

BELL AMANCIO

LARISSA NUNES

MARIANA ASSIS

NASCENTE

Orientador

Prof. Dr. Cláudio Aleixo Rocha



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN GRÁFICO**

**BELL AMANCIO DE MELO COSTA, LARISSA NUNES CAETANO,
MARIANA GONÇALVES DE ASSIS**

**A CONSTRUÇÃO DO UNIVERSO FANTÁSTICO DE NASCENTE:
UM QUADRINHO DIGITAL HIPERMIDIÁTICO**

**GOIÂNIA
2022**

**TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR
VERSÕES ELETRÔNICAS DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE
GRADUAÇÃO NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DA UFG**

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio do Repositório Institucional (RI/UFG), regulamentado pela Resolução CEPEC nº 1204/2014, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei nº 9.610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou *download*, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo dos Trabalhos de Conclusão dos Cursos de Graduação disponibilizado no RI/UFG é de responsabilidade exclusiva dos autores. Ao encaminhar(em) o produto final, o(s) autor(a)(es)(as) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação (TCCG):

Nome(s) completo(s) do(a)(s) autor(a)(es)(as): Bell Amancio de Melo Costa Bariana
Nunes Caetano, Mariana Gonçalves de Amorim

Título do trabalho: A construção do universo fantástico de Norzenti: um quadrinho
digital hipermediático

2. Informações de acesso ao documento:

Concorda com a liberação total do documento SIM NÃO¹

Independente da concordância com a disponibilização eletrônica, é imprescindível o envio do(s) arquivo(s) em formato digital PDF do TCCG.

Racine Nunes Caetano
Bell Amancio de M. Costa
Mariana Gonçalves de Amorim

Assinatura do(a)(s) autor(a)(es)(as)

Ciente e de acordo:

Assinatura do(a) orientador(a)

Goiânia, 06 de Abril de 2022

¹ Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante: a) consulta ao(à)(s) autor(a)(es)(as) e ao(à) orientador(a); b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo do TCCG. O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro.

**BELL AMANCIO DE MELO COSTA, LARISSA NUNES CAETANO,
MARIANA GONÇALVES DE ASSIS**

**A CONSTRUÇÃO DO UNIVERSO FANTÁSTICO DE NASCENTE:
UM QUADRINHO DIGITAL HIPERMIDIÁTICO**

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Design Gráfico da Faculdade de Artes Visuais (FAV) da Universidade Federal de Goiás (UFG).

Orientador: Prof. Dr. Cláudio Aleixo Rocha

GOIÂNIA
2022

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Costa, Bell Amancio de Melo
A Construção do Universo Fantástico de Nascente [manuscrito] :
Um Quadrinho Digital Hipermediático / Bell Amancio de Melo Costa,
Larissa Nunes Caetano, Mariana Gonçalves de Assis. - 2022.
CLIV, 154 f.: il.

Orientador: Prof. Dr. Cláudio Aleixo Rocha.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade
Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Design
Gráfico, Goiânia, 2022.

Bibliografia. Apêndice.

Inclui siglas, fotografias, abreviaturas, tabelas, lista de figuras.

1. Histórias em Quadrinhos. 2. Hipermissão. 3. Quadrinhos Digitais. 4.
Interatividade. I. Caetano, Larissa Nunes. II. Assis, Mariana Gonçalves
de. III. Rocha, Cláudio Aleixo, orient. IV. Título.

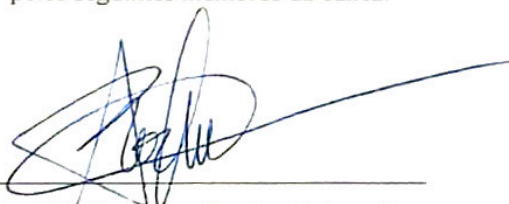
CDU 745/749

**BELL AMANCIO DE MELO COSTA, LARISSA NUNES CAETANO,
MARIANA GONÇALVES DE ASSIS**

**A CONSTRUÇÃO DO UNIVERSO FANTÁSTICO DE NASCENTE:
UM QUADRINHO DIGITAL HIPERMIDIÁTICO**

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Design Gráfico da Faculdade de Artes Visuais (FAV) da Universidade Federal de Goiás (UFG).


Defendido e aprovado publicamente em 01 de abril de 2022,
pelos seguintes membros da banca:



Dr. Cláudio Aleixo Rocha - Orientador
Universidade Federal de Goiás



Dr. Rubem Borges Teixeira Ramos - Avaliador Externo
Universidade Federal de Goiás



Dr. Daniel de Salles Canfield - Avaliador Interno
Universidade Federal de Goiás

AGRADECIMENTOS

Iniciamos nossos agradecimentos reconhecendo o lugar de privilégio que ocupamos ao termos acesso a uma universidade pública, gratuita e de qualidade, tal qual a Universidade Federal de Goiás, UFG. Fomos recebidos em um ambiente acolhedor e diverso, no qual nos foi dada a liberdade e recursos para expressar nossas identidades, sem desculpas ou receios, nos permitindo vivenciar crítica e criativamente a experiência da universidade. Não à toa, a Faculdade de Artes Visuais, FAV, é responsável por tornar a cor amarela uma memória afetiva. Somos gratos à coordenação da Faculdade, à coordenação do curso de Design Gráfico e a todos os docentes responsáveis por nos guiar até aqui. Em especial, agradecemos ao nosso orientador, Professor Doutor Cláudio Aleixo Rocha, pelo seu bom humor infindável, especialmente no contexto estressante de uma pandemia mundial. Você nos deu espaço para ser ousados e nos guiou animosamente por todo o caminho, confiando em nosso trabalho, orientando com a perspectiva do ilustre profissional que é. Esse olhar foi essencial, obrigada.

Agradecemos aos nossos familiares e amigos, que foram importantes bajuladores, revisores de texto e cobaias para protótipos, ou somente presenças acalentadoras em momentos de estresse. Um agradecimento carinhoso a nossos pais, que mudaram suas prioridades um milhão de vezes para prover a educação que nos trouxe até aqui, muitíssimo obrigada.

Não poderíamos deixar de agradecer à nossa cultura, passada adiante em cafés da tarde demorados na casa de avós, conversas na beira de calçadas, sentados em cadeiras de fio, e lendas compartilhadas entre primos, parte do que torna Nascente uma história fantástica, única e encantadora, são seus regionalismos.

Por fim, agradecemos a nós mesmos, enquanto colegas e amigos. Fomos ambiciosos, cúmplices e, como gostamos de dizer, esse trabalho só poderia ser feito por três pessoas, nós três. Trabalhamos de forma colaborativa, comunicativa e respeitosa, na qual cada um contribuiu de forma singular, e agora temos orgulho do nosso trabalho enquanto designers e ilustradores. Um agradecimento especial do Bell e da Larissa à Mariana, porque a gente não tem ideia de como você faz o que faz, de uma forma tão sensível e bonita, e muito rápido, você é incrível.

“Nem todos os que vagueiam estão perdidos.”

(J.R.R. Tolkien)

RESUMO

A aproximação entre o universo das histórias em quadrinhos (HQs), e o ambiente digital como meio de distribuição e leitura é uma realidade cada vez mais perceptível, desde os primeiros experimentos realizados por quadrinistas em meados da década de 1980. O surgimento de plataformas de leitura cada vez mais especializadas, juntamente com a evolução das tecnologias de produção e compartilhamento, tornaram as HQs um campo fértil para a experimentação com recursos de interatividade, proporcionando ao leitor novas experiências de leitura. O presente trabalho analisa os quadrinhos digitais sob uma perspectiva histórica, estrutural e mercadológica, evidenciando o papel do designer nas etapas projetuais do processo de produção e a utilização dos recursos de hipermídia, em função de atribuir qualidades interativas à narrativa sequencial. Como resultado da pesquisa, obtêm-se os requisitos necessários para a criação de uma HQ digital autoral interativa, intitulada Nascente, para dispositivos móveis com a aplicação de recursos de hipermídia, de modo a explorar novas mecânicas de leitura.

PALAVRAS-CHAVE: Histórias em Quadrinhos; Hipermídia; Quadrinhos Digitais; Interatividade.

ABSTRACT

The approximation between the universe of comic books and the digital environment as a means of distribution and reading is an increasingly perceptible reality, since the first experiments carried out by comic artists in the mid-1980s. The emergence of specialized reading platforms, alongside with the evolution of production and sharing technologies, made comics a fertile field for experimentation with interactivity resources, providing the reader with new reading experiences. This work analyzes digital comics under a historical, structural and marketing perspective, highlighting the role of the designer in the production process and the use of hypermedia resources, in terms of attributing interactive qualities to the sequential narrative. As a result of the research, we obtained the necessary requirements for the creation of an original interactive digital comic, titled “Headwater”, for mobile devices with the application of hypermedia resources in order to explore new reading mechanics.

KEYWORDS: Comics; Hypermedia; Digital Comics; Interactivity.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURAS

Figura 1 - Leitura do quadrinho Life	3
Figura 2 - Capa e páginas da HQ [RRR] 1	4
Figura 3 - Comparação entre spps e cartuns	8
Figura 4 - Black Widow n°1, exemplo de comic book	11
Figura 5 - Comparação entre mangá, manhua e manhwa	12
Figura 6 - Jeremias - Pele, história em quadrinhos brasileira	12
Figura 7 - Conclusão	14
Figura 8 - Conclusão nos quadrinhos	15
Figura 9 - A colaboração de leitores nos quadrinhos.	15
Figura 10 - A página como um grande quadro	17
Figura 11 - O uso de quadros ordena a narrativa	17
Figura 12 - O quadro enquanto recurso narrativo	18
Figura 13 - Molduras dos quadros	18
Figura 14 - A ausência do quadro	19
Figura 15 - Sarjeta, o espaço entre quadros	19
Figura 16 - Balão de fala	20
Figura 17 - Balão de pensamento	21
Figura 18 - Balão indicando espanto	21
Figura 19 - Balão indicando tristeza	22
Figura 20 - Balão mudo	22
Figura 21 - Balão uníssono	23
Figura 22 - Balões múltiplos e intercalados	23
Figura 23 - Legenda com narrador onisciente	24
Figura 24 - Legenda com narrador personagem	24
Figura 25 - Legenda que dispensa signo de contorno	25
Figura 26 - Recordatório	25
Figura 27 - Nota de rodapé	26

Figura 28 - Onomatopeia que indica o som	27
Figura 29 - Onomatopeia que indica movimento e aproximação	27
Figura 30 - Onomatopeia que sintetiza a situação	28
Figura 31 - Estrelas e elipses indicam impacto e tontura	28
Figura 32 - Linhas cinéticas representam o movimento da personagem	29
Figura 33 - Exemplo de aplicação do timing	30
Figura 34 - Exemplo de fluxo de leitura	31
Figura 35 - Sarjetas escuras simbolizando a narração de um flashback	31
Figura 36 - Exemplo de visão subjetiva das alucinações do personagem	32
Figura 37 - Quadro de impacto em Punk Rock Jesus	33
Figura 38 - Exemplo de splash page na webcomic “Arlindo”	33
Figura 39 - Exemplo de personagem em off, na webcomic “Arlindo”	34
Figura 40 - Recorte de Os Catecismos de Mama Jellybean – Minha Vida no Convento	35
Figura 41 - Quadros da HQ Shatter	38
Figura 42 - Recorte da HQ Icarus and the Sun	39
Figura 43 - Recorte da HQ digital Lore Olympus	40
Figura 44 - Tell Me Your Secrets, quadros iniciais	42
Figura 45 - Mapa de escolhas e alternativas de diálogo do personagem principal	43
Figura 46 - Exemplos do universo de fantasia em O Hobbit e O Senhor dos Anéis	44
Figura 47 - Recortes de “A Viagem de Chihiro” (2001) e “Princesa Mononoke” (1997)	47
Figura 48 - Diagrama ilustrativo da metodologia	47
Figura 49 - Exemplo de Metáforas de Interface	48
Figura 50 - Perfil do consumidor	59
Figura 51 - Recorte de capítulo da HQ Phallaina	60
Figura 52 - Recorte da HQ digital The Boat	61
Figura 53 - HQ digital RRR1	61
Figura 54 - Ilustração de capa do quinto capítulo de Stand Still Stay Silent	62
Figura 55 - Recorte de The Ocean is Broken	62
Figura 56 - Recorte de Lore Olympus	62

Figura 57 - Concept Art Nino	74
Figura 58 - Concept Art Kitsol	75
Figura 59 - Gavião-real ou Harpia	76
Figura 60 - Concept Art Hanma	76
Figura 61 - Ariranha	77
Figura 62 - Concept Art Ari	77
Figura 63 - Alinhamento dos personagens principais	81
Figura 64 - Visão geral da etapa de layout	79
Figura 65 - Simulação de quadros com diferentes ângulos e perspectivas	79
Figura 66 - Simulação dos balões de fala	80
Figura 67 - Modelos 3D como material de apoio no processo criativo	80
Figura 68 - Instruções de navegação	81
Figura 69 - Indicações de trilha e efeitos sonoros	81
Figura 70 - Indicações de recursos de interatividade	82
Figura 71 - Layout vs Linhas - Nino	83
Figura 72 - Layout vs Linhas - Harpia	83
Figura 73 - Layout vs Linhas - Cenário	84
Figura 74 - Layout vs Linhas - Celeiro	84
Figura 75 - Linhas de toda a HQ	85
Figura 76 - Fonte Lula Borges	86
Figura 77 - Fonte Mangaba	87
Figura 78 - Paletas de cores dos personagens principais	87
Figura 79 - Etapa de Clipping	88
Figura 80 - Cores - cenário e demais elementos	89
Figura 81 - Ajustes de cores - ambiente subaquático	90
Figura 82 - Texturas - ambiente subaquático	90
Figura 83 - Texturas alinhadas ao conceito da HQ	91
Figura 84 - Uso de gradientes em Hanma	91
Figura 85 - Efeito que simula brilho	92

Figura 86 - Etapas de pintura digital	92
Figura 87 - Páginas da HQ com pintura finalizada	93
Figura 88 - Capa da história em quadrinhos digital Nascente	94
Figura 89 - Nova configuração das páginas da HQ	99
Figura 90 - Nova configuração dos páginas que contém pop-ups	99
Figura 91 - Display interativo substitui animação	100
Figura 92 - Todos os frames do display interativo	100
Figura 93 - Wireframes	101
Figura 94 - Fonte Poppins	102
Figura 95 - Painel de inspiração para as metáforas de interface	102
Figura 96 - Metáforas de interface nos requadros	103
Figura 97 - Metáforas de interface nos balões de fala	103
Figura 98 - Metáforas de interface em fundos texturizados	104
Figura 99 - Alternativas para botões	104
Figura 100 - Botões utilizados em Nascente	105
Figura 101 - Alternativa escolhida para botões aplicada	105
Figura 102 - Botões na cor branca	106
Figura 103 - Animação indica momentos de interatividade	106
Figura 104 - Texturas como metáforas de interface	107
Figura 105 - Botões do sumário	108
Figura 106 - Aviso de conteúdo sensível	109
Figura 107 - Pop-ups	110
Figura 108 - Menu de Configurações	111
Figura 109 - Sobre os Autores	115

QUADROS

Quadro 1 - Exemplo de checklist para levantamento de dados	49
Quadro 2 - Exemplo de levantamento de especificações	52
Quadro 4 - Documento de Design de Histórias em Quadrinhos Digitais	53
Quadro 5 - Exemplo de especificação Individual de Elementos	54

Quadro 6 - Checklist	64
Quadro 7 - Quadros conclusivos da análise de similares	71
Quadro 8 - Análise dos limites da interação do suporte de leitura	71
Quadro 9 - Listagem e caracterização dos requisitos	72
Quadro 10 - Documento de Design de Histórias em Quadrinhos Digitais	96
Quadro 11 - Especificação Individual de Elementos	133

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	1
1.1	Tema	3
1.2	Problema de pesquisa	4
1.3	Objetivos	5
1.3.1	Geral	5
1.3.2	Específicos	5
1.4	Justificativa	5
2	REFERENCIAL TEÓRICO	11
2.1	Histórias em quadrinhos	11
2.1.1	A relação do leitor com as HQs	13
2.1.2	Elementos da linguagem e morfologia das HQs	15
2.1.2.1	Quadro, requadro ou enquadramento	16
2.1.2.2	Sarjeta	19
2.1.2.3	Balão	20
2.1.2.4	Legenda, recordatório e nota de rodapé	23
2.1.2.5	Onomatopeia	26
2.1.2.6	Metáforas Visuais	28
2.1.2.7	Linhas Cinéticas	28
2.1.2.8	Elementos da composição da página	29
2.1.2.8.1	Timing	29
2.1.2.8.2	Diagramação e fluxo de leitura	30
2.1.2.9	Aspectos morfológicos do roteiro das HQs:	31
2.1.2.9.1	Flashback:	31
2.1.2.9.2	Visão Subjetiva:	31
2.1.2.9.3	Quadro de Impacto:	32
2.1.2.9.4	Splash Page:	33
2.1.2.9.5	Off:	33
2.1.3	Histórias em quadrinhos independentes	34
2.1.4	O computador como ferramenta: os quadrinhos digitais	35
2.2	Hipermídia: contextualização e conceito	37
2.3	Histórias em quadrinhos e hipermídia	38
2.3.1	Os quadrinhos independentes no ambiente digital	38
2.3.2	Como a hipermídia transforma os quadrinhos digitais	40
2.3.3	Nascente: um quadrinho hipermidiático de fantasia imersiva	43
3	MÉTODO	47
3.1	Etapa Informativa	49
3.1.1	Levantamento de dados	49
3.1.2	Análise de Público-Alvo	49

3.1.3	Análise de Produtos Similares	50
3.1.4	Limites de Interação	50
3.1.5	Lista de Requisitos	51
3.2	Etapa Criativa	51
3.2.1	Ideia e Enredo Multilinear	51
3.2.2	Modelo Conceitual de Leitura	52
3.3	Etapa Descritiva	53
3.3.1	Documento de Design de Histórias em Quadrinhos Digitais	53
3.3.2	Protótipos	54
4	DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	56
4.1	Checklist para levantamento de dados	56
4.2	Análise de Público-Alvo	57
4.3	Estudo de Similares	59
4.3.1	Phallaina	59
4.3.2	The Boat	60
4.3.3	Run Ran Run [RRR]	61
4.3.4	Stand Still Stay Silent	61
4.3.5	The Ocean is Broken	62
4.3.6	Lore Olympus	63
4.3.7	Análise de similares	64
4.3.8	Conclusão da análise de similares	69
4.4	Limites de interação	71
4.5	Lista de requisitos	71
4.6	Ideia e enredo multilinear	72
4.6.1	Personagens	74
4.6.1.1	Nino	74
4.6.1.2	Kitsol	75
4.6.1.3	Hanma	75
4.6.1.4	Ari	76
4.7	Modelo Conceitual de Leitura	78
4.7.1	Construção do layout e indicações de interatividade	78
4.7.2	Produção da HQ	82
4.7.2.1	Linhas	82
4.7.2.2	Tipografia utilizada no corpo da HQ	86
4.7.2.3	Pintura Digital	87
4.7.2.3.1	Etapa 1: Cores bases	87
4.7.2.3.2	Etapa 2: Sombras, ajustes e texturas	89
4.7.2.4	A capa	94
4.7.2.5	Sons	95
4.8	Documento de Design de Histórias em Quadrinhos Digitais	95
4.9	Prototipação	97

4.9.1 Limitações Enfrentadas	98
4.9.2 Wireframes	101
4.9.3 Tipografia utilizada no protótipo	102
4.9.4 Metáforas de Interface	102
4.9.5 Outros recursos	108
4.9.6 Produto final	111
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	112
REFERÊNCIAS	115
APÊNDICE A - QUADROS DE ANÁLISES DA HQ PHALLAINA	120
APÊNDICE B - QUADROS DE ANÁLISES DA HQ THE BOAT	122
APÊNDICE C - QUADROS DE ANÁLISE DA HQ RRR	125
APÊNDICE D - QUADROS DE ANÁLISE DA HQ STAND STILL STAY SILENT	1288
APÊNDICE E - QUADROS DE ANÁLISES DA HQ THE OCEAN IS BROKEN	1311
APÊNDICE F - QUADROS DE ANÁLISE DA HQ LORE OLYMPUS	1333

1 INTRODUÇÃO

Enquanto artefato de comunicação em massa, as histórias de quadrinhos têm sofrido constantes adaptações e evoluções, tanto em relação ao suporte quanto às formas de distribuição. Ao longo de sua história, a nona arte conquistou legiões de leitores e apreciadores fiéis por oferecer uma vasta diversidade de temas, estilos, gêneros narrativos e formatos de leitura. Dentre os suportes de publicação utilizados por esta mídia, é possível observar a crescente exploração em torno dos quadrinhos digitais.

A adaptação da linguagem dos quadrinhos para o ambiente digital aconteceu em meados dos anos de 1980 com a popularização dos computadores pessoais e dos *softwares* de produção (FRANCO, 2001). Com o advento da publicação digital, torna-se evidente que a materialidade física dos quadrinhos corresponde a um tipo de suporte, e não a um fator determinante de caracterização da mídia (WRIGHT, 2008). Distribuídas inicialmente no formato de CD-ROMs, as histórias em quadrinhos digitais foram objeto de interesse e experimentação de quadrinistas profissionais, sendo posteriormente incorporadas ao universo das produções independentes. Nesse contexto, elas atendem as necessidades de artistas fora do circuito das grandes editoras, fornecendo meios para um processo de menor custo, agregando novas tecnologias de produção e aplicando recursos multimidiáticos.

O cenário independente da criação de quadrinhos também se beneficia dos artifícios digitais a partir da popularização dos aparelhos móveis, desenvolvimento de aplicativos e otimização dos suportes de leitura digital, os quais fornecem meios de tornar o processo rentável. É possível citar aplicativos de publicação acessíveis como *Tapas*¹ e *Line Webtoon*², nos quais a publicação por capítulos é feita de forma gratuita. Outras alternativas estão presentes nas publicações em redes sociais ou programas de assinaturas mensais como o *Patreon*³, onde os membros recebem conteúdos exclusivos dos criadores de acordo com o valor oferecido.

Curiosamente, é em meio a essas novas configurações que diversos termos convivem enquanto definidores de quadrinhos digitais. Enquanto na Coreia do Sul os termos *webcomics* e *webtoons* surgem para definir histórias em quadrinhos que migram para a *web* (MUNIZ, 2017), no Brasil, Edgar Franco cunha o termo HQtrônicas, histórias em quadrinhos eletrônicas, neologismo que considera apropriado para definir o estágio híbrido em que se encontram essas produções (FRANCO, 2001). Outro termo que tem se popularizado na cena brasileira,

¹Disponível em: <https://tapas.io/>. Acesso em: 26 de agosto de 2021.

²Disponível em: <https://www.webtoons.com/en/>. Acesso em: 26 de agosto de 2021.

³Disponível em: <https://www.patreon.com/pt-BR>. Acesso em: 31 de agosto de 2021.

comumente presente em eventos que discutem quadrinhos e as novas tecnologias, é histórias em quadrinhos digitais, utilizado por Correia e Motta (2013) e Machado (2017), e o qual decidimos adotar ao longo deste trabalho, uma vez que entendemos sua equivalência em relação aos demais.

O uso da hipermídia junto à publicação digital permite a utilização de diversos recursos interativos e imersivos que podem agregar na construção da narrativa. Para Franco (2001), as histórias em quadrinhos digitais utilizam da hibridização de elementos convencionais da publicação impressa com elementos hipermidiáticos, como animação, diagramação dinâmica, trilha sonora, tela infinita, tridimensionalidade e outros. Por meio dessa combinação de mecanismos, é apresentada ao leitor uma nova maneira de se consumir quadrinhos, utilizando de links, animações e vários recursos de interatividade para explorar e compreender de forma imersiva a história apresentada.

Para Oliveira (2011), as composições visuais atreladas à organização de imagens, textos, cores e formas aplicadas no desenvolvimento de uma história em quadrinhos são imprescindíveis para a compreensão do conteúdo abordado. Tal missão é designada ao designer, que é capaz de expor e propor recursos visuais e simbólicos que garantem que determinada informação cumpra seu papel dentro do processo de comunicação (EISNER, 2005). Assim, o papel do designer se torna imprescindível para construir uma história em quadrinhos digital que leve ao leitor experiências não somente positivas, como agradáveis e memoráveis (KRENING; SILVA; SILVA, 2016).

Isto posto, o presente trabalho realiza a análise e compreensão dos conceitos e definições da hipermídia, de modo que tais recursos possam ser aplicados aos elementos estruturais de um quadrinho digital autoral de gênero de fantasia, intitulado *Nascente*. A história acompanha a jovem protagonista Nino, em uma jornada de autodescobrimento e superação de medos enquanto tenta ajudar o espírito de um rio que perdeu sua força. Pretende-se ampliar as experiências de leitura a partir da incorporação dos elementos hipermidiáticos interativos à narrativa de maneira criativa, sem que esta perca suas qualidades enquanto história em quadrinhos, possibilitando sua leitura em dispositivos móveis.

1.1 Tema

O interesse pelos quadrinhos surge a partir do contato prévio com as narrativas sequenciais, majoritariamente como uma forma de lazer. Tal interesse foi aprofundado ao longo da trajetória acadêmica, onde se teve a oportunidade de analisar narrativas sequenciais autobiográficas, assim como ter contato com a grande variedade de gêneros e estilos gráficos presentes nessa mídia. Ademais, é significativa a influência de McCloud (1995) e Eisner (1989), ao tratarem dos quadrinhos de maneira técnica, expondo ao leitor não apenas as particularidades linguísticas do quadrinho, mas também a sua essência enquanto mídia de comunicação em massa.

Em sua obra, McCloud (1995) aponta que os quadrinhos impressos são mídias monossensoriais, ou seja, suas narrativas são desenvolvidas levando em consideração apenas um dos sentidos, a visão. Ainda que esta seja a realidade da maioria dos quadrinhos tradicionais, o potencial dos impressos enquanto suporte de publicação não pode, de forma alguma, ser ignorado ou diminuído, haja vista sua permanência no mercado e possibilidades de experimentação. Nesse sentido, é importante salientar o trabalho de autores como Philip Meyer que exploram a sensorialidade do material impresso visando a acessibilidade para pessoas com deficiência visual, como é possível observar em sua obra *Life*⁴.

Figura 1 - Leitura do quadrinho *Life*



Fonte: <https://www.hallo.pm>⁵.

⁴Obra que explora a linguagem de símbolos que compõem a estrutura de um quadrinho através do *braille*, pensando a acessibilidade incorporada tanto no material quanto na construção da história, resultando em uma narrativa sensível e compreensível para videntes e pessoas com deficiência visual. MEYER, Philip. *Life: a tactile comic for blind people*, 2013.

⁵Disponível em <https://www.hallo.pm/life/>. Acesso em: 20 de agosto de 2021.

Nesse sentido, a pretensão de pesquisa em torno dos quadrinhos digitais se dá pelo interesse na exploração do potencial imersivo dessa mídia ainda em expansão, uma vez que ela permite a inclusão de novos recursos interativos. A incorporação de recursos de áudio e vídeo à essas narrativas é viável a partir do momento em que são integradas ao ambiente digital, abrindo possibilidades para diferentes experiências de leitura. É possível citar como exemplo as HQs da série *Run Ran Run* (abreviadas pelos autores da obra como “[RRR] 1” e “[RRR] 2”), um projeto do coletivo *Plastiek*, formado pela dupla de animadores e quadrinistas André Bergs e Thawatchai ‘Boat’ Chunchachai. Comercializada na forma de aplicativo para celulares e dispositivos móveis, o primeiro volume da HQ conta com trinta páginas de uma narrativa dinâmica e interativa, apresentando recursos de animação 2D e visualização tridimensional dos quadros.

Figura 2 - Capa e páginas da HQ [RRR] 1



Fonte: Compilação dos autores⁶.

Além disso, a disponibilização do conteúdo digital em aplicativos móveis amplia o acesso a esse conteúdo, expande o alcance de leitores, possibilitando uma maior diversidade autoral e pluralidade de narrativas. Tendo em vista os fatores expostos, delimita-se como tema para este trabalho: a hipermídia aplicada aos quadrinhos digitais para dispositivos móveis.

1.2 Problema de pesquisa

Dentro do tema exposto, coloca-se como problemática “Como os recursos hipermidiáticos podem ampliar as experiências de leitura das histórias em quadrinhos digitais?” O problema de pesquisa surge a partir do desejo de investigar as possibilidades do ambiente digital enquanto suporte para histórias em quadrinhos. Pretende-se expandir o envolvimento do público com a

⁶Montagem realizada a partir de imagens e capturas de tela coletadas no site do coletivo *Plastiek*. Disponível em: <https://plastiek.com/index.html>. Acesso em: 20 de agosto de 2021 .

narrativa por meio da incorporação de recursos hipermediáticos, incluindo de maneira criativa novas mecânicas de leitura e interação em um trabalho autoral.

1.3 Objetivos

1.3.1 Geral

Buscando a melhor resolução para o problema apresentado, foram definidos o objetivo geral do projeto e os objetivos específicos. O objetivo geral pode ser enunciado como: Desenvolver uma história em quadrinhos digital autoral para dispositivos móveis com a aplicação de diferentes recursos hipermediáticos em seus elementos de linguagem.

1.3.2 Específicos

A partir daí, toma-se como objetivos específicos da pesquisa:

- Investigar os elementos e processos envolvidos na construção de um quadrinho digital;
- Conhecer e interpretar os conceitos relativos à hipermídia e suas definições;
- Compreender os processos de aplicação de recursos de hipermídia em histórias em quadrinhos digitais;
- Idealizar e adaptar o primeiro capítulo do quadrinho digital Nascente;
- Incorporar diferentes recursos da hipermídia ao primeiro capítulo do quadrinho digital Nascente;
- Desenvolver um protótipo não funcional do capítulo adaptado do quadrinho digital autoral e interativo.

1.4 Justificativa

A inserção das histórias em quadrinhos no ambiente digital aconteceu em consonância com a popularização do mesmo, mas também, e em decorrência disso, de acordo com novas exigências que viriam para transformar o mercado editorial. Muniz (2017), aponta que a procura pelas histórias em quadrinhos norte americanas (*comics*) e japonesas (*mangás*) no meio digital era tão grande que sites e blogs passaram a disponibilizar versões digitalizadas, ainda que sem licenciamento, as quais eram traduzidas para os mais diversos idiomas pelos próprios usuários.

Ao discutir sobre o surgimento, evolução e futuro dos quadrinhos eletrônicos, apelidados de HQtrônicas, Franco (2001) escreve sobre a crescente influência dos meios digitais e da internet, tanto na produção quanto na distribuição dos quadrinhos. Ainda de forma pontual, Franco (2012), indica que foi a partir dos anos 1990 que a inclusão de recursos de multimídia marcou de fato a migração das tradicionais HQs para novos suportes digitais. Além

de uma maior liberdade de experimentação com a estrutura gráfica e narrativa dos quadrinhos, a adoção dos meios digitais de confecção e da internet como veículo de distribuição, impactou de forma positiva os produtores de conteúdo independente, agora livres das restrições econômicas das mídias impressas.

Anteriormente, McCloud (2005) discute sobre o processo de difusão digital das mídias através da internet e da popularização de tecnologias, como os computadores pessoais. De forma similar à Franco (2001), o autor tece argumentos sobre a importância da veiculação de obras na internet. Dentre as vantagens, o autor aponta que a distribuição de produtos *online* descarta a necessidade da interferência de terceiros na concepção criativa, anula a necessidade de custos volumosos com transporte, promoção ou tiragens altas para comercialização, favorecendo autores independentes que ainda não possuem espaço no mercado editorial

Em relação às tendências futuras das histórias em quadrinhos digitais:

(...) a Internet não só abriga espaço para experiências envolvendo a hibridização da linguagem dos quadrinhos como também representa uma revolução para a indústria das HQs impressas e está ajudando aos poucos a ditar as regras que nortearão o mercado de quadrinhos no futuro (FRANCO, 2001, P. 87).

É possível confirmar as hipóteses de Franco (2001) a partir das porcentagens de vendas e popularidade de sites como o *Comixology*⁷, fundado em 2007, o qual hoje faz parte do conglomerado de empresas da multinacional *Amazon*. Influenciado pela popularidade dos serviços de *streaming*, o *Comixology* adota uma proposta semelhante, oferecendo o acesso a vários títulos a partir do pagamento de uma taxa mensal (MARINO, 2017). Com a implementação de tecnologias de leitura e suportes mais adequados, o *Comixology* pode ser considerado um marco na popularização dos quadrinhos digitais, contando com um catálogo de mais de cem mil títulos e lucros contabilizados em U\$ 90 milhões no ano de 2013, alavancando o crescimento do mercado digital (FRADE, 2015 apud MARINO, 2017, p. 06-07). No Brasil, Marino (2017) cita a plataforma *Social Comics*⁸, que opera por meio de pagamento de mensalidades de maneira semelhante ao *Comixology*, oferecendo um catálogo bastante diversificado.

