

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA – UFU
FACULDADE DE EDUCAÇÃO - FAGED
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIAS,
COMUNICAÇÃO E EDUCAÇÃO

NÉLIO DA SILVA BARBOSA

A PRODUÇÃO DE ROTEIRO PARA AS HISTÓRIAS EM
QUADRINHOS NAS PLATAFORMAS MÓVEIS

UBERLÂNDIA (MG)

2017

NÉLIO DA SILVA BARBOSA

**A PRODUÇÃO DE ROTEIRO PARA AS HISTÓRIAS EM
QUADRINHOS NAS PLATAFORMAS MÓVEIS**

Relatório técnico-científico apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Tecnologias, Comunicação e Educação da Faculdade de Educação, como exigência parcial para obtenção do título de Mestre em Tecnologias, Comunicação e Educação.

Orientador (a): Prof. Dra. Ana Cristina Menegotto Spannenberg

UBERLÂNDIA (MG)

2017

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Sistema de Bibliotecas da UFU, MG, Brasil.

B238p Barbosa, Nélcio da Silva, 1992-
2017 A produção de roteiro para as histórias em quadrinhos nas
 plataformas móveis / Nélcio da Silva Barbosa. - 2017.
 83 f. : il.

 Orientadora: Ana Cristina Menegotto Spannenberg.
 Relatório (mestrado profissional) - Universidade Federal de
Uberlândia, Programa de Pós-Graduação em Tecnologias, Comunicação
e Educação.

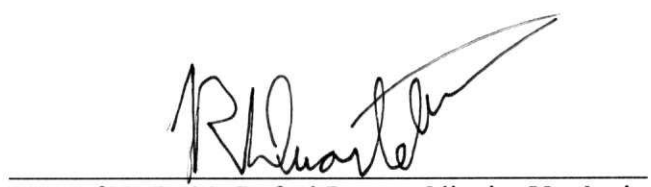
 Inclui bibliografia.

 1. Educação - Teses. 2. Inovações tecnológicas - Histórias em
quadrinhos - Teses. 3. Jornalismo - Inovações tecnológicas - Teses. 4.
Smartphones - Histórias em quadrinhos - Teses. I. Spannenberg, Ana
Cristina Menegotto. II. Universidade Federal de Uberlândia. Programa
de Pós-Graduação em Tecnologias, Comunicação e Educação. III.
Título.

CDU: 37

BANCA EXAMINADORA


Prof(a). Dr(a). Ana Cristina Menegotto Spannenberg
Universidade Federal de Uberlândia – UFU


Prof(a). Dr(a). Rafael Duarte Oliveira Venâncio
Universidade Federal de Uberlândia - UFU

Participou por vídeo conferência

Prof(a). Dr(a). Marcelo Freire Pereira de Souza
Universidade Federal de Ouro Preto - UFOP

NÉLIO DA SILVA BARBOSA

**A PRODUÇÃO DE ROTEIRO PARA AS HISTÓRIAS EM
QUADRINHOS NAS PLATAFORMAS MÓVEIS**

Relatório técnico-científico apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Tecnologias, Comunicação e Educação da Faculdade de Educação, como exigência parcial para obtenção do título de Mestre em Tecnologias, Comunicação e Educação.

Área de concentração: Tecnologias e Interfaces da Comunicação.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Ana Cristina Menegotto Spannenberg – Orientadora
Universidade Federal de Uberlândia - UFU

Prof. Dr. Rafael Duarte Oliveira Venâncio
Universidade Federal de Uberlândia - UFU

Prof. Dr. Marcelo Freire Pereira de Souza
Universidade Federal de Ouro Preto - UFOP

Uberlândia, 13 de abril de 2017

Resumo

Este relatório de conclusão do mestrado profissional interdisciplinar em Tecnologias, Comunicação e Educação da Universidade Federal de Uberlândia apresenta o percurso de construção de um modelo de roteiro para histórias em quadrinhos nos dispositivos móveis. Durante o trabalho foram discutidos conceitos, características e possíveis funcionalidades a serem acrescentadas nos roteiros das histórias quadrinhos para plataformas móveis. A proposta visa explorar também o uso da linguagem de outras mídias para complementar e aprofundar a narrativa sequencial. A ideia visa contribuir com o trabalho de roteiristas, desenhistas, pesquisadores e outros interessados na produção de narrativas gráficas digitais para dispositivos móveis.

Palavras-chave: quadrinhos; histórias quadrinhos; dispositivos móveis.

Abstract

This conclusion report of the interdisciplinary professional master's degree in Technologies, Communication and Education of the Universidade Federal de Uberlândia shows the way of construction of a script model for comics on mobile devices. During the work were discussed concepts, characteristics and possible functionalities to be added on comics for mobiles. The proposal also aims to explore the use of the language from other media to complement and to get into the sequential narrative and the idea contributes to the work of screenwriters, designers, researchers and others interested in the digital graphic narrative production for mobile devices.

Key words: comics; comics for mobiles; digital graphic narrative.

SUMÁRIO

1- APRESENTAÇÃO	6
1.1 Memorial	6
1.2 Temática	6
1.3 Objeto	8
1. 4 Objetivos	10
1.5 Público-alvo	11
2 – FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	12
2.1 História e conceitos: das <i>webcomics</i> às <i>mobile comics</i>	12
2.1.1 As <i>webcomics</i>	12
2.1.2 As <i>mobile comics</i>	18
2.2 A produção de HQ's	20
2.3 Os roteiros nas plataformas móveis	23
2.4 As histórias em quadrinhos e os dispositivos móveis	25
3 – MÉTODOS E TÉCNICAS	29
4. RELATO DO DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	30
4. 1 Análise de similares	30
4.2 Descrição do produto	31
4.3 Narrativa do produto	36
4.4 Argumento e roteiro “Impeachment da presidenta Dilma Rousseff: tragédia ou farsa?”	37
4.5 Roteiro	42
5 - PLANO DE EXEQUILIBIDADE	50
5.1 Custos	51
CONSIDERAÇÕES FINAIS	52
REFERÊNCIAS	54
ANEXO	60

1- APRESENTAÇÃO

1.1 Memorial

O jornalismo sempre me pareceu uma atividade multifacetada com o uso de inúmeros recursos de apuração e produção de informação. Ao realizar meu Trabalho de Conclusão de Curso estudei a técnica do uso das histórias em quadrinhos para tratar de temas bélicos ligados à narrativa jornalística. O maior expoente do gênero é o maltês, radicado nos EUA, Joe Sacco. O jornalismo em quadrinhos tem a proposta de levar ao debate assuntos delicados em uma ferramenta comumente vinculada ao lazer e ao entretenimento.

Foi a partir daí que me aproximei ainda mais dos quadrinhos. Além dos trabalhos que possuíam a temática do jornalismo, também me tornei um leitor das histórias com a participação de heróis, autobiografias, literatura em quadrinhos e adaptações feitas em formato *graphic novel*.

O texto e imagem estabelecem uma relação simbiótica nas mãos de desenhistas e roteiristas. Com a proximidade que adquiri com os quadrinhos, fui buscar alternativas de trabalhos sendo produzidos, além das obras físicas, e entrei em contato com algumas produções na internet, publicadas de forma colaborativa. O interesse em estudar a dinâmica desses processos, fez surgir outra inquietação: tentar entender como ficaria esse meio no período de transição das mídias para o mundo virtual e, mais especificamente, como seria uma história em quadrinhos construída exclusivamente para as plataformas móveis (*tablets* e *smartphones*). Essa inquietação motivou a presente pesquisa.

Assim surgiu a proposta desse trabalho de criar um roteiro para as histórias em quadrinhos que são produzidas exclusivamente para esses novos objetos. Esse roteiro precisaria também contemplar, além dos tradicionais texto e imagem, a utilização de outras formas de mídia, como o som, o vídeo, entre outros elementos que podem ser utilizados nas narrativas gráficas.

1.2 Temática

A trajetória das histórias em quadrinhos, desde sua criação, é marcada por sofrer constantes alterações. Desta vez, esse processo ocorre devido ao advento do uso dos

dispositivos móveis como *tablets*, *smartphones*, *ipads*, *iphones*, *e-readers*, entre outros dispositivos. Nessa nova fase, os desafios são de levar as narrativas para uma tela menor, especificações técnicas variadas e construir histórias atraentes com poucos quadros e a inserção de outras formas de mídias.

Desde o surgimento das narrativas gráficas, no início do século XX, o gênero, que a princípio estava vinculado apenas às páginas dos jornais, ganhou independência como meio e a partir daí criou uma linguagem única, particular e exclusiva. Com o advento das tecnologias e o uso da internet, uma nova reconfiguração do meio foi proposta. A era da convergência das mídias fez com que as propostas das histórias em quadrinhos fossem repensadas para estarem presentes também em novas plataformas. Muito além do modelo de criação, a construção das histórias também foi ampliada, isso porque é possível inserir inúmeros elementos na produção do roteiro, na forma de divulgação e, até mesmo, em formatos colaborativos em relação ao antigo conceito de elaboração da arte sequencial, definido por Will Eisner (2005).

O surgimento das *webcomics*, ou quadrinhos online, propôs um acesso mais rápido às obras além de viabilizar mais liberdade de produção dos materiais e possibilidade ainda maior para os profissionais divulgarem os trabalhos através de sites e outros ambientes virtuais para levarem o produto aos leitores. Segundo McCloud (2014), os quadrinhos na internet abriram uma série de possibilidades para que novas ferramentas fossem testadas no meio. Em uma plataforma diferente foram incrementados recursos como o áudio, o vídeo, uma diagramação alternativa, entre outros exemplos. O pesquisador e roteirista apontou que o então novo formato para os profissionais e leitores constituía-se como uma “tela infinita”, em um conceito que apresentou no ano de 2000.

Nesse sentido, este trabalho explora as possibilidades das histórias em quadrinhos no ambiente dos dispositivos móveis. Aqui, optamos por utilizar o termo *mobile comic* para se referir à experiência de mesclar a estrutura das narrativas gráficas com a inserção de outras mídias, voltadas para os dispositivos móveis. Como forma de contribuição a este processo, o presente trabalho propõe uma ferramenta que é anterior ao produto final: um modelo de roteiro que gerencia o contraste entre as linguagens utilizadas para complementar, expandir ou aprofundar a narrativa.

Com a mudança de plataforma, desde o modo impresso até o uso da internet e dos dispositivos móveis, ocorre uma perspectiva alternativa de relacionamento entre o leitor e o escritor, leitor com outros leitores e o leitor com a oportunidade do hipertexto, características

já anotadas por Roger Chartier (2003). Nesse contexto, surge então a necessidade de oferecer ao leitor um espaço propício para encontrar uma forma diferente de narrar, de disponibilizar e de esquematizar as histórias em quadrinhos. Essa mudança de meio também é analisada por McLuhan (2007) quando diz que:

Numa cultura como a nossa, há muito acostumada a dividir e estilhaçar todas as coisas como meio de controlá-las, não deixa, às vezes, de ser um tanto chocante lembrar que, para efeitos práticos e operacionais, o meio é a mensagem. Isto apenas significa que as consequências sociais e pessoais de qualquer meio – ou seja, de qualquer uma das extensões de nós mesmos – constituem o resultado do novo estalão introduzido em nossas vidas por nós mesmos. (MCLUHAN, 2007, p.21)

Em um contexto como esse, o desafio, portanto, é de apresentar um modelo de roteiro capaz de reunir e gerenciar as características destacadas para esse novo ambiente, ainda cercado de incertezas com relação à eficácia da implantação de recursos multimídia nas histórias em quadrinhos nos dispositivos móveis, sobretudo com entrelaçamentos no universo do jornalismo. Para isso, o trabalho também avaliou similares e propôs níveis de dados a serem oferecidos ao próprio leitor. Assim, a função do roteiro, além do gerenciamento, é antecipar os caminhos que esse usuário possa percorrer.

No item “Anexo”¹, será possível acessar a narrativa com requadros individuais. Além disso, o mesmo arquivo pode ser acessado por meio de link disponível no Google Drive (<https://drive.google.com/drive/folders/0B2hTgIompcjTc0hXc3M0c2U2SEE>) e em CD. Vale ressaltar que a ideia do trabalho é propor um roteiro e não executá-lo. O produto foi planejado para ser visualizado em um dispositivo móvel e que, sem ele, a visualização ficará prejudicada,

1.3 Objeto

Pesquisadores como Danton (2015) e O’neil (2005) indicam que a produção de um roteiro é completamente livre e variável de acordo com o modo de trabalho do roteirista ou de como o roteirista e o desenhista pretendem atuar. Se, na visão de Cagnin (2014), as histórias em quadrinhos se constituem do entrelaçamento do código textual e visual, por meio das imagens, nos roteiros tradicionais o diálogo entre o roteirista e o desenhista é o elo

¹ Consultar Anexo a partir da página 60.

fundamental para o desenvolvimento de um trabalho. McCloud (2014) chama esse relacionamento de colaboração. O autor ainda cita a colaboração entre Jack Kirby e Stan Lee, em que após discutirem o tema, o primeiro era responsável por definir o trabalho por meio dos desenhos e o segundo complementava a narrativa com os elementos textuais. Por outro lado, o roteirista britânico Alan Moore é conhecido pelos enredos com descrições minuciosas de cada quadrinho para seus vários artistas.

Não importa que tipo de misturas entre palavras e imagens você inclua em seus quadrinhos é quando palavras e imagens se combinam sem emendas que os quadrinhos encontram sua melhor forma. Independentemente de você trabalhar sozinho ou como parte de uma equipe, essa é uma meta que vale a pena buscar. (MCCLOUD, 2014, p. 148)

Nas plataformas digitais, acrescenta-se um passo a mais do que a produção voltada para as mídias convencionais. Além do conhecimento prévio dos constituintes fundamentais das histórias em quadrinhos, é necessário conhecer e adequar à narrativa os elementos como o som, o vídeo, a animação, entre outras possibilidades. Krening (2015) destaca que no ambiente virtual é imprescindível “que se tenha uma visão mais ampla que não se restrinja somente à história em si, mas como o contexto vai se desenvolver e como se dará a experiência do leitor” (KRENING, 2015, p. 39).

A proposta deste trabalho foi compreender como esse roteiro poderia ser produzido e quais recursos poderiam ser utilizados como alternativas de construção e apresentação das histórias em quadrinhos. Após isso, propor uma sugestão de roteiro para os dispositivos móveis. Havia também o intuito de não descaracterizar o gênero, mas anexar recursos que pudessem levar uma obra a novos suportes e utilizar diversas outras mídias para auxiliar a narrativa apresentada com as características dos quadrinhos.

