

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES

Tiago Celano de Souza Amaral

Realidades: das realidades tangíveis às realidades ontológicas - A influência das Plataformas de *webcomics* sobre a linguagem visual e narrativa dos quadrinhos.

2024
São Paulo

SUMÁRIO

1. Introdução.....	5
2. Quadrinhos, agora no computador.....	5
3. Mas o que é uma plataforma?.....	7
4. A internet como o futuro dos quadrinhos.....	9
4.1. Sobre a Entrega digital de Scott McCloud.....	13
5. Estudo de caso: <i>Electric bones</i>	15
5.1. Plataformas de hospedagem e distribuição de quadrinhos.....	16
5.1.1. <i>Webtoon</i> e <i>Tapas</i>	17
5.1.2. <i>Wordpress</i>	24
5.1.3. X (antigo <i>Twitter</i>), <i>Facebook</i> e <i>Instagram</i>	27
5.1.4. <i>Patreon</i>	30
6. Projeto experimental.....	32
6.1. Criando o quadrinho.....	34
7. Conclusão.....	39

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Primeiro episódio de Electric bones no webtoon.....	19
Figura 2: Cinco primeiras páginas de Electric bones, no site do wordpress do quadrinho.....	19
Figura 3: Página 35 de Electric bones, na publicação do Webtoon (lado esquerdo) e no Wordpress (lado direito).....	20
Figura 4: Feeds iniciais de Electric Bones, no Tapas (esq.) e no Webtoon (dir.), acessadas pelos aplicativos móveis de cada plataforma.....	21
Figura 5: Anúncio dos autores no final do episódio #68.....	22
Figura 6: Anúncio do Kickstarter para uma edição física do primeiro ato da história, achado no episódio 110.....	22
Figura 7: Página 80 de Electric bones, tirada do Webtoon.....	23
Figura 8: Página 80 de Electric Bones, retirada do Wordpress.....	24
Figura 9: Layout do site do webcomic Electric Bones.....	26
Figura 10: Página Atlas no site do quadrinho Electric Bones.....	27
Figura 11: Página 110 de Electric bones publicada no Facebook.....	28
Figura 12: Página 111 de Electric bones publicada no X (antigo Twitter).....	28
Figura 13: Post feito no instagram do Electric Bones, anunciando a página 107.....	29
Figura 14: Imagens de vídeos postados na conta do Instagram de Electric Bones.....	30
Figura 15: Página 7 do quadrinho Its always raining here, ao lado da sua tradução para português.....	31
Figura 16: Página inicial do site <i>Comic Fury</i>	34
Figura 17: Página inicial de Monofobia, o meu quadrinho publicado no <i>Comic Fury</i>	34
Figura 18: Design de personagem de Misha.....	35
Figura 19: Design de personagem de Carlos.....	36
Figura 20: Design de personagem do assassino.....	37
Figura 21: Rascunho da segunda página de Monofobia, ao lado da página final.....	37
Figura 22: Paleta com as cores utilizadas para os personagens e para os fundos, junto com algumas experimentações.....	37
Figura 23: As duas versões da página 80, lado a lado. Dir. site e esq. Webtoon.....	38
Figura 24: As duas versões da página 19 de Monofobia, site a direita e Webtoon a esquerda.....	39

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. 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. A influência de plataformas de *webcomics* e seus efeitos sobre a linguagem visual e narrativa dos quadrinhos busca estudar não só *webcomics* como gênero de histórias sequenciais, mas também os efeitos que a escolha de uma determinada plataforma para a publicação dessas histórias podem causar, tanto em um sentido estético e artístico como sociocultural. Visa ainda desenvolver um projeto artístico e experimental de quadrinhos digitais (*webcomic*).

PALAVRAS CHAVE: Arte, Webcomic, Plataformas digitais, Quadrinhos, Linguagem

Abstract

PROJECT CONNECTED TO THE RESEARCH GROUP REALITIES - from the tangible reality to the ontological reality (<http://www2.eca.usp.br/realidades/>), licensed by CNPq, lead by Prof. Dr. Silvia Laurentiz, accredited and hosted at the School of Communications and Arts and in the Visual Arts Department, ECA/USP. This bond allows the undergrad student to interact with post-graduation, and to participate in a research group. The general project of the Realities research group aims to produce a base of critical reflection and practical experiments under different formats of imagetical representation. The influence of webcomic platforms and their effects on visual language and the narrative of comics seeks to study not only webcomics as a genre of sequential storytelling, but also the effects that the choice for a given platform for the publication of those stories can cause, be it in an esthetic or sociocultural sense. It also approaches developing an artistic and experimental project of digital comics (*webcomic*)

Keywords: Art, Webcomic, Digital platforms, Comics, Language

1. Introdução

Quadrinhos têm sido feitos e publicados digitalmente desde explorações com o CD-ROM, até um florescimento de possibilidades no final dos anos 2000, e nos dias atuais, onde cada vez mais e mais autores fazem toda sua linha de produção de forma totalmente digital, e a publicação física tradicional, antes tão valorizada, agora passa a conviver com essas novas possibilidades.

Em frente a este cenário, este trabalho visa explorar, comparar e experimentar as diversas maneiras em que se pode publicar um quadrinho na internet atualmente. O segundo capítulo reconta um pouco da relação que quadrinhos têm com a publicação digital, passando pela produção bibliográfica do assunto e principalmente o livro *Reinventing Comics* de Scott McCloud. No terceiro, é feita uma análise e exploração do conceito de plataforma, focando principalmente no trabalho do autor Tarleton Gillespie. Depois disso, no quarto capítulo, os termos e condições de algumas plataformas são revisados e dissecados, assim como é feita uma análise crítica de um conceito de “Entrega digital” introduzido por McCloud

No quinto capítulo, é feito o estudo de caso do quadrinho *Electric Bones*, e as diversas plataformas em que ele foi publicado, não só plataformas de quadrinhos, mas também de redes sociais e de *crowdfunding*. Cada plataforma opera em um nível e um público diferente e portanto cada uma delas traz algo de diferente para a análise. No sexto, é feito um memorial do trabalho experimental feito como resultado dessa pesquisa.

Esse trabalho visa olhar ao redor e tentar descrever um pouco do estado que a produção em quadrinhos digitais se encontra hoje – com uma cultura e economia cada vez mais plataformizados, se mostra cada vez mais necessário analisar os modelos de negócios, termos, condições e limitações dessas empresas para que artistas possam fazer a decisão mais informada possível na hora de publicar. O trabalho prático é principalmente sobre conceptualizar, desenhar e publicar uma *Webcomic* multi-plataforma, algo que não só esteja publicado em dois lugares diferentes, mas que o lugar de cada publicação orientará a construção do conteúdo e da experiência.

2. Quadrinhos, agora no computador

O trabalho de Scott McCloud é largamente considerado uma das análises de quadrinhos como mídia artística mais relevantes já publicadas. Talvez não o maior, ou o mais profundo, mas certamente um dos mais relevantes. Em 1993, com o livro *Understanding Comics* ele publicou o primeiro no que viria a ser uma trilogia, estabelecendo, definindo e

explorando quadrinhos pela primeira vez em quadrinhos. No primeiro livro ele define vários conceitos importantes ao formato, e fala sobre sua falta de representação e estudo em espaços ambos dentro e fora da academia. No segundo volume, publicado em 2000 e intitulado *Reinventing Comics*, McCloud discute problemas de uma indústria em declínio na época, propondo o que ele chama de “doze revoluções”: Doze ideias e discussões para tirar os quadrinhos do estado estagnado que eles se encontravam.

Dessas doze revoluções, três delas (que ocupavam metade do livro) diziam respeito ao futuro da indústria e a internet, uma novidade na época. Ele previu mudanças profundas nas maneiras em que quadrinhos são consumidos, comercializados e produzidos com o advento do computador pessoal. 24 anos depois, atualmente, sua visão parece de muitas formas otimista demais, apesar de acertar nesse ponto específico: A indústria nunca mais foi a mesma.

De acordo com Scott McCloud, quadrinhos são principalmente uma ideia: A ideia de colocar imagens em sequência deliberada de forma a transmitir informação e/ou produzir uma resposta e sensação estética de seu leitor. Em *Understanding Comics* (1993), ele foi uma das primeiras pessoas a pensar em quadrinhos como algo não definido pelas temáticas que geralmente aborda ou pelo jeito que é produzido, mas como uma forma de arte em si, e como um conceito que pode ser explorado para além das revistas de super-heróis e histórias infantis que sempre o definiram. Enquanto ele escrevia isso, quadrinhos estavam mais e mais frequentemente sendo produzidos com a ajuda de computadores, e experimentos como *Batman: digital justice* (1990) já estavam sendo feitos. Mas foi no ano 2000 que ele publicou uma sequência ao seu livro, intitulada de *Reinventing comics*, que o computador (com a ajuda da internet) estava realmente pronto para revolucionar totalmente o conceito de quadrinhos, tirando eles do único lugar que tinham ocupado por séculos: a página impressa.

A pesquisa acadêmica de *webcomics* no Brasil é muito influenciada pelos trabalhos do pesquisador Edgar Franco, em seu livro *HQtrônicas - do suporte papel à rede internet*. Em 2011, o autor lançou um artigo que conceitua alguns dos pontos principais do livro e adiciona algum contexto das HQtrônicas¹ feitas depois que o livro original foi escrito. Nesse artigo, ele conceitua HQtrônicas como “Todos os trabalhos que unem um (ou mais) dos códigos tradicionais da HQ no suporte papel, com uma (ou mais) das possibilidades abertas pela hipermídia.” (FRANCO, 2011, p. 2). As “possibilidades abertas pela hipermídia” aqui incluem: Animação, diagramação dinâmica, trilha sonora, efeitos de som, tela infinita,

¹ O autor usa o termo “HQtrônicas” em seu trabalho para se referir à *webcomics*. Nessa pesquisa, será utilizado o termo *webcomic*, e o termo “HQtrônica” só será utilizado quando estiver em referência à pesquisa de Franco.

tridimensionalidade, narrativa multilinear e interatividade. A sua definição exclui quadrinhos que foram escaneados e exibidos na internet ou no computador.

