



Vinicius José Shindo Mitchell

Desenhando histórias em mídias digitais
A experiência em obras interativas ilustradas que
misturam animação, quadrinhos e videogame

Tese de Doutorado

Tese apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Doutor em Design pelo Programa de Pós-graduação em Design, do Departamento de Artes e Design da PUC-Rio.

Orientadora: Prof^a Dr^a Luiza Novaes

Rio de Janeiro,
Abril de 2024



VINICIUS JOSÉ SHINDO MITCHELL

Desenhando histórias em mídias digitais A experiência em obras interativas ilustradas que misturam animação, quadrinhos e videogame

Tese apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Doutor em Design pelo Programa de Pós-graduação em Design, do Departamento de Artes e Design da PUC-Rio. Aprovada pela Comissão Examinadora abaixo.

Profa. Luiza Novaes

Orientadora

Departamento de Artes & Design - PUC-Rio

Prof. Guilherme de Almeida Xavier

Departamento de Artes & Design - PUC-Rio

Profa. Maria das Graças de Almeida Chagas

Departamento de Artes & Design - PUC-Rio

Profa. Maria Clara da Silva Ramos Carneiro

Departamento de Letras Estrangeiras Modernas - UFSM

Prof. Gabriel Filipe Santiago Cruz

Departamento de Cinema e Vídeo - UFF

Rio de Janeiro, 5 de Abril de 2024

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem autorização da universidade, do autor e do orientador.

Vinicius José Shindo Mitchell

Graduado em Desenho Industrial pela Universidade Federal do Rio de Janeiro, em 2008. Mestre em Design pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, em 2018. É designer, ilustrador e quadrinista.

Ficha Catalográfica

Mitchell, Vinicius José Shindo

Desenhando histórias em mídias digitais : a experiência em obras interativas ilustradas que misturam animação, quadrinhos e videogame / Vinicius José Shindo Mitchell ; orientadora: Luiza Novaes. – 2024.

379 f. : il. color. ; 30 cm

Tese (doutorado)–Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2024.

Inclui bibliografia

1. Artes e Design – Teses. 2. Ilustração. 3. Mídias digitais. 4. Experiência. 5. Interatividade. 6. Mistura de formatos. I. Novaes, Luiza. II. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Artes e Design. III. Título.

CDD: 700

À Rakina, companheira querida,
e à Nice, minha mãe e primeira doutora da família.

Agradecimentos

À professora Luiza Novaes, pela orientação, incentivo e convívio de muita aprendizagem nesses seis anos de pós-graduação.

À Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio) pela oportunidade e apoio, em especial ao Departamento de Artes & Design e ao Programa de Pós-Graduação, seus profissionais e corpo docente.

Aos professores, membros da banca, que se dispuseram a avaliar a tese e contribuir com o incremento da pesquisa.

Aos colegas de grupo de pesquisa e de turma, pelas ricas trocas e apoio mútuo.

Aos realizadores, companheiros de traço, ilustradores, animadores, quadrinistas, game artists, designers, que se disponibilizaram, generosamente, a participar da pesquisa e compartilhar sua experiência e visão do campo de trabalho.

A Ana Cristina Aiko Yamai, Gil Tokio e Aliança Cultural Brasil-Japão.

À Fundação Cecierj, pela oportunidade de desenvolvimento profissional, em especial aos diretores Ulisses Cunha e Bianca Giacomelli, pela compreensão e incentivo, e aos colegas que incentivaram e contribuíram à pesquisa..

À Rakina pelo suporte, parceria, carinho e paciência.

A minha mãe, Nice, pelo suporte e sabedoria.

A todos que cruzaram meu caminho nesses quatro anos e, de alguma forma — com uma dica, um livro emprestado, uma carona, uma conversa, um convite, uma sugestão acadêmica, um PDF raro e fugidio, um contato na fita, um sinal de compreensão ante o sumiço episódico do doutorando (ou o pouco valorizado ato de não fazer nada e, assim, não atrapalhar) —, tornaram a jornada do doutoramento mais suave, prazerosa, memorável e factível.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

Resumo

Mitchell, Vinicius José Shindo. **Desenhando histórias em mídias digitais – A experiência em obras interativas ilustradas que misturam animação, quadrinhos e videogame.** Orientadora: Luiza Novaes. Rio de Janeiro, 2024. 379p. Tese de Doutorado – Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2024.

A pesquisa teve como objetivo geral compreender a experiência e a interatividade em objetos digitais ilustrados, que misturam animação, quadrinhos e videogame. A construção destes objetos digitais, para visualização em sites (homepages) ou aplicativos (apps) para smartphone, é baseada no desenho de ilustração, sendo este um tipo de trabalho no qual a narrativa se desenvolve por meio de imagens desenhadas junto ao texto (falado ou escrito), codificado em produtos para circulação cotidiana. No estudo, foram consideradas questões elaboradas a partir de observações realizadas no campo, tais como: Existe uma designação emergente para objetos que misturam animação, quadrinhos e videogame? Existe um produto codificado, com uma audiência e repositórios específicos? Quais são as dificuldades ou facilidades para o desenvolvimento desse tipo de trabalho, tanto no contexto global quanto no brasileiro? Que qualidades a ilustração pode trazer para o design em mídias digitais, considerando a diversidade estilística que inclui desenho feito à mão e digital? A pesquisa documental catalogou 118 objetos entre março de 2021 e fevereiro de 2024. Foram realizadas 30 entrevistas com 17 realizadores brasileiros e 13 estrangeiros, nativos de Alemanha, Austrália, Colômbia, Estados Unidos, Espanha, Holanda, Índia, Japão, México, Taiwan e Uganda, entre animadores, quadrinistas, designers e game artists, gerando dados qualitativos discutidos na tese. A pesquisa desenvolveu modelos de análise para compreender a experiência e a interatividade em objetos digitais ilustrados, buscando formas de discuti-los e discerni-los sem categorizá-los, a priori, como animação, quadrinhos ou videogame. Autores das três grandes áreas abordadas, como Marina Estela Graça (2006), animação; Thierry Groensteen (2015), quadrinhos; e Jesper Juul (2005), videogame, embasaram a discussão teórica. Os resultados indicam a inexistência de terminologia consolidada para designar essas obras que utilizam misturas, bem como a existência de obstáculos na produção e circulação dos objetos. No entanto, os achados sugerem que há um uso significativo da mistura de formatos e da interatividade em obras interativas ilustradas, contribuindo para a construção de sentido junto aos textos e ilustrações, estratégias que podem ser compreendidas e replicadas no ensino e na prática do design em mídias digitais.

Palavras-chave

Ilustração; Mídias digitais; Experiência; Interatividade; Mistura de formatos.

Abstract

Mitchell, Vinicius José Shindo. **Drawing stories in digital media – Experience in interactive illustrated works that mix animation, comics and video games.** Advisor: Luiza Novaes. Rio de Janeiro, 2024. 379p. Doctorate dissertation – Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2024.

The research aimed to understand the experience and interactivity in illustrated digital objects, which mix animation, comics and video games. The construction of these digital objects, experienced on websites (homepages) or applications (apps) for smartphones, is based on illustration, a type of work that develops narratives through images drawn alongside text (spoken or written), encoded in products for everyday circulation. Research questions were formulated considering observations carried out in the field, such as: Is there an emerging designation for objects that mix animation, comics and video games? Is there a codified product, with a specific audience and repositories? What are the challenges or advantages in developing this type of work, both on a global scale and within the Brazilian context? What qualities can illustration bring to design in digital media, considering the stylistic diversity that includes hand-drawn alongside digital drawing? The research cataloged 118 objects between March 2021 and February 2024. 30 interviews were carried out with 17 Brazilian creators and 13 foreigners, natives of Germany, Australia, Colombia, the United States, Spain, the Netherlands, India, Japan, Mexico, Taiwan and Uganda, among animators, comic artists, designers and game artists, generating qualitative data discussed in the thesis. The research developed frameworks to understand the experience and interactivity in illustrated digital objects, seeking ways to discuss and discern them without categorizing them, a priori, as animation, comics or video games. Authors from the three main areas covered supported the theoretical discussion, such as Marina Estela Graça (2006), animation; Thierry Groensteen (2015), comics; and Jesper Juul (2005), video game. The results indicate the lack of consolidated terminology to designate these works that use mixtures, as well as the existence of obstacles in the production and circulation of objects. However, the findings suggest that there is significant use of the mixture of formats and interactivity in illustrated interactive works, in ways that contribute to making meaning alongside texts and illustrations, strategies that can be understood and replicated in the teaching and practice of design in digital media.

Keywords

Illustration; Digital Media; Experience; Interactivity; Mixed Formats.

Sumário

1. Introdução.....	15
2. Pesquisa de campo: aproximação ao universo do objeto.....	29
2.1. Catalogando objetos digitais ilustrados, misturados e interativos.....	29
2.1.1. Visual stories do jornalismo digital.....	29
2.1.2. Análise de <i>How Bruce Lee and street fighting in Hong Kong helped create MMA</i>	30
2.1.3. Apps e sites misturando videogame, animação e quadrinhos	35
2.1.3.1. Termos de busca	36
2.1.3.2. Idiomas de busca.....	36
2.1.3.3. Objetos levantados	37
2.1.4. Ausência de termo para se referir aos objetos.....	38
2.1.5. Como chamar os objetos, segundo as vozes do campo.....	40
2.2. Entrevistas com realizadores	44
2.2.1. Roteiro e planejamento	44
2.2.2. Entrevistando desenhistas e designers	46
2.2.3. Orientações metodológicas e éticas nas entrevistas	49
3. Mídias para experiências desenhadas.....	55
3.1. Popularização, anacronismos e reinvenções	55
3.1.1. Diálogos entre mídias e sentidos.....	57
3.1.2. Releituras da cultura material em objetos do campo	59
3.1.3. Análise de <i>Labyrinth City: Pierre the Maze Detective</i>	61
3.2. Convergências digitais.....	69
3.2.1. A era do <i>Flash</i> na percepção dos entrevistados.....	74
3.2.2. GIF animado, sprites, transparência e loop	75
3.2.3. Análise de <i>The Eyes</i>	77
3.2.4. A visão de realizadores sobre o GIF Animado.....	81
3.2.5. <i>Google Doodle</i> : ilustração interativa e minigames	82
3.2.6. Análise de <i>Celebrating Marie Tharp</i>	83
3.3. Misturas, na visão dos entrevistados	91
3.3.1. Uma audiência para o crescimento do objeto.....	96
3.4. A Internet como espaço de circulação dos objetos	98
3.4.1. O risco da invisibilização de interfaces	99
3.4.2. A transformação da Internet, na visão dos realizadores	102
3.5. Uma nota sobre escolhas de recorte e termos da pesquisa.....	111
4. Os filhos ilustrados da revolução industrial	116
4.1. Uma nota sobre o lamento dos estudos em objetos ilustrados.....	117

4.2. A imagem ganha vida	118
4.3. Tempo associado à visão: movimento	119
4.4. Segunda metade do século XX: Videogames	121
4.5. Globalização, design e cultura visual	124
4.6. Diferenciando Quadrinhos, Animação e Videogame	132
4.6.1. Elementos e conceitos comuns aos formatos.....	133
4.6.2. Acesso, aquisição e controle do tempo	136
4.6.2.1. Análise de <i>Quarantine Soundscapes</i>	144
4.6.2.2. Análise de <i>RRR</i>	151
4.6.3. Um universo ficcional organizado pelas regras do jogo	157
4.6.4. Entre os videogames e os quadrinhos interativos.....	161
4.6.5. Modelo para compreensão de misturas em objetos digitais ilustrados	164
4.6.5.1. Análise de <i>Web of Deceit</i>	165
4.6.5.2. Análise de <i>Florence</i>	172
5. Interatividade e experiência	185
5.1. Conceituando interatividade no projeto	185
5.1.1. Interatividade: abordagens e definições	185
5.1.2. Modelos para compreender sistemas interativos	188
5.1.3. Interface e repertório	191
5.1.4. Modelo teórico proposto para discussão de interatividade.....	191
5.1.5. Análise de <i>Song of Bloom</i>	194
5.2. Conceituando experiência na pesquisa.....	201
5.2.1. Experiência no Design: uma promessa em potencial que depende de abertura ao outro.....	202
5.2.2. Interações pela imaginação.....	204
5.2.2.1. O adulto e a criança	204
5.2.2.2. Medo da instabilidade e polifonia	207
5.2.3. Um modelo para a experiência em sistemas interativos	208
5.3. Análise de <i>Eu no comando</i>	210
5.4. Possibilidades, expectativas e críticas à interatividade	213
5.5. Dificuldades no desenvolvimento do objeto	216
5.6. Experiência e processo criativo no desenvolvimento dos objetos	226
6. Desenho, vivência, tecnologia, educação e sociedade	231
6.1. Formação de ilustradores	231
6.1.1. Importante na formação de desenhistas para mídias digitais	234
6.1.2. Experiência significativa na formação dos realizadores.....	239
6.2. Diversidade estilística na Internet hoje.....	243

6.2.1. Tendências nas ilustrações	246
6.2.2. Caminhos para a diversidade estilística.....	249
6.3. Tensões na globalização da cultura visual ilustrada.....	250
6.3.1. Um desenho brasileiro?.....	253
6.3.2. Contexto produtivo do desenho brasileiro.....	261
6.3.3. Estilos internacionais comerciais vs regionais	267
6.4. Práticas do desenho	270
6.4.1. Desenho digital em comparação ao desenho feito à mão.....	272
6.4.2. Ferramentas digitais influenciam o desenho?.....	277
6.4.3. Prós e contras de cada abordagem: digital ou analógica.....	284
6.4.4. Qualidades do feito à mão.....	287
6.4.5. Análise de <i>Illegaal met vrieden</i>	288
6.5. O trabalho dos realizadores durante a pandemia.....	297
6.5.1. Impacto da pandemia no processo criativo e fluxo de trabalho.....	298
6.5.2. Mudanças e previsões para o mundo pós-pandemia.....	300
7. Considerações finais.....	303
8. Referências bibliográficas	320
APÊNDICE A: Termo de consentimento livre e esclarecido.....	339
APÊNDICE B: Consent form.....	341
APÊNDICE C: Formulario de consentimiento libre e informado	343
APÊNDICE D: Roteiro base das entrevistas	345
APÊNDICE E: Objetos catalogados.....	347
APÊNDICE F: Recursos criativos, ferramentas e repositórios	355
APÊNDICE G: Notas de fim com transcrições originais	356

Lista de figuras

Figura 1 – Fluxo de leitura em <i>Phallaina</i> . Gráfico do autor sobre reproduções da obra. .	17
Figura 2 – Tela de <i>Gemini</i> . Reprodução da Internet.	19
Figura 3 – Sequência de abertura do trabalho.	31
Figura 4 – Misturas de formatos no objeto.	33
Figura 5 – Termo ou definição para os objetos digitais ilustrados. Gráfico do autor.	40
Figura 6 – Atuação dos entrevistados. Gráfico do autor.	48
Figura 7 – Visualização geográfica das cidades dos entrevistados. Gráfico do autor.	48
Figura 8 – Planilha de codificação das entrevistas. Reprodução da Internet.	52
Figura 9 – Planilha de codificação das entrevistas. Reprodução da Internet.	53
Figura 10 – Exemplo de mapa de palavras que apoiou a codificação. Gráfico do autor. .	54
Figura 11 – Modelo de gráfico utilizado na discussão da tese.	54
Figura 12 – Releituras em <i>Gorogoa</i> e <i>Meanwhile</i> . Gráfico do autor sobre reproduções da Internet.	59
Figura 13 – Reprodução de trecho em <i>Triple Space Dungeon</i> (LTG press, 2015).	60
Figura 14 – Reprodução de tela de <i>Labyrinth City</i>	61
Figura 15 – Reprodução de tela de <i>Labyrinth City</i>	62
Figura 16 – Reprodução de tela de <i>Labyrinth City</i>	63
Figura 17 – Reprodução de tela de <i>Labyrinth City</i>	64
Figura 18 – Reprodução de tela de <i>Labyrinth City</i>	66
Figura 19 – Tela de <i>My Boyfriend Came Back from the War</i> (Lialina, 1996).	70
Figura 20 – Telas de <i>The Eyes</i> (2019). Reproduções da Internet.	78
Figura 22 – Tela de <i>Open 24h</i> (2011). Reprodução da Internet.	79
Figura 21 – Funcionamento da animação conjugada no interior dos quadrinhos em <i>The Eyes</i> . Gráfico do autor a partir de reproduções da Internet.	80
Figura 23 – Exemplos de <i>Google Doodles</i> . Gráfico do autor a partir de reproduções da Internet.	82
Figura 24 – O <i>Google Doodle</i> no tradicional formato de cabeçalho do site da empresa (esquerda) e o site especial interativo acessado (direita). Reprodução da Internet.	83
Figura 25 – Exemplo de tela narrativa no <i>Google Doodle</i> . Reprodução da Internet.	84
Figura 26 – Exemplo de tela narrativa no <i>Google Doodle</i> . Reprodução da Internet.	85
Figura 27 – Exemplo de tela interativa no <i>Google Doodle</i> . Reprodução da Internet.	86
Figura 28 – Exemplo de tela narrativa no <i>Google Doodle</i> . Reprodução da Internet.	86
Figura 29 – Exemplo de tela interativa no <i>Google Doodle</i> . Reprodução da Internet.	87
Figura 30 – Aquarela e representação do mar no objeto. Reprodução da Internet.	89
Figura 31 – Texturas do desenho feito à mão no objeto digital. Reprodução da Internet.	89
Figura 32 – “O abismo de Marie realmente existe? Use as setas para encontrar prova fotográfica!”, minijogo no interior do <i>Google Doodle</i> . Reprodução da Internet.	90
Figura 33 – Transformação da Internet na visão do campo. Resumo gráfico do autor.	102
Figura 34 – Animações do cinema mudo utilizando balões de fala. Primeiro filme do Gato Félix (à esquerda), <i>Felline Follies</i> , de 1919, e <i>The Flying House</i> , de McCay, de 1921 (à direita).	134
Figura 35 – Émile Cohl, autor do primeiro desenho animado, também foi cartunista. Tira em quadrinhos de Cohl, de 1897 (à esquerda) e tela do filme <i>Fantasmagorie</i> (à direita), de 1908.	134
Figura 36 – Jogos de adventure com texto integrado às imagens. Telas de <i>Mystery House</i> , de 1980, e <i>Maniac Mansion</i> , de 1987. Reproduções da Internet.	135

Figura 37 – <i>Quarantine Soundscapes</i> . Reprodução da Internet.	145
Figura 38 – <i>Quarantine Soundscapes</i> . Reprodução da Internet.	146
Figura 39 – <i>Quarantine Soundscapes</i> . Reprodução da Internet.	147
Figura 40 – <i>Quarantine Soundscapes</i> . Reprodução da Internet.	149
Figura 41 – <i>Quarantine Soundscapes</i> . Reprodução de tela.	150
Figura 43 – Capa e páginas de <i>RRR</i> . Reproduções de tela.	152
Figura 44 – Páginas de <i>RRR</i> . Reproduções de tela.	153
Figura 45 – Variações na perspectiva das ilustrações em <i>RRR</i>	154
Figura 46 – Manual de instruções de <i>RRR</i> . Reprodução de tela.	155
Figura 47 – Exemplo de animação de um quadrinho em <i>RRR</i> . Reprodução de tela.	156
Figura 48 – Quadrinhos ampliados em <i>RRR</i> . Reprodução de tela.	157
Figura 49 – Modelo de Juul (2003; 2005). Tradução e adaptação nossa.	159
Figura 50 – Cenas de <i>Stilstand</i> , de 2020. Reprodução da Internet.	163
Figura 51 – Cenas de <i>Buck Bradley: Comic Adventure</i> , de 2020. Reprodução da Internet.	163
Figura 52 – Capa, sumário e telas de <i>Web of Deceit</i>	166
Figura 53 – Simulação de interação por troca de mensagens em <i>Web of Deceit</i>	167
Figura 54 – Interatividade e game em <i>Web of Deceit</i> . Reproduções de tela.	168
Figura 55 – Ilustrações de Mohith O em <i>Web of Deceit</i>	170
Figura 56 – Capa, Capítulos e Atos em <i>Florence</i> . Reproduções de tela.	173
Figura 57 – Interatividade em <i>Florence</i> . Reproduções de tela.	174
Figura 58 – A mesma interatividade em dois momentos: alegria e tédio em <i>Florence</i> . .	174
Figura 59 – Interatividade em <i>Florence</i> . Reproduções de tela.	175
Figura 60 – Os balões de fala sem fala nos quebra-cabeças de <i>Florence</i>	175
Figura 61 – Quebra-cabeças em <i>Florence</i> . Reproduções de tela.	176
Figura 62 – Tiras verticais de quadrinhos em <i>Florence</i> . Reproduções de tela.	177
Figura 63 – Sequência com orientação horizontal em <i>Florence</i> . Reproduções de tela. ...	177
Figura 64 – Sequências de animação em <i>Florence</i> . Reproduções de tela.	180
Figura 65 – Variações no tratamento do desenho em <i>Florence</i> . Reproduções de tela. ...	182
Figura 66 – Reprodução do site Milanote.com (Wong, 2018).	182
Figura 67 – Flexibilidade na interação em Wilson (1994). Tradução e adaptação nossa.	189
Figura 68 – “Patterns of interactions”, reprodução de figura de Wilson (1994).	190
Figura 69 – Tela inicial de <i>Song of Bloom</i> : menu e mapa das experiências no app.	195
Figura 70 – <i>Song of Bloom</i> : Ciclo de abertura (esq.) e solução de quebra-cabeça (dir.).	196
Figura 71 – Imagens do repertório iconográfico diverso em <i>Song of Bloom</i>	199
Figura 72 – Miró, Mondrian e Banksy: Citações iconográficas em <i>Song of Bloom</i>	201
Figura 73 – Módulos ilustrados em <i>Eu no comando</i> . Reproduções da Internet.	211
Figura 74 – Síntese das dificuldades para desenvolver os objetos. Gráfico do autor.	216
Figura 75 – Experiência e Processo Criativo na visão dos entrevistados.	227
Figura 76 – O que considera “importante” na formação em mídias digitais. Gráfico do autor.	234
Figura 77 – Experiência significativa na formação. Gráfico do autor.	240
Figura 78 – Diversidade estilística na Internet, visão dos entrevistados.	246
Figura 79 – Desenho brasileiro: gráfico síntese das entrevistas.	255
Figura 81 – Estilos internacionais e visões regionais. Resumo gráfico.	268
Figura 82 – O digital e o feito à mão: gráfico síntese da visão dos realizadores.	273
Figura 83 – O software influencia o desenho? Gráfico síntese da análise de entrevistas.	277
Figura 84 – Prós e contras do desenho em software ou em ferramentas tradicionais.	285

Figura 85 – Qualidades do feito à mão: gráfico síntese.	287
Figura 86 – Imagem de capa de <i>Illegaal met vrienden</i> e resumo textual na primeira seção.	289
Figura 87 – Uma mesma tela de <i>Illegaal met vrienden</i> visualizada em duas plataformas distintas: mobile (esquerda) e desktop (direita). Reproduções da Internet.	290
Figura 88 – Os narradores desenhados em <i>Illegaal met vrienden</i> . Reprodução da Internet.	292
Figura 89 – Representação espacial assistemática e bidimensional em <i>Illegaal met vrienden</i>	292
Figura 90 – Tela de <i>Illegaal met vrienden</i> . Reprodução da Internet.	293
Figura 91 – A presença plástica do mar em <i>Illegaal met vrienden</i> . Reprodução da Internet.	294
Figura 92 – O espaço dividido pelo arame farpado: o mar e a terra fime, escura e pesada.	295
Figura 93 – Impacto da pandemia: gráfico síntese.	299
Figura 94 – Prognósticos para o mundo pós-pandemia, gráfico síntese das entrevistas.	301
Figura 95 – Resumo gráfico de nomeações possíveis e flexíveis. Gráfico do autor.	305

Lista de tabelas

Tabela 1 – Termos de busca e número de objetos encontrados na pesquisa documental.	38
Tabela 2 – Planejamento da entrevista semiestrutura.	45
Tabela 3 – Realizadores entrevistados.	47
Tabela 4 – Formação dos entrevistados.	49
Tabela 5 – Modelo para compreensão de misturas nos objetos ilustrados.	165
Tabela 6 – Modelo teórico para estudo de interatividade.	194
Tabela 7 – Quadro síntese das tipologias de Forlizzi e Battarbee (2004). Tradução nossa.	209

1 Introdução

Esta pesquisa de doutorado nasce da pesquisa de mestrado. Realizada entre 2016 e 2018, na PUC-Rio, também sob orientação da professora Luiza Novaes, o estudo de então, *A ilustração jornalística e os desafios para sua experiência em smartphones* (Mitchell, 2018), dedicou-se ao tema da “ilustração jornalística”, especialmente as dificuldades encontradas para sua experiência quando transposta, veiculada e lida em smartphones. Após a conclusão da dissertação, alguns apontamentos e inquietações se destacavam. Havia, principalmente, uma percepção positiva acerca do leque de possibilidades que se anunciava para o desenvolvimento de objetos ilustrados em mídias digitais. Durante o percurso investigativo, foi possível observar como objetos ilustrados *projetados* para explorar as possibilidades da mídia digital resultavam em melhores experiências de design envolvendo ilustração na Internet e sua leitura em smartphones. Constatamos que a simples *transposição* de material ilustrado, produzido originalmente com a leitura na página impressa em mente, uma vez republicado no meio digital, em muitos casos resulta em adaptações que desvalorizam o potencial da ilustração e esvaziam seu poder de comunicação e encantamento junto ao leitor. Porém, ao nos debruçarmos sobre obras ilustradas projetadas especialmente para o jornalismo online, a pesquisa documental online naturalmente esbarrou em objetos que transcendiam categorias e entendimentos normalmente encontrados nas páginas dos impressos.

Temos um exemplo na obra *My Travels With the Curse of Maracanã*, concebida pelo ilustrador e designer Christoph Niemann (2014) e desenvolvida pelo jornal *The New York Times*. A fruição por parte do leitor se dá em um site especial, projetado e dedicado a essa experiência. Sua construção envolve articulação integrada entre texto e ilustração (como em páginas de livros ilustrados, quadrinhos, charges e cartuns), animação cíclica (desenhos que se movem em *loops*, como GIF animados), uso de trilha sonora, mistura entre imagem fotográfica, vídeos e desenhos feitos à mão (uma intervenção cartunística sobre foto) e recursos

digitais interativos para navegar pela interface. A primeira leitura pode remeter à ideia de crônica ilustrada, categoria comum no repertório da ilustração jornalística: uma coluna apresentando a opinião de um colaborador enviado a vivenciar alguns dias em uma localidade distante, palco de evento de importância histórica ou cultural, e que é publicada acompanhada de ilustrações, com a opinião do desenhista nas imagens. Entretanto, o que o design digital encapsulou neste site transcende a comparação com a ilustração que acompanha colunas de texto. A interface foge aos padrões corriqueiros do jornal, sendo uma construção específica para a veiculação do projeto, tirando vantagem das possibilidades do meio digital, arquivada na seção “interativa” (“interactive”), e que o jornal batizava de “um livro de histórias animado” – “an animated storybook”. Também cabe notar que o projeto se apoia na imaginação do cartunista. Ou seja, o ilustrador não foi convidado a desenhar apenas em um espaço estritamente delimitado, ao final do planejamento do projeto. É a concepção de Niemann que propõe a obra, seu desenho conduz a narrativa e aparece com protagonismo, imbricado no design de interface.

Assim, exemplos como esse nortearam a curiosidade inicial por aquilo que vamos chamar de *objetos digitais ilustrados*. Levantados durante o encerramento da pesquisa de mestrado, apps e sites com características similares, germinaram as ideias para a pesquisa corrente, que não mais se limita ao universo da ilustração jornalística. Uma forma de nos aproximar deles é entendendo que reinterpretam formatos *ilustrados* da cultura material e industrial em releituras digitais. Ou seja, no projeto de suas interfaces, incorporam elementos e *funcionamentos* do repertório de quadrinhos, animação e videogame no design em mídias digitais. Outra forma é enxergá-los como *ambientes interativos* que se apoiam no uso de ilustração, veiculados em sites e aplicativos para experiências interativas.

Podemos aprofundar com mais exemplos de objetos que motivaram a elaboração do projeto de pesquisa. O aplicativo *Phallaina*, Marietta Ren (2016), por exemplo, se apresenta como a “primeira *graphic novel* de rolagem”¹. Foi projetada para apreciação em *smartphones* e é distribuída por lojas virtuais de apps e games. À primeira vista, trata-se de uma história em quadrinhos de longa duração veiculada em tela digital. Porém, a interface incorpora recursos de animações em

¹ “The first scrolling graphic novel” (France TV, 2016), tradução nossa.

paralaxe² e trilha sonora, além de criar um padrão de navegação e orientação próprio, em rolagem horizontal pelo *touchscreen*. Quer dizer, não se trata de uma simples republicação de trechos de quadrinhos estáticos no meio digital, como geralmente ocorre com muitos trabalhos chamados de quadrinhos digitais ou *webcomics*. Tampouco é um trabalho que se encaixa a espaços com tamanhos delimitados e padrões interativos já pré-estabelecidos, como páginas de perfil em redes sociais. A opção pela orientação de leitura *horizontal* no smartphone é algo que vai contra a cultura visual corrente que adotou a postura *vertical* na publicação de imagens de internet, até em vídeos. O objeto, portanto, envolve pensar um ambiente interativo próprio para a experiência dessa mistura de quadrinhos com animação e navegação interativa, que foi sintetizada no design de um app para smartphone.

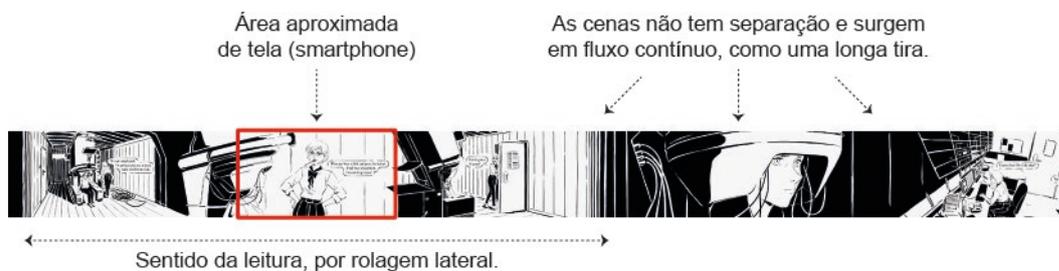


Figura 1 – Fluxo de leitura em *Phallaina*. Gráfico do autor sobre reproduções da obra.

O videogame *Florence* (2018) é outro exemplo. Também veiculado em *app*, sua distribuição acontece através de lojas virtuais para *smartphones*. Porém, ao jogarmos, parece uma história em quadrinhos. O *game* se apresenta como um “livro de história interativa”³. Para avançar na história, o jogador precisa resolver quebra-cabeças. Entretanto, os *puzzles* não são o ponto central do jogo, que tem como foco o romance da protagonista, contado através da articulação dessas instâncias interativas, a parte que é *jogo*, com ilustrações, quadrinhos e animações. Para Felan Parker⁴ (2020), jogos como “*Gorogoa* e *Florence* são abertamente inspirados em quadrinhos e *graphic novels*, apresentando imagens desenhadas à mão que sugerem um toque pessoal”. Ao adotar um estilo e interface *que não têm a aparência de um*

² O efeito de paralaxe é o uso de múltiplos planos de fundo no design de uma interface ou website, sincronizados à interação de rolagem (*scroll*), onde os planos se movem simultaneamente em velocidades diferentes, gerando uma ilusão de profundidade (Frederick et al, 2015).

³ Descrição em página de *app store*: “An interactive storybook about love and life”.

⁴ Felan Parker é professor da Universidade de Toronto especializado em “media industries and culture”: “*Gorogoa* and *Florence* are both explicitly inspired by comics and graphic novels, featuring hand-drawn images that suggest a personal touch” (tradução nossa).

jogo (“un-game-like”), objetos como esse questionam o formato cultural ao não se encaixarem exatamente naquilo que o público espera:

Edith Finch, Florence, Gorogoa e Donut County são particularmente acessíveis não apenas pelos controles fáceis de aprender, mas também em seu estilo e interfaces pacíficos e decididamente de “não-jogo”, além de explorarem temas como romance, morte e gentrificação, que não são comumente associados aos *games* (Parker, 2020, p.18, tradução nossa).⁵

Um quarto exemplo é franco-brasileiro, criação coletiva do quadrinista brasileiro Rogi Silva com a francesa Clémence Bourdaud, em parceria com a Escola de Design de Nantes. *Gemini – 14 Juillet no Nordeste* (Silva & Bourdaud, 2019) é uma história em quadrinhos interativa digital que também utiliza recursos sonoros e animações em paralaxe para narrar a história. Foi veiculada em um site especialmente projetado para sua experiência⁶. Ao noticiar o lançamento da obra, o *Jornal do Commercio*, de Recife, preocupou-se em explicar aos leitores:

Cabe alertar que a HQ digital não é uma obra gráfica estática, semelhante à fruição de um gibi impresso ou de uma cópia em PDF. Embora permaneça com sua base gráfica, o novo ambiente em que é apresentada permitiu a adição de técnicas de animação e uma trilha sonora. Entretanto, seu estatuto ainda pertence à Nona Arte, agora com o movimento e o som concedendo-lhe uma nova possibilidade de expressão para ser visto numa tela. O uso do movimento, tanto nas figuras quanto nos balões onomatopaicos, já é um recurso um tanto conhecido, mas a HQ traz uma sacada inovadora ao fugir da bidimensionalidade dos quadrinhos. Para a sua animação, que contou com profissionais da Escola de Design de Nantes, a adição de uma camada de desenhos com o efeito paralaxe (a base da animação 3D) cria uma nova experiência para os amantes das histórias em quadrinhos. / Os quadrinhos desfilantes podem ser lidos por meio das setas do computador ou com o uso do mouse (esta é a melhor maneira, pois permite ver em detalhe o efeito paralaxe) (Barros, 2019).

Vale notar o cuidado da publicação em sugerir a “melhor maneira” de navegação pela obra e de explicar que ela tem “estatuto que ainda pertence à Nona Arte”. Observa-se também, que o trabalho foi chamado pelo texto de “quadrinhos desfilantes” e de “quadrinho deslizante” pelo consulado francês de Recife, parceiro do projeto (Gemini, 2019). Tudo isso corroborava com a percepção de que a familiaridade de um grande público com obras digitais interativas e que misturam formatos não estava universalizada. Nesse tipo de trabalho, não é incomum encontrarmos orientações, como uma espécie de manual de instruções, explicando

⁵ Edith Finch, Florence, Gorogoa, and Donut County in particular are accessible not only in their easy-to-learn controls, but also in their peaceful, decidedly un-game-like audiovisual style and user interfaces, and in their exploration of themes and subject matter like romance, mortality, and gentrification not commonly associated with games (Parker, 2020).

⁶ O trabalho foi retirado do ar, o que impossibilitou nossa análise do mesmo na tese.

aos leitores o modo de usar sugerido, revelando preocupação em mitigar a incompreensão sobre como proceder, o que sugere ausência de convenção ou padronização, ainda sem uma codificação enquanto produto reconhecível junto a uma audiência, que saberá desfrutá-lo.



Figura 2 – Tela de *Gemini* (Oliveira, 2022). Reprodução da Internet.

Entrevistamos o quadrinista Rogi Silva (2023), que nos contou que a obra foi resultado de residência artística do autor na França. Segundo Silva, “a ideia era fazer um quadrinho que fosse para além do papel e do impresso, porque a gente queria fazer uma instalação também”. O trabalho seguiu algo da trilha exploratória vislumbrada por *Phallaina*, e o app foi discutido entre referências da equipe durante o processo criativo. A ideia do intercâmbio cultural partiu do consulado francês, buscando celebrar a data de 14 de julho de uma forma diferente, através de uma produção cultural envolvendo quadrinhos. Rogi Silva, recorda como surgiu o convite para a residência artística em Nantes:

Eu já tinha publicado uns quadrinhos meus que mostravam muito a cidade de Olinda. Eu sou de Olinda, né? E ela achou que tinha muito a minha cara, porque a ideia era fazer um quadrinho comemorativo. [...] Como eu já trabalhava com animação, a gente tentou agregar trazer tudo, trazer essas ideias aí de quadrinho, animação etc. A Clemence também tem um background de animação, mais de storyboard. Mas foi um terreno novo pra gente, sabe? Até hoje eu tenho dificuldade de entender se aquilo é um quadrinho. Na época, eu achava que não. Hoje em dia, ainda não sei se estou totalmente convencido (Silva, 2023).

Considerando que já haviam se passado alguns anos desde o lançamento de alguns dos exemplos, o próximo passo era nos perguntar: Quando encontraríamos a *segunda* graphic novel de rolagem em app? Ou mais exemplos de sites com quadrinhos *deslizantes*? Por que mais realizadores não estariam explorando essas

possibilidades e produzindo mais exemplos como esses de objetos ilustrados interativos e misturados? Rogi Silva, por exemplo, ressaltou que aquele foi um trabalho “feito a muitas mãos”, com apoio e infraestrutura da escola de design francesa, algo difícil para um ilustrador produzir por conta própria:

Tinha eu fazendo a história - criei a história e os personagens -, a Clemence criou o storyboard e as transições. Mas a gente tinha uma equipe de alunos e dois professores, para poder animar tudo e programar. Então, é um trabalho que não dá para fazer sozinho. Quadrinista independente e autoral trabalha só, normalmente. Por isso que é difícil a gente fazer de novo uma coisa daquela. Porque leva tempo, tem que envolver muita gente. A não ser que você aprenda a fazer tudo. É tempo, envolve muitas pessoas e o quadrinista está acostumado a trabalhar sozinho (Silva, 2023).

A interdisciplinaridade e multidisciplinaridade são marcantes nesse contexto criativo. Para a realização de projetos dessa natureza faz-se necessário saber projetar interfaces (design gráfico e de interação), programar (tecnologia da informação), escrever (roteiro ou argumentação narrativa), desenhar (ilustração), animar (animação) etc.. Assim, muitos trabalhos são colaborativos, realizados por equipes com profissionais competentes em mais de uma disciplina. No exemplo de *Gemini*, observa-se que Rogi Silva (2023), artista visual e quadrinista, possui formação em pedagogia, iniciou a carreira dando aulas de design para games em uma escola técnica do *CESAR - Centro de Estudos e Sistemas Avançados do Recife* (em matérias como *character design*, desenho e *concept*), depois trabalhou como ilustrador jornalístico na *Folha de Pernambuco*, além de ser realizador de quadrinhos autorais e animações. A vivência de Silva exemplifica o que estamos chamando de trabalho de *ilustração* na tese. Não é incomum que esse tipo de desenhista atue entre áreas como quadrinhos, ilustração jornalística, animação ou games em diferentes momentos da carreira. Mais importante, vemos que a abertura pode ser interdisciplinar, entre quadrinhos e animação, por exemplo, ou multidisciplinar, colaborando com programadores e envolvendo conceitos de outras áreas. Muitos realizadores encontrados no campo possuem perfil parecido, o que nos levou a refletir, de modo secundário, sobre o processo criativo dos objetos ilustrados, as dificuldades em sua produção, e o que seria importante para a formação de ilustradores e designers abertos ao seu desenvolvimento.

Outra motivação para a pesquisa foi a aparente escassez de objetos sendo produzidos, especialmente a constatação de poucas produções brasileiras. Além disso, alguns resultados de nossa pesquisa de mestrado convergiam com resultados

de Daniel Merlin Goodbrey (2017) e Márcio da Paixão Junior (2016), cujas pesquisas foram realizadas no mesmo período temporal, apontando que, no âmbito de ilustração e quadrinhos, objetos *estáticos* e *inertes* ainda eram comumente utilizados no meio digital.

Em sua pesquisa, Goodbrey (2017) observou que muitos quadrinhos digitais ainda operavam de forma semelhante aos impressos, em que a tela do computador serve apenas “como um novo meio de acesso a um formato pré-existente”. Para o autor, até aquele momento, poucos quadrinhos possuíam design especificamente projetado para a experiência digital *mobile* (Ibid., p.67).

Paixão Junior (2016, p.632) observou um momento de declínio na experimentação dos quadrinhos digitais brasileiros, pontuando a falta de incentivo financeiro e comunitário, como o custo mais alto para a produção de trabalhos interativos e a ausência de prêmios e crítica especializados para discutir trabalhos que não se encaixam em definições convencionais. Nesse modelo, a tendência seria publicar os quadrinhos digitalmente, porém, “sem nenhum recurso intermediário agregado”, buscando apenas construir um público na Internet para viabilizar uma futura edição impressa.

Aparte os diferentes objetos, com sobreposições com o nosso, o cenário descrito pelos autores é semelhante ao que encontramos em nossa pesquisa de mestrado (2018), onde a exploração do potencial digital pelos realizadores na Internet ainda se apresenta baixo. Esta percepção, entre outros fatores, despertou no projeto o interesse em levantar e analisar objetos digitais ilustrados, além de conversar com realizadores.

Assim, são questões que nortearam a pesquisa:

Considerando a compreensão das misturas encontradas nos objetos, como podemos sistematizar um modelo ou *framework* para discussão e análise de formatos *misturados* ou *não convencionais*, sem categorizá-los, a priori, como quadrinhos, animação ou videogame?

Como podemos compreender as *diferentes experiências* potencialmente contidas nos objetos? Considerando que as interações podem resultar do contato com a interatividade digital, no design da interface, e com a leitura dos conteúdos *ilustrados*, a narrativa desenhada.

Considerando a mistura de formatos egressos da cultura material ilustrada, há uma designação para suas misturas? Há um produto codificado, com nichos de distribuição e uma audiência interessada?

Quais as dificuldades para o desenvolvimento desse tipo de trabalho, em geral e no contexto brasileiro?

Como podemos compreender a experiência do desenho (o trabalho que estamos chamando de *ilustrado*, abrangendo quadrinhos, animação e videogame) imbricado no design em mídias digitais? O desenho em sua diversidade estilística, como aquele que evoca o feito à mão no digital, por exemplo, pode aportar qualidades ao design em mídias digitais? Como discutir esse processo?

Tema

O tema da pesquisa é o estudo da experiência e interatividade em objetos digitais ilustrados. Por *objetos digitais*, nesta pesquisa, entende-se os aplicativos (apps) ou sites (homepages) desenhados especificamente para veiculação de uma obra ilustrada. Por *ilustrados*, nesta pesquisa, entende-se que a construção do objeto é baseada no desenho de ilustração, e que ilustração é um tipo de trabalho que desenvolve a narração através de imagens desenhadas junto a um texto (sonoro ou escrito), codificado em produtos para circulação no cotidiano, podendo incluir quadrinhos, animação e videogame. Interatividade reflete o estudo da interação técnica (o design em sistemas interativos) e da interação subjetiva (imaginação e percepção sensorial em obras ilustradas).

Objetivo Geral

Compreender a experiência e a interatividade em objetos digitais ilustrados desenvolvidos através de sites ou aplicativos para smartphone.

Objetivos específicos

- Identificar e catalogar objetos, compilando dados sobre a produção.
- Descrever soluções inovadoras identificadas em objetos do campo.
- Discernir misturas de formatos possíveis no objeto na assimilação de funcionamentos aparentados de quadrinhos, animação e videogame.
- Sistematizar um modelo de abordagem para discussão de criações que misturam qualidades e funcionamentos de quadrinhos, animação e videogame.

- Discutir as experiências em potencial no objeto.
- Analisar e compreender a interatividade no objeto.
- Estudar a inserção do desenho de ilustração no design de mídias digitais (incluindo o feito à mão), seu ferramental na produção (analógico e digital), suas qualidades e aportes em potencial.
- Compilar dados sobre a percepção de realizadores sobre o desenvolvimento e receptividade a objetos ilustrados no contexto da cultura visual da Internet hoje, tendo em vista o fomento da variedade temática e estilística em objetos ilustrados.
- Identificar empecilhos à produção e circulação do objeto.
- Compilar dados sobre o impacto da pandemia de Covid-2019 sobre o trabalho no campo.
- Desenvolver recursos para estudo, ensino e design do objeto.

Métodos e Técnicas de Pesquisa

- Revisão bibliográfica**
- Pesquisa documental**
Levantamento de objetos em potencial através de acompanhamento periódico de espaços de divulgação online. Seleção de objetos para análise e discussão.
- Análise teórica**
Estudo da mistura, experiência e interatividade nos objetos.
- Entrevistas**
Realização de entrevistas exploratórias semiestruturadas com realizadores de objetos ilustrados. Abordagem qualitativa.

Relevância e justificativa

A relevância do projeto está em contribuir com material teórico para o estudo, criação e ensino de desenvolvimento de obras digitais. As possibilidades de realizações midiáticas com uso de ilustração e desenho no design de mídias digitais são evidentes. Porém, notamos, de modo preliminar, um número reduzido de produções brasileiras nos objetos recolhidos em campo. Como visto na pesquisa de mestrado (2016-2018), o campo profissional dos ilustradores e designers de mídias é impactado pela digitalização da cultura e transformações nas rotinas de produção decorrentes da aceleração tecnológica da comunicação. Pensemos em um jovem

que deseja *trabalhar com desenho e ilustração*, iniciando uma formação profissional. Diante da velocidade das transformações na cultura visual e no mercado de trabalho é possível que haja necessidade de elaboração de metodologias de estudo e ensino para complementar e atender necessidades pontuais desses desdobramentos. Esperamos que o estudo possa contribuir de alguma forma para subsidiá-las. Entre outras contribuições, o projeto apresenta a elaboração de um arcabouço teórico para abordagem e discussão de objetos digitais ilustrados que misturam quadrinhos, animação e videogame. Além disso, a pesquisa traz um panorama da visão e percepção do campo, a partir da escuta de vozes dos realizadores, sintetizando, entre outras questões, informações acerca dos desafios para o desenvolvimento de objetos, o ferramental utilizado no desenho e design dos mesmos, e conceitos que o campo considera importantes na formação para a exploração das possibilidades no design em mídias digitais.

Em outro sentido, ao promover o estudo de objetos digitais valorizando a diversidade de linguagens no desenho, e incluindo nesse conjunto um olhar para o desenho com caráter feito à mão ou carregando visão pessoal, há a possibilidade de conectar-se com discussões da cultura. O design brasileiro é marcado por discussões acerca da industrialização tardia e intermitente do país. Ser um *desenhista industrial* em um país com poucas oportunidades de produção industrial sempre foi um desafio. Talvez por isso, os estudos nacionais não raro incluem o saber artesanal onde soluções populares, criativas e elaboradas com poucos recursos permitem escapar a mera reprodução de modelos e padrões dados com a tecnologia que não desenvolvemos. Entretanto, reforçamos que o projeto não é antitecnológico. Ao contrário, podemos ir ao encontro da compreensão do design de mídias digitais do ponto de vista do estudo da tecnologia (inovação) e, ao mesmo tempo, resguardar a possibilidade de olhar com atenção (incluir) aqueles que parecem remar contra a maré na ilustração e desenho (cultura). A esperança sendo a de contribuir para a formação e inserção de obras de ilustradores brasileiros nos espaços das novas mídias de maneira relevante, com autonomia e abertura a diversas temáticas e visões.

Notamos também, durante a revisão bibliográfica e pesquisa de campo, que estudos específicos em quadrinhos, animação, ilustração e videogame reclamam de problemas comuns. O design pode contribuir ao trânsito interdisciplinar fomentando pontes entre áreas de estudos irmanadas pelo uso do desenho de

ilustração, com problemas compartilhados, mas que, por questões históricas, por vezes caminham separadamente. Nesse sentido, o projeto busca manter-se aberto aos formatos e suas misturas, a partir do design, não sendo, a priori, uma pesquisa *sobre* quadrinhos, ilustração, animação ou games, mas uma pesquisa *com esses meios, em sua relação no design*.

Questões que não serão contempladas na pesquisa

É importante esclarecer que a pesquisa não almeja estudar projetos *transmídia* com articulação e desdobramento do universo narrativo em várias plataformas, quando, por exemplo, um personagem de quadrinhos é *transmidiado* em animação ou vice-versa; nem videogames baseados em universos ficcionais originados nos quadrinhos ou animação⁷. Na presente pesquisa, buscamos situações em que um objeto digital apresenta tentativa de *mistura* dos formatos (quadrinhos, videogame e/ou animação) em sua *estrutura e funcionamento*. E não a *transposição* ou *articulação* de um mesmo universo ficcional (com um mesmo conjunto de personagens ou marca, por exemplo) como estratégia de transição entre formatos midiáticos.

Além disso, a pesquisa restringiu-se a sites e aplicativos para smartphones. Assim, não foram levantadas sugestões relacionadas a objetos baseados em plataformas de *streaming* (animações interativas em plataformas como *Netflix* ou *Prime*, por exemplo), em software para uso no desktop (videogames comprados através de downloads em lojas virtuais para computadores) ou em publicações realizadas em páginas de perfis de redes sociais. Também não foram explorados objetos digitais apoiados em instalações museais e equipamentos de realidade virtual, considerando que, antes mesmo da opção acadêmica pelo recorte viável do objeto, a pandemia de Covid-19, que atingiu o Rio de Janeiro em março de 2020, levou ao fechamento de museus e espaços culturais pelos meses seguintes.

Notas de fim para transcrições com tradução nossa

Considerando que a pesquisa de campo coletou dados em três idiomas na etapa de entrevistas, as notas de rodapé com os trechos originais de traduções nossas, citadas nas discussões, avolumaram-se durante a elaboração do documento.

⁷ Um filme desenvolvido a partir de um personagem de videogames como, por exemplo, o *Sonic*, ou um videogame baseado em série televisiva como *The Walking Dead*, por sua vez originária na série de histórias em quadrinhos homônima, não representam o tipo de *mistura* entre quadrinhos, animação e games que investigamos nesta pesquisa.

A fim de tornar a leitura da tese mais fluida e evitar o uso excessivo de notas de rodapé, todas as transcrições originais de entrevistas e de fontes citadas em língua estrangeira, traduzidas na tese, foram referenciadas como notas de fim e consolidadas no Apêndice G para eventual consulta.

Grifos nos textos que discutem os resultados do campo

Os grifos se referem a temas que surgiram e foram codificados nas análises do material coletado nas entrevistas com realizadores. O destaque aos temas é resultado da interpretação que orientou a apresentação dos resultados.

Percurso

O capítulo 2 apresenta as etapas realizadas no campo, como o processo de catalogação de objetos de estudo em potencial, a seleção de realizadores para entrevistas e a depuração de um recorte possível para o objeto ante a ausência de um termo que unificasse as misturas possíveis entre os formatos. Analisamos um objeto oriundo da ilustração jornalística, um especial de infografia ilustrado animado e interativo. Além disso, são discutidas as técnicas e metodologias utilizadas na busca sistemática por objetos online e na realização, codificação e análise das entrevistas.

No capítulo 3 refletimos sobre as mídias enquanto suportes de experiências desenhadas. O meio digital propicia a mistura midiática e reinvenção de formatos *ilustrados*: livros-ilustrados, livros-jogos, histórias em quadrinhos, ilustração jornalística, cartunismo, cartazes, jogos, videogame, animação etc. No design de mídias digitais, torna-se viável misturar esses repertórios. Elementos e funcionamentos desses formatos podem alimentar releituras digitais. Um videogame baseado em um livro-jogo ilustrado é analisado. Também será discutido o contexto midiático da Internet contemporânea, enquanto ambiente em que os objetos circulam, são distribuídos e experimentados. A Internet, por um lado, possibilita um potencial alcance global aos realizadores de objetos digitais. Além disso, há uma democratização aparente nesse contexto: qualquer realizador pode lançar um app ao mar de usuários. Por outro, a rede sofre transformações que acirram a disputa pela retenção e controle da atenção de internautas, concentrando-os em espaços reduzidos, como as plataformas de redes sociais.

No quarto capítulo, discutimos os formatos prioritariamente enfocados, história em quadrinhos, animação e videogame, situando-os nos desdobramentos

dos processos de industrialização e globalização iniciados ao final do século XIX. Em comum, são formatos midiáticos consagrados na cultura visual urbana e industrial. Possuem interface projetada para o suporte, veiculação e fruição dos textos e ilustrações, e são encapsulados em produtos que circulam no cotidiano (uma revista, um livro, um cartucho, uma fita, um filme, um CD etc.). Assim, como objetos reproduzidos em série, possuem uma dimensão econômica (são produtos) e, ao mesmo tempo, cultural (carregam visões sociais e artísticas nos desenhos e histórias que apresentam). Sem pretender revisar as definições de quadrinhos, animação e videogame, discutimos um recorte teórico para diferenciá-los em seu funcionamento e experiência juntos aos leitores. Dessa forma, propomos um modelo para compreensão de misturas nos objetos digitais ilustrados. Ao longo do capítulo, são analisados objetos para exemplificar as questões discutidas, como um quadrinho-animado, uma animação-interativa, um quadrinho-interativo e um videogame que é um livro-de-histórias-interativo.

O capítulo 5 conceitua interatividade e experiência nesta pesquisa e apresenta um suporte teórico e metodológico, a partir da revisão de modelos na literatura acadêmica, para embasar o estudo das interações e experiências latentes encontradas nos objetos digitais ilustrados. Veremos que as experiências não podem ser impostas nos projetos, e, para serem transformadoras, dependem de um contexto de abertura e interação entre as partes envolvidas. Analisamos um videogame que explora diversas abordagens de experiências através da interatividade no smartphone, apoiando-se em ilustrações interativas que exploram a percepção do feito à mão no universo digital. Além disso, um trabalho de ilustração interativa que absorve mecânicas de jogo é discutido, onde as escolhas do leitor determinam o final da narrativa.

O capítulo 6 traz os resultados de temas relevantes complementares ao desenvolvimento da pesquisa e que foram levantados nas entrevistas com os realizadores. Serão discutidos: o que é importante na formação para o ilustrador e designer que deseja explorar as mídias digitais; Experiências significativas na formação dos realizadores; A percepção dos realizadores sobre a diversidade estilística e temática na Internet hoje; A possibilidade de um desenho brasileiro; O uso de ferramentas de desenho, digitais e analógicas, na elaboração dos objetos; e o impacto da pandemia de Covid-19 no trabalho do campo. Um trabalho de animação

interativa, que articula narração em áudio com ilustrações que exploram o gesto e a manualidade em sua plástica, em estilos diversos, é analisado.

Nas análises realizadas ao longo da tese, utilizamos os arcabouços teóricos que reunimos e elaboramos para discussão de objetos digitais interativos e ilustrados. Nos apoiamos no modelo para compreensão de misturas nos objetos digitais ilustrados, que será detalhado no item 4.6.5, e nos modelos para estudo de interatividade e experiências, discutidos nos itens 5.1.2 e 5.2.3, respectivamente.

2

Pesquisa de campo: aproximação ao universo do objeto

A pesquisa de campo tinha como objetivo nos aproximar ao universo do objeto. Essa abordagem se deu por dois métodos: pesquisa documental, levantando e analisando objetos de estudo, e, paralelamente, entrevistas com realizadores do campo. Neste capítulo descrevemos a metodologia de ambos os processos. Tanto a pesquisa documental como as entrevistas foram realizadas ao longo dos anos de pesquisa, oferecendo subsídios para refletir sobre as leituras na revisão bibliográfica e os próximos passos da própria pesquisa de campo. Os primeiros objetos foram levantados em 2019. A primeira entrevista foi realizada em abril de 2021 e a última em março de 2023. Considerando que o objeto é um *objeto em potencial*, que não existe ainda como uma categoria unificada de obra ou produto *nomeável* hoje, o diálogo com realizadores e a observação de objetos coletados na Internet foram fundamentais para o encaminhamento da pesquisa.

2.1

Catalogando objetos digitais *ilustrados, misturados e interativos*

2.1.1

***Visual stories* do jornalismo digital**

Os primeiros objetos foram encontrados em repositórios de prêmios dedicados a ilustração jornalística e ao “news design” como o *Malofiej* (Espanha) e a *Society for News Design* (EUA). A escolha desse ramo do desenho para o início do levantamento permitia resgatar apontamentos do mestrado, conforme relatamos na introdução. Além disso, minha experiência profissional anterior como ilustrador de jornais, entre 2006 e 2014, facilitou a aproximação ao objeto por esse percurso, em comparação com as áreas de games e animação.

Na produção jornalística, os objetos encontram-se em espaços dedicados a “visual stories”, a “interactive stories” ou ao “interactive storytelling”. Entretanto,

nem sempre são trabalhos *ilustrados*, baseados em desenhos ou cartunismo, e, por vezes, são projetos ancorados na fotografia, computação gráfica 3D e visualização de dados, imagens que fogem ao escopo da pesquisa.

