

**UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS - UNISINOS  
UNIDADE ACADÊMICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN ESTRATÉGICO  
NÍVEL MESTRADO**

**LEANDRO MALÓSI DÓRO**

***HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E DESIGN ESTRATÉGICO:  
Cenários para apropriação e produção de HQ nas mídias digitais***

**Porto Alegre**

**2016**

LEANDRO MALÓSI DÓRO

***HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E DESIGN ESTRATÉGICO:  
Cenários para apropriação e produção de HQ nas mídias digitais***

Dissertação de mestrado apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Design Estratégico, pelo Programa de Mestrado em Design Estratégico da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS

Orientador (a): Prof. (a). Dr. (a) Ione Bentz

Porto Alegre

2016

D715h

Dóro, Leandro Malósi

Histórias em quadrinhos e design estratégico : cenários para apropriação e produção de HQ nas mídias digitais / por Leandro Malósi Dóro– 2016.

170 f. : il. ; 30 cm.

Dissertação (mestrado) — Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Programa de Pós-graduação em Design Estratégico, Porto Alegre, RS, 2016.

“Orientação: Profa. Dra. Ione Maria Ghislene Bentz.”

1. Design. 2. Histórias em quadrinhos. 3. Comunicação social. 4. Metaprojeto I. Título.

CDU: 741.5:7.5

Catálogo na Publicação:  
Bibliotecário Alessandro Dietrich - CRB 10/2338

**Leandro Malósi Dóro**

***HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E DESIGN ESTRATÉGICO:  
Cenários para apropriação e produção de HQ nas mídias digitais***

Dissertação de mestrado apresentada  
como requisito parcial para obtenção do  
título de Mestre em Design Estratégico,  
pelo Programa de Mestrado em Design  
Estratégico da Universidade do Vale do  
Rio dos Sinos - UNISINOS

Aprovado em \_\_\_\_\_

**BANCA EXAMINADORA**

---

**Prof. Dr. Ione Maria Ghislene Bentz**

---

**Prof. Dr. Fábio Pezzi Parode**

---

**Prof. Dr. Gustavo Daudt Fischer**

**Porto Alegre, ....., de....., de .....**

**À Beta, por ser pedra.**

**À Hilda, por ser núcleo.**

**À Ione, por ser rumo.**

## **AGRADECIMENTOS**

Estudar é um sonho. Vim de família simples e por isso tive dificuldades em concluir graduação e realizar demais cursos de formação. Por isso, a conquista do mestrado me é muito cara. Para alguns trata-se de apenas mais uma etapa. Por isso, agradeço a quem me auxiliou a chegar até aqui e aos que me ajudarão a obter ainda mais. Obrigado minha mãe Hilda, minha avó Elvira, minha companheira Betina e aos demais familiares - Ana, Vânia, Marlene, Cacaoio, Arlindo. São tantos. Também agradeço imensamente à minha orientadora, Ione Bentz, pelo apoio constante e pelas dúvidas incutidas nos momentos relevantes.

Também reservo um muito obrigado aos meus colegas de trabalho e aos meus diretores por me possibilitarem horas para cumprir os estudos. Um agradecimento especial ao Daniel HDR por disponibilizar a sua escola para realizar workshop e por ser exemplo no trabalho com HQ. Ainda, agradeço aos professores e amigos que me inspiraram a continuar. Esses são muitos e ainda ecoam em minha memória e seria injusto eu citar um ao invés de outro. Porém suas trajetórias me fazem continuar. Em minha mente, desde os meus 32 anos, estava claro que aos 40 eu terminaria o mestrado. Escrevo esse agradecimento às vésperas dos meus 41 anos. A vida segue.

Carpe Diem.

***O que sinto é vontade de viver.***

***Isso não cabe em uma citação.***

## RESUMO

O objetivo dessa pesquisa é compreender como a produção de histórias em quadrinhos (HQs) se modifica na passagem do impresso para o digital e como acontece a sua apropriação pelos leitores e a produção por parte dos desenhistas. Em especial, gerou cenários ou futuros possíveis utilizando recursos como o Design Estratégico (DE), Metaprojeto, Redes de Projeto e dados bibliográficos e documentais sobre HQ. No século XX, HQs foram feitas apenas no formato impresso. Na era digital, há novos meios em que a HQ é reproduzida e apropriada. Há a introdução do desenho digital e novas formas de colaboração e divulgação via internet. Com apoio de teóricos como Negri, Morin, Deleuze e Guattari e outros se criou um arcabouço para interpretar essas mudanças e propor uma fusão entre analógico e digital como cenário transitório para um futuro próximo.

**Palavras-chave:** Design, história em quadrinhos, comunicação social, metaprojeto

## **ABSTRACT**

The purpose of this research is to understand how the production of comics (HQs) changes in the transition from print to digital and how it happens its appropriation by the readers and the production by the designers. In particular, it generated possible scenarios or futures using resources such as Strategic Design (DE), Meta Project, Project Networks and bibliographic and documentary data about HQ. In the twentieth century, comics were made only in print. In the digital age, there are new ways in which HQ is reproduced and appropriated. There is the introduction of digital design and new forms of collaboration and dissemination via the internet. With the support of theorists like Negri, Morin, Deleuze and Guattari and others, a framework was created to interpret these changes and propose a fusion between analog and digital as a transitional scenario for the near future.

**Keywords:** Design, comics, media, metaproject

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - HQs em Tablet e smartphones

Figura 2 - Trajetória da artificialidade

Figura 3 - Percurso metaprojetual

Figura 4 - Trecho do livro dos mortos

Figura 5 - As aventuras de Nhô-Quim e Zé Caipora

Figura 6 - Revistas da Circo Editorial: Chiclete com banana, Circo e Geraldão

Figura 7 - Imagem onde a escala CMYK está desajustada

Figura 8 - Obra de Liechtenstein que reproduz recursos de HQ e retícula

Figura 9 - Mike Deodato desenhando em uma Cintiq 21 HD. Ao lado, Daniel HDR tem um estúdio misto, desenhando à mão e finalizando em uma Cintiq 12 (Fonte: <http://www.universohq.com>). Azeitona utiliza mesa digitalizadora para acabamentos e pintar. Dóro desenha em papel e utiliza computador para acabamentos sem mesa digitalizadora

Figura 10 - Página de Little Nemo de Winsor McCay

Figura 11 - Página de Batimá Feira da Fruta com diversos tipos de zoom

Figura 12 - Primeira página da HQ Batimá Feira da Fruta, por Eduardo Ferigato

Figura 13 - Diferença de diagramação de storyboard para HQ

Figura 14 - Percurso metaprojetual associado a instrumentos

Figura 15 - Exemplo de meme feito a partir de rage comics

Figura 16 - Compartilhado pela página Universo Paralelo em 20/8/2016 possuía, em 22/8/2016, 9,6 mil curtidas e 2,7 mil compartilhamentos, além de 365 comentários

Figura 17 - Termo meme teve pico de interesse em 2014, mas continua em ascensão

Figura 18 - Termo meme em comparativo a comics de 2004 a 2016

Figura 19 - Print de trecho do aplicativo Instagram na #comics em 3/8/2016

Figura 20 - Persona de desenhista de HQ

Figura 21 - Dados coletados na pesquisa

Figura 22 - Dados coletados na pesquisa

Figura 23 - Persona de leitor de HQ

Figura 24 - Fotos enviadas por usuários do grupo Colecionadores de HQ

Figura 25 - Consulta da HQ Batimá

Figura 26 - Debate dos grupos

Figura 27 - Nuvem semântica

Figura 28 - Palavras Chave

Figura 29 - Blue Sky

Figura 30 - HQ

Figura 31 - Nuvem semântica

Figura 32 - Palavras Chave

Figura 33 - Blue Sky

Figura 34 - HQ

Figura 35 - Revista Batimá

Figura 36 - Nuvem semântica

Figura 37 - Palavras Chave

Figura 38 - Blue Sky

Figura 39 - HQ

Figura 40 - HQ

Figura 41 - HQ

Figura 42 - Cenários

Figura 43 - Cenários 2

Figura 44 - Tablet e Kindle

Figura 45 - Hologramas

Figura 46 - Página 1

Figura 47 - Página 2

Figura 48 - Página 3

Figura 49 - Página 4

## **NOTA EXPLICATIVA**

Este trabalho foi revisado de acordo com as novas regras ortográficas aprovadas pelo Acordo Ortográfico assinado entre os países que integram a Comunidade de Países de Língua Portuguesa (CPLP) em vigor no Brasil desde 2009, e foi formatado de acordo com o Manual para Elaboração de Trabalhos Acadêmicos da UNISINOS, 2016.

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

Banda Desenhada - Histórias em quadrinhos europeias

Comics - Histórias em quadrinhos norte-americanas

DC - Detective Comics DE

Design Estratégico

HQ - História em Quadrinhos

MSP - Maurício de Sousa Produções

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>16</b>
<b>2. DESIGN ESTRATÉGICO.....</b>	<b>21</b>
2.1 Cenários em design estratégico.....	27
2.2 Metaprojeto: processualidade que se entrelaça.....	28
<b>3. REVISÃO TEÓRICA: DESIGN, HQs e MULTIDÃO.....</b>	<b>33</b>
3.1 História das HQs, um recorte.....	35
3.2 Reprodução de HQs: do analógico ao digital.....	41
3.3 Produção das HQs digitais.....	44
3.4. Por que utilizar Batimá Feira da Fruta.....	49
3.5 Multidão, senso comum e indústria cultural.....	52
3.6 Redes de projeto.....	54
<b>4. METODOLOGIA.....</b>	<b>58</b>
4.1 Movimentos da pesquisa.....	59
4.2 Procedimentos para construção de cenários.....	61
4.3 Reconfiguração do percurso metaprojetual.....	64
4.4 Interpretação do discurso.....	65
<b>5. EXECUTANDO OS MOVIMENTOS DA PESQUISA.....</b>	<b>66</b>
5.1 Primeiro movimento: pesquisa bibliográfica e documental.....	66
5.2 Consumo: HQs, internet e redes sociais.....	66
5.3 Diferenças entre HQs impressas e virtuais.....	74
5.4 Segundo movimento: a perspectiva dos desenhistas.....	75
5.5 Terceiro movimento: a perspectiva dos leitores.....	83
5.6 Análise do questionário: personas.....	91
5.7 Quarto Movimento: Workshop.....	96

<b>5.8 Smartphone.....</b>	<b>99</b>
<b>5.9 Tablet.....</b>	<b>103</b>
<b>5.10 Analógico.....</b>	<b>108</b>
<b>6. QUINTO MOVIMENTO: PROJEÇÃO DE CENÁRIOS.....</b>	<b>115</b>
<b>6.1 Apropriação.....</b>	<b>116</b>
<b>6.2 Produção.....</b>	<b>117</b>
<b>6.3 Cruzando informações.....</b>	<b>118</b>
<b>6.4 Um cenário analógico e digital.....</b>	<b>127</b>
<b>6.5 Cenário em forma de HQ.....</b>	<b>130</b>
<b>7. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>134</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>138</b>
<b>APÊNDICE.....</b>	<b>146</b>
<b>Apêndice A – Convite aos entrevistados.....</b>	<b>146</b>
<b>Apêndice B – Entrevista com Eduardo Ferigato.....</b>	<b>147</b>
<b>Apêndice C – Entrevista com Mario Cau.....</b>	<b>151</b>
<b>Apêndice D– Entrevista com Caio Yo.....</b>	<b>157</b>
<b>Apêndice E – Tabulação das entrevistas.....</b>	<b>160</b>
<b>Apêndice F – Respostas dos questionários 1.....</b>	<b>166</b>
<b>Apêndice G – Respostas dos questionários 2.....</b>	<b>172</b>

## 1. INTRODUÇÃO

Essa pesquisa surgiu do interesse em analisar a transição das histórias em quadrinhos (HQ's), antes publicadas apenas em papel (sejam revistas, livros, panfletos ou jornais) para as plataformas digitais - tablet e smartphone.

As informações sobre HQ's digitais e analógicas serão obtidas a partir da metodologia do Design Estratégico (DE) pelo viés exploratório e qualitativo. O objetivo é desenvolver um percurso que buscará contribuir na criação de cenários - no caso, futuros possíveis por meio de imagens - que auxiliem na produção, difusão e na apropriação dessa forma de arte popular que une desenhos em sequência que apoiados por textos, ou não, compõem as chamadas HQs ou arte sequencial.

Os dados necessários para construir cenários serão obtidos a partir da identificação de como acontece a produção e a apropriação das HQ's em ambas as plataformas - digital e analógica - e também a partir da obtenção do perfil, ou persona, dos leitores contemporâneos. A produção será analisada a partir dos materiais e procedimentos formais utilizados pelos desenhistas para executar HQ's. A apropriação será compreendida a partir de como o leitor absorve uma HQ utilizando, como mídia, revista, smartphone e tablet.

Para obter esses dados se optou por eleger um objeto material que sirva para compreender como se dá a produção das HQs e como os leitores se apropriam desse conteúdo. A escolha desta pesquisa recaiu na HQ virtual Batimá Feira da Fruta, composta de trinta e quatro (34) páginas e realizada por vinte e dois (22) artistas gráficos entre março e dezembro de 2012.

A HQ é inspirada na redublagem humorística de um episódio do seriado Batman de 1966. A paródia original foi realizada em 1981 pelos dubladores amadores paulistas Fernando Pettinati e Antônio Camano, então com 18 e 19 anos, com apoio de fitas cassete e VHS. A partir dos anos 2000, essa redublagem circula pela internet, tornando-se popular, inspirando o desenhista Eduardo Ferigato a criar uma rede de colaboração para adaptá-la ao formato de HQ.

Portanto, analisar essa HQ na perspectiva do DE é relevante, pois se trata de um projeto colaborativo transmídia surgido em um contexto de inovação, já que aconteceu por colaboração via redes sociais e é divulgado no meio virtual. Mesmo assim tem profundos laços com a indústria analógica, já que foi criado e difundido nos anos 1980 via fita VHS e redes de colaboração por correios.

O interesse em analisar essa HQ está no cerne do problema de pesquisa. Essa HQ foi gestada e popularizada via redes sociais, em especial Facebook, Instagram, Issuu e outros. Também está distribuída em aplicativos de leitura de HQs e pode ser lida como páginas únicas ou num todo. É um produto vinculado ao aparecimento das plataformas virtuais e sem depender de uma indústria, mas de redes de colaboração para ser distribuída e gerada. Portanto, pode ser lida em diferentes formatos e ou resoluções de tela.

Com o advento da internet, houve uma mimese digital. Milhares de HQ's estão armazenadas na internet como se fossem pensamentos, que podem ser acessados sob condições ideais. Porém essas condições ideais se modificam constantemente. No século XX, o desenhista tinha uma previsão de como seria a primeira edição da sua obra, seja no formato de página, na qualidade de impressão, no tipo de encadernação e outros, o que influencia no tamanho e acabamento dos desenhos, na diagramação da página, no tamanho da fonte do texto, etc. Na era digital, essa previsibilidade se esvai, pois, o mesmo produto pode ser impresso, lido em tablets de diversos tamanhos, com qualidades e resoluções de tela diversas.

Figura 1 - HQs em tablets e smartphones



Fonte: New York Times<sup>1</sup> (2016).

Em resumo, é possível definir que no século XX, HQs são realizadas com uso de lápis, régua, canetas, pincéis, tintas e diagramação criativa, em que o desenhista aproveita o formato da página impressa, já preestabelecido no projeto gráfico, para dispor desenhos e textos em sequência compondo uma narrativa.

Para ser impresso e distribuído, esse conteúdo necessitava de editores, distribuidores, bancas de revista, livrarias ou redes de colaboração por correio, no caso dos fanzines (quadrinhos de fã ou amadores, populares entre os anos 1970 e 2000) e comercialização principalmente para pagar custos de distribuição.

Na era digital, há novos meios em que a HQ é reproduzida e apropriada. A mesma HQ pode ser impressa, vista em tablets 11, 9 ou 7 polegadas, em telas de computador ou smartphones com tamanhos, resolução e índices de brilho variados e ser distribuída via aplicativos pagos (Social Comics, Comixology e outros) ou de graça em sites, blogs e redes sociais (Facebook, Tumblr, Instagram, etc.).

---

<sup>1</sup> Disponível em: <http://si.wsj.net>. Acessado em 25 de outubro de 2016

Ainda há uma busca por tornar possível a leitura de HQs em smartphones. O Google, lançou, em 2016, o Bubble Zoom, para aumentar o tamanho dos balões das HQs em smartphones. O leitor clica no balão e o mesmo aumento automaticamente, para facilitar a apropriação do conteúdo. Esse é um dos exemplos de busca de tecnologias que possam melhorar a experiência de leitura digital.

Além disso, há interferência da tecnologia na forma de produzir HQs, com introdução do desenho digital, feito diretamente na tela do computador ou tablet. Com o advento da internet, também surgem novas formas de colaboração em âmbito global. Há possibilidade, inclusive, de deixar de depender de uma editora e dos correios para divulgar os trabalhos. As HQs podem ser difundidas via redes de colaboração virtual, ignorando limitações de impressão e quase em tempo real.

O DE pode contribuir para saber como se dá essa apropriação nos diversos meios impressos e digitais e quais cenários auxiliam na difusão desse conteúdo. Por isso é relevante o problema de pesquisa já citado.

A partir desses dados é viável estabelecer parâmetros a essa pesquisa. Em primeiro lugar definir um problema de pesquisa: Como a produção de histórias em quadrinhos (HQs) se modifica na passagem do impresso para o digital? Como acontece a sua apropriação pelos leitores?

O objetivo geral é propor cenários para apropriação e produção de HQs nas plataformas digitais tablet e smartphone. Os objetivos específicos são:

- a) como a produção de HQs se modifica na passagem do impresso para o digital?
- b) como leitores utilizam as redes de colaboração para compartilhar as HQs?
- c) como o leitor se apropria da HQ nas plataformas digitais?
- d) que proposições teóricas colaboram para qualificar a proposta de cenários?
- e) que práticas colaborativas são propícias a essa interação HQs/digitalidade?
- f) que elementos a análise da experiência Batimá Feira da Fruta oferece para o encaminhamento de respostas ao problema de pesquisa e a produção de cenários?

Para atingir esses objetivos, essa dissertação será dividida nos seguintes capítulos: 1. INTRODUÇÃO, 2. DESIGN ESTRATÉGICO, 2.1 Cenários em design estratégico, 2.2 Metaprojeto: processualidade que se entrelaça, 3. REVISÃO

TEÓRICA: DESIGN, HQs e MULTIDÃO, 3.1 História das HQs, um recorte, 3.2 Reprodução de HQs: do analógico ao digital, 3.3 Produção das HQs digitais, 3.4 Porque utilizar Batimá Feira da Fruta, 3.5 Multidão, senso comum e indústria cultural, 3.6 Redes de projeto, 4. METODOLOGIA, 4.1 Movimentos da pesquisa, 4.2 Movimentos para construção de cenários, 4.3 Reconfiguração do percurso metaprojetual, 4.4 Interpretação do discurso, 5. EXECUTANDO OS MOVIMENTOS DA PESQUISA, 5.1 Primeiro movimento: pesquisa bibliográfica e documental, 5.2 Consumo: HQs, internet e redes sociais, 5.3 Diferenças entre HQs impressas e virtuais, 5.4 Segundo movimento: a perspectiva dos desenhistas, 5.5 Terceiro movimento: a perspectiva dos leitores, 5.6 Análise do questionário: personas, 5.7 Quarto Movimento: Workshop, 5.8 Smartphone, 5.9 Tablet, 5.10 Analógico, 6. QUINTO MOVIMENTO: PROJEÇÃO DE CENÁRIOS, 6.1 Apropriação, 6.2 Produção, 6.3 Cruzando informações, 6.4 Um cenário analógico e digital, 6.5 Cenário em forma de HQ e 7. CONSIDERAÇÕES FINAIS.

## 2. DESIGN ESTRATÉGICO

Essa pesquisa será realizada no âmbito do design, mais especificamente DE. O termo design se origina do latim designare (de + signum), que denomina marca ou sinal e significa conceber e desenvolver (BOMFIM e PORTINARI, 2005). Portanto, está ligada a criação de significados, artefatos ou objetos de qualquer gênero.

Para os autores, a produção de objetos perpassa por três fases:

Em um primeiro momento a maestria dos artesãos, a tradição das corporações de ofício e a arte dominaram a produção artesanal de objetos únicos. (...) com o desenvolvimento das manufaturas e a produção de pequenas séries de produtos, foram criadas as primeiras academias de arte e as schools of design – onde se qualificava pessoal para a criação de formas, segundo princípios técnicos e normas de sucessivos estilos artísticos. (...) com a industrialização da produção, a arte foi gradualmente substituída pela ciência no processo de configuração (BOMFIM e PORTINARI, 2005, p. 2 e 3)

A partir da terceira fase, a criação de objetos, ou design, está ligado à industrialização. Por isso, o design se vincula ao Sistema Produto Serviço (SPS). Porém em sua história também aborda estratégias que aprimoraram ou ultrapassaram o SPS, tanto que o design foi definido por De Moraes (2010) como sendo gestor da complexidade e da informação.

Morin (2007) interpreta a complexidade como tecido junto, onde a contemporaneidade é um emaranhado de desordem, incertezas e ambiguidades. Para enfrentá-la é preciso uma transdisciplinaridade que evite mutilar o conhecimento em disciplinas estanques e desconsidere seus limites.

O DE surgiu no design com essa tarefa de gerir as estratégicas. É uma metodologia capaz de enfrentar a complexidade por ser transdisciplinar. O italiano Francesco Zurlo (1999) organizou, em sua tese de doutorado, o discurso de pesquisadores sobre estratégias organizacionais no design.

Apresentou competências estratégicas da cultura de projeto, organizando-as na metodologia que denominou DE. A base de seu argumento foram os debates sobre estratégia de pesquisadores do Politécnico de Milão, especialmente as perspectivas de Mauri (1997) e Manzini (1999). Ambos definem o DE como uma atividade de projeção voltada a gerar relação e convergência estratégica entre empresas, cliente,

sociedade e demais stakeholders. Essa atividade de projeção ganhou um aliado denominado metaprojeto, que pode ser interpretado como projeto do projeto (CELASCHI, 2007). O metaprojeto consiste em ser um meio de reflexão e ideação contínua sobre o projeto (FRANZATO, 2011). Entre os recursos que utilizar para cumprir essa meta estão a pesquisa contextual (bibliográfica, documental) e blue sky (baseada em imagens que possam gerar raciocínios relevantes ao projeto), além de possibilitar uso de um pacote de ferramentas do design, que proporciona informações úteis a projeção (DESERTI, 2007).

A metodologia do DE, então, proporciona abordagens e instrumentos que podem auxiliar no percurso metaprojetual. Esse percurso é acompanhado pela seleção de instrumentos de design em uma atividade de pesquisa científica, mas também reflexiva nas abordagens qualitativa e exploratória.

Assim sendo, a metodologia do DE será apresentada nesta dissertação associada ao metaprojeto para buscar informações sobre produção e apropriação de HQs físicas e virtuais. Para apoiar as conclusões, será utilizado também auxílio de imagens, sejam elas por um processo de imaginação ou em sua construção, podem ser utilizadas para obter dados relevantes a exploração e a obtenção de conclusões criativas e inovadoras para o futuro das HQs.

As HQs são definidas como arte sequencial por Eisner (2010) e existem como forma de expressão desde os primórdios da humanidade. Design e HQ estão na origem da humanidade e existem desde a pré-história.

Para Eisner (2005), a arte rupestre, datada do paleolítico superior (40.000 a 35.000 A.C.), é a primeira crônica ilustrada. Essas imagens, pintadas nas paredes das cavernas, são realizadas com uma linguagem simbólica que Meggs e Purvis (2009) classificam como comunicação visual e pode ser compreendida como origem do design gráfico - um dos ramos do design.

HQs – ou arte sequencial - e o design seguiram rumos diversos. As HQs – ainda sem esse nome – foram auxiliar a difundir narrativas. Já o design associou-se ao SPS, criando artefatos como móveis e utensílios com mais ênfase a partir da revolução industrial, no século XIX (BONFIM e PORTINARI, 2005).

A busca do design em tornar produtos atraentes demonstra que há um interesse, desde sua origem, em criar arranjos para ativar a cadeia produtiva. Flusser (2010, p. 182) define o designer como “um conspirador malicioso que se dedica a engendrar armadilhas”. O autor recorda que, em inglês, a palavra design significa, entre outros, “propósito”, “fraude”, “conspiração” e “forma”. Já, em sua origem latina e em alemão, é “signo” e “desenho”.

A fraude, citada por Flusser, é a capacidade que o designer possui de projetar para transformar algo a partir da união entre arte e técnica - que estiveram unidas no nascedouro da humanidade, mas se separaram a partir da Renascença. A palavra design surgiu para integrar esses dois universos distintos.

Fundir arte e técnica para projetar produtos que serão reproduzidos pela indústria está na origem do trabalho do designer. Porém, para Celaschi (2007), o designer deve atuar além da técnica dos processos industriais e agir em todos os processos que envolvem a produção das mercadorias contemporâneas. Manzini (1990) vai além, dizendo que o designer deve se integrar à sociedade, gerando diferentes sentidos na relação entre pessoas e objetos. Dessa forma, o designer deixa de projetar algo, mas sim faz alguma coisa acontecer (MANZINI, 1990).

Essas perspectivas de ambos os autores estão vinculadas ao SPS, mas de uma maneira mais ampla do que o simples projetar. Para Celaschi (2007), o Design age sobre a cadeia produtiva. Para Manzini (1990), interfere na sociedade. Nessa última perspectiva, há espaço para um design ainda mais amplo e desvinculado de processos industriais e voltado para as comunidades.

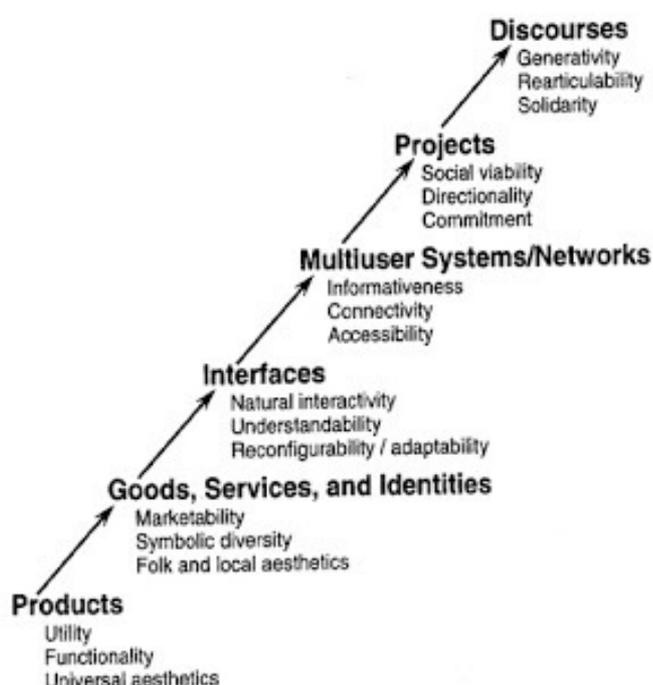
O DE, para Zurlo (2010), gera efeito de sentido para o usuário. Porém sem ater-se a um ponto de vista ou outro. No processo decisório, possui a capacidade de mediar múltiplos aspectos e efeitos de sentido, em apoio ao processo de decisão, definem aspectos de fechamento e autonomia e sempre tendo uma abertura teórica. Portanto, o DE, como parte do ecossistema do design, possui uma capacidade de gerir e produzir discursos, proporcionando autossuficiência, rearticulação e solidariedade dos stakeholders.

O DE, para Manzini (2008), ainda colabora com uma economia social, onde são gerados, ao invés de produtos, sistemas alvo com certas finalidades. O que se produz nessa nova economia é, especialmente, serviços sociais baseados na participação do usuário ativo, com serviços interligados, redes técnicas e sociais, entre outros. A nova economia, portanto, é voltada ao serviço. O designer e o DE, nesse amálgama, possuem papel fundamental.

Essa afirmação encontra base teórica em Krippendorff (1997), que diz: no século XXI o designer deixou de ser apenas um criador de produtos do SPS na máxima “a forma segue a função”. O designer percebeu a possibilidade de gerar uma cultura imaterial. Essa mudança ocorreu em seis fases a partir da Revolução Industrial que, segundo o autor, compõe a trajetória da artificialidade:

A íntegra desse processo encontra-se ilustrado:

Figura 2 - Trajetória da artificialidade



Fonte: KRIPPENDORFF (2006).

Na ilustração acima está definido as seguintes etapas: Para Krippendorff (2000), essas fases representam também a saída de uma cultura científica para uma

cultura do projeto. Segundo o autor, estamos rumando para um momento onde as práticas projetuais saem do controle das indústrias e são amplamente distribuídas. Se assim for, as comunidades serão um espaço de criação e distribuição e poderão se desenvolver a tal ponto que a atividade projetual estará incorporada nas suas vidas. Para auxiliar essas comunidades, o designer pode assumir o papel de difusão de uma prática de cultura de projeto, com centralidade do ser humano. O designer, para Krippendorff (2006), compreendeu que pode modificar a realidade a partir de mudança no projeto dos produtos – inserindo, por exemplo, matérias-primas ecologicamente sustentáveis - ou apenas pelo uso de um novo vocabulário, metáforas e linguagens para fazer com que setores da sociedade passem a agir de forma diferente. Entre os exemplos estão produtos sustentáveis e mobilizações por causas sociais que distanciam o design do SPS.

Essas capacidades de o design difundir a inovação, modificar a realidade a partir do discurso e das mobilizações estão no epicentro do DE, que estimula a troca e colaboração entre profissionais das mais diversas áreas do conhecimento para obter inovação social ou tecnologias, gerando produtos ou atitudes sociais que auxiliem comunidades a melhorar determinados aspectos.

O modo que o DE possui para gerar a troca multidisciplinar são formatos como workshops, entrevistas, debates, linguagens, estratégias, colaboração mútua e tantos outros instrumentos comuns ao universo do design e que são modificados e resinificados graças a sua capacidade de buscar novas formas de compreender a si mesmo em outras áreas das ciências humanas e exatas e da abertura teórica.

Portanto, o DE, ao gerir a colaboração via construção de linguagem e estratégias está estimulando a complexidade. Para Morin (2005, p. 13), a complexidade é um “tecido (complexus: o que é tecido junto) de constituintes heterogêneas inseparáveis e associadas (...) o tecido dos acontecimentos, ações, retroações, determinações, acasos que constituem nosso mundo”. Em suma, é necessária a transdisciplinaridade para solucionar problemas ao invés de ater-se a um único ramo da ciência - seja de exatas ou humanas - ou mesmo intuição e arte.

Esse amálgama pode ser obtido por meio da combinação de ciência e arte, com apoio de elementos sem mensuração exata, mas presentes no tecido do real.

O DE é capaz de atuar na complexidade e na transdisciplinaridade (Zurlo,2010). Esse potencial está vinculado a maneira que Boyer (2011) define o design: como uma terceira cultura que combina ciências e humanidades.

O DE, então, pode oferecer elementos para trabalhar a complexidade. A cultura de projeto - ao ser aplicada em diversas instâncias - possui uma relação intrínseca com termos como complexo e transdisciplinar. Portanto, também pode atuar por meio da dialógica - relação entre duas lógicas que se alimentam, concorrem, completam-se, mas também se opõem e lutam (MORIN, 2012).

O multidisciplinar presente na complexidade e na dialógica pode ser estimulado a partir do DE, por meio de apoio de profissionais das mais diversas instâncias e de buscar informações a partir do público-alvo.

O DE, por meio de suas ferramentas (workshops, grupos focais e outros), confere a grupos sociais um sistema de regras, crenças, valores e ferramentas para lidar com o ambiente externo. Essas regras tornam esses grupos capazes de se envolver, assim como manter e desenvolver as suas próprias identidades (MERONI, 2008). Pois se trata de um conhecimento que articula a produção de sentido ao considerar a totalidade da cadeia de valor e as etapas da produção e do consumo, em contextos internos ou externos às organizações ou quaisquer fatos culturais (BENTZ, 2015). Assim, o DE é capaz de atuar nesse universo complexo e social, desenvolvendo as habilidades por ele propostas, quais sejam: ver, entendida como capacidade de leitura orientada dos contextos e dos sistemas; prever, entendida como capacidade de antecipação crítica do futuro; e fazer ver, entendida como capacidade de visualizar cenários futuros (ZURLO, 2010). Essas capacidades podem ser ampliadas pela prática de processos metaprojetuais, nas perspectivas de Celaschi (2006), Deserti (2007) e Manzini (2004).

## 2.1 Cenários em design estratégico

Os cenários são futuros possíveis e alternativos. Foram utilizados pelos exércitos da antiguidade e também na atualidade para imaginar os possíveis cenários de batalhas e, assim, elaborar estratégias de guerra. Em latim, cenário significa lugar da cena ou panorama, que quer dizer visão geral.

Cenários são utilizados, também, no teatro, cinema, programas de televisão e outros para representar um espaço para colocar os personagens em determinada situação onde irão agir e representar. O conceito de cenários foi introduzido na gestão por HJ. Kahn nos anos 1950 e servem para auxiliar na tomada de decisões, a partir do momento em que permitem supor como seriam determinados contextos possíveis de realidade. Portanto, o objetivo de concebê-los é estimular ações no presente para tentar controlar o futuro real (MANZINI, JÉGOU, 2006). O mais citado uso dos cenários aconteceu na empresa petrolífera Shell, onde foram realizados estudos para definir quais seriam os possíveis futuros do petróleo e seus preços no mundo. Os cenários foram utilizados para convencer gerentes e demais cargos administrativos a imaginar como solucionar determinados problemas. Um desses cenários serviu para reduzir os impactos e gerar lucros durante a crise do petróleo em 1973 (SHELL, 2005).

Desde então, a projeção de cenários se tornou comum no planejamento estratégico para definir atitudes empresariais a longo prazo. Há diversas metodologias para projeção de cenários, assim como empresas atuando com pesquisa na área. A maior parte das metodologias se concentra nas macrotendências para debater decisões econômicas e diretivas das empresas.

O design também passou a realizar planejamento por cenários, abrangendo processos decisórios que buscam afetar, além da macro e microescala. Os estudos para projetar cenários no design foram realizados por Manzini e Jégou, que cunharam o termo Design Orienting Scenários (DOS). Desde então, o debate sobre o tema se aprofunda por meio de inúmeros teóricos. Dentre os estudiosos, estão Celaschi e Deserti (2007), Cautela (2007) e De Moraes (2010).

Cenários, para Deserti (2007), são compostos por diversos mapas de inovação, apresentados por elementos gráficos que são utilizados como representações topográficas da inovação. A topografia, no caso, serve para estabelecer como são as distâncias e alturas de determinado terreno. Também são utilizados para definir como se dão as distâncias e modos de relacionamento entre envolvidos. Entre as etapas que são relevantes a projeção de cenários estão: observar, ouvir, entender, definir, idealizar, criar, prototipar, testar e implementar. Uma das metodologias oriundas do DOS que realiza essa atividade é o metaprojeto como forma de construir cenários, auxiliando no processo de inovação. Os cenários de inovação oriundos do metaprojeto tem como finalidade auxiliar a definir quais abordagens serão escolhidas para se realizar e retroalimentar o percurso projetual.

## **2.2 Metaprojeto: processualidade que se entrelaça**

O processo de inovação tem, no mínimo, dois pontos: projeto e metaprojeto. Celaschi (2007) diz que projeto é como se ordenam fatores para gerar um resultado, prefigurando o processo e testando os efeitos para melhor solucionar problemas.

Assim, o projeto é um conjunto de atividades que são: observação da realidade; construção de modelos que a sintetizam de modo simplificado; manipulação dos modelos para simular os resultados estudados; avaliação dos prós e dos contras das simulações e transformação em realidade do processo simulado (CELASCHI, 2007).

E qual é o papel do metaprojeto nesse contexto? Existem diferentes interpretações sobre metaprojeto. Para De Moraes (2010), metaprojeto consiste em uma fase para pôr informações importantes ao projeto gerando uma reflexão inicial, até obter uma formulação mais precisa sobre o que deve ser feito. Porém, segundo Franzato (2011), o metaprojeto é além de uma fase, mas perpassa todo o projeto.

Essa perspectiva possibilita que o metaprojeto acompanhe o projeto em uma trajetória que retroalimenta o percurso metaprojetual e recria o projetual. O Metaprojeto, ainda, pode utilizar instrumentos de design para obter informações e gerar um processo de contínua reflexão, começando pela coleta de informações

metaprojetuais com finalidade de gerar cenários que alimentam o projeto, mas também acompanha o percurso projetual para modificá-lo e gerar reflexão.

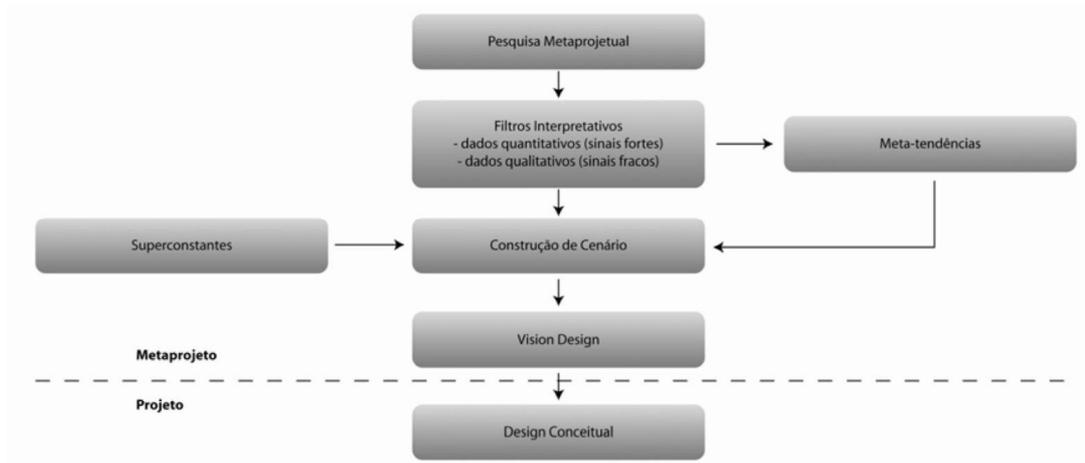
Dessa forma, o metaprojeto abrange todos os movimentos anteriores e posteriores da pesquisa, pois se trata de um processo de reflexão constante. Portanto também abarca a pesquisa contextual, que obtém informações pertinentes, e a blue sky, que procura relacionar conhecimentos criativos que possam estar até mesmo desvinculados ao projeto (DESERTI, 2007). A partir de Celaschi e Deserti (2007) a atividade metaprojetual pode ser constituída em: pesquisas qualitativa/quantitativa, interpretação das informações coletadas, geração de meta-tendências e dados de base para obter trajetórias de inovação.

Essas informações serão utilizadas para realizar construção de cenários, onde se definem as trajetórias de inovação cruzando de novo dados da pesquisa com comportamentos constantes de pessoas e dos grupos sociais, entre outros.

Depois de gerados os cenários e seus potenciais contraditórios, constroem-se visões que serão utilizadas para orientar escolhas finais ao concept design, que faz passagem do metaprojeto ao projeto. A interpretação e o cruzamento de dados de pesquisa são essenciais ao metaprojeto, pois, para Celaschi e Deserti (2007), o percurso metaprojetual prevê que o projeto surge da capacidade de analisar e interpretar vínculos que o contexto apresenta e gerar oportunidades canalizando a criatividade dentro dos cenários e direções de inovação.

