



Cicero Henrique da Cruz Sampaio

# WEBCOMICS

## DOS ÁTOMOS AOS BITS



Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de Artes Visuais do Centro de Artes da Universidade Regional do Cariri como requisito parcial para obtenção do Título de Licenciado em Artes Visuais.

Orientador: Prof. Ms. Ricardo Akira Sanoki



CICERO HENRIQUE DA CRUZ SAMPAIO

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de Artes Visuais do Centro de Artes da Universidade Regional do Cariri como requisito parcial para obtenção do Título de Licenciado em Artes Visuais.

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

BANCA EXAMINADORA:

---

ORIENTADOR: Prof. Ms. Ricardo Akira Sanoki  
Universidade Regional do Cariri – URCA

---

EXAMINADORA: Profa. Andréa Sobreira de Oliveira  
Universidade Regional do Cariri - URCA

---

EXAMINADOR: Prof. Dr. Sérgio Henrique Carvalho Vilaça  
Universidade Regional do Cariri – URCA

---

EXAMINADORA: Mariana Cagnin  
Universidade Estadual Paulista - UNESP

# AGRADECIMENTOS

Agradeço ao Centro de Artes e todo o seu corpo docente, pelo aprendizado e as oportunidades que me deram para que eu alcançasse meus objetivos.

Agradeço de forma especial, ao meu orientador, Akira Sanoki, por todo o tempo e dedicação durante o processo de realização deste trabalho.

A minha mãe, por todo amor que me deu, pela educação e apoio durante o tempo que estive na Universidade.

A minha tia, Josefa Sampaio, que mesmo estando longe, sempre me incentivou e me apoiou.

Ao Coletivo Estação 9, por confiarem em mim e estarem do meu lado mesmo nos momentos mais difíceis.

Aos meus amigos, em especial Andréa Sobreira, Raquel Santana, Cristiane Romão, Naiane Santana, Adriana Alves, Rachel Gomes, Raylla Brito, a turma de 2012.1, e aos amigos mais distantes, que mesmo assim contribuíram de alguma forma para a realização deste trabalho.

A minha melhor amiga, Lassie, que fez xixi em cima dos meus fichamentos para que eu desse atenção a ela, e mesmo assim, esteve do meu lado durante todo o tempo de realização desse trabalho.

A José Adailton Tomaz.

Aos Artistas.

A toda a banca examinadora.

A Profa. Dra. Renata Felinto.

# RESUMO

“Webcomics: Dos átomos aos bits” é uma pesquisa acadêmica sobre quadrinhos digitais realizada na forma de histórias em quadrinhos. Partindo do entendimento de que as histórias em quadrinhos são uma das formas mais antigas da comunicação, que une texto e imagem e vem evoluindo com os avanços tecnológicos (MCCLLOUD, 1993), podemos considerar que a internet tem alterado a forma que os quadrinhos são apresentados para o mundo e como o leitor se relaciona com a linguagem dos quadrinhos digitais, os webcomics. Essa pesquisa reúne também trabalhos realizados por mim com a linguagem dos quadrinhos durante o meu percurso no curso de Artes visuais, buscando entender minha relação com essa arte em diversos aspectos, utilizando-a para caracterizar essa narrativa. Esse estudo reconhece as plataformas digitais e as redes sociais como os meios de divulgação mais interessantes que surgiram para a leitura dos webcomics nos últimos tempos, fazendo uma análise do processo criativo de quatro artistas importantes na atualidade que produzem webcomics e ilustrações digitais, são eles Mariana Cagnin, Guilherme Infante, Bianca Pinheiro, William Santiago, e finaliza com uma webcomic produzida por mim para ser apresentada também como parte desse trabalho.

**PALAVRAS CHAVES:** Webcomics, Histórias em Quadrinhos, Artes Visuais.



# **ABSTRACT**

"Webcomics: From atoms to bits" is an academic research on digital comics held in the form of comic books. Part of the understanding of the story in the mainstream of the virtual text and document, and the evolution of the high tech systems (MCCLLOUD, 1993) to the world and how the reader is related to the language of digital comics, webcomics. This research rewrites the work done by me with the language of comics during my career, using it to characterize this narrative. This study is recognized as being digital and social networks as the most interesting media that have emerged for reading webcomics in recent times, with an analysis of the process of four major artists currently producing webcomics and digital information, are they Mariana Cagnin, Guilherme Infante, Bianca Pinheiro, William Santiago, and ends with a webcomic produced by me to be also presented as part of this work

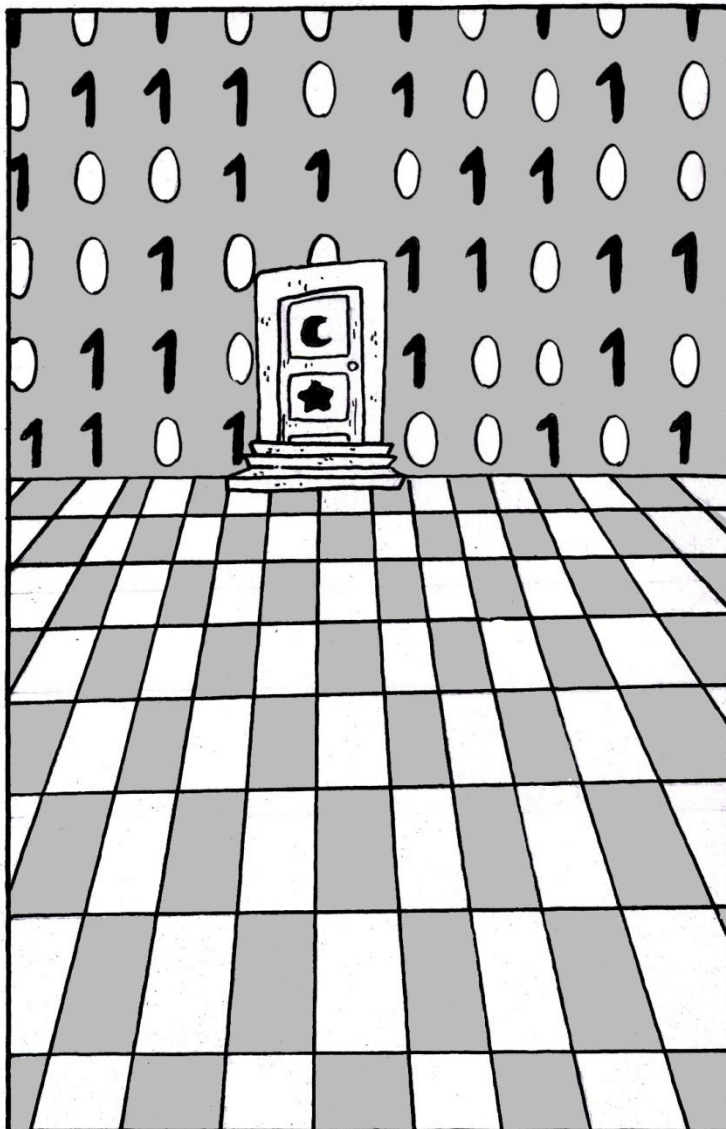
**KEYWORDS:** Webcomics, comics, visual art.

# SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	7
CAPITULO I - WEBCOMICS	17
I.I - ANALÓGICO VS DIGITAL	25
CAPITULO II - WEB ART E WEBCOMICS	30
CAPITULO III - MONOMITO DO ARTISTA	55
III.I - PROCESSO CRIATIVO	67
III.II - PRODUÇÃO ARTISTICA	72
III.III- DESPEDIDA	85
CONSIDERAÇÕES FINAIS	89
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	92
APÊNDICES - ENTREVISTAS COM ARTISTAS	93



# INTRODUÇÃO



APERTE  
**START**  
PARA VIRAR  
A PÁGINA.



A relação que a imagem tem com a escrita faz com que as histórias em quadrinhos (HQs) criem uma forma única de contar histórias, sendo uma das mídias que mais reúne pessoas com interesses em comuns. No mundo atual somos bombardeados por imagens de todos os lados, e os textos passam a comunicar mais rápido uma idéia com frases curtas.

Sendo a imagem uma das formas mais antigas da comunicação, podemos dizer que as primeiras representações de histórias em quadrinhos, uma manifestação artística, que une texto e imagem começaram na pré-história, período que antecede a invenção da escrita, onde não há documentos escritos, mas há registros visuais, figuras esboçadas em cavernas onde os povos daquela época descobriram que poderiam representar o mundo com umas das primeiras formas de linguagem, o desenho, pois desde a pré-história via-se uma necessidade de contar histórias por meio de narrativas visuais.

A história em quadrinhos lida com dois importantes dispositivos de comunicação, palavras e imagens. Decerto trata-se de uma separação arbitrária. Mas parece válida, já que no moderno mundo da comunicação esses dispositivos são tratados separadamente. Na verdade, eles derivam de uma mesma origem, e no emprego habilidoso de palavras e imagens encontra-se o potencial expressivo do veículo. (EISNER, 1989, p. 13)

FIGURA 1: Pintura rupestre do Seridó - RN.



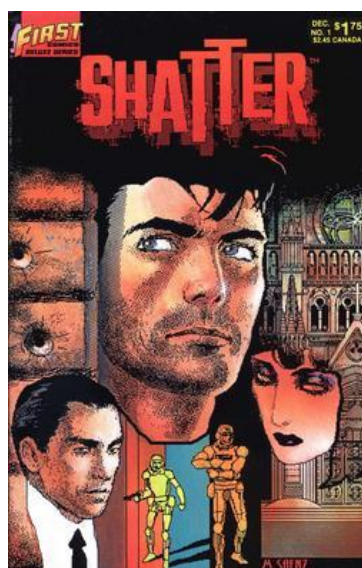
(FONTE: <http://www.ensinarhistoriajoelza.com.br/pre-historia-parte-3-serido-e-inga/>)

Assim como a imagem, os quadrinhos não se limitam com a criação de novas tecnologias, sempre procurando seduzir utilizando-se de características das coisas ao redor, como cores, traços e outros formatos. Aderindo novas possibilidades de narrar histórias, e buscando oferecer aos novos leitores novas experiências. Nesse caso, um exemplo de novas possibilidades para esta linguagem é a internet, que demonstra ter um efeito positivo com a chegada dos webcomics, histórias em quadrinhos digitais online cuja publicação é exclusiva da internet, e que se tornaram um dos principais meios de novos quadrinistas apresentarem os seus trabalhos ao público virtual.

Com conexões cada vez mais rápidas e dispositivos que suportam uma qualidade gráfica maior, as histórias em quadrinhos de altíssima resolução tem tomado conta do mercado. Muitas histórias que têm a sua versão impressa estão ganhando versões online que contam com esse diferencial para cativar o novo público. As páginas são produzidas em proporções gigantescas, permitindo ao leitor se demorar em cada quadro, analisando vários detalhes do desenho, com implementação de zoom e, às vezes, até brincando com pequenas imagens escondidas no meio da multidão. (PANETO, 2013, p. 65)

Os primeiros quadrinhos “digitais” surgiram por volta da década de 80, com *Shatter*, desenhos de Mike Saenz e roteiro de Peter Gillis. Produzida inteiramente num equipamento Macintosh, *Shatter* também teve sua publicação impressa pela First Comics inc com algumas diferenças estéticas. Essa publicação abriu caminho para que outros autores começassem a produzir quadrinhos digitais e para que empresas de quadrinhos como a Marvel e a DC Comics tivesse interesse por essa nova ferramenta. Mike Saenz desenhou para a Marvel a primeira HQ do homem de ferro computadorizada.

FIGURA 2: *Shatter*, produzida em 1985

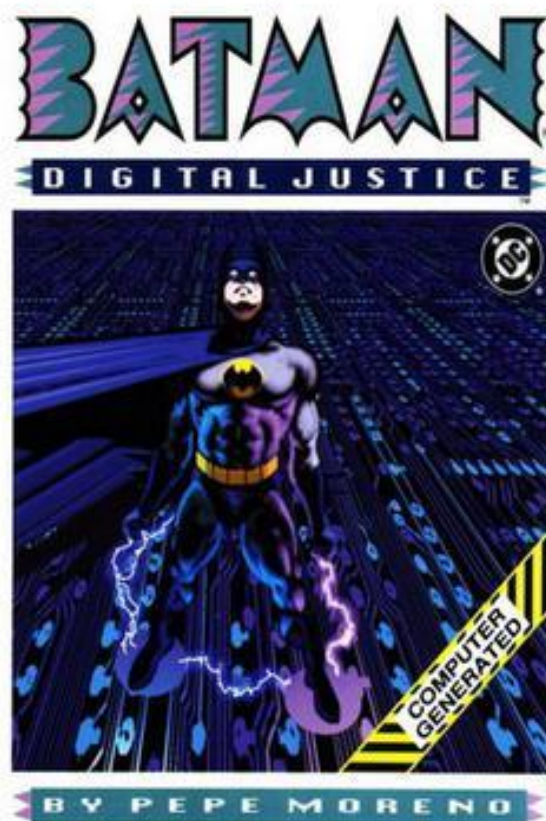


FONTE: ([https://en.wikipedia.org/wiki/Shatter\\_\(digital\\_comic\)#/media/File:Shatter\\_\(digital\\_comic\).jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Shatter_(digital_comic)#/media/File:Shatter_(digital_comic).jpg))

E a DC publicou um dos seus personagens principais também utilizando ferramentas digitais para isso.

Durante os primeiros meses de 1990, o desenhista espanhol Pepe Moreno Casares conseguiu lançar, nos E.U.A., pela DC Comics, Batman: Digital Justice, cujo diferencial foi mostrar uma narrativa quadrinizada do Homem-Morcego elaborada integralmente utilizando softwares de modelagem 3D e pintura digital emulando luzes, sombras e volumes de técnicas analógicas. (MALLET, 2009, p. 56).

FIGURA 3: Batman: Digital Justice, Publicado em 1990, ilustrado por Pepe Moreno.



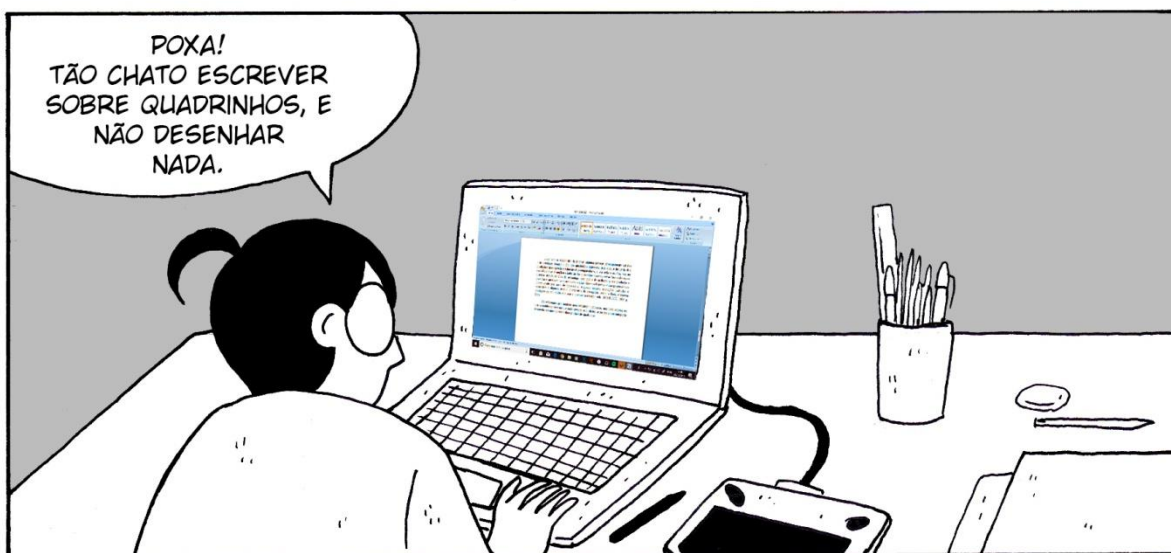
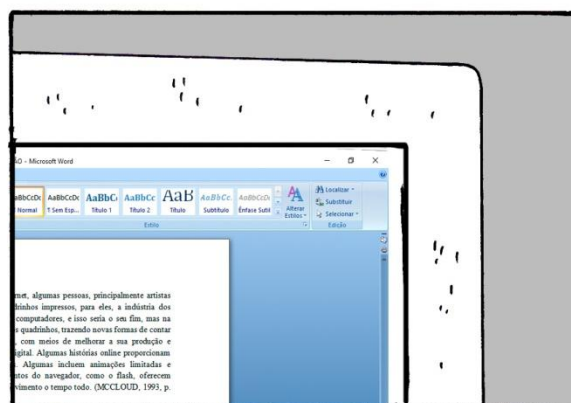
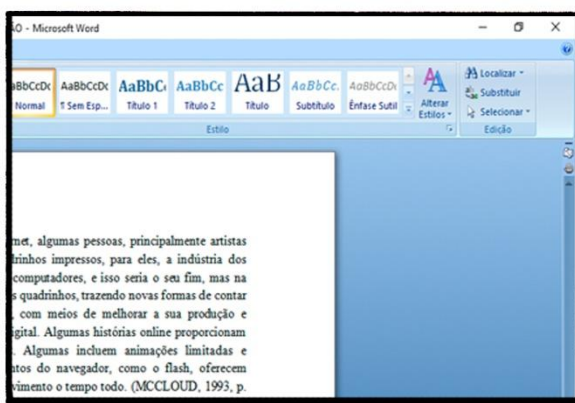
FONTE:([https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/4/4e/Batman\\_Digital\\_Justice\\_cover.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/4/4e/Batman_Digital_Justice_cover.jpg))

Esses quadrinhos “digitais” tinham um diferencial por terem utilizado ferramentas do computador para se trabalhar a arte final e pintura, mas o papel ainda continuava sendo o suporte de veiculação desses quadrinhos. Os quadrinistas viam vantagens em trabalhar com esses softwares, pois diminua o tempo de produção dos quadrinhos. Desenhos, cores, letras e balões começaram a ser feitos diretamente no computador, mas, esses quadrinhos não eram de fato webcomics, apenas utilizava o computador em sua produção.