Analizamos um objeto da infografia ilustrada jornalística para exemplificar as questões da pesquisa.

2.1.2

Análise de *How Bruce Lee and street fighting in Hong Kong helped create MMA*

O trabalho *Como Bruce Lee e a luta de rua em Hong Kong ajudaram a criar o MMA* (SCMP, 2019, tradução nossa) foi produzido pelo jornal honconguês *South China Morning Post* e realizado por uma equipe multidisciplinar composta por um designer infografista, Pablo Robles, um escritor e jornalista especializado em artes marciais, Matthew Scott, um designer de interação, Dennis Wong, e o ilustrador e infografista Adolfo Arranz.

A publicação online recebeu cinco medalhas no prêmio internacional *Malofiej*⁸ de 2020: duas de prata, nas categorias “Use of original illustration” e “Feature pages”, duas de bronze em “Story page design” e um “Award of excellence” em “Information graphics” (SCMP, 2020).

Conversamos com o ilustrador e infografista espanhol Adolfo Arranz, *Deputy Creative Director* do jornal e responsável pelas ilustrações no projeto. Arranz (2021) recorda que, inicialmente, o jornal planejava fazer um “long read”, formato do jornalismo multimídia digital com reportagem extensa, construção em interface interativa e protagonismo de texto escrito, fotografias e vídeos⁹.

Assim, segundo Arranz (2021), o caminho inicial do projeto seria “o típico: queriam fotos e alguma infografia”, com organização em três partes e vários capítulos. Entretanto, a história de Bruce Lee como um protolutador de MMA tinha uma “sustância” e uma afinidade temática que, para Arranz (2021), favorecia a experimentação e o uso do desenho com maior destaque no projeto:

⁸ Organizado pela Universidade de Navarra, em Pamplona, a partir de 1993, o *Malofiej* foi considerado evento de referência na área de infografia, ilustração e design jornalístico, tendo sido suspenso após 2021 em meio à pandemia de Covid-19 (Garayoa, 2017) (Malofiej, 2021).

⁹ A reportagem online *Snowfall* (Branch, 2012), do jornal *New York Times*, premiada com o *Pulitzer* em 2013, pode ser considerada um exemplo e um marco desse tipo de trabalho, tendo influenciado projetos posteriores que consolidaram o gênero, também chamado de *longform*.

Temos uma boa história e eu, desde o princípio, vi que tinha que ser como descreveu: algo tipo quadrinhos com alguma animação. Minha ideia principal era uma luta de rua em um beco de Hong Kong. Isso me ocorreu quando comecei a ler toda a história. Tinha que abrir assim. Inclusive, a princípio, essa cena seria animada. Não tudo, mas a abertura, quando você entra e vê essa ilustração. Queria fazer com chuva caindo. Mas o que acontece também é que há limitações técnicas (Arranz, 2021)ⁱ.

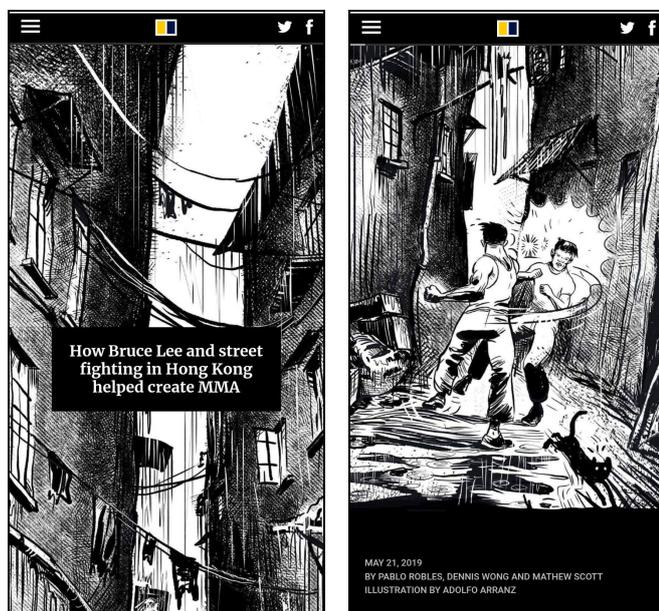


Figura 3 – Sequência de abertura do trabalho.

O ilustrador também defendeu que o trabalho fosse realizado em preto e branco, ideia acolhida pelo restante da equipe. Para Arranz (2021), isso contribuiu para que o “conjunto do design fosse muito consistente”, além de “compacto e unitário”, trazendo harmonia ao projeto e dando destaque às ilustrações.

É um desafio para a infografia porque sempre há necessidade de fazer *highlights*. Ou, quando se faz um gráfico, sempre precisamos destacar algo em alguma cor. E houve um momento em que se desejou meter alguma cor e eu sempre disse e advoguei: sem cor. Por quê? Porque vai gerar mais interesse na peça inteira. Porque quando se trabalha em preto e branco, de repente dizem: Ah, por que está em preto e branco? Muita gente não gosta, mas de repente você vê que não é necessário pôr cor alguma. Funciona muito bem. Então, o principal foi que todo o conjunto estivesse harmonizado e destacando as ilustrações (Arranz, 2021).ⁱⁱ

As ilustrações foram realizadas digitalmente, porém em estilo compatível com quadrinhos de ação tradicionais, remetendo ao desenho em preto e branco em nanquim. Já a ilustração na abertura do trabalho dialoga com o pensamento do cinema. O leitor vislumbra primeiro o céu chuvoso e os edifícios que compõem os limites de um beco. Em movimento vertical para baixo, acompanhando a rolagem da tela, navega-se pelo desenho até encontrarmos dois lutadores em ação no beco, junto ao título da reportagem. Segundo Arranz (2021)ⁱⁱⁱ: “Gosto principalmente

também que abra com o céu e o beco. E à medida que você baixa vai vendo a cena. É como um travelling vertical”.

No repertório da cultura visual globalizada, a construção da cena e o título do projeto, a meu ver, também dialogam com as aberturas e *cutsscenes* de videogames de luta, gênero popularizado a partir dos anos 1990.

Sobre o processo criativo, notamos, portanto, que o trabalho não nasceu com a intenção de realizar as misturas que terminou por adotar. Contribuiu para o resultado a disposição interdisciplinar da equipe, a experimentação e o envolvimento do ilustrador no processo decisório do projeto.

Arranz (2021) é entusiasta da mistura no meio digital, considerando-a “uma nova narrativa”. Entretanto, por ser formado no impresso, “saltar do impresso, do estático, ao modo digital” é, para ele, “o mais difícil”.^{iv}

É importante contextualizar que a infografia espanhola caracterizou-se pelo uso do desenho associado ao feito à mão nas ilustrações, sendo uma das escolas mais influentes no jornalismo gráfico e ilustrado. Arranz (2021), que iniciou sua carreira no jornal *El Mundo*, em 1994, aponta que essa associação se deve historicamente ao trabalho de nomes como Fernando Baptista e Javier Zarracina, que lançaram esse tipo de infografia no jornal *El Correo de Bilbao* nos anos 1990, influenciando designers e infografistas mundo afora nos anos que se seguiram. Para Arranz a ilustração feita à mão impactou o público leitor naquele contexto editorial do jornalismo diário impresso, além de promover um diálogo com o repertório de livros ilustrados:

O que isso fazia? Pois você abre um jornal numa época em que sempre se usava fotografia e em que tudo era algo mais quadrado, e te chega uma ilustração a lápis que está bem-feita e com umas explicações. As pessoas apreciam. E tem também a surpresa, não? Sobretudo naquela época: Ó, olha! E é uma conexão com o livro ilustrado, de repente, dentro de um jornal, algo diário. Então, acho que isso trazia um valor brutal e segue trazendo, acredito, ao fazer algo que pareça feito à mão, mesmo agora. Muitas coisas que faço para a imprensa, mesmo que pareçam feitas a mão, são digitais (Arranz, 2021)^v.

Para Arranz (2021), o desenho que remete ao feito à mão “dá mais frescor à ilustração”, um “atrativo” a mais para os leitores. O ilustrador afirma “sempre tentar fazê-lo como se fosse à mão” mesmo quando desenha em ferramentas digitais. Além disso, contribuem para a identidade visual ao construir a “marca” da publicação junto aos leitores, outra qualidade para sua aplicação^{vi}.

Além disso, em casos em que se quer “contar uma história” ou “explicar algo”, Arranz (2021)^{vii} crê que a ilustração pode “ajudar mais a entender as coisas” que a fotografia: “se quisesse fazer com fotografia às vezes seria muito mais complicado que com um desenho”.

O trabalho foi categorizado como “infográfico” e publicado nessa seção da homepage do jornal. Entretanto, durante a leitura, texto e imagem são articulados em formatos variados e misturados, indo além de repertório associado à infografia tradicional. Assim, a interface incorpora trechos em animação, infografia interativa e animada, visualização de dados, fotografias e ilustrações.

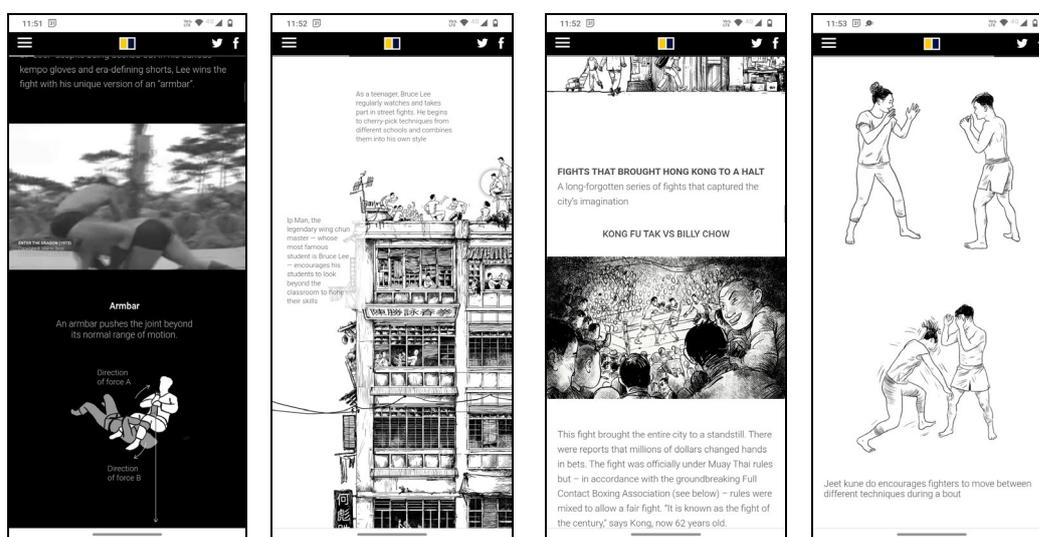


Figura 4 – Misturas de formatos no objeto.

Na visão de Arranz (2021), não há um nome consolidado para se referir a trabalhos desse tipo. Termos contemporâneos como *Visual Stories* ou *Data Visualization*, que vem sendo aplicados sem muito rigor a trabalhos que anteriormente se associavam ao campo da ilustração e infografia, não ajudam a orientar a audiência nem contemplam exatamente as misturas nos objetos:

Ao final, não se sabe o que é infografia ou visualização de dados. Não gosto de *visual data*, não gosto nada do termo. [...] Me parece horrorosa a palavra. É um modismo, não? [...] Penso que deveriam fazer um concurso para ver como se pode denominar isso. Porque, como acabaste de dizer: *visual story*, uma história visual. E pode ser um vídeo. [...] Ou seja, há que denominá-lo, inventar um nome para isso. Porque essas histórias visuais são uma mescla de coisas, não é verdade? Você pergunta pela ilustração, mas acho que esses projetos não são apenas ilustrações. No geral, o principal é que há informação. E, principalmente, que se conta uma história. Mas sempre, em geral, é tentar contar uma história do ponto de vista informativo ou jornalístico. Então, não saberia dizer o que é. Acredito que chegará o momento (Arranz, 2021, tradução nossa)^{viii}.

Ao comentar a dificuldade que sente em projetar objetos interativos ilustrados, Arranz pontua, incidentalmente, uma questão que foi fundamental para nossa pesquisa de mestrado. No impresso, o espaço é delimitado e permite que o leitor veja o material todo de uma vez só, de relance, com liberdade para explorar detalhes em leituras aprofundadas como lhe convier em seguida. A ilustração, na página impressa, oferece uma primeira e ágil leitura da página, uma vez que as massas de texto impresso demandam mais tempo para leitura e decodificação pelo leitor. Assim, a ilustração, ainda que de relance, oferece uma primeira impressão do assunto, podendo introduzir ideias acerca do que será lido ou mesmo construindo uma atmosfera psicológica e/ou sensorial para a realização dessa leitura textual¹⁰. Enquanto isso, no meio digital, Arranz observa que o espaço é ilimitado para os realizadores. Porém, os leitores têm acesso ao conteúdo pouco a pouco, sem a possibilidade de uma vista do todo como na página impressa.

Assim, é necessário pensar a interface e o espaço digital para tirar proveito dessas qualidades. Ou ainda mitigar os impactos que uma transposição acrítica da lógica impressa para o meio digital pode ter, evitando esvaziar as qualidades de um trabalho ilustrado, especialmente aqueles dependentes da articulação de ilustrações dispostas em um mesmo espaço delimitado e diagramado (como uma página de infografia ou de quadrinhos). Por isso, Arranz defende a elaboração de estratégias para inserir o leitor na narrativa digital:

A diferença do impresso para isso [objeto digital interativo] é que no impresso você tem o projeto, a página que o leitor vai ver em um golpe de vista. *In a glance*, em inglês. De relance você tem a ideia geral de tudo e então o leitor descobre os arredores. E no online, curiosamente, você tem, em realidade, um espaço ilimitado, um espaço muito grande, mas, contudo, uma janela pequena. Então, ou seja, como que te convida a descobrir, mas você não vê o projeto desde o princípio de relance. Creio que essa é a principal diferença para mim. É a primeira característica depois de passar do impresso. Então sua maneira de comunicar se modifica. Porque já não está apresentando o projeto (Arranz, 2021).^{ix}

Nesse sentido, Arranz (2021) considera satisfatório o efeito obtido no projeto sobre Bruce Lee, especialmente a construção da abertura, onde o trabalho “convida o leitor” a inserir-se na história através da ilustração e rolagem vertical.^x

Entre as dificuldades apontadas para a produção de trabalhos interativos ilustrados estão o tempo demandado e conhecimentos de programação. Por outro lado, para Arranz (2021), a conceituação é mais importante que a aplicação de

¹⁰ Discutido nos capítulos 2 e 5 da dissertação de mestrado (Mitchell, 2018, p. 45-56; p.176-182).

recursos tecnológicos indiscriminadamente. Assim, o mais importante é “ter boas ideias” e buscar um uso significativo dos recursos digitais:

Quando você faz esses projetos, é mais ter boas ideias. Porque podes fazer algo estático e talvez usar menos capacidades técnicas, coisas de HTML. Não é necessário ter tanta técnica ou código, talvez seja necessário ter boas ideias. Mas evidentemente faz falta ter uma base para reunir tudo isso (Arranz, 2021)^{xi}.

Por conta do modo distinto como o trabalho online “convida a contar a história”, Arranz (2021) acredita que a leitura de infográficos ilustrados interativos digitais funciona mais próxima da leitura de quadrinhos, onde momentos temporais são colocados lado a lado no espaço e o leitor “pode voltar atrás, pode avançar”, em seu próprio ritmo.

Arranz (2021) também destaca como o meio digital interativo fomenta a experimentação no ilustrador: “Te convida a experimentar, conhecer e tentar fazer coisas novas. É o que mais me fascina: poder experimentar”.

A análise desse trabalho nos revela, portanto, pontos que aprofundaremos ao longo da tese. Primeiro, a flexibilidade com que o repertório egresso da cultura visual pré-digital é absorvido nos trabalhos interativos, com relativo afrouxamento dos limites do que se entende de cada formato como quadrinhos, infografia, ilustração, animação etc. Isso se dá especialmente pelo modo como o material é lido na Internet: pouco a pouco, o que permite a junção de trechos feitos em formatos distintos num mesmo objeto sem gerar grande estranhamento ao público. Um segundo ponto é entender como o desenho – a ilustração egressa do repertório de quadrinhos, desenhos animados e videogame – pode contribuir qualitativamente ao design em mídias digitais. Em outro sentido, observa-se a importância da abertura à experimentação e ao trabalho interdisciplinar em equipe, com envolvimento do ilustrador. Por fim, há a dificuldade em categorizar ou denominar os objetos interativos ilustrados e *misturados*.

2.1.3

Apps e sites misturando videogame, animação e quadrinhos

Após o levantamento inicial, expandimos a busca para além dos objetos realizados no jornalismo e outros termos foram gradativamente incluídos: “ilustração interativa”, “história em quadrinhos interativa”, “quadrinhos interativos” e “animação interativa”. A apuração foi realizada através de buscas

sistemáticas por notícias divulgando o lançamento de sites ou apps envolvendo os termos durante intervalos temporais periódicos. A plataforma utilizada foi o sítio *Google.com*, sob customização do recorte temporal na ferramenta “notícias”. Devemos considerar que, devido à pandemia de Covid-2019, a pesquisa esteve condicionada a um estudo remoto, pela Internet, a partir de março de 2020.

2.1.3.1

Termos de busca

Durante as buscas, foram averiguados os termos em português e seus equivalentes em inglês e espanhol: “Interactive Comic” [Book; Comics]; “Interactive Illustration”; “Cómico interactivo”; “Ilustración interactiva”; “Interactive animation”; “Interactive Storytelling” + Illustration [+ Drawing] [+Comic]; “Ilustração interativa”; “Interactive webcomic”; “Interactive Cartoon”; “Visual Story” +Illustration [+Drawing] [+Comic]; “Animación Interactiva”; “Scrolling Graphic Novel” e “Ilustración virtual”.

Os termos citados entre colchetes se referem a situações em que a busca poderia incluir um termo composto principal, entre aspas, mais um termo avulso que nos auxiliasse a restringi-la ao nosso recorte. Por exemplo, “interactive storytelling” retorna muitos resultados externos ao nosso objeto, como artigos sobre realidade virtual, marketing ou publicidade. Ao adicionarmos os termos *+drawing* ou *+illustration* nas buscas, aumentamos a chance de encontrar os trabalhos que envolvem uso de ilustração.

2.1.3.2

Idiomas de busca

A seleção idiomática refletiu as línguas estrangeiras nas quais possuo proficiência aferida junto ao programa de pós-graduação. O idioma de busca invariavelmente envia os achados, uma vez que a Internet se organiza pela busca de palavras. O lançamento de trabalhos por realizadores orientais e de idiomas que não utilizam o alfabeto romano, como o cirílico e grego, tornam-se um ponto cego à pesquisa, a não ser quando divulgados em línguas ocidentais ou em língua inglesa, quando esta é utilizada como língua franca. Alguns exemplos se refletem na geografia dos entrevistados: conhecemos obras e artistas vivendo em Taiwan e Hong Kong, mas não obtivemos acesso a muitos trabalhos da China. Em ambos os

casos, eram artistas que mantinham intercâmbio com a Europa e cujos trabalhos foram divulgados em publicações de língua inglesa. Outro exemplo seriam os entrevistados de Uganda e Índia. O primeiro teve seu trabalho adaptado para tornar-se um quadrinho interativo em jornal alemão, posteriormente figurando em reportagens de língua inglesa. Já o aplicativo indiano foi divulgado em publicação local de língua inglesa, apesar do ilustrador ser natural de Kerala, estado cuja língua oficial é a malaiala. A limitação idiomática na dinâmica de buscas pela Internet provavelmente também explica a dificuldade em encontrar notícias de objetos japoneses, apesar do país possuir presença internacional massiva no setor de quadrinhos, videogame e animações. O ilustrador japonês que concedeu entrevista à pesquisa, por exemplo, possui livros traduzidos e publicados em diversos países, inclusive o Brasil, e teve um videogame produzido por uma empresa francesa com distribuição global, terminando por aparecer nas buscas em notícias redigidas em português e inglês. Portanto, as mesmas buscas em outros idiomas certamente trariam diferentes resultados, refletindo uma compartimentação cultural e política da geografia, que se reflete em zonas de influência e disputas na Internet. Em outro sentido, o uso de outro buscador, que não o *Google*, poderia resultar em dados diferentes. Não se pretende, portanto, apresentar os objetos levantados (Apêndice E) como uma lista definitiva dos lançamentos do período. Acreditamos haver catalogado exemplos diversos e representativos o bastante da produção de objetos digitais ilustrados neste período temporal para a realização de uma reflexão adequada sobre questões acerca do tema.

2.1.3.3

Objetos levantados

Foram catalogados 118 objetos. Desses, 52 lançados no período de buscas sistemáticas, entre março de 2021 e fevereiro de 2024. Os termos que mais levaram a objetos durante as buscas foram “interactive comic”, “interactive illustration” e “interactive storytelling”, em inglês. A tabela a seguir apresenta o resultado das buscas, ordenado pelo número de objetos encontrados por termo. Os dados revelaram a baixa produção dessas experiências em língua portuguesa, questão levada aos realizadores brasileiros nas entrevistas. A lista completa de objetos catalogados encontra-se no Apêndice E.

Termos de busca aferidos entre 22 mar. 2021 e 3 fev. 2024	Objetos
"Interactive Comic" [Book; Comics]	18
"Interactive Illustration"	10
"Interactive Storytelling" + Illustration [+ drawing] [+comic]	9
"Cómico interactivo"	8
"Ilustración interactiva"	7
"Interactive animation"	5
"Ilustração interativa"	4
"Interactive webcomic"	3
"Animação interativa"	3
"Historia em quadrinhos interativa"	3
"Desenho interativo"	2
"Quadrinhos interativos"	2
"Cartoon Interactive"	1
"Interactive Cartoon"	0
"Visual Story" +Illustration [+ drawing] [+comic]	0
"Animación Interactiva"	0
"Scrolling Graphic Novel"	0
"Ilustración virtual"	0

Tabela 1 – Termos de busca e número de objetos encontrados na pesquisa documental.

Durante o processo de buscas, foi encontrado material relativo à produção e difusão de objetos digitais ilustrados interativos, como softwares, plataformas e repositórios. Essas ferramentas foram complementadas com dados obtidos durante as entrevistas com realizadores e está disponível no Apêndice F.

2.1.4

Ausência de termo para se referir aos objetos

A ausência de um termo que unifique a categorização dos objetos reflete os escassos repositórios digitais onde encontrá-los. Ao contrário da “ilustração jornalística” ou do “news design”, por exemplo, que possui prêmios organizados para uma visão panorâmica sobre a produção anual, não encontramos festivais especificamente dedicados a esses objetos *ilustrados, misturados e interativos*. As categorias digitais de prêmios de quadrinhos, por exemplo, não necessariamente selecionam trabalhos que exploram interatividade ou formatos não convencionais, podendo premiar *webcomics* estáticos publicados na Internet, o que está fora de nosso escopo. Assim são os principais prêmios de quadrinhos brasileiros. O prêmio *HQ-Mix* possui as categorias *Web Quadrinhos*, para quadrinhos digitais distribuídos

pela Internet, e a categoria *Web Tira*, para tiras cômicas. O troféu *Angelo Agostini* tem a categoria *Web Quadrinhos*. O mesmo contexto se reflete internacionalmente, considerando o *Prêmio Eisner* (EUA) e o festival *Angoulême* (França). Ambos têm prêmios para web e quadrinhos digitais, mas não priorizam misturas midiáticas ou interatividade. Prêmios e festivais de animação também têm dificuldade em acomodar realizações que misturam formatos na Internet.

A *Bienal de Ilustración* realizada no México em 2020, trouxe a categoria de “*ilustración virtual*” para trabalhos com formatos de mídia mista e interatividade. Segundo o edital: “São obras cuja natureza justifica um formato não físico (como GIFs animados, interativos, 360°, realidade aumentada etc.)” (Bienal de Ilustración, 2022). A convocatória é bastante específica quanto à obrigatoriedade de explorar as possibilidades do meio digital: “As ilustrações que somente foram publicadas em plataformas digitais mas possam ser impressas, serão consideradas da categoria física”^{xii} (Ibidem). Apesar disso, o termo “ilustração virtual” ainda não traduz o que buscamos.

Um repositório importante identificado na pesquisa foi o site *Screendiver* (2022), dedicado a reunir e divulgar “quadrinhos interativos”. Fundado em 2014, no *Fumetto Comic Festival* em Lucerna, Suíça, tem como missão difundir o formato:

Durante um painel de discussão todos concordamos que a distribuição é o maior desafio. Nossos quadrinhos interativos estão em diferentes plataformas e dispositivos. Existem apps de quadrinhos, *webcomics*, quadrinhos VR, quadrinhos do *Instagram*, quadrinhos apenas para dispositivos móveis. Não há um canal de distribuição centralizado como há para quadrinhos digitais lineares ou quadrinhos impressos. Para ficar em um exemplo: tente pesquisar por “quadrinho interativo” na App Store ou no Google Play e, se você tiver sorte, vai achar um ou dois resultados (Screendiver, 2022, tradução nossa).^{xiii}

O *Screendiver*, porém, centra-se em *quadrinhos*. Assim, um trabalho que envolva *ilustração* ou *animação* interativa, mas não se proclame *algo quadrinhos*, não constará nos arquivos.

A busca por “quadrinhos interativos” ou “ilustrações interativas” resulta em achados sob um escopo mais restritivo, pois exclui a ideia de “game” e “animação”. Há também “interactive storytelling”, mas o termo *storytelling* se popularizou nos últimos anos, sendo usado de forma ampla e vaga, gerando ruído na pesquisa. Como discutiremos no tópico 3.5, evitamos adotar os termos “Game Comic” e “HQTrônica”. Eles têm pouca utilização por realizadores, resultando em buscas que

por vezes referenciam trabalhos dos próprios autores-pesquisadores que os cunharam.

2.1.5

Como chamar os objetos, segundo as vozes do campo

Não encontramos um termo corrente consensualmente utilizado pelos realizadores no campo. Quando perguntados se gostariam de sugerir um termo mais adequado, a maioria dos entrevistados (23/30) disse que não tinha um termo para sugerir, que não sabia ou que preferia não definir. Abaixo, uma síntese da análise do tema nas entrevistas.

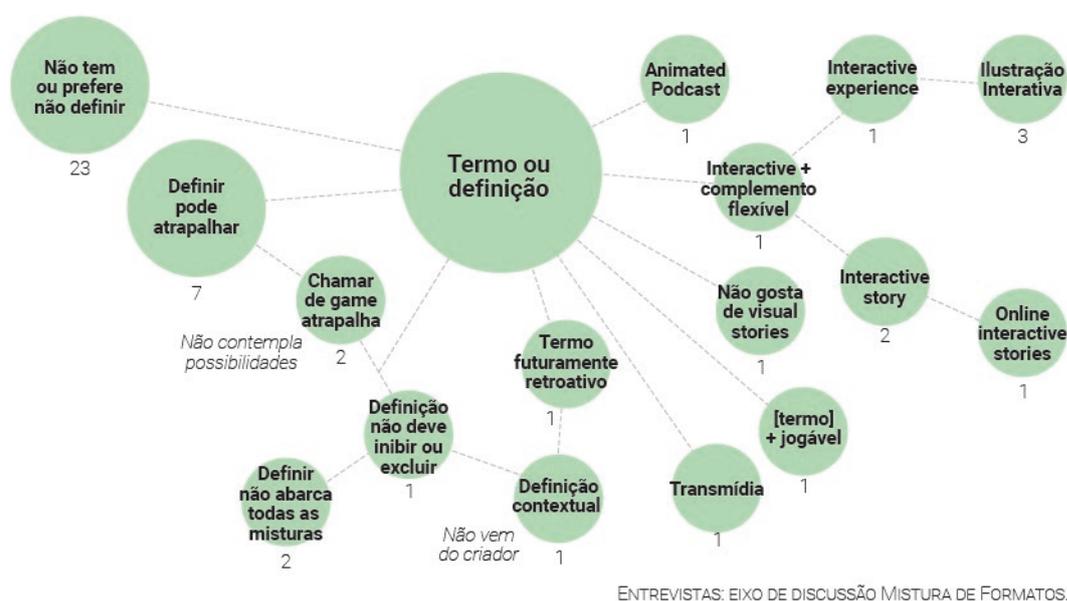


Figura 5 – Termo ou definição para os objetos digitais ilustrados. Gráfico do autor.

Segundo o diretor e animador Paulo Muppet (2021): “Eu acho que ninguém sabe ainda. Essas coisas estão sendo cunhadas e experimentadas”. Para o artista visual e quadrinista Rogi Silva (2023): “Difícil, eu não consigo pensar no nome. [...] acho que flerta com quadrinho, com cinema e com game”.

O termo “história interativa” (“interactive story”, em inglês) foi o mais sugerido se considerarmos suas variações, como “online interactive story” (Koppelaar, 2021) e “interactive stories” (Mohith, 2021). Para o *creative director* Ken Wong (2021), este seria o termo “mais neutro”, possibilitando fazer várias “coisas diferentes” provisoriamente enquanto um termo não se consolida na cultura da Internet, o que pode ocorrer quando uma grande empresa “descobrir como fazer” esse tipo de trabalho:

[História interativa] Pode ser apenas texto. Pode ser apenas imagens. Pode ser apenas som. E games podem ser “histórias interativas”, mas, como disse, ter uma prateleira para “histórias interativas” seria ótimo. Me pergunto se o que vai acontecer é que uma empresa como o *TikTok* vai descobrir como fazer isso. E aí o nome vai pegar (Wong, 2021)^{xiv}.

O termo “ilustração interativa” foi o segundo mais aventado (Peláez, 2021) (Verano, 2021) (Kamigaki, 2023). Além disso, o game designer Phillip Stollenmayer (2023) sugeriu “experiência interativa” (*interactive experience*), pois o objeto está na fronteira entre “app e game”.

Nesse sentido, a ilustradora e *game artist* Alyssa Winans (2023) acredita que o termo base seja “interativo”, acrescido de termos adicionais de acordo com as misturas que o projeto apresente.

Acho que a palavra “interativo” vai sempre estar envolvida de alguma forma. Porque a palavra “game” não abrange direito o que se trata. Com certeza, haverá “games baseados em narrativa”. As pessoas vão chamar disso ao invés de um tipo de história interativa. Mas, suspeito que para trabalhos em menor escala, “interativo” vai estar ali. Agora, como as pessoas vão fazer depende se o trabalho é quadrinhos ou é algo mais próximo de um livro infantil. Eu não sei. Estou curiosa para descobrir! (Winans, 2023).^{xv}

Uma ponderação importante, levantada por Muppet (2021), Eguti (2021) e Og (2021), é observar que o termo poderá surgir futuramente, sendo aplicado retroativamente para nomear objetos digitais que estão em desenvolvimento hoje. Muppet (2021) exemplifica a questão a partir da atual popularização do termo “visual novel” a partir de um videogame lançado nos anos 2000, uma classificação que, para ele, ainda não está consolidada.

[...] surgiu esse jogo que foi loucamente popular que foi o *Phoenix Wright*. E os jovens de hoje chamam o *Phoenix Wright* de *visual novel*. Mas ele não era uma *visual novel* quando surgiu. *Visual novel* é um termo novo, que está na moda, está popular, e abraçou um monte de coisas que fazem sentido e que as pessoas agora estão usando retroativamente para coisas que não eram *visual novel* antes. Então, ninguém sabe muito bem ainda, ninguém sabe definir muito bem o que que entra dentro dos jogos, o que que não entra? E eu acho que isso vale para tudo, assim. É o *scrolling graphic novel*, o *webcomic* [...] (Muppet, 2021)

Alguns realizadores acreditam que definir atrapalha o desenvolvimento desse tipo de trabalho. Há a percepção de que o esforço de definição “fraciona” e “limita” o ambiente criativo (Og, 2021), que a classificação “não ajuda” (Magalhães, 2021), “inibe” o desenvolvimento (Stollenmayer, 2023) ou não alcançaria a variedade de misturas e experiências resultantes (Castro, 2021).

O artista gráfico Daniel Og (2021) associa os objetos ao conceito de “transmídia” e é contrário a categorizações excessivas: “[...] por estar ligado a

várias mídias, acho a palavra transmídia boa demais para ser usada só quando o projeto depende de várias plataformas. [...] Você limita essa estratégia a um grupo de regras muito rígidas”.

A diretora e animadora Luciana Eguti (2021) pondera ainda que uma definição forçada pode servir a interesses imediatistas, como, por exemplo, conseguir a classificação de uma obra em uma determinada categoria de um festival, constringendo desnecessariamente as misturas ainda não compreendidas a se enquadrarem em um conceito conhecido.

[...] tem muita área inexplorada, como o VR¹¹. O que fazer com VR? É uma experiência? É um filme? Então, sinto que tem forças do tradicional querendo jogar tudo pro tradicional, dentro de um bloco que a gente entenda e compreenda. Dentro daquilo que já existe. Só que a velocidade das coisas que a gente observa, elas estão naquilo que ainda não tem nome mesmo. Então, percebo, às vezes, gente que trabalha com VR tentando desesperadamente encaixar dentro de um bloco pra conseguir entrar num festival de cinema. Se obriga a fazer uma narrativa sendo que o trabalho não precisava. Às vezes podia prescindir dessa necessidade porque a narrativa está na cabeça de quem está construindo. É tão mais complexo e mais legal, mas a gente fica ali, sempre no lastro daquilo que está lá por alguma necessidade de classificação. [...] a gente como estúdio trabalha muito no tradicional, mas a gente está menos preso a esse tipo de questionamento. Para nós, você pode chamar como você quiser! (Eguti, 2021).

Por outro lado, o diretor de arte Gabriel Loques (2021) observa que a indefinição excessiva pode estorvar a discussão: “[...] se não tem um nome comum para se referir àquela criação, é difícil até conversar com outra pessoa. [...] Até para começar a conversa precisamos explicar um monte de coisa”.

Nesse sentido, Eguti (2021) questiona se o esforço de classificação não seria uma forma de atender a áreas executivas, ligadas a gestão da produção de desenhos, mas que, por vezes, não realizam ou compreendem o trabalho criativo em si. Um exemplo seria a necessidade de processar o orçamento e contratação de um trabalho o qual não se tem certeza sobre como se referir:

[...] tem um esforço até comercial das pessoas terem que falar, por exemplo, como o *webcomic*. É *webcomic* porque está na tela, né? Basicamente é como a pessoa chama. [...] e aí, chama o artista de quadrinho tradicional. Quem pede fala: “Vamos paginar. Faz oito páginas”. E a gente fala: “Mas gente, você não vai ler como 8 páginas”. Você não consegue nem orçar como 8 páginas. Mas, ao mesmo tempo, você tem que colocar isso de alguma forma e é um monte de executivo que não é da área. E o cara chama de *webcomic* (Eguti, 2021).

¹¹ VR se refere a *Virtual Reality*, ou Realidade Virtual, em português. Pode ser compreendida como uma interface computacional que permite interação em tempo real, em espaço tridimensional gerado por computadores, envolvendo informações multissensoriais (imagens, sons, tato, movimento corporal etc.) (Kirner e Kirner, 2011). O usuário interage com o mundo virtual através de janela (realidade virtual não imersiva) ou através de imersão por dispositivos de interação como óculos ou capacete de realidade virtual (Ibidem).

Eguti acredita ainda que para as gerações mais jovens a mistura é mais naturalizada, sendo “meio irrelevante, para eles, colocar numa classificação”. Além disso, pondera que a definição não deve ser usada como uma espécie de barreira criativa, afastando realizadores da experimentação e mistura:

Por que a gente precisa colocar tudo numa caixa fechada? E ter “ilustração animada” ou “animação ilustrada”? Parece que a gente quer que o ilustrador não faça animação e o animador não faça ilustração. Que essas coisas tem que existir só dentro de coisas muito estruturadas e fechadas. [...] E, no fim, para quem está do outro lado, que é quem está criando, está querendo fazer porque quer fazer uma coisa legal, que alguém vai usufruir (Eguti, 2021).

Nesse sentido, alguns realizadores apontaram que pensar uma definição não é parte de sua rotina. Ou seja, quem *cria* não está preocupado em *definir*. Segundo o ilustrador Hiro Kamigaki (2023):

Desculpe falar assim, posso estar sendo um pouco indelicado. Mas essa parte de pensar num jeito de chamá-los ou tentar uma teoria não é da minha praia, não é da nossa alçada. Por que? Meu foco é no que eu faço, são os meus desenhos. Se isso, depois, virar um quebra-cabeça, um game, ficarei contente, mas não fico pensando: “Vou fazer isso porque vai virar tal coisa”. Não faço isso (Kamigaki, 2023).

Além disso, tornou-se evidente que, apesar de possuírem características em comum, há várias combinações possíveis nas misturas encontradas, sendo necessário, portanto, pensarmos em termos possíveis para abarcá-los em sua pluralidade, ao invés de buscar um termo único que os unifique. Para Loques (2021), por exemplo, “É difícil definir porque não sei exatamente qual o limite do objeto. Como você diferencia os exemplos”? A designer Laura Peláez (2021) observou que, mesmo que adotássemos “ilustração interativa”, no desenvolvimento desse tipo de trabalho “existem muitas áreas que intervieram nessa criação” e o termo não aludiria, por exemplo, aos “recursos audiovisuais” presentes nesses objetos. Para o *game artist* Victor Leão (2021):

É difícil porque os três projetos que você deu de exemplo são de naturezas diferentes. Até chamei de *visual novel*, mas eu não estava pensando exatamente que englobaria todos eles. Acho que cada um tem um nome distinto mesmo. E vão surgir vários dessa junção, né? (Leão, 2021).

Assim, podemos pensar em nomeações contextuais, de acordo com misturas encontradas. Um exemplo foi dado pela *visual storyteller* Lotte Dijkstra (2021), que sugeriu o termo “animated podcast” para o trabalho interativo que envolva animação, ilustração e narração em áudio. Para trabalhos informados por conhecimentos interdisciplinares de animação e cenografia, Peláez (2021) sugere “ilustração audiovisual”.

Portanto, trata-se de uma produção difusa com tendências não consolidadas. Não há um termo que unifique os objetos, mas vários termos possíveis para refletir as misturas entre game, quadrinhos, animação e ilustração.

2.2

Entrevistas com realizadores

Ao todo, 30 realizadores concederam entrevistas para a pesquisa, 17 brasileiros e 13 estrangeiros. Este movimento permitiu compreender questões relacionadas aos objetos *ilustrados* em áreas específicas, como escutar o relato de um designer de jogos sobre o desenvolvimento de um app, ouvir de um animador sua visão sobre a inserção da animação nesse tipo de trabalho e assim por diante. Cada realizador, falando apaixonadamente sobre sua experiência específica, seja em quadrinhos, game, animação ou ilustração, revelou um universo de referências, críticas, anseios e sugestões, apresentando outros objetos, realizadores e repositórios antes desconhecidos. Em outro sentido, generalista, as conversas com desenhistas de países e áreas de atuação variados contribuíram para elucidar percepções comuns sobre temas como o desenvolvimento global deste tipo de trabalho, além da percepção sobre cultura visual e Internet hoje, espaço onde um *app* ou *site* pode ser lançado e acessado de qualquer cidade conectada na Terra, independente do país de origem dos realizadores e da audiência. Dessa forma, as entrevistas orientaram e informaram nosso percurso temático e teórico.

2.2.1

Roteiro e planejamento

As entrevistas foram planejadas de forma semiestruturada, para conversas com respostas abertas, a partir de cinco eixos que refletem questões que orientam a pesquisa. O roteiro completo de perguntas encontra-se no Apêndice D. A seguir, uma tabela com os eixos, objetivos e perguntas básicas das entrevistas.

Eixos	Objetivos da pesquisa	Perguntas
Desenho e Design	Discutir qualidades que o desenho aporta ao design em mídias digitais, considerando ferramentas e repertórios processuais que vão do feito à mão (analogico) ao digital.	No seu processo de criação você utiliza meios tradicionais de desenho? Ou apenas técnicas digitais? Que qualidades acredita que são próprias do que é “feito à mão”, por exemplo, a textura de uma tinta, de um giz, mesmo quando experienciado no digital? Em sua visão, o software ou ferramenta digital pode influenciar o estilo do desenho?
Mistura de formatos	Discutir a percepção do campo acerca da mistura de formatos e interatividade; tipologias e termos utilizados; tendência a convergências; percepção do público e desafios a realização.	Já realizou algum trabalho interativo digital envolvendo desenho, ilustração, animação ou quadrinhos? Se não, por quê? Que dificuldades enxerga? Se sim, poderia nos contar como foi sua experiência? Conhece alguém fazendo um trabalho dessa natureza? Como percebe uma possível convergência entre quadrinhos, animação e games na mistura digital, acredita que há público para esse tipo de trabalho? Como você chamaria esse tipo de trabalho?
Cultura visual	Discutir a percepção do campo acerca da diversidade estilística no campo; O cenário para distribuição e circulação de objetos ilustrados na Internet hoje; A possibilidade ou espaço para um desenho regional (ou brasileiro) em diálogo com tendências globais ou dominantes.	Pensando no contexto da Internet hoje em relação a quando iniciou sua carreira, poderia comentar sua visão sobre: As possibilidades para a criação e publicação de trabalhos com desenho, ilustração, artes gráficas e quadrinhos? A diversidade de estilos de desenho? [Brasileiros] Pensando nos nichos de mercado do desenho na cultura de massa, como por exemplo o quadrinho de herói norte-americano, as animações em 3D dos grandes estúdios, o estilo japonês do mangá e anime, o que seria, para você um “desenho brasileiro”? Se tivesse que indicar a obra de um(a) desenhista que, para você, representa esse caminho, qual seria?
Educação	Discutir experiências significativas na formação como desenhista; Conhecimentos percebidos como necessários ao contexto do objeto; Caminhos para replicá-los ou torná-los acessíveis a futuros realizadores.	Pensando na formação de jovens artistas, o que acredita ser mais importante para o desenvolvimento do desenho nas mídias digitais? Poderia nos contar uma experiência significativa em sua formação ou aprendizagem como desenhista?
Pandemia	Discutir o impacto da pandemia de Covid-19 na produção dos realizadores; Percepção acerca de alterações na circulação e fruição dos trabalhos na Internet.	Como a pandemia impactou o seu trabalho ou processo criativo? Acredita que haverá impacto na cultura da internet em relação a criações digitais que envolvem desenho?

Tabela 2 – Planejamento da entrevista semiestruturada.

2.2.2

Entrevistando desenhistas e designers

A seleção de entrevistados buscou seguir alguns critérios principais. Primeiro, priorizar realizadores que desenvolveram um objeto analisado pela pesquisa. Segundo, como a maioria dos objetos é fruto de trabalho em equipe, entrevistar, sempre que possível, desenhistas ou designers. Por investigar objetos *ilustrados*, queríamos escutar a visão de quem estivesse também envolvido com o *desenho*, com o *fazer* e a vivência da *prática*. Como antecipamos, muitos ilustradores são também designers. Mesmo aqueles em função de chefia mantêm algum grau de relação com a prática do desenho. Foram apenas duas ocasiões nas quais entrevistados afirmaram que, embora tenham criado os desenhos, não se consideram ilustradores. Dessa forma, todos os entrevistados estrangeiros foram selecionados a partir de objetos que apresentaram propriedades de interesse para a pesquisa e do envolvimento mantido com a criação dos desenhos. Privilegiamos uma seleção de objetos reunindo um leque de misturas amplo em seu design, a fim de obter um maior repertório de *problemas/questões* para discussão. Por fim, no trabalho com entrevistas, depende-se sempre da disponibilidade, aceite e comparecimento dos convidados, em tudo contribuindo para a configuração da lista final de entrevistados. Foram entrevistados realizadores vivendo nos seguintes países: Austrália, Brasil, China (Hong Kong), Colômbia, Estados Unidos, Espanha, França, Holanda, Índia, Japão, México, Taiwan e Uganda.

Como o número de objetos interativos nacionais encontrados nos levantamentos iniciais era baixo, a seleção dos entrevistados brasileiros buscou dialogar com realizadores cujos trabalhos também manifestavam qualidades interessantes às questões da investigação, tais como a prática de desenho egresso do repertório dos impressos ilustrados, desenhos animados, jogos e cartunismo, com aparente mistura de ferramental analógico ou feito à mão com digital. Principalmente, com maior propensão a participar de misturas digitais e explorar outros formatos: quadrinista que também anima, animador que faz quadrinhos, quadrinista que faz jogo, designers de games que também são cartunistas etc.

Ao final das conversas, os entrevistados puderam sugerir outros realizadores, desencadeando nova rodada de entrevistas. Os participantes também sugeriram temas relevantes a serem explorados, enriquecendo a discussão.

Abaixo, os entrevistados da pesquisa.

Realizador:	Nacionalidade:	Local de trabalho:	Atuação:	Experiência:
Marcelo Marão	Brasil	Rio de Janeiro, Brasil	Animador	Desde 1996
Klaus Reis	Brasil	Rio de Janeiro, Brasil	Ilustrador e professor	Desde 1997
Luciana Cafaggi	Brasil	Belo Horizonte, Brasil	Quadrinista e ilustradora	Desde 2009
Daniel Lustosa	Brasil	Rio de Janeiro, Brasil	Diretor de arte (games)	Desde 2009
Mariana Werchter	Brasil	São Paulo, Brasil	Ilustradora, Quadrinista e Chargista	Desde 2009
Sirlanney	Brasil	Rio de Janeiro, Brasil	Artista plástica e quadrinista	Desde 2011
Daniel Og	Brasil	Itaipava, Brasil	Artista grafico e quadrinista	Desde 1996
Javi de Castro	Espanha	Gijón, Espanha	Ilustrador, designer e Quadrinista.	Desde, 2011
Ken Wong	Austrália	Adelaide, Austrália	<i>Creative Director</i> (games)	Desde 2001
Tiago Lacerda	Brasil	Volta Redonda, Brasil	Ilustrador e Quadrinista	Desde 2005
Gabriel Loques	Brasil	Paris, França	Diretor de Arte (games)	Desde 2003
Christian Mafigiri	Uganda	Kampala, Uganda	Quadrinista, ilustrador jornalístico e <i>Graphic Novelist</i>	Desde 2013
Lucas Gehre	Brasil	Brasília, Brasil	Quadrinista, roteirista, designer, diretor de arte e artista plástico	Desde 2002
Lotte Dijkstra	Holanda	Utrecht, Holanda	<i>Visual Storyteller</i>	Desde 2018
Tonke Koppelaar	Holanda	Utrecht, Holanda	Ilustradora e Animadora	Desde 2019
Salvador Verano	México	Pachuca, México	Ilustrador	Desde 2011
Pedro Paiva	Brasil	Porto Alegre, Brasil	Joguinista e Quadrinista	Desde 2011
Mohith O	Índia	Kerala, India	Ilustrador	Desde 2018
Laura Peláez	Colômbia	Bogotá, Colômbia	Designer e Professora	Desde 2011
Luciana Eguti	Brasil	São Paulo, Brasil	Diretora e Animadora	Desde 1995
Paulo Muppet	Brasil	São Paulo, Brasil	Diretor e Animador	Desde 1998
Marcos Magalhães	Brasil	Rio de Janeiro, Brasil	Animador e Professor	Desde 1979
Victor Leão	Brasil	Belo Horizonte, Brasil	<i>Game Artist</i> and Animador	Desde 2013
Adolfo Arranz	Espanha	Hong Kong, China	Ilustrador, Infografista e Editor de Arte	Desde 1994
Liang-Hsin Huang	Taiwan	Taichung, Taiwan	Animadora e Quadrinista	Desde 2017
Alyssa Winans	Estados Unidos	San Jose, EUA	<i>Game Artist</i> e Ilustradora	Desde 2011
Beatriz Shiro	Brasil	Volta Redonda, Brasil	Artista Visual	Desde 2016
Rogi Silva	Brasil	Manaus, Brasil	Artista Visual e Quadrinista	Desde 2014
Phillip Stollenmayer	Alemanha	Wurzburg, Alemanha	<i>Game Designer</i>	Desde 2014
Hiro Kamigaki	Japão	Hiroshima, Japão	Ilustrador	Desde 1988

Tabela 3 – Realizadores entrevistados.

A seguir, as áreas de atuação aproximadas do corpo de participantes.

	Animação	Ilustração	Games/Jogos	Quadrinhos
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				

Figura 6 – Atuação dos entrevistados. Gráfico do autor.

Abaixo, a distribuição geográfica dos participantes.



Figura 7 – Visualização geográfica das cidades dos entrevistados. Gráfico do autor.

O perfil médio do entrevistado seria o de um profissional homem com 37,4 anos de idade, formado em Design, com 16,5 anos de experiência de trabalho no campo. A pessoa entrevistada mais experiente possuía 44 anos de trabalho e a mais

recente na profissão, 4 anos de experiência. Foram entrevistados 20 homens e 10 mulheres. A seguir, uma tabela com as áreas de formação dos participantes.

Área de formação	Total
Design (Inclui habilitação em Ilustração em escolas de Design)	12
Artes (Inclui Artes Visuais, Artes Plásticas e Artes Multímídias)	5
Comunicação (Inclui Jornalismo, Publicidade e Relações Públicas)	4
Arquitetura	3
Animação	1
Jogos eletrônicos	1
Letras	1
Pedagogia	1
Superior incompleto	3

Tabela 4 – Formação dos entrevistados.

2.2.3

Orientações metodológicas e éticas nas entrevistas

Para codificar e analisar o material reunido nas entrevistas, nos inspiramos no Método de Explicitação de Conteúdo Subjacente – MEDS, desenvolvido por Ana Maria Nicolaci-da-Costa¹² (2007). O MEDS é um método exploratório qualitativo interdisciplinar com o qual tivemos contato e experiência desde a realização da pesquisa de campo na pesquisa de mestrado em Design. Alguns procedimentos que observamos metodologicamente compartilhados com o MEDS:

- Entrevistas semiestruturadas – perguntas abertas – presenciais ou feitas por escrito;
- *Settings* naturais ou informais para as entrevistas;
- Convite feito da forma mais natural possível;
- Cuidado para evitar interrupções desnecessárias, deixando o entrevistado livre para se expressar na resposta aberta;
- Gravação de todas as entrevistas, mas sem aparato tecnológico ostensivo que intimide ou altere a postura do entrevistado.

Os participantes foram contactados por escrito na Internet, através de mensagens por e-mail, aplicativos de mensagens ou mensagens privadas em redes sociais. Junto com o convite, receberam em anexo o termo de consentimento que

¹² Professora emérita do Departamento de Psicologia da PUC-Rio.

esclarecia a natureza da pesquisa, os riscos e condições para participação, como a liberdade para desistir ou retirar a participação mesmo após a realização das entrevistas¹³. Cabe observar que nenhum entrevistado solicitou anonimato. Talvez por serem realizadores discutindo seu próprio trabalho, há preferência pela apresentação dos nomes associados às reflexões e opiniões, motivo pelo qual as citações estão assim atribuídas na tese.

Na mensagem inicial, também indicávamos a preferência pela modalidade de teleconferência. Porém, seguindo a orientação de deixar o convidado o mais a vontade possível, este poderia sinalizar a forma que considerasse mais confortável para ser entrevistado. A teleconferência era preferencial pois enfrentávamos o segundo ano de pandemia de Covid-19, ainda que houvesse um relaxamento das medidas de distanciamento social a partir do final de 2020. Além disso, a modalidade viabilizaria entrevistas com estrangeiros e brasileiros residentes em outras cidades. A conversa remota com vídeo, ao vivo, guarda fluidez de uma conversa presencial e permite a incursão exploratória por temas potencialmente interessantes que surjam incidentalmente. Por fim, com o consentimento dos participantes, era possível gravar as entrevistas para análise posterior. A maioria optou pela conversa em teleconferência. Vinte e sete entrevistas foram conduzidas pelo aplicativo *Zoom* e uma pelo *Google Meet*.

Houve três exceções. Um participante solicitou preferência pela entrevista presencial, observando protocolos de segurança, como distanciamento, máscara e espaço ao ar livre. Uma entrevista foi realizada por escrito pelo aplicativo de mensagem *Whatsapp*. Um participante solicitou entrevista por e-mail, mas não concluiu sua participação.

Foram realizadas entrevistas em português, inglês e espanhol. Aos entrevistados, foi solicitada livre escolha de um dos três idiomas. No caso do espanhol, que compreendo bem mas não falo com a mesma fluência, por vezes o entrevistado preferiu alternar para o inglês de modo a receber a pergunta em inglês, respondendo em inglês ou em seu espanhol nativo. O entrevistado japonês solicitou tradução consecutiva, a qual providenciamos através de contratação da tradutora Ana Cristina Aiko Yamai, certificada pela *Aliança Cultural Brasil-Japão* de São Paulo. Assim, as falas reproduzidas durante a discussão na tese serão traduções do

¹³ Ver Apêndices A, B e C, com o termo de consentimento nos três idiomas da pesquisa.

autor para o português, exceto as falas de Kamigaki, baseadas na tradução de Yamai. Trechos de citação direta, entretanto, serão referenciados por nota ao texto original no idioma da entrevista, disponíveis no Apêndice G.

É importante pontuar que nem todos os entrevistados puderam se expressar diretamente em sua língua materna, o que, a meu ver, é um limitador ao trabalho de entrevistas. Procurei deixar os entrevistados o mais à vontade possível para se manifestarem. Em alguns casos, a troca de idioma durante a conversa, para maior conforto do entrevistado, transformava a dinâmica da entrevista, como o desatar de uma voz abafada sob um idioma que lhe é estrangeiro, que ganha vida e brilho, crescendo em humor e perspicácia. Devemos considerar, portanto, essas limitações idiomáticas ao avaliarmos as falas reproduzidas na tese.

As entrevistas foram gravadas com finalidade de transcrição e discussão acadêmica textual na tese. Quando solicitado, o registro foi interrompido ou a conversa foi realizada de outra forma.

Como já havíamos observado durante a experiência em condução de entrevistas durante o mestrado, essa metodologia favorece o surgimento de temas inesperados nas repostas abertas dos entrevistados. A formulação das perguntas também considerou essa abertura. Com isso, foram levantadas questões que não estavam no horizonte inicial da pesquisa, auxiliando a reorganizar os objetivos. Assim, os temas codificados no material não estavam pré-estabelecidos. Foram identificados durante a reflexão sobre o conjunto de respostas. Aqueles que se revelaram recorrentes nos discursos foram, pouco a pouco, transformados em categorias temáticas iniciais. O MEDS considera como “ponto de saturação” o momento em que os pontos de vistas dos entrevistados se tornam repetitivos:

Por saturação da informação entende-se o fenômeno que ocorre quando, após um certo número de entrevistas, o entrevistador começa a ouvir, de novos entrevistados, relatos muito semelhantes àqueles que já ouviu, havendo uma rarefação de informações novas. [...] O MEDS parte do pressuposto de que qualquer característica linguística ou para-linguística que seja recorrente nos discursos dos participantes de uma pesquisa pode ser uma importante via de acesso a aspectos de nossa configuração interna – desejos, aspirações, conflitos etc. – que nós próprios muitas vezes desconhecemos. Tal como a febre é um indicador de algo invisível (uma infecção), essas características recorrentes são indicadores de algo invisível que se quer tornar visível (Nicolaci-da-Costa, 2004).

A codificação apoiou-se em planilhas e mapas de palavras. As planilhas foram elaboradas no software *Google Spreadsheets*. Os mapas foram inicialmente feitos à mão e, posteriormente, desenhados no software *Adobe Illustrator*.

Cada eixo da pesquisa recebeu uma folha de planilha. Atribuímos um número identificador para cada entrevistado e para cada entrada relacionada ao participante na planilha. Dessa forma, os trechos destacados estão vinculados numericamente aos entrevistados e, por rótulo, aos temas levantados. Assim, é possível reordenar as informações, por temas ou por autor, sem perder o mapeamento do conteúdo.

A análise do material foi feita, primeiramente, no conjunto de respostas dentro de cada eixo – “inter-sujeitos” (Nicolaci-da-Costa, 2004). Porém, ao longo do processo, surgem contextos em que o entrevistado se refere a questões ligadas à discussão temática de outro eixo. Ao final, encontramos as recorrências que atravessam diferentes perguntas (“intra-sujeitos”), que também são mapeadas, transferidas e reunidas ao tema coerente para discussão na tese.

