vem alcançando, no geral, um público diferente dos quadrinhos impressos.

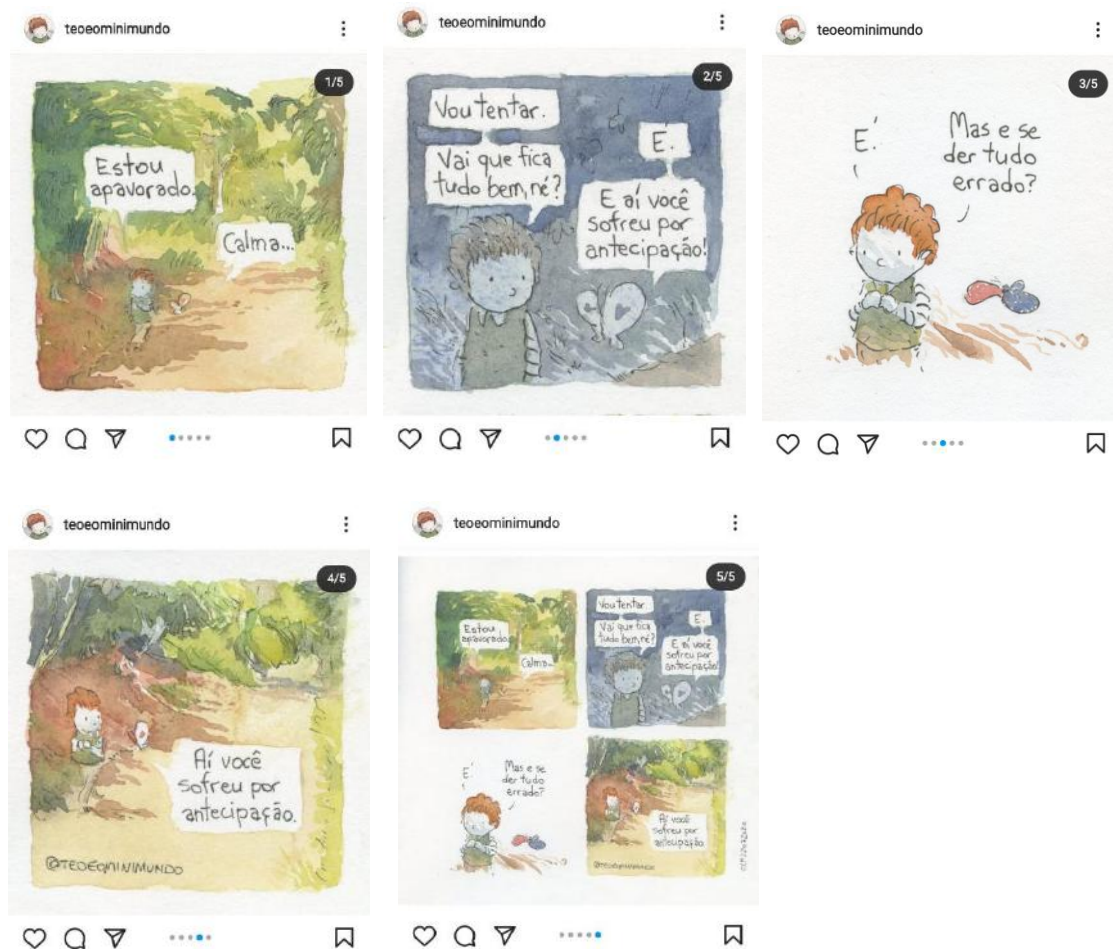
Em sua tese intitulada “Mobile Comics: um guia de parâmetros para desenvolvimento de histórias em quadrinhos digitais focados na leitura em tela pequena”, Alexandra Presser (2020) pesquisa e apresenta um panorama geral das *webcomics* atualmente. A autora cita em sua pesquisa uma série de sites e aplicativos destinados à distribuição de *webcomics* e afirma que o acesso a esse tipo de mídia através de dispositivos móveis como *smartphones* e *tablets* vem sendo cada vez mais frequente. Dessa forma, ela relata uma certa preocupação comum a alguns autores de produzir conteúdo específico para leitura em dispositivos móveis, que possuem telas menores que um computador desktop, como por exemplo uma qualidade de imagem específica e texto com tamanho de fonte grande.

Uma vez no ambiente digital, a produção de um quadrinho não está mais restrita às limitações da mídia impressa. Não mais limitado ao formato, tamanho de páginas, número de cores e gastos de impressão, por exemplo. O autor ganha ampla liberdade para a diagramação, estilo e até desfecho da história do seu projeto.

As redes sociais têm sido um grande meio de divulgação de tirinhas, quadrinhos curtos geralmente de caráter cômico ou crítico. É possível encontrar muitos quadrinistas expondo seus trabalhos no Instagram e no Facebook, por exemplo, o que acrescenta,

inclusive, um recurso interessante à história: utilizando o formato carrossel das redes sociais o quadrinista pode escolher expor um quadro por vez, evitando eventuais spoilers e enfatizando o valor cômico e o fator surpresa, como no exemplo abaixo.

Figura 1 - Exemplo de quadrinho em carrossel exibido no Instagram.



Fonte: <<https://www.instagram.com/p/CMUL54kH9hA/>>. Acesso em 12/03/2021.

Apesar de comum em redes sociais, existem quadrinhos expostos nessa mesma forma, porém em outras plataformas que permitem maior liberdade de recursos. Um exemplo é a webcomic “Drengerexplosion” (figura 2) criada pelo ilustrador italiano Michele Bruttomesso e exposta em um site próprio, e uma das principais referências deste trabalho. O autor utiliza gifs e efeitos de transição entre as imagens, tendo maior liberdade para usar recursos visuais do que as redes sociais oferecem.

Figura 2 - Página da *webcomic* Drengexplosion.



Fonte: <<https://michelebruttomesso.com/drengexplosion-first-story>>. Acesso em 10/02/2021.

Outro exemplo de quadrinhos que fazem uso de recursos digitais são as que fazem uso do *scroll* infinito. Essa opção normalmente apresenta uma *webcomic* de página única, ou dividida por capítulos, que permite que o leitor role a página até chegar ao fim da história, sem passar de página. Esse formato permite resultados visuais interessantes que auxiliam na profundidade, fluxo e movimento das ilustrações, como no exemplo abaixo.

2.3 Hipermídias

Aos recursos audiovisuais e interativos disponíveis no ambiente digital dá-se o nome de hipermídias. Franco (20013, p.235) afirma que já na década de 1980 quadrinhos digitais, nomeados por ele de HQtrônicas, experimentais eram produzidas de forma

Figura 3 – Exemplo de tela infinita da *webcomic* Lore Olympus.



Fonte: Captura de tela da autora.

autoral para CD-Rooms explorando as possibilidades que o novo ambiente digital permitia para os artistas. Em suas pesquisas, Franco (2013, p.234) relata os tipos de hipermídia levantados por ele:

Interatividade: Se trata de qualquer interação física, em diferentes níveis, que o leitor possa ter com o objeto; desde o clique para mudar imagens (semelhante à mudança de página) até possíveis interferências na história, acionamentos de animação e sons, etc.

Animação: Pode estar presente em cenas animadas, objetos animados externos aos quadros, ou mesmo animação dos requadros.

Diagramação dinâmica: É a apresentação dos requadros de forma diferente da tradicional paginada, permitindo que quadros se movam ou se alternem, por exemplo.

Trilha sonora e efeito sonoro: Segundo Franco (2013) a primeira ideia de hipermídia implementada nas webcomics foi a trilha sonora. As músicas instrumentais são normalmente utilizadas em loop, e separadas por capítulo, para ajudar a criar a atmosfera desejada pelo autor.

Os efeitos sonoros podem substituir as onomatopéias em alguns quadrinhos, o que ainda causa aversão a muitos autores que preferem a forma tradicional de retratar o som, uma vez que sua leitura é particular a cada leitor.

Tela infinita: Termo inicialmente definido por McCloud (2005, p.72) como “The infinite Canvas”. Uma vez que os quadrinhos são expostos no ambiente digital, sem estar sujeitos às delimitações físicas do papel e da impressão, as possibilidades se tornam infinitas e a cada *webcomic* que surge rompendo com o paradigma anterior novas possibilidades são percebidas e exploradas.

Narrativa Multilinear: Com o ambiente infinito à disposição das *webcomics*, torna-se mais fácil a opção de uma narrativa multilinear onde a história pode se bifurcar em dois ou mais caminhos ou

mesmo possuir links de redirecionamento para outras histórias e sites.

O quadrinho Next Testament de Clive Barker's encontrado na plataforma MadeFire sob a classificação “*motion book*”, é um exemplo de *webcomic* que utiliza da liberdade de diagramação, na disposição dos quadros, animação e efeitos sonoros a seu favor no fluxo da história.

Figura 4 – Página dinâmica de Next Testament de Clive Barsker.



Fonte: Captura de tela da própria autora. Página disponível no aplicativo MadeFire.