O metaprojeto de Celaschi e Deserti (2007), em direção a construção de inovação, é configurado da seguinte forma:

Figura 3: percurso metaprojetual



Fonte: CELASCHI, DESERTI (2007).

Na figura acima, a pesquisa metaprojetual é composta de inspiração e análise anterior à elaboração do projeto. Os filtros interpretativos são, como estão definidos na imagem, os dados quantitativos (sinais fortes) e os qualitativos (sinais fracos).

A partir daí se pode construir cenários. Entretanto, para isso ocorrer é preciso definir as super constantes – que são comportamentos humanos que se repetem ao longo da história e ganham novas roupagens ao longo do tempo.

Além disso, há uma busca pelas meta-tendências, que são dados, elementos ou tendências inerentes, sendo que aqui as mesmas estão presentes tanto nos filtros quanto nos cenários. Em uma próxima etapa, é possível criar uma visão do design, ou Vision Design, saindo da fase metaprojetual e chegando ao design conceitual, que pode ser nomeado de projeto.

Como parte da busca por dados relevantes a serem utilizados na pesquisa pode-se utilizar pesquisa conceitual, briefing e Blue Sky. Esse percurso pode ser modificado e reinterpretado de acordo com o projeto a ser executado.

À medida que esse trabalho avançar este diagrama será retomado e transformado para gerar um percurso metaprojetual que servirá de base para produzir cenários de inovação. Uma parte do desafio é agregar instrumentos ao método de

forma que possam facilitar o percurso metaprojetual e alimentar a reflexão constante sobre os temas deste projeto de pesquisa.

Mas sobre qual viés filosófico é relevante observar o metaprojeto?

O metaprojeto, proposto por Celaschi (2006), retroalimenta-se por meio da reflexão constante e por negar etapas. Trata-se de um processo científico e reflexivo de descobertas de informações que influenciam as diversas instâncias do projeto.

Existe espaço para a subjetividade quando há interpretação, pois, o metaprojeto é composto por elementos sem mensuração exata e conta com a criatividade e sentimentos não discursivos. É o conhecimento “pático” definido por Guattari (1992), que utiliza essa nomenclatura para estabelecer o que está presente na realidade subjetiva e compreendido por meio de sensações e da intuição.

Os dados advindos do percurso metaprojetual se retroalimentam e se confundem em um movimento de entrelaçamento que se assemelha ao rizoma. Na biologia, rizoma é caule de gramínea que cresce na horizontal e se entrelaça aos demais, criando inúmeras conexões. Na filosofia, o conceito de rizoma surgiu com Deleuze e Guattari (2004) como entrelaçamento de conceitos. Para os autores, a filosofia produz conceitos. Rizoma é um sistema aberto onde conceitos se relacionam a circunstâncias e não apenas a essência.

Porém, esses conceitos não são prontos, mas inventados. Assim os autores afirmam que a filosofia também é invenção. Isso permite depreender que exista invenção tanto na arte quanto na ciência. Assim sendo, o metaprojeto também possui um espaço para a invenção unindo conceitos e circunstâncias.

O entrelaçamento de conhecimentos, no rizoma, ocorre nos platôs, que estão sempre no meio e nunca no início ou fim. Portanto o rizoma é composto de platôs (DELEUZE E GUATTARI, 2004). Nessa interpretação, o metaprojeto também se compõe de platôs que se entrelaçam e se conectam e não estão no meio ou no fim.

Os rizomas são conectáveis e heterogêneos. Possuem multiplicidade. Podem ser rompidos em qualquer ponto e logo se conectar a outro. Tem cartografia e decalcomania. No caso, rizoma é um mapa. O decalque se aplica sobre esse mapa

para modificá-lo. Porém esses decalques, ao invés de produzir conexões, geram impasses (DELEUZE, GUATTARI, 2004).

O metaprojeto, a partir dessa interpretação, faz parte do rizoma. Entrelaça-se ao projeto e transforma o próprio percurso metaprojetual. É mapa, em um processo de entrelaçamento, mas também decalque que pode gerar impasses.

O metaprojeto, então, pode ser transformado de acordo com experiências, instrumentos e ambiente e, por meio da reflexão, entrelaçar etapas as tornando, ao invés de estanques, parte do rizoma, sem possuir meio ou fim. Para isso, o designer precisa interpretar o metaprojeto e o ambiente com rizoma. Segundo Celaschi e Deserti (2007), interpretar o metaprojeto é uma condição prévia para realizá-lo.

Além disso, o designer ao aplicar o workshop ou qualquer outro instrumento de design também deve prever a complexidade dos indivíduos participantes e do meio, inseridos na caosmose. Para Guattari (2006), a caosmose é composta por três elementos: a mídia de massa que gera subjetividade, provocando uma desterritorialização em que por meio de imagens, textos e sons virtuais, o indivíduo se transporta para outro ponto do mundo; as produções maquínicas de subjetividade, como no caso do microcomputador; e aspectos ecológicos - relação dos seres entre si ou com o meio orgânico ou inorgânico onde habitam - e etológicos - modelos comportamentais inatos ocorridos em um ambiente natural -, transsubjetividade e renúncia de complexos freudianos (GUATTARI, 2006).

Portanto, o designer, ao aplicar o metaprojeto deve estar ciente de que os indivíduos participantes das atividades metaprojetuais - e ele mesmo - estão imersos na caosmose. Encontram-se desterritorializados por meio de influências externas.

O metaprojeto então pode lidar com o rizoma e está imerso na caosmose. O metaprojeto será utilizado nesta pesquisa por meio da modificação do percurso metaprojetual de Celaschi e Deserti (2007) e utilizando, para isso, instrumentos oriundos do DE que irão responder às seguintes perguntas: Como a produção de histórias em quadrinhos (HQs) se modifica na passagem do impresso para o digital? Como acontece a sua apropriação pelos leitores?

### 3. REVISÃO TEÓRICA: DESIGN, HQs e MULTIDÃO

Antes de responder perguntas é preciso definir o ecossistema das HQs, explicar o motivo da escolha desse objeto de pesquisa e uma interpretação teórica sobre o mesmo, estabelecendo algumas balizas que gerem compreensão sobre HQs e o objeto da pesquisa.

O objetivo desta dissertação é propor cenários para aprimorar a apropriação e produção das HQs na transição do físico para o digital. Analisar a transição das HQ físicas para a virtual é relevante ao DE, pois o virtual ainda está em construção.

Para Manzini (2011), os produtos da próxima economia são principalmente sistemas baseados em serviços interligados: redes técnicas e sociais onde pessoas, produtos e locais interagem para obter um resultado comum (ou seja, um valor que pode ser reconhecido como tal por todos os envolvidos). Portanto, em última análise, a próxima economia é em grande parte orientada para os serviços.

A leitura e a distribuição de HQs fazem parte dos serviços. Além disso, o universo das HQs funciona como um dispositivo, no sentido de Foucault, ou seja, um conjunto de regras, espaços, instrumentos e ações, que unem indivíduos, e que formam uma máquina social com determinadas finalidades. Para Deleuze (1990), os dispositivos funcionam como novelo ou meado que seguem direções diferentes.

Os dispositivos possuem instâncias (saber, poder e subjetividade), mas sem contornos definitivos. São variáveis que se relacionam. Uma nova linha é descoberta pela crise e por abalos. Os dispositivos também funcionam como máquinas de fazer ver e falar. As HQs analógicas, como dispositivos, entrelaçam-se em torno de editoras, distribuidoras, comercialização em bancas de revista, livrarias e feiras. Já, as HQs digitais, entrelaçam-se, enquanto dispositivo, nas redes sociais, em sites e aplicativos que armazenam sua distribuição.

Assim como prevê Foucault, esses dispositivos têm crises e abalos que as reconfiguram. Essas crises são comerciais, econômicas, criativas, sociais e outros. As crises modificam o mercado. Por exemplo, nos anos 1980, as revisteiras eram o local onde mais se comercializavam HQs. Nos 2000, as livrarias ganharam espaço. Ao

mesmo tempo, os meios digitais - em especial com o advento do tablet - passaram e crescer nos últimos anos.

Essa trajetória digital se configurou a partir dos anos 90 quando foram disponibilizadas as primeiras HQs para a internet e somente a partir de 2010 os tablets começaram a se popularizar. Ao mesmo tempo, o objeto de pesquisa possui uma qualidade que o torna rica visualmente, pois as trinta e quatro (34) páginas da HQ Batimá Feira da Fruta foram desenhadas por vinte e dois (22) artistas gráficos - com diferentes estilos e vivendo em diversas regiões do país - entre 27 de março e 25 de dezembro de 2012, sendo postadas no blog <http://batimahq.blogspot.com.br/> e também em redes sociais pelos próprios autores - muitos deles acostumados a realizar HQs para o meio físico -, além de estar disponível para leitura online em aplicativos como ISSUU e outros.

O analógico passou a ser digital nos últimos anos e isso afeta também os processos de consumo e apropriação das HQs, produto profundamente vinculado, como formato, a uma indústria analógica - a mesma indústria que também foi a origem do design. Portanto é relevante criar cenários para aprimorar a diagramação, o projeto gráfico e ampliar a colaboração para melhorar a apropriação das HQs para a era digital e seus inúmeros gadgets.

Ao mesmo tempo, ocorre uma disrupção tecnológica, diz Christensen (1997). Segundo ele, as novas tecnologias fizeram com que as empresas que surgiram no período analógico fracassassem ou precisassem se adaptar à era digital por possuírem modelos de gestão e tecnologias com dificuldades em incorporar e utilizar essas tecnologias. Perdem espaço, muitas vezes, para empresas criadas já para atender esse universo digital.

Os quadrinistas que antes dependiam de editora para divulgar seus trabalhos, agora podem postar suas publicações quase em tempo real ou criar parcerias e outras formas de colaboração para produzir e divulgar suas HQS.

Além disso, há o surgimento de inúmeras editoras e aplicativos com perfil puramente digital, sendo que até há pouco apenas existiam editoras de publicações

físicas. Exemplos são aplicativos específicos para ler quadrinhos, como Comixology, Comix Trip e Social Comics.

Porém essas estruturas surgiram a partir da cultura das HQs analógicas. Segundo Bourdieu, o ser humano desenvolve um habitus. São disposições, percepção e ações adquiridas pelas experiências sociais. Reproduzem-se nos âmbitos simbólicos, culturais, materiais, sociais e outros. Esses habitus estão presentes nas estruturas de relacionamento em que estão ligados.

Os desenhistas e roteiristas de HQ, então, pela perspectiva de habitus, reproduzem estruturas que advém da estrutura analógica (mercado editorial, tipo de arte, cultura relacional) e que se transforma e se consolida via relacionamentos entre artistas e leitores nas redes sociais, nas interações sociais e econômicas.

Todavia o digital possui características distintas ao analógico. Assim, o DE será utilizado nesta dissertação para propor caminhos nessa transição do analógico para o digital e aprimorar as redes de colaboração. Essa iniciativa está vinculada diretamente ao aprimoramento dos quadrinhos e a difusão da cultura de projeto a partir do momento em que a metodologia do DE é aplicada para aprimorar as HQs.

### **3.1 História das HQs, um recorte**

As primeiras imagens que deram origem aos alfabetos eram, na verdade, desenhos que contavam uma história em sequência. As pinturas nas cavernas, os muros da Mesopotâmia, o livro dos mortos do Egito, as ilustrações nos vasos gregos, a Coluna de Trajano, a tapeçaria persa, os vitrais católicos representando a Via Sacra e inúmeras outras plataformas continham arte sequencial.

Em comum, as imagens eram apresentadas em sequência para contar histórias, seja do cotidiano, de reis, de batalhas, dos deuses, ou seja, qual for o objeto ou intenção a ser narrada.

O surgimento das tábuas de argila, depois o papiro e o papel, possibilitaram a transição dessa narrativa, ou arte sequencial, para uma plataforma portátil. Os tipos móveis de Gutemberg e o nascimento da imprensa como forma de comunicar - ou

seja, tornar comum - ideias e informações, permitiram também a migração e popularização dessa forma de expressão gráfica e narrativa para a imprensa entre os séculos XIX e XX. As primeiras experiências em produzir arte sequencial após o surgimento da prensa de Gutemberg foram em bíblias e panfletos religiosos, via lito e xilogravura, e nos jornais. O moderno jornalismo surgiu no século XVII, graças às conversas nas casas públicas, como eram chamados os cafés e pubs em Londres (KOVACH & ROSENSTIEL, 2003).

Figura 4 - trecho do livro dos mortos



Fonte: Guia da História<sup>2</sup> (2016).

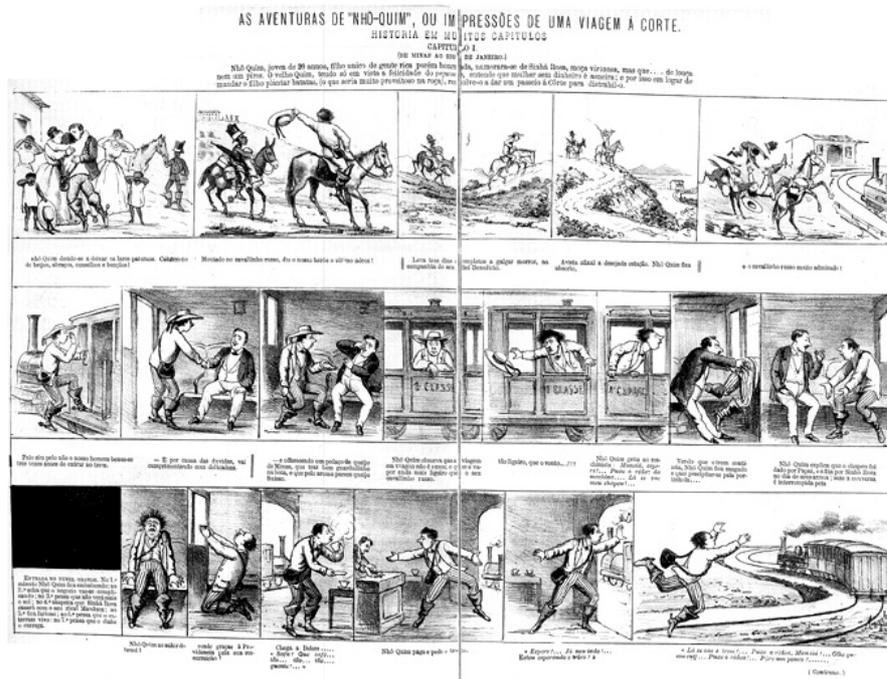
Os donos dos bares, denominados publicans, estimulavam diálogos de viajantes para que contassem o que tinham visto e ouvido no caminho. Essas informações eram registradas em livros, que ficavam no bar. Na Inglaterra existiam, inclusive, cafés especializados em informações específicas (KOVACH & ROSENSTIEL, 2003).

Tecnicamente, McLoud (2004; 9) define HQs como sendo “imagens pictóricas e justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador”. Assim sendo, quadrinhos podem ser colocado em qualquer suporte - papel, virtual, argila, vidro e outros, mas continuará sendo chamado da mesma maneira devido às suas características primordiais.

<sup>2</sup> Disponível em: <http://www.guia.heu.nom.br/> Acessado em 18 de setembro de 2016

No Brasil, há arte sequencial desde 1855. A mais popular é de 1869: As Aventuras de Nhô Quim e Zé Caipora ou Impressões de uma Viagem à Corte, do ítalo-brasileiro Ângelo Agostini, publicado no jornal carioca Vida Fluminense onde os desenhos em sequência continham, em sua base, a narrativa e diálogos do que acontecia na ilustração, tal qual legendas de um filme (EICHLER, 2002).

Figura 5 - As Aventuras de Nhô-Quim e Zé Caipora



Fonte: EICHLER (2002).

Nos EUA, houve introdução dessa arte na imprensa também no século XIX e popularização de um adendo importante: balões de fala ao invés de narrativa no rodapé. No século XX, HQs são veiculadas em encartes de jornais, revistas em quadrinhos e livros. No Brasil, a primeira publicação do gênero foi a Tico-tico, de 1905, com personagens brasileiros, como Juquinha, Giby e Miss Shocking e Reco-reco, Bolão e Azeitona, além das primeiras traduções de HQs norte-americanos, como Os Sobrinhos do Capitão (Eichler, 2009).

Em 1933, o jornalista Adolfo Aizen viaja aos EUA, a convite do Comitê de Imprensa do Touring Club do Brasil. Visita às redações de jornais e, no Daily News, do Grupo Hearst, conheceu o King Features Syndicate, o maior distribuidor de tiras em quadrinhos do mundo. No Brasil, cria o Suplemento Juvenil, caderno do jornal A Nação. Utiliza alguns desenhistas nacionais e tiras traduzidas do EUA e funda uma editora de revistas de HQs (JÚNIOR, 2004).

Nos 60, surgem A Turma do Pererê e A Turma da Mônica, além de revistas de terror, humor, álbuns adaptando literatura para quadrinhos, as primeiras revistas em quadrinhos alternativas e HQs norte-americanas (Cirne et al., 2002).

O final dos anos 70 e o início dos anos 80 marcam o nascimento da Circo Editorial, onde cartunistas do jornal Folha de São Paulo - Glauco, Laerte, Fernando Gonsales e Angeli - lançam suas tiras revistas em quadrinhos (MENDES, 2014).

Figura 6 - Revistas da Circo Editorial: Chiclete com Banana, Circo e Geraldão



Fonte: MENDES (2014).

Em paralelo há inúmeras revistas alternativas e de caráter adulto, como Animal, Aventura e Ficção e a tradução de publicações europeias como a Heavy Metal, além de revistas regionais. Esta trajetória é interrompida parcialmente em 1990 com o Plano Collor, que faliu inúmeras editoras alternativas (MENDES, 2014).

Nos anos 90 há uma retração das HQs brasileiras em banca e o surgimento da internet como meio de divulgação. Também começa a veiculação das primeiras HQs em CD-ROM, dentre eles o premiado Lagartixa. Na mesma época, são gerados sites de quadrinhos, como o pioneiro CyberComix, em 1997, e Combo Rangers, de Fábio Yabu, que posteriormente tiveram versões em revista (FRANCO, 2004). A passagem da internet discada para a banda larga consolida cinco modalidades de quadrinhos digitais:

Reprodução da página de HQs impressa, reprodução da HQs impressa adaptada ao formato da tela de computador, HQs com interface característica dos meios digitais, HQs com utilização moderada de recursos multimídia e interatividade e HQs com uso avançado de animação, som e interatividade. Mendo (2008: 80-81).

Devido a essas novidades, reduz mais a circulação de quadrinhos em banca. Editoras migram para livrarias, com livros em quadrinhos de tiragens menores. Em 2006, o Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE) passa a adquirir, anualmente, essas publicações nacionais. Porém o PNBE privilegiava adaptações de literatura para os quadrinhos ou similares ao invés de quadrinhos autorais (VERGUEIRO, RAMOS, 2009). Nas mídias digitais, aparecem as redes sociais e se popularizam os tablets e smartphones, que mudam o modo de como circulam os conteúdos. Com o aparecimento dessas plataformas, a leitura das HQs passou ainda mais do papel para o virtual. Houve uma mimese digital. Milhares de HQ's estão armazenadas na internet como se fossem pensamentos, que podem ser acessados sob condições ideais.

Em 2014, a revista eletrônica O Grito (2016) fez uma pesquisa com seus leitores para desvendar o perfil dos leitores de HQs virtuais no Brasil. Foram entrevistados 2273 pessoas. Segundo esta pesquisa, o leitor médio de quadrinhos é do sexo masculino, com idade entre 25 e 39 anos. Terminou a faculdade, trabalha, mora com os pais e tem renda familiar mensal entre 2 e 5 salários mínimos (R\$ 1.576,00 a R\$ 3.940,00, pelo piso nacional).

Frequenta bancas de revistas e livrarias. Adquire entre dois e cinco gibis de super-heróis norte-americanos, gastando entre R\$10 e R\$100. Autores e personagens determinam essa escolha. Obtém quadrinhos nacionais, porém poucos. Apesar de o Brasil ser o segundo país de origem, essas HQs representam menos de 10% do que o leitor nacional lê. HQs digitais, em 2014, ainda não faziam parte dos hábitos de consumo. Esses dados revelam uma predominância pelo interesse em HQs de super-heróis, cuja técnica de realização é similar a industrial, com roteirista, desenhista, arte-finalista, colorista e outros membros que integram a produção. Portanto, esses dados são relevantes para compor o perfil dos participantes dos instrumentos de design que serão aplicados durante o percurso metaprojetual. Além do método norte-americano, produzido em âmbito industrial, há técnicas artesanais, com introdução dos quadrinhos de autor, dos álbuns europeus, onde um desenhista/roteirista ou desenhista e roteirista dominam boa parte do processo produtivo. Ainda, há o mangá japonês cujo desenhista realiza mais de uma centena de páginas/mês.

Essas diferenças na realização das páginas de quadrinhos são relevantes e reveladoras e podem ser demonstradas da seguinte forma, em uma primeira análise:

- **Quadrinhos brasileiros:** predominam quadrinhos de autor publicado independente ou por editoras, especialmente para formatos educativos (exemplos; Rodrigo Rosa, Spacca, Eloar Guazelli), com exceção como a Maurício de Sousa, onde os artistas são divididos entre roteiristas, desenhistas, arte-finalistas, coloristas e letreiradores.
- **Quadrinhos norte-americanos:** há predomínio da linha de produção, com editor, roteirista, desenhista, arte-finalista, colorista e letreiramento, sendo que devido a facilidade de produção virtual, há muitos desenhistas brasileiros (Exemplo: Mike Deodato, Rafael Albuquerque, Mateus Santolouco, Daniel HDR, Cris Peter e outros). Em média, cada desenhista produz cerca de 22 páginas por mês. Todavia, há nichos de quadrinhos autorais, predominando ainda mais onde os desenhistas usam a digitalidade para auxiliar no acabamento ou predomínio do preto

e branco como técnica (Exemplos: Gabriel Bá e Fábio Moon e Rafael Grampá, também brasileiros).

- **Quadrinhos europeus:** há predomínio dos quadrinhos de autor, onde um único profissional domina todo o processo (Exemplos: Milo Manara, Guido Crepax, Hergé e os brasileiros Pedro Mauro e Ricardo Manhaes). Ainda há casos de parceria entre roteiristas e desenhistas, sendo que esses últimos muitas vezes também assumem os papéis de coloristas e letreiramento. O editor, por vezes, apenas adquire o projeto autoral ao invés de encomendá-lo. O período de realização das páginas é variável. Quando envolve técnicas como aquarela, pode ser cerca de um ano por álbum.
- **Mangás japoneses:** há predomínio, primeiro, de uma leitura oriental, com páginas diagramadas ao contrário da leitura ocidental. Ainda parcerias entre desenhistas e roteiristas com uma produção mensal de centenas de páginas (Exemplos: Kazuo Koike, Goseki Kojima).

Nos demais países e regiões há registros de produção de HQs - como os argentinos, profundamente influenciados pela Europa -, porém esses são os métodos mais marcantes. Ainda há as HQs alternativas/independentes, que abarcam uma multiplicidade de técnicas e estilos.

### 3.2 Reprodução de HQs: do analógico ao digital

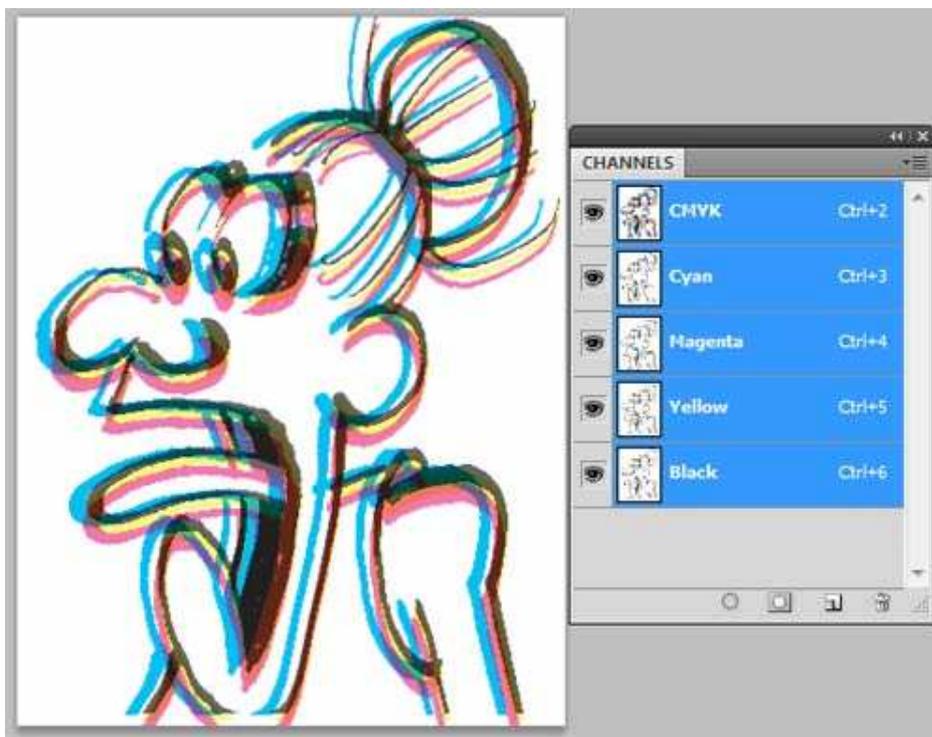
As HQs se popularizaram, como revistas impressas, a partir de meados dos anos 1930, quando tiras de jornais passaram a ser reunidas em forma de revista. Um caso relevante é o do cartunista Will Eisner, que, nos anos 1940, realizava tiras diárias da HQ Spirit. Depois, esse conteúdo passou a ser reproduzido em revistas que se tornaram coletâneas em formato revista (SCHUMACHER, 2014).

As HQs eram, primordialmente, impressas em papel jornal. O processo de impressão era o offset, onde o papel passa por um rolo que possui uma chapa com o

conteúdo a ser decalcado. Esse processo, na maioria dos casos, era para reproduzir páginas em preto e branco e, em alguns casos, coloridas. Inicialmente, como no caso de Pato Donald nº 1, da Editora Abril, de 1950, as páginas iniciais e finais eram coloridas e o miolo preto e branco. Com a popularização das impressoras coloridas, as revistas passaram a ser todas coloridas.

O método offset se manteve. Entretanto o papel necessitava passar por quatro chapas para reproduzir e misturar cores da escala CMYK (ciano, magenta, amarelo e preto), ocasionando, por vezes, erros de registro. Ou seja, algumas cores não coincidiam com o desenho. Ainda, havia uso de retículas, que são milhares de pontos de cor pura para simular meio tons ou mistura de cores. Por conta dessas limitações, os coloristas e desenhistas buscavam realizar artes com predominância de cores puras e pouco uso de meios tons.

Figura 7 - imagem onde a escala CMYK está desajustada.



Fonte: Lucas Lima<sup>3</sup> (2016).

<sup>3</sup> Disponível em: <http://www.lucaslima.com/> Acessado em 12/9/2016.

Essa estética - entre outras influências midiáticas - resultaram na pop art, popular nos anos 1960. Artistas como Roy Fox Liechtenstein realizavam quadros que se assemelhavam a HQs em que simulava os recursos visuais (balões de fala, onomatopeias) e retículas das páginas de HQs (MCCARTHY, 2002).

Figura 8 - Obra de Liechtenstein que reproduz recursos de HQ e retícula



Fonte: Obvious<sup>4</sup> (2016).

Com o desenvolvimento dos processos de impressão e introdução do computador, a retícula passou a ser menos visível, principalmente a partir de meados dos anos 1980. Porém, atendo-se a variantes das 1728 cores CMYK possíveis de serem reproduzidas nesse processo de impressão (BARBOSA, 2004).

Com o advento das HQs virtuais (FRANCO, 2004), começando com o formato CD-ROM, nos anos 1990, o número de cores a serem reproduzidas passou de 1728 para 16 milhões - média de cores existentes na escala RGB (vermelho, verde e azul) dos monitores de televisão, computadores, tablets e outros.

---

<sup>4</sup> Disponível em: <http://obviousmag.org/> Acessado em 17 de setembro de 2016.

Os chamados problemas de registro acabaram automaticamente, nesse sistema, fazendo com que a qualidade das cores dependesse do tipo e configuração dos monitores onde as HQs eram reproduzidas. Por conseguinte, os artistas puderam investir em estilos e técnicas artísticas híbridas, sem preocupações quanto à qualidade e custo de impressão ou de comercialização.

Todavia, até 2009, os tablets e dispositivos portáteis possuíam pouca popularidade, fazendo com que a leitura em monitores se tornasse um esforço por parte do leitor que recorria a esse método de leitura para não pagar pela revista ou pela dificuldade de encontrar o mesmo título impresso. Com o advento dos dispositivos portáteis (tablets e smartphone), passou a existir uma migração digital.

### **3.3 Produção das HQs digitais**

Os gêneros de HQs se assemelham aos existentes no meio audiovisual e as temáticas podem ser amplas como os existentes no universo literário. Porém a forma como se produz páginas de HQs se modificou desde o século XIX. Os perfis profissionais também mudaram. Há possibilidade de o artista desenvolver sozinho edição, roteiro, desenhos, arte-final, colorização, letreiramento e editoração.

Todavia, também pode optar - como acontece normalmente nos EUA - a divisão industrial das tarefas, tendo uma equipe editorial relegando a um profissional a tarefa de ser roteirista, a outro o desenho a lápis, a outro a arte final, a outro, ainda, as cores e assim por diante.

O essencial é o desenhista - que também pode ser roteirista, colorista, etc. Esse profissional utiliza lápis e caneta - seja ela pena nanquim, caneta descartável, pincel ou outro - sobre papel, tendo como únicos acessórios mesas de desenho e de luz - essa última permitindo colocar um papel sobre o outro para que o desenhista consiga transferir as imagens de uma página com lápis para uma que terá somente a presença de caneta ou pincel. Depois essas páginas são transferidas para impressoras, cujas qualidades - preto e branco ou colorida - evoluíram.

Contudo, desde os anos 1990, surgiu a possibilidade de desenhar diretamente nas telas de computador. A empresa japonesa Wacom popularizou as primeiras mesas digitalizadoras, que possibilitam desenhar em uma prancheta conectada ao computador. O desenho, feito na prancheta, é visualizado em tempo real na tela do computador com níveis de pressão que simulam o desenho à mão.

A evolução da tecnologia, com o surgimento da Cintiq, também da Wacom, permitiu que o desenhista produzisse desenhos na própria tela, imitando a experiência de desenhar em papel, mas com maiores recursos para ampliar a qualidade e agilizar o trabalho. Diversas empresas, dentre elas a Microsoft, Dell e a HP, licenciaram essa tecnologia para ser utilizada em seus notebooks, criando os primeiros notebooks tablet. Ainda há tablets de empresas como Apple e Samsung que permitem desenhar na tela. Exemplo é o iPad.

Figura 9 - Mike Deodato desenha em Cintiq 21 HD. Daniel HDR desenha à mão e finaliza em uma Cintiq 12. Azeitona usa mesa digitalizadora para finalizar. Dóro desenha em papel e usa computador para acabamentos sem mesa digitalizadora.



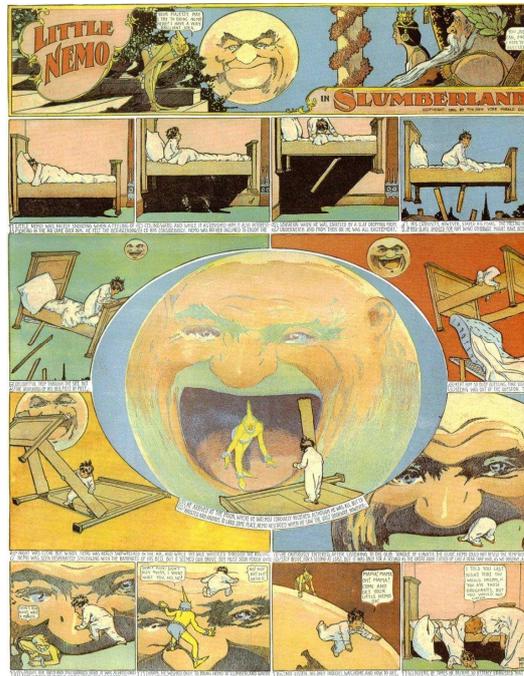
Fontes: perfis de Facebook.com dos artistas (2016).

Essa inovação acima ilustrada proporcionou a existência de quatro perfis distintos: 1) Artistas que desenhavam apenas na tela (Cintiq ou similar); 2) Artistas que desenhavam à mão e finalizavam em telas (Cintiq ou similar); 3) desenhistas que trabalham à mão e utilizam tablets de mesa conectados ao computador para fazer acabamento; e 4) artistas que desenhavam e colorem a mão, utilizando o computador apenas para ajustes (cor, brilho, letreiramento), sem apoio de mesas digitalizadoras.

Essa tecnologia interferiu na forma como o desenhista produzia suas HQs. Os profissionais passaram a realizar artes com um acabamento ainda mais aprimorado comparado ao tempo que possuíam para realizar as páginas - e, em alguns casos, executando tarefas antes realizadas por arte-finalistas, coloristas e tipógrafos.

Porém, como as páginas eram ainda lidas somente impressas até o final dos anos 1990, a melhoria da arte se perdia na qualidade das impressões. Outro resultado dessa mudança na forma de leitura foi no projeto gráfico das páginas.

Figura 10 - página de Little Nemo de Winsor McCay



Fonte: Comics Library<sup>5</sup> (2016).

<sup>5</sup> Disponível em: <http://www.comicstriplibrary.org/> Acessado em 7 de setembro de 2016.

As HQs - desde antes de Little Nemo, de Winsor McCay (1871-1934) - poderiam ser realizadas em formatos de página criativos, em que aproveitavam o layout dos impressos. As páginas, que se caracterizavam por ter diversos quadros, poderiam também abrigar círculos, retângulos, ovais ou simplesmente ser abertas para que o personagem possa, dentro desses espaços, transitar pela narrativa. O desenhista possuía, como conhecimento prévio, o tamanho da página em que os quadrinhos seriam reproduzidos.

Na era dos tablets, essa diagramação criativa continua. Porém o desenhista perde o controle sobre o tamanho em que o desenho será reproduzido e apropriado. A mesma página pode ser impressa, vista em tablets de 9 ou 7 polegadas, em telas de computador ou smartphones com tamanhos e índices de brilho variados.

Figura 11 - página de Batimá Feira da Fruta com diversos tipos de zoom



Fonte: elaborado pelo autor (2016).

Essa mudança sobre o meio em que a arte será reproduzida transforma o modo como o desenhista produz as HQs e como o leitor se apropria do conteúdo. Antes o

desenhista se preocupava com a qualidade da impressão das páginas. Agora, deve produzir páginas cuja forma de leitura e aproximação do desenho será variada, mas sem excluir o conhecimento sobre projeto gráfico do impresso. Um exemplo de como o leitor pode visualizar a página em tablets e smartphones, dos mais diversos tamanhos, por meio de zoom está na figura acima.

Outra mudança proporcionada pela era da internet está na possibilidade de diálogo imediato com editores, demais desenhistas e leitores por meio virtual. Essa interação existia via carta e telefonemas ao longo do século XX. Porém se tornou muito mais efetiva e imediata na era da internet, pois podem essa interação pode ser realizada por comentários nas postagens, mensagens inbox, e-mail, etc.

As próprias formas de obtenção de informações e inspiração se modificaram com a internet. O desenhista Carl Barks, nos anos 1930, morava em um rancho e criava as aventuras de Pato Donald e Tio Patinhas inspirado na revista National Geographic, que recebia pelo correio. Imagens e reportagens da revista o auxiliavam de inspiração para criar narrativas. Também, pelo correio, enviava as páginas originais das HQs para serem publicadas na revista Pato Donald (AUT, 2003).

Até meados dos anos 1990, o desenhista brasileiro Mike Deodato mantinha diálogo com os editores da Marvel Comics, nos EUA, por meio de telefone, correio e fax. Enviava cinco páginas pela empresa Fedex e recebia correções pelo mesmo meio e depois remetia originais pelo correio novamente (NALIATO, 2015).

Com o advento da internet, os desenhistas e editores passaram a dialogar e trocar páginas de modo virtual, permitindo que as cópias digitais em alta resolução fossem enviadas para ser publicadas sem necessidade de remessa pelos correios. Também acelerou a obtenção de informações, por parte dos desenhistas, que tem acesso a mecanismos de buscas e diálogos quase que em tempo real. Isso possibilitou também a existência de projetos autorais virtuais.

Um exemplo da influência dessa interação, no Brasil, é o projeto Front. O desenhista Henrique Kipper criou uma lista de discussões por e-mail que possibilitava aos desenhistas enviarem suas artes por e-mail ou postavam em uma página privada para criticarem as dos colegas. Os trabalhos selecionados eram publicados na revista

Front. Com o advento das redes sociais, uma nova possibilidade se concretizou. Os desenhistas passaram a dialogar entre si e os leitores de uma maneira mais dinâmica (VERGUEIRO, 2007).

Informações passaram a se difundir de uma nova forma e as histórias puderam ser postadas em páginas avulsas, sendo lidas, curtidas e compartilhadas quase que em tempo real. Isso possibilitou o advento de projetos colaborativos com uma nova dinâmica e sem interferência de editores para uso de linguagem ou bricolagem criativa. Dentre esses projetos, surgiu Batimá Feira da Fruta.

### **3.4. Porque utilizar Batimá Feira da Fruta**

O princípio hologramático define a escolha do objeto de pesquisa. Para Morin (1999), esse princípio significa que a parte está em um todo e que o todo também está na parte. Um exemplo é a célula, que agrega informações da parte, mas também do todo. Da mesma forma, o objeto Batimá Feira da Fruta foi escolhido como parte, mas também como exemplo de inúmeros aspectos - e nem sempre ao mesmo tempo presentes - no todo do universo das HQs virtuais.

Batimá Feira da Fruta se trata, originalmente, da redublagem caseira de um episódio do seriado Batman e Robin de 1966 (PETTINATI, CAMANO, 2013). Essa série televisiva é uma paródia da HQ de mesmo nome, criada em 1939 por Bob Kane para a National Comics, hoje DC Comics (MANNING, 2015).

Em 1981, os dubladores amadores Fernando Pettinati e Antônio Camano, então com 18 e 19 anos, assistiram ao episódio gravado em uma fita VHS e redublaram em uma fita cassete. Para completar, trocaram a trilha original do seriado, composta por Nelson Riddle, pela canção A Feira, do baiano Odair Cabeça de Poeta – forró com influência de música pop cuja letra continha palavras de baixo calão disfarçadas pelo refrão Feira da Fruta para passar pela censura militar da ditadura brasileira nos anos 1970 (PETTINATI, CAMANO, 2013).

Nos anos 80 e 90, essa redublagem circulou entre amigos e fãs. Em 2003 a versão digital foi divulgada por meio virtual. O conteúdo obteve cerca de dois milhões

de visualizações no site YouTube até 2013, gerando inúmeras postagens e sendo retirado inúmeras vezes da página por violar termos de direitos autorais.