Outras plataformas lançadas em épocas semelhantes oferecem visibilidade aos criadores independentes, como *Tapas* e *Line Webtoon*, as quais oferecem um espaço inteiramente gratuito de publicação e leitura de histórias em quadrinhos. Lançado em março de 2012, o *Tapas*

⁷Disponível em <https://www.comixology.com/>. Acesso em: 26 de agosto de 2021.

⁸Disponível em <https://socialcomics.com.br/>. Acesso em: 26 de agosto de 2021.

atualmente abriga criações de mais de cinquenta mil artistas ao redor do globo e três milhões de usuários ativos, de acordo com o documento *Tapas Fact Sheet*⁹, disponível na aba de mídias no site oficial do aplicativo.

Ambas as plataformas oferecem métodos de comércio baseados em microtransações dentro do próprio aplicativo, por meio da compra de tinta (*Tapas*) ou moedas (*Webtoon*), sendo possível desbloquear conteúdos exclusivos ou capítulos antecipadamente, assim como programas de recompensas monetárias ao autor baseados em quantidade de assinantes, comentários e curtidas. Diante dos dados apresentados, o mercado de quadrinhos digitais “(...) é um mercado que podemos entender como consolidado e que apresenta características típicas relacionadas ao contexto em que está inserido” (MARINO, 2017, p. 07).

Além de reforçar mudanças culturais, o avanço tecnológico das mídias disponíveis também transforma a maneira que os conteúdos são apresentados (KRENING; SILVA; SILVA, 2016). Assim, a evolução dos recursos midiáticos trouxe inúmeras vantagens interativas, linguísticas e também de divulgação.

De acordo com Muniz (2017), muitas características de linguagem dos quadrinhos (o uso de onomatopeias, por exemplo), eram maneiras de contornar as limitações tecnológicas, como a falta de som e movimento. Ainda segundo ela, a hipermídia permite que as *webcomics* explorem um universo de possibilidade e recursos de interatividade que até então não eram concebidos no papel. A hipermídia pode ser definida como:

(...) o conjunto de multimeios formado por uma base tecnológica comunicacional multilinear e interativa, sua estrutura inclui a informação rizômica representada por nodos (nós) não hierárquicos- conectados pelos links clicáveis que são acessados pelo navegador de acordo com decisões coordenadas por suas preferências. (FRANCO, 2001, p. 87).

Complementarmente, Franco (2001, p.87-88) afirma que a hipermídia é extremamente inovadora, pois traz no seu cerne a necessidade de interação entre conteúdo e receptor. Antecedentemente da era digital, tal interação não era possível nas mídias tradicionais até então, como a televisão, rádio e impressos. Com o passar do tempo, as histórias em quadrinhos se tornaram artefatos de base tecnológica em constante expansão (CORREIA; MOTTA, 2013, p. 01), fazendo-se necessário o uso de novos métodos, modelos, técnicas e novos profissionais envolvidos em seu processo, além dos clássicos roteiristas e desenhistas.

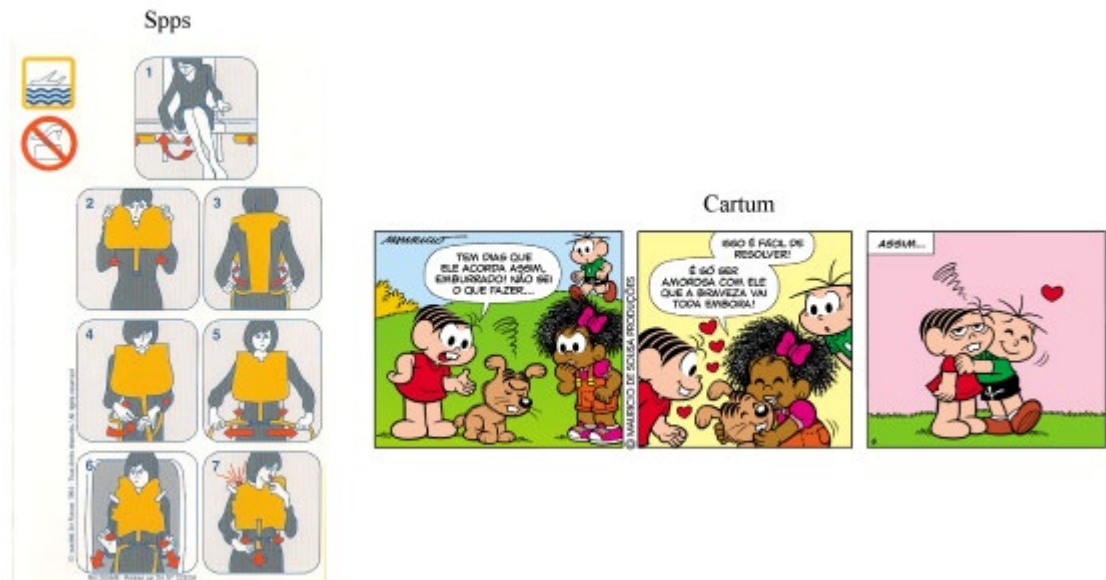
Paradoxalmente, Muniz (2017), também afirma que apesar do potencial oferecido pelas plataformas digitais ser significativo, ele ainda é pouco explorado. Nesse contexto, é possível

⁹Ficha técnica do Tapas. Disponível em: <https://tapas.io/about>. Acesso em: 15 de agosto de 2021.

perceber as contribuições advindas do relacionamento entre o design e a produção de quadrinhos como parte da resposta.

Ao traçarem uma comparação entre cartuns e spps¹⁰, os primeiros pertencentes ao universo dos quadrinhos e os segundos ao design gráfico, Farias e Muchão (2017), evidenciam a similaridade das duas áreas ao compartilharem objetivos: comunicar de forma sucinta de maneira a evitar ruídos. Em sua análise é possível perceber que, mesmo sendo bastante característicos, spps e cartuns compartilham de elementos similares. Por exemplo, nas spps a separação visual se dá por espaços e linhas e nos cartuns isso se dá pelos quadros; nas spps há a disposição de sequência, nos quadrinhos existe a diagramação; ambos se utilizam de elementos simbólicos, mas enquanto nas spps movimentos são demonstrados por elementos gráficos como setas e linhas, nas HQs existe a representação de movimento, complementada pelo uso de outras convenções tal como quando gotas de suor representam tensão ou balões em forma de nuvem representam pensamentos.

Figura 3 - Comparação entre spps e cartuns



Fonte: Compilação dos autores¹¹.

Para eles, a aproximação conceitual entre as áreas é nítida, uma vez que as duas se empenham na organização de “imagens, textos e símbolos icônicos” (FARIAS; MUCHÃO,

¹⁰Spps: sequências pictóricas de procedimento (FARIAS; MUCHÃO, 2017).

¹¹Exemplo de spps na aviação. Disponível em: <https://www.flickr.com/photos/christophe-ramos/3891211638/>; e exemplo de cartum. Disponível em: <http://turmadamonica.uol.com.br/donasdarua/hqs.php>. Acesso em: 25 de agosto de 2021.

2017, p. 02). Não à toa, ao descrever o processo de produção de HQs, Eisner (2005), introduz o termo “tradutor gráfico”, como aquele profissional que desenha o roteiro, traduzindo-o para a linguagem dos quadrinhos.

Em concordância, Silva e Ribeiro (2011), também reconhecem a correspondência entre as áreas, uma vez que ambas “(...) são capazes de expor ou propor determinadas ideias ou conceitos, empregando para este fim recursos visuais e valores simbólicos” (SILVA; RIBEIRO, 2011, p. 03), garantindo assim um processo de comunicação eficaz. Adicionalmente, destacam a capacidade de integração dessas áreas, tanto entre si como entre outros campos de conhecimento, como responsável pela inovação de métodos, resultados e diversidade de experiências. Curiosamente, ao realizarem um estudo de caso da revista em quadrinhos universitária *Legenda Quadrinhos*¹², a classificam como produto de design:

Por meio de um produto de design, aqui caracterizado pela revista *Legenda Quadrinhos*, foi possível levantar fatos, que muitas vezes distantes de nossa realidade projetual, ainda configuram-se como elementares na percepção de outras linguagens gráficas, no desenvolvimento de repertório visual, no conhecimento de processos técnicos e percepção do contexto social, auxiliando, por meio de experiências pessoais e profissionais, o aprimoramento de habilidades criativas e no fomento de novos questionamentos. (SILVA; RIBEIRO, 2011, p. 03).

A propósito, a importância da interlocução entre quadrinhos e design não se resume somente à uma comunicação de sucesso. Para Cardoso (2008), os quadrinhos muito contribuem em termos de linguagem gráfica. Elementos como balões de fala, a expressão de movimento por meio de linhas e o uso da tipografia de forma própria ao expressar sonoridade, que agora integram o repertório semiótico moderno, se devem à popularização dos quadrinhos. Krening, Silva e Silva (2016), frisam que, ao construir uma história em quadrinhos digital, a relevância de uma abordagem projetual com foco em design é destacada como possível responsável por proporcionar experiências de leitura não só positivas, como também agradáveis e memoráveis.

Segundo Oliveira (2011), estudos que investigam as histórias em quadrinhos permitem que pesquisadores, professores e leitores, dentre outros interessados, conheçam mais sobre HQs, incentivando o consumo crítico, responsável por elevar a qualidade das produções, indicando, então, a importância de estudos que abordem esse ramo. Para ele, tais estudos levam ao reconhecimento por parte das Instituições de Ensino Superiores que, por sua vez, entendem

¹²Revista *Legenda Quadrinhos*, universitária e de caráter experimental, foi desenvolvida na Escola de Design, da Universidade do Estado de Minas Gerais, antiga Fuma, em Belo Horizonte, entre os anos de 1995-1997 (SILVA; RIBEIRO, 2011).

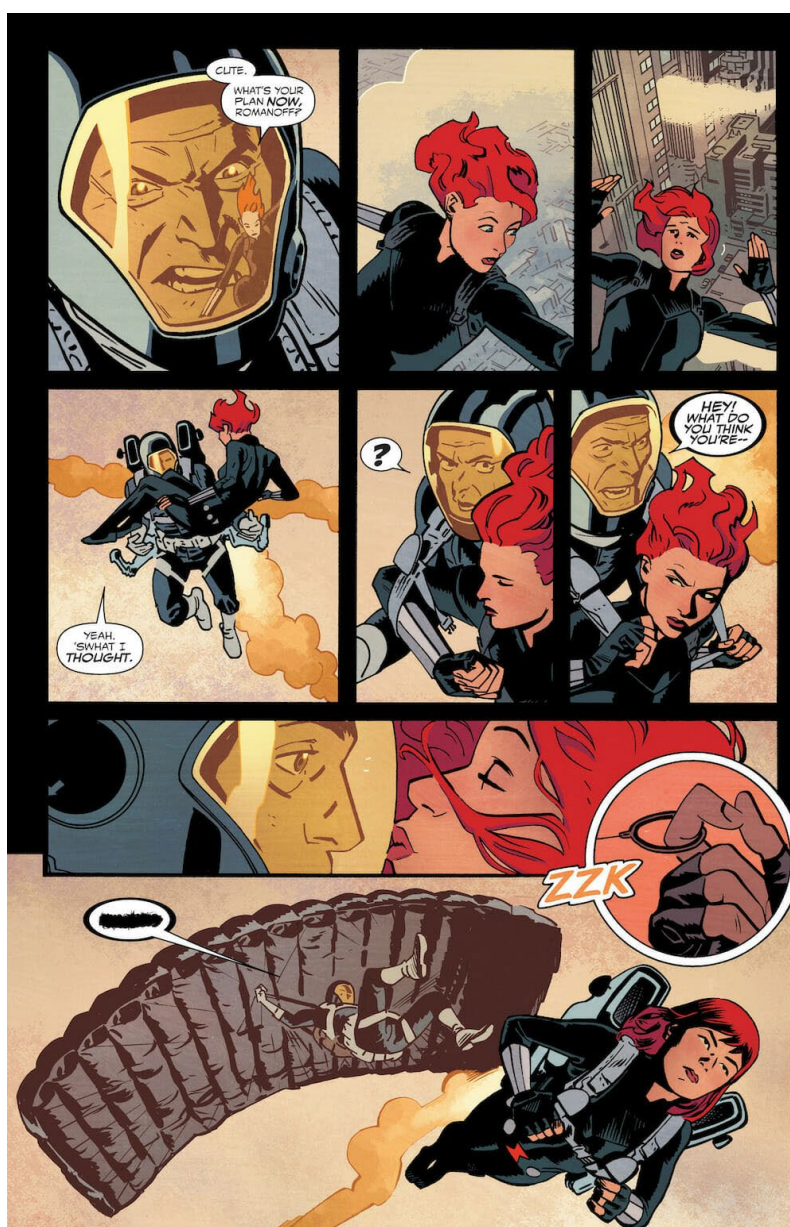
a importância de uma disciplina específica sobre quadrinhos como parte de sua grade curricular. De forma similar, Krening, Silva e Silva (2016), reforçam que a relação entre HQs digitais e o design também diz respeito ao meio acadêmico, uma vez que ampliar as possibilidades de estudo na área, ainda recente, levaria à sua legitimação na academia.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Histórias em quadrinhos

Existem diferentes expressões para histórias em quadrinhos ao redor do mundo, com significados e contextos diversos. No Ocidente o termo estadunidense *comic books* se popularizou, enquanto no Oriente se destacaram os *mangás* (quadrinhos japoneses), *manhua* (quadrinhos chineses) e *manhwa* (quadrinhos coreanos), cada um com suas particularidades, ainda que todos representem, de forma geral, histórias em quadrinhos (MUNIZ, 2017).

Figura 4 - *Black Widow* nº1, exemplo de *comic book*



Fonte: *Marvel Comics*, 2016.

Figura 5 - Comparação entre *mangá*, *manhua* e *manhwa*



Fonte: compilação dos autores¹³.

Porém, para os irmãos Lucchetti e Lucchetti (1993), nenhuma dessas expressões é tão completa, auto-explicativa e ampla quanto a brasileira. O termo “história em quadrinhos” traz de forma literal o que a mesma significa: Uma história formada por uma sequência de pequenos quadros desenhados, em que a cercadura que delimita esses quadrinhos pode ou não existir.

Os quadrinhos, como o próprio nome indica, são um conjunto e uma sequência. O que faz um bloco de imagens uma série é o fato de cada quadro ganha sentido depois de visto o anterior, a ação contínua estabelece a ligação entre as diferentes figuras (KLAWA, L.; COHEN, H. 1970. p 110).

Figura 6 - Jeremias - Pele, história em quadrinhos brasileira



Fonte: Jeremias - Pele, 2018.

¹³Da esquerda para a direita, página do *mangá* One Piece; Página do *manhua* Star Martial God Techniques e página do *manhwa* 19 Days.

Utilizando-se da combinação de elementos textuais e imagéticos de maneira sequencial, os quadrinhos se aproximam de outras áreas artísticas, principalmente da literatura e do cinema. Assim como um livro, possui a necessidade de ser lido e, assim como um filme, a necessidade de ser visto (LUCCHETTI M.; LUCCHETTI R., 1993).

Para Eisner, (1989), apesar das inúmeras semelhanças com outras artes, os quadrinhos apresentam uma linguagem própria que, por meio da percepção estética e intelectual, propõem uma experiência visual em comum entre criador e público, a qual se diferencia de uma leitura habitual. Buscando perceber como essa linguagem se constrói, primeiro precisamos entender como o público lê e entende as histórias em quadrinhos.

2.1.1 A relação do leitor com as HQs

“A leitura da revista em quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual” (EISNER, 1989, p. 08). Para Eisner (1989), a leitura de quadrinhos demanda do leitor a utilização de suas habilidades interpretativas visuais e verbais. Isso se deve à própria configuração dos quadrinhos, na qual convivem princípios artísticos (como perspectiva, simetria, tensão), e literários (como gramática, enredo, sintaxe).

Adicionalmente, para McCloud (1995), o público leitor de histórias em quadrinhos não é passivo, muito pelo contrário, é um colaborador consciente e voluntário da narrativa. Para compreender melhor, antes é necessário assimilar aquilo que o autor chama de conclusão. Conclusão nada mais é que a capacidade de perceber um todo, ainda que seja possível observar apenas partes; por exemplo, quando vemos uma sombra e assumimos que algo de formato similar a está causando, ainda que não vejamos esse objeto em si. Ou ainda, quando assistimos um filme, e nossa mente interpreta o que são uma série de imagens em movimento contínuo como, ao fim, uma história.

Figura 7 - Conclusão



Fonte: Desvendando Quadrinhos, 1995.

Entretanto, nos filmes, enquanto mídias eletrônicas, a conclusão é “contínua, amplamente involuntária e virtualmente imperceptível” (MCCLLOUD, 1995, p. 68), conecta-se as imagens em movimento automaticamente, nos quadrinhos a conclusão não é contínua, visto que existe a noção de separação entre as imagens, e definitivamente não é involuntária, pois depende da colaboração do leitor para estabelecer conexão entre as ações e acontecimentos. Os quadrinhos utilizam da conclusão como nenhum outro meio de comunicação, à medida que o público é o colaborador da narrativa, a conclusão é responsável pela conexão entre os quadros, interpretando mudança, tempo e movimento (MCCLLOUD, 1995).

Figura 8 - Conclusão nos quadrinhos



Fonte: Desvendando Quadrinhos, 1995.

No exemplo acima, não há um quadro que mostre o desferimento do golpe, ou mesmo qual pessoa está gritando, mas é possível supor os acontecimentos, isso é conclusão. Curiosamente, cada leitor transforma-se também em colaborador, uma vez que a partir da própria percepção e estilo, interpreta a união entre os quadros de forma única, o que McCloud (1995, p. 68), chama de “cúmplice silencioso”.

Figura 9 - A colaboração de leitores nos quadrinhos.



Fonte: Desvendando Quadrinhos, 1995.

Por sua vez, Muniz (2017), reitera a ligação entre autor e leitor enquanto parceiros no desenvolvimento da narrativa. Ou seja, nos quadrinhos a convenção de leitura se dá mediante um acordo implícito com o autor: pressupõe-se que o leitor respeitará esse acordo e lerá os quadrinhos da esquerda para a direita (considerando o padrão Ocidental), o que não necessariamente acontece.

Permitir que o público contribua com a sua própria imaginação, a sua participação integrando a narrativa, é um elemento poderoso, não só para as histórias em quadrinhos, como para qualquer meio de comunicação (MCCLLOUD, 1995). Em concordância, Farias e Muchão (2017), afirmam que o autor de histórias em quadrinhos não possui controle absoluto sobre sua obra e tampouco pode evitar a interferência do leitor quanto à interpretação dos quadrinhos, visto que este interpreta de um ponto de vista particular, motivado por suas próprias experiências e cultura.

2.1.2 Elementos da linguagem e morfologia das HQs

Referido por McCloud (1995, p. 23), como “o grande debate”, o processo de definição de histórias em quadrinhos é constante e ainda está longe de sua completude. Iconicamente, Eisner (1989), cunha o termo Arte Sequencial, enquanto “um veículo de expressão criativa, uma disciplina distinta, uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma idéia” (EISNER, 1989, p. 05). Ao mesmo tempo que reconhece a validade deste termo no que diz respeito à sequencialidade, McCloud (1995), critica-o por seu teor pouco específico e neutralidade quanto a estilo, gênero e assunto. Então, define as HQs como “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberadas, destinadas a transmitir informações a/ou produzir uma resposta no espectador” (MCLOUD, 1995, p. 20). A vantagem dessa definição está na sua abrangência, pois não são excluídos nenhum tipo de gênero, assunto, estilo, suporte ou material, dentre outros possíveis aspectos, uma vez que incluídos em uma sequência.

No entanto, tampouco ela resolve o debate, visto o volume de produção crescente e constantes mudanças que das HQs tem experienciado, possibilitando novas definições igualmente válidas. Ramos (2009), adiciona que os quadrinhos sequer devem ser vistos como uma forma de literatura. Para ele, "quadrinhos são quadrinhos" (RAMOS, 2009, P. 17), possuem uma linguagem autônoma, e se utilizam de mecanismos próprios no desenvolvimento da narrativa.

Por essas e tantas outras faces da questão, é importante perceber que, apesar de diversos elementos constantemente caracterizarem os quadrinhos, a presença ou ausência destes tampouco definem e restringem as HQs. A seguir, listamos e definimos alguns deles, categorizando-os por seus caracteres construtivos, composição na página e relativos ao roteiro.

2.1.2.1 Quadro, requadro ou enquadramento

Para Eisner (1989), os quadrinhos são segmentos sequenciados que tem como principal função capturar o movimento de imagens no espaço. Podem ser usados para expressar a passagem do tempo e também contém pensamentos, ideias, ações, lugares ou locações; a própria página funciona como um grande quadro, que contém outros quadrinhos menores. Não obstante, McCloud (1995, p. 67), define que os quadros “fragmentam o tempo e o espaço, oferecendo um ritmo recortado de momentos dissociados”.

Figura 10 - A página como um grande quadro



Fonte: Laura Dean vive terminando comigo, 2020.

Outro aspecto interessante, é a sua função relativa ao controle da narrativa,. Ainda que não seja possível controlar absolutamente a visão do leitor, os quadros são responsáveis por fragmentar a página e ordenar a leitura.

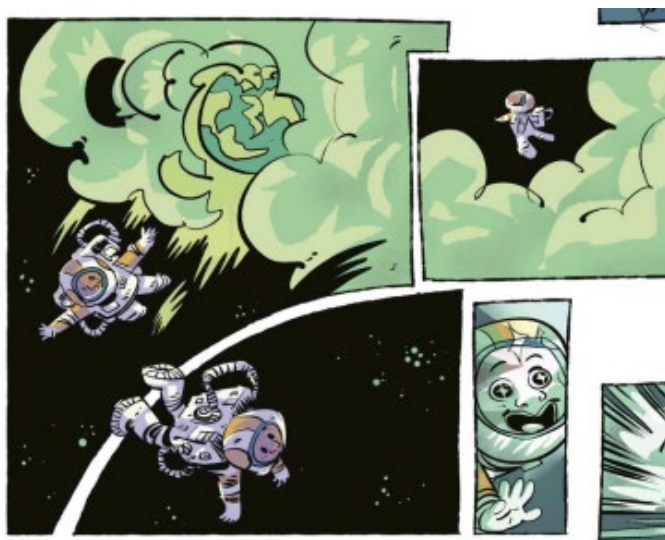
Figura 11 - O uso de quadros ordena a narrativa



Fonte: Maus - A história de um sobrevivente, 2013.

Entretanto, sua forma não é inalterável. Ainda segundo Eisner (1989), os quadros podem integrar a narrativa de maneira diferenciada, por meio de alterações na moldura ou como recursos narrativos, fazendo parte da história. Na história em quadrinhos *Jeremias - Peles*, a utilização de molduras que fogem ao padrão quadrado tradicional, utilizado na maior parte da HQ, criam contraste ao mostrar um sonho do protagonista.

Figura 12 - O quadro enquanto recurso narrativo



Fonte: *Jeremias - Pele*, 2018.

Já em *Stand Still, Stand Silent*, molduras onduladas e chanfradas contribuem para a criação de uma atmosfera de sonolência e calma.

Figura 13 - Molduras dos quadros



Fonte: sssscomic.com¹⁴.

¹⁴Disponível em: <http://sssscomic.com/comic.php?page=204>.. Acesso em: 20 de agosto de 2021.

Não obstante, até mesmo a ausência de requadro é significativa, expressando espaço ilimitado. As possibilidades são múltiplas.

Figura 14 - A ausência do quadro



Fonte: Laura Dean vive terminando comigo, 2020.

2.1.2.2 Sarjeta

Sarjeta é o espaço entre quadros. McCloud (1995), define a sarjeta como responsável por grande parte do mistério e magia dos quadrinhos, associada ao processo de conclusão, é ela quem dá espaço à imaginação humana, a qual transforma o vazio entre quadros em uma única ideia, conectando duas imagens distintas.

Figura 15 - Sarjeta, o espaço entre quadros



Fonte: *Paper Girls*, nº1, 2017.

2.1.2.3 Balão

Apesar do potencial de adaptação dos quadrinhos, um de seus grandes desafios é representar de forma visual aspectos geralmente experienciados pelo uso dos demais sentidos. Nesse contexto, o balão de fala é amplamente utilizado. Complexo e versátil, tem como objetivo representar o som, verbal ou não verbal (MCCLLOUD, 1995, p. 134). Para Ramos (2009), o balão é um recurso gráfico, que representa fala ou pensamento, “geralmente indicado por um signo de contorno (...), que procura recriar um solilóquio, um monólogo ou uma situação de interação conversacional” (RAMOS, 2009, p. 33). A importância dessa definição está na compreensão de que se representa não só a fala dos personagens, mas também seus pensamentos. Variações no contorno dos balões contribuem para o entendimento de diferentes sentidos.

Figura 16 - Balão de fala



Fonte: *Watchmen* 1, 1986.

Figura 17 - Balão de pensamento



Fonte: Turma da Mônica Jovem, nº 27 - A Melodia Perfeita, 2019.

Figura 18 - Balão indicando espanto



Fonte: Persépolis 2, 2005.

Figura 19 - Balão indicando tristeza



Fonte: Laura Dean vive terminando comigo, 2020.

Figura 20 - Balão mudo



Fonte: Jeremias - Pele, 2018.

Figura 21 - Balão uníssono



Fonte: Asterix e os Normandos, 1969.

Figura 22 - Balões múltiplos e intercalados



Fonte: *The Legend of Korra - Ruins of the Empire part 01*, 2019.

2.1.2.4 Legenda, recordatório e nota de rodapé

A legenda surge nos quadrinhos como forma de narrar a história. Ramos (2009), defende que esse recurso pode ser usado tanto por um narrador onisciente quanto por um narrador

personagem, e seus aspectos não estão intrinsecamente relacionados à existência de contorno ou disposição na página.

Figura 23 - Legenda com narrador onisciente



Fonte: O Coringa, nº 2, 1975.

Figura 24 - Legenda com narrador personagem



Fonte: A Piada Mortal, 2018.

Figura 25 - Legenda que dispensa signo de contorno¹⁵



Fonte: Maus - A história de um sobrevivente, 2013.

Outra forma de legenda, considerada por Ramos (2009), é o recordatório: inicialmente utilizado como recurso de síntese das ações de edições anteriores, com o tempo passou a indicar eventos que ocorrem simultaneamente, comumente marcados por dizeres como “enquanto isso”, “ao mesmo tempo” e “e depois...”.

Figura 26 - Recordatório



Fonte: Asterix e os Normandos, 1969.

¹⁵Também pode ser chamada de “legenda zero” (RAMOS, 2009, p. 52).

Geralmente esquecida quando discutidos os elementos dos quadrinhos, também temos a nota de rodapé, um recurso narrativo que pode indicar a voz do narrador, ou mesmo outras, como a dos criadores das HQs (RAMOS, 2009).

Figura 27 - Nota de rodapé



Fonte: Desvendando Quadrinhos, 1995.

2.1.2.5 Onomatopeia

Onomatopeia “significa imitar, reproduzir, interpretar sons e barulhos usando o sistema gráfico escrito que cada língua oferece” (LUYTEN, 2001-2002, p. 179). Ramos (2009), adiciona que as possibilidades relativas às onomatopeias são vastas e tem crescido bastante, variando de autor para autor, história para história. Segundo Silva (1976, apud RAMOS, 2009), é necessário apontar que as onomatopeias, não são uma representação exata do som, podem ser um termo que sintetiza a situação indicada pelo som, representar aspectos do som ao reverberar no ambiente ou até mesmo demonstrar movimento (RAMOS, 2009).

Figura 28 - Onomatopeia que indica o som



Fonte: A Piada Mortal, 2018.

Figura 29 - Onomatopeia que indica movimento e aproximação



Fonte: Acervo dos autores¹⁶.

¹⁶Joe, o Bárbaro, 2017.

Figura 30 - Onomatopeia que sintetiza a situação



Fonte: Pescoçudos, Caco Galhardo, apud Ramos (2009, p. 80).

2.1.2.6 Metáforas Visuais

Para Acevedo (1992, p. 146), a metáfora visual é uma convenção gráfica que expressa o estado psíquico dos personagens por meio de imagens de caráter metafórico. Ou seja, são elementos gráficos, determinados por uma convenção social, que reforçam a ideia que quer ser passada em certo ponto da narrativa. Por serem convenções, as metáforas visuais podem ser consideradas símbolos que ao serem utilizados frequentemente, passam a ter sentido universal para os leitores (XAVIER, 2017, p.16).

Figura 31 - Estrelas e elipses indicam impacto e tontura



Fonte: Turma da Mônica, 1999.

2.1.2.7 Linhas Cinéticas

Desde seu início, as histórias em quadrinhos buscam formas de representar o movimento no meio estático. Por meio da evolução e experimentação de técnicas desenvolvidas ao longo dos anos, os quadrinistas chegaram no que conhecemos hoje como linhas cinéticas (ou linhas de movimento). Para McCloud (1995, p.111), inicialmente essas linhas eram apenas tentativas

confusas de representar a trajetória de um objeto no espaço e, com o passar do tempo, foram se tornando cada vez mais refinadas e estilizadas. O autor também ressalta que através da incorporação de técnicas da fotografia e efeitos de imagens múltiplas, tais linhas ganharam ainda mais presença e significado dentro das narrativas.

Figura 32 - Linhas cinéticas representam o movimento da personagem



Fonte: <https://www.instagram.com/paulomoreirap/>¹⁷.

2.1.2.8 Elementos da composição da página

2.1.2.8.1 *Timing*

A percepção de tempo em uma página de quadrinhos se dá de uma maneira bastante peculiar: de um quadro para o outro pode existir uma passagem de poucos segundos ou milhões de anos no futuro (MCCLLOUD, 1995). Eisner (1989, p. 26) explica o *timing* como “(...) o uso dos elementos do tempo para a obtenção de uma mensagem ou emoção específica (...)”. Para uma boa expressão do *timing*, é necessário que o artista alie os eventos relativos ao tempo de uma ação aos símbolos gráficos que serão responsáveis por expressar a intensidade daquele evento.

¹⁷Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CSPT9aHHjtG/>. Acesso em: 23 de agosto de 2021.

Figura 33 - Exemplo de aplicação do *timing*



Fonte: Quadrinhos e arte sequencial, 1989.

2.1.2.8.2 Diagramação e fluxo de leitura

Estes tópicos dizem respeito à organização dos quadrinhos na página. A diagramação de uma página de quadrinhos, tanto o conjunto de quadros que formam a página quanto o conteúdo individual de cada quadro, deve obedecer uma hierarquia clara, de forma que não quebre o fluxo de leitura do público (MCCLLOUD, 2008).

Figura 34 - Exemplo de fluxo de leitura



Fonte: <https://twitter.com/ilustralu>¹⁸.

¹⁸Disponível em: <https://twitter.com/ilustralu/status/1186778667713794049>. Acesso em: 24 de agosto de 2021.

2.1.2.9 Aspectos morfológicos do roteiro das HQs:

2.1.2.9.1 *Flashback*:

Consiste na narração ou descrição de tudo aquilo que ocorre fora do tempo em que a narrativa principal se desenvolve, sendo geralmente um aspecto do passado. Segundo Danton (2016) é o principal recurso utilizado para tornar uma narrativa não-linear.

Figura 35 - Sarjetas escuras simbolizando a narração de um *flashback*



Fonte: Acervo dos autores¹⁹.

2.1.2.9.2 Visão Subjetiva:

McCloud (2008) descreve o processo de enquadramento nos quadrinhos através da metáfora da “Câmera do Leitor”. Segundo ele “(...) é por esse artifício que você consegue agarrá-lo [o leitor] pelo ombro, levá-lo até o ponto certo e dizer-lhe ‘Aqui está você, agora olhe’.” (MCCLLOUD, 2008, p. 24). Nesse caso, quando algum elemento em cena é visto pelo leitor através da perspectiva ocular do personagem que narra a história, tem-se a visão subjetiva (DANTON, 2016).

¹⁹Punk Rock Jesus, 2018.

Figura 36 - Exemplo de visão subjetiva das alucinações do personagem



Fonte: Acervo dos autores²⁰.

2.1.2.9.3 Quadro de Impacto:

Na narrativa, alguns momentos possuem maior importância do que outros. O quadro de impacto tem dimensões maiores do que os demais quadros de uma página, reforçando o grau de destaque daquele momento em relação aos outros momentos representados (DANTON, 2016).

Figura 37 - Quadro de impacto em *Punk Rock Jesus*



Fonte: Acervo dos autores²¹.

²⁰Joe, o Bárbaro, 2017.

²¹*Punk Rock Jesus*. 2018.

2.1.2.9.4 *Splash Page*:

Eisner (1989) define as *splash pages* como Páginas de Apresentação, páginas iniciais responsáveis por estabelecer o “clima” da narrativa e criar expectativa no leitor. Quando um único quadrinho ocupa toda a página, tem-se uma *splash page*. Podem ser introduzidas no início da história, conforme eram utilizadas nas revistas em quadrinhos norte-americanas, ou serem incorporadas ao longo da narrativa (DANTON, 2016).

Figura 38 - Exemplo de *splash page* na *webcomic* “Arlindo”



Fonte: <https://twitter.com/ilustralu>²².