As primeiras categorias temáticas são atribuídas de forma mais livre. A partir de um volume maior de entrevistas analisadas, o processo de desenhar mapas foi iniciado para auxiliar a visualização de questões orbitando o tema central de cada eixo. Nesse sentido, a manipulação visual das informações ajudou a enxergar relações entre os temas que iam surgindo. São evidenciados, também, temas que se repetem ou que podem ser agrupados sob um novo rótulo, que melhor formula o problema que se pretende discutir. Assim, de volta à planilha, uma nova rodada de rótulos era elaborada ao final da análise de cada eixo, visando dar maior coerência aos temas levantados para discussão na tese.

Abaixo, exemplo da planilha organizada por temas.

A	B	C	D	E	F
21	21.1.06	Luciana Eguti	[26:42] [Luciana:] Eu até não sei que essa visão talvez seja meia m	[Termo] Definições são contextuais (mercado; moda; tendências tecnológicas); extra-criador; extra-obra; // É difícil até para o fluxo de trabalho, porque área comercial envolve muita gente que não entende e precisa orçar, contratar, usando termos vagos como visual novel, webcomic, acabam pegando e parecendo uma definição mais exata do que de fato são	[Termo] Definições são contextuais, extra-criador; extra-obra (mercado; moda; tendências tecnológicas). É difícil para o fluxo de trabalho, porque área comercial envolve muita gente que não entende e precisa orçar, contratar, usando termos vagos como visual novel, webcomic, acabam pegando e parecendo uma definição mais exata do que de fato são
23	23.1.05b	Victor Leão	[10:04] É difícil porque os três projetos que você deu de exemplo s	Termo: não tem. Exemplos são de naturezas diferentes.	[Termo] Definir não abarca todas as misturas; !!! Exemplos são de naturezas diferentes.
19	19.1.13	Laura Pelaez	[12:45] Si, pensaria. Sin embargo, digamos que lo digo pero sabien	[Termo] Definir não abarca tudo; ilustra interativa, por ex, exclui aspectos do audiovisual.	[Termo] Definir não abarca todas as misturas; ilustra interativa, por ex, exclui aspectos do audiovisual.
9	09.1.10	Wong	[13:45] That's wonderful because even the word game is a bit of a	[Dificuldade][Chamar de game é uma barreira] // [Nomenclatura]	[Termo] Definir pode atrapalhar
22	22.1.3	Marcos Magalhães	[5:07] Eu acho. Acho que a classificação não ajuda muito não. Eu a	[Termo] Definir pode atrapalhar	[Termo] Definir pode atrapalhar
21	21.1.07	Luciana Eguti	[30:00] Porque, é que nem, a gente não vai entrar nessas discussõe	[Termo] Adequação ou Definição forçada não ajuda: vetor de forças tradicionais querendo trazer para o já conhecido/definido; Vetor de adequação: (ex) VR tentando entrar num festival de cinema	[Termo] Definir pode atrapalhar / Adequação ou Definição forçada não ajuda: vetor de forças tradicionais querendo trazer para o já conhecido/definido; Vetor de adequação: (ex) VR tentando entrar num festival de cinema
7	07.1.14	Daniel Og	[1:10:53] Eu acho que sim. Pela necessidade de dar nome às coisas	[Termo] Definições atrapalham, ilimitam	[Termo] Definir pode atrapalhar; No momento em que define algo, fraciona, limita.
8	08.1.08	Javi de Castro	Es que es muy difícil. Todo lo que sea en el ámbito digital, internet,	[Termo] Definir pode atrapalhar; No momento em que define algo, o termo já não alcança.	[Termo] Definir pode atrapalhar; No momento em que define algo, o termo já não alcança.

Figura 8 – Planilha de codificação das entrevistas. Reprodução da Internet.

A seguir, planilha classificada por participante:

A	B	C	D	E	F
25	25.1.2	Liang Hsin-Huang	[1:55;] Actually, for me, I don't see a lot of difference. Except for th	Não vê tanta diferença entre trabalho para plataforma tradicional ou interativa	[Misturas] Não vê tanta diferença entre trabalho tradicional e interativa
25	25.1.3	Liang Hsin-Huang	[2:10;] Discute processo criativo particular; Se preocupou com inser	Processo criativo: Se preocupou com inserção de referências concretas; Conceito era permitir a experiência de visitar outros lugares na quarentena]	[Processo criativo] Se preocupou com referências concretas; Conceito permitir a experiência de visitar lugares à distância;
25	25.1.4	Liang Hsin-Huang	[5:05;] Dificuldade? No caso editorial, pouco tempo para realizar po	Dificuldade para popularização do formato novo; Pouco tempo para fazer no editorial	[Dificuldade] Tempo: Jobs com prazo muito curto para complexidade
25	25.1.5	Liang Hsin-Huang	[6:05;] Não saberia desenvolver código interativo sozinha, desanima	Dificuldade para popularização do formato novo; Falta software	[Dificuldade] Ausência de software
25	25.1.5b	Liang Hsin-Huang	[6:05] Maybe. The graphic novel you showed, for example, it's ver	Dificuldade para popularização do formato novo; Falta software	[Dificuldade] Programação; ; Não saberia desenvolver código interativo sozinha, desanima projeto.
25	25.1.6	Liang Hsin-Huang	[7:14] I don't know. I think, more and more there are apps and soft	Público? Acredita que vai crescer pós covid (maior oferta de experiências digitais em geral)	[Audiência] Há público ou haverá crescimento; pós covid (maior oferta de experiências digitais em geral)
25	25.1.7	Liang Hsin-Huang	[9:33] Some people call these moving illustrations. Or just short an	Termo? Não tem termo em mente	[Termo] Não tem ou prefere não definir
25	25.1.8	Liang Hsin-Huang	[12:26;] From my background, I started with animation. So when I	Cada forma tem um prazer associado; Começou na animação e faz quadrinhos por nao ter tempo de animar tudo	[Dificuldade] Cada forma tem um barato ou prazer associado; Pensar na força de cada formato
26	26.1.1.	Alyssa Winans	[0:35] Synthesizing it all is definitely the hardest part. Because ther	[Misturas] [Processo criativo] Sintetizar mistura em contexto desejado e acessível	[Processo criativo] [Contexto do projeto] Síntese é o desafio: contexto e acessibilidade
26	26.1.2	Alyssa Winans	[1:43] And then we also wanted the mechanics to make sense with	[Mistura][interatividade][interatividade precisa fazer sentido na história]	[Interação/Mistura significativa]
26	26.1.3.	Alyssa Winans	3:39] It's one of those things that's hard to do alone. Because ther	[Dificuldade] [Requer equipe ou competências diversas][Custoso]	[Dificuldade] Equipe/Parceria; Investimento/Apoio

Figura 9 – Planilha de codificação das entrevistas. Reprodução da Internet

Detalhando o processo, a pergunta: “Que dificuldades enxerga para o desenvolvimento de objetos digitais que misturam formatos?”, por exemplo, poderia suscitar respostas que inicialmente foram categorizadas como “Custo”, “Mercado conservador, prefere o já conhecido”, “Limite de recursos”, “Investimento”, “Apoio” ou “Financiamento”. Numa segunda rodada, os trechos foram agrupados sob o rótulo “[Dificuldade] Custo e/ou mercado” uma vez que se referiam a uma discussão mais ampla sobre desafios econômicos. Cores foram atribuídas às células para melhor visualização dos temas e subtemas. Em alguns casos, mais de duas rodadas foram necessárias até a consolidação dos temas.

A seguir, para exemplificar, o desenho do mapa de palavras que apoiou a reflexão do eixo “Mistura de formatos”:

3 Mídias para experiências desenhadas

3.1 Popularização, anacronismos e reinvenções

No filme *Uma cilada para Roger Rabbit*, de 1988, há uma cena em que o detetive Valiant faz uma incursão ao porão de um bar clandestino onde “*cartoons*”, personagens desenhados, apresentam shows de talentos para entreter os seres humanos. O filme mistura desenhos animados com atores em sequência viva, ambientando a história numa Hollywood fictícia do pós-guerra, em 1947. Neste universo, os “*cartoons*” são explorados artisticamente por empresários da indústria do entretenimento e obrigados a viver no bairro de *ToonTown*, espécie de gueto que os segrega dos humanos. A maior estrela em cartaz é a cantora Jessica Rabbit, uma *femme fatale* cartunesca inspirada em estrelas do cinema. Aguardando seu show, o detetive Valiant esbarra com Betty Boop circulando pela plateia, vendendo balas e amendoins. Surpreso com a grande *pin up* dos *cartoons* dos anos 1930 trabalhando como ambulante, fora do palco, Valiant escuta de Betty: “O trabalho tem sido fraco desde que os desenhos ficaram coloridos. Mas eu ainda tenho *borogodó*”.^{xvi}

Os formatos de contar histórias, sua mediação e experiência, modificam-se. Essas transformações graduais podem levar à assimilação de diferentes formatos e modos de uso na sociedade. Não raro, há convivência simultânea de formatos, práticas e técnicas de diferentes períodos na cultura, ainda que formatos considerados ultrapassados enfrentem desvalorizações ou restrinjam-se a nichos reduzidos, com menor público e relevância econômica. Como a Betty Boop de *Roger Rabbit*, desempregada em *preto-e-branco* no mundo que normalizara os desenhos *coloridos*. Por outro lado, há sempre a possibilidade do uso de qualidades *antigas* em trabalhos futuros. Há filmes em preto e branco sendo produzidos até hoje. Alguns se tornam sucesso global como *Roma*, em 2019, e *Belfast*, em 2021. E não muito tempo atrás um filme intencionalmente *mudo e preto e branco*, *O Artista*, de 2012, foi aclamado por crítica e público.

Na revisão de literatura sobre mídia e tecnologia é comum que sejam estabelecidas relações com o passado em paralelo ao impulso de tentar compreender o que se anuncia no futuro. Esse fenômeno pode se dar de várias maneiras, como espécie de resgate de elementos de antigas formas midiáticas na elaboração de novas formas para narrativas e experiências. As características podem ser tanto uma solução do ponto de vista técnico, relacionado ao design da estrutura ou funcionamento da interface, como um elemento que permite à audiência entender intuitivamente, de imediato, o modo de usufruir da experiência daquele objeto: *lendo, assistindo* ou *jogando* o conteúdo contido nele.

É mais fácil pensar como leitor, espectador ou fã, sem o rigor da pesquisa acadêmica. Da invenção do registro cinematográfico, por exemplo, com inúmeras possibilidades, convencionou-se que um longa-metragem é um filme com um mínimo de 70 minutos de duração. No Brasil, esse pré-requisito é amparado por normativa da Agência Nacional do Cinema (Ancine, 2004). Na cultura urbana contemporânea, quando as pessoas se sentam para assistir a um *filme* de longa-metragem, elas não precisam conhecer teoria ou normativas para possuírem a expectativa que a obra dure ao menos algo em torno de uma hora e meia. Que o filme terá uma abertura, onde serão apresentados títulos e créditos do diretor e atores principais, e um fechamento onde aparecerão mais créditos dos demais profissionais envolvidos na produção. Novas misturas, estilos e elementos podem impactar o repertório de um público acostumado a um tipo de formato midiático. Erwin Panofsky comentou a consolidação do cinema mudo junto aos espectadores do início do século XX:

Dessa forma o cinema mudo desenvolveu um estilo próprio, adaptado a condições específicas do meio. Uma linguagem até então desconhecida foi forçada sobre um público ainda incapaz de lê-la, e quanto mais proficiente tornou-se o público, mais refinamento pode desenvolver-se na linguagem. Para um camponês saxão em torno de 800 não seria fácil compreender o significado de uma figura mostrando um homem que derrama água sobre a cabeça de outro homem, e mesmo posteriormente muitos achavam difícil captar o sentido de duas mulheres em pé atrás do trono de um imperador. Para o público de então não era menos difícil compreender o significado de uma ação muda em um filme, e os produtores empregaram meios de clarificação similar àqueles que encontramos na arte medieval (Panofsky, 2009, [1934], p. 255).^{xvii}

Uma vez difundidos e assimilados na cultura, os modos de uso e a experiência dos formatos midiáticos parecem *naturais* ao público, uma discussão próxima ao conceito de *affordance* no campo do Design, ou à noção de interação

“fluente”, no *framework* de Forlizzi & Battarbee (2004, p.262), pois são processos realizados sem esforço, que não competem pela nossa atenção, permitindo que o usuário se concentre nos resultados e consequências da interação com o objeto.

3.1.1

Diálogos entre mídias e sentidos

Qual a diferença entre quadrinhos, animação e videogame? Para um leitor, espectador e jogador nos anos 1980, a pergunta seria simples. Quadrinhos, *lemos* nas revistinhas ou nas tiras de jornais. Animação, *assistimos* no cinema e na TV. Videogame é objeto para *jogar*, seja no fliperama ou em um console conectado à TV. Na década de 2020, estudar os formatos midiáticos em *apps* e *sites* significa que a experiência dos quadrinhos, animação e games pode ser mediada por um mesmo dispositivo, como o *smartphone*, e no mesmo lugar, a Internet. Porém, essas são diferenciações pelos modos e sentidos utilizados.

Marshall McLuhan observou que o conteúdo de uma *nova* mídia era preenchido por mídias anteriores. Com base nessa premissa, defendia o enfoque nos efeitos produzidos pelas *mídias em si*, que seriam percebidos independentemente das qualidades do *conteúdo*. Para McLuhan, estudos midiáticos tendiam a ignorar esses efeitos psíquicos e sociais, preocupando-se apenas com a *mensagem*.

Nossa resposta costumeira a todas as mídias, a saber, que é como elas são usadas o que conta, é a postura entorpecida do idiota tecnológico. Pois o “conteúdo” de uma mídia é como o pedaço de carne suculento que o ladrão abana para distrair o cão de guarda da mente. O efeito do meio torna-se forte e intenso apenas porque oferece outra mídia como “conteúdo”. O conteúdo de um filme é um romance, uma peça ou uma ópera. O efeito da forma do filme não está relacionado ao conteúdo do programa (McLuhan, 1964, p.45, tradução nossa).^{xviii}

McLuhan dedicou especial atenção à participação dos sentidos na interação midiática. Em sua visão, as tecnologias elétricas-eletrônicas não *ampliaram* os sentidos como as mecânicas, mas *expandiram* nosso sistema nervoso, que foi envolvido pela reunião sinestésica da audição, tato e visão. Essa integração inviabilizaria, por exemplo, o isolamento necessário da visão para a leitura silenciosa do livro impresso: “A separação dos sentidos e a consequente interrupção de sua interação recíproca que caracteriza a sinestesia tátil podem muito bem ter sido um dos efeitos da tecnologia de Gutenberg” (1977, p.39). Para McLuhan, a experiência sensorial da televisão estaria para o cinema, assim como o jornal para o livro literário. Jornal e TV refletiriam experiências sensoriais envolventes das

mídias elétrico-eletrônicas¹⁴. Quer dizer, sua abordagem discute quais canais sensoriais são ocupados (visão, tato, audição, etc.), considerando ainda o grau de atenção necessário para cada fruição midiática.

Lupton & Miller (1999, p.17) descreveram como o produto jornal destinava-se inicialmente, no século XVII, a um público elitizado. Nasceu, portanto, imitando as estruturas do *livro*, com um bloco único de texto a ser lido do início ao fim. À medida em que se popularizou, no século XIX, incorporou elementos e temas diversos – anúncios, histórias de crimes, colunas de opinião, charges, etc. –, e chegou à sua experiência de leitura característica: intermitente, com narrativas múltiplas, inacabadas e justapostas; distinta do livro clássico.

Como no exemplo do design de jornais impressos, o processo de assimilação e reinterpretação de mídias *antigas* em novos formatos e contextos, portanto, pode levar a transformações no funcionamento de suas estruturas, possibilitando diferentes expectativas e experiências em sua fruição.

Os objetos em estudo são sites e apps que podem explorar interações e experiências pela visão, tato, gesto e audição. São também objetos que ecoam *formatos* antigos. Um videogame como *Gorogoa* (2017), por exemplo, remete aos quadrinhos, ao cubo mágico e aos quebra-cabeças deslizantes (Backe, 2020, p.75). Quadrinhos interativos como *Meanwhile* (2011), de Jason Shiga, são inspirados em livros do gênero *escolha-a-sua-aventura* (3 Books with Neil Pasricha, 2021).

A seguir, exemplos da reinterpretação de formatos da cultura material em objetos digitais ilustrados.

¹⁴ Em entrevista traduzida na revista Alceu Nº.23: “Nossos jornais são elétricos, no sentido de que são feitos a partir de agências de notícias que prometem uma cobertura instantânea dos fatos. [...] Um jornal vibra, interfere, é uma imagem induzida do mundo sobre uma superfície plana e em forma de mosaico, cuja única unidade é a data em comum” (McLuhan, 2011, p.9).



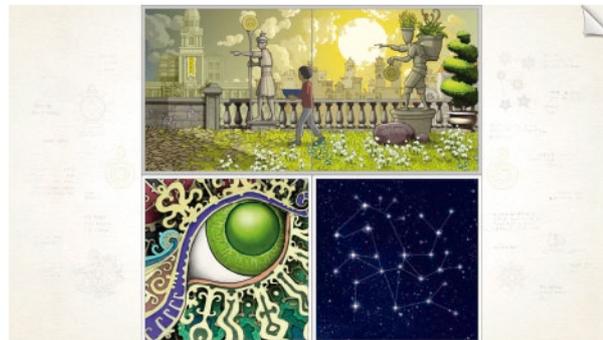
Um livro da coleção "Escolha Sua Aventura".



Tela da história em quadrinhos interativa e videogame *Meanwhile* (2011).



Um exemplo de quebra-cabeça deslizante.



Tela do videogame *Gorogoa* (2017).

Figura 12 – Releituras em *Gorogoa* e *Meanwhile*. Gráfico do autor sobre reproduções da Internet.

3.1.2

Releituras da cultura material em objetos do campo

O quadrinista e artista plástico Lucas Gehre é um realizador brasileiro com interesse em explorar misturas entre jogos, quadrinhos e narrativas interativas. Gehre (2021) produziu os quadrinhos digitais *Scroll Down Comics* (Gehre, 2010) e *Arauto* (Gehre, 2012), que exploram a rolagem vertical; a aventura interativa *Labirinto do Necromante*, de 2019, em parceria com a quadrinista Gabriela Masson; e a “revista pôster jogável” *Triple Space Dungeon* (LTG Press, 2015). O trabalho de Gehre exemplifica possíveis relações entre convenções egressas da cultura material reinventadas e misturadas em criações contemporâneas.

Os primeiros exemplos exploram a rolagem infinita na tela. São trabalhos digitais, mas não são *interativos* no sentido de possuírem uma programação embutida em sua interface. Entretanto, como observa Gehre (2013), interatividade independe da construção funcional em interface digital: “Leitura é um processo interativo, né? [...] Quer dizer, exige que você participe ali, ativo”.

Triple Space Dungeon foi apresentado com “visual e estrutura inspirada em videogames velhos, jogos de RPG e labirintos”, de forma a permitir que o leitor circule por “diversas possibilidades de caminhos” (Gehre, 2015). Para Gehre (2021), a experiência é a de uma “leitura-jogo”, sem muitas regras. Dessa forma, não é voltado para uma “dificuldade do jogo” e, sim, para o “leitor poder experimentar todas as possibilidades. Caso o leitor encontre uma situação de “game over”, pode voltar e continuar por outros caminhos^{xix}.



Figura 13 – Reprodução de trecho em *Triple Space Dungeon* (LTG press, 2015).

Já *Labirinto do Necromante* remete aos livros do gênero escolha-sua-aventura. A narrativa bifurca com as opções do leitor. Gehre e Masson optaram por lançar o trabalho em duas versões, em livro impresso e em site interativo:

A gente fez o impresso exatamente igual ao digital, só que ele tem um sistema *numeradinho*. Porque você tem que ir manualmente pro lugar, não é só clicar. Tem que ler: “Vá para página tal”. É a única diferença entre o impresso e o digital. E, é claro, teve que ser montado em software de edição de livros, com diagramação e tal. Mas, apesar de não estar mais no suporte digital – está no suporte impresso até para dialogar com o livro jogo, como aqueles das “aventuras fantásticas” do Steve Jackson e Ian Livingstone –, ele continua tendo interatividade (Gehre, 2021).

Como outros entrevistados, Gehre (2021) deixa claro que sua motivação não é encontrar uma definição para as misturas e, sim, explorá-las:

Para mim, o que é interessante nesse universo, não só do digital ou do app, mas também nas outras coisas que estou explorando, é romper com a ordem de leitura

tradicional, sair dos limites dos quadrinhos. [...] Me interessa esses lugares, esses questionamentos do limite. Quando é que vira um jogo? Quando é que vira um quadrinho? Quer dizer, tenho menos a intenção de responder isso, mas me interessa encontrar esses lugares que sejam multilinguagens (Gehre, 2021).

A seguir, vamos analisar um videogame inspirado em livro-jogo ilustrado.

3.1.3

Análise de *Labyrinth City: Pierre the Maze Detective*

Labyrinth City é um videogame baseado na série de livros ilustrados *Pierre, the Maze Detective*, criada pelo artista japonês Hirofumi Kamigaki e seu estúdio de ilustração e design *IC4DESIGN*. O videogame foi desenvolvido pelo estúdio multimídia francês *Darjeeling Productions*.

A história que embasa a experiência é a perseguição do detetive Pierre ao vilão Mr. X, que roubou a “pedra do labirinto”. O jogo é categorizado nos gêneros *aventura* e *quebra-cabeças* pelas lojas virtuais. Algumas palavras-chave utilizadas para descrevê-lo são: “desenhado a mão”, “estilizado”, “retrô”, “quadrinhos” e “ilustrações”. O jogo recebeu a distinção “The Visual Design Award” no prêmio *IndieCade-2020* (Indie Game Reviewer, 2020).



Figura 14 – Reprodução de tela de *Labyrinth City*.

Cada fase do jogo representa um labirinto a ser solucionado pelo jogador. Entretanto, ao final de cada labirinto, o vilão consegue escapar para um novo destino, apresentando ao jogador diferentes temáticas e labirintos, sucessivamente. A narrativa se desdobra em sequências de quadrinhos e animação que são apresentadas na abertura de cada etapa do jogo.

Junto aos interesses da pesquisa, temos uma experiência interativa que surge a partir da imaginação de um ilustrador, ainda que o videogame não tenha sido a motivação original para o realizador. Conversamos com Kamigaki (2023)¹⁵, que relatou ter criado o personagem planejando um livro ilustrado com quebra-cabeças. O livro foi descoberto por um desenvolvedor de games na França, que se apaixonou pelo universo de *Pierre*. Com o aval de Kamigaki, o videogame foi produzido (Ibid.)^{xx}. Porém, este ponto também nos interessa: temos um videogame distribuído em app cujo universo está alicerçado em experiências egressas da cultura material, como o livro ilustrado, o livro-jogo, os jogos de passatempo de jornais e revistas, como labirintos e jogos dos sete erros. O game é, antes de tudo, uma *ilustração interativa*, dando protagonismo ao desenho que remete a esse imaginário ilustrado e, talvez por isso, descrito em plataformas de distribuição e divulgação como algo *desenhado à mão, retrô ou nostálgico*.



Figura 15 – Reprodução de tela de *Labyrinth City*.

O ilustrador de livros, animador e professor Rui de Oliveira (2020), ao refletir sobre o universo espacial que a ilustração pode evocar para convidar o leitor a imaginar, costuma dizer que “o olho precisa ganhar pernas e braços e caminhar pela imagem”. Como ex-aluno de Oliveira, comento com Kamigaki (2023) que esse foi meu sentimento ao jogar *Labyrinth City*. Quer dizer, é um videogame que apela às mesmas sensações e prazeres que podemos experimentar ao *caminhar* pelos detalhes de uma ilustração intrigante.

¹⁵ Kamigaki nos concedeu uma entrevista, com tradução consecutiva de Ana Cristina Aiko Yamai.

Kamigaki (2023) agradece e afirma que “era isso que estava imaginando e que gostaria que o leitor experimentasse”. Os mesmos labirintos ilustrados nos livros foram adaptados ao jogo digital. Apesar de não ter tido a intenção de criar um videogame quando iniciou o projeto, Kamigaki (2023) afirma que “já imaginava que poderia virar um videogame”:

Quando eu estava desenhando, não pensei que fosse um desenho estático dentro de uma folha. É meio utópico o que vou falar, mas, quando desenhei, queria construir um mundo dentro do papel onde você quisesse se inserir. Onde você quisesse mergulhar e passear lá dentro. Então, eu não tinha uma visão da mídia: se é ilustração, se é animação... Dentro da minha cabeça era um mundo em que eu iria querer entrar, as crianças iriam querer entrar. Então eu pensava: “Se um dia isso puder virar uma outra mídia onde a gente possa realmente entrar, seria muito legal” (Kamigaki, 2023).

O realizador comenta que algumas soluções da empresa que desenvolveu o jogo, como, por exemplo, a dinâmica de movimentação da personagem ao atravessar portas, foram subentendidas pelos programadores a partir da ilustração, tal como Kamigaki teria imaginado^{xxi}.

O ilustrador também observa que confiou na parceria com a produtora *Darjeeling*, supervisionando e desenhando partes extras necessárias, porém, ao mesmo tempo, dando abertura aos desenvolvedores para a elaboração da dinâmica interna do videogame (Ibid.)^{xxii}. Kamigaki (2023) acredita que “o sucesso do jogo vem do amor que ele [desenvolvedor] teve pelo meu livro de ilustrações”.



Figura 16 – Reprodução de tela de *Labyrinth City*.

Do ponto de vista da mistura de formatos, *Labyrinth City* utiliza algumas características superficialmente associadas a quadrinhos e animação. Entretanto, não há trechos que *funcionem* como quadrinhos ou animação. Ou seja, o jogo não

demanda que o leitor *assista* obrigatoriamente a um trecho e as aberturas em audiovisual podem ser *puladas*. Durante o jogo, há uso de balões de fala, mas sem uma articulação de leitura entre quadros e imagens como a experimentada na página de quadrinhos. Cabe notar, entretanto, que as ilustrações originalmente estáticas dos livros foram animadas pelo estúdio *Darjeeling* para o game.

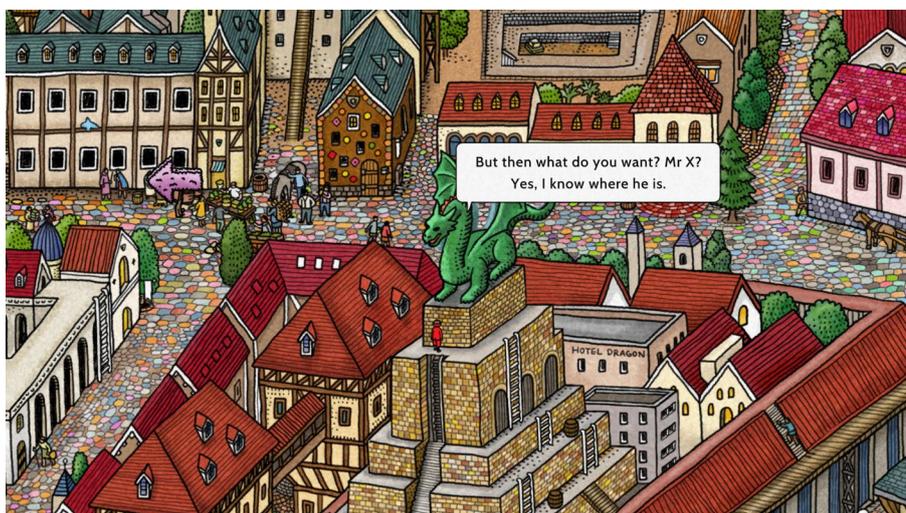


Figura 17 – Reprodução de tela de *Labyrinth City*.

Analisando o jogo sob a teoria de Juul (2009, p.23-55), nota-se que *Labyrinth City* não possui todas as seis características associadas a um jogo convencional (*classic*). Não há, por exemplo, resultados variados. Embora cada jogo resulte em pontuações diferentes, rejogá-lo por inteiro não irá alterar o final da história ou as saídas para os labirintos. Em última instância, possui uma narratividade. Para Juul (Ibid.), objetos que apresentam “resultados fixos” (*fixed outcomes*), tais como “contação de histórias” (*storytelling*) ou “ficção em hipertexto” (*hypertext fiction*) não seriam jogos. Esse aspecto, a meu ver, aproxima *Labyrinth City* do universo dos objetos ilustrados, essencialmente narrativos. Sabemos, entretanto, que há inúmeros exemplos de produtos chamados de *jogos* cuja experiência se apoia numa narrativa. Não nos preocupa a definição de jogo, mas observar as confluências que transbordam das antigas fronteiras, enriquecendo-se de mananciais indiscriminados.

Na visão de Kamigaki (2023), a Internet hoje é um espaço onde dificilmente se cria algo que poderíamos chamar realmente de *novo*, pelo excesso de informações circulando: “Quando crio, quero mostrar para as pessoas algo que elas nunca viram. Mas a Internet me traz a impressão de que tem tudo lá. A sua

percepção fica anestesiada”. Por outro lado, Kamigaki (2023) observa como, mesmo inspirando-se em realizadores de sucesso, podemos sintetizar ideias novas, e cita suas influências para exemplificar seu desenvolvimento:

Hokusai, Yamagata, Wally, Moebius. Foi daí que vim. Sou uma criação a partir dessas inspirações que vamos recebendo de várias outras coisas. Porém, hoje, quando você lança uma coisa na Internet, o mundo inteiro vê. E todo mundo avalia. Fica difícil de você se sobressair nesse mercado. E sim, há espaço para coisas novas serem lançadas, mas é muito difícil, na Internet, você criar uma coisa “nova” (Kamigaki, 2023).

Em *Labyrinth City* as cidades são imaginárias, mas apontam para referências da cultura global sem especificá-las: vilas meio francesas, castelos algo escoceses, canais talvez holandeses. As ruas podem conter personagens como dragões, *Frankensteins*, vampiros, reis, *Robinson Crusóés* e ninjas.

Kamigaki relata uma experiência significativa em sua formação como desenhista. Formado em design, iniciou a carreira como designer gráfico, apesar de desejar estabelecer-se como ilustrador. Com apoio dos pais, pôde atravessar um período de experimentação e maturação do trabalho. Criado em Hiroshima, interior do Japão, Kamigaki viajava através dos desenhos, colocando nas páginas lugares que sonhava conhecer:

Trabalhava muito com design. As pessoas me pediam trabalhos. Mas eu pensava: já que vou desenhar, quero desenhar uma coisa que gosto. Então, trabalhava com design a maior parte do dia e, à noite, fazia minhas ilustrações. Aos poucos, os pedidos para minhas ilustrações foram aumentando e os pedidos de design foram diminuindo. Até hoje tenho clientes de design. Faço, mas não é mais o meu foco. O que posso dizer é que, quando era criança, eu tinha tempo. Porque no meu quarto não tinha televisão, não tinha videogame. O que eu tinha? Aparelho de som, livros e tempo. Então, eu escutava música, desenhava e tocava bateria. Agradeço aos meus pais por terem me proporcionado esse tempo livre divertido. Óbvio, como morava no interior, não tinha muito para onde ir. Me sentava e pensava: que lugar queria ir? Então, desenhava os lugares onde gostaria de ir e as coisas que queria fazer (Kamigaki, 2023).

Nota-se que seu relato atribui muita importância ao *prazer* e ao *tempo livre* ligado à prática do desenho, algo comum a vivência de muitos realizadores. Assim, Kamigaki considera importante, na formação de futuros desenhistas com abertura a mídias digitais, enfatizar o prazer ao desenhar: “[...] você precisa ter aquela paixão. Tem que curtir o processo de criação. Tem que começar por aí. Depois você vai pensar se o que é melhor para você é o digital ou o analógico”. Porém, em sua visão, o contato com o desenho digital muito cedo, por conta da maneira como os softwares funcionam, pode gerar “dependência” ou a crença em um “modo fácil”.

Para Kamigaki o digital precisa ser usado como uma ferramenta para “duplicar, triplicar, aumentar seu potencial criativo”.

O realizador se alimenta dessa mentalidade formativa em novos projetos:

Minha casa ficava em cima de um montinho. Meu quarto tinha uma janela e eu tinha uma mesa preta de madeira. Eu me sentava ali e ficava pensando em lugares que gostaria de ir no futuro. Coisas que gostaria de fazer quando crescer. Copiava mangás também. Mas dentro daquilo, sempre foi uma coisa muito divertida. Que eu gostava de fazer. E até hoje tento lembrar daquela sensação que eu tinha naquele meu quarto. Esse quarto não existe mais, com aquela mesa preta, aquela janela e aquela vista. Ainda hoje eu sento e tento mentalizar para voltar naquele momento e imaginar aquela sensação que eu tinha quando estava sentado naquela mesa (Kamigaki, 2023).



Figura 18 – Reprodução de tela de *Labyrinth City*.

Em *Labyrinth City*, um personagem foge enquanto outro o persegue, o primeiro mantendo-se sempre um passo à frente do perseguidor, chegando e saindo primeiro de cada locação, numa busca circular que prende a atenção e, ao mesmo tempo, surpreende a cada novo destino geográfico com cenários deslumbrantes, palco de renovada perseguição. Ao longo da aventura, o detetive colhe pistas que, isoladamente, parecem não fazer sentido. Essa dinâmica está presente em narrativas populares na cultura pop, com cujo repertório a audiência pode dialogar, como filmes de ação de *007* ou jogos de *Carmen Sandiego*.

Podemos refletir sobre como *Labyrinth City* explora o espaço ficcional em uma situação de perseguição. Numa página de livro ilustrado, temos a liberdade de circular rapidamente pela imagem completa, apreendendo o todo de relance e movimentando o foco de nosso olhar a regiões específicas do desenho. No jogo, também temos liberdade de circular pela imagem ao movimentar Pierre. Porém, somos balizados pelos caminhos possíveis e aqueles obstruídos por figurantes e

objetos. A interatividade digital no sistema é funcional, apenas para movimentação do personagem no espaço jogável, não havendo possibilidade de interações fora do contexto planejado pelo jogo. Além disso, como o enquadramento impossibilita a visão do espaço ficcional por inteiro, vamos conhecendo o território aos poucos. Assim, adiciona-se um grau de tensão ao fragmentar a percepção do ambiente completo, o que não ocorreria no labirinto ilustrado na página de livro. Em comparação, um trabalho em audiovisual também produz tensão ao fragmentar a visão da audiência durante as perseguições e corridas, ocultando o que está por vir ou mostrando ângulos que se complementam para sugerir um espaço contínuo, complexo e delimitado (uma pista, um caminho, um trilho, um rio), sem oferecer, de fato, uma total compreensão e percepção dos riscos envolvidos no mesmo (pensemos numa cena de perseguição de estrada que pode encontrar uma ponte partida; ou a corrida por um rio que desagua em uma cachoeira)¹⁶. Entretanto, a experiência temporal nos dois formatos e o processo de produção dessa tensão é completamente distinta. O jogador pode circular pelos caminhos de cada fase ao seu tempo, restando à imaginação a perseguição a Mr. X. Esta só adquire um tempo real nos eventos que iniciam e encerram cada fase, onde deixamos de jogar, para assistir sequências animadas. Além disso, por vezes, é necessário escrutinar setores das ilustrações buscando os caminhos livres, em *experiência* mais próximo a experiência de jogos impressos como os *sete erros*, sendo a dificuldade imposta pelo assoberbamento do olhar, que se confunde devido ao acúmulo de elementos visuais na ilustração.

Embora suas ilustrações sejam associadas ao feito à mão, Kamigaki e seu estúdio trabalham digitalmente pela “produtividade” e complexidade dos projetos atuais^{xxiii}. Apenas os esboços do primeiro livro foram feitos em papel. Em sua visão, uma vantagem do desenho analógico é que “vem direto do cérebro criativo, que é o hemisfério direito, e você consegue transpor para o papel” (Ibidem).

O *feito à mão*, para Kamigaki, relaciona-se com algo que chamaremos de *conforto* ou *calor humano* e, em outro sentido, com um *descontrole* ou *imperfeição*. O ilustrador comenta que, em sua visão, o primeiro livro é o que tem os *piores* desenhos. Porém, as imperfeições do traço junto com o vigor do desenho fazem

¹⁶ Para Siegfried Kracauer (2009, p.263) a corrida de perseguição, *the chase*, é um dos elementos basilares da linguagem cinematográfica para a sugestão de materialidade e presença física na tela, “movimento ao seu extremo”, explorada desde o início do cinema.

daquele livro o preferido do público. Mesmo desenhando digitalmente, o realizador procura manter vivas essas sensações.

Quanto mais você tem um toque humano ou uma simulação de um toque humano, o desenho se torna mais gentil. Então, o leitor se identifica mais. Agora, estamos já no terceiro livro pós Pierre. O primeiro livro é o que tem as piores ilustrações. Mas aquela energia, aquela paixão que tinha quando estava desenhando aquele livro, não tem igual. O desenho é feio, mas é o que o pessoal mais gosta. O desenho tem que ser ruim. Quanto pior o desenho, maior a aceitação. Mas é difícil desenhar mal. A gente não quer desenhar mal. Hoje mesmo, a linha reta eu tento desenhar meio torta para ter essa sensação de que foi feita a mão (Kamigaki, 2023).

O desenho em software, para Kamigaki, pode sofrer com um excesso de edições e correções, correndo o risco de perder parte desse encanto.

Quando você está no papel, às vezes a caneta falha e fica aquele traço meio pulado, né? Ou quando você está desenhando, dá aquela tremidinha que fica no traço, né? Não tem como apagar. Agora, no software, você corrige rapidinho. Então, fica como uma criança muito boazinha, digamos. E uma criança muito certinha não tem graça. É bom aquela que apronta um pouco de vez em quando. E é isso que, no digital, fica diferente. A gente pode refazer inúmeras vezes e acaba virando aquela criança boazinha que não tem falhas. [...] No cinema tem aquelas cenas em que pegam a câmera e filmam a cena inteira sem cortar. Sem edições. E aí você fica tensionado, porque a visão daquela câmera não se modifica. Óbvio que, ali, o ator não pode falhar. E você fica naquela tensão ali. Só que, hoje em dia, não. Você edita e corta. É mais ou menos a mesma diferença, no papel, de desenhar todo o processo e não falhar. Enquanto nos softwares você desenha, edita e apaga até ficar tudo certo. Mais ou menos essa a minha percepção (Kamigaki, 2023).

Para Kamigaki, há audiência crescente para esse tipo de trabalho. Para ele, o “livro ilustrado” já é interativo. Porém, à medida que o público passou a consumir conteúdo ilustrado em smartphones, há uma expectativa por movimento:

[...] no *smartphone*, ter movimento é uma coisa muito óbvia, precisa ter movimento. Então, olhar uma ilustração, as pessoas pensam: “Nossa, está faltando alguma coisa”. Então, acredito que as pessoas que desenharam assim, já não têm muito espaço, precisam se renovar (Kamigaki, 2023).

Resumidamente, podemos observar que um projeto como *Labyrinth City* não nasceu *misturado* ou *interativo*, porém floresce dessa forma devido a parceria. Nesse sentido, destaca-se a abertura ao outro, onde um realizador confia no trabalho em equipe, dando liberdade aos programadores na elaboração de aspectos próprios ao game design. Observamos também como a mistura resultante dialoga com objetos da cultura material e pop, sintetizando influências diversas. Cabe observar que o sucesso interativo foi atribuído à paixão pelo desenho. E que esse desenho, apesar de incorporar sensações do *feito à mão*, é realizado em ferramentas digitais. Por fim, ainda que haja percepção de perda de espaço para o material ilustrado no

meio digital, o repertório do impresso pode alimentar a reinvenção e releitura dessas experiências em novo contexto.

3.2

Convergências digitais

O trabalho digital envolvendo ilustração possibilita a incorporação de recursos multimídia com uso de movimento e interatividade em uma mesma plataforma, por vezes através de uma mesma família de softwares para desenhar, editar e programar. Nesse sentido, promovem diálogos entre disciplinas como Arte, Design, Comunicação e Informática, com intercâmbios entre profissionais do desenho que podem misturar com maior facilidade os formatos midiáticos.

“New media” foi um termo utilizado por Lev Manovich¹⁷ (2001) para conceituar o processo de transcodificação e reinterpretação de formatos culturais programáveis pela informática. Para Manovich (2013), o software é uma mídia que aprende a simular inúmeros idiomas sem consolidar, necessariamente, uma sintaxe singular. A geração do software *Flash* impactou a cultura visual dos anos 2000 que, para Manovich (2005), comparando a mixagem digital com a montagem e colagem analógica, refletia uma “cultura do remix”.

Olia Lialina é artista e professora dedicada à arte na Internet. Desde 1999, leciona no curso de *New Media* na Merz Akademie de Stuttgart, Alemanha. Sua obra *My Boyfriend Came Back From The War* (1996) é uma referência no campo até hoje pelo pioneirismo no uso do *browser* em uma narrativa interativa online. A história do casal que se reencontra após a guerra é apresentada ao leitor de forma fragmentada e poética, através de GIFs em preto e branco com resolução reduzida a fotogramas granulados. O trabalho apresenta imagens e hipertexto, ambos enquadrados em janelas do navegador que se subdividem, gerando leituras variadas, circulares e simultâneas. Lialina (2020) estudou cinema em Moscou e, neste trabalho, sua motivação era fazer algo como um filme de Internet, apoiando-se na *homepage* e no navegador como meio de expressão^{xxiv}.

¹⁷ Manovich é artista e professor de *Computer Science* na *City University* de Nova York. Diretor do laboratório *Cultural Analytics Lab*.

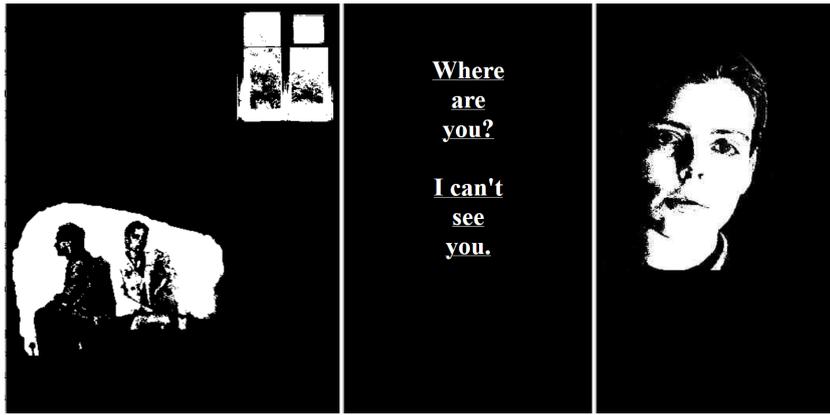


Figura 19 – Tela de *My Boyfriend Came Back from the War* (Lialina, 1996).

Han Hoogerbrugge é um pioneiro em “animação interativa” e “quadrinho interativo”, explorando possibilidades do desenho em *Flash* em trabalhos como *Modern Living* (1998-2001) e *Hotel* (2004-2006). Este último é apresentado no site da produtora como uma “série de animação interativa em dez partes” e catalogado na seção “motion comic” (Submarine Channel, 2023). Para as historiadoras da ilustração Hoogslag e Sherman (2019, p.486, tradução nossa), a obra de Hoogerbrugge convida o leitor a brincar com elementos da ilustração e “a interação permite a presença de múltiplas opções na narrativa e de momentos de surpresa”. Assim, a narrativa surge pela exploração lúdica e as interações passam a atuar na construção de sentido.

Destaco os exemplos de Lialina e Hoogerbrugge porque são trabalhos que ilustram a transformação da Internet como ambiente para circulação e criação de objetos interativos. O primeiro, de 1996, exemplifica um período em que predominava a criação de páginas pessoais em HTML, os *websites*. O segundo trabalho reflete a era do *Flash* e das criações em *actionscript*, a partir de 2000.¹⁸

O *Flash* foi lançado em 1996 pela empresa *Macromedia*, barateando o processo de animação (Dowd, 2004, p.26). Como visava mitigar o problema dos tamanhos de arquivo numa Internet com banda restrita, favoreceu a articulação com softwares para desenhos em vetor como *Illustrator* e *Freehand* (Ibidem).

A articulação entre os softwares de desenho e as ferramentas de design e animação digital como *Flash* e *After Effects* fomentaram a disseminação do termo *motion graphics* a partir do final dos anos 1990, se referindo a uma animação crua (ou limitada) de elementos gráficos ou colagens visuais (Ibid.), incorporando releituras do repertório do design televisivo e cinematográfico, como as aberturas

¹⁸ Para uma descrição de cada fase da Internet, web 1.0 a web 3.0, ver Santaella (2012, p.36-38).

de filmes e programas de TV, com novas possibilidades de edição, desenho vetorial e interativo na Internet. Para Dowd (2004, p. 27), naquele momento, a inovação na animação não veio da indústria do entretenimento e, sim, da experimentação de realizadores autônomos e amadores. Em sua visão, as animações da geração *Flash* eram “primitivas” e “bruscas”, mesmo em comparação à “animação limitada dos anos 1950 e 1960”, o que levou a uma intensificação dos recursos sonoros como forma de esconder a “simplicidade da animação” (Ibid.). A animação na Internet não se revelou inicialmente rentável, excetuando-se a prestação de serviços a grandes portais do entretenimento que necessitavam de “conteúdo incidental ou games” esporádicos (Ibid.). Nesse sentido, Dowd (2004, p.27) comparou os animadores de Internet aos quadrinistas de *mini comics*, notando que os últimos ainda estariam mais confortáveis na atitude e postura de realizadores não profissionais por opção ideológica.

Acredito ser relevante observarmos que pesquisadores que refletiram sobre aquele período histórico, como Dowd (2004) ou Franco (2012), no Brasil, especularam, mesmo indiretamente, sobre uma possível convergência entre jogos, animação e quadrinhos, algo que até hoje não se consolidou. Nota-se, também, que as dificuldades dos desenhistas em obter uma viabilidade econômica enquanto carreira já era um empecilho ao desenvolvimento de novos formatos e produtos digitais. Em alguns casos, impactando a própria tradição do formato ilustrado. No caso da animação, a qualidade de manipulação do movimento quadro-a-quadro, destacada pelos teóricos da área como diferencial, é desvalorizada no ingresso da animação na Internet, por imposição das limitações e praticidades do meio digital. O que, futuramente, influencia inclusive a animação televisiva. Um processo parecido é observável, a meu ver, na produção de quadrinhos para a Internet hoje, onde a necessidade de atualizações e presença online constante promove a simplificação dos desenhos ou até mesmo a renúncia ao desenhar, trocando a prática por bancos de imagens para a produção de tirinhas. Dowd, entretanto, ao escrever em 2004, apostava que a animação teria mais potencial futuro que os quadrinhos nas misturas em marcha na Internet: “O potencial da internet, ainda em amadurecimento, na iminente convergência de se assistir à televisão, jogar o videogame e usar o computador, sugere um futuro promissor para a animação. O futuro dos quadrinhos é mais incerto” (Dowd, 2004, p.27) ^{xxv}.

Ana Beatriz Bahia (2021) refletiu sobre as produções e práticas culturais que emergiram junto aos chamados *Flash Games*. Segundo Bahia (2021, p.6), no ano 2000, havia 325 milhões de usuários do *Flash Player* no mundo, cerca de 60% dos internautas. Em 2008, o software estava presente em 98% dos computadores e em 500 mil dispositivos móveis.

Para Bahia (2021, p.3), naquele contexto da Internet, a criação de jogos em *Flash* “subvertia a ideia de centralização de produção e distribuição cultural”, sem a mesma “submissão aos mecanismos de controle que as atuais plataformas de publicação e monetarização de bens culturais acarretam”, algo que promovia a “democratização de competências” através de “práticas culturais amadoras”.

Nesse sentido, observa-se a importância da disponibilidade de uma ferramenta não especificista, com possibilidades multimídia, e com curva de aprendizagem acessível a usuários que não eram especialistas, visão que motivou os desenvolvedores do *Flash*: “O importante é que o autor consiga fazer o que deseja, com as habilidades e recursos que dispõe naquele momento, podendo desenvolver habilidades e a complexidade dos projetos gradualmente, a cada nova produção” (Bahia, 2021, p.4). A ferramenta difundiu-se, tornando uma espécie de “linguagem vernácula multimídia”, em parte por sua acessibilidade a “autores de diferentes áreas, referências estéticas e habilidades técnicas” (Bahia, 2021, p.6).

Dessa forma, entendemos que o *Flash* trazia em si uma disposição interdisciplinar. Permitia a incorporação de programações em *script*¹⁹, o que favoreceu a construção de objetos digitais com interatividade. Era utilizado na construção de *sites*, jogos, animações interativas e quadrinhos interativos. Um dos designers representativos deste período, Yugo Nakamura, admitiu em entrevista que seus projetos priorizavam a experiência e a experimentação, sem obedecer a convenções, exigindo que o usuário explorasse a superfície da interface:

O site atual do Monocrafts, sejamos honestos, está a um milhão de milhas distante das ideias de alguém como Jakob Nielsen sobre usabilidade. Posso lhe dizer que pelo menos uma vez a cada dois dias recebo um e-mail dizendo: “Este site é tão hostil ao usuário!” ou: “Nunca vi um site tão inavergável!”. E claro, concordo plenamente! (Nakamura, 2020, tradução nossa).^{xxvi}

¹⁹ Um *script* é “um programa simples que pode gerar documentos HTML, enviar mensagens eletrônicas, consultar bases de dados, dentre outras aplicações” (Unicamp, 2001). Segundo a empresa Adobe (2023), o *ActionScript* foi desenvolvido para permitir “interatividade” e ser “familiar aos desenvolvedores com um conhecimento básico de programação orientada a objetos”.

Após um período de grande popularidade na web, desde o final dos anos 2000, o *Flash*, pouco a pouco, perdeu espaço. A empresa responsável, *Adobe*, encerrou oficialmente o uso do software em 31 de dezembro de 2020. Reportagens de colunas especializadas lamentaram este marco como o fim de uma era de liberdade criativa no design digital, de uma Internet mais experimental, menos padronizada, onde a *experiência* era mais valorizada que a *usabilidade*. O fim do *Flash*, para a revista *Wired* (2020, tradução nossa):

Foi um lembrete de como limpavam a web; de como a rede foi transformada de um espaço amador e bagunçado para um lugar corporativo e reluzente. [...] Essa nova web é lustrosa, uniforme e minimalista, caracterizada por lojas de apps, *smartphones* e o *Facebook* (Wired, 2020)^{xxvii}.

Na visão do jornal *LA Times* (2020, tradução nossa):

Essa estética marca um tempo em que a Internet parecia jovem e subversiva, quando artistas construíam seus próprios sistemas ao invés de habitar plataformas da mídia social corporativa de terceiros, quando a Internet trazia uma sensação de comunidade em vez de métricas algorítmicas (LA Times, 2020)^{xxviii}.

O lançamento do *iPhone* em 2007 e a posterior carta aberta de Steve Jobs (2010), dono da *Apple*, comunicando a decisão da empresa de excluir a linguagem de seus dispositivos móveis, em 2010, selaram o destino da ferramenta. O *iPhone* optou por não oferecer compatibilidade com os arquivos *SWF* do *Flash*. Entre os argumentos de Jobs para a decisão, estava o entendimento de que o *Flash* não oferecia “padrões abertos” como o *HMTL5*, *CSS* e *Javascript*. Com a exclusão, os conteúdos não dependeriam de um *Flash Player* nos navegadores, algo que também impactava a performance dos smartphones (Bahia, 2021, p.7), como o tempo de consumo das baterias dos dispositivos móveis (Jobs, 2010).

Entretanto, Bahia (2021) corrobora a visão de artistas como Paolo Pedercini, ao entender que havia outros motivos para o fim do *Flash*, não explicitados por Jobs, como o interesse na comercialização de apps e a maior captação e gerenciamento de dados que se tornaria organizador da Internet:

A descontinuidade do *Flash Player* deve-se menos a motivos intrínsecos à tecnologia e mais a interesses de multinacionais que preferem investir em plataformas que oferecem um maior controle sobre os processos de distribuição e consumo de bens culturais. Os jogos em formato *SWF* não coletavam dados de comportamento dos jogadores (como fazem as atuais plataformas de distribuição de jogos independentes) e não exigiam que o jogador instalasse aplicativos para poder jogar (Bahia, 2021, p.2).

Assim, há risco de perda de acesso a essa produção e repertório, algo que aponta para a necessidade de iniciativas para arquivar e viabilizar a leitura de objetos digitais da era do *Flash* (Bahia, 2021, p.19-20). Assim, para Bahia, “mais do que um problema de obsolescência programada e de arquivística digital, gera esquecimento do lugar poético-político construído” por aquela geração de autores multimídia na Internet (Ibidem).

O tema emergiu incidentalmente em algumas entrevistas.

3.2.1

A era do *Flash* na percepção dos entrevistados

O artista gráfico Daniel Og lembrou o período com entusiasmo pelas descobertas, algo compartilhado por uma audiência, que, em sua visão, estava mais aberta ao estranhamento que trabalhos menos padronizados exigiam:

No início da internet, se você falasse que era um site em *Flash*, você podia esperar qualquer coisa! O sujeito falava “fiz um site em *Flash*” e você ficava: “O que? Mas como é?” Você não fazia ideia do que seria. Podia ser uma bola gigante fazendo barulho. As fotos poderiam estar escondidas no *background*. Às vezes, o usuário tinha que ficar mexendo aleatoriamente na tela para encontrar o conteúdo [risos]. [...] E quando surge o *HTML5*, que é uma linguagem que, teoricamente, seria muito mais acessível e fácil de experimentar, a ideia do que se constrói ao fazer um *HTML5* estava muito mais cristalizada (Og, 2021).

Og também pontua que havia menos necessidade de classificações e termos para especificar cada nicho da produção criativa. Nesse sentido, destaca o trabalho de Yugo Nakamura como representativo desse tipo de postura:

Os sites do Yugop, quando você entrava, não tinham uma interface dada, era um lugar de experimentação. Podia clicar numa caixinha e seu cursor ter um determinado comportamento, deformar a tela. Eram programações lindas. [...] Havia trabalhos com ilustração e interações. [...] Tinha muitos sites assim. E isso foi desaparecendo com o tempo, começando a ser absorvido, usado por campanhas de marketing, saindo da mão de profissionais criativos e indo para o controle daqueles nas áreas de venda. E não surgem muitas ferramentas para experimentação. [...] Como essa relação com a internet era uma brincadeira muito descompromissada, as linguagens iam surgindo quase que naturalmente. Acho que é uma forma de se relacionar com as mídias que é menos regrada, com menos certezas sobre o que é cada coisa (Og, 2021).

Para o ilustrador e professor Klaus Reis, a experimentação estava presente desde o manuseio das ferramentas, uma vez que não existiam tantas opções de softwares específicos para cada nicho do trabalho em desenho e design:

Antes, eram trabalhos experimentais, utilizando ferramentas que por vezes foram criadas para outros fins. Uma ferramenta para fazer página de internet em HTML e

o sujeito utilizava aquilo para fazer um jogo de RPG, por exemplo. Agora temos ferramentas específicas para isso. [...] O Flash era mais aberto. Uma ferramenta genérica em que o criador descobre ali uma funcionalidade que vai servir a ele, mas essa função não foi criada para aquilo que se inventou ali. Nessas ferramentas do início da Internet, os criadores de quadrinhos, animação e coisas interativas iam, digamos assim, tateando (Reis, 2021).

O animador Marcelo Marão (2021) corrobora com a visão de que as ferramentas eram utilizadas de maneira inventiva ou não planejada pelos fabricantes. Em sua visão, o *Flash* “era um programa para Internet, também não era uma ferramenta específica para animação”, mas foi apropriado pelos realizadores de animação tradicional em um contexto de aceleração da produção, onde se buscavam soluções para tornar mais rápida a animação em 2D^{xxix}.

O ilustrador mexicano Salvador Verano (2021) relatou ter “sentido” o fim do Flash, pois iniciou na carreira no momento do apogeu da ferramenta, onde “gostava de fazer experimentos, jogos e animações”^{xxx}.

Para Gehre (2021), o tipo de experimentação que se fazia no *Flash* e que facilitava a imbricação entre games, animação e ilustração interativa “migrou” para repositórios como o Itch.io^{xxxi}. O site também foi recomendado como fonte de pesquisa de objetos experimentais e autorais por outros realizadores (Wong, 2021) (Stollenmayer, 2023). Apesar da empresa proprietária do *Flash* ter lançado o software *Adobe Animate*, não há, entretanto, uma ferramenta que substituiu o *Flash* no contexto e presença que os arquivos *SWF* tinham circa 2000.