Figura 12 - Primeira página da HQs Batimá  
Feira da Fruta, por Eduardo Ferigato



Fonte: Batimá<sup>6</sup> (2016)

No ano anterior, o cartunista paulista Eduardo Ferigato organizou a adaptação colaborativa para o formato de HQs da Feira da Fruta, reunindo 22 desenhistas que divulgaram as informações e desenhos em seus perfis de redes sociais, blogs e sites entre março e dezembro de 2012.

<sup>6</sup> Disponível em: <http://batima.blogspoto.com/> Acessado em 14 de abril de 2016.

Posteriormente, o conteúdo foi reunido e publicado na íntegra em sites e aplicativos, já que o mesmo - devido a questões de direitos autorais - está impossibilitado de ser reproduzido e comercializado por meio impresso.

Os artistas participantes foram: Amilcar Pinna, Andrei Bressan, Artur Fujita, Caio Yo, Cris Peter, Dalton Muniz, Davi Calil, Eduardo Ferigato, Eduardo Schaal, Greg Tocchini, Juarez Ricci, Julia Bax, Magenta King, Marcelo Braga, Marcelo Costa, Marcelo Maiolo, Marco Furtado, Mario Cau, Roger Cruz, Rogê Pedro Antônio, Tainá Camilo e Vitor Gorino.

Dessa forma, Batimá Feira da Fruta se constitui em um projeto colaborativo transmídia surgido em um contexto de inovação, pois aconteceu por colaboração via redes sociais e é divulgado exclusivamente por meio virtual. Mesmo assim tem profundos laços com a indústria analógica, pois foi criado nos anos 1980 em VHS.

Ainda é possível definir que Feira da Fruta como antropofágica, no sentido emulado pelo Manifesto Antropofágico, do escritor e intelectual paulista Oswald de Andrade (1976). Considerado um marco modernista, o Manifesto Antropofágico defende, em uma linguagem poética, deglutir a cultura europeia e digeri-la em um formato tipicamente brasileiro. No caso de Batimá, a cultura é também estrangeira, mas de origem norte-americana.

É importante destacar que os personagens dessa HQ dialogam com ícones da cultura de massa que são mitificados. Na definição de Eco (2000), a mitificação é uma simbolização inconsciente, onde o espectador identifica um objeto como “soma de finalidades nem sempre racionalizáveis” (ECO, 2000, p. 239). O processo de mitificação se desenvolveu também pela Igreja Católica, por meio de imagens, arquétipos, mitologia e iconografia associados a fantasia popular e pela atividade pastoral dos bispos, abadias e conventos. Nos quadrinhos, esse processo de mitificação das imagens e personagens se reproduziu novamente e foi utilizado para gerar ícones dessa cultura de massa, cuja repercussão parcial pode ser percebida e mensurada nas redes sociais. No aplicativo Instagram, em 5 de maio de 2016, havia cerca de 11 milhões de tagueamentos do termo #batman. Ao mesmo tempo, o termo #batima - título de Batimá Feira da Fruta - possuía 2654 citações. Portanto, é relevante

definir uma abordagem sobre a cultura de massa antes de propor uma metodologia para abordar como o DE dialoga com essa HQ.

### **3.5 Multidão, senso comum e indústria cultural**

A cultura de massa é constituída por hábitos de consumo, comportamento, desejos e organização da sociedade que se repetem em diversos pontos do mundo, temperados por alguns elementos locais, seja música, moda, economia e cultura, segundo Adorno e Horkheimer (2002). Imersos nesse amálgama dificilmente percebemos como comportamentos favorecem e reproduzem o sistema econômico. O sistema econômico, para Touraine (2011), é cada vez mais dirigido pelo capitalismo financeiro, que se separa de todos os aspectos sociais e políticos da vida econômica, visando somente o lucro máximo.

O capitalismo financeiro necessita de uma cultura pasteurizada para melhor dominar esses hábitos de consumo e de relações. Para realizar essa tarefa, utiliza-se da indústria cultural, onde os meios de comunicação repetem discursos e estéticas de maneira similar.

Filmes de ação, drama, comédia; estilos musicais; jogos e muitas outras fórmulas são repetidas *ad infinitum* pelos diferentes meios de comunicação. O objetivo da indústria cultural é fazer com que os trabalhadores consumam produtos, reproduzam discursos e comportamentos que interessam as forças dominantes.

Inúmeras pesquisas debateram a indústria cultural sob diferentes perspectivas. Por causa disso, Eco (2006) cunhou os termos Apocalípticos e Integrados: 1) apocalípticos são aqueles que condenam os meios de comunicação de massas, aqueles que percebem a cultura de massas como a “anticultura”, que se contrapõe à cultura num sentido aristocrático, e que simboliza a decadência. 2) integrados são os que veem no fenômeno da cultura de massas o alargamento da área cultural com a circulação de uma arte e de uma cultura popular consumidas por todas as camadas sociais.

Dentre os possíveis apocalípticos está Baudrillard (1990). O autor define o contemporâneo como sendo a após orgia, onde todas as amarras estão rompidas: políticas, sexuais, de gênero, artísticas, dentre outras.

A humanidade está em um estado de desorientação, sem novos rumos a seguir. Desta forma, só restaria à simulação daquilo que já foi transcendido, o simulacro, uma imitação da realidade. Como acontece e essa simulação do real? De acordo com Baudrillard (1990), uma vez havendo a quebra das categorias da vida social, as esferas passam a contaminar-se entre si (o político interfere no artístico, que interfere no sexual, que interfere no político). A quebra dessas esferas se aprofundou com a internet e seus desdobramentos.

O valor dos produtos também se modifica, contaminado por esse amálgama conceitual e valorativo que a indústria cultural e a internet realizam nos indivíduos. É o que Baudrillard (1990), chama de “trilogia do valor”: 1) valor de uso, relacionado ao uso natural do produto; 2) o valor de troca com relação à lógica da mercadoria e 3) o valor signo que se dá com base em um conjunto de modelos da vida em sociedade.

Assim, no atual estado teríamos o valor fractal, que é um objeto geométrico que pode ser dividido em partes, cada uma das quais semelhantes ao objeto original, esse valor fractal se irradia em todas as direções, sem referências definidas. Seria este valor que estaria relacionado ao atual estado de liberação das categorias e perda das suas especificidades. Nessa definição, o Valor Fractal sugere que nada produzimos de novo, mas reproduzimos de forma fractal, apenas andamos em círculos sobre as mesmas ideias.

Talvez seja possível afirmar que esse valor fractal é reproduzido e ampliado pela multidão, que recebe os conteúdos veiculados pela mídia e os reproduz. Nesse sentido, Negri (2004) afirma que a multidão é uma imanência, uma substância ou essência de algo. É um conjunto de singularidades. Também, um conceito de classe, pois multidão sempre produz algo e está em movimento. Porém difere de “classe trabalhadora”, mas se aproxima a uma definição de exploração da cooperação por meio das singularidades, dos conjuntos de singularidades, das redes que compõem o conjunto e assim por diante. Por fim, multidão também é uma potência, um intelecto

geral, que é orientado por três vetores de força: a) genealogia da multidão na transição do moderno para o pós-moderno, ou do fordismo para o pós-fordismo; b) tendência para o intelecto geral ou General Intellect, com modos de expressão mais imateriais e intelectuais e, c) liberdade e alegria, mas também crise e saturação, para essa “transição inovadora”.

A multidão que funciona como uma carne, uma substância, recebe estímulos dessa indústria cultural para se comportar de determinadas formas. Um fruto de choque e reação para essa carne é a HQ Batimá Feira da Fruta, cujos envolvidos agem como estimuladores para a produção e reprodução dessa imaterialidade.

Os participantes do projeto Batimá Feira da Fruta estão colaborando intelectualmente para a reprodução e desenvolvimento dessa cultura de massa sem obter retorno financeiro por essa tarefa. Ao constituir uma rede de colaboração, ao invés de optar por produtos desvinculados da cultura de massa, realizaram uma reinterpretação criativa que é benéfica a empresa DC Comics. Porém, a princípio, sem ser útil financeiramente aos seus executores.

### **3.6 Redes de projeto**

A HQ Batimá Feira da Fruta foi criada via redes de colaboração virtuais - no caso internet e aplicativos como Facebook -, entre artistas gráficos. Esse ambiente pode ser classificado como um espaço de significação ou redes de projeto, onde os seres humanos interagem, seja em âmbito físico ou virtual (LÉVY, 2011).

A humanidade é constituída de espaços de significação. Os espaços de significação, para Lévy (2011), podem ser definidos da seguinte forma: o primeiro deles é a Terra, composta de três características: linguagem, técnica e formas complexas de organização social, dentre elas a religião. O segundo espaço é o território, inventado a partir do neolítico, como a agricultura, a cidade, o estado e a escrita. É a busca pelo sedentarismo. A partir do século XVI se desenvolve um terceiro espaço antropológico, o das mercadorias. O mesmo é constituído por fluxos de

energia, matérias-primas, mercadorias, capitais, mão-de-obra, informações e outros. Na atualidade, um novo espaço pode vir a surgir, afirma Lévy (2011), a partir da inteligência e do saber coletivos. O espaço do saber teria capacidade de dominar os outros três. Esses espaços de saber podem ser físicos ou virtuais.

Para Castells (2009), o espaço do saber está vinculado aos fluxos, que são informação, tecnologia, capital, interação organizacional, imagens, sons e símbolos. Processos por fluxos dominam a vida econômica. Assim sendo, o espaço de significação do saber, definido por Lévy (2011), é vinculado aos fluxos de informação, tecnologia, capital, organizacional, imagens, sons e símbolos, segundo Castells (2009). Mas o espaço de fluxos possui qual característica? “O espaço de fluxos é a organização material das práticas sociais de tempo compartilhado que funcionam por meio de fluxos” (CASTELLS, 2009, p. 501).

Castells (2009) diz que espaço dos fluxos pode ser descrito em três camadas: 1) circuito de impulsos eletrônicos, onde as redes de comunicação são criadas. É a configuração espacial fundamental; 2) os nós (centros de importantes funções estratégicas) e centros de comunicação; e 3) a organização espacial das elites gerenciais dominantes que exercem as funções direcionais em torno das quais o espaço é articulado, ou seja, atores sociais que direcionam a dominação das redes.

Os espaços de fluxo estão presentes em meio virtual, especialmente na internet. Devido à internet, mudou a forma de armazenar informações e tornou-as mutáveis e dinâmicas. Mas como pode se compreender essa mudança? Uma definição possível, para Lévy (2009), é a de pós-modernidade. Nela a exatidão dos fatos não importa mais. As teorias perderam espaço para os modelos, com normas de eficiência e julgamento. Esses modelos não estão mais no papel, que é um suporte inerte. Estão nos computadores e são corrigidos e aperfeiçoados. Um modelo nunca é definitivo. A mudança gerada pela internet e a migração para modelos afetou, portanto, todo o universo da criação e consumo.

Um dos aspectos afetados é o do design. Para Krippendorff (2000), os utilizadores de design também se tornaram cocriadores nesse universo virtual. Conforme Sanders e Stappers (2008), às vezes "utilizadores" podem desempenhar

um papel de cocriação de todo o processo de design, ou seja, tornar-se cocriadores, mas nem sempre. Depende do nível de conhecimento, paixão e criatividade do "usuário". Todas as pessoas são criativas, mas nem todas as pessoas se tornam designers. Sempre de acordo com eles, quatro níveis de criatividade podem ser identificados aplicados no cotidiano das pessoas: fazendo, adaptando, realizando e criando (SANDERS e STAPPERS, 2008). Esses quatro níveis variam em termos da quantidade de conhecimentos e interesse necessários. Perícia, interesse/paixão, esforço e retornos crescem com cada nível.

A cocriação permite a existência de um design aberto, que desconstrói as etapas da criação e uso. Bauwens (2015) distingue três processos diferentes de design aberto: 1) lado de entrada, onde temos contribuintes voluntários, que não têm que pedir permissão para participar e usar a matéria-prima aberta e gratuita, que é livre de copyright restritivo, com ativismo para que ele possa ser livremente melhorado e modificado; 2) lado do processo, baseado no projeto para a inclusão, baixos limites de participação, tarefas modulares livremente disponíveis, em vez de postos de trabalho funcionais e validação comunal da qualidade e excelência das alternativas de governança (pares); e 3) lado de saída ou lado da produção, onde se cria um bem comum, por intermédio de certificados que garantem que o valor resultante está disponível para todos, mais uma vez sem permissão. Esta saída comum por sua vez, recria uma nova camada de material aberto e gratuito que pode ser usado para uma próxima interação.

A existência dessa interação via redes de colaboração virtuais e do design aberto modifica a forma como o designer atua. Ao invés de apenas produzir um bem, o designer cria algo imaginando que possa ser alterado pelo usuário. Assim, o designer se torna um metadesigner. Conforme De Mull (2011), a tarefa do metadesigner é criar um caminho através do espaço design, para combinar os blocos de construção em um projeto significativo. A este respeito, o metadesigner lembra o cientista que não gera mais um argumento linear, mas um modelo ou simulação que permite ao usuário explorar e analisar um domínio específico da realidade, ou um designer de jogos que cria um espaço de que facilita, significa e torna o jogo

agradável, se for bem-sucedido (DE MULL, 2011). O designer, ao criar modelos ao invés de produtos, limitar o espaço praticamente ilimitado de combinações, a fim de criar ordem a partir da desordem (DE MULL, 2011). Por essa definição, o designer reúne elementos objetivos e subjetivos, realizando cruzamento de informações e as reordenando para gerar novas combinações, realizando uma espécie de laboratório social.

Essa atitude também proporciona ressignificação de locais, atitudes e objetos, pois ao compreender de maneira diferente diversos elementos, a sociedade passa a se comportar e se organizar de outras formas. Todavia os modelos, definidos por De Mull, ainda são um embrião. O designer deve se aproximar mais ao definido por Krippendorff, que define ser uma tarefa contemporânea do design gerar e gerir discursos, rearticular relações e gerar solidariedade. Para isso, modelos são apenas situações transitórias, que integram um determinado fluxo social.

#### 4. METODOLOGIA

A metodologia a ser utilizada nessa dissertação é a do DE e terá como objeto material a HQ Batimá Feira da Fruta. Para isso, o metaprojeto se associará a um pacote de ferramentas para se efetivar como pesquisa exploratória e qualitativa.

Acontecerá uma transformação do percurso metaprojetual, portanto das dimensões do projeto, com objetivo de obter inovação nas HQs virtuais, representadas, aqui, pelo estudo de Batimá Feira da Fruta.

Um resultado a ser entregue, via metaprojeto, é a construção de cenários. Cenários são futuros possíveis e alternativos. O objetivo de concebê-los é estimular ações no presente para tentar controlar o futuro real (MANZINI, JÉGOU, 2006). Manzini (2006) diz que construir cenários auxilia na busca de decisões. Sua utilidade aumenta de acordo com a turbulência do contexto, a complexidade do sistema e o número de atores sociais envolvidos ou que podem ser envolvidos.

Portanto, esses cenários serão gerados para direcionar e inspirar o projeto. Essa é a principal meta desta pesquisa, que irá buscar dados qualitativos e exploratórios para definir como aprimorar a apropriação e a produção das HQs.

Os cenários servem para propor decisões e futuros possíveis para as HQs digitais, cujo contexto transita pela incerteza da diagramação, layout, temas, gadgets a serem utilizados e os aplicativos a se tornarem populares.

Assim, a projeção de cenários por meio do metaprojeto é uma perspectiva importante para gerar decisões quanto ao futuro das HQs virtuais. Porém, o percurso metaprojetual em direção aos cenários precisa ser influenciado criativamente pelos instrumentos que serão utilizados para isso. Em uma definição:

Instrumentos de design são mecanismos que permitem aos designers construir suas ideias de projeto (...) funcionam como meios de comunicação dessas ideias entre os atores envolvidos nos processos. (FISCHER, SCALETSKY, 2009, p. 308)

Porém, para definir instrumentos, na perspectiva proposta por essa pesquisa, é preciso estabelecer um percurso metaprojetual a partir das perguntas a serem resolvidas com apoio do objeto de pesquisa. Abaixo serão apresentadas as demandas a serem atendidas na pesquisa, sempre conectado ao percurso metaprojetual de Celaschi e Deserti (2007).

#### **4.1 Movimentos da pesquisa**

Orientados pelo conceito de metaprojeto, utilizaram-se pesquisas bibliográfica e documental, além de coleta de dados qualitativos e quantitativos:

**Pesquisa bibliográfica** - Essa pesquisa está parcialmente apresentada nesta dissertação, abordando temas como DE, metaprojeto, história das HQs, além de reflexões sobre perspectiva teórica entre outros.

**Pesquisa documental** - Os primeiros dados obtidos via pesquisa documental foram informações sobre o objeto da pesquisa, a HQ Batimá Feira da Fruta.

**Coleta de dados qualitativos e quantitativos** - Como essa pesquisa está imersa no âmbito qualitativo - e tem viés exploratório -, os instrumentos questionário e entrevista são viáveis como primeiras escolhas para obter informações sobre produção de HQs. Outro aspecto dessa pesquisa é compreender como se dá a apropriação dos quadrinhos físicos e virtuais. Para isso, serão utilizados os instrumentos de pesquisa questionário, Workshop e pesquisa bibliográfica.

**Entrevistas** - Nesta pesquisa, preliminarmente, os alvos são o criador do projeto e dois desenhistas (artistas gráficos) já entrevistados para essa dissertação. Para organizar esse processo foi identificada a população-alvo, no caso os cartunistas, e criada uma estrutura de amostragem e um registro de informações.

As entrevistas possuem caráter exploratório e, portanto, a pesquisa por amostragem não-probabilística é a ideal. A amostragem não-probabilística se divide em por conveniência, intencionais, por quotas ou “bola de neve” ou “cadeia informante” (GOODMAN, 1961). Nesse caso, devido a população muito específica, a opção recai na bola de neve, onde um entrevistado indica o outro. O primeiro

entrevistado foi o criador do projeto colaborativo, Eduardo Ferigato, que indicou outro desenhista para ser entrevistado. Este segundo entrevistado recomendou um terceiro desenhista. Foram respeitadas as indicações de Duarte (2004), de como realizar uma boa entrevista. Os requisitos são: definir o problema da pesquisa, conhecer o contexto (experiência pessoal, conversas, egos focais, leituras de uso, revisão bibliográfica e outros), introjetar o roteiro da entrevista e certa informalidade. As perguntas escolhidas consideraram as questões tematizadas neste texto de dissertação: produção, apropriação, redes de colaboração e Batimá Feira da Fruta.

As mesmas são:

**Produção** - Já produziu quadrinhos físicos? Há diferenças entre produzir quadrinhos físicos ou virtuais? Se existem, quais são elas? Quanto tempo demora para fazer uma página física e uma virtual? Quais materiais utiliza para produzir as páginas? Quais os principais meios de divulgação de seu trabalho? Trabalha com editoras ou outra forma? Por quê? Qual seria sua configuração ideal de materiais para trabalho? Acompanha a produção de quadrinhos virtuais? O que lhe chama atenção? Existe algum ponto importante que deseje destacar sobre produção de quadrinhos?

**Redes de colaboração** - Quais os procedimentos que utiliza para realizar projetos colaborativo? Quais aspectos destaca sobre colaboração? Quais as condições ideais para obter colaboração?

**Batimá Feira da Fruta** - Como aconteceu a oportunidade de participar do projeto Batimá Feira da Fruta? Como se conectou ao grupo de artistas gráficos que participaram do projeto? Como foi a divulgação do projeto? Qual foi a repercussão? O que lhe estimula realizar projetos colaborativos? Retorno financeiro? Divulgação do trabalho?

**Apropriação** - Quais quadrinhos acompanha preferencialmente? Físicos ou virtuais? Você considera que há diferenças na forma de se apropriar (ler) HQs sejam físicos ou virtuais? Se positiva a resposta, quais seriam elas?

**Questionário** - Um questionário com múltipla escolha foi elaborado e publicado, na rede social Facebook, em grupos de discussão de leitores de HQ. As questões, vinculadas a apropriação de HQs analógicas e digitais, são de múltipla escolha, permitindo compreender preferências dos leitores. Após a busca desses dados, será criada uma persona para definir o perfil do público médio de HQ. Persona é um instrumento de pesquisa, oriundo do design, que se configura por, através de dados de pesquisa, criar perfis dos pesquisados para compreender como os mesmos se comportam no seu perfil sociocultural e de consumo, entre outros.

#### **4.2 Procedimentos para construção de cenários**

Com dados das entrevistas e das pesquisas bibliográfica e documental, serão completados os dados qualitativos no percurso metaprojetual. A partir daí, acontece o próximo movimento do percurso metaprojetual: procedimentos rumo à obtenção de cenários. Um instrumento viável nessa etapa é um workshop, cujos participantes serão selecionados aleatoriamente a partir dos leitores de HQs virtuais - seja por tablets ou smartphones.

**Workshop** - O workshop possui um período de tempo reduzido e busca produzir diversos conceitos de projeto (CAUTELA, 2006). Trata-se de uma imersão criativa para lançar ideias estimuladas por diversas técnicas. Os resultados: cenários de projeto, conceitos ou formulações relevantes ao briefing. Os participantes são divididos em grupos e trabalham com temas similares ou diferentes.

O workshop possui três movimentos: problem setting, problem solving e visualizing. Há, primeiro, o conhecimento do problema. Depois há busca de soluções, lapidando ideias. Por último são elaborados concepts para visualizar o resultado (FRANZATO, 2008).

Os participantes do workshop serão selecionados dentre leitores contumazes de HQs físicas e virtuais, com idade entre 18 e 60 anos, independente de sexo, escolaridade, profissão ou qualquer outra premissa. A única diferença será a seleção

de no mínimo quatro desenhistas - amadores ou profissionais - para auxiliar a desenhar a entrega (uma página de HQ) de cada um dos quatro grupos.

Como já citado, o tema deste workshop será o seguinte: quais são as condições projetuais favorecem a leitura de HQs ou arte sequencial virtuais? O caso analisado será, como já descrito, a HQ Batimá Feira da Fruta.

**Primeiro procedimento do workshop (problem setting)** - Os participantes do workshop receberão como briefing essa pergunta contextualizada com os dados obtidos na pesquisa conceitual e gerando um contrabriefing. Serão divididos em três grupos: leitores em tablet, smartphones e analógico.

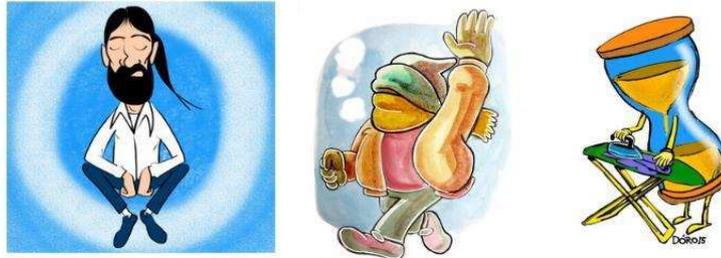
**Segundo procedimento (problem solving)** - Cada grupo irá iniciar uma pesquisa blue sky que pode ser classificada como pensamento por analogia ou, de acordo com Celaschi (2007), pela discussão sobre super constantes, que são padrões de comportamento humanos que se repetem ao longo do tempo e que recebem outros nomes em cada época.

Cada grupo irá realizar nuvem semânticas, ferramenta que consiste em falar palavras que remetam ao tema pesquisado. Esses termos serão divididos gráficos - a serem definidos - onde cada palavra será organizada em um bloco de conceitos a ser estabelecido durante o Workshop provavelmente baseado nas super constantes.

**Terceiro procedimento (visualizing)** - Depois desse exercício, esse gráfico será convertido para o instrumento storyboard. Segundo Hart (1999), storyboard é contar uma história por meio de uma série de desenhos e está presente desde os primórdios da humanidade. Devido ao fato de os cenários a serem gerados se referirem às HQs, o storyboard - que normalmente se caracteriza por ser desenhos em sequência em várias páginas - será realizado no formato de uma página de HQs, com a diagramação criativa característica.

Figura 13: diferença de diagramação de storyboard para HQ

**Storyboard: história narrado via desenhos em sequência**



**História em quadrinhos:**

**História narrada via desenhos em sequência associada a diagramação criativa da página**



Fonte: elaborado pelo autor (2016).

Os recursos característicos dos quadrinhos como onomatopeias, linhas de ação, enquadramento e outros também são de uso livre e será solicitado aos participantes do workshop uso criativo das possibilidades visuais inerentes ao meio da HQ. Esse instrumento, ainda, poderá agregar, além de imagens, palavras, como representa a figura 7.

Em resumo, o workshop será assim estruturado:

- Divisão de grupos em leitores de HQ: analógico e digital (tablet e smartphone)
- Serão formados três grupos: 1) analógico; 2) tablet; 3) smartphone;
- Nuvem semântica sobre a experiência de leitura de HQs nos grupos
- Pesquisa Blue Sky com desenhos
- Cada grupo irá entregar um cenário em formato de uma página de HQ a partir do debate oriundo sobre a nuvem semântica e o Blue Sky

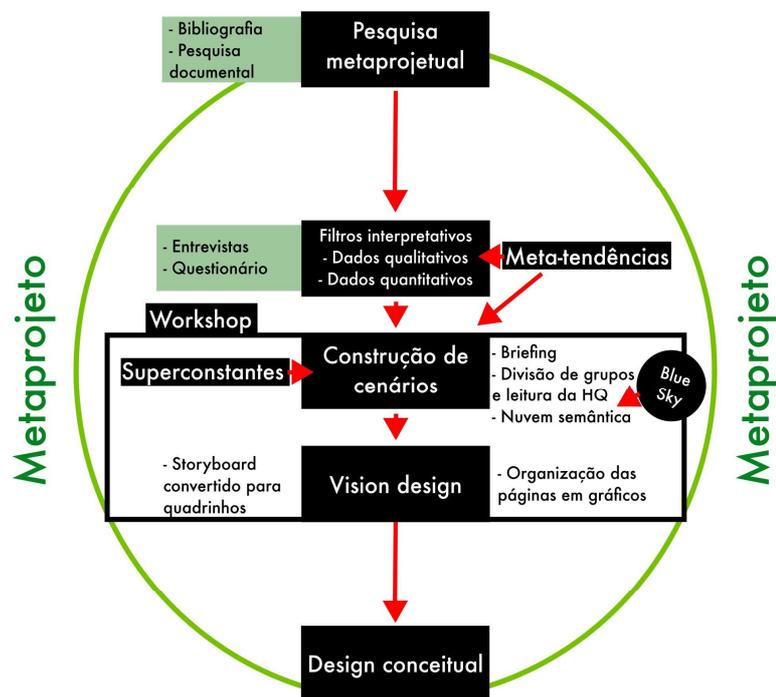
Após o Workshop, os dados obtidos serão utilizados para análise posterior. Essa etapa, assim como as anteriores, será gravada em áudio e vídeo. Terminado o workshop, os cenários obtidos e demais dados serão analisados pelo pesquisador por meio de métodos a serem selecionados a partir de pesquisa bibliográfica. Após será realizado o design conceitual das propostas surgidas na proposta de cenários.

### 4.3 Reconfiguração do percurso metaprojetual

A partir dessas decisões é viável reconfigurar o percurso metaprojetual. Os instrumentos de design reunidos no pacote de ferramentas (pack of tools) estão colados ao percurso. O mesmo é similar ao previsto por Celaschi e Deserti (2007).

O percurso metaprojetual ficou assim configurado:

Figura 14 - percurso metaprojetual associado a instrumentos



Fonte: elaborado pelo autor (2016).

A pesquisa metaprojetual acontece via bibliográfica e documental. A partir de então há a busca dos dados qualitativos e quantitativos, obtidos por entrevistas, questionários e outros. A partir desses dados, será executado o workshop e definidas as super constantes e as meta-tendências. O Workshop será realizado com leitores de quadrinhos físicos e virtuais - nas plataformas preferenciais smartphone e tablet. Após os briefing, os participantes serão divididos em quatro grupos que começará gerando uma nuvem semântica e, a partir dela, cada um dos grupos irá produzir um cenário, que será apresentado utilizando a ferramenta storyboard, mas transformada para o formato de página de quadrinhos - uma Vision Design. Nessa fase, um desenhista irá auxiliar na realização e diagramação da página em traço simples e rápido. De posse dessas informações, o pesquisador irá desenvolver cenários e, possivelmente, realizará um design conceitual - que serão protótipos físicos ou de organização dos usuários ou similar.

#### **4.4 Interpretação do discurso**

A interpretação dos dados das entrevistas com os desenhistas será feita pela Análise de Conteúdo. Os dados coletados ao longo da pesquisa devem ser organizados e unificados para se realizar a análise de conteúdo. O método a ser utilizado é o definido por Moraes (1999): 1) preparação da informação; 2) unitarização ou transformação do conteúdo em unidades; 3) categorização ou classificação das unidades em categorias; 4) descrição e 5) interpretação.

A unitarização dos dados acontecerá em uma perspectiva dialógica e aberta. Essas unidades (organizadas em planilhas apropriadas) serão categorizadas. Após descritas e categorizadas essas ocorrências, elas serão interpretadas.

## **5. EXECUTANDO OS MOVIMENTOS DA PESQUISA**

Os movimentos de pesquisa serão realizados em uma ordem de capítulos. Porém, em uma análise, entrelaçam-se e se misturam. Por isso, o título se refere a movimentos de pesquisa ao invés de etapas de pesquisa. O entrelaçamento é essencial para uma compreensão meta rumo a obtenção de cenários em design estratégico, pois, como explicado no percurso metaprojetual, o metaprojeto se entrelaça a cada movimento, pois se trata de um processo de reflexão constante.

### **5.1 Primeiro movimento: pesquisa bibliográfica e documental**

A pesquisa bibliográfica e documental já foi parcialmente executada ao longo dessa pesquisa. Todavia há elementos que necessitam ser analisados, principalmente sobre o meio onde são difundidos e apropriados HQs analógicas e digitais, além de estabelecer algumas distinções sobre ambos os formatos de leitura.

### **5.2 Consumo: HQs, internet e redes sociais**

A Maurício de Sousa Produções (MSP), responsável pela Turma da Mônica é a maior produtora de HQs no Brasil. Por meio da editora Panini, comercializa cerca de três milhões de exemplares por mês, segundo dados da própria MSP. Porém, de acordo com o editor da MSP, Sidney Gusman, em Projeto HQ (2016), um dos públicos preferenciais da MSP - além do infantil - é o jovem adulto que consumia HQs no deslocamento diário - metrô e ônibus - ou intervalos para refeições e outros. Porém, com o advento de gadgets como smartphones, tablets, dispositivos de áudio e outros, as HQs perderam espaço para outras mídias.

Por isso, em 2008, a MSP, ao invés de apenas produzir HQs infantis, criou o projeto Turma da Mônica Jovem, onde mistura seus personagens tradicionais ao estilo japonês mangá. As narrativas deixam de ser infantis e passaram a abordar temáticas

adolescentes e adultas. O mesmo aconteceu com a coleção MSP, que passou a lançar novelas gráficas específicas para o público adulto, como Astronauta Magnetar, onde assuntos como solidão, morte, consciência e outros passaram a ser debatidos e apresentados a públicos que liam Turma da Mônica na infância e, agora, passaram a conhecer esse formato de mídia adulta. De acordo com Gusman (2015), esse projeto ofereceu liberdade criativa aos desenhistas selecionados. Porém, sem permitir que desenhem cenas de sexo ou corpos mutilados. Segundo ele, mesmo essas HQs sendo voltadas ao público adulto, por ter o nome MSP, sem dúvida, alguma criança irá ler. Por isso é importante ter cuidado quanto roteiro e desenhos.

Essa transição para atender também o público adulto e ainda projetos no estilo mangá, na MSP, acontece devido a mudanças no público leitor e, indiretamente, às novas tecnologias portáteis, onde há uma concorrência dos smartphones e tablets - e também das redes sociais - com as HQs, sendo que muitos adultos, conforme Gusman, passaram a preferi-las. Ao invés de ler HQs no metrô ou ônibus, o smartphone virou o objeto primordial, provocando a necessidade de ampliar o público-alvo com projetos mangá e adultos. Entretanto, será que as redes sociais também não refletem a leitura de HQs?

A rede social Facebook, como demonstra essa dissertação, é muito utilizada para difundir e permitir a leitura de HQs. Os próprios memes de internet, por vezes, são HQs produzidas, em aplicativos específicos e divulgadas nas redes sociais. Memes são, segundo Dawkins (2007), transportados por meio de melodias, ideias, slogans, vestimentas e outros recursos que se propagam de cérebro para cérebro por um processo que pode ser chamado de imitação que acaba por consolidar características de uma sociedade.

Os memes, por vezes, são espécies de HQs curtas que buscam apresentar uma piada a partir de desenhos pré-concebidos ou apoio de fotos. O principal exemplo são os rage comics ou carinhas zangadas, que podem ser produzidos por qualquer pessoa com conhecimento mínimo de determinado aplicativo e difundidos nas redes sociais de forma viral.

Figura 15 - Exemplo de meme feito a partir de rage comics



Fonte: Facebook<sup>7</sup> (2016).

Outro exemplo de Memes são os feitos com montagens de imagens ou fotos, também via aplicativos. Porém, ao mesmo tempo, há difusão de tiras e HQs curtas produzidas por artistas gráficos. Há inúmeras páginas que reúnem ambas essas produções, sejam os memes realizados em aplicativos ou os executados como profissionais, gerando milhares de compartilhamentos. Um exemplo é a página Universo Paralelo. Em 22/8/2016, havia cerca de 2,8 milhões de curtidas. Memes ao estilo rage comics tinham mais de 2 mil compartilhamentos com menos de dois dias online e tiras de cartunistas profissionais também. Porém um detalhe interessante é

<sup>7</sup> Disponível em: Facebook.com, acessado em 18 de setembro de 2016.

que a página utiliza, principalmente, artes em formato quadrado, ao invés do retangular usual das tiras de HQs. Há exemplo a seguir:

Figura 16 - Compartilhado pela página Universo Paralelo em 20/8/2016 possuía, dia 22/8, 9,6 mil curtidas e 2,7 mil compartilhamentos e 365 comentários



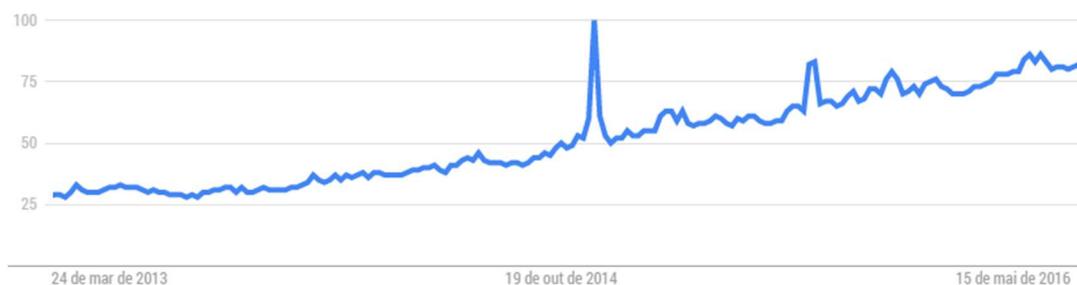
Fonte: Facebook<sup>8</sup> (2016).

O termo meme está ainda em ascensão. De março de 2013 a agosto de 2016, há um interesse crescente sobre o termo meme na ferramenta de pesquisa Google. Os dados foram obtidos com apoio do Google Trends, que registra o interesse por

<sup>8</sup> Disponível em: 18 de setembro de 2016.

pesquisar temas apresentando-os com valores de 0 a 100. O termo “meme” registrou cerca de 20 pontos de pesquisa em 2013. Atingiu cem pontos em 2014 e retornou ao topo em 2016.

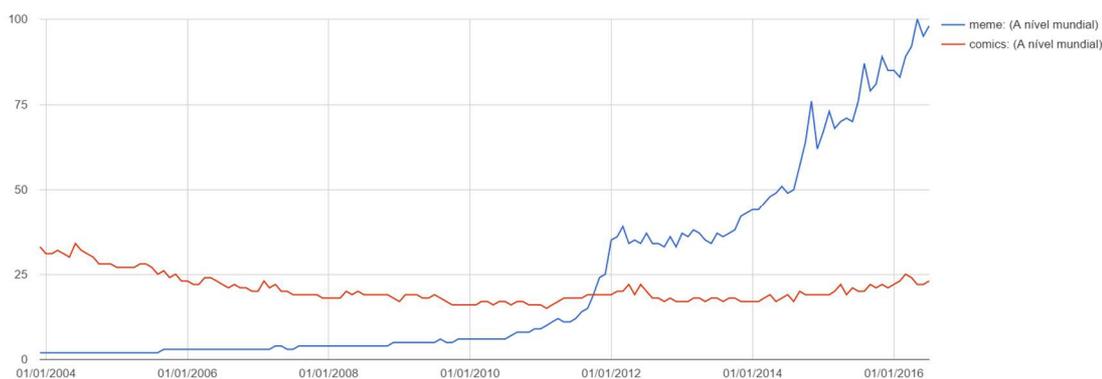
*Figura 17 - Termo meme teve pico de interesse em 2014, mas continua em ascensão*



Fonte: Google Trends (2016).

O interesse pelo termo “meme” supera, em muito, o termo “comics”. Porém nem sempre foi assim ao longo do histórico de pesquisas do Google. Como é possível notar no gráfico, abaixo, gerado pelo Google Trends, o termo “comics” predominava de 2004 até 2011, com cerca de 30 pontos de pesquisa e “meme” quase nulo. Porém em 2011, “meme” passou a superá-lo com larga vantagem.

**Figura 18 - Termo meme em comparativo a comics de 2004 a 2016**



Fonte: Google Trends (2016).

Porém há um detalhe interessante: há mais arquivos sobre o termo “comics” do que “meme”. Em 0,4s o Google retornou, em 22/8/2016, 519 mil resultados para o termo Comics, enquanto, para o termo “meme”, foram obtidos 319 mil resultados. Isso significa que há mais arquivo para o termo comics.

