

**UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO  
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES  
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS**

**JOÃO VITOR OTERO MARCONI  
ORIENTADORA: SILVIA REGINA FERREIRA DE LAURENTIZ**

**Projeto de Iniciação Científica**

***REALIDADES, da realidade tangível às realidades ontológicas  
Webcomics***

Versão original

**SÃO PAULO  
2024**

## RESUMO

PROJETO VINCULADO AO GRUPO DE PESQUISA REALIDADES - da realidade tangível à realidade ontológica (<http://www2.eca.usp.br/realidades/>), licenciado pelo CNPq, liderado pela Profa. Dra. Silvia Laurentiz, credenciado e sediado na Escola de Comunicações e Artes e no Departamento de Artes Visuais, ECA/USP, desde 2010. Este vínculo propicia ao estudante de graduação uma interação com a pós-graduação e a participação em grupo de pesquisa. O Projeto Geral do Grupo de Pesquisa Realidades objetiva produzir base de reflexão crítica e experimentos práticos sobre diferentes formatos de representação imagética. *Webcomics* foca no estudo das relações entre tecnologia e conteúdo nas histórias em quadrinhos produzidas para o ambiente digital em contraste com as produzidas para o ambiente impresso. Propõe localizar e sistematizar trabalhos relacionados ao tema, identificar e indicar mecânicas e formatos de representação e, posteriormente, desenvolver experimentos poéticos com tecnologias atuais.

**Palavras-chave:** *Webcomics*, Narrativa, Inovação tecnológica.

## ABSTRACT

PROJECT LINKED TO THE RESEARCH GROUP REALIDADES - from tangible reality to ontological reality (<http://www2.eca.usp.br/realidades/>), licensed by CNPq, led by Prof. Dr. Silvia Laurentiz, accredited and based at the School of Communications and Arts and the Department of Visual Arts, ECA/USP, since 2010. This affiliation provides undergraduate students with interaction with postgraduate studies and participation in a research group. The General Project of the Realidades Research Group aims to produce a foundation for critical reflection and practical experiments on different formats of image representation. Webcomics focus on studying the relationship between technology and content in comics produced for the digital environment in contrast to those produced for the print environment. It proposes to locate and systematize works related to the theme, identify and indicate mechanics and representation formats, and subsequently develop poetic experiments with current technologies.

**Keywords:** Webcomics, Narrative, Technological Innovation.

Este trabalho recebeu apoio financeiro da PUB – Programa Unificado de Bolsas da Universidade de São Paulo, nº do projeto 2023-4220



## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Ilustração retirada de “Comics and Sequential Art” .....	12
Figura 2 - Capa do Álbum ”Homestuck Volume 5” .....	13
Figura 3 - Página retirada de Homestuck .....	15
Figura 4 - Imagem retirada do primeiro capítulo de Purple Hyacinth .....	17
Figura 5 - Trecho retirado do primeiro capítulo de Purple Hyacinth .....	18
Figura 6 - Imagem retirada de Watchmen Motion Comic .....	19
Figura 7 - Imagem retirada de Watchmen Motion Comic .....	20
Figura 8 - Imagem retirada de Watchmen Motion Comic .....	21
Figura 9 - Trecho retirado de “Reinventing Comics” .....	21
Figura 10 - Dois frames de uma animação no capítulo 52 de Little Matcha Girl .....	23
Figura 11 - Dois frames de uma animação no capítulo 57 de Little Matcha Girl .....	24
Figura 12 - Dois frames de uma animação no capítulo 71 de Little Matcha Girl .....	24
Figura 13 - Dois frames de uma animação no capítulo 119 de Little Matcha Girl .....	25
Figura 14 - Frame retirado de animação na página “[S] John: Enter” em Homestuck .....	26
Figura 15 - Frames retirados da animação “[S] Cascade” em Homestuck .....	27
Figura 16 - Frames retirados da animação “[S] Cascade” em Homestuck .....	27
Figura 17 - Capturas de tela de Headache em pontos de vista diferentes .....	28
Figura 18 - Frame retirado de “time” .....	29
Figura 19 - Trecho retirado de Reinventing Comics .....	31
Figura 20 - Comentário do autor no sexto livro de Kill Six Billion Demons.....	33
Figura 21 - Figura retirada de Kill Six Billion Demons .....	34
Figura 22 - Trecho retirado de Kill Six Billion Demons .....	36
Figura 23 - Figura retirada de Kill Six Billion Demons .....	37
Figura 24 - Captura de tela de perfis de CRC no twitter .....	38
Figura 25 - Captura de tela de um dos perfis de CRC no twitter .....	40
Figura 26 - Prólogo de Distant Sky .....	42
Figura 27 - Um dos personagens de War for Rayuba .....	43
Figura 28 - Mapa interativo de War for Rayuba .....	44
Figura 29 - Um dos perfis do Twitter de CRC .....	45
Figura 30 - Um dos perfis do Twitter de CRC .....	46
Figura 31 - Trecho de Surviving Romance .....	47

Figura 32 - Trecho de Surviving Romance .....	48
Figura 33 - Página retirada de Problem Sleuth .....	49
Figura 34 - Página retirada de Bard Quest .....	50
Figura 35 - Iteração final do design de Marcelo.....	53
Figura 36 - Protótipo, versão regular.....	54
Figura 37 - Protótipo, versão alucinada.....	55
Figura 38 - Primeiros rascunhos da organização do quadrinho.....	56
Figura 39 - Storyboard do primeiro capítulo do quadrinho.....	57
Figura 40 - Frames das animações do primeiro capítulo do quadrinho.....	59
Figura 41 - Quadros do segundo capítulo do quadrinho.....	60
Figura 42 - Duas versões do mesmo quadro do terceiro capítulo do quadrinho.....	61
Figura 43 - Flashback no quarto capítulo do quadrinho.....	62

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO .....	7
2. DEFINIÇÕES .....	7
3. CONTEXTO HISTÓRICO .....	9
4. POSSIBILIDADES TECNOLÓGICAS .....	11
4.1. Som .....	11
4.1.1. Homestuck .....	12
4.1.2. Purple Hyacinth .....	15
4.1.3. Watchmen Motion Comic .....	19
4.2. Movimento .....	21
4.2.1. Little Matcha Girl .....	22
4.2.2. Homestuck .....	25
4.2.3. xkcd .....	27
4.3. Tela Infinita .....	30
4.3.1. Kill Six Billion Demons .....	32
4.3.2. Conspiracy Research Club .....	37
4.3.3. Distant Sky .....	41
4.4. Multilinearidade .....	43
4.4.1. War for Rayuba .....	43
4.4.2. Conspiracy Research Club .....	45
4.5. Interatividade .....	46
4.5.1. Surviving Romance .....	47
4.5.2. MS Paint Adventures .....	49
5. EXPERIMENTO PRÁTICO .....	51
5.1. Primeiros Passos .....	51
5.2. Elaboração do Protótipo .....	52
5.3. Storyboard .....	55
5.4. Elementos Multimídia .....	58
5.4.1. Movimento .....	58
5.4.2. Som .....	59
5.4.3. Interatividade .....	60
5.4.4. Multilinearidade .....	61
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	63

REFERÊNCIAS.....	64
------------------	----

## 1. INTRODUÇÃO

Com a crescente popularidade das *webcomics*, ainda há uma surpreendente falta de discussão acadêmica sistemática sobre seus aspectos tecnológicos. A produção existente tende a focar mais em aspectos de conteúdo, em questões sociais, na história do meio ou em possibilidades de seu uso. Nossa intenção neste trabalho é elaborar uma discussão sobre questões formais, tomando como base principalmente os escritos de Will Eisner e Scott McCloud, referências na pesquisa dos quadrinhos impressos, assim como o trabalho de Edgar Franco, referência na pesquisa sobre “HQtrônicas”, como este autor denomina as *webcomics*

Para atingir esse objetivo, organizaremos o estudo em quatro capítulos inter-relacionados. No primeiro capítulo, serão discutidas definições de quadrinhos e *webcomics*, revisitando textos de autores referência na área para começar a estabelecer os termos que utilizaremos..

Em seguida, o segundo capítulo terá um foco maior no contexto histórico dos quadrinhos digitais, discutindo as tentativas de Edgar Franco e Shaenon Garrity de categorizar a história do meio, assim como servirá para estabelecer nosso recorte histórico, que será discutido nesta pesquisa. O intuito deste capítulo, assim como o do primeiro, é buscar uma compreensão das histórias em quadrinhos digitais e investigar o contexto histórico e cultural em que os mesmos se estabeleceram e ocupam na modernidade.

O terceiro capítulo trará discussões sobre questões formais dos quadrinhos digitais, os comparando com o meio impresso. Serão apresentados e categorizados os recursos multimídia únicos das *webcomics*, e será elaborada uma discussão sobre cada grupo de recursos, fazendo estudos de caso de algumas HQs para ilustrar as possibilidades que esses recursos trazem para os autores de quadrinhos.

Por fim, o quarto capítulo consistirá de um relato de produção de uma *webcomic* original. Como parte desse projeto, foi proposto o desenvolvimento de uma HQ multimídia como resposta à pesquisa, experimentando com algumas das possibilidades discutidas previamente. O relato da experiência inclui reflexões sobre o processo criativo por trás do quadrinho, na intenção de oferecer uma perspectiva prática que complemente as discussões prévias.

## 2. DEFINIÇÕES

Para começar a análise, é necessário primeiro ter uma definição de “Quadrinhos “ e “*webcomics*”. Vale indicar que utilizaremos a partir de agora os termos “*Webcomic*”,

“Quadrinho digital” e “HQtrônica” como sinônimos, com o último sendo usado quando em referência aos escritos de Franco.

Franco define por “HQtrônicas” o uso de mídias digitais como suporte para a publicação de histórias em quadrinhos (FRANCO, 2005, p. 148). McCloud, por outro lado, define “*webcomics*” como “Quadrinhos pensados inicialmente para um ambiente digital”. (McCLOUD, 2000, p. 203).

Ambos os casos, por definição, excluem quadrinhos que são pensados para o impresso e simplesmente portados para o ambiente digital sem alterações, e em ambos, é preciso entender o que são Quadrinhos para ter uma maior compreensão das *webcomics*.

Definir quadrinhos é um problema tão antigo quanto os mesmos. Citando Robert Harvey, "Quadrinhos [...] às vezes têm quatro pernas e às vezes têm duas pernas e às vezes voam e às vezes não voam [...] Usando uma metáfora tão mista quanto o próprio meio, definir quadrinhos envolve desvendar um enigma complexo envolto em um mistério [...]" (HARVEY, 2001, p. 76)

Scott McCloud define quadrinhos como "Justaposição de imagens pictóricas e outras em sequência deliberada, com o intuito de transmitir informações e/ou provocar uma resposta estética no espectador" (McCLOUD, 1993, p. 9). Essa definição exclui alguns tipos de histórias, como as com apenas um só quadro.

Já Giorgio Rizzi define algumas características típicas do meio dos quadrinhos e elabora que algo que cumpra “uma combinação suficiente” delas seria considerado um quadrinho. Essas características são:

- *interplay* de palavras e imagens (multimodalidade)
- Suporte em papel (portanto, uma natureza estática)
- Desenhos a mão
- Iconicidade (a propriedade de simplificação pelo qual os quadrinhos conseguem evocar um rosto feliz com apenas algumas linhas no papel, de acordo com McCloud)
- Narratividade
- A estrutura de grade e painel
- Rede cognitiva entre painéis e imagens (conclusão)
- A expressão de temporalidade por espacialidade
- A liberdade do leitor em termos de ritmo e tempo e direção que ele propõe de chamar de “Browsabilidade”

(RIZZI, 2023, n.p.).

“Combinação suficiente” é difícil definir, e essa claramente não era a intenção do autor, entretanto, a divisão de características típicas dos quadrinhos continua sendo útil. Utilizaremos, portanto, uma síntese dos escritos dos três autores supracitados para a definição de quadrinho. Por base, usaremos a definição de McCloud e a divisão das características típicas de Rizzi.

### 3. CONTEXTO HISTÓRICO

Após termos definido o que queremos dizer com “*webcomics*”, devemos separar o período analisado. Para isso, utilizaremos novamente dos escritos de Franco, assim como o artigo “*The History of Webcomics*” de Shaenon Garrity para o site “*The Comics Journal*”. (GARRITY, 2007)

Edgar Franco categoriza a história das HQtrônicas em três gerações. A primeira, iniciada nos anos 1990, destaca-se pelo fascínio dos autores pelas potencialidades da tecnologia digital. Durante esse período, o enfoque nas experimentações com recursos intermediáticos resultou em obras com um caráter maneirista, muitas vezes sacrificando as qualidades narrativas. Inicialmente, essas HQtrônicas eram distribuídas por meio de CD-ROMs, mas com a popularização da internet, diversos sites passaram a hospedá-las. Franco observa que a redundância era uma característica marcante nessa fase, exemplificada pelo uso simultâneo de onomatopeias e efeitos sonoros. Algumas obras representativas deste período incluem “*Impulse Freak*,” “*Shinka*,” e “*Carl Lives*,” este último criado pelo teórico e quadrinista Scott McCloud.

A segunda geração, a partir de 2001 com a disseminação do plugin *Flash*, viu um aumento significativo nas possibilidades de animação, efeitos sonoros, trilha sonora e narrativa multilinear. No entanto, ainda faltava refinamento nos desenhos, devido à limitada largura de banda e ao foco do Flash em imagens vetoriais. A HQtrônica brasileira “*Combo Rangers*” (1998), de Fábio Yabu, destaca-se como um exemplo bem-sucedido da segunda geração, alcançando sucesso a ponto de gerar gibis impressos lançados por grandes editoras como a Panini Comics e a JBC. A partir de 2005, Franco observa dois fluxos: alguns autores abandonam as HQs com recursos multimídia para se dedicarem à animação, enquanto outros retornam à linguagem tradicional das histórias em quadrinhos impressas em papel, utilizando a internet como plataforma de divulgação.

Já a terceira geração, iniciada em 2006, é caracterizada por uma menor quantidade de produções, porém, com uma notável sofisticação na linguagem. Nesse período, há um amadurecimento no uso dos recursos intermediáticos, que agora servem à obra, em oposição

às gerações anteriores em que a obra muitas vezes se subordinava aos recursos tecnológicos. (FRANCO, 2008)

Garrity, por outro lado, utiliza os escritos de T. Campbell em “*The History of Webcomics*” (2006) para organizar a história das *webcomics* em cinco eras. “*the stone age*” (1985-1992), “*the bronze age*” (1993-1995), “*the singularity*” (1996-2000), “*the age of shit getting real*” (2001-2006), “ e “*the age of this whole app thing*” (2007-presente/2011).

A primeira, a "era da pedra", é caracterizada pelos primórdios das *webcomics*, marcada por um cenário inicial e primitivo em que as criações digitais começavam a dar seus primeiros passos antes mesmo da popularização da *World Wide Web*. Dado que a internet era limitada apenas a algumas universidades, as poucas *webcomics* que surgiram tinham normalmente estudantes de ciência de computação como público-alvo.

Já a segunda, a "era do bronze", destaca-se pelo crescimento significativo das *webcomics* com a consolidação da *World Wide Web*. Nesse período, cartunistas, especialmente aqueles “considerados nerds até mesmo pelos padrões da categoria” (GARRITY, 2011, n.p.), começaram a colonizar a internet com quadrinhos, predominantemente em preto e branco e no estilo das tirinhas de jornal. Este foi um momento em que surgiram gêneros familiares, como as tirinhas sobre computadores, tecnologia e jogos, solidificando a presença das *webcomics* na cultura online.

A terceira, por sua vez, conhecida como "a singularidade", marca um ponto de explosão para as *webcomics* em torno do ano de 1996. Nesse período, o número de *webcomics* cresceu exponencialmente, refletindo o crescimento da população online. Surgiram estilos artísticos diversos, com influências notáveis, como animações americanas e os mangás. Com a formação de comunidades específicas, como os *Furry*<sup>1</sup>, e o sucesso de experimentações, as *webcomics* começaram a consolidar seu espaço na cultura digital. Um destaque pode ser dado às tirinhas de aventura, muitas vezes permeadas por um humor “nerd”<sup>2</sup>, solidificando a sua presença e diversidade do meio (GARRITY, 2011).

A quarta, denominada "a era em que as coisas ficam reais", surge em torno de 2001 e marca um período de intensa experimentação nas *webcomics*. Inspirados por obras como “*Reinventing Comics*” (2000) de Scott McCloud, alguns webcartunistas exploram novas possibilidades e ferramentas digitais. Durante esses anos, houve uma proliferação de quadrinhos longos online, e é notável a popularização da autobiografia como gênero nas

---

<sup>1</sup> [https://pt.wikipedia.org/wiki/Furry\\_fandom](https://pt.wikipedia.org/wiki/Furry_fandom)

<sup>2</sup> A autora não define “nerd” explicitamente, mas pelo contexto, pode-se inferir que a definição usada é “uma pessoa extremamente entusiasta e conhecedora sobre um assunto específico, especialmente um de interesse especializado ou de nicho.”

*webcomics*, com artistas como James Kochalka movendo suas publicações para a internet. O cenário das *webcomics* se expandiu consideravelmente, com diversas narrativas longas e estilos artísticos inovadores, demonstrando a maturidade e a diversificação do meio. Essa era possui uma certa sobreposição com a segunda geração das HQtrônicas como definida por Franco.