A ideia da produção de roteiro para uma *mobile comic* pretende possibilitar ao leitor um diálogo entre outras formas de narrativas construídas em vídeo, fotos, documentos, além das narrativas gráficas. Na realização desse propósito foram verificados os recursos viáveis no decorrer do processo que dessem oportunidades para o desenvolvimento de um produto com características próprias, mas, que não ultrapassasse os conceitos de histórias em quadrinhos definidos por Will Eisner (2005) e por McCloud (2014). Em linhas gerais, o primeiro aponta que o meio é uma “arte sequencial” e o segundo acredita ser uma sequência de imagens pictóricas, justapostas.

Para alcançar os objetivos, a metodologia aplicada foi a pesquisa bibliográfica, a fim

de conceituar as *mobile comics* e definir precisamente a criação da ferramenta. Foi apresentado um histórico do surgimento da nova forma de produção das histórias em quadrinhos, com o intuito de construir um modelo de narrativa para testar as possibilidades encontradas que se enquadram no propósito de uso das histórias em quadrinhos com conteúdo jornalístico nas plataformas móveis. Em uma perspectiva ampla, as histórias em quadrinhos sempre foram meios muito úteis para o entretenimento e, recentemente com os trabalhos de Joe Sacco, Guy Delisle e outros, também ingressaram no campo do jornalismo.

Em suma, o modelo de roteiro para as *mobile comics* aqui desenvolvido oferece mais uma forma de produção e apresentação das histórias em quadrinhos, continua uma tendência das mídias com o advento da tecnologia e acrescenta uma possibilidade ao meio que pode, ao mesmo tempo, entreter, informar e educar. Além disso, vale ressaltar que a proposta também visa contribuir para a atuação dos profissionais do ramo na produção das narrativas gráficas voltadas aos dispositivos móveis.

1. 4 Objetivos

Como forma de atender a demanda do objeto do projeto foram delineados alguns objetivos que foram traçados para a produção deste trabalho:

Geral

- Construir um modelo de roteiro alternativo para histórias em quadrinhos nos dispositivos móveis, a partir da análise de sua produção e da proposição de um modelo piloto para verificação da aplicabilidade do modelo proposto.

Específicos

- Delinear um breve histórico das histórias em quadrinhos nos meios virtuais, desde o aparecimento das *webcomics* até as *mobile comics*;
- Analisar produções de quadrinhos voltadas para os dispositivos móveis, suas

características e recursos.

- Contribuir para a ampliação das discussões, no campo da comunicação, envolvendo histórias em quadrinhos, jornalismo em quadrinhos e narrativas em plataformas móveis.

1.5 Público-alvo

O público-alvo deste trabalho, inicialmente, são os roteiristas de histórias em quadrinhos com interesse voltado para as produções nos aplicativos móveis, pesquisadores das narrativas gráficas e profissionais que queiram ingressar na área. A proposta será disponibilizada em ambiente virtual para os demais interessados nesta temática.

2 – FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O surgimento das histórias em quadrinhos foi associado ao meio impresso. Como diversas mídias, após o avassalador uso da tecnologia para a comunicação, os quadrinhos também sofreram os efeitos do impacto. De início, a mudança foi lenta, mas gradual. Com o advento da internet, o uso de computadores passou a ser item fundamental nesse processo, uma vez que facilitou o acesso aos conteúdos que eram produzidos. Essa reconfiguração alterou não somente o formato de apresentação das obras ao público, como também propôs um novo modelo de produção e distribuição do conteúdo.

As *webcomics*, precursoras das histórias produzidas para os dispositivos móveis, surgem então com a ideia de propor não somente um produto novo, mas, um estilo narrativo diferenciado. Isso ocorre em função dos recursos oferecidos pelos artefatos tecnológicos envolvidos na produção das histórias em quadrinhos. Aqui vamos analisar a trajetória das *webcomics* ao longo dos anos até a chegada das *mobile comics*.

2.1 História e conceitos: das *webcomics* às *mobile comics*

2.1.1 As *webcomics*

Não existe um consenso quanto ao surgimento exato das histórias em quadrinhos. Para alguns teóricos, as pinturas rupestres já podem ser consideradas arte pictórica. Outros defendem a ideia de que elas só surgem de fato em meados do século XX, ainda nas tirinhas dos jornais.

Outra imprecisão sobre as narrativas gráficas é relativa a uma definição conceitual. Will Eisner (2005) é sucinto na proposição do conceito, mas abrangente demais ao defini-las como “arte sequencial”. O termo pode se referir a uma série de mídias e gerar certa confusão ao restringir seu uso apenas para as histórias em quadrinhos.

Por outro lado, Scott McCloud (2014) visa focar nas histórias em quadrinhos e delineia uma definição mais precisa sobre o termo a ser usado. Para ele, as HQs são “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (p.9). Essa definição exclui algumas modalidades dos quadrinhos como o cartum e a charge, segundo McCloud (2014) e Ramos

(2009).

Groensteen (2015), em uma abordagem mais semiótica das histórias em quadrinhos, define o meio como um sistema, com a solidariedade entre os seus componentes:

A solidariedade icônica é a condição necessária para que uma mensagem visual possa, à primeira aproximação, ser assimilada a uma história em quadrinhos. Como objeto físico, todas as histórias em quadrinhos podem ser descritas como uma coleção de ícones apartados e solidários. Se considerarmos produções individuais, rapidamente perceberemos que os quadrinhos tendem a atender a essa condição mínima, mas nem todos seguem os mesmos fins tampouco mobilizam os mesmos mecanismos. [...] É por isso que escolhi como emblema desta reflexão a ideia de sistema, que define um ideal. Esse sistema de quadrinhos será um quadro conceitual onde todas as realizações da “nona arte” podem encontrar seu lugar e serem pensadas em comparação, ao mesmo tempo nas suas diferenças e nas semelhanças comuns ao mesmo meio. (GROENSTEEN, 2015, p. 30-31)

Assim, a fim de conceituar um termo que usaremos ao longo desse trabalho a proposta de Cagnin (2014) nos parece a que mais consegue definir as histórias em quadrinhos. Segundo ele, as histórias em quadrinhos são um sistema narrativo formado por dois códigos, a imagem e a linguagem escrita:

É fundamental, para definir os quadrinhos, a conclusão de que a linguagem ou código narrativo iconográfico dos quadrinhos consiste de unidades mínimas de imagens que se articulam em sequências na linearidade temporal da ação. Esta afirmação vai de encontro à definição de história em quadrinhos como um sistema formado de imagens e texto (balões, legendas e onomatopeias), quando, em verdade, embora o texto esteja presente na maioria das histórias publicadas, ele não deve ultrapassar o limite de sua complementaridade. (CAGNIN, 2015, p. 98)

Porém, também vale ressaltar, como afirma Ramos (2009), que as histórias em quadrinhos constituem um formato que agrega uma série de mídias e formam um hipergênero, com suas peculiaridades.

Mesmo com o aparecimento dos primeiros quadrinhos online datados em fins dos anos 1980 e início de 1990, até hoje há uma confusa definição de nomenclatura e do significado do termo. Uns utilizam o termo quadrinhos online ou quadrinhos na internet, *webcomics* entre outras definições. Santos (2010) define o termo e descreve as diferenças notórias entre as duas plataformas.

Webcomics, portanto, são histórias em quadrinhos criadas e distribuídas por meio da internet. Independente da apresentação, do layout utilizado para contar a trama ou suas temáticas, é a intenção de criar e veicular online sua

principal diferença em relação aos quadrinhos veiculados em papel. (SANTOS, 2010, p. 62)

Franco (2001) cunha um termo próprio para o formato. Para ele, é necessário que haja uma série de condicionantes que fogem das formas tradicionais de produção das histórias em quadrinhos para que possamos conceituar como um produto novo.

Devemos salientar que a definição do que nomeamos HQtrônicas inclui efetivamente todos os trabalhos que unem um (ou mais) dos códigos da linguagem tradicional das HQs no suporte papel com uma (ou mais) das novas possibilidades abertas pela hipermídia. A definição exclui portanto HQs que são simplesmente digitalizadas e transportadas para a tela do computador, sem usar nenhum dos recursos hipermídia aqui destacados. (FRANCO, 2001, p. 38)

Mas, a fonte de todas essas conceituações está em Scott McCloud. O pesquisador e artista produziu uma série de trabalhos que se tornaram essenciais para compreender um pouco mais sobre as histórias em quadrinhos. Especificamente para a internet, o autor cunhou o termo “Tela Infinita”, em 2000, para tentar abranger uma série de possibilidades viáveis para o uso na produção e veiculação das *webcomics*. Nesse conceito, ele trabalha o uso espacial das telas, defendendo que no meio virtual não haverá limites para o artista apresentar o trabalho, tampouco o leitor terá dificuldade em captar a mensagem.

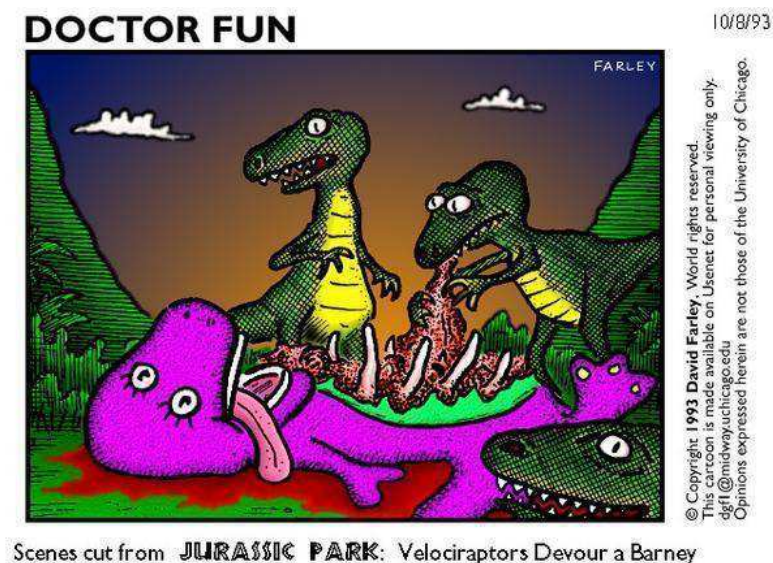
Quanto às origens das *webcomics*, a produção não possuía uma relação intrínseca com a internet, devido a dificuldades encontradas na conexão ou velocidade na rede mundial de computadores, novidade da época. O suporte do monitor de vídeo ainda não permitia grandes mudanças no formato e era utilizado apenas para a leitura dos novos roteiros e desenhos. Uma das mudanças básicas foi o começo da utilização de sinais de pontuação para expressar textualmente o senso de humor (hoje denominados de *emoticon*, que são desenhos com traços simples que expressam sentimentos de amor, ódio, raiva, etc, normalmente usados nas mídias sociais). Com o passar do tempo, já era possível ler a história em quadrinho e optar por fazer ou não o download do arquivo.

Nessas primeiras histórias, os relatos se concentravam em narrativas autobiográficas. Em muitos casos, centrados na vida universitária ou acadêmica de seus autores. Desde esse surgimento até os dias de hoje, Allen (2007) destaca que uma das grandes diferenças dos quadrinhos *online* é que a produção não passa, necessariamente, pelo crivo de um editor.

Em 24 de setembro de 1993, David Farley publicou a primeira tira do *webcomic* Doctor Fun. A narrativa se configurava por ser aleatória e não possuir vínculos com

referências anteriores. A disposição do texto era de acordo com as ideias do autor, que as colocava de maneira a dar margem para uma interpretação livre.

Figura 1 - Doctor Fun.

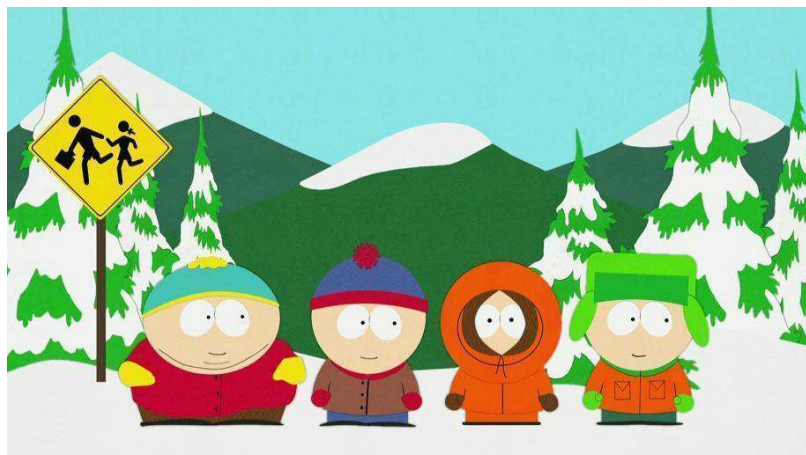


Fonte: Ibiblio <<http://www.ibiblio.org/Dave/Dr-Fun/df9309/df930924.jpg>> acesso em 03 de março de 2017

Em 1993 surgiu a tira Netboy, de Stafford Huyler. A proposta foi inovadora e marcou um ponto de partida para a interpretação de McCloud (2014) sobre a Tela Infinita. Huyler produziu *webcomics* impossíveis de serem impressas, pois impossibilita ao leitor conectar os quadros.

Em 1994, Don Simpson cria o personagem Megaton Man. Já em fevereiro do ano seguinte entra na web o site *Art Comics Syndicate*. Essas foram as produções pioneiras quanto ao desenvolvimento de *webcomics* pelo mundo. Para Santos (2010), a chegada da internet proporcionou mais liberdade ao autor e às suas criações. Foi nesse aspecto que, anos mais tarde, surgiram animações *Southpark* e *Family Guy*.

Figura 2 – Southpark



. Fonte: <<http://southpark.cc.com/>> visitado em 12 de março de 2017

A partir da explosão das *webcomics* começaram a surgir inúmeros portais para reunir artistas independentes. Em alguns casos, esses endereços eletrônicos reuniam as obras diretamente. Em outros exemplos, os portais eram agregadores dos endereços eletrônicos de cada artista.

A apropriação dos quadrinhos pelo leitor modifica-se no momento em que não se vai consultar apenas um website, e sim um portal com vários websites afins. A relação entre produção e consumo altera-se no momento em que se parece com o modelo tradicional, físico, das distribuições de quadrinhos. (SANTOS, 2010, p. 62)

No entanto, o desenvolvimento das *webcomics* não ocorreu exclusivamente no ambiente virtual online, mas, também em iniciativas off-line como, por exemplo, o uso de CD-ROM com histórias acessíveis aos fãs. Esse suporte adquiriu um modelo de roteiro e ritmo de leitura diferenciados, pois, na data de seu surgimento que ocorreu em meados dos anos 1990, os recursos como som, animação e o uso de cores poderiam ser ainda mais utilizados nessa plataforma, pois não dependiam da conexão com a internet. Agora, o roteiro para o novo suporte precisou contemplar esses novos recursos, interferindo diretamente nas ações desenvolvidas na história e buscando complementar os fatos que eram narrados. Franco (2001) aponta as qualidades do desenvolvimento dos quadrinhos no CD:

A veiculação das HQs em CD-ROM inaugura um novo capítulo na história das HQs, já que o novo suporte permite a inclusão de uma gama de novas possibilidades capitaneadas pelos recursos da multimídia, a principal delas é

o aspecto interativo, mas outras são também muito importantes como o som, a animação e a possibilidade de usar as cores sem se preocupar com os custos gráficos de impressão, ou seja, o uso de cores não irá influenciar nos custos finais do produto. Além disso as histórias em quadrinhos em CD-ROM já não sofriam de outros problemas ligados a reprodutibilidade técnica, como o desgaste dos fotolitos e matrizes de reprodução gráfica já que a gravação eletrônica dos dados permite uma reprodução de cópias idênticas ao original, o que também derruba por terra a noção de "original da história em quadrinhos", pois como a cópia reproduz totalmente o original, esse conceito se desfaz, agora todas as cópias são como originais. (FRANCO, 2001, p. 45)

Entretanto, o alto custo da produção desse material pode ter sido uma das causas que encurtou o período de existência desse suporte. Além do roteirista e do ilustrador, as editoras dependiam de uma equipe técnica ainda maior para compactar e adequar o material produzido. Por fim, a logística de distribuição do material foi outro ponto que contribuiu para a redução drástica da produção de histórias em quadrinhos em CD-ROM.