Nesse mesmo artigo, Franco também define algumas eras na linha do tempo das HQtrônicas. A primeira geração de HQtrônicas durou de aproximadamente 1980 até o ano de 2001, e consistiu principalmente em experimentos com o meio digital que levaram a obras como *Batman: digital justice* (1990) e trabalhos multimidiáticos com o CD-ROM como *Shinka* (1994) de Marco Patrino. A partir de 2001, o plugin *Flash Player* foi popularizado, dando luz a uma nova leva de HQtrônicas que realmente começariam a explorar a internet. Sites como o *Flash HQ - A casa do HQ em Flash brasileira* e obras como *Combo Rangers* foram pioneiros nesse tipo de experimentação. A segunda fase durou de 2001 até aproximadamente 2008. A terceira geração é caracterizada simplesmente por um refinamento e uma maturidade na linguagem das HQtrônicas até esse ponto. O exemplo principal que Franco usa no artigo é *NAWLZ*, do autor australiano Stu Campbell, conhecido online como Sutu²; que aparece também no título do texto. Os avanços tecnológicos feitos depois do *flash* permitiram novas possibilidades visuais para criadores, e que coisas como interfaces interativas fossem cada vez mais funcionais. Essa era foi um *boom* criativo de quadrinhos digitais, levando a alguns dos maiores e mais reconhecidos experimentos no gênero (como *Homestuck*, publicado em 2009, por exemplo).

Existem muitas mudanças e paradigmas do cenário atual que o trabalho de Franco não cobre, mas que outros autores mencionaram em pesquisas subsequentes. Em 2023, o pesquisador Giorgio Busi Rizzi publicou um artigo intitulado “*Digital comics: An old/new form*” onde ele mapeia a história de quadrinhos digitais e os insere na paisagem midiática atual, além de refletir sobre imersão, agência, participação e preservação. Na primeira parte do texto, é composta uma linha do tempo de *webcomics* que se aproxima muito com a de Franco, com uma exceção: É adicionada uma quarta fase, correspondente aos dias atuais. Rizzi a chama de “economia das plataformas” que compreende do ano de 2010 até os dias atuais.

3. Mas o que é uma plataforma?

Antes de entender o que Rizzi quis dizer com “economia das plataformas” é preciso entender o que são plataformas e como elas afetam a internet. A história das *webcomics* não é simplesmente uma história de inovações tecnológicas e criativas independentes, mas ela

² Disponível online em: <https://www.sutueatsflies.com/art/nawlz>

também acompanha a história da internet que a cerca, e as duas se afetam mutuamente. Assim, as *webcomics* foram profundamente afetadas pela *plataformização*, um fenômeno relativamente recente da *web* que é descrito pela pesquisadora Ann Helmond como “A ascensão da plataforma como o modelo infraestrutural e econômico dominante na web social e as consequências da expansão de plataformas de rede social em outros espaços online” (HELMOND, 2015, p. 5). Isso essencialmente quer dizer que o jeito que a internet opera atualmente, e o uso da internet atualmente, é baseado em plataformas.

Em um sentido mais computacional, uma plataforma é um programa que pode ser reprogramado por desenvolvedores terceiros que, portanto, pode vir a ter recursos que os desenvolvedores originais possivelmente não conseguiriam pensar ou até mesmo ter tempo de fazer. Porém, o pesquisador Tarleton Gillespie em seu livro “*Custodians of the internet: platforms, content moderation and the hidden decisions that shape social media*”, propõe que a definição de plataforma como usamos atualmente é a de qualquer site ou serviço que:

- a) host, organize, and circulate users’ shared content or social interactions for them,
- b) without having produced or commissioned (the bulk of) that content,
- c) built on an infrastructure, beneath that circulation of information, for processing data for customer service, advertising, and profit. (GILLESPIE, 2018, p.18).

A plataforma não produz conteúdo, mas o organiza, distribui e faz escolhas importantes sobre ele. É difícil subestimar o impacto que plataformas de redes sociais tiveram na política e economia global. A *commodity* e o serviço que essas empresas providenciam é essencialmente a de moderar conteúdo: moderação (removem, avaliam o conteúdo e o filtram), recomendação (sugestões personalizadas e *Trending topics*) e curadoria (os oferecimentos na página inicial, ou conteúdo apresentado pela própria plataforma). Em um sentido geral, a moderação diz respeito principalmente às regras internas da plataforma para lidar com o conteúdo.

Plataformas são atualmente a maior e mais eficiente maneira de se compartilhar qualquer tipo de conteúdo, incluindo quadrinhos. Assim, de acordo com Giorgio B. Rizzi, existem três tipos principais de plataformas utilizadas atualmente para a publicação de quadrinhos. (BUSI RIZZI, 2023, p. 109)

- Plataformas que hospedam (e vendem) quadrinhos, geralmente focando em um formato específico de entrega, e assim mediando escolhas de layout e processos de

leitura. Isso conta como o *ComiXology* hospedando quadrinhos squeumórficos³, ou o *Webtoon* que entrega as coisas no modelo vertical.

- Plataformas de *crowdfunding* ou suporte, como o *Kickstarter*, o *Catarse* e o *Apoia.se*, usado por autores independentes para financiar suas obras.
- Redes sociais, que se estabeleceram não só como um intermediário para publicação (muitos autores publicam lá esperando que eventualmente movam para o papel) mas também determinaram a evolução da forma.

Webcomics, como consequência disso, cresceram de uma forma nichada de fazer quadrinhos para uma indústria multimilionária, porém a plataformização é uma lâmina de dois gumes: existe sempre a questão de quem está realmente lucrando e se a moderação providenciada por empresas multinacionais que visam lucro é o ambiente ideal para se fazer arte.

4. A internet como o futuro dos quadrinhos

O livro *Reinventing Comics*, de Scott McCloud, foi publicado no ano 2000 e vem principalmente de um encolhimento significativo no mercado de quadrinhos durante a década de 90. Durante os anos 80, houve um *boom* na indústria com o surgimento de cada vez mais editoras independentes e lojas especializadas. Na década seguinte, a bolha de produtos colecionáveis e limitados que havia sido construída estourou, deixando muitos artistas independentes sem um mercado, muitos lojistas sem emprego e o mercado em si, menor. A fatia desse mercado que ia para trabalhos independentes e “fora da curva” diminuiu com ele. Conforme McCloud descreveu: um cenário de muita dificuldade, mas também de muita esperança para o futuro (2000).

O livro está estruturado ao redor do que ele chama de “doze revoluções”. Doze teses que ele considerava importantes para o futuro dos quadrinhos como arte e indústria. Essas eram discussões que ele considerava relevantes para o cenário da época. Não eram receitas para o sucesso de nenhuma forma, mas eram “Doze direções que os quadrinhos podem ir. Doze caminhos para fora da apatia, inércia e o status quo. Muitas estão estagnadas enquanto eu escrevo isso. Algumas estão perdendo chão. Mas o potencial para qualquer um desses fatores mudar os quadrinhos é tão grande como sempre” (McCLOUD, 2000. p. 23). As primeiras nove revoluções são compostas por nove teses que já estavam em pauta na época, e três em que ele olha para o futuro, pensando nas consequências das novas tecnologias e da

³ Skeumorfismo é o nome de uma linha de pensamento no design de interfaces de usuário, que descreve um item que imita a versão real do objeto em como ele opera ou parece. Nesse caso as *webcomics* squeumórficas são chamadas assim pois imitam suas contrapartes físicas na apresentação e estruturação dos painéis em páginas similares às de papel.

internet para o futuro dos quadrinhos. Aqui eu irei olhar para algumas dessas revoluções e comparar as diferenças entre o estado e os problemas descritos por McCloud na época, e a situação atual, com problemas contemporâneos trazidos pela plataforma.

A primeira notável é a de “direitos dos criadores”. McCloud apresenta essa revolução principalmente como uma luta de várias décadas contra as grandes editoras, uma luta por ganhar direitos de *Copyright* e pagamentos justos pelo trabalho feito. Ele resume esses pontos em um “manifesto criativo”, criado por ele e alguns colegas em uma reunião feita em Toronto. Alguns pontos ilustrados pelo manifesto são:

1. The right to full ownership of that which we fully create;
2. The right to full control over the creative execution of that which we fully own;
3. The right to employ legal council in any and all transactions;
4. The right to prompt payment of a fair and equitable share of profits derived from all our creative works. (MCLOUD, Reinventing comics, 2000, p. 62)

Olhando para os termos de uso na maior plataforma de *webcomics* atual (a *Webtoon*, da NAVER), algumas coisas saltam aos olhos: A primeira é que eles esperam que o usuário tenha os direitos de propriedade intelectual de tudo o que ele publique na plataforma. Ele também tem algumas restrições de conteúdo, listadas abaixo:

b. User-Identifying, Abusive or Hateful Content. You may not reveal another user’s personal information (real name, contact information, address, social security numbers, etc.). Malicious, abusive, or hateful content or comment that promotes or encourages violence, or incites hate towards individuals or groups based on race, ethnic origin, religion, disability, gender, age, veteran status, sexual orientation, gender identity, political orientation, etc. is not allowed. This includes the use of hate speech symbols without meaningful context.

c. Mature or Sexual Content. Content that contains nudity or is intended to be sexually gratifying is not allowed. This includes, but is not limited to, full and partial nudity, as well as graphic depictions of sexual acts.

[...]

d. Violent or Graphic Content. We do not allow graphic depictions of gratuitous violence or content that promotes acts of violence. Examples of prohibited content include:

- i. Brutal, extended, graphic acts of violence.
- ii. Depiction of sexual assault or forced sexual abuse, or glorification/promotion of inflicting harm on other persons or animals.
- iii. Glorification or promotion of self-harm or suicide.
- iv. Instructional content about the assembly, enhancement, or acquisition of guns, weapons or explosives.
- v. Denialism or minimization of crimes against humanity, provocation to commit acts of terrorism.

e. Dangerous or Illegal Content. Content that is encouraging, promoting, or soliciting dangerous or illegal activity is not allowed. Examples of dangerous or illegal content include, but are not limited to:

- i. Spreading misinformation.