Por fim, a quinta e última era, conhecida como "a era desta coisa toda de aplicativos", iniciada por volta de 2007, testemunhou uma mudança nos hábitos de leitura das *webcomics*. A popularidade dos quadrinhos longos e das tirinhas seriadas foi gradualmente cedendo espaço para piadas isoladas, facilmente compartilháveis em plataformas online. Webcartunistas adaptaram-se ao uso de redes sociais e dispositivos móveis, expandindo o alcance de suas obras. As *webcomics* tornaram-se parte integrante da cultura de memes, com as mais populares sendo capazes de transcender seus contextos originais, propagando-se por diferentes formatos e plataformas. É notável também o surgimento e explosão de popularidade das plataformas coreanas de publicação como *Webtoon* e *Tapas*. Este período evidencia a constante evolução e adaptação das *webcomics* às tecnologias emergentes. Essa quinta era se sobrepõe com a terceira geração das HQtrônicas como definida por Franco, sendo que Garrity apenas enfatiza tipos distintos de histórias.

O foco dessa investigação será na quinta era, como definido por Garrity e na terceira geração de Franco. A popularidade das *webcomics* alcançou um pico neste período, assim como o volume de sua produção. A evolução tecnológica também abriu novas portas para a produção.

#### 4. POSSIBILIDADES TECNOLÓGICAS

Em “HQtrônicas: Do suporte papel à rede Internet” (2004), o autor Edgar Franco divide os novos códigos característicos às HQtrônicas em: **animação, diagramação dinâmica, trilha sonora, efeitos sonoros, tela infinita, tridimensionalidade, narrativa multilinear, interatividade**.

Esses novos códigos não são todos igualmente difundidos. A diagramação dinâmica, por exemplo, aparece raramente nas HQtrônicas quando comparada à tela Infinita. Há também alguns códigos que dialogam entre si, como efeitos sonoros e trilha sonora. Dividimos a análise em cinco pontos. **Movimento**, incluindo diagramação dinâmica e animação, **Som**, incluindo trilha sonora e efeitos sonoros, **Multilinearidade, Interatividade e Tela Infinita**. A tridimensionalidade será discutida dentro de algumas dessas cinco lentes conforme for se destacando.

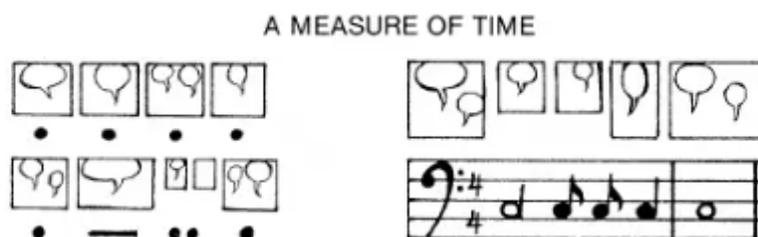
Analisaremos como cada um desses códigos se apresenta na realidade e compararemos com o meio dos quadrinhos impressos por meio de estudos de caso, comparando os achados com os escritos de Scott McCloud, Will Eisner e Edgar Franco, usando ao menos um exemplo próximo do impresso.

#### 4.1 Som

Enquanto meio impresso, os quadrinhos não dispõem de recursos sonoros. Nesse sentido, são um meio de apelo monossensorial (McCLOUD, 2005): recorrem a estímulos a um único sentido - a visão. Para emular efeitos sonoros, foram desenvolvidos recursos únicos dos quadrinhos. Linhas de movimento, balões de fala e onomatopeias, já culturalmente considerados como parte do repertório visual das HQs.

Eisner define o balão de fala como um “recurso de desespero” (EISNER, 1985): Ele tenta capturar algo etéreo, o som. É possível estender essa afirmação para as onomatopeias e outras representações gráficas do som. A relevância cultural dos balões enquanto recurso gráfico dos quadrinhos pode ser apontado pelo termo Italiano *Fumetti*, usado para descrevê-los, que se tornou sinônimo de História em Quadrinhos na Itália. Os balões de fala, expressa Eisner, por um misto de noções prévias sobre o tempo tomado em uma frase e símbolos estabelecidos ao seu redor, se tornam uma forma de mapear o tempo passado dentro de um quadrinho mais explicitamente (Figura 1).

Figura 1 — Ilustração retirada de “*Comics and Sequential Art*”



Fonte: EISNER, 1985, p. 26

Nas *webcomics*, obviamente, essa é outra das limitações do meio impresso que desaparece. McCloud exemplifica tentativas de fazer as *webcomics* “ganharem vida”, usando movimento e som para criar uma “experiência imersiva” (McCLOUD, 2000), com níveis variados de sucesso. Apesar disso, elementos auditivos nas *webcomics* são raramente utilizados, mesmo que tenham várias aplicações potenciais. O criador pode inserir trechos sonoros das bolhas de diálogo sendo lidas, sons sendo reproduzidos e música, diegética ou não-diegética. O uso de som dessa forma mostra claramente quanto tempo está passando

dentro de um quadrinho. No entanto, isso também retira o controle do leitor, deixando-os incapazes de ditar o ritmo da leitura. Existem algumas maneiras de contornar isso, no entanto, como programar o som para tocar apenas em momentos específicos e após determinados gatilhos, como mover o cursor do mouse sobre a imagem, ou rolar a página até chegar na imagem.

As *webcomics* escolhidas para análise neste subcapítulo são *Homestuck*, *Purple Hyacinth*, e *Watchmen Motion Comic*

#### 4.1.1. Homestuck

*Homestuck* é uma *webcomic* criada por Andrew Hussie, conhecida por sua abordagem inovadora e interativa. A história segue (inicialmente) quatro adolescentes que decidem jogar um jogo novo que um deles encontrou e acabam iniciando o apocalipse.

A história é publicada como a maior parte das *webcomics* em 2009, página por página, mas consta com algumas páginas especiais com elementos hipermediáticos, feitos para o *Flash*. A maioria das imagens é silenciosa, utilizando códigos característicos das HQs impressas para indicar som, a exceção sendo as páginas com o termo [S] de “*Sound*” no título. Hussie normalmente utiliza apenas música das possibilidades do som discutidas previamente. Sua utilização é semelhante à que se veria em um seriado de televisão. A trilha sonora de *Homestuck* depois foi publicada separadamente, em mais de vinte álbuns musicais (Figura 2). Ele separa alguns temas recorrentes característicos de personagens, lugares ou grupos, os usando para aumentar a imersão em cenas.

Figura 2 — Capa do Álbum “*Homestuck Volume 5*”



Fonte: Google Imagens<sup>3</sup>

Um exemplo é a música “*Showtime*”, associada com o protagonista John. Dentro da história, ela é uma das músicas favoritas do personagem. Ela aparece remixada de modos não-diegéticos em momentos de tensão para o personagem, particularmente em lutas, assim como em partes de animações como “[S][A6A6I4]”, o momento catártico do personagem, em que ele desbloqueia uma habilidade e começa a resolver alguns dos maiores conflitos da história. “*Showtime*” também aparece de modo diegético em “[S] *John: Play a haunting piano refrain*”, uma cena de John tocando seu piano.

Também como em seriados, Hussie utiliza músicas de artistas não-relacionados em alguns momentos da história. O exemplo mais claro é “*I’m a member of the Midnight Crew*”, de Eddie Morton. A música foi publicada em 1909 e já entrou no domínio público. A música é associada com a *Midnight Crew*, um grupo de personagens de outra história publicada por

---

<sup>3</sup>Disponível em <<https://homestuck.bandcamp.com/album/homestuck-vol-5-6-with-the-felt>> Acesso em: 27 Ago. 2024.

Hussie. Tanto a versão original quanto uma versão *acapella* da música são utilizadas em momentos distintos da história.

Além disso, pode-se citar as *medleys* de músicas que tocam nas animações mais longas, como em “[S] *Cascade*”, que retoma três músicas já utilizadas na *webcomic* (*Flare*, *Savior of the Dreaming Dead* e *Black Hole/Green Sun*). e adiciona uma nova a esse misto (*Cascade*). No caso de *Cascade* as músicas não são integradas entre si. Há uma pausa considerável entre elas, já que a animação teve que ser dividida em múltiplos arquivos de Flash devido ao tamanho da animação. Em animações produzidas depois de *Cascade*, como “[S] *Collide*”, isso não ocorre, já que usam *Javascript* ao invés de *Flash*. As *medleys* de músicas nas animações reforçam a conexão emocional do público com a narrativa ao retomar informações prévias.

Como as músicas e animações são pensadas em conjunto, há também a mímese e inserção de efeitos sonoros coerentes com as animações na trilha sonora, como em “[S] *Cascade*”, que consta com um tom grave e rítmico no momento da explosão de uma estrela, podendo ser lido tanto como música quanto efeito sonoro. No final da animação, por outro lado, há a inserção de um som ambiente de fogo, simultâneo à cena de uma janela sobreposta a um mar de chamas.

Figura 3 — Página retirada de Homestuck



Fonte: Homestuck. Disponível em <<https://www.homestuck.com/story/5495>>. Acesso em 27. Ago. 2024

A história também conta com efeitos sonoros desconexos de música em algumas situações específicas, normalmente para efeito cômico. O melhor exemplo disso é quando o personagem Caliborn bate com um pé de cabra na janela do quadrinho para expressar sua frustração. (Figura 3) Cômicamente, essa frustração é causada por uma música que nem ele nem o leitor conseguiam desligar. Esse gesto ocorre nas páginas “[!!!][A6I4]” e “[FUCK YOU] ==>”. O efeito cômico é exacerbado pelo volume desregulado do som de impacto. No geral, esses usos diegéticos não são o foco do som em *Homestuck*.

#### 4.1.2. Purple Hyacinth:

Outra HQ que utiliza música primariamente de forma semelhante a *Homestuck* é *Purple Hyacinth*, publicada na plataforma LINE Webtoon pelas autoras Ephemeris e Sophism, a primeira responsável pela maior parte da escrita e a segunda majoritariamente pela arte e trilha sonora. A história segue a detetive Lauren e o assassino Kieran, que tentam desvendar o mistério por trás da organização criminosa conhecida como “Foice Fantasma”. Diferentemente de *Homestuck*, a história conta com áudio na maioria de suas publicações. Atualmente, apenas 52 capítulos de 163 totais não contam com áudio em nenhuma forma.

Os capítulos que constam com áudio o usam de forma próxima de um seriado de televisão, com a trilha sonora sendo usada para estabelecer o tom de cenas específicas ou como temas de personagens, organizações ou lugares. A principal diferença entre o som de *Purple Hyacinth* e *Homestuck* está na relação do leitor com a música. Enquanto em *Homestuck*, a música começa e continua em um momento determinado quando o leitor acessa a página de uma animação, sem influência do leitor após o acesso, *Purple Hyacinth* usa o rolar da tela do leitor como gatilho para começar uma música, encerrar a mesma ou trocar entre elas, no caso de capítulos com mais de uma música. As autoras fazem isso por conta da natureza de *Purple Hyacinth* enquanto história pensada para o *scrolling*. Ao ligar o começo, parada e transição entre músicas com o ritmo de leitura, a história se aproxima do quadrinho impresso, mantendo o controle do leitor sobre o tempo da sua experiência mesmo com a introdução de um elemento incontrolado, ao contrário do que ocorre nas animações de *Homestuck*, onde no momento que o leitor decide acessar uma animação, o ritmo da narrativa é tirado de suas mãos.

A trilha sonora de *Purple Hyacinth* é composta por músicas originais e licenciadas, criadas cuidadosamente para complementar a atmosfera de cada cena. A música desempenha um papel crucial na construção de tensão em momentos-chave da história. Um exemplo dessa construção está no prólogo da história. O prólogo começa com uma tela preta e um aviso para ativar o som. Enquanto o leitor não descer a tela, nenhum som toca. Se o leitor descer a página, ele encontra a imagem de um revólver disparando (Figura 4), e a música “*Blindest of All*” começa. Nos primeiros segundos da música, é audível um som de tiro, criando uma relação diegética com a imagem. Em seguida, o leitor segue o trajeto da bala, com pedaços de um monólogo dramático inseridos junto dele, até encontrar algumas flores de Jacinto e uma trilha de sangue. Esse trajeto é acompanhado por uma melodia melancólica e pesada de piano e violino, com um som semelhante ao de um relógio e depois acordes graves inseridos em um ritmo constante, imitando o ritmo constante do monólogo no quadrinho. O monólogo se encerra com a frase “*You have been the Blindest of All*”, dando nome à música.

Figura 4 — Imagem retirada do primeiro capítulo de Purple Hyacinth



Fonte: Webtoon.com<sup>4</sup>

Isso é seguido pelo título do quadrinho e uma pausa abrupta na música, indicando uma mudança de cena. A cena seguinte mostra Lauren, a protagonista, perseguindo um terrorista pelas ruas e ajudando no desarme de uma bomba. O começo da cena acompanha o começo de uma melodia calmante de piano, com um lapso de tensão no meio, encaixando com a situação em que os personagens se encontram - “*Phantom Scythe*”, o tema da organização terrorista de mesmo nome. Quando a situação é resolvida e Lauren sai de cena, relaxando sua fachada de detetive sem sentimentos, a música mais uma vez para, dando lugar a um dueto melancólico de piano e violino, “*Haunted Past*”. O gatilho para essa música começar é o quadro de Lauren olhando para suas mãos tremendo (Figura 5), seguido de um *Flashback* para um ataque terrorista que ocorreu na sua infância e serve de motivação principal para a personagem. Assim como “*Phantom Scythe*”, “*Haunted Past*” é reutilizada em outros momentos semelhantes a esse durante o decorrer da narrativa.

---

<sup>4</sup> Disponível em

<[https://www.webtoons.com/en/mystery/purple-hyacinth/ep-0-prologue/viewer?title\\_no=1621&episode\\_no=1](https://www.webtoons.com/en/mystery/purple-hyacinth/ep-0-prologue/viewer?title_no=1621&episode_no=1)>. Acesso em: 27 Ago. 2024.

Figura 5 — Trecho retirado do primeiro capítulo de *Purple Hyacinth*

BUT SOMETIMES



THE TRUTH IS WORSE.



Fonte: Webtoon.com<sup>5</sup>

A escolha cuidadosa de temas e o uso pontual de efeitos sonoros contribuem para *Purple Hyacinth* enquanto experiência visual, de modo diferente, apesar de próximo, do que ocorre em *Homestuck*.

#### 4.1.3. *Watchmen Motion Comic*

Nenhum subgênero de *Webcomics* faz uso tão intensivo do som quanto as chamadas “*Motion Comics*”, conceito primeiro usado em 2005 para descrever uma versão animada do

---

<sup>5</sup> Disponível em

<[https://www.webtoons.com/en/mystery/purple-hyacinth/ep-0-prologue/viewer?title\\_no=1621&episode\\_no=1](https://www.webtoons.com/en/mystery/purple-hyacinth/ep-0-prologue/viewer?title_no=1621&episode_no=1)>. Acesso em: 27 Ago. 2024.

quadrinho *Saw: Rebirth*. Uma *Motion Comic* é uma forma de animação que combina códigos característicos dos quadrinhos impressos com códigos característicos das animações. Caixas de texto e balões de fala aparecem junto de pequenos elementos animados e áudio.

Para servir de estudo de caso das características das *Motion Comics*, usaremos a adaptação de “*Watchmen*”, uma das pioneiras do gênero. Publicada em 2008 pela Warner Premiere, ela mostra uma adaptação resumida dos doze capítulos do quadrinho original para doze capítulos de animação, reutilizando imagens do quadrinho original.

A história usa o som de três formas: dublagem, efeitos sonoros e trilha sonora, e enquanto animação, segue um ritmo decidido previamente, indiferente ao leitor (com a exceção da função de pausa). O uso de trilha sonora é semelhante com as animações de *Homestuck*, servindo para estabelecer o tom da cena.

Já a dublagem apresenta características interessantes. Ela é feita inteiramente por um homem, Tom Stechschulte, inclusive as vozes de personagens femininas. O dublador consegue variar seu tom de voz, mas ainda assim, existe um grau de estranhamento em algumas cenas com mais de um personagem interagindo, devido à semelhança da voz. Isso é exacerbado em cenas com personagens femininas (Figura 6), dado o tom mais grave da voz do dublador.

Figura 6 — Imagem retirada de *Watchmen Motion Comic*



Fonte: Apple TV

A dublagem acompanha as caixas de texto e balões de fala do quadrinho impresso. As duas representações das mesmas frases geram certa redundância, transformando a função do texto na de uma legenda da mesma língua que o áudio. Quando

Já os efeitos sonoros são pontuais e acompanham sempre uma ação. Som de vidro quebrado quando um personagem quebra uma garrafa, som de dados acompanhando outro personagem despejando alguns dados sobre uma mesa. Mesmo os passos de personagens são

acompanhados de efeitos sonoros em algumas ocasiões. Diferente dos balões de fala, eles não aparecem junto do seu equivalente impresso. Isso ocorre em parte por uma escolha estilística feita no quadrinho de *Watchmen*, que consta com poucas onomatopeias nos seus doze capítulos, normalmente apenas dentro de balões de fala, para indicar sons feitos por personagens, como um bocejo (Figura 7). No caso de sons feitos por personagens, o balão com a onomatopeia ainda aparece na adaptação para *Motion Comic*.