Nesse contexto, as *webcomics* podem fazer com que obras pouco conhecidas e que não contam com o aporte financeiro de grandes editoras como *Marvel Comics* e *DC Comics* possam alcançar um número razoável de leitores. Por outro lado, alguns portais limitam o livre acesso. Esses veículos trabalham com assinaturas dos espaços. Sendo assim, além de verter as obras para o universo digital, dependendo da qualidade e da aprovação do público, o artista também pode lucrar, o que supera a simples ação de divulgar o próprio trabalho.

Nesse ponto, as *webcomics* muito se aproximam dos quadrinhos convencionais. As histórias em quadrinhos estão inseridas no contexto da criação de produtos voltados para o entretenimento. Dessa forma, a produção e o consumo tornam-se dois conceitos fundamentais a serem entendidos. Por um momento, as *webcomics* democratizam o acesso e fogem de um eixo hegemônico de distribuição, sendo uma possibilidade para novos roteiristas e desenhistas uma vez que os custos para a produção das narrativas é menor. Mas, a partir do momento em que o acesso passa a ser restrito a assinantes a relação produção/consumo torna-se um tópico que une o meio físico e o meio virtual.

O termo *webcomics* revela um potencial primordialmente comercial, uma vez que, em alguns casos, não há praticamente nenhuma diferença entre estes e os quadrinhos de papel, e o termo parece ter sido adotado para obter uma diferenciação no momento da venda de produtos relacionados, criando, na cabeça do leitor, uma nova categoria que talvez não exista em outros pontos de vista que não seja o da distribuição. (SANTOS, 2010, p. 64)

2.1.2 As *mobile comics*

Ao contrário das *webcomics*, as *mobile comics* não possuem um representante emblemático do início de suas experiências. Até mesmo o significado do termo ainda é incerto. Nesse sentido, este trabalho irá utilizar o conceito como toda a produção idealizada exclusivamente para os dispositivos móveis. Esta concepção trata-se, portanto, de excluir sites ou aplicativos que utilizarem os dispositivos apenas como repositório de outros trabalhos sem a adaptação para o novo suporte, além de produtos que não permitam ao leitor aprofundar o tema da narrativa por meio dos recursos de outras mídias. O conceito compreende as produções que incluem o uso das premissas básicas da linguagem de histórias em quadrinhos tradicionais mesclando as possibilidades narrativas de mídias como o áudio, o vídeo, a diagramação dinâmica, as fotos, entre outros recursos que possam expandir ou complementar a história central.

Cassany e Allué (2012 apud KRENING, 2015, p. 69) pontuam as vantagens oferecidas para os leitores nos aplicativos móveis como: personalizar o tamanho e o contraste das letras; dispor páginas na horizontal e na vertical; fazer marcações no texto e separá-las por categorias; fazer anotações ou comentários e realizar buscas por palavras ou expressões. Além dessas funções, os autores ainda ressaltam que, com a facilidade dos dispositivos estarem conectados à internet, também é possível buscar informações em dicionários ou quaisquer outros recursos léxicos digitais e utilizar tradutores automáticos.

Por outro lado, os produtores das *mobile comics* possuem desafios na construção das narrativas, conforme descreve Krening, ao citar que é preciso integração entre os recursos utilizados e a própria história:

As histórias em quadrinhos digitais, apesar de serem intimamente ligadas com suas contrapartes impressas, estão desenvolvendo uma linguagem específica, uma mídia híbrida. Cabe aos criadores destas HQs digitais fazerem uso dos recursos disponíveis no ambiente digital para melhorarem a experiência do leitor. Para isso, estes recursos não devem ser utilizados apenas como demonstração básica de tecnologia ou como “enfeite”. É essencial que eles estejam ligados à narrativa, ou seja, que estes recursos ajudem a contar a história e que permitam ao leitor usufruir experiências mais imersivas, onde sua atenção fique ainda mais focada na história e que a narrativa lhe desperte mais emoções, como satisfação ou empatia com os personagens. (KRENING, 2015, p. 65)

É sobre esse ponto de vista que Santos (2010) destaca quais as mudanças ocorrem com

a inserção das funcionalidades nas histórias em quadrinhos em ambientes virtuais:

As histórias em quadrinhos com utilização moderada de recursos multimídia e interatividade possuem ainda balões e onomatopeias, mas apresentam uma interação muito maior com o leitor. Existem algumas animações, recursos sonoros, e interatividade com o leitor, esperando uma resposta deste para a continuidade da história. Com este nível de interatividade, a dinâmica narrativa fica bastante alterada se comparada ao impresso. O ritmo passa a ser ditado pela ação do usuário. (SANTOS, 2010, p. 190)

Entre as *webcomics* e as *mobile comics* o uso da sarjeta distancia e ajuda compreender as diferenças entre os dois modelos de quadrinhos digitais, que vão além do simples fato do uso de uma plataforma. A sarjeta é o espaço que é deixado pelo roteirista ou desenhista entre um requadro e outro. McCloud (2014) denomina o espaço da sarjeta de conclusão. Para ele, é o momento em que a experiência cultural e a apreensão da leitura por parte do leitor auxilia na interpretação do conteúdo apresentado. Na visão de Carrier (2000), para o desempenho da função da sarjeta é preciso ter conhecimento do quadrinho anterior para chegar ao próximo, caso contrário esse requadro pode tornar-se ambíguo ou deslocado.

Nas *webcomics*, assim como uma reprodução dos quadrinhos impressos, o espaço da sarjeta ainda pode ser utilizado na diagramação de uma página inteira. Conforme Santos (2010), na maioria das vezes ocorre o mesmo número de requadros que nos moldes de quadrinhos impressos. Por outro lado, nas *mobile comics*, além da sarjeta criada pelo roteirista/desenhista, existe o limite de tamanho de rolagem da própria tela. Sendo assim, a tela passa a ser uma página, seja com um ou mais requadros. O limite da tela passa a ser um elemento fixo e é a partir dele que os profissionais voltados à produção dos conteúdos devem atuar.

Mesmo assim, com o acréscimo de outras mídias e as diferenças que ocorrem no uso da sarjeta, é fundamental a presença de elementos dos quadrinhos, como os balões, onomatopeias, requadros, entre outros, de maneira sequencial. As funcionalidades devem complementar e adaptar os quadrinhos para os dispositivos móveis. Para Santos (2010), trata-se de um limite tênue nessas definições:

A adaptação, portanto, pode se valer de toda a criatividade de seus criadores, no entanto, há um limite para que possamos chamar o produto final de história em quadrinhos. Este limite, ainda que fluido e fugidio, não pode furtar-se de eliminar certos conceitos que são claramente jogos ou animações prontas. [...] O mesmo não pode se falar de quadrinhos onde o leitor apenas

sentar na frente da tela de computador e uma história lhe é contada. Nestes casos, o fato do leitor clicar para passar para a próxima animação não pode ser elemento chave para discriminação da animação como quadrinhos. Ao mesmo tempo não podemos chamar de arte sequencial aquilo que não está em sequência, como as histórias que mais parecem jogos de computador, tendo o leitor quase infinitas possibilidades. (SANTOS, 2010, p. 191)

2.2 A produção de HQ's

A nossa proposta no presente estudo foi criar, portanto, um modelo de roteiro para ser uma alternativa de trabalho para o processo de construção às histórias em quadrinhos no meio virtual. Dessa maneira, será possível disponibilizar a novos roteiristas, e aos que já atuam de forma independente, um auxílio no momento de estruturação de uma ideia de narrativa que acrescentem outras mídias aos elementos fundamentais das narrativas gráficas. Sobre a criação de quadrinhos para a mídia impressa, ou seja, o processo tradicional de produção, Eisner (2005) conta como deve ser esse processo:

O layout da página possui efeitos de grande impacto, técnicas de desenho e cores chamativas que conseguem captar a atenção do criador. O efeito disso é que o roteirista e o artista são desviados da disciplina da construção da narrativa e absorvidos pelo esforço de apresentar o produto final. A arte, então, controla a escrita, e o produto passa a ser pouco mais do que uma literatura barata. Apesar da grande visibilidade e da atenção compelida pelo trabalho artístico, insisto em afirmar que a história é o componente crítico de uma revista em quadrinhos. Não é somente a estrutura intelectual na qual se baseia toda a arte. É mais do que qualquer outro elemento, é aquilo que faz o trabalho perdurar. Este é um grandioso desafio para um meio que sempre foi considerado coisa de criança. (EISNER, 2005, p. 05)

Após a concepção da temática sobre a qual o quadrinho abordar, é necessário que haja uma comunicação entre o roteirista e o desenhista, caso sejam profissionais distintos, para organizar as ideias em texto e para que as imagens a serem construídas estejam em harmonia. O roteiro, portanto funciona com uma forma de guiar a estrutura das histórias em quadrinhos. O primeiro passo dessa estruturação seria a definição de um formato de disposição dos quadrinhos na diagramação da página. Em seguida, define-se o número de quadros (frames), inserem-se os personagens (humanos ou não), e constrói-se um espaço em que a história vai acontecer. A partir de então, inserem-se os textos de fala, por meio dos balões, e então fica estabelecido como será a interação dos personagens com a história a ser contada, ou seja, a

movimentação a ser atribuída no contexto geral.

Para a sequencia básica estabelecida, alguns autores definiram padrões, métodos e sugestões de roteiros para os profissionais da área. O objetivo de definir um padrão de construção de roteiro é fazer com que as ideias concebidas sejam colocadas para a execução do desenhista, ou quando as duas funções são exercidas pelo mesmo profissional, ser uma forma de guiar a construção do conteúdo.

Segundo Eisner (1989), desde o nascimento de uma proposta até o desenvolvimento pleno da história é necessário que o roteirista/escritor decomponha minimamente todos os passos. Esse processo é fundamental para a definição do trabalho, uma vez que é aqui que devem ser apontadas as características da obra, o teor que ela vai possuir e, por fim, como ela vai estar após todo o processo de criação. Quando a história é decomposta:

É quando tem lugar a aplicação da história e do enredo às limitações de espaço e de tecnologia do veículo. O tamanho da página, o número de páginas, o processo de reprodução e as cores disponíveis influenciam a “decomposição”. Às vezes, particularmente, quando o roteiro é preparado para um artista por um escritor, a decomposição fundamental é feita pelo escritor no próprio processo do seu trabalho. O escritor inicia a decomposição e espera (muitas vezes rezando fervorosamente) que o artista reproduza ou converta em visuais a descrição da ação e as instruções de composição que acompanham o diálogo. (EISNER, 1989, p.128)

A etapa seguinte ocorre a partir dos critérios de viabilidade definidos pelo artista, ou seja, uma definição técnica. Assim, são avaliadas as limitações de espaço para projeto, o tempo, a habilidade de execução da proposta, dentre outros fatores que podem variar de acordo com o artista.

Para O’Neil (2005), a estruturação de um roteiro deve ocorrer de uma forma mais livre. No entanto, ele cita alguns caminhos que foram utilizados por ele e que podem ser muito bem aproveitados por outros profissionais que também queiram construir o roteiro de uma história em quadrinhos. Entre a concepção da ideia até o início da produção do roteiro, o autor sugere que a trama imaginada pelo roteirista seja profundamente descrita em um resumo, que futuramente pode servir de guia para sustentar a narrativa gráfica e fazer com que retome os trilhos. Esse processo auxilia o roteirista a notar falhas no projeto que está delineando. Ainda nessa etapa, o roteirista define a profundidade do tema a ser trabalhado, se será feita em uma série, em um arco ou até mesmo que seja um número reduzido de páginas.

Em um segundo momento, O’Neil (2005) se aproxima de Eisner (1989) quando sugere

a construção do roteiro. Em suma, a estruturação de todo o trabalho é feita página por página, quadro por quadro, inserindo falas e descrevendo todos os elementos que deverão estar presentes naquele espaço para que a narrativa faça sentido e se organize de fato como uma história em quadrinhos. Mas, a todo instante, O’Neil (2005) deixa claro que é preciso dar liberdade criativa para o roteirista/escritor até mesmo no momento de esquematizar o que foi idealizado.

Essas duas estratégias para a construção do roteiro são práticas eficientes e consagradas por quem atua no meio². A proposta desse trabalho é, a partir delas, propor uma adaptação e incorporação dessas estruturas para o ambiente virtual. Se, por um lado, as *mobile comics* oferecem uma gama ilimitada de recursos a serem acrescidos na narrativa, cabe ao responsável pelo roteiro gerenciar e ponderar o uso dessas ferramentas no trabalho.

Portanto, é Diante do exposto, nesse trabalho que ocorre uma fusão da linguagem das histórias em quadrinhos com a linguagem de outras mídias, como o áudio, o vídeo e as fotos. É no processo de construção do roteiro que ocorre a inserção desses novos códigos, segundo Franco (2001).

Vários quadrinhistas que trabalhavam tradicionalmente no suporte papel vem aos poucos migrando para a hipermídia, trazendo consigo todo o manancial artístico e narrativo apreendido na confecção das histórias em quadrinhos impressas, promovendo atualmente uma hibridização da linguagem das HQs com linguagens próprias de outras mídias. E nesse momento de transição que se encontram os chamados *electronic-comics*, atualmente sendo realizados em grande parte por artistas que migraram do suporte papel e estão ajudando a desenvolver os códigos dessa nova sintaxe visual que apelidamos temporariamente de HQtrônicas. (FRANCO, 2001, p.89)

Por fim, o modelo de roteiro proposto neste trabalho visa apresentar como as histórias podem pode ser construídas com inovações que permitem ampliar e aprofundar ainda mais a narrativa composta pelo texto e imagem. Para tanto, por meio dos preceitos definidos por Franco (2001), foi feito um recorte das inúmeras possibilidades que poderiam ser trabalhadas para facilitar a construção do roteiro, tais como: Animação, Diagramação Dinâmica, Trilha Sonora, Efeitos de Som, Tela Infinita, Tridimensionalidade, Narrativa Multilinear e Interatividade.