3.2.2

GIF animado, sprites, transparência e loop

O GIF animado, embora não seja interativo, ganhou destaque no mesmo período que o *Flash* perdeu relevância. Para Sandra Antunes²⁰ (2020), o GIF tem caráter “híbrido” situado “entre Ilustração e Animação,” uma “ilustração animada”. O formato contém um movimento breve, repetido em *loop*. Foi lançado em 1987, mas atravessou décadas sem notoriedade até reaparecer com presença massiva e crescente a partir do final dos anos 2000, tornando-se atraente ao mercado de ilustração editorial digital. Para Antunes (2020), o GIF animado amplia “a dimensão comunicativa da ilustração, seja no âmbito editorial, artístico ou publicitário”, e se filia historicamente aos brinquedos ópticos do século XIX:

²⁰ Professora do Departamento de Informática do Instituto Politécnico de Viseu.

É impossível não ver similitudes entre as características destes brinquedos óticos e o GIF animado. Este tem raízes na história da animação e a sua evolução acontece num mundo em que a transição dos meios editoriais impressos tradicionais para o mundo digital online vê surgir um novo meio de expressão, que une o mundo da animação ao da ilustração (Antunes, 2020, p.173).

Manovich também enxergou um paralelo entre o loop e práticas visuais do século XIX. No entanto, enquanto os dispositivos óticos daquele período alicerçaram formatos como o cinema de longa-metragem, a popularização do loop na cultura contemporânea acompanhou um movimento reverso de fragmentação e encurtamento da atenção. Manovich relaciona este movimento cíclico animado com os *sprites* dos videogames, assimilados na cultura nos anos 1980.

Pensemos no loop. Módulo básico da trilha sonora eletrônica, o loop também conquistou uma posição surpreendentemente forte na cultura visual contemporânea. Sozinhos, animações em *Flash*, filmes em *QuickTime* e personagens de videogames se repetem sem parar (em loop) – até que o usuário humano intervém pelo clique (Manovich, 2005, tradução nossa).^{xxxii}

Olia Lialina (2012), ao refletir sobre a história da Internet, pontua que se deve observar a maneira como um fenômeno se consolida entre os usuários. O GIF animado, por exemplo, era pronunciado como *jif* pelos desenvolvedores. Na cultura da Internet, tornou-se *guif*, como é chamado até hoje. Para a autora, da mesma forma, a web não *começou* nos anos 1970, mas em 1993, quando Tim Berners-Lee inventou o protocolo *HTTP*. Assim, o GIF animado é contemporâneo à World Wide Web (Lialina, 2012). Além do loop, Lialina (2012) destaca a “transparência” como outro fator fundamental à popularização do GIF animado:

A transparência dá possibilidade de existir em qualquer lugar (em qualquer página ou fundo de página), o que historicamente é muito mais importante para o desenvolvimento do formato de arquivo no meio. GIF89 é um formato para ser distribuído. A habilidade de uma imagem em aparecer em incontáveis contextos assegurou o sucesso que ela obteve (Lialina, 2012, tradução nossa)^{xxxiii}.

Elementos como o GIF animado e o *sprite* tornam-se, então, parte do repertório disponível para trabalhos digitais envolvendo ilustração. Alguns objetos levantados na pesquisa documental, utilizam o GIF integrado à narrativa, atuando na construção do sentido da história. Podemos citar os quadrinhos digitais *Open 24h* (2011), *Everybody* (2013) e *The Eyes* (2019), de Javi de Castro; *The Worthington* (2018), de Emily Carroll; além de *Coming of Age* (2016), de Michael Kühni, que combina o GIF com interatividade e quadrinhos.

Vejamos como funciona a mistura de quadrinhos e GIF animado em um objeto digital.

3.2.3

Análise de *The Eyes*

A obra *The Eyes* é uma história em quadrinhos digital criada pelo ilustrador e quadrinista espanhol Javi de Castro. Publicada no site do autor em 2019, foi indicada a melhor *webcomic* nos prêmios *Eisner* e *Harvey* de 2020. O autor concedeu uma entrevista à pesquisa em 2021.

O trabalho é constituído de cinco episódios e o acesso do leitor é via *site*. Cada episódio traz um conto, organizado em leitura vertical, aproveitando o sentido de rolagem comumente utilizado na Internet. Assim, *The Eyes*, como muitos *webcomics*, não se organiza por páginas, mas por blocos verticais de leitura. A interatividade é funcional, apenas para efeitos de navegação, e o leitor pode movimentar-se livremente pela história através de rolagem e cliques.

Cada um dos cinco episódios em *The Eyes* possui um elemento do fantástico que os permeia, onde diferentes personagens se deparam com formas variadas de manipulação da realidade, descobrindo-se sob ilusões de ótica em aberturas a realidades alternativas. Sempre relacionada aos olhos ou à visão, a alteração da percepção é obtida, nas histórias, através de fórmulas laboratoriais secretas, programações, rituais de magia negra, amuletos mágicos ou implantes de chips subcutâneos. Nesse universo ficcional, as personagens precisam lidar com a possibilidade de invisibilidade, holografia, possessão espiritual, delírios, visões e até a suspeição de uma invasão alienígena. Dialoga, portanto, com o repertório da ficção científica, do terror e do gênero policial. São evocadas figuras populares como o cientista maluco, o hacker, os detetives caçando assassinos em série e os ETs invasores de corpos escondidos entre os terráqueos.

O que interessa a nossa discussão é a aplicação da mistura entre quadrinhos e animação de forma significativa para a narrativa. Para ilustrar o mundo paralelo de cada conto, Castro incorporou GIFs animados a alguns quadrinhos. Assim, à medida que o leitor avança na leitura, percebe, simultaneamente, a animação que acontece ciclicamente no interior de alguns quadros da história. O efeito, em muitos casos, lembra um piscar, uma sobreposição intermitente de duas imagens que representam realidades paralelas. Em conjunto com o restante da narrativa textual e imagética (os quadrinhos estáticos, por assim dizer), a animação contribui

significativamente para a construção ficcional. A meu ver, desperta uma nova dimensão de curiosidade no leitor, que, naturalmente, ao deparar-se com um quadrinho cintilante, que acena para uma realidade oculta e simultânea no interior da mesma história, procurará explicações para o estranhamento, respostas que serão encontradas na costura com as ilustrações e textos dos quadrinhos.

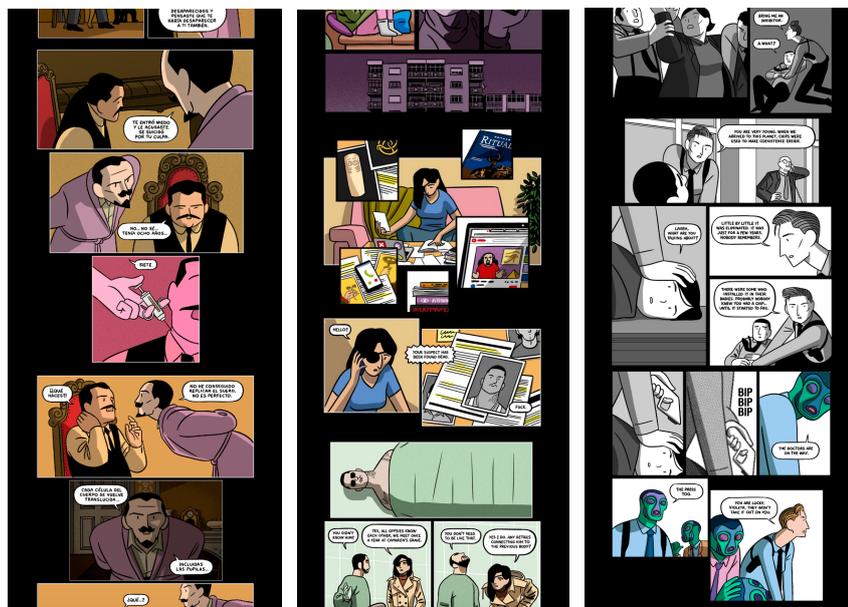


Figura 20 – Telas de *The Eyes* (2019). Reproduções da Internet.

Javi de Castro (2021) experimenta com o uso de GIF animado desde 2011, com a *webcomic Open 24h*. Castro não sabe afirmar se foi o pioneiro na utilização dessa mistura em quadrinhos, mas buscou diferenciá-la do que chama de uso “decorativo” dos recursos digitais, algo comum em *webcomics* e que, segundo o autor, “eram simplesmente luzes que se acendiam, coisas que não enriquecem a história. Poderiam ser feitas em papel e funcionaria parecido”. Castro acredita que o recurso ainda é pouco explorado por realizadores e comenta que “é complicado de usar, na verdade”, se referindo à dificuldade técnica^{xxxiv}.

Javi de Castro (2021) explica que a ideia de *misturar* GIF e quadrinhos surgiu durante a participação em um blog coletivo de ilustração. Segundo Castro:

Naquele momento criei um bar de beira de estrada, onde criei duas ilustrações. Uma era de um bar normal e a outra, um bar com fantasmas e demônios. Então, combinava as duas ilustrações e as fazia piscar. Acontecia algo interessante. Naquele momento que fiz isso, não era algo raro no campo da ilustração, já se faziam coisas assim. Mas pensei num momento que poderia usar isso nos quadrinhos (Castro, 2021)^{xxxv}.



Figura 21 – Tela de *Open 24h* (2011). Reprodução da Internet.

A partir dessa descoberta, o quadrinista passou a experimentar mais até chegar à publicação de 2019. É importante notarmos que, do ponto de vista da mistura de formatos, *The Eyes* permite a leitura dos quadrinhos em ritmo próprio, em qualquer direção, como quadrinhos tradicionais: lidos em conjunto e diagramados em um mesmo espaço. Apesar disso, a animação no interior de cada quadro segue um tempo próprio e peculiar, sem concessão para a intervenção do leitor, que, em alguns casos, precisa demorar-se em quadrinhos específicos para assistir ao ciclo das imagens animadas em seu interior. A mistura, portanto, consegue manter o modo de aquisição tradicional de cada formato. Apesar disso, entendo que o trabalho está muito mais próximo dos quadrinhos que da animação. O modo de leitura que predomina é o normalmente associado ao funcionamento dos quadrinhos. Já a animação, apesar de sua contribuição significativa à história, não é explorada em trechos mais extensos, sem ditar o ritmo de leitura ou obrigar o leitor a *assistir* a pedaços da história. Pelo uso significativo do GIF animado, elemento indispensável para a experiência da obra, esse é um trabalho que funciona somente no meio digital. Uma publicação impressa do mesmo quadrinho transposto sem adaptações para o papel seria impossível.

Este último ponto, segundo Castro (2021) desestimula o desenvolvimento deste tipo de trabalho, pois, “quando se faz um *webcomic*, ao final, o mais rápido e fácil, é se há uma possibilidade direta de se publicar em papel depois”. Este é um movimento comum no campo, onde autores publicam *webcomics* gratuitamente no meio digital, que oferece maior visibilidade e potencial formação de público, porém, com planos de reuni-los em livro posteriormente para obter algum retorno

econômico. Para Castro (2021), seus quadrinhos com GIF animados “não podem ser publicados em papel”, pois “perdem completamente o sentido”. Ainda segundo Castro, o público online está acostumado a ler as coisas gratuitamente, dificultando a remuneração.^{xxxvi}

QUADRINHOS E ANIMAÇÃO EM *THE EYES* (2019)

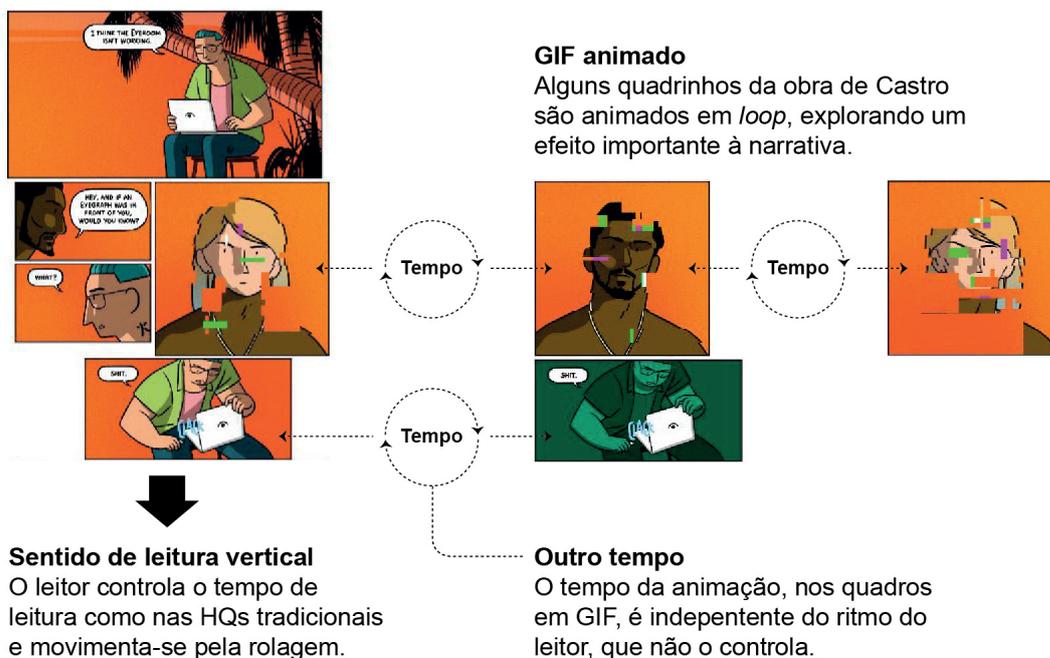


Figura 22 – Funcionamento da animação conjugada no interior dos quadrinhos em *The Eyes*. Gráfico do autor a partir de reproduções da Internet.

Acerca da melhor terminologia para situar este tipo de trabalho junto ao público, Castro (2021) não acredita que exista um termo ideal. Para o quadrinista, a internet “permite tantas possibilidades que, quando começamos a definir algo, o termo acaba ficando aquém”. Castro recorda que no *Prêmio Eisner*, no qual concorreu a melhor *webcomic*, havia duas categorias, *webcomic* e quadrinhos digitais, cuja diferença não estava muito clara. Na visão do quadrinista, *webcomics* “tem mais a ver com interatividade” ou redes sociais, enquanto “quadrinhos digitais são os quadrinhos que se poderiam publicar em papel, mas que estão sendo publicados em meio digital”. Castro (2021) também observa que além de “não ter ideia” do termo ideal, definir tampouco o “preocupa muito” por não ser sua área de trabalho: “Só penso em fazê-los. Mas é difícil por isso, no momento que limita algo, isso já não entra na definição”.^{xxxvii}

Resumidamente, podemos destacar, portanto, que o uso significativo da mistura de quadrinhos e animação, contribuindo para a construção ficcional,

permite que as obras explorem com maior propriedade o potencial do meio digital. Nota-se também no relato do quadrinista que a solução encontrada na mistura entre quadrinhos e animação não foi planejada de antemão, sendo *achada* nos resultados da abertura do autor à experimentação. Por fim, nota-se que há vetores que inibem o desenvolvimento do formato novo, como a dificuldade técnica e baixa valorização econômica no contexto atual.

3.2.4

A visão de realizadores sobre o GIF Animado

O tema surgiu nas entrevistas. Entusiastas da mistura corroboram com questões levantadas por Castro (2021). Entre os brasileiros, a quadrinista e artista plástica Sirlanney (2021) acredita que o GIF e a animação não têm tido maior aplicação pelo custo de produção e dificuldade de venda junto ao público.

Para Beatriz Shiro (2023), o GIF animado “ainda não é comum no Brasil”. Shiro explora o formato em seu trabalho autoral, mas ainda não realizou uma mistura “dentro de um quadrinho”, sendo utilizado na ilustração editorial para gerar uma breve animação a partir de um conjunto de ilustrações realizadas para uma matéria: “Acho que nas redes sociais, ele cumpre essa função de um chamariz. É algo entre uma ilustração e uma animação, mesmo”. Shiro (2023) acredita que a utilização cresça futuramente. Entre os empecilhos a isso estão a “dificuldade de tempo” e a baixa valorização (“não ter um mercado”), observando que colegas quadrinistas experimentam com animação mas terminam por deixar a mistura “meio de lado”.

Para a diretora Luciana Eguti o GIF é algo que ainda precisamos “entender”, e que está associado às redes sociais pelos “memes” e “stories”:

É aquilo que tem o mínimo de animação e já é o suficiente. Acho que até 90% é ilustração. É a base, se está engraçado ou se está engajante. E aí, o movimento, às vezes, é um movimento pelo movimento, porque é engraçado, né? Acho que GIF de *meme* é a melhor explicação [...]. Então, a gente tem observado muitas coisas diferentes e a forma como a gente trabalha está assimilando tudo isso (Eguti, 2021).

Para Tiago Lacerda (2021) o GIF animado “funciona para a Internet”, mas os “ilustradores usam pouco” o recurso. Em sua visão, o GIF “era mais comum no início da internet, ficou um tempo esquecido e retomou um pouco agora com essa coisa de meme”. Em sua visão, o GIF é uma solução para ilustradores e

quadrinistas que gostam de animar, mas precisam de “resultados mais rápidos”: “Se você consegue mexer um detalhezinho do olho piscando, ou uma mãozinha, faz três quadros de um desenho e acrescenta muito na ilustração. [...] é muito mais rápido e fácil de fazer”. Para Lacerda (2021), o GIF é atualmente utilizado no apoio à ilustração editorial, enriquecendo a parte digital da publicação.

3.2.5

Google Doodle: ilustração interativa e minigames

Outro exemplo de formato *misturado, interativo e ilustrado*, notório na Internet, é o *Google Doodle*. Lançados em 1998, os *doodles* são, a princípio, ilustrações comemorativas criadas em efemérides²¹. Porém, os desenhos geralmente possuem um grau de interatividade com ciclos de curtas animações disparadas pelo clique, toque ou rolagem, podendo incluir *minigames*.

O 1º doodle. “Burning man”, 1998.



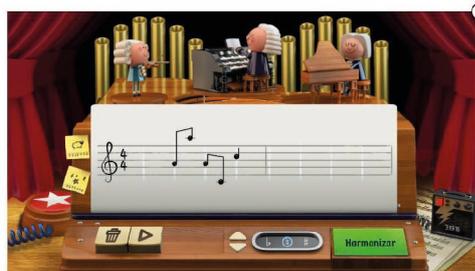
Doodle interativo. “Comemoração a Johann Sebastian Bach”, 2019.



Doodle. “Dia de São Jorge”, 2022.



Interação por clique



O jogador é convidado a criar uma música e harmonia.

Doodle animado. “Ano novo lunar”, 2022.



Figura 23 – Exemplos de *Google Doodles*. Gráfico do autor a partir de reproduções da Internet.

Vamos analisar um *Doodle* interativo a seguir.

²¹ Segundo o site da empresa: “Os doodles são versões divertidas, surpreendentes e, muitas vezes, espontâneas do logotipo do Google para comemorar feriados, aniversários e a vida de artistas famosos, pioneiros e cientistas”. Os *doodles* interativos estão disponíveis no link: <https://www.google.com/doodles?q=interactive>.

3.2.6

Análise de *Celebrating Marie Tharp*

Celebrating Marie Tharp (2022) é um *Google Doodle* que homenageia a geóloga e cartógrafa norte-americana Marie Tharp, que contribuiu ao mapeamento do relevo oceânico. Como outros *Doodles*, é acessado através de um site especial dedicado à experiência. Eventos da vida de Tharp são ilustrados com aquarelas animadas acompanhadas de narração audiovisual. No site, desenhos e textos articulam-se com passagens interativas. O trabalho foi descrito por portais de divulgação como uma “animação interativa” (Jagran Josh, 2022).

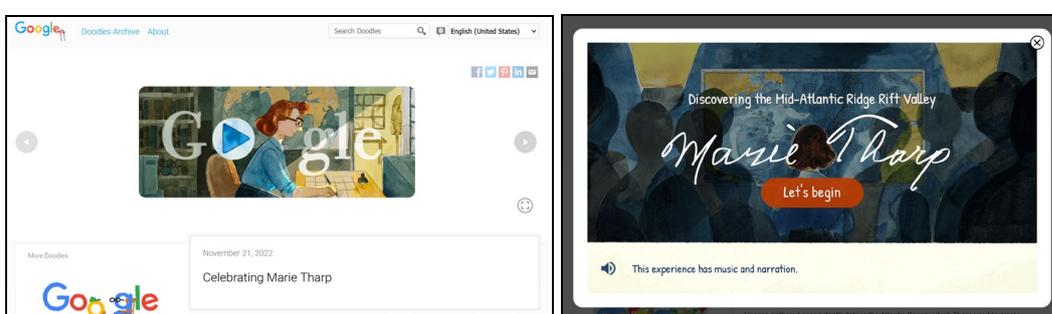


Figura 24 – O *Google Doodle* no tradicional formato de cabeçalho do site da empresa (esquerda) e o site especial interativo acessado (direita). Reprodução da Internet.

A produção envolveu 21 profissionais de várias disciplinas. A equipe responsável pelo trabalho de arte e experiência do usuário (UX) foi Olivia Huynh, Alyssa Winans e Anthony Irwin. Huynh foi a ilustradora principal, autora das aquarelas, com colaboração de Winans, também ilustradora do projeto.

O objeto utiliza animação limitada com uma estratégia de navegação que pausa o andamento da história até a intervenção do leitor para o prosseguimento. Remete, assim, a experiência de leitura dos livros ilustrados infanto-juvenis, com uma imagem predominante diagramada em conjunção à narrativa textual em poucas linhas. O conjunto é apresentado na mancha gráfica que delimita o projeto na tela. Entretanto, a imagem *se mexe* e é acompanhada de narração que se desenvolve no tempo. É isso que sugere a ideia de animação: a percepção temporal decorrente do uso de trilha sonora com narração e os movimentos em *loop* adicionados às ilustrações em aquarela. Entretanto, ao contrário da fruição convencional de filmes animados, o leitor controla parcialmente o ritmo de leitura, como em publicações impressas. Nesse sentido, a animação contribui pouco à construção de sentido em

comparação com as ilustrações e o design interativo, que têm maior protagonismo na experiência nesta mistura de formatos.

Abaixo dois exemplos de telas que exemplificam o design das passagens narrativas. A imagem predominante é uma ilustração que se movimenta ciclicamente, mantendo as linhas estruturais da composição. O texto é oferecido ao leitor em modo escrito e sonoro. Um recurso de destaque em cor azulada avança sobre o texto à medida que este é lido pelos dubladores que o interpretam, sugerindo a percepção temporal. Ícones de fácil leitura indicam ao leitor as opções de retornar (seta para a esquerda), avançar (seta à direita), fechar (cruz em x) ou desligar o som (alto falante estilizado). A interatividade funcional é potencialmente intuitiva para o usuário médio da Internet, em interações fluentes.

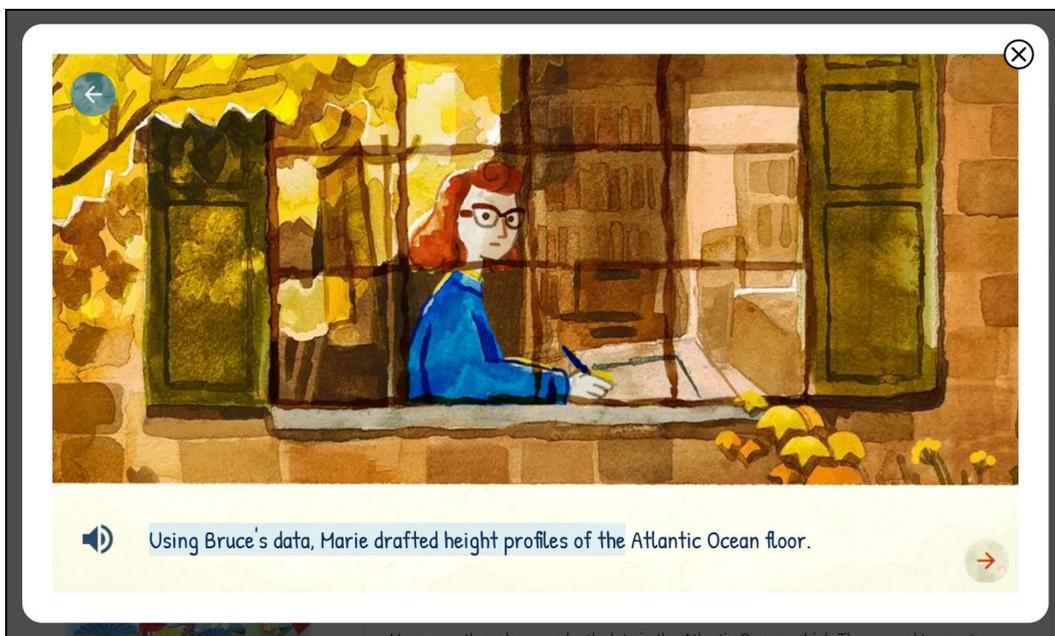


Figura 25 – Exemplo de tela narrativa no *Google Doodle*. Reprodução da Internet.

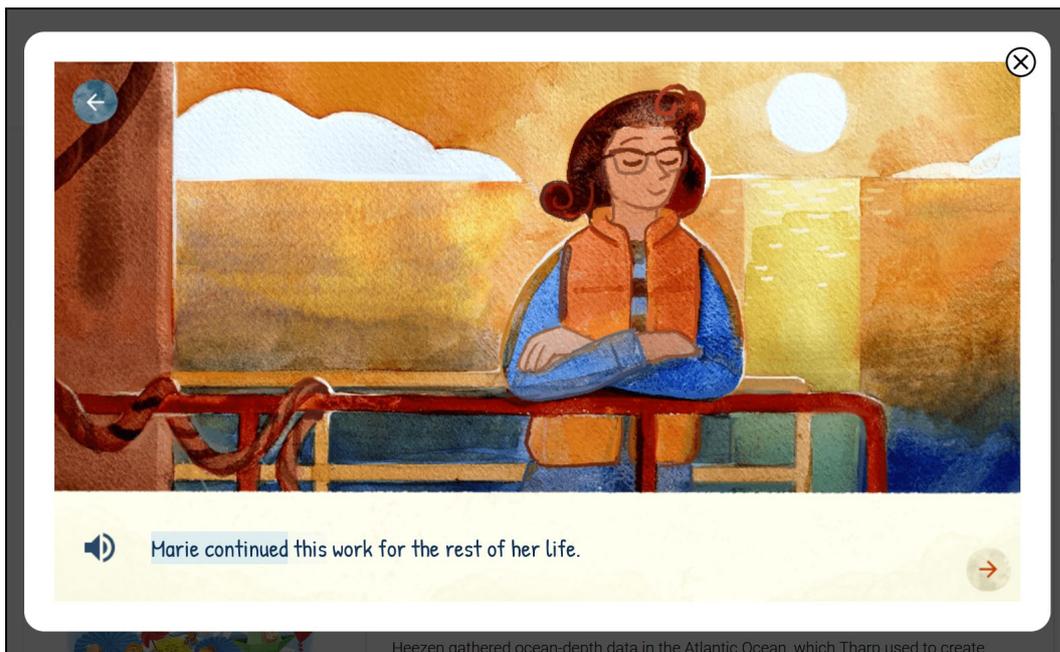


Figura 26 – Exemplo de tela narrativa no *Google Doodle*. Reprodução da Internet.

Ao longo da história, cinco eventos interativos são apresentados ao leitor, que se intercalam com as partes com narrativa textual. As instâncias interativas estão relacionadas ao contexto da biografia de Tharp e se abrem como minijogos dentro da experiência narrativa maior. Um exemplo seria o contexto das primeiras investigações de Tharp, onde ela se apoia em dados obtidos através do uso de um sonar para estimar as medidas do fundo do oceano. Assim, após o trecho narrativo o leitor é convidado a acionar o sonar, ilustrando, através da experiência interativa, como a tecnologia funciona. Ao utilizar a expressão “ligue os pontos”, a interatividade digital aproxima o leitor que já possui repertório de atividades análogas na cultura material impressa. São aplicações de interatividade *jogável*, como a inserção de uma espécie de *minigame* entremeando a narrativa ilustrada.

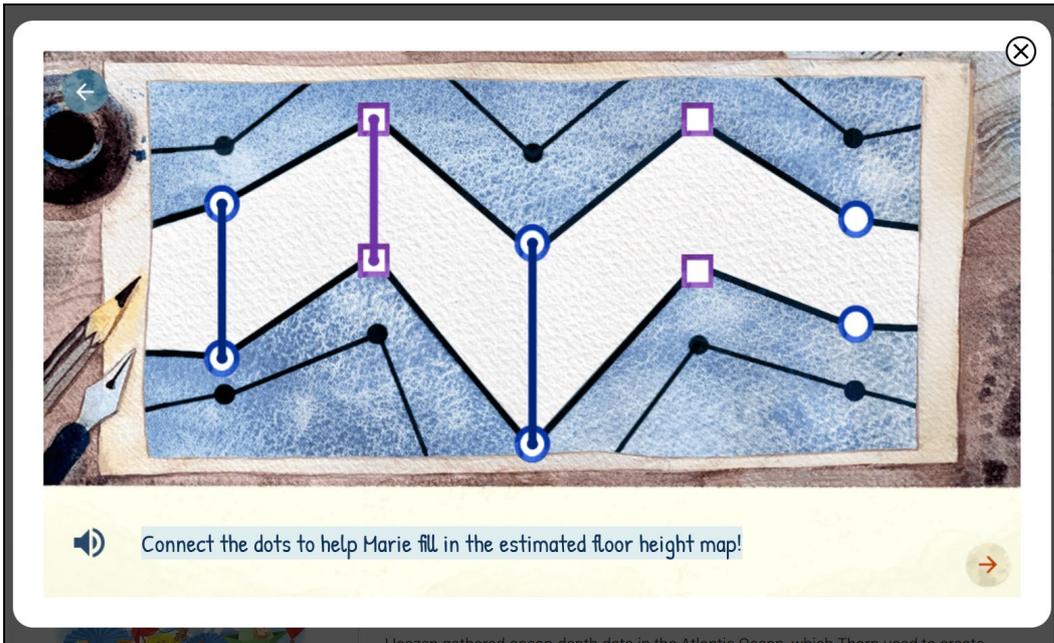


Figura 27 – Exemplo de tela interativa no *Google Doodle*. Reprodução da Internet.

Em outra passagem, Marie Tharp tem seu trabalho questionado por um supervisor e precisa refazer seus cálculos e consultar mais fontes. Tharp, então, propõe sobrepor seu mapa com o de um colega que pesquisava a atividade sísmica na mesma região. O evento foi fundamental na teorização e constatação da existência da deriva continental e das fossas abissais oceânicas. A interatividade é utilizada, assim, ao convidar o leitor a sobrepor os mapas.

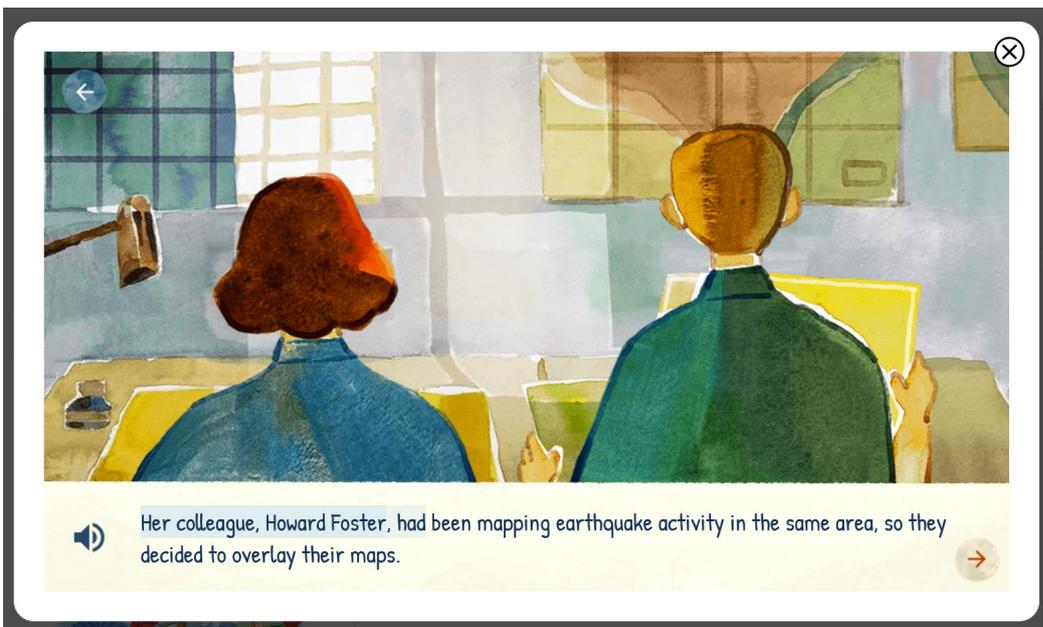


Figura 28 – Exemplo de tela narrativa no *Google Doodle*. Reprodução da Internet.

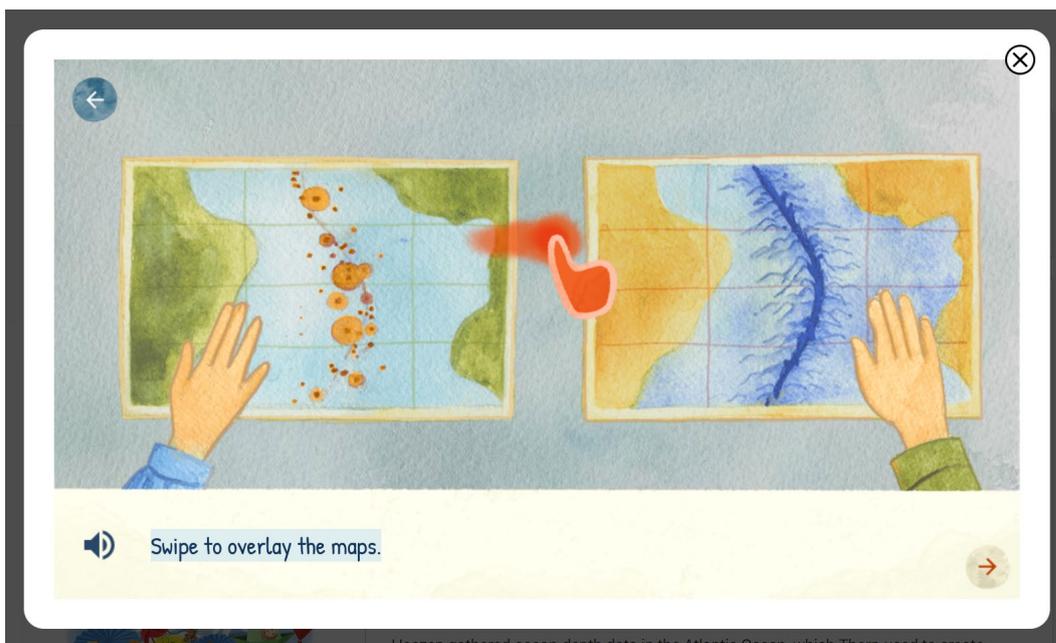


Figura 29 – Exemplo de tela interativa no *Google Doodle*. Reprodução da Internet.

Segundo Alyssa Winans (2023), ilustradora que concedeu entrevista à pesquisa, a equipe desejava aplicar a interatividade somente de forma relevante ao contexto da narrativa, evitando seu uso indiscriminado no design do projeto:

Queríamos que a mecânica fizesse sentido com a história. Essa é a questão, você pode obviamente ter qualquer tipo de interatividade no meio de uma história, e que não necessariamente faz sentido com a história. No exemplo do jogo *Florence*, acho que é uma boa síntese da mecânica com a narração, porque a maneira como você interage com a história faz sentido com o que o jogo diz naquele momento. Isso foi difícil para a gente, articular a história de vida dessa mulher e ser o mais respeitoso possível, com interações que fizessem sentido. Então, tínhamos algumas interações em que poderíamos nos espelhar em acontecimentos da vida real com a interatividade. Por exemplo, na história real, ela e seu colega de trabalho sobrepõem os mapas para entender onde as áreas se encontram. Para nós foi perfeito. Temos controle de opacidade no universo digital e fizemos essa interatividade. Claro que essa foi fácil, mas ali estava o nosso pensamento durante o trabalho (Winans, 2023, tradução nossa)^{xxxviii}.

Analisando o objeto, nota-se que a resolução das atividades propostas nas instâncias interativas não é obrigatória. O leitor que não conseguir resolver a interação ou não desejar engajá-la, pode acionar o ícone em seta para avançar. Entretanto, isso não é explicado ao leitor nem incentivado pela interface, o que fomenta a curiosidade na interação com os jogos propostos sem excluir a possibilidade de prosseguimento na narrativa. Essa qualidade na aquisição do conteúdo difere da experiência de videogames convencionais. Na visão de Winans (2023), no trabalho com misturas de formatos, o maior desafio é encontrar uma síntese adequada entre narrativas ilustradas, jogos e animação, adequando-a para

um contexto desejável ao projeto e, no caso de produtos para um público amplo, que seja acessível e inclusivo^{xxxix}. Assim, a equipe procura trabalhar sob os princípios do *Compassionate Game Design (Design de Jogos Compassivo*²², tradução nossa). Segundo Winans:

É uma ideia moderna, o *compassionate game design*, de não ser tão duro com aquelas pessoas que não têm as habilidades musculares, as habilidades na contração muscular. É mais acessível. Em alguns de nossos jogos musicais, por exemplo, nem todo mundo que joga pode escutar. Então garantimos que você não será reprovado se não conseguir ouvir as notas. E você pode pular e apenas aproveitar as seções narrativas. Estamos tentando manter mais disso em mente. Acredito que muitos desenvolvedores de jogos também. [...] alguém que nunca jogou videogames antes pode aproveitar a experiência mesmo se não é super habilidoso com isso [controle de videogame] (Winans, 2023).^{xl}

Para Winans (2023), o termo “game” não abrange exatamente as misturas nesse tipo de trabalho, que ainda não tem uma categoria definida, sendo o termo “interativo” o mais adequado, aliado a outros termos, de acordo com a composição flexível das misturas digitais em cada projeto^{xli}.

O desenho em *Celebrating Marie Tharp* (2022) explora a percepção sensorial do material e do feito à mão no espaço digital. Essa presença é perceptível no gesto estilizado das linhas, nas manchas de pinceladas aguadas, na aspereza tátil do papel de alta gramatura e na acumulação de pigmento típica das aquarelas. Segundo Winans (2023), as aquarelas foram concebidas por Olivia Huynh, posteriormente escaneadas e trabalhadas em softwares digitais para animação e integração com o design digital da interface. A escolha da técnica nos *Doodles* é determinada pelo “encaixe” temático e “preferência” das desenhistas. No objeto em estudo, a sugestão de liquidez da aquarela dialoga com o tema geral, que é o mar. Outro fator mencionado pela realizadora foi a redução do tempo de tela das desenhistas por motivos de saúde.

Olivia é especialista em aquarela, então ela geralmente tenta desenhar com mídias tradicionais. Em parte, porque ela gosta e em parte também porque desenhar fisicamente no computador pode ser desgastante para os olhos e as mãos. Ela começou a trabalhar mais tradicionalmente por motivos de saúde também, é algo no qual ela é muito boa. Além disso, o tema era o fundo do mar e a aquarela era a escolha perfeita para o *Doodle*. É aquarela de verdade. Fizemos todas as pinturas e escaneamos (Winans, 2023)^{xlii}.

²² Sobre o conceito, ver Bayrak (2020).

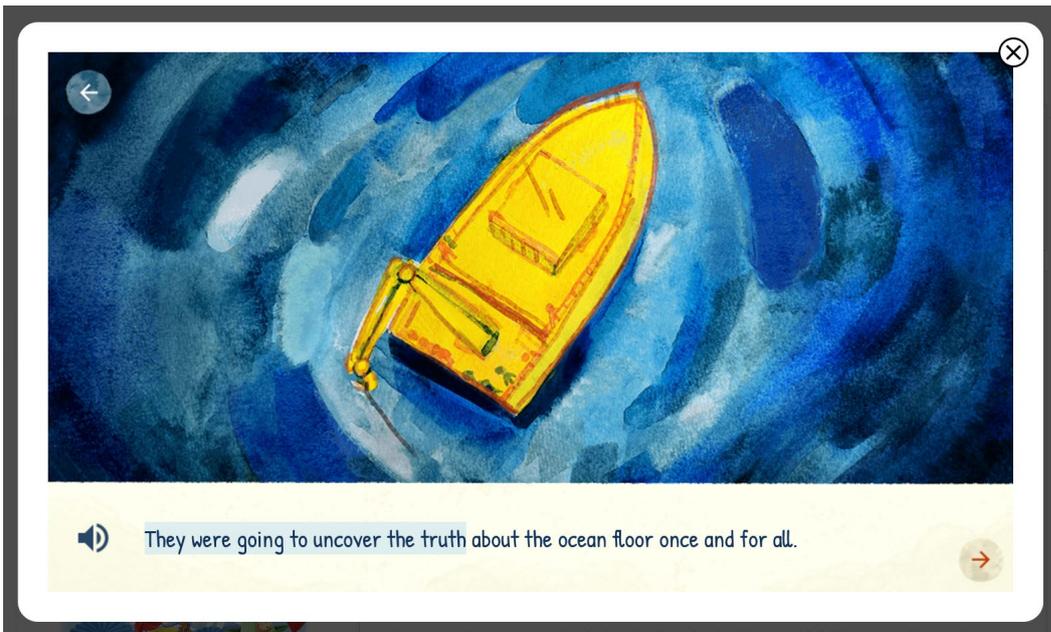


Figura 30 – Aquarela e representação do mar no objeto. Reprodução da Internet.

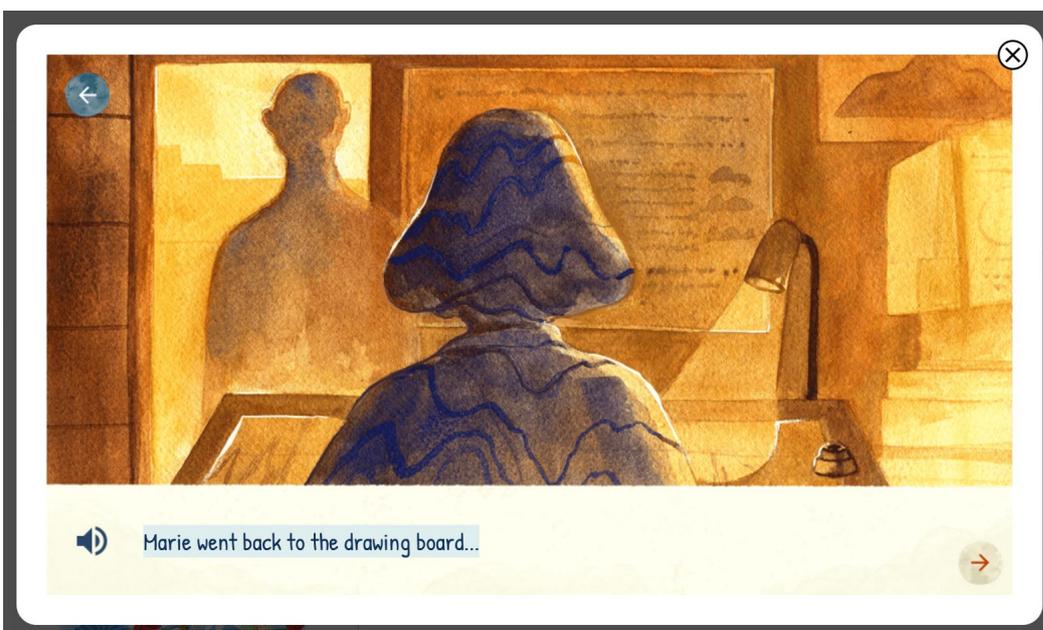


Figura 31 – Texturas do desenho feito à mão no objeto digital. Reprodução da Internet.

Na visão de Winans (2023), a aplicação do feito à mão no design em mídias digitais traz “frescor” quando visto na “paisagem digital”, uma vez que hoje “vemos tanto conteúdo digital que foi claramente feito no computador”^{xliii}:

O trabalho tradicional visto no ambiente digital atualmente me traz uma sensação de frescor. Porque acho que ainda não é o que se espera ver ali. Apesar de haver mais gente começando a fazer isso (Winans, 2023).^{xliiv}

Analisando a interatividade no objeto, vemos que apresenta um grau de interatividade *jogável*, pois cada instância interativa apresenta regras e limites

claros do que se pode fazer, propondo um *objetivo* ao leitor, que, uma vez iniciado o *jogo*, tem liberdade para *brincar* no universo ficcional momentâneo. Entretanto, como mencionado, diferentemente de jogos convencionais, não há pontuação, competição ou risco de derrota. Até por seu caráter educativo, a interatividade está a serviço da experiência maior, *significativa*, costurada junto à narrativa, onde o objeto *ilustra* fenômenos complexos *através da interatividade*, em minijogos.

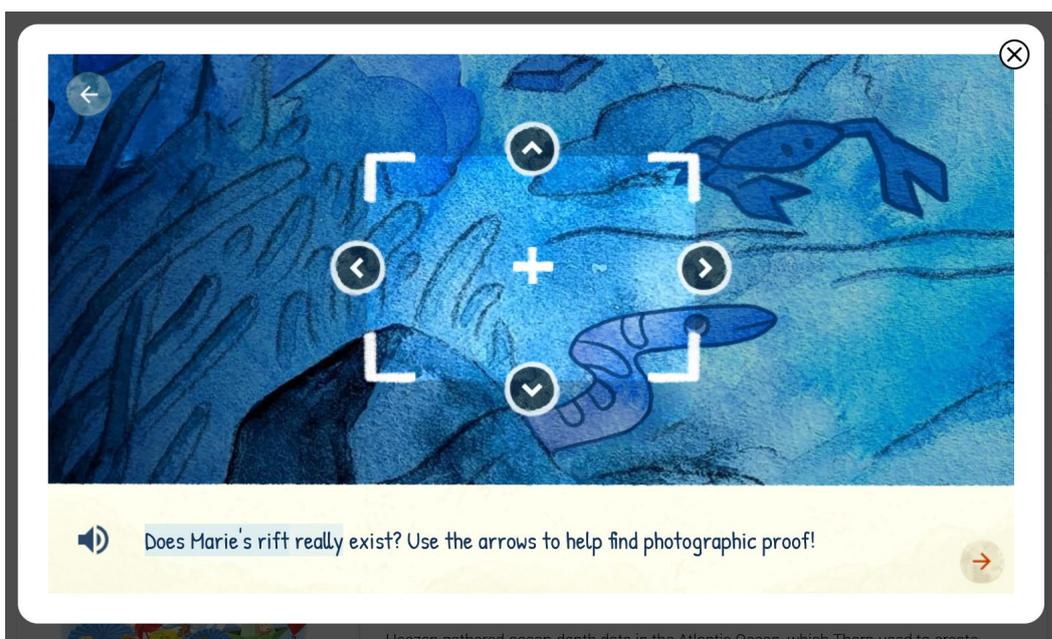


Figura 32 – “O abismo de Marie realmente existe? Use as setas para encontrar prova fotográfica!”, minijogo no interior do *Google Doodle*. Reprodução da Internet.

Assim, as interações podem suscitar experiências *frugais*, *singulares* (como ver um filme ou ler um livro ilustrado), e até *co-experiências*, considerando interações *expressivas* com o objeto, levando a despertar no leitor o interesse por compartilhar as atividades e ilustrações com amigos ou aprofundar-se na vida e obra da cientista Marie Tharp.

O objeto, portanto, absorve parcialmente estratégias comunicativas da animação, das publicações impressas ilustradas e dos videogames. A meu ver, categorizá-lo como uma “animação interativa” não seria o mais adequado, pois, o movimento cíclico nas imagens pouco contribui para a experiência e poderia gerar uma expectativa na audiência que não será correspondida. Não há sequências animadas *para assistir*, sendo uma experiência interativa digital ilustrada que envolve recursos de animação e contém trechos com games.

A força da experiência está alavancada pela costura das instâncias interativas na interface narrativa, que busca utilizar a interatividade na construção

de sentido. Em segundo plano, destaca-se a própria ilustração, pelas estratégias comuns a esse campo aqui aplicadas ao design digital e que funcionam independente do desenho animar-se em *loop*, como o rigor compositivo, a legibilidade dos temas e a capacidade do desenho em narrar a história com enquadramento delimitado, além do *frescor* do gesto feito à mão.

A seguir, vejamos a opinião dos entrevistados sobre as misturas digitais.

3.3

Misturas, na visão dos entrevistados

Há percepção favorável às *misturas* nas vozes dos realizadores. Para Tonke Koppelaar (2021): “O futuro é combinar as coisas”. O animador e professor Marcos Magalhães (2021) comenta: “Nos meus alunos eu vejo de tudo. Todas as misturas possíveis. [...] A originalidade está na mistura, de você misturar várias técnicas, vários processos”. Muitos entrevistados relataram interesse em experimentar o desenvolvimento de um objeto. Aqueles que não o fizeram apontaram fatores que dificultam essa produção, discutidos no item 5.5.

A artista visual Beatriz Shiro (2021) aponta questão relevante à pesquisa, que é considerar o diálogo entre o repertório histórico da cultura visual e o uso de tecnologias correntes **uma criação ao seu tempo**:

Acho que essa pesquisa é muito interessante e necessária. O último trabalho que fiz de animação foi para o MAM, [...] sobre um pintor da semana de arte de 1922, o Ismael Nery. Foram convidados artistas de animação e músicos para formar duplas e criar, cada dupla, uma animação. E foi super desafiador, fazer uma animação, porque é uma mistura de mídias e tratando de um pintor lá da década de 1920. [...] tem também esse lado cultural do tradicional, de olhar para trás, de ver o que já foi feito. Mas se tentar fazer de novo, vai sair outra coisa, vai sair uma coisa ao seu tempo. É isso que tenho sempre em mente. Vou usar o tradicional para potencializar o que posso fazer com as ferramentas hoje. E nunca vai sair igual. Mesmo que eu faça uma animação em célula e jogar para o scanner e para o computador, já estou interferindo no processo de uma maneira super moderna. O novo vai vir misturando ao máximo, porque se for só o 3D, só o ultra moderno, sem buscar referências, sem uma poética tradicional, fica meio... Que as mídias modernas valorizem isso, do desenho, da linha (Shiro, 2023).

Corroborando com a artista, podemos entender que as realizações são algo “ao seu tempo”, mesmo quando se alimentam de um processo, técnica ou estilo de um repertório considerado *antigo*, tradicional ou consagrado na cultura visual material. Este repertório pode ser usado para enriquecer criações digitais

contemporâneas sem a preocupação de estarmos *repetindo o passado*. E não a serviço de uma atitude meramente nostálgica e antiexperimental.

Por outro lado, foram feitas ponderações ante um deslumbre com misturas. A expectativa cultural acerca de **um formato consolidado é importante**, mesmo para questionar as convenções. Pedro Paiva (*Menos Playstation*) produz jogos que criticam a cultura *gamer*. Assim, precisa dialogar com a expectativa do que um *jogador* entende por videogame. Paiva introduz em seus jogos uma imaginação de cartunista, incluindo neles críticas sociais e políticas sobre assuntos da atualidade, mas frisa que não considera seu trabalho *híbrido* ou uma *mistura* de formatos:

Em meu trabalho nunca penso em termos de híbrido. Na minha fase inicial, entre 2012 e 2015, fiz uma série de jogos que considero videogames, mas que são videogames decepcionantes em certo sentido. Eles quebram as expectativas do *gamer*. Usando *gamer* como termo genérico para quem já está alfabetizado com esse universo. É um videogame que não foi feito para os *gamers*, até talvez com o objetivo de afastá-los. Tem, por exemplo, o *Mário empalado*, que é um jogo de tiro em primeira pessoa mas que, ao mesmo tempo, não é, pois não é divertido. Todo o funcionamento, toda a ação e resposta, que dá um feedback prazeroso ao jogador, não existe nesse jogo (Pedro Paiva, 2021).

Paiva observa que “tem muita gente no videogame trabalhando com formas de videogame que diferem do videogame mais conhecido. Dá para dizer que ali ocorre isso que chamamos de hibridização” (Ibid.), mas em sua visão:

Faço videogame, mesmo! Embora tenha pessoas que digam que o que eu faço não é videogame, azar o deles, entendeu! [risos] [...] Mesmo que ele não seja divertido, que seja impossível, que contrarie vários dos preceitos do que as pessoas realmente consideram o videogame. Mas é importante, para que ele funcione, que seja reconhecido como um videogame. E o contato que o jogador faça seja trazendo um repertório de videogame. Para que esse repertório seja decepcionado ou confirmado, enfim, sem esse repertório a coisa não funciona (Paiva, 2021)^{xlv}.

O trabalho com a expectativa dos jogadores passa pelo discurso, o que implica que a *nomeação* ou criação de um termo para apresentar o jogo como *misturado*, *diferente* ou *híbrido* desmontaria o impacto pretendido:

Se eu disser: “Isso aqui é um *super abacaxi*”.... “Ah, que legal esse *super abacaxi*!” E aí a pessoa vai super mente aberta e não acontece nada do que eu queria, né? Quero que a mente do jogador esteja um pouco fechada para que as provocações façam sentido (Paiva, 2021).

A reflexão da diretora e animadora Luciana Eguti nos mostrou que a pesquisa pode esbarrar em uma **expectativa de que um trabalho digital com ilustração necessariamente precise ser interativo, animado, gamificado ou misturado**. Entretanto, há espaço para o tradicional no digital. Como observou Eguti (2021), apesar de não trabalharmos sob a ideia de *evolução* no desenho, “do

mesmo jeito que a gente tem a ilustração *plus* a gente tem a animação *menos*. [risos]”. Para Eguti, considerando sua experiência no estúdio *Birdo* em produções para TV e Internet, o comportamento do público infantil, por exemplo, indica um retorno ao “trabalho tradicional”, aquele “que não é interativo, não é tão animado”, sendo uma “volta para a ilustração tradicional, mais trabalhada, que é uma coisa que as crianças gostam e acessam bem. E esse entendimento do que são os tempos de tela dentro das experiências que são diferentes”^{xlvi}.

Paulo Muppet, também diretor e sócio de Eguti no estúdio *Birdo*, corrobora com essa visão. Muppet acredita que hoje está “cada vez mais popular” o uso de animação mais limitada, como “a ilustração com multiplano com apoio de áudio”. Isso seria reflexo de transformações econômicas que promovem um fluxo constante entre profissionais nas indústrias criativas. **Há influências mútuas e retroalimentação entre setores do videogame e do audiovisual.**

Muppet exemplifica a partir das *cutscenes* dos videogames. Originalmente, eram “historinha em texto”, passaram a incluir “ilustração” e depois “animação”. Nos anos 1990, para Muppet, se tornaram a “vanguarda da produção de animação 3D”, tornando-se caro de produzir, mas formando um público acostumado a ter *cutscenes* em meio aos jogos, cada vez mais narrativos:

E isso resvala numa discussão da ludologia versus narratologia. Os videogames originais eram menos pesados em termos de história. Mas, à medida que foram se tornando uma plataforma mais popular do que as mídias não interativas, uma parte dos criadores que ocupavam o espaço nas mídias não interativas e que, de repente, descobriram que eles se tornaram o irmão pobre, o primo pobre, migraram pro videogame. E quando o pessoal da mídia não interativa migrou pro videogame, levou junto com eles a ideia de que a história do jogo era importante (Muppet, 2021).

Para Muppet, com o crescimento do poderio econômico do setor de games e o crescimento do seu público, “o videogame foi inundado por uma série de elementos que não eram originais dele”, recebendo a colaboração de “roteiristas de Hollywood, atores, acting de voz”. Em sua visão, a chegada de profissionais oriundos do meio “não interativo” impactou o setor do videogame, que absorveu elementos das mídias não interativas com sua popularização, além de formar um novo público mais acostumado a *mistura*.

Hoje, segundo Muppet, o poderio econômico está no streaming. Além disso, enxerga a tendência de um ressurgimento do desenho 2D nos games, como o sucesso de produções como *Cuphead*, um visual que já foi “o padrão no desenho

animado”, refletindo um movimento cíclico em tendências estilísticas. Assim, para Muppet, as *cutscenes* voltaram a ser “ilustrações animadas” e deixaram de ser “filmes” em 3D com grande investimento. Tornaram-se assim, a “animação menos”: ilustração com texto, uso de multiplano e apoio de áudio.

Já o trabalho de animação, para Paulo Muppet, está migrando de volta para a “mídia não interativa”, os setores do audiovisual com maior poder econômico, ou seja, “streamings, YouTube, Netflix”²³. Assim, na visão de Muppet:

A ilustração está tendo revival no contexto da mídia interativa. E também um *revival* no contexto da mídia não interativa, porque ela está fazendo o caminho de volta do videogame para as telas. Então, agora, o streaming não é mais o primo pobre. E essa galera está voltando para a mídia não interativa depois de ter misturado tudo e gerado vários filhos híbridos (Muppet, 2021).