Figura 7 — Imagem retirada de *Watchmen Motion Comic*



Fonte: Apple TV

*Watchmen: Motion Comic* tem pouquíssimos momentos de silêncio na sua duração, com quase todos os 325 minutos ocupados por uma combinação dos três tipos de som discutidos. A presença constante de som cria uma relação oposta com o que ocorre em *Homestuck*. A exceção é o silêncio, sendo assim, ao invés de haver uma quebra de padrão com o início de um som como com o efeito sonoro de pé de cabra em *Homestuck*, a quebra de padrão ocorre quando alguns desses sons se calam, como no final do capítulo 2, onde o personagem Rorschach caminha para longe de um cemitério, acompanhado apenas pelo som da chuva, que continua até um pouco depois do fim do capítulo, diminuindo gradualmente. A quebra de padrão com a omissão da trilha sonora cria uma sensação de tensão e desconforto.

Figura 8 — Imagem retirada de *Watchmen Motion Comic*

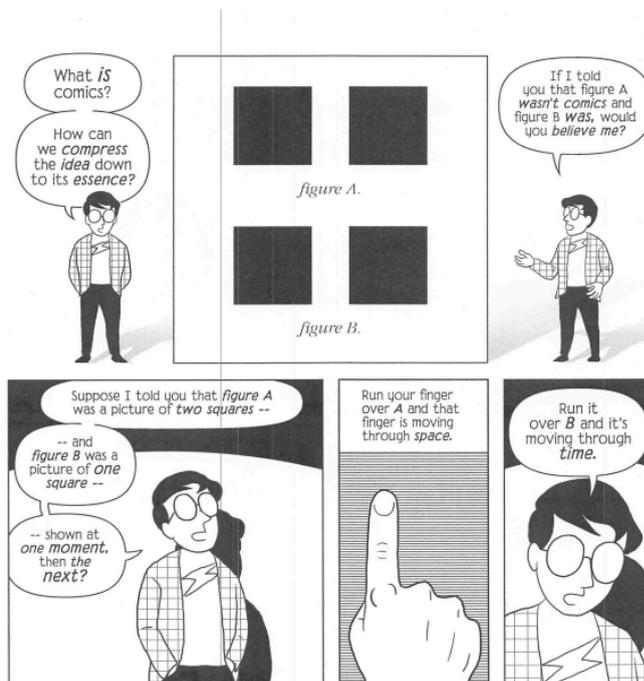


Fonte: Apple TV

#### 4.2. Movimento:

McCloud, em *Understanding Comics*, discorre sobre a necessidade neurológica de tirar “conclusões” (“*Achieve Closure*”, no original) com base em informação limitada para compreender uma mídia (Figura 9), dando como exemplo os momentos entre *frames* de animação ou entre os próprios quadrinhos (McCLOUD, 2000). O cérebro cria a continuidade entre quadros distintos, tirando uma conclusão do que ocorre entre eles. Os quadrinhos, para ele, são um mapa do tempo. Cada quadro individual mostra um instante e a mente do leitor completa as lacunas entre os quadros.

Figura 9 — Trecho retirado de “*Reinventing Comics*”



Fonte: McCLOUD, 2000, p. 206.

Nas HQtrônicas a situação muda. Ao introduzir uma ilusão de movimento com animações, há um aumento dramático na quantidade de informação disponível, acompanhado de uma diminuição igualmente dramática da distância entre informações. O tipo de conclusão que o cérebro deve tirar se transforma, e a relação de mapa temporal também. Citando Franco, “Muitos críticos das HQs eletrônicas argumentam que a inclusão da animação descaracteriza os quadrinhos” (FRANCO, 2008). Há uma linha tênue entre uma obra ser ou não uma HQ quando se trata de HQtrônicas; enquanto alguns defendem que a adição de elementos animados expande as possibilidades narrativas, outros acreditam que isso compromete a essência da forma artística original. A própria definição de McCloud põe em cheque muitas auto proclamadas HQs animadas, dada a necessidade da justaposição espacial de imagens..

Franco divide os usos mais comuns das animações nas *webcomics* em quatro: animação de um dos quadrinhos da página/cena, objeto animado que se sobrepõe à página/cena, sequência animada paralela à narrativa principal e ainda animação do enquadramento (que ele também chama de diagramação dinâmica). Desde a publicação de “HQtrônicas” o meio se desenvolveu, havendo alguns usos difíceis de se enquadrar nessas categorias.

As *webcomics* escolhidas para análise neste subcapítulo serão: *The Little Matcha Girl*, *Homestuck* e *Xkcd*

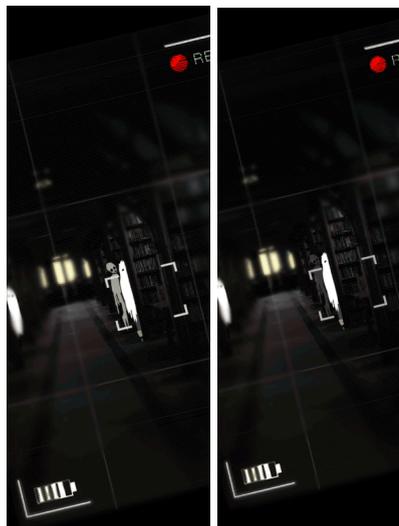
#### **4.2.1. *Little Matcha Girl***

*Little Matcha Girl* é outra *webcomic* publicada na plataforma *Webtoon*, pela autora conhecida como “Mame”. A história é um misto de comédia e aventura, com elementos de terror e romance. Ela segue Matilda, uma adolescente nascida em uma família com o poder de controlar os mortos, em sua jornada para se tornar uma “*Advlogger*” (Neologismo combinando “*Adventurer*” e “*Vlogger*”), com incidentes na jornada como um contrato com a morte ou oficiais do governo dificultando esse processo.

A história é diagramada com uma composição de tela infinita pensada para *scrolling* vertical, usando movimento na forma de eventuais Gifs animados introduzidos entre imagens estáticas. Os Gifs seguem um padrão de movimento binário, de ponto A para B e vice-versa, com pouca interpolação, quando existe. O primeiro exemplo de animação na história ocorre no capítulo 52 (Figura 10), onde Matilda e amigos estão explorando um lugar mal-assombrado. Na câmera de um dos amigos, um fantasma surge e desaparece

ritmicamente. A quebra de padrão que ocorre ao introduzir uma animação subitamente após tantos capítulos compostos apenas por imagem estática traz ao leitor uma sensação de estranhamento e desconforto semelhante à dos personagens ao ver a imagem se movendo na tela, que indica tanto ao leitor quanto a eles que algo está errado com a situação.

Figura 10 — Dois *frames* de uma animação no capítulo 52 de *Little Matcha Girl*



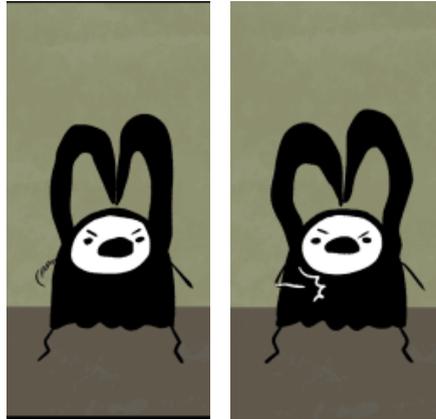
Fonte: Webtoon.com<sup>6</sup>

Depois dessa cena, Mame usa as animações algumas vezes para enfatizar momentos cômicos na história, como um fantasma tentando se comunicar por sinais (Figura 11) ou crianças esperneando (Figura 12). Esses usos se assemelham em função desejada com os efeitos sonoros inesperados introduzidos em *Homestuck*, mas obtém um impacto menor por um misto de fatores. Primeiro, mesmo com a introdução de movimento, continua ocorrendo estímulo apenas do mesmo sentido que no resto do quadrinho. Segundo, os movimentos são pequenos e seguem padrões estéticos previamente estabelecidos, enquanto os efeitos sonoros súbitos de *Homestuck* introduzem um som distante do resto dos sons na *webcomic*, ampliando o choque. Essas animações cômicas ainda assim usam a maior densidade de informação para mostrar detalhes do movimento e indicar repetição, algo difícil de fazer com imagens estáticas sem perder o ritmo necessário para a entrega do efeito cômico.

---

<sup>6</sup> Disponível em <[https://www.webtoons.com/en/fantasy/little-matcha-girl/episode-52/viewer?title\\_no=1665&episode\\_no=53](https://www.webtoons.com/en/fantasy/little-matcha-girl/episode-52/viewer?title_no=1665&episode_no=53)>. Acesso em: 27 Ago. 2024.

Figura 11 — Dois *frames* de uma animação no capítulo 57 de *Little Matcha Girl*



Fonte: Webtoon.com<sup>7</sup>

Figura 12 — Dois *frames* de uma animação no capítulo 71 de *Little Matcha Girl*



Fonte: Webtoon.com<sup>8</sup>

Fora as animações com intenção de criar comédia ou desconforto, há uma outra ocasião em que uma animação é usada na série, dessa vez para trazer sensação de impacto. Na cena, um personagem usa uma magia poderosa, e os efeitos da mesma afetam até a estrutura do quadrinho pela duração do gif, alterando o estilo gráfico para apenas linhas coloridas em um fundo branco, acompanhadas de um efeito de mudança de matriz em *loop* (Figura 13). O uso de alterações gráficas para trazer impacto vem desde a tradição dos quadrinhos impressos,

<sup>7</sup> Disponível em

<[https://www.webtoons.com/en/fantasy/little-matcha-girl/episode-57-season-2-premiere/viewer?title\\_no=1665&episode\\_no=58](https://www.webtoons.com/en/fantasy/little-matcha-girl/episode-57-season-2-premiere/viewer?title_no=1665&episode_no=58)>. Acesso em: 27 Ago. 2024.

<sup>8</sup> Disponível em

<[https://www.webtoons.com/en/fantasy/little-matcha-girl/episode-71/viewer?title\\_no=1665&episode\\_no=72](https://www.webtoons.com/en/fantasy/little-matcha-girl/episode-71/viewer?title_no=1665&episode_no=72)>. Acesso em: 27 Ago. 2024.

com a tradição da *Splash Page* como definida por Stan Lee servindo essa exata função (LEE, 1978). A introdução do movimento e efeito de mudança de cor serve o mesmo propósito, apenas usando tecnologias diferentes das usadas no impresso.

Figura 13 — Dois *frames* de uma animação no capítulo 119 de *Little Matcha Girl*



Fonte: Webtoon.com<sup>9</sup>

#### 4.2.2. Homestuck

*Homestuck* também consta com movimento na forma de gifs curtos, que no geral servem os mesmos propósitos que em *Little Matcha Girl*, definindo tom ou adicionando personalidade pelo aumento da densidade de informações, mas esse não é o único modo que o autor usa esses recursos. Fora os gifs animados casuais, as animações de Andrew Hussie quase sempre aparecem em conjunto com o uso de som, o melhor exemplo sendo as páginas em *Flash* como “[S] Cascade.”

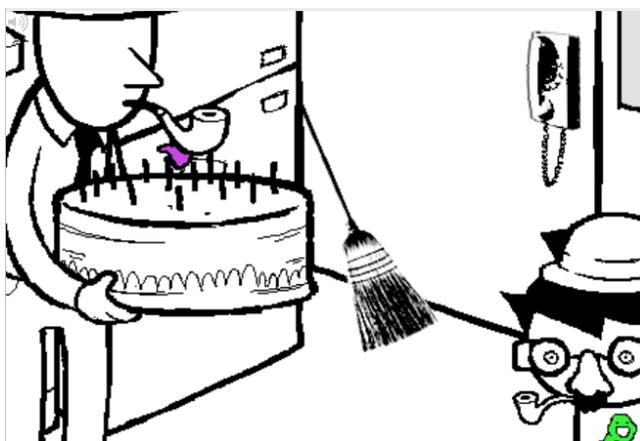
---

<sup>9</sup> Disponível em [https://www.webtoons.com/en/fantasy/little-matcha-girl/episode-119/viewer?title\\_no=1665&episode\\_no=121](https://www.webtoons.com/en/fantasy/little-matcha-girl/episode-119/viewer?title_no=1665&episode_no=121). Acesso em: 27 Ago. 2024.

Esses segmentos animados são apresentados em sua página própria, devido à navegação multimídia do quadrinho, e normalmente são apresentados apenas uma vez, com o leitor tendo a opção de repetir o segmento manualmente, de modo análogo a como num quadrinho impresso o leitor tem a opção de voltar para a página anterior. É um elemento de controle adicional que não existe no caso dos gifs animados.

Especialmente nos primeiros Atos da história, Hussie usa os segmentos animados para efeito cômico, como em “[S] *John: Enter*” (Figura 14), que mostra o protagonista entrando na cozinha e encontrando seu pai com um bolo, acompanhado de música dramática. O pai é introduzido com enquadramentos seletivos, pensados para construir tensão, em contraste com a situação banal e cômica de John, vestindo um disfarce ruim, encarando o homem com um bolo em mãos. Páginas animadas cômicas continuam aparecendo no decorrer da obra, mas se tornam menos comuns. Em contraste, segmentos animados cômicos dentro de animações com outros propósitos crescem proporcionalmente ao número total de animações no quadrinho.

Figura 14 — *Frame* retirado de animação na página “[S] *John: Enter*” em *Homestuck*.

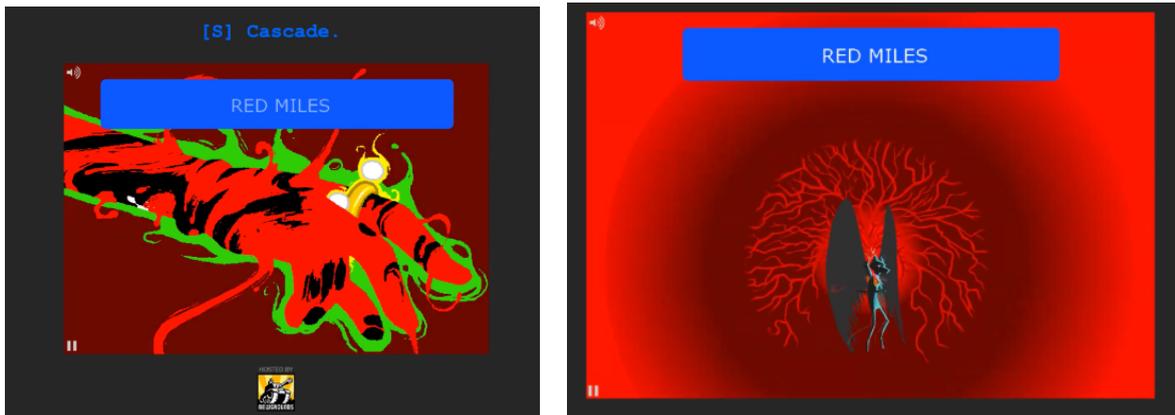


Fonte: Homestuck. Disponível em <<https://www.homestuck.com/story/88>>. Acesso em: 27 Ago. 2024.

Hussie também usa as páginas animadas para momentos catárticos da história, a já citada “[S] *Cascade*.” sendo um bom exemplo. O salto súbito de densidade de informação por página que o leitor encontra ao abrir [S] *Cascade* é novamente semelhante ao de uma *Splash Page* impressa, mas em uma escala maior. Enquanto uma *Splash page* conta com uma ou duas páginas detalhadas, *Cascade* conta com quase 14 minutos ininterruptos de informação, com dezenas de enredos sendo resolvidos e outros sendo introduzidos, em um período exponencialmente menor do que levaria para passar toda a informação da animação no ritmo regular da

A história também conta com o que Franco define como “diagramação dinâmica”, exemplo sendo no próprio *Cascade*, que modifica o próprio tamanho do quadro em que uma animação passa pela primeira vez na história, expandindo até ocupar a maior parte da tela do leitor e não voltando para o tamanho original pelo resto da animação (Figura 15).

Figura 15 — *Frames* retirados da animação “[S] *Cascade*” em *Homestuck*.



Fonte: Homestuck. Disponível em <<https://www.homestuck.com/story/4109>>. Acesso em: 27 Ago. 2024.

Ainda durante *Cascade*, Hussie usa outros truques de diagramação, dividindo a tela em duas e mostrando uma animação em cada uma separadamente e depois juntando as duas, alterando o fundo e alterando a moldura em mais de uma ocasião (Figura 16). Esse jogo com o quadro o remove da condição de elemento estático para explorar possibilidades visuais impossíveis de replicar sem ele.

Figura 16 — *Frames* retirados da animação “[S] *Cascade*” em *Homestuck*.