Assim, ao definir o que vai ser utilizado no modelo de roteiro, ao analisar a plataforma

² Sobre tais práticas ler também: “Story”, de Robert McKee (2006), e “Desenhando quadrinhos”, de Scott McCloud (2014).

dos dispositivos móveis em que a divulgação do conteúdo acontecerá e ao refletir sobre o leitor que terá em mãos esse produto, a sistematização e a construção das *mobile comics* vai divergir da forma como uma história em quadrinhos é produzida para o meio impresso. Ou seja, todo esse processo passa pelo planejamento de um roteiro diferente.

2.3 Os roteiros nas plataformas móveis

Seja no meio impresso ou digital, o roteiro é parte integrante da produção de um trabalho narrativo. O roteiro tem a função de permitir que todos os profissionais envolvidos na iniciativa construam o caminho a ser seguido pela narrativa a ser proposta ou, ainda, percebam pontos que precisam ser aprimorados em prol do resultado final. Seguindo esta linha, Comparato (2000) descreve o roteiro como o ponto que reúne códigos distintos e, a partir de um gerenciamento dessa proposta, irá transmitir uma mensagem, de maneira alternada ou simultânea. Para o autor, um roteiro seria algo passageiro.

Podemos dizer que esta forma de escrita a que chamamos roteiro é algo de muito efêmero: existe durante o tempo que leva convertendo-se num produto audiovisual. Embora existam roteiros editados em forma de livro – existem coleções dedicadas a isso –, o roteiro propriamente dito é como se fosse uma crisálida que se converte numa borboleta, imagem proposta por Suso d’Amico, a grande roteirista italiana. (COMPARATO, 2000, p.21)

Antes que o roteiro chegue ao seu destino final, Comparato (2000) define seis etapas na estruturação de uma narrativa: a ideia, o conflito, os personagens, a ação dramática, o tempo dramático e a unidade dramática. De acordo com o teórico, essas seriam etapas lógicas que facilitariam os caminhos, de maneira didática, até o roteiro definitivo. O responsável pela organização das etapas e síntese dos fatos a serem narrados seria o “contador de histórias”, o roteirista.

Tanto para a produção de roteiro em uma plataforma quanto para a estruturação de uma história para diversas plataformas, como no caso de uma adaptação ou de uma narrativa transmídia, Gosciola (2003) destaca um novo comportamento dos roteiristas a ser observado com o advento das novas mídias e aparatos tecnológicos:

Tamanha derivação de caminhos possíveis oferecidos ao usuário só pode exigir um comprometimento maior com o roteiro para a sua realização. Roteirizar uma obra hipermidiática exige de toda a equipe envolvida uma elaboração nos processos que se identificam com o relacionamento entre

Isso ocorre uma vez que nas narrativas transmídias, segundo Jenkins (2009), cada mídia deve desenrolar uma parcela da história funcionando de maneira a auxiliar a compreensão desse novo universo formado com o entrelaçamento das propostas das demais mídias. Assim, o próprio Jenkins definiu a ideia da narrativa transmídia:

Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa. Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo. A compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta uma profundidade de experiência que motiva mais consumo. (JENKINS, 2009, p. 141-142)

Nessa linha, Danton (2015) destaca que a produção do roteiro voltado para uma história em quadrinhos tem início com um *plot*, que é um resumo dos principais fatos da história. Em seguida, esse pequeno texto segue para os editores e, então, o roteiro começa a ser decupado, ou seja, é feito um desdobramento da ideia inicial condensada no *plot*.

Nas plataformas digitais o roteiro possui essas funções, além de gerenciar e agregar os recursos tecnológicos possíveis para ampliar as possibilidades de uma narrativa. Para Gosciola (2004), a chegada de novos suportes alterou a forma de contar histórias.

Novas tecnologias de comunicação e de informação, ou novas mídias, abriram-se também para as possibilidades de contar histórias. Assim como no caso do cinema, no período inicial do contar histórias através das novas mídias, as histórias eram mais simples. Porém, agora, elas são contadas de maneira complexa, isto é, graças aos recursos das novas mídias, podem ser apresentadas por diversos pontos de vista, com histórias paralelas, com possibilidades de interferência na narrativa, com opções de continuidade ou descontinuidade da narrativa e muito mais. (GOSCIOLA, 2004, p. 2).

Nessa concepção, a criação dos roteiros para os quadrinhos nos dispositivos móveis desponta em um cenário de reinvenção, segundo Montardo (2015). Para a autora essa é uma etapa de desenvolvimento de vias de leitura na história das histórias em quadrinhos, pois desde a mudança do suporte físico para os meios digitais constantes alterações vêm sendo feitas na forma de produzir e de concluir o trabalho com as narrativas gráficas. Sobre a

questão da interferência do suporte ela pontua que:

O suporte condiciona uma série de situações ao leitor. Enquanto nas revistas impressas o leitor realiza uma leitura quadro a quadro, nos DMLDs (dispositivos móveis de leitura digital), os quadros das HQs montam-se nas páginas eletrônicas sem necessidade de deslocamentos físicos (folhear das páginas). E isso só acontece graças ao suporte, às páginas eletrônicas, à animação e à interface. (MONTARDO, 2015, p. 268)

Essa tese vai de encontro com o que Santos (2010) propõe ao destacar que quando essa mudança ocorre “não pode dar-se sem uma reestruturação por parte do conteúdo” (SANTOS, 2010, p.187). Com uma proposta assim, a função do roteiro ganha ainda mais importância. O uso de linguagens de outras mídias faz com o que a construção do roteiro para as histórias móveis em quadrinhos, exija cada vez mais precisão no gerenciamento desses recursos na formatação da narrativa a ser desenvolvida. Isso ocorre pelo fato de que tais recursos devem contribuir com a proposta, evitando a redundância e apresentando conteúdos que complementem a história, mesmo que sejam de outra mídia. Por isso, Gosciola (2003), afirma que cabe ao roteirista verificar a melhor possibilidade a ser explorada.

O que importa para o roteirista é o alcance conceitual, as possibilidades composicionais do roteiro de hipermídia e sua relação com os recursos técnicos e de linguagem. Portanto, não se trata de observar as possibilidades de narrativa direta, de uma descrição verbal transmitida por texto ou por voz em uma hipermídia. (GOSCIOLA, 2003, p. 177)

Nesse sentido, verifica-se a necessidade de reflexão sobre a construção de roteiro para esses produtos. A partir de agora, conectado a outras linguagens e com recursos que dialogam com as narrativas em quadrinhos, seja para acrescentar ou aprofundar a temática abordada. Assim, a função do roteirista e do roteiro, torna-se a de envolver esses recursos de forma integrada.

2.4 As histórias em quadrinhos e os dispositivos móveis

A mudança do suporte das histórias em quadrinhos, da plataforma impressa para as plataformas digitais, implica não apenas em um novo formato de produção e divulgação do conteúdo, mas também em um processo diferente de leitura desse material. Além da possibilidade de acréscimo de recursos tecnológicos à narrativa, o uso do dispositivo móvel

propõe uma forma alternativa de interação do leitor com a história. Os limites e as características que marcam as histórias em quadrinhos são redefinidos.

Parte desse processo ocorre devido as inúmeras possibilidades de configurações que os aparelhos possuem. Desde o sistema operacional, tamanho da tela e recursos que variam de acordo com o fabricante do dispositivo. Essas características físicas se confundem com os limites de configuração das próprias histórias em quadrinhos. Desta maneira, essa aproximação impacta diretamente no modo de concepção de uma narrativa voltada para as plataformas móveis, desde o estágio de construção de um roteiro.

O debate sobre as atribuições dos dispositivos levou Bruck (2012) a tratar do tema para além das capacidades tecnológicas, defendendo que eles possam construir estruturas que integrem o discurso. Para o autor:

Os dispositivos têm sido, de modo mais recorrente, entendidos como dinâmicas matrizes que orientam e que co-determinam os vínculos que os receptores estabelecem em processos amplos e difusos de oferta discursiva. Os dispositivos podem constituir-se, assim, por estruturas, agenciamentos e pontos de vinculação em que há um modo próprio de significar: as discursividades. Os dispositivos têm autonomia para produzir suas tessituras, mas que seguem também prescrições que vêm de outros campos. É um permanente jogo, uma disputa de validação, em que engrenagens não rígidas e muito menos constantes se movimentam e se alteram. (BRUCK, 2012, p. 41-42)

As histórias em quadrinhos são compostas por quadros e estes, por sua vez, são delimitados por linhas que recebem o nome de requadros. Entre um requadro e outro existe um espaço denominado sarjeta, que, na visão de Krening (2015, p.43), “permite que o leitor faça uma ponte entre um requadro e outro e complete mentalmente a cena que está lendo”. Dessa maneira, McCloud (2014) destaca que as histórias em quadrinhos são construídas de formas colaborativas entre o criador (roteirista/desenhista) e o público por meio do processo de “conclusão” que ocorre entre uma sarjeta e outra. O autor (2014, p. 66) explica, portanto, que esse processo “é responsável por grande parte da magia e mistério que existem nas histórias em quadrinhos”. Segundo Evangelista (2013), essa função é fundamental para o destaque da passagem de tempo para o leitor:

Os poucos centímetros que separam os quadros podem transportar o leitor de segundo a segundo, como o cair de uma gota, ou levar a milhões de anos, como a apresentação de um homem pré-histórico seguido por um robô, forçando o leitor a perceber um grande lapso temporal e concluir o tempo

que passou. (EVANGELISTA, 2013, p. 10)

Nos dispositivos móveis o espaço de “conclusão” pode ser definido pelo limite da tela do aparelho e surgir por meio de um toque do leitor nesta tela. Com relação a este aspecto do uso de suporte diferente, Montardo (2015) assinala que:

O ritmo de aquisição proporcionado pelas páginas eletrônicas do equipamento, que geram a possibilidades de hipermídia, é notoriamente acelerado se comparado com a narrativa impressa, fazendo o leitor usar o recurso de transição de páginas eletrônicas com o toque dos dedos de forma mais dinâmica do que no gesto anterior, de avançar as páginas de papel. Ao contrário do exercício de folhear as páginas, no dispositivo eletrônico não há deslocamento físico (da página), sendo o futuro da narrativa (próxima página) montado com transições nas páginas eletrônicas. (MONTARDO, 2015, p. 259)

Ao estabelecer o uso do toque na tela para dar sequencia à narrativa, insere-se aqui mais um ponto de diferenciação entre o meio físico e o virtual. A leitura em smartphones e tablets possui um elemento denominado de taticidade, segundo a definição de Palacios (2012). Trata-se de uma característica que surge junto aos dispositivos móveis para a produção discursiva para a web. Ao contrário de outras características que surgiram como potencialidades da internet, a taticidade vai além de um elemento tecnológico dos dispositivos móveis que utilizam o recurso do touchscreen ou tela sensível ao toque.

Seu uso não está limitado por barreiras técnicas, mas apenas circunscrito pela capacidade criativa para um melhor aproveitamento. Em última instância, trata-se, como é de praxe cada vez que uma nova mídia ou – neste caso – um novo recurso midiático surge, de criar/aperfeiçoar os softwares e dispositivos que tirem melhor proveito das potencialidades oferecidas. (PALACIOS, 2012, p. 671)

Nesta perspectiva, a taticidade aliada às limitações físicas de cada dispositivo móvel influenciam diretamente na disposição dos quadros de maneira individual ou na composição do layout de uma página a partir do toque na tela. Isso reconfigura a forma de apresentação dos quadrinhos e, sendo assim, propondo uma alteração na percepção do *timing* da narrativa para o leitor, de acordo com a análise de Evangelista (2013), quando aponta:

Com o aparecimento do tempo virtual, o usuário consegue intervir no destino da imagem, interferindo em brevíssimos lapsos de tempo, um tempo sem começo, meio e fim. A interatividade aparece então como diferencial neste meio, produzindo um mergulho, uma imersão, estabelecendo uma relação quase orgânica. (EVANGELISTA, 2013, p. 11)

Seguindo neste raciocínio, a ideia de tempo agora passa a ser uma escolha do próprio leitor, sobretudo se a história também contar com outros recursos de complemento da narrativa. Com essa mudança, é fundamental, portanto, que o roteirista analise as possibilidades de caminhos que o leitor poderá percorrer. Nesse percurso, essas mudanças, como a tactilidade e as variáveis técnicas de cada dispositivo móvel, vão compor uma nova gramática das narrativas gráficas. Os quadrinhos, por possuírem uma linguagem própria e autônoma, possuem um processo de leitura que “é um ato de percepção estética e de esforço intelectual” (EISNER, 1989, p. 08). Assim, essas configurações que mesclam a técnica e a tecnologia vão fornecer uma ampla gama de significados ao objeto de leitura com a mudança de suporte. Chartier (1999) cita o exemplo de alterações desse tipo que ocorrem até mesmo entre produtos dentro de um mesmo formato.

Efetivamente, mesmo que seja exatamente a mesma matéria editorial, a fornecida eletronicamente, a organização e a estrutura da recepção são diferentes, na medida em que a paginação do objeto impresso é diversa da organização permitida pela consulta dos bancos de dados informáticos. A diferença pode decorrer de uma decisão do editor, que, em uma era de complementaridade, de compatibilidade ou de concorrência dos suportes, pode visar com isso diferentes públicos e diversas leituras. A diferença pode também estar ligada, mais fundamentalmente, ao efeito significativo produzido pela forma. (CHARTIER, 1999, p. 138)

Sendo assim, a proposta de roteiro deste trabalho já nasce de maneira personalizada. Isso é explicado devido à variedade de configurações de cada aparelho, que vão desde o sistema operacional até itens como o zoom e a vibração. Uma mesma história poderá ser acompanhada segundo a disponibilidade desses recursos, ganhando ou perdendo alguns dos itens propostos. O impacto disso passa, então, a ser avaliado no processo de construção do roteiro. Agora, cada história poderá ser única, já que irá depender do percurso escolhido pelo leitor, como também será definida pelas características do dispositivo que ele possui para acompanhar o trabalho.

3 – MÉTODOS E TÉCNICAS

As histórias em quadrinhos, como qualquer outra forma de expressão, são livres na maneira em que se apresentam. Porém, alguns aspectos técnicos caracterizam as narrativas gráficas e as tornam uma ferramenta que mescla diversas outras linguagens. Exemplos disso são os traços e linhas, a disposição dos quadrinhos, o enquadramento dos personagens, da fala, as cores e o *timing* da história. No caso das histórias móveis em quadrinho, ao acrescentar novos elementos na narrativa como vídeos, fotos e som, pode haver o surgimento de um gênero paralelo e intermediário entre as histórias em quadrinhos e a animação, segundo Santos (2010).