- ii. Content with themes of incest and grooming.
- iii. Glorification or promotion of illegal substances or drug use.

f. Advertising. Sponsored episodes must be expressly pre-approved by WEBTOON in writing and must be identified as such to avoid removal. Using automated means to increase view counts or perform social interactions, or creating multiple accounts to increase view counts or perform social interactions, will result in account suspension or removal. (WEBTOON™ Community policy and uploading guidelines, 2023)

É uma política que restringe principalmente violência e sexo, e provavelmente não é tão diferente das políticas das grandes editoras norte-americanas das quais McCloud falava no livro. É um espaço que acomoda uma grande parte das visões criativas e que dá direitos totais do criador sobre sua obra. Porém, McCloud, em seu manifesto, está essencialmente opinando sobre as relações trabalhistas entre editoras e os artistas empregados diretamente com elas ou com algum tipo de contrato. O artista que usa o *Webtoon* é considerado um usuário da plataforma, e não um empregado dela (apesar desses usuários gerarem todo o conteúdo que mantém o interesse e o lucro do site). Até os afiliados com o programa de *Ad Revenue* da plataforma não são empregados, mas sim contratantes independentes, que também não têm garantia de remuneração.

O programa de *Ad revenue* também é muito interessante nessa perspectiva. Essa é uma das únicas maneiras de ganhar dinheiro na plataforma (fora fazer uma história diretamente filiada ao *Webtoon*, ou um *Webtoon Original*). O programa consiste em permitir que a plataforma coloque anúncios no feed de uma história, e receber uma parte do lucro desses anúncios. O principal requisito para entrar no programa é 40.000 visualizações de página globais e mais de 1000 inscritos na plataforma. Isso significa que para ganhar dinheiro no *Webtoon* é necessário participar em um tipo de “economia da atenção”.

No *Tapas*, as coisas funcionam um pouco diferente. O programa de monetização com base em anúncios na plataforma pode ser utilizado após 100 inscritos, o programa onde os leitores podem apoiar “diretamente” o conteúdo (por meio de *Ink*, a moeda dentro da plataforma) é atingido após 250 inscritos. E, após 500 inscritos, é possível contribuir para a *Tapas Merch Shop*, uma loja virtual na plataforma onde os artistas podem fazer designs de produtos, escolher uma margem de lucro, e vender. O próprio *Tapas* cuida da confecção, venda e entrega dos produtos e os criadores não ficam com 100% do lucro. Porém, uma quantidade de dinheiro maior está envolvida quando a própria plataforma age mais como uma “editora”. No “*Early access program*”, autores podem deixar episódios indisponíveis na plataforma, desbloqueáveis pelo público por meio de transações. Os criadores nesse programa têm o compromisso de manter os episódios indisponíveis exclusivos ao *Tapas*

enquanto estão atrás da *Paywall*, e de atualizar a série regularmente. Para poder se candidatar é preciso ter 10.000 seguidores na plataforma (séries com o formato de rolagem de tela são preferidas, assim como séries que podem publicar tanto em espanhol como em inglês. O “*Creator Bonus program*” dá uma recompensa monetária com base no quão bem (numericamente) a série performa em cada mês, e é destinado a criadores com bases de seguidores grandes fora da plataforma. Para se candidatar é necessário ter 50.000 seguidores em qualquer plataforma que não seja o *Tapas*, incluindo redes sociais. Finalmente, tem o “*Tapas originals*”, que busca autores com uma base de seguidores grande e “sucesso provado”, dentro ou fora do *Tapas*, pela oportunidade de publicar o quadrinho exclusivamente na plataforma. Esse programa é o mais similar a um contrato de publicação “tradicional”, com um programa editorial, de marketing e relações públicas disponível. Para aplicar, é necessário ter 15.000 seguidores na série, em qualquer plataforma, criar em formato de rolagem, e ser capaz de criar três episódios por mês, com um total de 25 painéis em cada.

Seja de qual forma for, os autores competem pelo tempo escasso e cliques de seu público, mas as regras desta competição não são livres, pois elas atravessam principalmente o algoritmo da plataforma. Certos tipos de história serão mais promovidos enquanto outros não, a quantidade de painéis e a frequência entre uploads são todos fatores que podem fazer ou desfazer uma história no algoritmo do *Webtoon*. Assim, artistas não tem mais que lidar com a hierarquia obscura e mercado inchado das antigas editoras, mas com as mecânicas obscuras de um algoritmo: É um espaço onde se pode fazer tecnicamente tudo, mas se um artista quer um público e dinheiro, ele deveria estar fazendo o que o *Webtoon* pede dele, mesmo que não diretamente.

Isso leva a um outro ponto ressaltado por McCloud: Diversidade. Durante todo o livro ele fala sobre a importância dela para uma indústria de quadrinhos saudável, e três revoluções são dedicadas só a isso: Equilíbrio de gênero, que falava sobre a representação das mulheres na indústria; Representação minoritária, que falava sobre minorias sociais na indústria; e Diversidade de gênero, que fala sobre quadrinhos de assuntos, temáticas e gêneros diversos terem o mesmo nível de representação que quadrinhos de super-heróis, considerados por McCloud como uma espécie de *Status Quo* da indústria.

É difícil falar sobre estatísticas de representatividade entre autores e públicos do *Webtoon*, mas algumas das maiores histórias de sucesso da plataforma são quadrinhos feitos por mulheres, e a pesquisadora Sara Barbosa escreveu sobre como grandes plataformas de *webcomics* como o *Webtoon* e o *Tapas* tem uma enorme ênfase em representatividade

LGBTQ+ em algumas de suas maiores histórias. Dito isso, existem alguns critérios que histórias geralmente devem se encaixar para serem populares no site:

1. Serialização: Series com uploads semanais ou quinzenais regulares geralmente se dão melhor, pois cumprem o objetivo de manter os leitores voltando a cada semana. Os maiores títulos da plataforma também são aqueles com muita longevidade, tendo centenas de episódios. Muitos artistas relatam fadiga e *burnout* ao tentar produzir a quantidade de painéis necessários por semana.
2. Língua inglesa: Obras em inglês tem um público maior e, portanto, são mais prezadas pela plataforma. Até pouco tempo atrás, a política de requisitos para o programa de *Ad Revenue* constava só visualizações de leitores nos Estados Unidos para a meta de 40.000 visualizações.
3. O modelo de rolagem de tela: O modelo de rolagem de tela, ou *scroll*, é uma das coisas que fez o *Webtoon* ser popular. É essencialmente um modelo de diagramação de página que privilegia o celular, e que coloca painéis um em cima do outro, permitindo que o leitor role para baixo para ver mais da história. As maiores obras do site em sua grande maioria usam esse modelo, ou o modelo da tirinha, em seus updates.

4.1. Sobre a Entrega digital de Scott McCloud

As últimas três revoluções que McCloud discute não são realmente problemas, mas sim discussões sobre o futuro, e algumas implicações das novas tecnologias e da internet na indústria. Na primeira revolução, a produção digital, ele fala sobre os computadores como ferramentas para fazer quadrinhos, na última, quadrinhos digitais, é discutido o impacto que tudo isso ia ter na linguagem dos quadrinhos em si. Mas na segunda, entrega digital, é onde ele verdadeiramente especula sobre os rumos que a internet poderia oferecer para a indústria dos quadrinhos.

Aqui, McCloud fala sobre o que ele chama de “entrega digital” (McCloud, 2000, p.154-199), ou seja, quadrinhos que são transferidos digitalmente ao leitor, sem papel envolvido. Na época, a internet estava em sua infância, mesmo com aproximadamente 16.000.000 domínios de site registrados (McCLOUD, 2000). Toda a informação era passada por linhas telefônicas, o que dificultava o compartilhamento de imagens de alta qualidade. Ainda assim, o que ele via lá era potencial, o potencial para mudar completamente o jeito que quadrinhos (e arte no geral) eram consumidos.

As razões principais pela qual ele acredita nisso tem relação principalmente com a economia de escalas muito presente na indústria da época. A internet era como um “fim da oferta” e mudaria tudo quando se tratava de vender produtos completamente digitais:

We’re about to enter a world in which the path from selling ten comics to selling ten thousand comics to selling ten million comics is as smooth as ice. An economy in which consumers’ interest are served directly, not merely guessed at – and in which the creators work can rise and fall on the strength of that interest – and not on any other reason ever again (McCLOUD, Reinventing comics, 2000. p. 188)

Essa afirmação trabalhava de acordo com alguns pressupostos. O primeiro é que McCloud assumiu que nenhum terceiro ficaria entre a compra direta do leitor ao artista (pelo menos não por muito tempo). Ele também assumiu que a compra e venda de bens digitais (não de serviços) seria a coisa que comporia a maior parte dos negócios da internet no futuro. Assim, McCloud coloca a internet como um mercado livre, onde todas as obras têm a chance de ‘um dia ao sol’ e o público tem uma chance de explorar e experimentar na ‘estante infinita’ que é a *web*. Tudo isso, com maiores lucros e liberdades criativas para artistas e preços menores para leitores.

Na realidade, as coisas não acabaram bem assim. Muitos problemas foram solucionados, como o fato de a indústria não ser predominantemente composta por histórias de super-heróis, outros simplesmente mudaram de forma, como a editora ser substituída por uma plataforma, enquanto outros problemas simplesmente surgiram, como a precarização das relações de trabalho entre o quadrinista e a plataforma.

Uma das primeiras divergências entre as previsões de McCloud e a realidade é a natureza do comércio na internet. Ele descreve a maioria dos negócios na internet como vendedores de: “Átomos”, que são produtos físicos; “Olhos”, que são anúncios; ou “Partes”, que são produtos digitais. Enquanto o comércio de átomos e olhos na época já era desenvolvido, sua maior aposta para o futuro do comércio de arte era a venda de partes.