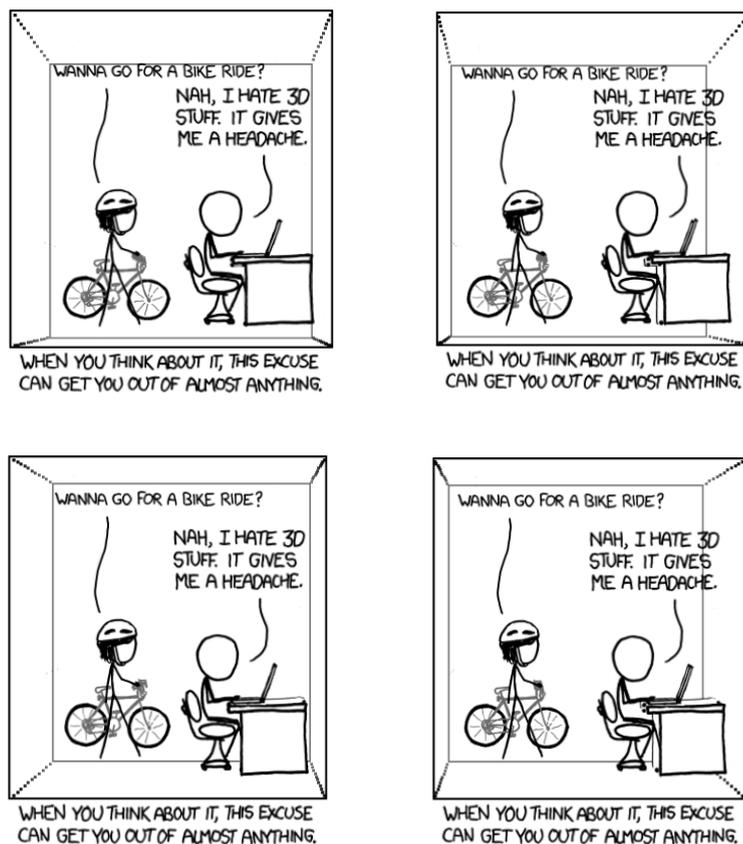


Fonte: Homestuck. Disponível em <<https://www.homestuck.com/story/4109>>. Acesso em: 27 Ago. 2024.

### 4.2.3 xkcd

Outra eletrônica que explora elementos em movimento de forma criativa é xkcd, de Randall Munroe. A HQ é “Uma *webcomic* de romance, sarcasmo, matemática e linguagem” (xkcd.com), mas também explora outros tópicos, tanto tematicamente quanto formalmente. Cada quadrinho publicado no site de xkcd é independente, como muitas tirinhas de jornal. Os quadrinhos que analisamos aqui são, em ordem, “*headache*” e “*time*”.

Figura 17 — Capturas de tela de *Headache* em pontos de vista diferentes.

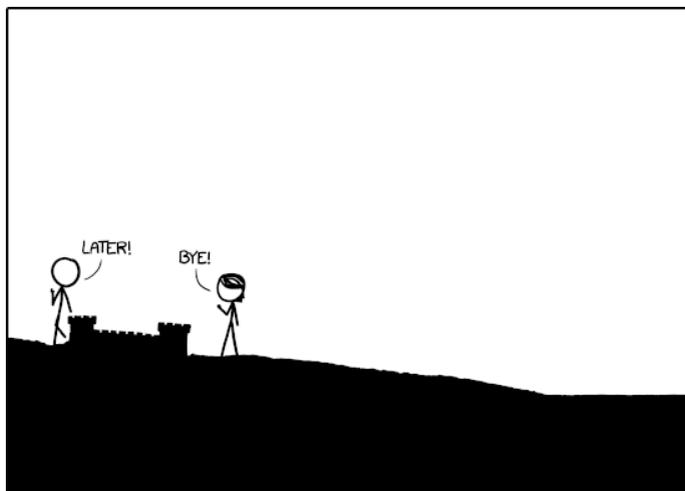


Fonte: xkcd. Disponível em <xk3d.xkcd.com> Acesso em 27. Ago. 2024.

*Headache* (Figura 17) foi lançado por Randall em 2011, como parte de uma tradição de quadrinhos especiais de primeiro de abril. O quadrinho parece uma tirinha simples à primeira vista, mas se o leitor mover seu cursor, os elementos da tira também se movem, cada um em um plano. Na realidade, o quadrinho foi modelado em 3D e o movimento do cursor move os modelos levemente, revelando a tridimensionalidade. O movimento é leve e rudimentar, e não serve muita função. A frase “Se você pensar, essa desculpa (coisas 3d me dão dor de cabeça) pode te tirar de quase qualquer coisa” introduzida na tira pode ser aplicada a ela mesma, mas a relação estabelecida com a forma é tangencial. Apesar disso, a experimentação visual com a tridimensionalidade em *Headache* é incomum no gênero e inspirou outras publicações. O site “xk3d”, onde o quadrinho foi inicialmente publicado, hoje

consta com conversões para 3d de outros quadrinhos famosos de Randall, com dilemas compositivos únicos, que não teriam sido feitos se *Headache* não tivesse sido publicado.

Figura 18 — *Frame* retirado de “*time*”.



Fonte: xkcd. Disponível em <xkcd.com> Acesso em 27. Ago. 2024.

Já “*time*” (Figura 18) é uma mistura de elementos de animação e quadrinhos. Ela conta primariamente a história de dois personagens, preocupados com o nível do mar subindo e seu efeito em um castelo de areia que estavam construindo, por meio de uma animação publicada a um quadro por hora, totalizando 3102 quadros. A animação levou quatro meses para se desenrolar completamente, mesmo que dentro da história apenas um total de três dias e duas noites tenha passado. A animação conta com elementos característicos dos quadrinhos, como balões de fala, *interplay* entre palavra e imagem e a noção de conclusão de McCloud entre painéis (nesse caso, quadros). Apesar de ser uma animação, o ritmo lento dela estabelece uma densidade baixa de informação nova por segundo, menor mesmo que em um quadrinho impresso lido casualmente.

A tirinha emprega três elementos notáveis relacionados ao movimento. Primeiramente, a lentidão deliberada da animação, em segundo lugar, a passagem inconsistente do tempo entre quadros. Em alguns casos, como em um diálogo, o contexto indica que apenas alguns segundos se passaram, mas em outros casos, uma noite inteira pode se passar em apenas dois quadros. Em terceiro lugar, o movimento variado retratado ao longo da narrativa. Esse desalinhamento temporal, quando experimentado um quadro por hora, cria uma sensação de grandiosidade e relaxamento no leitor/telespectador, fomentando a impressão de que os personagens estão embarcando em uma aventura significativa sem pressa específica.

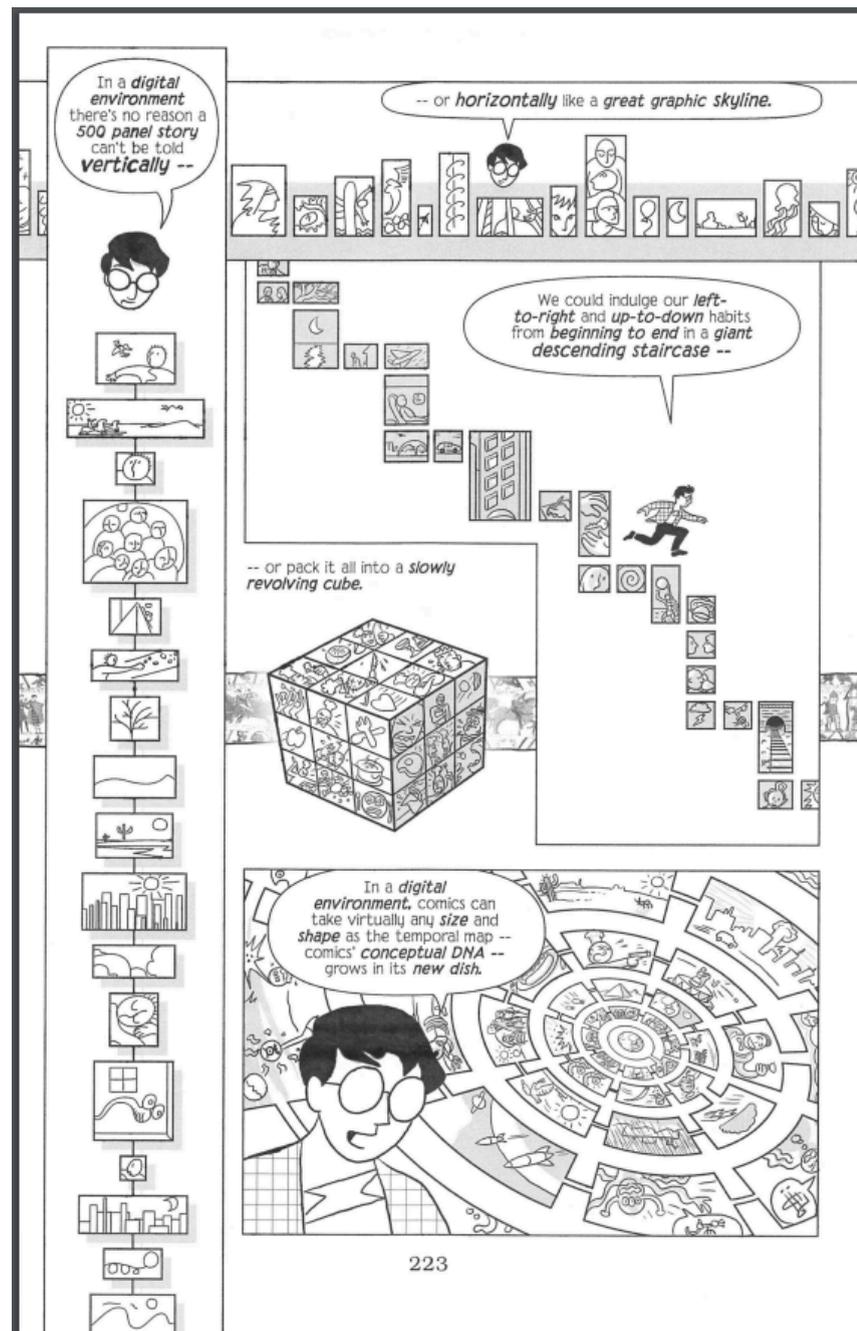
A tirinha brinca com a percepção do tempo ao manipular a composição e o formato de seus quadros. Eisner enfatiza o quadro como critério para julgar a ilusão do tempo na arte sequencial. Segundo Eisner, ao passar mais quadros, ou dedicar mais espaço de página a uma ação, o leitor tem a impressão de que essa ação dura mais (EISNER, 1985). Em *Time*, a variação no número e tempo entre os quadros influencia a percepção do leitor sobre a passagem do tempo, contribuindo para o ritmo geral da narrativa. Durante a história, as personagens fazem o caminho subindo uma montanha e depois retornam para a base. O caminho de subida usa consideravelmente mais quadros que o de descida, indicando uma divergência na passagem de tempo. A deliberada taxa de quadros lenta em *Time* permite que certas seções funcionem bem como animação, enquanto outras, com momentos mais prolongados, funcionam eficazmente como quadrinhos.

### 4.3 - Tela Infinita:

McCloud, em *Reinventing Comics* (2000), introduz o conceito de “Tela Infinita” para definir as possibilidades de diagramação das *webcomics* (Figura 19). Sem a limitação da página de 7x10,5 polegadas, abrem-se as portas para organizações espaciais diversas. A tela do computador se torna, nas *webcomics*, uma janela que se movimenta pelas imagens, que podem se estender *ad infinitum*, tanto quanto o autor desejar. Desde a publicação do livro, o termo se tornou mais amplamente utilizado para definir essas possibilidades de organização espacial no ambiente digital.

Eisner abordou os efeitos de virar a página, destacando que a página funciona como uma espécie de “meta-quadrinho”, encapsulando tudo que está representado nela, incluindo todos os outros quadrinhos. No entanto, a página não é tão maleável quanto os painéis individuais, sendo assim referida como uma “moldura rígida” (EISNER, 1985). Ao virar para uma página nova, mesmo que o leitor não decida olhar os quadros no final deliberadamente, eles estão presentes na visão periférica dele, e devem ser considerados na composição. No caso de HQs que usam a tela infinita, o autor tem maior controle do que o leitor vê de cada vez. A “Moldura Rígida” se torna a tela do computador, e mesmo ela é mais maleável que uma página impressa, por conta de elementos como o *zoom*.

Figura 19 — Trecho retirado de “*Reinventing Comics*”.



Fonte: McCLOUD, 2000, p. 226.

A composição da página com tela infinita é um desafio. Se pensadas para leitura com *scrolling*, é necessário pensar no recorte da imagem que será revelado de uma vez, no espaço entre os elementos gráficos e outros problemas puramente práticos que não ocorrem (Ao menos não do mesmo jeito) nos quadrinhos impressos. A criação de páginas menos comuns é uma característica marcante da tela infinita. Essa liberdade estrutural permite várias

abordagens, como sequências de painéis discretos, séries paralelas ou uma única imagem sem bordas definidas.

As *webcomics* escolhidas para análise neste subcapítulo são *Kill 6 Billion Demons*, *Distant Sky* e *Conspiracy Research Club*.

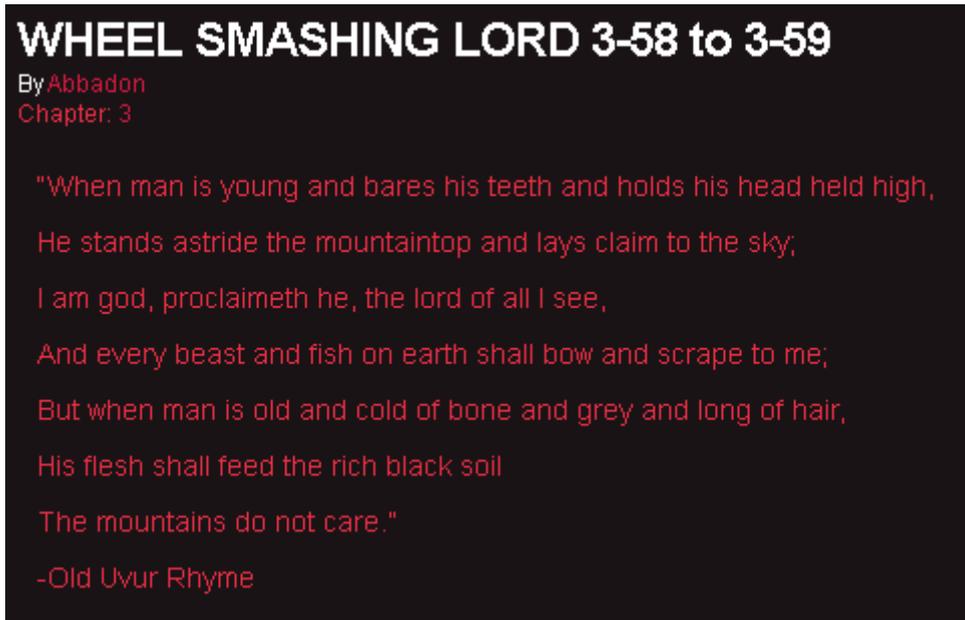
#### 4.3.1. Kill Six Billion Demons

*Kill Six Billion Demons* (K6BD) é uma *webcomic* publicada independentemente desde 2013 por Tom Parkinson-Morgan, também conhecido como “Abbadon.” A história segue Alisson, uma estudante universitária que é transportada para um mundo diferente após seu namorado ser sequestrado por anjos. Ela é publicada no site oficial da *webcomic*, em um formato comum para *webcomics*: Uma página por vez, sem grandes distinções entre a página publicada e uma eventual página impressa.

O fato da *webcomic* ser pensada também para o ambiente impresso gera alguns problemas composicionais. Os tamanhos das páginas têm que ser iguais, a imagem tem que ser legível com apenas duas páginas disponíveis por vez, não se pode confiar em muitas informações hipermidiáticas que seriam perdidas no porte para o impresso, dentre outras limitações. Mesmo com essas limitações, Morgan ainda utiliza a tela infinita em sua HQ.

Os usos da tela infinita em *Kill Six Billion Demons* podem ser divididos em três. O primeiro é comum a todas as páginas, os comentários. O site é relativamente simples. Fora os elementos da página propriamente dita, ele consta com uma barra superior com links, um ponto para selecionar o capítulo para visualizar, e uma seção de comentários. O autor adiciona também, após cada página, um comentário. Normalmente, os comentários adicionam algum contexto ao mundo da HQ, como contos populares, ditados e textos religiosos ou servem como título para a página, ambos incomuns em HQs impressas. Um exemplo é encontrado na página 58 do sexto livro. (Figura 20)

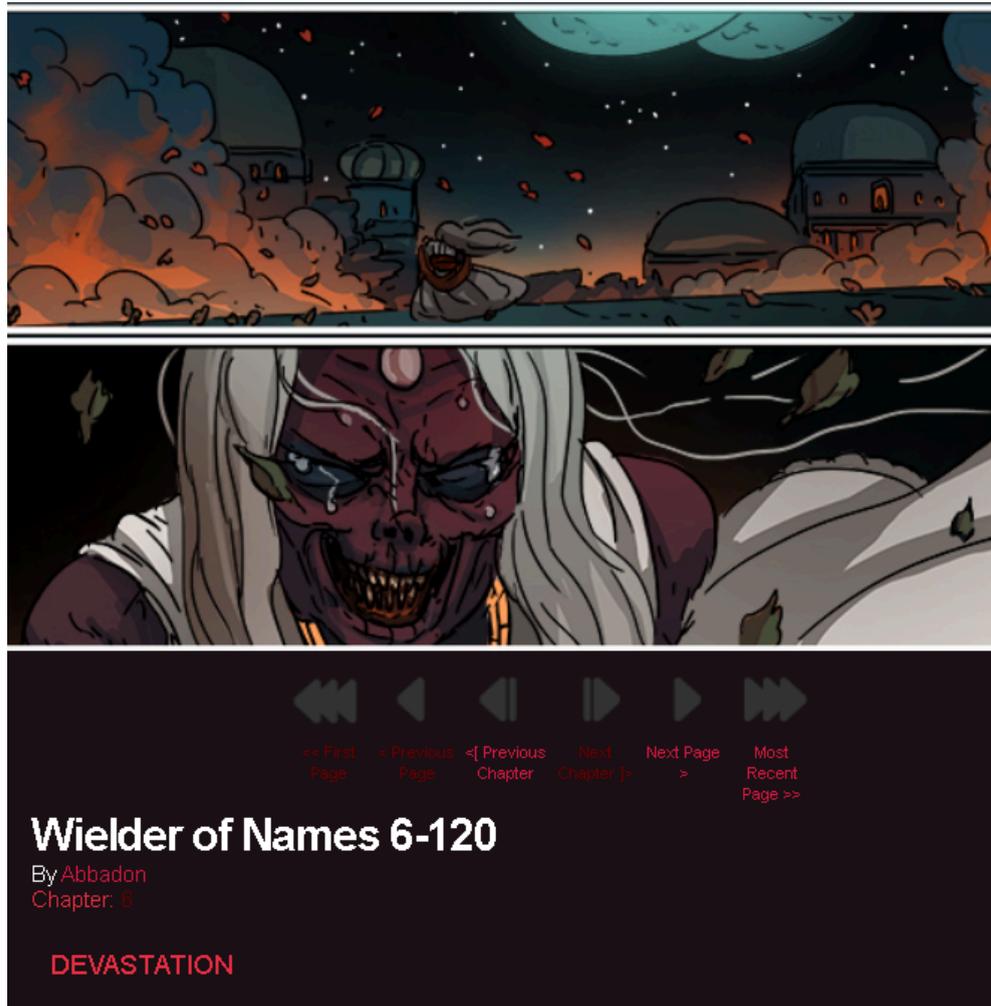
Figura 20 — Comentário do autor no sexto livro de *Kill Six Billion Demons*.