2.1.2.9.5 *Off*:

Quando um personagem fala mas não é representado no quadro, é chamado de personagem em *off*. Geralmente, o balão de fala é posicionado próximo ao limite do quadro, acusando a localização do personagem em questão (DANTON, 2016)

²²Disponível em: <https://twitter.com/ilustralu/status/1250197234790076417>. Acesso em: 8 de setembro de 2021.

Figura 39 - Exemplo de personagem em *off*, na *webcomic* “Arlindo”



Fonte: <https://twitter.com/ilustralu>²³.

2.1.3 Histórias em quadrinhos independentes

Segundo Oliveira (2011, p.03) “(...) É no quadrinho independente que encontramos os trabalhos experimentais, seja no conteúdo, na forma narrativa ou nos recursos gráficos.”. Nos últimos anos, o Brasil vem surpreendendo o mercado das HQs com uma grande quantidade de trabalhos independentes de qualidade participando de premiações nacionais, sejam eles publicados no papel ou digitalmente (ALMEIDA, 2013). Tal reconhecimento se dá pelo fato de que os quadrinhos independentes são trabalhos em que o autor explora suas ideias e estilos com mais liberdade, tempo e dedicação, sem se preocupar com prazos e cobranças de grandes editoras (OLIVEIRA, 2011), contribuindo para o surgimento de projetos singulares que se diferem do considerado *mainstream*.

²³Disponível em: <https://twitter.com/ilustralu/status/1232440737616166913> Acesso em: 8 de setembro 2021.

Figura 40 - Recorte de Os Catecismos de Mama Jellybean – Minha Vida no Convento



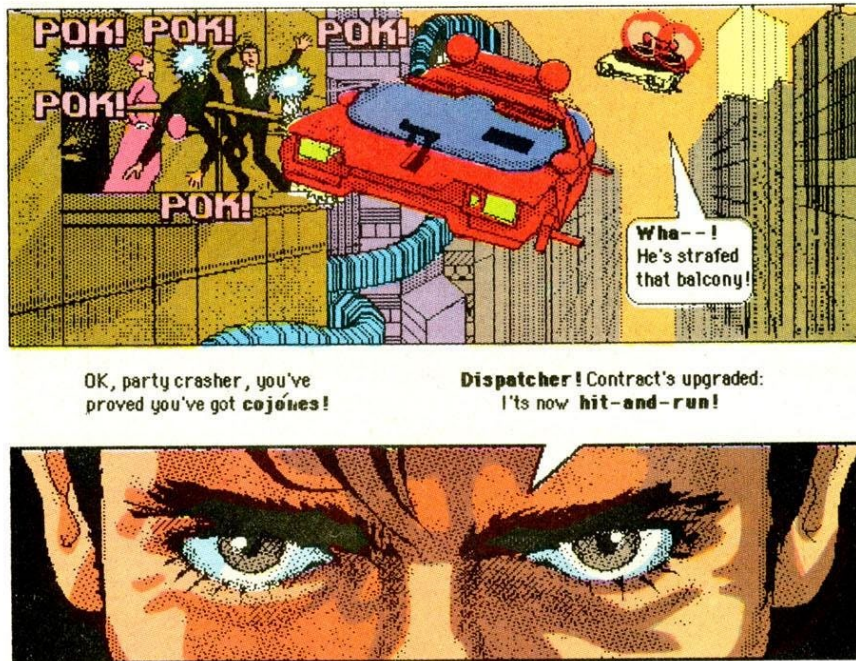
Fonte: <https://deliriumnerd.com>²⁴.

2.1.4 O computador como ferramenta: os quadrinhos digitais

Os primeiros experimentos utilizando o computador como ferramenta para produção de quadrinhos se deu em meados da década de 1980, com a popularização de *softwares* de produção e dos computadores pessoais, chamando a atenção de quadrinistas veteranos tanto nos Estados Unidos quanto na Europa (FRANCO, 2001). A HQ *Shatter*, publicada em 1985, produzida por Peter Gillis e Mike Saenz, configura um marco na história dos quadrinhos por ser uma das primeiras obras sequenciais cuja ilustração foi concebida inteiramente por meio do computador. Na mesma época, no ano de 1988, é lançado na revista italiana *L'Eternauta* “O Império dos Robôs”, HQ produzida pelo artista alemão Michael Göetz (MOYA, 1988 apud FRANCO, 2001). Com uma narrativa pautada em elementos da estética futurista, Göetz fez o uso de *softwares* 3D para captação de ângulos e posicionamento de personagens, construindo uma biblioteca de ambientes que o permitiu explorar diferentes visões de uma mesma cena (FRANCO, 2001).

²⁴Disponível em: <https://deliriumnerd.com/2019/07/04/germana-viana-mulheres-nos-quadrinhos/>. Acesso em: 25 de setembro de 2021.

Figura 41 - Quadros da HQ Shatter



Fonte: <https://imgur.com>²⁵.

É inegável a importância e as contribuições destes pioneiros na experimentação de técnicas e ferramentas de produção para a história e processo de fabricação de HQs, contudo sua alcunha enquanto quadrinhos “digitais” pode não ser a mais adequada para os dias de hoje. Conforme apontado por Leite (2009), essas produções recebiam essa denominação à época de suas publicações por terem o computador como ferramenta de produção, no entanto, por limitações técnicas e em virtude da baixa capacidade de armazenamento de dados dos aparelhos, mantinham os meios tradicionais de finalização e o suporte impresso de veiculação.

Segundo o autor, o que caracteriza um quadrinho digital está relacionado ao suporte em que são veiculados e não às técnicas e ferramentas utilizadas para confeccioná-los, uma vez que é possível produzir um quadrinho inteiramente por meio de softwares e mesas digitalizadoras visando a sua distribuição impressa. Dessa forma, Leite (2009) define como quadrinhos digitais

(...) os quadrinhos que são produzidos visando à veiculação em meio digital, isto é, dentro de mídias removíveis (CD-ROMs) ou de redes sociotécnicas. Por exclusão, qualquer quadrinho produzido visando à veiculação na imprensa não é digital, ainda que na sua feitura tenham sido empregados os mais avançados e mirabolantes métodos computacionais (LEITE, 2009, p. 58).

Desde o surgimento dos microcomputadores, existia a ideia de se utilizá-lo como uma ferramenta para produzir arte (MCCLLOUD, 2005). Os quadrinhos digitais vêm evoluindo de

²⁵Disponível em: <https://imgur.com/gallery/73KFSoc>. Acesso em: 10 de setembro de 2021.

forma significativa desde os seus primeiros passos em meados dos anos 1990, explorando cada vez mais recursos multimídia e incorporando características hipermediáticas, adaptando-se às novas dinâmicas de comunicação.

2.2 Hipermissão: contextualização e conceito

O progresso de desenvolvimento das mídias obedece um ciclo de assimilação das características dos dispositivos e adaptando-as a novos suportes de veiculação, ocasionando a criação de novas linguagens e narrativas. A hipermissão configura-se como uma característica intrínseca às novas Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), que compreendem a junção das tecnologias computacionais e de telecomunicação, com forte expressão no contexto da internet (MIRANDA, 2007). A hipermissão possui relação muito próxima com o hipertexto, termo cunhado por Theodor ‘Ted’ Nelson na década de 1960, idealizado inicialmente pelo matemático Vannevar Bush, ainda no ano de 1945, ao propor um dispositivo de armazenamento e geração de informações baseado na estrutura não linear e associativa do pensamento humano (LÉVY, 1993, p. 28).

Segundo Lévy (1993) o hipertexto compreende uma série complexa de “nós” conectados entre si, sendo os “nós” correspondentes à “(...) palavras, páginas, imagens, gráficos ou partes de gráficos, seqüências sonoras, documentos complexos que podem eles mesmos ser hipertextos” (LÉVY, 1993, p. 33). Em um ambiente computacional, o autor elucida a possibilidade dos hipertextos de serem lidos e disseminados a partir de características incorporadas à interface, denominados por ele como “princípios básicos de interação amigável”, os quais contemplam a representação dos comandos e funções na tela por meio de ícones, menus navegáveis, o próprio *mouse* como mediador da interação sujeito-máquina e os monitores de alta resolução.

A constante evolução das mídias renova e incorpora novas dinâmicas de comunicação, rompendo o ciclo unidirecional de troca de informações, possibilitando que o público receptor tenha um papel mais ativo em relação ao material que recebe. A junção entre o hipertexto e a multimídia (som e imagem) em um ambiente digital, converge na linguagem híbrida da hipermissão. Segundo Gosciola (2003) a hipermissão se caracteriza como um

(...) conjunto de meios que permite acesso simultâneo a textos, imagens e sons de modo interativo e não-linear, possibilitando fazer *links* entre elementos de mídia, controlar a própria navegação e, até, extrair textos, imagens e sons cuja seqüência constituirá uma versão pessoal desenvolvida pelo usuário. (GOSCIOLA, 2003, p. 34).

O acesso e a linguagem da hipermídia se dividem entre os códigos verbais, visuais e sonoros, todos contidos e integrantes de um mesmo sistema, onde é possível traçar diferentes rotas, não-sequenciais e independentes de hierarquias (ZANUTTO, 2007). Nesse sentido, uma das principais características da hipermídia é a interação com diferentes estímulos sensoriais em um espaço navegável e a possibilidade de personalização do conteúdo por parte do interlocutor, agora capaz de percorrer múltiplos caminhos, o que culmina na criação de uma narrativa completamente nova e particular.

Para Kieling et. al. (2012, p. 747) “os sujeitos sociais apropriam-se de elementos da linguagem das novas mídias para elaborar sua própria narrativa, construir junto sua mensagem, de acordo com o repertório que possui”. Um exemplo claro de hipermídia pode ser encontrado nas redes sociais: com portabilidade de acesso por microcomputadores e aparelhos de celular, nas redes sociais o conteúdo é constantemente atualizado e modificado pelos usuários, sendo possível acessar diferentes conteúdos, entre imagens, vídeos e textos através de *hashtags* de busca e *links*²⁶ que redirecionam o navegante para diferentes plataformas.

2.3 Histórias em quadrinhos e hipermídia

A incorporação dos recursos de hipermídia no universo das HQs se deu a partir de gradativas experimentações no processo de produção e a exploração do ambiente digital enquanto plataforma viável de leitura e distribuição, além de possibilitar o surgimento de métodos mais acessíveis de confecção de quadrinhos por empresas e artistas independentes. A linguagem das HQs assim como a participação do leitor como um colaborador, uma característica intrínseca e indispensável das histórias em quadrinhos, torna-se amplificada através da incorporação dos recursos de hipermídia.

2.3.1 Os quadrinhos independentes no ambiente digital

De acordo com a pesquisa realizada todos os anos pela consultoria Nielsen em parceria com a Câmara Brasileira do Livro e o Sindicato Nacional dos Editores de Livros, apesar dos livros virtuais representarem uma parcela pequena do mercado editorial, seu consumo aumentou consideravelmente, principalmente durante a pandemia de COVID-19. No ano de 2020 foram comprados 83% mais *ebooks* do que em 2019, apontando um interesse crescente dos brasileiros por esse tipo de leitura.

²⁶Ligações, em tradução livre, “(...) elos de ligação para outros textos, que podem inclusive ser imagens, gráficos, vídeos, animações, sons” (COSCARELLI, 2009, p. 554).

No universo dos quadrinhos esse crescimento também vem sendo exponencial, visto que a principal mudança do papel para o digital está no acesso, na facilidade da publicação e na facilidade de consumo (ALMEIDA, 2013). Atualmente, o mercado independente conta com uma ferramenta poderosa: O financiamento colaborativo (conhecido como *crowdfunding*), onde o autor estabelece a quantia necessária para a elaboração de um projeto, espalha sua ideia e depois recompensa os usuários que o apoiaram financeiramente. Tal recompensa varia de acordo com o valor investido (ALMEIDA, 2013). Um exemplo é o do quadrinista brasileiro Gabriel Picolo, que chegou a arrecadar mais de um milhão de reais na plataforma de financiamento colaborativo *Indiegogo*²⁷, para a produção da HQ *“Icarus and the Sun”*, que ao final disponibilizou uma versão física da história para os colaboradores.

Figura 42 - Recorte da HQ *Icarus and the Sun*



Fonte: <https://www.indiegogo.com>²⁸.

Além do *crowdfunding*, também existem outros meios para a publicação e leitura de histórias em quadrinhos digitais, como o *Tapas* e o sul-coreano *Line Webtoon*, por exemplo. Ambas as plataformas estão disponíveis para dispositivos móveis e desktop, e permitem o *upload* gratuito de projetos autorais que podem vir a ser monetizados através de parcerias e anúncios.

²⁷Disponível em: <https://www.indiegogo.com>. Acesso em: 23 de setembro de 2021.

²⁸Disponível em: <https://www.indiegogo.com/projects/icarus-and-the-sun#/>. Acesso em: 23 de setembro de 2021.

Figura 43 - Recorte da HQ digital *Lore Olympus*



Fonte: <https://www.webtoons.com>²⁹.

2.3.2 Como a hipermídia transforma os quadrinhos digitais

A constante evolução e barateamento dos computadores pessoais e tecnologias de produção abriram portas para novas abordagens na fabricação e distribuição de quadrinhos. A partir do sucesso editorial da *graphic novel* produzida inteiramente por meio do computador *Batman - Digital Justice*, de Pepe Moreno, lançada em 1990, o computador consolidou-se como uma ferramenta integrante do processo de produção de quadrinhos, tanto por grandes editoras quanto quadrinistas independentes (FRANCO, 2001). Ainda que a obra de Moreno fosse destinada às bancas, assim como os trabalhos de seus predecessores, Saenz, Gillis e Göetz, citados anteriormente, nessa mesma época, artistas estadunidenses e europeus já trabalhavam em maneiras de transformar o computador em um suporte de leitura e interação.

Franco (2001) cita alguns expoentes ocidentais na adaptação das histórias em quadrinhos para o ambiente digital, como Art Spiegelman, com *The Complete Maus* (1994) uma obra lançada em CD-ROM e o universo gráfico de *Sinkha* do italiano Marco Patrito, também distribuído em formato de CD-ROM no ano de 1995, embora sem precedentes impressos. O autor elucida que, apesar de não configurarem como os primeiros trabalhos

²⁹Disponível em: https://www.webtoons.com/en/romance/lore-olympus/s2-episode-163/viewer?title_no=1320&episode_no=168. Acesso em: 25 de setembro de 2021.

divulgados digitalmente, os autores são considerados pioneiros nessa mudança por darem atenção ao formato da tela do computador, uma vez que a maioria das experiências digitais da época consistiam na transposição por meio de escaneamento de páginas tradicionais impressas para o monitor.

Além do pioneirismo, os autores citados também são aclamados por incorporarem recursos de multimídia e se aproveitarem do potencial hipermidiático possibilitado pelo ambiente digital. Sobre o trabalho de Spiegelman, Franco (2001) aponta a exploração da estrutura multilinear da narrativa, assim como a incorporação de efeitos sonoros, quadros animados e acesso à material extra.

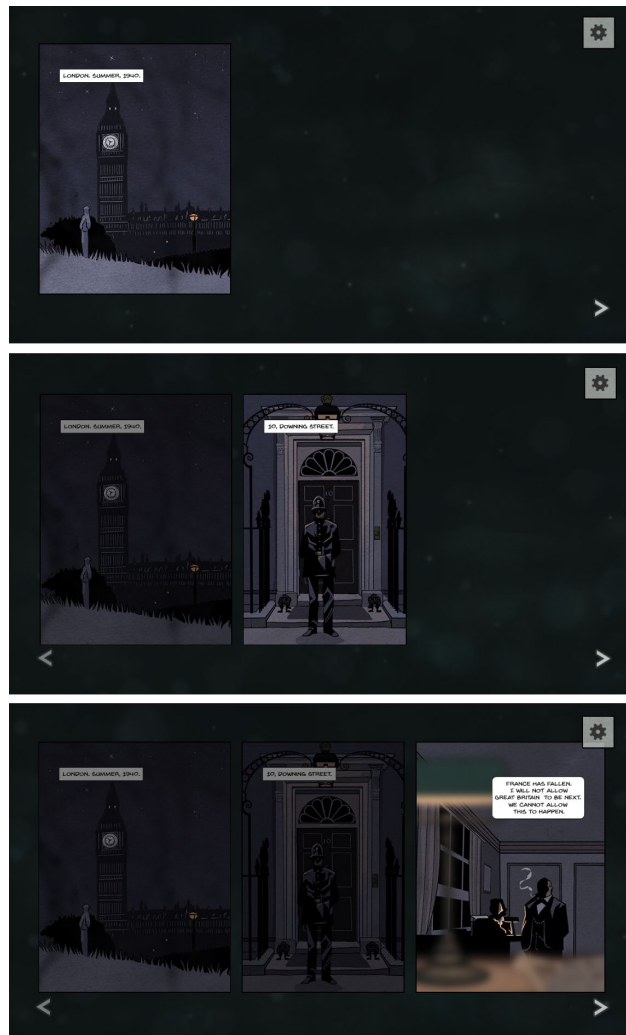
A partir do momento em que se compreende que o cerne da hipermídia se encontra na possibilidade de conexão entre diferentes conteúdos e mídias multimodais, a sua atuação na construção de quadrinhos digitais torna-se um elemento que contribui para a expansão dos universos narrativos e aprofundamento das experiências de leitura em um ambiente conectado. Conforme dito anteriormente, uma das características mais particulares das histórias em quadrinhos está inserida no fenômeno em que o leitor torna-se um colaborador ativo da narrativa, preenchendo as lacunas entre os quadros. O leitor também possui uma certa liberdade em relação aos caminhos de leitura, uma vez que, devido à percepção global, ele tem acesso a todas as expressões temporais em uma mesma página, o que está além do controle do autor.

Tendo essas características em mente, a partir da incorporação de recursos hipermidiáticos na estrutura narrativa dos quadrinhos digitais, é possível amplificar a sensação de controle que o leitor possui, concedendo-lhe a liberdade de percorrer, agregar informações ou mesmo ignorar, os caminhos traçados pela história. Ainda sobre as contribuições da hipermídia para as narrativas:

A hipermídia permite brincar, interagir com todos os estímulos, na sequência que se desejar, construindo um caminho próprio. A hipermídia integra as características do hipertexto com o enfoque da multimídia interativa, oferecendo ao usuário uma nova forma de acessar a informação e gerar conhecimento (PALANGE, 2012, p. 68).

Este recurso foi utilizado em projetos como a *graphic novel* digital “*Tell Me Your Secrets*”, de Michael Orwell e Joseph Lidster. A história relata eventos reais de uma missão diplomática do oficial inglês Sir Henry Tizard, com o propósito de ir aos Estados Unidos compartilhar inteligência britânica com o governo norte-americano durante a Segunda Guerra Mundial. Além de quadros animados, trilha sonora e efeitos de áudio, o leitor controla o ritmo da narrativa na medida em que os quadros e falas das personagens são apresentados apenas com o clique dos botões de “ir” e “voltar” localizados na parte inferior da tela.

Figura 44 - *Tell Me Your Secrets*, quadros iniciais

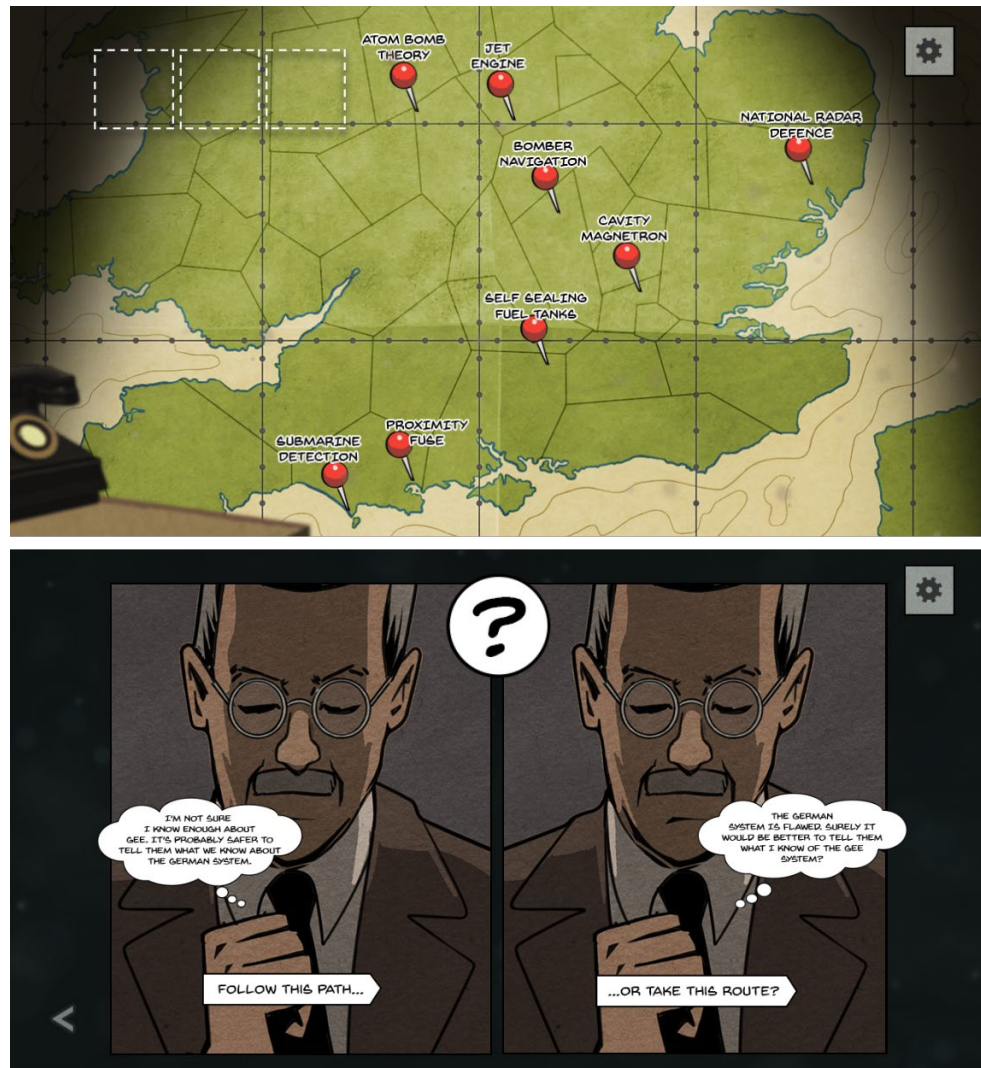


Fonte: <https://www.bbc.co.uk>³⁰.

O leitor é convidado a agir sob a perspectiva do personagem principal, Sir Tizard, e tomar decisões que o levarão a diferentes caminhos narrativos. A história explora a multilinearidade, oferecendo ao leitor, em certos pontos, múltiplas alternativas que representam os segredos que serão compartilhados com o governo norte-americano, desencadeando uma série de eventos diferentes, instigando-o a observar se suas escolhas serão capazes de mudar ou não o curso da história mundial.

³⁰Disponível em: <https://www.bbc.co.uk/teach/tell-me-your-secrets/zdwd382>. Acesso em: 11 de setembro de 2021.

Figura 45 - Mapa de escolhas e alternativas de diálogo do personagem principal



Fonte: <https://www.bbc.co.uk>.³¹

2.3.3 Nascente: um quadrinho hipermidiático de fantasia imersiva

Enquanto suporte de comunicação, os quadrinhos representam uma mídia capaz de abarcar uma grande quantidade de gêneros. Para melhor entendimento do universo de Nascente, a narrativa em que serão trabalhados os recursos hipermidiáticos neste trabalho, julga-se necessário apresentar um breve contexto sobre o gênero denominado ficção de fantasia. O termo apresentado por Menna (2017) é utilizado como uma tradução da palavra inglesa *fantasy*, e reproduz de forma mais ampla as particularidades do gênero, caracterizando de forma mais precisa os aspectos da narrativa a ser construída, e por isso, neste trabalho, será utilizada como equivalente do vocábulo estrangeiro.

³¹Disponível em: <https://www.bbc.co.uk/teach/tell-me-your-secrets/zdwd382>. Acesso em: 11 de setembro de 2021.

A ficção de fantasia é amplamente discutida e teorizada, abarcando uma infinidade de características no que se refere à concepção de universos ficcionais e elementos que não se aplicam ao mundo primário, ou real. Mendlesohn (2008) divide a ficção de fantasia em subcategorias, sendo uma delas a fantasia imersiva, dentro da qual a narrativa de “Nascente” se encaixa de forma mais adequada. De acordo com a autora, a fantasia imersiva se caracteriza pela ambientação da história em um mundo externo ao mundo real, porém construído para se comportar como um mundo funcional e completo. Neste gênero literário, o leitor, ciente de que está presente no mundo real, deve ainda assim compartilhar dos pressupostos do mundo secundário sobre o qual se lê. Enquanto leitores, é preciso “(...) entrar na cabeça dos protagonistas, aceitando o que eles conhecem como o mundo, interpretando por meio do que percebem e do que não percebem” (MENDLESOHN, 2008, p. 59, tradução própria)³². É possível citar como exemplo de narrativa de fantasia imersiva os romances de J.R.R. Tolkien (1892-1973), a trilogia *O Senhor dos Anéis* e *O Hobbit*, publicados entre 1937 e 1954.

Figura 46 - Exemplos do universo de fantasia em *O Hobbit* e *O Senhor dos Anéis*



Fonte: Compilação dos autores³³.

O universo de Nascente se espelha em figuras e elementos do mundo real, mas não pode ser lido como o mundo primário por apresentar elementos sobrenaturais em sua construção. A personagem principal da história, a qual fornece a perspectiva dos acontecimentos, faz parte de um mundo repleto de seres fantásticos, onde a magia é algo corriqueiro e se encontra no cerne

³²“(...) we must sit in the heads of the protagonists, accepting what they know as the world, interpreting it through what they notice, and through what they do not” (MENDLESOHN, 2008, p. 59).

³³Montagem feita a partir de capturas de tela dos trailers das adaptações para o cinema de “*O Hobbit*” e o “*O Senhor dos Anéis: A sociedade do Anel*”. Disponível em: <https://www.warnerbros.com/movies/lord-rings-fellowship-ring>. Acesso em: 25 de setembro de 2021.

da cultura do seu entorno, sendo uma habilidade natural de seus habitantes. No entanto, por mais que tente, ela não compartilha destas características e por isso se sente deslocada. O enredo se desdobra quando a personagem descobre ser responsável por ferir uma criatura mágica e causar um grande desequilíbrio em sua morada. Para reparar seu erro, ela se incumbe de viajar para um local distante de sua casa, tomando esta jornada como um dever, uma forma provar seu valor enquanto membro de sua comunidade e superar suas próprias fraquezas.

O quadrinho toma como principais referências, tanto estéticas quanto narrativas, as obras cinematográficas do estúdio de animação japonês *Studio Ghibli*, principalmente os longas “A Viagem de Chihiro” (2001), e “Princesa Mononoke” (1997). Recheados de elementos culturais do Japão e dilemas complexos, os longa-metragens dirigidos por Hayao Miyazaki abordam de forma muito sensível temas como o amadurecimento, a maneira como a gentileza pode afetar os relacionamentos, os tons cinzentos da moralidade do ser humano e o alerta sobre a interferência do homem no equilíbrio delicado da natureza.

Figura 47 - Recortes de “A Viagem de Chihiro” (2001) e “Princesa Mononoke” (1997)



Fonte: Compilação dos autores³⁴.

“Nascente” é, acima de tudo, uma experiência de aprendizado. A narrativa surge a partir do fascínio de se contar histórias, o apelo do universo da criação de mundos e da vontade de tornar uma experiência pessoal em uma narrativa visual. É uma história que usa dos elementos

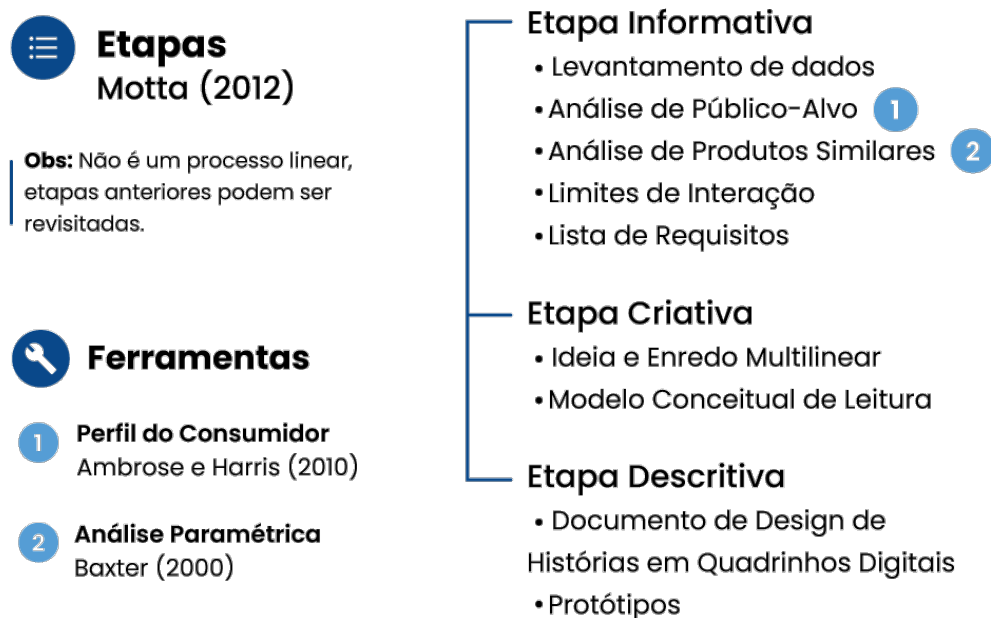
³⁴Montagem feita a partir de capturas de tela dos filmes do *Studio Ghibli*.

da fantasia para tratar a superação de medos como forma de amadurecimento, a importância das relações entre sujeitos e, sobretudo, de empatia.

3 MÉTODO

Para guiar este projeto, que tem como objetivo principal o desenvolvimento de um protótipo de uma história em quadrinhos digital hipermidiática para dispositivos móveis intitulada Nascente, toma-se como método o processo elaborado por Motta (2012). A proposta do autor se alinha ao trabalho aqui desenvolvido por apresentar um método visando as HQs digitais como artefato final, tomando como referência autores e teóricos que estudam o processo da atividade de design voltada para produtos e o ambiente digital. Adicionalmente ao autor supracitado, foram utilizados os métodos de Ambrose e Harris (2010) e Baxter (2000) de maneira complementar a alguns aspectos do processo.

Figura 48 - Diagrama ilustrativo da metodologia



Fonte: Produção dos autores.

Motta (2012) analisa e sintetiza os processos metodológicos de designers amplamente estudados e aplicados, assim como os estudos e procedimentos direcionados ao ambiente digital e a interatividade, dada a forma como as tecnologias digitais modificaram o pensar e o fazer do design. Em sua pesquisa o autor apresenta conceitos de Modelos Conceituais de Leitura e as Metáforas de Interface como ferramentas para otimizar a conceituação do produto interativo.

O Modelo Conceitual de Leitura tem como objetivo a total compreensão da proposta de produto. Ele transforma os requisitos listados para o projeto em um modelo descritivo do sistema de funcionamento do produto, como se apresenta visualmente, suas qualidades estéticas e como será sua interação com o leitor. O autor apresenta as seguintes classificações para os modelos conceituais:

- **Instrução** (em que o indivíduo dá alguma instrução ao sistema);
- **Conversação** (sistema projetado para responder perguntas e manter uma conversa com o indivíduo por meio da entrada de dados);
- **Manipulação e navegação** (possibilidade de manipulação de objetos e navegação por espaços virtuais);
- **Exploração e pesquisa** (exploração e busca de informações através do sistema)

Já as Metáforas de Interface são artifícios de construção dos modelos conceituais que oferecem meios de interação familiares para os leitores. Elas são projetadas para serem correspondentes a formas, aspectos ou entidades com funcionalidades próprias, baseadas em atividades ou objetos do mundo real. “As metáforas de interface provaram ser bastante bem sucedidas pois oferecem ao usuário desde o primeiro contato com o sistema uma imagem, símbolo, ícone etc familiar para orientá-los a entender e aprender como usar um novo sistema” (MOTTA, 2012, p. 84).

Figura 49 - Exemplo de Metáforas de Interface



Fonte: <https://www.andrealourenco.com>.³⁵

O método de Motta (2012) apresenta no total três etapas: Etapa Informativa, Etapa Criativa e Etapa Descritiva, as quais serão listadas e exemplificadas a seguir.

³⁵Disponível em: <https://www.andrealourenco.com/wp-content/uploads/2020/01/skeuomorfismo.jpg>. Acesso em: 26 de setembro de 2021.

3.1 Etapa Informativa

A primeira etapa apresentada pelo autor é subdividida em outras cinco etapas, que serão responsáveis por nortear o projeto através de levantamento de dados, aplicação de conceitos, estudo de público-alvo, análise de produtos similares e tecnologias utilizadas.