Ele explicou que a venda de partes era impedida por quatro fatores: Pessoas não pagarão pelo produto se elas sentem que já estão “pagando com o tempo”, se a qualidade do produto for baixa, se pagar for inconveniente e se o preço não for certo. A maioria desses problemas, McCloud explica, podem ser resolvidos com o avanço tecnológico iminente no futuro próximo, e ele estava certo. Hoje em dia, transmitir imagens de alta qualidade pela internet é fácil, pagar nunca foi tão conveniente, e as “microtransações” que McCloud descreveu no livro são o jeito que bens digitais são trocados atualmente: um preço pequeno por uma transação quase sem taxa nenhuma. Pessoas também estão, em boa parte, dispostas a

pagar por bens digitais, a única diferença é que elas não precisam, pois para a plataforma, o verdadeiro lucro está em vender olhos e vender dados. (LAMERICHS, 2020).

O *Webtoon* tem seu próprio modelo de microtransações: É possível comprar moedas digitais na loja do site, e usá-las para desbloquear episódios de certas séries ou até para ver episódios mais cedo. Isso é supostamente uma maneira de apoiar o artista mais diretamente, afinal uma pequena parte daquela pequena transação vai para o bolso do autor. Mas isso é algo reservado para fãs de alguma série, que querem apoiar o artista, ou que gostam o suficiente de uma obra para pagar para vê-la. A maioria do site é gratuito, e de forma proposital. O dinheiro que o *webtoon* ganha vem principalmente de anúncios personalizados e dos dados coletados dos leitores, e até a maior parte do lucro dos artistas que usam o *Webtoon* (pelo programa de *Ad Revenue*) vem principalmente de olhos, de cliques e de atenção, não de suas obras diretamente. Como diz a pesquisadora Nicholle Lamerichs:

User-generated content is not only profited from on platforms, it is sold back to us through advertisements, pay-walls, and other modalities. Moreover, that behavior is tracked and traced as well, leading to models which profit from every step and piece of data that users leave in these systems (LAMERICHS, Scrolling, swiping, selling: Understanding Webtoons and the data-driven participatory culture around comics. 2020. p. 215-216)

Atualmente, o mercado de “Partes” não compõe uma grande parcela do comércio da internet, e uma menor ainda do comércio de arte da internet, pois na maior parte do tempo, o público vai pagar vendo anúncios ou desistindo de seus dados. Assim, a promessa do “mercado perfeito” trazida pela internet se concretizou em simplesmente uma nova era do capitalismo, com novos problemas.

5. Estudo de caso: *Electric bones*.

Electric Bones é um quadrinho da dupla de autores Hazel e Bell, que começou a ser publicado em 2019 e teve, em sua maior parte, updates regulares semanais até agora. A obra agora conta com 112 páginas oficiais, além de algumas iterações especiais como capas, anúncios de eventos para os fãs (como o concurso de *fanarts* que os autores fizeram em abril de 2022), ou artes especiais em datas comemorativas (como a arte comemorativa de halloween que os autores postaram em outubro de 2023). Mais sobre essas artes comemorativas vai ser dito à frente no texto. Os autores publicam o quadrinho e se posicionam como artistas na internet através de diversas plataformas, incluindo os três tipos diferentes de plataformas mencionados por Giorgio Buzzi Rizzi: as que hospedam e vendem quadrinhos, as de *crowdfunding* e as redes sociais.

Essa é essencialmente a solução que muitos (se não a maioria) dos quadrinistas contemporâneos tomam ao publicar a própria arte: jogar a maior rede possível para conseguir o maior número de pessoas possível. Enquanto existem pessoas que consomem o quadrinho por uma ou mais plataformas, especialmente plataformas de tipos diferentes, muitas só acessam uma. Assim, publicar no maior número de lugares possíveis garante o maior público possível e é uma estratégia para se sobressair na atual competição por atenção. Porém, em cada plataforma diferente, o feed e a publicação vai ser diferente. Acompanhar *Electric bones* pelo X (antigo *Twitter*) não é a mesma coisa que acompanhá-lo pelo *Webtoon*. Existem, é claro, diferenças no tipo de plataforma, mas também diferenças entre plataformas do mesmo tipo.

5.1 Plataformas de hospedagem e distribuição de quadrinhos

Electric bones se utiliza de três plataformas diferentes de hospedagem e distribuição de quadrinhos: O *Webtoon*, a plataforma sul coreana de *webcomics* que foi discutida anteriormente no texto, o *Tapas*, outra plataforma de quadrinhos sul coreana popular que segue a mesma veia do *Webtoon*, e o *Wordpress*, uma plataforma de hospedagem de websites que os autores usam para hospedar um site próprio para o quadrinho. Todas estão na mesma categoria, pois o *Wordpress* pode ser usado teoricamente para distribuir qualquer coisa, e nesse caso está sendo usado como uma plataforma para distribuir quadrinhos. Os autores usam o tema *Comic Press* no *Wordpress*.

Existem algumas grandes diferenças entre essas três plataformas, a primeira sendo, para o leitor, a plataforma em si: O *Webtoon* e o *Tapas* são plataformas que a maioria dos leitores visita regularmente. Muitos são inscritos em várias séries diferentes e são incentivados sempre a consumirem mais. O modelo funciona como uma rotina regular: Os leitores são inscritos em várias séries que fazem updates pequenos (no caso de *Electric bones*, de uma página por semana) e assim, acabam lendo uma quantidade grande de conteúdo no site, sendo entregue gradualmente, em pequenos pacotes. Assim, para um leitor, ler um quadrinho no *Webtoon* ou no *Tapas* é essencialmente adicionar ele a esse ecossistema de leitura pessoal já construído pela plataforma. A interação é ainda mais sem fricção com o aplicativo, que notifica o leitor quando um update acontece. Ao ler no website, esse senso de *feed* personalizado com várias histórias diferentes é perdido em favor de um *feed* exclusivo do quadrinho. Também é relevante apontar que ambos o *Webtoon* e o *Tapas* são construídos para funcionar melhor em celulares do que em computadores, enquanto a construção do site, apesar de funcionar em ambos, é desvantajosa para o leitor que quer coisas como um

aplicativo dedicado para quadrinhos, notificações sobre updates diretamente no celular ou um que já usa alguma das duas plataformas, e assim pode organizar todas as leituras em um só lugar. O *Wordpress* pode muitas vezes apelar mais para o leitor que lê o quadrinho no computador. Não só a interface é mais bem pensada para esse tipo de tela horizontal, essa publicação tem menos anúncios e menos coisas na página lutando pela sua atenção. Assim, essa análise vai focar nos aplicativos de celular do *Webtoon* e do *Tapas* e no *Wordpress* visto no computador, apesar de, como mencionado, existem vantagens e desvantagens que transcendem o lugar onde a obra é vista e falam mais do tipo de plataforma em que ela é publicada.

5.1.1 *Webtoon e Tapas*

As primeiras cinco páginas do quadrinho foram publicadas em conjunto, em um único episódio, como um prólogo no *Webtoon* (Figura 1) Nessa figura é possível ver o modelo de rolagem do *Webtoon* tomando forma no quadrinho: Em vez de cinco páginas vistas separadamente, aqui as páginas se misturam umas com as outras, causando um efeito diferente das páginas individuais (Figura 2) Aqui também é possível ver a interface do *Webtoon* se mostrando: logo após o episódio tem um anúncio personalizado, o botão para o próximo episódio, uma nota do autor, um link para apoiarem os autores monetariamente em outra plataforma, uma recomendação do site de *outras* obras similares a essa, e por fim, os comentários de leitores. Demonstra claramente os objetivos e prioridades da plataforma: O enfoque em anúncios, ambos do espaço vendido para algum terceiro ou para a própria plataforma, com as “séries recomendadas” sendo só uma maneira de fazer o público pular de uma série para outra, aumentando o tempo no aplicativo e em consequência o lucro.

Outra nota para a publicação no *Webtoon* é que como as primeiras cinco páginas foram publicadas em um episódio, a numeração de episódios não é a mesma que a numeração de páginas. Nessa pesquisa, será referido o número da página, e não do episódio, ao se falar dos volumes da série.

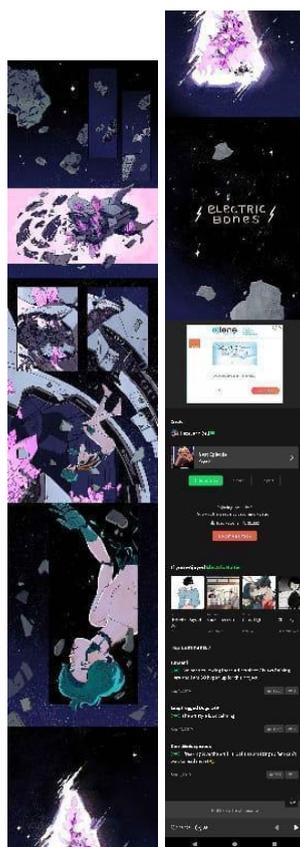


Figura 1: Primeiro episódio de *Electric bones* no *webtoon*. FONTE: https://www.webtoons.com/en/canvas/electric-bones/prologue-page-1-5/viewer?title_no=e331260&episode_no=1. Acesso em 08/12/2023 pelo aplicativo móvel do *webtoon*



Figura 2: Cinco primeiras páginas de *Electric bones*, no site do *wordpress* do quadrinho. FONTE: <https://electricbonescomic.com/index.php/comic/page-001/> Acesso em 08/12/2023

Mas de longe, o aspecto mais interessante da transição entre plataformas acontece na página 33. Até ela, mesmo com as primeiras cinco páginas sendo publicadas em conjunto, as páginas eram iguais entre o *WordPress*, o *Webtoon* e o *Tapas*. A partir da página 35, cada plataforma teria uma composição completamente diferente (Figura 3)



Figura 3: Página 35 de *Electric bones*, na publicação do *Webtoon* (lado esquerdo) e no *Wordpress* (lado direito)
 FONTES: *Webtoon*: https://www.webtoons.com/en/canvas/electric-bones/page-35/viewer?title_no=331260&episode_no=34 *Wordpress*: <https://electricbonescomic.com/index.php/comic/page-035/> Acesso de ambas em 08/12/2023

A diferença mais notável entre as duas versões é a própria composição das páginas. A versão do *Wordpress* se utiliza da forma de leitura tabular ao se organizar – Isto é, a página é pensada como uma imagem inteira, e a composição é a coisa que guia o leitor pelo espaço. A liberdade do olhar do leitor de pular pela página e absorver ela primeiro como uma imagem em si é o que caracteriza a leitura tabular, de acordo com o pesquisador José Arlei Cardoso. A versão do *Webtoon*, porém, se apresenta um painel de cada vez. É uma leitura com uma única direção: para baixo. Isso não faz dela pior ou melhor, e inclusive abre várias possibilidades diferentes de trabalho com composição, mas muda dramaticamente o ritmo de cada página. Enquanto antes elas eram consumidas na velocidade em que o leitor consegue ler, agora o que dita o ritmo é principalmente a velocidade em que ele rola a tela.