Na visão de Muppet, portanto, há também o “caminho inverso” da *mistura e interatividade* em meios digitais, com o crescimento de objetos não interativos ou pouco interativos, baseados em ilustração, em plataformas digitais, inclusive em espaços dedicados a videogames. Um exemplo seria o crescimento de *visual novels* para consoles de videogame:

Depois que você acostuma o uso da plataforma, ao invés de você ter um livro ao lado da sua cama, você tem um *Nintendo Switch*, um *3DS*. Só que, às vezes, você está a fim de ler alguma coisa, você não está a fim de jogar alguma coisa. Porque conteúdo interativo e não interativo, eles cumprem papéis diferentes na nossa vida, né? E às vezes você quer um conteúdo não interativo. E hoje é fácil de achar um conteúdo não interativo. Você não precisa ir lá no seu armário buscar um livro. No seu próprio videogame você pode ler alguma coisa. [...] Então, os livros estão invadindo através de *visual novels*. E com com inúmeros graus de maior ou menor interatividade, mas sem dúvida nenhuma dentro desse conceito que você apresentou que é a ilustração como *leading role* da narrativa (Muppet, 2021).

Gehre levanta a questão de refletirmos sobre as obsessões e **desejos que impulsionam cada autor a deixar seu lugar de interesse original e caminhar em direção a mistura de formatos**. Na visão do entrevistado, esse ponto nos ajudaria a compreender como as misturas são exploradas nas obras:

Tem que pensar assim: de onde vem? Se vem dos jogos e está indo na direção dessa narrativa. Se é um cara da literatura, se é um cara dos quadrinhos indo na direção dos jogos. Acaba que a sua origem muitas vezes vai significar uma relação importante ali [no trabalho]. Então, por exemplo, esse cara é dos quadrinhos? Meu trabalho tem esse desejo de fazer quadrinhos e entender quadrinhos. Daí, isso me leva para esse lugar. E também me interessam essas linguagens interativas e tal. E começo a explorar esses territórios (Gehre, 2021).

²³ Outros entrevistados da reforçam a percepção de que o setor de *streaming*, o audiovisual para Internet, concentra maior poder econômico hoje (Magalhães, 2021) (Marão, 2021).

Alguns realizadores sugeriram, em suas falas, que o objeto estaria mais aparentado de um dos formatos. A maior parte entende que estaria **mais próximo do videogame**. Para Og (2021), a “própria natureza do formato é interativo”. Para Shiro (2021), o trabalho interativo “tem essa mecânica de jogos”. Lacerda enxerga que é o formato com mais espaço para expandir e experimentar. Para o realizador, quadrinhos e games “conversam”, mas os quadrinhos impressos não têm a mesma margem para experimentação:

Assim como o quadrinho pega coisa do teatro, do cinema, do roteiro; o quadrinho tem que puxar algo mais do game [...]. Quanto mais o digital acrescentar de animação, de mídias, de interação, mais vai se aproximar do game. Então, a tendência do quadrinho no digital é se aproximar do game [...]. Acho que o gibi já não tem como evoluir mais. O quadrinho em papel impresso chegou no limite da evolução dele, é difícil você ver algo diferente hoje (Lacerda, 2021).

A visão dos realizadores, a meu ver, corrobora com a leitura de que as *misturas* e o trabalho *interativo* não deve ser entendido como uma etapa em uma evolução contínua das produções envolvendo desenho. Ao contrário, há movimentos circulares nas tendências tecnológicas e estilísticas que permitem o resgate, ressurgimento e releitura de abordagens *antigas* como algo *novo*.

Além disso, a opção por uma determinada abordagem se deve a fatores complexos, que envolvem questões econômicas (custo de produção de uma técnica, organização dos artistas, mercado de trabalho), sociais (tendências na cultura visual, formação dos profissionais envolvidos), políticas (leis de apoio e fomento a produções culturais), que podem favorecer a adoção de um projeto técnico e estético em detrimento de outros, de acordo com contexto histórico.

O interativo não seria, assim, necessariamente um *plus* ante um trabalho estático. Da mesma forma, o *desinterativo*, um trabalho que busca um grau de interatividade menor por opção dos realizadores, é valorizado em determinados contextos, com funções e interesse junto ao público. Dessa forma, a opção pela *mistura* e pelo *interativo* é contextual, considerando-se expectativas do público, as experiências formativas e os objetivos da produção.

A composição das misturas revela sinergias entre as áreas de quadrinhos, animação ou videogame, e podem refletir também motivações ligadas a formação profissional e atuação do realizador.

3.3.1

Uma audiência para o crescimento do objeto

Alguns temas se destacam nas falas dos entrevistados, em ordem: Há público crescente; Indefinições; Misturas são exceção no campo; Audiência prefere o conhecido; O público quer conteúdo gratuito na Internet e Apps ou acessórios podem limitar acesso.

Na visão dos realizadores, a aposta em um **público crescente** se dá pela percepção positiva acerca de iniciativas para experiência de conteúdo ilustrado em plataformas digitais através de aplicativos e sites, tais como já ocorre nos quadrinhos, com *webcomics* e *webtoons* (Reis, 2021), e ocorreu com projetos de museus para dar visibilidade ao acervo durante a pandemia (Huang, 2021). Outra visão entende que uma nova geração de crianças nativo digitais se tornarão leitores acostumados a trabalhos narrativos, ilustrados, interativos, com abertura e desejo por trabalhos desse tipo (Winans, 2023) (Peláez, 2021).

Alguns realizadores entendem que o momento é de transição, com o **cenário indefinido** para projeções. Seria difícil pensar em uma audiência, uma vez que a experiência de apreciação é diferente ou ainda incompreendida, assim como a predisposição e expectativa do espectador (Loques, 2021). O objeto em debate tem questões não solucionadas ou não consolidadas (Winans, 2023). Há público para o objeto em setores do jornalismo digital ou atrelado a publicidade em redes sociais, mas isso dependeria de investimento ativo de empresas do ramo, porém, não vê perspectivas para trabalhos autorais (Castro, 2021). A popularidade de trabalhos online é um “mistério”, levando a algumas publicações terem muito mais engajamento que outras, não estando relacionado à qualidade que o realizador atribui ao objeto (Arranz, 2021)^{xlvii}.

A mistura é entendida como exceção na produção atual e a audiência prefere o conhecido. Os dois temas se interconectam nas falas dos realizadores. Assim, ao sair das convenções a qual o público está acostumado, há risco de decepcioná-lo. Nesse sentido, não haveria um público amplo para o objeto, ao menos em comparação com aquele já existente para quadrinhos, animação e game. Para Leão (2021), a inclusão de quadrinhos ou sequências animadas em um videogame pode torná-lo entediante ante a expectativa do jogador:

Os próprios exemplos que você deu são exceções na indústria, né? O que eu acho é que não tem nenhum fator que impede você de fazer isso. Isso vai muito do tipo de

jogo, se aquele tipo de jogo se encaixa naquela experiência. Porque, por exemplo, se você tem um jogo tipo *Sonic*, dependendo de onde eu botar uma interação dessas, que é um jogo rápido, que demanda ação e você quase não para, aquilo ali quebra um pouco o *pacing* do jogo. Acredito que tenham gêneros que sejam mais permissíveis para isso do que outros. Vejo esse tipo de aporte encaixando muito em *visual novel*, jogos de investigação tipo o *Phoenix Wright*, o *Ace Attorney* (Leão, 2021).

Pedro Paiva, entretanto, acredita que o público pode eventualmente se abrir a experimentações:

Eu acho que sempre que tu decepciona uma expectativa que foi educada ao longo de uma geração de gente produzindo coisas naquela linha, tu perde público, né? Comercialmente, não é muito bom você decepcionar as pessoas. Embora essa decepção pode talvez criar uma nova mentalidade. E aí, na geração seguinte, as pessoas comecem a aceitar. Até que aquilo seja capturado pelo mercado e devolvido como outra coisa já transformada em mercadoria. Talvez a gente esteja nessa etapa, do público decepcionado, o que desencoraja novas experimentações (Paiva, 2021).

Daniel Og (2021) observa que o objeto não está padronizado ou convencionado: “Por serem experimentações, são irreprodutíveis quase. Não tem como fazer um quadrinho com formato exatamente como aquele, utilizando *scroll* daquela forma, com os balões em *pop up* e tal. A próxima pessoa que for criar não vai seguir as mesmas regras”.

Outros realizadores, como Lustosa (2021), não veem um “nicho nascente”, sendo “algo bem pontual”. Gehre (2021) pondera que o objeto “talvez não necessariamente consolide uma forma”.

Os realizadores entendem também que o “grande público” talvez prefira os formatos tradicionais em muitas aplicações (Shiro, 2023). Mohith (2021), ilustrador indiano, não vê perspectiva de uma audiência ampla ao objeto, observando que, na Índia, sequer quadrinhos possuem um público e mercado estabelecido, sendo o cinema a principal indústria criativa.

A audiência na Internet acostumou-se ao **acesso gratuito**, tornando difícil a viabilização de projetos custosos (Castro, 2021). Além disso, a necessidade de baixar apps ou utilizar acessórios impõe mais um fator de afastamento ao público (Verano, 2021), tornando seu **acesso restrito**.

3.4

A Internet como espaço de circulação dos objetos

A Internet é o espaço de circulação do objeto, veiculado em apps ou sites. São produtos vivenciados em uma rede atravessada por discussões sobre economia da atenção, algoritmos de *big data* e inteligência artificial. Se McLuhan (1964) preocupava-se que as pessoas *eletrizadas* pelas mídias eletrônicas do século XX apenas *reagiam*, pois afogadas em estímulos sensoriais envolventes; e não mais *agiam* como a pessoa *letrada*, associada por ele a uma postura *racional e analítica*; as discussões da Internet na era das redes sociais evidenciam problemas como a adicção provocada por mecanismos intencionalmente construídos para capturar nossa atenção e extrair nossos dados pessoais. Em *The Dark Side of Interaction Design*, Yvonne Rogers²⁴ et al (2021), discutem como o design de interação tornou-se um vilão nesse cenário, pois está associado aos efeitos negativos das mídias digitais. Segundo os autores, as mesmas técnicas desenvolvidas pela UX (*user experience*), como o design persuasivo, originalmente impulsionadas por discursos de melhoria da qualidade de vida e usabilidade dos usuários, perversamente podem embasar a manipulação do comportamento dos consumidores. Ao participar de projetos que, em benefício das empresas, visam reter o usuário no sistema por mais tempo, dificultar seu cancelamento ou acesso a configurações, extrair seus dados pessoais, explorar suas fraquezas psicológicas tornando-os mais tristes e irritadiços, o Design tem responsabilidade nessa discussão.

Portanto, é importante considerar, ainda que brevemente, que este é o ambiente midiático onde os objetos digitais estudados são experienciados: uma Internet demarcada e disputada por cinco grandes corporações, as *Big Tech*, onde o tempo de contemplação é escasso, atravessado por interrupções de notificações e mensagens intrometidas e incessantes. Sintomático do espírito desse período, durante a pandemia de Covid-19, o termo em inglês “*doomscrolling*” foi escolhido como palavra do ano de 2020 por diversas instituições, referindo-se ao ato de navegação contínua e excessiva na internet em busca de notícias ruins, distópicas e desesperanças²⁵.

²⁴ Professora de *Interaction Design* no *University College* de Londres.

²⁵ Entre outros trabalhos que exemplificam a visão negativa desse período, destaco a leitura do livro de James Bridle (2018), *The New Dark Age: Technology and the end of the future*, refletindo sobre a

3.4.1

O risco da invisibilização de interfaces

A visão de Olia Lialina (2018) nos alerta para a importância da preservação da memória da Internet, em constante transformação, e a perda da consciência crítica sobre os mecanismos das interfaces que utilizamos online.

Apesar do *Flash* ser saudado como representativo de uma era experimental por atores do campo, Lialina (2018, p.177-178) entende que o período representou também uma aceleração na automatização da web. Além disso, enxerga com ceticismo a maneira como foram estabelecidos cânones do design para mídias digitais escorados na ascensão do discurso da “experiência do usuário”, o UX. Tal processo ignorou anos de experimentações no repertório de *homepages* da web 1.0, consideradas amadoras ou *naïf*. Essa narrativa pressupõe que o design de Internet inicia somente com a entrada dos designers profissionais na discussão, a partir do final dos anos 1990 (Ibid.).

A web 2.0 foi promovida no esteio da popularização de *scripts*, rotinas que automatizaram e provieram canais pré-fabricados para a expressão dos internautas (Ibid.). Aos poucos, plataformas populares na criação de *webpages*, como o *Geocities*, foram substituídos por alternativas mais pré-formatadas, como o *Yahoo Page Builder*, de 1999, até o cenário atual em que páginas pessoais estão em desuso. O período de 2000 a 2015 foi o mais baixo na “cultura da homepage” (Ibid. p.179), apesar de iniciativas que a retomam. O “paradoxo”, segundo Lialina, evidencia-se pela narrativa de uma “experiência do usuário *rica*” assinalando um cenário onde as “experiências” estão “cada vez mais *pobres*” (Ibid. p.178).^{xlviii}

Para Lialina (2018, p.181), o discurso do design foi paulatinamente substituindo “interface” por “experiência” (Ibid., p.181). Se faz necessário, para a autora, resgatar a reflexão de Alan Kay²⁶ sobre a interface. Kay postulou a idéia de

possibilidade da marcha tecnológica acrítica nos levar a uma catástrofe sistêmica; e a série documental *Can't Get You Out of My Head*, de Adam Curtis (2021), sobre a manipulação do desejo e das emoções no mundo moderno.

²⁶ O texto a que Lialina se refere é *User Interface: A personal View* (Kay, 2001). Nele, Alan Kay revela sua visão sobre o design de interface através de um memorial sobre o desenvolvimento do primeiro GUI (interface gráfica) no grupo da Xerox Parc, do qual foi membro fundador nos anos 1970 (Kay, 2001, p.122). Os computadores anteriores às interfaces gráficas afastavam o acesso de pessoas não especialistas em informática e cientistas faziam parte do grupo restrito de usuários de computadores (ibid. p.122). Kay observa que muitos elementos hoje conhecidos e associados a interfaces gráficas já estavam presentes em experimentos dos anos 1950 e 1960. Seu argumento central é o de que o despontar do design de interface se deu quando os designers de computadores

“ilusão do usuário” (*user illusion*, tradução nossa) (Ibid., p.182) e os designers que se norteavam por esse princípio, desenvolvendo as primeiras interfaces gráficas nos anos 1970, “estavam perfeitamente conscientes que criavam uma ilusão” (Ibid., p.182). O discurso do UX, entretanto, “cria a ilusão de um espaço natural não mediado” (Ibid., p.182).

Nesse sentido, Lialina (2018, p.183) defende que esse processo de invisibilização da programação traz malefícios à cultura da Internet, onde o usuário é levado a esquecer-se da mesma, distanciando-se do sistema que opera por debaixo da construção da interface contemporânea. Assim, restringe-se a liberdade de escolha e a oportunidade de experiências, dirigindo o usuário ao roteiro previsto pelo design (Ibid., p.183):

O design de experiência nos impede de pensar e avaliar computadores enquanto computadores, e interfaces enquanto interfaces. Nos torna indefesos. Perdemos a habilidade de narrar por nós mesmos e, em um nível mais pragmático, não somos mais capazes de usar os computadores (Lialina, 2018, p. 184, tradução nossa).^{xlix}

Para a autora, o desaparecimento da opção *undo*, o desfazer ou *control+Z*, em sistemas para *smartphones* é sintomático desse distanciamento (Ibid.). Lialina (2018, p.184-185) nota que o *undo* existe desde a primeira GUI elaborada pela Xerox ainda nos anos 1970, uma opção simples (“stupid”) e benéfica ao tornar evidente ao usuário que ele estava operando um programa computacional. Ao mesmo tempo, *errar* não era motivo de vergonha ou inibição, podendo ser *desfeito* (Ibid.). O *desfazer* fora um marco da entrada do usuário *real* no universo computacional, aquele que não sabe programar (Ibid.). No design de experiência contemporâneo não seria necessário o *desfazer* porque já não se pode *errar* (ou sair da rota pré programada pela experiência, suave e controlada)¹.

Ao final de sua reflexão, Lialina (2018, p.188-191) demonstra os riscos de um design que distancia o usuário da consciência de estar usando uma programação computacional, criando uma ilusão alienante, ao refletir sobre o design de sistemas para pilotagem de drones de guerra. Para amenizar o estresse pós-traumático dos pilotos, as imagens dos alvos e vítimas de seus disparos estariam sendo borradas ou substituídas por soluções gráficas em tempo real, impedindo-os de ver as mortes no resultado do seu trabalho (Ibidem). Nesse sentido, o retorno a um design que expõe os *intestinos* de sua programação, algo como nos lembrar da *máquina* por debaixo

perceberam a importância em considerar o processo mental dos usuários, compreendendo seu processo cognitivo e funcionamento a cada etapa (Kay, 2001, p.123).

do *capô* da interface, seria um despertar necessário a parte dos designers e usuários contemporâneos.

Acredito que o olhar de Lialina defende uma valorização da experiência, no sentido amplo e transformador da palavra. Dialoga com o contexto contemporâneo da Internet, em que usuários não se sentem mais responsáveis por elaborar a interface de suas páginas, delegando sua participação na cultura visual da Internet a plataformas como as redes sociais, que oferecem um espaço *pronto* para a criação de *páginas* que são apenas *perfis*, e cujo design já está amplamente pré-determinado, com leves possibilidades de personalização.

Sua abordagem entende que o conjunto de códigos que vão se consolidando na Internet são resultados de cultura viva, forjada nas interações entre a própria comunidade de usuários da rede, e que deve ser considerada pelos designers e teóricos que buscam codificar e sistematizar essas experiências. Além disso, é um chamado à reflexão sobre responsabilidade e ética dos designers no desenvolvimento e/ou endosso a sistemas e discursos que promovam uma abordagem alienante e acrítica na relação humano-computador.

Apesar disso, vejo com ressalvas algumas críticas de Lialina. Primeiro, não podemos acusar de modo taxativo o design de experiência e a UX como um todo pela promoção dessa alienação do usuário na experiência da Internet contemporânea. A adoção de conjuntos de preceitos na elaboração de projetos de design é contextual a cada demanda e situação. Pensemos, por exemplo, no design de experiência para sistemas de serviços como venda online ou atendimento de saúde, contextos em que um engano ou dúvida do usuário pode levá-lo a um prejuízo econômico ou agravamento da saúde. Entretanto, no âmbito de sistemas interativos com finalidade artística ou lúdica, como o objeto da pesquisa, o estranhamento e a abertura ao erro pode enriquecer a experiência do usuário.

Em outra questão, o aspecto *facilitador* de ferramentas como o *Flash*, ao colocar o webdesign interativo ao alcance daqueles sem conhecimentos profundos de programação, me parece um movimento mais democrático do que alienante. A ausência de uma ferramenta que possibilite a inclusão de desenhistas e designers sem domínio de programação pode ser um empecilho ao seu envolvimento com o objeto, como observaremos nos anseios de alguns realizadores entrevistados.

3.4.2

A transformação da Internet, na visão dos realizadores

Os entrevistados comentaram sua percepção sobre as mudanças percebidas na Internet desde o início de suas carreiras. O principal tema foi o *Impacto das redes sociais*. Abaixo, uma síntese dos temas encontrados nas entrevistas.

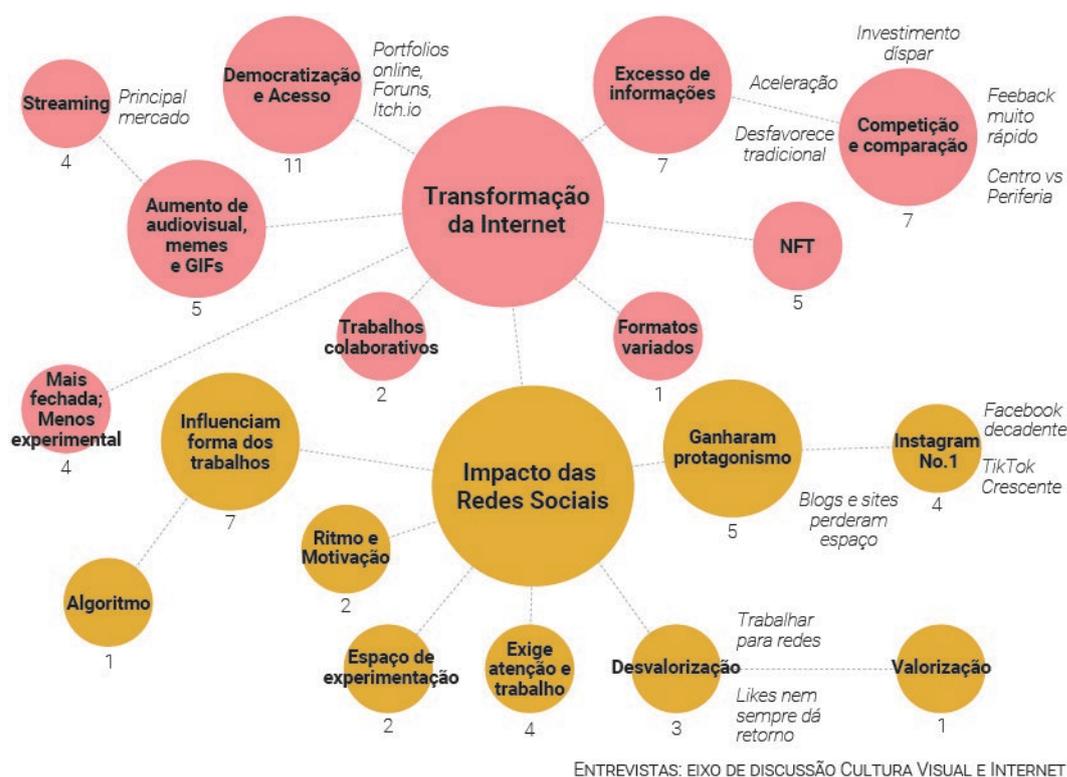


Figura 33 – Transformação da Internet na visão do campo. Resumo gráfico do autor.

A Internet aumentou o alcance dos trabalhos, com maior possibilidade de criação, circulação e acesso a um público amplo, sem barreira geográfica. Houve **democratização** e contato com imagens de artistas de outras culturas. A distribuição dos trabalhos foi facilitada, trazendo oportunidades de negócios.

Na visão dos entrevistados, há “mais possibilidades tanto de criar como de fazer circular” os trabalhos (Peláez, 2021), é mais fácil “que te conheçam através da Internet, assim como “gerenciar” e “fazer” sua “própria web” (Castro, 2021).

Para Daniel Lustosa (2021), pensando a partir do game design, as ferramentas que surgiram “facilitam a vida não só na produção, mas como referência visual”. Para Lustosa, plataformas como o *Pinterest*, *ArtStation* e *Behance* facilitaram o acesso a referências e ao trabalho de outros realizadores, como “vitrine” ou “comunidade de portfólio de artistas”. Como consequência disso,

o “site pessoal” é visto como “uma perda de tempo”: “Tenho que fazer um esforço para convencer a pessoa a ir lá” (Ibid.).

A ilustradora norte-americana Winans (2023) acredita que, antes, cerca de “dez anos atrás”, “não teria visto arte de alguém trabalhando no Brasil” e agora está “vendo arte de pessoas pelo mundo afora”.

Assim, ficou “mais fácil” para “ilustração, quadrinhos e animação” chegarem até uma “audiência internacional” (Mafigiri, 2021), e se pode distribuir e vender os trabalhos online. O ilustrador ugandense Mafigiri relata que obtém convites para trabalhos internacionais, como os quadrinhos e animações que faz para a *Al Jazeera*, no Catar, e a *Unicef*, no Sudão, através de sua homepage.

Além da “possibilidade de atingir qualquer um”, para Luciana Eguti:

[...] se você fizer uma coisa bacana, o potencial de você conseguir ter voz e expandir o que você faz. [...] E acho que isso é muito, muito, muito estimulante para qualquer criador, pro bem e pro mal, né? [...] Acho que a maior diferença é que a gente vem do tempo que a Internet era algo, assim, para poucos. A gente tinha mais limitações e era um negócio muito nichado, dentro de coisas muito específicas [...] (Eguti, 2021).

O designer australiano Ken Wong corrobora com essa percepção: “a Internet deixou de ser algo bem underground, uma subcultura, para tornar-se muito mainstream”. Para Wong, há 20 anos atrás, um jovem interessado em aprender teria que buscar informações e contatos em poucos fóruns disponíveis, “onde todo mundo se conhecia”. Hoje, acredita que a aprendizagem é mais fácil pelas ferramentas digitais melhores e possibilidade de acesso a elas:

Qualquer ferramenta que queira, você pode provavelmente baixar uma versão gratuita ou piratear. Além disso, alguém provavelmente escreveu uns tutoriais muito bons para ela. Então, jovens de 12 anos têm acesso a todos os recursos necessários para aprender *Blender*, *Photoshop*, *ProCreate*, *Illustrator*, tudo o que queira. E isso é muito importante porque, quando chegam aos 18 anos, prontos para trabalhar, já puderam ter criado algo. Pode ser que tenham milhares de seguidores aos 18 anos (Wong, 2021)ⁱⁱ.

Nesse contexto, o designer alemão Philipp Stollenmayer enxerga maiores oportunidades para produtos experimentais e com baixo investimento:

Quando comecei, o *Itch.io* não era tão grande. Agora é muito grande. E você tem a oportunidade de poder vender suas pequenas ideias ou seus protótipos de três dias por um bom preço. Antes disso, você teria que fazer pelo menos um título AA para ser considerado um game. Hoje, você pode publicar seus experimentos, e eu estou muito mais interessado em experimentos inacabados e imperfeitos, do que em games polidos. [...] É basicamente um clique e você faz seu lançamento. Então, a barreira foi reduzida pelo tempo e acho isso uma coisa boa (Stollenmayer, 2023)ⁱⁱⁱ.

A sobrecarga imagética e **excesso de informações**, porém, gera confusão e sensação de perda de tempo: “A gente perde um pouco a capacidade de se orientar, de seguir uma linha, de não perder tempo, né? Porque é uma perda de tempo danada, também” (Magalhães, 2021). Alyssa Winans (2023) entende que a “saturação imagética” dificulta o encontro de experiências significativas:

Somos bombardeados com animações e ilustrações, tantas experiências visuais o tempo todo na Internet. Porque os feeds estão trazendo coisas direto para a gente. Temos meios de seguir nossos criadores de conteúdo favoritos e coisas assim. Então, é tão instantâneo e rápido que pode ser esmagador. Pode ser difícil separar o ruído e encontrar algo que realmente ressoa e é significativo por conta do excesso (Winans, 2023)^{liii}.

Para Arranz (2021), hoje, ao “buscarmos ilustradores” online, “há um exagero de gente ilustrando. Talvez seja massivo, demasiado para assimilarmos”.^{liv} Considerando isso, Lacerda entende que o algoritmo torna possível acompanhar novidades, dimensionando-as a uma escala palpável:

No *Instagram* sigo gente pra caramba, artistas do mundo inteiro. É impossível ver todas as atualizações diárias. Vamos dizer que eu siga mil pessoas. E que quinhentas atualizam diariamente. Imagina se eu for olhar quinhentas imagens, por dia? Ter que ver um por um? Não bate essa matemática. Então eu acho que tem que ter um algoritmo. É tão criticado hoje em dia, mas necessário porque a quantidade de mídia cresce cada vez mais (Lacerda, 2021).

A Internet se tornou um meio em que “todo mundo pode criar conteúdo” e “todo esse conteúdo compete entre si” (Wong, 2021). Os objetos em app necessitam cativar a atenção, gerar curiosidade, serem *escolhidos* e *baixados* pelos usuários nas lojas virtuais. O diretor de arte Daniel Lustosa (2021) explica o impacto dessa **comparação e competição** no design de jogos para smartphones:

Quando você faz um jogo você tem que considerar que seu jogo pode atingir o mundo inteiro, um espectro cultural muito diversificado, gente que teve uma criação educacional muito distinta da tua. Ou até sequer teve alguma educação. A forma que o jogo comunica as regras, o entendimento não é universal. Então você precisa ter esse processo de *onboard* no jogo para o cara entender o que o jogo faz e ser capaz de se divertir, ter a experiência que foi concebida para ele de forma total. Mesmo você explicando tudo, temos que lidar com diversos fatores. Ansiedade, por exemplo. A postura de um jogador de console é diferente. Quando o cara vai sentar para jogar videogame em casa ele não tem mais obrigação nenhuma. Cheguei do trabalho, já comi, já arrumei o que tinha que arrumar e agora quero relaxar jogando o meu joguinho. Então, a atenção dele está toda ali para aquele momento. Ele está disposto a escutar uma história antes de jogar, assistir a um *cinematic* ali passando, ler o texto de um personagem com um balãozinho de fala. Não é a mesma coisa com o jogador *mobile*. O cara às vezes está dentro do ônibus sacudindo com uma mão segurando aqui [no corrimão] e olhando pro celular. Esse tempo que eu tenho é precioso e está sendo desperdiçado numa locomoção. Vou tentar aproveitar ao máximo possível com o meu celular. Então,

não quero perder tempo vendo um *cinematic*. Quero jogar e me divertir antes de chegar no ponto em que eu tenho que descer. A postura é diferente. O cara tem que entrar no jogo direto. Se tiver um personagem: “Oi, eu sou o personagem tal, aqui é o universo de não sei o quê. Agora vou te pegar pela mão e te levar ao barquinho. O barquinho navega pelo mar...” Cara, só essa descrição, olha o tempo que já estou falando e ainda nem joguei. Quero entrar e jogar logo. Toda vez que você faz isso, o cara vai pulando, não entende o que é pra fazer no jogo, se frustra, sai e já vai para outro jogo. Porque não quer perder tempo. [...] O mercado de jogos mobile é infinitamente mais agressivo que o de jogos de console e PC. A disputa começa no que a gente chama de *stop scrolling*. Nascem milhares de jogos novos todos os dias. Todo dia na sua *app store* tem novos ícones te bombardeando visualmente. Você rola o scroll dessa loja e vão subindo ícones. O seu ícone tem que ser atraente o suficiente para pescar o olhar do cara [...] A disputa visual já começa no ícone. Se o cara entra no jogo e se depara com um texto, ele volta pro scroll e escolhe outro (Lustosa, 2021).

Victor Leão observa que “são muitos jogos lançados por dia” e que o sucesso de um projeto de game depende de muitos fatores extrajogo, que envolvem cativar a atenção de compradores em potencial:

São muitos jogos que não são interessantes. A grande maioria são pessoas que estão começando. E às vezes os jogos não estão tão legais ou não conseguem chamar tanta atenção. Ou o jogo é até legal mas ele está atrás de uma thumbnail meio feia. E aí você nem dá chance para ele, sabe? São *N* fatores. [...] não vale você só depender do algoritmo, né? [...] Como você consegue se destacar além disso? Você tem muita gente na rede social? Você conhece algum famoso? Você conhece algum streamer super famoso que vai jogar seu jogo e fazer seu nome? [...] E eu diria que essa é a parte mais difícil porque, no geral, todo mundo sabe fazer jogo muito bem. Todo mundo é talentoso, todo mundo é esforçado nesse meio. [...] Uma coisa é você fazer um jogo bom, outra coisa é fazer o jogo vender [...] (Leão, 2021).

A comparação na Internet pode se dar sem contextualização socioeconômica, expondo trabalhos desenvolvidos em condições desiguais de acesso a investimento e infraestrutura a um mesmo julgamento superficial por parte da audiência. Na visão do ilustrador indiano Mohith O:

Trabalho em aberturas de cinema em Kerala, Índia. Todos querem estar em um nível, digamos, *Game of Thrones*. Todos estão comparando trabalho indiano com outros trabalhos. É uma cultura global acontecendo. [...] Mas temos um mês, no máximo, para fazer os trabalhos. E vão esperar que a gente imite essas coisas? Acho que acontece o mesmo em todos os países em desenvolvimento. Há muitas diferenças culturais pelo mundo, não acho justo que as pessoas façam isso (Mohith, 2021)^{iv}.

O vídeo ganhou protagonismo na Internet hoje. Isso inclui **demanda crescente por audiovisual, GIF animados e recursos similares a memes**, como elementos animados para aplicação em stories (Koppelaar, 2021). O audiovisual é visto como “mais atraente porque ele engloba mais mídias” (Shiro, 2023). Além

disso, a capacidade de carregamento na Internet hoje possibilita o uso de animações que eram inviáveis em conexões dos anos 1990 (Eguti, 2021).

Para os animadores, o streaming é a área com maior poderio econômico hoje, considerando plataformas como *Amazon*, *Netflix*, *Disney* etc (Magalhães, 2021) (Muppet, 2021) (Marão, 2021). Para Og (2021), o surgimento do *YouTube*, foi “uma das grandes revoluções foi o *YouTube*, com o streaming”.

Há percepção de uma **Internet mais fechada a experimentação**, por motivos correlatos a temas já discutidos como: o surgimento de espaços padronizados e menos flexíveis, como as páginas de rede social em detrimento de páginas pessoais (Werchter, 2021); o fim do trabalho em Flash ou iniciativas similares, reduzindo abordagens mais generalistas e menos especificistas (Og, 2021) (Reis, 2021); e o excesso de informações junto a competição e comparação irrestrita, o que dificulta a visibilidade de coisas novas (Kamigaki, 2023).

Há percepção de **crescimento de trabalhos colaborativos**, feitos através de interações online. Para Luciana Cafaggi, surgiram “novas possibilidades de interação artista+leitor e artista+artista”:

Um exemplo legal é o que o pessoal das *webcomics* tem feito em algumas datas especiais. Um artista começa contando uma história dentro de um tema pré-combinado, marca a arroba do artista que vai continuar a história e assim vai seguindo. Outro exemplo foi trazido por esses tempos de pandemia: lives em diversos formatos, com os artistas desenhando e interagindo com os seguidores ou outros artistas, de forma descompromissada ou desenvolvendo uma oficina, palestra, entrevista (Cafaggi, 2021).

O tema **Redes Sociais**, devido a sua extensão, foi desdobrado em subtemas, para a discussão. Os realizadores recordaram de fóruns, blogs e sites pessoais, que já foram referência para organizar o trabalho ilustrado online. Em sua visão, estes foram suplantados pela **hegemonia das redes sociais**.

Os blogs são vistos como espaços que eram mais flexíveis e que possuíam um público mais ativo e interessado, como exemplifica Sirlanney:

[...] a pessoa tinha que procurar pelo seu blog, digitar ali, não era estar ali com o feed dela aberto e você ia passar. Ela ia no seu blog. Ela tinha aquele interesse. O que gerava um público muito menor, porém, mais engajado. Porque a pessoa tinha se preocupado de ir lá te buscar (Sirlanney, 2021).

Gehre (2021) corrobora com essa percepção: “Eu vejo um retorno ao blog, talvez seja um futuro inevitável. Em vários nichos já vejo isso rolando, aos poucos. Esse ambiente um pouco mais flexível e que exige mesmo uma relação mais ativa dos leitores”.

Na visão de Mariana Werchter, a transição de sites para redes sociais impôs limitações às quais os realizadores precisaram se adequar:

Acho que até uns dez anos atrás tinha muito blog e, por conta disso, havia uma limitação menor em relação a formatos. As pessoas transitavam entre páginas que permitiam um formato diferente. Os sites também foram ampliando as possibilidades de leituras, ou mais horizontalizados, com imagens estáticas junto a rolagem de texto. Enfim, experimentações de web design. O que percebo, hoje, quando vou produzir para as redes, é que tem uma limitação da rede social. O formato é meio quadrado e você não pode fazer algo muito diferente. Na gravura, por exemplo, gosto de brincar com os formatos. Faço umas gravuras compridas ou com molduras redondas. E quando tento publicar isso na Internet, não encaixa, fica esquisito. Você tem que produzir para o *Instagram*. Tenho percebido que a Internet está nos empurrando um pouco para isso (Werchter, 2021).

As redes sociais influenciam os formatos do trabalho ilustrado ao oferecerem páginas para publicação com um design padronizado. Exemplos citados com recorrência são o “formato quadrado” e o “carrossel” do *Instagram*. Na visão de Lucas Gehre (2021), o *Instagram* é “limitado”, ao não permitir a “rolagem” (o *scroll vertical*), o que atrapalha a publicação de quadrinhos mais longos, restando publicar nos “stories” quando “não cabe no carrossel”. Porém, esses recursos seriam como “dar truque em rede social”. O realizador acredita que o fato de sua tira *Quadrinhas* já se basear no “quadrado”, facilitou a adaptação e o crescimento naquela rede.

Tiago Lacerda (2021) acredita que “os ilustradores e os quadrinistas se adaptaram muito bem” ao *Instagram*. Em sua visão, o formato quadrado chegou até aos livros: “Era muito raro você ver uma publicação em livro quadrado. Ninguém fazia. Era sempre o formato em vertical. Hoje em dia, todo mundo faz formato quadrado, que é seguindo a janela do *Instagram*”.

Sirlanney (2021) entende que a pressão por “curtidas” também influencia na forma, estilo e narrativa de artistas digitais, que simplificam seu trabalho para acelerar a produção e torná-lo acessível a um público mais amplo. Além disso, observa que há uma tendência a formatos que não são exatamente quadrinhos nem cartuns, reunindo “imagens simples” com frases de impacto, obtendo muita visibilidade. Assim, para Sirlanney, os “quadrinhos que ficam simplistas demais são os que os que mais conseguem alcance. [...] Vejo muito artista talentoso tendo que se render a fazer um meme porque quer alcance”.

Gehre (2021) corrobora com a crítica a “essa cultura de mídia social, do *like*, do bombar na Internet”. Em sua visão, o impacto negativo recai

“especialmente nas gerações de autores mais jovens, que sinto que são mais vulneráveis a isso. O trabalho acaba sendo moldado por essa expectativa de que vai bombar na internet, ao invés da pessoa encontrar um tema” (Ibid.).

As redes sociais se tornaram incontornáveis para os desenhistas, uma vez que alavancam qualquer movimento do realizador, como a comunicação do lançamento de uma obra ou a participação em um evento. Por isso, **as redes sociais demandam atenção e trabalho** para atualizações constantes.

Rogi Silva comenta sua percepção:

Quando paro de publicar no *Instagram*, sinto que diminui a demanda de trabalho pra mim. Quando estou publicando uma série, sempre vem alguém me chamar. Sempre tem gente nova. Às vezes não tem nada a ver com quadrinhos, mas me chamam pra fazer alguma coisa. [...] É tanta gente hoje publicando quadrinhos, que se você não mostrar que está vivo, as pessoas lhe esquecem rapidamente. É por aí. Se você não está ali mostrando: “Olha, estou fazendo”. O pessoal vai esquecer. E toda hora surge alguém também (Silva, 2023).

Para Pedro Paiva (2021), as redes demandam um “trabalho de pós-produção e mídia muito maior”, pois sua comunicação se apoia na imagem:

Tu coloca o teu trabalho na internet mas ele não basta. Tem que fazer todo um trabalho acessório para divulgar o jogo, por exemplo, capturar vídeos, gifs animados, telas, músicas, fazer gameplay; e tudo isso tem que estar junto do teu jogo. Principalmente com as redes sociais, quando começaram a ficar mais focadas em imagens, a quantidade de trabalho, especialmente audiovisual, aumentou muito. O *Twitter* não trabalhava com imagem no começo. Isso veio aos poucos. E agora as imagens são quase predominantes no *Twitter*. Um pouco também como uma resposta ao crescimento do *Instagram*, que é focado nisso. Nesse sentido, é mais trabalhoso hoje em dia (Paiva, 2021).

Adolfo Arranz (2021) acrescenta que, em sua visão, o público hoje raramente engaja com links externos às redes sociais, apenas com a publicação de imagem direta na própria rede, seja por “preguiça” ou porque “não querem dar tantos cliques”, o que pode diminuir audiência para projetos em sites especiais^{lvi}.

Alguns realizadores entendem que **o trabalho em redes sociais não oferece a mesma perspectiva de retorno financeiro** como os trabalhos com desdobramentos externos ou presenciais. Para Beatriz Shiro:

[...] acompanho meus colegas e eu não sinto que as redes estão dando um retorno. A gente pode colocar coisas que a gente está produzindo. Mas a gente só tem o retorno material, a gente só sente que está trabalhando quando é para uma mídia editorial tradicional ou uma encomenda, alguma coisa assim. Tenho a tendência a colocar meus quadrinhos gratuitos na internet pras pessoas lerem do que cobrar por isso (Shiro, 2023).

Na visão de Lucas Gehre, os leitores de redes sociais oferecem um baixo engajamento com os trabalhos, e não são necessariamente leitores. Assim, curtidas não se traduzem em recursos, “E a gente fica meio prisioneiro de umas coisas que a gente não escolheu”.

Acho meio loucura, porque me interessam pessoas que estejam a fim de refletir sobre os quadrinhos, falar sobre quadrinhos, pensar como viabilizar, como ir além do like. Na maior parte das vezes, milhões de likes não viram um real. [...] aos poucos a gente vai descobrindo isso: as *Quadradinhas*, no *Instagram*, têm 90 mil seguidores. É massa, tem um bom alcance, bastante gente e tal. Mas se você for ver quantas pessoas realmente vão na minha lojinha e compram o livro, quantas realmente vão e apoiam um projeto meu no *Catarse*? Quantos realmente dão apoio recorrente? É uma porcentagem ínfima [...] E aí, faz pensar, bom, prefiro muito mais 25 leitores ativos em algum nível, que possam interagir com meu trabalho e talvez comprar meus livros, do que 90 mil que só vão clicar ali e adeus. Mas, ao mesmo tempo, se você tem muitos seguidores, isso dá um peso, cria um reconhecimento. Então é um balanço. Mas eu acho que a gente vai voltar para outros formatos em breve (Gehre, 2021).

Realizadores têm a percepção de que o público, principalmente o jovem, deixou o *Facebook* e migrou para redes que privilegiam o vídeo, como o *Instagram* e o *TikTok*. Entre os brasileiros, **o Instagram é percebido como principal canal de comunicação** para trabalhos visuais (Gehre, 2021) (Lacerda, 2021) (Sirlanney, 2021) (Paiva, 2021). O *Facebook* é visto como “morto” (Sirlanney, 2021). Um realizador afirmou que hoje, ao contrário de alguns anos atrás, não se preocupa em divulgar pelo *Facebook*. Além da baixa interação corrente, não há arquivamento adequado para reencontrar os trabalhos:

Agora ninguém está mais no *Facebook*. Tem um monte de conteúdo por lá que já era. Tem poucas pessoas mantendo, ninguém mais vai cuidar. Ninguém nunca mais vai ler. Porque nem é bem indexado. Não dá nem pra você buscar direito naquela ferramenta. Tanto o algoritmo como as camadas coisas que impedem de achar. Se você lembrar: “Putz, lá em 2015 o maluco fez uns quadrinhos muito massa e publicou no *Facebook*...” Se você não anotou, talvez nunca mais você encontre (Gehre, 2021).

Por seu carácter cotidiano, as redes sociais são vistas como **espaços de experimentação despretensiosa**. Para Daniel Og (2021), “o *Instagram* funciona como *zine* para vários artistas”. Rogi Silva (2023) comenta que, ao contrário do portfólio tradicional, o *Instagram* é onde coloca “trabalhos mais autorais”: “Ali é só coisa experimental, doida e mais autoral”.

Além disso, ao demandar criação de conteúdo constante, servem de **motivação** para os realizadores construírem um ritmo de produção enquanto

partilham o processo com o público. Daniel Og comenta o processo criativo de sua graphic novel, *A Terceira Idade*, que vem sendo publicada no *Instagram*:

O formato do meu quadrinho não foi feito para ser digital, foi feito para ser impresso, mas estou publicando na internet. As minhas razões para publicar no *Instagram* vão além da preocupação com a leitura. Quero gerar o interesse do público, me motivar a produzir. Produzir uma história muito longa, sem ninguém saber que você está fazendo, dá muitas agonias! [...] Aquilo é um registro. A história está acontecendo, todo mundo está vendo. E vou tendo um retorno, sentindo o público. Essa é a função principal (Og, 2021).

Lacerda (2021) criou o projeto *El Cerdo Diário* a partir desse impulso:

O *Instagram* me incentiva a manter minha produção online. Gosto da forma como me obriga a publicar sempre. Faço até um paralelo com quem publica tira em jornal. Você pega esses caras fodões das tiras diárias. Acho maneiro a forma como eles vão criando atalhos para os dias em que estão sem ideia. As soluções que criam para esses dias às vezes vão se sobrepondo às tiras das séries que eles fazem normalmente. E essas soluções acabam sendo mais geniais do que as soluções que eles têm diariamente (Lacerda, 2021).

As redes se organizam sob regimento do **algoritmo**, direcionando ou limitando o alcance das publicações. Para Sirlanney (2021), o algoritmo “é a questão cultural que mais modifica e causa impacto na arte e no artista que está ali publicando”. Em sua visão, o conceito de “compartilhamento”, oriundo do *Facebook*, era menos controlado e permitiu que sua tira *Magra de Ruim*, iniciada em 2012, obtivesse 250 mil seguidores: “Era muita coisa, um alcance assim que eu não conseguia lidar. Aí o algoritmo começou a apertar, né?” Hoje, a realizadora entende que o mesmo tipo de crescimento orgânico já não é viável: “Ou você pode trabalhar para ele de graça, né? Que é o que ele quer, mas aí quando ele vê que o negócio está rolando, ele já cria um jeito de se impor. O mercado se impõe de diversas formas, né?”

Observando as visões levantadas no campo, percebemos que a Internet atualmente prioriza o uso de redes sociais e desestimula a elaboração de sites na World Wide Web, onde objetos interativos e ilustrados poderiam adotar design variado e flexível. Objetos em aplicativos precisam conseguir vencer a competição por atenção online para, ao menos, serem *baixados* e instalados.

Por outro lado, a paisagem online mantém brechas para um amplo intercâmbio cultural e estilístico na cultura visual global, onde o trabalho de qualquer artista, em tese, está ao alcance de uma audiência em potencial. Além disso, permite o lançamento de trabalhos autorais e experimentais.

3.5

Uma nota sobre escolhas de recorte e termos da pesquisa

Antes de terminarmos o capítulo, algumas opções da pesquisa merecem esclarecimento. Primeiro, a leitura atenta dos textos de McLuhan contém passagens que causam estranhamento ao leitor contemporâneo. Sua visão carrega um grau de determinismo tecnológico, já apontado em críticas acadêmicas²⁷, ao sugerir que certas experiências midiáticas seriam superiores às demais. Sua visão das consequências culturais das mesmas é atravessada por um olhar civilizatório, onde sociedades seriam organizadas em *decorrência* do seu envolvimento com as mídias e tecnologias, pelos poderes e efeitos destas. Nesse sentido, para McLuhan, culturas embebidas na experiência visual e linear do texto impresso, como a dos EUA e a do Reino Unido, resultariam na democracia liberal. Aquelas consideradas orais ou tribais teriam mais dificuldade de se organizar, tendendo à irracionalidade e intuição (1977, p.164) (1964, cap.9). Uma plateia francesa riu do filme *A Ponte do Rio Kwai*, achando-o cômico por serem um “povo oral”, enquanto “espectadores ingleses e americanos acharam-no profundo, sutil, indefinível” (1977, p.228). A escrita em alfabetos não fonéticos, como a babilônica, maia ou chinesa, seria uma expressão pictórica da *oralidade*, próxima do “desenho animado” e um empecilho para a ação e organização social (2013, p.117). Plateias africanas no cinema seriam incapazes de “acompanhar narrativas complexas” pois não teriam interiorizado a visão silenciosa, euclidiana, sequencial e linear, decorrente da experiência com o texto impresso (1977, p.65-67). Discutindo o desenho animado, McLuhan afirmou que o formato “empolga os nativos como as nossas crianças, porque é um mundo em que o componente visual é tão pequeno, que o espectador tem tanto a fazer quanto num jogo de palavras cruzadas” (1977, p.68). A popularização do rádio caseiro teria influenciado “diretamente” a ascensão de Hitler na Alemanha dos anos 1930, ao “retribalizar” europeus com sua tecnologia oral, numa “implosão eletrônica” que inverteu os pólos da “civilização ocidental letrada” (2013, p.384). Os exemplos são muitos mas, em geral, McLuhan atribui à experiência sensorial do ritmo, som e tato, inferioridade à experiência da visão, especialmente aquela que

²⁷ Sobre o assunto ver Daniel Chandler (1995) *Technological or media determinism* e Armond Towns (2019) *The (Black) Elephant in the Room: McLuhan and the Racial*.

civiliza ensinando a leitura *silenciosa* do livro e os bons modos no cinema, onde o corpo do espectador deve permanecer atento, imóvel e calado. McLuhan sugere o temor que o caráter áudio-tátil das mídias eletrônicas teria efeito *(re)tribalizante*, num processo *descivilizatório*²⁸.

Embora a ideia de se pesquisar o meio (formato) enquanto mensagem (conteúdo) não tenha perdido a relevância, não subscrevo a esse determinismo hierarquizante, seja no âmbito midiático, tecnológico ou cultural. Nem acredito que povos e sociedades complexas possam ser reduzidos a um adjetivo que os categorize, moldados pelas mídias. Apesar de tudo, as reflexões de McLuhan acerca da experiência sensorial em cada mídia são enriquecedoras como exercício de abordagem. Refletir sobre a articulação dos sentidos é importante para o estudo do design de experiências e interações. A vivência digital contemporânea é permeada de vídeos, áudios e interação háptica. Por tudo isso, não desejo adotar, de antemão, uma perspectiva pessimista acerca das possibilidades das experiências sensoriais (*audio-táteis*) em objetos digitais, sem que isso implique o não reconhecimento do valor e da importância da leitura textual.

A reflexão de Jonathan Crary²⁹ (1990) pode nos ajudar a evitar o estabelecimento de relações hierárquicas entre as transformações midiáticas e tecnológicas na história. Crary demonstra que esse desenvolvimento não é linear e contínuo, mas atravessado por diálogos, descontinuidades e sobreposições:

O design feito com auxílio do computador, a holografia, os simuladores de voo, a animação computadorizada, o reconhecimento automático de imagens, o rastreamento de raios, o mapeamento de texturas, o controle dos movimentos [motion control], os capacetes de realidade virtual, as imagens de ressonância magnética e os sensores multiespectrais são algumas técnicas que estão deslocando a visão para um plano dissociado do observador humano. Obviamente, outros modos de “ver” mais antigos e familiares irão persistir e coexistir, com dificuldade, junto dessas novas formas. Contudo, cada vez mais as tecnologias emergentes de produção de imagem tornam-se os modelos dominantes de visualização, de acordo com os quais funcionam os principais processos sociais e instituições (Crary, 1990, p.11).

Portanto, a pesquisa refletirá sobre como as mídias e tecnologias informam as obras, impactando sua experiência e funcionamento. Em relação a mistura dos

²⁸ Para McLuhan (1964, cp.9), a literacia funda as características psicossociais da chamada civilização ocidental: a separação do indivíduo do coletivo (destribalização, individualismo e cidadão privado), a continuidade do espaço-tempo (espaço euclidiano) e uniformidade de códigos (continuidade e linearidade na experiência social).

²⁹ Crary é professor de teoria da arte e arte moderna na *Columbia University*, em Nova York.

formatos, nos concentraremos na compreensão da articulação das ilustrações com as opções do design de interface. Pretende-se, assim, evidenciar a diversidade de possibilidades na mistura de quadrinhos, animação e games em objetos digitais ilustrados e interativos, cujas misturas não estão padronizadas ou convencionadas em um produto definido.

Na pesquisa, evitaremos compreender os formatos midiáticos de modo *evolucionista*, pressupondo o avanço progressivo, absoluto e constante das formas e tecnologias para contar histórias pelas ilustrações. Por isso, adoto o termo “mistura de formatos”, evitando rotular as misturas, a priori, de “híbrido” ou “novo”. Durante a pesquisa de campo, alguns entrevistados demonstraram preocupação que seu trabalho fosse rotulado como “híbrido”. Houve questionamentos se “mistura de formatos” se referia a algo de “última geração”. A discussão de trabalhos “interativos”, ou que apresentam uma “nova” mistura, pode transmitir erroneamente essa concepção. Portanto, um “quadrinho interativo” ou uma “animação interativa”, na pesquisa, não define necessariamente *evolução* ante quadrinhos, animação ou games *convencionais*. Uma obra pode questionar a *norma* de um formato, sem pretensão de fundar algo *novo*, mas dialogando com as expectativas do público próprias àquela experiência. Ou ainda: uma obra pode intencionalmente apropriar-se de características de outros formatos sem, de fato, gerar uma experiência inteiramente inédita ou inclassificável.

Hans-Joachim Backe (2020) refletiu sobre o uso indiscriminado³⁰ do termo “híbrido” para categorizar objetos que surgem na interseção de formatos midiáticos. Seu argumento discute a tese de Merlin Goodbrey (2017), que definiu “*game comic*” como “híbrido” entre quadrinhos e videogame. Backe alerta que, se classificarmos cada mistura como um híbrido, haverá dificuldade crescente para discutir “artefatos midiáticos complexos” que, por esse viés, será um *híbrido de híbridos* (Backe, 2020, p.77), o que não favorece o trabalho de pesquisa. O autor também questiona: porque “*game comic*” e não “*comic game*”? Ou seja, ao batizarmos os objetos, os trazemos para um campo. Assim, os *quadrinhos-jogos* seriam, antes de tudo, quadrinhos (idem, p.61). Seu questionamento também

³⁰ Backe atribui a prevalência dessa atitude nos estudos de mídia e de quadrinhos à influência do pensamento de McLuhan, que entendia como hibridismo o encontro entre duas mídias: “The hybrid or the meeting of two media is a moment of truth and revelation from which new form is born”. Backe é professor na *IT University of Copenhagen*, com foco em videogames e mídia.

observa que diferenças são tão importantes quanto similaridades no processo pragmático de classificação de objetos culturais.

Por tudo isso, as categorias de “HQtrônicas” ou “quadrinhos em hipermídia” também não foram utilizadas. Criado por Edgar Franco³¹ (2012, p.232-233), o termo “HQTrônicas” é um neologismo que mistura “HQ” e “eletrônicas”, inspirado em “Arteônica”, de Waldemar Cordeiro. A proposta de Franco (2012) engloba trabalhos que incluam no mínimo um dos “códigos da linguagem tradicional das HQs”³² com um ou mais “recursos hipermídia”, como animação, diagramação dinâmica, trilha ou efeitos sonoros, tela infinita, tridimensionalidade, narrativa multilinear e interatividade. Quadrinhos meramente publicados na Internet, sem adição dos recursos multi ou hipermídia, não são considerados na definição.

Franco (2012, p.236-245) organiza sua pesquisa em três gerações de “HQTrônicas”. A primeira, que inspirou o termo, chegou ao computador através de CD-ROMs, nos anos 1990. Este era um contexto muito anterior à Internet *wireless* ou 4G de *apps* e *smartphones*. Foi marcada por experimentalismos, conexões com baixa largura de banda e escassez de ferramentas para publicação e uso de recursos audiovisuais na Internet. A segunda geração, a partir dos anos 2000, está associada ao software *Flash*, caracterizada por maior uso de recursos interativos e audiovisuais, além de predominância do desenho em vetor. A partir de 2005, Franco observa que muitos artistas que experimentaram com quadrinhos em *Flash* migraram para o trabalho em animação ou retornaram ao papel. Entretanto, acredita que uma terceira geração de trabalhos se desenvolve sob características diversas, como um maior refinamento ao explorar a diagramação e o HTML *dinâmicos*, tirando vantagem de qualidades específicas do meio digital. Da mesma forma, o uso de recursos interativos e audiovisuais evita redundâncias e revela “intenções conceituais”, indicando, para Franco (2012, p.242), maior maturidade no uso dos recursos hipermidiáticos.

Embora com muitas interseções com os objetos e questões de nossa pesquisa, receio que a utilização desses termos possa reproduzir o que Dowd (2004, p.9) chama de *insularidade* nos estudos de quadrinhos, game e animação.

³¹ Edgar Franco é artista multimídia, autor de quadrinhos e professor do Programa de Mestrado em Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás.

³² Franco não especifica quais nem define “linguagem tradicional de HQ” no artigo.