Para a observação e investigação do objeto de estudo, a metodologia que foi aplicada no trabalho foi de revisão bibliográfica (demonstrada no item 2) e, em seguida, um comparativo de similares e o desenvolvimento de um roteiro voltado para as *mobile comics*. O intuito de apresentar um formato de roteiro será por meio da construção de uma HQ piloto para aplicação da ideia.

Em um primeiro instante, a revisão bibliográfica foi desenvolvida para sistematizar o conceito das histórias em quadrinhos, das *webcomics* às *mobile comics*. Esse procedimento apontou os elementos que compõem a narrativa gráfica, uma vez que essa é uma estrutura que contém, na sua formação, a mescla de outras expressões artísticas como a fotografia, a pintura, o cinema e a literatura.

Em um segundo momento, foi realizado um comparativo entre dois dispositivos de histórias em quadrinhos para os aplicativos móveis. Esse procedimento teve o intuito analisar as produções que são consideradas *mobile comics*. Aqui a proposta descartou as meras transposições que foram feitas e que se autodenominaram como história em quadrinhos para o meio virtual.

4. RELATO DO DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

Após a pesquisa bibliográfica, breve histórico e conceituação das *webcomics* e das *mobile comics*, foi realizada uma análise de produtos similares. O intuito desta etapa foi de verificar os elementos explorados em cada um dos itens. O comparativo ocorreu entre o aplicativo Marvel Unlimited e o portal MobileComic.org. Ambas são ferramentas que oferecem conteúdos de histórias em quadrinhos voltados para os dispositivos móveis. Por sua vez, apresentam diferenças estruturais. O primeiro acumula as produções no próprio aplicativo exclusivo para *smartphones* e *iphones*, nos sistemas *Android* e *iOS*. O segundo é um site com objetivo de funcionamento para os dispositivos móveis, mas que também pode ser acessado a partir de um computador. A comparação foi feita a partir das características e recursos que cada um dos dois possui.

4. 1 Análise de similares

Em Marvel Unlimited, o leitor tem acesso a um catálogo variado de histórias dos heróis da Casa das Ideias. Há opções de aquisição das narrativas ou a possibilidade de ler outras em modo gratuito. Devido ao direcionamento do produto para os dispositivos móveis, a apresentação das histórias ocorre de quadro a quadro. O principal recurso adotado aqui é a da composição do layout de uma página à medida que o usuário toca na tela do aparelho que utiliza para ter acesso ao aplicativo. Recursos com o áudio, vídeo, fotos e outras mídias estão descartados em Marvel Unlimited.

Após selecionar a história, é possível ter acesso ao menu de páginas antes de iniciar a leitura. Em seguida, a narrativa tem início e vai se apresentando ao leitor ao passo que este interage com os cliques na tela, conforme apresenta a figura abaixo. O leitor deve clicar sempre do lado direito da tela para seguir a leitura ou do lado esquerdo para retornar ao quadro anterior e assim sucessivamente.

Figura 3 - Deadpool

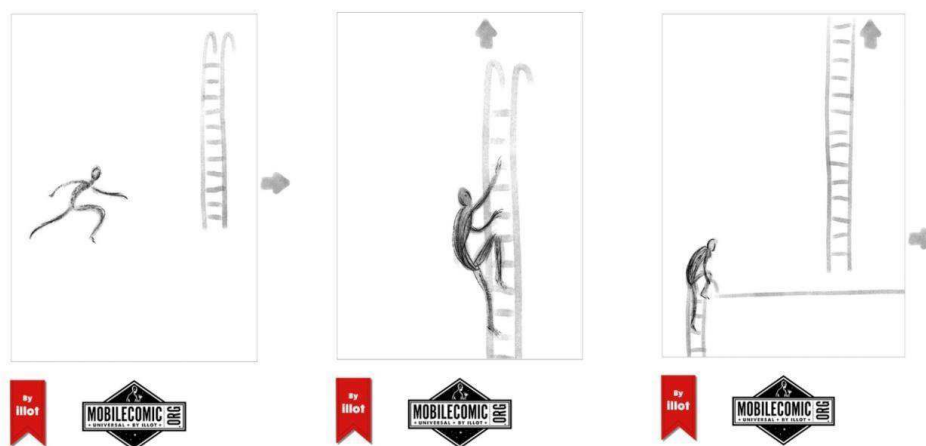


O portal Mobile Comic, por sua vez, permite o acesso dos leitores por meio dos dispositivos móveis como também pelo computador, mas deixa claro que o ideal é que a experiência seja feita por meio dos primeiros. A iniciativa possibilita que o leitor tenha escolha por qual caminho os personagens devem seguir com setas que indicam alguns dos percursos que surgem como opção ao longo da leitura. No entanto, o leitor não possui a opção

Fonte: aplicativo Marvel Unlimited, acessado em 10 de março de 2017

de retornar ao quadro anterior. A velocidade da leitura irá depender da qualidade da conexão da internet do usuário, uma vez que a cada clique a história é direcionada e a página da história é atualizada, como se o leitor fosse levado a outro portal, e assim sucessivamente.

Figura 4 – Portal Mobile Comic



Fonte: Mobile Comic.org, <<http://www.mobilecomic.org/fuga--punto-de-inicio.html>>, acessado em 12 de março de 2017

4.2 Descrição do produto

As histórias em quadrinhos constituem um meio multifacetado para abordagem de temas variados com possibilidades de criação. No ambiente virtual, ainda é possível incrementar o uso de linguagens de outras mídias, como a fotografia, o vídeo e o áudio, na composição de narrativas que podem emocionar, entreter, informar, entre outras inúmeras funções. Com o acréscimo de recursos tecnológicos multimídia, o meio ganha alternativas que podem incrementar e expandir os episódios narrados. No produto proposto, o intuito foi mesclar os traços gerais característicos das histórias em quadrinhos, como os requadros, as tarjas com textos, a exploração da sarjeta por meio dos limites da tela, entre outros, com a

forma de narração do jornalismo, como a abordagem de fatos reais, contraposição de posicionamentos, inserção de personagens que embasam a narrativa e a busca pela objetividade, para inserção de ferramentas como o áudio, o vídeo e a fotografia.

Com o propósito de acrescentar novos recursos em uma narrativa, o roteiro torna-se fundamental, não apenas para que o roteirista analise as possibilidades como também utilize-se dessa ferramenta para o gerenciamento das linguagens de outras mídias no produto final. Assim, o uso desses recursos deve cumprir alguns parâmetros de funcionamento. De acordo com Salaverría (2014), a organização dos itens multimídia deve ocorrer de forma coordenada para que o resultado final seja compreensível:

Para que a informação multimídia seja atrativa e inteligível para o público é necessário que os elementos que a compõem estejam devidamente interligados. O texto, o som, as imagens e o vídeo, assim como outros elementos que possam surgir no futuro, devem estar devidamente coordenados para que o resultado seja harmonioso. Os “ingredientes multimídia” devem estar interligados no sentido de evitar a competição entre eles e de, por outro lado, oferecer um resultado positivo e coordenado. (SALAVERRÍA, 2014, p. 40)

Seguindo nessa linha, o autor espanhol define algumas características, ou regras, que visam facilitar a coordenação do uso das diversas mídias em uma mesma narrativa. São seis critérios: 1) compatibilidade; 2) complementaridade; 3) ausência de redundância; 4) hierarquização; 5) ponderação e 6) adaptação. (SALAVERRÍA, 2014)

No primeiro item o autor reforça a ideia de que é necessário buscar os recursos compatíveis em si. Isso significa que a apresentação das mídias ao longo da narrativa não deve ocorrer de maneira que uma tenha que se submeter à outra. Imediatamente próxima a essa concepção, está o segundo item, que propõe que a informação do vídeo, por exemplo, pode ser um complemento, ou acréscimo, da informação fornecida em uma foto ou áudio. Para o terceiro critério, Salaverría (2014) destaca que é fundamental evitar a repetição de uma mesma informação por diferentes formatos apresentados. No quarto ponto definido, o autor destaca a necessidade de hierarquizar as mídias a serem utilizadas. No caso de uma foto mais impactante que um vídeo, como exemplo, ela deve ser trabalhada e inserida com destaque na narrativa. Entretanto, ao saber das potencialidades de cada mídia, é necessário a ponderação na quantidade de informações a serem apresentadas, ou na forma que serão compostas, conforme determina o quinto critério. Por fim, a adaptação refere-se à capacidade dessas mídias de se adequarem ao ambiente virtual, seja na uniformização de itens visuais ou na

forma em que são inseridas na narrativa.

Além desses critérios propostos, vale salientar que para os dispositivos móveis, especificamente, outro fator incide diretamente na produção dos conteúdos: as configurações dos dispositivos. *Tablets*, *smartphones* e outros aparelhos de leitura digital, possuem um gama de especificações que os diferenciam dos demais. Desde o sistema operacional, o tamanho da tela do dispositivo, os recursos que cada um possui em detrimento aos demais, como zoom, iluminação, vibração, entre outras características que podem ser exploradas em alguns casos e não fazer sentido em outras ocasiões.

Dessa maneira, ao construir uma narrativa e adequá-la a uma determinada configuração técnica, Lorenz (2014) destaca o item da personalização e as possibilidades desse novo produto:

Em suma, quando trabalhamos neste espaço, o nosso objetivo fundamental não é criar um produto ou serviço uniforme. Em vez disso, estamos a entrar no negócio de *catering* para as mais diferentes necessidades dos utilizadores, com várias opções de uso da oferta baseado nas preferências e necessidades. (LORENZ, 2014, p. 145)

Ao trabalhar com um roteiro para as histórias em quadrinhos em dispositivos móveis e mesclar as características do webjornalismo, a estrutura da narrativa é ponto fundamental neste percurso. Em um ambiente virtual, as técnicas da arquitetura da informação convencionais são ampliadas e analisadas por outra concepção. Entre os modelos mais utilizados por jornalistas ao longo do tempo está a Pirâmide Invertida. Nesta ideia, a informação mais importante vem logo no primeiro parágrafo (lead) e as demais são apresentadas sucessivamente. Para Canavilhas (2014), essa é uma opção que já não funciona mais. Segundo o teórico:

A organização característica dos meios tradicionais (oferta de informação hierarquizada pela ordem de importância, na perspectiva do jornalista) não funciona no online: neste meio, os leitores procuram mais informação sobre os aspetos da notícia que lhe interessam. Assim, o mais importante passa a ser a oferta de uma notícia com todos os contextos necessários, sem perder a homogeneidade global do trabalho. (CANAVILHAS, 2014, p. 13)

Como alternativa à construção, organização e apresentação das notícias no ambiente virtual, alguns autores defendem uma arquitetura da informação própria para o meio. A partir desta visão surgem propostas como a de Rich (1998), em que a informação é apresentada de

maneira aleatória e vai aprofundando o tema à medida que o leitor procura envolvimento no assunto. Na concepção de Mario Garcia (2002), denominada arquitetura “Copo de Champagne”, a informação é oferecida num texto único, mas separado em blocos de 21 linhas. Salaverria (2005) constrói uma proposta baseada na apresentação da informação por meio de blocos informativos interligados entre si. À medida que o leitor se aprofunda no assunto, os blocos constituem-se em uma estrutura multilinear.

Uma fórmula bastante conveniente quando se oferece muita informação consiste em estruturá-la em camadas: uma camada superficial com informação básica dirigida àqueles que têm um interesse relativo na informação, e camadas profundas mais densas em termos de conteúdo para aqueles que desejem obter referências mais pormenorizadas. (SALAVERRÍA, 2014, p. 44)

Canavilhas (2006) optou por inovar na abordagem clássica da Pirâmide Invertida. A proposta do autor é a chamada “Pirâmide Deitada”, que divide a informação em níveis de leitura e permite que o leitor avance pelo assunto de acordo com o próprio interesse. Para explicar o modelo, Canavilhas (2014) descreve que a ideia é subdividida em níveis:

a) Unidade Base: resumo do acontecimento; b) Explicação: liga-se ao primeiro nível por uma só hiperligação e completa a informação essencial sobre o acontecimento; c) Contextualização: oferece mais informação sobre cada um dos aspetos fundamentais da notícia, desenvolvendo a informação apresentada nos níveis anteriores; d) Exploração: procura estabelecer ligações com outras informações existentes no arquivo da publicação ou em sites externos. (CANAVILHAS, 2014, p. 14)

Baseado nas propostas de Salaverria (2005) e Canavilhas (2006), a iniciativa deste trabalho foi de construir uma narrativa de maneira capaz de redirecionar o leitor por diversos caminhos. Voltado para os aplicativos móveis, o modelo de roteiro construído possibilita ao leitor seguir uma narrativa central, linear, passando da direita para a esquerda, de quadro a quadro. Ainda é possível conhecer as consequências e causas do fato apresentado na narrativa central, indo para cima e para baixo. Por fim, nas linhas transversais do quadro apresentado, o leitor que desejar consegue acessar informações sobre outros desdobramentos desse fato central. São seis possibilidades de leitura em um mesmo quadro, com também as opções de seguir para o próximo quadro ou retornar ao anterior.

Quadro 1	Descrição	Texto
Diagonal 1		
Diagonal 2		
Superior		
Central		
Inferior		
Diagonal 3		
Diagonal 4		

↖	↑	↗
←	Quadro Central	→
↙	↓	↘

De tal modo, podemos considerar a narrativa central como a primeira camada. O leitor tem a opção de percorrer a narrativa dos quadros centrais sem, necessariamente, ter que passar por nenhum dos quadros da expansão e aprofundamentos do tempo que foram propostos. As opções de percursos pelas diagonais constituem o incremento de outras mídias que se relacionam intimamente com a narrativa central. Aqui são implementados os recursos de vídeo, áudios, fotos e documentos que possuem ligação direta com a temática a ser abordada.

A opção de permitir a leitura de quadro e não por páginas com vários quadros, como na plataforma convencional, ocorreu para evitar que a apresentação ao leitor seja pequena demais e exija aumentar o tamanho do material em sucessivos zooms. O intuito de apresentar seis alternativas ao leitor a partir de um ponto de referência vai de encontro com a alegoria construída por Pena (2006), que descreve o jornalismo literário como uma estrela de seis pontas. Essa é uma das possibilidades que podem ser encontradas nesse modelo de roteiro. Segundo o autor, essa concepção:

Significa potencializar os recursos do Jornalismo, ultrapassar os limites dos acontecimentos cotidianos, proporcionar visões amplas da realidade, exercer plenamente a cidadania, romper as correntes burocráticas do lead, evitar os definidores primários e, principalmente, garantir perenidade e profundidade aos relatos. (PENA, 2006, p. 13)

Nessa visão, o autor reitera que qualquer narrativa é feita a partir de um recorte sobre um acontecimento, uma biografia ou uma reportagem. O jornalismo pressuposto pela estrela de seis pontas seria o responsável por seis finalidades de apresentação da narrativa, a saber: desenvolver as técnicas do jornalismo tradicional, romper com a periodicidade e a atualidade, contextualizar de forma abrangente os fatos, exercer a cidadania, ir além das concepções do

lead e evitar os definidores primários.