Outra diferença é o uso de um letreiro para informar o nome da série e o número da página na versão do *Webtoon*. Isso se dá provavelmente pela natureza do “ecossistema de leituras” promovido pela plataforma. Quando um leitor lê as atualizações de sete ou oito séries diferentes, cada update ter o título e o número da página deve ajudar ele a se identificar.

A maior divergência entre o *Webtoon* e o *Tapas* é a forma que a série e os episódios são apresentados (Figura 4):

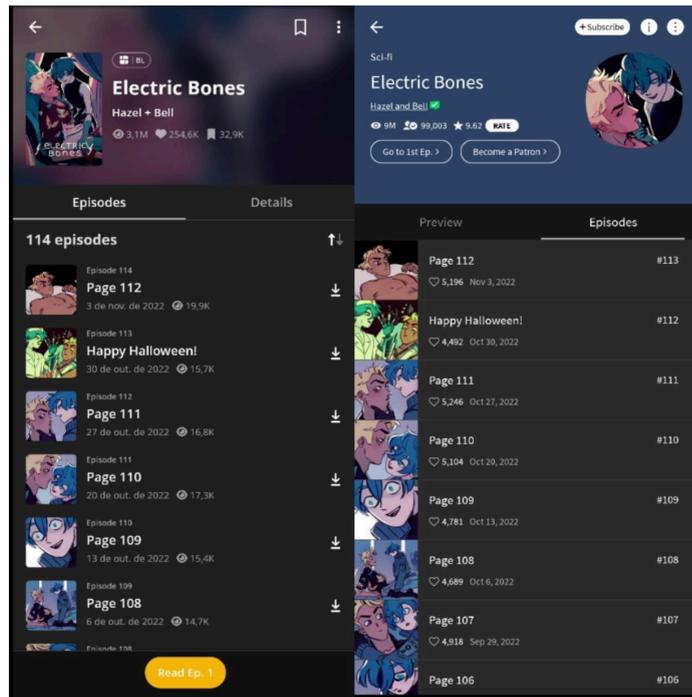


Figura 4: Feeds iniciais de *Electric Bones*, no *Tapas* (esq.) e no *Webtoon* (dir.), acessadas pelos aplicativos móveis de cada plataforma. Acesso em 10/01/2024

Aqui é possível ver duas plataformas similares, mas diferentes. Enquanto o *Webtoon* coloca um ícone para as séries, com um fundo de cor plana, o *Tapas* opta por uma capa mais tradicional, com a imagem de fundo sendo a arte borrada. Fora isso, as duas plataformas apresentam os episódios começando com o mais recente, mas o número mostrado junto com cada episódio é diferente: enquanto no *Tapas* é mostrado o número de visualizações do episódio, no *Webtoon* é o número de *likes*. A maior discrepância entre os dois vêm do gênero listado em cada feed. No *Webtoon*, o gênero listado é ficção científica, enquanto no *Tapas*, é BL (Ou *boys love*) Uma designação vinda predominantemente do Japão e da comunidade de mangás para quadrinhos de romances entre homens.

O episódio #68 de *Electric bones* é uma capa, e vem como um divisor entre dois capítulos da história. Ele é também a primeira iteração da série a ter um anúncio (figura 5) dos autores no final do episódio.



Figura 5: Anúncio dos autores no final do episódio #68. FONTE: https://www.webtoons.com/en/canvas/electric-bones/electric-bones-the-waterfall-suite-viewer?title_no=331260&episode_no=71 Acesso em 09/12/2023

O anúncio direcionava os leitores para a conta do Patreon dos autores, uma plataforma de *crowdfunding* que permite doações mensais regulares em troca de benefícios regulares. Nesse caso, foi anunciado que os membros do Patreon poderiam ler três páginas à frente na história. Um anúncio similar apareceu no episódio seguinte, e esporadicamente no resto da série. Nas páginas mais recentes, há um anúncio diferente, que fala da campanha do *Kickstarter* dos autores para uma edição física do “Ato I” da história. (Figura 5)



Figura 6: Anúncio do Kickstarter para uma edição física do primeiro ato da história, achado no episódio 110. FONTE: https://www.webtoons.com/en/canvas/electric-bones/page110/viewer?title_no=331260&episode_no=11

É difícil especular ou dizer com certeza sobre o porquê os autores escolheram colocar os anúncios no fim dos episódios em si, mas aponta para uma necessidade dos autores de direcionarem os leitores para outras plataformas que não o *Webtoon*. O episódio em si não é só o que a maioria das pessoas realmente lê, mas também é um dos únicos espaços na plataforma para colocar esse tipo de imagem.

Por fim, a maior diferença entre o *Webtoon* e o *Wordpress* é o conteúdo dos quadrinhos em si. Na página 80 (Figuras 7 e 8), é representada uma cena de conteúdo um pouco mais maduro e sugestivo, com um teor levemente sexual. A página teve que ser

censurada para ser publicada no *Webtoon*. Ao ver a versão sem censura publicada no *Wordpress*, é possível notar que o “conteúdo sexual” está bem longe de ser explícito. Nenhum dos personagens fica pelado, nenhuma genital está à mostra e nenhum ato sexual é praticado na página, é no máximo uma cena com tensão erótica. E ainda assim ela teve que ser cortada e editada para o *Webtoon*. Essa é outra vantagem de publicar em algumas plataformas diferentes: É possível ter acesso aos benefícios de uma plataforma como o *Webtoon* (visibilidade maior, possível renda com anúncios) e balancear os malefícios (censura, mudança quase obrigatória da diagramação para o modelo do rolamento) por meio de ter a obra publicada em algum outro lugar que não tem os mesmos problemas.



Figura 7: Página 80 de *Electric bones*, tirada do *Webtoon*. FONTE: https://www.webtoons.com/en/canvas/electric-bones/page-80/viewer?title_no=331260&episode_no=86
Acesso em 10/12/2023.



Figura 8: Página 80 de *Electric Bones*, retirada do *Wordpress*. FONTE: <https://electricbonescomic.com/index.php/comic/page-80/> Acesso em 10/12/2023

Uma das outras diferenças entre o Webtoon e o *Tapas* é também a forma em que eles lidam com conteúdo “Sexual e violento”. De acordo com as guias da comunidade do Webtoon: “[...] *c. Mature or Sexual Content. Content that contains nudity or is intended to be sexually gratifying is not allowed. This includes, but is not limited to, full and partial nudity, as well as graphic depictions of sexual acts.*” (WEBTOON™ Community policy and uploading guidelines, 2023.)

Aqui podemos ver o porquê da mudança: as políticas do site em relação a sexo são relativamente rígidas, e é mais seguro censurar a cena do que arriscar ter a série desmonetizada, invisibilizada pelo algoritmo ou simplesmente removida. A política do *Tapas* é um pouco diferente:

Mature and sexual content:

- Due to strict app store guidelines for user generated content, on our apps, artwork containing nudity, full or partial, or depictions of any sexual act are not allowed. This also includes artwork or photos used in novels, on series covers, banners and anywhere else it is visible on our site. Series containing any nudity may be removed from our app without notice and only be hosted on web.
- On web, non-sexual nudity and censored sexual acts may be allowed.
- Any novel’s intended purpose should not be to solely provide erotic satisfaction (i.e. porn without plot).
- Any and all content intended for sexual gratification is not allowed.
- Content including or depicting the sexualization of minors is not allowed. (TAPAS™ Content and community guidelines, 2023.)

A plataforma, diferente do *Webtoon*, permite conteúdo sexual, com a condição de que ele não vai ser disponibilizado no aplicativo, e só vai ser hospedado no site. Na web, o site do *Tapas* tem uma aba “Mature” onde é possível achar o conteúdo, mas ele ainda não é postado na página inicial e tem no geral menos promoção do que as séries normais. É justamente por essas razões que os autores de *Electric Bones* não colocaram a série na aba madura do *Tapas*, e fizeram uma publicação similar à do *Webtoon*.

Porém, esse exemplo em particular é bem contido. É possível passar pela peneira do *Webtoon* apenas com alguns cortes precisos de imagens, e o cerne principal da história não estaria perdido. Tem obras que não teriam esse mesmo luxo. McCloud disse em seu livro que trabalhos alternativos e fora do *mainstream* eram indicadores indispensáveis para medir a “saúde” da indústria. Com regulamentos tão apertados sobre erotismo, violência e outros tabus em sua plataforma, trabalhos que são realmente fora da curva tem dificuldade em florescer por lá, mesmo sendo importantes. Isso não é necessariamente culpa da *Webtoon* em si, mas sim do movimento geral de plataformização dos espaços da web. Essas plataformas agora têm todo o poder sobre o que é realmente visto pelo público geral, e assim o ‘pedaço da torta’ dos quadrinistas alternativos, *underground* ou simplesmente diferentes diminui mais ainda.

É claro que esses artistas e obras ainda existem, mas obras fora da curva às vezes requerem plataformas fora da curva. Lugares onde, apesar de um público menor, se tem um pouco mais de estabilidade e controle criativo. Lugares como o *Wordpress*.

5.1.2. Wordpress

Muitas das vantagens do *Wordpress* relativas a outras plataformas de publicação de quadrinhos, como o *Webtoon* e o *Tapas*, já foram discutidas anteriormente no texto. Assim, essa parte irá focar em coisas que o *Wordpress* consegue fazer que não estão nem no reino de possibilidades para uma plataforma tão engessada quanto o *Webtoon*.