Há ainda muitos outros exemplos de utilização de hipermídia além dos citados nesta pesquisa.

As pesquisas e os exemplos de *webcomics* encontrados foram de grande valia para este projeto uma vez que foram reunidas informações sobre experimentações de quadrinhos no ambiente digital e sua distribuição. Também foi possível perceber pouca produção de quadrinhos experimentais, nesse sentido, uma vez que a maioria é produzida para aplicativos específicos, possuindo padrões específicos de formato.

2.4 Plataformas

Os meios para se expor uma *webcomic* na internet, de forma amadora, dependendo de seu formato, são quase tão amplos quanto as formas de expor imagens. É possível encontrar quadrinhos em redes sociais como Facebook, Instagram, blogs, Pinterest (redirecionado de outros sites) e mesmo naquelas não diretamente voltadas para compartilhamento de imagens como Twitter. Ainda, há plataformas criadas

especificamente para este tipo de conteúdo, como os sites e aplicativos Webtoon e Tapas, entre outros; além da possibilidade da criação de um site próprio pelo autor.

Presser (2020, p.96) levanta as principais características das plataformas de exposição de quadrinhos atuais, considerando valores, uso de hiperlinks, formatos de exposição, etc, na tabela da figura 5.

Além dos aplicativos específicos listados na tabela, há a opção de divulgação em blogs e websites do próprio autor. Essa opção permite maior liberdade de escolha ao autor quanto aos recursos, hiperlinks e formato, uma vez que a plataforma será personalizada para seu trabalho.

Figura 5 - Tabela de plataformas de quadrinhos

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

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

Fonte: Alexandra Presser (2020, p.96).

Legenda: DI - Digitalizada; PG - Paginada; TC - Tirinha Clássica; TI - Tela Infinita; TP - Tela Pequena; TV - Tirinhas Verticais.¹

2.5 Construção da Narrativa

Para a construção da narrativa exposta na *webcomic* foram utilizados como apoio os livros “Manual do Roteiro” de Syd Field e algumas considerações de Scott McCloud em seu livro “Desenhando quadrinhos”, além da disciplina Roteiro do curso de Comunicação Social - Cinema, da UFRJ, cursada como modalidade eletiva.

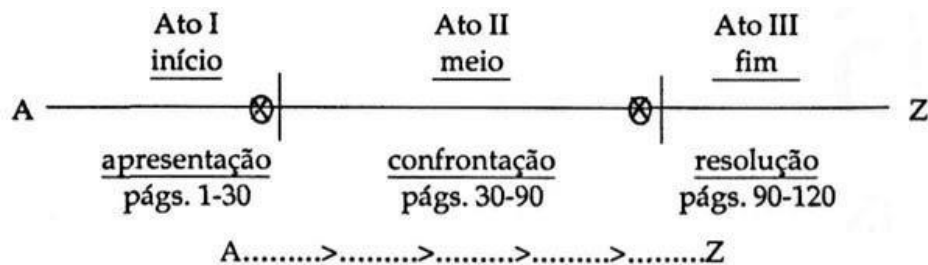
A história foi desenvolvida principalmente com base no modelo de Syd Field (2001) que apresenta paradigma do roteiro composto por três atos que representam início, meio e fim da narrativa, respectivamente (figura 6). Field (2001 p.9) afirma que todo roteiro apresenta uma ou mais *pessoas*, em algum *lugar*, vivendo sua “*coisa*” e, ainda, McCloud (2008, p.67) defende que “histórias dependem de conflitos e que alguns conflitos são internos, enquanto outros são externos [...], porém quase todos os conflitos são internos porque todos começam com alguém em algum lugar querendo alguma coisa.”

Field instrui que o primeiro ato abrange a apresentação da história e é ideal que nele seja identificado o personagem principal, a premissa dramática e a situação dramática com os quais a história acontece. Ao fim do ato um ocorre o primeiro ponto de virada, que segundo Field (2001 p. 101) “é um incidente, ou evento, que “engancha” na ação e a reverte noutra direção.” Então, esse ponto de virada causa uma nova situação com a qual o personagem precisa lidar ou resolver no ato dois, confrontação. Aqui ele adquire uma

¹ Classificações de *webcomics* realizadas por Alexandra Presser (2020), que não foram amplamente consideradas nesta pesquisa. Pode-se ter acesso a mais detalhes em sua pesquisa.

(ou uma nova) necessidade. Ao final do ato dois ocorre um novo ponto de virada que faz a história se encaminhar para a resolução, o final.

Figura 6 - Modelo de paradigma do roteiro de Syd Field.



Fonte: Syd Field (2001, p. 55)

Em seu livro, Field aborda principalmente a análise de roteiros para cinema de longa metragem, porém tal paradigma cabe para a construção de qualquer narrativa com início, meio e fim.

2.6 O tema

Há muito tempo é do interesse da autora deste trabalho a reflexão sobre o comportamento humano em determinadas situações, as ações e reações, conscientes ou inconscientes, do ser humano como o ser complexo que é. Com isso, a dependência afetiva é um assunto que passou a ser também de seu interesse em um determinado momento da vida conforme percebeu-se a grande frequência com que ela ocorre, uma vez que o ser humano naturalmente necessita de amor e afeto.

Conforme descrito anteriormente, a dependência afetiva consiste em enxergar uma outra pessoa (ou relacionamento) como prioridade máxima na vida, valorizando-a mais do que sua própria autoestima e bem-estar. O dependente tende a reduzir sua própria dignidade e se submeter a situações abusivas as quais ele acredita ser amor, se privando de uma vida melhor (BUTION; WECHSLER, 2016). E, nesse contexto, surgiu a ideia para este trabalho através de uma metáfora que traduz essa situação: um pássaro preso em uma gaiola, em um local fechado, sem ter consciência da grandeza do mundo exterior onde ele poderia estar vivendo e sendo mais feliz. É essa metáfora que serviu como base para a construção da narrativa.

3 Produção

3.1 A narrativa

A história criada para este trabalho apresenta um relacionamento de dependência refletido através da metáfora de um passarinho preso em uma gaiola por uma mulher idosa. Comumente, idosos mantêm pássaros em gaiolas apenas para competição de canto, outros apenas mantêm como animais de estimação e, gostando tanto de suas companhias, levam-nos consigo, engaiolados, quando saem de casa. Porém, ainda assim, esses animais que foram feitos para voar em espaços ilimitados, estão presos em locais pequenos, privados da vida que teriam em liberdade. Refletido sobre o tema e tomando como base informações previamente citadas, é possível comparar ambas situações: da mesma forma que um pássaro de estimação, pessoas dependentes estão mentalmente presas pela crença de que não podem viver sem a pessoa amada ou que não conseguiriam ter uma vida melhor, crendo que tudo é suportável em nome do ‘amor’.

O contexto da história apresenta um pássaro que vive engaiolado em um apartamento pequeno de uma idosa à qual está sempre atento e querendo agradar. Ao longo de sua vida engaiolado, vivendo com a idosa, o pássaro se adapta à rotina dela e tem como objetivo, todos os dias, agradar sua “companheira” com seus cantos e ser reconhecido por ela, se magoando quando não consegue. O pássaro nunca se percebeu preso ou refletiu sobre outro estilo de vida ou outro lugar para se viver, até que em um determinado momento, ele é visitado por um pardal que aparece na janela e tem com ele um diálogo reflexivo sobre liberdade (primeiro ponto de virada). Após isso, um dia, a idosa, que já parecia doente, sai e não volta mais (segundo ponto de virada), o que deixa o pássaro triste e assustado, porém permite a ele a decisão de finalmente sair da gaiola.

O objetivo foi construir a narrativa de forma metafórica e representativa para que a *webcomic* adquirisse um aspecto imersivo e reflexivo, e não necessariamente didático. A ideia principal é que pessoas se identifiquem com a situação e passem a refletir sobre o assunto.

3.2 Referências

3.2.1 O mito da caverna

Escrito no século IV a.C. essa parábola retrata homens presos em uma caverna sem acesso ao mundo exterior, virados para uma parede e contra a luz de uma fogueira

através da qual são projetadas sombras de objetos do mundo ao qual eles não têm acesso e os sons que eles ouvem são ecos, sons distorcidos pelas paredes da caverna. Dessa forma, eles têm como referência do real informações que são apenas índices e distorções do real. Em um determinado momento da história, um dos prisioneiros é liberto e passa a ter acesso ao mundo real. Impressionado, ele retorna à caverna para avisar os ex-companheiros que o mundo é muito maior do que eles podem ver, porém estes não acreditam pois é inconcebível para eles pensar em todo um mundo diferente do que eles conhecem.

Uma vez que essa história de Platão se assemelha à história deste trabalho, foram selecionados pontos chave de semelhança entre ambas, que são “incapacidade de ver o mundo real” e “negação de novas possibilidades”. A alegoria de Platão foi utilizada como referência para a construção da narrativa, do personagem principal e dos diálogos, através dos pontos em comum.