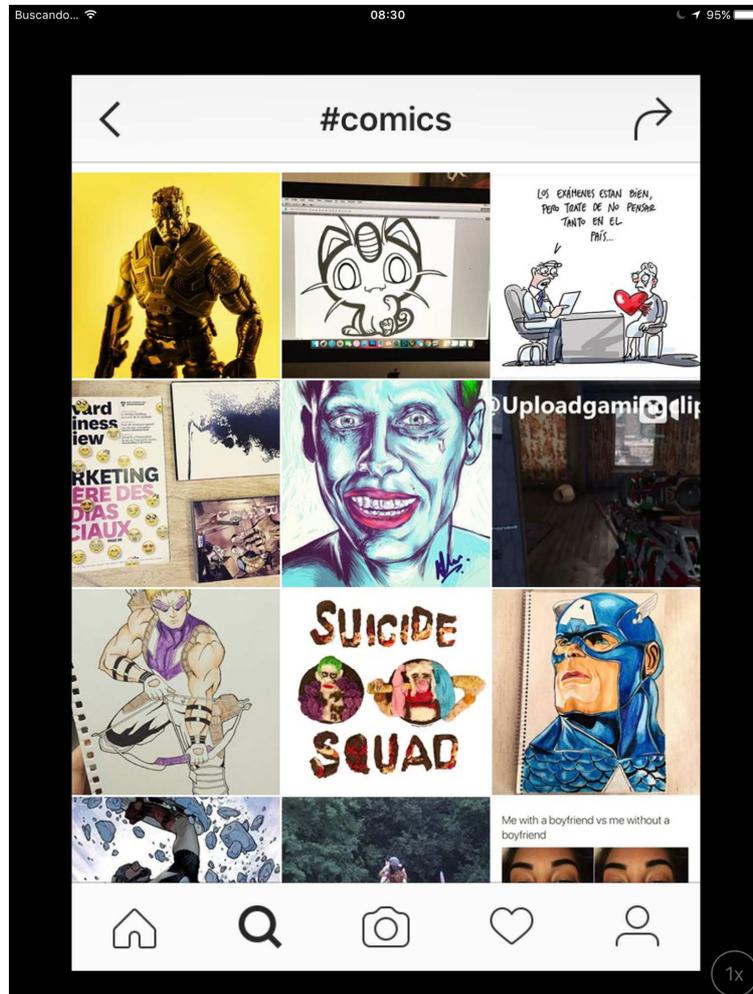
Existem outras formas de entretenimento concorrentes às HQs. Os termos “game” e “movie”, por exemplo, possuem um número muito maior de acessos. “Game” ultrapassa 3,3 milhões de resultados em cerca de 0,4 segundos de consulta e para “movies” mais de 2,4 milhões. Ambos são formatos de entretenimento que concorrem com HQs e memes, dividindo o interesse do público com livros, revistas e outros. Porém ambos são categorias de mídia diferente, por possuir o audiovisual e a interação virtual como características. Todavia, graças à tecnologia, jogos e filmes ganharam portabilidade, podendo ser consumidos em qualquer lugar que possua conexão com a internet. Além disso, também jogos têm, na atualidade, narrativas e alguns são inspirados em HQs. Portanto, concorrem, indiretamente, com HQs como forma de lazer. Assim sendo, devem ser considerados no momento em que for realizada a criação dos cenários prospectivos.

Além do Facebook e do Google, o aplicativo Instagram permite um tagueamento de temas diversos por meio do uso do símbolo # vinculado a uma palavra-chave específica: #comics, #movies, #games, etc.

Entre as formas tradicionais de mídia que, a princípio, concorrem como formato de entretenimento com as HQs estão livros, filmes e jogos. Em 3 de agosto de 2016, o aplicativo Instagram possuía 15,7 milhões de tagueamentos ao termo #books, 8 milhões de #movies, 7,4 milhões de #games e 6,4 milhões de #comics. Portanto, comics é o quarto termo mais citado entre estes formatos de mídia. Há citações de termos similares e em diversas línguas. Em português há 1,6 milhões de citações a #livros, 1,2 milhões para #filme, 656 mil para #HQs e 120 mil para #jogos, demonstrando que, a princípio, HQs superam jogos como termo de tagueamento em países lusófonos.

Segue uma print do termo #comics no aplicativo Instagram.

Figura 19 - Print de trecho do aplicativo Instagram na #comics em 3/8/2016



Fonte: Instagram<sup>9</sup> (2016).

Ainda, existem termos concernentes a cada um desses formatos de mídia que poderiam ser explorados, como HQs, filmes ou jogos específicos sendo um forte exemplo o termo #mangá, forma de HQs japonesa, com mais de 15 milhões de citações em 3 de agosto de 2016. Entretanto, o interesse deste capítulo é demonstrar, apenas, que há reflexos das HQs e outros formatos de mídia também nas redes

<sup>9</sup> Disponível em: 3 de agosto de 2016.

sociais e que, ao menos no aplicativo Instagram, as HQs são, em inglês, o quarto formato de entretenimento mais citado.

As postagens desses conteúdos demonstram que as HQs também são utilizadas como instrumento de diálogo. Os usuários utilizam imagens e informações para estabelecer um determinado nível de interação. Para Levy (1993, p. 13) “a circulação de informações é, muitas vezes, apenas um pretexto para a confirmação recíproca do estado de uma relação. ” Portanto o uso de conceitos e imagens relacionadas a HQs, na rede Instagram ou nas demais, serve para estabelecer um diálogo a partir de parâmetros de consumo de determinados bens culturais. Esse diálogo acontece na dimensão do hipertexto, que, segundo Lévy (1993), possui seis princípios: metamorfose, heterogeneidade, multiplicidade e encaixe de escalas, exterioridade, topologia e mobilidade de centros. Em resumo, o hipertexto se modifica, encaixa e possui mobilidade constantes que permitem o diálogo e a mudança. Essas qualidades estão presentes dentre as comunidades de leitores de HQ, o que leva ao segundo movimento dessa pesquisa.

Um dado relevante a ser citado é que as HQs, ao longo do século XX, foram utilizadas como mídia complementar ou associada. Ou seja, um determinado produto de mídia - como filmes e séries - são inspirados ou se transformam em HQs. Um exemplo disso são as HQs da editora italiana Bonelli, cujos heróis, desde os anos 1950, são inspirados em filmes norte-americanos. Outro caso é da editora Ebal, no Brasil, que, nos anos 80, realizava adaptação de séries japonesas e desenhos animados veiculados nas principais emissoras de TV brasileiras (JUNIOR, 2004).

Exemplo recente é a onda de adaptações de HQs para o cinema, como Homem-Aranha, Vingadores, Demolidor e outros, que geram efeito reverso. Ou seja, as histórias veiculadas no cinema alimentam as vendas e a mitologia em HQ. Nas HQs autorais há reflexo desses produtos de mídia, porém absorvidas às vezes como humor ou paródia ou, ainda, na criação de personagens inspirados nesses filmes.

As HQs, portanto, servem de inspiração ou se unem as demais mídias e também permitem uma forma mais acessível de apresentar narrativas. Ao invés da

empresa precisar produzir uma série televisiva ou para internet, um autor solitário pode criar uma mitologia apenas com lápis, caneta e apoio de um notebook.

O leitor de HQs consome um formato portátil de mídia: as revistas que tinham essa vantagem única ao longo do século XX. Todavia, essa portabilidade se estende, na atualidade, também aos filmes e séries, pois o smartphone e o tablet também permitem o consumo de mídia sem a necessidade de estar em uma sala ou cinema. O audiovisual - assim como as redes sociais - tornou-se portátil também.

### **5.3 Diferenças entre HQs impressas e virtuais**

As HQs impressas e virtuais possuem diferenças em suas dinâmicas de leitura, gerando diversos modos de compreensão e de apropriação. Na tabela, abaixo, há um comparativo entre HQs impressas e virtuais para leitura em tablets. Serão comparados suporte, interface, ritmo de apropriação da leitura, hipertexto, intervenção criativa, meios que aquisição e oportunidade/agilidade na aquisição.

O hipertexto será avaliado na dimensão de Lévy (1993). O autor avalia que essa forma eletrônica de texto se modifica, encaixa e possui mobilidade constantes que permitem o diálogo e a mudança. Todavia, no caso das HQs virtuais, em geral, o texto está preso na página. Porém, mesmo assim, possui possibilidade de zoom, qualidade que inexistente no papel. Portanto, também pode ser classificada como hipertexto, devido a essa qualidade.

Essa análise foi realizada a partir de dados do autor, que comparou qualidades de ambos os meios e apoio em estudos anteriores sobre plataformas de leituras analógicas e digitais (MONTARDO, BRANCO, NUNES, 2013).

### Análise das diferenças de suporte analógico e digital

Elementos de análise	Analógico	Digital
<b>Suporte</b>	Papel/revista/livro	Hipermídia
<b>Interface</b>	Estática	Móvel, permite zoom
<b>Ritmo de apropriação</b>	Quadros e imagens que permitem leitura linear, sem interferências da mídia impressa	Quadros e imagens que permitem leitura linear, mas também podem sofrer interferência de demais aplicativos vinculados ao tablet
<b>Hipertexto</b>	Índice e apêndices nas páginas da revista	Índices e apêndices acessíveis via interface com a internet, existente no tablet
<b>Intervenção criativa</b>	Narrativa escrita e gráfica realizada para o meio papel	Narrativa escrita e gráfica realizada para o meio digital, eventualmente existindo mais detalhes no desenho
<b>Meios de aquisição</b>	Revistarias, livrarias, sites	Aplicativos, sites, torrent
<b>Oportunidades/agilidade na aquisição</b>	Exemplares disponíveis nas revistarias e livrarias e encomenda pelos sites	Imediata e ampla, já que o exemplar pode ser selecionado de um arquivo virtual

#### 5.4. Segundo movimento: a perspectiva dos desenhistas

O objetivo deste capítulo é apresentar um recorte sobre a produção de quadrinhos físicos e digitais a partir da perspectiva de três participantes do projeto Batimá Feira da Fruta. Foram entrevistados o criador do projeto, Eduardo Ferigato, e os desenhistas Mario Cau e Caio Yo, que participaram do projeto. Ferigato indicou Cau e este recomendou Yo para ser entrevistado, em um método bola de neve.

Antes de apresentar os resultados preliminares é relevante identificar em qual âmbito acontece o recorte. Os desenhistas participantes são habituados em realizar HQs virtuais, mas também com contratos junto a editoras brasileiras e norte-americanas que balizam seus conhecimentos e hábitos de arte.

Os temas escolhidos para análise foram: produção, redes de colaboração, Batimá Feira da Fruta e Apropriação. Esses temas se dividiram em categorias ligadas ao objetivo geral e aspectos dos objetivos específicos.

A partir dos temas foram criadas categorias de análise, com subcategorias identificadas entre parênteses: Produção - experiência profissional (independente, comercial nacional, comercial estrangeira), aspectos da produção de HQs analógicas e digitais (analógicas e digitais), abordagem narrativa analógico/digital (analógicas e digitais), ferramentas para produzir HQs (analógicas e digitais); Redes de colaboração - processo de colaboração para criar HQs digitais e/ou analógicas (analógicas e digitais); Projeto Batimá Feira da Fruta - criação do projeto colaborativo (motivação e elementos de motivação e como se conectou ao projeto), mídia (divulgação e repercussão); Apropriação de HQs - apropriação de HQs independentes (percepção sobre o mercado), leitura de HQs e perspectiva (preferência de leitura, diferença de leitura entre mídias analógica/digital, leitura atual) e perspectiva (qual será o futuro das HQs). Houve variação nas subcategorias de análise devido a um dos entrevistados ser o criador do projeto e os outros dois participantes. Porém, no todo, ocorreu similaridade de questionamentos.

O tema produção busca compreender como o desenhista/roteirista cria HQs analógicas e digitais para ambas as mídias. A categoria Produção, para melhor compreensão, divide-se nas subcategorias experiência profissional, subdividido em independente, comercial nacional e comercial estrangeira.

O objetivo dessas três subcategorias é compreender se os desenhistas já trabalharam como independente, comercial nacionais e estrangeiras. Cada uma dessas experiências modifica e acrescenta sentido ao trabalho do desenhista/roteirista. Outra subcategoria se refere a aspectos da produção de HQs analógicas e digitais. O objetivo é depreender sobre quais as diferenças, para os

desenhistas, entre produzir HQs analógicas e digitais. Por último, são questionadas as ferramentas para produzir HQs analógicas e digitais. Se o desenhista utiliza mesas digitalizadoras, tablets, canetas ou técnicas mistas.

O tema redes de colaboração se divide nas categorias processo de colaboração para criar HQs digitais e/ou analógicas. A meta, nesse caso, é estabelecer como os artistas se conectam e por quais motivos.

O tema Projeto Batimá Feira da Fruta possui as categorias criação do projeto colaborativo, dividido nas subcategorias motivação e elementos de motivação e como se conectou ao projeto; e a categoria mídia, com nas subcategorias divulgação e repercussão. No caso, o interesse está em saber como aconteceu o processo de colaboração para que o criador do projeto motivasse desenhistas e vice-versa.

O tema Apropriação de HQs é dividido em apropriação de HQs independentes, composta da subcategoria percepção sobre o mercado; a categoria leitura de HQs e perspectiva, e as subcategorias preferência de leitura, diferença de leitura entre mídias analógica/digital, leitura atual; e a categoria e perspectiva, composta da subcategoria qual será o futuro das HQs. Apropriação é, ao lado de produção, parte essencial dessa dissertação. A busca é compreender sobre o interesse dos desenhistas em consumir HQs analógicas e digitais e sobre como prevê o futuro desta arte.

**Produção** - Dos três entrevistados, todos possuem experiência em produzir HQs independentes e trabalhar para o mercado comercial nacional. Apenas um despossui vivência em realizar trabalhos para editoras estrangeiras.

Sobre produzir HQs analógicas e digitais, os três afirmaram que inexistem diferenças na realização da arte e roteiro das páginas. Porém, dois entrevistados afirmaram que a finalização das páginas analógico é mais demorado, pois demanda preparação para a gráfica.

Segundo os entrevistados, as páginas de quadrinhos físicos e virtuais demoram o mesmo tempo para serem realizadas e utilizam as mesmas ferramentas para produzir (lápiz, canetas, tablets, aplicativos como Photoshop e outros).

Para o entrevistado Mario Cau:

“Produção, ou seja, escrever, desenhar, etc., não tem tanta diferença se você optar por um modelo de página tradicional. (...). Quando produzimos para um impresso, temos algumas limitações técnicas e físicas. A página tem um limite de tamanho, às vezes limite de cores, de formatos. Existe, também, um limite financeiro, pois para imprimir um livro ou mesmo um gibi, é preciso pagar a gráfica. ”

As páginas virtuais, porém, podem também ser complexas se envolver interatividade (animações, sons, áreas clicáveis). Já as abordagens narrativas analógicas e digitais são diferentes. As narrativas analógicas podem ser estruturadas em capítulos, pois o leitor está com a revista em mãos e, portanto, menos propenso a dispersão. Já as digitais, segundo os entrevistados, têm que fisgar o leitor em poucas páginas.

Para Caio Yo há diferença de proposta de mídia:

“O quadrinho virtual é publicado em partes (geralmente páginas ou capítulos), que precisam funcionar individualmente, como pequenos excertos de uma leitura maior. O quadrinho físico é feito para ser lido como uma história completa. ”

As ferramentas para produzir HQs também variam de acordo com cada um dos três artistas entrevistados. Esses três artistas atendem os quatro perfis de desenhistas na atualidade: 1) Artistas que desenharam apenas na tela (Cintiq ou similar); 2) Artistas que desenharam à mão e finalizam em telas (Cintiq ou similar); 3) desenhistas que trabalham à mão e utilizam tablets de mesa conectados ao computador para fazer acabamento; e 4) artistas que desenharam e colorem à mão, utilizando o computador apenas para ajustes (cor, brilho, letreiramento).

O tablet Cintiq, que permite desenhar diretamente na tela, é usado primordialmente por dois dos três entrevistados. Coube a Mario Cau o uso de um grupo de ferramentas tradicionais aliado a informática para finalizar os trabalhos:

“Eu gosto de lápis e nanquim no papel. Tradicional mesmo. Mas nos últimos anos venho usando muitas canetas-pincel, que simulam o traço do pincel e nanquim, mas

com mais controle e dinamismo, e também a arte-final digital. Gosto de técnicas mistas, e quando elas são necessárias na HQ eu uso o que precisar: aquarela, giz, papelão, colagem, etc. As cores, geralmente, são digitais e para isso uso softwares de pintura. (...). Atualmente eu uso papel Canson Layout 120g, lápis 2B, grafite azul. Canetas variadas, e preferência especial pelas caneta-pincel Kuretake n.30 e várias outras. Uso pincel Winsor & Newton série 7, nanquim Talens. Tenho uma prancheta boa, uma cadeira confortável. Preciso de música, amo música enquanto trabalho. Tenho muitos outros materiais no estúdio, mas estes que falei são os que mais uso. No pc, uso Photoshop e Manga Studio com uma tablet Wacom. Para letreirar, uso Illustrator e para editar, o InDesign”.

Um gadget similar a Cintiq é o Ipad Pro, que possui 2048 níveis de pressão, permitindo traços fiéis a intenção do desenhista. Ainda há outros aparelhos com capacidades similares, como o Surface Pro e alguns notebooks 2 em 1 com canetas e telas com tecnologia Wacom ou Tegra.

**Redes de Colaboração** - Redes de colaboração é outro tema analisado nesta dissertação. Para isso é importante compreender a categoria como acontece o processo de colaboração para criar HQs digitais e/ou analógicas. Os entrevistados afirmam, na subcategoria Motivação, que o interesse em participar de projetos independentes se dá por divulgação, apaixonar-se pelo projeto e ter o tempo livre. Além disso, para Eduardo Ferigato, adicionar pessoas permite melhorar a qualidade do projeto.

A subcategoria Elementos para Motivação revelam os termos planejamento, centralização, debate, trabalho em equipe, aceitação de críticas, tempo livre e apaixonar-se pelo projeto. Para o criador do projeto, Eduardo Ferigato, mais importante que o retorno financeiro é oferecer uma boa inspiração.

**Batimá Feira da Fruta** - O tema Batimá Feira da Fruta perpassa essa dissertação. As categorias de análise Motivos para Participar do Projeto e Como se Conectou ao Projeto são respondidas pelos participantes da seguinte forma: um se convidou e outro foi convidado por Eduardo Ferigato. O criador do projeto disse que esse foi o

critério para escolha dos participantes: profissionais se convidaram ou foram convidados. A categoria Mídia, na subcategoria Divulgação e Repercussão, revela que a divulgação durou cerca de um ano e aconteceu por redes sociais e via portfólios virtuais dos participantes. A repercussão, segundo eles, foi imensa. Inclusive, foi realizada uma versão da HQ em formato de vídeo, unindo o áudio original de Batimá Feira da Fruta com os desenhos dos participantes.

**Apropriação das HQs** - Apropriação de HQs é mais um tema pertinente. Na categoria de análise Percepção Sobre o Mercado dois entrevistados definiram que há espaço para o mercado independente de HQs. Um terceiro evitou responder a essa pergunta. Na categoria Diferenças de Leitura HQ Analógica/Digital dois entrevistados afirmaram que há diferença na experiência de leitura em telas de PCs, smartphones e tablets, sendo melhor nesses últimos. Além disso, um entrevistado destacou a melhor capacidade de armazenamento das HQs virtuais uso de recursos multimídia em comparação às analógicas. Porém um entrevistado recordou que as HQs digitais concorrem com os demais recursos virtuais existentes no ambiente virtual (música, acesso à internet, entre outros).

Na subcategoria Preferência de Leitura recai sobre analógica para dois entre três entrevistados. Apenas um disse preferir ler ambos os formatos. Na subcategoria Leitura Atual dois afirmaram não acompanhar a produção atual de HQs virtuais e apenas consumir trabalhos de colegas independentes. Um disse não estar mais comprando HQs analógicas e se acostumando a aplicativos de HQs, como Social Comics e Comixology.

Na Categoria Perspectiva há a subcategoria Qual Será o Futuro das HQs. Dois dos três entrevistados afirmaram que há futuro para as HQs virtuais e irá lançar séries curtas para o meio eletrônico. Um dos entrevistados optou por não responder.

Como resultado, foi possível depreender algumas informações sobre as entrevistas dos desenhistas. O perfil resultante foi o seguinte:

Figura 20 - Persona de desenhista de HQ



- Trabalha como freelancer
- Faz ilustração e HQs
- Participa de projetos colaborativos
- Faz projetos autorais
- Utiliza técnicas analógicas e digitais para desenhar
- Trabalha para editoras nacionais e estrangeiras
- Prefere ler HQs analógicas
- Escreve de forma diferente HQs analógicas e digitais
- Acompanha o trabalho de colegas

Fonte: elaborado pelo autor (2016).

Esse profissional, então, trabalha em casa como freelance. Faz ilustrações e HQs comercialmente. Participa de projetos colaborativos e autorais para divulgar seu trabalho e também ampliar sua clientela e redes de colaboração. Há uso de técnicas analógicas mistas com as digitais ou eminentemente digitais. Já trabalhou ou trabalha para editoras nacionais e estrangeiras. Prefere ler HQs analógicas, mas também consome e produz as digitais. Escreve roteiros de forma diferente para formato analógico e digital, sendo que no digital busca ser mais conciso. Em geral, consome trabalhos de colegas desenhistas, em especial os comercializados em feiras de quadrinhos e online.

**Geração de renda via redes sociais e eventos** - Um dado relevante é que há inúmeros artistas gráficos que postam gratuitamente suas obras em redes sociais e, depois, buscam retorno financeiro em publicações independentes, seja com seus próprios recursos ou via financiamento coletivo, onde os interessados oferecem valores para viabilizar a publicação. No site Catarse, em 22/8/16, existiam cerca de 36 projetos de HQs online e, em seu arquivo, mais de 320 finalizados, ou seja, que obtiveram, ou não, os valores necessários para que possam ser impressos. Entre os que obtiveram mais recurso está o Combo Rangers, de Fábio Yabu, uma das primeiras webcomics brasileiras, produzidas desde o final dos anos 1990. Yabu solicitou, via Catarse, R\$39 mil para realizar uma HQ com os personagens Combo Rangers. Os apoiadores obteriam, em troca, HQs e pôsteres dos personagens, entre outros prêmios. Em 19/2/2013 a campanha de arrecadação se encerrou com 711 apoiadores e a arrecadação de R\$67,540,00 - cerca de 140% do valor solicitado (CATARSE, 2016). Todavia, a média solicitada varia de cinco a 25 mil, normalmente, sendo que a maior parte dos projetos via Catarse obtém apoiadores dentre amigos e seguidores do artista nas redes sociais.

Outra forma de obter verbas são as feiras de HQs, como as ComiCon, FIQ, Fest Comix, Bienal de Quadrinhos, GibiCon, CCXP, entre outros, realizados, em especial, em capitais brasileiras, mas também em menor proporção em cidades do interior. Nelas são comercializadas HQs comerciais, mas também independentes. Entre os que participam desse mercado, estão autores de webcomics, dentre eles Pedro Leite (Quadrinhos Ácidos, com 463 mil curtidas, em 22/8/2016), Alexandre Beck (Armandinho, com 980 mil curtidas em 22/8/2016), Pedro Ruas (Um Sábado Qualquer, com 2,7 milhões de curtidas em 22/8/2016) e outros. Os três apostaram na publicação de HQs independentes, comercializadas em feiras e via Facebook. A diferença é que Ruas optou, também, por possuir uma loja virtual, onde comercializa seus personagens em forma de almofadas, bonecos, além de HQs. O endereço virtual é <https://www.hmmm.com.br/categoria/um-sabado-qualquer>.

Abaixo segue uma imagem compartilhada por Pedro Leite para noticiar de quais eventos de HQs participaria no segundo semestre de 2016.

### 5.5 Terceiro movimento: a perspectiva dos leitores

A apropriação de HQs analógicas e digitais, por parte dos leitores é um aspecto relevante dessa dissertação. Para compreender como se dá essa apropriação, foi elaborado um questionário, via Formulários Google, e distribuído na rede social Facebook em grupos de discussão como Colecionadores de HQ, Colecionadores de HQs dos Pampas, Quadrinhólatras, Quadrinhólatras I, Quadrinhos, Quadrinhos em Questão, Mulheres em Quadrinhos, Feira de Quadrinhos RS, (((Quadrinhos))), Quadrinhos e Afins, República dos Quadrinhos, entre outros. O número médio de participantes, de cada grupo, varia de 15 mil a 330.

É importante destacar que cada grupo virtual possui características distintas, em especial os voltados para colecionadores e para comércio, que são, eminentemente, voltados à HQs analógicas. Em língua portuguesa não foram encontrados grupos voltados especificamente para experiência de leitura digital.

O questionário, sob o título Apropriação de HQs analógicas e digitais, é de múltipla escolha. As perguntas são as seguintes:

Qual sua idade? Gênero? Qual sua escolaridade?, Qual sua faixa de renda mensal?, Consome HQs?, Com que frequência?, Prefere HQ em formato analógico ou digital?, Prefere ler HQs em redes sociais?, Prefere HQs curtas ou longas?, Possui tablet?, Consome com que frequência HQ analógico?, Consome com que frequência HQ digital?, Quanto investe por mês em HQs?, Quantas HQs lê por mês?, Prefere qual estilo? (Comics norte-americano, Mangá, Europeu/latino-americano, Nacional, Alternativo), prefere qual gênero? (Super-herói (comics), Japonês (Mangá), Policial, Faroeste, Ficção Científica, Literário, Humor, Histórico, outro), prefere qual categoria? (Infantil, Infanto-juvenil, Adulto, Misto, Outro), Coleciona HQs? Quais formatos? (Coleções, Formatinhos, Formato americano, Outro), onde adquire HQs analógicas? (Sebos, Revistarias, Livrarias, Internet, Feiras de HQs, outro), utiliza qual dispositivo para ler HQs digitais? (Tablet, Desktop, Notebook, Smartphone), se lê HQs digitais em Smartphone, qual tamanho da tela em polegadas? (4, 5, 6, outro), qual app ou

meio utiliza para ler HQ digital? (ISSUU, Social Comics, Comixology, Torrent, outro), O que lhe impede de ler HQs digitais? (Prefere colecionar, Dificuldade em se adaptar a tela, Desinteresse em formato digital, gosta do formato analógico, outro), vai ler HQs em que formato no futuro? (Analogico, digital, misto, outro), acredita que outro meio de comunicação pode substituir as HQs? Por quê? Gostaria de fazer algum comentário?

Em 24 horas, o questionário recebeu 150 respostas. Os dados colhidos foram os seguintes: Cerca de 10,9% dos participantes tem menos que 20 anos, 37,2% abaixo de 30, 3,66%, menos de 40, 15,9% menos de 50 e 3,4% acima de 50. Dos respondentes, 69% se identificou como sendo do sexo masculino, 29,7% feminino e 1,4% como outros. A escolaridade dos participantes é a seguinte: 1,4% possui Ensino Fundamental, 20,1% o Ensino Médio, 44,4% graduação, 31,3% pós-graduação (aí incluindo lato e stricto sensu) e 2,8% especificaram cursar doutorado ou possuir curso técnico.

A faixa de renda mensal dos participantes é a seguinte: 20,8% afirma receber até R\$1 mil por mês (nesse cômputo estão tanto assalariados como desempregados), 28,5% até R\$2 mil, 24,3% até R\$3 mil, 15,3% até R\$4 mil e 11,1% acima de R\$5 mil. Destes, cerca de 91,8% afirmam consumir HQs e 8,2%, não.

A frequência de consumo é a seguinte: 11,6% é diária, 21% semanal, 44,9% mensais e 22,5% marcaram a opção Outro, escrevendo as palavras: eventualmente, "ocasionalmente", "em assuntos específicos", "depende da fase da vida", "esporadicamente", "a cada dois meses", quando tenho tempo, "quatro vezes por ano", de vez em quando, além de "só compro especiais. O resto leio emprestado" e "não compro séries periódicas, mas diria que compro entre 4 e 10 graphic novels ou livros de quadrinhos por ano. Se incluirmos tirinhas no montante, leio pelo menos uma vez por semana".

O formato analógico é o preferido de 80% dos leitores e o digital para 20%. A leitura de HQs em redes sociais não é da preferência de 85,6% e 14,4% aceitam esse formato. As HQs curtas (uma página) são preferidas de 7,9% dos entrevistados, as

médias (2 a 7 páginas) de 2,2%, as intermediárias (8 a 20 páginas) para 25,2% e as longas (acima de 20 páginas) para 64,7%.

Dos entrevistados, 53,1% possui tablet e 46,9%, não. As HQs analógicas são consumidas diariamente por 12,2%, sendo que 23,7% afirmam ter consumo semanal e 64,1% mensal. As HQs digitais são consumidas diariamente por 20% dos entrevistados, semanalmente para 29,6% e mensalmente para 50,4%. Nesse ponto, nos comentários, diversos respondentes afirmaram rejeitar totalmente as HQs digitais. Porém, e aí está uma interpretação do pesquisador, como estão em redes sociais em grupos de HQs, acabam recebendo histórias curtas em sua timeline, mesmo as rejeitando como formato de leitura.

Desses entrevistados, 40% afirmam ler até duas HQs por mês, outros 40% mais de cinco e 20% acima de dez. Os estilos preferidos dos leitores são Comics norte-americanos para 44,4%, alternativo para 23,9%, europeu/latino-americano para 12,7%, mangá para 11,3% e nacional para 7,7%. Os gêneros preferidos de leitura são super-heróis (comics) para 35,7%, humor para 14,3%, ficção científica para 13,6%, japonês (mangá) para 8,6%, faroeste para 6,4%, literário para 5%, histórico para 4,3% e policial para 2,9%. Cerca de 9,3% optaram por Outro, escrevendo como respostas: fantasia, "todas exceto mangá, policial e histórico", "Todos os gêneros, sem distinção", "Gosto de tudo, embora tenha lido mais mangá, porque estudo as HQs japonesas", "suspense/ terror", "graphic novel", "Gosto de mais de um gênero", "Todos, para mim não importa eu só leio '-' e "Todos citados".

Das categorias de leitura, 46,1% prefere HQs adultas, 40,4% misto, 9,9% infanto-juvenil e 3,5% outro, escrevendo como resposta "qualquer um...", "Todos os estilos", "toooooodos", "Não olho muito isso, me foco na história em sim, se for interessante, leio qualquer categoria" e "indiferente". A categoria infantil foi colocada como opção, mas ninguém a marcou.

Dos 150 entrevistados, 126 afirmam colecionar HQs, sendo que 38,9% preferirem coleções (Encadernados, minisséries, etc.), 25,4% preferem formato americano, 11,1% formatinhos (HQs 14cm por 21cm produzidos nos anos 1980 e atualmente nas revistas Turma de Mônica e revistas Bonelli, como Tex, Zagor, Dylan

Dog e outros). Do total, 24,6% marcou a opção outro, escrevendo: "Todos", "não coleciono. Leio e passo adiante", "De tudo um pouco. O que me parece ser uma boa leitura e algo que eu queira guardar", "Não coleciono, mas tenho várias", "Desculpe, não entendi essa pergunta", "Álbuns/livros de volume único", "todos", "Tex e Zagor", "Tudo", "Não coleciono", "não", "Encadernados". "Livros individuais (como Maus, O Espinafre de Yukiko) e edições de luxo (como Absolute Sandman, Big Damn Sin City, etc...)", "nops", "Encadernados", "não sou colecionador", "álbuns (hqs completas)", "Todos os formatos acima" e "não coleciono".

Dos entrevistados, 22,5% afirmam adquirir, primordialmente, HQs analógicas pela internet, 21,8% em revisteiras, 19,7% em livrarias, 12% em sebos, 5,6% em feiras de HQs e 18,3% em Outros, escrevendo: "banca de jornal", "Só não compro na internet. Acho que essa questão tinha que poder marcar mais de uma resposta", "Todas as citadas", "livrarias, internet e feiras", "Sebos e revistarias", "Todas essas opções" (dito de maneira similar dez vezes), "Banca de jornal e Sebo" e "feira de publicações independentes".

Na pergunta "utiliza qual dispositivo para ler HQs Digitais?" 33,9% afirmaram ser notebook, 33,1% tablet, 19% desktop e 14% smartphone. Dos 121 respondentes que afirmaram ler HQs digitais, 67 dizem ler também em smartphone, sendo que 39,7% leem em aparelhos de 5 polegadas, 16,2% em de seis, 17,6% de quatro polegadas e 26,5% em outros, sendo que os mesmos disseram: "Não leio em smartphones" (quatro respostas), "não tenho", "quanto maior, melhor", sete polegadas (três respostas), 12 polegadas, "desktop" e "moto G2".

Sobre o app ou meio que utiliza para ler HQs digitais, 23,6% usam torrent, 16% o app Comixology, 14,2% o app Social Comics, 13,2% o aplicativo ISSUU e 33% marcaram opções outros, respondendo: "Scan", "ComicRack", "Manga Rock", "Sites dos artistas", "Se não houver a de papel, pego o formato que estiver disponível", "sites de HQ online", "Comixology, social comics e sites", "Blogs de autores", "Download", "sites", "PNG", "Leio em sites ou scans baixados", "webcomic", "nenhum", "Comic Zeal", "Sites ou blogs de scanlation", "OComicrack", "Facebook", "CDdisplay", "Cosmic Reader", "Mangá Fox, Central de mangás e outros do tipo", "varia. Às vezes

leio em sites que digitalizam os trabalhos. Às vezes por torrent", "simple comic, moon reader e todos os anteriores", "Ibooks", "PDF", "CDisplay", "cddisplay. Arquivo em cbr" e "Chrome e Acrobat Reader"

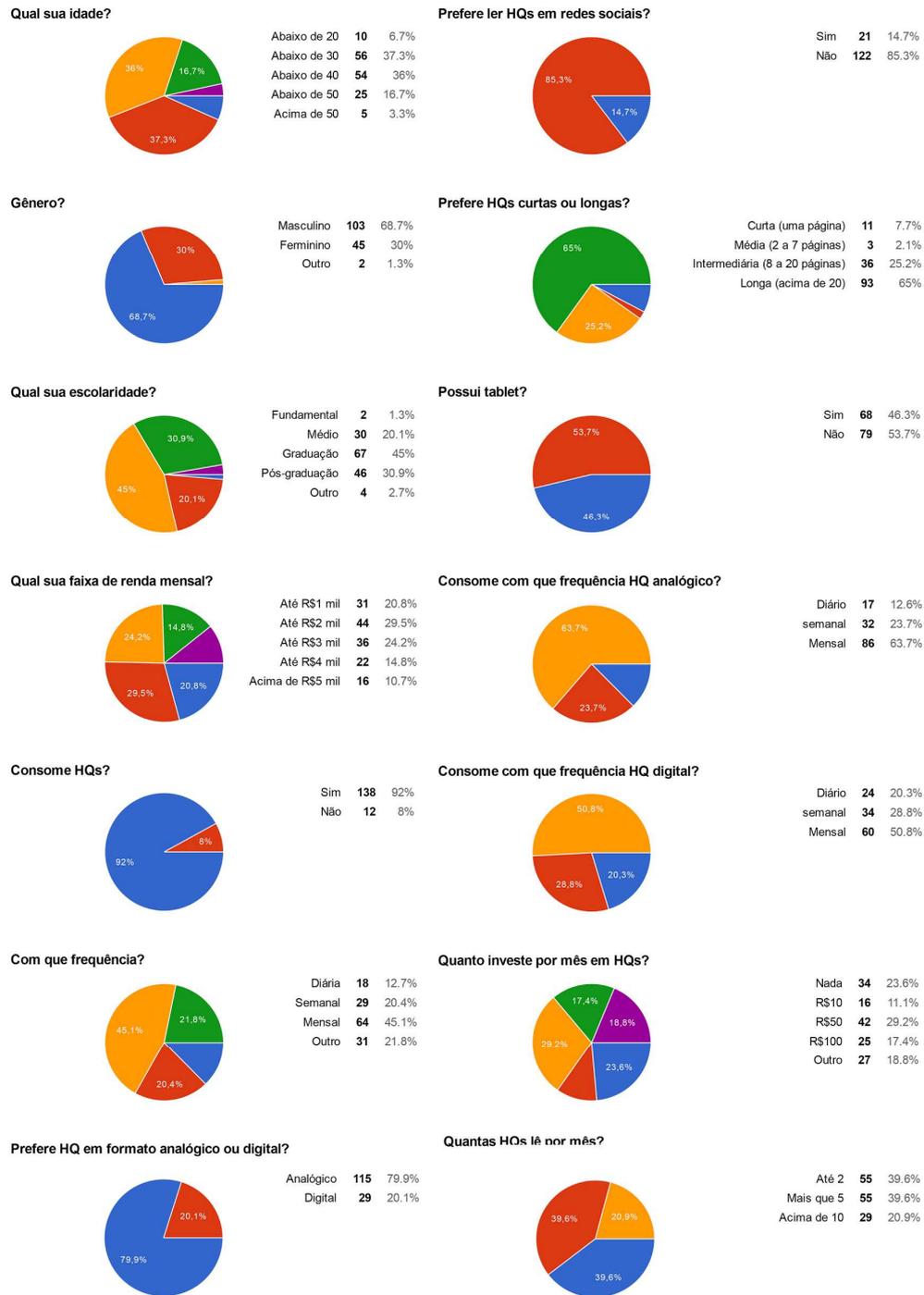
Sobre a pergunta O que lhe impede de ler HQs digitais, 41,9% dizem gostar do formato analógico, 21,4% prefere colecionar, 14,5% tem dificuldade em se adaptar à tela, 4,3% possuem desinteresse pelo formato digital e 17,9% responderam outro, sendo que escreveram: "Só uso quando não tem outro jeito", "nada..." (duas respostas), "cotação do dólar", "Nada, mas gosto do "formato analógico", que entendi que são os impressos, de papel", "iluminação da tela contra os olhos", "Sem impedimentos, apesar de preferir no suporte analógico", "falta de tempo mesmo X.X", "Leio HQs digitais, mas prefiro as analógicas (gosto de colecionar)", "HQs são verticais e as telas são horizontais, o que diminui muito o tamanho da página e impede de ver detalhes e ler balões" e "Nada me impede, simplesmente prefiro o analógico" e os demais deixaram o campo em branco.

Em relação a pergunta "vai ler HQs em que formato no futuro?" 57% afirmaram misto (digital e analógico), 28,9% analógico, 9,9% digital e 4,2% marcaram outro, sendo que escreveram: "Talvez em holograma, daqui uns 10 anos sendo muito otimista, ou daqui uns 100 anos sendo só otimista", "digital ou analógico, tanto faz", "No que estiver disponível, mas preferencialmente em analógico enquanto houver" e "qualquer um".

Como resultado, foi possível elencar algumas estatísticas que estão resumidas nas próximas páginas.

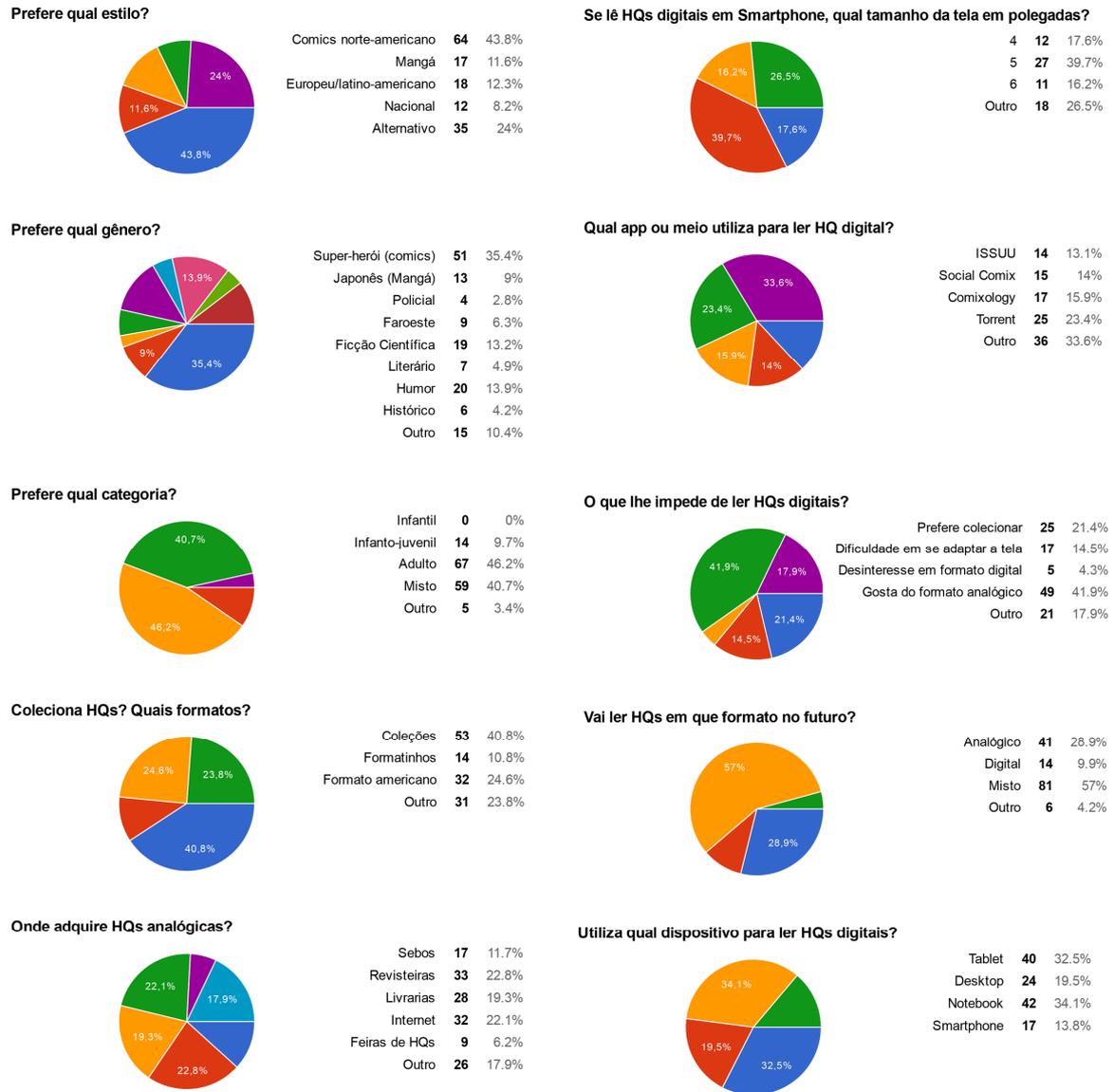
### **Resumo dos principais dados coletados na pesquisa:**

Figura 21 - Dados coletados na pesquisa



Fonte: elaborado pelo autor (2016).