Olhando o *layout* do site (Figura 9), é possível dividir ele em três seções: A primeira contém o cabeçalho, com um banner simples com o título do quadrinho, uma arte e um menu com acesso a páginas diferentes do site: *Home*, a página principal, que contém a página mais recente do quadrinho; *First page*, a primeira página da história; *Latest page*, o último update; *Archive*, uma página onde é possível acessar rapidamente qualquer uma das páginas do quadrinho; *Atlas*, um guia de personagens e locações da história; *Art*, um lugar com todas as artes bônus e capas que os autores fizeram (agora em um lugar separado dos updates principais do quadrinho) e *Shop*, que leva para a página externa da loja dos autores, que

contém coisas como broches, bolsas e a edição física do primeiro ato do quadrinho. Ainda é possível se aprofundar um pouco mais nessas outras páginas do site, mas no momento pode ser destacada a funcionalidade aumentada que o website tem em relação ao *Webtoon*. Ele não é usado somente para ler o quadrinho, mas também para descobrir um pouco mais do mundo da história, e acessar uma loja virtual.



Figura 9: Layout do site do webcomic *Electric Bones*. Fonte: <https://electricbonescomic.com/> Acesso em 12/12/2023

A segunda seção é a página do quadrinho em si, que contém o update mais recente e um menu com botões para ir para a página anterior, próxima página, primeira página e última página. Os quadrinhos aqui estão em formato de página em vez do formato de rolagem, sem censura, sem anúncios e sem nenhum update que não seja uma página (como uma capa ou arte especial, por exemplo)

A terceira seção cobre a nota do autor de cada episódio, uma sinopse da série e pequena bio dos autores, assim como anúncios para o Patreon deles, para produtos da loja

digital (nesse caso, para a versão física de *Electric Bones*) e os links para as outras plataformas da obra, incluindo as redes sociais dos autores. Fora isso, cada página tem geralmente uma seção de comentários que por algum motivo não aparece ao acessar a página pelo *Home* do site. O *Layout* é cheio de recursos que os autores tinham menos acesso no *Webtoon*, como anúncios pessoais, descrições mais longas e um feed mais prático. Porém, para entender o verdadeiro diferencial do site, é necessário olhar para o *Atlas* (Figura 10)

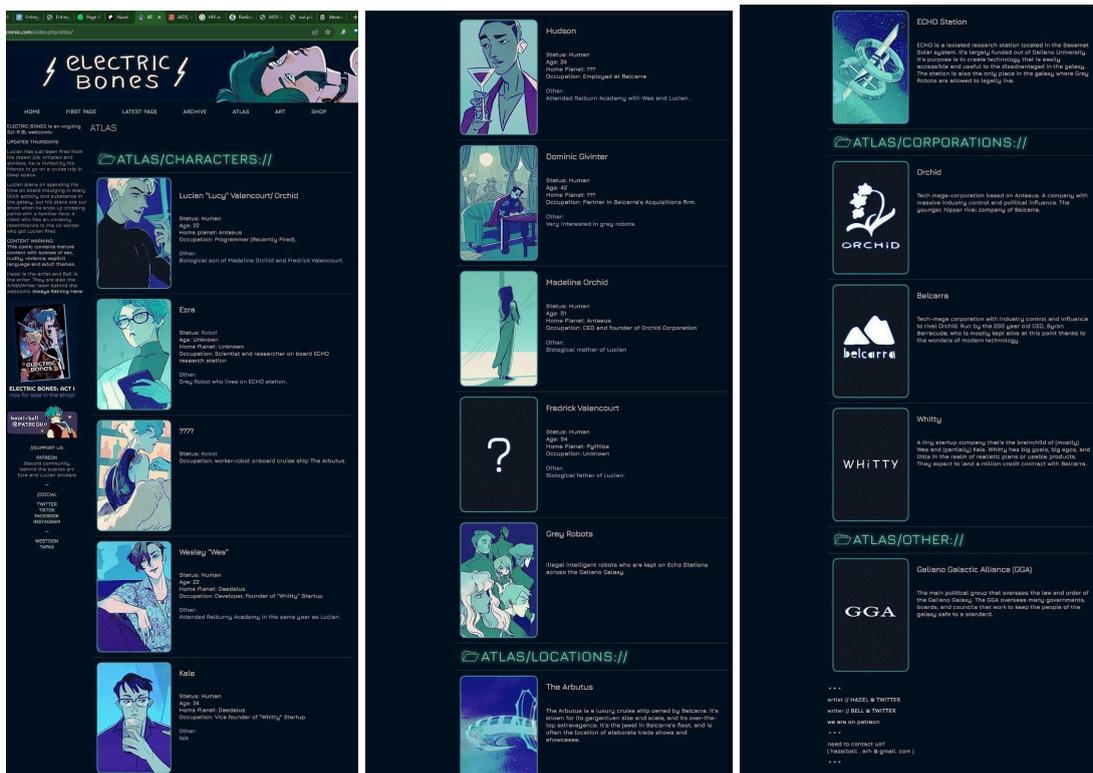


Figura 10: Página *Atlas* no site do quadrinho *Electric Bones*. Fonte: <https://electricbonescomic.com/index.php/atlas/> Acesso em: 12/12/2023

Podemos ver os perfis de alguns personagens, principais e secundários, que aparecem na história, além das descrições de alguns dos locais e grandes corporações do mundo do quadrinho. Aqui é possível ver informações que ainda não foram contadas na história, fazendo dessa página (e do site em si) um elemento narrativo. É claro que *Electric bones* não desenvolve muito conceitos como esse, e acaba não sendo um quadrinho tão ‘experimental’ como poderia ser. Porém, como um quadrinho essencialmente *squeumórfico* e mais tradicional, o alcance inter-plataformas dele é também ditado pelo fato de que cada pessoa pode ler a história em um lugar diferente, e não ler ela em nenhum outro lugar. Mesmo assim (e mesmo com o esforço dos autores) a passagem de plataforma para plataforma não é sem fricção, e os recursos, layouts e políticas de cada plataforma influenciam como a obra vai ser lida.

5.1.3: X (antigo Twitter), Facebook e Instagram.

Esses estarão agrupados pois seu propósito principal não é publicar o quadrinho diretamente, mas sim funcionar como chamarizes para outras plataformas pela sua utilização mais ampla e engajamento maior do que lugares até como o *Webtoon*. Ferramentas principalmente promocionais.

No X e no *Facebook*, as páginas são publicadas no mesmo formato do site (figuras 10 e 11), que é mais favorável do que a rolagem de tela para essas plataformas específicas.



Figura 11: Página 110 de *Electric bones* publicada no *Facebook*. FONTE:

<https://www.facebook.com/electricbonescomic/> Acesso em: 10/01/2024.

Figura 12: Página 111 de *Electric bones* publicada no X (antigo *Twitter*). FONTE:

https://twitter.com/electric_bones_/status/1585738108124921858 Acesso em: 10/01/2024.

Ambos contêm links para o *WordPress*, com o post no X também conectando à um *Kickstarter* para a edição física do ato I da história. A maioria dos posts no *Facebook* é direcionado principalmente a anúncios e avisos dos criadores, sempre com links para outros lugares. No *Instagram*, essa lógica é levada mais a frente, nem publicando as páginas (Figura 13). Com o seu formato quadrado, o *Instagram* não é muito ideal para publicar páginas retangulares. Portanto, os autores publicam um “carrossel” com alguns detalhes da página publicada e anunciam que houve uma atualização assim. O site é linkado na bio do perfil pois

o *Instagram* não permite colocar links funcionais na descrição de postagens de foto. Além disso, eles colocam algumas *Hashtags* no post, para ter mais alcance dentro do algoritmo do *Instagram*. Outro propósito dessa conta em particular é mostrar um pouco do processo de criação do quadrinho, principalmente por meio de vídeos (o tipo de conteúdo mais favorecido pelo *Instagram* atualmente). Os vídeos podem variar entre “Como o quadrinho é desenhado” até alguma parte do processo do design da capa da edição física. (figura 14):



Figura 13: Post feito no *instagram* do *Electric Bones*, anunciando a página 107. FONTE: <https://www.instagram.com/electricbonescomic/> Acesso em 10/01/2024



Figura 14: Imagens de vídeos postados na conta do *Instagram* de *Electric Bones*. FONTE: <https://www.instagram.com/electricbonescomic/> Acesso em: 11/01/2024

O X (Antigo *Twitter*) do quadrinho também é interessante: O conteúdo é similar ao do *Facebook* e *Instagram*: anúncios de *Kickstarter*, postagem de novas páginas e artes especiais. O que realmente diferencia é a função de repostar (ou retuitar) posts de fãs do quadrinho. A maior parte do *feed* é cheio de *reposts* de *fanart* e até mesmo de fãs que estão postando os produtos recebidos por serem apoiadores da campanha de *crowdfunding*. Esse tipo de interação com os fãs essencialmente coloca eles no próprio *feed* e estimula o que Busi Rizzi chama de “Agência social” do leitor:

What Rick Shivener calls the “extensive agency” of digital comics readers, their capacity for “downloading, reprogramming, editing, rescaling, redistributing and circulating” comics. To this one may add liking, reposting and all the other practices that take place through social media and modulate social immersion. (Giorgio Busi Rizzi, 2023. *The cambridge companion to comics*. p. 117).

Outro aspecto de imersão social presente no catálogo dos autores são as várias “*fan translations*” feitas no seu quadrinho *Its always raining here* (Figura 15).



Figura 15: Página 7 do quadrinho *Its always raining here*, ao lado da sua tradução para português. FONTE: <https://www.alwaysraininghere.com/> acesso em 13/01/2024

Essa é a primeira história publicada por completo pela dupla de criadores, e fez bastante sucesso tanto na época de publicação quanto até atualmente (na loja de “*merch*” dos autores ainda são listados produtos de “*It’s always raining here*”), e eles permitiram que fãz traduzissem a obra por completo para uma série de línguas, e elas todas foram publicadas no site. Essas línguas incluem francês, espanhol, japonês, russo, italiano, português e polonês. Traduções deste tipo não são incomuns, principalmente no Brasil. A tradução de *It’s always raining here* veio de um grupo do *Facebook* chamado “*BL Comics Fansub*”, que é dedicado a tradução de obras em quadrinhos BL (ou de romances entre homens), sempre com a permissão dos autores. Também há algo a se dizer das “*scanlations*”, uma prática comum de escanear e traduzir mangás do japonês para uma variedade de línguas. Giorgio Busi Rizzi caracterizou sites de *scanlations* como “arquivos independentes”, e esse tipo de compartilhamento como uma parte essencial da cultura dos quadrinhos atualmente. A plataforma e a centralização da internet como um todo deixa mais difícil para a proliferação e solidificação desse tipo de coisa, que apesar de ilegal, é importante para a acessibilidade e preservação (ainda que não ideal) de obras.