Figura 7 - Ilustração de “O Mito da Caverna”.



Fonte: <<https://brasilecola.uol.com.br/filosofia/mito-caverna-platao.htm>>. Acesso em 15 de novembro de 2020.

3.2.2 Gris

Assim como Journey, um jogo referência da That game Company, Gris é um jogo que tem como foco a experiência emocional do usuário. Não se preocupa em apresentar grandes desafios e uma história carregada de ação mas, com trilha sonora (pela banda

Berlinist) e design (por Conrad Roset) impecáveis, o jogo é feito para emocionar e fazer refletir sobre luto, transformação, superação e autopercepção sem o uso de uma única palavra; os desafios enfrentados no jogo não são literais, mas metáforas das emoções da personagem principal chamada Gris.

O desenvolvedor Adrian Cuevas (2019) em palestra à Nordic Game Conference afirma que a ideia original se tratava de produzir “um jogo onde as cores são muito importantes” e que mesmo pessoas que não costumam jogar video-games conseguissem ter uma boa jogabilidade. Dessa forma, o resultado final acabou por focar inteiramente na experiência sensorial através do visual e trilha sonora combinados com enigmas simples, porém inteligentes, e fáceis de resolver.

O jogo serviu de referência para o estilo de ilustração e inspiração em sua atmosfera sensível e metafórica.

Figura 8 – Imagem do jogo Gris.



Fonte: Captura de tela da autora.

Figura 9 – Imagem do jogo Gris.



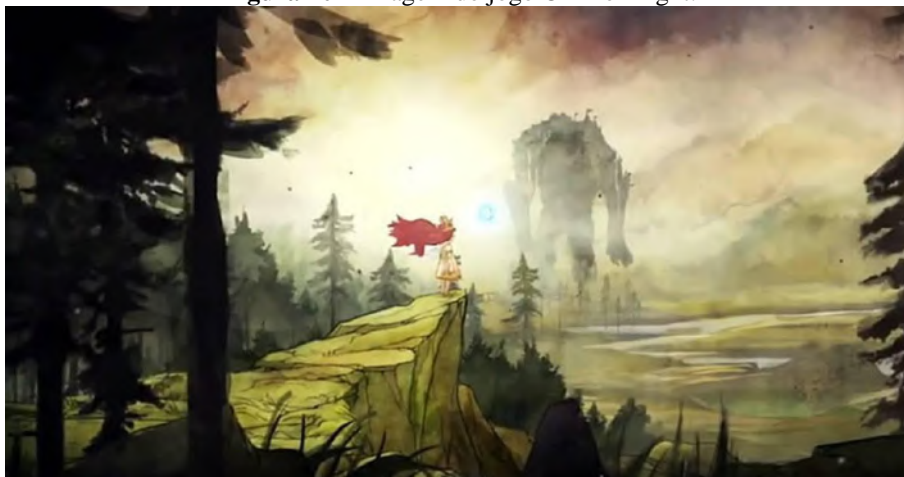
Fonte: Captura de tela da autora.

3.2.3 Child of Light

Child of Light é um jogo estilo RPG da empresa Ubisoft que apresenta um estilo manual em sua composição visual e sua história inteira é contada de forma poética, o narrador e todos os personagens se comunicam através de rimas. O estilo gráfico mescla manchas de aquarela com o estilo 3D formando uma atmosfera contemplativa.

O estilo manchado desse jogo, assim como em Gris, remete ao estilo expressionista, o que faz desses jogos boas referências de estilo gráfico para este projeto que aborda uma temática emocional inerente ao ser humano.

Figura 10 – Imagem do jogo Child of Light.



Fonte:

<https://www.nintendolife.com/news/2013/11/video_ubisoft_unveils_illuminating_new_child_of_light_walkthrough_footage>. Acesso em 15 de novembro de 2020.

3.2.4 Thunderpaw e Drengerexplosion

As webcomics Thunderpaw e Drengerexplosion dos artistas Jen Lee e Michelle Bruttomesso respectivamente, serviram de referência hipermediática para este projeto. Ambos os quadrinhos utilizam gifs em loop em quadros onde o movimento é repetitivo. Dessa forma, o movimento assume um caráter bastante natural na história, sem distrair o leitor para fora da narrativa ou interromper o fluxo de leitura. Ainda, Drengerexplosion utiliza de programação para suavizar a passagem das páginas reforçando o caráter suave da história.

Figura 11 - Thunderpaw – Jen Lee



Fonte: <thunderpaw.co>. Acesso em 10 de fevereiro de 2021.

Figura 12 - Drengexplosion - Michelle Bruttomesso



Fonte: <<https://michelebruttomesso.com/drengexplosion-first-story>>. Acesso em 10 de fevereiro de 2021.

3.3 Cenário

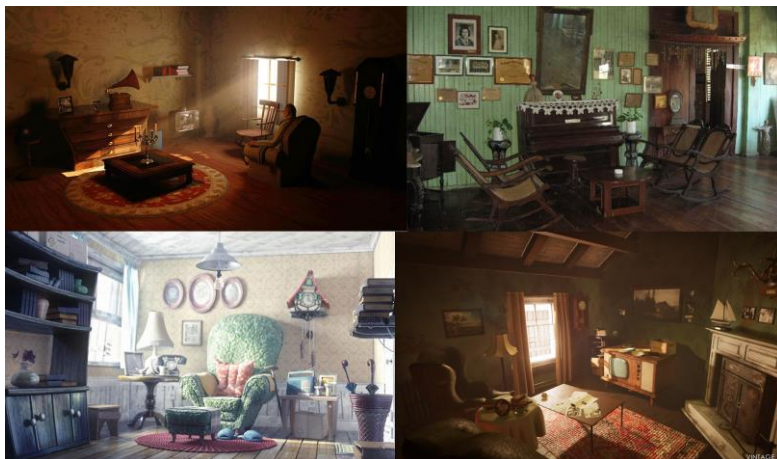
Uma vez que a história é sobre uma situação de prisão mental, o ambiente onde ela se passa foi desenvolvido de forma a representar visualmente essa situação, sendo um apartamento pequeno de apenas um cômodo e apenas uma janela, a qual também é a única

fonte de luz. Essas características foram escolhidas para passar ideia de reclusão e limitação, denotando a situação limitante do pássaro.

As cores que compõem o ambiente são terrosas e sóbrias o que confere uma aparência escura ao local e envelhecida, defasada, sendo a gaiola e o pássaro os únicos elementos a se destacarem do cenário pelas cores. Muitos componentes do cenário são elementos da natureza como a madeira, plantas, quadros de paisagens. O objetivo foi demonstrar de certa forma que o local que o pássaro vive possui elementos de seu habitat natural, porém, não é o seu ambiente natural, os elementos são como apenas sombras.

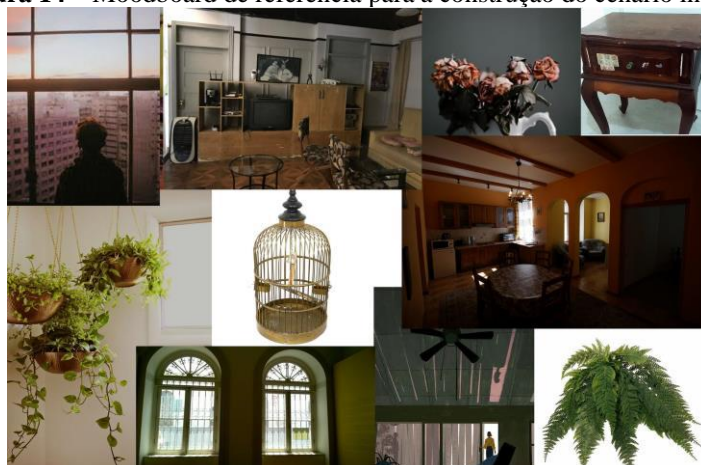
O cenário já estava pré-definido desde a elaboração da história, então foram selecionadas algumas imagens de referência para complementação:

Figura 13 – Moodboard de referência para a construção do cenário interno.



Fonte: Compilação da autora.²

Figura 14 – Moodboard de referência para a construção do cenário interno.



² Fontes:

<<https://www.artstation.com/artwork/NL6ZD>>. Acesso em 26 de outubro de 2020.

<<https://br.pinterest.com/pin/80361174581723618/>>. Acesso em 26 de outubro de 2020.

<<https://br.pinterest.com/pin/289215607304256925/>>. Acesso em 26 de outubro de 2020.

<<https://m.post.naver.com/viewer/postView.nhn?volumeNo=28020258&memberNo=44972406>>.

Acesso em 26 de outubro de 2020.