3.1.1 Levantamento de dados

Assim como nas etapas iniciais de grande parte dos projetos de design, a primeira parte da Etapa Informativa tem como objetivo contextualizar, levantar dados e obter informações que servirão de base para as fases seguintes. Dentre as várias maneiras existentes de realizar esse levantamento de dados, o autor faz uso de *checklists*³⁶, uma ferramenta de perguntas que de maneira flexível, uma vez que permite o descarte e acréscimo de perguntas de acordo com a necessidade, ajudará a definir alguns parâmetros para o projeto.

Quadro 1 - Exemplo de *checklist* para levantamento de dados

Questões	Expectativas
Qual a função da história em quadrinho?	Do que a história trata e para que servirá? Entretenimento, diversão, manual etc.
Qual o público-alvo?	Perfil básico de um grupo de indivíduos com características semelhantes.
Qual o dispositivo a que se destina?	Computador, <i>Tablet</i> , Celular, TV Digital etc.

Fonte: Adaptado de Motta (2012, p. 114-115).

3.1.2 Análise de Público-Alvo

Diferentemente da pesquisa de público-alvo em outras áreas do design, que normalmente possui foco em questões técnicas de ergonomia, para Motta (2012), questões como imersão do usuário, estética, incentivo à emoção e à criatividade ganham muito mais valor no âmbito dos quadrinhos digitais. De forma complementar, Ambrose e Harris (2010), introduzem o conceito de *target groups* (grupos-alvo em tradução própria), uma classificação inicial que permite demarcar diferentes grupos de consumidores em determinado setor, assim como suas características, a qual vamos considerar como equivalente a público-alvo.

Para esse fim, como indicado por Ambrose e Harris (2010), nos utilizaremos de pesquisas já realizadas por outros pesquisadores e veículos, e que apresentem informações

³⁶“Lista de verificação”, em tradução própria.

relevantes sobre consumidores e o mercado. Uma vez delimitado o perfil do nosso público-alvo, é possível seguir para um detalhamento de informações como gostos, motivações e aspirações, gênero, escolaridade, dentre outros.

É então que utilizaremos a ferramenta Perfil do Consumidor (AMBROSE; HARRIS, 2010), a qual consiste no conjunto de informações gráficas e escritas a respeito do grupo estudado, construído a partir de palavras-chave e características que identificam o grupo, as quais podem ser organizadas de forma visual em um documento.

3.1.3 Análise de Produtos Similares

A análise de similares consiste em coletar e analisar dados de produtos do mesmo nicho do que será desenvolvido. Para esta etapa, Motta (2012) define a necessidade de delimitar o que será coletado na pesquisa, quais objetos serão pesquisados, organizar e analisar os dados recolhidos. Para isso, o autor definiu duas características para a busca dos similares:

- **Produtos similares quanto ao conceito:** Histórias em quadrinhos que estejam relacionadas conceitualmente com o projeto.
- **Produtos similares quanto à interação:** Produtos digitais que demonstrem características de uso, interação e interface que possam servir de inspiração para o projeto a ser desenvolvido.

Após a escolha das peças, por meio da análise paramétrica proposta por Baxter (2000), serão definidos alguns parâmetros de comparação entre os objetos, abrangendo aspectos quantitativos e qualitativos a serem analisados. Tais parâmetros devem envolver questões morfológicas (tela infinita, animações, interações etc), estéticas, técnicas (plataformas disponíveis, recursos utilizados, responsividade) e ergonômicas (tons de cores mais utilizados, legibilidade, etc).

3.1.4 Limites de Interação

Ao desenvolver um produto digital, é importante saber se o projeto é viável em termos técnicos e se explora de maneira ampla os recursos que a plataforma, aparelho ou linguagem pode oferecer. Para Motta (2012) ter conhecimento de todas as possibilidades que um aparelho fornece depende da experiência prévia e pesquisa dos designers e programadores envolvidos. Dessa maneira, é importante levantar as especificações técnicas e as possibilidades de entrada e resposta dos dispositivos que serão utilizados.

Quadro 2 - Exemplo de levantamento de especificações

Questões	Expectativas
Quais as especificações técnicas do aparelho ou sistema?	Qual a configuração técnica do aparelho a ser utilizado, seu poder de processamento, recursos tecnológicos, contexto de uso etc.
Quais as possibilidades de interação baseadas nos dispositivos de entrada?	Quais as ações ou movimentos que o usuário pode fazer para interagir com o aparelho, clicar, arrastar, tocar, balançar, falar etc.
Quais são as possibilidades de interação baseadas nos dispositivos de saída?	Como o sistema pode retornar a informação para o usuário de modo a perpetuar a interação com o mesmo, perguntas, movimentos, sons etc.

Fonte: Adaptado de Motta (2012, p. 123).

3.1.5 Lista de Requisitos

As informações obtidas por meio da análise dos similares, assim como os dados coletados e sistematizados nas etapas anteriores, contribuem para a elaboração de uma lista de requisitos. Os requisitos listados compreendem as qualidades formais, funcionais e conceituais que o artefato desenvolvido deve apresentar em sua versão final.

3.2 Etapa Criativa

É nessa etapa que acontece a criação do processo de design em si. Uma vez reunidas as informações necessárias à concepção do projeto e reconhecidas as suas limitações, é o momento de gerar alternativas, com o intuito de suprir as necessidades e alcançar seus objetivos. Para tal, Motta (2012), introduz três elementos fundamentais a essa etapa: Ideia, Enredo Multilinear e Modelo Conceitual de Leitura.

3.2.1 Ideia e Enredo Multilinear

Segundo Moore (1998, apud Motta, 2012), aqui compreende-se ideia como assunto ou tema, e enredo como uma síntese da história, que servirá como base para o desenvolvimento de um roteiro mais detalhado. O autor utiliza os dados obtidos na Etapa Informativa para a gerar a ideia e a elaboração do roteiro. Para a realização do seguinte trabalho, tem-se uma ideia previamente concebida, uma vez que se trata de uma HQ autoral. Sendo assim, optou-se por adaptar esta etapa, de modo que as informações obtidas na fase anterior serão utilizadas no desenvolvimento do modelo conceitual de leitura e na concepção dos elementos estruturais do quadrinho onde haverá a aplicação dos recursos hipermidiáticos.

Em relação à trama, Motta (2012), aponta que os enredos criados devem satisfazer a ideia e também possibilitarem multilinearidade. As noções de multilinearidade apresentadas

pelo autor também contemplam a inclusão conteúdos adicionais à história principal, as quais se encaixam na proposta da HQ a ser desenvolvida, e portanto, serão exploradas na elaboração do roteiro.

3.2.2 Modelo Conceitual de Leitura

O modelo conceitual de leitura consiste na “combinação de elementos de interface, interação, interação no interior dos quadrinhos e elementos de multimídia com o objetivo (...) de criar uma nova forma de ler histórias em quadrinhos digitais” (MOTTA, 2012, p. 125). Para iniciar essa etapa, é preciso entender o processo de construção de um modelo como único, não há caminho pronto, é essencial levar em consideração os dados levantados, observar os usuários com empatia (no nosso caso, leitores das HQs digitais), e utilizar técnicas para criar esses modelos (PREECE et al, 2005, apud Motta, 2012). Com essa finalidade, Motta (2012), aponta alguns princípios-chave que devem nortear o processo de criação:

- Manter a mente aberta, sem negligenciar os usuários e o contexto;
- Discutir ideias com toda a equipe responsável pelo projeto de forma constante;
- Ter várias ideias.

Atenta-se, ainda, ao uso de Metáforas de Interface como facilitadoras do uso de modelos conceituais. Boas metáforas de interface devem ser bem estruturadas, relevantes ao problema, de fácil representação e extensíveis, possibilitando a inserção de novos recursos posteriormente.

Tendo em mente os elementos estruturantes dos quadrinhos, vistos anteriormente, a utilização de analogias também pode ser um caminho produtivo. A analogia se baseia na associação de elementos pertencentes a contextos distintos, possibilitando a exploração de novas funcionalidades, configurações e aplicações. Quanto às histórias em quadrinhos digitais, permite a elaboração de metáforas que forneçam a estrutura de leitura, ao se associar elementos dos quadrinhos e o tema, por exemplo (MOTTA, 2012). Seguem alguns exemplos de enredos que utilizam a analogia como ferramenta principal:

Quadro 3 - Exemplo de delimitação de alternativas

Metáfora Escolhida: Folhas de uma grande árvore
A interface seria uma grande árvore com folhas grandes, onde as folhas seriam os quadrinhos. Não seria possível perceber a árvore pois ela estaria por trás das folhas. As folhas ficariam sobrepostas, umas próximas das outras

indicando o percurso da narrativa. Ele navegava pela história apenas movendo o mouse sobre as folhas e a tela ficaria centralizada na folha que ele colocou no *mouse*. A história iria se mover mais rápido ou mais lentamente de acordo com o movimento do *mouse*, se o *mouse* fosse colocado na parte superior da tela, a mesma se movimentaria rapidamente para cima da árvore, e o inverso para baixo. A história ia ser contada de baixo para cima e para esquerda ou direita pois o usuário teria caminhos diferentes a seguir, podendo até ver um pouco de duas realidades ao mesmo tempo. Ao colocar o *mouse* sobre uma folha ela ia demonstrar interações internas, como os balões de fala. A animação seria de forma global, poderia chover durante a história e algumas folhas poderiam cair, isso associado a uma trilha sonora criaria uma experiência interessante.

Fonte: Adaptado de Motta (2012, p. 133-134).

Ademais, as possibilidades são diversas, “como histórias contadas através de janelas de um prédio, ou uma história de assassinato contada através do reflexo em pedaços de um vidro estilhaçado, uma história sobre sonhos contadas através de imagens nas nuvens” (MOTTA, 2012).

3.3 Etapa Descritiva

Esta corresponde à última etapa do processo metodológico traçado por Motta (2012). Na etapa descritiva tem-se o detalhamento total do produto a ser desenvolvido através de documentos de tipos variados, que dependem da natureza do projeto, incluindo mapas de telas, artes conceituais, desenhos técnicos, cartas de processo, entre outros. Para esta etapa são apresentados o Documento de Design de Histórias em Quadrinhos e os protótipos de alta e baixa fidelidade.

3.3.1 Documento de Design de Histórias em Quadrinhos Digitais

É o documento que descreve as características do produto relativas à questões de idealização do enredo, dispositivo de leitura, suporte de distribuição, gênero da narrativa, tecnologias de programação, descrição do público-alvo a ser atingido, especificação do Modelo Conceitual de Leitura, as possíveis interações do leitor, e, por fim, o modelo de negócios. As especificações listadas são apresentadas por meio de um quadro conforme exemplificado a seguir.

Quadro 4 - Documento de Design de Histórias em Quadrinhos Digitais

Título			
Ideia ou tema			
Enredo			
Gênero	Dispositivo	Tecnologia	Distribuição

Descrição do público alvo
Modelo Conceitual de Leitura
Interações do Usuário
Modelo de Negócios

Fonte: Adaptado de Motta (2012, p. 140).

Após a descrição dos aspectos de idealização, realiza-se um outro quadro, expondo em maiores detalhes em quais aspectos estruturais e elementos de linguagem dos quadrinhos serão aplicados os recursos hipermediáticos e de que forma se dará esta aplicação.

Quadro 5 - Exemplo de especificação Individual de Elementos

Árvore da Vida (Alternativa 01)	
Especificação Individual de Elementos	
Diagramação	Será dinâmica com o movimento das folhas, folhas sobrepostas e a cada mudança de quadro um novo arranjo de folhas surgirá.
Quadrinho	O quadrinho terá formato de folha, deve-se escolher um tipo de folha que não interfira tanto no conteúdo do quadro.
Balões	Os balões serão dinâmicos e só irão aparecer quando o usuário passar o mouse sobre a folha onde ele se encontra no fluxo da história.

Fonte: Adaptado de Motta (2012, p. 141).

3.3.2 Protótipos

Segundo Preece, Rogers e Sharp (2005) os protótipos compreendem qualquer demonstração de artefato que permita que as partes interessadas no projeto interajam com o produto de modo a verificar o seu funcionamento em um contexto real e testar o desempenho das mecânicas imaginadas. Para as autoras os protótipos atendem a finalidades como “(...) testar a viabilidade técnica de uma ideia, esclarecer alguns requisitos vagos, realizar alguns testes com usuários e avaliações, ou verificar se um certo rumo que se tomou no design é compatível com o resto do desenvolvimento do sistema” (PREECE, ROGERS e SHARP, 2005, p. 261).

Motta (2012) apresenta os protótipos de baixa e alta fidelidade os quais apresentam níveis distintos de interação e semelhança com o produto final. Os protótipos de baixa fidelidade podem apresentar aspectos do produto final, no entanto não possuem grande semelhança com

o artefato em questão de desenvolvimento. A vantagem da utilização dos protótipos de baixa fidelidade está na sua praticidade, baixo custo de produção e possibilidade de alterações rápidas. O autor cita como exemplo deste tipo de protótipo os esboços, ou desenhos esquemáticos, e *storyboards*³⁷. Os protótipos de alta fidelidade, por sua vez, fazem o uso de materiais e tecnologias que serão aplicados no produto final. São, portanto, protótipos mais complexos, aproximando-se o máximo possível em aspectos estéticos e funcionais do artefato a ser desenvolvido.

³⁷Esboços sequenciais que exemplificam o funcionamento de algum artefato, demonstrando características das telas e níveis de interação com o leitor (MOTTA, 2012).

4 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

4.1 Checklist para levantamento de dados

Durante as fases iniciais do projeto é necessário uma delimitação bem executada em torno do objeto de estudo. Inicialmente, elabora-se uma lista com perguntas responsáveis por auxiliar o grupo no planejamento do projeto e definição de aspectos que compreendem o artefato a ser desenvolvido, como o público de destino, plataformas de distribuição e concorrentes. No quadro exposto abaixo, têm-se as perguntas elaboradas e as respostas que compõem o *checklist* inicial.

Quadro 6 - Checklist

Levantamento de dados: HQ digital	
Questões	Expectativas
Qual o título da HQ?	Nascente.
Qual o gênero da HQ?	Narrativa autoral do gênero ficção de fantasia imersiva.
Qual o dispositivo/plataforma a HQ será destinada?	Dispositivos móveis (<i>tablets</i> e <i>smartphones</i>).
Qual formato a HQ será apresentada?	Aplicativo para dispositivos móveis.
Como a HQ será distribuída?	<i>AppStore</i> , <i>Google Play Store</i> .
Qual o público alvo ao qual a HQ é destinada?	Jovens adultos, entre 15 e 25 anos.
Qual o comportamento de compra ou interação do seu público em relação ao produto em questão?	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Download</i> de aplicativos de leitura <i>online</i>; - Compra de moedas de troca dentro do aplicativo para desbloqueio de conteúdo antecipado; - Participação em eventos de leitura para aquisição de moedas de troca de forma gratuita; - Notificações pelo aplicativo para recebimento de atualizações em relação aos quadrinhos. - Interação com o autor por meio da seção de comentários e redes sociais; - Presente nas comunidades de apreciadores (<i>fandoms</i>) nas redes sociais
Qual a função da HQ a ser produzida?	Foco no entretenimento e diversão em momentos de descanso, tratando sobre auto reflexão e superação de medos.
Quais os objetivos da produção da HQ?	<ul style="list-style-type: none"> - Exploração e criação de novas mecânicas de leitura para quadrinhos digitais; - Publicação regular de um quadrinho em plataforma digital.
Quais são os similares do produto?	- <i>Phallaina</i> ;

	<ul style="list-style-type: none"> - <i>The Boat</i>; - <i>Run Ran Run</i> [RRR]; - <i>Stand Still Stay Silent</i>; - <i>The Ocean is Broken</i>; - <i>Lore Olympus</i>;
Quais são os recursos (ferramentas e conhecimentos) necessários para o desenvolvimento do produto?	<ul style="list-style-type: none"> - Roteiro; - <i>Layouts</i>; - <i>Hardware</i> e <i>software</i> de animação e desenho digital; - <i>Software</i> de diagramação e suporte para recursos de animação e efeitos sonoros; - Tecnologias de design de interface para aplicação dos recursos de hipermedia;
Qual o modelo de negócios?	Distribuição gratuita.

Fonte: Adaptado de Motta (2012).

4.2 Análise de Público-Alvo

Dando seguimento a pesquisa, na fase de análise do público-alvo propõe-se inicialmente um levantamento geral sobre dados acerca da situação e do mercado atual de quadrinhos digitais. Conforme dito anteriormente, após os investimentos de sites como o *Comixology*³⁸ e o brasileiro *Social Comics*³⁹, o mercado editorial de quadrinhos digitais tem ganhado espaço e facilitado o acesso às edições, com catálogos vastos que atendem à maioria dos públicos.

É importante elucidar que a ideia de que os quadrinhos digitais representam uma ameaça para os quadrinhos impressos vem sendo desbancada a muito tempo, uma vez que, na maioria dos casos, as mídias acabam atuando de forma complementar. O ambiente digital proporciona uma plataforma de publicação de custo reduzido e um meio de adquirir visibilidade para, em certos casos, posteriormente migrar para as mídias impressas, possibilitando que o produto exista em dois contextos diferentes. Nesse sentido, destaca-se a atuação do público como fomentador e patrocinador das edições através de campanhas de financiamento coletivo como *Catarse*⁴⁰, *Indiegogo*⁴¹ e *Kickstarter*⁴².

Além do mercado em crescimento, é importante salientar o reconhecimento dos quadrinhos em meio às premiações nacionais e internacionais. Considerado o "Oscar dos quadrinhos", o prêmio *Will Eisner Comic Industry Awards*, abreviado como *Eisner Awards*, consagra quadrinistas de todo o mundo desde o final da década de 80. A partir do ano de 2005, a premiação incluiu em suas categorias os quadrinhos digitais e posteriormente as *webcomics*

³⁸Ver nota 7.

³⁹Ver nota 8.

⁴⁰Disponível em: <https://www.catarse.me> Acesso em 11 de agosto de 2021.

⁴¹Ver nota 28.

⁴²Disponível em: <https://www.kickstarter.com> Acesso de 11 de agosto de 2021.

com publicação exclusivamente digital. No Brasil, o Troféu HQMIX, o mais importante prêmio dos quadrinhos nacionais, completou em 2021 a sua trigésima terceira edição. Ao analisar o histórico do prêmio, Luiz (2015) afirma que uma boa maneira de acompanhar o panorama e as flutuações do mercado de quadrinhos brasileiro é através das categorias da premiação. Assim como o prêmio Eisner, o Troféu HQMIX também contempla as publicações digitais através das categorias de *Web Tiras* e *Web Quadrinhos*. A presença dos quadrinhos digitais em situações tão relevantes, atestam a presença de um público leitor e suas principais tendências de consumo.

Em virtude da existente demanda, define-se como *target group*, ou público pretendido, para o artefato a ser desenvolvido indivíduos classificados como jovens e jovens adultos, incluídos na faixa etária de quinze a vinte e quatro anos de idade, segundo a Organização Mundial da Saúde (apud MINISTÉRIO DA SAÚDE, 2007). A faixa etária descrita ocupa os primeiros lugares das estatísticas referentes ao uso da internet e têm o celular como principal meio de acesso, segundo o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), (2019). O comportamento do público-alvo proposto se aproxima das características descritas por Kotler e Keller (2012) como o consumidor experimentador. Os experimentadores estão contidos no grupo com recursos mais abundantes e se integram em uma categoria de consumidor cujas características incluem “(...) pessoas jovens, entusiastas e impulsivas, que buscam variedade e entusiasmo. Gastam grande parte de sua renda em roupas e acessórios da moda, entretenimento e socialização” (KOTLER e KELLER, 2012, p. 241).

Em uma análise de segmentação de mercado por gerações, é possível incluir o público-alvo na geração y, ou *millennials*. Nascidos entre 1979 e 1994, os *millennials* cresceram em uma época de grande avanço econômico, conectados com as tecnologias de informação, computadores, jogos eletrônicos, celulares e mensagens instantâneas (KOTLER e KELLER, 2012). Por serem naturalizados com o ambiente digital, é possível que a leitura pelos dispositivos móveis não seja um fator negativo para a aceitação do produto.

Finalmente, o público em questão possui participação ativa em redes sociais, onde procuram se aproximar dos seus criadores de conteúdo de preferência, interagindo com comunidades de apreciadores através de comentários e contribuindo para a construção e propagação do universo narrativo e visual por meio de histórias paralelas inspiradas em uma obra (*fanfics*), ilustrações, montagens e edições com elementos e personagens (*fanarts*). Nesse sentido, é possível traçar um paralelo deste público com o que Roberts (2004, apud JENKINS, 2009) apresenta como os “consumidores inspiradores” ou “defensores da marca”: sua fidelidade os impulsiona a propagar os ideais e posicionamentos da marca por meio de canais de

comunicação, sempre atualizados com as novidades, sugerindo melhorias e cobrando que a marca mantenha-se firme aos seus princípios. Integrados em uma cultura participativa, as características dos consumidores inspiradores compõem uma faceta muito importante do comportamento do público-alvo aqui selecionado.

Figura 50 - Perfil do consumidor



Fonte: Compilação dos autores.

4.3 Estudo de Similares

Através da ferramenta de análise paramétrica, conforme descrita por Baxter (2000), realizou-se o estudo de similares com base em parâmetros relativos ao conceito, ergonomia, características dos suportes de leitura e aplicação de recursos hipermediáticos. Os resultados das análises podem ser vistos separadamente nos apêndices A a F. Demonstra-se a seguir uma breve descrição dos similares, assim como os quadros conclusivos e síntese descritiva da análise elaborados após o estudo.

4.3.1 *Phallaina*

Inspirada nas tapeçarias medievais e pergaminhos chineses, a *graphic novel* de Marietta Ren foi lançada em 2016 no formato de um aplicativo para leitura horizontal. *Phallaina* conta a história de Audrey, uma jovem tradutora que sofre com alucinações em que seu campo de visão é dominado por baleias brancas. Durante o tratamento, Audrey descobre que possui uma

anomalia cerebral chamada *physeter*, que permite permanecer longos períodos sem respirar. Este fato a estimula a buscar a relação desta estrutura anômala com suas visões.

Figura 51 - Recorte de capítulo da HQ *Phallaina*

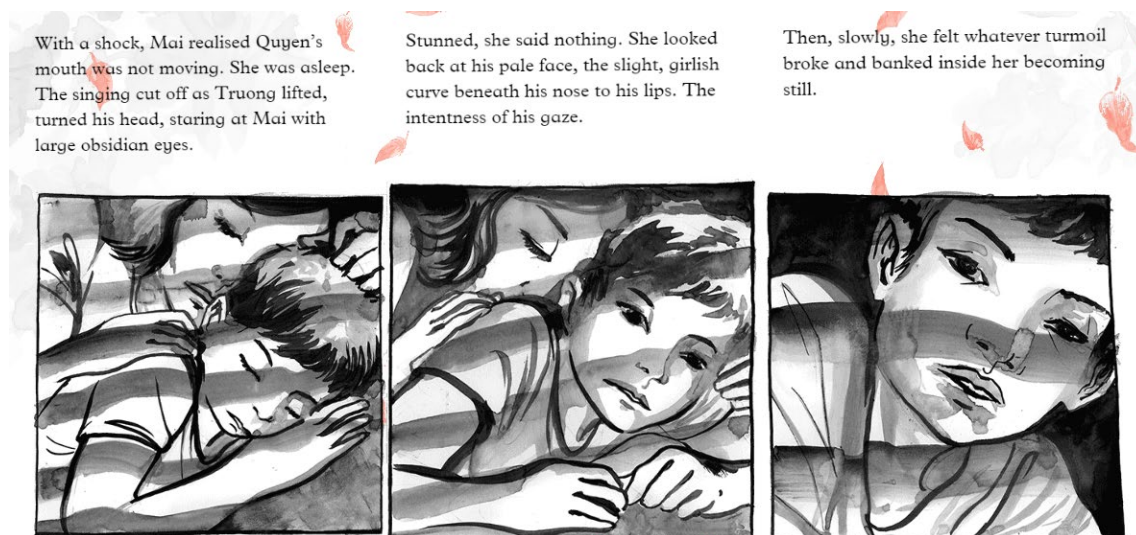


Fonte: <https://screendiver.com>⁴³.

4.3.2 *The Boat*

The Boat conta a história real da jovem Nam Le, uma adolescente de 16 anos que foi enviada por seus pais sozinha em um barco clandestino com destino à Austrália, durante o evento histórico conhecido como a Queda de Saigon, no Vietnã. A obra foi lançada em 2015, em reconhecimento ao quadragésimo aniversário de reassentamento vietnamita na Austrália.

Figura 52 - Recorte da HQ digital *The Boat*



Fonte: <https://www.sbs.com.au>⁴⁴.

⁴³Disponível em: <https://screendiver.com/directory/phallaina/>. Acesso em: 7 de outubro de 2021.

⁴⁴Disponível em: <https://www.sbs.com.au/theboat/>. Acesso em: 7 de outubro de 2021.

4.3.3 *Run Ran Run* [RRR]

Run Ran Run (RRR), é uma HQ digital pensada para celular ou *tablet*, acessível em duas partes nos aplicativos RRR1 e RRR2. No entanto, vamos analisar os capítulos gratuitos disponibilizados no aplicativo *Plastiek*⁴⁵, portal por meio do qual a *Digital Comics*, desenvolvedora de RRR, disponibiliza versões de degustação, novidades, dentre outros. Foi lançada em julho de 2018 e se destaca por utilizar animações 2D e 3D como principal recurso interativo.

Figura 53 - HQ digital RRR1



Fonte: <https://screendiver.com>⁴⁶.

4.3.4 *Stand Still Stay Silent*

Escrita e ilustrada por Minna Sunberg, a HQ *Stand Still Stay Silent* (SSSS), narra a história de um grupo de jovens que exploram um mundo quase esquecido, noventa anos após os eventos apocalípticos que obrigaram a humanidade a se refugiar em áreas seguras designadas. Ambientada nos países ao norte da Europa, a narrativa traz elementos da mitologia nórdica, entrelaçados com o horror e a magia.

⁴⁵Disponível em: <https://plastiek.com/>. Acesso em: 8 de outubro de 2021.

⁴⁶Disponível em: <https://screendiver.com/directory/rrr-digital-comic-by-plastiek/>. Acesso em: 7 de outubro de 2021.

Figura 54 - Ilustração de capa do quinto capítulo de *Stand Still Stay Silent*



Fonte: <http://sssscomic.com>⁴⁷.

4.3.5 *The Ocean is Broken*

Em *The Ocean is Broken*, acompanhamos a rotina de dois irmãos em um universo pós apocalíptico onde as calotas polares da Terra derreteram, fazendo com que a água trouxesse todo o lixo do resto do planeta para a Groenlândia. Assim, Piitaaraq e Aqqalu vasculham os entulhos diariamente em busca de sinais de vida, comida e recursos para sobreviverem.

Figura 55 - Recorte de *The Ocean is Broken*



Fonte: <http://ocean.sutueatsflies.com>⁴⁸.

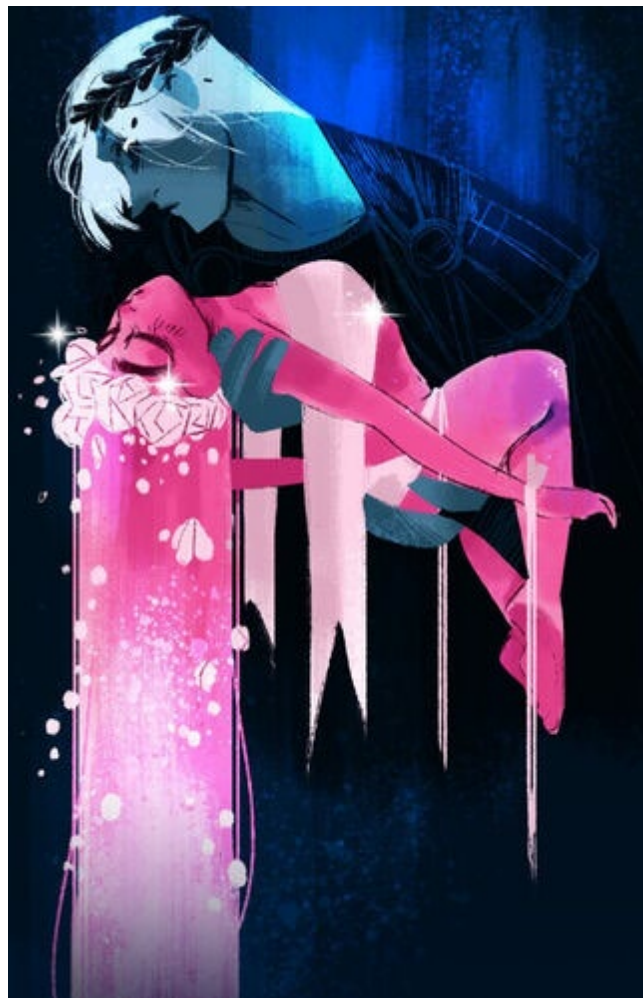
⁴⁷Disponível em: <http://sssscomic.com/comic.php?page=223>. Acesso em: 7 de outubro de 2021.

⁴⁸Disponível em: <http://ocean.sutueatsflies.com/#>. Acesso em: 7 de outubro de 2021.

4.3.6 Lore Olympus

*Lore Olympus*⁴⁹ foi originalmente publicada no aplicativo *Webtoon*, em março de 2018, pela autora neozelandesa Rachel Smythe. Com mais de 5.2 milhões de inscritos, conta de forma contemporânea a história de romance entre Hades e Perséfone, assim como as intrigas e amizades presentes num mundo onde deuses gregos continuam existindo. Foi nomeada para o *Eisner Award* (2019), e para o *Ringo Award* (2020), ambos na categoria de melhor *webcomic*. A HQ também está sendo adaptada para o formato impresso e tem previsão de lançamento para novembro de 2021.

Figura 56 - Recorte de Lore Olympus



Fonte: <https://lore-olympus.fandom.com>⁵⁰.


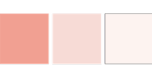


⁴⁹Disponível em: https://www.webtoons.com/en/romance/lore-olympus/list?title_no=1320. Acesso em: 8 de outubro de 2021.

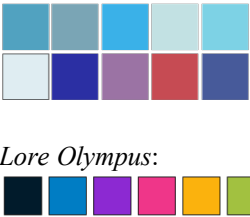
⁵⁰Disponível em: https://lore-olympus.fandom.com/es/wiki/Old_Lore_Olympus#. Acesso em: 8 de outubro de 2021.

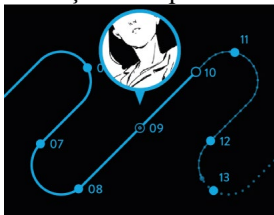
4.3.7 Análise de similares




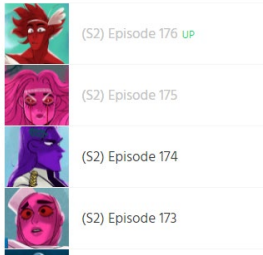
Quadro 7 - Quadros conclusivos da análise de similares

Análise de Similares Quanto ao Conceito	
Parâmetro	Descrição
Conceito Geral	A maioria dos similares, 83% (5), tem conceito geral relacionado a um universo fantástico. São eles mitologias, jornadas no Espaço Sideral, natureza e cenário pós-apocalíptico. Quando desenvolvidos esses conceitos, é possível perceber a abordagem de temas atuais e políticos, como imigração, conflitos armados, crise ambiental e questões de gênero.
Metáforas de Interface	33% (2), apresentaram metáforas de interface. Em <i>Phallaina</i> : - Ícone de carregamento com o formato semelhante à silhueta da personagem e criaturas marinhas; - Botões circulares clicáveis com funções descritas em texto. Em <i>Stand Still Stay Silent</i> : - Mudança padrão da aparência do <i>mouse</i> e das cores sobre elementos clicáveis; - Desenho dos ícones de redes sociais adaptados à estilização da HQ.