Fonte: Kill Six Billion Demons. Disponível em <killsixbilliondemons.com> Acesso em 27. Ago. 2024.

Esses elementos muitas vezes diegéticos adicionam contexto ao mundo criado por Morgan, o fazendo parecer populoso e complexo, de um modo que não acontece na versão impressa. No caso de títulos, eles servem muitas vezes para aumentar o impacto de uma cena particular, como no capítulo 6 do livro 2, onde após uma série longa de conflitos (quase todas as páginas contando com um texto mais longo próprio), a antagonista do arco jaz derrotada, em prantos. Ao invés dos parágrafos de texto que os leitores estão acostumados a encontrar após descer até o fim da página, eles só encontram um título: Devastação (Figura 21). O fato dos títulos serem reservados para alguns momentos por livro aumenta o impacto do seu eventual uso, devido à quebra de padrão.

Figura 21 — Figura retirada de “Kill Six Billion Demons”



Fonte: Kill Six Billion Demons. Disponível em <killsixbilliondemons.com> Acesso em 27. Ago. 2024.

Assim como ao usar um título, o autor também usa a expectativa de que haverá um comentário a seu favor. Em algumas cenas traumáticas para os personagens, ele omite os comentários do autor (Ou usa o espaço do comentário para escrever “...”), quebrando o padrão estabelecido de forma ainda mais rara, tirando o leitor da sua zona de conforto e criando uma situação de leitura diferente da comum.

O segundo uso relevante da tela infinita acontece em alguns momentos tensos da história, em que o autor publica mais de uma página em uma só postagem, permitindo a visualização de uma parcela maior da cena em uma só página da *web*. Devido à organização do site, as páginas mostradas ao mesmo tempo parecem ser todas partes de uma só imagem, gerando maior impacto. Do mesmo modo que a omissão dos comentários, a mudança de uma para muitas páginas mostradas ao mesmo tempo quebra a expectativa do leitor, e o ato de

forçar o leitor a descer a página para ler mais torna a experiência de leitura mais íntima, de modo semelhante ao que Eisner diz que ocorre ao virar a página.

Um exemplo desse uso da tela infinita é uma cena do livro 3: *Breaker of Infinities* (Figura 22). A cena mostra um golpe, seus efeitos no ambiente e Alisson caindo do céu após ser atingida. As imagens do ponto de vista da protagonista vendo seus braços, seguidas por uma imagem maior do seu corpo inteiro com um braço arrancado são organizadas uma abaixo da outra, mesmo que na versão impressa estejam em páginas diferentes. O ato de descer a página além da duração esperada de uma página de quadrinho reforça a sensação de queda livre. A organização vertical faz as imagens fluírem mais entre si, sem a quebra de ritmo ocasionada pela mudança de páginas no impresso. O efeito final é semelhante ao de uma *splash page* em um quadrinho tradicional: Mostrar mais informação de uma vez, ocupar mais espaço com uma dada informação, ou ambos ao mesmo tempo, adiciona peso à cena.

Figura 22 — Trecho retirado de "Kill Six Billion Demons"

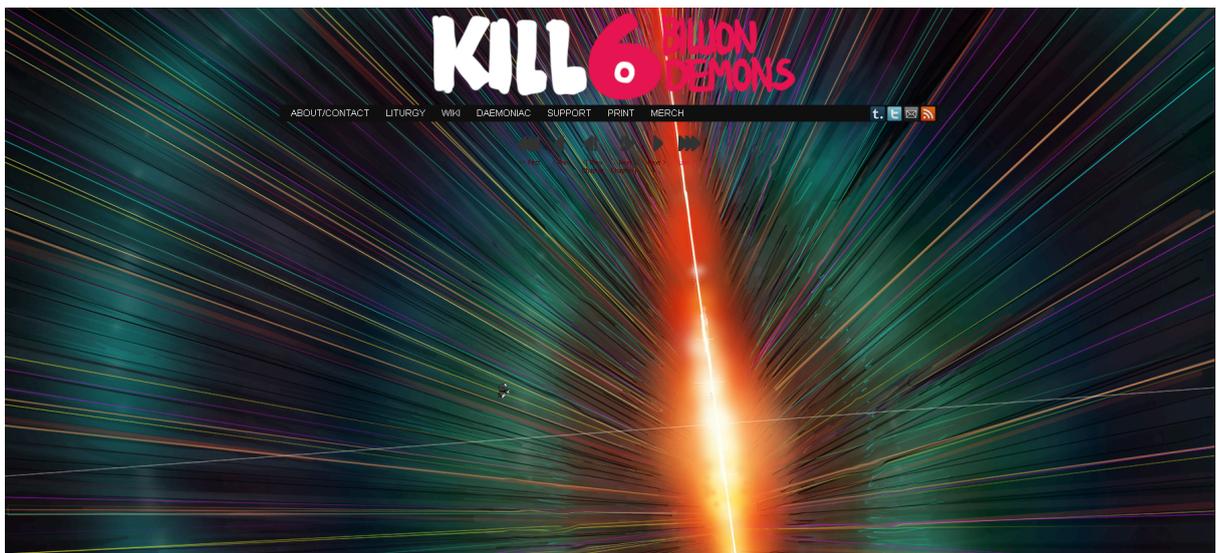


Fonte: Kill Six Billion Demons. Disponível em <[killsixbilliondemons.com](http://killsixbilliondemons.com)> Acesso em 27. Ago. 2024.

O terceiro uso foi usado apenas uma vez na HQ, perto do final do livro 5 (Figura 23). A cena mostra Alisson após uma epifania, vislumbrando o universo. O autor decide por organizar a página de uma forma diferente da normalmente usada. Ele muda o fundo do Site do cinza padrão para uma imagem representando o universo que a protagonista está vendo,

com linhas de velocidade convergindo para uma fenda. A imagem sobreposta a esse fundo é a figura de Alisson, pequena e oprimida na hierarquia visual pelo fundo. Conforme o leitor desce a página, a figura de Alisson fica para trás, deixando somente esse fundo visível, atrás dos comentários e outros elementos visuais. O fundo continua estático, mas os elementos se movem conforme o leitor desce a página. Essa imagem usa, assim como nos dois casos anteriores, da quebra do padrão a seu favor, ampliando o efeito inicial por sua diferença de todas as outras páginas da *webcomic*. Outra coisa que é possível comentar é o efeito diegético do fundo estático, que gera uma sensação de monumentalidade. Os comentários e a imagem da personagem se movem em um plano mais próximo do que o fundo, que por conta de sua imobilidade sugere grande distância e, portanto, grandes dimensões.

. Figura 23 — Figura retirada de “*Kill Six Billion Demons*”



Fonte: Kill Six Billion Demons. Disponível em <[killsixbilliondemons.com](http://killsixbilliondemons.com)> Acesso em 27. Ago. 2024.

### 4.3.2. Conspiracy Research Club

*Conspiracy Research Club* (CRC) é um experimento narrativo transmídia do estúdio Merryweather. O projeto consta com contas no Instagram, TikTok e Twitter, usando estas como plataforma para publicação. A história segue o homônimo clube de pesquisa em conspirações de uma escola na cidade fictícia de Poppy Valley, conforme eles investigam

mistérios. A narrativa foi adaptada para o padrão da plataforma Webtoon até abril de 2020, mas adições seguintes à história não passaram por adaptação.

Como qualquer outro trabalho, as limitações da plataforma restringem o método de publicação. No caso de CRC, elas delimitam quanta informação pode ser passada por postagem. Os limites em dimensões de imagens, duração de vídeos e limite de caracteres em textos são os mais pronunciados. A história brinca com essas limitações, explorando usos diegéticos. Cada post é escrito e desenhado como se fosse feito por um dos personagens, e as contas de personagens diferentes interagem como se fossem contas de pessoas reais (Figura 24).

. Figura 24 — Captura de tela de perfis de CRC no *twitter*



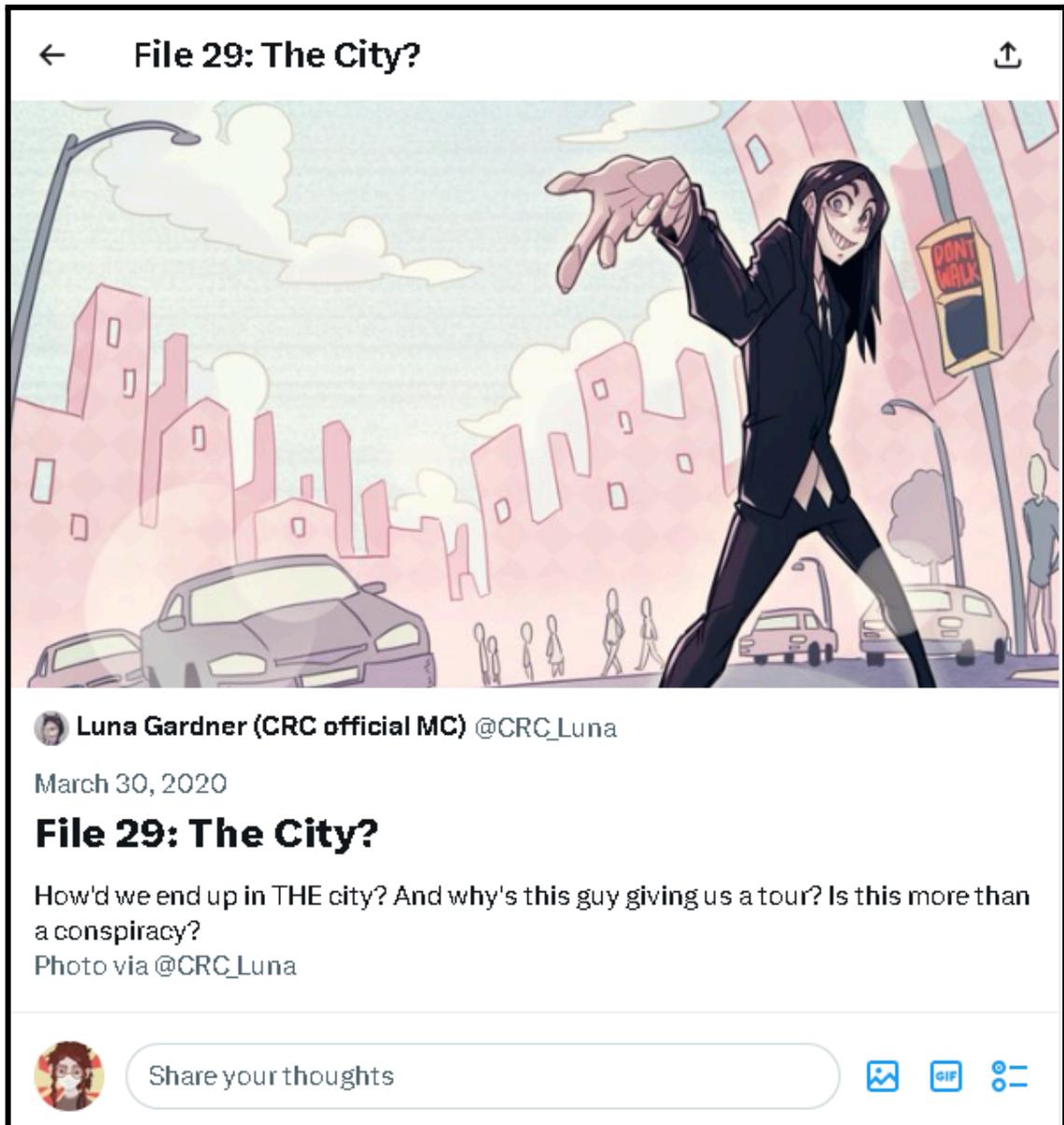
A navegação das informações é feita por hiperlinks para navegar entre as contas e *scrolling* dentro de contas individuais, constituindo uso da tela infinita, como descrito por McCloud. Existem outras *webcomics* publicadas nas redes sociais, mas é difícil categorizar o Layout da rede social nessas como um uso relevante da tela infinita. Nesses casos, a plataforma, e sua organização, não é pensada como parte da *webcomic*, como em *CRC*.

Devido à estrutura das redes, toda a história está disponível de uma vez por *scrolling*, emulando novamente um perfil “pessoal” de uma rede social, sem separações entre páginas ou capítulos. No caso do Twitter, especificamente, os autores usavam a função de “*Twitter moments*” (antes de sua remoção da plataforma) para agrupar publicações relacionadas em ordem cronológica e facilitar a leitura, servindo como algo próximo de um capítulo em um quadrinho tradicional (Figura 25). Mesmo nesse caso, o agrupamento também é diegético. A criação desses agrupamentos é justificada pelos personagens, dentro da história, tentando organizar coerentemente suas investigações para seus seguidores.

---

<sup>10</sup> Disponível em <[https://twitter.com/CRC\\_Luna/](https://twitter.com/CRC_Luna/)>. Acesso em: 27 Ago. 2024.

Figura 25 — Captura de tela de um dos perfis de CRC no twitter



Fonte: Perfil de Luna Gardner no Twitter<sup>11</sup>

Ainda nos perfis do Twitter, o estúdio normalmente se limita a imagens e texto, permitindo uma maior frequência de publicações dada a menor complexidade das postagens individuais. Essa frequência serve para aumentar a semelhança com um perfil pessoal. Para boa parcela dos usuários da rede, criar um post de texto é trivial, e tirar uma fotografia para postar é igualmente trivial, com alguns usuários postando algumas dezenas de vezes por dia. Para acompanhar esse ritmo, seria inviável postar muitas produções elaboradas.

<sup>11</sup> Disponível em <[https://twitter.com/CRC\\_Luna/](https://twitter.com/CRC_Luna/)>. Acesso em: 27 Ago. 2024.

Isso continua no TikTok. Os autores usam a rede apenas para publicar vídeos curtos, seguindo a mesma premissa do Twitter. A navegação por *scrolling* continua, mas se revela de outra forma. No Tiktok, diferentemente da outra rede, só é possível ver uma publicação por vez, arrastando para baixo para ver a próxima, normalmente decidida pelo algoritmo ou por uma *playlist* que o usuário decidiu acessar. A presença de um vídeo por vez, seguindo a definição de McCloud, não constituiria Quadrinhos, por não haver justaposição das imagens. Os próprios autores não usam a palavra quadrinho ou *webcomic* para se referir ao perfil do Tiktok, decidindo usar “anime” no lugar. Segundo a definição de Rizzi, porém, o perfil possui uma combinação de algumas características próprias dos quadrinhos, então mesmo se não entrar na categoria de quadrinho, é algo próximo o bastante dela para entrar na discussão, senão por suas características, por sua relação com o perfil do Twitter.

Em ambos os perfis, se o usuário estiver usando a rede social casualmente, sem tentar acessar as publicações de CRC em ordem, as postagens irão aparecer de modo esporádico na sua tela, com intervalos variados de postagens não-relacionadas entre eles. Nesse caso, outras publicações se tornam parte da experiência, formando uma só experiência de tela infinita que dura quanto tempo o leitor decidir.