Fonte: Compilação da autora. ³

Foi realizado também um *moodboard* para o cenário externo, porém ao longo do processo, esse cenário se tornou mais limitado, uma vez que julgou-se ser mais eficiente para o projeto, mostrá-lo apenas através do enquadramento da janela e suas limitações. Dessa forma, fica enfatizada a visão limitada do mundo exterior que se pode ter de dentro do apartamento, e é a única visão que o protagonista tem, assim como o leitor. O cenário externo foi resumido ao céu e uma parte da copa de uma árvore, que podem ser vistos pela janela.

Figura 15 – Moodboard de referência para a construção do cenário externo.



Fonte: Compilação da autora. ⁴

³ Fontes:

<<https://theupsideofdown.org/you-never-know-whats-next/>> Acesso em 19 de junho de 2020.
 <https://www.tripadvisor.co.nz/LocationPhotoDirectLink-g294212-d3723207-i292332861-Central_Perk-Beijing.html> Acesso em 19 de junho de 2020.
 <<https://www.eusemfronteiras.com.br/historias-de-morte/>> Acesso em 19 de junho de 2020.
 <https://www.youtube.com/watch?v=cMG3OGATslw&ab_channel=MarinaIssa> Acesso em 19 de junho de 2020.
 <<https://www.pinterest.co.uk/pin/117023290306753195/>> Acesso em 19 de junho de 2020.
 <<https://www.catawiki.com/l/23712427-a-large-antique-bird-cage-with-a-wooden-hanging-jar-copper-and-wood>> Acesso em 19 de junho de 2020.
 <<https://erasmusu.com/en/erasmus-riga/student-flat-rent/5-bedroom-apartment-in-the-old-town-for-the-rent-481100>> Acesso em 19 de junho de 2020.
 <<https://www.behance.net/gallery/71922173/Personal-Work-III>> Acesso em 19 de junho de 2020.
 <<https://www.elo7.com.br/kit-5-samambaias-artificiais-pronta-entrega-e-frete-gratis/dp/10AFC86>> Acesso em 19 de junho de 2020.

⁴ Fontes:

<<https://headtopics.com/br/por-que-o-ceu-e-azul-como-o-cientista-john-tyndall-descobriu-a-resposta-com-instrumentos-simples-8689224>>. Acesso em 19 de junho de 2020.
 <<https://olhares.com/KOSTAX/fotos-mais-recentes/5/>> Acesso em 19 de junho de 2020.
 <<https://www.gettyimages.com.br/fotos/on-the-balcony-venice?phrase=on%20the%20balcony%20venice&sort=mostpopular>> Acesso em 19 de junho de 2020.
 <<https://www.rawpixel.com/image/405304/free-photo-image-sky-tree-sunlight-blue>> Acesso em 19 de junho de 2020.

As cores para a vista da janela seguiram o moodboard, sendo mais claras e saturadas comparadas ao cenário interno.

A seguir pode-se ver amostras de imagens dos primeiros estudos de cenário:

Figura 16 – Experimentação em aquarela manual.



Fonte: da autora

Figuras 17 – Experimentação em aquarela digital.



Fonte: da autora

<<https://www.canstockphoto.se/bebyggelse-1%C3%A4genhet-greenwich-47355877.html>> Acesso em 19 de junho de 2020.

<<https://www.treehugger.com/moon-trees-4854580>> Acesso em 19 de junho de 2020.

<<https://jundiai.sp.gov.br/noticias/2019/10/07/parque-da-cidade-tem-programacao-especial-no-dia-das-criancas/>> Acesso em 19 de junho de 2020.

<https://fr.freepik.com/photos-gratuite/ciel-bleu_2991931.htm#page=1&query=ciel&position=3> Acesso em 19 de junho de 2020.

Figuras 18 – Experimentação em aquarela digital.



Fonte: da autora

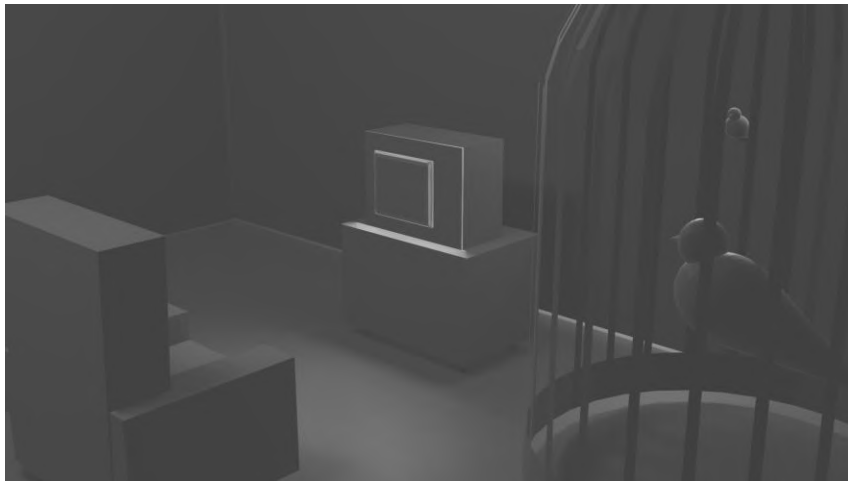
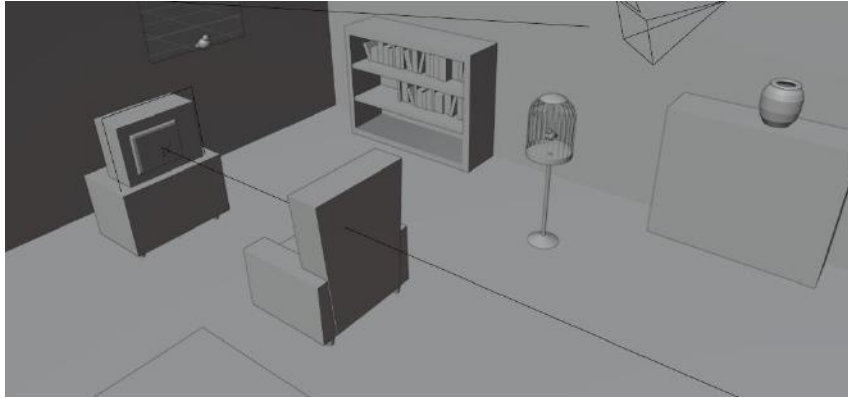
Figuras 19 – Experimentação em aquarela digital.



Fonte: da autora.

Primeiramente o foco foi fazer testes de traço, enquadramentos previamente imaginados e cores. Posteriormente foram buscadas referências de perspectiva e iluminação e, para isso, foi utilizado o programa Blender para construção do cenário em 3D para apoio à ilustração.

Figuras 20, 21, 22, 23 e 24 – Montagem do cenário em 3D pelo software Blender.





Fonte: Capturas de tela da autora.

Após testes de composição, com o objetivo de manter a gaiola em destaque ao meio da cena, e após estudos de entonação de cores para cada momento da história, o resultado alcançado para o cenário interno pode ser visto abaixo. Cores claras e ambiente iluminado para o momento em que a idosa sai de casa, baixa iluminação no momento que ela volta ao fim da tarde e cores frias e escuras para o momento que ela desaparece.

Figuras 25 – Cenário final na parte da manhã.



Fonte: Da autora.

Figuras 26 – Cenário final no fim da tarde.



Fonte: Da autora.

Figuras 25 – Cenário final à noite.



Fonte: Da autora.

3.4 Personagens

3.4.1 Protagonista

O personagem principal é também o narrador da história, e o retrato do dependente afetivo. Sua aparência não teve referência em nenhuma espécie específica, mas foi baseada no simbolismo do passarinho azul, cor que no ocidente significa liberdade, harmonia e infinito. Além do significado da cor, o passarinho azul é visto em muitas culturas como o passarinho da felicidade e da liberdade, e esse simbolismo foi utilizado para reforçar o contraste na história, onde o passarinho da liberdade se encontra preso, “escondido” do mundo.

Referências:

Figuras 26 – Referências pesquisadas para construção da personagem protagonista.



Fonte: Compilação da autora.⁵

⁵ Fontes:

< <http://en.wikiaves.com/wiki/andorinha-pequena-de-casa> > Acesso em 15 de outubro de 2020.

< <https://mariferal.blogspot.com/2018/01/?m=1> > Acesso em 07 de janeiro de 2021.

< <https://br.pinterest.com/pin/463378249166431175/> > Acesso em 08 de janeiro de 2021.

< <https://pixabay.com/pt/photos/sanha%C3%A7o-p%C3%A1ssaro-bird-ave-p%C3%A1ssaros-2388775/> > Acesso em 04 de novembro de 2020.

3.4.2 Pardal

O segundo pássaro, que aparece na janela ao longo da história, é o personagem que, conhece o mundo exterior e, assim, tras um ponto de vista contrastante com o do protagonista. Sendo alguém que observa a situação sem estar envolvido, consegue questionar o estilo de vida do pássaro engaiolado e, no ponto da história em que ele aparece são percebidas, através do diálogo, duas visões de mundo diferentes.

Para a aparência desse personagem foi escolhida a espécie pardal, pois se trata de uma espécie comumente encontrada em praças e outros locais urbanos. É conhecido em muitos lugares do mundo como um pássaro comum, livre e dificilmente caçado por seres humanos.