Logo com o crescimento da internet, algumas pessoas, principalmente artistas mais veteranos, temiam o fim dos quadrinhos impressos. Para eles, a indústria dos quadrinhos iria depender totalmente dos computadores e isso seria o seu fim. A internet ampliou a indústria dos quadrinhos, trazendo novas formas de contar histórias através de sites de streamings, com meios de melhorar a sua produção e propiciar a entrada do leitor no mundo digital. Algumas histórias online proporcionam interatividade por meio de hipertextos. Algumas incluem animações limitadas e recorrentes e algumas, usando incrementos do navegador, como o flash, oferecem produções em multimídia com som e movimento o tempo todo. (MCCLLOUD, 1993, p. 166)

Os webcomics não surgiram para substituir o impresso, mas para ampliar os nossos sentidos de ver e ouvir, e trazer novas possibilidades, se tornando hoje uma porta de entrada para quem quer trabalhar produzindo quadrinhos.



DE REPENTE, ALGO CURIOSO ACONTECE...

**MAS... ENTÃO PORQUÊ ESCREVER ASSIM?**

ASSIM COMO?  
E QUEM TÁ FALANDO?



**POR QUE  
NÃO FALAR  
SOBRE  
QUADRINHOS,  
FAZENDO SEU  
TRABALHO EM  
HISTÓRIAS EM  
QUADRINHOS?**

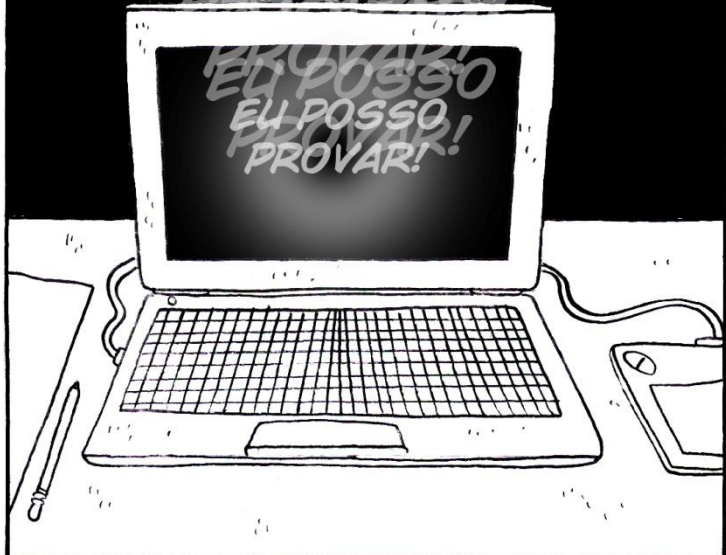
IH...  
ESSE TCC TÁ  
MEXENDO  
COM A  
MINHA  
CABEÇA.



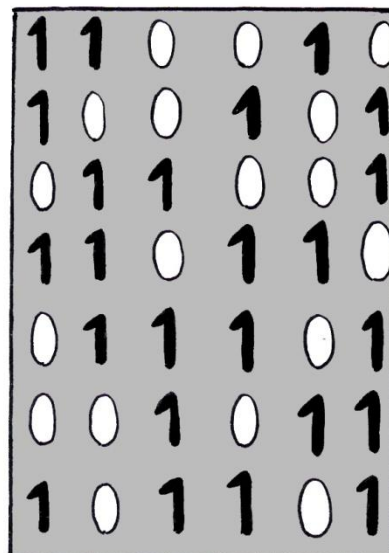
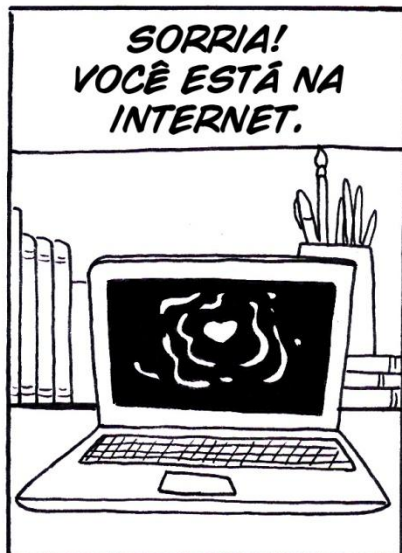
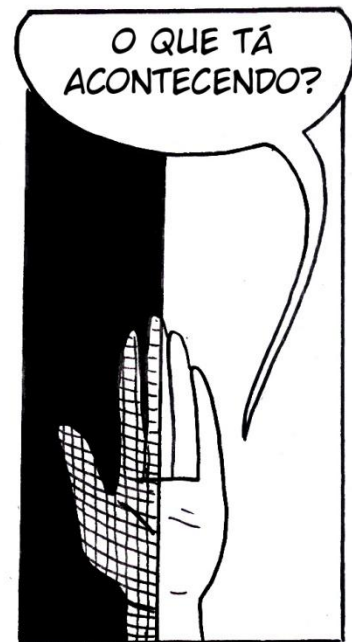
**EU POSSO  
PROVAR!**

**EU POSSO  
EU POSSO  
EU POSSO  
PROVAR!  
PROVAR!  
PROVAR!  
EU POSSO!  
EU POSSO!**

**NÃO É  
COISA DA  
SUA CABEÇA.**



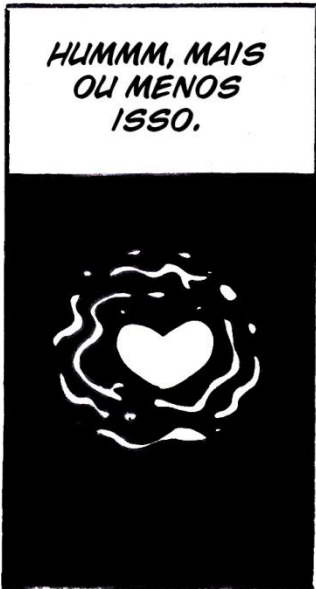






**A/R/TOGRAFIA É UMA PRÁTICA DE PEBA - PESQUISA EDUCACIONAL BASEADA EM ARTE, E UMA PEDAGOGIA INSTITUÍDA NA FACULDADE DE EDUCAÇÃO DA UNIVERSIDADE DA COLUMBIA BRITÂNICA, UBC, CANADÁ. É UMA FORMA DE REPRESENTAÇÃO QUE PRIVILEGIA TANTO O TEXTO (ESCRITO) QUANTO A IMAGEM (VISUAL) QUANDO ELAS SE ENCONTRAM EM MOMENTOS DE HIBRIDIZAÇÃO.**  
 DIAS, IRWIN, 2013, PÁG. 24 E 25

IGUALZINHO O QUE ACONTECEU NAS PÁGINAS ANTERIORES E ESTÁ OCORRENDO AGORA, A TRANSIÇÃO E INTERAÇÃO DO TEXTO COM OS QUADRINHOS.



O TERMO A/R/TOGRAFIA VEM DA PALAVRA INGLESA A/R/TOGRAPHY, SENDO

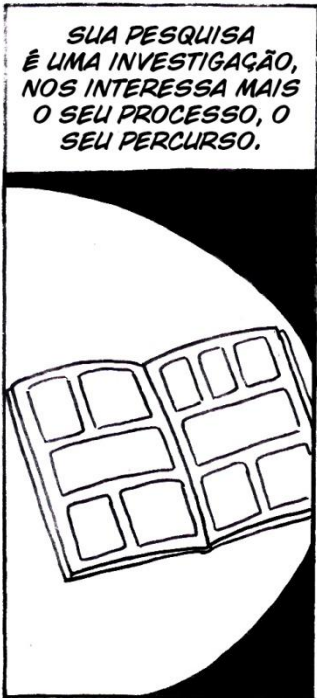
**A/R/T**  
 UMA METÁFORA PARA:

**ARTIST**  
 (ARTISTA)

**RESEARCHER**  
 (PESQUISADOR)

**TEACHER**  
 PROFESSOR

**GRAPH**  
 (GRAFIA, ESCRITA, REPRESENTAÇÃO)



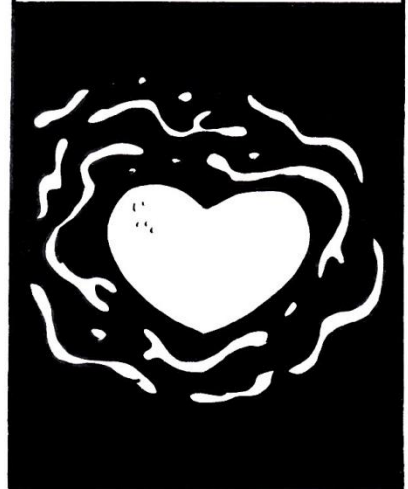
SABEREMOS APENAS QUANDO VOCÊ TERMINAR ESTA SUA JORNADA.



ESPERO CONSEGUIR CONCLUÍ-LA!



VAI DAR CERTO!



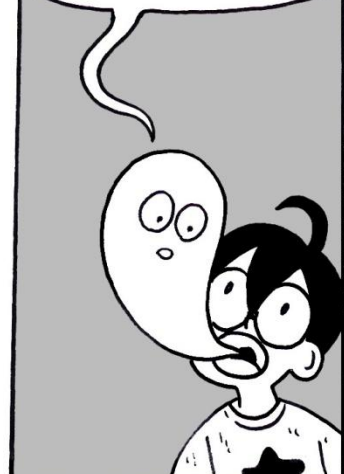
AGORA, PRECISAMOS PENSAR EM COMO UTILIZAR ALGUMAS NORMAS DA ABNT EM SUA PESQUISA. PREPARE-SE, ISSO PODE SER MEIO ESTRANHO...



BALLOON... VENHA ATÉ MIM!



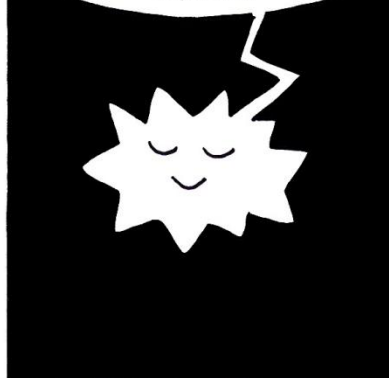
QUEM ME CONJUROU, VOCÊ?



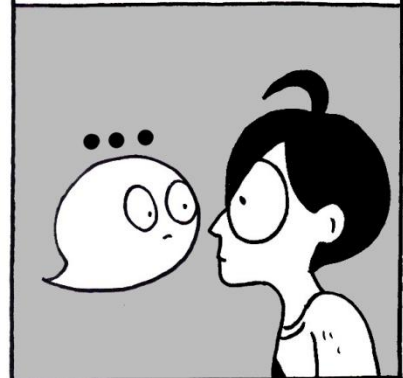
FUI EU! OLIVE MINHAS PALAVRAS?



EU SOU BALLOON, MAS PODE ME CHAMAR DE BALU!

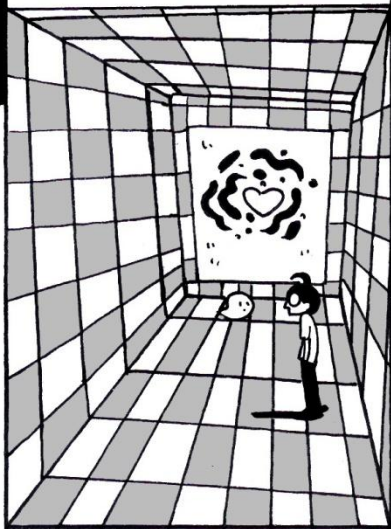


BALU PODE SER MUITO ÚTIL NUM TRABALHO ACADÊMICO COMO ESTE.





BALI, GUIE ESTE  
AVENTUREIRO ENQUANTO  
EU ESTIVER AUSENTE.



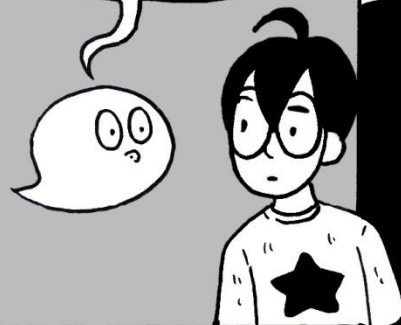
O DESTINO  
DESSE GAROTO  
DEPENDE DE TI.

OLHA, EU ACHO  
QUE ELE JÁ É MEIO  
GRANDINHO,  
MAS OK!



ATÉ LOGO!

COMO PODE UM  
TRABALHO DE CONCLUSÃO  
DE CURSO DEPENDER DE UM  
GAROTO TÃO PREGUIÇOSO  
COMO VOCÊ?



CHEGA DE  
CONVERSA FIADA!  
VAMOS TERMINAR LOGO  
ESTA PESQUISA!



# CAPITULO I

## WEBCOMICS





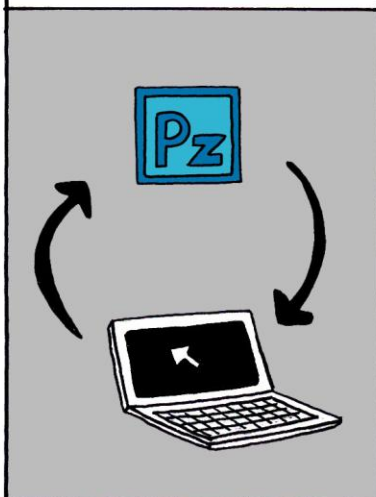
WEBCOMICS, WEB QUADRINHOS, QUADRINHOS ONLINES SÃO HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DIGITAIS QUE VEM SE TORNANDO UM DOS PRINCIPAIS MEIOS DOS JOVENS QUADRINISTAS APRESENTAREM SEUS TRABALHOS NA INTERNET.



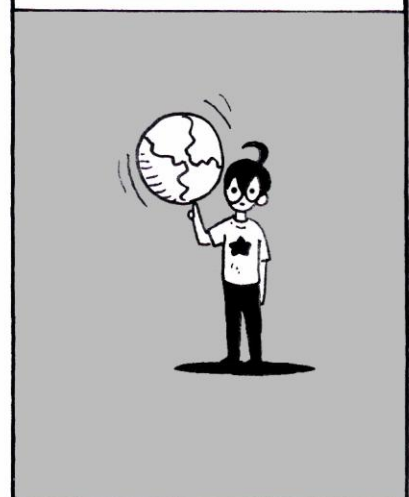
ALGUMAS DAS VANTAGENS DE TRABALHAR COM WEBCOMICS É A PRÓPRIA INTERNET EM SI.



O COMPUTADOR E OS PROGRAMAS QUE ELA OFERECE.

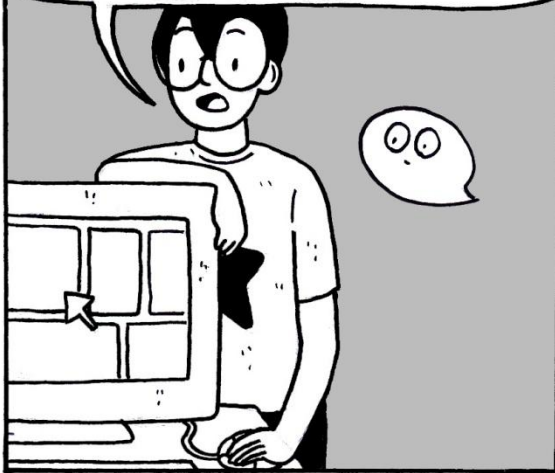


O MUNDO DOS WEBCOMICS É IMENSO, UM UNIVERSO CHEIO DE NOVAS POSSIBILIDADES.

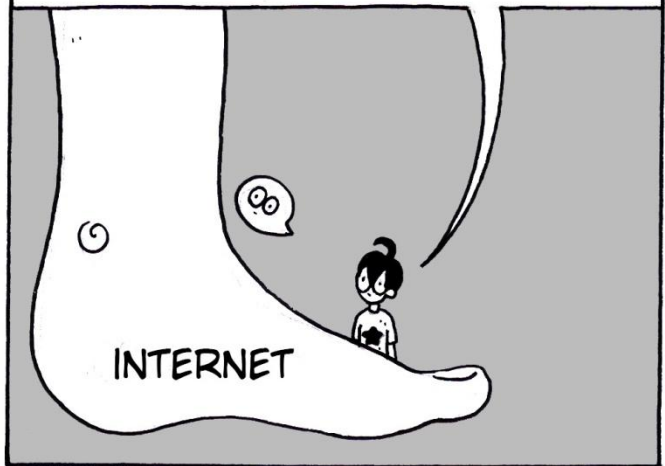




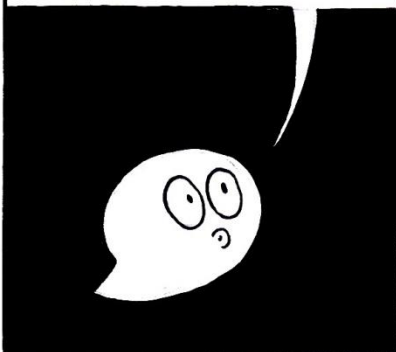
ESTA FORMA DE PUBLICAÇÃO SE TORNOU HOJE UMA DAS MAIS PROCURADAS PELOS ARTISTAS AMADORES E INDEPENDENTES.



POIS GRAGAS AO CRESCIMENTO DA INTERNET, ESSA REDE SE TORNOU UM DOS PRINCIPAIS MEIOS DESTES ARTISTAS MOSTRAREM SEUS TRABALHOS E CONSEQUENTEMENTE GANHAREM PÚBLICO.



SEGUNDO MCCLLOUD (1993, P. 203).



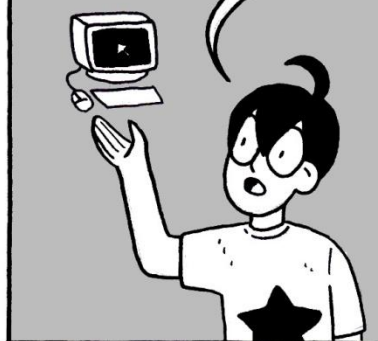
OS QUADRINHOS ONLINE SÃO TODOS QUADRINHOS DIGITAIS NO SENTIDO TÉCNICO, MAS MUITOS AINDA NÃO SÃO MAIS DO QUE IMPRESSÕES ADAPTADAS EM ESSÊNCIA.