O jornalismo e as histórias em quadrinhos compartilham, nesse modelo, suas ferramentas de atuação e acrescentam as alternativas de outros meios para transmitir a mensagem do roteirista. Em uma perspectiva mais ampla, as histórias em quadrinhos sempre foram ferramentas muito úteis para o entretenimento e, recentemente, com os trabalhos de Joe Sacco, também ingressaram na área do jornalismo. Esse potencial já era destacado por Eisner (1989) quando este apontava que o aprofundamento das histórias em temas mais adultos seria fundamental para o crescimento do interesse do público em geral:

Isso resume o desafio enfrentado por escritores e artistas de quadrinhos que buscam um lugar em nossa cultura literária. Até onde os quadrinhos podem ir quando abordam “temas sérios” ainda é um desafio. Felizmente, o grande aumento do número de artistas e escritores sérios que migraram para os quadrinhos serve de testemunho do potencial dessa mídia. E tenho convicção de que o conteúdo das histórias será o propulsor do futuro das revistas em quadrinhos. (EISNER, 2005, p. 08)

Ainda que metaforicamente, a proposta de Pena (2006) se relaciona diretamente com as definições estabelecidas Eisner (2005) à medida em que ambos apontam caminhos para o desenvolvimento dos quadrinhos com temáticas jornalísticas. O primeiro indica os desafios a serem superados pelo jornalismo na busca por histórias, na maneira de reportar os fatos e como orientar a conduta do profissional diante dessas situações. Por sua vez, o segundo é um dos teóricos essenciais para a análise das narrativas gráficas e, por meio de seu trabalho, inúmeros estudos continuam a observar e buscar o entendimento sobre as ferramentas dos quadrinhos. Assim, ao entrelaçar ambos a ideia é ampliar as potencialidades dos quadrinhos jornalísticos, sendo uma forma híbrida de linguagem para entreter e informar.

Cada requadro proposto e toda a produção do roteiro pode ser acessado no item Anexo. Além disso, o material pode ser acessado gratuitamente, com as demais mídias inclusas, em uma pasta disponibilizada no Google Drive ³ e em formato CD, que acompanha este trabalho. O objetivo deste trabalho foi de propor um modelo de roteiro e não executá-lo. Essa é uma etapa posterior, que não está compreendida neste trabalho.

4.3 Narrativa do produto

³ Link: <https://drive.google.com/drive/folders/0B2hTgIompcjTc0hXc3M0c2U2SEE>

A narrativa escolhida para apresentação do modelo de roteiro definido é uma abordagem jornalística sobre o impeachment da presidenta Dilma Rousseff. O processo de cassação do mandato aconteceu formalmente entre 02 de dezembro de 2015 e 31 de agosto de 2016, sendo um dos episódios mais debatidos da história política brasileira recente. Como forma de contextualizar, foram apresentados fatos anteriores a abertura do processo até desdobramentos posteriores à conclusão do impedimento.

A escolha foi feita pela relevância política, histórica e social do fato que provocou protestos favoráveis e contrários aos personagens envolvidos no caso. Além disso, a narrativa possui contrastes, clímax e um desfecho no recorte temporal proposto. Para aprofundar e mesclar outras mídias ao relato foram apresentados vídeos de discursos, fotos de manifestações, documentos com sentenças judiciais e áudios de gravações envolvendo personagens importantes da narrativa do impeachment no Brasil.

4.4 Argumento e roteiro “Impeachment da presidenta Dilma Rousseff: tragédia ou farsa?”

Após sair derrotado nas urnas em três oportunidades, o ex-metalúrgico Luís Inácio Lula da Silva foi eleito presidente da república em 2002. A vitória, até o momento, havia sido a maior conquista do Partido dos Trabalhadores (PT), fundado em 1980. Cercado de esperanças, Lula foi responsável pelo desenvolvimento de programas sociais, da expansão das universidades públicas, financiamentos estudantis em universidades privadas, valorização da moeda, controle da inflação, aumento significativo do salário mínimo, entre outros projetos.

Oito anos no governo permitiram que Lula elege-se um sucessor. A escolhida foi a então Ministra-chefe da Casa Civil, Dilma Rousseff, eleita em 2010. A primeira mulher no cargo máximo do país deu sequência aos projetos iniciados por Lula. No entanto, a crise financeira internacional que despontou em 2008 começou a surtir efeitos no Brasil em meados de 2014. Mesmo assim, com saldo positivo no seu primeiro mandato, Dilma alcançou a reeleição nas urnas em outubro daquele ano.

No entanto, o principal partido de oposição, o Partido da Social Democracia Brasileira (PSDB), não recebeu com tranquilidade a quarta vitória consecutiva do PT para o cargo máximo da República. O senador Aécio Neves, derrotado por Dilma, solicitou ao Tribunal

Superior Eleitoral uma auditoria das eleições 2014, para apurar possíveis fraudes na contagem dos votos. A oposição dava sinais de que não iria aceitar facilmente mais uma derrota. O novo slogan do partido era “Oposição a favor do Brasil”.

Mesmo antes de assumir o segundo mandato, Dilma Rousseff já era alvo de manifestações na internet de grupos ligados à oposição. Contrariando promessa de campanha, a presidenta adotou algumas medidas impopulares como a mudança na regra do seguro desemprego, o anúncio do banqueiro Joaquim Levy como Ministro da Fazenda e elevação da taxa Selic, que reduziram ainda mais sua aprovação diante da opinião pública. Nesse momento, as manifestações que eram virtuais tornaram-se reais e ganharam as ruas em inúmeras cidades pelo Brasil.

Assim que assumiu, em janeiro de 2015, além da oposição tucana, Dilma ganhou um opositor do Partido do Movimento Democrático Brasileiro (PMDB), partido do então vice-presidente Michel Temer. O deputado federal Eduardo Cunha venceu o petista Arlindo Chinaglia na disputa pela presidência da Câmara dos Deputados. Desde suas primeiras medidas, Cunha já indicava que não iria se alinhar aos rumos pretendidos pela presidenta. Para contornar a situação, Temer foi acionado para ser responsável pela articulação política dentro do próprio partido. A medida, por sua vez, não foi eficiente para conter as ofensivas contra o Planalto.

Em meio a delações premiadas após prisões de donos de empreiteiras, no âmbito da Operação Lava-Jato, no mês de julho de 2015 o consultor Júlio Camargo revelou que fez o repasse de propina no valor de US\$ 5 milhões para Cunha. Essa foi uma das primeiras situações nas quais o então Presidente da Câmara dos Deputados teria o nome vinculado a escândalos de corrupção. Como estratégia, Cunha afirma, por meio da imprensa, que a citação foi uma armadilha construída pelo PT. Sendo assim, ele decide romper politicamente com o governo.

Em seguida, foram reveladas contas na Suíça não declaradas de Cunha. O deputado havia afirmado à CPI da Petrobras, em março de 2015, que não possuía nenhum vínculo financeiro no exterior. O Conselho de Ética da Câmara dos Deputados decidiu abrir processo por quebra de decoro parlamentar contra o presidente. Antecipadamente, a bancada petista anunciou voto favorável ao prosseguimento do processo. Como um reflexo da medida, no mesmo dia, 02 de dezembro, Cunha aceitou o pedido de impeachment contra a presidente Dilma, que foi assinado pelos juristas Hélio Bicudo e Miguel Reale Júnior e pela advogada

Janaína Paschoal apontando existência de crime de responsabilidade na apresentação das contas de 2014 feitas pelo Governo, as chamadas pedaladas fiscais.

Enquanto o processo avança nos trâmites legais, com rito estabelecido pelo Supremo Tribunal Federal (STF), a atenção se volta para o ex-presidente Lula. Na 24ª fase da operação Lava Jato, iniciada no dia 04 de março de 2016, o Ministério Público Federal (MPF) investiga as suspeitas de que Lula teria recebido benefícios das empreiteiras OAS, Odebrecht e do pecuarista José Carlos Bumlai. Dentre esses benefícios estariam um apartamento triplex em Guarujá/SP, um sítio no município de Atibaia/SP, além de vantagens financeiras. Sob essas suspeitas, Lula foi levado coercitivamente para depor no Aeroporto Internacional de Congonhas.

Doze dias depois, para proteger o ex-presidente de uma prisão por motivações políticas e fortalecer sua articulação em Brasília, Dilma nomeia Lula como Ministro-chefe da Casa Civil, o que lhe daria foro privilegiado e iria afastá-lo do juiz federal Sérgio Moro, comandante da Operação Lava Jato. No entanto, o objetivo não foi alcançado. Poucas horas após o ato, um juiz de primeira instância concede uma liminar que suspende a nomeação de Lula. Um dia depois, o ministro do STF Gilmar Mendes suspender definitivamente a nomeação.

Ainda no mês de março, como mais um passo rumo ao impeachment, o PMDB rompe com o governo. Os ministros foram orientados a entregarem seus cargos e as siglas de menor expressão também seguem o mesmo caminho e desembarcam do governo.

Em uma tarde de domingo, 17 de abril, em sessão extraordinária televisionada pelos canais abertos e canais por assinatura com especialistas da área política, a Câmara dos Deputados aprova a abertura do processo de impeachment contra Dilma Rousseff. Os debates duraram três dias. Os deputados dedicaram seus votos a parentes, a lideranças regionais de seus partidos e em prol do futuro da nação. Como consequência, foi formada a Comissão Especial do Impeachment no Senado.

No Brasil, os grupos de comunicação de grande circulação foram quase unânimes na construção de uma narrativa de integração nacional, de necessidade de medidas de austeridade para controlar a economia e na defesa de que houve um crime de responsabilidade cometido pela presidenta. Em editoriais, jornais de grande expressão pelo mundo procuram explicar os meandros jurídicos da acusação e acabam por concluir que o crime de responsabilidade não se configura, alguns chegam a afirmar que o que está em curso no Brasil é um golpe de estado.

Feitas por correspondentes, algumas matérias expõem as denúncias de corrupção contra Cunha, que foi o juiz de Dilma.

No Senado, a Comissão do Impeachment é presidida pelo senador Antônio Anastasia, do PSDB, partido do senador Aécio Neves, derrotado nas urnas por Dilma. A análise dos documentos segue de maneira acelerada. Mesmo a base aliada tentando imputar ao vice-presidente Michel Temer a corresponsabilidade pelos crimes dos quais a presidenta é acusada, a Comissão nega e aprova o pedido de impeachment apenas contra a presidenta. Com a decisão, Dilma é afastada da Presidência da República e Michel Temer assume o governo provisoriamente.

Assim que assumiu o cargo, no dia 12 de maio, Temer anunciou seus ministérios chefiados exclusivamente por homens e a polêmica extinção do Ministério da Cultura (MinC). As posições repercutiram negativamente na classe artística. Manifestações foram organizadas em inúmeros centros de arte pelo país como forma de oposição ao novo governo.

As ruas do país voltaram a ser o palco ideológico do cenário político. Agora, grupos pró-Dilma foram às ruas em protestos contra o governo interino de Michel Temer. “Fora Temer” foi a mensagem a ser transmitida. Em alguns casos, as manifestações foram marcadas com confrontos com a Polícia Militar. Nesses conflitos entre manifestantes e militares, as ruas tornaram-se campos de batalha.

As delações premiadas e vazamentos de nomes de políticos suspeitos de receberem propina ocupavam os noticiários. Porém, um deles ganhou mais destaque que os demais. O ministro do Planejamento, Romero Jucá (PMDB-RR), e o ex-presidente da Transpetro, Sérgio Machado, tiveram uma ligação grampeada. Os áudios foram divulgados pelo jornal Folha de São Paulo. Na conversa, os dois destacam que o objetivo de retirar Dilma do governo era estratégico para barrar as investigações da operação Lava Jato. Seria um grande “acordo nacional”, inclusive com o STF. Os grampos foram feitos em março e divulgados somente no mês de maio.

Em meio a debates, argumentações, apresentações técnicas e discussões acaloradas entre os senadores, o processo de impeachment seguia no Senado Federal. O resultado final dos trabalhos decretou o afastamento definitivo de Dilma Rousseff, eleita com 54 milhões de votos. O impeachment de Dilma durou oito meses e 29 dias, com entrada no dia 02 de dezembro de 2015 e desfecho no dia 31 de agosto de 2016.

O vice-presidente Michel Temer assumiu o cargo definitivamente no dia 31 de agosto

de 2016, como o 37º Presidente da República. Com um projeto de governo que não passou pelo crivo das urnas, Temer decide implantar uma série de medidas antipopulares ou sem debates com a sociedade, como alterações na grade curricular do ensino médio, mudança nos critérios da aposentadoria e a flexibilização de negociações entre empregador e empregado, o que contraria a Consolidação das Leis Trabalhistas.