Ambos os pássaros da história são retratados com aspecto realista. O traço cartoonizado foi evitado nesses personagens para evitar reforçar o aspecto tão dócil e encantador do animal, evitando o risco de atribuir um certo caráter infantil à história.

Referências:

Figuras 27 – Referências pesquisadas para construção da personagem pardal.



Fonte: Compilação da autora.⁶

⁶Fontes:

<<http://www.wikiaves.com/13016&t=s&s=11801&p=1>>. Acesso em 7 de janeiro de 2021.

<https://stock.adobe.com/br/search?k=spatz&as_campaign=ftmigration2&as_channel=dpcft&as_class=brand&as_source=ft_web&as_camptype=acquisition&as_audience=users&as_content=closure_tag-page&asset_id=283432>. Acesso em 7 de janeiro de 2021.

3.4.3 Idosa

A mulher que vive no apartamento com o pássaro é uma senhora idosa, que vive uma mesma rotina monótona e com poucas etapas todos os dias. Ela representa o objeto de dependência do protagonista.

Retratada de forma cartoonizada, porém sóbria, a idosa tem proporções não-realistas e estatura baixa. Apesar de fazer parte do objeto de dependência do pássaro, esta personagem não deveria ter uma aparência agressiva ou uma presença muito forte, uma vez que o objetivo da história é focar no protagonista e sua visão de mundo limitada chamando atenção à necessidade de se perceber dependente para ser capaz de sair dessa situação.

O resultado é um personagem de presença quase neutra onde há pouca ou nenhuma interação com o protagonista.

Além desses três personagens, há na história uma jovem que aparece no apartamento após o desaparecimento da idosa. Ela seria apenas uma parente ou conhecida que, sabendo da aparente morte da dona do apartamento e ciente da existência de um pássaro mantido preso, decide ir até o local e soltá-lo.

3.5 Hipermídias

A história foi pensada originalmente para ser um curta de animação, com a adaptação para webcomic, busquei manter elementos da animação com o uso de gifs, trilha sonora e efeitos de áudio.

3.5.1 Gifs

Os efeitos de animação foram feitos utilizando gifs animados criados com o programa Photoshop, através do qual foram criadas também todas as demais ilustrações. O objetivo foi selecionar movimentos repetitivos e utilizar animações simples para representá-los. Esse efeito parece trazer um caráter dinâmico e ao mesmo tempo fluido à história.

Além dos movimentos repetitivos, as cenas nas quais a personagem idosa aparece saindo e voltando para o apartamento todos os dias também é animada, se tornando uma curta cena de animação.

3.5.2 Som

Pesquisando sobre o assunto encontra-se, em fóruns e discussões sobre o assunto, opiniões muito divergentes sobre o uso do som nos quadrinhos digitais, uma vez que alguns leitores, em aplicativos de quadrinhos, relatam sentir incômodo pela presença de áudio em uma mídia onde normalmente não se espera encontrar, enquanto outros afirmam preferir o uso dessa hipermídia que amplifica a imersão à história. Dessa forma, para este projeto optou-se por usar pouco áudio e apenas em situações específicas onde julgou-se que o saldo seria positivo de forma geral.

Dessa forma, foi utilizada trilha sonora em momentos-chave da história onde objetivou-se intensificar a atmosfera emocional, como no momento em que a idosa desaparece e o momento que o pássaro decide sair da gaiola. Além disso, foram utilizados efeitos sonoros nas cenas que retratam a rotina no apartamento, de forma a auxiliar na percepção do todo da situação. Alguns desses efeitos se repetem no momento do elemento surpresa, quando a idosa já não está presente e a porta abre, porém quem aparece é uma outra pessoa.

Os áudios foram adquiridos através da plataforma audiojungle.net, freesound.org ou gravados pela própria autora. Durante o processo de criação da webcomic, cada arquivo de áudio adquirido foi editado conforme necessidade e sincronizado aos gifs através do programa Adobe Premiere.

3.6 Especificações Técnicas

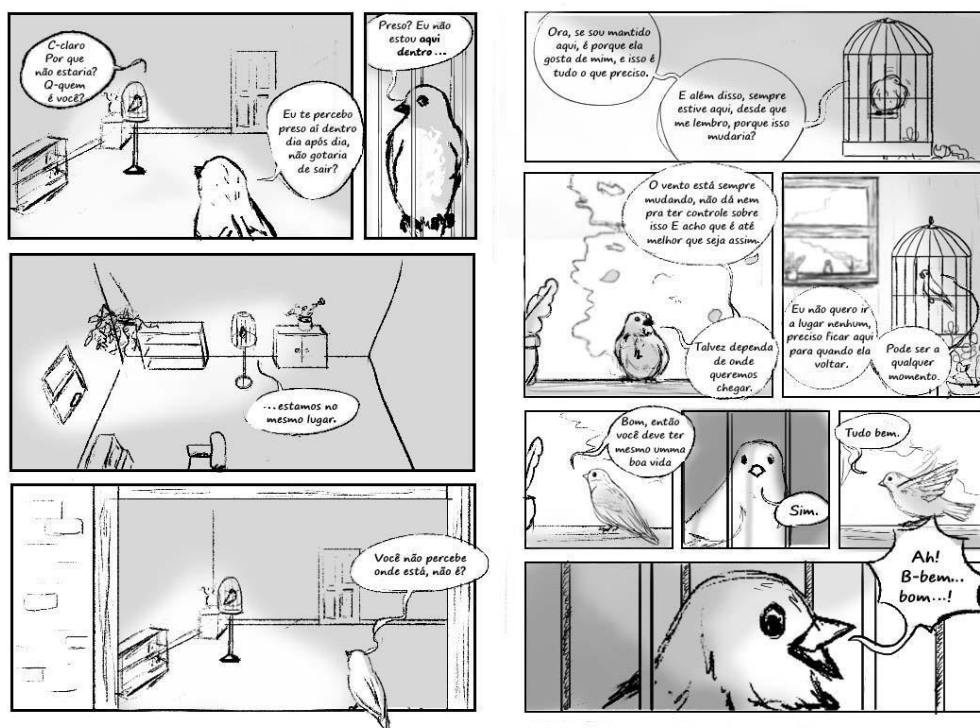
Como mencionado anteriormente, o objetivo deste trabalho é a produção de uma webcomic com o foco em leitura em dispositivos móveis, porém que também seja acessível através de computadores desktop. Nesse contexto, foram consideradas características utilizadas para esse tipo de mídia segundo Presser (2020). São elas a escolha de um tamanho de fonte grande, para melhorar a legibilidade em possíveis reduções por *smartphones* e imagens com largura menor de 1000 pixels. Para se adaptar de forma confortável a telas de *smartphones*, foi decidido que a webcomic assumiria um formato de Tela Infinita vertical. Dessa forma seria possível também a exposição nos aplicativos de *webcomics* atualmente e que aceitam esse formato.

3.7 Experimentações e testes

Uma vez definida a história, os personagens e o formato utilizado, foram feitos os primeiros rascunhos para o quadrinho. Primeiramente, a história foi posta no papel de forma paginada para uma melhor organização das ideias, enquadramentos e textos, conforme exemplos abaixo.

Figuras 28, 29, 30, 31, 33, e 34 – Teste inicial de paginação da história.

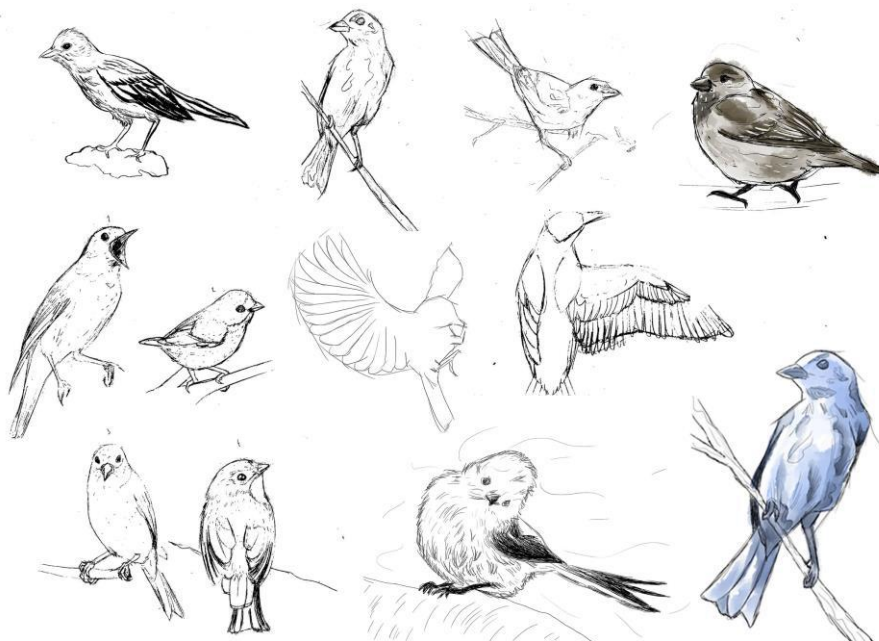




Fonte: Da autora.