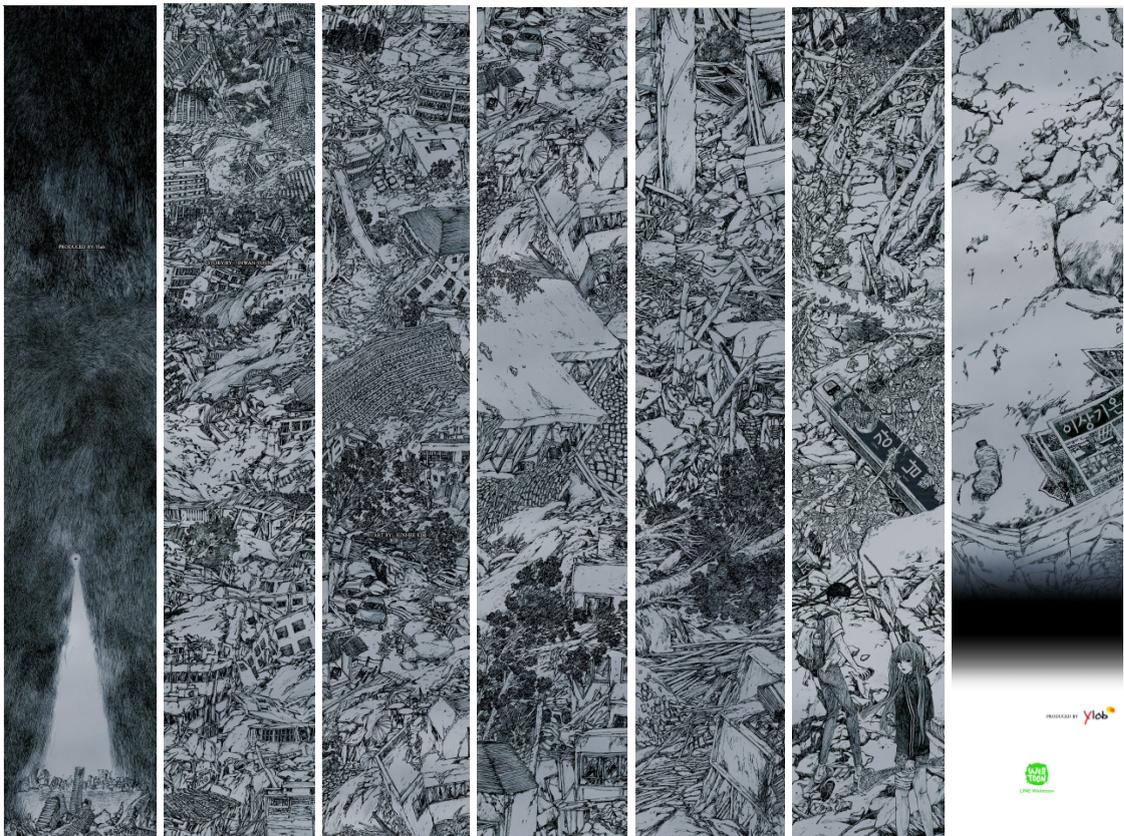
### 4.3.3. Distant Sky

O uso da tela infinita gera outras possibilidades não-diegéticas, como exemplificado em *Distant Sky*, *webcomic* coreana do estúdio YLAB, também pensada para *scrolling* vertical. A história segue dois adolescentes, Haneul e Heyool, após ao menos três eventos apocalípticos ocorrerem ao mesmo tempo e a cidade de Seoul ser engolida por um buraco na terra. Os personagens buscam escapar do subterrâneo e conseguir ver o céu. Dada a premissa, é esperado que a história conte com grande ênfase na verticalidade, e em nenhum momento isso é mais visível que no prólogo.

O prólogo de *Distant Sky* é uma única imagem apresentada como tira (Figura 26), mostrando a devastação da cidade em toda a sua magnitude, começando com a luz entrando no subterrâneo por um buraco, mostrando a montanha de escombros que Seoul se tornou por ao menos 15 telas e finalmente mostrando os dois personagens principais na base da montanha. Essa composição serve como uma sequência de estabelecimento, como definido por Brown. É uma sequência longa que estabelece tom e espaço (BROWN, 2016), definindo a situação espacial dos personagens e da cidade, assim como a distância entre a luz vinda do

céu e a dupla, na base da montanha. A ausência de elementos que indiquem tempo cria uma relação puramente espacial entre os elementos compositivos. A função que a tela infinita serve em *Distant Sky* é também o de *Splash Page*, apenas sem o máximo de duas páginas por vez do impresso.

Figura 26 — Prólogo de *Distant Sky*



Fonte: Webtoon.com<sup>12</sup>

O tempo que o leitor passa vendo apenas a mesma cena de destroços serve também para criar tensão. Não há uma palavra, sarjeta ou balão de fala, apenas imagens ocupando a tela, com pouco ou nenhum espaço negativo entre elementos. Essa composição irregular, sem espaço para respirar, cria uma sensação de claustrofobia que amplia a tensão. A tensão só é

---

<sup>12</sup> Disponível em <[https://www.webtoons.com/en/horror/distant-sky/season-1-ep-0/viewer?title\\_no=75&episode\\_no=1](https://www.webtoons.com/en/horror/distant-sky/season-1-ep-0/viewer?title_no=75&episode_no=1)>. Acesso em: 27 Ago. 2024.

diminuída quando o artista mostra a dupla de protagonistas, seguidos por espaço negativo e o logo do estúdio, finalizando o prólogo.

#### 4.4 - Multilinearidade

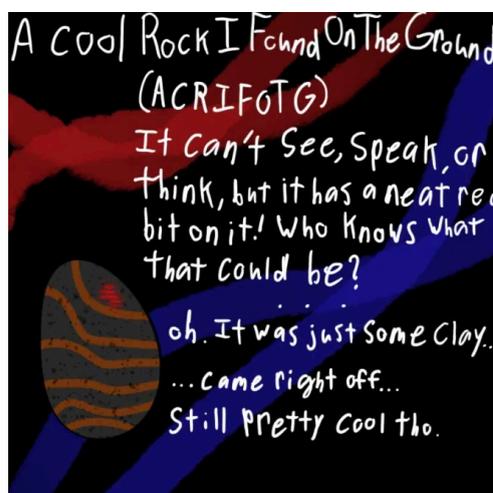
Outra das possibilidades hipermidiáticas apresentadas por Franco é a noção de multilinearidade. Ele afirma que a quebra da linearidade cronológica já ocorre desde os quadrinhos tradicionais, com recursos como os *Flashbacks*, mas essa quebra toma outra forma nas HQtrônicas, que podem utilizar-se de Hiperlinks para fugir da organização linear da informação (FRANCO, 2005). Um exemplo sendo a produção de mais de uma história coerente partindo do mesmo ponto.

As *webcomics* escolhidas para análise neste subcapítulo são *Conspiracy Research Club* e as HQs participantes do evento *War for Rayuba*.

##### 4.4.1. War for Rayuba

*War for Rayuba* foi um evento organizado principalmente por Tom Parkinson-Morgan, o autor de *Kill Six Billion Demons*, em 2021. A história de *War for Rayuba* ocorre em um dos mundos de K6BD, após acontecimentos da história principal. O evento consistia de uma competição entre dois times de mais de cem artistas: “Pyre” e “Bastion”, cada um representando uma facção desse mundo. Cada artista criava um personagem para representar seu time na competição. (Figura 27)

Figura 27 — Um dos personagens de “*War for Rayuba*”



Fonte: discord.gg<sup>13</sup>

<sup>13</sup> Disponível em <<https://discord.gg/EPa3c2tWVc>>. Acesso em: 27 Ago. 2024.

A competição funcionava de forma semelhante a um jogo, mas diferentemente da maior parte das *webcomics* próximas de jogos, ele era jogado pelos autores, não pelos leitores. O mundo de Rayuba era separado em casas de um tabuleiro, e no começo de cada rodada, os capitães de cada time decidiam quais casas “Atacar” e quais artistas enviar para elas. Em seguida, o outro time decidia quais artistas enviar para “Defender” aquela casa. Ambos os artistas selecionados para uma devida casa criavam uma HQ mostrando o conflito entre os dois personagens e mostrando como o seu próprio personagem vencia. As duas HQs eram então julgadas por uma equipe de três juízes e uma das duas era declarada vencedora. A HQ vencedora se tornava canônica no universo de K6BD e a casa era capturada ou defendida, trazendo o time vencedor mais próximo da vitória.

Essa é a premissa básica, mas houve vários detalhes que mudaram no decorrer das oito rodadas. Itens especiais com efeitos, casas especiais e duelos com regras diferentes são alguns dos exemplos.

Figura 28 — Mapa interativo de *War for Rayuba*



Fonte: Xrabohrok. Disponível em <<https://xrabohrok.github.io/WarMap/#/>> Acesso em 27. Ago. 2024.

Todo o conteúdo das rodadas está disponível na internet, junto de um mapa interativo (Figura 28). O mapa conta com as casas e um *slider* em cima, para selecionar a rodada que se deseja ver. Ao clicar em uma casa do tabuleiro, pode-se ver informação sobre o espaço que

ela representa no mundo e as duas versões do duelo da rodada naquela casa, assim como informação de qual foi o vencedor.

Todos os duelos de uma dada rodada acontecem no mesmo período, e o leitor pode escolher a ordem de leitura com base em qualquer critério pessoal. Por serem publicadas por mais de duzentos autores, o nível de interconexão e referências entre elas é variado. A possibilidade de ler mesmo as histórias descartadas dão um insight no processo da competição.

#### 4.4.2. Conspiracy Research Club

A organização de CRC em perfis de redes sociais usa a estrutura multilinear das mesmas. A informação é distribuída entre perfis em mais de uma rede (Figura 29), que se interconectam entre si. Pontos do capítulo sobre a tela infinita também são aplicáveis aqui: A transformação da rede social como um todo em parte da experiência de tela infinita gera infinitas ordens possíveis de postagens, o uso de hiperlinks da rede serve para navegar entre perfis e postagens de uma forma exclusiva ao ambiente digital, e a randomização de ordem das postagens devido ao algoritmo de uma dada rede faz com que a ordem de postagens raramente seja a mesma para dois usuários.

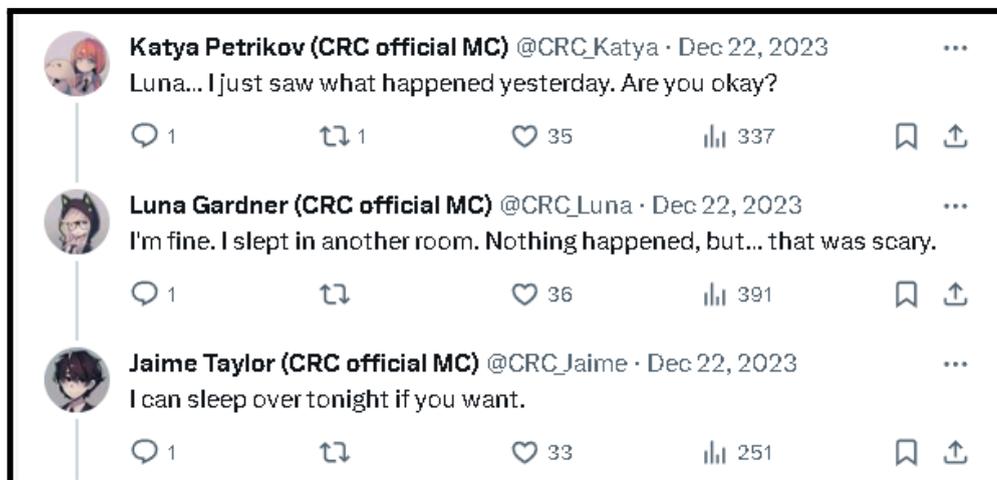
Figura 29 — Um dos perfis do Twitter de CRC



Fonte: Perfil de Luna Gardner no Twitter<sup>14</sup>

No Twitter, os perfis se interligam como quaisquer outros perfis de redes sociais (Figura 30). Eles têm seus seguidores, incluindo outros perfis de personagens, e usam da função de respostas e *reposts* da rede para criar ligações fáceis de navegar entre eventos e diálogos entre personagens.

Figura 30 — Um dos perfis do Twitter de CRC



Fonte: Perfil de Luna Gardner no Twitter<sup>15</sup>

A existência de perfis em mais de uma rede também criam outras relações. Eventos da história se desenvolvem paralelamente em todas as plataformas usadas pelo estúdio. Dentro do universo da trama, os personagens estão postando em todas as redes conforme suas aventuras ocorrem, e o leitor só tem acesso a toda a informação se houver uma busca deliberada por ela, e raramente toda a informação está explicitamente disponível. Essa estrutura de entrega gradual e não-cronológica da informação funciona particularmente bem em uma história focada em mistério como essa. O leitor é incentivado a preencher as lacunas apresentadas e buscar as conclusões dos mistérios assim como os personagens na trama, criando também engajamento e discussões nas redes em que o quadrinho é publicado.

#### 4.5 -Interatividade:

<sup>14</sup> Disponível em <[https://twitter.com/CRC\\_Luna/](https://twitter.com/CRC_Luna/)>. Acesso em: 27 Ago. 2024.

<sup>15</sup> Disponível em <[https://twitter.com/CRC\\_Luna/](https://twitter.com/CRC_Luna/)>. Acesso em: 27 Ago. 2024.

Para McCloud, o uso da noção de Conclusão nos quadrinhos faz do leitor também um “colaborador consciente e voluntário”. (McCLOUD, 2000) Ao decidir o seu ritmo de leitura, virar as páginas e imaginar as cenas que ocorrem entre quadros, o leitor é também participante.

Tradicionalmente, essas são as únicas formas de interatividade nos quadrinhos. Nas HQtrônicas, porém, abrem-se muitas portas para interação. Franco menciona que há níveis distintos de exploração da interatividade nas HQtrônicas, advindas de possibilidades hipermediáticas para a organização da informação e interface.

As HQs escolhidas para análise neste subcapítulo são *MS Paint Adventures*, *Surviving Romance* e *Xkcd*,

#### **4.5.1. Surviving Romance**

*Surviving Romance* é uma *webcomic* coreana publicada originalmente na plataforma Naver Webtoon por Lee Yone. Ela recebeu tradução oficial para inglês em 2021. A história segue uma leitora que entra no mundo de um livro de romance que estava lendo, no corpo da protagonista, quando subitamente zumbis e outros tipos de alterações da história original aparecem. A narrativa de *Surviving Romance* é focada na relação entre leitor, autor e história. Inicialmente, dois personagens sabem que estão em uma história em quadrinhos, um chamado apenas de “o diabo” e o espírito da protagonista original da história, Chaerin Eun, depois de ser expulsa do próprio corpo pela leitora. Ambos os personagens, no rumo da história, se referem diretamente ao leitor através da quarta parede em múltiplas ocasiões (Figura 31).

Figura 31 — Trecho de *Surviving Romance*

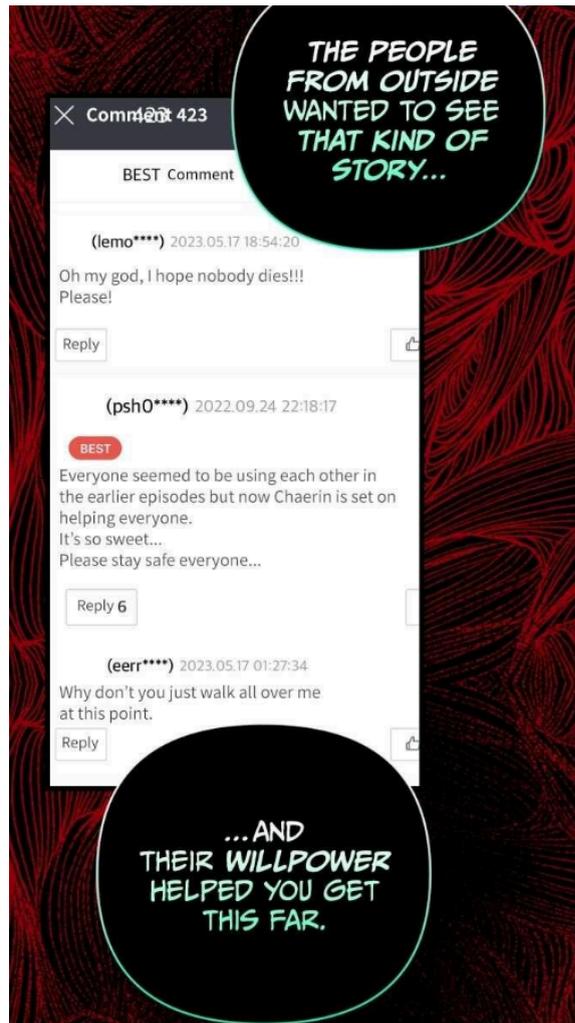


Fonte: Webtoon.com<sup>16</sup>

*Surviving Romance*, assim como os outros quadrinhos publicados na plataforma, conta com uma seção de comentários, mas diferentemente da grande maioria, ela incorpora os comentários de forma diegética (Figura 32). No capítulo 100, é revelado para todos os personagens da história que eles estão em uma história em quadrinhos, influenciada pelos desejos dos leitores. Esse capítulo é nomeado “*Surviving Romance*”, de forma autorreferencial, já que os personagens descobriram que estão dentro da HQ homônima. A forma que a autora ilustra os desejos dos leitores é via um print da seção de comentários, o canal mais básico de comunicação entre leitor e autor no caso da sua *webcomic* específica.

Figura 32 — Trecho de *Surviving Romance*

<sup>16</sup> Disponível em <[https://www.webtoons.com/en/horror/survive-romance/list?title\\_no=2607](https://www.webtoons.com/en/horror/survive-romance/list?title_no=2607)>. Acesso em: 27 Ago. 2024.



Fonte: Webtoon.com<sup>17</sup>

É debatível se a introdução da seção de comentários embaixo de um quadrinho constitui interatividade, por sua natureza unilateral, e mesmo se constituir, há outros debates sobre o nível ou relevância dessa interatividade, mas no caso de *Surviving Romance*, a relação não é mais unilateral: O *input* dos usuários se tornou parte integral da narrativa.