Figura 22 - Dados coletados na pesquisa



Fonte: elaborado pelo autor (2016).

Para encerrar a pesquisa, foram realizadas duas perguntas abertas, para ser respondida por escrito. A pergunta “acredita que outro meio de comunicação pode substituir as HQs? ” Por quê? Foi respondida por 76 entrevistados, sendo que oito vezes apenas a palavra não (APÊNDICE F). Já a pergunta: Gostaria de Fazer Algum

Comentário? (APÊNDICE G) foi respondida por 32 entrevistados. Dentre as respostas obtidas estão estas:

- Existe espaço para as duas mídias, mas cada uma com seu formato, hoje o que se faz é escanear a revista impressa e ler digital, o que não é bom, criar para leitura em telas pode abrir espaço para um novo tipo de hqs
- Ótima enquete, sempre bom saber que pessoas analisam e fazem como projeto de estudo os hqs
- Não consumo digital porque ainda não encontrei um formato que me agrade.
- Sou das antigas prefiro HQs em papel a cada virada de página é sempre uma surpresa
- Coloquei que prefiro digital devido à falta de uma terceira opção e para reforçar que não tenho problema com este meio. Isto é, tanto faz ser em papel ou digital a HQ.
- Tiras são sempre bem-vindas.
- Me interessa mais a arte dos HQ'S. Nada supera a essência do analógico. Não é ser conservador, é continuar apostando no que deu certo.
- O futuro deve estar nos olhando, neste momento!
- Acho que falta uma atenção do governo com relação a investimentos para esse tipo de entretenimento, pois é uma forma de leitura agradável que dá mais liberdade prazerosa de dar a oportunidade ao início de leitura por mais linhas de interpretação. Não se limita a apenas apresentar uma massa de letras a crianças e querer que elas entendam e gostem disso! Crianças curtem o visual e ela tem que ser estimulada para ver as duas coisas e os quadrinhos são um caminho prazeroso. Sem falar que mercado de quadrinhos pode contribuir para um país. Em muitos países, a contribuição econômica para um país é muito grande, então é uma tolice continuarem ignorando esse mercado!
- Na questão "Consome com que frequência HQ analógico? () diário () semanal () mensal" seria (X) eventual.
- Tablets facilitam bastante, em meu ver, o consumo de HQs digitais. É mais compacto e a tela possibilita ampliações. Em PCs e notebooks era mais cansativo ler.
- HQ digital ou analógico, não importa, sempre é bom ler.

## 5.6 Análise do questionário: personas

O questionário foi remetido, eminentemente, a grupos que debatem HQ na rede social Facebook. A resposta rápida (150 em 24 horas) demonstra engajamento por parte dos consumidores de HQ.

Os dados revelam que a maior parte dos respondentes estão na faixa etária entre 20 e 30 anos (37,2%), tendo uma variação entre os com abaixo de 20 (10,9%) e menos de 40 (15,9%), sendo que o gênero masculino (69%) é predominante, assim como graduação (44,4%) e pós-graduação (31,3%). A faixa de renda varia entre menos de R\$1 mil (20,8%), passando por até R\$2 mil (28,5%) e até R\$3 mil (24,3%), sendo que a maioria (91,8%) lê HQs.

O consumo mensal de HQs (44,9%) tem destaque, assim como a preferência por conteúdo analógico (80%), sendo a leitura digital rejeitada por 85,6%. As HQs longas são preferidas para 64,7% dos leitores. Praticamente metade possui tablet (53,1%) e o consumo de HQs digitais se dá em âmbito mensal para 50,4%. A quantidade de leitura mensal de HQs é de duas (40%) a mais de cinco (40%), sendo os comics norte-americanos os preferidos (44,4%), predominando a preferência por HQs adultas (46,1%) e misto (40,4%), tendo o colecionismo como atividade para 38,9%, sendo que coleções fechadas (encadernados, minisséries).

A forma como adquire HQs varia entre compras pela internet (22,5%), em revisteiras (21,8%), livrarias (19,7%) e sebos (12%). Embora mais da metade possua tablet, a leitura de HQs digitais predomina no notebook (33,9%). O tablet está presente para 33,1% e, quando leem em smartphone, possuem os de cinco polegadas (39,7%). Quanto à forma como acessam essas HQs, há variação entre torrent (23,6%) e diversos (33%). O formato analógico é o predominante (41,9%). A leitura mista de analógico e digital são previstos como futuro (57%).

Com esse conjunto de dados é possível elaborar a persona desse leitor médio de HQ, identificado pelo questionário:

## PERFIL DO LEITOR MÉDIO DE HQs

Figura 23: persona de leitor de HQ



Fonte: elaborado pelo autor (2016).

O perfil desse leitor, portanto, refere-se ao que mantém conexão pela internet, é adulto e se assemelha a um resultado obtido pela Revista O Grito (2015) que realizou pesquisa por Facebook e Twitter entre 20 e 27 de janeiro de 2015 e foi respondida por 2.273 pessoas. De acordo com a amostra, o leitor médio de quadrinhos é do sexo masculino, tem entre 25 e 39 anos, e reside na região Sudeste. Terminou a faculdade, trabalha, mora com os pais e tem renda familiar mensal entre 2 e 5 salários mínimos (R\$ 1.576,00 a R\$ 3.940,00, pelo piso nacional da época). Algumas vezes por mês, este leitor vai às bancas de jornal e livrarias, onde compra um total de 2 a 5 gibis de super-heróis norte-americanos e desembolsa de R\$ 10 a R\$ 100. Autores e

personagens são fatores determinantes na sua escolha. Ele compra quadrinhos nacionais, mas pouco. Apesar de o Brasil aparecer como o segundo principal país de origem, estas HQs representam menos de 10% do que ele lê. O quadrinho digital ainda não faz parte do seu hábito de consumo.

Com esse conjunto de dados é possível estabelecer o campo de valores, na acepção de Bourdieu (2002). Campo é como um espaço social - cultural, econômico, educacional, etc - onde são definidas as posições dos agentes e onde se estipulam os que possuem autoridade ou maior ou menor volume de capital.

No campo de valores dos leitores de HQ, a partir da perspectiva de Bourdieu (2002), é possível observar alguns princípios. Os leitores possuem como troféus suas coleções e conhecimento sobre HQs, que utilizam para realizar sua interação social e afirmar-se no grupo. Em diversos grupos de discussão procurados nessa pesquisa o termo colecionadores predomina, assim como o assunto coleção.

Há, ainda, postagem constante de fotos de HQs adquiridas, acompanhado de estantes com coleções - esses aspectos foram observados além do questionário. Ainda, há uma busca por coleções fechadas, em especial as de capa dura e, mesmo sendo super-heróis, com predomínio de busca de narrativas adultas.

Um dado que confirma esse perfil de leitores de HQ é a informação divulgada pela Amazon Brasil, até meados de 2015, segundo a coluna 2Quadrinhos (2015). Os dez títulos mais comercializados são: 1) Maus, de Art Spiegelman (utiliza seres antropomórficos para falar sobre o Holocausto durante a Segunda Guerra Mundial), adulto; 2) Batman, o Cavaleiro das Trevas, de Frank Miller, leitura adulta; 3) Demolidor Revelado, de Brian Michael Bendis, personagem da Marvel, que transita entre os universos infanto-juvenil e adultos; 4) Batman - A noite das Corujas, infanto-juvenil; 5) Batman - O Filho do Demônio, infanto-juvenil; 6) Penadinho - Vida, incursão dos estúdios Maurício de Sousa Produções (MSP) pelas HQs em estilo adulto; 7) Turma da Mônica - Laços, também outra incursão adulta da MSP; 8) Darth Vader e o Filho, compatível com qualquer faixa etária; 9) Pílulas Azuis, HQ sobre relacionamentos voltado ao público adulto; e 11) Reino do Amanhã, uma HQ de super-heróis, mas também compatível com públicos adultos e infanto-juvenis.

Figura 24 - Fotos enviadas por usuários do grupo Colecionadores de HQ



Fonte: Facebook<sup>10</sup> (2016).

Assim sendo, ao menos em vendas online, há predomínio de consumo de HQs adultas, mesmo no universo de super-heróis e de personagens que têm características infantis, como Penadinho e Turma da Mônica. Em diversas obras, como Maus, Pílulas Azuis, Demolidor, Batman e outros há presença de arbtrário cultural dominante. Para Bourdieu (2002) a cultura se define por ser constituída por valores e significados para dar sentido a uma sociedade. Já capital cultural é uma espécie de moeda utilizada para uma determinada classe se sobrepôr sobre a outra. É o arbtrário cultural dominante: uma cultura se impor sobre outra.

<sup>10</sup> Disponível em: <https://www.facebook.com/groups/colecionadores.hqs>, acessado em 30/6/2016

Esse arbitrário cultural dominante está presente nessa seleção de HQ's, cujos conhecimentos são acessíveis aos que possuem determinadas condições para acessar, seja econômico, cultural ou de campo. Os que obtêm os conhecimentos presentes nessas HQ's os utilizam para afirmar-se diante de seus pares ou membros de grupos sociais que, porventura, não tenham acesso aos mesmos bens.

Além disso, os quadrinhos passaram de edições baratas, até meados dos anos 1990, para exemplares caros e de capa dura, estimulado pela mídia. Essa opção dos editores, para manter o mercado de HQs, acaba por gerar um mercado elitizado e com um perfil de leitor que necessita de muitos recursos para acessar aos bens culturais.

O fundador da Academia de Quadrinhos Quanta atribui a elitização das HQs a, entre outros fatores, atenção da mídia.

“Quando comecei a desenhar, a fazer quadrinhos, existiam editoras de quadrinhos brasileiras que publicavam muito material de banca. Eu comecei em uma delas. Existia uma estrutura, editor, distribuição e público. No caso de uma revista de quadrinhos publicada pela Abril, por exemplo, onde trabalhei, os números eram muito maiores. Nem se comparam aos de hoje. Os quadrinhos eram mais populares, sem dúvida alguma. O que não existia era uma atenção da mídia. Com o tempo, isso foi ficando cool... e ao mesmo tempo elitista. As revistas começaram a ganhar as livrarias e a deixar as bancas, as padarias e as farmácias, foi deixando de ser popular para serem de um público específico. Acho que esse tipo de coisa matou muito a mídia quadrinhos.” (NERDDPS, 2016).

Mas quantos desses bens culturais ou exemplares são comercializados? Esse dado não é revelado pelas editoras e isso prejudica a mensuração da produção nacional. O único parâmetro numérico está no mercado infanto-juvenil de HQ's. Em reportagem da Forbes Brasil (2015), há a afirmação de que a Mauricio de Sousa Produções domina o mercado nacional. Imprime 2,5 milhões de HQs por mês, representando 86% das vendas para essa faixa etária.

Se considerada a afirmação da Forbes Brasil é possível definir que o público consumidor dos 2,5 milhões de HQ's mensais da Turma da Mônica são, em sua maioria, crianças e adolescente e uma minoria adulta divididos em três nichos: HQ's infantis (Turma da Mônica, Cebolinha, Cascão, etc), infanto-juvenil (Turma da Mônica

Jovem) e adultos (Coleção Graphic MSP). Esse último é integrado por um público menos expressivo em quantidade de leitores, mas relevante.

Esse público, ainda sem mensuração exata, é o futuro dos leitores de HQ's analógicas e digitais. Conhecê-lo seria relevante para um futuro estudo sobre mercado de HQ's e suas características.

### **5.7 Quarto Movimento: Workshop**

O workshop foi realizado com execução de briefing, contra briefing e os instrumentos de design nuvem semântica e blue sky. Aconteceu em 10 de setembro de 2016 no Dínamo Estúdio, em Porto Alegre (RS). Participaram doze alunos da oficina de Narrativas Gráficas ministrada pelo professor Daniel HDR. A faixa etária dos participantes variou entre 19 e 48 anos.

Pouco antes do início do exercício, o grupo desenhou roteiros de páginas de HQ para plataformas analógicas e digitais, em especial para o aplicativo Comixology. A base do exercício foram roteiros da empresa DC Comics. Após esse exercício, o grupo passou a realizar o workshop.

Os participantes receberam o seguinte briefing:

Existem HQ's analógicas e digitais. Qual o futuro para ambas, seja na apropriação (leitura) e na produção (criação das páginas)?

O contexto apresentado pode ser resumido no seguinte parágrafo: quadrinhos analógicos e digitais convivem na contemporaneidade. Os analógicos, no Brasil, dominam, por ora. São consumidos principalmente por crianças. A Turma da Mônica vende milhões de cópias mensais. Ao mesmo tempo, há o colecionismo adulto. Existem colecionadores de quadrinhos de capa dura e de mangás em brochura. As digitais são consumidas seriadas em redes sociais e em aplicativos como ISSUU, Comixology e outros. A HQ que receberão se chama Batima Feira da Fruta e foi publicada em capítulos na rede social Facebook e depois reunida de forma amadora em uma publicação em aplicativos de leitura, como ISSUU.

A primeira etapa consistiu em dividir os doze alunos em três grupos de quatro: leitores de HQ's analógicas, que receberão cópias da HQ Batimá Feira da Fruta em formato a5; um grupo que acessou a HQ por smartphone e outro em tablets de 9 polegadas pelo aplicativo ISSUU.

Os participantes do workshop consultaram a HQ nos respectivos gadgets. Como reação inicial, os participantes dos grupos de leitores de tablet e impresso começaram a rir, pois a HQ contém humor. Ambos os grupos demonstraram ter entrosamento similar durante o exercício de leitura, realizando comentários sobre determinados trechos da história. Em paralelo, os integrantes dos leitores em smartphone reclamaram do tamanho da tela do gadget. Um dos quatro integrantes ficou de costas para os demais. Pediam smartphones de telas maiores que cinco polegadas para ler a HQ. Essa atitude persistiu até o ponto em que um dos integrantes manifestou a impossibilidade de continuar a leitura, devido ao tamanho da tela do smartphone e colocando como possível causa o fato de ter 46 anos. Todavia, os leitores de menor faixa etária - na média de 19 a 26 anos - também tiveram dificuldades. Enquanto isso, os leitores da HQ em formatos analógicos e em tablet mantinham atitudes e velocidades de leitura similares.

Figura 25 - Consulta da HQ Batimá



Fonte: Registrado pelo autor (2016).

Após a consulta, o ministrante do workshop solicitou começar a segunda etapa do exercício. Os leitores em tablet e analógico lamentaram, pois queriam reler a HQ. Os integrantes dos leitores em smartphone se colocaram à disposição para ir rapidamente a próxima etapa.

O exercício nuvem semântica começou com a distribuição de folhas a3 e canetas para que os grupos gerassem palavras e frases associada ao briefing. A orientação foi não censurar os pensamentos, deixando os pensamentos fluírem. Os participantes optaram em escrever palavras e frase em termos espalhados por diversas direções, dialogando durante o exercício.

*Figura 26 - Debate dos grupos.*



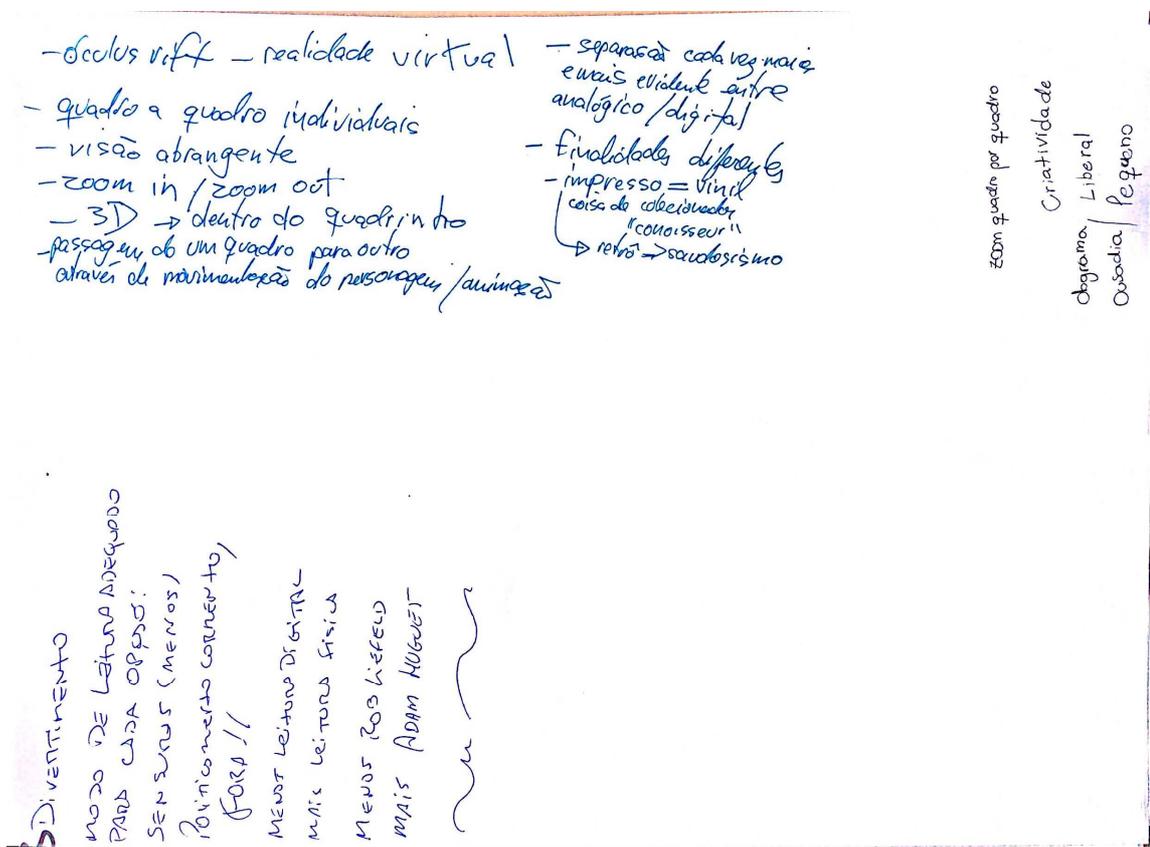
Fonte: Registrado pelo autor (2016).

As demais etapas do workshop: blue sky e criação de storyboard transformado em página de HQ também foram realizados em conjunto. Portanto, permitiram uma interação entre os participantes. A produção de cada grupo será dividida, a seguir, em três subcapítulos: Smartphone, Tablet e Analógico. Neles será resumido o que cada grupo produziu nas etapas: nuvem semântica, blue sky e storyboard convertido em página de HQ.

## 5.8 Smartphone

Os participantes do grupo Smartphone reuniram-se ao fundo da sala. Um dos participantes afirmou a impossibilidade ler a HQ em uma tela de cinco polegadas e outro se separou do grupo, interagindo verbalmente. O exercício nuvem semântica foi realizado por três participantes escrevendo em uma folha a3 com canetas.

Figura 27 - Nuvem semântica



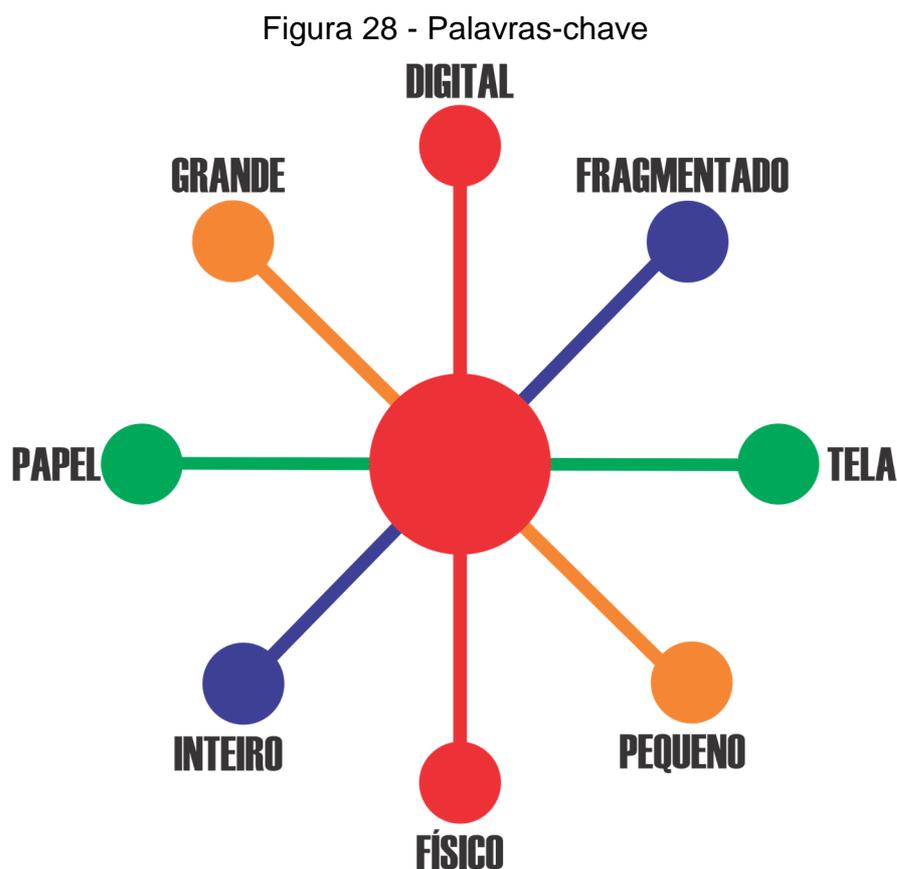
Fonte: Registrado pelo autor (2016).

O resultado segue acima, sendo que os termos que surgiram em caneta azul foram: óculos wifi, realidade virtual, quadro a quadro individuais, visão abrangente, zoom in/zoom out, 3D - dentro do quadrinho, passagem de um quadro para outro através de movimentação do personagem/animação, separação cada vez mais e mais

evidente entre analógico/digital, finalidades diferentes, impresso igual a vinil como coisa de colecionador “connoisseur”, retrô e saudosista.

Em caneta azul, em outro tom, foram escritos os termos: divertimento, modo de leitura adequado para cada opção: censurar (menos), politicamente correto (fora), menos leitura digital, mais leitura física, menos Rob Liefeld e mais Adam Huguet. Em caneta preta foram escritos os termos: zoom quadro por quadro, criatividade, holograma, ousadia, liberal e pequeno.

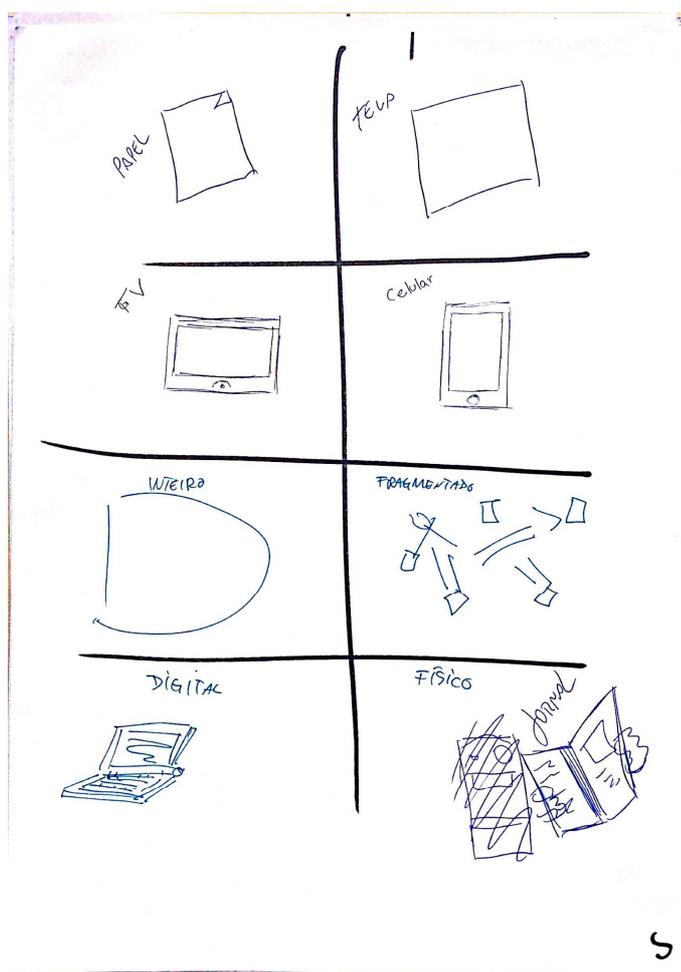
O instrumento de design blue sky começou com a aplicação de uma série de palavras-chave para serem usadas como gavetas onde seriam inseridas, posteriormente, as imagens da pesquisa. O modelo utilizado é uma simplificação do círculo orgânico sugerido por Borba e Scaletsky (2010). O resultado foram oito palavras-chave com eixos opostos. O resultado é o seguinte:



Fonte: elaborado pelo autor (2016).

Após realizado esse exercício, ao invés de pesquisar imagens que possam estar relacionadas às palavras-chave, os participantes do workshop foram estimulados a realizar desenhos. A proposta foi que os estilos de desenho fossem simples, para que a criatividade se tornasse a prioridade ao invés do traço. Como resultado, gerou a seguinte imagem:

Figura 29: Blue Sky



Fonte: registrado pelo autor (2016).

Os participantes desse grupo reproduziram os oito eixos, ilustrando o que cada um possuía como característica. Todavia erraram ao escrever tv e celular, quando queriam, na verdade, expressar pequeno e grande. Nesse exercício, os participantes,

então, pontuaram as diferenças entre papel e tela, pequeno e grande (ilustrados com uma tv e um smartphone), inteiro (semicírculo abrangente) e fragmentado (trechos de HQ's em trânsito virtual) e digital (notebook) e físico (jornal).

A seguir, o grupo foi estimulado a realizar a última etapa do workshop, convertendo as ideias sobre o futuro da HQ para uma página de quadrinhos. Ocorreu um debate entre os participantes e foi criado esse storyboard convertido para o formato de página de HQ. O grupo foi estimulado a realizar desenhos simples, ao invés de detalhados, para estimular a criatividade.

Figura 30 - HQ



Fonte: registrado pelo autor (2016).

A representação acima apresenta uma convivência entre analógico e digital como formas de mídia. Propõe uma espécie de Google Glass que permite a leitura de HQ's tendo a mesma experiência da experiência analógica. No primeiro quadro há um grupo consumindo HQ's digitais, no segundo, um consumidor indo para uma revisteira, no terceiro, segue a leitura em grupo e no quarto a individual em papel. No quinto há uma leitura via óculos, similar ao Google Glass, que intenciona ser similar a experiência de leitura em papel. Essa interpretação foi realizada com apoio dos próprios participantes do grupo.

### 5.9 Tablet

Os leitores no formato tablet se reuniram a frente da sala de aula e executaram os exercícios ao mesmo tempo dos demais. Realizaram a leitura em papel com velocidade e reações similares ao grupo que consumiu a HQ em formato analógico. Como primeiro resultado, o grupo realizou a nuvem semântica.

Figura 31 - Nuvem semântica

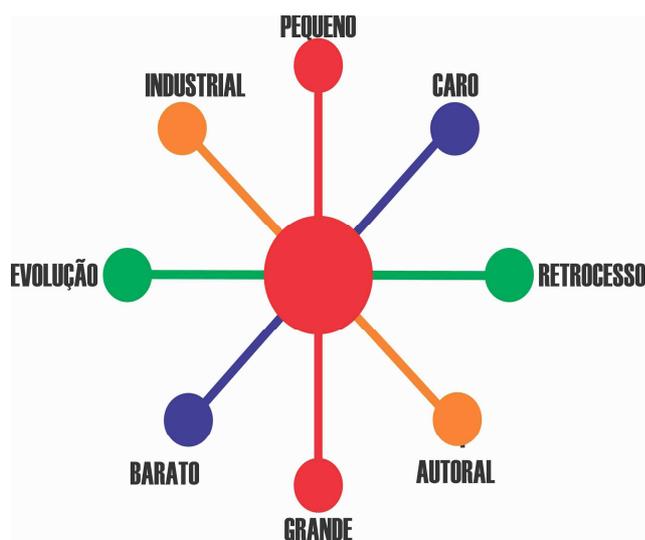


Fonte: registrado pelo autor (2016).

Os termos que surgiram foram: acesso ilimitado, pirataria, indústria de entretenimento, literatura futurista, piração high tech, “analógico + digital é nós”, realidade virtual, conflito de gerações, alfabetização digital, custeio, “mais louco que o Batimá” e capiroto. Em caneta preta de outra densidade foram escritas as palavras: money, mundo, brasil, 2025, comprar, vender, barato = digital, comunidade, acesso, aeiou, Marvel + DC, valor, narrativa aumentada, olhos e dedos. Em caneta vermelha foram escritos: chefe é chefe né pai? + colaborativo, realidade aumentada, mais editoras, grandes empresas, tecnologia para ler a tela contraluz, política educacional, wi-fi melhor (para ler no banheiro), porn, protesto, multi tema, público maior e vai virar modinha! Em caneta lilás os termos foram: contos, narrativas, graphic novel, academia, reconhecimento, literatura, prêmios, racial, ilusão, analfabetismo, educação, racial, interesse, ideologia, justiça, social, política, barato, Batman, vilões, heróis, layout, preço, inclusão, acessível, homem, mulher, crianças, Estados Unidos, Europa, Ásia, Brasil, ficção, imersão, releituras, série, realidade, desgosto, agradável, magia, poderes e introspecção.

Após a nuvem semântica o grupo foi estimulado a realizar um círculo com oito palavras chave escritas em oposição para, posteriormente, desenhar um blue sky.

Figura 32 - palavras-chaves



Fonte: elaborado pelo autor (2016).

O resultado foram as seguintes oposições: pequeno e grande, evolução e retrocesso, industrial e autoral e barato e caro. Após esse exercício, os participantes foram convidados a realizar um blue sky O resultado foi o seguinte:

Figura 33: Blue Sky



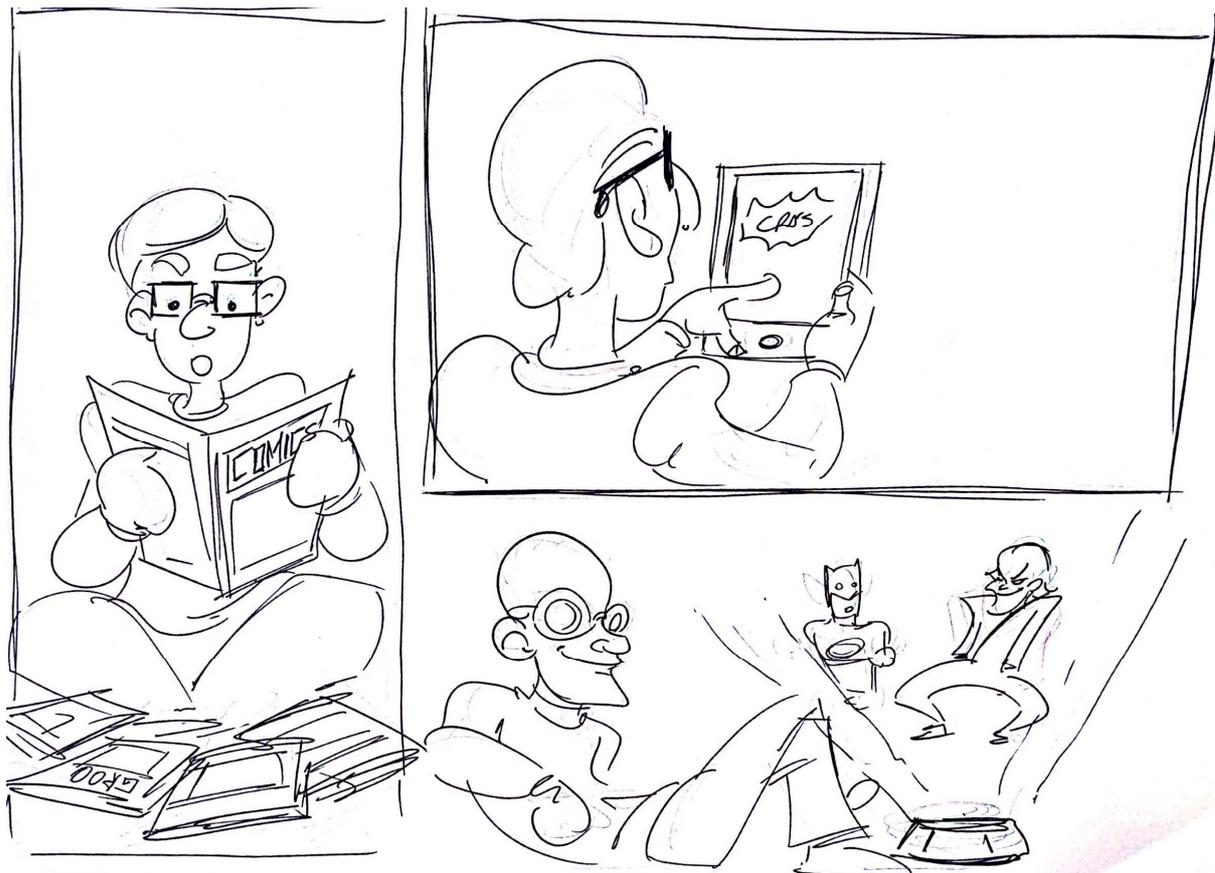
Fonte: registrado pelo autor (2016)

O grupo optou por usar as representações acima, colocando as imagens de um rosto grande e outro pequeno para diferenciar o grande e o pequeno. A seguir, apresentando as HQ's em evidência como evolução e no lixo como retrocesso. As HQ's industriais são representadas por diversas pessoas lendo o mesmo conteúdo e

o autor um autor oferecendo suas obras. Por último, diferenciando caro e barato com uso de notas e moedas.

A seguir, o grupo realizou um storyboard transformado em página de HQ.

Figura 34 - HQ



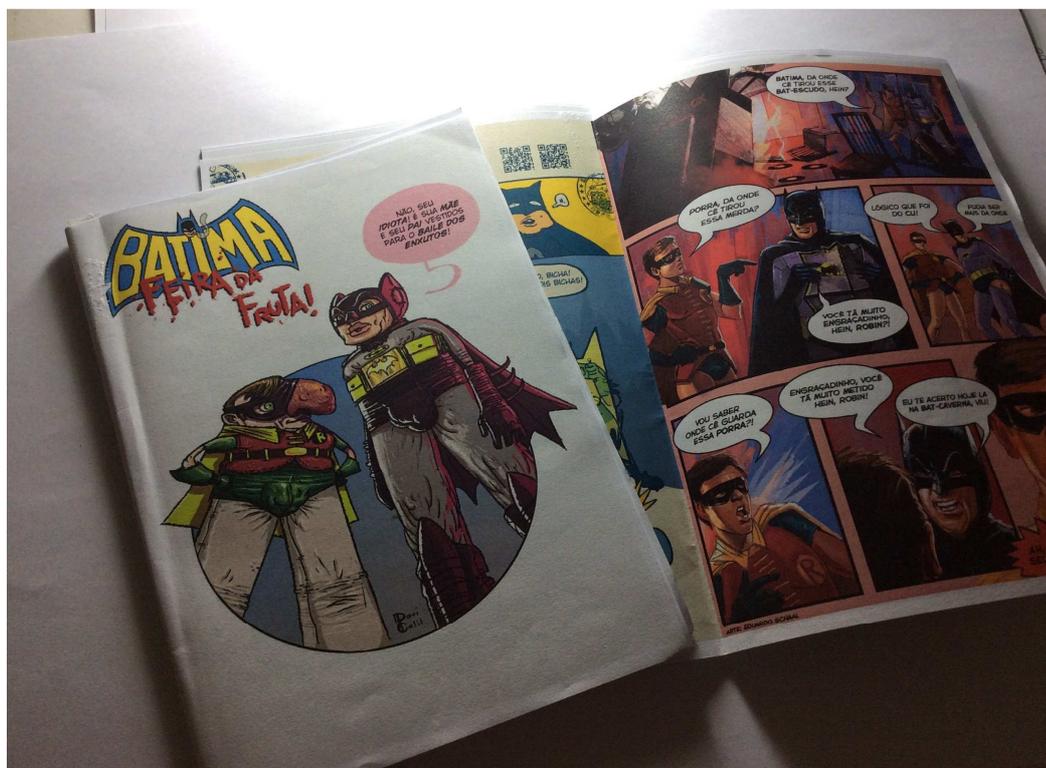
Fonte: registrado pelo autor (2016)

Nessa página há a representação de três cenários possíveis: leitores em analógico, em digital, no caso tablet, e em dispositivo hologramático 3D. Esses três cenários surgiram do debate do grupo e pontuam convivência entre tecnologias analógicas e digitais e uma evolução nos gadgets.

## 5.10. Analógico

Os leitores do formato analógico reuniram-se em um quarteto e realizaram a leitura da HQ, impressa colorida em formato a5. A HQ Batimá Feira da Fruta não possui autorização para ser comercializada em formato impresso. Portanto, o pesquisador precisou diagramar uma versão a partir das artes postadas no blog <http://batimahq.blogspot.com.br/> e mantendo como referência a arte em PDF originalmente postada no aplicativo ISSUU. A opção pelo formato a5 deveu-se por se aproximar do chamado “formatinho” - dimensão de revista que era popular entre os anos 1980 e 1990 no Brasil, utilizando tanto em mangás, HQ's Maurício de Sousa ou Comics, que variava entre 17 cm por 13 cm e 21cm x 14cm, sendo menor do que o chamado formato americano (17 cm por 26 cm).