Nessa etapa do projeto também foram feitos estudos de desenho e traço de forma a buscar representar com clareza os pássaros, uma vez que o desenho de animais não era comum à autora.

Imagem 35 – Estudos de desenho da pássaros durante o projeto.

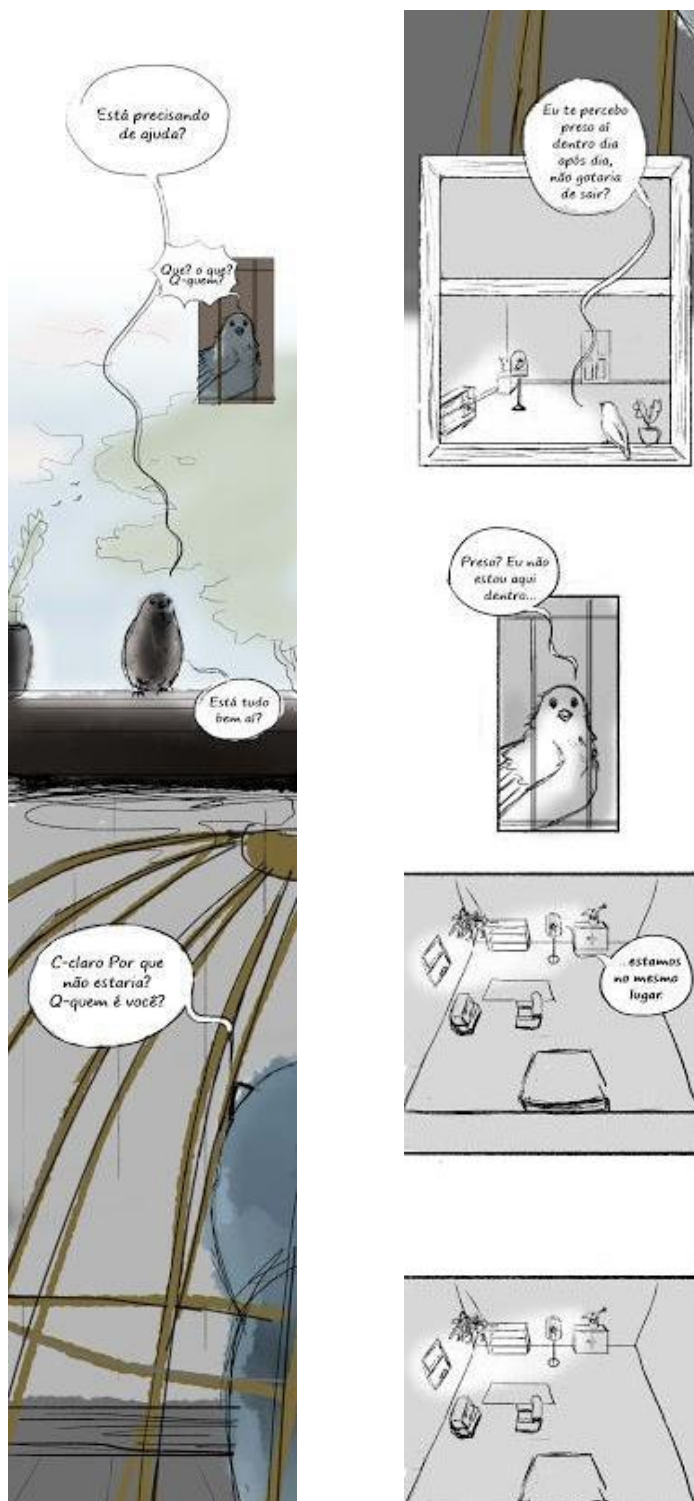


Fonte: Da autora.

Foram feitos estudos de anatomia e movimento de pássaros e buscou-se aplicar o estilo de traço desejado aos personagens.

Após os rascunhos paginados o formato foi adaptado para Tela Infinita e novos rascunhos foram feitos conforme as imagens a seguir.

Figuras 36 e 37 – Exemplo de adaptação para formato de tela infinita.



Fonte: Da autora.

Conforme foram consideradas as demais etapas de produção, a utilização de uma plataforma pré-existente para divulgar a webcomic foi descartada, uma vez que as principais opções para esse formato (Tapas e Webtoon) oferecem utilização limitada de hipermídias, sobretudo trilha sonora, permitindo apenas uma faixa de áudio por capítulo ou página. Isso

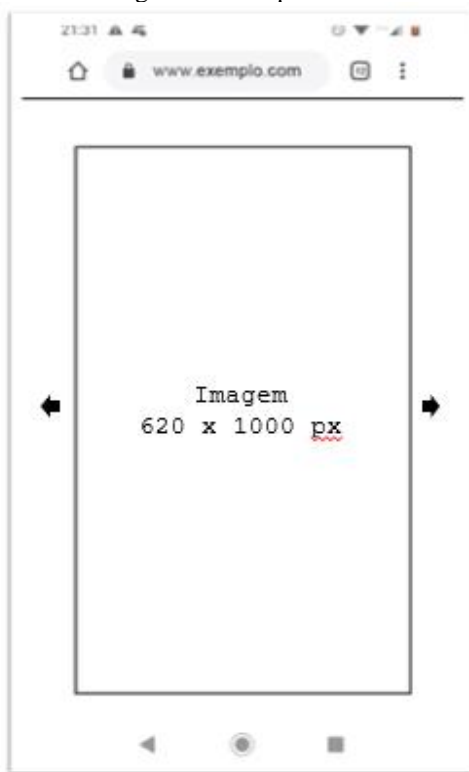
interferiria na quantidade de áudios a serem utilizados e na exposição do projeto, dessa forma, por fim, foi decidido criar um site próprio para fins de exposição.

Ainda assim, o projeto parecia não estar em seu formato ideal, uma vez que em Tela Infinita as hipermídias teriam que ser acionadas conforme o leitor rola a página. Essa forma de acionamento teria grandes chances de causar bugs e complicações futuras, então foi decidido adotar o formato carrossel, com botões para avançar e recuar as imagens, de forma que os sons e movimentos poderiam ser acionados por página e um resultado eficiente seria garantido.

Vale ressaltar que durante todo o processo a autora recebeu ajuda de dois amigos que contribuíram para o projeto com o desenvolvimento do site através de programação html, css e JavaScript.

Com essas considerações, o formato final ficou definido conforme a imagem abaixo.

Figura 38 - Imagem de exemplo da estrutura do site.



Fonte: Da autora

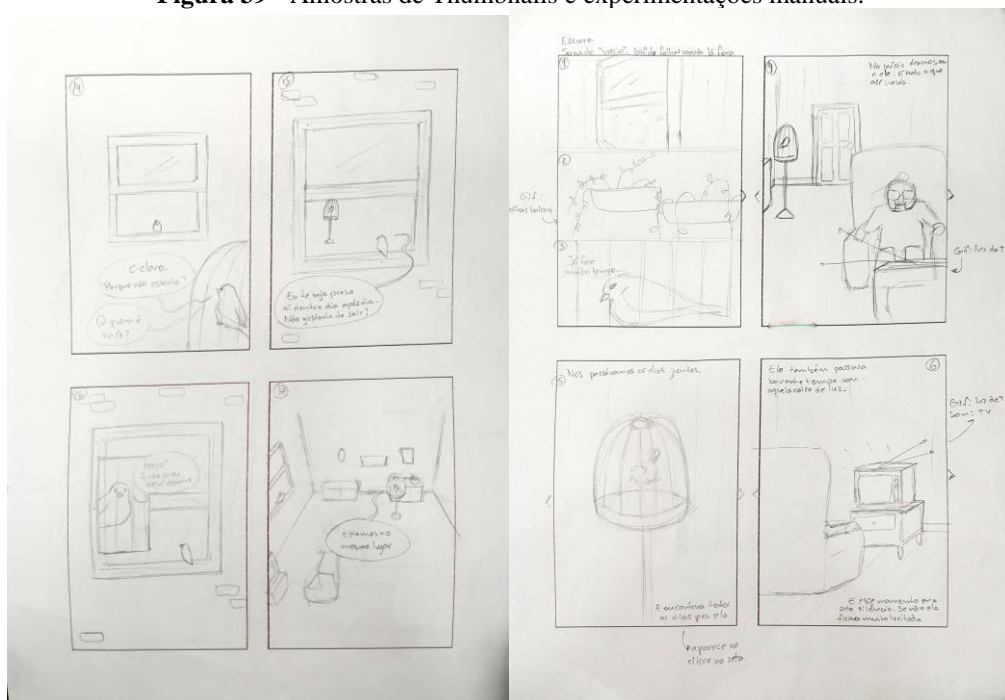
O formato das imagens/páginas permaneceu em sentido vertical para se enquadrar no formato da tela do celular. Como existe uma grande variedade de formatos de telas de dispositivos móveis presentes no mercado (PRESSER, 2020 e RAMOS 2017), como referência foi utilizado uma captura de tela do *smartphone* da própria autora, com o formato de 735 x 1217 pixels. Dessa forma, a proporção das imagens da *webcomic* foi definida a partir desse tamanho específico ficando, inicialmente, em 620 x 1000 pixels, e o site foi desenvolvido com

responsividade para outros formatos de tela. Após a hospedagem do site, elas foram reduzidas em 50% para otimizar o carregamento ficando em 310 x 500 pixels.