OU SEJA, EXISTEM VÁRIOS TIPOS DE QUADRINHOS DIGITAIS E NOMENCLATURAS DIFERENTES.



É PRECISO CONHECER CADA UMA DELAS, POIS, NEM TUDO QUE É PUBLICADO NA INTERNET É WEBCOMIC.



A SEGUIR, CONHECEREMOS ALGUNS TIPOS DE QUADRINHOS DIGITAIS. E A COMO IDENTIFICAR CADA UM DELES.

ESPERA POR MIM.





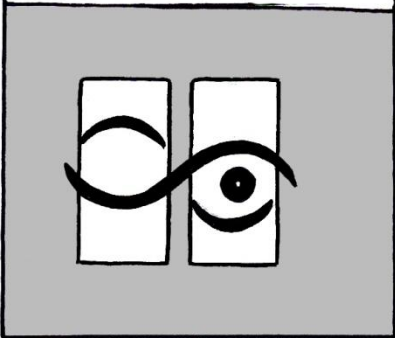
SÃO QUADRINHOS DIGITAIS CUJA PUBLICAÇÃO É PENSADA E PRODUZIDA PARA A INTERNET.



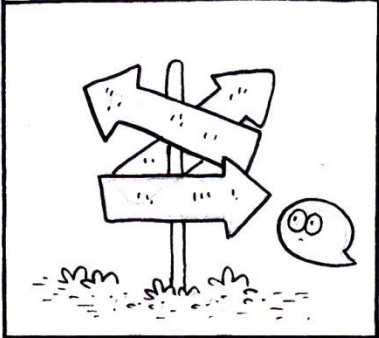
UM DOS PIONEIROS DOS WEBCOMICS É O SCOTT MCCLLOUD.



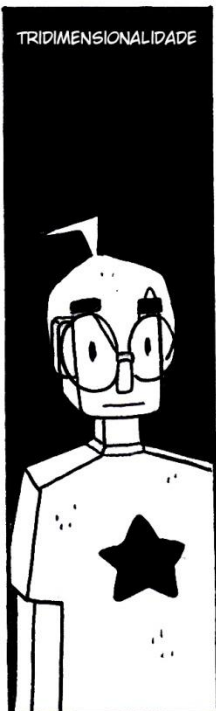
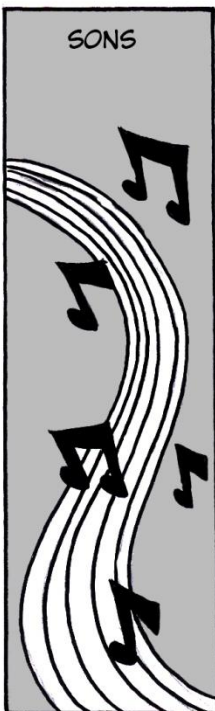
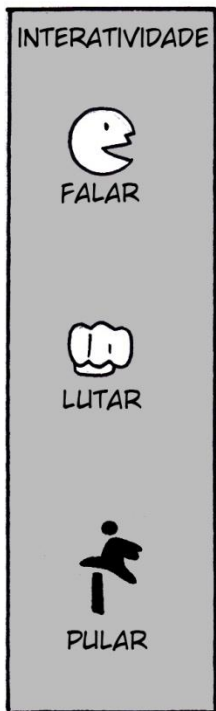
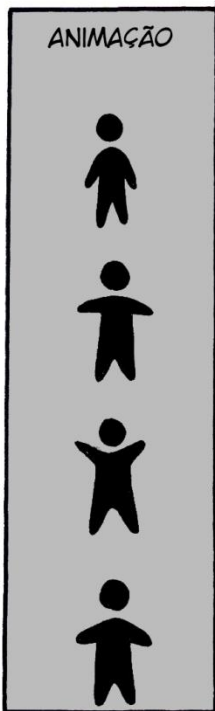
QUE DEU INICIO A IDEIA DE TELA INFINITA.



ONDE O ARTISTA É LIVRE PARA DIRECIONAR A ORDEM DE LEITURA DOS QUADRINHOS DIGITAIS COMO QUISER.

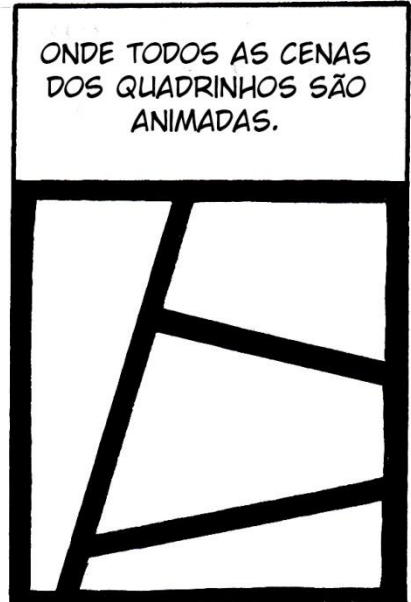


ALGUNS DOS ELEMENTOS DA WEBCOMIC SÃO:







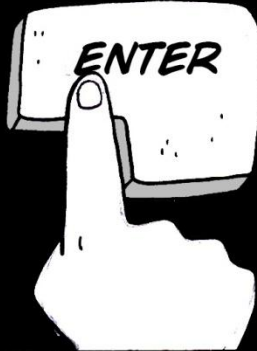




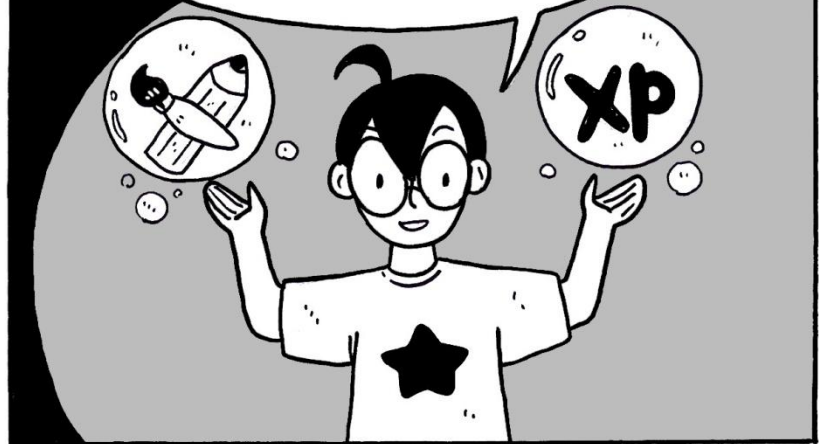
# SPRITE COMICS



HOJE  
É MUITO FÁCIL  
SE AUTO PUBLICAR  
NA INTERNET.



NÃO É NECESSÁRIO TER UMA  
GRANDE HABILIDADE TÉCNICA  
PARA FAZER PARTE  
DESSES ESPAÇOS.



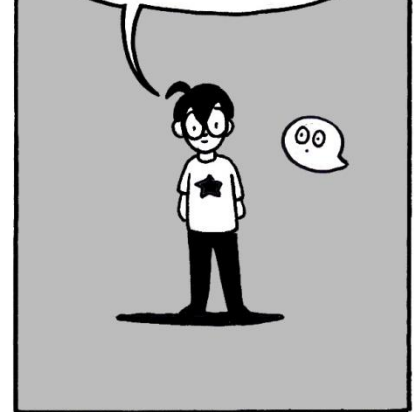
TER UMA  
BOA IDÉIA



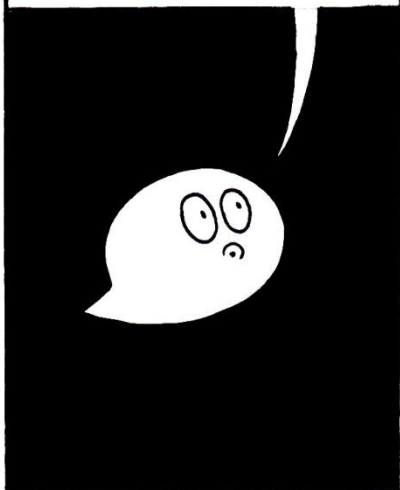
E CONTAR UMA  
BOA HISTÓRIA



JÁ É O COMEÇO  
PARA CATIVAR ALGUM  
LEITOR.



SEGUNDO  
VERONEZI (2010,  
P. 112).



A MULTIMÍDIA REPRESENTA  
A EXISTÊNCIA DE NOVOS RECURSOS  
QUE PODEM FACILITAR A VIDA DE UM ARTISTA  
GRÁFICO, TRAZENDO-LHE POTENCIALIDADES  
DIFERENTES DAS QUE ELE DISPUNHA  
LONGE DO COMPUTADOR.



HÁ SITES DE STREAMINGS  
COMO SMOCCI E SOCIAL COMICS  
QUE AJUDAM A DIVULGAR TRABALHOS  
INDEPENDENTES E QUE DÃO NOVAS  
OPÇÕES E FORMATOS DE  
PUBLICAÇÕES.



*SocialComics*

E AINDA EXISTE OS SITES DE APOIO,  
COMO O CATARSE, QUE INCENTIVA A  
PUBLICAÇÃO DE NOVAS HQS  
IMPRESSAS DE FORMA  
INDEPENDENTE.



catarse

## ANALÓGICO VS DIGITAL

ALÉM DA INTERNET,  
OS QUADRINHOS SEMPRE  
TIVERAM UMA RELAÇÃO MUITO  
PRÓXIMA COM O CINEMA.



HOJE, UMA PARTE MUITO IMPORTANTE  
DA PRODUÇÃO CINEMATOGRAFICA SÃO  
AS ADAPTAÇÕES DE HISTÓRIAS EM  
QUADRINHOS.

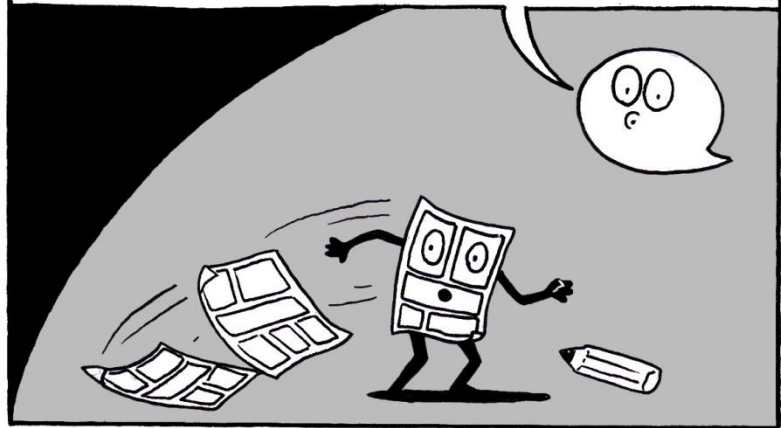




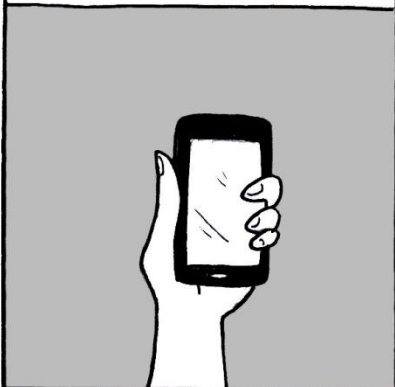
COM AS NOVAS POSSIBILIDADES. ERA NORMAL QUE OS QUADRINHOS COMEÇASSEM A INTEGRAR NOVOS ELEMENTOS, POIS A SUA LINGUAGEM É VIVA E SE RENOVA COM O AVANÇO DE NOVAS TECNOLOGIAS.



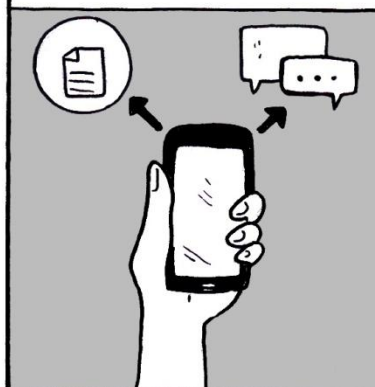
SE OS WEBCOMICS ANTES PROPORCIONAVAM UMA PRIMEIRA RELAÇÃO COM O CINEMA E A LITERATURA, HOJE ELES PROPICIAM TAMBÉM A ENTRADA DO LEITOR NO MUNDO CIBERNÉTICO COM SUAS CARACTERÍSTICAS COMUNICACIONAIS. OS COMICS DEIXAM DE SEREM APENAS ÁTOMOS E TRANSFORMAM-SE EM BITS. (VERONEZI, 2010, P. 19)



COM OS DISPOSITIVOS MÓVEIS, TABLETS E SMARTPHONES, TEM SE TORNADO CADA VEZ MAIS COMUM A LEITURA DE QUADRINHOS DIGITAIS.



COMPARADO A UMA PUBLICAÇÃO TRADICIONAL, AS VANTAGENS QUE ESTES DISPOSITIVOS TRAZEM SÃO INFINITAS.

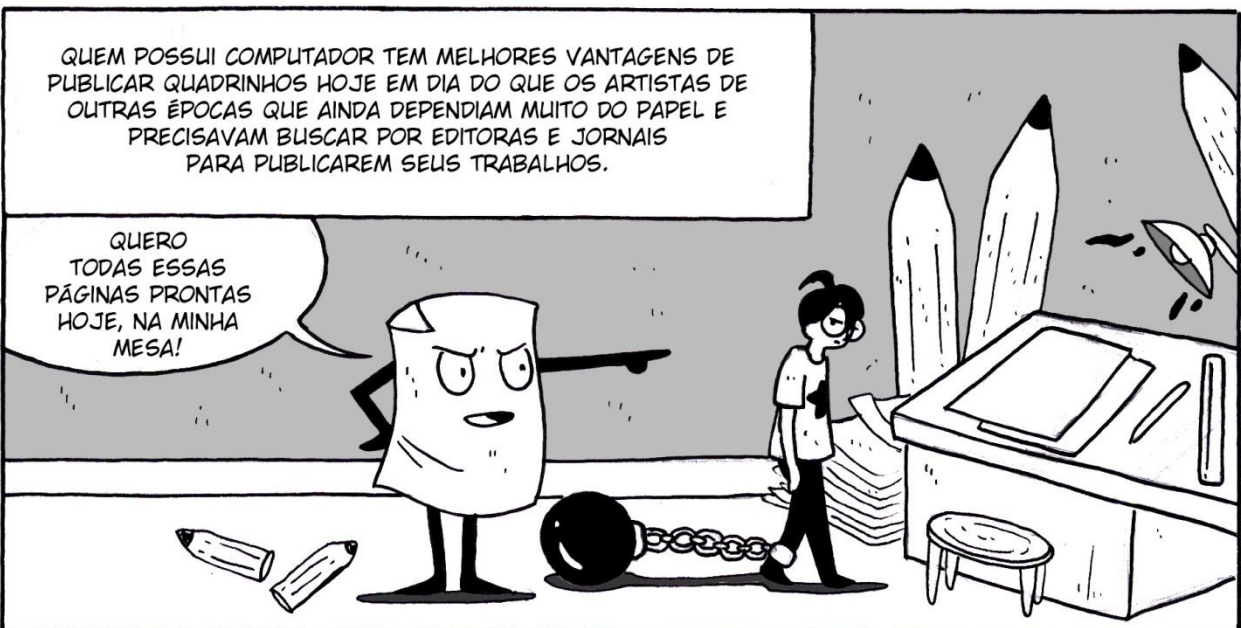


HOJE PODEMOS CONFIRMAR QUE EXISTEM VÁRIOS ARTISTAS MIGRANDO DO PAPEL PARA A WEB.



QUEM POSSUI COMPUTADOR TEM MELHORES VANTAGENS DE PUBLICAR QUADRINHOS HOJE EM DIA DO QUE OS ARTISTAS DE OUTRAS ÉPOCAS QUE AINDA DEPENDIAM MUITO DO PAPEL E PRECISAVAM BUSCAR POR EDITORAS E JORNAIS PARA PUBLICAREM SEUS TRABALHOS.

QUERO TODAS ESSAS PÁGINAS PRONTAS HOJE, NA MINHA MESA!



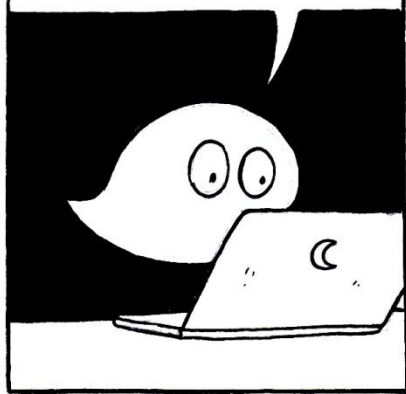
MUITOS QUADRINISTAS INDEPENDENTES FINANCIAM SUAS PRÓPRIAS HQS ATRAVÉS DE SITES DA INTERNET E DEPOIS LANÇAM EM EVENTOS COMO A CCXP - COMIC CON EXPERIENCE, FIQ - FESTIVAL INTERNACIONAL DE QUADRINHOS, ENTRE OUTROS.



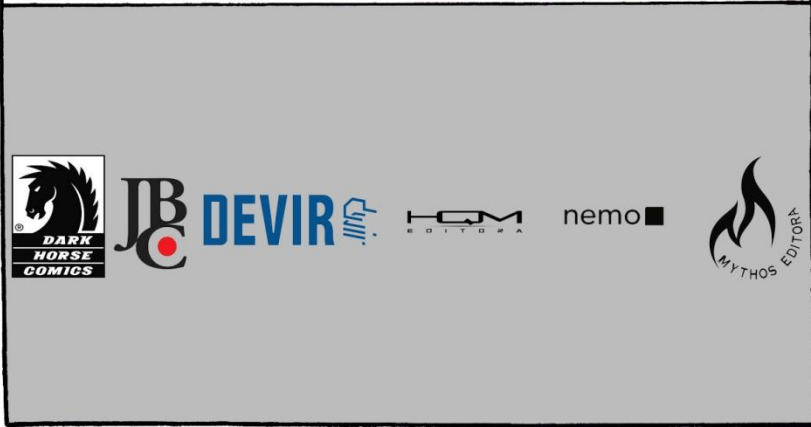
ESSES EVENTOS SÃO DE GRANDE IMPORTÂNCIA PARA DAR VISIBILIDADE A NOVOS TRABALHOS COM QUADRINHOS.