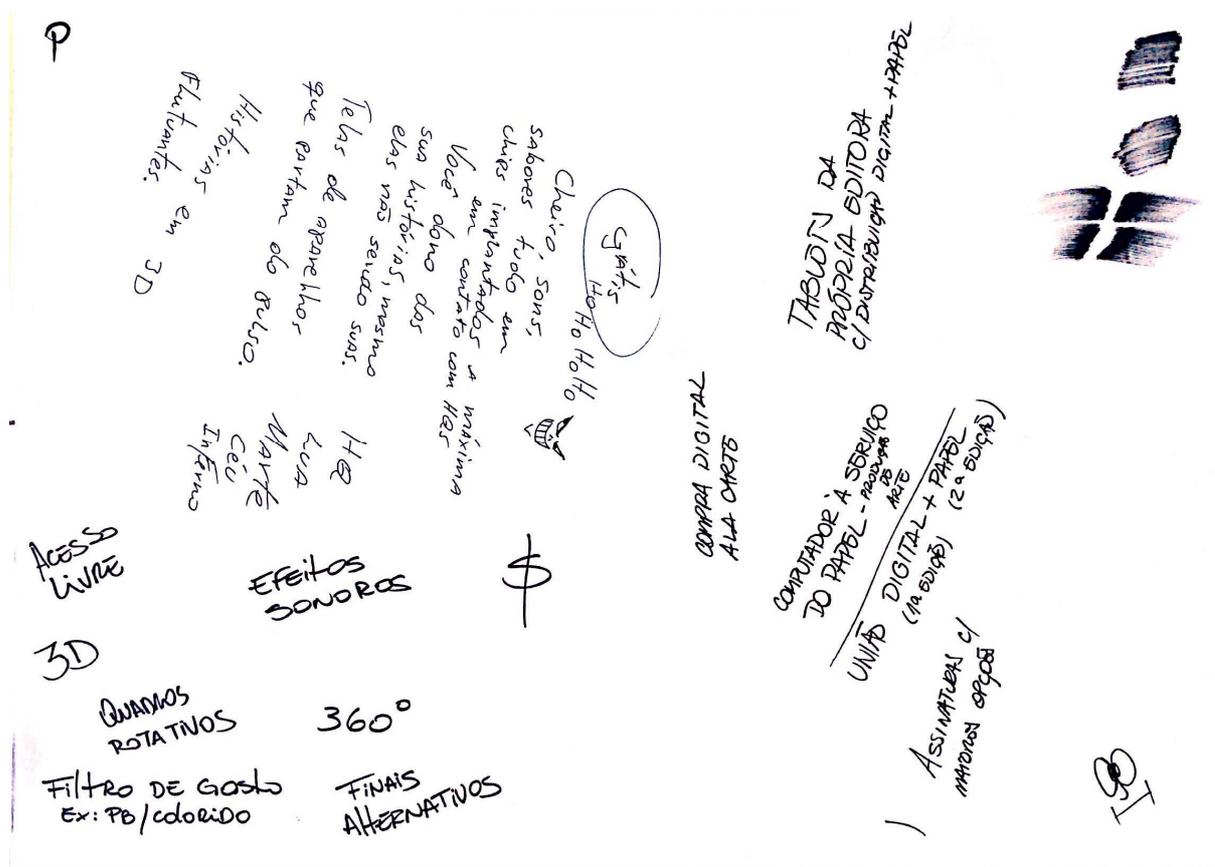
Figura 35 - Revista Batimá



Fonte: registrado pelo autor (2016)

O processo de leitura ocorreu pari passu com os que consumiam a HQ em formato tablet. Como primeira etapa do exercício, o grupo realizou uma nuvem semântica, cujo resultado segue abaixo:

Figura 36: Nuvem semântica



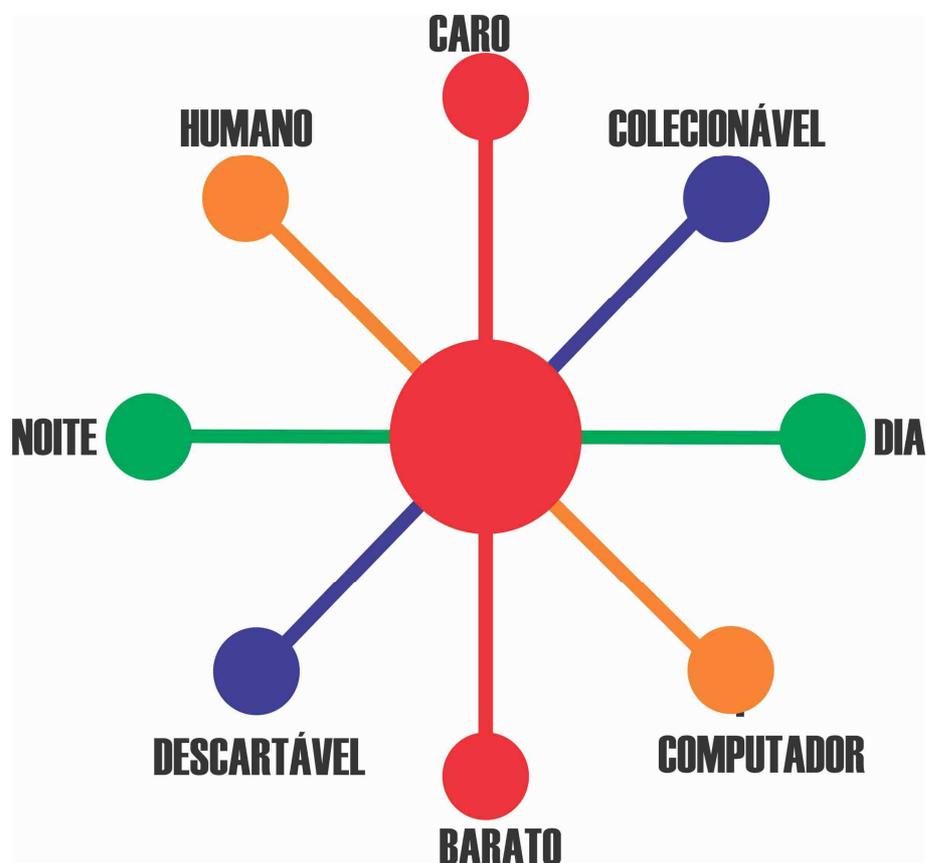
Fonte: registrado pelo autor (2016)

Como nos demais grupos, os participantes escreveram as palavras e conceitos em uma única folha a3 de acordo com a posição de onde estavam. Os resultados foram as seguintes palavras: cheiro, sons, sabores, tudo em chips implantados a máxima em contato com HQ's, você dono das suas histórias, mesmo elas não sendo suas, telas de aparelhos que partem do pulso, histórias em 3D flutuantes, HQ, lua, marte, céu, inferno, grátis (ho, ho, ho), acesso livre, efeitos sonoros, 3D, quadros rotativos, filtros de gostos ex.: pb/colorido, finais alterados, 360 graus, \$, compra digital

ala carte, computador à serviço do papel, produção de arte, união digital (primeira edição) + papel (segunda edição), assinaturas com maiores opções e tablets das próprias editoras com distribuição digital + papel.

O instrumento de design blue sky começou com a aplicação de uma série de palavras-chave para serem usadas como gavetas onde seriam inseridas, posteriormente, as imagens da pesquisa. O modelo utilizado é uma simplificação do círculo orgânico sugerido por Borba e Scaletsky (2010). O resultado foram oito palavras-chave com eixos opostos. O resultado é o seguinte:

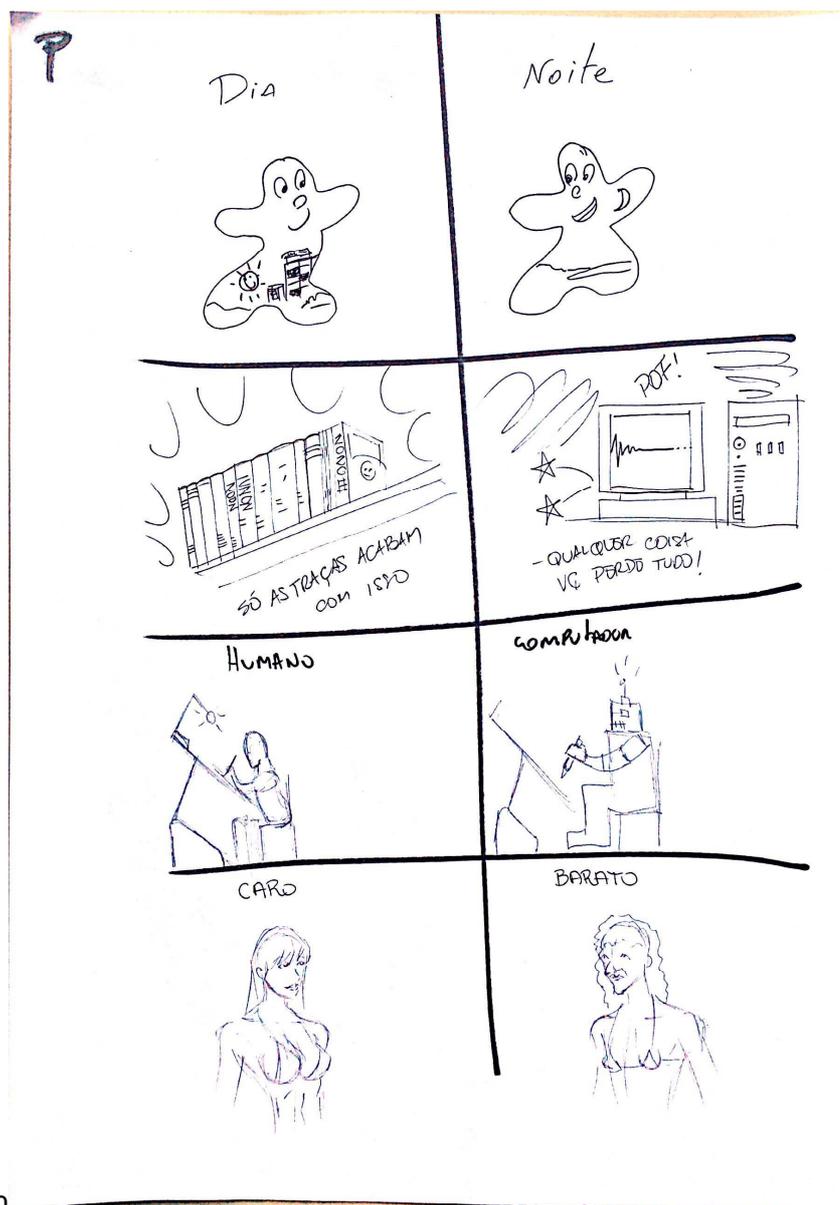
*Figura 37 - palavras-chaves*



*Fonte:* elaborado pelo autor (2016)

As palavras em oposição foram caro e barato, noite e dia, humano e computador, descartável e colecionável. Essas oito palavras foram ilustradas pelos participantes do grupo. O resultado é o seguinte:

Figura 38: Blue Sky



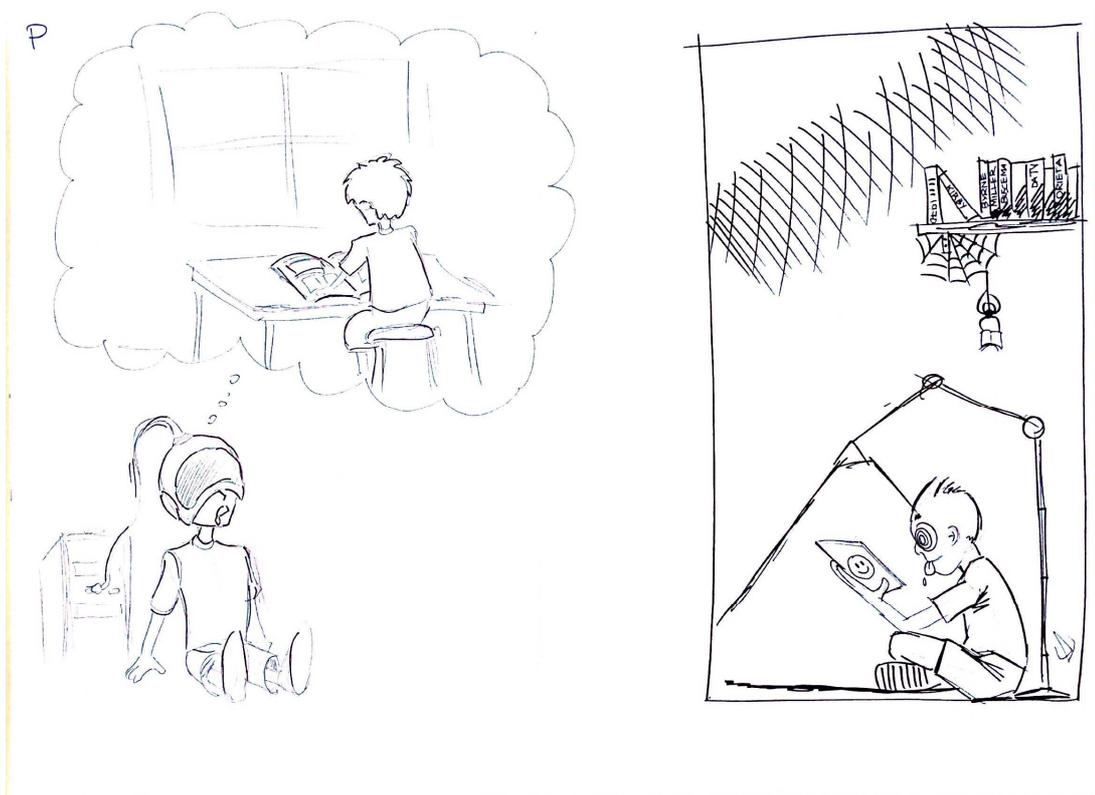
quin

Fonte: registrado pelo autor (2016)

As imagens produzidas forma espécies de fantasmas onde dentro de si há o dia e a noite, para representar colecionável foi apresentada uma série de livros com a frase “só as traças acabam com isso” e o descartável um computador com a frase “qualquer coisa você perde tudo”, o humano foi representado por um desenhista em uma prancheta e o computador com um robô desenhista, o caro por uma mulher de seios fartos e o barato uma mulher com poucos seios.

A seguir, o grupo foi estimulado a realizar um storyboard em forma de página de HQ, sendo que o resultado foi o seguinte:

Figura 39: HQ



Fonte: registrado pelo autor (2016)

A página de HQ produzida foi uma oposição entre analógico e digital. Em um deles, uma espécie de capacete possibilita a vivência da experiência de leitura em papel em uma mesa próximo a uma janela e, de outro lado, há um leitor hipnotizado com a leitura em tablet, enquanto as revistas em quadrinhos, em sua coleção, começam a ter teias de aranha. O grupo desenvolveu, em paralelo, outras possibilidades. As mesmas seguem abaixo:

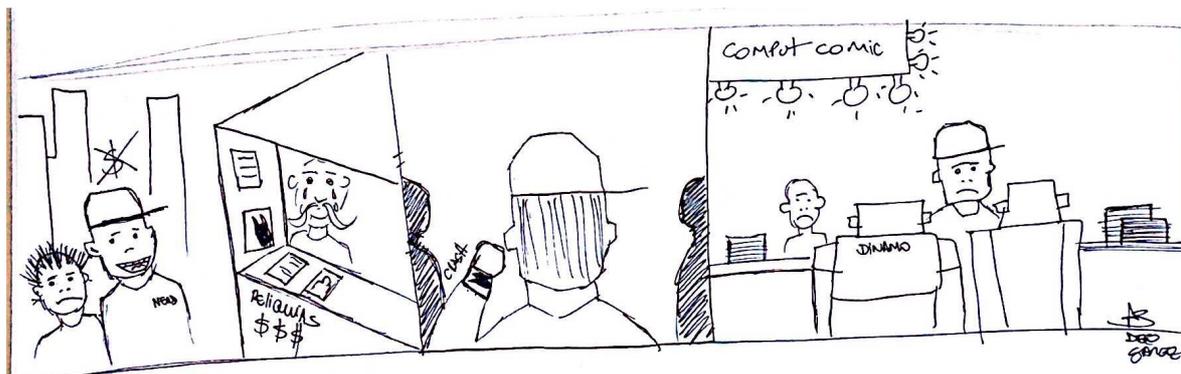
Figura 40: HQ



Fonte: registrado pelo autor (2016)

A primeira simula a existência de uma super-tecnologia que permitirá a leitura hologramática em relógio de pulso, incluindo a possibilidade de projeção em superfícies.

Figura 41 - HQ



Fonte: registrado pelo autor (2016)

O outro cenário apresenta HQ's analógicas como relíquias e os eventos de HQ's serem, na verdade, para apresentar somente conteúdo digital.

## 6. QUINTO MOVIMENTO: PROJEÇÃO DE CENÁRIOS

A projeção de cenários é o resultado final dessa dissertação. Para tanto, foram colhidas as informações aqui apresentadas a partir da perspectiva do DE, com apoio do metaprojeto, na perspectiva de Celaschi e Deserti, e noções de redes de projeto. Os dados coletados foram obtidos a partir de pesquisa bibliográfica e documental, com entrevistas, análises e um workshop.

O conjunto desses elementos serão agora analisados para projeção de cenários prospectivos, sendo que o workshop já apresentou algumas tendências. O grupo que analisou a HQ em formato smartphone sugeriu que o futuro será dividido entre a leitura em papel e com uma espécie de Google Glass, que possibilitará a experiência de leitura virtual. O grupo que analisou o formato tablet sugeriu que haverá a convivência de três formatos de leitura: analógico, digital por meio de tablet e via hologramas. Já o grupo que analisou o formato analógico sugeriu que o digital será consumido via um capacete que será capaz de emular a realidade em o tablet irá substituir o analógico. Ainda sugeriu que existirá uma “super-tecnologia” que permitirá ler HQ's em projeção hologramática em relógio de pulso, permitindo mesmo a projeção do conteúdo em paredes e outros meios. Também considerou a possibilidade de HQ's analógicas serem tratadas como relíquias e os futuros eventos para aquisição de HQ's sejam somente exibição de conteúdo virtual.

Esses cenários podem ser resumidos e apresentados em dois vetores principais: analógico e digital, sendo que este último será dividido entre leitura em tablet e em demais tecnologias a serem desenvolvidas. Além disso, existe a possibilidade de convivência entre ambos. Para compreender como foram sugeridos esses cenários, seguem um gráfico, abaixo:

Analógico	Digital
Analógico convivendo com digital (com leitura em tablet e ou holograma)	Digital como leitura em tablet, sendo o formato de consumo primordial
Analógico como relíquia, sendo suplantado pela leitura digital	Digital como leitura em tablet e em tecnologias hologramáticas

Nos quadrantes apresentados pelos participantes do workshop, há o predomínio da leitura digital, sem a possibilidade da analógica ser a única forma de consumo de HQ's. Essas quatro possibilidades de cenários podem ser expandidas e também desenvolvidas. A partir daí é viável projetar cenários, considerando, também o conteúdo documental e bibliográfico obtido.

## 6.1 Apropriação

Em primeiro lugar, nos dados sobre apropriação, é possível resumir que na pesquisa bibliográfica foi demonstrado que as HQ's existem desde os primórdios da humanidade, em forma de história contada em sequência de desenhos.

Já o digital surgiu nos anos 1980 e começou a se expandir na virada do século XX para o XXI. Anulou problemas de impressão e distribuição, possibilitando a apropriação de HQ's em suas cores originais, possibilitando também o zoom. Além disso, o digital possibilita um armazenamento virtual do conteúdo e, portanto, com mais rápido acesso a quem possui gadgets. Também demonstrou que as HQ's são utilizadas como forma de interação entre internautas, que pesquisam e dialogam sobre esses conteúdos.

Ainda, demonstrou que as HQ's se transformam nos chamados memes, produzidos por qualquer internauta que conheça determinados aplicativos. Também as HQ's curtas produzidas por desenhistas profissionais são compartilhadas as vezes por milhares de internautas, em determinados aplicativos.

O perfil médio do leitor de HQ, obtido via questionário virtual, foi o de que o mesmo possui entre 20 e 40 anos, gosta de HQ's analógicas, prefere comics norte-

americanos, adquire HQ's mensalmente, coleciona minisséries e coleções de capa dura, tem renda entre mil e três mil reais, possui graduação ou pós, integra comunidades virtuais sobre HQ's e tem smartphone de cinco polegadas e tablet.

## 6.2 Produção

Os dados sobre produção de HQ's foram obtidos com apoio de entrevistas com três profissionais que atuaram na realização do projeto Batimá Feira da Fruta. Os mesmos apontaram a existência de quatro perfis predominantes:

- Desenhista que prefere produzir HQ's apenas com uso de ferramentas analógicas, usando computador apenas para escanear as páginas;
- Desenhista que produz HQ's utilizando um misto de analógico e digital para realizar os desenhos desenhando direto na tela.
- Desenhista que utiliza somente tablet para desenhar
- Desenhistas que utilizam tablets de mesa para acabamentos, mas predominantemente, desenham em papel.

Esses perfis convivem e interagem, realizando projetos afins em âmbito nacional e internacional, sendo que o tablet é utilizado, principalmente, para desenhar detalhes que nas páginas impressas seriam difíceis de realizar, mas que são percebidos pelo leitor digital, que pode realizar zoom.

Quanto ao roteiro, os desenhistas apontam, com unanimidade, que devem ser rápidos, apontando para o epicentro das narrativas. Essa necessidade acontece porque o digital concorre com demais aplicativos e distrações. Já os roteiros desenvolvidos para HQ's analógicas podem ter introduções mais longas, devido ao fato do formato, a princípio, impedir distrações.

O advento do digital também permite ao desenhista produzir HQ's sem a necessidade de mediação de editoras, atuando em redes de colaboração. Essas redes são constituídas por afinidades criadas pessoalmente ou de forma virtual. A colaboração e interação acontece via troca de mensagens e em uma convivência que pode ser classificado como comunidade virtual.

O perfil do produtor de HQ pode ser resumido como o seguinte: trabalha como freelance, faz ilustrações e HQ's, participa de projetos colaborativos, faz projetos autorais, utiliza técnicas analógicas e digitais para desenhar, trabalha para editoras nacionais e estrangeiras, prefere HQ's analógicas, escreve de forma diferentes HQ's analógicas e digitais e acompanha o trabalho dos colegas.

### **6.3. Cruzando informações**

Ao longo desta dissertação foram apresentadas as tarefas a serem cumpridas para gerar cenários, compostas por DE, metaprojeto, redes de projeto, informações sobre HQ. Foi criado um percurso metaprojetual, executado por meio de pesquisa bibliográfica e documental, criando persona de leitor e desenhistas de HQ e, finalmente, gerando quatro cenários via Workshop com leitores. Os quatro cenários produzidos no workshop são:

- a) analógico convivendo com digital (com leitura em tablet e ou holograma);
- b) digital como leitura em tablet, sendo o formato de consumo primordial;
- c) analógico como relíquia, sendo suplantado pela leitura digital; e
- d) digital como leitura em tablet e em tecnologias hologramáticas.

Os cenários podem ser agrupados em um gráfico de polaridade, composto por quatro futuros possíveis, que resumidos no seguinte quadro:

Figura 42: Cenários



Fonte: elaborado pelo autor (2016)

Esses cenários se confrontam com os dados obtidos na pesquisa bibliográfica e documental, pois, de acordo com questionário aplicado entre leitores, há uma tendência ao colecionismo, em especial de publicações em capa dura. Ao mesmo tempo existe uma rejeição a leitura digital, como formato, ao menos entre os pesquisados e entre os leitores da revista O Grito e o questionário respondido por leitores de HQ's e realizado para essa dissertação.

Considerando esse dado atual em confronto aos cenários obtidos no workshop, é possível definir que o cenário analógico convivendo com digital (com leitura em tablet ou holograma) parece ser uma tendência. Ao mesmo tempo, foi citado, no blue sky do workshop, uma confrontação entre HQ's industriais e autorais, em que o autoral irá conviver com o industrial. Essa perspectiva se adequa ao objeto de pesquisa utilizado nesta dissertação, a HQ Batimá Feira da Fruta.

Portanto, um dos cenários possíveis está vinculado a economia colaborativa. Segundo estudo da consultoria PwC (2016), um em cada cinco norte-americanos faz parte da economia colaborativa, seja como consumidor ou prestador de serviços. O Brasil é o país da América Latina onde essa economia é mais presente. Porém, as entrevistas realizadas com autores de Batimá Feira da Fruta demonstraram dificuldades dos desenhistas em sobreviver de HQ's autorais. Por ora, o mercado publicitário e as HQ's industriais possibilitam melhor renda a esse profissional. Há exceções, com autores que sobrevivem do autoral. Mas ainda é raro e se baseia na venda de coletâneas de HQ's on-line.

Ao mesmo tempo, há uma tendência ao consumo de bens sem precisar adquiri-los, o que reduz ainda mais a aquisição de HQ's autorais e também industriais. Cerca de 80% dos norte-americanos concordam que acesso a bens é mais importante que a posse. Isso gera impacto em mercados tradicionais. Estudo da Boston Consulting Group estima em 7,4 bilhões de euros o prejuízo das montadoras nos próximos cinco anos devido ao compartilhamento de veículos. Diversas montadoras começaram a testar ter seus próprios serviços de compartilhamento de veículos, como a General Motors.

O industrial, e confrontação a essa tendência, pode criar subterfúgios para estimular a leitura. A Maurício de Sousa Produções (MSP), por exemplo, em 2016 fez uma parceria com o grupo Dentro da História para criar avatar do leitor que irá na HQ que posteriormente será impressa e entregue a ele. A atividade aconteceu durante a Bienal do Livro de Curitiba, em 2016.

Portanto, um cenário viável a ser desenvolvido pode ser o seguinte: analógico e digital convivendo, sendo que neste último há tendência de criação de novas

tecnologias que possibilitem imersão do leitor de diversas maneiras. Dentre as formas possíveis é a tecnologia hologramática - que também pode ser interpretada como tecnologia imersiva, hologramática ou não, ainda não desenvolvida ou em teste -, que oferece a experiência de leitura em alta qualidade.

Ainda há o consumo portátil de mídia - seja séries, filmes e jogos - por meio de smartphones e tablets que estimulam uma concorrência com a mídia HQ. Esse meio oferece acesso a uma imersão que a HQ despossuí. Porém a experiência de leitura se demonstra diferente - em relação a apropriação - do que o audiovisual. Portanto, a princípio, não são mídias concorrentes. Mas é dado a ser considerado.

A princípio, portanto, o futuro disponível será com HQ's analógicas - para colecionadores - e digitais, sendo que este último agregando tecnologias a serem desenvolvidas para proporcionar imersão como, por exemplo, hologramas. As HQ's, como se demonstra nos aplicativos atuais - continuarão a se disseminar por meio de redes sociais e tecnologias associadas. Todavia, as de leitura longa, dependerão das tecnologias digitais. Uma possível tendência é o predomínio das HQ's digitais sobre as analógicas. Afinal, as HQ's digitais possuem mais facilidade de distribuição e as novas gerações são habituadas, desde a infância, a conviver com a digitalidade.

O processo colaborativo pode ser, então, considerado, na criação de cenários, como uma super constante assim como as HQ's autorais como uma metadependência, se retomadas as perspectivas de metaprojeto de Celaschi e Deserti apresentadas anteriormente. Dessa forma, os cenários gerados durante o workshop podem sofrer transformação qualitativa. A proposta do autor, a partir dos dados coletados ao longo da pesquisa, é a seguinte:

Figura 43: Cenários 2



Fonte: elaborado pelo autor (2016)

Essas quatro possibilidades foram desenvolvidas pelo autor, em comparativo com os cenários gerados no workshop e correlacionando com os dados sobre colaboração obtidas com o projeto Batimá Feira da Fruta. No caso, houve apenas o acréscimo do industrial e do autoral como parte do processo. Entretanto, sem valorar diferenças de consumo entre ambos.

Todavia há outras possibilidades de apropriação das HQ's que poderiam ser criadas. É possível que, em uma nova análise dos dados obtidos, sejam gerados novos cenários, agregando valores que possam ser mensurados. Porém, essas duas

possibilidades já formam oito variáveis, sendo que, nesse caso, o autor opta pelas últimas quatro, que agregam a presença do industrial e do autoral que o autor avalia como metatendências e super constantes. Todavia, qual será esse autoral e qual será esse industrial? O autoral se caracteriza por ser uma arte que busca expressar um viés particular, distribuído por redes sociais, na atualidade, por meio eletrônico e, via impressos, por correios e outros. O industrial também é difundido via redes sociais, meios eletrônicos, meios impressos e outros. O que diferencia ambos é que o industrial possui uma associação com a produção em massa, distribuição massiva, propaganda e se associa com outras mídias. No conceito de multidão, desenvolvido por Negri, os consumidores acabam, também, produzindo conteúdo que é apropriado pelas multinacionais. Um exemplo são as artes de fã ou fan arts de heróis como Homem-Aranha, Super-Homem, Goku ou mesmo cosplays, filmes de fã e outros conteúdos. Esses indivíduos, diluídos na multidão, acabam por difundir por um processo de divulgação autoral conteúdos que são industriais. Essa tendência provavelmente continuará no futuro e irá conviver com as HQ's.

Isso abre possibilidade para novas interpretações sobre o que se trata de industrial e de autoral. Pode-se imaginar que o autoral e o industrial irão se mimetizar aos cenários possíveis - analógicos e digitais, sendo que a variante se dará no interesse que cada gênero irá angariar.

A opção de cenário a ser desenvolvida como exemplo, então, une o analógico e o digital evoluindo em paralelo. Ao mesmo tempo, define que o autoral e o industrial irão conviver em paralelo, sendo que uma parte dos autores - de acordo com o conceito e multidão de Negri - irá se associar à indústria, mesmo que sem obter vínculo financeiro direto com a mesma. Outra parte, irá gerar conteúdos autorais, que será comercializado nas vias analógicas e digitais, possibilitando até mesmo obter sobrevivência econômica e evoluindo em paralelo ao industrial.

Os itens a serem gerados se associam a cultura imaterial, sendo que o DE pode colaborar ao organizar a produção de projetos, privilegiando a viabilidade social, direcionamento e compromisso e, ainda, gerenciando discursos, sendo com ênfase a autossuficiência, rearticulação e solidariedade (KRIPPENDORFF, 2006).

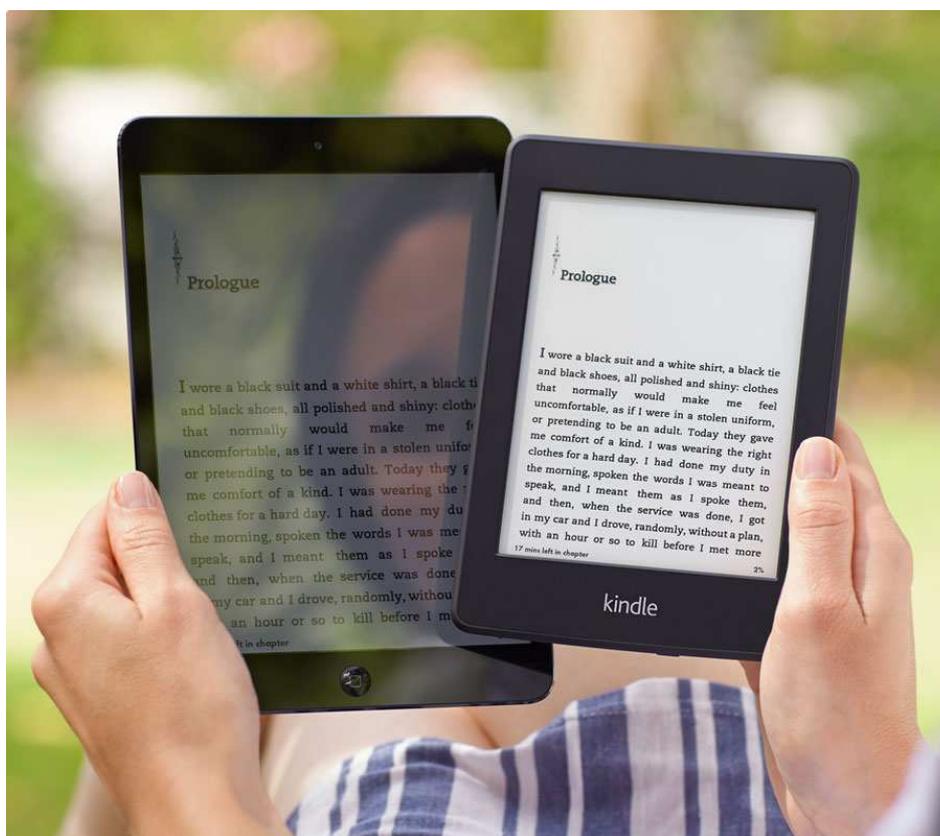
Essas características estarão presentes nas HQ's, sejam industriais ou autorais, devido a desvinculação cada vez maior dos profissionais de HQ de uma linha de produção industrial tradicional e uma mimetização cada vez maior com a sociedade, onde os vínculos em rede social associado ao seu discurso como artista e arte em si irão gerar seu público e, portanto, sua pertinência. O DE, portanto, pode ser utilizado para aprimorar essas características, colocando-se como parte desse futuro possível ao contribuir com a compreensão e organização do mercado dessa arte e suas possíveis ramificações.

De acordo com esse mesmo cenário, acontecerá a existência de novas tecnologias que permitirão imersão do leitor diante das HQ's. Essa imersão - conforme dados obtidos no workshop - poderão ser via tecnologias hologramáticas. Porém a palavra que fica é imersão. Os participantes do workshop definiram a necessidade de existir mais concentração diante da leitura das HQ's digitais, ao invés da dispersão que hoje os smartphones e tablets possibilitam ao realizar multitarefas - notificações de redes sociais, avisos de eventos e outros - que geram dispersão e, portanto, interrompem a leitura digital.

Essa tecnologia, de acordo com os dados de workshop, deve aproximar a leitura digital da analógica. Ou seja, emular a experiência solitária de leitura de HQ analógica sem a influência externa ou interna do gadget.

Na atualidade, os meios que permitem essa imersão são os leitores digitais, como o Kobo e o Kindle. Os mesmos possuem entre 6 e 7 polegadas e, poucos, ainda são coloridos ou facilitam a leitura de HQ's.

Figura 44: tablet e Kindle



Fonte: Amazon<sup>11</sup> (2016)

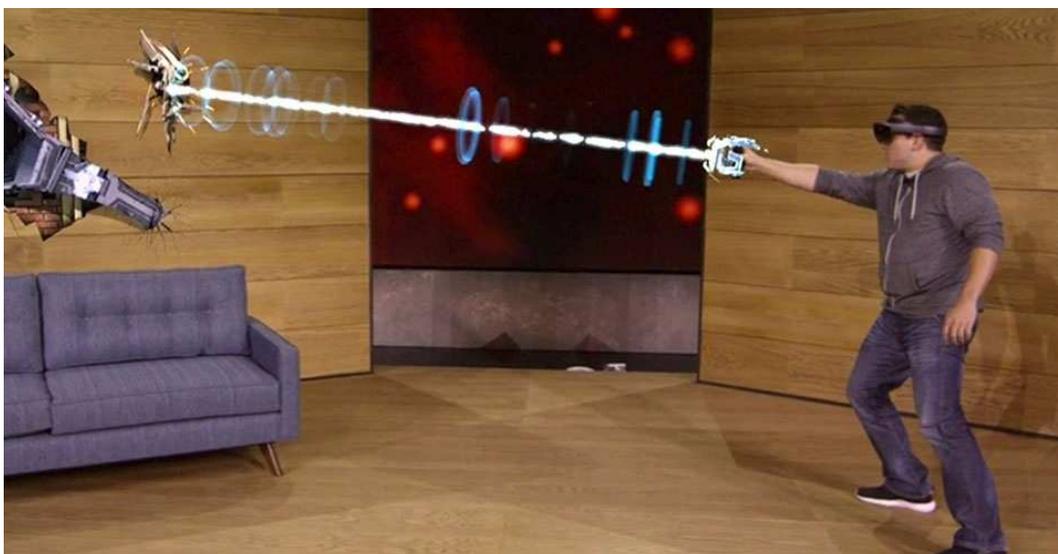
Acima há o exemplo de luminosidade entre um tablet convencional e um Kindle, sendo que neste último há a experiência de leitura similar ao papel. Entretanto, o tamanho da tela ainda é pequeno para observar detalhes de HQ's. De acordo com o workshop, a imersão deu-se na leitura em tablets de 9 polegadas, sendo quase totalmente rejeitada em dispositivos de cinco polegadas.

Ainda há os óculos de realidade virtual que permitem jogar e assistir filmes em ambientes virtuais. Por vezes, alguns aplicativos emulam o que seria uma sala de estar para assistir filmes ou outros.

---

<sup>11</sup> Disponível: [www.amazon.com](http://www.amazon.com), acessado em 14 de setembro de 2016.

Figura 45 - Realidade virtual



Fonte: Samsung<sup>12</sup>, 2016.

Acima há uma representação de como se emula um ambiente de realidade virtual, na atualidade, com a impressão do usuário dos óculos está em um determinado ambiente onde pode interagir e imergir. Dentre as tecnologias hologramáticas sugeridas no workshop estão um relógio que permite visualizar a HQ em holograma e também óculos de realidade virtual, que fazem com que o leitor se coloque em um determinado ambiente de leitura.

Porém, como já citado anteriormente, a palavra que persiste é imersão. O leitor deseja imergir na leitura digital e as tecnologias atuais - leitores digitais como Kindle e óculos de realidade virtual - ainda estão, na avaliação do autor, distantes de serem tecnologias que permitem uma apropriação mais dinâmica das HQ's. Todavia o caminho do tablet, como apontado no workshop, parece ser o mais relevante. Todavia esses gadgets ainda possuem notificações que dispersam a leitura e problemas em seu índice de brilho.

Já os leitores digitais têm pequeno tamanho da tela e poucos ainda são coloridos. Óculos de realidade virtual já possuem seus primeiros aplicativos para ler

---

<sup>12</sup> Disponível em: [www.samsung.com](http://www.samsung.com), acessado 17 agosto de 2016.

HQ's, o Madefire, que também oferecem Motion Books (livros em movimento). No caso, as HQ's tradicionais ganham pequenos movimentos e a possibilidade de visualizar cada quadrinho como se o leitor estivesse imerso no desenho. Ainda, há a primeira HQ desenvolvida exclusivamente para realidade virtual, a Oculus.

Porém, como demonstrado no capítulo sobre história das HQ's, quando há o surgimento de uma nova tecnologia digital - desde os anos 1980 - há experiências em criar adaptações para esses meios - HQ's para CD Rom, produzidas totalmente de forma digital, para telas de PC, em movimento e com música. Todavia, quando essas tecnologias são suplantadas pelas demais, essas HQ's ganham um espaço na história, mas deixam de ser consumidas.

Ao mesmo tempo, HQ's tradicionais continuam sua trajetória. Um exemplo são as HQ's da Marvel Comics, cujas histórias originais dos anos 1960 ainda são reeditadas e consumidas, seja analógica ou digital. Portanto, existir HQ's específicas para realidade virtual ainda não garante que esse será o futuro, mas, sim, uma etapa nesse processo evolutivo. O dado relevante é a busca por imersão. Essa perspectiva está presente nos dispositivos e aplicativos.

#### 6.4. Um cenário analógico e digital

Assim sendo, a partir dessa interpretação, o analógico e o digital estarão presentes no futuro. O analógico irá evoluir, provavelmente possibilitando personalização das HQ's - colocar o rosto do leitor na HQ, por exemplo, e gerar revistas impressas por demanda em impressoras específicas para isso. No caso das HQ's analógicas, uma realidade possível seria o leitor obter exemplares sob encomenda online - como acontece hoje -, mas, também, imprimir e encadernar suas HQ's em locais específicos que produzem esse tipo de conteúdo, gerando a possibilidade de personalização.