3.8 Thumbnails

Uma vez definidos o formato do site e as hiperlinks a serem utilizadas, foi dado início à produção das *thumbnails* para definição de composição e enquadramento de cada imagem, balões, caixas de texto, animações, etc. Para essa etapa do processo foram impressos retângulos no formato de imagem definido em folhas de papel a4, para que os rascunhos pudessem ser feitos de forma manual. Essa decisão foi tomada por motivos de preferência da autora.

Figura 39 - Amostras de Thumbnails e experimentações manuais.

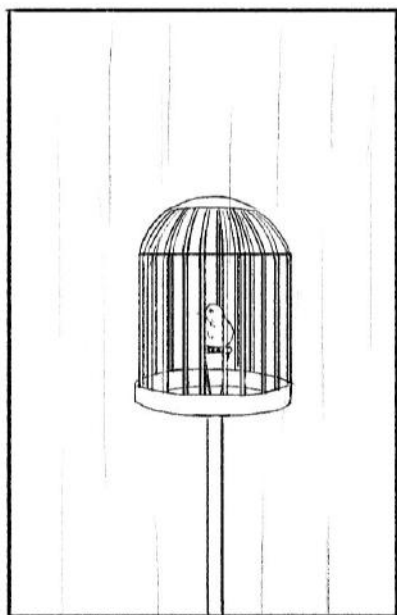




Fonte: Da autora

Definidas as *thumbnails* após algumas experimentações, deu-se início à produção digital: desenho da *lineart* e testes de sombreamento, iluminação e das animações. Nesse ponto, começou-se a aplicar o estilo planejado através da *lineart*, utilizando rabiscos e linhas tortuosas em algumas sombras e detalhes.

Figura 40 - amostras de lineart e experimentações digitais.

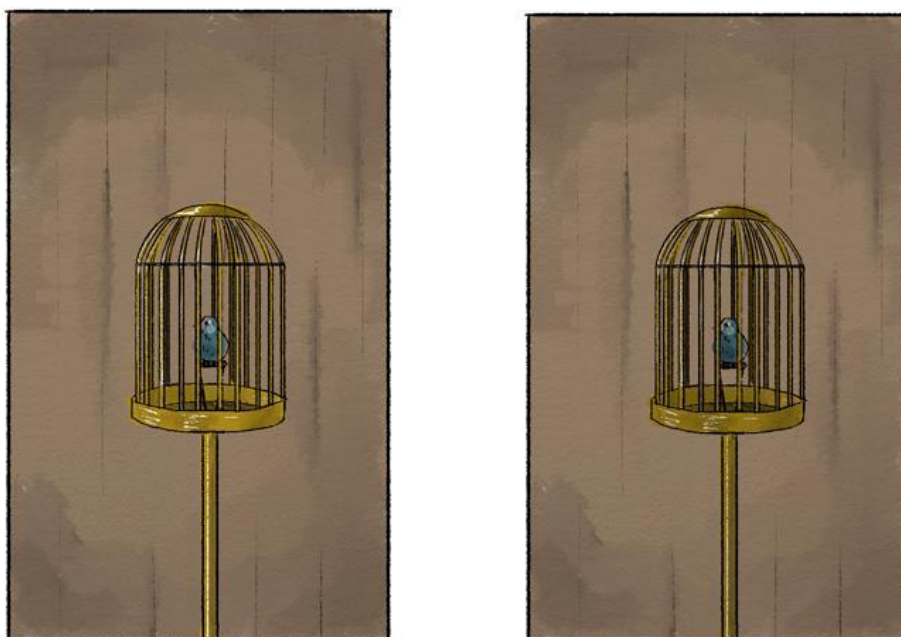


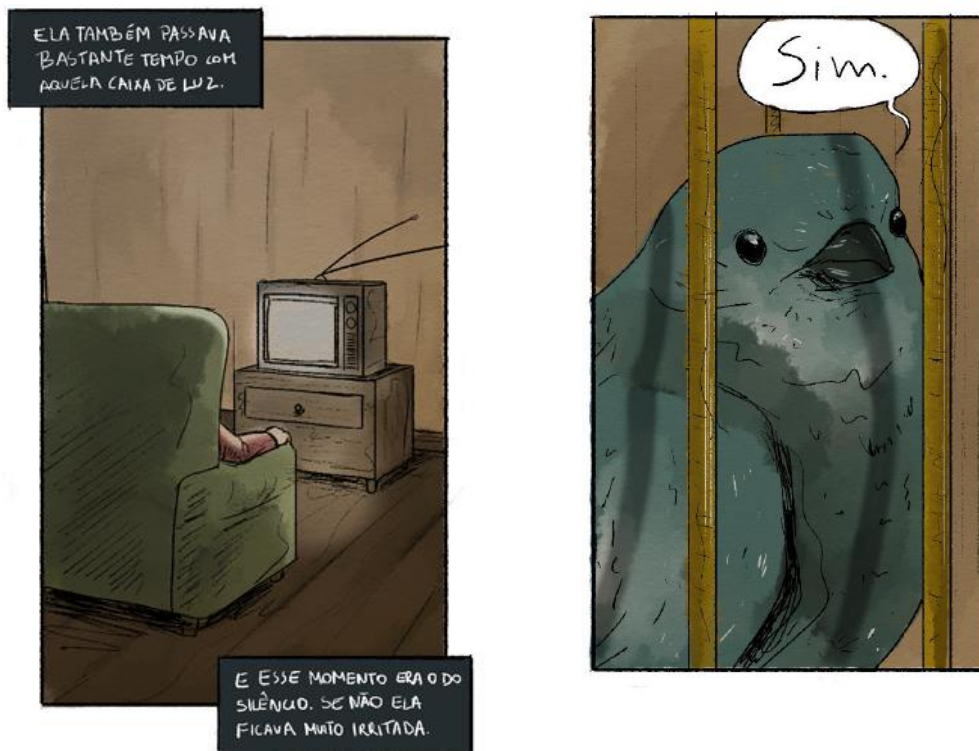


Fonte: Da autora

Após isso, foram aplicadas as cores e refinadas as animações. Nessa etapa foram utilizados pincéis de aquarela para Photoshop para aplicação do estilo com manchas pretendido. As manchas e efeitos de linha foram sendo alteradas e acrescentadas conforme viu-se necessidade, de acordo com a composição da cena e a sensação que se buscava passar com ela.

Figura 41 - Amostras de imagens com cores e estilo aplicados.





Fonte: Da autora

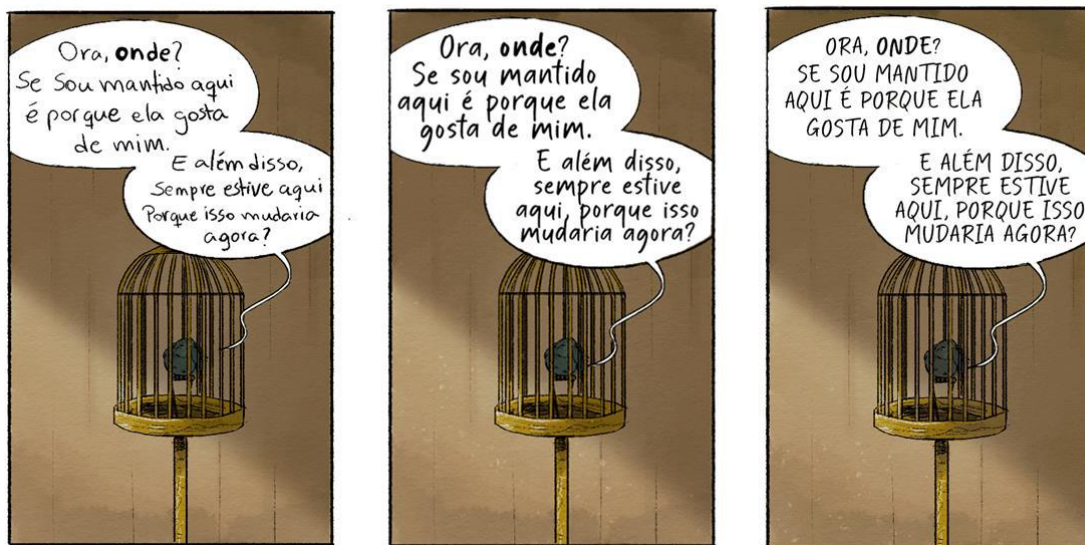
3.9 Tipografia

A tipografia nas HQs referente aos balões de fala e caixa de texto costumam ter aspecto manuscrito. Quando a parte imagética também é manual, isso auxilia na composição complementar de imagem e texto e, além disso, o texto presente nos balões conta muito a respeito do personagem que está falando e da entonação de voz, ao passo que, ao utilizar uma fonte não manuscrita é provável causar efeito robótico à fala (MCCLLOUD, 2008).