Análise de Similares Quanto à Ergonomia			
Parâmetro	Variável	Característica	Descrição
Uso de Cores	Matizes	Variável	<p>A escolha das matizes está relacionada ao conceito de cada HQ.</p> <p>Variam entre tons quentes, frios, a harmonização de ambos, a predominância de preto e branco e a utilização de uma paleta de cores monocromática.</p> <p>Em <i>Phallaina</i>, existe uma paleta adicional customizável com dez cores:</p>  <p><i>The Boat</i>:</p>  <p>RRR:</p>  <p><i>Stand Still, Stay Silent</i>:</p>  <p><i>The Ocean is Broken</i>:</p>

			
	Contraste	33% (2) dos similares apresentam contraste alto, 50% (3) apresentam contraste médio e 17% (1) tem contraste baixo.	O alto contraste se dá pela utilização de preto e branco enquanto cores opostas. Ou ainda na utilização de apenas uma matiz (elementos principais), em contraste com uma cor secundária ou paleta de cor monocromática destinada à ambientação. Nos casos em que o contraste foi médio ou baixo, foram utilizados tons muito próximos.
	Saturação	67% (4) dos similares apresentam saturação alta, 17% (1) saturação média e 17% (1) possuem saturação baixa.	A maioria dos similares apresentou paleta de cores com saturação acima de 60%.
Elementos textuais	Leiturabilidade	67% (4) dos similares apresentam alta leiturabilidade, enquanto 33% (2) apresentam leiturabilidade média.	A alta leiturabilidade se deu por: Fácil compreensão dos textos e enredo; Narrativa fluida; Quadros e balões dispostos de modo a indicar a ordem de leitura. Quanto à média leiturabilidade: Movimento dos balões pode causar leve desconforto visual; O excesso de movimentação dos quadros pode causar desconforto.
	Legibilidade	50% (3) dos similares apresentam alta legibilidade, enquanto a outra metade, média legibilidade.	A alta legibilidade acontece principalmente pelo alto contraste entre texto e elementos das HQS. Já nos casos de legibilidade mediana, a escolha de tipografia foi a principal responsável (tipografias estilizadas ou com espaçamento pequeno).
Manipulação de tela	Aproximação e recuo (<i>Zoom</i>)	50% (3) dos similares apresentam opção de <i>zoom</i> .	Aproximação e recuo com os dedos (aplicativo), e por atalhos do teclado (<i>website</i>).
Aviso de conteúdo sensível	Presença	17% (1) dos similares apresenta algum tipo de aviso prévio de conteúdo sensível	Em <i>Lore Olympus</i> , o aviso aparece primeiramente em caixa alta na cor branca sobre um fundo cinza antes do início do capítulo, em posição de destaque. Após alguns capítulos, o aviso foi padronizado e apresentado nas cores vermelho e preto, fonte em caixa alta, descrevendo brevemente o conteúdo do capítulo.

Análise de Similares Quanto ao Suporte de Leitura			
Parâmetro	Variável	Característica	Descrição
Suporte	Tipo de suporte (aplicativo ou <i>website</i>)	33% (2) HQs estão disponíveis exclusivamente em aplicativos. 50% (3) exclusivamente em <i>website</i> . Apenas 17% (1) HQ está disponível tanto em app quanto site.	Os aplicativos estão disponíveis para <i>download</i> para <i>Android</i> e <i>iOS</i> na <i>Play Store</i> ou <i>App Store</i> . As HQs disponíveis exclusivamente em <i>website</i> tem domínio próprio. Apenas no caso em que a HQ está disponível em ambos os suportes se utiliza de uma página do aplicativo para publicação de HQs digitais <i>Webtoon</i> .
Leitura	Orientação de leitura	67% (4) tem orientação de leitura vertical. 33% (2) optaram por horizontal. A leitura dos quadros se dá, majoritariamente, da esquerda para a direita.	Nas HQs horizontais: - A rolagem acontece para frente e para trás com os dedos ou <i>mouse</i> ; Nas HQs verticais: - Em 83% (6) a rolagem acontece de cima para baixo com os dedos ou <i>mouse</i> ; Em 17% (1), a rolagem acontece da esquerda para a direita com toque dos dedos.
Seção de comentários	Presença	33% (2) possuem seção de comentários.	Em <i>Stand Still Stay Silent</i> : - Leitura dos principais comentários ao final de cada capítulo; - Acesso aos comentários gerais através de um cadastro no site. Em <i>Lore Olympus</i> : - Padrão do <i>Webtoon</i> , fica ao final de cada capítulo; - Permitido até 500 caracteres; - Rank por <i>#TOP</i> e <i>#NEWEST</i> ; - Possibilidade de curtir, reprovar e responder.
Sumário	Presença	Todos os similares apresentam sumário.	Em <i>Phallaina</i> : Sumário em formato de linha do tempo e marcação de capítulos.  Em <i>The Boat</i> : Sumário como barra lateral, contendo os capítulos.

			 <p>Em RRR: O sumário faz parte da página inicial do aplicativo; Usam imagens dos capítulos junto aos nomes.</p>  <p>Em <i>The Ocean is Broken</i>: Sumário horizontal localizado no canto superior direito, com a marcação dos capítulos.</p>  <p>Em <i>Lore Olympus</i>: Sumário padrão do <i>Webtoon</i>, fica na página inicial de cada HQ digital; Apresenta pequena imagem do capítulo; Apresenta número do capítulo, nome, data de lançamento e número de curtidas.</p> 
Perfil do autor	Presença	50% (3) similares apresentam seção específica para essas informações.	Se tratam de sessões específicas, acessíveis por meio de um botão na página inicial. Contém:

			- Breve perfil dos autores e estúdios; - <i>Hiperlinks</i> para redes sociais.
Moedas de troca	Custo	17% (1) similar possui um sistema que envolve moedas de troca.	<i>Lore Olympus</i> utiliza o sistema de moedas de troca disponibilizado pelo <i>Webtoon</i> . Utilizam uma <i>Coin Shop</i> , com ofertas a partir de US\$ 0.99 (pacote com 10 moedas).

Análise de Similares Quanto aos Recursos de Hipermedia			
Parâmetro	Variável	Característica	Descrição
Tela infinita	Presença	83% (4) apresentam tela infinita. Em 17% (2), a leitura se dá pela passagem de páginas da esquerda para a direita.	A tela de rolagem infinita se dá tanto nas HQs verticais como horizontais, entre os capítulos é comum ter um momento de transição. Já nas HQs que não possuem essa característica, simula-se a passagem de páginas semelhante ao impresso.
Diagramação dinâmica	Presença	83% (4) apresentam diagramação dinâmica.	Aplicação de diagramação dinâmica nos elementos animados e na ilustração.
Trilha sonora	Presença	83% (4) apresentam trilha sonora.	Majoritariamente utilizado de forma pontual em capítulos específicos. Presença de opção de silenciar.
Efeitos sonoros	Presença	83% (4) apresentam trilha sonora.	São utilizados junto à presença de elementos específicos. É o caso de sons ambientes, como sons de ondas, aparelhos eletrônicos, respiração, sons de digitação e sequências animadas. Mas também podem sinalizar a mecânica de leitura, como, por exemplo, o uso de efeito sonoro sinaliza o "deslize" na mudança de quadros ou páginas.
Animações	Presença	83% (4) apresentam animações.	Animação 2D e 3D presentes são utilizadas em sequências específicas, ou mesmo em todos os quadros.
Narrativa Multilinear	Presença	Todos os similares apresentam narrativa multilinear.	A multilinearidade acontece por meio dos seguintes fenômenos: <i>Flashbacks;</i> Apresentação de mais de um ponto de vista e localidade quanto ao que está acontecendo no tempo presente; Apresentação de conteúdos extras como: - Seção de apresentação dos personagens principais; - Mapas, definições, aspectos sobre o universo da narrativa.
Recursos de Interatividade	Presença	Todos os similares apresentam recursos de interatividade.	São eles: - Página de perfil: Possibilidade de criação de perfil com paleta de cores customizável; Criação de mais de um perfil em um único dispositivo; - Acesso a qualquer ponto da narrativa por meio de sumário;

			<ul style="list-style-type: none"> - Mudança de idioma; - Opção de rolagem automática; - Angulação da tela acompanha o cursor (<i>desktop</i>); - Modo tela cheia; - Botão de acesso à primeira e última página publicada na tela inicial; - Acesso a outras HQs da editora através de catálogo na parte inferior; - Opção de tela cheia; - Opção de compartilhamento de capítulos em redes sociais.
--	--	--	--

Fonte: Análise dos autores (2021).

4.3.8 Conclusão da análise de similares

A partir da análise dos similares é possível definir requisitos e identificar tendências que serão de auxílio ao desenvolver uma história em quadrinho digital. Quanto ao conceito, a maioria dos similares apresentam temas fantásticos, o que não os impede de tratar temas identitários e políticos, como regionalismo, imigração e crise climática. O conceito geral de cada HQ é importante, uma vez que permeia diversas outras decisões quanto à estrutura e conceito das narrativas, influenciando a configuração de metáforas de interface, escolha de paleta de cores e trilha sonora, dentre outros. As metáforas de interface ocorrem principalmente em pequenos elementos funcionais, como na personalização de botões, cursor do *mouse*, ícone de carregamento e de redirecionamento para redes sociais.

O mesmo se passa quanto às paletas de cores, que estão intrinsecamente relacionadas à proposta da narrativa. Em geral, harmonizam-se cores de médio a alto contraste, e predominam matizes de saturação alta. Existe a predominância de cores contrastantes, como preto e branco, ou ainda cores saturadas e uma paleta secundária monocromática destinada à ambientação. A legibilidade e legibilidade dos similares vai de média a alta. A alta legibilidade é possível por meio de uma orientação de leitura objetiva, tornando a narrativa fluida, podendo ser alcançada pela disposição dos balões de fala, por exemplo; no entanto, a movimentação excessiva de balões e quadros pode causar desconforto. Já a legibilidade, se dá principalmente pelo alto contraste entre texto e elementos das HQs, a escolha de fontes estilizadas ou ainda com espaçamento reduzido, diminuem a legibilidade. A opção de *zoom* auxilia nesse aspecto, pois facilita a leitura de textos e a percepção de detalhes. Em se tratando de avisos de conteúdo possivelmente sensível para leitores, apenas um dos similares (16,6%) traz esse tipo de recurso, alertando os leitores sobre capítulos que tratam de temas delicados, retratam situações de forma gráfica ou possuam alguma situação que represente algum gatilho para os leitores.

No que diz respeito ao suporte de leitura, analisamos histórias em quadrinhos disponíveis no formato *website* e aplicativo. Foi interessante perceber que a presença em ambos os formatos não é uma prioridade, predominando a existência de projetos exclusivamente em um dos dois. Os aplicativos estão disponíveis para iOS e Android, enquanto os *websites* tem domínio próprio. A orientação de leitura é predominantemente vertical, com rolagem de cima para baixo, e leitura seguindo o padrão ocidental, da esquerda para a direita. Ainda que um recurso de interatividade, a presença de seções de comentários são raras, permitem um número restrito de caracteres, resposta e disponibilizam a visualização dos mesmo por meio de um sistema de ranqueamento (mais recentes ou mais curtidos). Por sua vez, o sumário é um item essencial e unânime, se adapta ao conceito da narrativa, podendo se configurar como linha do tempo, barra lateral ou lista. São atraentes os sumários que carregam imagens correspondentes a cada capítulo e que podem ser acessados de qualquer ponto da narrativa, dando maior autonomia ao leitor. Já o perfil de autores (presente em metade dos similares), se trata de uma breve introdução dos desenvolvedores e seus estúdios, podendo conter *hyperlinks* para as redes sociais dos mesmos.

Referente aos recursos de hipermídia, predominam as telas infinitas e a diagramação dinâmica. A rolagem infinita é utilizada tanto no formato vertical quanto horizontal, possuindo um pequeno momento de transição que sinaliza a mudança de capítulo. Já a diagramação dinâmica, destina-se principalmente aos elementos animados e ilustração. Os recursos de trilha e efeitos sonoros são utilizados de forma pontual, na ocasião de capítulos e momentos específicos, auxiliam na ambientação e representação de sons ambientes, como chuva ou respiração. Também podem sinalizar mecânicas de leitura, como a passagem de quadros, páginas e capítulos com o som de “deslize”. Percebemos a opção de controle de volume e silenciamento como importante ao estimular a independência do leitor.

As animações estão presentes na maioria dos similares analisados, contribuindo para uma leitura mais dinâmica, pode estar presente em sequências específicas ou ainda em todos os quadros. Ademais, outro recurso predominante são as narrativas multilineares, que se configuram principalmente por meio de *flashbacks*, múltiplos pontos de vista e apresentação de conteúdos extras, como mapas e perfis dos personagens. Em suma, recursos de interatividade fazem parte de todas as HQs percorridas, seguem outros exemplos identificados: criação de página de perfil individual, mudança de idioma, opção de rolagem automática, angulação da tela acompanhando o cursor, modo tela cheia, botão de acesso à primeira e última página, acesso a outras produções das editores por meio de catálogo e compartilhamento para redes sociais.

4.4 Limites de interação

Quadro 8 - Análise dos limites da interação do suporte de leitura

Checklist das especificações do do dispositivo de leitura	
Questões	Expectativas
Quais as especificações técnicas do aparelho ou sistema?	Sistemas operacionais iOS e/ou <i>Android</i> ; com boa capacidade de armazenamento e memória; suporte para utilização e processamento de recursos multimídia;
Quais os dispositivos de entrada de dados?	Tela <i>touch-screen</i> ; canetas <i>touch-screen (stylus)</i> específicas para manipulação de dispositivos móveis; câmera; microfone; sensores (luz e movimento);
Quais os dispositivos de saída de dados?	<i>Display</i> interativo; alto-falantes embutidos nos dispositivos; caixas de som externas com conexão <i>bluetooth</i> ; <i>vibracall</i> ; <i>flash</i> ;
Quais as possibilidades de interação baseadas nos dispositivos de entrada?	Através do contato dos dedos ou da ponta da caneta <i>stylus</i> , é possível clicar, arrastar, clicar repetidamente, pressionar botões, movimentar a tela ou objetos; capturar imagens, sons e vídeos; capturar a tela; uso dos sensores de luz e movimento para realizar ações dentro da narrativa;
Quais são as possibilidades de interação baseadas nos dispositivos de saída?	Uso de trilhas e efeitos sonoros; função <i>vibracall</i> como resposta a toques e situações específicas dentro da narrativa;
Quais as possibilidades de interação baseadas em dispositivos de comunicação?	Conexão <i>wifi</i> , redes móveis; roteamento de dados; navegador <i>web</i> dentro do aparelho;

Fonte: Adaptado de Motta (2012).

4.5 Lista de requisitos

Finalizando a etapa informativa do processo metodológico, com base nas análises e na coleta dos dados das sub etapas anteriores, apresenta-se a seguir a lista de requisitos com as diretrizes e elementos essenciais para a confecção do protótipo final. Além das análises anteriores foram considerados os limites da interação e tecnologia disponível para a listagem dos requisitos.

Quadro 9 - Listagem e caracterização dos requisitos

Descrição e listagem de requisitos		
Requisito	Característica	Descrição
Formal	Referentes aos elementos estéticos e estruturais do produto	<ul style="list-style-type: none"> ● Disponibilização no formato de aplicativo para <i>download</i>; ● Padrão de cores compatível com telas; ● Cores frias com saturação majoritariamente acima de 50%; ● Estilização dos botões de interface compatíveis com o conceito da HQ;
Funcional	Referentes aos sistemas de funcionamento do produto e sua percepção pelo usuário	<ul style="list-style-type: none"> ● Compatibilidade com sistemas operacionais iOS e <i>Android</i> para <i>smartphones</i> e <i>tablets</i>; ● Aquisição gratuita; ● Sumário para navegação entre capítulos; ● Trilha sonora e efeitos sonoros com opção de mudo ou redução de volume; ● Narrativa multilinear e recursos animados acessíveis através de cliques em elementos dentro do requadro;
Conceitual	Referentes às qualidades gerais e informações expressas pela forma e função do produto	<ul style="list-style-type: none"> ● Tranquilidade; ● Fluidez; ● Mitologia; ● Rústico/rudimentar;

Fonte: dos autores (2021).

4.6 Ideia e enredo multilinear

Dando continuidade à aplicação do método, inicia-se aqui a segunda etapa do processo de desenvolvimento da HQ hipermidiática, a Etapa Criativa. Conforme descrito anteriormente nos objetivos estabelecidos no início do projeto, será adaptado apenas o primeiro capítulo da história. Esta foi uma proposta discutida e aceita de forma unânime pelos integrantes do grupo e orientador, uma vez que a primeira parte apresenta um conteúdo substancial para a criação de um protótipo e aplicação dos recursos hipermidiáticos.

Então, introduzimos a ideia que norteará a narrativa da história em quadrinhos. Trata-se de uma jornada de autoconhecimento, traçada pela protagonista Nino, em um exercício de superação dos seus medos, ao passo que percebe a importância de abraçar sua vulnerabilidade em um processo de aproximação e construção de confiança em relação à sua família. A história de Nascente se passa na região do Vale da Água Doce, lar de Nino, parte de um continente onde diferentes manifestações de magia ocorrem naturalmente para todos os seus habitantes, como habilidades a serem cultivadas com estudo e práticas diárias. Diversos vilarejos compõem o

Vale, estabelecendo rotas de comércio, cada qual com sua especialidade de troca e mercadoria. Adentrando a floresta que rodeia um vilarejo pesqueiro, se encontra a morada de Nino e sua família.

Sua mãe, e mentora, Hanma, é uma presença conhecida e respeitada na cidade, reputação essa construída por meio da sua postura sábia e solícita, bastante requisitada pela sua magia de cura, seus conhecimentos medicinais e simpatias de proteção, natural às criaturas conhecidas como bruxas-harpiais. As harpias fazem parte de uma comunidade que aprecia e busca conhecimentos diversos, com forte tradição oral; algumas delas, em busca de independência, deixam o ninho para formar os seus próprios, sendo parte da tradição que seu conhecimento seja compartilhado através da adoção de aprendizes. O processo de aprendizado das harpias corresponde a um fenômeno no qual aos poucos assumem a aparência de aves, até que não seja mais reversível e se tornem parte integrante da natureza. Em seu próprio processo, Hanma adota Nino e Kitsol em um orfanato local.

Ao adotar duas crianças a bruxa tinha intuito de perpetuar o conhecimento sobre as magias naturais. No entanto, enquanto Nino precisa se esforçar muito para conseguir executar parcialmente feitiços simples, seu irmão mais novo é considerado um prodígio pelos habitantes do Vale. Kitsol, ou Kit para os íntimos, é extremamente curioso e carismático, conquistando rapidamente a confiança de todos. Desde pequeno, possuía grande sede de conhecimento pelo aprendizado da magia, surpreendendo a todos pela sua facilidade com os feitiços apesar da pouca idade. Dada a sua personalidade inquisidora, ele sempre tenta trazer novas ideias e materiais para a execução de magia, o que muitas vezes intriga Hanma por se desviar dos métodos tradicionais.

Nino, por sua vez, lida com as inseguranças cultivadas por ainda não ter desenvolvido nenhuma habilidade mágica, mesmo com anos de treinamento, o que a faz se questionar sobre qual o seu real papel na comunidade. Para suprir a falta de magia, ela trabalha na pequena fazenda de sua família, cuidando do rebanho, das plantações e pastoreando cabras, um trabalho no qual ela se sente capaz, porém limitada. Conviver com o sucesso precoce de Kit, e o seu próprio fracasso, ainda que ame o irmão, faz com que Nino insista em lidar com seus problemas sozinha, num processo que aos poucos a tem isolado da família.

Paralelamente, ela lida com um trauma de águas profundas que associa a um episódio da infância em que ela se afogou no rio próximo de sua cabana, do qual possui apenas memórias turvas. Na tentativa de superar seus medos, ela toma como desafio diário a missão de atravessar esse mesmo rio, porém sem muito sucesso até o momento. É em uma dessas tentativas que ela

se depara com o rio praticamente seco. Ao investigar a causa, Nino descobre o espírito do rio, Ari, muito ferido e fraco. Ela se prontifica a realizar uma viagem ao topo de uma montanha para o levá-lo de volta para à nascente, a fonte de seu poder.

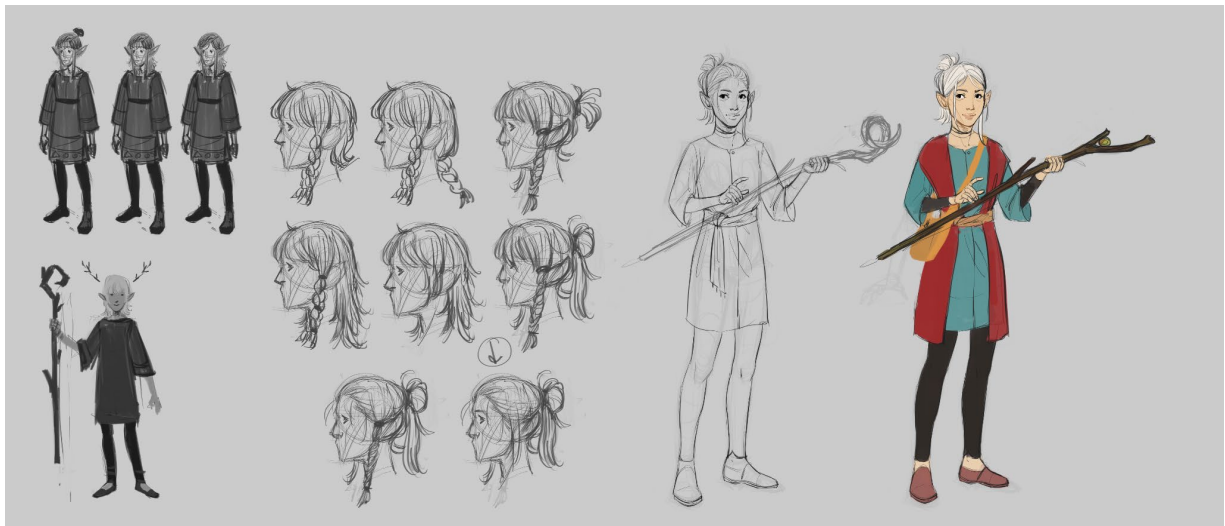
4.6.1 Personagens

A seguir, apresentamos características conceituais e físicas dos personagens que compõem a narrativa do primeiro capítulo da história em quadrinhos, ilustrados pela presença de *concept arts*⁵¹.

4.6.1.1 Nino

A trama gira em torno de Nino, uma garota resgatada junto ao seu irmão mais novo, Kitsol, pela harpia Hanma, para serem seus aprendizes. Apesar de seu afeto pela família, Nino se importa muito com a maneira que é vista por Hanma, sua guardiã, e teme ser uma grande decepção por não demonstrar muita habilidade com magia, se sentindo deslocada dentro de casa. Assim, sua jornada se inicia movida pelo autoconhecimento e anseio de encontrar algo com o que se identifique.

Figura 57 - *Concept Art* Nino



Fonte: produção dos autores.

⁵¹Entende-se *concept art* como: “(...) a conceituação visual de um determinado projeto, pode-se dizer que este representa um guia visual/conceitual auxiliar de papel crucial no desenvolvimento do projeto.” (ANDREO, M. C.; TAKAHASHI, K. P.; 2011).

4.6.1.2 Kitsol

Irmão mais novo de Nino, Kitsol é alegre, inventivo e adora aprender. A cada dia que passa, tem se mostrado cada vez mais confiante e habilidoso em seus estudos de magia com sua guardiã, Hanma. Ao contrário de Nino, desde sua chegada, Kitsol demonstra um dom natural para lidar e evoluir com os ensinamentos de Hanma e anseia por sua primeira transformação em uma criatura-ave, consequência da magia estudada.

Figura 58 - *Concept Art Kitsol*



Fonte: produção dos autores.

4.6.1.3 Hanma

Hanma é uma bruxa-harpia, o que fica evidente na sua aparência humanoide mesclada a características de aves, em seu caso, um Gavião-real, consequência direta do uso de sua magia. É adepta de métodos tradicionais de magia e entende o equilíbrio como fator essencial para o bem estar do ambiente e de seus moradores. Desde que deixou o ninho das harpias, Hanma se dedica a cultivar o seu próprio lar, enquanto cria e ensina suas duas crianças, Nino e Kitsol.

Figura 59 - Gavião-real ou Harpia



Fonte: Agro 2.0⁵².

Figura 60 - *Concept Art* Hanma



Fonte: Produção dos autores.

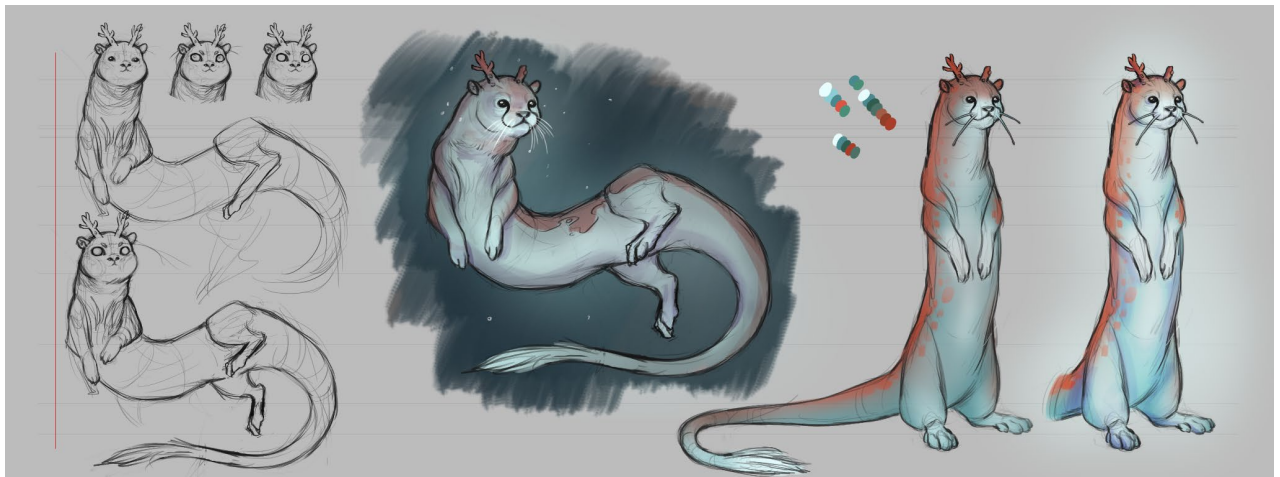
4.6.1.4 Ari

Ari é um espírito da natureza, mais especificamente do rio em que Nino se afoga quando criança. Seu início na história acontece em um momento de vulnerabilidade, sendo a razão do seu estado debilitado até o momento incerto. Ainda que não se conheçam, Ari e Nino compartilham de uma estranha conexão, a qual acaba impulsionando Nino em sua jornada de autodescobrimento. O espírito materializa-se para Nino como uma ariranha, um mamífero semiaquático característico do Pantanal e da bacia do Rio Amazonas.

⁵²Disponível em: <https://agro20.com.br/gaviao-real/> Acesso em: 10 de novembro de 2021.

Figura 61 - Ariranha

Fonte: Ambiental Turismo.⁵³

Figura 62 - Concept Art Ari

Fonte: Produção dos autores.

⁵³Disponível em: <https://www.ambiental.tur.br/ambiental-cultural/as-fantasticas-ariranhass-ja-ouviu-falar-delas-conheca-um-pouco-mais>. Acesso em: 10 de novembro de 2021.

Figura 63 - Alinhamento dos personagens principais



Fonte: Produção dos autores.

4.7 Modelo Conceitual de Leitura

Agora, uma vez que o conceito da história em quadrinhos está definido e sua narrativa roteirizada, passamos às etapas de *Layout*⁵⁴, elaboração de *wireframes*⁵⁵, definição das Metáforas de Interface e Produção da HQ. A história em quadrinhos Nascente começa a tomar forma.

4.7.1 Construção do *layout* e indicações de interatividade

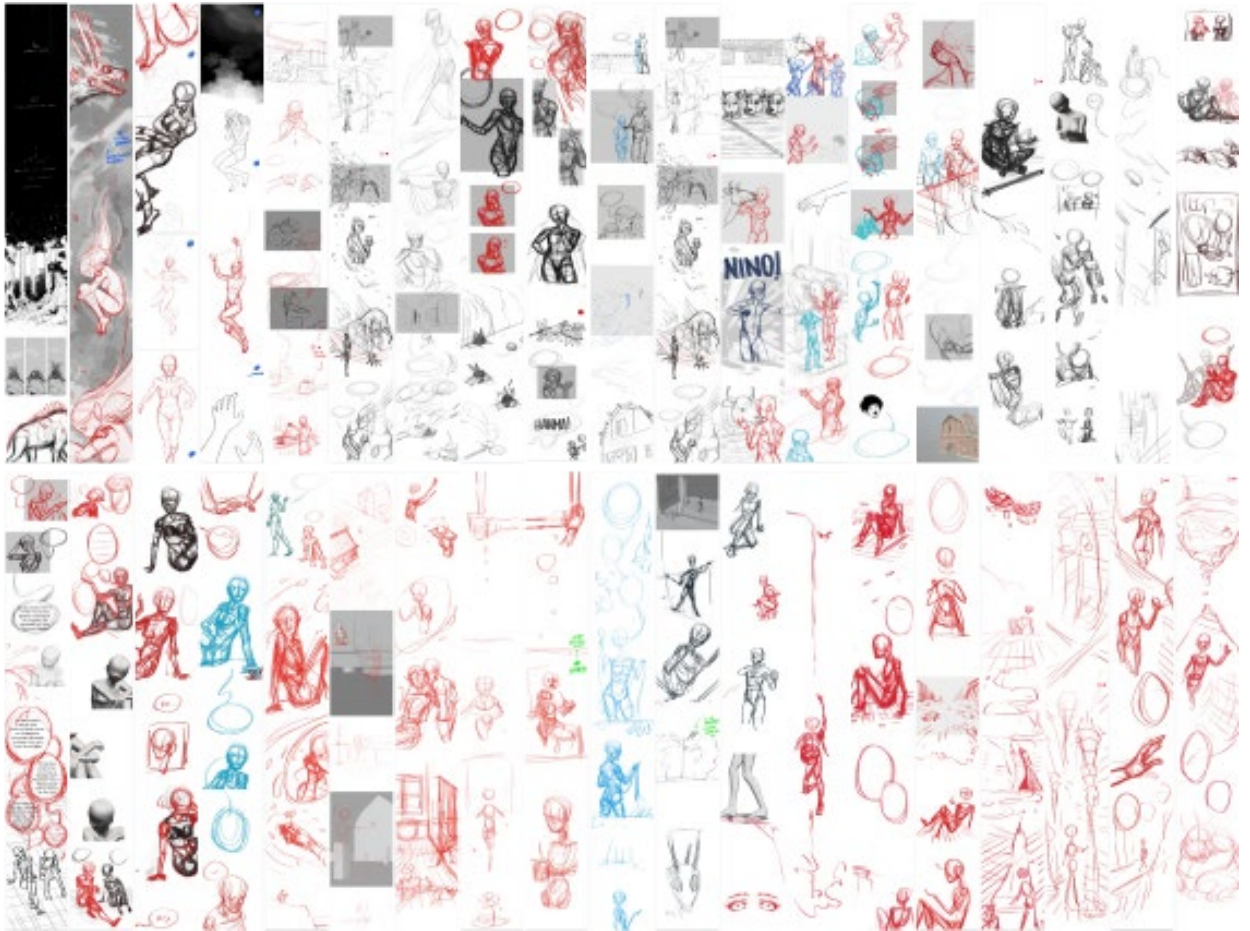
Nessa etapa, temos o início da construção das páginas, partindo de seu *layout*. Aqui, esboçamos as informações de cada cena, seu enquadramento e diagramação. Também é o momento em que determinamos quais recursos de interação utilizaremos e sua disposição na narrativa, a qual indicamos pelo contraste de cores. Para apoio na hora de materialização das cenas, são utilizados modelos 3D⁵⁶. Então, surge o primeiro rascunho da HQ Nascente, em formato para celular, projetado para rolagem infinita.

⁵⁴Segundo Ambrose e Harris (2011, p. 06), define-se *layout* como “(...) a disposição dos elementos de um projeto em relação ao espaço que ocupam e de acordo com um esquema estético geral. Isso também poderia ser chamado de gestão da forma e do espaço. O objetivo principal do *layout* é apresentar aqueles elementos visuais e textuais que devem ser comunicados de uma maneira que permita ao leitor receber com o mínimo de esforço.”

⁵⁵Para Bunian et al. (2021), o *wireframe* representa o estágio inicial do projeto de design, contendo imagens de baixa/média fidelidade que descrevem o posicionamento de elementos dentro da interface.

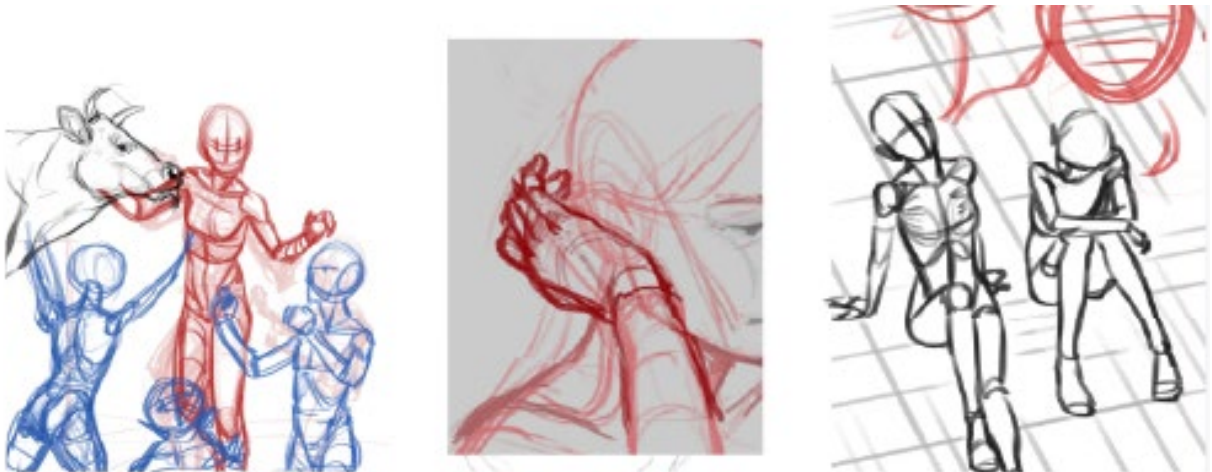
⁵⁶Foram utilizados como material de apoio simulações de ambientes desenvolvidas no software de modelagem 3D gratuito *Blender* e simulações de posições humanas disponíveis no *Clip Studio Paint*.