Categorizar obras que se autointitulam de “game”, como *Florence* (2018), *Gorogoa* (2017) e *Framed*, de 2014, como “HQtrônicas” ou “quadrinhos em hipermídia” seria confinar as mesmas aos estudos de histórias em quadrinhos. O que certamente é válido, mas não reflete a intenção da presente pesquisa, um estudo em design. Apesar disso, reconheço as importantes contribuições dos acadêmicos citados, que indubitavelmente enriqueceram a discussão no campo com suas proposições. Como observado na visão do campo, ainda não há um termo consolidado que unifique um discurso em torno dos objetos levantados.

Da mesma forma, opto por priorizar o termo “formato midiático” ao invés de “linguagem”. Pessoalmente, acredito que ilustração, videogame, quadrinhos e animação articulam linguagens e experiências com características próprias. Entretanto, a academia não apresenta consensos fáceis nesse sentido, especialmente acerca dos quadrinhos, havendo autores que se referem ao formato como “linguagem” e aqueles que entendem que não são. No caso das HQs, é possível o entendimento de que articulam duas dimensões de linguagem, a imagética (icônica ou visual) e a linguística (textual), para produzir um discurso específico. A discussão reflete disputas entre campos teóricos, onde alguns entendem que o linguístico seria apenas o textual. Por outro lado, na revisão de trabalhos acadêmicos de autores *desenhistas*, não raro o termo “linguagem” aparece nas discussões, ainda que nem sempre submetido ao rigor que a área de linguística provavelmente exigiria. De certa forma, o medo da imagem descontrolada parece refletir o receio de McLuhan ante as sensações *audiotáteis, incivilizadas*, daquilo que não é signo racionalmente domesticável e foge ao controle das explicações verbais da sociedade do texto impresso. Enfrentar essa questão com rigor está aquém dos objetivos e possibilidades dessa pesquisa. Pretende-se apenas encontrar caminhos para discutir com clareza os “formatos” que, embora aparentados pelo uso do desenho de ilustração, são distintos. Portanto, as escolhas buscaram aumentar o potencial interdisciplinar da pesquisa, ou ao menos mantê-la equidistante de cada área, dialogando a partir do Design. Como veremos, na visão dos realizadores, muitas vezes são as necessidades e contextos de cada projeto que encaminham as escolhas no seu design, como a opção por certo tipo de interatividade e/ou mistura entre os formatos.

4

Os filhos *ilustrados* da revolução industrial

O objeto da pesquisa circula no cotidiano e, tal como quadrinhos, desenhos animados e videogames, é veiculado em produtos, cuja forma e processo produtivo têm um grau de padronização. À medida que o seu uso e experiência se tornam populares e distinguíveis por uma audiência cativa, um formato se faz reconhecível na cultura material. Para nossa discussão, consideramos que os objetos ilustrados surgem com a revolução industrial. Ao refletirmos sobre *o que são* quadrinhos, animação e games, nos interessa entender como *funcionam* junto ao leitor. Porém, ao refletir sobre a forma de suas interfaces e convenções, é preciso considerar que são objetos distribuídos em uma *sociedade de consumo* globalizada. Acredito ser fundamental ao designer ter consciência do impacto desses fatores no desenvolvimento e experiência de um objeto ilustrado.

Esse capítulo discute o caldo histórico formativo dos objetos ilustrados, observando problemas em comum do ponto de vista produtivo. Há autores que corroboram com o recorte: Maureen Furniss (2016), María Lorenzo Hernández (2019), Jared Gardner (2012), Jesper Juul (2005) e Daniel M. Goodbrey (2020).

Por outro lado, sem pretender definir o que seja quadrinhos, animação e videogame, proponho um método para analisar suas diferenças a partir de características de seu funcionamento, para discutir os objetos interativos ilustrados que misturam formatos, identificando parentescos e interseções nos mesmos. Textos de especialistas em cada área embasam a reflexão: animação: Hernández (2019), Bendazzi (2015), Magalhães (2004 e 2015), Williams (2012), Furniss (2016) e Graça (2006); quadrinhos: Groensteen (2015), Cohn (2020), Eisner (2008), McCloud (1993), Dowd (2004); e videogame: Juul (2005), Keogh (2015), Esposito (2005) e Goodbrey (2017). Alguns autores discutidos não são formalmente acadêmicos, como Scott McCloud, Will Eisner e Richard Williams. Entretanto, acredito que suas contribuições são pontualmente enriquecedoras, a partir de suas vivências e práticas.

4.1

Uma nota sobre o lamento dos estudos em objetos ilustrados

Durante a revisão bibliográfica, observa-se um lamento compartilhado acerca da inserção e incompreensão dos temas na academia. Nos pleitos por respeito, seja aos quadrinhos, animação, videogame ou ilustração, são frequentes as queixas sobre a demora da academia em levá-los a sério e a persistência de discursos pouco representativos, tratando-os como gêneros infantil ou adolescente. D. B. Dowd (2004)³³ é um autor que apontou os problemas dessa separação em seus estudos. Resumidamente, na luta por afirmação, cada área do desenho gráfico (que aqui chamo, de modo impreciso, de trabalhos *ilustrados*), construiu sua própria história na academia isoladamente. Porém, há problemas compartilhados pelas áreas, evidenciados nos lamentos recorrentes encontrados nas pesquisas, que se beneficiariam de aproximação e discussão colaborativa.

Influências comuns são negadas ou ignoradas, e cada clan [do filo gráfico] conta uma história aparte. [...] E as recentes transformações tecnológicas encorajam novas opções criativas e distributivas para artistas e produtores. Finalmente, a convergência midiática e o entrelaçar dos formatos sugerem um olhar sintético de um tema mais abrangente (Dowd, 2004, p.9, tradução nossa)^{lvii}.

Outra questão é a discussão sobre quadrinhos, desenhos animados, videogames e ilustração como arte. Em geral, o trabalho teórico que se incumbe desse propósito busca estabelecer laços entre os objetos ilustrados e manifestações da arte antiga ou clássica. Outro percurso é a adoção do discurso da arte na conceituação dos trabalhos, inserindo projetos artísticos que envolvam objetos ilustrados nos espaços da arte, enquanto arte conceitual contemporânea. Não é objetivo desta pesquisa discutir essa questão. Por isso, entendo que os objetos ilustrados *podem* ser arte, quando *querem* ser arte, ou seja, circular nos lugares do sistema de arte como museus, galerias, feiras de arte, ser objeto de estudo de historiadores da arte etc. Não parece o caso da maioria dos objetos discutidos.

Portanto, a pesquisa situa-se no Design, e deseja estabelecer elos entre disciplinas e práticas próximas, porém comumente apartadas na teoria. São pontos de contato para reflexão: o trabalho de *ilustração* em objetos digitais e o design de interfaces para as experiências *misturadas* no meio digital.

³³ Dowd é ilustrador e professor de ilustração, design e história cultural na *Washington University*, em Saint Louis. Atua também, junto a museus, na preservação da obra de ilustradores.

4.2

A imagem ganha vida

Experimentos ópticos envolvendo a captura temporária de imagens naturais, como a câmera escura (Crary, 2012, Cap. 2), existem desde o Renascimento. Porém, seu acesso era restrito a pequenas esferas da sociedade e sua imagem não era reproduzível em escala. Marina Estela Graça (2006, p.64) situa na *camera obscura* o “germe da invenção”, de onde surgirão “os mecanismos cinematográficos de registro de imagem que conhecemos”. Segundo Giannalberto Bendazzi³⁴ (2015, p.12), no início do século XIX, a oferta de imagens no “mundo visual” do público médio, apesar de mais rica que a do século XVI, ainda era algo limitada a pinturas, desenhos, esculturas, impressos e shows de projeções como a “lanterna mágica”³⁵.

Jonathan Crary (2012) refletiu sobre a transformação do conceito da visão no século XIX, no esteio do desenvolvimento da imagem técnica em movimento. A experimentação científica daquele século foi marcada por intensa atividade normativa. A exploração do corpo humano, por exemplo, aferiu e sistematizou medidas, funções e reações fisiológicas (Ibid.). A maior parte da anatomia humana já havia sido descrita, mas surgiram novas formas de visualizar o corpo e compreender seu funcionamento. Entre os estudos físicos e ópticos, destacou-se o da “persistência da imagem retinal”, também chamado de “pós imagem” (Crary, 2012, p.105). O cientista Peter Mark Roget, em 1824, descreveu que as imagens vistas pelos olhos persistem na retina humana por frações de segundo até sua substituição. Decorre desse fenômeno que a troca sucessiva de imagens em alta velocidade possibilita a percepção de movimento no observador, ainda que este esteja vendo imagens estáticas sobrepostas (Bendazzi, 2015, p.12).

Bendazzi (2015) ressalta que entender os desejos e o ideário de uma sociedade auxilia a compreensão de períodos históricos. Nas regiões que se industrializavam, como EUA, Alemanha, Reino Unido e França, o século XIX impulsionou o crescimento da classe média e a promoção de valores como o

³⁴ Giannalberto Bendazzi foi historiador da animação e professor na *Università degli Studi di Milano*, em Milão, e na *Griffith University*, em Brisbane.

³⁵ A lanterna mágica oferecia um espetáculo de imagens projetadas com movimento mecânico e manual, acionado pelo deslizar de placas de vidro sobrepostas e ilustradas (Kember, 2016). A história visual era acompanhada de narração verbal por um leitor do roteiro, e os shows eram realizados em qualquer sala escura capaz de acomodar cerca de 20 a 100 pessoas (Ibidem).

positivismo, o capitalismo, a atividade exploratória de aventureiros, a modernidade e a crença no progresso e na ciência. Nesse contexto, a partir de 1820 há um desejo coletivo latente pela conquista da imagem em movimento: “Cientistas, inventores, fabricantes de brinquedos, artistas e, acima de tudo, a audiência disposta a pagar ingressos, estavam interessados em uma só coisa: movimento” (Bendazzi, 2015, p.12, tradução nossa^{lviii}).

4.3

Tempo associado à visão: movimento

A partir dessa base teórica, vislumbra-se o uso do corpo humano como complemento à máquina através de dispositivos artificiais, projetados pelo homem. São objetos que necessitam da participação do corpo para o pleno funcionamento da ilusão óptica pretendida (Crary, 2012, p.99-133). Essa interação entre olhos e dispositivo, corpo e máquina, contribui para derrubar a ideia de que a experiência sensorial estivesse totalmente externa ao sujeito. Os estudos da pós-imagem demonstraram que uma imagem pode se formar na retina sem simultaneidade com um estímulo externo, o que introduz a ideia de temporalidade no conceito da percepção e experiência visual (Ibid.). Compreende-se que o corpo também pode ser parte ativa da produção desta experiência. Temporalidade e visão passam a estar associadas (Ibid.).

Marina Estela Graça (2006), entretanto, discorda da ênfase dada à “persistência retínica” para explicar a ilusão fílmica, adotando o entendimento do psicólogo Hugo Münsterberg, que considerou que a participação necessária do espectador no dispositivo cinematográfico vai além da resposta fisiológica, abarcando também dimensões imaginativas e emocionais. Para Münsterberg:

[...] o filme acontecia na mente do espectador, sendo essa a sua materialidade específica. Para haver fato fílmico, teria, obrigatoriamente que haver investimento por parte do espectador: não apenas na atribuição de sentido às configurações de dados fornecidas pela imagem projetada, pressupondo um esforço de atenção, de memória, de imaginação e de emoção, mas também na percepção da tridimensionalidade e do movimento [...]. Sem esse investimento, o filme seria apenas um jogo de sombras mortas (Graça, 2006, p.82-83).

Gardner (2012, p.3) corrobora com a crítica ao referencial convencional da teoria cinematográfica, notando que a “persistência da visão” legou a ideia de um espectador passivo, autômato, enquanto Münsterberg propõe compreendermos a participação do espectador como uma interação mais complexa e ativa.

Nesse sentido, estão dadas as pré-condições para o surgimento do cinema e animação como entendemos hoje. Uma série de dispositivos ópticos lançados no período atingem um grau de popularidade. Chamados de “brinquedos filosóficos”, exploravam a imagem retinal para entreter o público com o movimento. Entre eles estão o caleidoscópio (1816), o taumatrópio (1825), o fenacístoscópio (1832) e o zootrópio (1834). Em 1826, a primeira fotografia foi obtida na França. O processo foi aperfeiçoado nas décadas seguintes através do daguerreótipo (1839) e calótipo (1841) (Bendazzi, 2015, p.12-14). A fixação de imagens fotográficas em celuloide só foi solucionada em 1888. Até a década de 1890, portanto, a produção de imagens em movimento era feita através de desenhos. Antes disso, a fotografia era menos acessível, mais difícil de manusear e mais cara que o desenho (Ibid., p.15). É por isso que Marcos Magalhães (2004; 2010) e Bendazzi (2015) apontam que a animação está na origem do cinema, e não o contrário, pois as bases para a produção da ilusão de movimento em imagens projetadas foram sistematizadas com ilustrações antes da possibilidade fotográfica.

No século XIX, portanto, apresentaram-se pré-condições para a produção e distribuição em massa de variados formatos na cultura visual. As impressoras rotativas, desenvolvidas entre 1843 e 1866, nos EUA e Inglaterra, revolucionaram o trabalho gráfico e popularizaram criações ilustradas através de revistas, jornais e jogos (Camargo&Gordinho, 2003). Os jornais “ilustrados” têm sua ascensão a partir da década de 1880 (Lupton&Miller, 1999, p.170). O aumento do público interessado em ilustração, viabilizado por sistemas de produção mais eficientes, baratos e rápidos, criou canais de produção e distribuição posteriormente utilizados pelos quadrinhos e animação (Dowd, 2004 p.17). Os pioneiros dos quadrinhos datam de 1837 (Suíça), 1869 (Brasil), 1890 (Inglaterra) ou 1895 (EUA). Ao final do século XIX, os shows de *lanterna mágica* atingiram o auge de sua popularidade (Bendazzi, 2015, p.19), difundindo-se ao circular por cidades, vilarejos e povoados (Kember, 2016), tornando familiar a experiência de um show com projeção de imagens (Furniss, 2016, p.16). Na França, o *Teatro Óptico* de Reynaud, de 1892, um espetáculo de projeções mecânicas *ilustradas*, apresentaram um show de imagens em movimento para o público da metrópole urbana anos antes do conceito de cinema (Bendazzi, 2015, p.16). A primeira projeção cinematográfica foi realizada em 1895, na França, assim como um dos primeiros filmes de animação, *Fantasmagorie*, em 1908 (Ibid., p.31).

4.4

Segunda metade do século XX: Videogames

Os videogames, embora tenham surgido décadas depois, também dialogam com o universo *ilustrado* dos quadrinhos e animação. O jogo *Spacewar*, de 1961, é considerado o primeiro videogame programável de ampla difusão (Kent, 2001; Furniss, 2016, p.277). Foi desenvolvido por estudantes universitários em um tempo em que o público médio não tinha acesso a computadores. Segundo Kent (2001, p.91-100), o principal desenvolvedor, Steve Russell, sequer registrou o jogo pois não ambicionava lucrar com o projeto. Assim, o primeiro videogame com aplicação comercial e sucesso de público foi *Pong*, de 1972, lançado para salões de fliperama. A partir do final dos anos 1970 e início dos anos 1980, surge a tendência da tecnologia voltada para uso pessoal, como *personal computers* e consoles para jogos caseiros. É desse período, portanto, a absorção do videogame na cultura visual popular (NG, 2020). Alguns jogos e personagens estão presentes no imaginário coletivo até hoje: *Space Invaders* (1978), *Asteroids* (1979), *Pac Man* (1980), *Donkey Kong* (1981) e *Mario Bros* (1983) (Furniss, 2016, p.279).

Maureen Furniss³⁶ (2016, p. 281) refletiu sobre interseções nos setores produtivos de videogames e animação. Os videogames surgiram com capacidade gráfica e sonora relativamente simples, com enfoque maior na jogabilidade (o *gameplay*). Porém, iniciativas como *Dragon's Lair*, de 1983, um jogo que se propunha a apresentar um “estilo Disney” (Ibid., p. 278), discutiram desde cedo o potencial da animação junto aos games. Para viabilizar as sequências animadas em alta qualidade em *Dragon's Lair*, o realizador Don Bluth experimentou adaptar um *laserdisc* em uma máquina de fliperama (Ibid., p.278). Cabe observar, portanto, a questão das limitações técnicas junto ao design de objetos interativos. Tal qual observado na discussão do capítulo anterior sobre os GIFs animados e os objetos interativos em *shockwave Flash*, a disponibilidade e viabilidade de tecnologia, armazenamento, transmissão e capacidade de processamento de imagem podem impactar as escolhas dos realizadores e formatos resultantes.

Atualmente, diversos gêneros de jogos, principalmente os narrativos, trazem sequências animadas chamadas de *cutscenes*. Como atuam como um complemento “autossuficiente” à dinâmica do jogo, Furniss (Ibid., p. 283) observa que as

³⁶ Furniss é historiadora da animação e professora no *California Institute of the Arts - CalArts*.

cutscenes são criticadas por parte dos jogadores que as veem como uma “quebra na ação” ou “exibição passiva”. Nesse sentido, Furniss utiliza o termo “animated games”. Para a autora, gêneros como *adventure* e *role playing games*, explicitamente narrativos, são centrais aos “animated games” (Ibid., p.282-285, tradução nossa), pois: “são interativos e geralmente incluem narrativas que se ramificam ou uma grande quantidade de caminhos que permitem aos jogadores seguirem em várias direções”^{lix}. Os jogos de *adventure* experimentaram grande popularidade nos anos 1990 através de lançamentos como os da empresa *Lucas Arts*, um exemplo da convergência com a indústria audiovisual (Ibid., p.287). A empresa do diretor George Lucas fez sucesso no cinema, passando a operar no setor de efeitos especiais e, posteriormente, criando jogos de alto investimento como *The Secret of Monkey Island* (1990) e *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* (1992). Há jogos que fazem o caminho contrário. Um exemplo seria o videogame *Pokémon*, criado em 1996 para o aparelho *Gameboy* da empresa *Nintendo*. As criaturas do jogo são treinadas pelos jogadores para se enfrentar, numa estratégia de marketing que incentiva os fãs a colecioná-los continuamente. Assim, a franquia de games se desdobra em mangás, séries de TV e longa-metragens para o cinema (Ibid., p. 280-281).

Outro exemplo de ficção interativa é o *visual novel*. Segundo o *The Visual Novel Data Base* (VNDB, s.d.), uma comunidade online dedicada a arquivar exemplos deste tipo de trabalho, o *visual novel* mistura videogame com romance, sendo um jogo baseado em texto e apoiado em ilustrações e trilha sonora. Há um baixo grau de interatividade, mas as escolhas do jogador, ao responder diálogos da história, impactam os rumos da narrativa, possibilitando percursos e finais diferentes (Ibid.). A ilustração dos jogos, em geral, é desenhada em estilo de padrão japonês (anime e mangá), uma vez que os jogos considerados fundadores do conceito eram produtos japoneses, como videogames eróticos, *dating sims* e jogos narrativos de suspense ou investigação.

Alguns realizadores associaram o objeto de estudo da pesquisa ao *visual novel*, pelo uso de ilustração e interatividade. Entretanto, acredito que a experiência da *visual novel* seja organizada pelo texto escrito. As ilustrações atuam ao fundo, como apoio ao universo ficcional verbal, contribuindo menor aporte de informações relevantes às decisões que o jogador precisa tomar.

Pedro de Souza Melo (2021), que estudou a *visual novel* sob a perspectiva da literatura eletrônica, também defende a diferenciação entre demais jogos com “forte presença textual” (como os jogos de *adventure*) e o *visual novel*. Em sua visão, há “propósitos diferentes à textualidade”:

Nos primeiros, a leitura é um meio para a interação com as mecânicas do jogo. Já no segundo, toda a interação realizada tem, por sua vez, como objetivo o ato da leitura. Há, dessa forma, uma diferença de expectativas e objetivos entre esses dois tipos de obra. [...] É essa a principal distinção que defendemos do *visual novel* em relação a outros jogos digitais que utilizam textos verbais: a palavra é o elemento central e a leitura é a principal ação tomada pelo leitor (Melo, 2021, p.53-54).

Pelo mesmo motivo, não foram incluídas no objeto da pesquisa as ficções interativas do universo *Twine*, baseadas na leitura do texto escrito.

Além disso, a *visual novel* é possivelmente um formato já reconhecível no campo, com uma audiência interessada que possui expectativas acerca de seu funcionamento e configuração. Na visão de Leão (2021), a *visual novel* “é um gênero bem estabelecido” e já possui “convenções” características, como “caixas de diálogo”: “[...] basicamente, o jogo é uma árvore de diálogos. E você vai caminhando nesta árvore. E você tem finais diferentes de acordo com as decisões que você toma”. Entretanto, na visão de Muppet (2021), *visual novel* não é um conceito consolidado e está em processo de experimentação. Como discutido no item 2.1.4, termos contemporâneos podem ganhar força na cultura visual e serem aplicados retroativamente para objetos criados antes da conceituação de um formato. Para Muppet (2021): “Tem um monte de coisa que está caindo dentro do pote do *visual novel* mas que não era [...]. Dá para chamar de *visual novel*, porque está bombando, está popular e acaba entrando dentro do *visual novel*”.

Considerando o público e os realizadores, há interseções junto ao universo desses variados formatos discutidos anteriormente. Ou seja, um realizador, ilustrador, designer, pode trabalhar em projetos em animação, quadrinhos e videogame. Assim como o público pode compartilhar interesse por objetos de cada uma dessas áreas. Dessa forma, eventos comerciais destinados a um grande público, como a *ComicCon Experience*, no Brasil desde 2014, embora oriundos de feiras de quadrinhos, passaram a se apresentar como eventos de “cultura pop”, pretendendo abarcar uma imaginação compartilhada de histórias em quadrinhos, animação, videogame, ilustração, artes gráficas, filmes e séries audiovisuais.

4.5

Globalização, design e cultura visual

Nota-se que a grande maioria das invenções comentadas se deu em poucos países que, historicamente, desenvolveram-se industrialmente antes de outras regiões do globo. São também países que engajaram em processos imperiais, que hoje recebem atenção crítica, na construção de seu poderio econômico. O primeiro país a industrializar-se foi a Inglaterra, ainda no século XVIII, e até o final do século XIX apenas França, Bélgica, Holanda, Alemanha, Itália, EUA e Japão formavam o grupo de potências industriais (Azevedo, 2010, p.13). Nesse sentido, Bendazzi (2015, p.31) observa que a expansão do cinema foi o primeiro exemplo de “colonização cultural”. Os países periféricos a esses processos participaram em grande parte apenas como público espectador, recebendo os filmes produzidos pelos que detinham a capacidade tecnológica de realizá-los, como Estados Unidos e Europa, sem muitas oportunidades de envolver-se na construção da nova linguagem que foi pouco a pouco absorvida na cultura.

Os manuais nos dizem que o cinema de atrações se baseou em filmes de não-ficção enquanto o cinema clássico apoiou-se em narrativas e na linguagem narrativa. A mudança levou mais de uma década, mas pouco a pouco, a audiência foi levada ao entendimento que cenas consecutivas significavam vários momentos de uma mesma ação; que um close não queria dizer que o ator fora decapitado; que uma transição com fechamento e abertura da íris significava a passagem do tempo ou mudança de localização; e por aí vai. Em outras palavras, pela tentativa e erro, uma comunhão entre audiência e cineastas gerou a linguagem visual especial do cinema (mais tarde chamada de audiovisual). / Que viria a ser uma linguagem internacional. Foi o primeiro exemplo na história de uma colonização cultural global, uma vez que o resto do mundo, sem exceção, aceitou o que havia sido decidido na Europa e nos Estados Unidos (Bendazzi, 2015 p.30-31, tradução nossa).^{lx}

Como exemplo comparativo, o Brasil foi proibido de realizar atividades industriais até 1808 (Azevedo, 2010, p.14-15), momento da transferência da família real de Lisboa para o Rio de Janeiro. Entretanto, as poucas iniciativas industriais no século XIX estavam relacionadas ao café e ao algodão (setor têxtil). O período de maior industrialização brasileira, visando maior autonomia, só veio a ocorrer no século XX, entre 1930 e 1956 (Ibidem).

Dessa forma, não surpreende que no estabelecimento de novos formatos ilustrados no Brasil, personagens históricos como Araújo Porto Alegre e Angelo Agostini tivessem vivência no exterior, com passagens por países centrais na codificação desse repertório (Maringoni, 2006, p.24-28). Araújo Porto Alegre,

fundador do jornal *Lanterna Mágica*, em 1844, e a quem se atribui a primeira charge na imprensa brasileira, viveu e estudou em Paris entre 1831 e 1837 (Ibid.). Agostini, italiano de nascimento e pioneiro dos quadrinhos e da ilustração jornalística no Brasil, também viveu em Paris antes de iniciar sua carreira na imprensa brasileira, entre 1864 e 1908 (Ibid). Ambos teriam tido oportunidade de conhecer e inspirar-se no universo gráfico da ilustração e caricatura europeia, como a obra de Honoré Daumier e a revista ilustrada *Punch* (Ibid).

Marina Estela Graça (2006, p.45-46) discute em sua teoria o problema do elo conceitual que se estabeleceu entre “cinema” e o “suporte filme”. Decorrente da padronização dos processos técnicos, esta suposição levou à “uniformização e dominância do formato fotográfico, espetacular, narrativo e comercial”.

E, contudo, no plano técnico, a cisão terá sido maior quando as várias máquinas que compõem o dispositivo filmico foram subtraídas à manipulação e sujeitas a protocolos e regras de standardização que as blindaram, naquele que foi o primeiro esforço de globalização técnica e econômica que o mundo conheceu. Disso mesmo já Hugo Münsterberg tinha consciência quando, em 1916, afirmava: “O fato de cada produtor tentar distribuir seus filmes para todos os países força uma padronização extrema em todo o mundo das imagens em movimento” (Ibid.).

O trabalho no contexto industrial da animação, portanto, segue “regras de significação extremamente codificadas”, buscando a qualidade técnica, a perícia, o espetáculo e o entretenimento (Ibidem, p.130-132).

Leonardo Freitas Ribeiro (2012, p.93-97) compreendeu a produção na animação em dois grandes grupos, com objetivos distintos: “comercial” e “autoral”. A primeira é a da “indústria da animação, grandes estúdios e publicidade”. A segunda se refere à “animação independente, experimental e marginal”. Na produção comercial, há divisão do trabalho em grandes equipes, linhas de montagem e terceirização de etapas, visando escala e retorno financeiro aos produtores. A animação autoral é motivada pela expressão e experimentação, embora também possa obter sucesso comercial. Geralmente apoiada em curtas-metragens em pequena escala, é realizada por poucos animadores e utiliza maior diversidade de técnicas. Os dois grupos, entretanto, dialogam e interpõem-se. Ribeiro (2012, p.97) observa que, no Brasil, os festivais de animação e curta metragem têm importância histórica, funcionando como “uma rede paralela de distribuição cinematográfica”. Muitos diretores e animadores começaram no curta-metragem, onde aprenderam o ofício, para depois trabalhar na indústria. Assim, Ribeiro (2012, p.159) nota que o curta autoral é a “base” do sistema, de onde saem

ideias inovadoras e futuros talentos, ressaltando a importância de políticas públicas de apoio à cultura, como as que viabilizaram o crescimento recente da indústria de animação brasileira.

Há, portanto, um descompasso entre o acesso a recursos e as possibilidades de investimento para realizadores ao redor do mundo. Se compararmos duas produções para o público mainstream, o filme brasileiro *Tromba Trem*, realizado pelo *Copa Stúdio* em 2022, teve um orçamento estimado em 4,6 milhões de reais (IMDb, 2022), cerca de 853 mil dólares. Já o filme da *Disney/Pixar*, *Red: Crescer é uma fera*, do mesmo ano, foi realizado com 175 milhões de dólares, segundo estimativas no site IMDb (2022)³⁷.

No caso dos quadrinhos, Érico Assis (2018, p.57-59) observa que países e culturas diferentes absorveram o formato “fixando tradições com variações”. Assim, os “três principais mercados de quadrinhos” são EUA, França-Bélgica e Japão, que se refletem nos produtos “comics, bandes dessinées e mangás”, por vezes apresentados por lojas online em seções separadas³⁸ nos websites (ibid., p.57-59). Entretanto, “as coincidências entre os segmentos seriam grandes o suficiente para considerar que comics, bande dessinée e mangá referem-se à mesma mídia e um termo caberia como tradução do outro” (ibid., p.57-59).

Do ponto de vista do design, é importante perceber que os *standards* na cultura material funcionam como uma camada extra de mediação, uma interface onde a obra será experienciada enquanto produto no cotidiano. Esses padrões, nos quadrinhos, por exemplo, se referem a formato de página, tipo de encadernação e quantidade de páginas. Assim como ocorreu no cinema, os realizadores em países periféricos à indústria global, como o Brasil, na maioria das vezes, adotam ou se adequam a *standards* pré-definidos por produtores centrais internacionais. Nesse sentido, é importante não invisibilizar essa camada de interface, que não é *dada* ou neutra. Por outro lado, considerando a criação digital, de modo preliminar, nota-se, nos objetos digitais ilustrados investigados na pesquisa, que ainda não há interfaces padronizadas ou convencionadas para as misturas, excetuando-se um grau de

³⁷ Em outra situação observada, ressalvadas as diferenças entre setores distintos do cinema de animação, um mainstream, e o outro a opção por uma produção autoral, o diretor e animador brasileiro Marcelo Marão (2023), em entrevista por ocasião do lançamento de seu primeiro longa metragem, observou que “comparativamente à última longa da *Pixar* ou *Disney*, o nosso orçamento total seria o equivalente a nove segundos do filme deles”.

³⁸ Entendidos como gêneros pelo campo.

controle atrelado à distribuição e compatibilidade com o sistema operacional dos Apps (iOS, Android, Windows etc.).

Para exemplificar a partir de objetos analisados na tese (no item 4.6.5), observamos que os apps *Web of Deceit*, *Phallaina e Florence* foram desenvolvidos através da ferramenta *Unity*. Todos se apresentam como trabalhos envolvendo quadrinhos interativos ou games. Entretanto, apesar de se apoiarem no mesmo software e envolverem quadrinhos na mistura com interatividade, não há um *standard* único para as soluções do design de suas interfaces. A maneira como o conteúdo é organizado graficamente e o modo que o leitor interage e navega pelos trabalhos são distintas. Isso difere do modelo produtivo de quadrinhos, games e animações convencionais, que, em muitos casos, partem de padrões básicos na estrutura de suas interfaces. Uma publicação impressa no padrão norte-americano de quadrinhos, por exemplo, teria um tamanho de papel esperado (17 x 26cm), um certo número de páginas (16 a 32), estrutura a partir da qual cada produção cria sua obra com liberdade. Games também possuem bibliotecas com bases pré-fabricadas para diversos gêneros de jogos, sobre as quais programadores e designers constroem suas visões particulares inserindo ilustrações, customizações e programações. Os objetos digitais ilustrados pesquisados na tese, parecem projetos cujas interfaces ainda são iniciadas sem uma base comum. Como disse um entrevistado sobre a dificuldade em realizar um objeto desse tipo: “Antes de mostrar a obra, você tem que ainda construir o museu primeiro para colocar o desenho dentro depois” (Loques, 2021).

Segundo Brendan Keogh³⁹ (2015, p.153-155), o setor hegemônico da indústria dos videogames é conhecido pelo termo “Triple A”. Seus jogos são produzidos por estúdios e lançados por publishers, envolvendo equipes extensas em ambiente de trabalho corporativo e com alto investimento financeiro. Os estúdios desenvolvedores são muitos e espalhados pelo mundo. Porém, os publishers são multinacionais de número reduzido, concentrando controle criativo sobre os jogos mainstream. Essa indústria baseia-se na ideia de evolução tecnológica. Ao mesmo tempo, devido ao alto investimento realizado, possui aversão ao risco. Assim, os jogos tendem a buscar um realismo crescente nos desenhos e gráficos, mas, simultaneamente, são conservadores nas temáticas e formatos, favorecendo a aposta

³⁹ Keogh é professor, autor e pesquisador no *Queensland University of Technology*, em Brisbane, com interesse em estudos de videogames envolvendo produção, consumo e cultura.

em uma “nova geração” de jogos *superiores*, porém, *similares* aos já existentes, afinando a diversidade de jogos futuros.

O setor de videogames Triple-A é dominado por jogos que precisam enquadrar-se em temáticas conhecidas e gêneros mecânicos (fantasia, ficção científica, militarismo, tiro em primeira pessoa, RPG ou ação); Precisam ser “difíceis”, “realistas” e “complexos” de maneiras convencionais; Precisam agradar a um núcleo particular de homens jovens no público; E também precisam apresentar inovação tecnológica (Keogh, 2015, p.155)^{lxi}.

Nesse sentido, Ivan Mussa (2019)⁴⁰, que estudou a relação entre os *gamers* e movimentos políticos de extrema-direita, concluiu que a “cultura *gamer*” age como “uma força anti-experimentação” e “anti-lúdica” preocupada em defender sua “concepção inócua de ‘diversão’”. Assim, ataques a esse conceito de “diversão” são entendidos como “uma ameaça à ‘identidade *gamer*’”. Mussa (2019, p.68) observa, entretanto, que a crítica aos *gamers* e a *cultura gamer* não deve ser entendida como um ataque “aos videogames e seus jogadores, mas à sua redução ao público masculino, heterossexual, cisgênero e branco”.

Retomando Keogh (2015, p.155-156), este observa que a cena de videogames *Indie* floresce a partir dos anos 2000 como reação aos ditames da indústria dominante. Pequenos realizadores, sozinhos ou em equipes reduzidas, passam a lançar jogos no mercado com maior liberdade criativa e temática. Com a Internet, é possível distribuir uma produção com escala e custos menores, sem depender das grandes redes de lojistas. Entretanto, há uma relação simbiótica entre os setores *Indie* e o *Triple A*, onde desenvolvedores mantêm o rótulo de *Indie* mesmo depois de obterem sucesso e subsequente distribuição e produção pelos mesmos canais dos jogos mainstream. Nesse sentido, o *Indie* não deve ser entendido como “amadorismo” mas um questionamento ao “status quo” do mainstream. Em última instância, oxigenam as ideias da indústria.

A *pixel art*, os jogos de rolagem lateral e a música lo-fi dos jogos indie são parte de uma tentativa deliberada de retornar a uma “era de ouro” do desenvolvimento de video-games (os jogos que os desenvolvedores jogavam quando criança) e, em parte, representam também uma necessidade econômica já que, trabalhando sozinhos ou em pequenas equipes, os jogos 2D são mais fáceis de produzir. (Keogh, 2015, p.156)^{lxii}.

Além do *Triple A* e o *Indie*, Keough (2015, p. 157-159) observa que há os crescentes setores de jogos *Casual* e *Do It Yourself (DIY)*. Os primeiros são projetos comerciais de menor investimento e direcionados a um público diverso,

⁴⁰ Mussa é professor do Departamento de Mídias Digitais da Universidade Federal da Paraíba.

viabilizado pela Internet das redes sociais e smartphones. Destinados a fruição casual no cotidiano, demandam menos dedicação dos jogadores. Porém, impactam a identidade *gamer* ao expandi-la. Os jogos *DIY* são jogos “feitos por fazer”, sem fins comerciais. Porém, não devem ser ignorados como um *hobby*, pois impactam e transformam a indústria. Com a democratização de ferramentas de uso livre para a criação de jogos, cada vez mais pessoas experimentam com o formato. Seriam entendidos assim, como algo análogo aos fanzines. Keogh (idem) explica que o Casual representa fazer jogos para uma variedade maior de pessoas. Já o *DIY* possibilita que uma variedade maior de pessoas passe a fazer jogos.

Há ainda as recentes categorias de videogames *hypercasual* e *hybrid-casual*. Segundo Anthony Pizzo⁴¹ (2023, tradução nossa): “Os jogos *hypercasuais* são aqueles simples e fáceis de jogar, construídos em torno de uma mecânica de jogo central tal como *parear* (ex.: *Candy Crush*), *encaixar* (ex.: *Tetris*) ou *desviar* (ex.: *Temple Run*)”^{lxiii}. Já os *híbrido-casuais* são elaborados pela combinação de mecânicas de jogo do *hypercasual*, além de “oferecerem a oportunidade de progresso” (Ibid.) através do desenvolvimento de personagens e construções no mundo ficcional. São games produzidos especificamente para o público que joga em smartphones (Ibid.). Segundo Pizzo (2023) essas categorias apresentaram o maior crescimento no setor de videogames na Internet entre 2018 e 2021, representando 36% dos downloads de jogos. Acredita-se que a pandemia de Covid-19 favoreceu a expansão do segmento (Ibid.). Assim como o objeto da pesquisa, são distribuídos em app através de lojas virtuais. São jogos “leves”, cujo design segue a máxima “menos é mais”, visando permitir que o jogador “pule direto dentro do jogo”, intuitivamente (Pizzo, 2023). O jogo *Flappy Bird*, de 2013, foi um dos primeiros exemplos, e o termo *hypercasual* foi popularizado por Heinze (2017). Outro ponto de interesse é que esses jogos exploram “segmentos de mercado negligenciados” (Pizzo, 2023). Por receberem maior adesão do público feminino e de idosos, as categorias forçam mudanças na indústria dos jogos que, antes voltada para um público masculino e jovem, passa a projetar para uma audiência diversa (Ibid.). Além disso, o hábito de jogar em *smartphones* se tornou “onipresente”, dos países ricos àqueles em desenvolvimento. O fato de operarem em um contexto que dispensa a tecnologia de ponta, cria uma brecha para superar a chamada “divisão

⁴¹ Pizzo é professor na *School of Business, La Salle University*, Filadélfia.

digital”, o “acesso desigual a tecnologia e internet” (Ibid.), permitindo que jogadores de países e realidades distintas compitam entre si. Entretanto, Pizzo (2023, tradução nossa) observa que essas categorias de jogos “são desenhadas para serem fáceis de começar, porém difíceis, impossíveis de derrotar, ou mesmo infinitos, assim, criando um ciclo repetitivo que pode alimentar um vício”.

Retomando o desenvolvimento dos quadrinhos, em seu processo de padronização também houve reações e resistências ao enrijecimento criativo das grandes produções. Dowd (2004, p.10-24) observa que, nos EUA, em contraponto aos *comics strips* e os *comic books* do mainstream, surgiram movimentos alternativos como os “comix”, nos anos 1960, e os “alternative comics”, na década de 1980, questionando o sistema produtivo institucionalizado. Além disso, há os fanzines e mini-comics que, inspirados no do-it-yourself (DIY), difundiram a autopublicação: são produções “amadoras” por serem realizadas fora de um contexto de contratação do mercado profissional, com tiragens de menor escala e produção que pode incluir processos artesanais na confecção. Porém, seus autores são movidos por projetos estéticos autorais e com possibilidades diversas às tendências do mainstream, em relação às quais não se posicionam em relação de inferioridade, alguns ambicionando, posteriormente, a profissionalização. A produção digital refletiu inicialmente essas correntes e tendências.

A industrialização, portanto, gerou dois efeitos que destacamos. No âmbito da globalização, há desequilíbrio no intercâmbio cultural. Alguns países têm menor participação na produção de obras midiáticas e influência reduzida sobre os rumos desses formatos, atuando mais como público (ou mercado consumidor). Em outro sentido, houve a consolidação de práticas dominantes em cada setor, onde convenções e padronizações são, por vezes, erroneamente confundidas com os limites dos formatos. Assim, resumidamente, existe a animação convencional e os filmes de autor; existem os quadrinhos mainstream: *comic books* de super-heróis (padrão norte-americano), os mangás (padrão japonês) e os álbuns de *BD* (padrão franco-belga); e existem os alternativos: independentes, mini-comics e fanzines; Há videogames *AAA* e os *indies*, *casuais*, *hipercasuais* e *DIY*.

Apesar de visões antagônicas, os setores se retroalimentam. A indústria amplia a formação de público, mercado e postos de trabalho. Os autores e realizadores independentes e alternativos fomentam experimentações e inovações questionando os formatos convencionais, apresentando maior diversidade temática

e estilística. Por outro lado, produtos convencionais tendem a obedecer a expectativas de público e investidores, limitando ou pré-determinando estilos e temas para reduzir riscos comerciais. Ainda assim, há diversidade de abordagens e estilos mesmo nos padrões da indústria, refletindo características originalmente regionais que se traduzem em nichos absorvidos globalmente.

Nesse sentido, destacamos a visão de designers como Ken Wong que discutem colocar em discussão as fronteiras de videogame e seu público em potencial. Para Wong (Batchelor, 2017) “a *missão* dos jogos está em aberto” e os desenvolvedores “deveriam estar sempre questionando definições e categorias de games para ir além delas”. Em sua visão, uma maneira de ampliar a audiência seria fomentar “novos tipos de experiências, com novos valores e histórias”, como games baseados em “experiências pessoais”^{lxiv}. Em conferência sobre o mercado asiático de videogames, destacou como seu videogame *Monument Valley* encontrou espaço junto a um público *não-gamer*:

Queria fazer um jogo que impressionasse designers digitais. [...] Achei que estávamos fazendo um jogo para hipsters. [...] Acabou que estávamos fazendo jogos para não-gamers; pessoas que cresceram na cultura digital e apreciam coisas estéticas, bonitas, interfaces usáveis e agradáveis. E isso significou que era muito acessível, então *Monument Valley* se tornou popular com crianças, famílias e idosos (Wong apud Handrahan, 2018)^{lxv}.

Outro tipo de abordagem que também questiona o desenvolvimento a um público exigente e restrito é o *Compassionate Game Design*, que traduziremos como *Design de Jogos Compassivo*. Segundo Aslihan Tece Bayrak⁴² (2020) o conceito surgiu durante a busca por videogames comerciais para aplicação terapêutica na reabilitação de pacientes com *parkinson* (Bayrak, 2020, p.16). Bayrak observa que videogames podem auxiliar no engajamento de pacientes recuperando-se de condições variadas de saúde. Estudos demonstraram que o jogo *Pokémon GO*, por exemplo, foi benéfico na reabilitação de pacientes que precisavam caminhar diariamente (Ibid., p.13). Ao caçar *pokémons*, tinham motivação extra para realizar a terapia. Assim, videogames podem auxiliar em maior adesão a tratamentos, além de facilitar a distribuição, alcance e monitoramento de terapias e resultados (Ibid., p.6). Porém, a partir de análise dos jogos convencionais e problemas encontrados, observa-se que a área de game design, em geral, pouco envolve os jogadores na etapa de desenvolvimento (Ibid.,

⁴² Professora de *Game Development* da *Media Design School* em Auckland.

p.1). Dessa forma, jogadores com limitações motoras ou mentais, enfrentando problemas de saúde, não conseguem participar dos desafios propostos pelo design de jogos convencional. Nesse sentido, jogos comerciais ou mesmo autorais entendem que um game “não é para todos” e produzem para um “subgrupo demográfico mais lucrativo” como audiência (Ibid., p.5). Bayrak defende um paradigma “centrado no jogador” para videogames inclusivos e aplicáveis em contextos terapêuticos e educacionais (Ibid., p.3). Assim, o *design compassivo* busca “maximizar o alcance” dos jogos. Segundo Bayrak:

Um jogo compassivo tolera as falhas de um jogador com gentileza em vez de confronto, para que as falhas sejam percebidas como oportunidades de desenvolvimento, ao invés de tentativas malsucedidas; portanto, o sentimento que resta não é de frustração. Um jogo compassivo permite um tempo extra para adequação às capacidades do jogador, em vez de confrontá-lo com um desafio que ele não pode superar; portanto, o sentimento restante não é de baixa na autoestima. Os jogos compassivos não competem com o jogador onde eles não podem melhorar; em vez disso, incentivam a participação do jogador, proporcionando um ambiente harmonioso e sugestivo de apoio e cuidado. Por isso, primam pela acessibilidade, inclusão, cuidado, tolerância e adaptação. A compaixão, neste sentido, parece entrar em choque com a noção de desafio e conflito no design de jogos. Ao contrário, trata-se de encontrar a área certa no design do jogo onde o desafio deve ser encaixado, para que seja possível aos jogadores superá-lo de forma justa, em vez de enfrentarem um problema insolúvel, intransponível devido às suas limitações e sentirem-se incompetentes. Portanto, a compaixão não sugere remover o desafio, mas sim colocá-lo em uma área onde a progressão do jogador não seja limitada por sua condição de saúde. Trata-se de cuidado e tolerância com aquilo que o jogador está atravessando para que sua competência se desenvolva (Bayrak, 2020, p.8)^{lxvi}.

Assim, podemos pensar que o contexto contemporâneo permite aos realizadores, seja de videogames, quadrinhos e animações, refletirem sobre os *standards* que foram consolidados pela indústria na cultura material. Desconstruindo *formatos* e *padrões* convencionais e reorganizando suas qualidades, clichês e elementos formativos, podem propor novas soluções na criação digital a partir do repertório basilar já disseminado a uma audiência ampla.

4.6

Diferenciando Quadrinhos, Animação e Videogame

O primeiro ímpeto para desenvolver um método de análise do objeto foi refletir sobre as origens ou definições de cada formato. Entretanto, durante o processo de reflexão e pesquisa, ficou claro que não é necessário, à tese, definir quadrinhos, animação e videogame. Portanto, com apoio na teoria e na prática, vamos compreender propriedades básicas e indicadores que nos permitam

diferenciar estratégias de funcionamento de quadrinhos, animação e games encontradas na experiência dos objetos misturados. O arcabouço teórico resultante dessa reflexão serviu de modelo para embasar as análises de objetos na tese.

4.6.1

Elementos e conceitos comuns aos formatos

O texto integrado às imagens é bastante associado aos quadrinhos pelo uso dos chamados *balões de fala*. Esse conceito, entretanto, não é específico do formato. A animação em seus primórdios, do cinema mudo, utilizou *balõezinhos*. Como vimos no tópico anterior, quadrinhos e animação ganharam popularidade com a expansão midiático-comercial que envolveu a promoção de personagens, artistas e marcas disputando espaço junto ao público. Os quadrinhos se estabeleceram nas *tiras* de jornais, posteriormente tornando-se *revistinhas (comic books)* com histórias mais longas. De modo análogo, a animação foi lançada a partir de curta-metragens (Bendazzi, p.30, 2015)⁴³. Em alguns casos, entendia-se as animações como tiras animadas, pois traziam para as telas de cinema personagens nascidos nos quadrinhos (Furniss, 2016, p.19-20). Além disso, o termo *cartoon* foi utilizado para quadrinhos e para animação no mercado dos EUA, origem de produções influentes no período, junto com a França. Winsor McCay, autor de *Little Nemo*, é um exemplo do contexto que imbricou o desenvolvimento dos dois formatos (Dowd, 2004, p.13). Além do sucesso como ilustrador e quadrinista, McCay era animador. Seus filmes eram apresentados como “moving comics”. Outro exemplo foi Émile Cohl, a quem se atribui um dos primeiros desenhos animados. Segundo Gardner (2012, p.6), Cohl era ilustrador e quadrinista de jornais e revistas antes de se tornar pioneiro da animação, aos 50 anos de idade. Pode-se dizer que os quadrinhos *falaram* primeiro que o cinema, através do balão. É compreensível, portanto, que animações mudas, como *Felix the Cat* e *Krazy Kat*, até os anos 1920, utilizassem o recurso para se expressar nas telas, pois a convenção era entendida pelo público, também leitor de quadrinhos.

⁴³ O primeiro longa animado é de 1917, *El Apóstol*, do ítalo-argentino Quirino Cristiani. No mesmo ano, Seth realizou *Kaiser*, primeira animação no Brasil (Bendazzi, 2015, p.86).

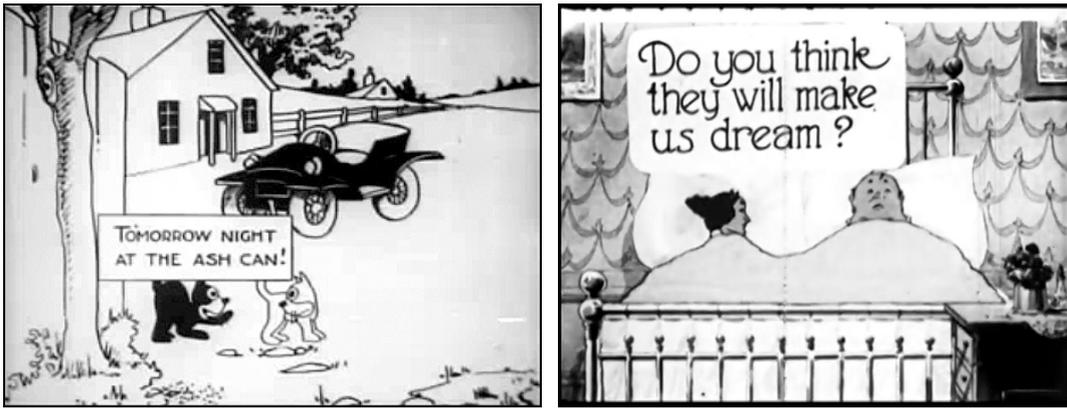


Figura 34 – Animações do cinema mudo utilizando balões de fala. Primeiro filme do Gato Félix (à esquerda), *Felline Follies*, de 1919, e *The Flying House*, de McCay, de 1921 (à direita).

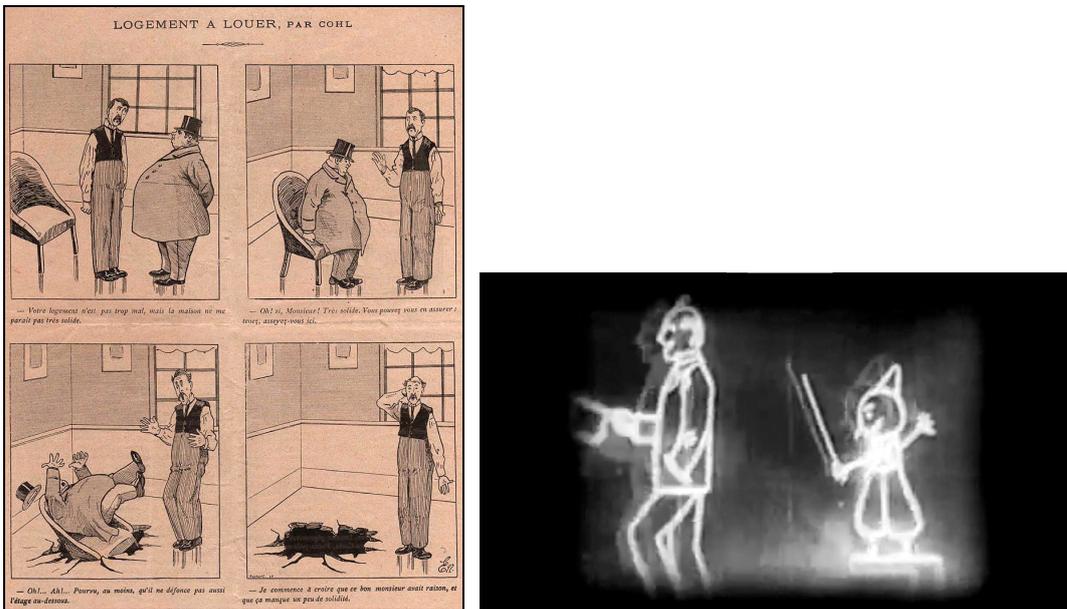


Figura 35 – Émile Cohl, autor do primeiro desenho animado, também foi cartunista. Tira em quadrinhos de Cohl, de 1897 (à esquerda) e tela do filme *Fantasmagorie* (à direita), de 1908.

Para María Lorenzo Hernández⁴⁴ (2019, p.103), as relações entre ilustração e animação são “praticamente embrionárias”, importantes para compreender o desenvolvimento subsequente da imagem em movimento. Além disso, Lorenzo Hernández (2019, p.104) entende que a influência dos quadrinhos, como “referência” e “fonte temática” foi “decisiva” para a consolidação da animação, que, no início do século XX, ainda era uma “indústria incipiente”. Entretanto, a colaboração e a influência mútua entre ilustração, quadrinhos e animação, que periodicamente renova os campos (Lorenzo Hernández, 2019, p.124), foram férteis desde então, sendo o trabalho de *concept art* (ibidem, p.107), a conceituação

⁴⁴ María Lorenzo Hernández é animadora e professora de animação e desenho no Departamento de Design da *Universitat Politècnica de València*. Editora da revista *Con A de animación*, autora de livros e filmes. Recebeu o prêmio Goya pelo filme *La Noche del Oceano*, em 2016.

através de esboços e ilustrações para orientar o design e estilo de uma produção, um ponto de convergência mais evidente⁴⁵.

Posteriormente, as primeiras gerações de videogames também utilizaram texto integrado às imagens, refletindo as limitações da tecnologia disponível. Nos jogos de gênero *adventure*, por exemplo, as falas de personagens foram comumente narradas por escrito. Além disso, o audiovisual contemporâneo também utiliza texto integrado a imagens, em legendas, *stickers* ou comentários, aplicação corriqueira na Internet baseada em vídeos curtos transnacionais.



Figura 36 – Jogos de *adventure* com texto integrado às imagens. Telas de *Mystery House*, de 1980, e *Maniac Mansion*, de 1987. Reproduções da Internet.

Outro conceito que se confunde entre os formatos é a sequencialidade das imagens e seu envolvimento com a participação do leitor. Tanto os quadrinhos e a animação trabalham com uma narrativa ilustrada organizada por imagens em sequência e dependem da participação do leitor na construção de sentido entre textos e imagens. Os videogames também podem trabalhar com imagens sequenciais e, tal como outros formatos artísticos, dependem do envolvimento dos jogadores para o sentido de seu universo ficcional. O que diferencia os formatos, entretanto, é a maneira como se dá o envolvimento do leitor para articulação dos sentidos no objeto. Vamos destacar alguns pontos que nortearão nossas análises: o grau de acesso e liberdade do leitor na aquisição da narrativa, o controle do tempo e a existência de regras balizando a experiência no meio digital interativo.

⁴⁵ O *concept artist* é “um artista capaz de ilustrar qualquer ideia”, que desenha buscando encontrar a visualidade para um projeto: seu clima, suas cores, o design de seus personagens e de sua indumentária, a locação da história, referências históricas etc. Para exemplos concretos de obras que ilustram cruzamentos entre ilustração, animação e quadrinhos ver Lorenzo Hernández (2019).

4.6.2

Acesso, aquisição e controle do tempo

Thierry Groensteen⁴⁶ (2015, p.10-16) teorizou sobre os quadrinhos considerando-os enquanto um “sistema” e uma linguagem; um “conjunto original de mecanismos produtores de sentido”. Sua visão opõe-se à busca por elementos essenciais dos quadrinhos, apartados do sistema. Entre outras consequências, isso promoveria uma supervalorização da relação texto-imagem. Groensteen defende que é a percepção sistêmica dos elementos em funcionamento conjunto que caracterizam a leitura dos quadrinhos, com primazia da imagem sobre o texto. As imagens nos quadrinhos ocupam mais espaço que os textos e são fundamentais na construção de sentido, sendo percebidas, pela visão do leitor, primeiro que o conteúdo da escrita. Sua abordagem tem como unidade mínima o quadro, pois “o requadro manda na imagem” (p.36), daí a importância que atribui à análise estrutural contextual da forma antes de se debruçar sobre o conteúdo.

Para Groensteen (2015, p.14), o que é específico dos quadrinhos não são códigos que, isoladamente, podem ser compartilhados com outras linguagens, mas a *mobilização simultânea de todos eles*, funcionando como uma linguagem distinta das demais. Por isso, não seria a simples sequencialidade espacial nem o balão de fala a caracterizar os quadrinhos, mas a “combinação original” desses códigos, seu “sistema” peculiar. Para Groensteen, a condição básica para os quadrinhos é a “solidariedade icônica”:

Definiremos como solidárias as imagens que participam de uma sequência, apresentando a dupla característica de estarem apartadas (faz-se essa precisão para descartar quadros individuais que encerram em si uma riqueza de padrões ou anedotas) e serem plástica e semanticamente sobredeterminadas pelo simples fato da sua coexistência *in praesentia* [...] A condição necessária, senão a única, para que possamos falar em quadrinhos é que as imagens são diversas e correlacionadas de alguma forma (Groensteen, 2015, p.27-29).