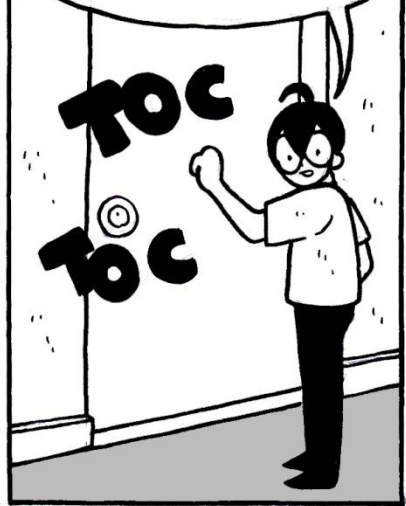
ALGUNS DESSES QUADRINHOS PODEM SER ENCONTRADOS EM PLATAFORMAS ONLINES DE DIVULGAÇÃO COMO O SOCIAL COMIC, FALADO ANTERIORMENTE.



O SOCIAL COMICS FOI O PRIMEIRO SITE DE STREAMING DE QUADRINHOS CRIADO NO BRASIL EM 2015, E HOJE, CONTA COM MAIS DE 1500 TÍTULOS ONLINES DE EDITORAS, COMO DARK HORSE, JBC, DEVIR, MYTHOS, HQM, NEMO, E MUITAS OUTRAS OBRAS INDEPENDENTES.



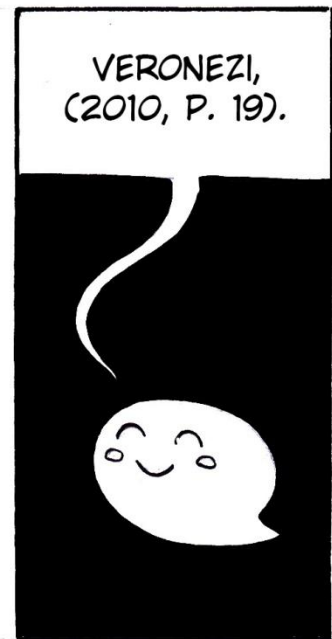
O SMOCCI INFELIZMENTE FECHOU AS PORTAS RECENTEMENTE.



ERA UM SITE DE STREAMING TOTALMENTE GRATUITO, ONDE NOVOS ARTISTAS PODIAM PUBLICAR SUAS HISTÓRIAS E RECEBER UM FEEDBACK DE SEUS LEITORES.









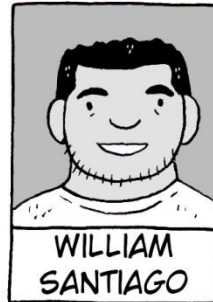
CONTINUA...

# CAPITULO II

## WEB ART E WEBCOMICS









BIANCA PINHEIRO É QUADRINISTA E ILUSTRADORA. FORMOU-SE EM ARTES GRÁFICAS PELA UJFPR E FEZ PÓS GRADUAÇÃO EM HISTÓRIAS EM QUADRINHOS. COMEÇOU A PUBLICAR WEB-COMICS EM 2012, SEU PRINCIPAL TRABALHO SE CHAMA BEAR.

INSTAGRAM: @BIANC\_PINHEIR



GUILHERME INFANTE MORA EM BELO HORIZONTE, DENTRE SEUS HOBBIES COLECIONAR QUADRINHOS, FILMES E LIVROS SE DESTACAM. É AUTOR DAS TIRAS DO CAPIROTINHO, UM PERSONAGEM QUE ACONSELHA IRÔNICAMENTE E QUESTIONA COMPORTAMENTOS ATRAVÉS DE CHARGES PUBLICADAS NA INTERNET.

INSTAGRAM: @O\_CAPIROTINHO



MARIANA CAGNIN É FORMADA EM ARTES VISUAIS PELA UNESP. ATUALMENTE ATUA COMO ILUSTRADORA FREELANCER E QUADRINISTA, AUTORA DE "VIDAS IMPERFEITAS" E "BLACK SILENCE". GANHADORA DO TROFÉU ANGELO AGOSTINI DE MELHOR DESENHISTA.

INSTAGRAM: @MARYCAGNIN



WILLIAM SANTIAGO JÁ PARTICIPOU DE DIVERSAS PUBLICAÇÕES DE REVISTAS E ZINES ONLINES. TRABALHA COM FOCO EM REVISTAS, CAPAS DE LIVROS, IMPRESSOS E COM MODA. FOI O SEGUNDO ILUSTRADOR A PRODUIR UM LIVRO DIGITAL PARA A COLEÇÃO KIDSBOK ITAÍ CULTURAL, COM A HISTÓRIA "O SÉTIMO GATO".

INSTAGRAM: @WILLIAN\_SANTIAGO





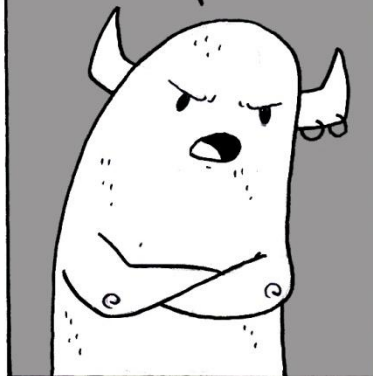
ESTAMOS AGORA  
NO MUNDO DO CAPIROTINHO,  
UMA ENTIDADE TAGARELA, PARA  
FALARMOS COM O DIABO, DIGO,  
GUILHERME INFANTE, E TENTAR  
RESSUSCITAR UM AMIGO.



QUER FAZER PACTO E  
AUMENTAR SEU NÚMERO  
DE SEGUIDORES? ENTRA  
NA FILA!



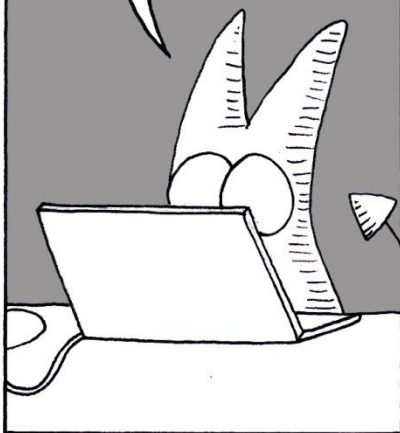
É,  
VAI PRO FINAL  
DA FILA!



OLHA, PERDÃO!  
MAS PRECISO URGENTE  
FALAR COM O GUILHERME,  
É PRO MEU TCC.



OLHA, VAI TER QUE  
PEGAR FILA COMO TODO  
MUNDO.





**SAIA DO MEU CAMINHO..**







ENFIM...  
OLHA GUI, PRECISO DA SUA AJUDA PRA RECUPERAR UM AMIGO IMPORTANTE PRA MIM.



DEPOIS QUE MANDO AS TIRAS PRA INTERNET, É SÓ SUCESSO. MEUS SEGUIDORES, PIRAM!



HA HA HA.. GOSTEI DESSA TIRINHA, MANDOU BEM GUI!







**RESSUSCITA!**







DE REPENTE A ESCURIDÃO  
E O SILÊNCIO SURGEM...



HA HA HA...  
NÃO SE PREOCUPEM!  
VOCÊS ESTÃO FORA DA VINHETA DO QUADRINHO.

ESTÁ TUDO SOB  
CONTROLE! EU SOU A  
MARY, UMA ASSISTENTE  
VIRTUAL DA MARIANA  
CAGNIN.



SEU PÚBLICO A CONHECE  
EM GRANDE PARTE, POR  
SUA PRESENÇA NA  
INTERNET, FAZENDO  
VIDEOS PRO  
YOUTUBE.



OU ILUSTRAÇÕES  
DIGITAIS!



DA PRÓXIMA VEZ AVISA QUANDO FOR NOS JOGAR PRA FORA DA VINHETA.



FALA AI, MARY!

PERDÃO! FOI UM ERRO NA COMUNICAÇÃO, LOGO RETORNARÁ AO NORMAL.



VOCÊS ESTÃO AGORA EM SONO PROFUNDO NUMA FLORESTA, SONHANDO QUE ESTÃO CAINDO.



FLORESTA? MAS ESTAVÁAMOS NUM LUGAR DESERTO



VAI ENTENDER! PARECE SER SUA PRÓXIMA JORNADA DEPOIS DESSA. DESCULPA, NÃO TENHO TODAS AS RESPOSTAS.



VAMOS AO QUE INTERESSA! MINHA TAREFA É PASSAR O MÁXIMO DE INFORMAÇÕES POSSÍVEIS SOBRE O TRABALHO DA MARIANA.



NUMA INTERNET DEMOCRÁTICA!



TODOS OS SEUS QUADRINHOS ESTÃO DISPONÍVEIS GRATUITAMENTE NA INTERNET.



FOI ASSIM QUE COMEÇOU A CRESCER O SEU PÚBLICO.



É IMPORTANTE PARA ELA QUE MAIS PESSOAS LEIAM SUAS HISTÓRIAS.



E PARECE QUE DELU CERTO!

COMO CONSEGUE LER NESTA SITUAÇÃO?

SIM, MAS ÀS VEZES ISSO FAZ A GENTE PERDER UM POUCO A PERSPECTIVA.



RELAXA!  
A MARY DISSE QUE ESTÁ TUDO SOB CONTROLE.



QUANDO SE PASSA MUITO TEMPO NAS REDES SOCIAIS, ELAS SE TORNAM TÓXICAS.



SEU TRABALHO É EM GRANDE PARTE DIGITAL, MAS A CAGNIN SEMPRE BUSCA DAR UM TOQUE ARTESANAL.



USANDO FERRAMENTAS QUE EMULAM O LÁPIS E ATÉ MESMO, AQUARELA!





É...  
ACHO QUE FALEI  
O NECESSÁRIO, SOMENTE  
O NECESSÁRIO!



QUE BOM!  
POR QUE ACHO QUE  
ESTAMOS CAINDO MAIS  
RÁPIDO.



É QUE  
ESTÁ NA HORA  
DE ACORDAR!



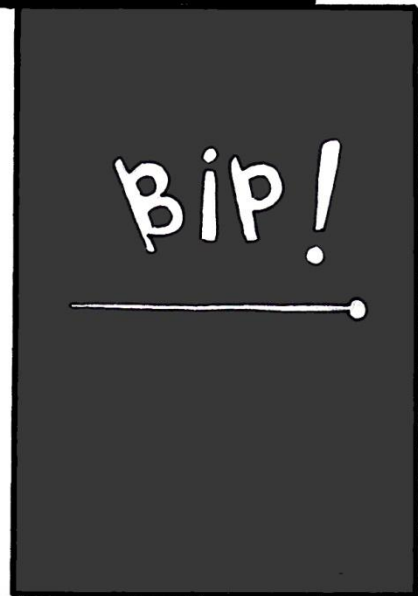
PARA TER ACESSO  
A ENTREVISTA COMPLETA  
COM A MARIANA CAGNIN,  
VÁ PARA O APÊNDICE NA  
PÁGINA 96.



ATÉ MAIS,  
MENINOS, BYE!



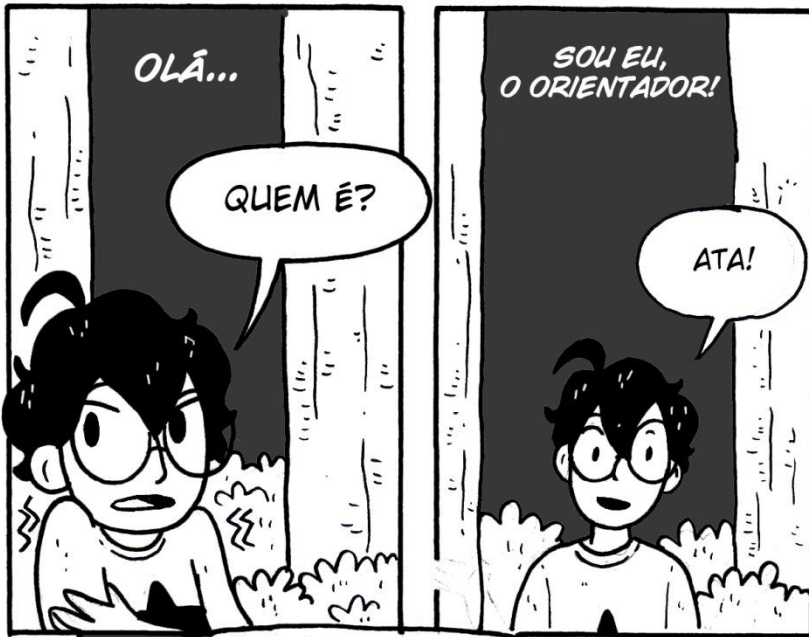
BIP!



AAAAAAA







OLÁ...

QUEM É?



SOU EU,  
O ORIENTADOR!

ATA!

**TÔ AQUI  
PORQUE PRECISO  
TE PEDIR UMA  
COISA.**



A VOZ DO  
ORIENTADOR É A VOZ  
DE DEUS, ENTÃO,  
PEDE AÍ!

**VOCÊ ACABOU DE CONHECER  
AS REPRESENTAÇÕES DE DOIS  
ARTISTAS IMPORTANTES, E APRENDEU  
COMO AMBOS USAM AS FERRAMENTAS  
DIGITAIS PARA POTENCIALIZAR  
SEUS TRABALHOS, CERTO?**



CERTO?

**CAFÊ?  
QUERO  
CAFÊ!**



SERVE  
UM CAFÉ  
PRA ELE AÍ!

**ENFIM!  
NÃO VAMOS  
PERDER TEMPO.**

**MAIS À FRENTE,  
EM SUA JORNADA  
VOCÊ CONHECERÁ  
MAIS DOIS  
ARTISTAS.**

**AMBOS  
PRODUZIRAM E  
AINDA PRODUZEM  
WEBCOMICS, QUE É  
O FOCO DA SUA  
PESQUISA.**



**NO MUNDO DE BEAR PROCURE A ORÁCULO,  
ELA POSSUI O LIVRO DOS STORYBOARDS.  
APRENDA COM ELA A FAZER ANÁLISE DE WEB-  
COMICS, ANALISANDO BEAR. DEPOIS ENCON-  
TRE O MENINO COM OS SETE GATOS PARA  
FAZER SUA ÚLTIMA ANÁLISE, E  
TERMINAMOS O SEGUNDO  
CAPITULO.**

ACORDA  
PRA VER O  
SOL NASCER!

**ATÉ LOGO...**



SONHEI  
QUE ESTAVA  
CAINDO.

BOM DIA,  
SE FOR DIA!

OI MOÇO,  
VOCÊ VIU MEUS  
PAIS?

VIU?

DESCULPA CRIANÇA,  
ESTAMOS PERDIDOS NESSA  
FLORESTA TAMBÉM, SABE  
ONDE ENCONTRO A  
ORÁCULO?

O DIMAS ACORDOU,  
VENHAM COMIGO!  
TALVEZ ELE SAIBA  
SOBRE A ORÁCULO.

ROAR

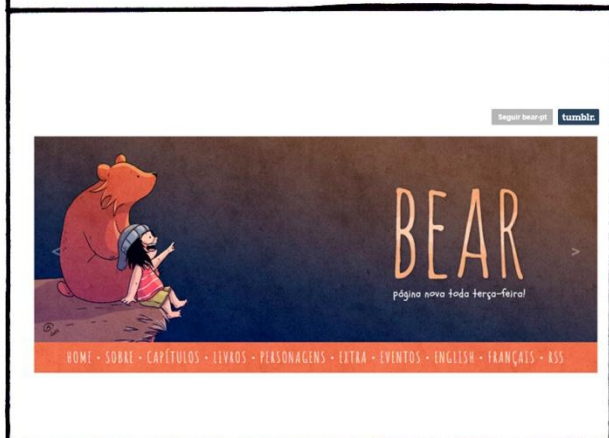








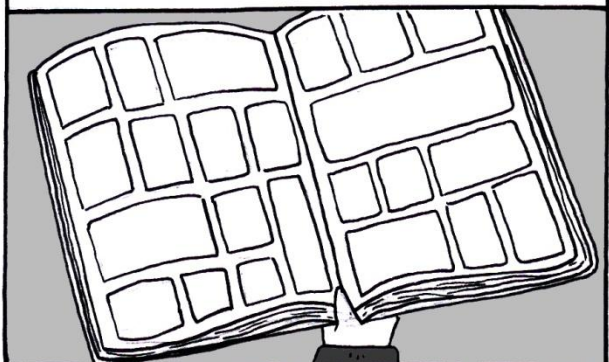
BEAR É UMA WEBCOMIC DESENHADA PELA BIANCA PINHEIRO, UMA HISTÓRIA LONGA E CONTÍNUA POSTADA EM UM BLOG/TUMBLR.



A DIFERENÇA DO IMPRESSO PARA O DIGITAL É QUE A PARTE INTERATIVA DO QUADRINHO, COMO AS ANIMAÇÕES, DEIXAM DE EXISTIR.



A AUTORA COMEÇA FAZENDO UM STORYBOARD NO PAPEL, E DEPOIS LEVA DIRETO PARA O COMPUTADOR, ONDE FAZ O ESBOÇO, ARTE-FINAL E CORES TUDO DIGITALMENTE.



A FERRAMENTA QUE UTILIZA É O PHOTOSHOP PARA FAZER TODA A PARTE DIGITAL, COM AUXÍLIO DE UM IPAD PRO.



AS PÁGINAS SÃO FEITAS EM RESOLUÇÃO ALTA, JÁ PENSANDO NUMA FUTURA IMPRESSÃO.



PUBLICAR NA INTERNET, É UMA FORMA TAMBÉM DE PUBLICAÇÃO.





SOBRE AS REDES DE DIVULGAÇÃO,  
A AUTORA GOSTA DE UTILIZAR O  
INSTAGRAM!