Esse ambiente seriam bureaus para impressão e personalização de HQ's, que ofereceriam um catálogo online que pode ser impresso e modificado, existindo possibilidades diversas de encadernação - brochura e capa dura - e tamanho - a5, a4, formato americano e outros. Além disso, permitiria a escolha do papel.

A produção de HQ's em bureaus por demanda, portanto, aconteceria como uma alternativa possível. Ao mesmo tempo, conviveria com colecionadores tradicionais, que buscariam adquirir as HQ's industriais e históricas.

No ambiente digital existiria acesso ao mesmo catálogo disponível em bureaus para impressão de HQ's. Essas HQ's, em alguns casos, são gratuitas e outras pagas, sendo o público impelido a imprimir as HQ's. Autores e indústria seriam remunerados pela aquisição da HQ digital, colocação de propagandas nas HQ's e principalmente pela impressão por demanda das HQ's.

Os gadgets de leitura digital irão evoluir. A imersão, prevista no workshop, deverá se dar pela criação de aplicativos e gadgets que permitirão emular a leitura analógica de HQ's, priorizando a concentração do leitor. Para isso, uma possibilidade é a existência de um Kindle Art, onde o tablet de leitura possua dimensões entre 9 e 11 polegadas, podendo aproximar os desenhos e uma textura de tela que se assemelhe ao papel. O mesmo poderá ser utilizado para quaisquer outras leituras que envolva imagem - livros de design, arte, medicina e outros. A realidade holográfica ou imersiva irá se desenvolver, mas com dispositivos transitórios que farão parte da

evolução tecnológica. Ler é uma mídia em si e ao unir movimento a leitura se cria um caminho do meio que, até o momento, parece ser experimentado, mas ainda rejeitado pelos consumidores de HQ's.

Os autores irão produzir HQ's analógicas e digitais baseados em dois critérios - autoral e industrial. Os primeiros irão buscar adequar seus discursos aos seus públicos, para que possam obter consumo. Os que se associarem a indústria, a princípio, estarão imersos na multidão, sendo que alguns irão se destacar para produzir conteúdo oficiais dessa indústria. Isso acontece na atualidade e irá persistir e ainda ganhar contornos ainda mais locais. Existirão, por exemplo, HQ's industriais produzidas para determinadas regiões. Ao mesmo tempo, serão criados grupos de tradução que adaptação, que permitirão que HQ's autorais transitem em diversas culturas e idiomas, gerando uma comunidade colaborativa internacional.

Essa comunidade, de características colaborativas será composta por membros que irão se unir a princípio por interesses específicos - como os produtores da HQ Batimá Feira da Fruta. Alguns irão obter sobrevivência desse processo colaborativo e outros estarão vinculados por questões afetivas ao meio HQ. Ainda existirão os que procurarão inserir-se no mercado formal por meio da participação nessas comunidades colaborativas. Esse amálgama irá permitir esse trabalho editorial de tradução, adaptação e divulgação em determinada língua e cultura.

A produção de HQ's será realizada, cada vez mais, com aplicativos e por meio digital, sendo que o analógico ainda será desenhado. Porém precisará de um apoio maior do digital, pois os meios de leitura primordiais serão digitais. Todavia, devido a essa imersão digital, existirá um movimento contrário - o artesanal. Assim sendo, serão produzidas algumas HQ's de artista à mão que serão comercializadas dessa forma - ou seja, os consumidores pagarão para possuir uma HQ totalmente a mão. Na atualidade, há consumo de artes originais e algumas páginas. Porém essa experiência irá ser radicalizar, incluindo revistas inteiras para colecionadores.

Os estúdios portáteis serão tendência devido a disponibilidade de tablets - como a Cintiq Companion e o Ipad Pro - que permitem desenhar e escanear sem a

necessidade de um estúdio formal. Entretanto, a cultura de estúdio - arraigada dentro os artistas - continuará a persistir, como define a persona sobre artistas.

O resumo desse cenário será apresentado, a seguir, em uma HQ.

## 6.5. Um cenário em forma de HQ

Figura 46 - Página 1



Fonte: elaborado pelo autor (2016)

Figura 47 - Página 2



O papel virtual será realidade. Isso permite existir revistas eletrônicas que se assemelham às analógicas.



Ainda existirão relógios e outros dispositivos hologramáticos e de projeção.



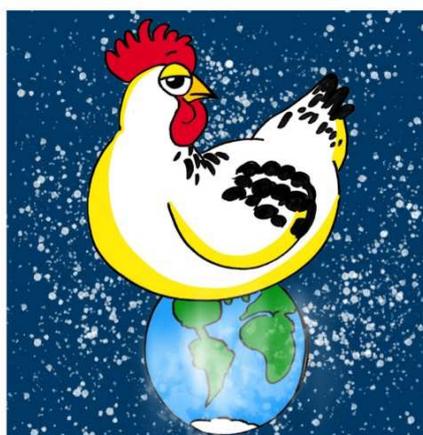
Fonte: elaborado pelo autor (2016)

Figura 48 - Página 3

**Comunidades virtuais traduzirão e divulgarão HQs autorais pelo mundo. Hoje isso acontece só com as indústrias.**



O desenhista e os leitores serão cada vez mais próximos, com algumas HQs autorais migrando para industriais.



O mundo das HQs será cada vez mais conectado, com apoio das redes de colaboração. O design estratégico irá auxiliar na ressignificação de elementos que possam apoiar essa tendência. A colaboração, rearticulação e a auto-suficiência, ao estilo de Krippendorff, serão as metas. Apesar disso existirá um industrial dominante, apoiado e nutrido pela multidão, no sentido de Negri. Esse amálgama estará imerso na complexidade na perspectiva de Deleuze e Guattari.

Fonte: elaborado pelo autor, 2016

Figura 49 - Página 4



As revistas digitais irão predominar. Porém existirá também HQs feitas totalmente a mão e vendidas a colecionadores como itens raros, assim como hoje se vende originais de páginas de HQs ou pin-ups. As técnicas de desenho também serão dominadas pela digitalidade. Todavia o mercado irá estimular a arte analógica para colecionar. Estúdios portáteis virtuais para artistas serão comuns, mas os tradicionais persistirão.



Os cenários possíveis irão se direcionar para facilitação do consumo de conhecimento e informação. A mídia a ser utilizada para isso é secundária e transitória - livro, tablet, papel digital. Importa a aquisição de conhecimento.



Fonte: elaborado pelo autor (2016)

## 7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesta pesquisa ocorreu uma incursão baseada em DE, metaprojeto e redes de projeto, agregando dados bibliográficos, documentais questionários e entrevistas para responder algumas perguntas: Como a produção de HQ's se modifica na passagem do analógico para o digital?; Como leitores utilizam as redes de colaboração para compartilhar as HQ's?; Como o leitor se apropria da HQ nas plataformas digitais?; Que proposições teóricas colaboram para qualificar a proposta de cenários?; Que práticas colaborativas são propícias a essa interação HQ's/digitalidade?; Que elementos a análise da experiência Batimá Feira da Fruta oferece para o encaminhamento de respostas ao problema de pesquisa e a produção de cenários? As respostas seguem a seguir:

**Como a produção de HQ's se modifica na passagem do analógico para o digital?** - A produção das HQ's se modifica por meio de cada vez mais da interferência de recursos digitais para desenhar ou finalizar páginas, incluindo o uso de redes de colaboração para realizar HQ's e projetos.

**Como leitores utilizam as redes de colaboração para compartilhar as HQ's?** - Os leitores acompanham os profissionais de HQ, também via redes sociais, e geram consumo desse conteúdo. Esses leitores, por vezes, orientam os rumos da arte ou selecionam qual perfil autoral lhes agrada mais.

**Como o leitor se apropria da HQ nas plataformas digitais?** - Os leitores ainda relutam em ler HQ's longas em plataformas digitais. Todavia aceitam consumir e produzir as curtas nesses ambientes. A interação do leitor, na leitura de HQ's longas em tablet, demonstra-se similar a analógica, sendo totalmente rejeitada em smartphones. Ainda há uma tendência ao colecionismo analógico, que está latente na contemporaneidade. As HQ's, além de serem colecionadas, também se tornam motivo para existir comunidades que utilizam códigos e imagens específicas ao meio para obter interações, com reflexos dessas atitudes em redes sociais e eventos de venda de HQ's, como feiras e convenções. As coleções, além de instrumento de diálogo, são utilizadas para definir códigos de poder.

**Que proposições teóricas colaboram para qualificar a proposta de cenários?** - Os cenários para definir qual será o futuro das HQ's foram obtidos com a transformação do percurso metaprojetual de Celaschi e Deserti, associando a instrumentos, como blue sky e storyboard. Porém, ao invés do uso de recortes, optou-se por estimular os participantes do workshop a desenhar. Ao mesmo tempo, aconteceu uma comparação entre os cenários revelados no workshop e pistas bibliográficas e documentais, em especial a experiência colaborativa existente em Batimá Feira da Fruta e personas dos desenhistas e leitores obtidas com entrevista e questionários. Ainda se concluiu que o DE pode colaborar a criar modelos, discursos e mudanças de perspectiva diante das HQ's e o cenário resultante foi uma mimese entre analógico e digital, propondo a existência de bureaus para imprimir HQ's sob demanda em diversas qualidades (brochura, capa dura, formatos de páginas a5, a4, a3, etc), agregando personalização das mesmas, incluindo, por exemplo, os rostos dos leitores em forma de desenho ou demais métodos, sendo que para existir esses bureaus é necessário um arquivo virtual de HQ's. Cada vez que uma HQ for impressa, oriunda dessa base, irá gerar remuneração ao desenhista ou editora. Além disso, existirá um aprimoramento dos tablets, propondo a existência de um Kindle Art que permita a leitura de HQ's em telas de papel virtual coloridas em formato de 9 a 11 polegadas, possibilitando que o leitor possa consumir as HQ's sem as distrações oriundas de notificações. Ainda, devem surgir novas tecnologias aqui citadas como hologramáticas que permitam ler HQ's em um processo imersivo. Essa imersão tem a intenção de emular leitura em diversos ambientes - como salas, ruas bibliotecas e outras - por meio de óculos de realidade virtual os relógios que realizam projeção das HQ's em quaisquer superfícies. No workshop também foi cogitada a existência de HQ's que contenham animações. Todavia esse recurso, como demonstrado ao longo da história das HQ's, parece ser rejeitado pelos leitores por transformar a mídia leitura em animação, ficando em um meio termo que a princípio parece desagradar aos leitores.

**Que práticas colaborativas são propícias a essa interação HQ's/digitalidade?** - também foi proposta a existência de redes de colaboração de

leitores de HQ pelo mundo que permitem que conteúdos de diversos países migrem e sejam traduzidos e distribuídos para diferentes redes de colaboração virtuais. Por último se constatou que o DE pode gerir a complexidade, no sentido de Morin, e gerar discursos, estimular redes de colaboração e a solidariedade, como previstas por Krippendorff, para atuar no rizoma, emulado por Deleuze e Guattari, para que o DE consiga captar elementos difusos na sociedade e reordená-los em modelos transitórios que servem para estimular um constante processo evolutivo da leitura de HQ's. Pouco importa o formato, mas a aquisição do conteúdo. Se for analógico ou digital, o que importa é a capacidade de absorção. As HQ's, como demonstrado na pesquisa bibliográfica, existem desde o nascedouro da humanidade, estando presente nas colunas de Trajano, nos papiros egípcios, nas cavernas, em pinturas e, também, em revistas. O formato ao qual as HQ's serão consumidas no futuro está aberto e irá sofrer uma mudança constante, estando vinculado ao que Castells define como espaço de fluxos, que se trata da organização material das práticas sociais de tempo compartilhado que funcionam por meio de fluxos. Mesmo as soluções apresentadas aqui nesta dissertação são transitórias e se tratam, apenas, de uma proposição para reordenar elementos que permitam a continuidade de seu consumo em um futuro próximo. Todavia, esses elementos devem ser constantemente reordenados e pesquisados para que os processos de leitura sejam atualizados de acordo com as alterações vindouras na sociedade e na tecnologia.

**Que elementos a análise da experiência Batimá Feira da Fruta oferece para o encaminhamento de respostas ao problema de pesquisa e a produção de cenários?** - A HQ Batimá Feira da Fruta demonstrou ser um formato de colaboração independente, criado em meio ao conceito de Multidão de Negri. Foi realizado em paralelo a indústria e pode ser utilizado pela mesma para que consiga obter novas formas de interação ou de comercialização. Nesse sentido, a experiência de Batimá Feira da Fruta se parece má aos participantes por fazê-los trabalhar gratuitamente para essa indústria. Todavia demonstra, também, que os processos colaborativos gestados nesse grupo podem ser considerados como futuro das HQ's colaborativas e serem utilizados como exemplo para a difusão dos conteúdos de autor, no sentido em

que geram grupos de desenhistas que podem divulgar uns aos outros e trocar experiências, ao mesmo tempo em que compartilham suas redes de leitores e técnicas profissionais. O amálgama produzido com a adaptação da HQ Batimá Feira da Fruta pode ser replicado em obras autorais, desvinculadas a indústria e a multidão no sentido de Negri, para gerar obras viscerais e autorais que preservem e estimulem a identidade dos autores. Essa perspectiva pode ser uma aliada para os processos de colaboração. Ao mesmo tempo, essa HQ demonstra a possibilidade do leitor se apropriar de obras seriadas, ao lê-las em capítulos nas redes sociais ou como obra única. A apropriação dessa HQ foi realizada por milhares de leitores e gerou inúmeras interações que repercutiram em formatos multimídia. Essa tendência se demonstra um exemplo para futuros projetos e pode ser modificada e ampliada com apoio do DE e de suas perspectivas teóricas. Ao mesmo tempo, o fato dos artistas utilizarem técnicas distintas que se uniram em uma obra única, demonstram que a correlação entre HQ's e digitalidade terá e se manterá em inúmeros níveis. Existe uma tendência ao uso de tablets para realizar páginas de HQ, mas também a técnica de desenho tem seus ganhos em ser a mais analógica possível. Por isso a correlação entre técnica de desenho e consumo de bens para realizá-los deve ser percebido e analisado pelo artista nascente que precisa experimentar técnicas em ambas as plataformas para perceber quais se coadunam mais com sua arte.

As conclusões, aqui, são parciais. Há um universo complexo que se coaduna ao contemporâneo. Por vezes, algumas pequenas tendências se tornam embriões de um futuro. Por exemplo, se tivesse optado por investigar o colecionismo virtual dentro de aplicativos ou somente a forma como se dá a leitura em dados aplicativos ou as tentativas de adaptação para o meio HQ e ainda considerando algum outro mercado, que não o brasileiro. Enfim, são inúmeras as possibilidades. Todavia, essa pesquisa se propôs a atuar sob um determinado viés e obteve resultados a partir do apoio do DE. Todavia há inúmeras maneiras de interpretar esse mercado. Cabe aos que virão realizá-lo e refletir. Essa pesquisa se propôs a apenas ser parte um dos mil platôs possíveis de interpretação.

## **REFERÊNCIAS**

ADORNO, T. HORKHEIMER, M. **A dialética do esclarecimento**. Em: [http://adorno.planetaclix.pt/d\\_e\\_conceito.htm](http://adorno.planetaclix.pt/d_e_conceito.htm). Acesso em 12 de maio de 2015

ANDRADE, Oswald de. **O manifesto antropófago**. In: TELES, Gilberto Mendonça. Vanguarda europeia e modernismo brasileiro: apresentação e crítica dos principais manifestos vanguardistas. 3ª ed. Petropolis: Vozes; Brasília: INL, 1976.

AUT, Donald. **Carl Barks: conversations**. Jackson: University Press of Mississippi, 2003.

BAUWENS, Michel. **The Emergence of Open Design and Open Manufacturing**.

Disponível em:

<http://www.we-magazine.net/we-volume-02/the-emergence-of-open-design-and-open-manufacturing/#.VuwYYvkrLcc>. Acesso em 12 de dezembro de 2015

BARBOSA, Conceição. **Manual Produção Gráfica**. Ed. Principia, Parede, 2004.

BOMFIM, Gustavo A. PORTINARI, Denise. **Algumas palavras**. Texto produzido para a disciplina de Epistemologia do Design do PPG Design da PUC-Rio. 2005.

BOYER, Bryan. COOK, Justin. STEINBERG, Marco. **In Studio: Recipes for Systemic Change**. Helsinki Design Lab. Helsinki: 2008.

BOURDIEU, Pierre. **Entrevistado por Maria Andréa de Loyola**. Rio de Janeiro: EDUERJ, 2002.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. Tradução Roneide Venâncio Majer. São Paulo: Editora Paz e Terra, 1999.

CAUTELA, C. **Strumenti di design management**. Milão, Tipomozza, 2007.

CELASCHI, F. DESERTI, A. **Design e innovazione**. Milão: Carocci, 2007.

CELASCHI, F. **Dentro al progetto: appunti di merceologia contemporanea**. In: CELASCHI, F.; DAVID, F. R. **Strategic Management: Concepts & Cases**. 7 ed New Jersey, EUA: Prentice Hall Inc., 1998.

CHRISTENSEN, Clayton. **O dilema da inovação - Quando as novas tecnologias levam as empresas ao fracasso**. Ed. MBooks. São Paulo, 1997.

DEELY, John. **Semiótica básica**. São Paulo: Ática, 1990.

DELEUZE, Gilles. **A ilha deserta**. Editora Iluminuras. São Paulo: 2002.

\_\_\_\_\_, Gilles. **O bergsonismo**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.

\_\_\_\_\_, Gilles & GUATTARI, Félix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia**. Vol.I. São Paulo, Ed. 34. 2004.

\_\_\_\_\_, Gilles. **¿Que és un dispositivo?** In: Michel Foucault, filósofo. Barcelona: Gedisa, 1990, pp. 155-161.

DESERTI, A. **Design e innovazione: strumenti e pratiche per la ricerca applicata**. Roma: Carocci Editore, 2007, pp. 15-56.

DORST, CH. **Design problems and design paradoxes**. 2006. Design Issues: Volume 22, Number 3 Summer 2006. Massachusetts Institute of Technology

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. Editora Perspectiva: São Paulo, 2000.

ECO, Umberto. **Os limites da interpretação**. Editora Perspectiva - Coleção Estudos: São Paulo, 1990.

FISCHER, Gustavo. SCALETISKY, Celso. **Intuição e método do design**. Sigradi, 2009.

FLUSSER, V. **O mundo codificado**. COSAC NAIFY, 2010.

FRANZATO, C. **Design dei beni culturali nel progetto territoriale: strategie, teorie e pratiche di valorizzazione design driven**. Politecnico di Milano, Milano, 2008.

GOODMAN, L. Snowball Sampling. In: **Annals of Mathematical Statistics**, 32:148-170, 1961.

GUATTARI, Félix. **Caosmose - um novo paradigma estético**. Editora 34, São Paulo: 2006.

HEGEL, Georg. **A razão na história - uma introdução à filosofia da história**, 2 ed. Ed. Centauro: São Paulo, 2001

JÚNIOR, Gonçalo. **A guerra dos gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-1964**. São Paulo, Companhia das letras, 2004.

KOVACH, Bill & ROSENSTIEL, Tom. **Os Elementos do Jornalismo**. São Paulo, Geração Editorial, 2003.

KRIPPENDORFF, Klaus. **Design centrado no ser humano = human centered design: uma necessidade cultural = a cultural necessity**. Estudos de design. Rio de Janeiro, v.8, n.3, p. 87-88, set-dez-, 2000.

\_\_\_\_\_, Klaus. **A trajectory of artificiality and new principles of design for the information age**. University of Pennsylvania: 1997.

\_\_\_\_\_, Klaus. (2011). **Discourse and the materiality of its artifacts**. In T. R. Kuhn (Ed.), Matters of communication: Political, cultural, and technological challenges to communication theorizing (pp. 23-46). New York, NY: Hampton Press. Retrieved from [http://repository.upenn.edu/asc\\_papers/259](http://repository.upenn.edu/asc_papers/259)

\_\_\_\_\_, Klaus. **The semantic turn: a new foundation for design**. Boca Raton: Taylor & Francis. 2006.

LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência: O futuro do pensamento na era da informática**. Lisboa: Instituto Piaget, 1993,

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2000.

MANNING, Matthew K. **Batman - arquivos históricos**. São Paulo: Ed. Panini, 2015.

MANZINI, E.: Jégou, F. **Design dos cenários**. In: pertola, P.: MANZINI, E. Design Multiverso – Notas de fenomenologia do design. Milano: Edizioni POLI.design, 2006, pag. 189-207.

MANZINI, Ezio. **Artefatti - Verso una nuova ecologia dell'ambiente artificiale**. Domus Academy, 1990

MANZINI, Ezio. **Design para a inovação social e a sustentabilidade**. E-Papers, São Paulo, 2008.

\_\_\_\_\_, Ezio in: MERONI, Anna. SANGIORGI, Daniela. **Design for Services (Design for Social Responsibility) Hardcover** – June 1, 2011

MARTÍN MENÉNDEZ, S. **¿Qué es una gramática textual?** Buenos Aires: Littera Ediciones, 2006.

MCCARTHY, DAVID. **Arte Pop**. São Paulo: Cosac & Naify, 2002;

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Ed. MBooks, 2004.

MENDES, Toninho. **Humor paulistano – A experiência da Circo Editorial (1984-1995)**. São Paulo, Sesi-SP, 2014.

MERONI, Anna. **Strategic design: where arte we now? Reflection around the foundation of a recent discipline**. Strategic Design Research Journal, 1 (1): 31-31 julho-dezembro 2008.

MONTARDO, Sandra Portella. BRANCO, Marsal Ávila Alves. NUNES, Robson Francisco. **Narrativas em Histórias em Quadrinhos: Adaptação para Dispositivos Móveis de Leitura Digital**. Revista IICT, Rio de Janeiro: 2015.  
Disponível em: <http://www.ibict.br/liinc>. Acessado em 23/8/216

MORAES, Roque. **Análise de conteúdo**. Revista Educação, Porto Alegre, v. 22, n. 37, p. 7-32, 1999.

MORGAN, D.(1997). **Focus group as qualitative research**. **Qualitative Research Methods Series**. 16. London: Sage Publications

MORIN, Edgar. **Introdução ao pensamento complexo**. 3. Ed Sulina. Porto Alegre: 2007.

\_\_\_\_\_, Edgar. **O método 3: o conhecimento do conhecimento**. Porto Alegre: Ed. Sulina, 1999.

\_\_\_\_\_, Edgar. **O método 5 - A humanidade da humanidade**, 5 ed. Porto Alegre: Ed Sulina, 2012.

NALIATO, Samir. **Mike Deodato Jr.: um brasileiro desbravador do mercado norte-americano**. Universo HQ, 2015. Disponível em: <http://www.universohq.com/entrevistas/mike-deodato-jr-um-brasileiro-desbravador-do-mercado-norte-americano/2/>>. Acessado em: 16/03/2016.

NEGRI, Antônio. **Para uma definição ontológica de multidão**. **Revista Lugar Comum - Estudo de Mídia, Cultura e Democracia**, nº 19-20. Rede Universidade Nômade, 2004, pág 15 a 26.

NERDDPS. **ENTREVISTA: Marcelo Campos, diretor da Quanta Academia de Artes**. <<http://nerddps.com/2015/03/24/entrevista-marcelo-campos-diretor-da-quanta-academia-de-artes/>> Acessado em: 8/8/2016.

OCULUS. **Estúdio Oniride**. Disponível em: <https://www.oculus.com/experiences/gear-vr/1174459059254863/>> Acessado em 14/10/2016

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. 3ª ed., São Paulo: Perspectiva, 2003

PETTINATI, Fernando Dutra. CAMANO, Antônio Camano. **Entrei na Feira Da Fruta**. São Paulo: Usina de ideias, 2015

RICCIARDI, Alex. **Mauricio de Souza, líder do 4º maior estúdio de animação do mundo, completa 80 anos.** Disponível em:

<<http://www.forbes.com.br/negocios/2015/10/mauricio-de-souza-lider-do-4o-maior-estudio-de-animacao-do-mundo-completa-80-anos/>>

SCALETISKY, C.C., BORBA, G. **O conceito de pesquisa Blue Sky.** Trad. Maria Cecília Tavares, Marco Ferreira. In VIRUS. N. 3. São Carlos: Nomads.usp, 2010.

Disponível em:

<http://www.nomads.usp.br/virus/virus03/submitted/layout.php?item=1&lang=pt>.

Acessado em 14/09/2016

SCHÖN, DA (2000). **Educando o profissional reflexivo: um novo design para o ensino e a aprendizagem.** Porto Alegre: Artes Médicas Sul. Shulman, L. S (1986)

SCHUMACHER, Michael. **Will Eisner - Um sonhador nos quadrinhos.** Biblioteca Azul, Editora Globo. São Paulo, 2013.

SHELL, Global Scenarios to 2025. **Executive Summary and Excepts, Shell International Limited**, s. l. 2005.

SILVESTRE, Jota. **Revista eletrônica O Grito.** Disponível em:

<<http://revistaogrito.ne10.uol.com.br/papodequadrinho/2015/01/30/quem-e-o-leitor-brasileiro-de-quadrinhos/>> Acessado em 4/4/2016.

STEWART, D. W.; SHAMDASANI, P. **Focus group research: exploration and discovery.** Newburry Park: Sage, 1990.

VERGUEIRO, Waldomiro. **A atualidade das histórias em quadrinhos no Brasil: a busca de um novo público. História, imagem e narrativas** No 5, ano 3,

setembro/2007. Disponível em:

<<http://historiaimagem.com.br/edicao5setembro2007/01-w-vergueiro.pdf>>. Acessado em 14 de outubro de 2015.

ZURLO, Francesco. **Design Strategico**, in AA. VV., **Gli spazi e le arti, Volume IV, Opera XXI Secolo**, Editore Enciclopedia Treccani, Roma, 2010

2QUADRINHOS. **As 20 histórias em quadrinhos mais vendidas segundo a Amazon Brasil (Parte 2)**. Disponível em:

<<http://wp.clicrbs.com.br/2quadrinhos/2015/08/28/as-20-historias-em-quadrinhos-mais-vendidas-segundo-a-amazon-brasil-parte-2/?topo=52,1,1,,171,e171>> Acessado em 28/6/2016.

PROJETO HQ! **Projeto HQ! - Documentário**. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=vZBVLLLPQUM>. Acesso em: 3 de agosto de 2016.

## APÊNDICE

### Apêndice A – convite aos entrevistados

Olá,

Como lhe escrevi, há cerca de um ano estou trabalhando essa dissertação. Utilizei como exemplo Batimá Feira da Fruta e já trabalhei essa HQ em alguns artigos científicos sob diferentes aspectos. Nesse momento necessito de dados sobre produção das HQ's físicas e virtuais - que é parte das perguntas centrais da minha dissertação -, apropriação, no caso como você compreende essas HQ's. Também tem perguntas referentes a colaboração e como se constitui.

A dissertação é sobre design estratégico e irá resultar em alguma proposta de inovação para os quadrinhos virtuais. Eu mesmo produzo quadrinhos virtuais há mais de uma década.

Abaixo seguem as perguntas, mas também fiz um arquivo Google Docs que compartilhei contigo, onde podemos dialogar por escrito (o que considero mais adequado, se estivermos a impossibilidade do Hangout). A entrevista é semi-estruturada, ou seja, pode acrescentar algum tópico que considere importante. Gostaria que respondesse com uma certa tranquilidade, pois sua entrevista será de forte importância para dar rumo a próxima etapa da pesquisa.

Se puder, seria muito bom se conseguisse fazê-lo até o próximo domingo. Senão marcamos um papo por hangout que creio ser bem produtivo, talvez final de semana. Se tiver indicação de algum outro estudo acadêmico sobre Batimá, diga.

Agradeço novamente,

*Leandro Dóro*

*Mestrando em Design Estratégicos - Unisinos (RS)*

## **Apêndice B – entrevista com Eduardo Ferigato**

### **Produção**

#### **Já produziu quadrinhos físicos?**

Já, publiquei aqui no Brasil, pela Devir o Álbum “Fractal”, Na Ática “ O Cidadão Invisível” como independente as HQ's QUAD 1, 2 e 3 junto com mais 3 amigos. Nos Estados Unidos publiquei pela editora Dynamite, 12 edições de “The Last Phantom”, onde eu era o desenhista regular.

#### **Há diferenças entre produzir quadrinhos físicos ou virtuais? Se existem, quais são elas?**

Não vejo diferença na execução, o físico leva mais tempo depois, na editoração, publicação etc.

#### **Quanto tempo demora para fazer uma página física e uma virtual?**

O mesmo tempo, eu levo cerca de 1 dia por página colorida e letreiros. Alguns artista levam mais tempo, outro levam menos.

#### **Quais materiais utiliza para produzir as páginas?**

Hoje em dia produzo tudo digitalmente, no programa Photoshop e usando uma Wacom Cintiq.

#### **Quais os principais meios de divulgação de seu trabalho?**

Hoje em dia a internet. Instagram, Facebook, Portfólios online.

#### **Trabalha com editoras ou outra forma? Por quê?**

Trabalho como freelancer para editoras como ilustrador. Já trabalhei anteriormente para editoras americanas.

#### **Qual seria sua configuração ideal de materiais para trabalho?**

Atualmente, uma cintiq e um computador.

**Acompanha a produção de quadrinhos virtuais? O que lhe chama atenção?**

Atualmente não tenho acompanhado quadrinhos virtuais, até como profissional da área, tenho consumido poucos quadrinhos. Mais os de amigos independentes que compro em convenções.

**Existe algum ponto importante que deseje destacar sobre produção de quadrinhos?**

Quadrinhos são um meio muito interessante de expressar idéias, hoje estou bastante voltado para a produção autoral, onde posso fazer meus projetos e colocar neles o que acho mais interessante, sem ninguém pedindo mudanças ou impondo opiniões. Não tenho problemas em trabalhar profissionalmente e acatar direcionamentos, mas quando fazemos aquilo que acreditamos, sempre tem um gostinho a mais. O mercado nacional está fervilhando de trabalhos incríveis. Basta ir ao Artists Alley da Comic Con Experience, a maior evento de quadrinhos do Brasil, para constatar isso.

**Redes de colaboração****Quais os procedimentos que utiliza para realizar projetos colaborativo?**

Tanto no Feira da Fruta em quadrinhos como no QUAD, acho que o projeto colaborativo funciona quando você envolve pessoas interessadas, competentes e então, deixa que elas façam o que sabem fazer melhor, sem querer centralizar.

**Quais aspectos destaca sobre colaboração?**

É sempre legal adicionar pessoas à um projeto, sempre melhora o que uma pessoa sozinha faria.

**Quais as condições ideais para obter colaboração?**

Creio que em termos de artistas, o segredo é inspirá-los. Artistas se interessam muito mais por inspiração. Até mais que recompensa financeira me atreveria a dizer.

**Batimá Feira da Fruta****Como criou o projeto Batimá Feira da Fruta?**

Foi numa brincadeira no Festival Internacional de Quadrinhos de Belo Horizonte. Comentei que seria legal pegar o vídeo e transformar em HQ. As pessoas acharam interessante e um dia comecei fazendo a primeira página e jogando em um blog. A partir daí viralizou.

**Como constituiu o grupo de artistas gráficos que participaram do projeto?**

A maioria são amigos do meio da arte, alguns outros pessoas que convidei e toparam fazer ou que pediram para participar.

**Como foi a divulgação do projeto?**

Durou cerca de 1 ano.

**Qual foi a repercussão?**

Foi enorme, no período em que fizemos o projeto, sempre houve grande interesse e divulgação.

**O que lhe estimula realizar projetos colaborativos? Retorno financeiro?****Divulgação do trabalho?**

Nesse caso, foi só fazer algo divertido para desestressar do trabalho.

**Apropriação****Quais quadrinhos acompanha preferencialmente? Físicos ou virtuais?**

Físicos

**Você considera que há diferenças na forma de se apropriar (ler) HQ's sejam físicos ou virtuais? Se positiva a resposta, quais seriam elas?**

Os virtuais não me incomodam quando leio em tablets grandes, mas em monitores não consigo. Mas aí é coisa minha mesmo, creio que o pessoal mais novo não tenha

problema com isso. O que eu acredito é que existem maneiras diferentes na abordagem narrativa. Quadrinhos online geralmente tem que fisgar o leitor em poucas páginas, então isso muda a forma de contar a história. Se for uma hq física, podemos estruturar a história em capítulos, e conduzir o leitor, que já está ali sentado com a revista nas mãos, menos propenso a dispersar sua atenção. Mas vejo um futuro muito grande para os quadrinhos virtuais e tenho a intenção de lançar um projeto com histórias curtas, apenas para disponibilizar gratuitamente na rede logo depois que terminar minha HQ atual, que será física.

**Apêndice C – entrevista com Mario Cau**  
**Produção**

**Já produziu quadrinhos físicos?**

Sim, publico impresso desde 2009, quando lancei a primeira edição de Pieces, minha série de HQ independente. Mas antes disso, já havia participado da Front, da Café Espacial, Quadrinhópole, Nanquim Descartável, Layer Zero (no Reino Unido), Short Stack e Negative Burn (as duas últimas, nos EUA)

**Há diferenças entre produzir quadrinhos físicos ou virtuais? Se existem, quais são elas?**

Sim. No que diz respeito à produção, ou seja, escrever, desenhar, etc, não tem tanta diferença se você optar por um modelo de página tradicional. Agora, se houver um planejamento para envolver animações, sons, áreas clicáveis e qualquer outra interatividade, é preciso outra forma de elaborar o trabalho.

Quando produzimos para um impresso, temos algumas limitações técnicas e físicas. A página tem um limite de tamanho, às vezes limite de cores, de formatos. Existe, também, um limite financeiro, pois para imprimir um livro ou mesmo uma gibi, é preciso pagar a gráfica.

Na publicação digital/virtual, você não necessariamente gasta. Não há impressão, distribuição física do material. Os sites onde se publica são geralmente gratuitos. Isso é uma imensa vantagem, que vem acompanhada da desvantagem de ser difícil monetizar em cima disso.

**Quanto tempo demora para fazer uma página física e uma virtual?**

Para mim, a mesma coisa. Eu não produzo as páginas das webcomics de forma diferente das páginas tradicionais (impressas). Geralmente, em tempo corrido, eu levo um dia inteiro para produzir uma página, do layout até as cores e balões. Mas geralmente, eu trabalho em lotes, e faço várias páginas a lápis num dia, várias arte-finais no outro, e por aí vai.

**Quais materiais utiliza para produzir as páginas?**

Eu gosto de lápis e nanquim no papel. Tradicional mesmo. Mas nos últimos anos venho usando muitas canetas-pincel, que simulam o traço do pincel e nanquim mas com mais controle e dinamismo, e também a arte-final digital. Gosto de técnicas mistas, e quando elas são necessárias na HQ eu uso o que precisar: aquarela, giz, papelão, colagem, etc. As cores, geralmente, são digitais e para isso uso softwares de pintura.

### **Quais os principais meios de divulgação de seu trabalho?**

Atualmente, a internet. Não existem muitos meios físicos de divulgação do trabalho dos quadrinistas. Raramente temos espaço em jornais, revistas e TV, e mesmo os veículos mais direcionados a essas linguagens e cultura pop têm tanta coisa pra mostrar que foca muito pouco no conteúdo autoral, especialmente independentes.

### **Trabalha com editoras ou outra forma? Por quê?**

Sim, trabalho com editoras quando o projeto pede. Já publiquei em coletâneas, antologias. E já tive obras minhas publicadas por editoras. A experiência é legal, mas hoje em dia, não tem muito mais vantagens do que publicar independente e/ou na web. As editoras precisam repensar os processos todos, pois de nada adianta publicar um livro de um autor e não trabalhá-lo no marketing, publicidade, etc. O livro não vende se não tem um plano bom de divulgação. Além disso, existe o enorme problema da distribuição e do ponto de venda, que tornam os preços muito altos e as vendas mais difíceis. O que acho interessante é avaliar cada proposta e ver o que é vantajoso para o autor ou não, e decidir a partir daí.

### **Qual seria sua configuração ideal de materiais para trabalho?**

Atualmente eu uso papel Canson Layout 120g, lápis 2B, grafite azul. Canetas variadas, e preferência especial pelas caneta-pincel Kuretakje n.30 e várias outras. Uso pincel Windsor & Newton série 7, nanquim Tallens. Tenho uma prancheta boa, uma cadeira confortável. Preciso de música, amo música enquanto trabalho. Tenho muitos outros materiais no estúdio, mas estes que falei são os que mais uso. No pc,

uso Photoshop e Manga Studio com uma tablet Wacom. Para letreirar, uso Illustrator e para editar, o InDesign.

### **Acompanha a produção de quadrinhos virtuais? O que lhe chama atenção?**

Gostaria de ler mais, muito mais. Especialmente por ser um autor que publica webcomic. Agora estou lendo umas coisas no Social Comics. Deveria ler mais, no Comixology principalmente, mas não acho muito confortável ler no pc ou no celular. Gostaria de uma tablet pra poder ler tudo, está nos planos.

### **Existe algum ponto importante que deseje destacar sobre produção de quadrinhos?**

Sobre a produção, apenas que é preciso muita disciplina e paixão, e não adianta nada ter talento sem ter as outras duas. Muita dedicação e muito aprendizado. Os autores novos precisam buscar sempre mais conhecimento pra melhorar seus resultados. Agora, sobre a distribuição, vendas e etc... é uma conversa um pouco mais longa.

### **Redes de colaboração**

#### **Quais os procedimentos que utiliza para realizar projetos colaborativos?**

Em primeiro lugar, meu envolvimento sedá de duas formas. Primeiro, se eu me apaixonar pelo projeto e/ou tiver tempo livre o suficiente pra me dedicar a ele, posso fazer até sem ganhar nada. Há alguns anos, por causa do meu ritmo de trabalho, parei de entrar em todo e qualquer projeto colaborativo. Não dá pra me envolver em projetos nos quais eu não me apaixono, não vejo real interesse.

Segundo, me envolvo se houver algum tipo de pagamento que eu julgue interessante pro trabalho proposto. Nesse caso, entre em cena o autor profissional, e não o apaixonado. Como meu tempo é curto, prefiro focar na minha produção do que em projetos que não são necessariamente meus.

A partir da parceria firmada, eu gosto de mergulhar no projeto e conversar bastante com os outros autores. Em qualquer projeto, tento ser sempre o mais profissional possível.

**Quais aspectos destaca sobre colaboração?**

É sempre legal colaborar com outros autores. Mas muitas cabeças pensando pode ser meio desastroso. Eu já me envolvi em projeto muito legais que não foram pra frente ou coletivos que acabaram porque as pessoas pensavam muito diferente. Acho que, uma vez que se unem autores que estão em sintonia, querendo as mesmas coisas, o trabalho funciona bem.

**Quais as condições ideais para obter colaboração?**

Como eu disse, precisa ter sintonia, transparência. As pessoas tem que estar dispostas a colaborar e entrar num ritmo de produção que seja funcional com todos os envolvidos. Muita gente, por exemplo, por falta de experiência ou ego, não gosta de lidar com a figura de um editor ou um coordenador de projeto. É fácil, de certa forma, fazer as coisas como se quer fazer, com controle total. Publicar independente geralmente é assim. Mas, uma vez que você faz parte de um grupo que está produzindo algo coletivamente, é preciso equilíbrio e até delegar funções, pra que tudo funcione. Não adianta, também, entrar num projeto que não te interessa de verdade. Faça porque você ama a coisa ou porque está sendo bem pago, hehe.