Groensteen (2015) estrutura sua proposta de sistema dos quadrinhos a partir de dois conceitos centrais: a “espaçotopia” e a “artrologia”. O primeiro é o estudo das relações espaciais características desse formato. O segundo se refere à análise da articulação do conjunto. Os quadrinhos dependem da articulação espacial para a construção de sentido, que inclui desde o planejamento mental do artista ao

⁴⁶ Thierry Groensteen é pesquisador e teórico dos quadrinhos, lecionou na *École supérieure de l'image* e foi diretor do *Museu de Quadrinhos de Angoulême*.

trabalhar a mídia até a liberdade de acesso do leitor ao conteúdo. As imagens espalhadas dos quadrinhos dependem de movimentos conjuntivos, traçando elos entre as mensagens imagéticas e as textuais. Este movimento permite o surgimento de um “discurso articulado” na justaposição de quadros (ibid., p.65).

O ponto mais importante da teoria de Groensteen a informar nossa pesquisa é a atenção dedicada a percepção espacial do formato, onde as interações decorrentes dos arranjos possíveis na organização dos requadros e elementos gráficos, como as redes de balões de fala, impactam a dinâmica de leitura e fruição dos quadrinhos. Assim, a leitura dos quadrinhos não é meramente sequencial (linear), mas também *tabular*, pela organização dos quadros no espaço que permite a vista simultânea de diferentes fragmentos do tempo e espaço correlacionados – numa mesma história e tratamento estilístico. Como uma rede, quadros distantes entre si na obra, posicionados em páginas diferentes (que não são vistos simultaneamente) podem criar conexões e interdependências cuja leitura acumulada permite retrabalhar as expectativas e o sentido da história⁴⁷.

A visão de conjunto gera a tensão característica da experiência dos quadrinhos entre o prosseguir pela narrativa (linear) e o olhar tabular que nos atrai à configuração de requadros espalhados (ibidem, p.98). Nesse sentido, Groensteen evidencia que a antiga definição de quadrinhos como “arte sequencial” possuía a carência de ignorar a amplitude das relações espaciais do formato. Os requadros orientam uma *sequência* de leitura linear, mas o olhar pode perambular pela página ou apreendê-la de relance antes de se fixar em uma imagem ou na leitura de um balão (Ibid., p.57-58).

Nesse sistema, a operação do *layout* é fundamental, pois é responsável pela regência dos parâmetros “espaçotópicos” (Ibid., p.98, p.127) como designar tamanho, proporção e posicionamento dos quadros; determinar o nível de autonomia e pertinência deles no conjunto; planejar a rede de balões de fala e sua aplicação, estruturar a *decupação* do tempo (“momentos do tecido narrativo”) e do espaço (“vistas parciais”, “enquadramentos seletivos” e “composição de cena”), entre outras possibilidades de gestão do espaço nos quadrinhos que influenciam na narrativa e na experiência do leitor.

⁴⁷ Groensteen (2015, p.153-155) trabalha sob o conceito de “entrelaçamento”.

Como a pesquisa visa aproximar-se de objetos ainda não padronizados no meio digital, não iremos nos aprofundar em aspectos da teoria voltados para quadrinhos convencionais em páginas impressas, submetidas a normas editoriais regionais consolidadas. Na Internet, pode haver uma separação dos quadrinhos em telas sucessivas, impactando contextos espaciais da página impressa. Escrevendo sobre as primeiras gerações de quadrinhos digitais, Dowd (2004, p.25) observa que, em geral, perdemos a “percepção simultânea interligando o *todo* e as *partes individuais*”, diferente do que experimentamos na página de quadrinhos planejada, o que frustra o leitor^{lxvii}.

O que é importante, do ponto de vista do acesso do leitor às imagens nos quadrinhos, é o grau de liberdade, distinto da animação e dos games. Na experiência dos quadrinhos, se pode observar quase simultaneamente mais de uma imagem em sequência, vislumbrando, de relance, o conjunto de imagens diagramadas no espaço delimitado. A leitura em quadrinhos pode circular em todas as direções, inclusive regressando a imagens anteriores, de acordo com o ritmo do leitor. Vejamos como esse acesso e aquisição é diferente na animação, devido à importância do controle do tempo naquele formato. Para isso, primeiro precisamos olhar a questão do ponto de vista dos animadores.

Na revisão bibliográfica, diferentes autores apontam que o controle temporal, através da manipulação quadro a quadro, é central à articulação da experiência na animação (Graça, 2006) (Magalhães, 2004, 2015) (Williams, 2012) (Senna e Gamba, 2016).

Como nosso objeto de pesquisa é *ilustrado*, com imagens construídas pelo *desenho*, é importante refletirmos sobre a diferença não apenas entre o *desenho animado* e aquele *estático* dos quadrinhos, mas também em relação ao audiovisual de imagens fotográficas (sequência viva), considerando as possibilidades que a animação pode aportar à experiência de objetos digitais *misturados*.

Marina Estela Graça⁴⁸ (2006, p.95-96) refletiu sobre o potencial expressivo e poético da animação, considerando o *fazer* do animador como *presença* sintética no interior da tecnologia, pelo uso *consciente e sensível* da técnica e da gestão do tempo, assumindo o caráter material e *inventivo* do desenho. Nesse sentido, Graça

⁴⁸ Marina Estela Graça é animadora, pesquisadora e professora na Universidade do Algarve. Contribuiu para a estruturação dos cursos em Design de Comunicação e em Imagem Animada (Ciac, s.d.). Seu livro *Entre o olhar e o gesto* foi publicado no Brasil pela editora Senac, ampliando a teoria disponível ao desenvolvimento do campo de animação (Ribeiro, 2012, p.40).

(2006, p.93), a partir do pensamento de Pierre Hébert, conceitua que a animação trabalha com “aquilo que se perde do desenho”. Ainda que o filme *visto* não corresponda diretamente ao fazer do autor, a passagem efêmera e *transitória* dos elementos de linguagem possibilitam uma experiência no espectador: “São tornados presentes para que radicalmente se transformem noutra coisa no espírito do espectador”.

A reflexão dialoga com a concepção de animação de Norman McLaren⁴⁹:

Animação não é desenho-que-se-mexe, mas a arte de movimentos-que-são-desenhados. O que acontece entre cada fotograma é muito mais importante que aquilo que existe em cada fotograma. A animação é, portanto, a arte de manipular os interstícios invisíveis no meio dos fotogramas (McLaren apud Magalhães, 2004, p.12)^{lxviii}.

O trabalho de animadores experimentais como Norman McLaren e Len Lye é discutido na pesquisa de Marcos Magalhães⁵⁰ (2004, 2015), que foi aluno de McLaren durante intercâmbio no *National Film Board* do Canadá. Para Magalhães (2014), “o animador não está interessado em imagens fixas, mas na diferença de um quadro para o outro”. Assim (idem, 2015), mesmo as imagens “estáticas” desenhadas pelo animador são pensadas como parte de um *continuum* para representar o movimento:

A imagem que o animador manifesta não está congelada, parada no tempo. Todas as imagens fixas que o animador é capaz de criar fazem parte do continuum que as origina, e deste não se descolam jamais. O animador escolhe dentro deste continuum as melhores etapas que vão representar o tempo que ele quer retratar. Através das posições-chave ou key-frames, ou por seus intermediários, os intervalos ou in-betweens, conseguem representar fatias do tempo, bi ou tridimensionais, equivalentes ao que costumamos chamar de fotografias estáticas, que juntas e ordenadas no filme vão construir um novo tempo através do movimento (Magalhães, 2015, p.68).

⁴⁹ Norman McLaren, animador escocês, radicou-se no Canadá a partir de 1941, convidado pelo *National Film Board* (NFB) para iniciar o projeto de um estúdio de animação e espaço de capacitação de animadores. Venceu o Oscar de animação em 1952, com *Vizinhos*, e a Palme d’Or em 1955, com *Blinkity Blank*. Em 2009, *Vizinhos* foi escolhido para o arquivo *Memory of the World Register* da Unesco (McLaren, 2023) (Thorburn, 2018).

⁵⁰ Marcos Magalhães é animador e professor de Cinema de Animação na PUC-Rio. Recebeu o *Prêmio Especial do Júri* do Festival de Cannes em 1981, com o filme *Meow!*. Após a estadia no *National Film Board* do Canadá e convívio com McLaren, Magalhães, junto com outros animadores brasileiros, contribuiu para a organização do primeiro programa oficial de formação de profissionais de animação no Brasil, além da fundação do *Festival AnimaMundi* (Kerber, 2015).

Investigando a animação como linguagem, Senna e Gamba⁵¹ (2016) também concluíram que a chave para a distinção do formato está no sistema quadro-a-quadro, na manipulação característica do tempo:

É no quadro a quadro que reside a edição minuciosa e precisa não do personagem ou dos objetos, mas do tempo. O tempo no filme de animação não é apenas uma referência para a duração do plano. Ele é uma entidade presente com a qual o animador deve constantemente negociar. [...] O controle do quadro a quadro não integra a linguagem, ele é a linguagem (Senna e Gamba, 2016, p.43).

O cinema de animação *anima* através de imagens desenhadas quadro a quadro. Mesmo em técnicas como o *stop motion*, com imagens capturadas em câmera fotográfica, a construção do movimento é realizada quadro a quadro, no tempo do animador. No cinema de sequência viva, a ilusão de movimento acontece através de imagens capturadas pela fotografia em *velocidade contínua*.

Para Graça (2006, p.95-97), o dispositivo na animação é integrado fisiologicamente: “exposto, manipulado, integrado e superado”. O processo de filmagem fotográfica, diferentemente, oculta parte dos processos, que mantém parte dos procedimentos no processo de transformação e codificação das imagens “protegidos do olhar”, no interior dos dispositivos (Idem, p.59). Por isso, nota que animadores como Bishko e Hébert falam em “sentir os fotogramas” ou “sentir entre as imagens” como processo fundamental ao potencial da animação: “O filme animado surge a partir do modo segundo qual todo o corpo vivo do animador interage com toda prótese técnica de produção fílmica, sendo por isso também expressão do mundo e da natureza”.

Essa liberdade de manipulação possibilita uma qualidade *metamorfósica* na animação:

O sistema quadro a quadro, por si só, representa com sucesso eventos que se sucedem no tempo. E que eventos enxergamos? Um elefante virando uma casa, pessoas virando outra pessoa, um personagem magro inflando como um balão. Metamorfoses. A metamorfose é uma possibilidade inata do trabalho quadro a quadro, e apenas do quadro a quadro (Bendazzi, 2015, p.31, tradução nossa).^{lxix}

O cineasta Sergei Eisenstein (1986, p.21) se referiu a essa qualidade da animação como “*plasmaticidade*”, algo como uma “habilidade para adotar dinamicamente qualquer forma”:

Uma habilidade que chamo de *plasmaticidade*, porque aqui temos um ser representado pelo desenho, um ser com uma forma definida, um ser que atingiu

⁵¹ Marcelus Gaio Silveira de Senna é professor do Departamento de Análise e Representação da Forma da Escola de Belas Artes da UFRJ. Nilton Gamba Junior é professor do Departamento de Artes & Design da PUC-Rio e coordenador do LADEh - Laboratório de Design de histórias.

uma aparência definida, e que se comporta como um protoplasma primordial, antes de possuir uma forma estável, mas capaz de adotar qualquer forma [...] (Eisenstein, 1986, p.21).^{lx}

Eisenstein (1986, p.12-21) se indagava de onde Disney teria retirado essa ideia para desenvolver nos desenhos animados e porque esse fenômeno seria tão atraente ao espectador. Assim, observa que há exemplos de manipulação da forma física nos quadrinhos, cartuns, livros ilustrados e gravuras. Há miniaturização e crescimento instantâneos em *Alice*, de Lewis Carroll. Há braços, narizes e pescoços alongados em gravuras japonesas de Hokusai ou em *Max & Moritz* de Wilhem Busch. Os números circenses também exploram os atos de contorcionismo. Para Eisenstein, é um processo atraente por si só, em sua forma mais “pura” ou “abstrata”, mesmo “sem história”. Entretanto, para o cineasta, o personagem “instável” do desenho animado fascina porque sua “aparência cambiante” parece “natural”, sem uma “expressividade paradoxal” como acontece nos membros elasticamente distorcidos em outros contextos (Ibid., p.22).

Também devido a essa qualidade, para Richard Williams⁵² (2012, p.16, tradução nossa) o *dictum* da animação é: “Não faça o que a câmera pode fazer – Faça o que a câmera não consegue fazer”!

Reflexões nessa linha emergiram nas conversas com realizadores do campo, quando entrevistados se referiam ao desafio de buscar aplicações significativas para cada formato nas misturas. Resumidamente, no caso da animação, sua força estaria, por exemplo, em ocupar-se de imagens que têm dificuldade em serem filmadas⁵³.

Marina Estela Graça (2006, p.124) discute essa qualidade como “apanágio de todos os desenhos animados”, lembrando como Erwin Panofsky chamou-a de “fantástica independência das leis da natureza”. Isso decorre da maneira como a animação suspende o automatismo e o referencial naturalista do filme fotográfico (Idem). Desde o princípio, a animação possibilitou romper com a “janela” ilusória convencionalizada na imagem renascentista e fotográfica.

Ao comparar as diferenças no trabalho do tempo entre quadrinhos e animação, McCloud (1993, p.7, tradução nossa) observou que “cada quadro de um filme é sucessivamente projetado exatamente no mesmo espaço – a tela – enquanto

⁵² Richard Williams (1933-2019) foi um animador e diretor canadense. Recebeu dois Oscars, pelo curta *A Christmas Carol*, de 1971, e pelo longa-metragem *Uma cilada para Roger Rabbit*, de 1988. Williams atuou na capacitação de animadores, cuja experiência resultou no livro *Animator's Survival Kit*, de 2001, bastante difundido entre estudantes de animação (De Wit, 2019).

⁵³ Ver “Especificidades dos formatos” no item 5.5.

cada quadrinho em uma HQ ocupa um espaço diferente” (Idem)^{lxxi}. Groensteen (2015, p.36-37) diferencia o requadro quadrinístico e o plano cinematográfico, observando que, nos quadrinhos, o requadro *condensa* o tempo e serve para fracionar a diegese, dividindo espaços e momentos temporais na história. Além disso, suas proporções e dimensões podem variar nos quadrinhos. Já no cinema, a proporção e forma do enquadramento são, em geral, constantes ao longo de um filme (Idem, p.50-53).

A animação desenha o *movimento* dentro de um tempo próprio e um mesmo enquadramento. Os quadrinhos, ao contrário, *esparramam* momentos distintos em tamanhos variáveis, lado a lado. Agora, abordando a questão do ponto de vista do leitor ou espectador, quem assiste a uma sequência de animação não controla o ritmo da exibição, *acompanha* o tempo do animador, que jamais renuncia a *condução* do movimento. A imaginação do espectador precisa articular as imagens contínua e atentamente, acompanhando os *frames* por segundo⁵⁴.

Devido a essa diferença na estratégia de apresentação, Will Eisner⁵⁵ (2008, p.56) entendia que o espectador de um filme está mais sujeito a ser surpreendido que o leitor de quadrinhos, pois “só pode ver os eventos exatamente na ordem em que eles são mostrados”. Em comparação, nos quadrinhos, o leitor avança ou recua na história no próprio tempo, o que torna mais difícil de surpreendê-lo. Assim, para Eisner (2008, p.75-77), o pensamento contido no *fazer* e no *fruir* dos formatos é diferente, ainda que quadrinhos e animação sejam *desenhados* e possam compartilhar personagens, temas, estilos e histórias.

Neil Cohn⁵⁶ refletiu sobre as diferenças na compreensão entre “narrativas gráficas versus narrativas filmadas” (Cohn, 2020, Cap.8, tradução nossa). Dois pontos discutidos por Cohn corroboram com a maneira que propomos diferenciar quadrinhos e animação na tese. A primeira, é a distinção entre a organização por

⁵⁴ Em algumas interfaces analógicas, o espectador pode alterar o ritmo de exibição da animação. Por exemplo, no passar de páginas de um *flipbook* ou no girar de um fenascitoscópio. Além disso, podemos considerar a possibilidade de propostas interativas em objetos digitais ilustrados que permitam ao espectador acelerar ou desacelerar o ritmo da animação, como em controles de *retroceder*, *acelerar* e *câmera lenta* na reprodução digital. Entretanto, o espectador não tem acesso ao controle dos intervalos quadro a quadro, os interstícios da animação, que se mantêm proporcionais ao ritmo e são fundamentais à percepção de movimento.

⁵⁵ Will Eisner foi autor de quadrinhos e professor da *School of Visual Arts* de Nova York. Popularizou o termo *graphic novel* com a obra *Um contrato com Deus*, de 1978. Em 1988 o prêmio Eisner foi criado nos EUA homenageando-o.

⁵⁶ Neil Cohn (2020) é professor da *Tilburg School of Humanities and Digital Sciences*, na Holanda, no *Department of Communication and Cognition*.

layout espacial ante aquele temporal. Cohn observa que um filme pode, excepcionalmente, dividir a tela em partes, criando quadros, por exemplo, mas, ainda assim, a maneira como o contexto temporal dos quadros será entendido é diferente daquele dos quadrinhos (no filme geralmente se intui que os eventos são simultâneos), além de inexistir a expectativa por uma ordem de leitura na tela dividida, dada a escassez de estruturas navegacionais neste tipo de layout (Cohn, 2020, p.150). Ou seja, nos quadrinhos o leitor precisa deduzir o percurso de leitura, que nem sempre é linear. Na animação a sequência é dada.

Cohn (2020, p. 150-151) também destaca o “controle temporal sobre o ritmo da narrativa” como um “subproduto da diferença entre layout temporal versus espacial”. Na narrativa audiovisual, como o espectador tem “pouco controle sobre o ritmo da recepção da sequência de unidades narrativas”, é necessário “manter o foco de atenção no fluxo de informação para acompanhar” (ibid., p.151). Já o leitor de “narrativas estáticas” tem a possibilidade de “determinar o próprio ritmo enquanto engaja com imagens em sucessão ao longo de uma página”, e sua atenção é “conscientemente” direcionada à “navegação pelos layouts e a aquisição de conteúdo”^{lxxii}.

Estudos empíricos compararam, por exemplo, a leitura de dois layouts em quadrinhos. O primeiro apresentava apenas um quadrinho por página. O segundo, seis quadrinhos, em um *grid* três por dois. Segundo Cohn (2020, p.151), embora os participantes tenham observado o mesmo conteúdo geral nos dois layouts, os leitores demoravam mais naquele que exibia apenas um quadrinho por página, o que refletia, para os pesquisadores, o entendimento de que, diante de um quadro único, não seria possível voltar para ler os quadrinhos anteriores. Ou, ao contrário, no layout espacial, com muitos quadrinhos, a leitura era mais rápida porque era possível reler quadrinhos adjacentes. Outro estudo solicitou aos participantes compararem uma mesma narrativa exibida em sequência, em duas versões, em quadrinhos e em animação. Quando a versão animada foi vista por último, os participantes demonstraram maior dificuldade em lembrar-se dos eventos da história. Para Cohn, isso possivelmente reflete a ausência de controle sobre o ritmo de leitura na animação. Além disso “a maneira como sequências são apresentadas podem introduzir demandas diferentes no sistema de compreensão” (Cohn, 2020, p.151).

Portanto, a articulação de sentido nos quadrinhos e na animação acontece através de dinâmicas distintas. Na análise de objetos misturados, é importante nos perguntarmos quando uma sequência de animação incorporada ao objeto fomenta uma expressão significativa em animação. Devemos considerar que, no meio digital, técnicas de animação podem ser aplicadas sem uma articulação maior de sentido, com finalidade decorativa ou pouco expressiva, por exemplo. Da mesma forma, é possível que elementos associados aos quadrinhos sejam incorporados em objetos misturados, como balões de fala ou divisão de quadros, sem, de fato, oportunizar a experiência de leitura em solidariedade icônica, que produza a experiência de ler quadrinhos ao menos durante um módulo do objeto.

Vamos analisar dois objetos para exemplificar as questões discutidas até aqui. Primeiro, um objeto que envolve animação interativa com uso significativo da animação. Em seguida, um objeto que mistura quadrinhos e animação, mas, a meu ver, onde a leitura em quadrinhos poderia ignorar o recurso da animação, pouco expressiva na mistura.

4.6.2.1

Análise de *Quarantine Soundscapes*

Quarantine Soundscapes é um trabalho publicado em 2020 pelo jornal New York Times. Ilustrado e animado por Liang-Hsin Huang, desenhista taiwanesa, é um objeto digital com interface interativa baseado em animação.

Para sua elaboração, o jornal coletou registros de som ambiente enviados por leitores durante o período de isolamento social na pandemia de Covid-19, construindo assim a “paisagem sonora” (“sonic landscape”, tradução nossa) de diversos cotidianos naquele momento atípico.

No *site* dedicado ao conteúdo, cada paisagem sonora é apresentada ao leitor acompanhada por uma animação de Huang e uma citação do leitor que enviou o registro, com nome, idade, cidade e seu estado.



Figura 37 – *Quarantine Soundscapes*. Reprodução da Internet.

As animações e a edição sonora são projetadas para funcionar em *loop*, o que permite ao leitor tomar o tempo necessário para interagir com as informações visuais e sonoras, antes de tomar uma ação para prosseguir a uma nova paisagem. É interessante notar que, embora sejam animações cíclicas, o trabalho de Huang difere do uso corriqueiro de animações na Internet, como os GIFs Animados. A interface é projetada de forma que seu desenho tenha protagonismo, ocupando a tela inteira, auxiliando uma imersão do leitor na narrativa. Apesar de não serem longas, as animações de Huang manifestam uma intenção poética, postura que corrobora para desacelerar a leitura, contrapondo-se a experiência de alternância constante entre conteúdos, links e apps, corriqueira na Internet. A duração do *loop* em cada paisagem sonora varia, mas consegue promover a postura de espectador no leitor, tal como no modo de aquisição da animação convencional. Temos a expectativa da construção de sentido com desenvolvimento narrativo mais complexo pela observação da sequência animada em sua totalidade.

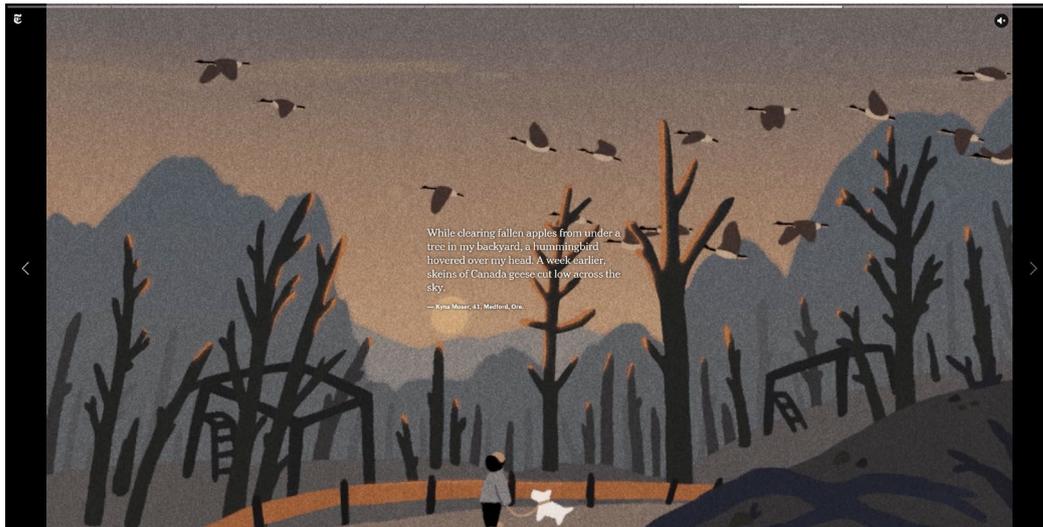


Figura 38 – *Quarantine Soundscapes*. Reprodução da Internet.

Os desenhos de Liang-Hsin Huang valorizam espaços e paisagens sem destacar a presença da figura humana. Além disso, a desenhista não representa o espaço de modo naturalista ou preciso. Ao contrário, as paisagens e espaços são imprecisos e poéticos. Árvores e outros elementos podem abstrair-se em manchas e texturas, ainda que não deixemos de entendê-las como tal no contexto da paisagem. A estilização de formas e o raciocínio gráfico codificam e sintetizam os elementos das paisagens de modo peculiar, que, dessa forma, diferem das expectativas de uma imagem fotográfica. Não sugerem, por exemplo, um espaço tridimensional mensurável (uma perspectiva linear). Assim, em minha visão, as imagens ilustram histórias de lugares e pessoas reais, com nome, idade e localização geográfica descrita pelo texto, mas operam em dialogar com essas informações sem delimitar ou conduzir excessivamente a imaginação a informações específicas. Apesar de ilustrarem situações peculiares, as imagens podem evocar uma sensação de uma familiaridade universal, como um cartão postal estrangeiro ou uma página dupla de um livro infantil cujo universo te cativa sem maiores explicações. Outra estratégia no desenho que aproxima o leitor e promove postura calma são as composições pacíficas (equilibradas em linhas horizontais, com paleta de cores com pouco contraste de valor e baixa saturação) e a valorização do espaço natural (o homem urbano ante a vastidão da natureza). Assim, o desenho de Huang também atua para favorecer o devaneio do leitor que se ambienta com os códigos e vazios dos espaços imaginados.

Conversamos com Huang (2021) a fim de compreender sua experiência e visão no projeto. Segundo a animadora, sua participação se limitou à ilustração e

animação, não tendo envolvimento na parte do design interativo da interface. Contrariando minha percepção como leitor da obra, para conceber as imagens, Huang buscou informações na ferramenta *Google Maps* para visualizar os locais exatos ou mais próximos dos registros sonoros antes de desenhá-los. Uma forma de trabalhar distinta de quando realiza seus curtas metragens autorais, onde prefere desenhar de imaginação, sem tantas referências. Ela observa que não havia visitado nenhum dos lugares que ilustrou. Sua intenção era inspirar no leitor a sensação de estar nos lugares reais de onde vieram as gravações:

O conceito principal que o diretor queria para o projeto era permitir que as pessoas experienciassem outros lugares, porque todos estavam em quarentena. Por exemplo, a animação do caminhão de sorvete era em Nova Iorque. Então eu queria que as pessoas sentissem que estavam numa rua nova-iorquina e não em outro lugar. Porque cada rua parece bem diferente em cada cidade e país (Huang, 2021, tradução nossa)^{lxxiii}.



Figura 39 – *Quarantine Soundscapes*. Reprodução da Internet.

Entretanto, o portfólio de Huang (2021) sugere uma desenhista interessada em explorar representações diversas do espaço através de animações, ilustrações e quadrinhos. Em alguns casos, o próprio espaço é sugerido como personagem principal onde, apesar de não vermos pessoas em cena, percebemos o efeito de sua presença refletida nesse ambiente protagonista. Acredito que o efeito obtido nas animações de *Quarantine Soundscapes*, de uma conciliação do referente regional (peculiaridade) com um grau de abstração e universalidade (familiaridade), é fruto dessa pesquisa e experimentação no repertório da desenhista. Segundo Huang:

Comecei a fazer isso porque a maioria dos desenhos animados mainstream tem um personagem, uma cara e uma história. Mas eu queria muito encontrar um caminho diferente da animação *live action*. Tinha que haver algo que só a animação pode fazer. Comecei a buscar exemplos e a explorar mais o espaço e as transições entre

coisas diferentes. Achei isso interessante e meio que dava para contar uma história. Então segui por esse caminho. Outro ponto é que gosto muito de poesia. E a poesia às vezes expressa uma ideia muito simples que não é uma história completa. Então é mais sobre a sensação. E queria sentir isso da mesma maneira na animação. [...] Fico ansiosa quando faço esse tipo de filme. Será que está muito abstrato e ninguém vai entender? Me preocupo com isso (Huang, 2021)^{lxxiv}.

A animadora também revelou que desde cedo se interessava por representações não realistas no desenho, o que a levou a buscar a graduação em animação após cursar ensino médio técnico em desenho. Segundo ela, seu interesse maior está na expressão do tempo. Mesmo quando faz quadrinhos parte de uma imaginação da animação, como uma forma de expressar ideias que não teria recursos para animar.

Da minha formação, comecei pela animação. Então quando experimento um formato diferente, ainda assim coloco o conceito de tempo ali. [...] Pessoalmente, acho difícil expressar uma ideia em apenas uma imagem. Estou acostumada com imagens sequenciais. É por isso que faço animação: quando penso em algo, já imagino um storyboard (Huang, 2021)^{lxxv}.

Huang realizou os desenhos para esse projeto digitalmente. É indiferente quanto ao uso de ferramentas digitais ou artesanais, considerando importante que o resultado produzido pela técnica escolhida “se encaixe” na proposta do projeto. Porém, gosta do desenho feito à mão e utiliza técnicas variadas para manter essa “sensação” mesmo quando desenha digitalmente.

Para essas animações, fiz tudo digitalmente. Mas em meus trabalhos pessoais pinto manualmente, então se pode ver texturas de desenho manual neles. O motivo para fazer isso é porque realmente gosto da sensação do artesanato. Além disso, no desenho manual, às vezes acontece um erro. Mas no digital você controla tudo. Então muitos erros acontecem durante o processo [artesanal] e às vezes eu realmente aprecio esses erros (Huang, 2021)^{lxxvi}.

Nesse caso, o trabalho digital, para ela, seria uma “maneira oposta de fazer arte”, onde a realizadora acrescenta os “erros” posteriormente, para dar corpo e complexidade ao resultado final.

[...] porque no desenho digital, às vezes quero fazer com que pareça que foi feito à mão, então crio alguma falha, coloco sujeira ou alguma textura nele. E trabalhando manualmente, às vezes tem muita sujeira no desenho. Aí apago e escaneio para o computador. Então sinto que são maneiras opostas de trabalhar e aprecio fazer das duas formas (Huang, 2021)^{lxxvii}.

Em uma paisagem de *Quarantine Soundscapes*, vemos um quintal compartilhado por edificações sob a chuva. O texto, enviado pela leitora Violet, de 37 anos, moradora de Portland, afirma: “Sempre gostei do som da chuva. É como ganhar um aplauso apenas por estar presente”^{lxxviii}. Som e imagem trabalham em

conjunto para gerar a percepção de uma chuva leve ou de uma tempestade que finda, com pequenas goteiras se dissipando rumo ao solo após escorrerem pelas beiradas dos telhados. Nenhuma pessoa está à vista e podemos ser levados a imaginar que todos estão dentro de casa. Ou talvez estejamos nós, dentro de uma das edificações no quintal, a observar a vida lá fora por uma janela. Quem nunca precisou esperar a chuva passar espiando a água cair pela janela?



Figura 40 – *Quarantine Soundscapes*. Reprodução da Internet.

O texto incentiva o voo imaginativo, ao trazer a ideia de *presença*: estar presente ante a manifestação da natureza para ser aplaudido por ela. A casa sugere uma construção típica dos EUA com telhados e paredes de madeira, mas não se preocupa em descrever uma casa específica. O mesmo se pode dizer da vegetação. A iluminação da cena sugere um dia nublado, com poucos raios solares, talvez o lusco fusco antes do anoitecer. É real sem ser realista, ficcionalizando a partir de sons e textos. Uma fabulação dos barulhos do cotidiano na quarentena. Lido no contexto social que atravessamos na pandemia, a ausência de pessoas nos desenhos corrobora para o potencial poético e introspecção da experiência, efeito potencializado pela edição que conjuga textos, imagens e registros sonoros.



Figura 41 – *Quarantine Soundscapes*. Reprodução de tela.

Como mencionado, nas paisagens de Liang-Hsin Huang a natureza é protagonista. Não apenas o relevo, as plantas e os animais, mas, principalmente, as forças como a chuva, o vento, o sol (a luz). Nesse sentido, pode remeter a abordagens do gênero histórico da pintura de paisagem em que se buscava expressar na imagem a energia e a *vida* da natureza mais do que sua descrição (Thomas Gainsborough, por exemplo), ressaltados contextos distintos. Nas animações de Huang as folhas, galhos e arbustos balançam ritmados. O sol se manifesta em um mundo *pastel* através de alaranjados que nos aquecem (como numa praia de Sorolla).

No contexto da pandemia, o vírus foi um elemento da natureza com o qual tínhamos dificuldade de lidar enquanto sociedade. Nesse sentido, as imagens podem discutir indiretamente o sentimento de impotência humana ante a natureza, com olhar esperançoso. É a necessidade de esperar, de exercer a humildade e de aceitar as condições impostas pelo tempo. É o conforto que se encontra nas pequenas e belas experiências sensoriais que essa mesma natureza oferece. Assistir a chuva passar no refúgio seguro de um teto. Escutar o vento e os pássaros pela manhã. Confortar-se ao ver o cão do vizinho uivar de novo, ou ao escutar o caminhão de sorvete passando na vizinhança, nos assegurando que mais um dia se passa e que, apesar das notícias tristes e diárias no período da pandemia, algumas coisas continuavam como antes.

Do ponto de vista da mistura de formatos, o trabalho se aproxima de uma animação interativa, sem remeter a características de quadrinhos nem videogames. O que difere este trabalho de uma animação convencional está na construção que

reproduz as animações ininterruptamente e, ao mesmo tempo, aguarda por um *input* do leitor para passar à próxima cena. Além disso, há a expectativa de fruição de conteúdo textual escrito como em uma publicação ilustrada impressa, com diagramação conjunta de texto-imagem.

A interatividade no trabalho, entretanto, se dá mais pela imaginação, sendo a interação mecânica na interface meramente para fins de navegação. As ações para navegar entre paisagens são de uso intuitivo, bastando ao leitor clicar nas setas na margem de cada animação ou utilizar as setas do teclado para avançar ou retornar. Sendo assim, são interações fluentes com experiências frugais. A interação imaginativa pode suscitar uma experiência *singular* ou *co-experiências*.

4.6.2.2

Análise de *RRR*

RRR - RunRanRun (2018) é um trabalho interativo que se apresenta como “quadrinhos animados” (“animated comic”). Foi criado por André Bergs e Thawatchai ‘Boat’ Chunchachai, da empresa *Plastiek*, de Bangkok, Tailândia. O app é distribuído em lojas virtuais, com opções de leitura em três idiomas: inglês, francês e português brasileiro. A abertura de *RRR* remete, pelo design gráfico, a uma capa de revista de quadrinhos do gênero *comic book*.

Na história, um time de aventureiros espaciais recebem o contato de uma população de pombos cujo planeta será destruído pela colisão com um asteroide. Os pombos, abandonando desordenadamente seu planeta desértico, deixam para trás seus valiosos livros ancestrais. Esse tesouro a ser recuperado antes da explosão interessa aos aventureiros de *RRR*, instituindo o mote da narrativa, com proposta humorística e de entretenimento.



Figura 42 – Capa e páginas de RRR. Reproduções de tela.

As personagens são antropomórficas: *Fur*, o líder do grupo, é um cachorro. *Mel* é uma raposa e o terceiro membro do time é um polvo. O desenho apresenta estilização que se assemelha a de abordagens de desenhos animados de massa, com a construção da anatomia das personagens dando maior ênfase ao tronco e a cabeça, com membros proporcionalmente reduzidos. Nesse sentido, a presença do autor se faz sentir menos no gestual do traço e mais enquanto projeto, pelas escolhas estilísticas no design das figuras e padronização do tratamento dado às personagens, cenários e paleta de cores. Por se tratar de um trabalho visando à serialização em episódios e desdobramentos em outros produtos, como jogos e brinquedos, é esperado que o traço não enfatize rastros pessoais de autoria. Este tipo de abordagem facilita o trabalho em equipe e a construção de releituras das personagens em outros contextos. Além disso, para a construção dos espaços em camadas visando possibilitar o efeito de profundidade e paralaxe algumas figuras precisam de uma construção em 3D, antes de receber o acabamento que as unifica com as demais ilustrações.

O repertório com o qual o desenho dialoga contém referências comuns a séries do gênero de ficção científica espacial. A ambientação em um planeta árido ou desértico, entre povos com túnicas e conhecimentos ancestrais (ou vistos como exóticos), vivendo em meio à alta tecnologia seriam alguns exemplos. Além disso, há o design da nave peculiar dos heróis, com apelido próprio (*Whale*) e o robô assistente humanizado e preocupado com a saúde dos tripulantes. Outro contexto que ressoa em *RRR* é a figura do aventureiro explorador, pirata ou caçador de recompensas. *Fur* espera resgatar os livros, representados como artefatos valiosos.

Os livros são desenhados de modo a sugerir uma encadernação com tramas decorativas, guardado em baú junto a cálices dourados.

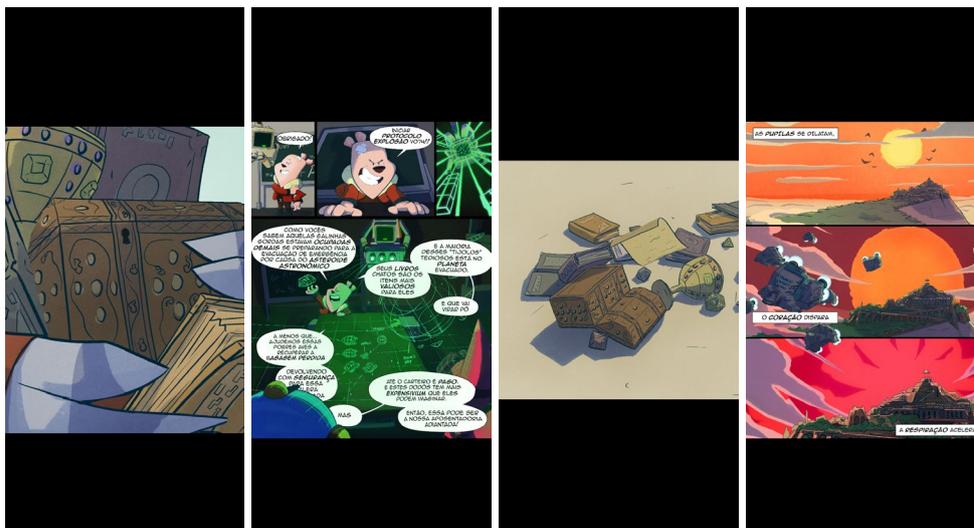


Figura 43 – Páginas de *RRR*. Reproduções de tela.

Nesse sentido, em contraste com outros objetos discutidos, que podem refletir no desenho problemas e observações da sociedade local, *RRR* não apresenta índices de contextos sociais locais. Seu imaginário vincula-se ao de franquias de ficção científica de apelo global como, por exemplo, *StarWars* e *Duna*; ou caçadores de aventuras como *Ducktales* e *Indiana Jones*. Na cultura pop, esses universos podem desdobrar-se em si mesmos, tornando opaco seu contexto histórico ou político. Poderíamos situar sua inspiração no imaginário da expansão imperialista, como as guerras dos exércitos europeus no deserto do Norte da África, lutando em meio aos povos nativos, vistos como exóticos ou atrasados; a expansão branca no *Velho Oeste*; ou os espólios da colonização das Américas e da África. Porém, este tipo de produto midiático generalizou-se de modo que dificilmente os contextos históricos que os inspiraram são percebidos e o contexto político é esvaziado, como enredos, cenários e pretextos para infundáveis histórias de aventuras divertidas.

Além de incorporar animações, o maior diferencial de *RRR* em relação a outros objetos envolvendo quadrinhos interativos está em prometer delegar ao leitor “controle sobre o ângulo de visão”. Para oferecer o recurso aos leitores, o projeto utiliza os sensores de movimento dos *smartphones* e os relaciona com as imagens da história. Assim, quando o leitor movimenta o celular, retirando-o dos eixos e inclinando-o vertical ou lateralmente, as ilustrações, construídas em camadas a fim de sugerir profundidade, interagem com o deslocamento detectado pelo

giroscópio⁵⁷ do aparelho, modificando levemente o ângulo de visão do quadrinho ao deslocar cada plano em ritmo diferente, simulando a visão na profundidade. Essa movimentação se dá dentro de um limite previsto pelo projeto, não sendo capaz de alterar completamente o ângulo de visão da cena, mas podendo revelar maior extensão de superfícies dos objetos e cenários, conferindo sensação de tridimensionalidade aos mesmos. Seria um caso de interatividade corporal ou sensorial. Abaixo, exemplos de objetos (chave e nave) apresentando tridimensionalidade na interação pela movimentação do smartphone:

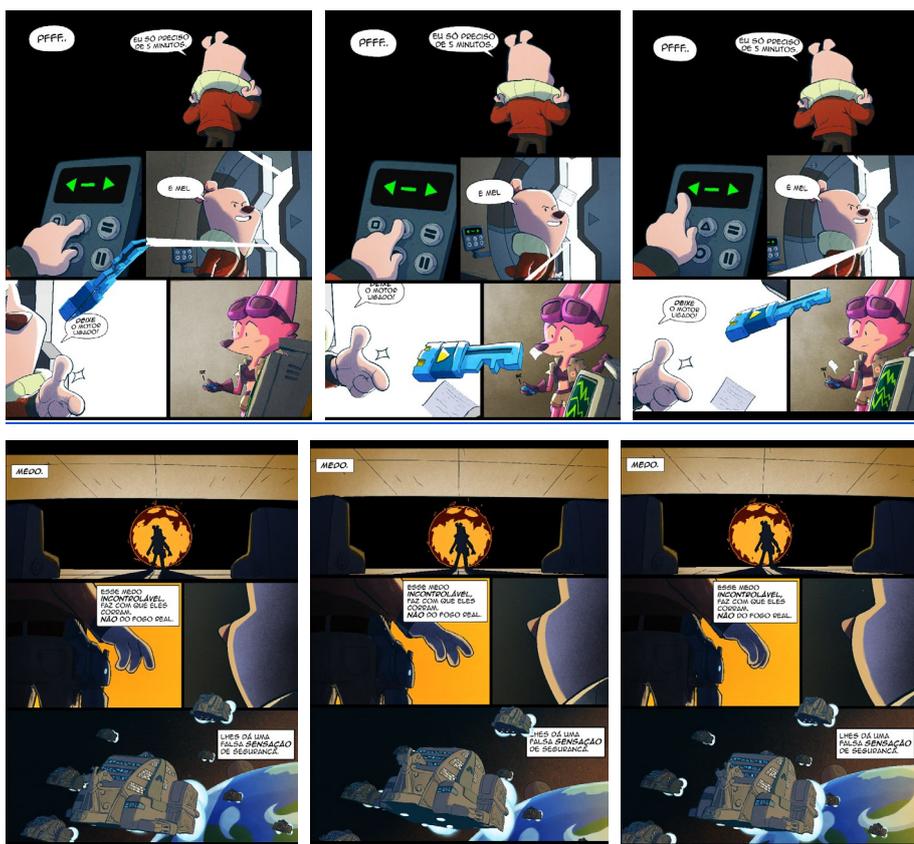


Figura 44 – Variações na perspectiva das ilustrações em RRR.

⁵⁷ O giroscópio, junto ao acelerômetro, compõe sensores de movimento comumente encontrados em smartphones produzidos hoje (Caro-Alvaro et al, 2024, p.1). O acelerômetro detecta a direção e velocidade do movimento do dispositivo, sua aceleração linear. Já o giroscópio calcula o ângulo de rotação do smartphone em relação a seus eixos. Isso permite aos realizadores explorarem interações baseadas em movimentos corporais, com aplicações comuns em games, através de controles ativados por gestos, como usar o smartphone como volante para dirigir um carro, por exemplo, onde as imagens do jogo refletem os movimentos feitos com o dispositivo (Ibid., p.2). Outro exemplo é o uso em apps que envolvem realidade aumentada, como o jogo *Pokémon Go*, de 2016, que utiliza os sensores em articulação com a câmera para que os jogadores vejam o mundo virtual a sua volta pelo movimento do smartphone, combinando “mundo real” com “objetos virtuais” em tempo real e de modo imersivo (Ibid., p.3). O giroscópio e acelerômetro são também muito utilizados em apps voltados para saúde e prática de atividade física (permitindo a aferição de passos em caminhadas, distâncias de corridas etc.) e na estabilização de imagens em fotografias e vídeos, reduzindo as eventuais trepidações provocadas pelo usuário (Ibid., p.2).

Por conta do modo instintivo como movimentamos o dispositivo e percebemos seus efeitos nas ilustrações, a interação é fluente. Entretanto, o projeto prevê a apresentação dos modos de uso antes do início da leitura. Assim, a segunda página da interface é um manual de instruções em quadrinhos, orientando o leitor a tirar proveito das possibilidades interativas no objeto.

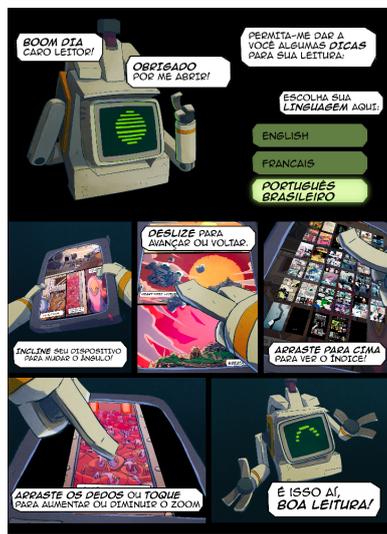


Figura 45 – Manual de instruções de RRR. Reprodução de tela.

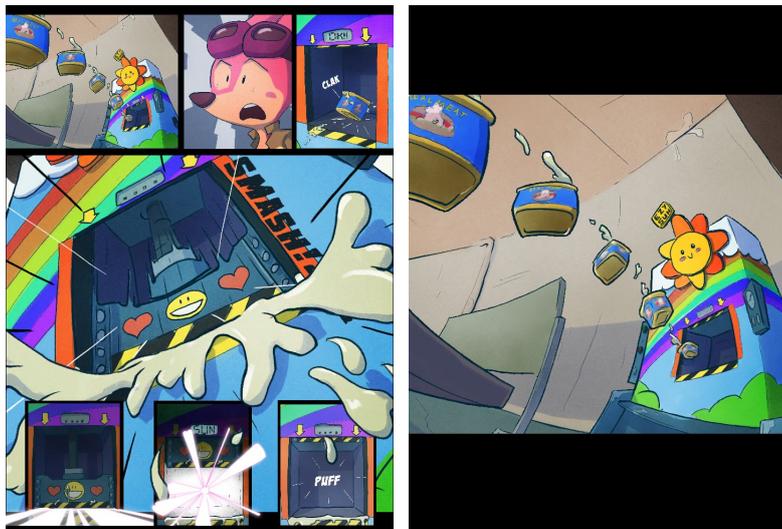
Quanto ao uso da animação, todas as imagens de RRR se movimentam em *loop*. Dessa forma, os quadrinistas controlam o posicionamento de elementos chave da composição, que podem mexer-se ciclicamente sem de fato deslocar-se, evitando desconfigurar o design da cena a ponto de torná-la ininteligível ao fluxo narrativo. Nessa estratégia compositiva, poderão ser animados a respiração e olhar das personagens, a fumaça de um incêndio, o fogaréu de naves e foguetes, sem movimentar as personagens ou foguetes em si, que são peças-chave no arranjo da composição do quadro, manifestando um pensamento mais próximo do ilustrador e do quadrinista (que quer controlar prioritariamente a composição) que do animador (que quer controlar prioritariamente o tempo). Resulta na sugestão de um tempo que parece *vivo* e, simultaneamente, *imobilizado*, pois os objetos e personagens respiram, transpiram, tremem, esfumaçam, movimentam as pernas, mas não saem do lugar. Em consequência dessa opção, os trechos animados têm menor impacto na construção de sentido, uma vez que as informações trazidas pelas animações não são essenciais à compreensão da história.



Figura 46 – Exemplo de animação de um quadrinho em *RRR*. Reprodução de tela.

A interface do app oferece ainda a opção de alternar a leitura entre a leitura do conjunto de quadrinhos diagramados e a visão ampliada de cada quadrinho. Essa solução no design oferece um controle maior ao leitor, pois na publicação em *smartphones* é adequado considerar o risco de se perder legibilidade, devido à variação dos tamanhos de tela nos dispositivos hoje. Caso o receptor tenha dificuldade em visualizar a página toda, poderá optar por ampliar cada quadrinho e avançar quadro a quadro. A interação requer aprendizagem (uma interação cognitiva), porém, uma vez internalizada a ação, a troca entre modos de visão se realiza no fluxo de leitura, em interação fluente. Essa dinâmica de leitura, quadrinho a quadrinho em rolagem lateral, foi popularizada pelo *Instagram*, através do arranjo *carrossel*, utilizado por quadrinistas na internet. Assim, páginas e tiras em quadrinhos são desmembrados em quadros isolados para mitigar o risco de baixa legibilidade. É possível, portanto, aos designers de objetos digitais ilustrados que se apropriem dessas estratégias na construção de seus objetos digitais considerando que o público já as tenha internalizado em seu repertório⁵⁸.

Abaixo, reproduções de uma página inteira e de um quadrinho ampliado correspondente, exemplificando a estratégia no design do objeto:



⁵⁸ Ver tema em 3.4.2: “Redes sociais influenciam forma dos trabalhos”.

Figura 47 – Quadrinhos ampliados em *RRR*. Reprodução de tela.

Considerando tudo isso, apesar de incluir misturas com animação e possuir instâncias interativas, o objeto oferece uma experiência de fruição que opera mais próxima dos quadrinhos convencionais em versão digital, pois permite ao leitor navegar pelos quadros em ritmo próprio e possibilita a leitura em conjunto de quadros diagramados em blocos, apresentados sucessivamente, tal como numa sequência de páginas. A interatividade oferecida é funcional, para navegação no interior da obra, ou corporal/sensorial, para explorar livremente variações na vista dos quadrinhos. Não incorpora qualidades associadas aos *games*.

Vamos retomar a discussão teórica para analisar videogames na mistura com quadrinhos e animação.

4.6.3

Um universo ficcional organizado pelas regras do jogo

Os videogames têm uma natureza multimidiática e são objetos interativos, digitais e misturados, pois absorvem com facilidade elementos associados a outros repertórios, como a animação, comumente presente em jogos através de *sprites* e *cutscenes*. Apesar disso, nem todo objeto interativo é um videogame. E nem todo uso de animação em videogames envolve assistir a uma sequência de animação, no tempo do animador. Assim, vamos refletir sobre a conceituação convencional de videogame a partir da qual podemos discutir o quanto o objeto da pesquisa se aproxima ou se afasta dessa concepção.

Nicolas Esposito (2005, p.2, tradução nossa)⁵⁹, propôs uma definição “curta e simples” de videogame que considera as seguintes variáveis conceituais: “Um videogame é um *jogo* que *jogamos* graças a um *aparato audiovisual* e que pode ser baseado em uma *história*”^{lxxix}. Portanto, sua definição depende do entendimento do que seja um “jogo”, um “jogar” e um “aparato audiovisual”. Esposito entende que um videogame *pode ser* baseado em uma “história”, sem considerar a narratividade uma pré-condição.

O caráter interativo do videogame, por exemplo, é um elemento compartilhado com os objetos que vamos estudar. Sites e apps também são mediados por um aparato audiovisual, sendo espaços navegáveis com maior ou

⁵⁹ Professor da *Gobelins L'École de L'Image*, em Paris. Coordena o laboratório de *ErgoDesign Lutin-Gobelins* e pesquisa experiência do usuário e design.

menor grau de interatividade. Entretanto, nos videogames, essa interatividade acontece dentro do ato de *jogar*, que é uma *brincadeira* com regras.

Jesper Juul (2005, p.47-48) revisou sete definições de *jogos* correntes na teoria até propor um modelo teórico para seu estudo. Juul trabalha a ideia de *jogo* de maneira ampla, não restringindo-se aos *videogames*⁶⁰. Sua reflexão apontou que as definições de jogo continham mais similaridades que diferenças, as quais organizou em três eixos que considera fundamentais para o estudo de jogos: as regras (o jogo como um sistema formal); a relação entre jogador e jogo; e a relação entre o jogo e o resto do mundo. A definição proposta por Juul estabelece seis pré-requisitos para que um sistema seja considerado um jogo:

Um jogo é um sistema baseado em regras com um resultado variável e quantificável, onde valores diferentes são atribuídos a diferentes resultados; o jogador exerce esforço para influenciar no resultado; o jogador se sente emocionalmente ligado ao resultado; e as consequências da atividade são negociáveis (Juul, 2005, p.90, tradução nossa).^{lxxx}

Ao testar sua definição, Juul notou que a maioria dos jogos tradicionais, como esportes, tabuleiros e cartas, estariam contemplados. Os únicos casos que escapavam ao seu modelo eram “novas formas” surgidas no final do século XX, como alguns videogames. Apesar disso, Juul (2005, p.74) não vê o exercício de *definir* como limitante à reflexão, ao contrário: “Ter uma definição de jogos também aponta para como podemos criar novos tipos de ‘jogos’ que tentam coisas novas que jogos anteriores não tentaram. É mais fácil de quebrar regras uma vez que você está ciente delas”^{lxxxi}. Em sua visão, os casos *limitrofes*, difíceis de classificar, não são um problema desde que esteja claro como e porque se posicionam no limite da definição.

Para tornar mais claro os casos a que Juul se refere, reproduzimos o diagrama abaixo. Nota-se que apenas aqueles que atendem aos seis pré-requisitos do modelo são considerados jogos convencionais, no interior do círculo central. Alguns gêneros de jogos são considerados *limitrofes*, como “simulações com final aberto”, “*role playing games*” ou “apostas”, situados no círculo externo. Os demais estão à margem, como os que envolvem “contação de histórias”, “hiperficção” e possuem “brincadeiras livres”. Devemos recordar que todos os exemplos de objetos de estudo catalogados na pesquisa são narrativos, sendo objetos ilustrados.

⁶⁰ Juul apoiou sua reflexão nas definições de jogo de Johan Huizinga (1950), Roger Vaillois (1961), Bernard Suits (1978), Avedon & Sutton-Smith (1971), Chris Crawford (1982), David Kelley (1988) e Katie Salen & Eric Zimmerman (2004), detalhadas no capítulo 2 de *Half-Real*.

Modelo de jogo clássico de Juul

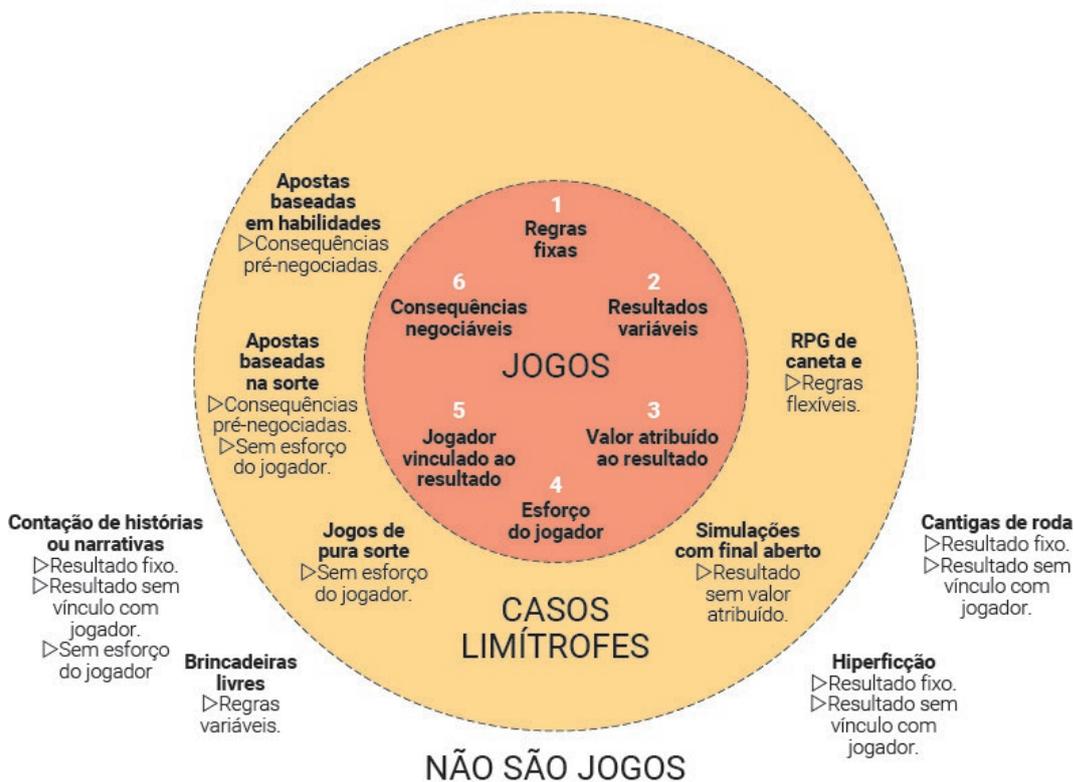


Figura 48 – Modelo de Juul (2003; 2005). Tradução e adaptação nossa.