Figura 64 - Visão geral da etapa de layout



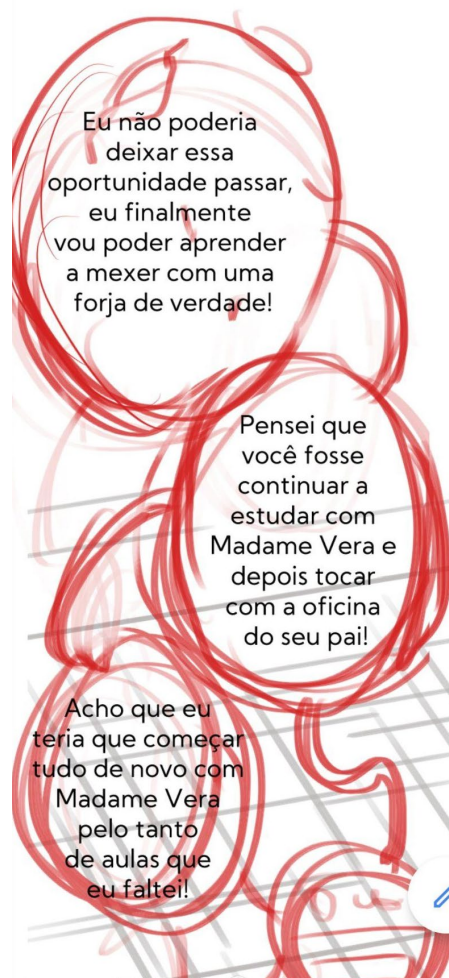
Fonte: Produção dos autores.

Figura 65 - Simulação de quadros com diferentes ângulos e perspectivas



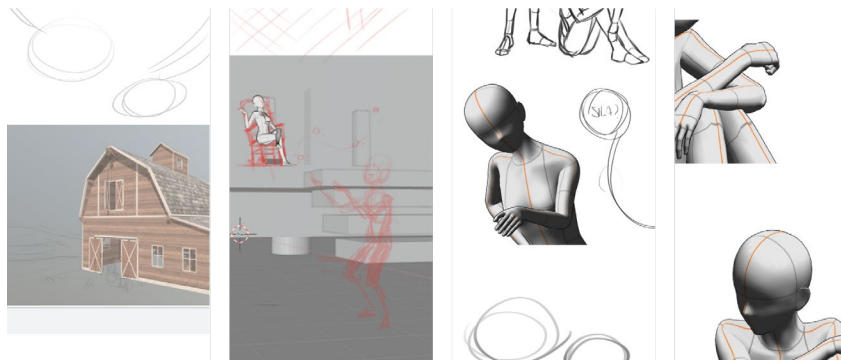
Fonte: Produção dos autores.

Figura 66 - Simulação dos balões de fala



Fonte: Produção dos autores.

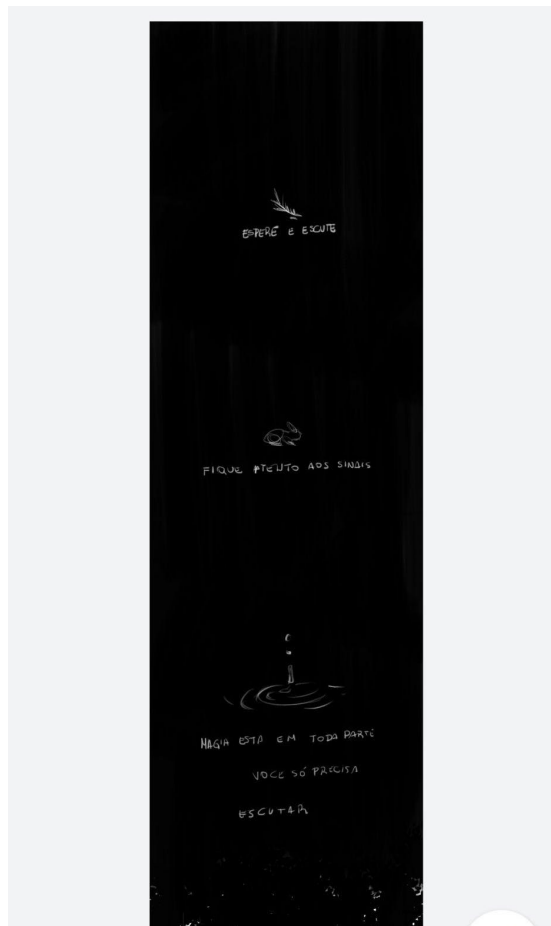
Figura 67 - Modelos 3D como material de apoio no processo criativo



Fonte: Produção dos autores.

A primeira tela será dedicada e orientar o leitor, nela apresentaremos símbolos que serão utilizados ao longo da narrativa para indicar momentos de interação, assim como que postura se deve seguir, seja tomando um momento para apreciar a trilha e efeitos sonoros, ou, de forma mais ativa, acessar conteúdos escondidos, como glossários e animações.

Figura 68 - Instruções de navegação



Fonte: Produção dos autores.

Figura 69 - Indicações de trilha e efeitos sonoros



Fonte: Produção dos autores.

Figura 70 - Indicações de recursos de interatividade



Fonte: Produção dos autores.

4.7.2 Produção da HQ

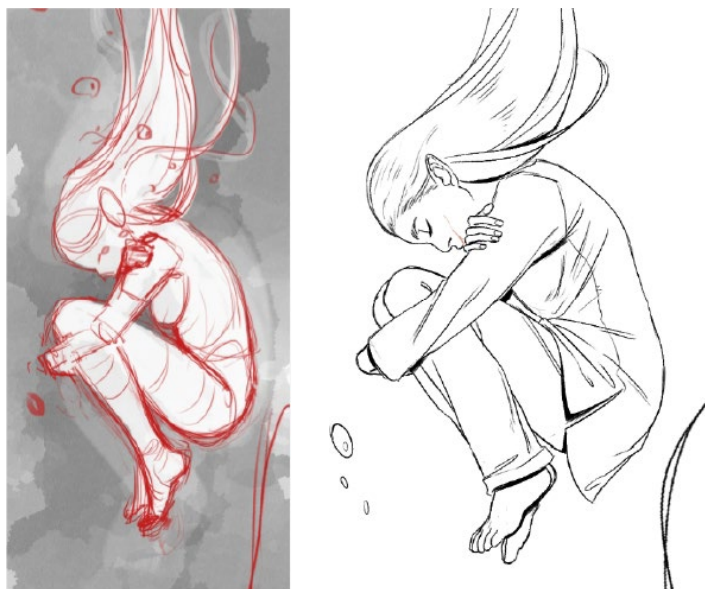
Relativo à produção da HQ, optamos pela utilização do *Clip Studio Paint*⁵⁷, *software* específico para desenho e pintura. Continuamente, seguimos às etapas referentes à ilustração e design da história em quadrinhos, são elas: definição das linhas, pintura digital e curadoria de sons. Também demonstraremos como elementos narrativos próprios das histórias em quadrinhos foram implementados.

4.7.2.1 Linhas

Aqui o objetivo é refinar o que foi esboçado na etapa de *layout*. A história começa a tomar forma, as intenções dos personagens se tornam evidentes e os elementos que identificam os quadrinhos, estudados anteriormente, são implementados. Em adição, a etapa de definição de linhas também é o momento em que os enquadramentos são escolhidos, visando transmitir perspectivas específicas sobre a narrativa para o leitor. Ademais, nessa etapa foi percebida a necessidade de subtrair algumas páginas que estavam previstas na etapa de *Layout*. Anteriormente foi estimado um primeiro capítulo com 37 páginas, com a revisão passamos a ter 25 páginas planejadas e uma capa. Essa adaptação teve como objetivo permitir um gerenciamento mais eficiente das funções e atividades de construção da HQ, o qual se adequa melhor ao tempo disponível para a realização deste projeto.

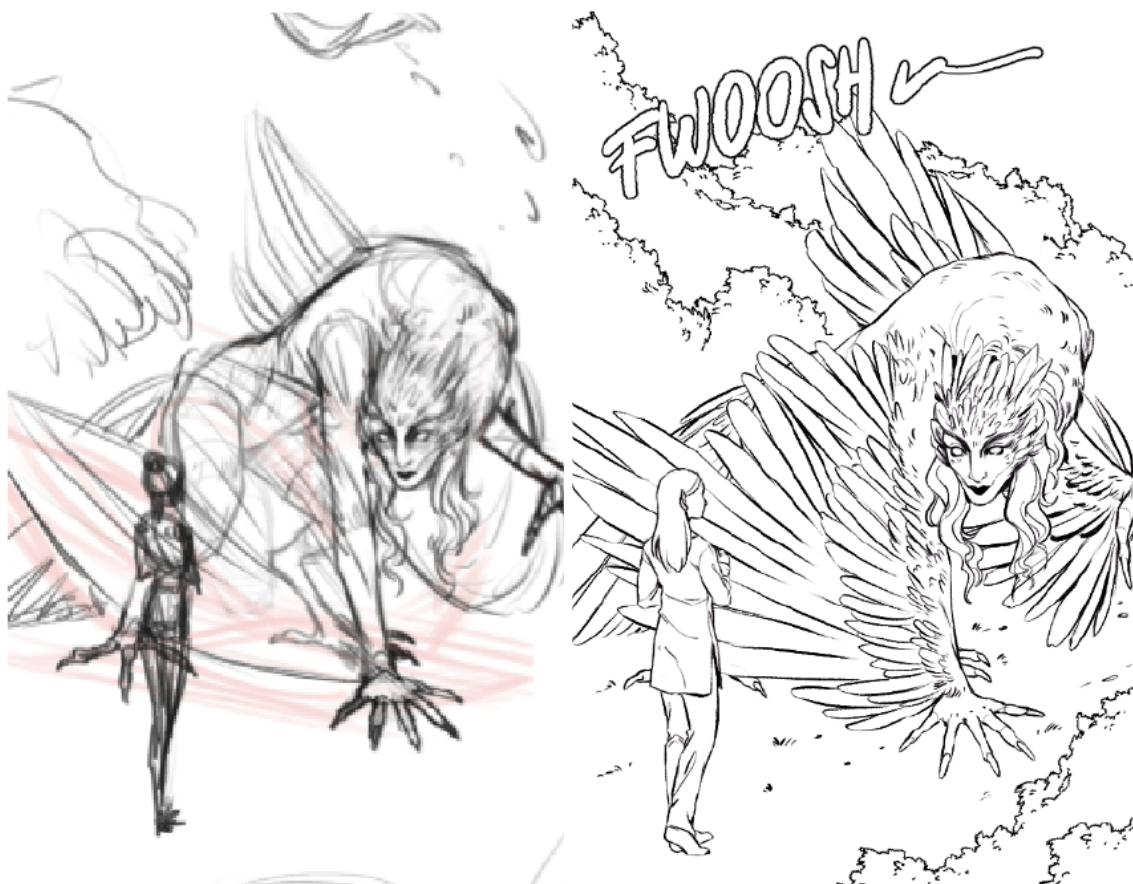
⁵⁷*Clip Studio Paint* foi lançado em 2012 pela empresa de *softwares* japoneses *Celsys*. Dentre as suas funções está a criação digital de quadrinhos, ilustração e animações 2D. Disponível em: <https://www.clipstudio.net/en/> Acesso em: 10 de março de 2022.

Figura 71 - Layout vs Linhas - Nino



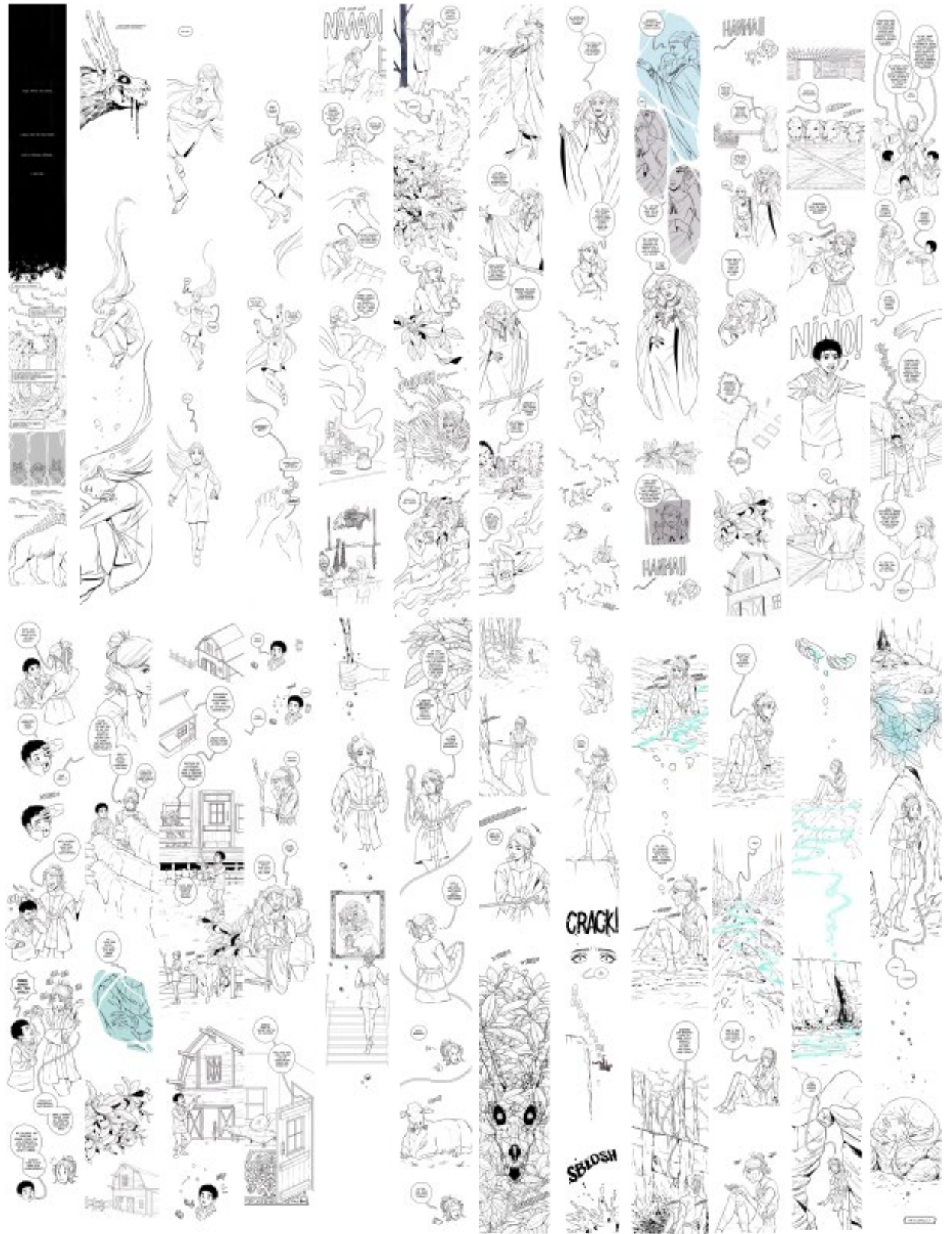
Fonte: Produção dos autores.

Figura 72 - Layout vs Linhas - Harpia



Fonte: Produção dos autores.

Figura 75 - Linhas de toda a HQ



Fonte: Produção dos autores.

4.7.2.2 Tipografia utilizada no corpo da HQ

Para a formatação dos textos que ocupam os balões de fala, narração, e legendas foi utilizada a fonte Lula Borges⁵⁸. É uma fonte comumente utilizada para quadrinhos, permitindo uma leitura objetiva. As onomatopeias foram desenhadas a mão, produção dos autores.

Figura 76 - Fonte Lula Borges

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890.:; ' " (!?) +-*|=

Fonte: Blog Lula Borges⁵⁹.

No design da capa, dando vida ao título, foi escolhida a fonte Mangaba⁶⁰. Uma fonte sem serifa, desenvolvida por designers brasileiros e inspirada no Cerrado, foi selecionada por alinhamento ao conceito da HQ, com seu aspecto orgânico e natural.

Figura 77 - Fonte Mangaba



Fonte: Pixel Surplus⁶¹.

⁵⁸Disponível em: <https://www.myfonts.com/fonts/eliezer-grawe/mangaba-pro/> Acesso em 04 de março de 2022.

⁵⁹Disponível em: <http://lulaborges.blogspot.com/2009/07/fonte-lula-borges-versao-25.html> Acesso em 04 de março de 2022.

⁶⁰Disponível em: <http://lulaborges.blogspot.com/2009/07/fonte-lula-borges-versao-25.html> Acesso em 04 de março de 2022.

⁶¹Disponível em: <https://pixelsurplus.com/products/mangaba-free-hand-drawn-font> Acesso em 04 de março de 2022.

4.7.2.3 Pintura Digital

A etapa de pintura é o momento de rebuscar as cores indicadas pela análise de similares e decididas nos *concept arts*. A história de Nascente tem como grandes expoentes a natureza, magia e água, portanto, foram escolhidas cores e texturas buscando conciliar o ambiente campesino do Vale da Água Doce e a personalidade dos personagens, de forma a significar identidades consistentes.

Assim como indicado por 83% dos similares, foram utilizadas cores de médio a alto contraste, junto a uma alta saturação, apontada por 67% das HQs digitais analisadas. O alto contraste e saturação foram utilizados majoritariamente ao colorir os personagens principais, o que nos permitiu destinar matizes menos saturadas à ambientação e texturas de apoio. Em alguns momentos, optamos por valorizar o contraste orgânico entre o espaço em branco e as ilustrações da HQ.

Figura 78 - Paletas de cores dos personagens principais



Fonte: Produção dos autores.

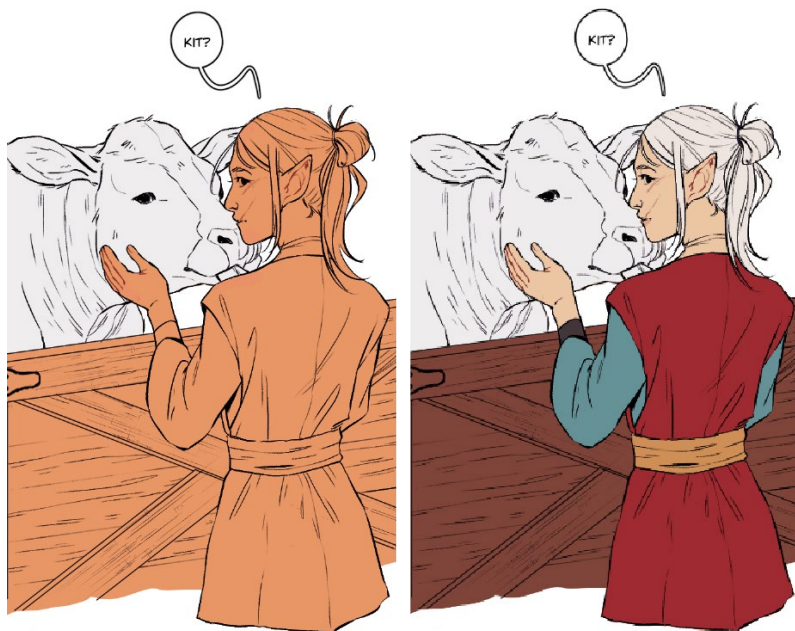
4.7.2.3.1 Etapa 1: Cores bases

A coloração se inicia, na verdade, com a organização e divisão de tarefas. Ao estabelecer uma paleta fixa para os personagens principais, foi possível que todos os membros do grupo trabalhassem de forma padronizada na coloração das páginas, agilizando o processo. Estrategicamente, foi utilizado o recurso de *Clipping*⁶², disponibilizado pelo *Clip Studio Paint*, que permite o estabelecimento de margens na hora de distribuir as cores. Funciona da seguinte maneira: ao colorir objetos específicos com uma cor base e acionar esse recurso, a área pintada

⁶²Presente no painel *Layer*, “*Clip to Layer Below*”, em tradução dos autores, “Clipe para a camada abaixo”.

é destacada, delimitando que somente ela receba outras cores. Assim foi possível distinguir personagens e fundo, otimizando o processo de coloração.

Figura 79 - Etapa de *Clipping*



Fonte: Produção dos autores.

Com todas as cores bases dos personagens principais atribuídas, foi possível se dedicar à pintura do cenário e demais elementos.

Figura 80 - Cores - cenário e demais elementos



Fonte: Produção dos autores.

4.7.2.3.2 Etapa 2: Sombras, ajustes e texturas

Nesse momento cada página foi revisitada, sendo adicionadas sombras, ajustes (de cor, brilho e opacidade), e novas texturas, com a intenção de dar profundidade às ilustrações, como também contribuir para a dinamização da narrativa.

Um primeiro exemplo são as páginas iniciais, nelas ajustes de cores, com diminuição do brilho, são essenciais para a configuração de um ambiente subaquático. Também foram adicionadas bolhas e texturas simbolizando o encontro da água e da luz na superfície.

Figura 81 - Ajustes de cores - ambiente subaquático



Fonte: Produção dos autores.

Figura 82 - Texturas - ambiente subaquático



Fonte: Produção dos autores.

Condizentes com os requisitos conceituais da HQ, foram utilizadas texturas que remetem a folhagens diversas e manchas aquareladas, principalmente ao fundo, com o objetivo de contribuir para a ambientação.

Figura 83 - Texturas alinhadas ao conceito da HQ



Fonte: Produção dos autores.

Quando em vista o design da personagem Hanma, o uso de gradientes foi direcionado a assimilar seu visual com o Gavião Real, no qual sua transformação foi inspirada, envolvendo também o aspecto mágico desse estado. A pele de Hanma, mesmo depois de voltar à forma humana, mantém esse efeito, já demonstrando os sinais das consequências do uso contínuo da magia.

Figura 84 - Uso de gradientes em Hanma



Fonte: Produção dos autores.

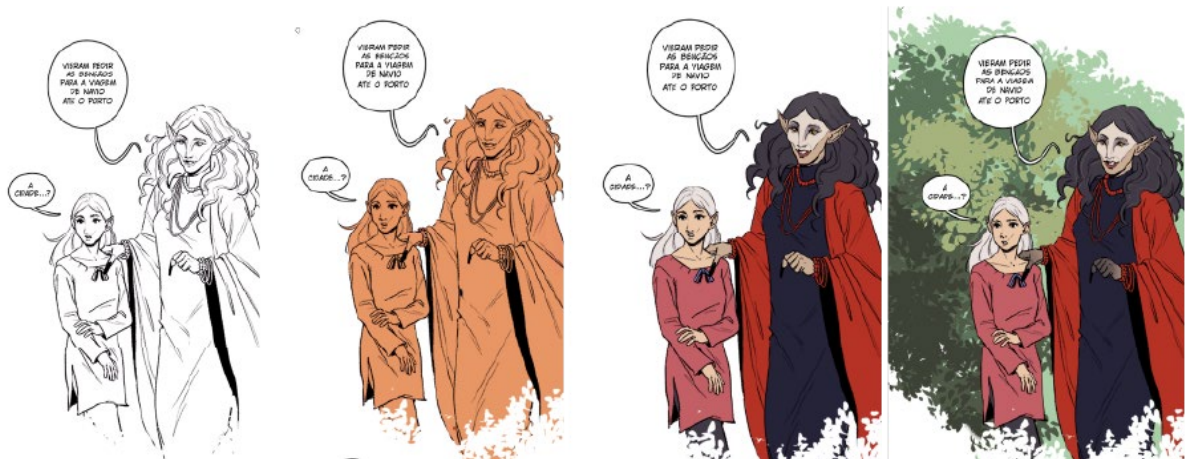
Juntamente, ajustes de camada também foram feitos para identificar os momentos mais mágicos da história. O brilho em Nascente é utilizado como identificador de magia e criaturas mágicas, como no caso dos espíritos da floresta, dos quais Ari faz parte.

Figura 85 - Efeito que simula brilho



Fonte: Produção dos autores.

Figura 86 - Etapas de pintura digital



Fonte: Produção dos autores.

4.7.2.4 A capa

O design da capa de *Nascente* foi idealizado pensando na sua função enquanto primeiro contato com possíveis leitores, responsável por portar o conceito principal da HQ. Tendo isso em mente, o elemento de destaque é a cabeça da personagem principal, Nino, representando o local de onde surgem todos os seus anseios e inseguranças. Curiosamente, essa decisão também compartilha de um trocadilho com o título equivalente em inglês, *Headwater* (traduz-se “nascente”, mas se faz da junção entre as palavras *head* (cabeça) e *water* (água), cabeça d’água, em tradução dos autores).

Ao mesmo tempo, a capa é dividida meio a meio entre água e ar, cenário em que a protagonista se insere parcialmente submersa, sem deixar exatamente certo se ela está saindo, ou se afogando ainda mais. Esse cenário ambíguo é essencial para a representação do maior medo de Nino, águas profundas, seu principal obstáculo nesse primeiro momento da narrativa.

Figura 88 - Capa da história em quadrinhos digital *Nascente*



Fonte: Produção dos autores.

4.7.2.5 Sons

Parte dos elementos hipermidiáticos responsáveis por construir a interatividade no universo de Nascente são sons. Decidimos escolher uma música como representante da narrativa geral e, assim como observado em 83% dos similares analisados, utilizar efeitos sonoros de forma pontual, para contextualizar atmosferas e sinalizar mecânicas de leitura como, por exemplo, botões e *pop-ups*. Para que isso fosse possível, realizamos uma curadoria de sons em sites e bibliotecas de sons que dispensam o uso de direitos autorais. São eles: *Freesound*⁶³, Biblioteca de Áudio do Youtube⁶⁴ e *Bensound*⁶⁵.

Como principal componente da nossa trilha sonora, escolhemos a música instrumental *Castles in the Sky*⁶⁶, por *Scott Buckley*, que simboliza o universo bucólico, desafiador e repleto de magia onde nossa protagonista, Nino, vive e inicia a sua jornada de amadurecimento. Outro momento chave, o encontro entre Nino e Ari, ao final do primeiro capítulo, é representado pela música *Passage of Time*⁶⁷, de autoria do mesmo musicista, escolhida por seu tom de suspense, sem deixar de remeter ao épico e fantástico.

O próximo passo foi definir os efeitos sonoros que acompanham as interações com a tela, quando se toca em botões e conteúdos extra. Para isso, escolhemos sons alinhados às nossas metáforas de interface, valorizando os que remetem à água e natureza. Também escolhemos efeitos sonoros com a finalidade de ambientar situações (ambiente de floresta, debaixo d'água), e ilustrar, foneticamente, alguns elementos que compõem o dia a dia dos personagens (sons de chaleiras, arbustos em movimento, animais, dentre outros). É importante lembrar que todos os sons podem ser desativados no menu de configurações.

4.8 Documento de Design de Histórias em Quadrinhos Digitais

O Documento de Design em HQs Digitais sintetiza as etapas de Ideia e Enredo Multilinear e Modelo Conceitual de Leitura, rebuscando e organizando ideias importantes ao início da etapa de Prototipação e finalização do projeto.

⁶³Disponível em: <https://freesound.org/> Acesso em: 02 de março de 2022.

⁶⁴A Biblioteca de Áudio do Youtube pode ser acessada a partir do Painel do Youtube Studio. Disponível em: <https://www.youtube.com/> Acesso em 02 de março de 2022.

⁶⁵Disponível em: <https://www.bensound.com/> Acesso em: 02 de março de 2022.

⁶⁶Disponível em: <https://www.scottbuckley.com.au/library/castles-in-the-sky/> Acesso em: 02 de março de 2022.

⁶⁷Disponível em: <https://www.scottbuckley.com.au/library/passage-of-time/> Acesso em: 02 de março de 2022.

Quadro 10 - Documento de Design de Histórias em Quadrinhos Digitais

Título: Nascente			
Ideia ou tema: Trata-se de uma jornada de autoconhecimento, traçada pela protagonista Nino, em um exercício de superação dos seus medos, ao passo que percebe a importância de abraçar sua vulnerabilidade em um processo de aproximação e construção de confiança em relação à sua família.			
Enredo: Enredo multilinear, no qual a história de Nascente se passa na região do Vale da Água Doce, lar de Nino, parte de um continente onde diferentes manifestações de magia ocorrem naturalmente para todos os seus habitantes, como habilidades a serem cultivadas com estudo e práticas diárias. Sua mãe, e mentora, Hanma, é uma presença conhecida e respeitada na cidade, reputação está construída por meio da sua postura sábia e solícita, bastante requisitada pela sua magia de cura, seus conhecimentos medicinais e simpatias de proteção, natural às criaturas conhecidas como bruxas-harpas. O processo de aprendizado das harpias corresponde a um fenômeno no qual aos poucos assumem a aparência de aves, até que não seja mais reversível e se tomem parte integrante da natureza. Em seu próprio processo, Hanma adota Nino e Kitsol em um orfanato local. Ao adotar as duas crianças a bruxa tinha o intuito de perpetuar o conhecimento sobre as magias naturais. No entanto, enquanto Nino precisa se esforçar muito para conseguir executar parcialmente feitiços simples, seu irmão mais novo, Kitsol, é considerado um prodígio. Conviver com o sucesso precoce de Kit, e o seu próprio fracasso, ainda que ame o irmão, faz com que Nino insista em lidar com seus problemas sozinha, num processo que aos poucos a tem isolado da família. Paralelamente, ela lida com um trauma de águas profundas que associa a um episódio da infância em que se afogou no rio próximo de sua cabana, do qual possui apenas memórias turvas. Na tentativa de superar seus medos, ela toma como desafio diário a missão de atravessar esse mesmo rio, porém sem muito sucesso até o momento. É em uma dessas tentativas que ela se depara com o rio praticamente seco. Ao investigar a causa, Nino descobre o espírito do rio, Ari, muito ferido e fraco. Ela se prontifica a realizar uma viagem ao topo de uma montanha para o levá-lo de volta para à nascente, a fonte de seu poder.			
Gênero: Ficção de Fantasia	Dispositivo: Dispositivos móveis, com telas padronizadas em 690 x 2300 <i>pixels</i> e resolução de 150 PPI ⁶⁸ .	Tecnologia: Protótipo de baixa fidelidade fornecido pelo App Adobe XD.	Distribuição: Distribuição gratuita por meio de link e código QR.
Descrição do público alvo: Indivíduos classificados como jovens e jovens adultos, incluídos na faixa etária de quinze a vinte e quatro anos de idade, segundo a Organização Mundial da Saúde (apud MINISTÉRIO DA SAÚDE, 2007). Como proposto por Kotler e Keller (2012), são consumidores experimentadores, ou seja, “(...) pessoas jovens, entusiastas e impulsivas, que buscam variedade e entusiasmo. Gastam grande parte de sua renda em roupas e acessórios da moda, entretenimento e socialização” (KOTLER e KELLER, 2012, p. 241). O público em questão possui participação ativa em redes sociais, onde procuram se aproximar dos seus criadores de conteúdo de preferência, interagindo com comunidades de apreciadores através de comentários e contribuindo para a construção e propagação do universo narrativo e visual por meio de histórias paralelas inspiradas em uma obra (<i>fanfics</i>), ilustrações, montagens e edições com elementos e personagens (<i>fanarts</i>).			
Modelo Conceitual de Leitura: Tem como componentes as etapas de <i>Layout</i> e Produção da HQ (Linhas, Pintura Digital, Capa e Sons). Metáforas de interface foram desenvolvidas e podem ser conferidas na etapa de Prototipação.			
Interações do Usuário: A interação do usuário será possível a partir da implementação de diversos elementos interativos e hipermediáticos. A HQ será composta de uma narrativa multilinear, com conteúdos extras, disponibilizados por meio de <i>pop-ups</i> e <i>displays</i> interativos. Animações simples tem como propósito dinamizar o uso dos botões e indicar momentos de interação. Idealiza-se a inclusão de uma animação em formato gif, para um momento de flashback. A trilha sonora inclui duas músicas para momentos chave e diversos efeitos sonoros, dedicados à ambientação e aos botões. Ademais, o leitor poderá navegar por um sumário interativo de qualquer ponto da narrativa, como também ajustar as configurações de idioma e som. No setor de “Sobre os autores” terá acesso a mini biografias e a hiperlinks para as redes sociais correspondentes.			
Modelo de Negócios: A história em quadrinhos digitais Nascente, assim como seu protótipo interativo, é um			

⁶⁸ *Pixels per inch* ou, em português, pixels por polegada (tradução dos autores).

projeto acadêmico, sem fins comerciais.

Fonte: Adaptado de Motta (2012, p. 140).

Continuamente, deve-se expor de forma específica em quais aspectos estruturais e elementos de linguagem dos quadrinhos serão aplicados os recursos hipermediáticos e de que forma se dará esta aplicação.