MAS É DIFÍCIL PARA ELA, ASSIM COMO  
PARA MUITOS ARTISTAS, FAZER AS  
INFORMAÇÕES CHEGAREM ATÉ  
O PÚBLICO.



**É HORA  
DE SEGUIR  
EM FRENTE!**











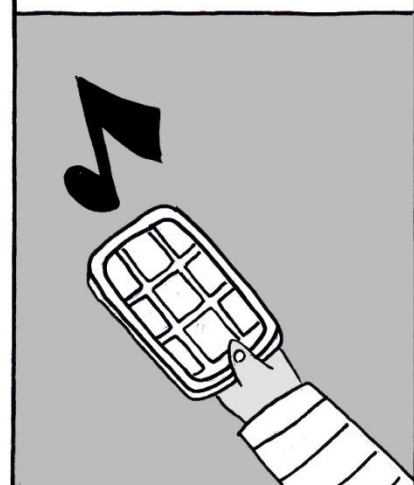
EU FUI  
O SEGUNDO ILUSTRADOR  
A PRODUIR.



A IDÉIA DO PROJETO  
É INCENTIVAR A LEITURA  
PARA CRIANÇAS.



O LEGAL DE SER NO  
CELULAR OU TABLET SÃO  
AS ANIMAÇÕES E SONS  
QUE AS HISTÓRIAS  
POSSUEM.



ENTÃO SÃO  
HISTÓRIAS INTERATIVAS?



ISSO, FICAM EM UMA  
PLATAFORMA ONLINE NO  
INSTAGRAM.



QUANDO FOI LANÇADO,  
GANHEI O PRÊMIO JABUTI  
DE LITERATURA, FOI UM  
SUCESSO!



O PROJETO É  
TOTALMENTE IDEALIZADO  
PELA AGÊNCIA  
AFRICA.



OS DESENHOS,  
QUEM ANIMOU FOI  
OUTRA EQUIPE.



NÃO HÁ VERSÃO IMPRESSA,  
APENAS DIGITAL.



COMO PODEMOS VER, OS WEBCOMICS TORNARAM-SE UM DOS PRINCIPAIS MEIOS DE NOVOS AUTORES MOSTRAREM O SEU TRABALHO NA INTERNET.



SEJA ATRAVÉS DE SITES DE STREAMINGS, REDES SOCIAIS E BLOGS.



HOJE! HÁ MILHARES DE WEBCOMICS DISPONÍVEIS GRATUITAMENTE NA INTERNET.



MUITO BEM! HORA DE PARTIR PARA O PRÓXIMO CAPÍTULO.



ENTÃO É HORA DE IR EMBORA, ATÉ MAIS WILLIAM!



ATE OUTRA HORA! PARA TER ACESSO A ENTREVISTA COMPLETA COM O WILLIAM SANTIAGO, VÁ PARA O APÊNDICE NA PÁGINA 97.



VOCÊ NÃO PODE VIR COM A GENTE

VEJO QUE APRENDEU MUITO NESSE CAPÍTULO.



COM CERTEZA!



A ESCOLHA DESSAS PESSOAS NÃO FOI ALEATÓRIA,  
TODOS SÃO JOVENS ARTISTAS, CRESCERAM NA ERA DA INTERNET  
E UTILIZAM O DIGITAL EM SUAS PRODUÇÕES.



BIANCA  
PINHEIRO



GUILHERME  
INFANTE



MARIANA  
CAGNIN



WILLIAM  
SANTIAGO

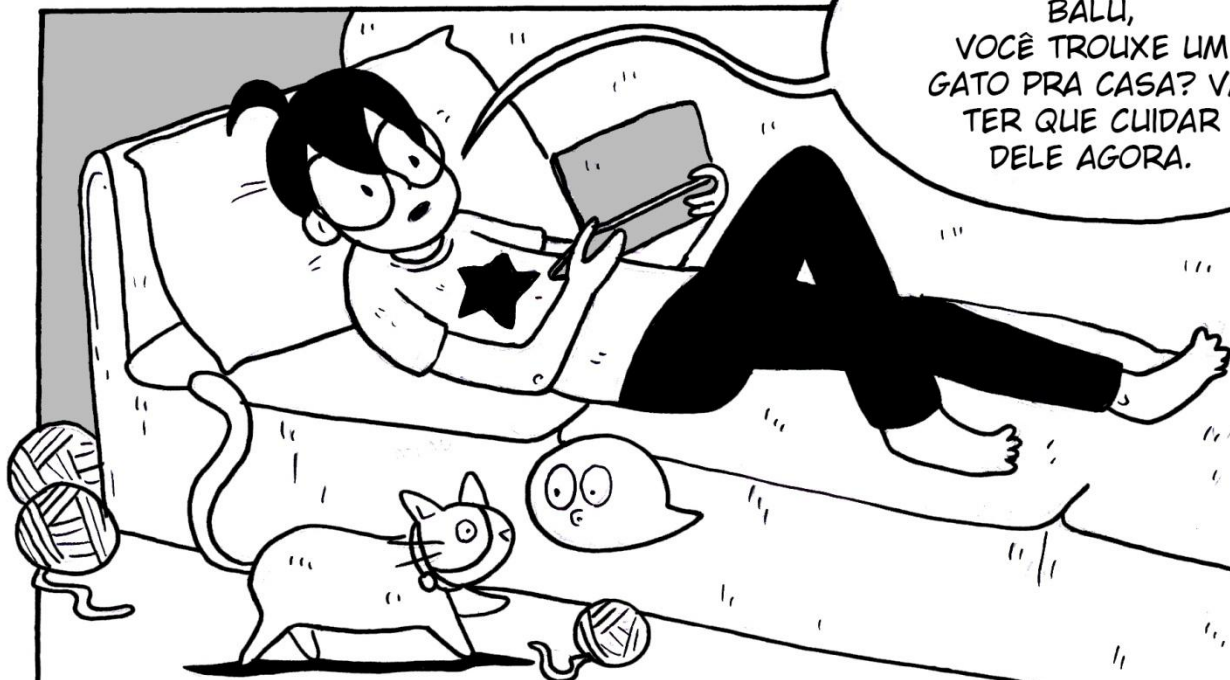
E NÃO ABANDONARAM  
A FORMA TRADICIONAL DE  
FAZER QUADRINHOS OU  
ILUSTRAÇÕES.



NOS VEMOS NO PRÓXIMO  
CAPÍTULO, ATÉ LOGO!



BALU,  
VOCÊ TROUXE UM  
GATO PRA CASA? VAI  
TER QUE CUIDAR  
DELE AGORA.





# CAPITULO III

## MONOMITO DO ARTISTA



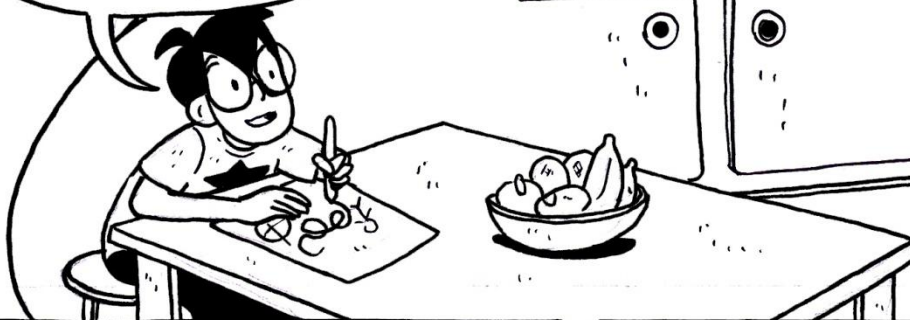
SEMPRE ME PERGUNTAM COMO COMECEI A DESENHAR. SE FIZ CURSO, OU SE JÁ NASCI COM O "DOM".

ESTOU RECEBENDO ALGO...



FIZ ALGUNS CURSOS SIM, MAS NUNCA CHEGUEI A IR ATÉ O FIM.

MÃE, POSSO FAZER AQUELE CURSO DE DESENHO?



NÃO TEMOS COMO PAGAR AS AULAS, FILHO.

NADA DISSO! DESENHAR REQUER ESTUDO, PRÁTICA E PACIÊNCIA.



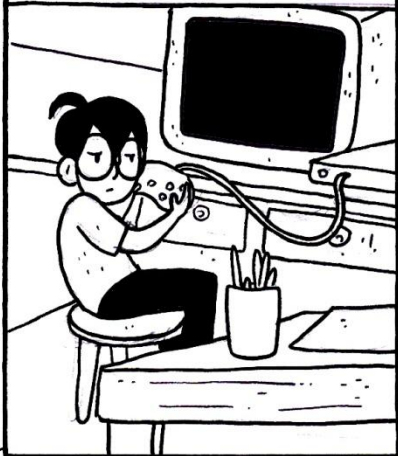
COMECEI A PRÁTICAR DESENHO EM CASA MESMO, ASSISTINDO MEUS DESENHOS FAVORITOS OU LENDO HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.



DESSA FORMA, AO LONGO DOS ANOS, FUI ME APERFEIÇOANDO E MELHOREI MINHAS HABILIDADES.



MAS NÃO FOI FÁCIL.  
TIVE PROBLEMAS PARA  
ACEITAR OS MEUS  
DESENHOS.



NA ESCOLA, QUEM FAZIA DESENHOS  
MAIS REALISTAS, O QUE ERA CONSIDERADO BELO,  
ERA REI. ISSO ME CUSTOU UM BLOQUEIO CRIATIVO  
ENORME.



NINGUÉM VAI  
QUERER COMPRAR  
SEUS DESENHOS.

SÓ DESENHA  
COISINHAS FOFAS.

MIM  
DESENHA!

DIVIDO  
TU DESENHAR  
ISSO!

SEU DESENHO  
É FEIO.

QUALQUER UM  
FAZ ISSO.

SE FOR  
TRABALHAR COM  
ISSO, VAI PASSAR  
FOME.

HA HA HA

POR QUE  
NINGUÉM GOSTA  
DOS MEUS DESENHOS?



PAREI DE CHORAR  
E RESOLVI FAZER  
ALGUMA COISA A  
RESPEITO.







FAZER QUADRINHOS É UMA FORMA QUE ENCONTREI PARA UNIR DUAS COISAS QUE MAIS AMO FAZER EM UMA SÓ, TEXTO E IMAGEM.



DESDE CRIANÇA SEMPRE GOSTEI DE DESENHAR. QUALQUER SUPERFÍCIE BRANCA EU ESTAVA RISCANDO.



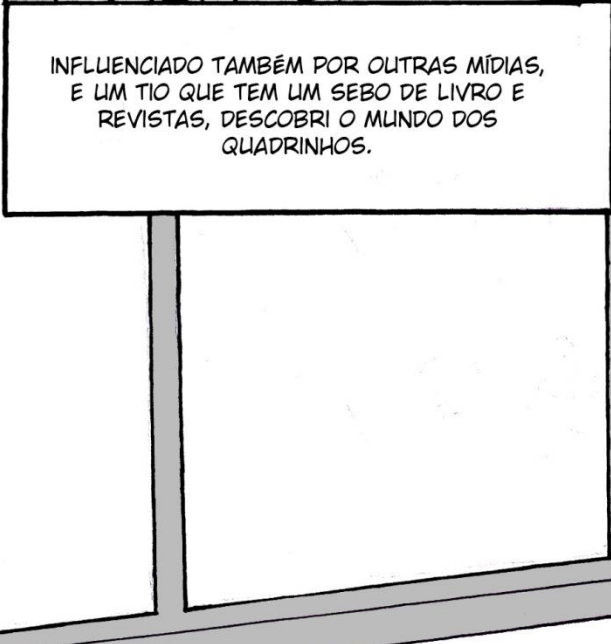
MINHA MÃE FOI MINHA PRIMEIRA REFERÊNCIA COM DESENHO, ELA COSTUMAVA DESENHAR E PINTAR. A ARTE FOI UM HOBBIE PARA ELA.



COMIGO, A ARTE SE TORNOU MAIS QUE UM HOBBIE, ERA A MINHA VIDA.



INFLUENCIADO TAMBÉM POR OUTRAS MÍDIAS, E UM TIO QUE TEM UM SEBO DE LIVRO E REVISTAS, DESCOBRI O MUNDO DOS QUADRINHOS.

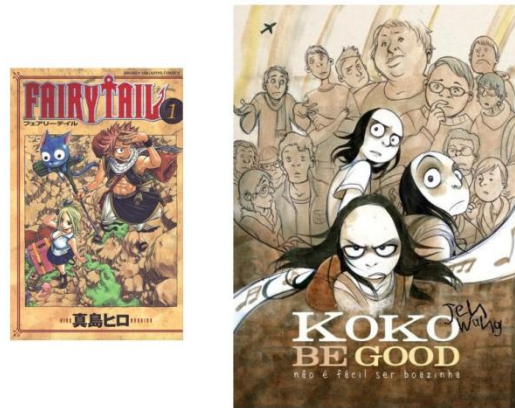




MINHAS PRIMEIRAS LEITURAS EM QUADRINHOS QUANDO CRIANÇA FORAM TURMA DA MÔNICA, DONALD, X-MENS, HOMEM ARANHA, ENTRE OUTROS.



DURANTE A ADOLESCÊNCIA CONSUMI MUITO MANGÁ, E HOJE VENHO ME IDENTIFICANDO MAIS COM AS GRAPHIC NOVELS.



TAMBÉM LIA MUITOS LIVROS, ANTES DE ENTRAR NO MUNDO DAS HQS.



MINHAS PRIMEIRAS LEITURAS FORAM OS CLÁSSICOS, COMO, ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS E O MÁGICO DE OZ. MAIS TARDE VIERAM, HARRY POTTER, AS CRÔNICAS DE NÁRNIA, ENTRE OUTRAS LEITURAS.



LIVRO QUE NÃO ACABAVA MAIS.



MAS FORAM OS QUADRINHOS QUE ME SEDUZIRAM DE UMA FORMA QUE NÃO SEI EXPLICAR.



ACEITE, NÃO É UM DOM, VAI PRECISAR APERFEIÇOÁ-LA.





NO FINAL DA OFICINA, INCENTIVADO PELO PROFESSOR FÁBIO TAVARES, PARTICIPEI DO CONCURSO NACIONAL "DIA DA INTERNET SEGURA" COM UM ROTEIRO DE DUAS PÁGINAS SOBRE UM SUPER HERÓI QUE AJUDAVA AS PESSOAS A NAVEGAR EM SEGURANÇA PELA INTERNET, E GANHEI O PRÊMIO DE PRIMEIRO LUGAR.



ESSE FOI  
O COMEÇO DO MEU  
MONOMITO.



A PARTIDA.



A JORNADA DO HERÓI  
NO MUNDO DA ARTE  
SEQUÊNCIAL.



EU ERA SÓ  
UM ESTUDANTE  
DA GRADUAÇÃO.



PERDIDO EM  
SEU PRIMEIRO  
SEMESTRE.



MAS FOI NESSE LUGAR,  
QUE EU DECIDI DEDICAR A  
MINHA VIDA A FAZER  
QUADRINHOS.





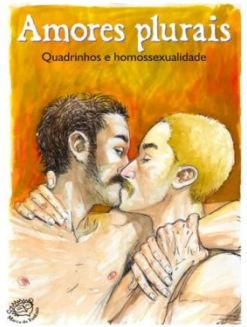




EM 2013, NO MEU TERCEIRO SEMESTRE, TIVE A OPORTUNIDADE DE PUBLICAR MEU PRIMEIRO QUADRINHO.



JOCA E JUAREZ, ADAPTADO DE UM CORDEL PARA O ÁLBUM "AMORES PLURAIS", QUADRINHOS E HOMOSSEXUALIDADE, PELA EDITORA MARCA DE FANTASIA.



EU E OUTROS ARTISTAS, FOMOS CONVIDADOS PELO PROFESSOR FÁBIO RODRIGUES A FAZER PARTE DESSE PROJETO.



JOÃO EUDES	ANDRÉA SOBREIRA	VICTOR VLADIMIR	LUIZ FERNANDO	PROFESSOR: FÁBIO RODRIGUES

PASSADO-SE UM TEMPO... VI A NECESSIDADE DE CRIAR UM COLETIVO QUE PUDESSE REUNIR ALUNOS E PROFESSORES DO CURSO DE ARTES VISUAIS INTERESSADOS EM LER E DISCUTIR SOBRE QUADRINHOS.



COM AMIZADE, AMOR, ESTRESS E MUITO TRABALHO PESADO, ASSIM NASCEU O COLETIVO ESTAÇÃO 9.





CRIADO POR MIM E VICTOR VLADIMIR EM 2015.

ACHO QUE SOLU EU.

NO INÍCIO HAVIA MUITOS MEMBROS DENTRO DO COLETIVO, MAS QUE FORAM SE AFASTANDO POUCO A POUCO, TALVEZ POR NÃO ACREDITAREM NO NOSSO POTENCIAL, OU QUE ESSA INICIATIVA NÃO IRIA DAR CERTO, POSSO DIZER QUE MUITOS SE ARREPENDERAM DEPOIS.



TCHAU!

NÃO VAI ROLAR, TÔ SEM TEMPO, SABE...



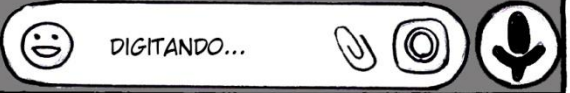
HOJE, COM 11 MEMBROS NO TOTAL, SOMOS COMO UMA FAMÍLIA, RIMOS E BRIGAMOS ÀS VEZES, MAS SEMPRE NOS MANTEMOS FIRMES E FORTES!



QUEM VEM NO DOMINGO?

MONTAGEM E IMPRESSÃO DAS REVISTAS, 13H.

EU POSSO NO DOMINGO!



LANÇAMOS UMA REVISTA POR SEMESTRE, UMA COMPILAÇÃO QUE REÚNE OS QUADRINHOS DOS MEMBROS DO COLETIVO E CADA HISTÓRIA É SEPARADA POR CORES, DANDO UM DIFERENCIAL NO ACABAMENTO.