Fora esse uso da seção de comentários, a História não consta com outros elementos interativos.

#### 4.5.2. MS Paint Adventures

*MS Paint Adventures* (MSPA) é um termo abrangente para várias *webcomics* de Andrew Hussie que foram originalmente feitas no *Microsoft Paint*, mas posteriormente mudaram para o *Adobe Photoshop* e, mais tarde, para o *Flash*. Cada uma é escrita no estilo de um jogo de Ficção Interativa, onde cada painel é acompanhado por uma descrição de texto, e

---

<sup>17</sup> Disponível em <[https://www.webtoons.com/en/horror/survive-romance/list?title\\_no=2607](https://www.webtoons.com/en/horror/survive-romance/list?title_no=2607)>. Acesso em: 27 Ago. 2024.

o *link* para o próximo quadro representa um comando do jogador inserido em uma caixa de texto. MSPA é composto por quatro séries: *Jailbreak*, *Bard Quest*, *Problem Sleuth* e *Homestuck*.

Figura 33: Página retirada de *Problem Sleuth*

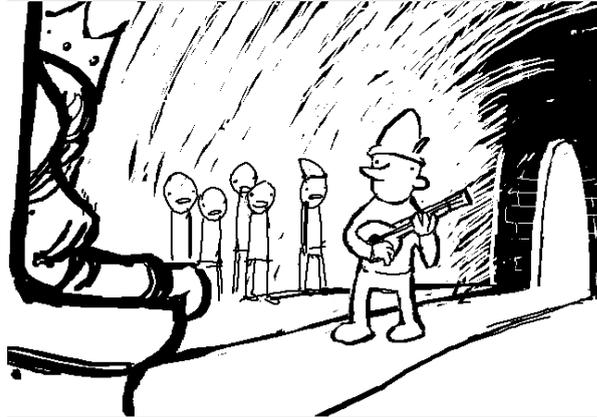


Fonte: Problem Sleuth. Disponível em <<https://www.homestuck.com/problem-sleuth/1>>. Acesso em: 27 Ago. 2024.

Originalmente, todos os comandos exceto "Next" e as continuações de comando "=>" eram sugeridos pelos leitores (Figura 33), mas ao longo dos anos isso diminuiu, e grandes eventos de enredo foram geralmente planejados com antecedência, culminando em *Homestuck* parando de usar as caixas de sugestões. A única narrativa não-linear de MSPA é *Bard Quest*, que é estruturada como uma história "Choose your own adventure", onde o leitor é apresentado com mais de uma opção de comando por página, todos os comandos ainda sendo decididos por leitores nos fóruns (Figura 34).

Figura 34: Página retirada de *Bard Quest*

### Begin Bard Quest



You are a simple bard invited to perform before a bored and grumpy king. Your hands tremble as they clutch your humble instrument. You think to yourself "This is it. This is where all the hard work pays off. This is a bard's time to shine!"

- > [Introduce yourself!](#)
- > [Shine his shoes.](#)
- > [Sing a ballad about the king's beautiful queen](#)

Fonte: Bard Quest. Disponível em <<https://www.homestuck.com/bard-quest/1>>. Acesso em: 27 Ago. 2024.

Ao introduzir o elemento da caixa de sugestão, Hussie traz ao leitor o papel de coautor da história, de forma que suas escolhas têm impacto direto no desenvolvimento do enredo. Esse elemento incentiva a participação ativa da comunidade na moldagem da trama.

## 5. EXPERIMENTO PRÁTICO

Como parte dessa pesquisa, foi proposto o desenvolvimento de experimentos multimídia relacionados às *webcomics*, como produtos técnico-acadêmicos que ilustrassem o que foi discutido no curso da pesquisa. Esse capítulo serve como relato do processo de produção desses experimentos. A partir desse ponto, o texto tem, além do caráter acadêmico de uma pesquisa, um caráter de relato pessoal e subjetivo, ainda se mantendo o rigor acadêmico na análise dos resultados obtidos e na contextualização do trabalho dentro do campo de estudo. Dado esse caráter, será usada a primeira pessoa nesta etapa do texto, para refletir o processo de pensamento por trás dos experimentos.

O experimento prático elaborado como parte desse projeto foi concluído em Agosto de 2024 e está disponível para acesso no endereço [diadebosta.wixsite.com/capitulo-1](https://diadebosta.wixsite.com/capitulo-1), que pode ser acessado por qualquer aparelho digital com acesso à internet. O quadrinho recebeu o nome de “Dia de bosta”, como referência à sequência de dias desagradáveis que o protagonista passa, assim como à presença da mesma frase no final de cada um dos capítulos.

O design do site foi executado utilizando a ferramenta Wix, pela sua facilidade de uso, que possibilitou a criação de um ambiente visualmente coerente com a proposta estética do quadrinho, sem exigir conhecimento avançado em programação. A plataforma também ofereceu suporte para a incorporação dos elementos multimídia e interativos, essenciais para a execução da proposta, coisa que não seria possível nas plataformas *mainstream* de hospedagem de *webcomics*.

### 5.1 - Primeiros passos

A primeira discussão que surgiu ao elaborar os experimentos práticos foi sobre como alinhar a produção técnica e acadêmica em algo coerente e complementar. Havia a ideia inicial de criar um quadrinho digital que ilustrasse algumas das possibilidades discutidas previamente no texto, mas o conteúdo desse quadrinho era um problema.

Desde a concepção desta pesquisa, havia um foco particular nos contrastes entre o digital e o impresso, e eu tinha algum interesse em ilustrar isso de forma prática. O conceito que cheguei, após algumas discussões com colegas e com minha orientadora, foi o de ilustrar o cotidiano de um personagem que sofre de alucinações. A história contaria com duas versões, a primeira usando elementos característicos do meio impresso e representando um

ponto de vista externo ao protagonista, e a segunda contando a mesma história, mas com elementos exclusivos do meio digital, representando o ponto de vista do protagonista e suas alucinações.

A ideia de executar duas versões levantou dúvidas sobre o prazo. Minha experiência prévia na produção de arte sequencial se resumia a narrativas curtas e amadoras sem nenhum elemento multimídia, feitas sem intenção de publicá-las. Surgiu, pois, a necessidade de verificar a viabilidade dessa ideia para a execução do projeto com pelo menos uma cena. Isso foi feito por meio de um capítulo protótipo do projeto completo. O objetivo desse capítulo era avaliar se o conceito proposto seria realizável dentro do prazo estipulado e se ele transmitiria efetivamente as diferenças entre os meios impresso e digital.

## **5.2 - Elaboração do protótipo**

Para trabalhar em um protótipo, foi necessário começar a dar forma à narrativa, pelo menos de um modo superficial. Um dos temas que naturalmente se forma com um personagem que enxerga o mundo de forma distinta de todos ao seu redor é o da alienação<sup>18</sup>. Enquanto explorava esse tema, decidi fazer referência ao romance “O Estrangeiro”, de Albert Camus, que dentre outras questões, traz discussões quanto a esse mesmo tema.

Inicialmente, cogitei tratar o quadrinho como apenas uma releitura ou adaptação do texto de Camus, mas as diferenças de intenção e contexto entre a obra original e o que eu pretendia explorar fizeram com que essa ideia fosse deixada de lado. Ao invés de um protagonista apático que não se importa com sua alienação, decidi por um protagonista neurótico, incapaz de evitá-la por mais que tente. Eu optei por uma abordagem mais livre, utilizando cenas e elementos do romance como inspiração para momentos no quadrinho.

A primeira inspiração foi no nome de dois personagens, o protagonista, “Marcelo” e sua namorada, “Maria”, tiveram seus nomes decididos como equivalentes a portugueses de “Meursault” e “Marie”, respectivamente o protagonista do romance de Camus e sua amante. Também em referência ao francês, decidi me inspirar em um diálogo do livro para compor a cena usada nesse protótipo. O diálogo escolhido foi de uma cena na primeira metade do romance, onde Marie pergunta a Meursault se ele a ama, ele responde que provavelmente não,

---

<sup>18</sup> “Alienação” aqui é definida como “Estado de alheamento dos indivíduos relativamente a si próprios e aos outros”.

mas que esse tipo de definição não importa. Ela então o pede em casamento e ele aceita, sem pensar muito.

Com o conceito para a cena decidido, restava pensar em questões práticas e gráficas, a primeira delas sendo o *design* dos personagens. A aparência dos personagens deveria refletir tanto suas personalidades quanto os temas da história. Após a exploração de algumas possibilidades (Figura 34), decidi em um *design* para Marcelo. Ele foi desenhado com traços que sugerem um certo desconforto. Seus olhos são desproporcionais, sempre parecendo cansados, e suas expressões faciais são sempre neutras ou desconfortáveis. (Figura 35)

Figura 34: Explorações do *design* de Marcelo.



Fonte: acervo pessoal do pesquisador

Figura 35: Iteração final do *design* de Marcelo



Fonte: acervo pessoal do pesquisador

Esse processo de iteração também me permitiu explorar estilos gráficos para a versão final do quadrinho. A versão final seria monocromática, com alto contraste, linhas grossas e sombras em preto chapado para criar uma atmosfera opressiva e tensa, inspirado no trabalho de quadrinistas tradicionais como Frank Miller, autor de *Sin City*, com as cores aparecendo apenas numa segunda versão da obra, junto aos elementos multimídia, indicando alucinações do personagem. Para a diagramação do quadrinho, decidi utilizar uma estrutura de tela infinita vertical em ambas as versões. A ideia de fazer a primeira versão do quadrinho com uma diagramação também característica do impresso foi discutida, mas decidi contra ela, em favor da facilidade de navegação em um site e a facilidade de criar e reconhecer equivalentes das mesmas cenas quando ambas as versões usam a mesma diagramação.

Apenas depois desses passos serem terminados, iniciei a produção do protótipo propriamente dito. As duas versões mostram a mesma cena. Na primeira, há apenas um diálogo entre Marcelo e Maria num ambiente urbano (Figura 36), mas na segunda, o ambiente é transformado em algo surreal, coberto de pontos luminosos, e a aparência de Maria é substituída por um sistema nervoso com uma esfera luminosa no lugar da cabeça. (Figura 37) O único elemento multimídia introduzido foi uma animação na última página, que mostra raios luminosos saindo da cabeça-esfera de Maria.

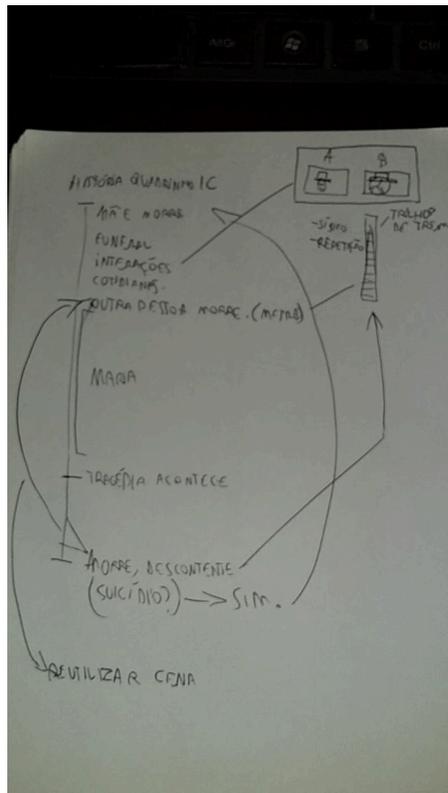


Com o protótipo elaborado, me senti confiante quanto à viabilidade do projeto. O conceito inicial se manteve pela próxima etapa, mesmo com dúvidas sobre como resolver a visualização das duas versões e uma interface para navegação e alterações como o estilo gráfico da primeira versão.

### **5.3 - *Storyboard***

Em seguida, comecei a dar forma à versão final da narrativa. Eu comecei já com uma premissa, e segui daí com um *brainstorming* geral sobre cenas que gostaria de incluir, sua função na história e organização (Figura 38). Eu decidi seguir esse *brainstorming* diretamente com a produção do *storyboard*, uma sequência ilustrada do planejamento gráfico da HQ, sem elaborar um roteiro escrito previamente. Em geral, *storyboards* são aplicados no contexto de uma equipe, para orientar a produção de um grupo em torno de uma ideia comum (SALLES, 2007a), mas mesmo trabalhando sozinho, ele se provou útil para ter uma visão mais clara do projeto. Devido à natureza dos quadrinhos como meio particularmente visual, e a meu interesse maior nessa exploração visual, não havia sentido em desvincular a narrativa dos elementos gráficos nesse momento.

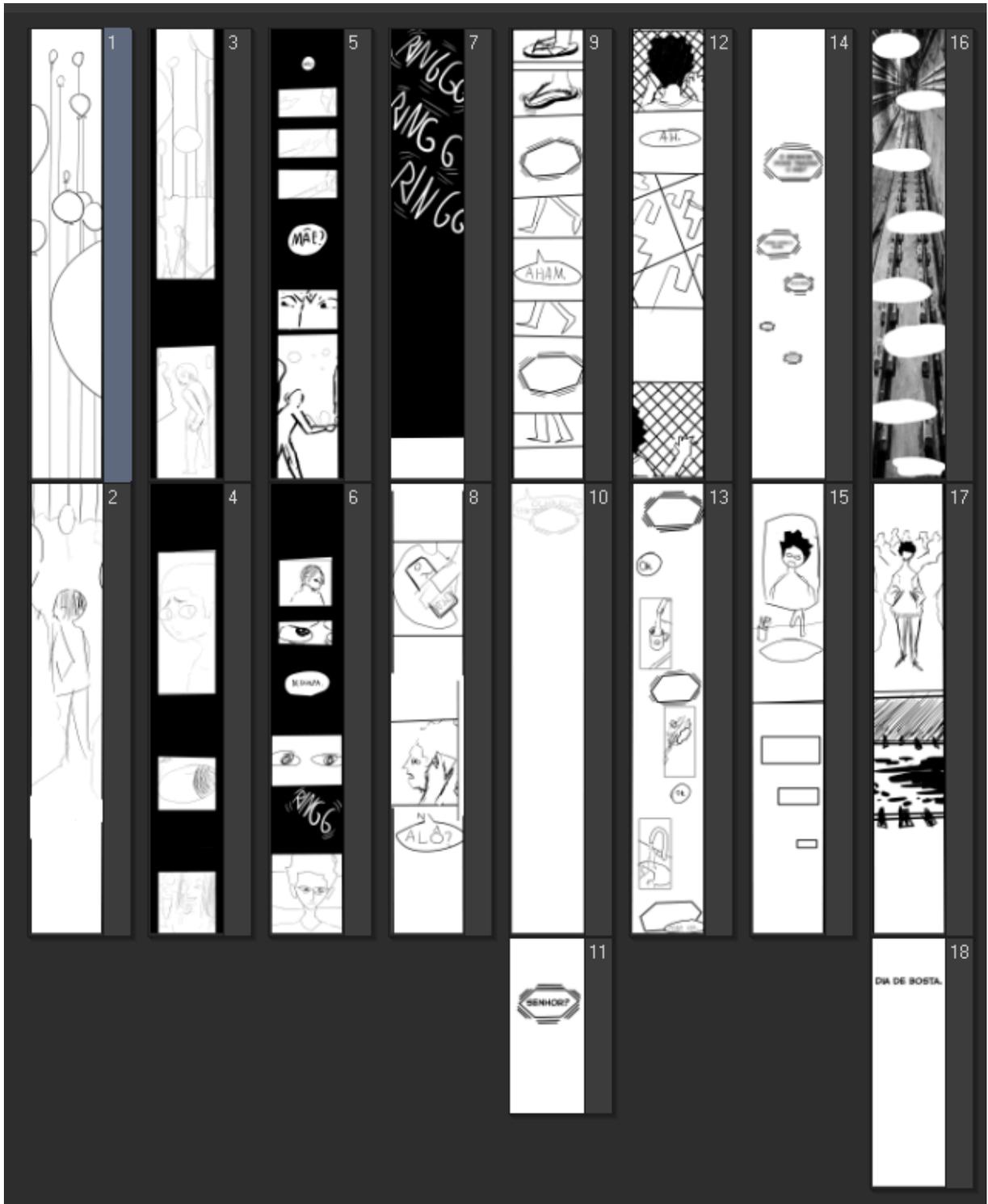
Figura 38: Primeiros rascunhos da organização do quadrinho.



Fonte: acervo pessoal do pesquisador

Diferentemente dos rascunhos de organização da história, eu elaborei o *storyboard* digitalmente, utilizando o programa *Clip Studio Paint*, pensado para quadrinistas digitais. Elaborei o *storyboard* de forma digital principalmente por dois fatores: o primeiro é a organização de tela infinita, que é mais fácil de se visualizar e trabalhar no ambiente digital, com ferramentas disponíveis para trabalhar com quanto da imagem estará visível por vez; o segundo é uma reutilização do esforço organizacional. O arquivo usado para o *storyboard* poderia já ser utilizado para a elaboração do quadrinho final. Com o *storyboard* completo, eu dividi a narrativa em quatro momentos, que depois se tornaram capítulos. Eu foquei meu esforço nesta etapa na primeira versão do quadrinho, deixando para trabalhar na versão alucinada posteriormente.