**Batimá Feira da Fruta****Como aconteceu a oportunidade de participar do projeto Batimá Feira da Fruta?**

Bom, quando o Ferigato lançou a primeira página, imagino que a reação de muita gente foi igual a minha: eu quero fazer parte disso. Como ninguém pensou nisso antes? Quadrinizar o Feira! Imediatamente, eu falei com ele que queria muito fazer ... Então, me convidei na cara de pau, hehe. E comecei a desenhar a segunda página. Mas ele já tinha convidado o Fujita pra fazê-la, e eu fiquei com a terceira. Fui o autor que mais fez páginas, eu acho, na HQ do Bátima. Foram 4, sendo que duas delas foram a página dupla de encerramento..

**Como se conectou ao grupo de artistas gráficos que participaram do projeto?**

Sou amigo do Eduardo Ferigato, moramos na mesma cidade e trabalhamos por um tempo na mesma escola. Meu contato foi diretamente com ele. Vários artistas que participaram são amigos meus, mas não se formou um grupo organizado. O Eduardo, pelo que eu saiba, organizou uma lista de artistas e foi convidando o pessoal. Muita gente que queria participar não pôde por pura falta de história, hehe. O episódio é muito curto.

### **Como foi a divulgação do projeto?**

Página no Facebook, um blog que reunia todas as páginas e os próprios artistas divulgando. Não sei dizer se o Eduardo usou outro tipo de divulgação.

### **Qual foi a repercussão?**

Imensa! As páginas devem ter tido milhares de acessos. Teve até leitor que fez uma versão em vídeo, sincronizando os desenhos com o áudio do vídeo original. Foi engraçado demais, e meio assustador. Todo mundo queria aquilo impresso, pra guardar na estante. Até eu queria, hehe.

### **O que lhe estimula realizar projetos colaborativos? Retorno financeiro? Divulgação do trabalho?**

Depende do projeto. Como eu disse, nem sempre existe retorno financeiro. E quando não recebo pelo trabalho, eu só entro se a ideia for muito boa e eu gostar tanto que vale a pena me envolver. Às vezes fico com medo disso soar como ego inflado ou sei lá, mas é que eu não tenho tempo para me envolver em todo e qualquer projeto que aparece. Para mim, é uma postura profissional. Só me envolvo em projetos colaborativos que façam sentido pra mim.

Às vezes vale a pena pela divulgação do nome e do trabalho.

### **Apropriação**

#### **Quais quadrinhos acompanha preferencialmente? Físicos ou virtuais?**

Eu acompanho nos dois formatos. Mas atualmente não ando comprando muitos livros e gibis físicos, e estou ainda começando a explorar o Social Comics e o Comixology.

**Você considera que há diferenças na forma de se apropriar (ler) HQ's sejam físicos ou virtuais? Se positiva a resposta, quais seriam elas?**

Existem diferenças óbvias, como o armazenamento de dados ser diferente do armazenamento de volumes físicos. O virtual não ocupa espaço. Não pega pó. Por outro lado, a experiência de ler um volume impresso é diferente de ler numa tablet ou tela de pc, celular... E as HQ's virtuais abrem um horizonte maior. Se você lê em formatos digitais, pode ler muito mais do que poderia comprar em volumes impresso.

Além, é claro, da possibilidade multimídia que existe numa publicação digital, recursos que são inviáveis no impresso. Acredito que quando se usa recursos multimídia demais, a obra final fica num limbo entre HQ e animação, videogame, etc. Até que ponto ainda é HQ, quando se usa um monte de coisas que não são possíveis no impresso?

## **Apêndice D – entrevista com Caio Yo**

### **Produção**

**Já produziu quadrinhos físicos?**

Sim. Já participei de diversos projetos publicados. Como colorista, em O Cidadão Invisível, MSP+50, entre outros. Como autor, a webcomic Samsara Vortex, e as revistas Caraminhola, Behalter e Mortalha. Colaborei com diversos outros, também.

**Há diferenças entre produzir quadrinhos físicos ou virtuais? Se existem, quais são elas?**

Existe uma diferença na proposta da mídia. O quadrinho virtual é publicado em partes (geralmente páginas ou capítulos), que precisam funcionar individualmente, como pequenos excertos de uma leitura maior. O quadrinho físico é feito para ser lido como uma história completa.

**Quanto tempo demora para fazer uma página física e uma virtual?**

Acredito que o tempo de produção seja bem próximo, mas a página virtual demora mais tempo para ser elaborada, porque precisa funcionar como uma peça individual.

**Quais materiais utiliza para produzir as páginas?**

Faço esboços digitais, arte final à mão (canetas e marcadores) e cores digitais.

**Quais os principais meios de divulgação de seu trabalho?**

Hoje em dia acredito que sejam as mídias sociais (Facebook, Tumblr, Instagram)

**Trabalha com editoras ou outra forma? Por quê?**

Já trabalhei com algumas, mas hoje trabalho de forma independente. Me auto-publico (inclusive com ISBN e cadastro como editor), e fico responsável pela distribuição e venda do meu trabalho em eventos. Isso acaba sendo mais interessante como autor, tanto em questão de divulgação quanto no financeiro.

**Qual seria sua configuração ideal de materiais para trabalho?**

Geralmente, nos quadrinhos, trabalho usando uma Cintiq (mesa digitalizadora) de 12

polegadas. Para os acabamentos físicos, trabalho com canetas pincel e marcadores Copic. Para colorização, uso principalmente o programa Photoshop.

**Acompanha a produção de quadrinhos virtuais? O que lhe chama atenção?**

Sim. O que mais me chama a atenção são quadrinhos que saibam se utilizar da linguagem, usando recursos exclusivamente digitais (áudio, animações, cores RGB, scroll, interatividade, etc).

**Existe algum ponto importante que deseje destacar sobre produção de quadrinhos?**

Acho importante, como quadrinista, tentar criar histórias interessantes, que de alguma forma façam as pessoas refletirem.

**Redes de colaboração**

**Quais os procedimentos que utiliza para realizar projetos colaborativo?**

É importante fazer um planejamento do projeto e uma centralização das discussões sobre ele. Costumo usar aplicativos focados nisso, como o Trello e o Slack.

**Quais aspectos destaca sobre colaboração?**

-

**Quais as condições ideais para obter colaboração?**

É importante que todos saibam trabalhar em equipe, aceitem opiniões e críticas.

**Batimá Feira da Fruta**

**Como aconteceu a oportunidade de participar do projeto Batimá Feira da Fruta?**

A convite do Eduardo, fiz uma das páginas do projeto.

**Como se conectou ao grupo de artistas gráficos que participaram do projeto?**

Através de redes sociais. Na época, exclusivamente o Facebook.

**Como foi a divulgação do projeto?**

Através de Facebook e blogs.

### **Qual foi a repercussão?**

Ótima. Tive muito retorno de pessoas que acompanhavam o projeto e queriam conhecer mais do meu trabalho.

### **O que lhe estimula realizar projetos colaborativos? Retorno financeiro? Divulgação do trabalho?**

Divulgação do trabalho e, principalmente, a troca de conhecimento. Nesses projetos geralmente aprendemos coisas novas.

### **Apropriação**

#### **Quais quadrinhos acompanha preferencialmente? Físicos ou virtuais?**

Ambos.

#### **Você considera que há diferenças na forma de se apropriar (ler) HQ's sejam físicos ou virtuais? Se positiva a resposta, quais seriam elas?**

Acredito que sim. São linguagens diferentes. Nos relacionamos diferentes com elas. Num quadrinho físico, o leitor fica completamente imerso. No quadrinho digital, o leitor geralmente está com a atenção dividida com outros elementos (música, internet, etc). É importante que o autor digital tenha uma linguagem mais rápida e que, se possível, utilize de recursos exclusivamente digitais (áudio, animação, etc).

## **Apêndice E – tabulação das entrevistas**

<b>Pergunta</b>	<b>Eduardo Ferigato</b>	<b>Mario Cau</b>	<b>Caio Yo</b>	<b>Interpretação</b>
<b>Já produziu quadrinhos físicos?</b>	Já, publiquei aqui no Brasil, pela Devir o Álbum "Fractal", Na Ática " O Cidadão Invisível" como independente as HQ'sssssssssssssssss	Sim, publico impresso desde 2009, quando lancei a primeira edição de Peças, minha série de HQ independente. Mas antes disso, já havia participado da Front, da Café Espacial, Quadrinhópole, Nanquim	Sim. Já participei de diversos projetos publicados. Como colorista, em O Cidadão Invisível, MSP+50, entre outros. Como autor, a webcomic Samsara Vortex,	Os três artistas possuem experiência, tanto em produzir físicos, quando virtuais, além de participação em projetos em diversas editoras.

	ssssssssss QUAD 1, 2 e 3 junto com mais 3 amigos. Nos Estados Unidos publiquei pela editora Dynamite, 12 edições de "The Last Phantom", onde eu era o desenhista regular.	Descartável, Layer Zero (no Reino Unido), Short Stack e Negative Burn (as duas últimas, nos EUA)	e as revistas Caraminhola, Behalter e Mortalha. Já colaborei com diversos outros, também.	
<b>Há diferenças entre produzir quadrinhos físicos ou virtuais?</b>	Não vejo diferença na execução, o físico leva mais tempo depois, na editoração, publicação etc.	Sim. No que diz respeito à produção, ou seja, escrever, desenhar, etc, não tem tanta diferença se você optar por um modelo de página tradicional. Agora, se houver um planejamento para envolver animações, sons, áreas clicáveis e qualquer outra interatividade, é preciso outra forma de elaborar o trabalho. Quando produzimos para um impresso, temos algumas limitações técnicas e físicas. A página tem um limite de tamanho, às vezes limite de cores, de formatos. Existe, também, um limite financeiro, pois para imprimir um livro ou mesmo uma gibi, é preciso pagar a gráfica. Na publicação digital/virtual, você não necessariamente gasta. Não há impressão, distribuição física do material. Os sites onde se publica são geralmente gratuitos. Isso é uma imensa vantagem, que vem acompanhada da desvantagem de ser difícil monetizar em cima disso.	Existe uma diferença na proposta da mídia. O quadrinho virtual é publicado em partes (geralmente páginas ou capítulos), que precisam funcionar individualmente, como pequenos excertos de uma leitura maior. O quadrinho físico é feito para ser lido como uma história completa.	Ferigato não crê existir diferença de tempo na produção. Porém crê que a editoração demora mais. Cau diz que quadrinhos físicos tem arte cujo acabamento se limita por conta das opções editoriais e recursos: cores, formato da página e outros. Yo lembra que os quadrinhos virtuais, em geral, são em capítulos, enquanto os físicos são, normalmente, apresentados como história completa.
<b>Quanto tempo demora para fazer uma página física e uma virtual?</b>	O mesmo tempo, eu levo cerca de 1 dia por página colorida e letreirada. Alguns artista levam mais tempo, outro levam menos.	Para mim, a mesma coisa. Eu não produzo as páginas das webcomics de forma diferente das páginas tradicionais (impressas). Geralmente, em tempo corrido, eu levo um dia inteiro para produzir uma página, do layout até as cores e balões. Mas geralmente, eu trabalho em lotes, e faço várias páginas a lápis num dia, várias arte-finais no outro, e por aí vai.	Acredito que o tempo de produção seja bem próximo, mas a página virtual demora mais tempo para ser elaborada, porque precisa funcionar como uma peça individual.	Todos concordam que a confecção da página demora o mesmo tempo. Porém Yo acredita que os quadrinhos virtuais demorem mais, pois, por serem em capítulos, cada página precisa funcionar como uma peça individual.
<b>Quais materiais utiliza para produzir as páginas?</b>	Hoje em dia produzo tudo digitalmente, no programa Photoshop e usando uma Wacom Cintiq.	Eu gosto de lápis e nanquim no papel. Tradicional mesmo. Mas nos últimos anos venho usando muitas canetas-pincel, que simulam o traço do pincel e nanquim mas com mais	Geralmente faço esboços digitais, arte final à mão (canetas e marcadores) e cores digitais.	Ferigato utiliza Wacom Cintiq, desenhando direto na tela. Os demais preferem utilizar os materiais tradicionais (caneta, papel, etc)

		controle e dinamismo, e também a arte-final digital. Gosto de técnicas mistas, e quando elas são necessárias na HQ eu uso o que precisar: aquarela, giz, papelão, colagem, etc. As cores, geralmente, são digitais e para isso uso softwares de pintura.		finalizando com softwares de pintura.
<b>Quais os principais meios de divulgação de seu trabalho?</b>	Hoje em dia a internet. Instagram, Facebook, Portfólios online.	Atualmente, a internet. Não existem muitos meios físicos de divulgação do trabalho dos quadrinistas. Raramente temos espaço em jornais, revistas e TV, e mesmo os veículos mais direcionados a essas linguagens ou cultura pop têm tanta coisa pra mostrar que foca muito pouco no conteúdo autoral, especialmente independentes.	Hoje em dia acredito que sejam as mídias sociais (Facebook, Tumblr, Instagram)	A internet é o meio de divulgação mais usual de todos os entrevistados, em especial as redes sociais.
<b>Trabalha com editoras ou outra forma? Por quê?</b>	Trabalho como freelancer para editoras como ilustrador. Já trabalhei anteriormente para editoras americanas.	Sim, trabalho com editoras quando o projeto pede. Já publiquei em coletâneas, antologias. E já tive obras minhas publicadas por editoras. A experiência é legal, mas hoje em dia, não tem muito mais vantagens do que publicar independente e/ou na web. As editoras precisariam repensar os processos todos, pois de nada adianta publicar um livro de um autor e não trabalhá-lo no marketing, publicidade, etc. O livro não vende se não tem um plano bom de divulgação. Além disso, existe o enorme problema da distribuição e do ponto de venda, que tornam os preços muito altos e as vendas mais difíceis. O que acho interessante é avaliar cada proposta e ver o que é vantajoso para o autor ou não, e decidir a partir daí.	Já trabalhei com algumas, mas hoje em dia trabalho de forma independente. Me auto-publico (inclusive com ISBN e cadastro como editor), e fico responsável pela distribuição e venda do meu trabalho em eventos. Isso acaba sendo mais interessante como autor, tanto em questão de divulgação quanto no retorno financeiro.	Os três trabalham independentes para editoras e outros meios de comunicação.
<b>Qual seria sua configuração ideal de materiais para trabalho?</b>	Atualmente, uma cintiq e um computador.	Atualmente eu uso papel Canson Layout 120g, lápis 2B, grafite azul. Canetas variadas, e preferência especial pelas caneta-pincel Kuretakje n.30 e várias outras. Uso pincel Windsor & Newton série 7, nanquim Tallens. Tenho uma prancheta boa, uma cadeira confortável. Preciso de música, amo música enquanto trabalho. Tenho muitos outros materiais no estúdio, mas estes que falei são os que mais uso. No pc, uso Photoshop e Manga Studio com uma tablet Wacom. Para	Geralmente, nos quadrinhos, trabalho usando uma Cintiq (mesa digitalizadora) de 12 polegadas. Para os acabamentos físicos, trabalho com canetas pincel e marcadores Copic. Para colorização, uso principalmente o programa Photoshop.	Os três usam produtos Wacom, associados a programas de pintura diital, mas dois deles também utilizam canetas, pincéis e outros materiais físicos.

		letrair, uso Illustrator e para editar, o InDesign.		
<b>Acompanha a produção de quadrinhos virtuais? O que lhe chama atenção?</b>	Atualmente não tenho acompanhado quadrinhos virtuais, até como profissional da área, tenho consumido poucos quadrinhos. Mais os de amigos independentes que compro em convenções.	Gostaria de ler mais, muito mais. Especialmente por ser um autor que publica webcomic. Agora estou lendo umas coisas no Social Comics. Deveria ler mais, no Comixology principalmente, mas não acho muito confortável ler no pc ou no celular. Gostaria de uma tablet pra poder ler tudo, está nos planos.	Sim. O que mais me chama a atenção são quadrinhos que saibam se utilizar da linguagem, usando recursos exclusivamente digitais (áudio, animações, cores RGB, scroll, interatividade, etc).	Os três consomem quadrinhos digitais, em especial os independentes. Cau também utiliza sites como Comixology e Social Comics.

Pergunta	Eduardo Ferigato	Mario Cau	Caio Yo	Interpretação
<b>Existe algum ponto importante que deseje destacar sobre produção de quadrinhos?</b>	Quadrinhos são um meio muito interessante de expressar ideias, hoje estou bastante voltado para a produção autoral, onde posso fazer meus projetos e colocar neles o que acho mais interessante, sem ninguém pedindo mudanças ou impondo opiniões. Não tenho problemas em trabalhar profissionalmente e acatar direcionamentos, mas quando fazemos aquilo que acreditamos, sempre tem um gostinho a mais. O mercado nacional está fervilhando de trabalhos incríveis. Basta ir ao Astists Alley da Comicon Experience, a maior evento de quadrinhos do Brasil, para constatar isso.	Sobre a produção, apenas que é preciso muita disciplina e paixão, e não adianta nada ter talento sem ter as outras duas. Muita dedicação e muito aprendizado. Os autores novos precisam buscar sempre mais conhecimento pra melhorar seus resultados. Agora, sobre a distribuição, vendas e etc... é uma conversa um pouco mais longa.	Acho importante, como quadrinista, tentar criar histórias interessantes, que de alguma forma façam as pessoas refletirem.	Ferigato destaca a importância dos quadrinhos independentes, elogiando a liberdade de publicar. Cau destaca a necessidade de dedicação e busca de informações e Yo a criação de histórias que façam os leitores refletirem.
<b>Redes de colaboração - Quais os procedimentos que utiliza para realizar projetos colaborativo?</b>	Tanto no Feira da Fruta em quadrinhos como no QUAD, acho que o projeto colaborativo funciona quando você envolve pessoas interessadas, competentes e então, deixa que elas façam o que sabem fazer melhor, sem querer centralizar.	Em primeiro lugar, meu envolvimento se dá de duas formas. Primeiro, se eu me apaixonar pelo projeto e/ou tiver tempo livre o suficiente pra me dedicar a ele, posso fazer até sem ganhar nada. Há alguns anos, por causa do meu ritmo de trabalho, parei de entrar em todo e qualquer projeto colaborativo. Não dá pra me envolver em projetos nos quais eu não me apaixono, não vejo real interesse. Segundo, me envolvo se houver algum tipo de pagamento que eu julgue interessante pro trabalho proposto. Nesse caso, entre em cena o autor profissional, e não o	É importante fazer um planejamento do projeto e uma centralização das discussões sobre ele. Costumo usar aplicativos focados nisso, como o Trello e o Slack.	Para Ferigato o importante é envolver os interessados e deixar que realizem o que deseja, sem centralizar. Cau crê que é preciso se apaixonar pelo projeto e estar com tempo livre, mas prefere projetos autorais. Yo destaca a necessidade de centralizar os debates, dizendo que, para isso, usa aplicativos com Trello e Slack.

		apaixonado. Como meu tempo é curto, prefiro focar na minha produção do que em projetos que não são necessariamente meus. A partir da parceria firmada, eu gosto de mergulhar no projeto e conversar bastante com os outros autores. Em qualquer projeto, tento ser sempre o mais profissional possível.		
<b>Quais aspectos destaca sobre colaboração?</b>	É sempre legal adicionar pessoas à um projeto, sempre melhora o que uma pessoa sozinha faria.	É sempre legal colaborar com outros autores. Mas muitas cabeças pensando pode ser meio desastroso. Eu já me envolvi em projeto muito legais que não foram pra frente ou coletivos que acabaram porque as pessoas pensavam muito diferente. Acho que, uma vez que se unem autores que estão em sintonia, querendo as mesmas coisas, o trabalho funciona bem.	-	Ferigato destaca que acrescentar pessoas melhora o projeto. Já Cau afirma que muitos projetos não se desenvolvem devido a discordância entre os participantes.
<b>Quais as condições ideais para obter colaboração?</b>	Creio que em termos de artistas, o segredo é inspirá-los. Artistas se interessam muito mais por inspiração. Até mais que recompensa financeira me atrevera a dizer.	Como eu disse, precisa ter sintonia, transparência. As pessoas tem que estar dispostas a colaborar e entrar num ritmo de produção que seja funcional com todos os envolvidos. Muita gente, por exemplo, por falta de experiência ou ego, não gosta de lidar com a figura de um editor ou um coordenador de projeto. É fácil, de certa forma, fazer as coisas como se quer fazer, com controle total. Publicar independente geralmente é assim. Mas, uma vez que você faz parte de um grupo que está produzindo algo coletivamente, é preciso equilíbrio e até delegar funções, pra que tudo funcione. Não adianta, também, entrar num projeto que não te interessa de verdade. Faça porque você ama a coisa ou porque está sendo bem pago, hehe.	É importante que todos saibam trabalhar em equipe, aceitem opiniões e críticas.	Ferigato crê que para existir colaboração é preciso inspirar os participantes. Cau e Yo destacam a necessidade dos envolvidos saberem trabalhar em equipe.
<b>Batimá Feira da Fruta – Para Ferigato - Como criou o projeto Batimá Feira da Fruta?</b>	Foi numa brincadeira no Festival Internacional de Quadrinhos de Belo Horizonte. Comentei que seria legal pegar o vídeo e transformar em HQ. As pessoas acharam	Sou amigo do Eduardo Ferigato, moramos na mesma cidade e trabalhamos por um tempo na mesma escola. Meu contato foi diretamente com ele. Vários artistas que	A convite do Eduardo, fiz uma das páginas do projeto.	Ferigato realizou Batimá Feira da Fruta depois de comentar sobre a ideia na FIQ.

<p><b>Para os demais: - Como se conectou ao grupo de artistas gráficos que participaram do projeto?</b></p>	<p>interessante e um dia comecei fazendo a primeira página e jogando em um blog. A partir daí viralizou.</p>	<p>participaram são amigos meus, mas não se formou um grupo organizado. O Eduardo, pelo que eu saiba, organizou uma lista de artistas e foi convidando o pessoal. Muita gente que queria participar não pôde por pura falta de história, hehe. O episódio é muito curto.</p>		<p>Ambos, Cau e Yo, ligaram-se ao projeto por convite de Ferigato.</p>
<p><b>Para Ferigato - Como constituiu o grupo de artistas gráficos que participaram do projeto?</b></p> <p><b>Para os demais - Como se conectou ao grupo de artistas gráficos que participaram do projeto?</b></p>	<p>A maioria são amigos do meio da arte, algumas outras pessoas que convidei e toparam fazer ou que pediram para participar.</p>	<p>Sou amigo do Eduardo Ferigato, moramos na mesma cidade e trabalhamos por um tempo na mesma escola. Meu contato foi diretamente com ele. Vários artistas que participaram são amigos meus, mas não se formou um grupo organizado. O Eduardo, pelo que eu saiba, organizou uma lista de artistas e foi convidando o pessoal. Muita gente que queria participar não pôde por pura falta de história, hehe. O episódio é muito curto.</p>	<p>Através de redes sociais. Na época, exclusivamente o Facebook.</p>	<p>Ferigato convidou amigos para participar do projeto. Cau foi um deles. Yuji foi pela internet.</p>
<p><b>Como foi a divulgação do projeto?</b></p>	<p>Durou cerca de 1 ano.</p>	<p>Página no Facebook, um blog que reunia todas as páginas e os próprios artistas divulgando. Não sei dizer se o Eduardo usou outro tipo de divulgação.</p>	<p>Através de Facebook e blogs.</p>	<p>O meio utilizado foram blog e Facebook, com duração de um ano.</p>
<p><b>Qual foi a repercussão?</b></p>	<p>Foi enorme, no período em que fizemos o projeto, sempre houve grande interesse e divulgação.</p>	<p>Imensa! As páginas devem ter tido milhares de acessos. Teve até leitor que fez uma versão em vídeo, sincronizando os desenhos com o áudio do vídeo original. Foi engraçado demais, e meio assustador. Todo mundo queria aquilo impresso, pra guardar na estante. Até eu queria, hehe.</p>	<p>Ótima. Tive muito retorno de pessoas que acompanhavam o projeto e queriam conhecer mais do meu trabalho.</p>	<p>Boa repercussão. Houve criação de subprodutos culturais,</p>
<p><b>O que lhe estimula realizar projetos colaborativos? Retorno financeiro? Divulgação do trabalho?</b></p>	<p>Nesse caso, foi só fazer algo divertido para desestressar do trabalho.</p>	<p>Depende do projeto. Como eu disse, nem sempre existe retorno financeiro. E quando não recebo pelo trabalho, eu só entro se a ideia for muito boa e eu gostar tanto que vale a pena me envolver. Às vezes fico com medo disso soar como ego inflado ou sei lá, mas é que eu não tenho tempo para me envolver em todo e qualquer projeto que aparece. Para mim, é uma postura profissional. Só</p>	<p>Divulgação do trabalho e, principalmente, a troca de conhecimento. Nesses projetos geralmente aprendemos coisas novas.</p>	<p>Ferigato fez esse projeto para "desestressar do trabalho". Para Cau, o envolvimento depende de o quão o projeto é significativo. Para Yo, serve para troca de conhecimentos e divulgar seus trabalhos.</p>

		me envolvo em projetos colaborativos que façam sentido pra mim. Às vezes vale a pena pela divulgação do nome e do trabalho.		
<b>Apropriação</b> <b>Quais quadrinhos acompanha preferencialmente? Físicos ou virtuais?</b>	Físicos.	Eu acompanho nos dois formatos. Mas atualmente não ando comprando muitos livros e gibis físicos, e estou ainda começando a explorar o Social Comics e o Comixology.	Ambos.	Ferigato prefere o formato físico. Cau e Yo acompanham os dois formatos. Cau utiliza Social Comic e Comixology, como aplicativos.
<b>Você considera que há diferenças na forma de se apropriar (ler) HQs sejam físicos ou virtuais? Se positiva a resposta, quais seriam elas?</b>	Os virtuais não me incomodam quando leio em tablets grandes, mas em monitores não consigo. Mas aí é coisa minha mesmo, creio que o pessoal mais novo não tenha problema com isso. O que eu acredito é que existem maneiras diferentes na abordagem narrativa. Quadrinhos online geralmente tem que fisgar o leitor em poucas páginas, então isso muda a forma de cotar a história. Se for uma hq física, podemos estruturar a história em capítulos, e conduzir o leitor, que já está ali sentado com a revista nas mãos, menos propenso a dispersar sua atenção. Mas vejo um futuro muito grande para os quadrinhos virtuais e tenho a intenção de lançar um projeto com histórias curtas, apenas para disponibilizar gratuitamente na rede logo depois que terminar minha HQ atual, que será física.	Existem diferenças óbvias, como o armazenamento de dados ser diferente do armazenamento de volumes físicos. O virtual não ocupa espaço. Não pega pó. Por outro lado, a experiência de ler um volume impresso é diferente de ler numa tablet ou tela de pc, celular... E as HQs virtuais abrem um horizonte maior. Se você lê em formatos digitais, pode ler muito mais do que poderia comprar em volumes impresso. Além, é claro, da possibilidade multimídia que existe numa publicação digital, recursos que são inviáveis no impresso. Acredito que quando se usa recursos multimídia demais, a obra final fica num limbo entre HQ e animação, videogame, etc. Até que ponto ainda é HQ, quando se usa um monte de coisas que não são possíveis no impresso?	Acredito que sim. São linguagens diferentes, e nos relacionamos diferentes com elas. Num quadrinho físico, o leitor fica completamente imerso. No quadrinho digital, o leitor geralmente está com a atenção dividida com outros elementos (música, internet, etc). É importante que o autor digital tenha uma linguagem mais rápida e que, se possível, se utilize de recursos exclusivamente digitais (áudio, animação, etc).	Tablet é o meio mais fácil de leitura. Porém há diferença de leitura e mesmo incômodo, para Ferigato, em ler nas telas de PC. A possibilidade da internet dispersar a atenção do leitor é um problema. A questão econômica é essencial, pois o autor não precisa gastar para divulgar e o leitor também não necessita comprar. Cau crê que utilizar multimídia em HQs é desnecessário. Já Yo gosta do recurso.

## Apêndice F - Respostas dos questionários 1

Respostas a pergunta discursiva aplicada no questionário sobre consumo de HQs no Brasil. Os entrevistados responderam a seguinte questão: Acredita que outro meio de comunicação pode substituir as HQs? Por quê?

- Não, pois a leitura é uma outra forma de entretenimento que as pessoas têm para se distraírem.
- esse papo é viagem total. nada substitui nada. tenho uma vizinha que coleciona caixinhas de música.
- Não, creio que elas sempre vão existir, analógicas e digitais.
- Não. Desde a invenção dos computadores nenhum livro desapareceu. Esses meios de comunicação vão ser concomitantes, no máximo nascerá híbridos dos dois.
- Não acho que vá substituir, os quadrinhos se adaptarão às novas mídias, como já ocorre.
- "Meio de comunicação" é uma categoria um pouco difusa e não parece apropriada à pergunta. Penso que as próprias HQs SÃO um meio, e o formato é que está sendo discutido. Acho que sim, no futuro a presença digital pode ser maior, e talvez a incorporação de recursos animados crie um híbrido entre quadrinhos e animação.
- Essa pergunta não faz sentido.
- Pode pq a nova geração vai está habituada a isso, mas sou da geração do papel e prefiro essas.
- Não substituir, mas adaptar, existem hqs pensadas para se ler digitalmente, como daredevil & punisher que esta saindo agora nos eua
- Não, HQ's são tradicionais
- Não. É uma plataforma com infinitas possibilidades de linguagem.
- Não sei...eu gosto de historias, tanto hq quanto livros ou qualquer uma
- Não. HQs existem há milhares de anos, elas se adaptarão à mídia que for necessário
- Não. O quadrinho é uma linguagem muito própria assim como a literatura e tem seu espaço que a cada ano se amplia no mercado. Afinal se os livros resistiram aos meios modernos de comunicação, acredito que os quadrinhos impressos também podem faze-lo. O digital veio para agregar ao analógico e não para competir com o mesmo. Ambos tem suas vantagens e desvantagens.

A questão para os autores no momento é explorar o melhor que cada formato pode oferecer, como custo, alcance de público, formato de visualização, etc...

- Não acredito que as HQs serão substituídas, estão em alta.
- Infelizmente o formato analógico vai acabar um dia, mas enquanto eu puder vou ler sempre a revista analógica
- Não creio, pois é um meio que existe muitos amantes de coleções, acho difícil uma mudança desse grau.
- sim! porém isso a muito longo prazo! não há ainda algo que substitua o prazer do contato com o livro!
- Não tão cedo. É um meio popular, como outras mídias.
- Não. Acredito que, assim como os livros, as HQs analógicas terão sempre seu lugar entre os leitores mais velhos e tradicionalistas.
- não, acredito que possa reduzir/dividir o público, mas uma impressão será sempre uma impressão.
- Não! HQ é uma linguagem única.
- Não, acho que muitas pessoas ainda preferem o formato analógico, mas às vezes como não há disponível no país ou por falta de dinheiro, vão atrás da versão digital
- Não. Porque a invenção de uma nova plataforma ou meio de comunicação, não necessariamente anula uma outra que já existe.
- Creio que não a literatura sempre terá seu espaço, independente da tecnologia.
- Não. Pois HQs já tem seu espaço marcado, enquanto alguns param de ler outros começam
- Talvez o formato em vídeo, com alguma espécie de animação. Não a animação por completa, mas com lances animados.
- Não, tendo em vista que a tv não substituiu o rádio e a internet não substituiu o jornal, as mídias podem mudar mas nunca irão morrer.
- Não. Mesmo as adaptações cinematográficas de quadrinhos não conseguem passar o mesmo sentimento que uma HQ passa. Um bom exemplo para destacar os quadrinhos como uma mídia única é MAUS, de Art Spiegelman - a

ideia do autor de transmitir a história de seus pais através de quadrinhos torna a obra muito mais impactante do que se fosse um filme, um seriado, ou qualquer outra mídia. Acredito que HQ's são um meio um meio de comunicação insubstituível.

- Talvez sim, devido aos avanços tecnológicos
- não, talvez em outras plataformas sim, mas em termos de formato e estrutura não.
- Sim digital
- Não. Porque é uma mídia única, com linguagem própria combinando o melhor da arte de escrever com a arte gráfica.
- Não, porque elas são uma forma única de arte. Mesmo num formato digital...
- por conta do avanço da tecnologia, os games, por exemplo, estão em grande maioria no formato digital atualmente, e acredito que essa situação também ocorra com as Hqs, em outros locais já existem varias possibilidade digitais para as Hqs, e acredito que no Brasil, essa demanda chegará em grande quantidade em breve.
- Não creio. HQs e sua linguagem são insubstituíveis.
- Não. Nada substitui a leitura.
- Não, as HQs são um meio que não pode ser substituído, embora possam haver hibridismos
- Não acredito. Cada mídia tem sua força, como cinema e games, mas a singularidade da HQ, principalmente na narrativa, fará com que essa forma de comunicação seja eterna.
- Não, nenhum meio de comunicação vai substituir outro.
- Não. A experiência é diferente.
- 3D em holograma tridimensional
- Nao, pq pode ser um grande auxilio na escolarizacao/educação/entretenimento
- Não! Poder tocar no papel, vc poder ver como que a arte se comporta em um tamanho real de impressão, vc poder controlar o todo visual sem as limitações

da tela são pontos que uma hq digital não lhe permite. Acho que poderá aumentar sim é a coexistência entre as duas.

- Não nos próximos 50 ou 60 anos. Acredito que, se houver substituição, esta se dará de forma gradual. Da mesma forma que os livros não deixaram de existir por conta do surgimento dos ebooks, nem a pintura com o advento da fotografia, caso outro meio de comunicação venha a surgir, isto não implicará necessariamente no fim ou substituição das HQs. Acho mais provável que as HQs se adaptem ao novo contexto e assumam novos formatos, mas substituição direta por outro meio de comunicação, na minha opinião, é improvável.
- Creio ser difícil falar em substituição. Novas formas de comunicação, sem dúvida, serão criadas, mas dificilmente haverá total substituição. Haja vista, por exemplo, do aumento de quadrinhistas se espalhando por meio de Blogs, trazendo versões alternativas para diversas histórias.
- Acho que não substitui
- substituir? não. coexistir.
- Nope
- Não. As HQs são uma mídia única e com características próprias que tornam ela insubstituível.
- Não. Porque o público é muito fiel e se renova constantemente, mesmo em crise. E o tablet é horrível, algo sem utilidade nenhuma, apenas o de status para quem quer dar uma de intelectual cibernético. Mas se o holograma evoluir, talvez seja uma alternativa, mas creio que não será tão cedo, embora ele seja fácil de fazer. O problema é que mataria toda uma tecnologia que está no mercado e precisa dar lucro a exaustão. Então não ocorrerá tão em breve.
- Nunca HQ é uma arte singular
- Não, elas só estão expandindo suas histórias para outras mídias.
- não. os meios de comunicação tem estilos diferente

- Acho que não, esse tipo de arte está muito enraizada na mente das pessoas, então pode aparecer vários formatos e mídias, mas o quadrinho na sua forma original nunca vai acabar.
- Claro que não. Qualquer um que pense isso não tem muito na cabeça. Por que? Porque, como sabemos, o cinema não substituiu o teatro, a tv não substituiu o rádio, a revista e o jornal não substituíram o livro... Cada mídia tem seu espaço, mesmo que de nicho, e nunca tivemos tanto espaço para as culturas de nicho quanto hoje.
- Não. É um meio único e que oferece possibilidades de narrativa ímpares.
- Não. Cada gênero de publicação tem seu espaço já consolidado.
- As HQs podem passar por metamorfoses, mas não serão substituídas por outro meio. É meu palpite.
- Não, eles são clássicos, dificilmente vai deixar de ter adeptos.
- Não, pois as HQs já fazem parte da história da humanidade, a maioria dos leitores são fiéis ao formato.
- Acredito que papel das HQs na indústria cultural já mudou e continuará mudando. Hoje já tem outro papel bem diferente do papel que tinha nas décadas de 1940 ou 1980, por exemplo.
- Nada substitui o papel.
- Não. Uma forma de comunicação com 5 mil anos de antecedentes e 150 anos de produção industrial ainda vai durar muito.
- nao...porque ate hoje nada substituiu
- Não. Nada se compara ao prazer de ter a revista em mãos.
- nao acredito que algo va substituir algum meio. creio que eles vão se mesclar.
- Não. Um meio não substitui completamente o outro, existe um ponto de equilíbrio.

## **Apêndice G – Respostas dos questionários 2**

Na pergunta Gostaria de fazer algum comentário? 32 responderam. Dentre as afirmações obtidas, estão as seguintes:

- Existe espaço para as duas mídias, mas cada uma com seu formato, hoje o que se faz é escanear a revista impressa e ler digital, o que não é bom, criar para leitura em telas pode abrir espaço para um novo tipo de hqs
- Ótima enquete, sempre bom saber que pessoas analisam e fazem como projeto de estudo os hqs
- Não consumo digital porque ainda não encontrei um formato que me agrade.
- Sou das antigas prefiro HQs em papel a cada virada de página é sempre uma surpresa

- Coloquei que prefiro digital devido à falta de uma terceira opção e para reforçar que não tenho problema com este meio. Isto é, tanto faz ser em papel ou digital a Hq.
- Tiras são sempre bem-vindas.
- Me interessa mais a arte dos HQ'S. Nada supera a essência do analógico. Não é ser conservador, é continuar apostando no que deu certo.
- O futuro deve estar nos olhando, neste momento!
- Acho que falta uma atenção do governo com relação a investimentos para esse tipo de entretenimento, pois é uma forma de leitura agradável que dá mais liberdade prazerosa de dar a oportunidade ao início de leitura por mais linhas de interpretação. Não se limita a apenas apresentar uma massa de letras a crianças e querer que elas entendam ou gostem disso! Crianças curtem o visual e ela tem que ser estimulada pra ver as duas coisas e os quadrinhos são um caminho prazeroso. Sem falar que mercado de quadrinhos pode contribuir para um país. Em muitos países, a contribuição econômica para um país é muito grande, então é uma tolice continuarem ignorando esse mercado!
- na questão "Consome com que frequência HQ analógico? ()Diário ()semanal ()Mensal" seria ()eventual.
- Boa sorte com a pesquisa =)
- Se tivesse mais grana e as editoras fossem mais amigáveis nos preços eu consumiria mais.
- As tiras funcionam bem na internet por causa do tamanho e porque são de leitura rápida. Talvez uma HQ grande no formato de tiras possa ajudar na adaptação das HQs para a internet, mas até então estão muito distantes desse espaço por incompatibilidade da tela do computador. Talvez se fizerem HQ na horizontal funcione, mas fica estranho, assim como os livros. Então, como leitor, a alternativa é manter em papel mesmo, pois a tela do computador, mesmo em alta resolução, não reproduz a qualidade gráfica da impressão e na internet o pessoal não dura muito tempo, se acostumou com coisas rápidas e dinâmicas, difícil prender a atenção do leitor. Logo, não tem muito o que fazer. É investir mesmo no formato impresso.
- Tablets facilitaram bastante, em meu ver, o consumo de HQs digitais. É mais compacto e a tela possibilita ampliações. Em PCs e notebooks era mais cansativo ler.

- HQ digital ou analógico, não importa, sempre é bom ler