4.5 Roteiro

Quadro 01	Descrição ou expansão	Texto
Diagonal superior esquerda 01		
Diagonal superior direita 02		
Superior 01	Lula ergue o braço com a esposa Marisa em frente a uma plataforma de exploração de petróleo da Petrobras.	O ex-metalúrgico Luís Inácio Lula da Silva é eleito pelo Partido dos Trabalhadores em 2002. Nos oito anos de governo defende a bandeira dos avanços sociais.
QUADRO CENTRAL 01	Lula e Dilma erguem os braços em comício da vitória após as eleições 2014.	Dilma Rousseff é reeleita com 54 milhões de votos e assume seu segundo mandato em 01 de janeiro de 2015. Eleitores optam por manter o plano de governo iniciado em 2003 com Lula, ao qual Dilma deu sequencia a partir de 2010.
Inferior 01	O candidatos Aécio Neves e o senador Aloysio Nunes tristes durante coletiva pós-eleições.	Sob a alegação de suspeitas de fraude, o candidato derrotado Aécio Neves pede recontagem dos votos ao Tribunal Superior Eleitoral (TSE)
Diagonal inferior esquerda 01		
Diagonal inferior direita 01		

Quadro 02	Descrição ou expansão	Texto
Diagonal superior esquerda 02		
Diagonal superior direita 02	Álbum de fotos das manifestações anti-Dilma.	
Superior 02	Faixas e cartazes contrários à Dilma, com alusão à Ditadura Militar.	A oposição convoca, via redes sociais, protestos contra Dilma Rousseff antes mesmo da petista assumir o segundo mandato.
QUADRO CENTRAL 02	Cunha comemora a vitória da eleição para presidente da Câmara dos Deputados ao lado de outros congressistas.	A aceitação nas urnas, porém, não se refletiu em articulação política e o governo não fez maioria no Congresso. Com um mês sofre sua primeira derrota. O deputado Eduardo Cunha (PMDB-RJ) é eleito presidente da Câmara e, mesmo sendo de um partido da base aliada, assume postura de oposição.
Inferior 02	Dilma fala ao ouvido com Michel Temer.	Prevendo dificuldades no embate contra Cunha, Dilma aciona o vice-presidente Michel Temer para liderar diálogo com o peemedebista e a oposição.
Diagonal inferior esquerda 02		
Diagonal inferior direita 02		

Quadro 03	Descrição ou expansão	Texto
Diagonal superior esquerda 03	Texto explicativo sobre a Operação Lava Jato, seus objetivos, juízes e promotores, além de uma linha do tempo de todas as fases até aqui.	
Diagonal superior direta 03	Trechos de delação em que Cunha é citado.	
Superior 03	Cunha aponta o dedo indicador para si em sinal de dúvida.	Em mais uma fase da Operação Lava Jato, Cunha foi citado como beneficiário de propinas, no valor de, aproximadamente, U\$ 5 milhões. Cunha alega armação do PT.
QUADRO CENTRAL 03	Cunha discursa e faz gesto semelhante ao Príncipe Hamlet em diálogo com uma caveira.	Cunha, citado em delações premiadas da Operação Lava Jato, é denunciado por quebra de decoro em outubro. A bancada do PT se declara favorável ao prosseguimento do processo e o Planalto decide não intervir. Em um ato de vingança, Cunha acolhe pedido de impeachment.
Inferior 03	Cunha recebe documentos das mãos de juristas.	Por quebra de decoro, Cunha é denunciado à comissão de Ética da Câmara. A bancada do PT decide ser favorável ao prosseguimento do processo. Em seguida, Cunha acolhe pedido de impeachment.
Diagonal inferior esquerda 03	Vídeo explicativo sobre o impeachment, justificativas e os ritos do processo.	
Diagonal inferior direita 03		

Quadro 04	Descrição ou expansão	Texto
Diagonal superior esquerda 04		
Diagonal superior direita 04	Vídeo do discurso de Lula após ser libertado	
Superior 04	Rosto de Lula em meio a policiais e advogados, que estão de costas.	Lula é levado coercitivamente para depor na Polícia Federal. A suspeita é de que o ex-presidente tenha recebido presentes de uma série de empreiteiros denunciados na operação Lava Jato.
QUADRO CENTRAL 04	Dilma acompanha Lula na assinatura de termo de posse como Ministro da República.	Dilma nomeia Lula como Ministro-chefe da Casa Civil em março de 2016. A medida visa dar foro privilegiado ao ex-presidente, citado na Lava Jato, além de tornar o petista articulador político na tentativa de barrar o impeachment.
Inferior 04	Lula olha para o alto.	Poucas horas após a cerimônia de nomeação, um juiz de primeira instância suspende o ato. Um dia depois, o ministro Gilmar Mendes, do STF, confirma definitivamente a nomeação.
Diagonal inferior esquerda 04	Documento da decisão do juiz que suspendeu a nomeação de Lula	
Diagonal inferior direita 04		

Quadro 05	Descrição ou expansão	Texto
Diagonal superior esquerda 05		
Diagonal superior direita 05		
Superior 05	Jucá, Cunha e Padilha erguem as mãos em sinal de vitória.	O PMDB, do vice-presidente Michel Temer, desembarca do governo e leva outros partidos da base aliada também. O vice, sem renunciar, afirma que não apoia mais Rousseff.
QUADRO CENTRAL 05	No plenário da Câmara, deputados celebram a aprovação da abertura do processo de impeachment. Cartazes com dizeres “Tchau, querida” compõem a imagem.	O impeachment avança. Com 347 votos favoráveis, a Câmara dos Deputados decide pela abertura do processo em 17 de abril de 2016. A acusação é de que a presidenta cometeu crime de responsabilidade fiscal.
Inferior 05	Capas de jornais e revistas sobre o impeachment.	Em manchetes de jornais, editoriais e reportagens especiais, a mídia brasileira divide opiniões a respeito do processo. Enquanto veículos brasileiros defendem sua legalidade, a mídia internacional critica o procedimento.
Diagonal inferior esquerda 05	Galeria de fotos com as capas das revistas e manchetes de jornais pelo mundo.	
Diagonal inferior direita 05	Galeria de fotos com as capas das revistas e manchetes de jornais brasileiros no dia 18 de abril.	

Quadro 06	Descrição ou expansão	Texto
Diagonal superior esquerda 06	Vídeo do discurso de defesa de Dilma.	
Diagonal superior direita 06	Vídeo com as acusações contra a presidenta feitas pelo relator Antonio Anastasia.	
Superior 06	Senador Antonio Anastasia discursa em reunião da comissão do impeachment.	No Senado Federal, é formada a comissão de impeachment, que tem como relator o senador Antonio Anastasia, do PSDB, partido do candidato derrotado em 2014. Aécio Neves, que também ocupa uma cadeira, está entre os senadores que irão julgar o pedido.
QUADRO CENTRAL 06	Senadores de mãos dadas e erguidas celebram a aprovação da comissão no Senado.	Sem nenhuma surpresa, o processo de impeachment é acolhido pelo Senado Federal em 12 de maio. Dilma Rousseff é afastada temporariamente do cargo e o vice-presidente Michel Temer assume o governo interinamente.
Inferior 06	Temer, de mãos para o alto, faz discurso de posse acompanhado de parceiros que sorriem.	Em um de seus primeiros atos, Temer nomeia seu ministério exclusivamente composto por homens, gerando muitas críticas.
Diagonal inferior esquerda 06	Álbum de fotos e currículos com os novos ministros de Temer.	
Diagonal inferior direita 06	Vídeo do discurso de posse do interino Temer.	

Quadro 07	Descrição ou expansão	Texto
Diagonal superior esquerda 07		
Diagonal superior direita 07	Montagem com fotos das manchetes de jornais pelo país sobre os protestos contra o fim do MinC.	
Superior 07	Temer no canto inferior direito com a mão na boca.	Uma das primeiras medidas do governo interino é o fim do Ministério da Cultura, o que gerou revolta em parte da classe artística.
QUADRO CENTRAL 07	Protestos na rua contrários ao novo governo com os dizeres “Fora Temer”.	Após o afastamento, petistas e outros partidos de esquerda convocam manifestações contra o novo governo pelo país. A mensagem era apenas uma: “Fora Temer”.
Inferior 07	Romero Jucá com dedo indicativo levantado.	Com menos de um mês de governo, ministério de Temer começa sofrer primeiras baixas. Romero Jucá, Ministro do Planejamento, é denunciado com grampos telefônicos colhidos em março nos quais propunha tirar Dilma para conseguir barrar o avanço da Operação Lava Jato.
Diagonal inferior esquerda 07	Áudio de conversa entre Jucá e Sérgio Machado.	
Diagonal inferior direita 07		

Quadro 08	Descrição ou expansão	Texto
Diagonal superior esquerda 08		
Diagonal superior direita 08		
Superior 08	Capas de revistas que apoiam o governo Temer.	Às vésperas da votação final do impeachment no Senado, revistas e jornais de grande circulação apontam argumentos favoráveis para o país caso Temer assuma a presidência.
QUADRO CENTRAL 08	Temer faz o juramento de posse ao lado do Presidente da Câmara dos Deputados Rodrigo Maia.	Após pouco mais de três meses de análise e seis dias de julgamento, o Senado Federal decidiu, com 42 votos favoráveis, 36 contrários e 3 abstenções, cassar o mandato de Dilma Rousseff por crimes de responsabilidade. Temer assume a presidência da República definitivamente em 31 de agosto de 2016.
Inferior 08	Temer observa o horizonte com expressão séria e o Ministro da Fazenda, Henrique Meireles, sorri.	O plano de Temer, para superar a crise inclui sacrifícios de todos os brasileiros. Assim, propõe um plano de austeridade, como o congelamento dos gastos públicos por 20 anos e uma reforma da Previdência com aumento da idade mínima para aposentadoria.
Diagonal inferior esquerda 08		
Diagonal inferior direita		

5 - PLANO DE EXEQUILIBIDADE

Em um nicho de mercado como o das histórias em quadrinhos surgem duas opções para a viabilidade do projeto: financiamento coletivo ou participação em editais de programas de incentivo a cultura regional, estadual ou nacional. O modelo também estará disponível em canais de mídia específicos para os interessados em histórias em quadrinhos. O relacionamento com os roteiristas e com os interessados no projeto será feito por meio das mídias sociais. Instagram, Facebook e Twitter são ferramentas voltadas para o entretenimento com uma capacidade de alcance para gerar engajamento sobre a ideia. Mas, além dessa forma de apresentação, o intuito também é participar de eventos científicos da área de comunicação e outros específicos sobre os quadrinhos, a fim de gerar um debate construtivo sobre o trabalho.

Neste ponto as redes sociais voltam a ter papel fundamental para facilitar o acesso da proposta aos roteiristas. As redes oficiais do projeto (fanpage no Facebook, perfil no Twitter e perfil no Instagram) serão voltadas para interação entre aqueles que buscam alternativas e diálogo na construção de um modelo de trabalho para as mobile comics.

O público esperado são os roteiristas de histórias em quadrinhos que pretendam se enveredar pelos caminhos da construção de uma narrativa nos dispositivos móveis, pesquisadores e leitores que também buscam informações sobre o tema. O mercado das histórias em quadrinhos para os aplicativos móveis no país está em expansão devido a inauguração de streamings por assinatura de HQ's como o Cosmic e o Social Comics, que também podem ser acessados por meio de um computador. Esses canais semanalmente apresentam parcerias com editoras de médio porte para disponibilização de conteúdo para um número também crescente de usuários. Assim, ao notar um destaque nesse nicho das histórias em quadrinhos surge, portanto, uma oportunidade de oferecer o modelo de um roteiro como uma concepção alternativa às que esses veículos utilizam.

Além da contribuição ao desenvolvimento das narrativas gráficas, o trabalho também oferece uma alternativa às narrativas jornalísticas. Agora, existe a opção do jornalista/roteirista deixar ainda mais explícitos quais são os pontos de vista e as correntes de informação que estão presentes no texto e ainda mesclar uma série de mídias a serviço de um mesmo fato, em um mesmo produto.

5.1 Custos

Tabela 1: Recursos Humanos

Recursos Humanos	Quantidade	Valor unitário	Valor total
Roteirista	6 meses	R\$ 1.687,00	R\$ 10.122,00
Revisor	1 mês	R\$ 937,0	R\$ 937,00

Fonte: Autor

Tabela 2: Recursos de Custeio

Recursos de Custeio	Quantidade	Valor unitário	Valor total
Notebook	3	R\$ 1.750,00	R\$ 5.250,00
Internet	6 meses	R\$ 989,00	R\$ 989,00
Pen drive	2	R\$ 39,99	R\$ 79,98
Compra de livros	8	R\$ 44,90 / R\$ 25,99 R\$ 51,90/ R\$ 56,90 R\$ 32,90/ R\$ 45,90 R\$ 23,90/ R\$ 21,50	R\$ 303,89

Fonte: Autor

Tabela 4: Recursos Totais

Recursos	Quantidade	Valor unitário	Valor total
Humano	-	-	R\$ 11.059,00
Custeio	-	-	R\$ 6.622,87
Total	-	-	R\$ 17.681,87

Fonte: Autor

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento do trabalho se propôs a produzir uma alternativa para as histórias em quadrinhos voltadas para os dispositivos móveis. O modelo de roteiro sugerido para essas histórias mescla as técnicas utilizadas pelo jornalismo, na construção de uma narrativa e na abordagem aos fatos, com os traços das histórias em quadrinhos, como a utilização dos quadros, da sarjeta e da arte sequencial. Essa concepção foi desenvolvida com o propósito de inserir a linguagem de outras mídias como forma de aprofundar os fatos apresentados buscando as causas, consequências e outros desdobramentos. Dessa maneira, o trabalho aliou o jornalismo e as histórias em quadrinhos em uma ação voltada aos aplicativos móveis. A partir de agora, os dois meios ganham uma nova ferramenta para contar histórias, narrar fatos, aprofundar outras abordagens realizadas em determinados temas.

Durante o percurso de elaboração de uma proposta híbrida, a importância da produção de um roteiro torna-se cada vez mais imprescindível. Isso ocorre porque é a partir desse procedimento que os itens a serem acrescentados são gerenciados de forma a atuarem de maneira integrada, para evitar a redundância de informações apresentadas por diferentes ferramentas inseridas no produto.

A apresentação desse modelo alternativo nasce, portanto, do âmbito de propor a ampliação das potencialidades das histórias quadrinhos como também de ser outra forma de narrar fatos jornalísticos, de maneira transmidiática. Essa proposta foi construída em um momento estratégico em que o debate sobre a crise do jornalismo e dos quadrinhos discute iniciativas que visam fomentar soluções para auxiliar o relacionamento dessas mídias com as novas plataformas de atuação, como *smartphones*, *tablets* e *e-readers*. Ao passo que contribuem com recursos específicos para os dispositivos móveis, o uso desses aparelhos também modificam a maneira como a narrativa é apresentada, pois exige cada vez mais especificação das produções voltadas para os *mobile comics*. O motivo da exigência é devido às variadas configurações existentes em cada dispositivo, que vão desde o sistema operacional até itens como zoom e vibração.

Nesse caminho, o trabalho avaliou similares existentes no mercado dos *mobile comics*, apresentou as facetas da produção do roteiro nos dispositivos móveis e apresentou os níveis de informação. Por uma questão de interação do aparelho e seu usuário, a história foi consolidada para ser aprofundada de acordo com o interesse desse usuário nos fatos e seus

desdobramentos, o que permite construir um caminho variável a cada nova leitura.

Essa proposta foi de encontro à tese defendida por McCloud (2014) com relação às revoluções que ocorreram nas histórias em quadrinhos: produção digital, difusão digital e histórias digitais. A primeira se refere ao uso de ferramentas digitais para produzir os conteúdos. Na segunda, as formas digitais de distribuição dessas produções. E, por último, a evolução completa dos quadrinhos para um ambiente inteiramente digital. Este trabalho, por fim, visou o desdobramento da segunda etapa, que ocorre nos dispositivos móveis.

REFERÊNCIAS

ALLEN, Todd. **The Economics of Web Comics**. EUA: Indignant Media, 2007.

BRUCK, Mozahir Salomão. **Palavra**: dispositivo. Revista Dispositiva: Belo Horizonte, v.1, n.1, 2012, p. 39 – 44.

CAGNIN, Antônio Luiz. **Os quadrinhos**: um estudo abrangente da arte sequencial; linguagem e semiótica. São Paulo: Criativo, 2014.

CANAVILHA, João (Org.). **Webjornalismo**: 7 características que marcam a diferença. Covilhã: LabCom, 2014.

CARRIER, David. **The Aesthetics of Comics**. EUA: The Pennsylvania State University Press, 2000.

CHARTIER, R. **A aventura do livro**: do leitor ao navegador. São Paulo: Editora UNESP e Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 1999.

_____. **Formas e sentido**: cultura escrita: entre distinção e apropriação. Campinas: Mercado de Letras, 2003.

COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro**. São Paulo: Summus, 2000.