5.1.4. Patreon

O Patreon é um caso interessante no panteão de plataformas analisadas aqui pois é primariamente uma plataforma de *Crowdfunding*. Mas, diferente de lugares como o *Kickstarter*, onde o público faz uma doação única em apoio de um projeto, no Patreon são feitas doações mensais ao autor em favor de benefícios contínuos, como produtos como

adesivos sendo mandados de tempos em tempos, ou o acesso à um chat em grupo exclusivo para apoiadores. O Patreon, de muitas formas, é o coração da operação toda e é o lugar que os autores mais anunciam em todas as outras plataformas. Afinal, essa é a fonte de renda real que os autores têm, é a coisa que permite com que eles façam o quadrinho em tempo integral. A conta nem é montada para o quadrinho, ela é no nome de “Hazel + Bell”, criadores de quadrinhos. Isso mostra que os pagamentos mensais são feitos em apoio direto aos artistas, não a um projeto ou obra específica.

Agora, o Patreon de Hazel e Bell tem 246 membros pagantes e aproximadamente 6332 reais por mês. O projeto funciona em tipos de assinatura diferentes, com recompensas diferentes para cada um:

- *R\$17,50/ mês*: Recompensas essencialmente passivas. Os patronos nesse nível recebem notificações de páginas novas ou updates em qualquer um dos projetos, updates exclusivos de *Electric bones*, lançados no *Patreon* antes de qualquer outro lugar, e acesso ao servidor do *Discord*⁴ dos autores.
- *R\$30/ mês*: Nesse nível se ganha acesso a todas as mini-comics feitas relacionadas a *Its always raining here*, além de updates exclusivos de *Electric Bones*, três páginas à frente do nível anterior. Além disso, nesse nível se ganha acesso a *Light novels* e romances exclusivos, assim como capítulos exclusivos de *It's always raining here* e *Electric bones*
- *R\$57,50/ mês*: Fora as recompensas dos níveis anteriores, nesse se ganha acesso ao “*making of*” dos quadrinhos, por assim dizer: Rascunhos das páginas, *concept art*, inspiração, e uma vez por mês, a Hazel (a desenhista da dupla) faz uma análise mais profunda de uma cena ou momento do quadrinho e do processo de criação dele.
- *R\$142,50/ mês*: Além das recompensas anteriores, neste nível os patronos recebem mensalmente uma carta com cartões postais ilustrados e adesivos, e uma mensagem personalizada de Bell nos cartões. Patronos com mais de seis meses nesse nível recebem duas cópias do cartão postal. Ele é limitado, só com 35 vagas de apoiador (afinal, seria trabalho demais mandar pelo correio e escrever uma mensagem personalizada para uma grande quantidade de apoiadores)

Uma coisa interessante sobre o Patreon é que ele não tem um algoritmo e não tem conteúdo a não ser que você seja um assinante. De muitas maneiras isso recontextualiza a

⁴ Plataforma de comunicação por texto e voz, projetada inicialmente para comunidades focadas em jogos. Um servidor no *Discord* é como uma comunidade e um chat em grupo.

presença online dos autores: O quadrinho em si é de graça, e eles se focam em vender conteúdo extra, produtos físicos (como os adesivos e cartões, que eles também vendem em uma loja virtual.), uma olhada no processo artístico para fãs interessados e a própria capacidade de conversar com os autores e outros fãs em um servidor do Discord. O quadrinho então, se torna a principal maneira de trazer as pessoas para uma plataforma onde elas paguem os artistas. Isso é, porém, diametralmente oposto à lógica tradicional da indústria editorial. Antigamente, a história e o quadrinho em si eram os produtos, muitas vezes com “histórias bônus” ou artes bônus vindo em complemento a ele, assim como encontrar o autor em convenções e ouvir sobre seu processo artístico em entrevistas ou vídeos. Porém atualmente (e especialmente com itens digitais como *webcomics*) é esperado que o quadrinho seja gratuito, e a única coisa monetizável são essas coisas que ninguém além de fãs já estabelecidos de uma obra ou artista quer muito menos pagaria.

6. Projeto experimental

Este capítulo registrará um relato do processo de produção de um projeto experimental autoral. 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 a partir deste momento.

A ideia inicial do projeto foi fazer uma *webcomic* e colocar em duas plataformas diferentes: O *Webtoon* e o *Wordpress*. O conceito central é explorar as consequências de páginas e momentos “censurados” na versão de *Webtoon* em oposição a versão no *Wordpress*. Momentos de violência vão acontecer na história, e eles não vão acontecer na versão de *Webtoon*, fazendo com que ela se separe da versão de *Wordpress* e se torne uma história diferente.

A primeira dificuldade no quadrinho foi o *Wordpress* em si. Eu queria utiliza-lo pois esse programa e o plugin *Comic Press* eram os programas utilizados no meu estudo de caso, porém, o *Wordpress* em si não oferece nenhuma maneira gratuita e boa de hospedar um site, fazendo com que eu tivesse que recorrer a outras opções para hospedar e criar um site independente e livre da posse de megacorporações como o *Webtoon* (toda a razão pela qual eu queria montar um site no *wordpress*).

O *Comic Fury* é um site independente, financiado pelo público, com o propósito de ser uma plataforma de *webcomics* gratuita, utilizável e longe dos interesses de qualquer empresa. Atualmente o próprio site tem uma conta do *Patreon* aberta para aceitar doações de

qualquer usuário interessado. O site tem um *feed* próprio, além de fóruns, mas como um criador eles são essencialmente opcionais. A plataforma funciona criando um *blog*, com endereço próprio, independente do próprio *Comic Fury*, mas que é hospedado por ele. Por exemplo:

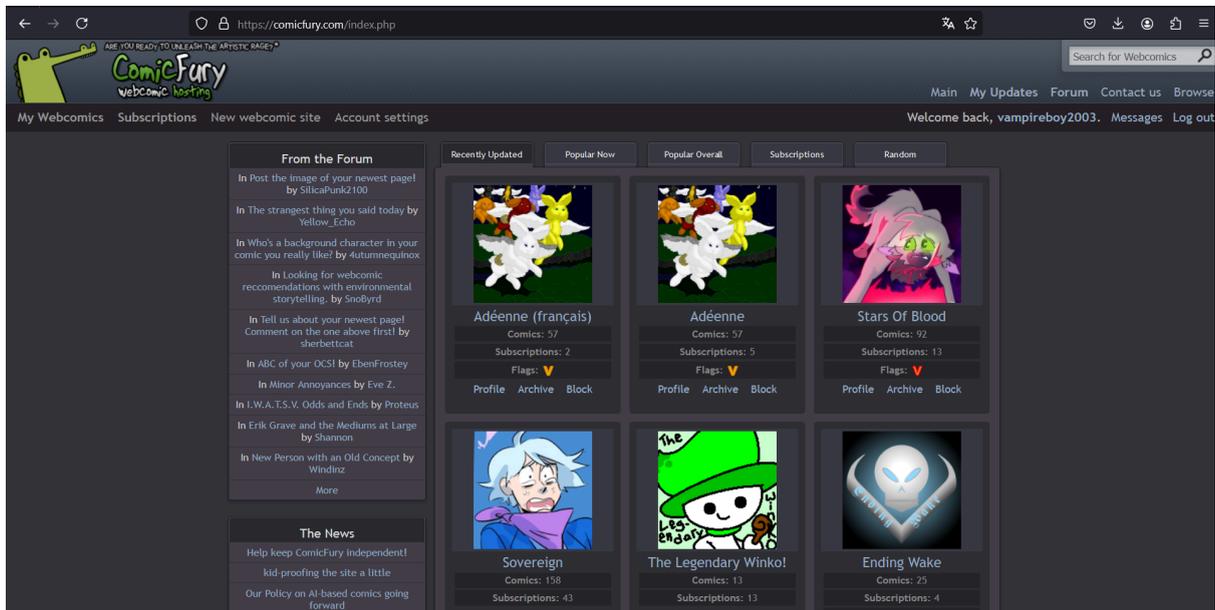


Figura 16: Página inicial do site *Comic Fury*. FONTE: <https://comicfury.com/index.php> Acesso em 18/08/2024

Como se pode ver, o *feed* não é personalizado e é organizado em ordem cronológica para todos os usuários. É possível achar quadrinhos do *Comic Fury* pela função de busca, interagir nos fóruns e até se inscrever e marcar quadrinhos que você lê como usuário-leitor. Porém, a diferença chave está nos quadrinhos em si:



Figura 17: Página inicial de Monofobia, o meu quadrinho publicado no *Comic Fury*. FONTE: <https://monofobia.webcomic.ws/> Acesso em 18/08/2024.

A diferença é que o site é acessível por um link próprio que não é parte do site principal do *Comic Fury* e pode ser divulgado de forma completamente separada a ele. Ao contrário do *Webtoon*, cuja plataforma incentiva autores a jogarem o jogo do algoritmo, e divulgar suas obras para usuários assíduos da plataforma, o *Comic Fury* desiste disso, assim como de um design visual uniforme e coeso – Os sites podem ser customizados diretamente pelos usuários, tanto com modelos providenciados quanto com programação em HTML e CSS. É uma plataforma feita para que o autor possa criar um site e uma experiência tão única quanto ele quiser, e eu acredito que tenha uma filosofia de design diretamente oposta a do *Webtoon*

6.1 Criando o quadrinho

O processo de criação do quadrinho se deu primeiro com os designs de personagem, seguido por um roteiro e um storyboard. Eu escolhi desenhar a primeira seção da história (antes delas se dividirem) toda no formato A4 que eu utilizaria para as páginas do site. Isso não só espelha o meu estudo de caso, que também começou com páginas tradicionais antes de fazer versões exclusivas para o *Webtoon*, mas também enfatiza a diferença dramática entre as partes da história.