Quadro 11 - Especificação Individual de Elementos

Nascente	
Especificação Individual de Elementos	
Diagramação	Será majoritariamente estática, com movimento de elementos em momentos específicos.
Quadrinho	O formato dos quadrinhos variam e, por vezes, são ausentes. Os quadros podem apresentar formato de folhas, manchas aquareladas e vapor, como também serem delimitados por outros elementos, como galhos, arbustos e fumaça.
Balões	Os balões serão estáticos. Seu contorno pode variar de acordo com o contexto, podendo apresentar bordas entalhadas rústicas, em formato de folhas ou gotas d'água.
Conteúdos Extra	Ao longo da narrativa serão distribuídos pop ups, com o objetivo de informar sobre elementos regionais incorporados à história. São exemplos flores, frutas e animais. Também estima-se, para o recurso de flashback, uma animação que remete à infância da personagem principal. No setor de “Sobre os autores”, o leitor terá acesso a hiperlinks para as redes sociais dos mesmos.
Onomatopeias	Onomatopeias podem ser complementadas com a utilização de efeitos sonoros. Os efeitos sonoros só serão ativados quando o leitor chegar ao ponto da narrativa em que está o elemento correspondente. Também serão escolhidas músicas para representar e ambientar momentos chave, como a capa e o encontro de Nino e Ari.
Sumário	O sumário permitirá que o leitor visualize momentos chave da narrativa de forma visual, possibilitando uma navegação mais intuitiva.
Botões	Os botões, que em seu design remetem a seixos, podem ser animados de forma simples.

Fonte: Adaptado de Motta (2012, p. 141).

4.9 Prototipação

Dando continuidade, é com a prototipação que será possível visualizar a HQ Nascente enquanto produto hipermediático, simulando seus possíveis desdobramentos no ambiente digital. Com o intuito de criar um protótipo de baixa fidelidade, como convencionado anteriormente,

escolhemos fazer uso do *software* Adobe XD⁶⁹, aplicativo que disponibiliza ferramentas voltadas para a experiência do usuário em aplicativos *web* e móveis. A escolha se deu pela sua capacidade de portar áudio, animações simples e *hiperlinks*. Ao final do projeto, o *software* permite gerar um link compartilhável com o protótipo da HQ. Optamos por padronizar a largura das páginas nas dimensões usuais para *webtoon*, 690 *pixels*, com resolução de 150 PPI.

4.9.1 Limitações Enfrentadas

Por estarmos desenvolvendo um protótipo de baixa fidelidade que não envolve recursos de programação, algumas limitações foram percebidas nessa etapa prática. Assim, foram necessárias alterações e adaptações quanto a alguns recursos pretendidos para a HQ, idealizados e documentados no Documento de Design de Histórias em Quadrinhos.

A primeira alteração diz respeito à rolagem infinita. Da forma como havíamos imaginado inicialmente, toda a HQ seria lida em uma única página ao deslizar para baixo; a fim de facilitar o carregamento do protótipo, as páginas foram divididas em parcelas menores, preservando até certa instância o recurso de deslize, mas fazendo necessária a utilização de botões de avanço e retorno ao final de cada página. Outro recurso que foi afetado pelas condições de carregamento da página são os botões animados, que agora devem permanecer estáticos.

⁶⁹O Adobe XD é disponibilizado pela Adobe Inc. desde 2016. Disponível em: <https://www.adobe.com/br/products/xd.html> Acesso em: 4 de março de 2022.

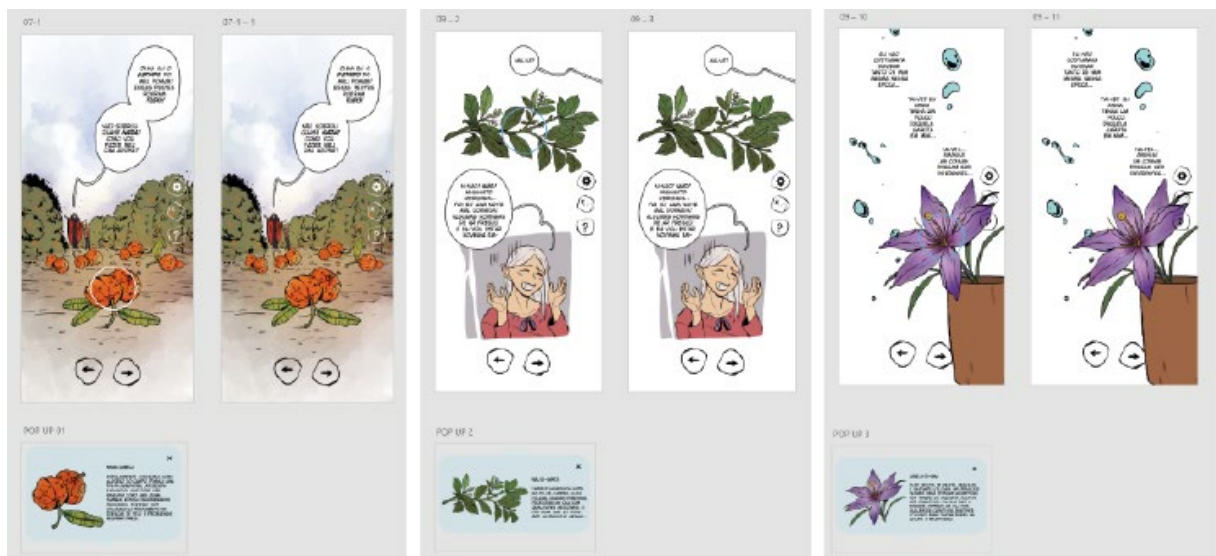
Figura 89 - Nova configuração das páginas da HQ



Fonte: Produção dos autores.

As páginas que contém *pop-ups* informativos de conteúdos extras precisaram ser isoladas, configurando páginas únicas e estáticas, pois o uso da animação impede o movimento de rolagem.

Figura 90 - Nova configuração das páginas que contém *pop-ups*



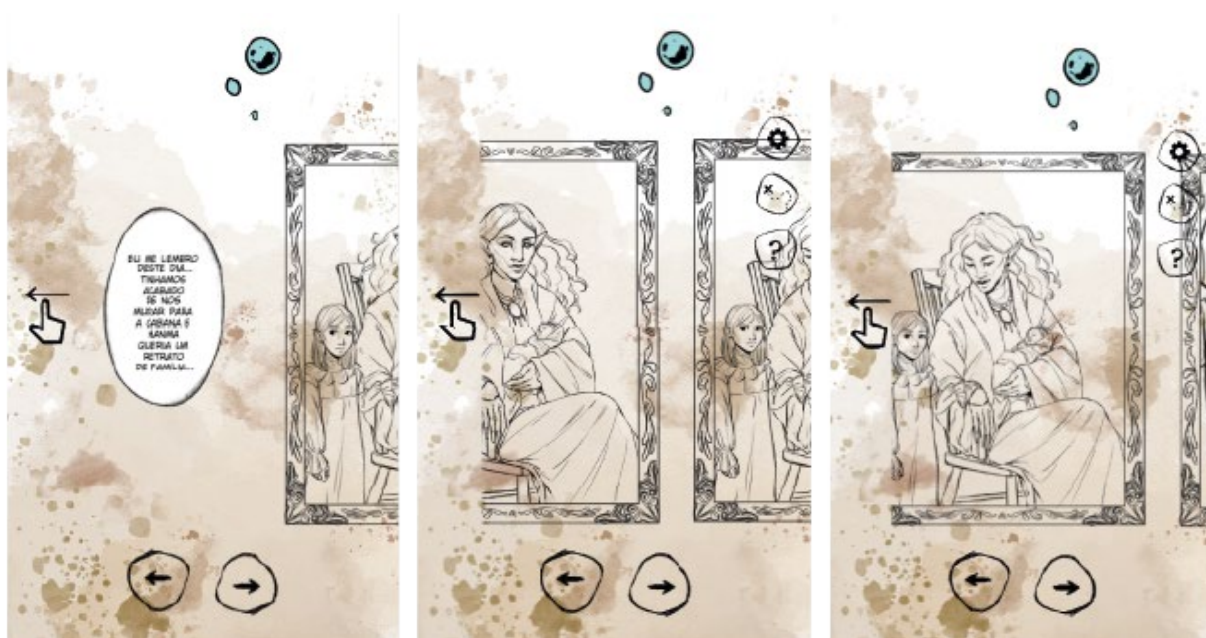
Fonte: Produção dos autores.

A disposição de músicas e efeitos sonoros em momentos pontuais da narrativa, revelados à medida que o leitor explorasse a tela, também não foi possível. Agora, iniciam-se com o carregamento da página, como um todo. Em contrapartida, o *software* permite que a

inicialização dos sons na página seja retardada, recurso que aproveitamos. Esse tempo de espera, no entanto, foi calculado por uma média de tempo de leitura, podendo não corresponder ao tempo que todo e cada leitor levará para ler a história em quadrinhos.

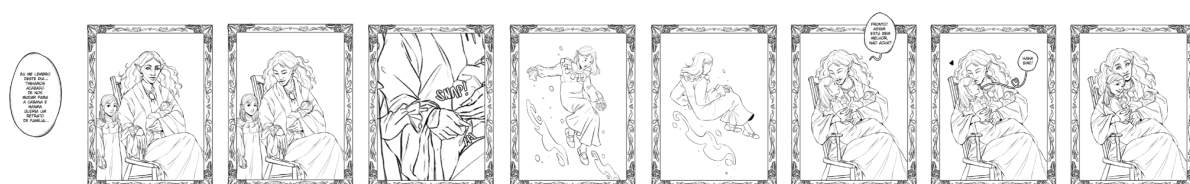
Por fim, a implementação de uma animação em formato *gif* também foi prejudicada. Por limitação do *software*, relacionada ao uso dos *plugins* responsáveis pela inclusão de animações, foi necessário escolher entre a presença de sons e de uma animação. Como a animação seria usada pontualmente e os sons fazem parte de diversos momentos da narrativa, priorizamos a trilha sonora. Apesar disso, o momento de flashback que seria contemplado com a animação foi adaptado, de forma a continuar interativo. Agora configurado como um *display* interativo, é possível acessar os *frames* ao deslizar a moldura da direita para a esquerda, exigindo ao leitor certa autonomia para concluir a ligação entre quadros.

Figura 91 - *Display* interativo substitui animação



Fonte: Produção dos autores.

Figura 92 - Todos os frames do *display* interativo



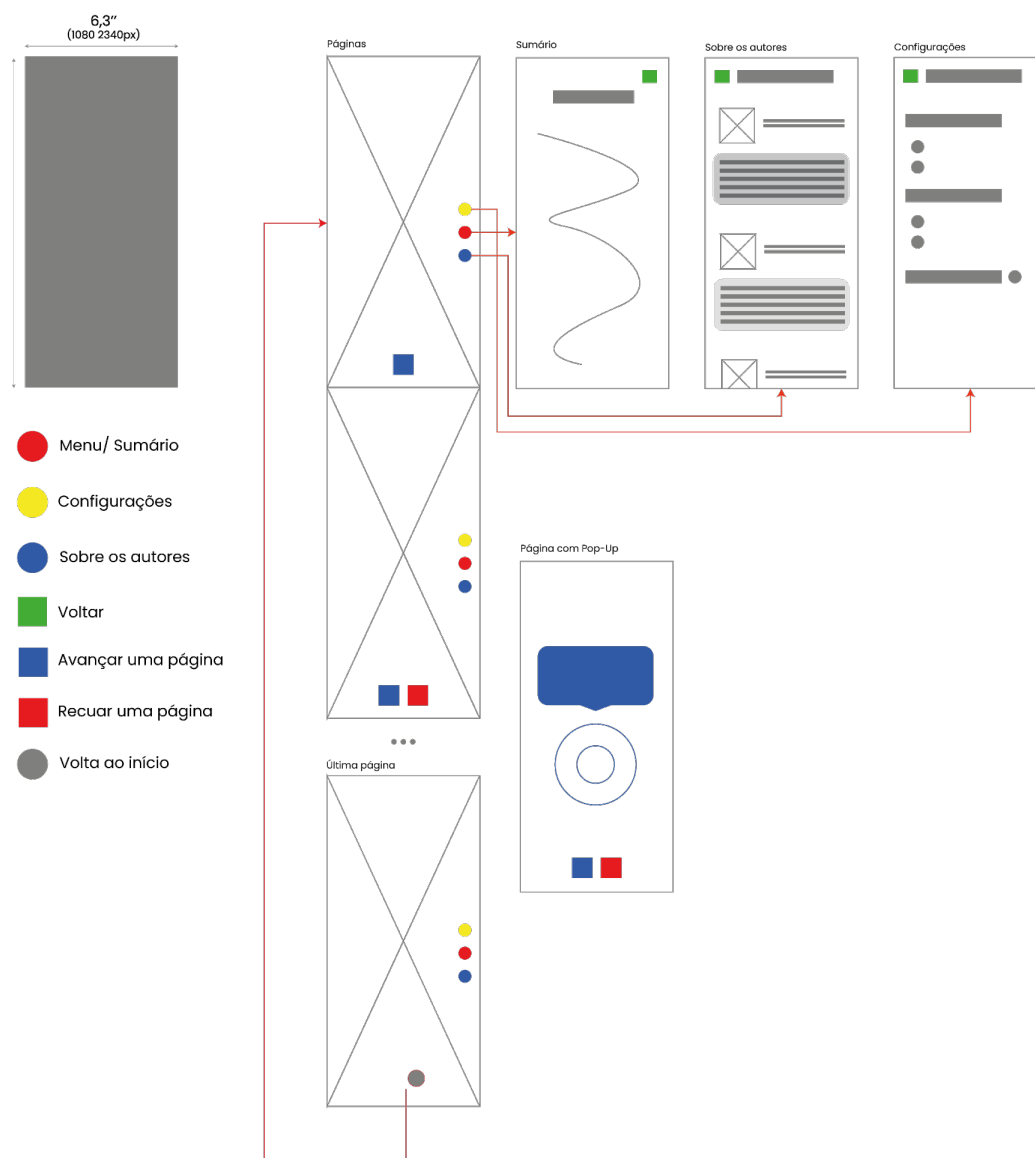
Fonte: Produção dos autores.

4.9.2 Wireframes

Para a elaboração dos *wireframes*, foi traçado o fluxo de navegação. Assim, buscamos o melhor posicionamento dos botões existentes, definimos a quantidade de telas fora da rolagem infinita, as funções existentes em cada uma e a maneira que as informações estarão dispostas.

Todas as páginas de história contam com um menu lateral, contendo acesso ao sumário, página de configurações e página de informação/contato sobre os autores. A página de configurações conta com as opções de linguagem (inglês e português), posicionamento do menu lateral e a opção de acionar e desligar os efeitos sonoros.

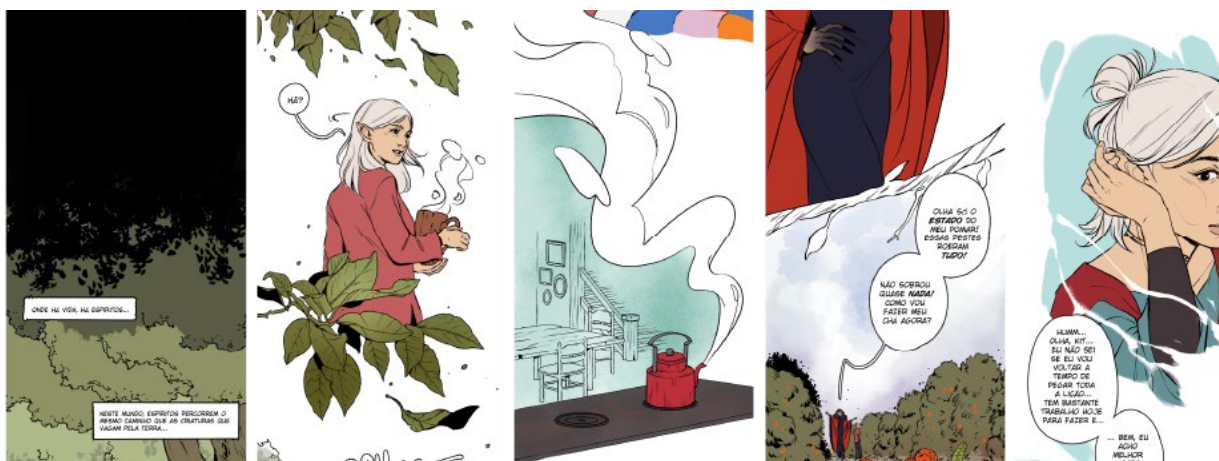
Figura 93 - Wireframes



Fonte: Produção dos autores.

De forma prática, as metáforas de interface foram distribuídas em diversos momentos da HQ, essenciais ao se estruturar o conceito previamente elaborado para a história em quadrinhos, agora fazem parte das páginas e do protótipo. Nas páginas, é possível observá-las nos quadros e molduras que tomam formas da natureza, nos balões de fala estilizados e fundos texturizados.

Figura 96 - Metáforas de interface nos quadros



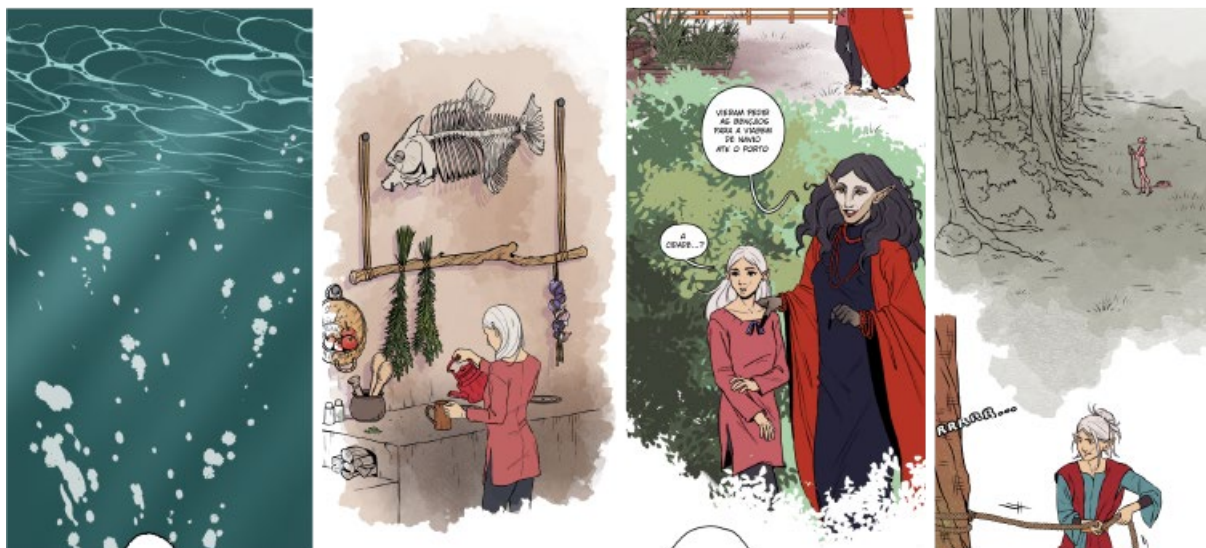
Fonte: Produção dos autores.

Figura 97 - Metáforas de interface nos balões de fala



Fonte: Produção dos autores.

Figura 98 - Metáforas de interface em fundos texturizados



Fonte: Produção dos autores.

Já no protótipo, estão presentes no formato angular dos botões e no traçado de ícones que remetem a seixos entalhados, na animação de gota que indica possibilidade de interação, nas texturas também utilizadas nas páginas de configurações e nos elementos que compõem o sumário. Para os botões, foram geradas algumas alternativas que passaram por etapas de seleção.

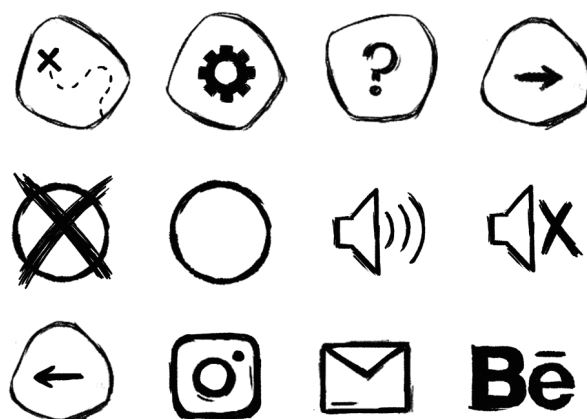
Figura 99 - Alternativas para botões



Fonte: Produção dos autores.

Por fim, a alternativa três foi escolhida, isso se deu à sua aparência mais orgânica, angular, correspondente com as formas utilizadas na HQ até então, e ao maior contraste possibilitado pelo uso da cor preta.

Figura 100 - Botões utilizados em Nascente



Fonte: Produção dos autores.

Figura 101 - Alternativa escolhida para botões aplicada



Fonte: Produção dos autores.

Nos casos em que a matiz preta oferecia baixo contraste com as páginas, padronizamos o uso da cor branca. Todos os botões, quando acionados, emitem o som escolhido na etapa de curadoria de sons.

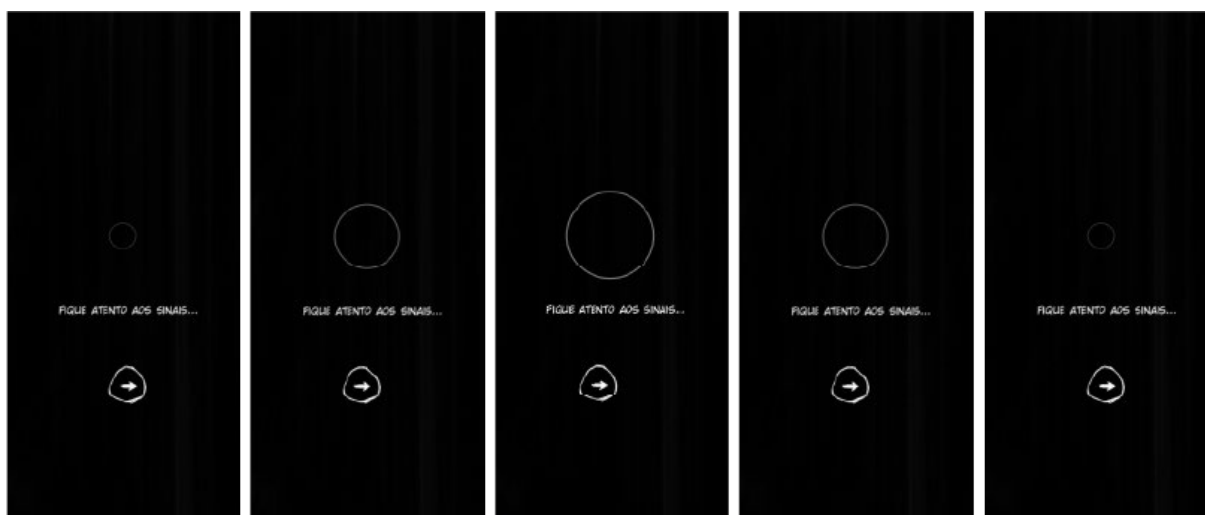
Figura 102 - Botões na cor branca



Fonte: Produção dos autores.

Para sinalizar os momentos em que o leitor pode interagir com a tela, elaboramos uma animação simplificada, dentro do próprio XD (descartando o uso de *plugins*), a qual alude ao movimento da água quando uma gota cai em sua superfície. A animação é introduzida logo nas primeiras páginas, momento dedicado a instruções de uso da HQ, de forma lúdica sinalizou-se com a frase “Fique atento aos sinais”. Quando acionada, a animação emite o mesmo som dos demais botões.

Figura 103 - Animação indica momentos de interatividade



Fonte: Produção dos autores.

Para os setores de Configurações e Sobre os autores, texturas utilizadas no design da história em quadrinhos foram rebuscadas, possibilitando que as informações se integrassem ao restante do projeto, compartilhando também a sua identidade.

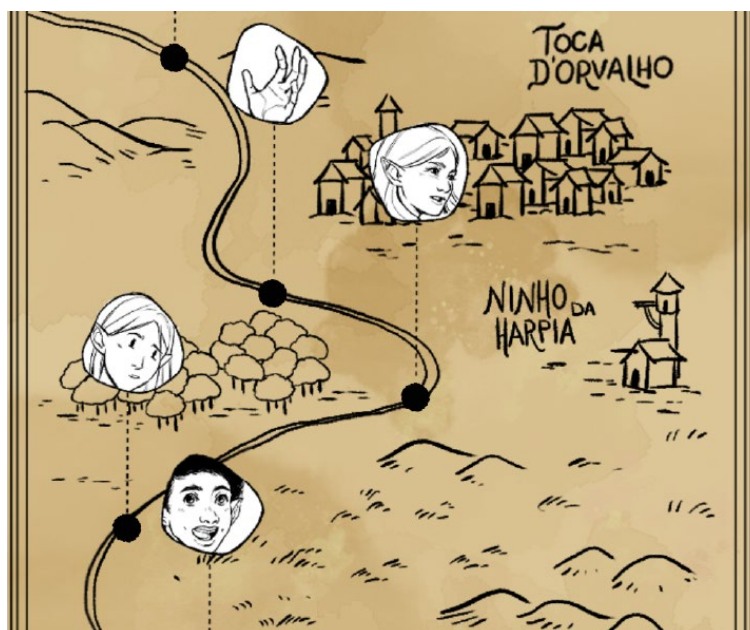
Figura 104 - Texturas como metáforas de interface



Fonte: Produção dos autores.

O sumário, por sua vez, ao imitar um mapa antigo, possui molduras, textura e botões correspondentes a metáforas de interface. Trechos chave da narrativa foram destacados de forma visual, com o intuito de possibilitar uma navegação mais intuitiva.

Figura 105 - Botões do sumário



Fonte: Produção dos autores.

4.9.5 Outros recursos

Aqui serão descritos recursos igualmente essenciais à criação dessa história em quadrinhos como hipermidiática, mas que de alguma forma não se encaixam nas seções anteriores.

Logo nas primeiras páginas da HQ, foi disponibilizado um aviso de conteúdo sensível, sinalizando a existência de ilustrações, efeitos sonoros e hipermidiáticos que podem vir a ser gatilhos emocionais. Embora esse recurso tenha sido identificado em apenas um de nossos similares, entendemos essa sensibilidade para com o leitor como um ato de respeito e, portanto, indispensável.

Figura 106 - Aviso de conteúdo sensível

AVISO DE CONTEÚDO:
AQUAFOBIA/ ÁGUAS PROFUNDAS/
CENAS DE AFOGAMENTO
"NASCENTE" É UMA HISTÓRIA EM
QUADRINHOS QUE TRATA DE
TEMAS POSSIVELMENTE SENSÍVEIS!
**POR FAVOR, LEIA AS PRÓXIMAS
PÁGINAS COM CAUTELA!**

- OS AUTORES



Fonte: Produção dos autores.

Os *pop-ups*, por sua vez, foram momentos de expressar curiosidades regionais. Se dedicaram principalmente à definição de folhas, flores e frutos encontrados no Cerrado brasileiro, presentes na infância dos autores deste TCC.

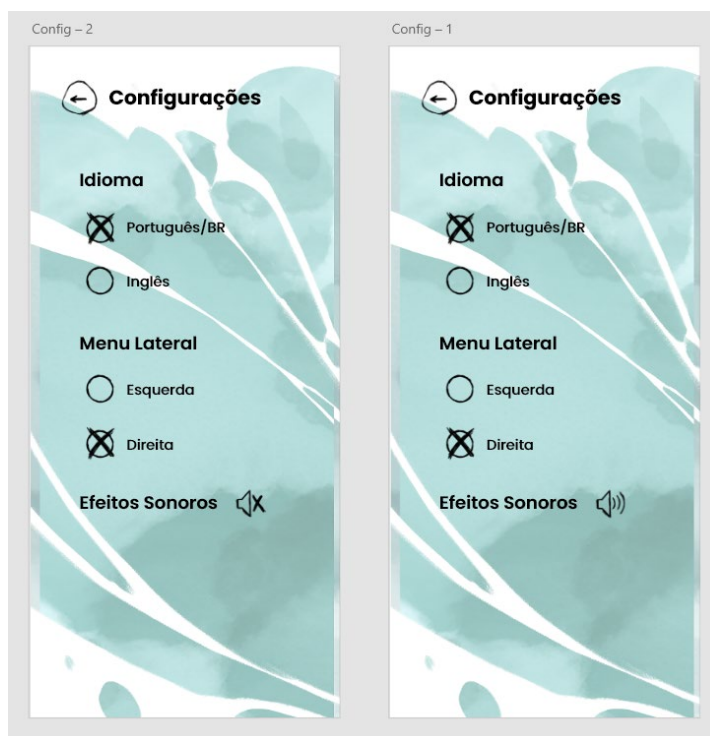
Figura 107 - *Pop-ups*



Fonte: Produção dos autores.

Por meio de botões disponíveis ao longo da maior parte de *Nascente*, é possível acessar os menus de Configuração (sinalizado por um engrenagem) e Sobre os Autores (sinalizado por um ponto de interrogação). As Configurações simulam de forma não funcional como se daria um painel em que se poderia ajustar idiomas, a posição do menu lateral e a presença da trilha sonora. Já no painel Sobre os Autores, dedicou-se um momento para falar um pouco sobre quem são os responsáveis por esse projeto, assim como disponibilizar hiperlinks que guiam para suas redes sociais, portfólio e meios de contato comercial. Miniaturas ilustradas de cada um foram inseridas, possibilitando um momento mais descontraído e de identificação com os autores.

Figura 108 - Menu de Configurações



Fonte: Produção dos autores.

Figura 109 - Sobre os Autores



Fonte: Produção dos autores.

4.9.6 Produto

Finalmente, uma vez concretizadas as etapas de prototipação, foi gerado um *link* compartilhável, no qual é possível acessar e interagir com a história em quadrinhos digital Nascente. O protótipo pode ser acessado pelo *link*: <https://www.behance.net/gallery/141141055/Nascente-Um-quadrinho-digital-interativo>

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em primeiro lugar, o desenvolvimento do presente trabalho nos levou à fundo no universo híbrido e multilinear da hipermídia, suas origens, desdobramentos e seu impacto na maneira como nos comunicamos em uma era tomada pela tecnologia. Conforme descrito por Zanutto (2007), a linguagem hipermidiática se caracteriza sobretudo pela não linearidade e independência de hierarquias entre as múltiplas modalidades de conteúdo contidas em um único sistema de códigos. Ao tangenciar o universo dos quadrinhos, a hipermídia cria toda uma nova gama de possibilidades de construção de narrativas, conversando diretamente com um elemento fundamental dos quadrinhos: a participação ativa do leitor, tanto na construção da trama através do fenômeno da conclusão, conforme explica McCloud (1995), quanto na possibilidade de explorar múltiplas mídias que extrapolam a imagem e o texto, garantindo que a leitura seja uma experiência única para cada leitor.

Em seguida, é importante ressaltar que nossa pesquisa, acima de qualquer coisa, jamais coloca o digital ou nenhum outro meio de publicação como superior aos meios impressos. Reconhecemos que ambos os métodos possuem um valor inestimável e apresentam contribuições para o universo das histórias em quadrinhos. O intuito da pesquisa sempre girou em torno de traçar um recorte dentre os muitos meios de se criar histórias em quadrinhos e aprofundar nossos conhecimentos teóricos e práticos acerca das possibilidades da produção digital. O que nos leva à nossa pesquisa sobre a linguagem e os elementos morfológicos dos quadrinhos, a qual teve um papel fundamental para que entendêssemos como se dá a aplicação destes recursos na construção de um quadrinho, assim como planejar a implementação da hipermídia aliada à linguagem das artes sequenciais. Esta pesquisa nos permitiu perceber que o uso dos elementos de linguagem das HQs é bastante flexível o que possibilitou uma certa liberdade na aplicação dos recursos durante a elaboração da HQ Nascente. É possível perceber que a utilização do requadro em seu formato quadrangular tradicional é feita de maneira bastante escassa durante a leitura do protótipo, priorizando a sua função narrativa, colocando-o como parte do ambiente em que os personagens se encontram, conforme sugere Eisner (1989).

A metodologia de Motta (2012) permitiu que o processo criativo fosse bastante flexível, em sintonia com a necessidade de revisitação de etapas ao encontrarmos limitações e impasses no momento de montagem do protótipo e aplicação da hipermídia. Em meio ao processo, foi possível perceber que este foi um projeto bastante ambicioso para o período de tempo que possuíamos para executá-lo. Dessa forma, após deliberação com os membros do grupo e no intuito de manter a boa qualidade do produto final, foi necessário realizar cortes no número de

páginas a serem adaptadas do roteiro para o protótipo final. As limitações também se mostraram presentes no *software* escolhido para prototipação do quadrinho. O programa selecionado apresentou certas restrições no momento da aplicação dos recursos de interatividade, o que resultou na impossibilidade de cumprir todos os requisitos idealizados da etapa de desenvolvimento.

Os requisitos listados foram majoritariamente atendidos, porém, em virtude das referidas limitações impostas pelo programa utilizado para a construção do protótipo, não foi possível atender o tópico relativo à presença de um elemento animado em uma das páginas do quadrinho. No entanto, apesar de bastante desafiador, as limitações do programa nos impulsionaram a buscar soluções criativas, de forma a não descartar o conteúdo que seria apresentado de forma animada. Apresentamos os frames que compunham a animação como um display interativo, uma sequência de quadros que podem ser lidos deslizando os dedos na horizontal, adaptando recursos já utilizados em similares e redes sociais, criando dessa forma, uma nova mecânica de leitura.