DANTON, Gian (pseud. Ivan Carlo Andrade de Oliveira). **Como escrever quadrinhos**. João Pessoa: Marca da Fantasia, 2015.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo, Perspectiva, 1998.

EISNER, Will. **Quadrinhos e a Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

_____. **Narrativas Gráficas**. São Paulo: Devir, 2005.

EVANGELISTA, Eduardo. Percepção de imagem e tempo nos quadrinhos. In: XXI Simpósio Nacional de Geometria Descritiva e Desenho Técnico, 2013, Florianópolis. **Anais**

eletrônicos. Disponível em <www.graphica2013.ufsc.br/>. Último acesso em 17 de fev. de 2017.

FRANCO, Edgar Silveira. **HQtrônicas**: do suporte papel à rede internet, SP, 2001. 189 f. Dissertação (Mestrado em Multimeios). Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2001.

GARCIA, Mário. Pure Design: 79 simple solutions for magazines, books, newspapers and websites. St. Petersburg, Florida: Miller Media, 2002.

GOSCIOLA, Vicente. Roteiro para novas mídias. In: XXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2004, Caxias do Sul. **Anais eletrônicos**. Disponível em <www.intercom.org.br/papers>. Último acesso em 15 de fev. de 2017.

_____. **Transmediação**: formas narrativas em novas mídias. Fonseca Journal of Communication: Salamanca, v. 2, n. 1, 2013, p. 280-395.

_____. **Roteiro para as novas mídias**: Do Game à TV Interativa. São Paulo: Senac, 2003.

GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2015.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

KRENING, Thiago da Silva. **Projetando narrativas**: diretrizes de projeto para histórias em quadrinhos digitais em dispositivos móveis, RS. 2015. 199 f. Dissertação (Mestrado em Design). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015.

KUHN, Thomas. **A Tensão Essencial**. Lisboa: Edições 70, 2009

LORENZ, Mirko. Personalização: Análise aos 6 graus. IN: CANAVILHA, João (Org.). **Webjornalismo**: 7 características que marcam a diferença. Covilhã: LabCom, 2014.

MCKEE, Robert. **Story**: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiros.

Curitiba: Arte e Letra, 2006.

MCLUHAN, Marshall. Os meios de comunicação como extensões do homem. São Paulo, Cultrix, 2007.

McLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M.Books, 2014.

_____. **Reinventando os quadrinhos**. São Paulo: M.Books, 2014.

MONTARDO, Sandra Portella. **Narrativas em histórias quadrinhos**: adaptação para dispositivos móveis de leitura digital. Liinc em Revista: Rio de Janeiro, v.11, n.1, 2015, p. 255-272.

O'NEIL, Denis. Guia Oficial DC Comics Roteiros. São Paulo: Opera Graphica Editora, 2005.

PALÁCIO, Marcos. Jornalismo Online, Informação e Memória: Apontamentos para debate. In: JORNADAS DE JORNALISMO ONLINE, 1999, Covilhã. **Anais**. Covilhã: Jornadas de Jornalismo Online, 1999.

PALACIOS, Marcos. Memória: Jornalismo, memória e história na era digital. IN: CANAVILHA, João (Org.). **Webjornalismo: 7 características que marcam a diferença**. Covilhã: LabCom, 2014.

PALACIOS, Marcos; CUNHA, Rodrigo do Espírito Santo da. **A taticidade em dispositivos móveis: primeiras reflexões e ensaio de tipologias**. Revista Contemporânea, v.10, n. 3, 2012. Disponível em: <https://portalseer.ufba.br/index.php/contemporaneaposcom/article/view/6575>. Último acesso em 22 de abr. de 2017.

PÉCORA, Alcir. **O campo das práticas da leitura, segundo Chartier**. In: CHARTIER, Roger (org.). Práticas de Leitura. São Paulo: Estação da Liberdade, 2001.

PENA, Felipe. **Jornalismo Literário**. São Paulo: Contexto, 2006.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009.

RICH, Carole. **Newswriting for the Web a study for the poynter of Media Studies**.

University of Alaska Anchorage, 1998. Disponível em: <http://www.members.aol.com/crich13/poynter1.html>. Último acesso em 05 de mai. de 2017.

SALAVERRÍA, Ramon. Multimedialidade: Informar para cinco sentidos. IN: CANAVILHA, João (Org.). **Webjornalismo: 7 características que marcam a diferença**. Covilhã: LabCom, 2014.

_____. *Redacción periodística en internet*. Pamplona: Eunsa, 2005.

SANTAELLA, Lúcia. **Cultura do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTOS, Rodrigo Otávio dos. **Webcomics Malvados: tecnologia e interação nos quadrinhos de André Dahmer**, PR. 2010. 215 f. Dissertação (Mestrado em Tecnologia) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2010.

SODRÉ, Muniz. **Comunicação: um campo em apuros teóricos**. In: Revista Matrizes, 2012. São Paulo: ano 5, nº 2, 2012, p. 11-27.

SITES CONSULTADOS

CARTA CAPITAL . Editora Confiança. 2016. Portal de notícias da Revista Carta Capital. Disponível em: www.cartacapital.com.br. Acesso em: 22 de nov. 2016.

DC COMICS. DC Entertainment. 2017. Apresenta detalhes sobre as publicações da própria editora. Disponível em: www.dccomics.com. Acesso em: 10 de jan. 2017.

EDITORA BOITEMPO. Boitempo Editorial. 2016. Espaço destinado para atualizações sobre os lançamentos de obras e informações sobre o catálogo da editora. Disponível em: www.boitempoeditorial.com.br. Acesso em: 22 de nov. 2016.

ÉPOCA. Organizações Globo. 2016. Portal de notícias da Revista Época. Disponível em: www.epoca.globo.com. Acesso em: 22 de nov. 2016.

ESTADÃO. Agência Estado. 2016. Portal de notícias sobre diversas editorias nacionais e internacionais. Disponível em: www.estadao.com.br. Acesso em: 22 de nov. 2016.

FOLHA DE S. PAULO. Grupo Folha. 2016. Portal de notícias sobre diversas editorias nacionais e internacionais. Disponível em: www.folha.uol.com.br. Acesso em: 22 de nov. 2016.

G1. Organizações Globo. 2016. Portal de notícias sobre diversas editorias nacionais e internacionais. Disponível em: www.oglobo.globo.com. Acesso em: 22 de nov. 2016.

IBIBLIO. University of North Carolina. 2015. Biblioteca e espaço de arquivo digital público. Disponível em: www.ibiblio.org. Acesso em: 16 de out. 2015.

ISTOÉ. Editora Três. 2016. Portal de notícias da Revista IstoÉ. Disponível em: www.istoe.com.br. Acesso em: 22 de nov. 2016.

MARVEL COMICS. Marvel Digital Comics. 2017. Apresenta detalhes sobre as publicações da própria editora. Disponível em: www.marvel.com. Acesso em: 10 de jan. 2017.

MOBILE COMIC. Mobile Comic.org. 2017. Site voltado para apresentação de trabalhos de *mobile comics*. Disponível em: www.mobilecomic.org. Acesso em: 10 de fev. 2017.

O GLOBO. Organizações Globo. 2016. Portal de notícias sobre diversas editorias nacionais e internacionais. Disponível em: www.oglobo.globo.com. Acesso em: 22 de nov. 2016.

SOUTH PARK. South Park Studios. 2015. Site destinado a compartilhar informações e arquivos sobre South Park. Disponível em: www.southpark.cc.com. Acesso em: 16 de out. 2015.

VEJA. Grupo Abril. 2016. Portal de notícias da Revista Veja. Disponível em: www.veja.abril.com.br. Acesso em: 22 de nov. 2016.

ANEXO

1. Quadros centrais





POR OUTRO LADO, A ACEITAÇÃO NAS URNAS NÃO SE REFLETIU EM ARTICULAÇÃO POLÍTICA CAPAZ DE FORMAR UMA LIDERANÇA FORTE NO CONGRESSO. EDUARDO CUNHA (PMDB-RJ) FOI ELEITO PRESIDENTE DA CÂMARA DOS DEPUTADOS E IMPÕE A PRIMEIRA DERROTA NO NOVO MANDATO DA PETISTA.





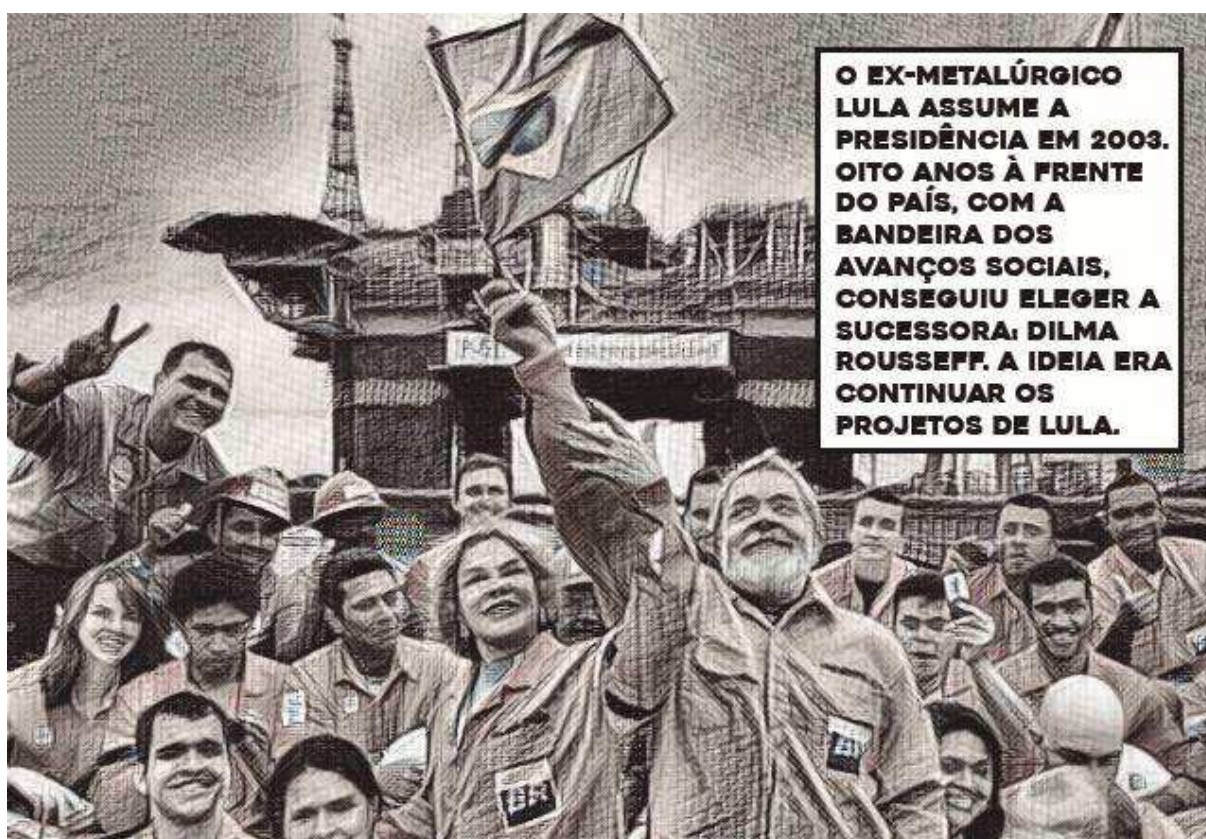






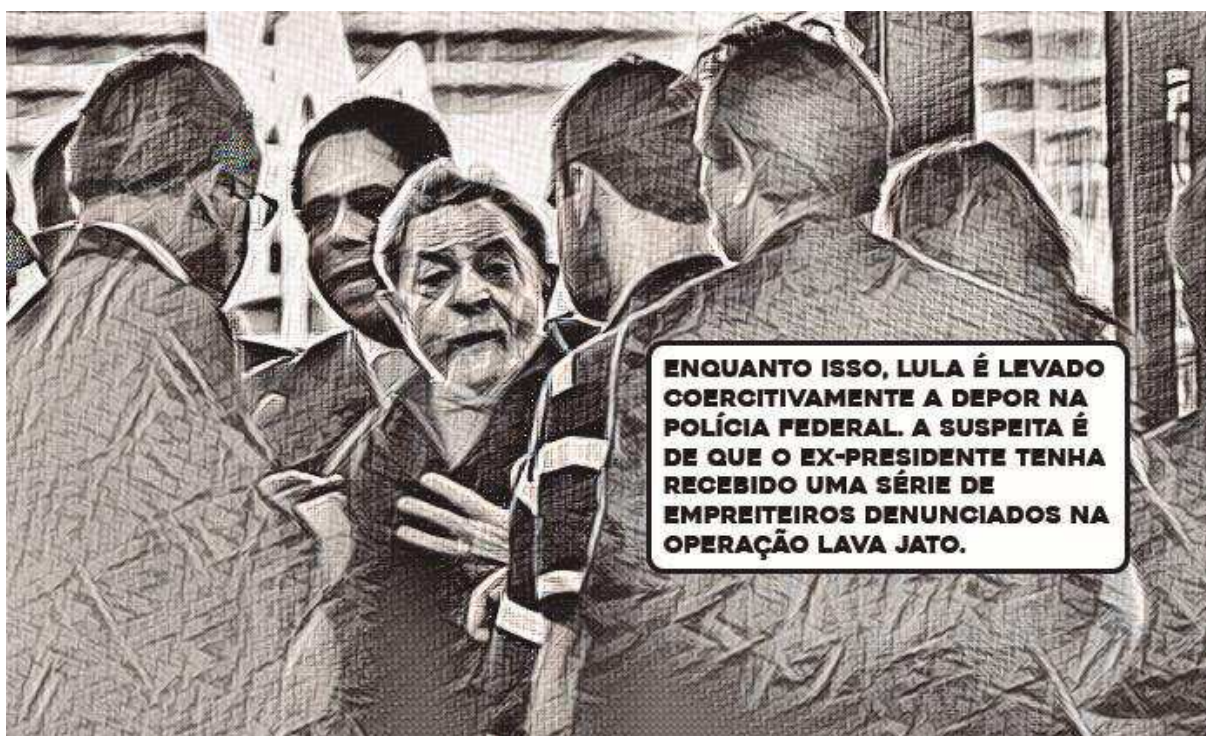


2. Quadros superiores









**ENQUANTO ISSO, LULA É LEVADO
COERCITIVAMENTE A DEPOR NA
POLÍCIA FEDERAL. A SUSPEITA É
DE QUE O EX-PRESIDENTE TENHA
RECEBIDO UMA SÉRIE DE
EMPREITEIROS DENUNCIADOS NA
OPERAÇÃO LAVA JATO.**









3. Quadros inferiores











EM MANCHETES DE JORNAIS, EDITORIAIS E REPORTAGENS ESPECIAIS, A MÍDIA INTERNACIONAL CRITICA A ABERTURA DO PROCESSO DE IMPEACHMENT.