A REVISTA SE CHAMA "LINHA ALTERNATIVA". JÁ LANÇAMOS TRÊS EDIÇÕES E TEMOS TAMBÉM PUBLICAÇÕES EXTRAS DOS MEMBROS E QUE LEVAM O SELO DO COLETIVO.



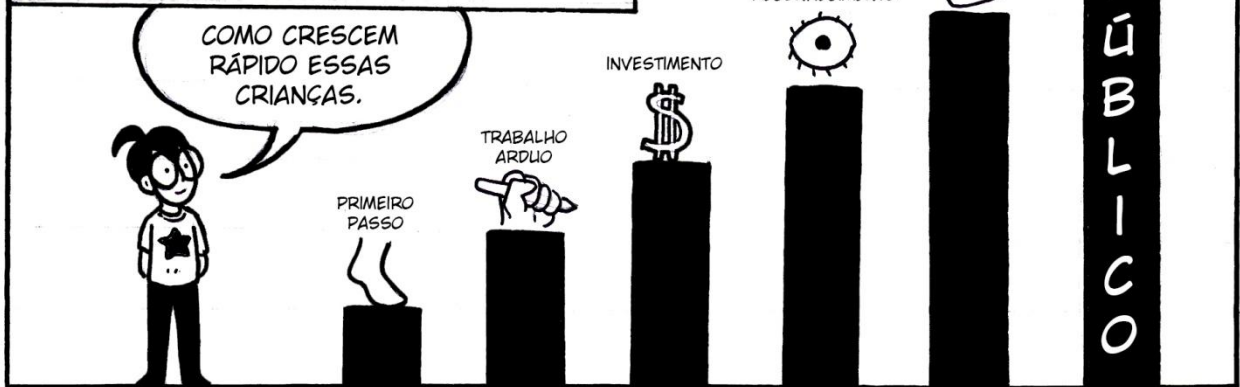
COM TODA ESSA PRODUÇÃO, TINHAMOS QUE ALMEJAR ALGUMA COISA.





CONQUISTAMOS MUITOS ESPAÇOS E FOMOS GANHANDO PÚBLICO A MEDIDA QUE IRÍAMOS PARTICIPANDO DE EVENTOS IMPORTANTES PARA DIVULGAR O QUE ESTÁVAMOS FAZENDO.

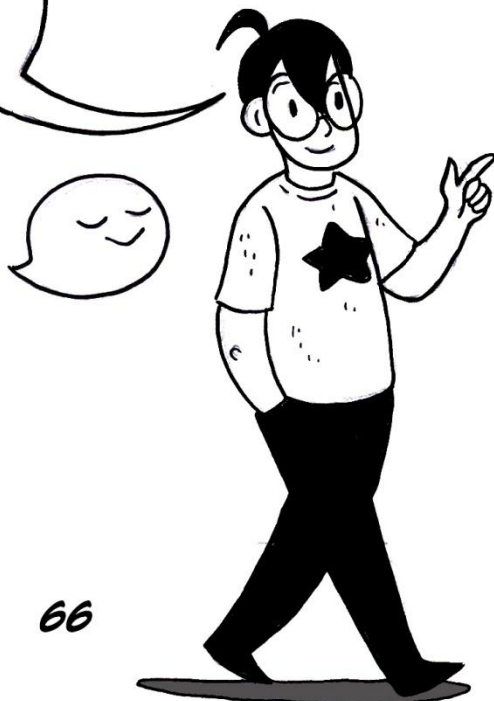
COMO CRESCEM RÁPIDO ESSAS CRIANÇAS.



COMIC CON EXPERIENCE, FESTIVAL INTERNACIONAL DE QUADRINHOS, SANA, GEEK EXPO, SÃO ALGUNS DOS EVENTOS QUE PARTICIPAMOS PARA O NOSSO RECONHECIMENTO VIR.



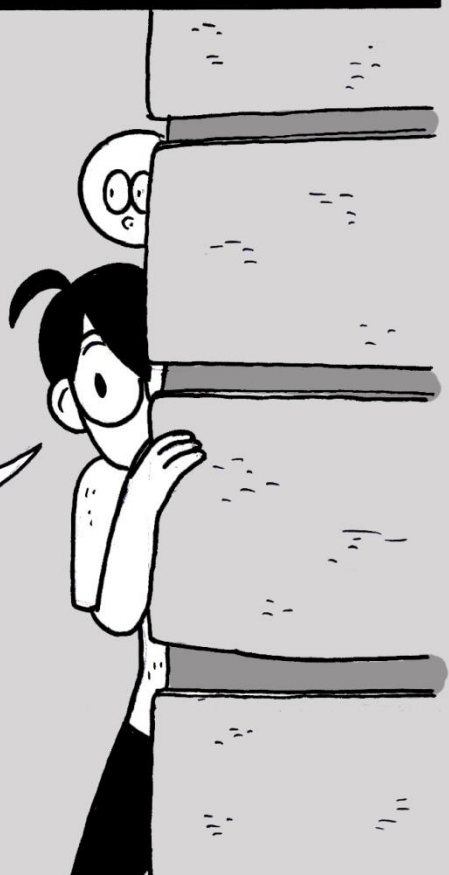
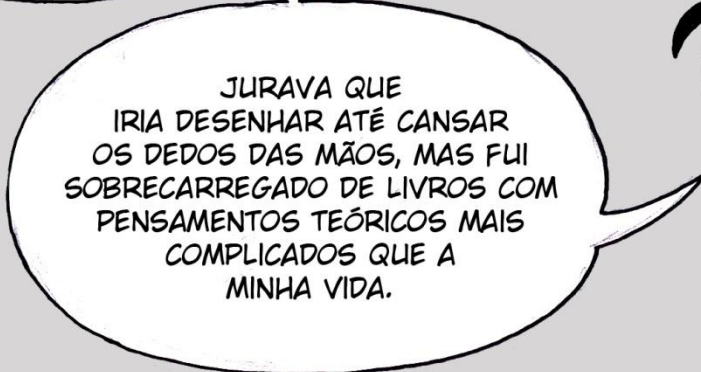
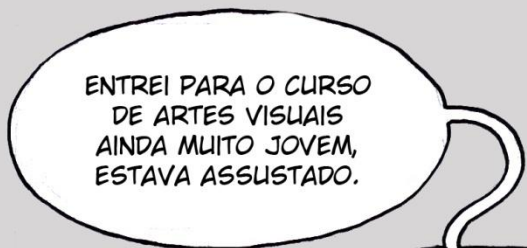
COM ESSA EXPERIÊNCIA ADQUIRIDA, CRIAMOS A PRIMEIRA FEIRA DE QUADRINHOS NO CARIRI E FOI SUCESSO NA REGIÃO!







PROCESSO  
CRIATIVO



AS AULAS PRÁTICAS, DE DESENHOS PRINCIPALMENTE, ME LIBERTAVAM. COM ESSAS DISCIPLINAS, DESCOBRI NOVOS MATERIAIS E SUAS POTENCIALIDADES, QUE ME AJUDAVAM A MELHORAR O MEU TRABALHO, E A DESENVOLVER NOVAS TÉCNICAS.



INFELIZMENTE, NAS ESCOLAS ONDE ESTUDEI, POR NÃO HAVER PROFESSORES FORMADOS DANDO AULAS DE ARTE, VOCÊ ADQUIRE UM CONHECIMENTO EQUIVOCADO DO QUE É ARTE.

E COM 5 OU 6 RETAS

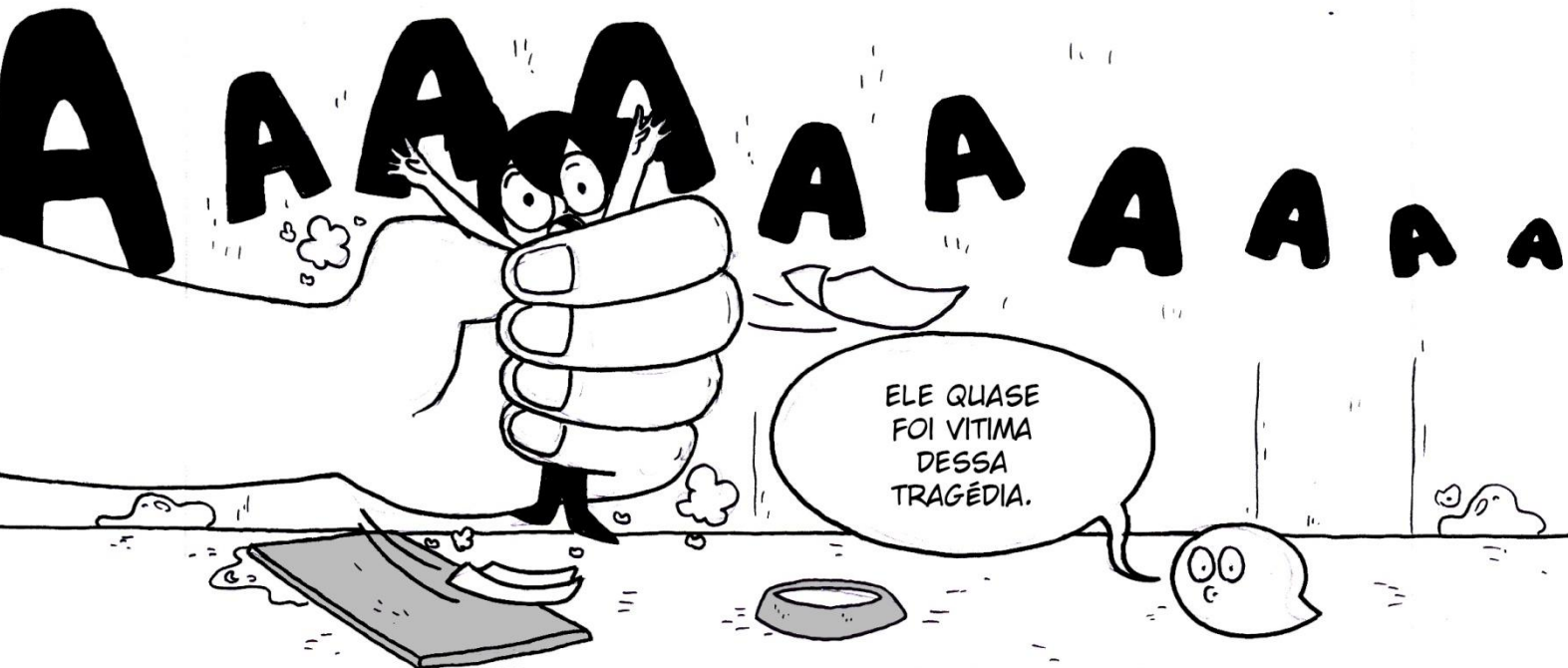


TODO ANO ESSA MESMA MÚSICA SE REPETE.

É FÁCIL FAZER UM CASTELO...



PERDEMOS MUITOS JOVENS COM POTENCIAL ARTÍSTICO, QUE DEIXAM DE ACREDITAR NA ARTE, ACEITANDO QUE NO MUNDO EM QUE VIVEMOS NÃO EXISTE LUGAR PARA NÓS, ARTISTAS.

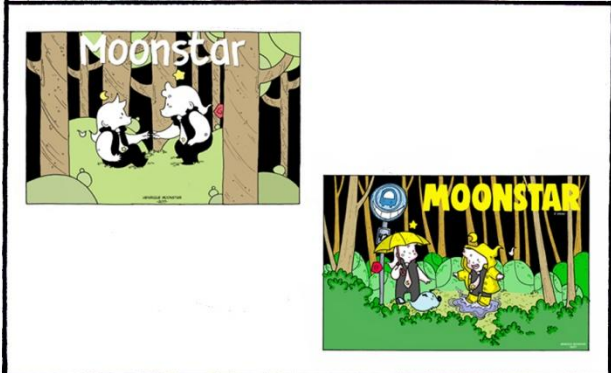




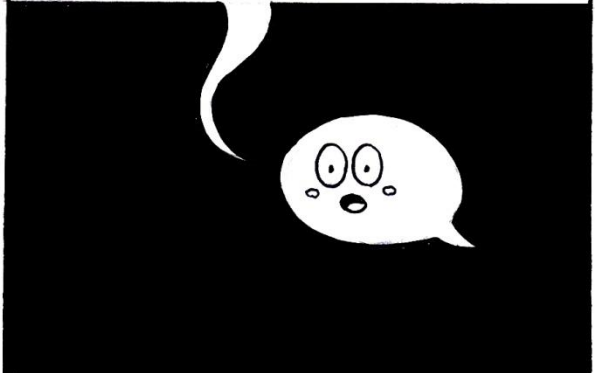
PARALELAMENTE ÀS ATIVIDADES DO CURSO, COMECEI A PRODUIR TIRAS AUTORAIAS E DISPONIBILIZÁ-LAS ONLINE NO FACEBOOK.



AS TIRINHAS MOONSTAR JÁ FORAM CONCEBIDAS EM VÁRIOS FORMATOS FANZINES.



FANZINES SÃO REVISTAS IMPRESSAS, ONDE O PREÇO DE VENDAS É BAIXÍSSIMO, SERVE APENAS PARA COBRIR OS CUSTOS DE IMPRESSÃO.

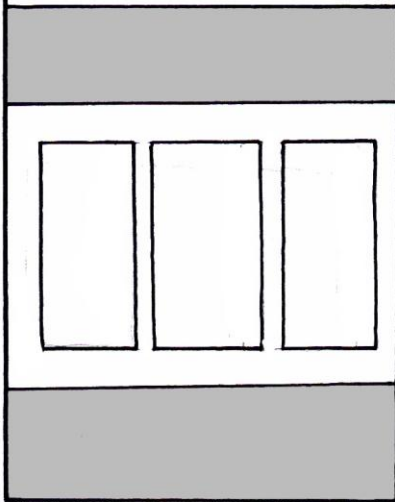


MOONSTAR É UMA PRODUÇÃO INDEPENDENTE COLORIDA, QUE REÚNE UMA SÉRIE DE TIRAS AUTORAIAS, COM HISTÓRIAS CURTAS DE HUMOR, CRÍTICA POLITICA, CUNHO EXISTENCIAL, COTIDIANO, AMOR E AMIZADE.

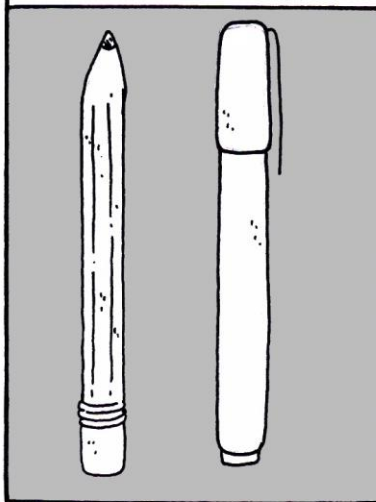




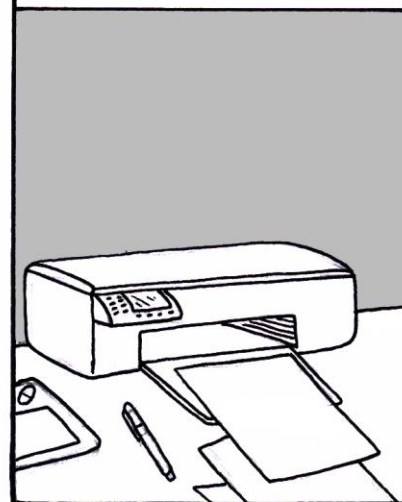
A DIAGRAMAÇÃO É FEITA À MÃO, ONDE DISTRIBUO O ROTEIRO EM TRÊS QUADROS IGUAIS, COM INÍCIO, MEIO E FIM.



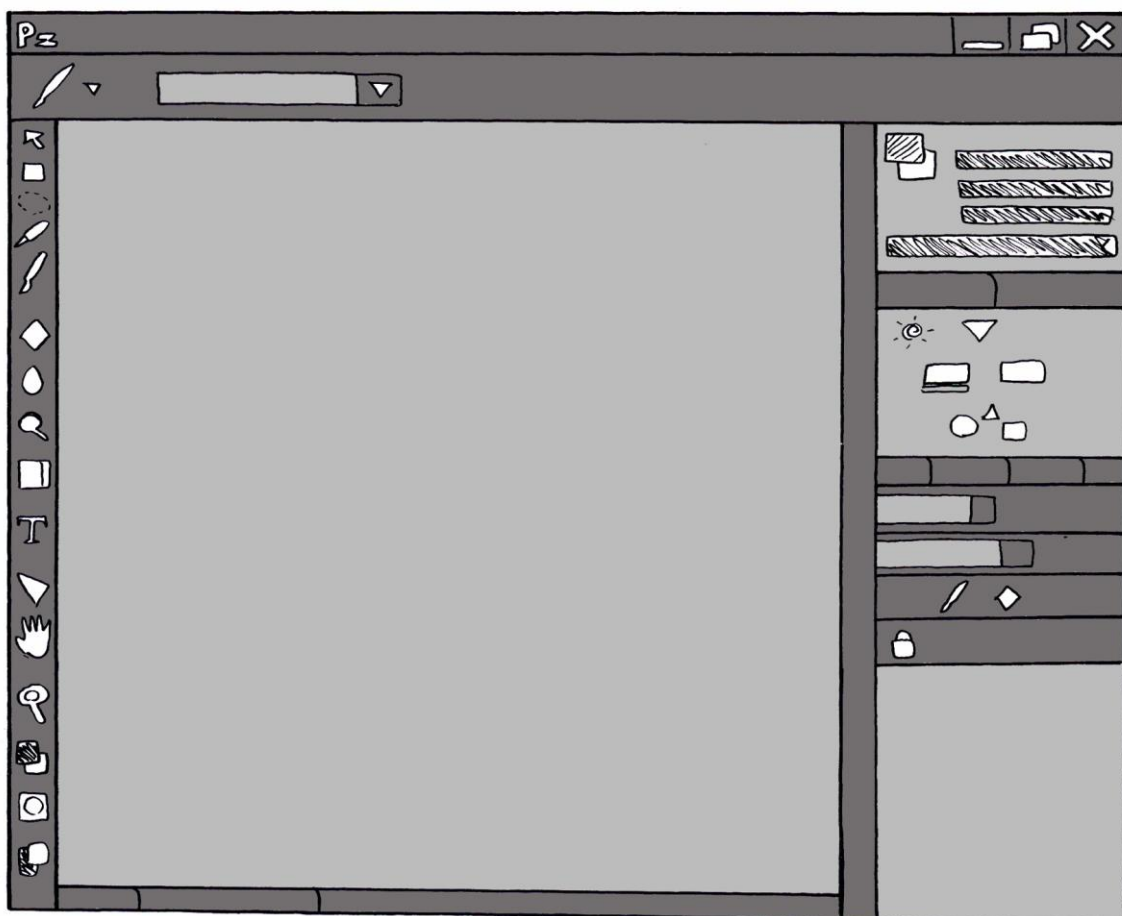
COMEÇO ESBOÇANDO TUDO À LÁPIS, E FINALIZO AS PÁGINAS COM UMA CANETA NANQUIN UNIPIN, DESCARTÁVEL.