Finalmente, nos voltamos para o questionamento que impulsionou nossa busca: “Como os recursos hipermidiáticos podem ampliar as experiências de leitura das histórias em quadrinhos digitais?” A partir da pesquisa teórica e a aplicação prática dos recursos hipermidiáticos, concluímos que a hipermídia é um recurso valioso quando se trata de interligar conhecimentos, e, conseqüentemente, configurar um único universo narrativo em um vasto multiverso de experiências. Além da mecânica de leitura empregada, os recursos hipermidiáticos incorporados na narrativa, assim como o trabalho dedicado para a concepção de uma identidade visual unificada, alinhada esteticamente com os conceitos definidos, contribuíram para a criação de uma narrativa que se expande para além do universo de fantasia de Nascente. A hipermídia possibilitou a inclusão de informações sobre elementos regionais a partir da interação com os *pop-ups*, expandindo e contextualizando as inspirações para a criação deste mundo mágico. A trilha e efeitos sonoros contribuem para a criação de uma atmosfera específica em cada situação em que são aplicados, permitindo que o leitor entenda e identifique as sensações transmitidas pela narrativa. Em se tratando de conferir maior autonomia para que o leitor navegue de forma mais independente, criando uma maneira própria de interagir com o produto de design gerado, o sumário interativo direciona o leitor para momentos diferentes dentro do capítulo permitindo um maior controle da navegação pela história. As opções de mudança de idioma e restrição de efeitos sonoros também possibilitam que o leitor customize a história em quadrinhos da forma que seja mais confortável para a sua leitura. Conteúdos extras

sobre os autores podem ser acessados através de *hiperlinks* que direcionam os leitores para redes sociais e portfólios *online*.

As possibilidades de pesquisa oferecidas pelas histórias em quadrinhos enquanto um meio de comunicação orgânico, que absorve conhecimentos, evolui e se adapta às novas tecnologias de compartilhamento e produção são inúmeras. A investigação aqui realizada, representa um fragmento de possibilidade de pesquisa, ainda assim esperamos contribuir para o endossamento desse conteúdo que já existe no meio acadêmico, e que, afortunadamente, está em constante crescimento.

REFERÊNCIAS

- ACEVEDO, Juan. **Para hacer historietas**. 5. ed. Madrid: Editorial Popular. 1992.
- ALMEIDA, V. A Revolução da Independência: Catarse e quadrinhos independentes como opção para o mercado editorial. *In: JORNADAS INTERNACIONAIS EM HISTÓRIAS EM QUADRINHOS*, 2., 2013, São Paulo [**Anais**]. São Paulo: USP, 2013. *Online*. Disponível em: http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais2asjornadas/Artigo_Victor_Jose_Pinto_de_Almeida.htm. Acesso em: 06 de set. de 2021.
- AMBROSE, G.; HARRIS, P. **Design thinking**. 1. ed. Suíça: AVA Publishing SA, 2010.
- AMBROSE, G.; HARRIS, P. **Layout**. 2. ed. Suíça: AVA Publishing SA, 2011.
- ANDREO, M. C.; TAKAHASHI, K. P. Desenvolvimento de Concept Art para Personagens. **SBC – Proceedings of SBGames**, São Paulo, p. 1 - 10, nov. 2011. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/art/full/92122.pdf>. Acesso em: 15 de jan. de 2022.
- BAXTER, M. **Projeto de produto: guia prático para design de novos produtos**. 2. ed. São Paulo: Blucher, 2000.
- BUNIAN, S. et al. VINS: Visual Search for Mobile User Interface Design . *In: Conference on Human Factors in Computing Systems*, 423., 2021, Yokohama. *Anais...* Nova Iorque: ACM Digital Library, 2021. p. 1-14.
- CARDOSO, R. **Uma introdução à história do design**. 3. ed. São Paulo: Edgard Blücher, 2008.
- CORREIA, W. F. MOTTA, R. L. Design de histórias em quadrinhos digitais: Criando novas mecânicas de leitura. **SBC – Proceedings of SBGames**, São Paulo, p. 142-151, out. 2013. Disponível em: 18-dt-paper_Design de HQ.pdf (sbgames.org). Acesso em: 15 de ago. de 2021.
- COSCARELLI, C. V. Textos e hipertextos: procurando o equilíbrio. **Linguagem em (Dis)curso**, Palhoça, Santa Catarina, v. 9, n. 3, p. 549-564, set./dez. 2009. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ld/a/BQKxvxwpBQPTDpynwmRnZkH/?lang=pt>. Acesso em: 18 de outubro de 2021.
- DANTON, G. **O roteiro nas Histórias em Quadrinhos**. 2. ed. Paraíba: Marca de Fantasia, 2016.
- EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial**. 1ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- EISNER, W. **Narrativas Gráficas**. 1ª ed. São Paulo: Devir, 2005.

- FARIAS, P. L.; MUCHÃO, M. A. P. Histórias em quadrinhos e design gráfico: uma comparação entre duas linguagens. *In: JORNADAS INTERNACIONAIS EM HISTÓRIAS EM QUADRINHOS*, 4., 2017, São Paulo. [Anais]. São Paulo: USP, 2017. *Online*. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais1asjornadas.php>. Acesso em: 27 de ago. de 2021.
- FRANCO, E. **HQtrônicas: do suporte papel à rede internet**. 2001. Dissertação (Mestrado em Artes) – Unicamp, Campinas, 2001. Disponível em: <http://www.repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/284201>. Acesso em: 15 de ago. 2021.
- FRANCO, Edgar. As HQtrônicas de Terceira geração. *In: ENCONTRO DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISADORES EM ARTES PLÁSTICAS*, XXI., 2012, Rio de Janeiro [Anais]. Rio de Janeiro: Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas – ANPAP, 2012. *Online*. Disponível em: http://www.anpap.org.br/anais/2012/pdf/simposio2/edgar_franc_o.p df. Acesso em: 15 ago. 2021.
- GOSCIOLA, V. **Roteiro para as novas mídias: do game à TV interativa**. São Paulo: Senac, 2003.
- IBGE - INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. Uso de internet, televisão e celular no Brasil. **Educa IBGE**. Seção Matérias Especiais. Disponível em: <https://educa.ibge.gov.br/criancas/brasil/2697-ie-ibge-educa/jovens/materias-especiais/20787-uso-de-internet-televisao-e-celular-no-brasil.html>. Acesso em 12 de agosto de 2021.
- JENKINS, H. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.
- KELLER, K. L.; KOTLER, P. **Administração de marketing**. 14. ed. São Paulo: Pearson Education no Brasil, 2012.
- KIELING, A. et.al. Narrativas digitais interativas e o uso da tecnologia como narrador implícito. **Revista Famecos**, Porto Alegre, set./dez. 2012. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/12898>. Acesso em: 9 de setembro de 2021.
- KLAWA, L., COHEN, H. **Os quadrinhos e a comunicação de massa**. *In: MOYA, A. Shazam*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1970.
- KRENING, Thiago da Silva; SILVA, Tânia Luisa Koltermann da; SILVA, Régio Pierre da. Design para a experiência no contexto de histórias em quadrinhos digitais. **Educação Gráfica**, v. 20, n. 03, p. 208-221, 2016. Disponível em: www.educacaoografica.inf.br/revistas/vol-20-numero-03-2016. Acesso em: 15 de ago. de 2021.

- LEITE, T. M. e. **Os quadrinhos e a internet: aspectos e experiências híbridas**. 2009. Dissertação (Mestrado em Artes) - Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2009. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/JSSS-7Z6EKT>. Acesso em: 07 de setembro de 2021.
- LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.
- LUCCHETTI, M. A.; LUCCHETTI, R. F. História em quadrinhos: uma introdução. **Revista USP**, [S. l.], n. 16, p. 24-35, 1993. DOI: 10.11606/issn.2316-9036.v0i16p24-35. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/25683>. Acesso em: 07 set. 2021.
- LUIZ, L. Troféu HQMIX e o panorama do mercado brasileiro de quadrinhos. *In: JORNADAS INTERNACIONAIS EM HISTÓRIAS EM QUADRINHOS*, 3., 2015, São Paulo. [Anais]. São Paulo: USP, 2015. *Online*. Disponível em: http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais3asjornadas/artigos.php?artigo=artigo_080620152311592.pdf. Acesso em: 27 de ago. de 2021.
- LUYTEN, S. M. B. Onomatopéia e mimesis no mangá. **Revista USP**, São Paulo, n. 52, p. 176-188, dez./fev. 2001-2002.
- MACHADO, L. R. M. À tela infinita... e além: um estudo sobre o uso de recursos da hipermídia na criação de histórias em quadrinhos digitais. *In: JORNADAS INTERNACIONAIS EM HISTÓRIAS EM QUADRINHOS*, 4., 2017, São Paulo. [Anais]. São Paulo: USP, 2017. *Online*. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais1asjornadas.php>. Acesso em: 30 de ago. de 2021.
- MARINO, D. S. D. O mercado de histórias em quadrinhos no Brasil e os suportes para publicação digital. *In: JORNADAS INTERNACIONAIS EM HISTÓRIAS EM QUADRINHOS*, 4., 2017, São Paulo. [Anais]. São Paulo: USP, 2017. *Online*. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais1asjornadas.php>. Acesso em: 15 de ago. de 2021.
- MCCLOUD, S. **Desenhando quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil, 2008.
- MCCLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 1995.
- MCCLOUD, S. **Reinventando os Quadrinhos: como a imaginação e a tecnologia vem revolucionando essa forma de arte**. São Paulo: M. Books, 2005.
- MENDLESOHN, Farah. **Rhetorics of fantasy**. Middletown: Wesleyan University Press, 2008.
- MENNA, L. R. M. C. A ficção de fantasia e o maravilhoso na animação francesa “A Casa dos Contos de Fadas”. *In: CONGRESSO INTERNACIONAL ABRALIC*, 15. 2017, Rio de

- Janeiro. [Anais]. Rio de Janeiro: UERJ, 2017. *Online*. Disponível em: <https://abralic.org.br/anais-artigos/?id=2382>. Acesso em 21 de ago. de 2021.
- MINISTÉRIO DA SAÚDE DO BRASIL. **Marco Legal: saúde, um direito de adolescentes**. 1. ed. Brasília: Editora do Ministério da Saúde, 2007.
- MIRANDA, G. L. Limites e Possibilidade das TIC na Educação. **Sísifo - Revista de Ciências da Educação**, Lisboa, n. 03, p. 41-50, maio de 2007. Disponível em: <http://sisifo.ie.ulisboa.pt/index.php/sisifo/article/view/60/76>. Acesso em: 11 de setembro de 2021.
- MOTTA, R. L. **Metodologia de Design aplicada à concepção de Histórias em Quadrinhos digitais**. 2012. Dissertação (Mestrado em Design) - Centro de Artes e Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2012. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/11595>. Acesso em 27 de set. de 2021.
- MUNIZ, I. M. As possibilidades narrativas das webcomics. *In: JORNADAS INTERNACIONAIS EM HISTÓRIAS EM QUADRINHOS*, 4., 2017, São Paulo. [Anais]. São Paulo: USP, 2017. *Online*. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais1asjornadas.php>. Acesso em: 15 de ago. 2021.
- OLIVEIRA, D. B. O poder de atração dos quadrinhos: Um estudo dos elementos atrativos das histórias em quadrinhos. *In: JORNADAS INTERNACIONAIS EM HISTÓRIAS EM QUADRINHOS*, 1., 2011, São Paulo [Anais]. São Paulo: USP, 2011. *Online*. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais1asjornadas.php>. Acesso em: 27 de ago. de 2021.
- PALANGE, I. Texto, hipertexto, hipermídia: uma metamorfose ambulante. **Boletim Técnico do Senac: a revista da educação profissional**, Rio de Janeiro, v. 38, n. 1, p. 61-73, jan./abr. 2012. Disponível em: <https://www.bts.senac.br/bts/article/view/176/161>. Acesso em: 11 de set. de 2021.
- PREECE, J.; ROGERS, Y.; SHARP, H. **Design de Interação: além da interação homem-computador**. Porto Alegre: Bookman, 2005.
- SILVA, I. G; RIBEIRO, R. A. C. Quadrinhos e História - Legenda Quadrinhos: Design, informação e memória. *In: JORNADAS INTERNACIONAIS EM HISTÓRIAS EM QUADRINHOS*, 1., 2011, São Paulo [Anais]. São Paulo: USP, 2011. *Online*. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais1asjornadas.php>. Acesso em: 27 de ago. de 2021.
- RAMOS, P. **A leitura dos quadrinhos**. 1. ed. São Paulo: Contexto, 2009.
- WRIGHT, F. How Can 575 Comic Books Weigh Under an Ounce?: Comic Book Collecting in the Digital Age. **The Journal of Electronic Publishing**, v. 11, n.3, 2008. Disponível em:


<https://quod.lib.umich.edu/j/jep/3336451.0011.304?view=text;rgn=main>. Acesso em: 26 de ago. de 2021.

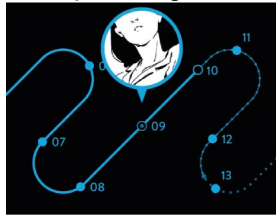
XAVIER, G. K. R. S. Histórias em quadrinhos: Panorama histórico, características e verbo-visualidade. **Darandina Revisteletrônica**, Juiz de Fora, vol. 10, n.2, dez. 2017. Disponível em: <https://www.ufjf.br/darandina/anteriores/volume-10-numero-2-dezembro2017/artigos/> Acesso em: 23 de agosto de 2021.

ZANUTTO, S. H. F. **Hipermídia**: novo formato para o conhecimento. 2007. Dissertação (Mestrado em Letras) - Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2007. Disponível em: <http://tede.mackenzie.br/jspui/bitstream/tede/2149/1/Silvia%20Helena%20Zanu>. Acesso em: 11 de setembro de 2021.

APÊNDICE A - QUADROS DE ANÁLISES DA HQ *PHALLAINA*

Análise de Similares Quanto ao Conceito	
HQ: <i>Phallaina</i>	
Parâmetro	Descrição
Conceito Geral	Mitologia
Metáforas de Interface	- Ícone de carregamento com o formato semelhante à silhueta da personagem e criaturas marinhas; - Botões circulares clicáveis com funções descritas em texto.

Análise de Similares Quanto à Ergonomia			
HQ: <i>Phallaina</i>			
Parâmetro	Variável	Característica	Descrição
Uso de Cores	Matizes	Variável	- Predominância do preto e branco; - Paleta adicional customizável com dez cores. 
	Contraste	Alto	- Alto contraste entre o preto e o branco predominante na narrativa; - Alto contraste entre o preto e a cor secundária customizável.
	Saturação	Alta	Cores secundárias com saturação acima de 60%.
Elementos textuais	Leiturabilidade	Média	- Fácil compreensão dos textos e enredo; - Movimento dos balões pode causar leve desconforto visual de início.
	Legibilidade	Média	Tipografia com aspecto estilizado porém legível.
Manipulação de tela	Aproximação e recuo (<i>Zoom</i>)	–	–
Aviso de conteúdo sensível	Presença	–	–


Análise de Similares Quanto ao Suporte de Leitura			
HQ: <i>Phallaina</i>			
Parâmetro	Variável	Característica	Descrição
Suporte	Tipo de suporte (aplicativo ou <i>website</i>)	Aplicativo	Disponível para download gratuito na <i>Google Play Store</i> e <i>App Store</i> .
Leitura	Orientação de leitura	Horizontal	- Rolagem horizontal para frente e para trás com os dedos; - Leitura da esquerda para a direita.
Seção de comentários	Presença	--	--
Sumário	Presença	Presente	Sumário em formato de linha do tempo e marcação de capítulos. 
Perfil do autor	Presença	--	--
Moedas de troca	Custo	--	--

Análise de Similares Quanto aos Recursos de Hipermissão			
HQ: <i>Phallaina</i>			
Parâmetro	Variável	Característica	Descrição
Tela infinita	Presença	Presente	- Tela de rolagem infinita; - Navegação interrompida por alguns segundos apenas pelo ícone de carregamento na transição entre capítulos.
Diagramação dinâmica	Presença	Presente	Aplicação de diagramação dinâmica nos elementos animados e na ilustração.
Trilha sonora	Presença	Presente	- Trilha sonora não acompanha toda a extensão da narrativa; - Aplicação nos capítulos de forma esporádica.
Efeitos sonoros	Presença	Presente	Sons de ondas, aparelhos eletrônicos, respiração, sons de digitação e sequências animadas.
Animações	Presença	Presente	Animação presente em sequências narrativas específicas.
Narrativa Multilinear	Presença	Presente	<i>Flashbacks</i> sobre eventos passados da personagem principal.
Recursos de	Presença	Presente	- Possibilidade de criação de perfil com paleta de cores


Interatividade			customizável; - Criação de mais de um perfil em um único dispositivo; - Acesso a qualquer ponto da narrativa através da linha do tempo; - Mudança de idioma (Francês ou Inglês).
----------------	--	--	---

APÊNDICE B - QUADROS DE ANÁLISES DA HQ *THE BOAT*

Análise de Similares Quanto ao Conceito	
HQ: <i>The Boat</i>	
Parâmetro	Descrição
Conceito Geral	Imigração/ Evento histórico
Metáforas de Interface	--

Análise de Similares Quanto à Ergonomia			
HQ: <i>The Boat</i>			
Parâmetro	Variável	Característica	Descrição
Uso de Cores	Matizes	Pouco variável	- Predominância da escala de cinza (Ilustrações em nanquim); -Variações de uma mesma matiz. 
	Contraste	Alto	- Alto contraste na escala de cinza.
	Saturação	Baixa	Cores secundárias com a saturação abaixo de 40%.
Elementos textuais	Leiturabilidade	Média	- Fácil compreensão dos textos e enredo; - O excesso de movimentação dos quadros pode causar desconforto.
	Legibilidade	Alta	- Possui tipografia estilizada em alguns momentos, porém de fácil leitura.
Manipulação de tela	Aproximação e recuo (<i>Zoom</i>)	--	--
Aviso de conteúdo sensível	Presença	-	-

Análise de Similares Quanto ao Suporte de Leitura			
HQ: <i>The Boat</i>			
Parâmetro	Variável	Característica	Descrição

Suporte	Tipo de suporte (aplicativo ou <i>website</i>)	<i>Website</i>	Disponível para <i>desktop</i> e dispositivos móveis.
Leitura	Orientação de leitura	Vertical	- Rolagem vertical com o mouse/dedos; - Leitura de cima para baixo.
Seção de comentários	Presença	--	--
Sumário	Presença	Presente	Sumário como barra lateral, contendo os capítulos. 
Perfil do autor	Presença	--	--
Moedas de troca	Custo	--	--



Análise de Similares Quanto aos Recursos de Hipermídia

HQ: *The Boat*


Parâmetro	Variável	Característica	Descrição
Tela infinita	Presença	Presente	- Tela de rolagem infinita; - Navegação interrompida por alguns segundos apenas pelo ícone de carregamento na transição dos quadros, se necessário.
Diagramação dinâmica	Presença	Presente	Aplicação de diagramação dinâmica nos elementos animados e na ilustração.
Trilha sonora	Presença	Presente	Trilha sonora acompanha toda a extensão da narrativa; - Opção de silenciar presente.
Efeitos sonoros	Presença	Presente	- Sons de chuva, impacto, sequências animadas etc.
Animações	Presença	Presente	Animação presente nas mudanças de alguns quadros e em sequências narrativas específicas.
Narrativa Multilinear	Presença	Presente	- <i>Flashbacks</i> sobre eventos passados da personagem principal; - Apresentação de conteúdo extra sobre os eventos reais.
Recursos de Interatividade	Presença	Presente	- Mudança de idioma. - Acesso aos capítulos através da barra lateral. - Opção de rolagem automática. - Angulação da tela acompanha o cursor (<i>desktop</i>). - Modo tela cheia.

APÊNDICE C - QUADROS DE ANÁLISE DA HQ RRR

Análise de Similares Quanto ao Conceito	
HQ: RRR	
Parâmetro	Descrição
Conceito Geral	Jornadas no Espaço Sideral
Metáforas de Interface	Não

Análise de Similares Quanto à Ergonomia			
HQ: RRR			
Parâmetro	Variável	Característica	Descrição
Uso de Cores	Matizes	Variável	Utilização de uma paleta de cores vasta, com predominância de cores saturadas e vibrantes. 
	Contraste	Médio	O uso de cores varia entre alto contraste de cores e utilização de matizes similares para ambientação.
	Saturação	Alta	Saturação acima de 60%.
Elementos textuais	Leiturabilidade	Alta	- Narrativa fluida; - Os quadros podem ser vistos em conjunto ou, de modo ampliado, individualmente, indicando a ordem.
	Legibilidade	Alta	- Alto contraste entre preenchimento do balão (branco) e o texto (preto). - A opção de zoom auxilia na leitura.
Manipulação de tela	Aproximação e recuo (<i>Zoom</i>)	Presente	- Aproximação e recuo com os dedos, fazendo com que o quadro ocupe a tela. 


Aviso de conteúdo sensível	Presença	-	-
----------------------------	----------	---	---


Análise de Similares Quanto ao Suporte de Leitura			
HQ: RRR			
Parâmetro	Variável	Característica	Descrição
Suporte	Tipo de suporte (aplicativo ou <i>website</i>)	Aplicativo	HQ publicada em um aplicativo próprio, acessível por dispositivos móveis
Leitura	Orientação de leitura	Vertical	- Rolagem da tela para os lados, com os dedos; É possível ampliar cada quadro com toque na tela; - Leitura da esquerda para a direita, de cima para baixo.
Seção de comentários	Presença	--	--
Sumário	Presença	Sim	- O sumário faz parte da página inicial do aplicativo; - Usam imagens dos capítulos junto aos nomes. 
Perfil do autor	Presença	Sim	- Breve perfil dos autores e estúdio acessível por meio de botão na tela inicial; - Presença de botões de hiperlinks para redes sociais.
Moedas de troca	Custo	--	--

Análise de Similares Quanto aos Recursos de Hipermissão			
HQ: RRR			
Parâmetro	Variável	Característica	Descrição
Tela infinita	Presença	Não	A leitura simula uma página impressa, sendo lida somente pelo deslize da esquerda para direita.

Diagramação dinâmica	Presença	Sim	Aplicação de diagramação dinâmica em cada quadro, com animações 2D e 3D.
Trilha sonora	Presença	Não	--
Efeitos sonoros	Presença	Sim	Efeito sonoro sinaliza o "deslize" na mudança de quadros ou páginas.
Animações	Presença	Sim	A maioria dos quadros possui animação 2D ou 3D.
Narrativa Multilinear	Presença	Sim	Apresentação de mais de um ponto de vista e localidade quanto ao que está acontecendo no tempo presente.
Recursos de Interatividade	Presença	Sim	O leitor pode ampliar cada quadro ou ler todos de forma conjunta na página. Quando ampliados, tem certo controle do enquadramento com os dedos; - Opção de retirar o som.

APÊNDICE D - QUADROS DE ANÁLISE DA HQ *STAND STILL STAY SILENT*

Análise de Similares Quanto ao Conceito	
HQ: <i>Stand Still Stay Silent</i>	
Parâmetro	Descrição
Conceito Geral	Natureza e mitologia
Metáforas de Interface	<ul style="list-style-type: none"> - Mudança padrão da aparência do <i>mouse</i> e das cores sobre elementos clicáveis; - Desenho dos ícones de redes sociais adaptados à estilização da HQ. 

Análise de Similares Quanto à Ergonomia			
HQ: <i>Stand Still Stay Silent</i>			
Parâmetro	Variável	Característica	Descrição
Uso de Cores	Matizes	Variabilidade mediana	Predominância dos tons azulados e alaranjados. 
	Contraste	Médio	Harmonização entre cores frias e quentes.
	Saturação	Alta	Maioria das cores com saturação acima de 60%.
Elementos textuais	Leiturabilidade	Média	<ul style="list-style-type: none"> - Narrativa fluida; - Disposição dos balões guia o olhar do leitor pela página.
	Legibilidade	Média	Caracteres muito próximos podem prejudicar a leitura.
Manipulação de tela	Aproximação e recuo (<i>Zoom</i>)	Presente	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizável através de atalhos do teclado no formato <i>desktop</i>; - Aproximação e recuo com os dedos no formato móvel.
Aviso de conteúdo sensível	Presença	–	–


Análise de Similares Quanto ao Suporte de Leitura			
HQ: <i>Stand Still Stay Silent</i>			
Parâmetro	Variável	Característica	Descrição
Suporte	Tipo de suporte (aplicativo ou <i>website</i>)	<i>Website</i>	HQ publicada em um domínio próprio acessível por navegador em <i>desktop</i> ou dispositivos móveis.
Leitura	Orientação de leitura	Vertical	- Rolagem da tela para cima e para baixo com o <i>mouse</i> ou com os dedos; - Leitura da esquerda para a direita, cima para baixo.
Seção de comentários	Presença	Presente	- Leitura dos principais comentários ao final de cada capítulo; - Acesso aos comentários gerais através de um cadastro no site.
Sumário	Presença	Presente	Acesso através da seção de “Arquivos” na página inicial.
Perfil do autor	Presença	Presente	Acesso através da seção de “Arquivos” na página inicial.
Moedas de troca	Custo	--	--

Análise de Similares Quanto aos Recursos de Hipermedia			
HQ: <i>Stand Still Stay Silent</i>			
Parâmetro	Variável	Característica	Descrição
Tela infinita	Presença	--	--
Diagramação dinâmica	Presença	--	--
Trilha sonora	Presença	--	--
Efeitos sonoros	Presença	--	--
Animações	Presença	--	--
Narrativa Multilinear	Presença	Presente	- Seção de apresentação dos personagens principais; - Apresentação de conteúdos extras (mapas, definições, aspectos sobre o universo entre outros) nos capítulos; - Prólogo multilinear.
Recursos de Interatividade	Presença	Presente	- Botão de acesso à primeira e última página publicada na tela inicial;


			 <p>- Acesso a outras HQs da editora <i>Hive Works</i> através de catálogo na parte inferior.</p> 
--	--	--	--

APÊNDICE E - QUADROS DE ANÁLISES DA HQ *THE OCEAN IS BROKEN*

Análise de Similares Quanto ao Conceito	
HQ: <i>The Ocean is Broken</i>	
Parâmetro	Descrição
Conceito Geral	Cenário pós apocalíptico/Aquecimento Global
Metáforas de Interface	--

Análise de Similares Quanto à Ergonomia			
HQ: <i>The Ocean is Broken</i>			
Parâmetro	Variável	Característica	Descrição
Uso de Cores	Matizes	Variável	- Predominância de tons frios; - Muitas variações de azul. 
	Contraste	Baixo	Utilização de tons muito próximos nos quadros.
	Saturação	Média	Cores com a saturação em 50%.
Elementos textuais	Leiturabilidade	Alta	Fácil compreensão dos textos e enredo.
	Legibilidade	Alta	Possui tipografia estilizada, porém de fácil leitura.
Manipulação de tela	<i>Zoom</i>	--	--
Aviso de conteúdo sensível	Presença	-	-

Análise de Similares Quanto ao Suporte de Leitura			
HQ: <i>The Ocean is Broken</i>			
Parâmetro	Variável	Característica	Descrição
Suporte	Tipo de suporte	<i>Website</i>	- Disponível para <i>desktop</i> e dispositivos móveis;

	(aplicativo ou <i>website</i>)		- Baixa responsividade (tela cortada em dispositivos móveis).
Leitura	Orientação de leitura	Horizontal	- Rolagem horizontal para frente e para trás com o mouse/dedos; - Leitura da esquerda para a direita.
Seção de comentários	Presença	--	--
Sumário	Presença	Presente	Sumário horizontal localizado no canto superior direito, com a marcação dos capítulos. 
Perfil do autor	Presença	Presente	Sessão explicativa sobre a obra e sobre o autor no canto superior direito, ao lado do sumário.
Moedas de troca	Custo	--	--


Análise de Similares Quanto aos Recursos de Hipermissão

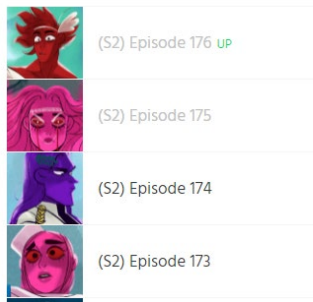
HQ: *The Ocean is Broken*

Parâmetro	Variável	Característica	Descrição
Tela infinita	Presença	Presente	- Tela de rolagem infinita; - Navegação interrompida por alguns segundos apenas pelo ícone de carregamento na transição dos quadros, se necessário.
Diagramação dinâmica	Presença	Presente	Aplicação de diagramação dinâmica nos elementos animados.
Trilha sonora	Presença	Presente	Presente em alguns momentos pontuais na narrativa.
Efeitos sonoros	Presença	Presente	Sons de chuva, vento, impacto, mar, sequências animadas etc.
Animações	Presença	Presente	Apenas na tela inicial.
Narrativa Multilinear	Presença	Presente	Flashbacks sobre eventos passados das personagens.
Recursos de Interatividade	Presença	Presente	- Mudança de idioma; - Acesso aos capítulos através da barra superior; - Opção de tela cheia.

APÊNDICE F - QUADROS DE ANÁLISE DA HQ *LORE OLYMPUS*

Análise de Similares Quanto ao Conceito	
HQ: <i>Lore Olympus</i>	
Parâmetro	Descrição
Conceito Geral	Mitologia Grega
Metáforas de Interface	Não

Análise de Similares Quanto à Ergonomia			
HQ: <i>Lore Olympus</i>			
Parâmetro	Variável	Característica	Descrição
Uso de Cores	Matizes	Variável	Utilização de uma paleta de cores restrita, com tons monocromáticos para ambientação, e diferentes matizes para os personagens. 
	Contraste	Médio	Contraste médio entre cores dos elementos principais e cores de ambientação.
	Saturação	Alta	Saturação acima de 60%.
Elementos textuais	Leiturabilidade	Alta	Narrativa fluida.
	Legibilidade	Média	- Alto contraste entre preenchimento do balão (branco) e o texto (preto). - A opção de zoom auxilia na leitura; - A fonte escolhida por vezes dificulta a leitura.
Manipulação de tela	Aproximação e recuo (<i>Zoom</i>)	Presente	No aplicativo, o zoom se dá pela aproximação com os dedos; no <i>website</i> não está disponível.
Aviso de conteúdo sensível	Presença	Presente	- O aviso de conteúdo sensível aparece em capítulos que mencionam ou giram em torno de conflitos que envolvem temas sensíveis para os leitores (agressão, traumas, sangue e etc.) - o aviso aparece antes do início do capítulo em destaque, evidente pelo uso de fontes em caixa alta ou cor vermelha.

Análise de Similares Quanto ao Suporte de Leitura			
HQ: Lore Olympus			
Parâmetro	Variável	Característica	Descrição
Suporte	Tipo de suporte (aplicativo ou website)	Aplicativo e website	Disponível no aplicativo e página <i>web</i> do <i>Webtoon</i> .
Leitura	Orientação de leitura	Vertical	Leitura de cima para baixo, os quadros são sempre consecutivos.
Seção de comentários	Presença	Sim	<ul style="list-style-type: none"> - Padrão do <i>Webtoon</i>, fica ao final de cada capítulo; - Permitido até 500 caracteres; - Rank por #TOP e #NEWEST; - Possibilidade de curtir, reprovar e responder.
Sumário	Presença	Sim	<ul style="list-style-type: none"> - Padrão do <i>Webtoon</i>, fica na página inicial de cada HQ digital; - Apresenta pequena imagem de algum personagem presente no capítulo; - Apresenta número do episódio, nome, data de lançamento e número de curtidas. 
Perfil do autor	Presença	--	Presença de <i>hiperlink</i> que leva às redes sociais da autora.
Moedas de troca	Custo	Sim	Utilizam uma <i>Coin Shop</i> , com ofertas a partir de US\$ 0.99 (pacote com 10 moedas).

Análise de Similares Quanto aos Recursos de Hipermissão			
HQ: Lore Olympus			
Parâmetro	Variável	Característica	Descrição
Tela infinita	Presença	Sim	<ul style="list-style-type: none"> - Tela de rolagem infinita para cada capítulo, para passar de capítulo é necessário mudar de página; - Os quadros são sempre consecutivos, no sentido de cima para baixo.
Diagramação	Presença	--	--

dinâmica			
Trilha sonora	Presença	Sim	Usado apenas em alguns capítulos, é um recurso disponibilizado pelo Webtoon, com opção de silenciar.
Efeitos sonoros	Presença	--	--
Animações	Presença	--	--
Narrativa Multilinear	Presença	Sim	- <i>Flashbacks</i> sobre eventos passados das personagens; - A história se alterna pela visão de diversos personagens.
Recursos de Interatividade	Presença	Sim	- Opção de comentários; - Opção de compartilhamento de capítulos em redes sociais.