Figura 18: Design de personagem de Misha



Figura 19: Design de personagem de Carlos



Figura 20: Design de personagem do assassino



Figura 21: Rascunho da segunda página de Monofobia, ao lado da página final.



Figura 22: Paleta com as cores utilizadas para os personagens e para os fundos, junto com algumas experimentações.

A paleta de cores do quadrinho (figura 22) foi, primeiro, uma necessidade prática: ao desenhar uma quantidade grande de páginas e painéis, o único jeito de manter o esquema de cores consistente é fazendo algum tipo de referência para ser usado ao longo da história. Mas além disso, fazer uma referência centralizada permite realmente observar como as cores escolhidas interagem uma com a outra, e portanto permite experimentar com mais facilidade. Também queria usar as cores para inferir a elementos temáticos na narrativa, principalmente com os personagens: o assassino, uma manifestação física dos problemas amorosos de Carlos e Misha, tem em seu design elementos da paleta dos dois: uma cor verde para Carlos e tons de rosa para Misha.

Mesmo publicando a primeira parte da história inteiramente no *Webtoon* assim como no site, elas só começaram a se diferenciar em estilo e estrutura no ponto de divisão, onde as histórias passam a ser diferentes, ou seja, na página 19. Eu fiz isso pois queria uma demarcação clara da distinção entre as partes da história – o começo, quando elas estão juntas as duas publicações são exatamente a mesma coisa, aí, por virtude de um painel excluído de uma página, as duas histórias se separam e não voltam mais. Isso tomou inspiração do estudo de caso *Electric Bones*, que também começou postando páginas idênticas até os autores as adaptarem exclusivamente pro modelo de rolagem vertical.

Assim como em *Electric Bones*, a censura de cada página é de alguns modos sutil:



Figura 23: As duas versões da página 80, lado a lado. Dir. site e esq. *Webtoon*. FONTES: <https://electricbonescomic.com/index.php/comic/page-80/> e https://www.webtoons.com/en/canvas/electric-bones/page-80/viewer?title_no=331260&episode_no=86 Acesso em 25/08/2024.

Os painéis são cortados para ocultar as partes mais “explícitas” das páginas, mas não tem uma diferença enorme entre elas. A censura foi feita para “preservar” o máximo possível da arte original e da história. A ideia da divisão entre histórias de *Monofobia* é fazer tal qual *Electric Bones*: uma divisão inconspícua, que à primeira vista não parece mudar muita coisa. A diferença é que nessa obra, essa pequena diferença é como uma pedra jogada em um lago, causando ondulações na história e fazendo assim com que a escolha por determinada plataforma cause uma experiência de leitura totalmente diferente



Figura 24: As duas versões da página 19 de *Monofobia*, site a direita e *Webtoon* a esquerda.

Nessa página, a pedra é jogada na água e a história se divide – ao não mostrar o painel do assassino sendo explicitamente morto, ele não acontece. Fazendo assim com que a história se divida entre um conto onde Misha e Carlos tem que desovar um corpo, e um em que o assassino ainda está a solta – e os segredos da cabana ainda não foram revelados.

As diferenças relevantes entre as duas páginas não param por aí. As divergências em estrutura das páginas (uma sendo vertical e a outra em A4) levam a ritmos e percepções de leitura diferentes. Enquanto a página 19 do site se organiza em uma leitura tabular, o *Webtoon* te prende em um caminho vertical constantemente para baixo. Na prática, isso significa que a versão do site é absorvida inicialmente como uma imagem inteira, os olhos do leitor se dispersam antes de voltarem a assumir o ritmo ocidental de leitura começando no canto superior esquerdo.

A sequência de ação do meio toma vantagem justamente disso – ela é o que quadrinistas estadunidenses chamam de *splash panel*⁵ ou, um painel que ocupa a maior parte da página e é chamativo por natureza. Eu escolhi esse como o *splash panel* justamente pois ele é um momento dinâmico de ação. A página funciona essencialmente estruturada como

⁵ Para mais informações: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/SplashPanel>

uma construção de tensão e recompensa: os quadrinhos do topo preparam a situação, o *splash panel* constrói a tensão mais e o quadrinho final alivia ela com uma conclusão.

Com o *webtoon*, é diferente: o que era um *splash panel* na primeira versão, nessa ocupa a menor quantidade de espaço possível. A tensão é construída principalmente com a lenta rolagem dos painéis iniciais, combinados também com o gradiente no fundo da página, que vai de branco até o preto do painel final. Por causa da “censura”, a tensão construída na página nunca é realmente resolvida, deixando um “gancho” para a próxima página, onde o leitor vai descobrir o que realmente aconteceu. Nesse sentido, a versão do *Webtoon* é até mais interessante do que a versão do site, pois além de incentivar o leitor a continuar lendo, as onomatopéias falam por si mesmas e estimulam a imaginação, uma força mais potente do que qualquer desenho gráfico de violência.

7. Considerações finais

A parte bibliográfica dessa cumpriu os objetivos propostos, sendo uma exploração e análise de vários aspectos ao redor da publicação de quadrinhos. O estudo de caso, do capítulo 5, também foi particularmente rico, pois percebemos como uma mesma obra pode ser publicada em plataformas diferentes, permitindo a comparação entre elas. Isto facilitou a análise dos recursos e ferramentas de cada plataforma.

Já o trabalho prático, além de ser uma experimentação com as plataformas, também foi uma com a linguagem dos quadrinhos, me utilizando da plataforma para guiar alguns aspectos criativos e usando a natureza dessas “múltiplas publicações” para criar uma história que também é múltipla. Isso significou também o desenvolvimento de uma linha de produção de escrita e desenho que fosse eficiente e pessoal, que servisse os objetivos de produção da história, e isso só foi possível depois de tentativas e erros. Qualquer quadrinho com mais de dez páginas requer uma quantidade de planejamento.

Além disso, também foi um aprendizado prático em relação às plataformas. Cada uma delas apresentou problemas e inconveniências únicas. Por exemplo: O *Webtoon* assume que o seu usuário vai postar páginas (ou “episódios”) semanalmente ou pelo menos não todos ao mesmo tempo, e portanto não tem uma opção para fazer um upload em massa de páginas, coisa que o *Comic Fury* consegue fazer com facilidade. Já com o *Comic Fury* é preciso construir e pensar nos detalhes do site, requerindo algumas habilidades de design gráfico que o *Webtoon*, com seu modelo padronizado, não exige.

Uma das partes críticas do projeto foi construir a narrativa do quadrinho baseada nas plataformas. O trabalho experimental tirou vantagens do fato de ser uma publicação em

múltiplos lugares, e colocou versões diferentes da história em diferentes plataformas. Esse aspecto enfatiza a diferença entre os sites, e também foi importante para caracterizar e comparar o estilo e estrutura de cada um: o *Webtoon* com o modelo de rolagem vertical e o *Comic Fury* com as páginas tamanho A4

Trabalhar com o *Comic Fury* também foi um aspecto importante do trabalho prático. A plataforma se apresentou como uma solução após a constatação de que não seria possível construir um site no *Wordpress* da maneira que eu queria. Ela traz a customização de um site próprio e a independência que eu queria da minha publicação em um site, além da facilidade de acesso e uso que o *Wordpress* não tinha. É claro que essas coisas não vêm de graça: o *Comic Fury* é financiado pelos próprios usuários por meio de um *Patreon*, foi feito explicitamente para ser fora dos interesses de megacorporações e para servir autores e leitores da maneira que a plataforma conseguisse. Em um mercado onde autores devem ser cada vez mais subservientes a plataforma (de uma maneira ou outra), o *Comic Fury* se apresenta como uma plataforma subserviente aos seus usuários.

REFERÊNCIAS

MCCLLOUD, Scott. *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form: The Evolution of an Art Form*. 1. ed. Estados Unidos: William Morrow & Company, 2000. 256 p.

LAMERICHS, Nicolle. Scrolling, swiping, selling: Understanding Webtoons and the data-driven participatory culture around comics. *Participations: Journal of audience and reception studies*, Reino Unido, v.17, p. 211-229, Nov. 2020.

MACHADO GARCIA, J.; JOSÉ ARLEI CARDOSO. Da Folha para a Tela: Implicações intermídiais dos quadrinhos impressos para as mídias digitais. *Revista 2i: Estudos de Identidade e Intermedialidade*, [S. l.], v. 4, n. 5, p. 63–76, 2022. DOI: 10.21814/2i.3779. Disponível em: <https://revistas.uminho.pt/index.php/2i/article/view/3779>. Acesso em: 25 out. 2023

B 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

DE ALMEIDA, Maiara A. Leitores e autores na era da Web 2.0: Webcomics, narrativas hipertextuais e participação. 2019. 208 p. Dissertação (Doutorado em Estudos literários) - Faculdade de letras, Universidade federal de Juiz de fora, Juiz de fora, 2019

BARBOSA, Sara. Les dynamiques communautaires et identitaires sur Internet: le cas des auteurs de webcomics à thématique LGBT+/queer sur les plateformes Webtoon et Tapas. 2022. Tese (Mestrado em ciências da informação e comunicação). Université de Lorraine – Lorraine, 2022.

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.

FRANCO, Edgar (2008). HQtrônicas: do suporte papel à rede Internet, Annablume, São Paulo.

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.

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.
LAURENTIZ, Silvia. Questões da imagem. HIBRÍDA Revista eletrônica, São Paulo, maio/2005.

LUIZ, Lúcio (org.) (2013). Os Quadrinhos na Era Digital: HQtrônicas, Webcomics e Cultura Participativa, 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, n°4, 2017. São Paulo. Resumos. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2017.

McCLOUD, Scott (1994). Understanding comics, Harper Perennial, Estados Unidos.

GILLESPIE, Tarleton (2018). Custodians of the internet. 1. ed. New Haven: Yale University Press, 2018. 279 p.

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.

HELMOND, Ann. The Platformization of the Web: Making Web Data Platform Ready. Social Media + Society. v. 1, n. 2, p. 1-11, jul./dez. 2015