DEPOIS QUE A PÁGINA ESTÁ PRONTA, DIGITALIZO EM UMA IMPRESSORA HP OFFICEJET 450 DESKTOP, E CRIO UM SCAN.



DEPOIS DE SEU PROCESSO, USO O PHOTOSHOP PARA TRATAR A IMAGEM, COLORIR E ARTE FINALIZAR O ESBOÇO.





VOCE ENFRENTARÁ  
VÁRIOS TESTES EM  
SUA JORNADA.



OO

MAS,  
ENCONTRARÁ ALIADOS,  
E VOLTARÁ PARA CASA  
AINDA MAIS FORTE COM O  
CONHECIMENTO  
ADQUIRIDO.



ESPERO  
TER ÊXITO  
DURANTE AS  
PROVAÇÕES!



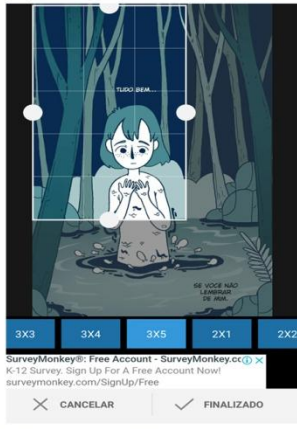








ANTES DE PUBLICAR,  
DIVIDO AS PÁGINAS EM  
VÁRIOS TEMPLATES, COMO  
EM UM QUEBRA CABEÇA,  
USANDO UM PROGRAMA  
DE CELULAR.



ASSIM EU SABEREI QUAL  
FRAME ANIMAR, USANDO  
O PHOTOSCAPE.



A TRILHA SONORA FOI  
FEITA USANDO UM PROGRAMA  
DE SOM, CHAMADO MIXCRAFT.



AS ANIMAÇÕES FORAM  
FEITAS EM FORMATO GIF, PARA  
DEPOIS SEREM CONVERTIDAS  
EM VIDEO, ONDE É INSERIDO  
O SOM.



DEPOIS É SÓ  
ORGANIZAR OS TEMPLATES  
NO INSTAGRAM, E TÁ  
PRONTO O WEBCOMIC.



EITA PROCESO  
CHATO ESSE, VIU!



É HORA DE MOSTRAR A  
WEBCOMIC QUE VOCÊ  
CRIOU, DEPOIS DE TODA  
ESSA JORNADA DE  
APRENDIZADO...

NÃO TENHA MEDO



# A LENDA DO PEIXINHO DOURADO



DESENHO, ROTEIRO E ARTE FINAL:  
HENRIQUE MOONSTAR

COR:  
AKIRA SANOKI E HENRIQUE MOONSTAR

TRILHA SONORA:  
JOSÉ ADALTON TOMAZ

A person with short brown hair and freckles is floating in a stream, with only their head and arms visible above the water. They have their eyes closed and a peaceful expression. A large, bright yellow goldfish with black spots is swimming in the water below them. The stream is surrounded by tall, thin trees and some blue-green foliage at the bottom. The water is a light blue color with some darker blue ripples.

DEIXE-ME  
CONTAR  
SOBRE MIM...

NÃO SOU  
MAIS HUMANO.  
MAS PARECE QUE JÁ  
FUI UM HUMANO.

ISSO FOI HÁ MUITO TEMPO...

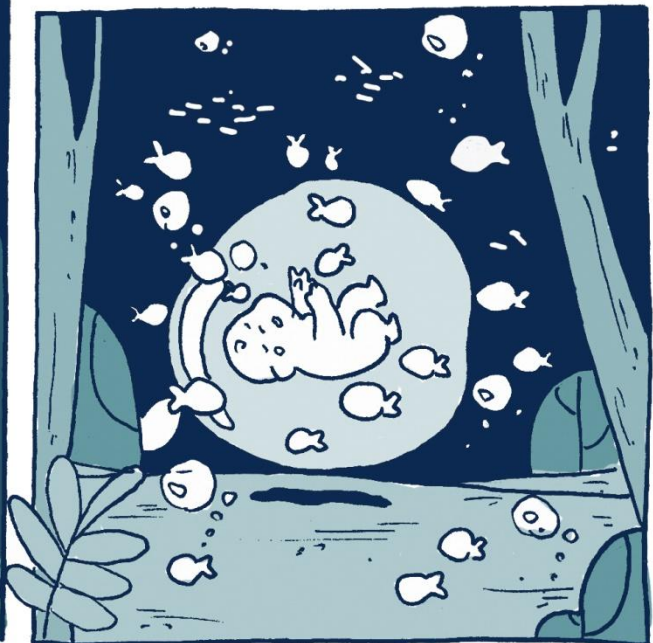




A Lenda Do Peixinho Dourado







MAS  
ERA NOITE DE  
LUA CHEIA.



A LUA LANÇOU  
TODO O SEU BRILHO  
SOBRE MIM.



PERMITINDO-ME  
VIVER.





COMO UM PEIXE  
DOURADO DURANTE  
O DIA.

E UM  
MENINO  
DURANTE  
A NOITE.





A LUA ME  
DISSE:

"VOCÊ NÃO PODERÁ  
SER VISTO POR NINGUÉM  
ENQUANTO FOR UM MENINO,  
ATÉ CUMPRIR O SEU  
DESEJO".

SOU COMO UM FANTASMA  
VAGANDO PELA FLORESTA.

NA ESPERANÇA DE ENCONTRAR  
O CAMINHO DE VOLTA PARA CASA.





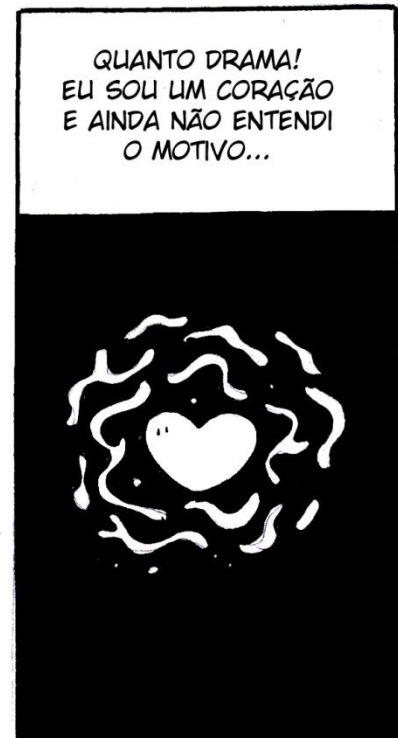


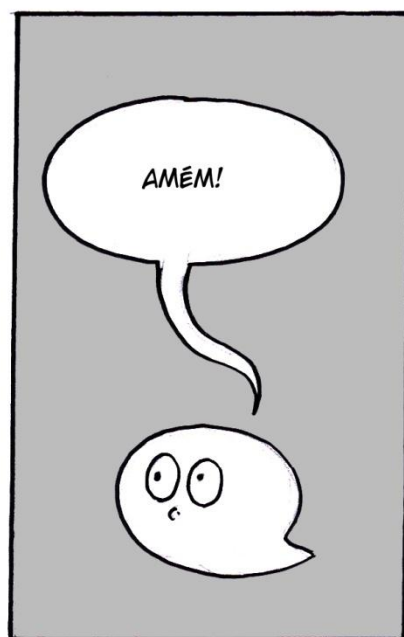
TUDO BEM...

SE VOCÊ NÃO  
LEMBRAR  
DE MIM.



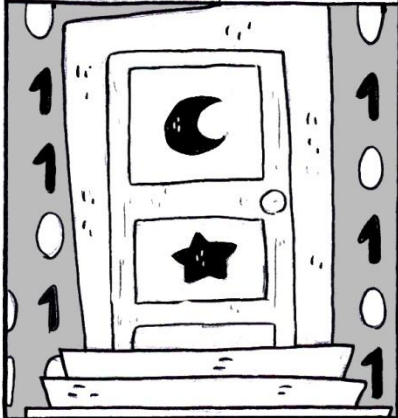
# DESPEDIDA







HENRIQUE, USE AQUELA PORTA PARA VOLTAR PARA CASA, ELE DARÁ ACESSO DIRETO AO SEU QUARTO, ONDE INICIAMOS SUA JORNADA.



**VOSH!**

OPS!

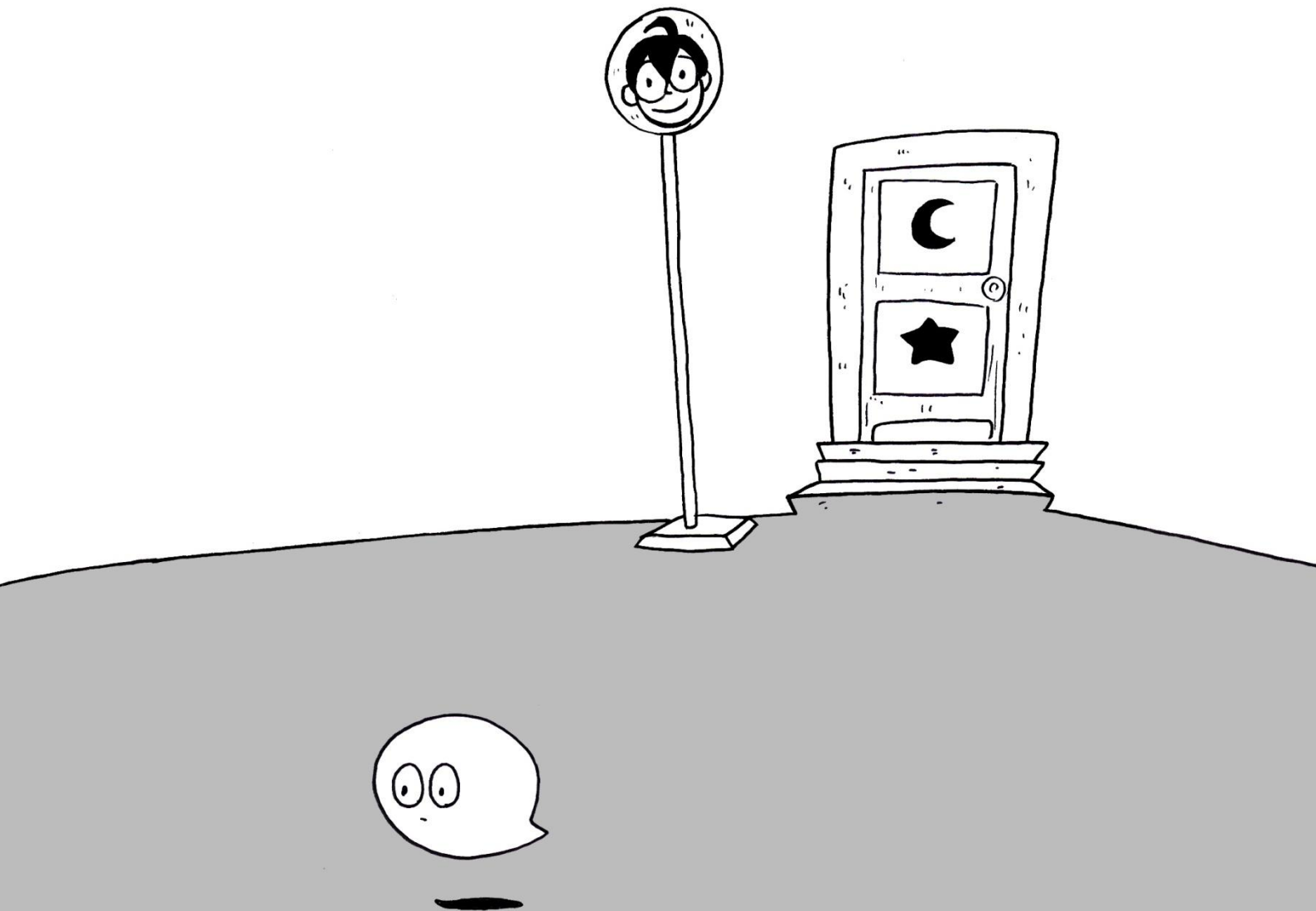


DEPOIS DE UMA LONGA JORNADA  
APRENDI QUE ALGUNS CAMINHOS SÃO CURTOS,  
SÓ TEMOS QUE APROVEITAR O MOMENTO.

(BALLI, 2018, P. 88)



# CONSIDERAÇÕES FINAIS







NOSSA JORNADA ACABA AQUI.

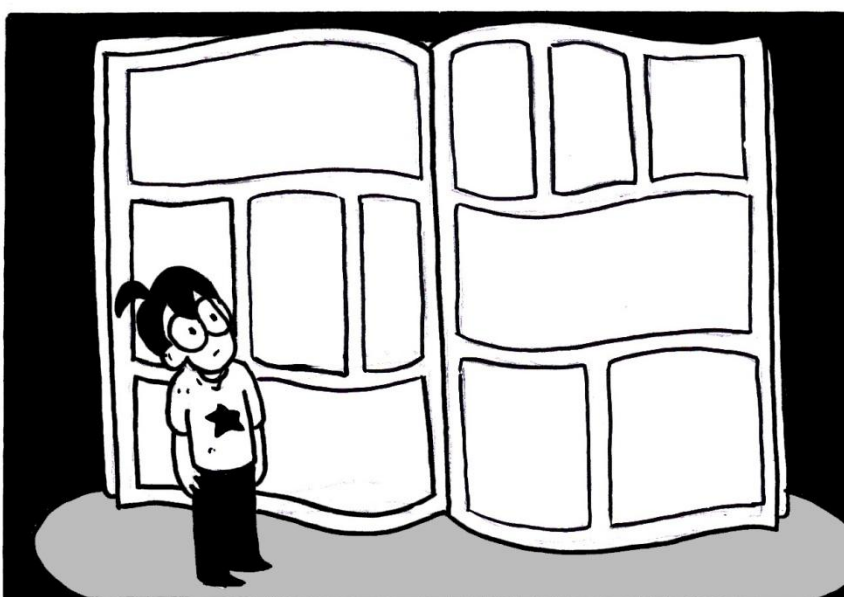
CONCLUINDO ESSA PESQUISA, PUDE NOTAR A IMPORTÂNCIA DA A/R/TOGRAFIA COMO METODOLOGIA DE INVESTIGAÇÃO PARA ALÉM DO TEXTO ESCRITO.



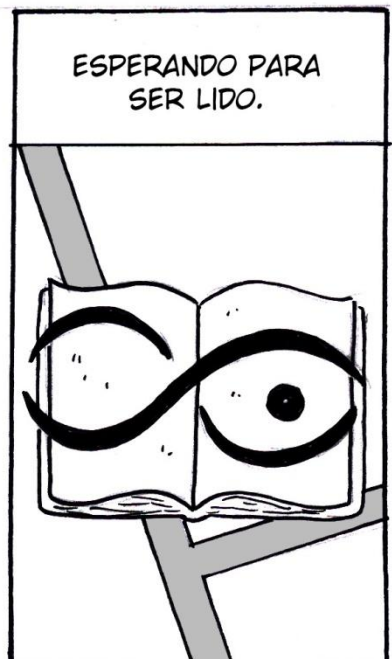
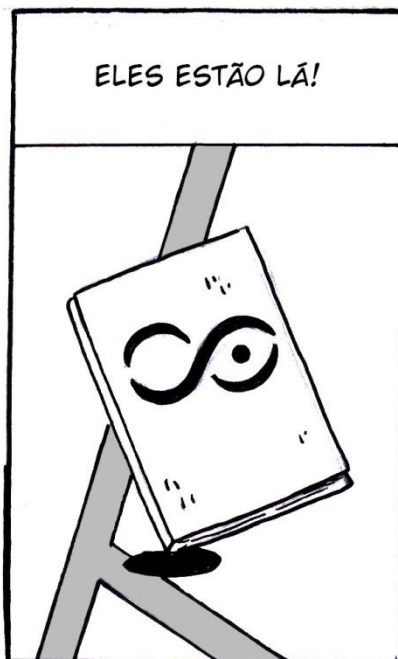
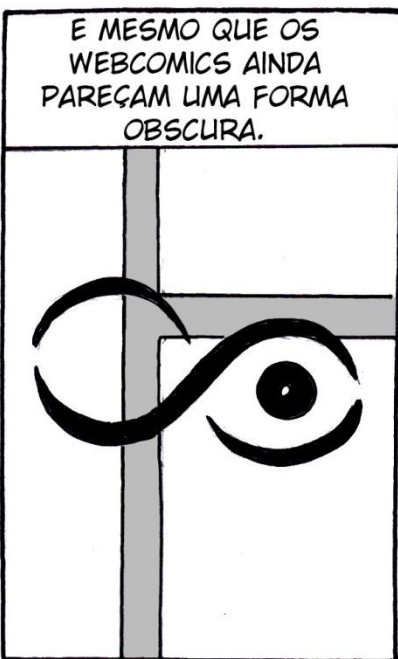
TENDO EM VISTA, QUE EM ARTES VISUAIS A VISUALIDADE É ESSÊNICAL.



POR ISSO, TRAGO UMA TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO REALIZADO NO FORMATO DE QUADRINHOS.



COMPREENDENDO QUE AS HQS SÃO UMA MÍDIA QUE NÃO PARA DE CRESCER, E HOJE EM DIA, A INTERNET TEM TORNADO ISSO CADA VEZ MAIS POSSÍVEL, JÁ QUE É UMA FERRAMENTA DE DIVULGAÇÃO PODEROSA.



# REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ANDERSON, Chris. **A cauda longa: Do mercado de massa para o mercado de nicho.** Editora, Elsevier/Alta book, 2006.
- CAGNIN, Mariana. **Artemídia independente: Vidas imperfeitas, o quadrinho em um diálogo entre linguagem e suporte.** São Paulo, SP, 2012.
- DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual.** São Paulo, SP, 1991.
- DIAS, IRWIN, (Org). **Pesquisa educacional baseada em artes, A/R/Tografia.** Editora, UFSM, 2013.
- ESTEVÃO, Thiado Calixto de Castro. **Tiras cômicas online: mediação e interações na linguagem das tiras.** Curitiba, PR, 2016.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial.** São Paulo, SP, 1989.
- FEITOSA, Vitor Nicolau. **A reconstrução das tirinhas nas mídias digitais: de como os blogs estão transformando este gênero dos quadrinhos.** João Pessoa, PB, 2011.
- FRANCO, Edgar. **Os quadrinhos na era digital: Hqtrônicas, Webcomics e cultura participativa.** 2013.
- KRENING, Thiago. **Projetando narrativas: Diretrizes de projeto para histórias em quadrinhos digitais em dispositivos móveis.** Porto Alegre, RS, 2015.
- LEÔNICIO, Rodrigo Motta. **Metodologia de design aplicada à concepção de histórias em quadrinhos digitais.** Recife, PE, 2012.
- LOURENÇO, Denise. **Fanzine: Procedimentos construtivos em mídia tátil impressa.** São Paulo, SP, 2006.
- LEMOS, André. **Cibercultura e mobilidade. A era da conexão.** UERJ, 2005.
- MALLET, Thiado. **Os quadrinhos e a internet: Aspectos e experiências híbridas.** Belo Horizonte, MG, 2009.
- MCCLLOUD, Scott. **Desvendado os quadrinhos.** São Paulo, SP, 1993.
- MCCLLOUD, Scott. **Reiventando os quadrinhos.** São Paulo, SP, 2006.
- MCCLLOUD, Scott. **Desenhando os quadrinhos.** São Paulo, SP, 2008.
- PANETO, Bianca Bernardi. **Quadrinhos digitais: Uma análise das novas possibilidades.** São Paulo, SP, 2013.
- RAMIRO, Clívia. **Dimensões do eu contemporâneo nos quadrinhos autobiográficos.** São Paulo, SP, 2014.
- ROCHA, Viviane Sobral Ribas. **A construção do sentido em tiras.** Porto Alegre, RS, 2006.
- SANTOS, Rodrigo Otávio. **Webcomics malvados: Tecnologia e interação nos quadrinhos de André Dahmer.** Curitiba, PR, 2010.
- VERONEZI, Márcia. **Quadrinhos e internet.** Porto Alegre, RS, 2010.



# APÊNDICES

## ENTREVISTAS COM ARTISTAS



1. Porque escolheu a internet como plataforma para seus trabalhos?

Foi uma forma de me obrigar a praticar quadrinhos, a princípio. Eu queria fazer HQs com frequência e colocar na internet e criar uma agenda de publicações me forçou a isso. Eu tinha um compromisso de postar toda semana. Primeiro comecei com um blog onde eu postava HQs curtas a cada quinze dias. Um ano depois comecei a postar Bear, que era mais no estilo que eu gosto: uma história longa e contínua. Outra vantagem de publicar na internet de graça era que eu tornava o processo mais dinâmico na medida em que o público lia página a página e eu já tinha a resposta imediata dos meus leitores. Bem diferente do processo longo e solitário de ficar meses fazendo uma HQ reclusa em casa para só muito depois saber a opinião do público.

2. Você poderia falar um pouco sobre o processo digital de Bear?

Claro. Eu sempre faço o storyboard (ou thumbnails - descobri recentemente que este é o termo mais apropriado) no papel - acho melhor de visualizar e pensar na página como um todo. Todo o resto depois disso é direto no computador. Esboço, arte-final e cores. Uso o Photoshop para fazer toda a parte digital, incluindo as gifs que apareciam nos primeiros capítulos online. Não tem muito mistério. Usava uma tablet Cintiq 13HD. Hoje estou com um iPad Pro, que cumpre a mesma função.

3. Como foi o processo de adaptação de Bear, do digital para o impresso?

Não teve nenhuma dificuldade, na verdade. Eu sempre fiz as páginas já em resolução alta, pensando numa possível impressão futura. E as gifs animadas nunca fizeram parte da narrativa, era só um agrado visual, de modo que na hora de imprimir elas não faziam falta.

4. Você poderia citar alguns pontos positivos e negativos de trabalhar com quadrinhos na internet?

Acho que o único negativo é que não transmite muito respeito para as pessoas... Pessoal tende a achar que se o quadrinho só foi publicado na internet ele não existe de verdade. Ou não é muito importante. E a verdade é que publicar na internet é também uma forma de publicação. Eu gosto muito. Mas ultimamente tenho feito menos porque tenho focado nos livros impressos para poder levar a eventos... Pessoal que faz Apoia.se e Patreon, por exemplo, faz dinheiro com quadrinhos online e nem precisa sair de casa, hahahaha.

4. Como se dá a sua relação com o público/leitor?

Pessoal costuma comentar no próprio Tumblr onde público Bear online ou na página no Facebook. Também recebo bastante reviews (todo mundo é crítico de quadrinhos, hoje em dia...). Mas é bem de boa. No geral, o público é bastante participativo e legal. Especialmente as crianças (e os pais delas).

5. O que você tem a dizer sobre o uso das redes sociais como meio de divulgação?

Eu gosto, mas ultimamente o Facebook tem sido a pior de todas... Tenho usado o Instagram como principal forma de divulgação. Mas é difícil fazer as informações chegarem ao público. Parece que as redes sociais vêm trabalhando duro para dificultar essa comunicação ao máximo. A minha sorte é que já tenho um bom público que tem o costume de me acompanhar isso facilita um pouco. Mas mesmo assim. Nem 10% do público das minhas páginas no Facebook recebem as minhas publicações. É difícil... as por enquanto parece ser o único jeito.

6. Quais suas referências no meio digital?

Cara, duas webcomics foram as responsáveis por me inspirar a começar Bear: Hemlock, da Josceline Fenton e Nimona, da Noelle Stevenson. Quando eu li essas duas webcomics eu fiquei com muita vontade de fazer a mesma coisa. Na época eu estava trabalhando em uma empresa como ilustradora. Trabalhando mais de 8h por dia e tals. Usar meu ínfimo tempo livre para fazer uma graphic novel era impensável. Mas fazer uma página por semana não era. Então quando eu vi essas webcomics, pensei “ei! Eu posso fazer isso também!” E foi o que fiz. :)



1. Porque escolheu a internet como plataforma para seus trabalhos?

Pela liberdade que ela provê. No começo, nada foi planejado ou elaborado, entretanto, com o tempo, entendi que a internet garante a liberdade e, por isso, me mantive nela.

2. Como se dá o processo de criação do Capirotinho, desde a ideia ao resultado final publicado na internet?

A princípio, surge uma idéia ampla. Então eu trabalho para que ela se torne um aforismo. Quando eu tenho uma frase pronta, eu começo a imaginar como isso ficaria interessante numa tirinha. Após desenhar o que imaginei, eu digitalizo e faço o lettering com uma grafia própria. Depois disso eu simplesmente faço a publicação nos perfis do personagem.

3. Você possui outros trabalhos publicados além do Capirotinho? Quais?

Não. Apenas o Capirotinho, por enquanto. Mas, em breve, eu publicarei mais títulos de outros personagens.

4. Todas as publicações de sua autoria são exclusivas da internet ou existe também uma versão impressa? Se sim, poderia falar um pouco sobre esse processo?

No final de 2017 eu publiquei um livro do Capirotinho e estou trabalhando na finalização de outro livro que será lançado em maio de 2018. A experiência é diferente, mas não muda muito. Eu segui meu processo natural de criação, mas não divulgava, apenas reservava e enviava para a editora. Para mim, a princípio, foi um processo simples.

5. Quais as vantagens e desvantagens de trabalhar com quadrinhos na internet?

Na minha opinião, até o momento, não há desvantagens. E sobre as vantagens, a maior de todas, é o mesmo fator que eu já citei: a liberdade total de publicação.

6. Como se dá a sua relação com o público/leitor?

Ela é bem prática. Eu faço as publicações e as pessoas interagem de formas diferentes, como é esperado nesse caso. São raras as vezes que eu respondo, então é uma relação bem tranqüila.

7. O que você tem a dizer sobre o uso das redes sociais como meio de divulgação.

Eu acho que são ferramentas excelentes, se forem bem utilizadas. É necessário conhecer os fluxogramas e estudar como cada rede social funciona para poder ser mais assertivo nas publicações. Com esse conhecimento técnico, é uma ferramenta excelente de publicação de conteúdo.

8. Quais suas referências?

Não sei se seria justo apontar alguns, diante de tantos. Particularmente, gosto de pensar que tudo, sem exceção, é inspiração. Entretanto, para citar um e tomando como objetivo o tema do seu trabalho, eu cito o Carlos Ruas, um dos pioneiros, nesse sentido, no Brasil.





1. Porque escolheu a internet como plataforma para seus trabalhos?

Acredito que a internet é democrática e por isso tem mais alcance na hora de divulgar meu trabalho, já que não tem essa limitação física. Claro que estar presente em eventos também é importante, mas meu público me conhece em grande parte pela minha presença na internet e pelo conteúdo que publico.

2. Você poderia falar um pouco sobre o processo do seu trabalho digital como ilustradora? Quais ferramentas e suportes que utiliza?

Meu trabalho comercial é em grande parte digital, mas apesar disso, eu sempre busco dar um toque artesanal, usando ferramentas que emulam o lápis e até mesmo efeito de aquarela. Eu uso basicamente Photoshop e uma mesa digitalizadora pra ilustração.

3. Os seus quadrinhos são todos publicados no formato impresso ou existe também uma versão digital? Se sim, poderia falar um pouco sobre esse processo de adaptação?

Todos meus quadrinhos estão disponíveis gratuitamente na internet. Foi assim que eu comecei a ter público há alguns anos atrás e eu não acho que uma coisa exclua a outra, elas podem coexistir. Muita gente conheceu meu trabalho lendo pela internet e futuramente adquiriu a versão física. Pra mim é importante que mais pessoas leiam minhas histórias.

4. Você poderia citar alguns pontos positivos e negativos de trabalhar com quadrinhos na internet?

Um ponto positivo é que você alcança mais pessoas, e o negativo é que às vezes isso faz a gente perder um pouco a perspectiva. Quando estou em eventos, o contato com meus seguidores faz muita diferença, sinto que o feedback é mais real. A gente que trabalha com internet tem muito disso de acabar se isolando, mas também precisamos colocar a cara a tapa, sabe?

5. Como se dá a sua relação com o público/leitor?

Tento na medida do possível manter um contato próximo com eles, sempre aberta ao diálogo. Acho isso importante porque também é uma motivação a mais pra continuar produzindo. Como tudo na vida, existe um limite pra o quanto estamos

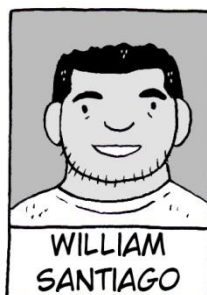
disponíveis. É muito fácil se deixar levar por comentários, críticas e cobranças, principalmente quando é algo negativo. Mesmo que você tente focar no que é positivo e vai te fazer crescer, os haters e trolls da internet sempre vão existir.

6. O que você tem a dizer sobre o uso das redes sociais como meio de divulgação?

Acho necessário, principalmente no nosso ramo, mas não devemos nos limitar a elas. Quando você passa muito tempo nas redes sociais, elas se tornam tóxicas, então é preciso medir, e muitas vezes encarar mais como parte do negócio, ou isso pode acabar te deixando meio maluco. É questão de aprender a usar a internet e as redes sociais de uma forma mais saudável, algo que estou aprendendo até hoje.

7. Quais suas referências?

Essa é sempre uma pergunta difícil porque eu sempre acabo esquecendo uma ou outra referência. Em artes visuais tem alguns artistas que me inspiram muito, atuais e antigos, mas o principal continua sendo o Toulouse Lautrec. De quadrinhos, sou muito fã de Neil Gaiman, Noelle Stevenson e Brian K. Vaughan (autor de Saga, um dos meus quadrinhos preferidos atualmente).



1. Porque escolheu a internet como plataforma para seus trabalhos?

Divulgar e usar a internet a favor do meu trabalho veio junto com a minha saída do meu antigo trabalho, quando larguei tudo pra focar na área de ilustração. Já vai fazer 4 anos que trabalho como freelancer, e a internet foi a maneira mais fácil que eu achei pra levar o que produzo pra conseguir trabalho. Eu sou de Londrina PR, e não tenho nenhum cliente na minha cidade, então usar a internet no meu caso é essencial

2. Você poderia falar um pouco sobre o processo do seu trabalho digital “o sétimo gato” para a coleção kidsbook do Itaú cultural?

Esse projeto foi muito bacana, apareceu de surpresa e quando eu fui sabendo que se tratava fiquei encantado. Eu fui o segundo ilustrador a produzir, foram feitos diversos livros digitais depois. Pra mim foi bem especial, por se tratar do primeiro conto infantil do Veríssimo. O projeto foi idealizado pela agencia África, e veio até mim pela agencia Norte. Foi tudo muito rápido, tive 10 dias pra ilustrar. A historia é divertida, então foi bem tranquilo ilustrar e quase não tive alteração. Na época os livros ficavam em uma plataforma no facebook, bem experimental, e deu super certo. A idéia central do projeto

é incentivar os pais a lerem para as crianças, apesar de ser no celular/tablet, tinha que ser lúdico. Então tinha animação, trilha, sons... Sobre o processo como eu comentei, foi bem corrido, eu recebi a história, o formato, já rascunhei, finalizei e colori os desenhos, já pensando na possível animação que podia ter (quem animou foi outra agência) . O livro foi lançado, fez muito sucesso, eu tive um ótimo retorno, inclusive me chamaram pra ilustrar outro livro da coleção, ganhei o prêmio do Jabuti de Literatura, sucesso haha

3. Você possui outros trabalhos publicados na plataforma digital? Quais? Fale um pouco sobre eles.

Eu trabalho às vezes com publicidade, já fiz campanha digital para a Antropologie, uma rede de lojas americanas, já fiz um quadrinho para o VSCO, já participei de diversas publicações de revistas e zines online

4. Todas as publicações de sua autoria são exclusivas da internet ou existe também uma versão impressa? Se sim, poderia falar um pouco sobre esse processo?

Sim, quase tudo que eu produzo é impresso, seja no papel ou no tecido. Eu trabalho muito com ilustração editorial, com foco em revistas, capas de livros, impressos, e tbm trabalho com moda, trabalhei alguns anos com branding voltado para o mercado de moda, e aprendi de tudo, mas gosto muito de trabalhar com estamperia para roupa.

5. Quais as vantagens e desvantagens de trabalhar com quadrinhos na internet?

a vantagem é que seu trabalho pode chegar em lugares que vc jamais ia imaginar, com um compartilhamento no facebook por exemplo, então eu confesso que só vejo vantagem haha Eu uso muito internet pra estudar e buscar referencias para o meu trabalho, consigo muita boa. Uma desvantagem talvez seria algumas pessoas que "tá na internet é de todo mundo" e não é bem assim né. Já tive algumas experiências ruins com empresas, marcas, que usaram comercialmente meu trabalho sem minha autorização, pra tu ver idéia uma vez eu descobri uma marca que estampava camisetas com meus desenhos lá no Egito. Tbm teve uma loja de decoração na França que produzia almofadas com desenhos meus. E sempre é uma justificativa muito zuada, sem pé nem cabeça, mas sabem que é errado haha

6. Como se dá a sua relação com o público/leitor?

Eu tenho muito retorno nas redes sociais. Fico o dia inteiro conversando com gente do mundo inteiro no Instagram, fico feliz que de alguma forma meu trabalho inspire outras pessoas. Então eu sempre procuro responder quem chega até mim pra tirar alguma duvida sobre software, mercado de ilustração. Principalmente para pessoas que almejam trabalhar com desenho, estão iniciando no ramo... Então no que eu posso eu sempre ajudo. Inclusive já fiz muitas amizades por conta disso.

7. O que você tem a dizer sobre o uso das redes sociais como meio de divulgação?

Necessário! Uso todas as redes pra divulgar meu trabalho, pagina no facebook, Instagram. Meu portfólio é no Behance, que pra mim é a melhor plataforma pra divulgar



e encontrar outros profissionais, Uso muito Instagram, lá eu compartilho meu processo de trabalho às vezes, eu acho muito legal por conta de tornar mais humana a coisa. Muita gente conhece meu trabalho, mas nunca nem me viu por exemplo. E como eu trabalho em casa, e sozinho. As redes sociais me ajudam muito, tenho muitos amigos ilustradores que conheci na internet, compartilhamos nossos trabalhos, ajudamos... E eu tbm vendo minhas ilustrações em uma plataforma online, que distribui para o mundo todo, então divulgar é preciso haha. E tbm ter um certo refinamento, eu uso as redes sociais como trabalho, então sou cuidadoso com isso, nunca sei quem pode estar me observando, e talvez querendo me oferecer algum Job, parceria o que for.

8. Como você foi convidado para participar desse projeto “Leia para uma criança”?

Na época meu trabalho era representado pela agencia Norte, e a agencia África achou meu trabalho na internet e gostou. E como as 2 agencias são parceiras, foi bem tranquilo o contato, e o inicio da produção

9. Quais suas referências?

Difícil essa pergunta, são tantas haha! Eu gosto muito do movimento art deco, capas ilustradas da Vogue, gosto de Cubismo, André Lhote, Tarsila. Sou apaixonado por Art Naif , Alfredo Volpi, Samico.Tenho uma lista de ilustradores que me influenciam haha Gozia Herba, Rômolo D'Hipólito, Nestor Junior, Lisk Feng..