Dessa forma, inicialmente foi utilizada a letra da própria autora para os textos da *webcomic*, porém, em busca de melhor legibilidade, foi decidido utilizar uma fonte que fosse semelhante. Dessa maneira o texto ainda teria aspecto manuscrito, porém manteria semelhança com a letra da autora conforme gosto pessoal.

Nesse momento, nos quadros que possuíam maior quantidade de texto foi percebida certa dificuldade em compo-lo à imagem, uma vez que o espaço entre-linha precisou ser diminuído e, dessa forma, as ascendentes e descendentes de algumas letras de encontravam, adquirindo um aspecto confuso. Para solução desse problema, foi optado por utilizar a mesma fonte em caixa alta em todo o quadrinho.

Imagem 42 - Comparação entre as opções de tipografia utilizadas no processo. À direita a escolha final.



Fonte: Da autora.

A fonte utilizada é a *Wildstripe Regular* e foi definido um tamanho mínimo de 32 pontos para a utilização, uma vez que o objetivo é que o quadrinho seja confortavelmente lido em dispositivos móveis e além do tamanho definido as imagens sofrerão redução de acordo com o tamanho de tela em que forem exibidas.

3.10 Título

Foi escolhida para compor o título do projeto a palavra “metanóia”. Essa palavra tem origem grega na palavra *metanoien*, e foi escolhida para refletir, levando em conta sua origem, a principal referência para a narrativa, “O mito da Caverna”, de Platão. A tradução literal para essa palavra é “mudança de mente” ou “mudança na forma de pensar”, ou ainda segundo o dicionário online Michaelis “transformação essencial de pensamento ou de caráter”, e reflete a mudança de um estado da mente para outro. O dicionário define como “mudança essencial de pensamento” e pode também ser encontrada em sentido de arrependimento e mudança.

Relacionando a palavra ao tema do projeto é possível perceber uma relação de contexto, uma vez que a história em questão é uma alusão a um estado de mente em prisão que se liberta.

Para o título do quadrinho foi escolhida a fonte *TrashHand* por unir à característica manuscrita um caráter despojado e irregular. Como a narrativa lida com a

temática de emoções humanas e caminhos particulares que a mente percorre, julgou-se que essa fonte seria uma boa opção para compor o título.

Figura 43 - Fonte escolhida aplicada ao título do projeto.

METANÓIA

Fonte: Da autora

3.11 Resultado

Com as definições escolhidas ao longo do projeto, na etapa final foi possível, ainda, providenciar detalhes de efeito que auxiliam no timing e atmosfera da história, como animação de surgimento dos quadros e dos balões, separadamente.

Amostras dos resultados podem ser vistos nas imagens abaixo.

Figura 44 – Amostras do resultado.

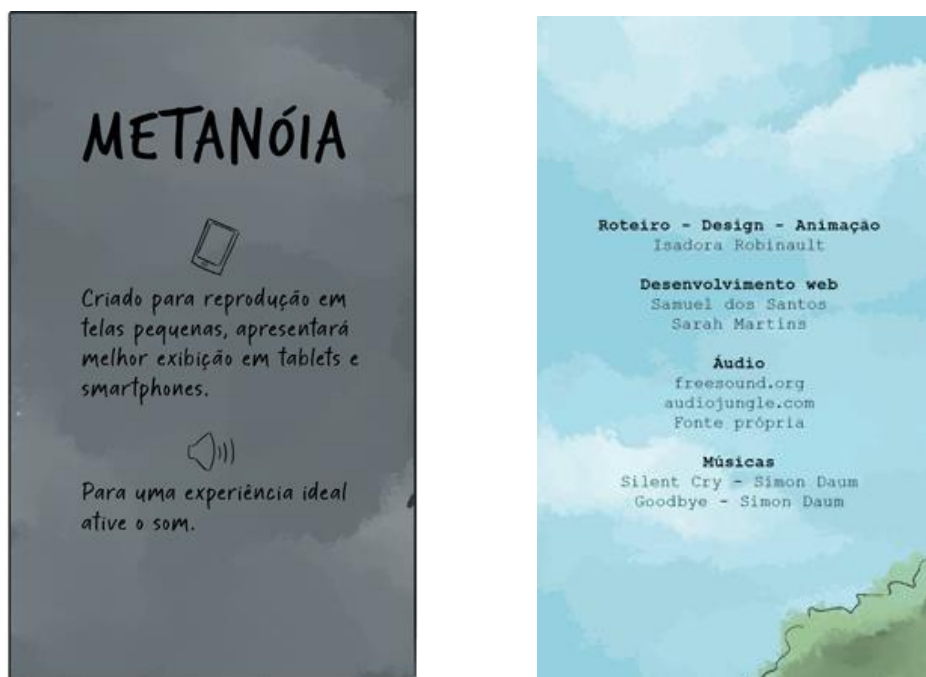






Os arquivos foram hospedados na web e o site pode ser acessado através da url “www.metanoiacomico.co”. Além das imagens referentes à história, foram criadas também páginas de capa e créditos, cuja aparência contrasta uma com a outra refletindo a mudança do estado negativo ao positivo. A página de capa possui um aspecto sombrio apresentando um céu nublado, enquanto a página de crédito exibe o céu azul.

Figura 45 – Contraste entre telas de capa e créditos do projeto.



Fonte: Da autora

4 Conclusão

Foi de grande importância para o desenvolvimento profissional da autora deste trabalho toda a pesquisa realizada, bem como a construção do projeto. Muitas informações complementares ao aprendizado alcançado ao longo do curso de Comunicação Visual Design foram adquiridas, desde o entendimento teórico à parte prática, inclusive sobre para além da área como desenvolvimento web e publicação de websites.

O desenvolvimento de um quadrinho digital inteiro proporcionou a percepção do cenário atual dos quadrinhos como mídia audiovisual na web e a visão popular de forma subestimada que os quadrinhos ainda possuem. É importante ressaltar a necessidade de novos estudos e experimentações nessa área, e, com as diversas possibilidades que o ambiente digital oferece aos quadrinhos, contando com o amplo alcance de público, os quadrinhos podem ser mais bem estimados como forma de leitura e comunicação visual.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BUTION, Denise; WECHSLER, Amanda. **Dependência emocional: uma revisão sistemática da literatura.** Estudos Interdisciplinares em Psicologia, Londrina, v. 6, n. 1, p. 77-101, junho. 2016. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2236-64072016000100006&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em 15 de outubro 2020.
- DUHIGG, Charles. O poder do hábito – Rio de Janeiro: Editora Objetiva LTDA., 2012.
- EISNER, Will. Quadrinhos e Arte Sequencia - São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora Ltda., 1989.
- FABENI, Lorena et al . **O discurso do "amor" e da "dependência afetiva" no atendimento às mulheres em situação de violência.** Rev. NUFEN, Belém , v. 7, n. 1, p. 32-47, 2015. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2175-25912015000100003&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em 15 de outubro de 2020.
- FIELD, Syd. Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico - Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.
- FRANCO, E. **HQtrônicas: do suporte papel à rede internet.** Tese (mestrado em multimeios) – Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas. Campinas, p. 189. 2001.
- CREATIVITY BEHIND GRISS. Nordic Game Conference 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=F_xQBhGZmzc&ab_channel=NordicGame>. Acesso em 20 de outubro de 2020.
- MCCLLOUD, Scott. Desenhando Quadrinhos - São Paulo: M Books Brasil Editora Ltda., 2008.
- MCCLLOUD, Scott. Desvendado Quadrinhos - São Paulo: Makro Books, 1995.
- MCCLLOUD, Scott. Reinventando Quadrinhos - São Paulo: M Books Brasil Editora Ltda., 2006.
- PORFÍRIO, Francisco. "Mito da Caverna"; *Brasil Escola*. Disponível em: <<https://brasilecola.uol.com.br/filosofia/mito-caverna-platao.htm>>. Acesso em 22 de dezembro de 2020.
- PRESSER, A. **Mobile Comics: um guia de parâmetros para desenvolvimento de histórias em quadrinhos digitais focados na leitura em tela pequena** Dissertação da Alexandra Presser (hipermídia nas webcomics). Tese (doutorado em Design) – Universidade Federal e Santa Catarina. Florianópolis, p.175. 2020.
- RAMOS, A. **Digital comics: linguagem visual das histórias em quadrinhos e o paradigma digital.** Tese (doutorado em Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, p. 205. 2017.