Figura 39: *Storyboard* do primeiro capítulo do quadrinho.



Fonte: acervo pessoal do pesquisador

Nesse momento também pensei em soluções para a interface de navegação entre as duas versões. A solução final que decidi foi mostrar o quadro na versão 1 até o leitor passar o mouse sobre a imagem, revelando então a imagem da versão 2. Acabei usando essa ideia no capítulo 3, mas não no resto da narrativa. Isso se deu depois de discussões com minha orientadora sobre como introduzir os elementos multimídia na HQ. Já no *storyboard*, a primeira versão contava com exageros gráficos que fugiam muito do real. Esses elementos não eram tão distintos esteticamente do que eu tinha planejado para a versão alucinada. As duas versões começaram a parecer cada vez mais redundantes. Após deliberação considerável, eu uni as duas versões em uma só, introduzindo os elementos multimídia de formas experimentais e distintas em cada seção da HQ.

## 5.4 - Elementos multimídia

Com a decisão de unir as duas versões do quadrinho em uma única narrativa, o desafio passou a ser como incorporar os elementos multimídia de maneira integrada na história. Eu dividi a execução em quatro partes, uma para cada capítulo.

### 5.4.1 - Movimento

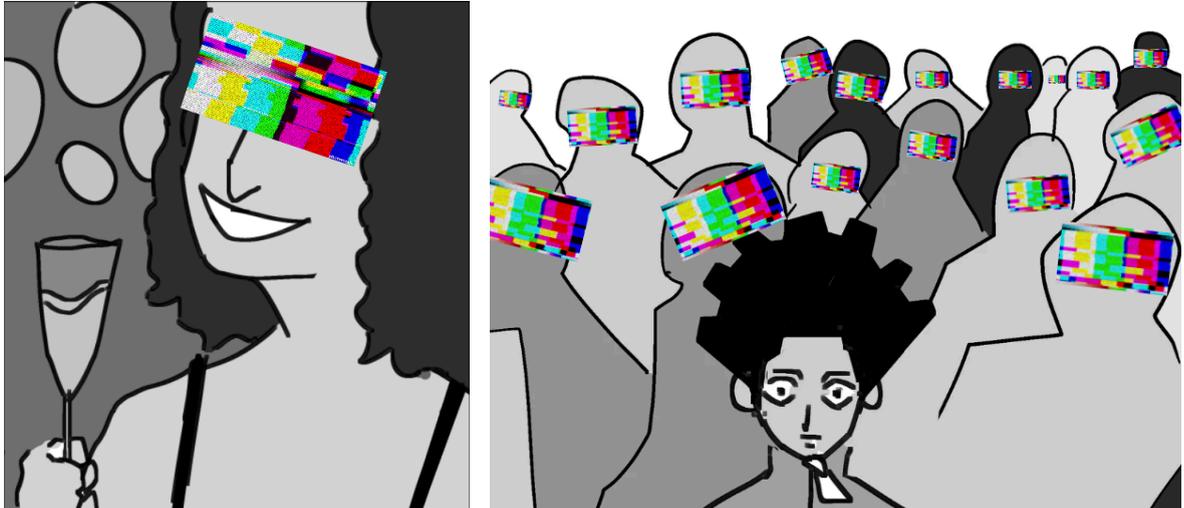
O primeiro elemento que eu explorei foi a animação, já no primeiro capítulo. Eu utilizei animações curtas em loop para indicar um elemento distintivo. Nesse caso, as animações de Marcelo, seguindo o exemplo de *Little Matcha Girl* e HQs que usam animações para essa mesma intenção. O estilo gráfico de todas as animações inseridas foi deliberadamente contrastante com o resto do quadrinho.

O capítulo se inicia com um sonho mostrando um *flashback* da infância de Marcelo. Ele aparece em uma festa, decorada com balões. Após isso, ele acorda do sonho, recebe a notícia pelo telefone de que sua mãe morreu, vai para o metrô e tem um atraso, devido a um suicídio nos trilhos.

Neste capítulo, aparecem algumas animações, cada uma indicando um elemento do subconsciente do personagem. Por exemplo, no *flashback* da infância de Marcelo, o rosto de sua mãe é coberto por um efeito de estática de televisão com um *glitch* (Figura 40). Esse mesmo efeito retorna quando Marcelo espera na plataforma do trem, cobrindo agora os rostos

da multidão. Os rostos cobertos servem para criar maior distância entre outros personagens e o protagonista.

Figura 40: frames de animações do primeiro capítulo do quadrinho.

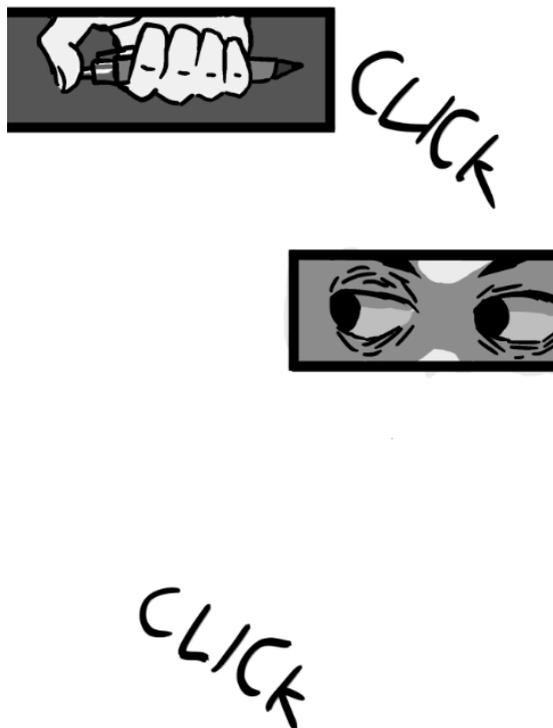


Fonte: Dia de Bosta. Disponível em <<https://diadebosta.wixsite.com/capitulo-1/cap%C3%ADtulo-2>> Acesso em 27 Ago. 2024.

#### 5.4.2 - Som

Em seguida, explorei elementos auditivos. A função do som nessa história foi principalmente diegética, servindo para aproximar mais o leitor dos personagens, de modo semelhante a *Homestuck* e *Watchmen Motion Comic*. Ele também serve para estabelecer o tom das cenas. Um exemplo é uma cena de Marcelo falando com o assistente da casa de repouso onde sua mãe ficava. O assistente começa a conversa apertando o botão de sua caneta, o que é acompanhado por um audível som de clique (Figura 41). Pelo resto da cena, esse som continua ritmicamente, sendo recontextualizado pelos elementos gráficos. Primeiro é o clique da caneta, depois da porta e então das travas do caixão.

Figura 41: quadros do segundo capítulo do quadrinho.



Fonte: Dia de Bosta. Disponível em <<https://diadebosta.wixsite.com/capitulo-1/cap%C3%ADtulo-2>> Acesso em 27 Ago. 2024..

Após o caixão abrir, mostrando o rosto da mãe de Marcelo pela primeira vez no quadrinho sem outros elementos o cobrindo, o som de cliques para e é substituído por um zumbido baixo, que aumenta até ser encerrado, deixando a cena em silêncio. O zumbido é indicador de algum desconforto. Enquanto o zumbido toca, os quadros mostram Marcelo passando mal e caindo no chão.

### 5.4.3 - Interatividade

Depois disso, eu trabalhei com elementos interativos. Eu decidi retomar as ideias iniciais do projeto com duas versões, e utilizar as soluções que tinha pensado previamente para a interface. O terceiro capítulo, a priori, parece não ter nada de interativo, mas quando o leitor passa o mouse por cima de algumas imagens, elas são substituídas por outras, mostrando as alucinações de Marcelo (Figura 42). Essa organização serve principalmente para contrastar a visão alucinada de Marcelo com a versão da realidade percebida por outrem. Para esse capítulo, reutilizei a cena do protótipo e a expandi, usando novamente a versão alternativa de Maria como um sistema nervoso e esfera.

Figura 42: duas versões do mesmo quadro no terceiro capítulo do quadrinho.



Fonte: Dia de Bosta. Disponível em <<https://diadebosta.wixsite.com/capitulo-1/blank>> Acesso em 27 Ago. 2024.

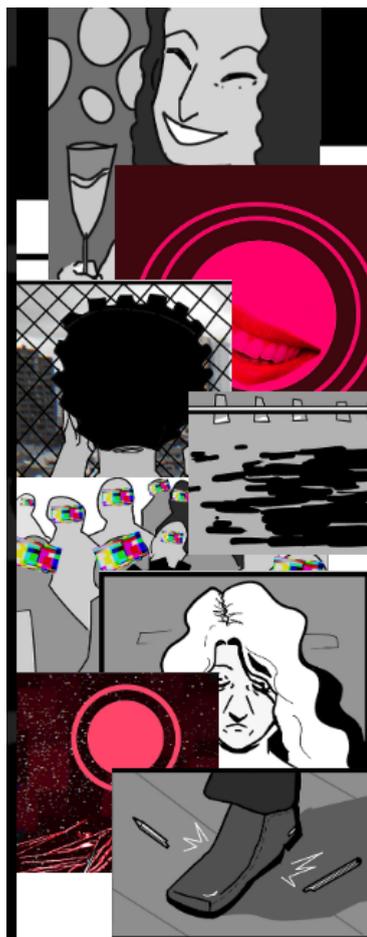
O grau de interação nesse capítulo é inegavelmente baixo. O *input* do leitor foi limitado à descoberta da segunda versão das imagens, o que reflete uma escolha deliberada. Ao invés de transformar o quadrinho em um jogo como em algumas sequências de *Homestuck* ou em um experimento de criação colaborativa como *Conspiracy Research Club*, a intenção foi utilizar a interatividade para reforçar os temas do quadrinho e explorar possibilidades gráficas.

#### 5.4.4 - Multilinearidade

Por fim, no quarto e último capítulo, eu introduzi elementos de multilinearidade à narrativa. Franco afirma que o uso dos *flashbacks* já constitui uma quebra da linearidade cronológica (FRANCO, 2005). Eu decidi explorar esse mesmo recurso com a adição de recursos multimídia exclusivos do ambiente digital. Assim como no caso da interatividade, os elementos de quebra de linearidade neste capítulo não foram pensados de modo a fragmentar completamente a narrativa, apenas para reforçar alguns elementos já presentes.

O capítulo conta com uma sequência de *flashbacks* para outros momentos da narrativa, dispostos em quadros sobrepostos caoticamente (Figura 43). Cada um desses quadros, quando clicados, leva para o momento da narrativa representado nele. Isso permite que o leitor navegue entre os *flashbacks* de uma forma única ao meio digital.

Figura 43: *flashbacks* no quarto capítulo do quadrinho.



Fonte: Dia de Bosta. Disponível em <<https://diadebosta.wixsite.com/capitulo-1/cap%C3%ADtulo-4>> Acesso em 27 Ago. 2024..

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este projeto teve como principal objetivo explorar as potencialidades estéticas das webcomics, investigando seus aspectos formais e contrastando-os com os quadrinhos impressos tradicionais. A partir dos estudos de caso realizados, foi possível identificar e compreender ferramentas únicas do digital..

O experimento prático continuou as discussões sobre essas ferramentas, mudando do ponto de vista crítico para o de autor. A criação de “Dia de bosta” revelou dificuldades e oportunidades envolvidas na produção de uma *webcomic*. O processo demandou reflexão contínua sobre as escolhas estéticas e técnicas, como refletido nos registros. Inicialmente houve a ideia de dividir a história em duas versões, mas foi necessário descartar essa ideia. A decisão de unir as duas versões em uma única narrativa demonstrou a importância da flexibilidade ao trabalhar nesse tipo de projeto, permitindo que o trabalho se adaptasse às dificuldades encontradas.

Houve dificuldades em manter um estilo gráfico consistente pela duração completa do trabalho devido ao prazo dado para a elaboração, que também levou à escolha de elementos multimídia relativamente simples para introduzir no quadrinho. Mesmo com essas limitações, “Dia de Bosta” e o seu registro de produção serviram o propósito de explorar a perspectiva de um autor de HQs digitais, assim como o de ilustrar as diferenças entre quadrinhos digitais e impressos.

Em suma, o projeto cumpriu seus objetivos de forma satisfatória, contribuindo tanto para o campo teórico quanto para a prática das *webcomics*. Ele demonstrou que, apesar dos desafios, as *webcomics* oferecem um vasto campo de experimentação para autores interessados em explorar além dos limites do impresso. Além disso, o trabalho serviu como uma oportunidade de crescimento pessoal e acadêmico, providenciando uma compreensão mais profunda das possibilidades e limitações das webcomics como meio de expressão artística.

## REFERÊNCIAS

CAMPBELL, T. (2006). **The History of Webcomics**. New York, Antarctic Press

CAMUS, Albert (1979). **O Estrangeiro**. São Paulo, Record.

DOWTHWAITE, Liz; HOUGHTON, Robert; MORTIER, Richard. **Fame or function? How webcomic artists choose where to share**. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON ERGONOMICS AND HUMAN FACTORS 2015. N°1, 2015, Reino Unido, (Northamptonshire). Anais. Northamptonshire: Routledge, 2015. p. 355-362.

EISNER, Will (1999). **Quadrinhos e Arte Sequencial**, São Paulo, Martins Fontes.

FRANCO, Edgar (2006). **Perspectivas pós-humanas nas ciberartes**, tese de doutoramento defendida no programa de pós-graduação em artes visuais, ECA- Universidade de São Paulo. Orientação: Prof. Dr. Gilberto dos Santos Prado.

FRANCO, Edgar (2011). **Nawlz: Uma HQtrônica de terceira geração**. In: Jornadas internacionais de histórias em quadrinhos, n°1, 2011, São Paulo.

FRANCO, Edgar (2013). **Histórias em quadrinhos e hipermídia: as HQtrônicas chegam a sua terceira geração**. In LUIZ, Lúcio (org.), Os Quadrinhos na Era Digital: HQtrônicas, Webcomics e Cultura Participativa, marsupial editora, Nova Iguaçu: RJ.

GARRITY, Shaenon (2011). **The History of Webcomics**. Disponível em < <https://www.tcj.com/the-history-of-webcomics/> > Acesso em 10 maio 2023.

HARVEY, Robert (2001). **Comedy at the Juncture of Word and Image: The Emergence of the Modern Magazine Gag Cartoon Reveals the Vital Blend**. University Press of Mississippi

JÜNGST, Heike (2010). **Information Comics: Knowledge Transfer in a Popular Format**. Peter Lang

KAWANO, Giovanni Silva. **A jornada do quadrinista independente**. 2018. Tese (Bacharel em artes visuais) – departamento de artes plásticas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018.

KIM, Jiwon (2022). **Inside the World of Korea 's “Digital Snack Culture”**, Entrevista concedida a RJ Casey. Disponível em <https://www.tcj.com/inside-the-world-of-koreas-digital-snack-culture/> Acesso em 19 Maio 2023.

LAMERICHS, N. **Scrolling, swiping, selling: Understanding Webtoons and the data-driven participatory culture around comics** . Participations, Paises Baixos, v. 17, n. 2, p. 211-229, nov./2020.

LAURENTIZ, S. R. F. (2005). **Questões da Imagem**, Revista Eletrônica Híbrida. Disponível em [www.agnusvalente.com/hibrida/](http://www.agnusvalente.com/hibrida/) Acesso em 30/06/2023.

LUIZ, Lúcio (org.) (2013). **Os Quadrinhos na Era Digital: HQtrônicas, Webcomics e Cultura Participativa**, Marsupial editora, Nova Iguaçu, Rio de Janeiro. Marsupial editora, Nova Iguaçu, Rio de Janeiro.

MARINO, D. D. S. D. **O mercado de histórias em quadrinhos no brasil e o suporte para publicação digital**. In: Jornadas internacionais de Histórias em quadrinhos, nº4, 2017. São Paulo. Resumos. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2017.

McCLOUD, Scott (1995). **Desvendando os Quadrinhos**, São Paulo, M.Books do Brasil Ltda.

NAKHAIE, F.s. **Resonances: An Examination of Republication Through Four Case Studies**. 1. ed. Ontário: Electronic Thesis and Dissertation Repository, 2022.

NICOLAU, Vitor. **Tirinhas e mídias digitais: a transformação deste gênero pelos blogs**. 1. ed. Paraíba: Marca de Fantasia, 2013.

RIZZI, Georgio. Digital comics: An old/new form *In*: AHMED, M. *et al.* (org.). **The Cambridge companion to comics**. Cambridge: Cambridge University Press, 2023. Cap 5, p. 102-121

ROSOLEM, Waleska Pazelli (2007). **Webcomics: uma proposta narrativa**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Multimídia e Intermídia) – ECA - Universidade de São Paulo. Orientador: Silvia Regina Ferreira de Laurentiz.

SALLES, Cecília Almeida. **Desenhos da criação**. In: DERDYK, Edith (org.) *Disegno. Desenho. Designio*. 2 ed. São Paulo: SENAC, 2007.

SANTOS, Rosemary Conceição dos e CONSANI, Marciel (2015). **Minicontos e webcomics: literaridades na cultura digital**. São Paulo: Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, 2015. Disponível em: <https://www.eca.usp.br/acervo/producao-academica/002772205.pdf>. Acesso em: 23 maio 2023.

VERGUEIRO, Waldomiro C.S. (2017). **Pesquisa Acadêmica em Histórias em Quadrinhos**, Criativo, São Paulo