Não vamos nos concentrar em discutir os jogos convencionais, pois nosso objetivo não é a definição, e sim, compreender objetos que se encontram nas franjas das convenções. Os videogames que Juul (2005 p.106) categoriza como “open-ended” (*jogos de final aberto*, tradução nossa) são casos limítrofes porque neles “não há valores explícitos associados aos resultados possíveis no jogo” (rompe pré-requisito 3). Entretanto, o desenvolvimento do jogo continua atrelado ao jogador (pré-requisito 5) e o jogador precisa se empenhar em jogá-lo (pré-requisito 4). Exemplos amplamente conhecidos são *SimCity* e *The Sims*.

Em sua visão, um jogo deve necessariamente gerar resultados variados e quantificáveis: “Se o resultado é o mesmo todas as vezes, o objeto não se qualifica como jogo” (Juul, 2005, p.79, tradução nossa)^{lxxxii}. Da mesma forma, as regras devem estar acima de qualquer discussão.

Por esse motivo, jogos de *forma livre* ou baseados em *narrativas*, para Juul, não são jogos. As brincadeiras livres têm regras variáveis. Já jogos *narrativos* apresentam “resultados fixos, o jogador não faz esforço para influenciar o resultado, e o jogador não está pessoalmente envolvido com o resultado” (Juul,

2005)^{lxxxiii}. Juul não elabora o motivo pelo qual trabalhos de *hiperficção* (*hypertext fiction*) estão fora de seu modelo⁶¹.

Entretanto, a ficção nos jogos não deve ser descartada como um elemento supérfluo. Mesmo não sendo essencial, a relação entre a temática, as regras e a estrutura do jogo é complexa, produzindo alegorias (Juul, 2005, p. 11-16). Nesse sentido, as regras *criam* a ficção nos videogames. Essa ficção não é percebida como em formatos que envolvem uma história explícita. Para Juul, do ponto de vista ontológico, o mundo dos videogames é instável. Entretanto, as regras desse universo são estáveis, resultando que a construção ficcional dos videogames é algo intermitente. Portanto, o jogador pode se envolver significativamente com o jogo sem uma adesão plena a seu mundo imaginário.

De todas as formas culturais que projetam mundos ficcionais, o videogame é uma forma especial na qual os jogadores podem se envolver significativamente com o jogo, mesmo se recusando a imaginar o mundo que o jogo projeta. As regras de um jogo são muitas vezes suficientes para manter o interesse do jogador. Talvez isso equipare os jogos a canções, óperas e formas culturais de balé que podem projetar ficção, mas que também podem ser desfrutadas quando não se imagina os mundos que projetam (Juul, 2005, p.434, tradução nossa)^{lxxxiv}.

Ken Wong, diretor e designer de videogames australiano, em seminário promovido pela empresa *DICE*, na Suécia, em 2014, fez uma palestra intitulada *Games without gamers*. Wong (2014) enxerga os videogames como uma “forma de arte” e discutiu os problemas em lidar com a identidade do público de *gamers*, que exercem pressão sobre os desenvolvedores. Na expectativa *gamer*, os videogames deveriam ser cada vez mais difíceis, demorados e exigentes, uma cultura que pode fomentar malefícios, como o comportamento anti social e masoquista. Wong (2014) defende que a indústria de videogames explore possibilidades criativas para além das expectativas tradicionais dos *gamers*, buscando empatia para se comunicar com o público “não gamer”. Esse ponto interessa à pesquisa, pois a procura por objetos que não são exatamente game, quadrinhos ou animação, pressupõe abertura ante convenções. Wong definiu os videogames convencionais com o seguinte aforismo do comediante Dara O’Briain (2017, tradução nossa): “Os videogames são a única

⁶¹ Hiperficção ou ficção em hipertexto é um gênero de literatura eletrônica. Pela maneira como as interfaces interativas se organizam, com histórias que oferecem bifurcações e possibilidade de leitura não linear, seu desenvolvimento possui interseções com a ficção interativa e o videogame. Entende-se também que o campo da hiperficção eventualmente buscou dissociar-se do conceito de videogame, associando-se ao conceito de literatura eletrônica (Moura, 2022). São exemplos de hiperficção: *Six Sex Scenes* (Eisen, 1996) e *The Unknown* (Gillespie et al, 1998).

forma de arte que *pune* o espectador que for mal nela, negando acesso ao restante do conteúdo”⁶².

A obrigatoriedade de resolver desafios dentro de uma regra para acessar o restante do conteúdo é uma característica que distingue o formato videogame dos quadrinhos e da animação. Embora não esteja explícita nas definições discutidas, essa dinâmica no *acesso* ao conteúdo subjaz alguns imperativos propostos no “classic game model” de Juul, especialmente o pressuposto da existência de *regras e esforço por parte do jogador para gerar um resultado diferente*. Em sua conclusão, essa característica é mencionada de modo indireto:

Os videogames são uma combinação de regras e ficção. As regras são descrições definidas do que pode e não pode ser feito durante um jogo, e fornecem desafios que o jogador deve aprender a superar gradualmente. A ficção é ambígua – o jogo pode projetar mundos ficcionais mais ou menos coerentes que o jogador pode imaginar (Juul, 2005, p.427)^{lxxxv}.

Assim, considerando interseções com os games, podemos destacar dois indicadores para observar durante as análises de objetos misturados. Primeiro, se o objeto condiciona o acesso a resolução de um desafio, como uma ação obrigatória ou um quebra-cabeça interativo. Em segundo lugar, se o universo ficcional do objeto se organiza por regras internas apreensíveis.

4.6.4

Entre os videogames e os quadrinhos interativos

De todas as misturas de formatos mencionadas, como “animated games” (jogos com animação) ou *webcomics* com GIF animados (quadrinhos com animação), a relação entre quadrinhos e videogames foi mais prevalente na revisão bibliográfica⁶³. Entre os textos revisados, podemos destacar a pesquisa de Daniel Merlin Goodbrey (2017; 2020), que propôs batizar a mistura específica entre quadrinhos e videogames de “game comic”:

Um *game comic* é um tipo de *hiper-quadrinhos* (hypercomic) que apresenta algumas características-chaves de jogos e outras dos quadrinhos no seu modo de

⁶² “You cannot be bad at watching a movie. You cannot be bad at listening to an album. You can be bad at playing a videogame. And the videogame will punish you and deny you access to the rest of the game. No other art form does this. You will never be reading a book and three chapters in, the book asks: what are the major themes in the book so far? You’ve never been listening to an album and after four songs the album goes: Dance! Dance! Show me your dancing is good enough to merit this” (O’Brian, 2017).

⁶³ Em 2021, por exemplo, foi lançada a coletânea de artigos *Comics and Videogames* (Rauscher et al, 2021), dedicada a discutir esse encontro específico.

jogar (*gameplay*). Para analisar o funcionamento de um *game comic*, é necessário recorrer a uma gama de ideias das teorias dos quadrinhos, jogos e mídia (Goodbrey, 2017, p.123, tradução nossa).^{lxxxvi}

Para balizar as características do formato *game*, Goodbrey (2020, p.46-48) adotou o modelo de jogo proposto por Jesper Juul. Para conceituar os *quadrinhos*, sintetizou as visões de Groensteen, Hatfield, McCloud e Miodrag, reconhecendo disputas conceituais entre os autores. Ao final, propôs o seguinte modelo:

1. Espaço como tempo. Os quadrinhos usam combinações de imagens no espaço para representar arranjos de momentos ou eventos temporais.
 2. Justaposição simultânea de imagens. Quadrinhos colocam imagens em justaposição espacial umas às outras, de modo que duas ou mais imagens podem ser vistas simultaneamente pelo leitor.
 3. Fechamento entre imagens. O leitor de uma história em quadrinhos extrai tempo, significado e movimento de sequências de imagens estáticas e justapostas por meio do processo de fechamento (*closure*).
 4. Redes espaciais. As sequências de imagens fazem parte de uma rede espacial maior de interrelações narrativas e estéticas que existe entre todos os elementos em uma história em quadrinhos.
 5. Ritmo controlado pelo leitor. O ritmo em que o leitor absorve as informações em uma história em quadrinhos é controlado pelo leitor e determinado pelo andamento de sua leitura e navegação pelos quadrinhos.
 6. Imagens tabulares. As imagens em uma história em quadrinhos exibem qualidades do quadro, na medida em que são deliberadamente compostas, enquadradas e ilustradas para representar momentos-chave do significado narrativo.
 7. Mistura de palavras e imagens. Embora às vezes não contenham palavras, os quadrinhos geralmente utilizam a mistura de palavras e imagens em justaposição espacial para transmitir significado ao leitor.
- (Goodbrey 2020, p.47-48, tradução nossa).^{lxxxvii}

Goodbrey (2020, p.48) ressalta que nem todos os quadrinhos apresentarão as sete características propostas. Além disso, ele reconhece que formatos diferentes, em suportes diferentes, entre os impressos e os digitais, podem enfatizar algumas qualidades ou até mesmo omitir outras. Portanto, seu modelo pretende apenas oferecer um caminho para a percepção dos processos simultâneos e interconectados que experimentamos quando lemos quadrinhos.

Como sua pesquisa visava estudar um objeto específico, nomeável, o *game comic*, e se propunha a oferecer uma definição que intersecciona jogo e quadrinhos, seu modelo não se aplica aos objetivos de nossa abordagem. Entretanto, os itens 4 (redes espaciais) e 5 (ritmo controlado pelo leitor) de sua conceituação de quadrinhos vão ao encontro de nossa opção pela adoção dessas qualidades como diferenciais.

Cabe observar que alguns lançamentos encontrados pela pesquisa documental se apresentam como jogos e, simultaneamente, quadrinhos interativos. Além do já citado *Florence*, outros exemplos são *Stilstand*, da quadrinista dinamarquesa Ida Hartman, e o jogo italiano *Buck Bradley: Comic Adventure*, “una aventura gráfica a fumetti”, ambos de 2020.

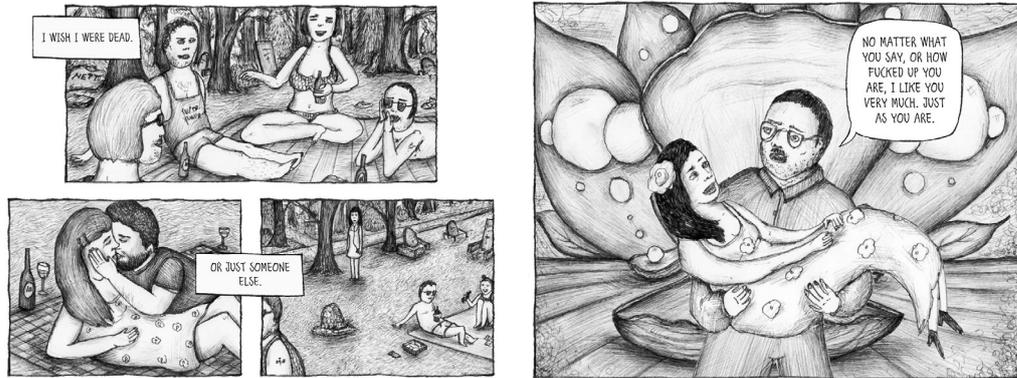


Figura 49 – Cenas de *Stilstand*, de 2020. Reprodução da Internet.

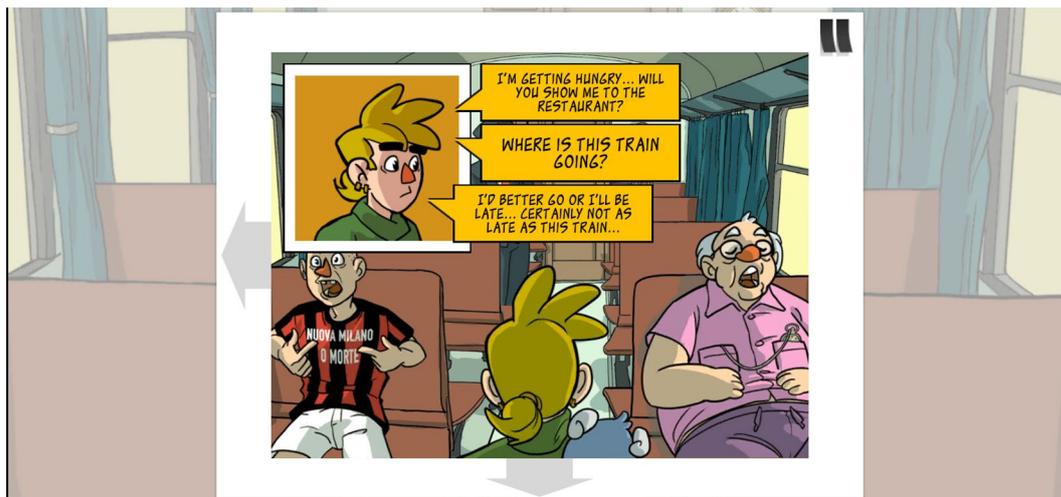


Figura 50 – Cenas de *Buck Bradley: Comic Adventure*, de 2020. Reprodução da Internet.

Considerando os critérios do *classic game model* de Juul de modo inflexível, os exemplos estariam em disputa enquanto jogos, por não apresentarem pontuação ou resultado quantificável, nem diferentes resultados a cada vez que são jogados, pois seguem um roteiro geral no qual se estrutura a história.

Também é comum encontrarmos a discussão sobre a mistura de quadrinhos e videogames ligada a exemplos de jogos com uso *superficial* de elementos associados ao universo dos quadrinhos, como balões de fala, onomatopeias, divisões de tela ou personagens de quadrinhos. Muitos exemplos não oferecem um momento de experiência aproximada à fruição de quadrinhos de fato. Esse tipo de

abordagem não interessa ao escopo da pesquisa, sendo um objeto *convencional*, como um jogo clássico em Juul⁶⁴.

4.6.5

Modelo para compreensão de misturas em objetos digitais ilustrados

As qualidades que selecionamos são pontos de partida para discutir a mistura entre quadrinhos, animação e videogame nos objetos de estudo. Apontam para as diferenças de cada formato, mas não delimita onde cada formato termina, ou seja, não os define. Isso é importante porque, como veremos nas análises, a mistura pode acontecer de maneira modular. Um objeto interativo ilustrado pode constituir-se de fases, trechos, capítulos, sequências – módulos, portanto. Um módulo pode variar seu funcionamento e dinâmica em relação aos demais, em um encadeamento misturado algo comum no design digital de sites e aplicativos. Nos concentraremos em observar, nesse funcionamento, o *acesso* do leitor na circulação pelos módulos da obra, a dinâmica de *aquisição* do leitor ao interagir com o conteúdo e sua *organização* no interior da interface (se pelo tempo, espaço ou por regras ou modo de jogar). Isso permite discutir, por exemplo, se um determinado módulo está mais aparentado de um formato, mesmo que o restante do objeto funcione mais próximo a outro formato (um objeto pode apresentar, hipoteticamente, a maioria dos módulos mais aparentados dos quadrinhos e um módulo que funciona como videogame). Pretende-se, de outra forma, aprofundar no que estamos chamando de uso *significativo* da mistura, notando situações em que sua inserção contribua para os sentidos do trabalho. Ao mesmo tempo, o modelo não pretende estabelecer um limite onde começam e terminam os formatos. As misturas são também espaços de indefinição, e eventuais soluções poderão questionar premissas e resolver questões que hoje parecem incompatíveis nos encontros. Assim, o modelo oferece um sistema aberto para discutir *objetos digitais ilustrados* com qualquer natureza de mistura, a partir do design.

A seguir, uma tabela que sintetiza nosso modelo:

⁶⁴ Por exemplo, jogos como *Captain America and The Avengers*, de 1991, e *ComixZone*, de 1995.

Diferenciação básica entre animação, quadrinhos e videogame em objetos ilustrados			
	Animação	Quadrinhos	Videogame/Jogo
Acesso às fases, cenas ou capítulos	O espectador tem acesso condicionado ao desenvolvimento das imagens no tempo.	O leitor tem controle do ritmo de leitura e pode circular com liberdade pelas imagens, podendo visualizar mais de um quadro por vez.	Resolução obrigatória de desafio interativo para avançar no conteúdo.
Aquisição	Requer atenção contínua pela duração da exibição.	Articulação espacial sistêmica em redes que inter-relacionam aspectos icônicos, estéticos e narrativos.	Universo ficcional organizado por regras ou por modo de jogar.
Experiência do tempo	Tempo contínuo, com movimento percebido em um mesmo espaço.	Tempo espacializado ou condensado em um ou mais quadros.	Diferentes formas de trabalhar o tempo.
Organização na interface	Temporal.	Espacial (diagramática).	Regulamentar.

Tabela 5 – Modelo para compreensão de misturas nos objetos ilustrados.

Vamos analisar a mistura de formatos encontrada em dois objetos: *Web of Deceit* e *Florence*. Eles oferecem situações específicas que são oportunas para exemplificar a discussão.

4.6.5.1

Análise de *Web of Deceit*

Web of Deceit – *Rede de Engano* ou *Rede de Falsidade*, em tradução livre – é um app indiano produzido pelas ONGs *Missing Link Trust* (MLT) e *International Justice Mission* (IJM) e desenvolvido pelos escritórios de design *Kokaachi* e *CRE8 Game Studio*. O trabalho tem cunho socioeducativo por trazer visibilidade, informação e prevenção ao tráfico humano e exploração sexual de menores. O app é distribuído gratuitamente em lojas virtuais do sistema Android.

A narrativa é organizada em 8 capítulos e conta a história de uma investigação policial para resgatar uma menina sequestrada por uma rede criminosa. O grupo a explora através de prostituição e venda de imagens pela Internet. É um trabalho de ficção inspirado em casos reais. Assim, é apresentado ao leitor como menores são capturadas por aliciadores. Na história, a menina conhece um estranho que a adicionara em rede social e aceita o convite para ir a uma sorveteria, onde então é drogada e levada a um cárcere privado.

Em reportagem do jornal *Times of India* (Ghosh, 2021), o app foi divulgado como uma “tira em quadrinhos interativa”, sob a manchete: “Agora quadrinhos de super-heróis inspiram pessoas a combater o tráfico humano”. Sabemos que os formatos ilustrados podem ser tratados sem muito rigor no debate público: veremos que não se trata de uma “tira em quadrinhos”, nem de um trabalho no gênero dos super-heróis. Entretanto, o trabalho traz outras questões que interessam a pesquisa discutir, como as estratégias para incorporar qualidades dos quadrinhos, jogos e animação em um design de interface para aplicativo.



Figura 51 – Capa, sumário e telas de *Web of Deceit*.

A organização visual de *Web of Deceit* é vertical, acompanhando a orientação mais usada nos *smartphones*. Observa-se que o projeto gráfico opta por priorizar um quadro único ampliado em tela na maior parte da narrativa, com raras exceções onde quadros menores se sobrepõem ao quadro principal.

Do ponto de vista da aquisição do conteúdo, a experiência de fruição se aproxima mais de uma animação, pois o controle do tempo é conduzido majoritariamente pela interface, impondo o ritmo de leitura. Embora utilize um repertório gráfico que, superficialmente, associa-se aos quadrinhos, tais como balões de fala, requadro e escolha tipográfica em afinidade com esse universo, na prática, a experiência de uso não pressupõe um leitor com liberdade de ir e vir pelos quadros, nem oferece uma visão tabular de quadrinhos agrupados como em uma página ou tira. Nesse sentido, o funcionamento associado aos quadrinhos está ausente, prejudicando a articulação espacial sistêmica típica dessa experiência. Assim, a história evolui no passar do tempo em técnica de animação limitada e o leitor precisa esperar para avançar na leitura.

A animação limitada adiciona movimentos curtos em elementos dos quadros (um piscar de olhos, por exemplo) ou indica movimentação das

personagens. A técnica possibilita animar com poucos recursos, desenhando um volume de quadros por segundo menor que o necessário em uma animação mais fluida. Possibilita também o reaproveitamento de desenhos.

As transições temporais em animação empregam elipses visuais na narrativa. O trabalho também utiliza recursos de *motion graphics* para realizar transições no conteúdo, apresentar aberturas ou introduzir um contexto interativo, como momentos da história que simulam uma troca de mensagens em rede social.

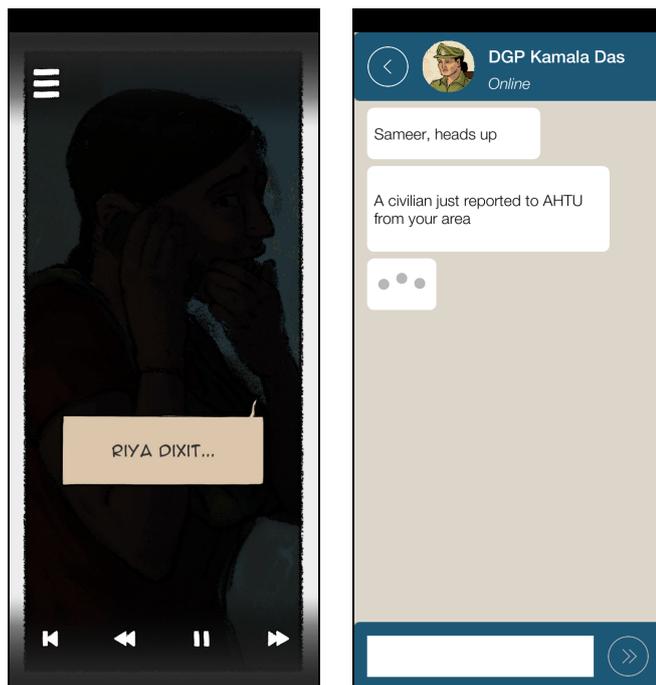


Figura 52 – Simulação de interação por troca de mensagens em *Web of Deceit*.

Há um menu secundário que oferece ao leitor a possibilidade de pausar a história, avançar ou retroceder. Pela maneira como a história se desenvolve, com balões de fala sucessivamente animados sobre um mesmo desenho, remete-se também ao repertório de *motion comics* e de *visual novels*, ainda que *Web of Deceit* não ofereça ramificações narrativas como as ficções interativas. Apesar de utilizar efeitos sonoros pontuais, o trabalho mantém os textos escritos e não explora trilha musical para os trechos animados. Dessa forma, o leitor pode não tomar o trabalho como animação a priori, sendo algo contraintuitivo percebê-lo dessa forma, apesar de, na prática, funcionar assim.

Pontualmente, a animação é interrompida e *Web of Deceit* apresenta interações que precisam ser resolvidas pelo leitor para prosseguir na história. Um exemplo disso está no primeiro capítulo, quando o policial está à procura de uma

foto da vítima na investigação. O leitor é convidado a “mover os arquivos para encontrar a foto” (tradução nossa). A interação é háptica: através do movimento dos dedos na tela do celular, espalha-se as pastas e encontra-se a fotografia. A interação é fluente aos leitores acostumados ao repertório do *touchscreen* em *smartphones*, sendo um movimento instintivo que não requer instruções. Nesse sentido, são módulos que se aproximam da dinâmica do videogame. Porém, não há aparente intenção de impor dificuldade na interação, que não exige esforço de aprendizagem e repetição por parte do leitor para superar o desafio, sendo uma experiência frugal, que pouco acrescenta à construção narrativa. Outros exemplos de instâncias interativas são sequências que simulam conversas em chats de redes sociais. Por vezes, há opções de escolha por parte do leitor, mas a narrativa segue o mesmo rumo pré-determinado independente da resposta, não oferecendo bifurcações na história ou finais diferentes.

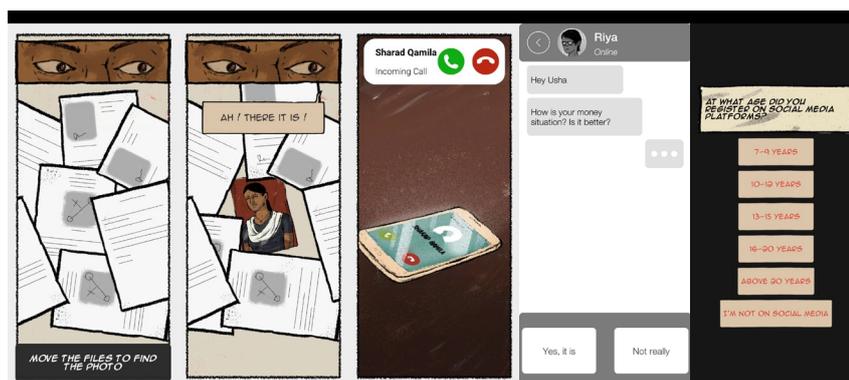


Figura 53 – Interatividade e game em *Web of Deceit*. Reproduções de tela.

Através de recursos interativos o app se propõe também a colher dados dos leitores, que são instados a responder questões ao longo da experiência de leitura. São perguntas como: “Você já aceitou amizade de estranhos em redes sociais?”; “Você já aceitou encontrar pessoalmente pessoas que conheceu na Internet?”; “Com que idade você se cadastrou em plataformas de redes sociais?” (traduções nossa), possivelmente gerando um banco de dados para os organizadores e autoridades interessadas.

Nesse sentido, o trabalho não se caracteriza como um videogame convencional, pois as interações que envolvem resolução de problemas são esporádicas, restritas a situações específicas na narrativa e não constituindo um padrão na estrutura do objeto. Ou seja, não se tornam elemento organizador do

universo ficcional, nem instituem regramento lógico ou modo de jogar que deva ser aprendido pelo leitor durante a experiência de uso.

Cabe observar que o objeto interessou a pesquisa também pelas contradições e carências manifestas no design de interface. Às vezes, um trabalho sem arestas tem menos potencial para discussão que aquele que deixa à mostra vestígios das questões que os designers encontram no desenvolvimento dos objetos, pois evidenciam dificuldades comuns àqueles que buscam soluções em um novo contexto, ainda não padronizado ou consolidado. Mal comparando, uma obra prima ou um projeto aparentemente irretocável pode levar a crer que soluções complexas são fáceis ou *naturais* ao processo criativo, sem deixar cicatrizes dos embates envolvidos na sua construção.

Após analisar o funcionamento do trabalho, podemos dizer que *Web of Deceit* seria um *pseudo-quadrinhos*. Utilizo *pseudo* aqui como na biologia, quando um organismo manifesta uma estrutura que aparenta ser um órgão reconhecido, mas, na prática, funciona de outra maneira ou tem carácter acessório e distrativo. Embora contenha elementos de quadrinhos, a fruição do objeto não é exatamente o que se espera de uma história em quadrinhos. Por outro lado, apesar de expor as imagens no tempo como uma animação, o trabalho não se apresenta como tal e pouco explora qualidades mais complexas do formato, como o movimento quadro-a-quadro, podendo vir a desapontar a expectativa de leitores acostumados a esses repertórios. Do ponto de vista da interatividade incorporada à narrativa, nos perguntamos se as sequências interativas contribuem para a construção de sentido da história. Isso aponta uma dificuldade potencial no design deste tipo de trabalho, em solucionar a aplicação da interatividade a fim de fomentar experiências mais significativas. Há um leque de interações variadas utilizadas no objeto, mas a maioria com carácter funcional, apenas para o leitor movimentar-se pelo conteúdo. Em menor número, há interações que convidam o leitor a participar da ação, como nos jogos. Um terceiro tipo de interação são as que visam colher dados do leitor, mas também sem função narrativa, sendo etapas externas a esta, apresentadas ao final dos capítulos.

As ilustrações de *Web of Deceit* são de Mohith O, ilustrador e designer de Kerala, Índia. Sua abordagem chamou atenção por apresentar um traço que, a meu ver, reflete uma percepção e observação do entorno de sua cultura e vivência. Considerando que o app é voltado ao público indiano, é interessante notar que os

personagens possuem roupas e feições representativas da população local. Ou seja, diferem-se de modelos gerais ou ideais inspirados em gêneros de produções comerciais internacionais, o que podemos perceber, por vezes, quando desenhistas seguem convenções estilísticas de gêneros do mainstream na maneira de configurar os olhos, cabelos e anatomia de suas personagens, o que não ocorre neste trabalho. Por vezes, uma produção adota um estilo geral para facilitar o trabalho em equipe com mais de um desenhista. Apesar de se tratar de um trabalho institucional, percebe-se um grau de presença do desenhista, que também optou por um acabamento que evidencia texturas e manchas nas linhas e pinturas. Quer dizer, um desenho que traz sensações do feito à mão no projeto de design digital interativo. Seu perfil no *Instagram* apontou um desenhista que se interessa pela experimentação em técnicas variadas e aberto a trabalhos multimídias, produzindo para meios impressos, digitais e audiovisuais. Por isso, procurei Mohith, que aceitou nos conceder uma entrevista com suas impressões.



Figura 54 – Ilustrações de Mohith O em *Web of Deceit*.

Segundo Mohith (2021), a produção de *Web of Deceit* envolveu um grau elevado de divisão do trabalho, comum ao contexto econômico indiano, onde empresas subcontratam outras empresas e profissionais terceirizados em trabalho remoto. Assim, Mohith foi responsável somente pelas ilustrações e quadrinhos, sem participação no processo decisório e planejamento da parte interativa de *Web of Deceit*, etapas desenvolvidas por outra empresa, especializada em games.

Mohith conta que o projeto surgiu como uma proposta de um *webcomic* curto. Após a realização das primeiras páginas, os desenhos agradaram a instituição contratante e o projeto ganhou fôlego, se transformando na proposta de um app de quadrinhos interativos. Esse ponto merece destaque porque, como descobrimos ao

longo das entrevistas na pesquisa, os objetos que selecionamos muitas vezes não nascem de projetos com a intenção de misturar formatos.

Mohith é graduado em arquitetura com mestrado em design, mas buscou complementar sua formação para quadrinhos e ilustração com estudos por conta própria. Não é fluente em programação para realizar o código de um projeto autoral interativo sozinho.

Em sua visão, o termo mais adequado para descrever este tipo de objeto seria “histórias interativas” (interactive stories). Entretanto, Mohith frisa que na Índia não há uma cena de quadrinhos forte. O cinema indiano, ao contrário, é um grande mercado e a principal indústria criativa. Por isso, não acredita que haja um público amplo interessado no objeto pesquisado, pois haveria preferência por formatos convencionais, principalmente do meio audiovisual.

Mohith prefere desenhar à mão, mas utiliza ferramentas digitais em trabalhos profissionais porque permitem um ganho de tempo em emendas e ajustes. Entretanto, acredita que mesmo trabalhando digitalmente é possível trazer qualidades do artesanal para enriquecer a experiência.

Você não pode dar zoom quando desenha à mão, não há botão de desfazer. É um pouco mais pessoal. Tento fazer isso digitalmente. Quero imitar a sensação do toque da mão. Mesmo as linhas retas, quando trabalho digitalmente tento fazê-las apenas à mão (Mohith O, 2021)^{lxxxviii}.

Sobre o cuidado em refletir sua sociedade nos desenhos, Mohith relata ser adepto do desenho de observação rotineiro e da prática do *sketchbook*. Adotou o costume de desenhar diariamente após realizar uma oficina com Orijit Sen, um mestre dos quadrinhos indianos, de cujo trabalho era admirador. Sen é autor da primeira graphic novel publicada na Índia, *River of Stories*, de 1994. A experiência levou Mohith a transformar sua rotina e a melhorar sua prática:

A experiência que mudou minha vida foi conhecer o artista Orijit Sen. [...] Fiz uma oficina com ele e foi muito inspirador. Ele desenha todo dia e carrega seu caderno com ele o tempo todo. Pensei em experimentar isso e imitar a sua estratégia e tenho desenhado pelos últimos 3 anos. Se você desenha todo dia, meia hora, 1 ou 2 horas, isso vai se somando em uma quantidade de tempo enorme na qual foi treina sua arte. Se isso é o que amo fazer, por que não fazer todo dia? Isso tem me ajudado muito (Mohith O, 2021)^{lxxxix}.

Sobre os estilos nos objetos ilustrados, Mohith (Ibid.) entende que na Índia, assim como em outros países em desenvolvimento, é muito comum que as pessoas tentem imitar o ocidente, o que não considera necessariamente “uma coisa ruim, mas nós temos que contar nossas próprias histórias, ou não haverá nada de novo”.

Segundo o artista, em sua região, Kerala, há uma riqueza de cultura visual ainda pouco explorada por ilustradores e designers. Porém, ele acredita que a audiência na Internet tende a privilegiar estilos já conhecidos.

A maioria das pessoas não está praticando isso. Aqui, as escolas de arte ensinam principalmente o estilo ocidental. As pessoas estão se esquecendo disso. [...] Temos uma cultura visual muito rica aqui em Kerala, Índia, com templos, muitas danças que poderiam servir de inspiração pelas formas que eles usam. E é interessante como essa arte se desenvolveu ao longo dos anos e parou de repente. Hoje, não acho que haveria público para isso. Se alguém está desenhando um *kalamezhuthu* de Kerala e outro está fazendo um mangá por exemplo, e ambos estão colocando seus trabalhos no *Instagram*, obviamente as pessoas vão preferir o mangá, que é algo que eles já viram (Mohith, 2021)^{xc}.

Resumindo o desenvolvimento do objeto como um todo, podemos também pontuar a necessidade de investimento e suporte de equipe multidisciplinar, como ocorreu no caso de *Web of Deceit*, iniciativa apoiada por ONGs. O acesso a financiamento pode se tornar difícil para ilustradores acostumados a trabalhar sozinhos, como quadrinistas, o que potencialmente responde pela escassez de obras digitais interativas com propostas autorais e artísticas.

4.6.5.2

Análise de *Florence*

Florence é um videogame desenvolvido pelo estúdio australiano *Mountains*. Lançado em 2018, recebeu múltiplas premiações no meio. Foi considerado melhor jogo *mobile* nos eventos *The Games Awards* (Grant, 2018), *Game Developers Choice Awards* (Gamechoiceawards, 2018) e *British Academy Games Awards* (Bafta, 2019), além de “Best meaningful play”, “Excellence in Storytelling” e o “Grand Prix” no *International Mobile Games Awards* (IMGA, 2019). Seu desenvolvimento, no software *Unity*, reuniu uma equipe profissional multidisciplinar, envolvendo designers, programadores, animadores, músicos, entre outros. É distribuído ao público *mobile* via aplicativo.

A experiência em *Florence* é estruturada em 20 capítulos divididos em 6 atos, remetendo à organização da dramaturgia e literatura, o que ressoa descrições utilizadas na divulgação do app como um “livro de histórias interativo” ou um “conto interativo com elementos de jogo”. Cada capítulo é intitulado de modo a contextualizar etapas da história da protagonista no jogo, como “Vida adulta”, “Memórias”, “Indo embora” etc. O conteúdo textual é mínimo, sendo a maior parte

das informações transmitida pelas imagens e interações, como um filme mudo ou quadrinhos sem balões de fala⁶⁵. O texto no app é traduzido automaticamente, segundo o idioma do sistema do jogador.



Figura 55 – Capa, Capítulos e Atos em Florence. Reproduções de tela.

Como um videogame, *Florence* demanda a participação do leitor em algumas cenas antes de prosseguir com a história. Ao contrário de jogos convencionais, os desafios não envolvem resolução difícil ou demonstrações de destreza manual. O primeiro capítulo, por exemplo, situa o leitor no cotidiano da protagonista. Florence é uma jovem de 25 anos, solteira e vivendo entre o trabalho e sua casa. Aqui, as interações refletem atividades corriqueiras, repetitivas e banais, como escovar os dentes, usar redes sociais no transporte público, responder aos telefonemas da mãe ou jantar sozinha diante da televisão antes de dormir. A interatividade, assim, corrobora com a construção da percepção de uma vida entediante. Avançando na história, o capítulo 11, “felizes juntos”, quando Florence já conheceu o namorado, resgata as atividades vividas no primeiro capítulo: o trajeto de trem, a contabilidade no escritório, as refeições caseiras após o trabalho. Entretanto, dessa vez, as interações se resolvem quase sozinhas, sem esforço, representando o momento de alegria do casal. O que era percebido como *chato* se torna *fácil* ou *irrelevante*. No capítulo seguinte, as interações são revisitadas mais uma vez e agora funcionam como no primeiro capítulo, sugerindo que, com o passar do tempo, a rotina conjugal se tornara enfadonha.

⁶⁵ Em entrevista a Webster (2017), Wong afirmou ser fã das narrativas visuais de filmes mudos e quadrinhos sem palavras.

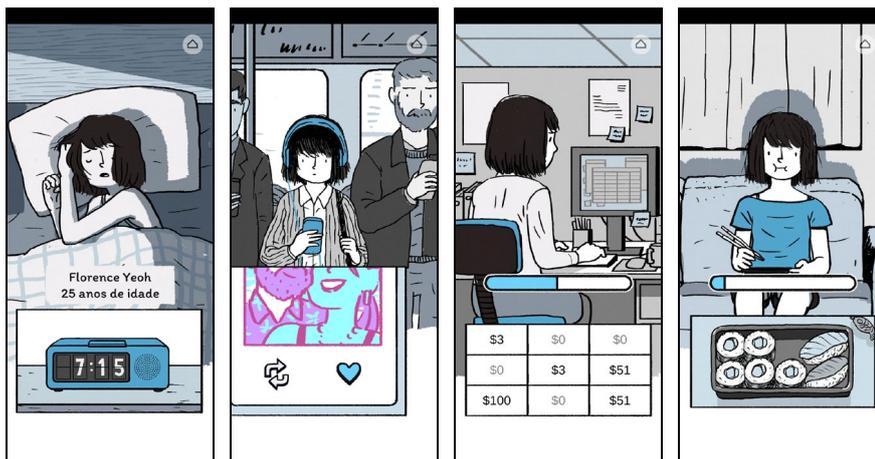


Figura 56 – Interatividade em *Florence*. Reproduções de tela.



Figura 57 – A mesma interatividade em dois momentos: alegria e tédio em *Florence*.

Há outros exemplos de costura entre interatividade e sentido narrativo. No capítulo 4, Florence leva um tombo de bicicleta ao vislumbrar Krish, violoncelista por quem se interessou, na calçada oposta. A sequência mistura quadrinhos com interatividade. Cada quadrinho é apresentado desfocado e cabe ao leitor regular os parâmetros da máquina fotográfica para avançar na leitura da tira vertical. À medida em que as imagens ganham foco, Krish ganha nitidez, *entrando* na vida da protagonista. O design de som adiciona outra camada à interação, tornando-se mais abafada e distorcida conforme a regulação distancia-se do foco e, em sentido oposto, ganhando sintonia na focalização.

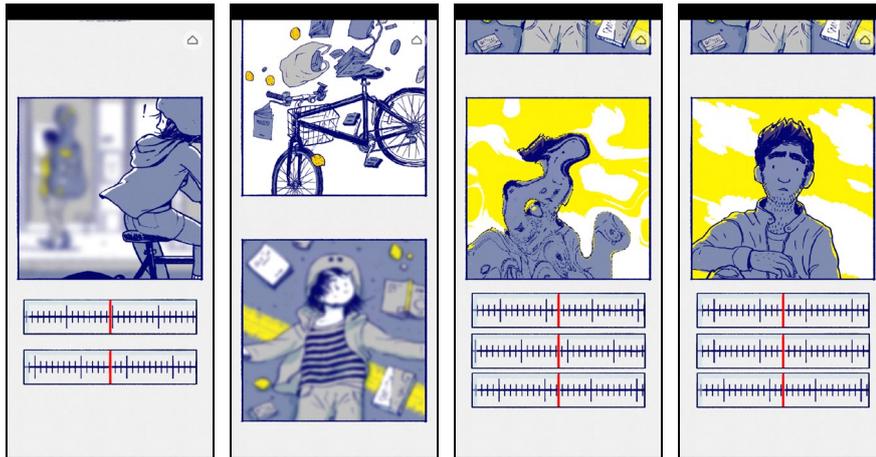


Figura 58 – Interatividade em *Florence*. Reproduções de tela.

No capítulo 5, que traz encontros do casal em formação, o leitor precisa compor o diálogo das personagens em balões de fala quebra-cabeças. A afinidade entre os jovens cresce a cada conversa e, dessa forma, a cada quebra-cabeça que se sucede, há um menor número peças, representando seu *entendimento*. Por fim, chega-se a um balão-puzzle de peça única. Esse *enigma* de resolução óbvia funciona menos como *jogo* e mais como construção narrativa do romance, através de uma *brincadeira* extra verbal, afinal não há texto escrito nos balões de fala.

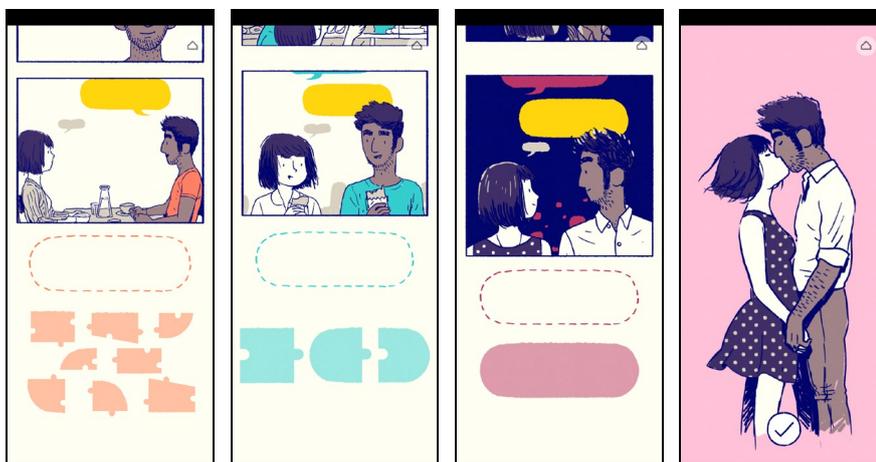


Figura 59 – Os balões de fala *sem fala* nos quebra-cabeças de *Florence*.

No capítulo 9, o leitor é apresentado a um mapa da cidade que representa os passeios do casal. A ação de tocar nos pontos mapeados gera fotografias em branco. Cabe ao leitor perceber que, *chacoalhando-as*, produz-se a revelação das imagens, como nas polaroides, construindo um painel com os roteiros dos jovens.

Durante o processo de ruptura do casal, a interatividade é orientada pelo manuseio de pedaços das imagens das personagens. Ao contrário do encaixe de peças de um quebra-cabeça tradicional, o resultado são ilustrações despedaçadas

que remetem a fotos rasgadas. Os quadrinhos recebem o mesmo tratamento gráfico, sugerindo a irregularidade de papel rasgado.

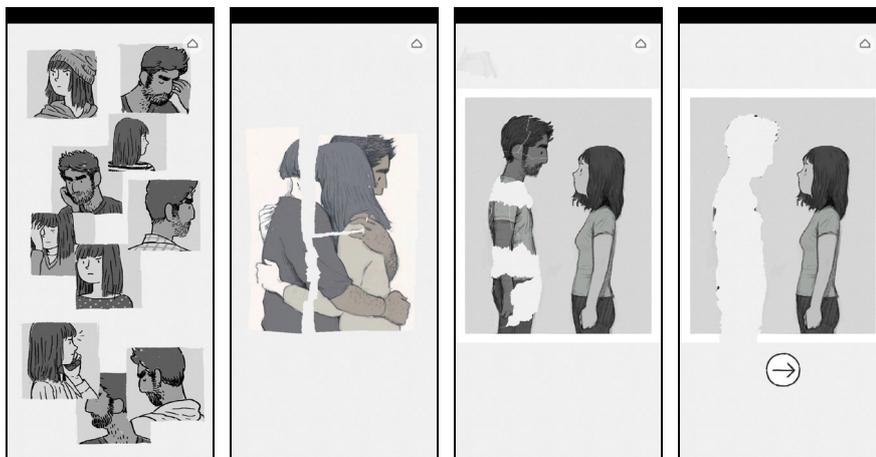


Figura 60 – Quebra-cabeças em *Florence*. Reproduções de tela.

O diretor criativo Ken Wong, em entrevista à pesquisa, explicou a motivação em afastar-se do game design convencional no desenvolvimento de *Florence*. Posteriormente, isso resultou na aplicação de uma interatividade significativa junto à história.

Sempre desenhei e joguei jogos de computador. Acho que a maneira que faço design de jogos é baseada em minha experiência como artista e meu desejo de criar coisas belas, imagens belas. Nos tipos de jogo que faço, quero buscar isso. E acho que é uma meta diferente de outros game designers, que querem concentrar-se num ambiente competitivo, criar uma boa experiência *multiplayer*, ou contar uma história muito boa. Minha meta, quando faço jogos, é criar beleza (Wong, 2021, tradução nossa)^{xci}.

Segundo Wong (2021), o projeto não surgiu com a intenção de criar um quadrinho interativo ou misturar formatos ilustrados. O plano inicial era criar um jogo para o público mobile, cujo interesse estivesse baseado em quebra-cabeças, algo inerentemente “interativo” e com o qual “as pessoas teriam familiaridade”: “Pensei como você está pensando em termos de como a ilustração tradicional encontra o meio digital. O que podemos fazer com um quebra-cabeça que seja *aumentado* com o digital”? (Wong, 2021). Após prototipagem e testes, chegou-se à proposta de contar a história do relacionamento entre duas pessoas através da interatividade em quebra-cabeças digitais.

A ideia era que o quebra-cabeça poderia ser uma metáfora para momentos diferentes do relacionamento. Então, juntando as peças, você sente como se estivesse construindo algo. Mas se você desmonta o quebra-cabeça, parece que você está destruindo ou rasgando alguma coisa. E achei que isso poderia ser uma experiência visceral (Wong, 2021)^{xcii}.

O design de interface apresenta ícones de leitura clara para orientar a navegação do leitor. Apesar disso, cabe destacar o uso diverso na orientação de leitura ao longo da experiência de uso. Há capítulos, como o primeiro, cuja leitura se dá com o smartphone na posição vertical e com passagens de cenas realizadas lateralmente, em sentido horizontal. Nesse arranjo, cada cena é levemente animada e a composição é mantida até o leitor realizar a interação proposta.

Outros capítulos se apropriam de estratégias diagramáticas dos quadrinhos. Nesses trechos, o leitor pode movimentar-se livremente pelo conteúdo em ritmo próprio e as cenas são encadeadas verticalmente, como uma tira em quadrinhos lida de cima para baixo, experiência próxima dos *webtoons*. Em alguns casos, as tiras podem incorporar instâncias interativas ou animações em *loop* em quadrinhos específicos, sem impactar a liberdade de circulação do leitor.

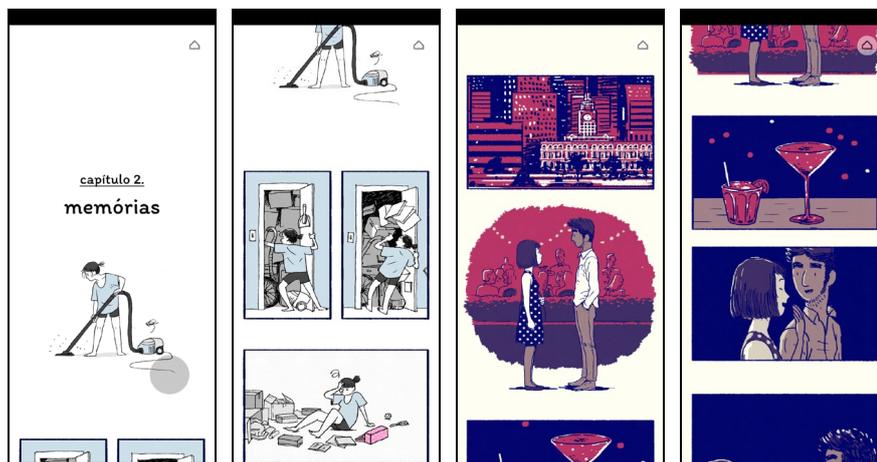


Figura 61 – Tiras verticais de quadrinhos em *Florence*. Reproduções de tela.

Há ainda uma terceira organização na interface, como no capítulo 3, em que o leitor deve virar o dispositivo na posição horizontal, remetendo à fruição de conteúdo audiovisual (como a tela em *widescreen*) ou à experiência de uma animação interativa intermitente, uma vez que o leitor precisa acionar as notas musicais para assistir a cada trecho da sequência animada.



Figura 62 – Sequência com orientação horizontal em *Florence*. Reproduções de tela.

É notável que a mistura de estratégias diagramáticas e modos de leitura são incorporadas à interface sem atrapalhar a fluência da experiência. Há coesão no design do objeto e a navegação não deve apresentar dificuldades aos leitores, sendo a movimentação intuitiva ou autoexplicativa. Acredito que contribui para essa experiência fluida a maneira como cada formato foi aplicado, facilitando o entendimento pelo repertório do leitor que já está habituado a ler tiras quadrinhos ou assistir vídeos no *smartphone*. A troca rápida entre modos e orientações de tela são experiência corriqueira no meio digital contemporâneo. Da mesma forma, como mencionado por Wong, o conhecimento de quebra-cabeças aprendido na cultura material facilita o impulso de interagir com eles digitalmente, sem necessidade de um manual de instruções. Ainda assim, há elementos gráficos que explicam sutilmente como proceder para o caso de um leitor sentir-se perdido. Um exemplo seria o círculo cinza que se movimenta sugerindo a direção de rolagem quando o leitor se abstém de realizar ações por um tempo.

Segundo Ken Wong (2021), o processo criativo até *Florence* se tornar um “livro de histórias interativo” foi experimental, reavaliando as propostas de design de jogo a cada etapa de testes. Após ilustrar ideias iniciais e dividi-las em capítulos da história, a equipe notou que a resolução de quebra-cabeças em sequência não funcionou como esperado, o que fomentou a experimentação com outros recursos interativos no design digital para smartphones.

Essa não era exatamente uma experiência interativa interessante porque em cada fase você estava essencialmente montando um quebra-cabeça. E assim que você visse a imagem e os personagens que você estava montando, você pensava: “Ok, entendi. Próximo capítulo”. Não estava evocando o sentimento que eu queria. Foi isso que nos levou a dar meia volta e, ao invés de apenas quebra-cabeças, tentar usar qualquer coisa que se pode fazer num celular, qualquer gesto interativo. E foi aí que a mágica começou a acontecer. Você pode deslizar, tocar, fazer coisas familiares que você já faz em um smartphone, como usar o *Instagram*, ligar para sua mãe etc. E acho que, dessa forma, começou a virar um livro de histórias interativo sem que estivessemos conscientemente fazendo isso (Wong, 2021)^{xciii}.

A partir dessa abertura em relação às misturas e da aplicação de uma interatividade que corrobora a construção de sentido da experiência do objeto, a equipe encontrou uma inesperada sinergia entre desenho, música e a interatividade, que resultou, incidentalmente, na configuração final de *Florence*, evocando uma história em quadrinhos interativa.

Aconteceu que interatividade, ilustração e música se juntaram de uma forma que atendeu às nossas necessidades, que era contar a história em torno de duas pessoas. E, na verdade, até mesmo a ideia de usar um estilo de história em quadrinhos não foi

imediatamente claro para mim. Já fui diretor de arte antes, então é meu instinto testar vários estilos de arte diferentes. E queria fazer o jogo parecer especial e *premium*. Queria fazer com que parecesse uma experiência realmente bonita e isso não estava ajudando muito a história. Então, no final, voltei a um estilo no qual me sentia mais confortável para desenhar quando se tratava de narrar puramente as emoções entre os personagens. E isso acabou sendo um estilo mais próximo aos quadrinhos. E, claro, fiquei assim: “Ah, é isso que eu estou fazendo! Uma história em quadrinhos interativa!” Então foi um desenvolvimento estranho, mas estou muito orgulhoso do resultado. E foi algo como: “Ó, fizemos um quadrinho adorável!” Mas chegamos a isso muito acidentalmente (Wong, 2021)^{xiv}.

Florence, portanto, mistura qualidades de quadrinhos, livro ilustrado, animação e videogame. Porém, as estratégias de experiência apropriadas dos quadrinhos e games estão mais presentes e evidentes. Os trechos em quadrinhos podem ser lidos e articulados em um mesmo espaço diagramado para livre circulação do leitor.

Os pequenos quebra-cabeças que o leitor precisa resolver para avançar na história nos remetem a dinâmica costumeira dos jogos, ainda que sem pontuação ou caráter competitivo. Há uma lógica interna apreensível pelo leitor-jogador que atua como regras implícitas, regendo a experiência no universo do app.

Já a animação raramente é aplicada livre e ao tempo do animador, sendo uma exceção a sequência no capítulo 18, “Let Go”, em que *assistimos* o descompasso no caminhar do casal, até que Krish fica para trás e desaparece. Outros momentos em que se percebe a animação no app está nas transições entre cenas, que se inspira no repertório do audiovisual. Um exemplo seria a sequência no último capítulo (20º), em que Florence, já superada a separação e estabelecida como pintora, recebe os visitantes na inauguração de sua exposição. A passagem de uma cena a outra aproveita elementos desenhados na cena anterior, produzindo ligação entre as duas cenas por um afastamento de *câmera* fictício que tem lógica no universo do desenho. Entretanto, em grande parte do uso no app, a animação funciona como dimensão acoplada ao tempo dos quadrinhos (em *loop*) ou ao ritmo da interatividade dos jogos (intermitente ou controlada por uma interação obrigatória), o que resulta em menor peso da animação na mistura midiática do aplicativo. O tempo corrido é vivenciado nas músicas pelo design do som, que explora sensorialmente as reviravoltas climáticas da narrativa, sempre em sintonia com a história e as instâncias interativas.

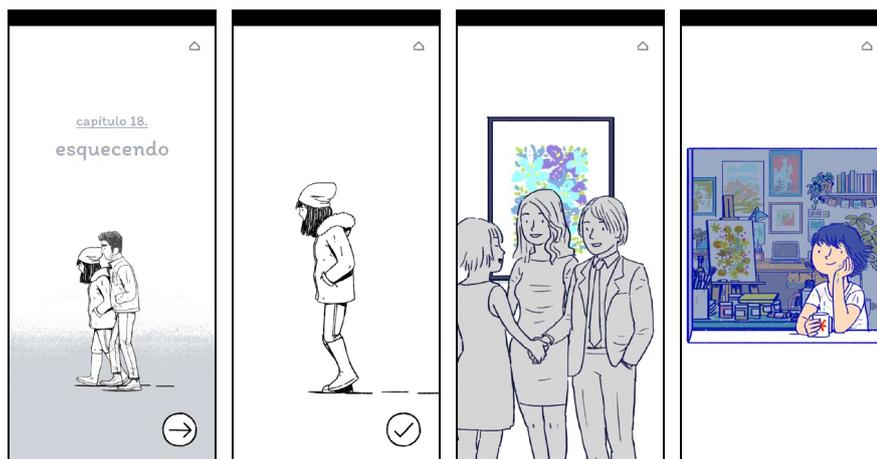


Figura 63 – Sequências de animação em *Florence*. Reproduções de tela.

Wong (2021) vê dificuldade em se consolidar um termo para se referir às misturas que vêm ocorrendo no design em mídias digitais e comenta que alguns repositórios dedicados ao desenvolvimento de videogames experimentais, como o site *Itch.io*, já dão liberdade aos realizadores de chamarem suas criações como quiserem, não sendo necessário sequer defini-las como *game*: “É um jogo? É um poema? Você pode criar sua própria palavra”. Nesse sentido, Wong entende que a definição rígida nem sempre favorece os trabalhos:

Isso é maravilhoso [poder nomear como quiser] porque mesmo a palavra *game* é uma barreira. Muita gente joga *Florence* e diz: isso não é bem um jogo, mas eu gosto. Entende? Você pode chamar de livro de histórias interativo ou o que quer que seja. É um começo (Wong, 2021).^{xv}

Florence dialoga com o repertório de cultura pop associado ao gênero romântico. Assim, o contexto social da narrativa tem menor relevância que o emocional. Podemos, por exemplo, depreender da história que Florence tem ascendência chinesa enquanto Krish é de família indiana. Porém, não se trata de um drama sobre imigrantes e sim da história de jovens cidadãos de classe média em um espaço global multicultural. O casal vive seu romance em ambiente urbano cosmopolita e moderno. O drama aqui não se relaciona a problemas econômicos ou sociais, como fome ou desemprego, mas à superação do tédio e de problemas emocionais: Krish é um músico de rua que precisa de um *empurrão* da namorada para ganhar confiança e entrar para o conservatório. Florence, por sua vez, precisa acreditar em si para largar o emprego de escritório e desenvolver-se como pintora. Comum a ambos a dificuldade em decidir entregar-se à atividade artística. Krish reflete o medo do jovem artista amador ou autodidata, ante submeter-se a formação acadêmica. Florence também discute um dilema comum à classe média entre

dedicar-se à paixão ou ao pragmatismo na escolha profissional. Mas interpretações específicas, como essas, ficam a critério de cada leitor. Como a narrativa não tem dimensão textual, o detalhamento descritivo não é aprofundado, e a *descrição* pelas imagens é ampla (ou vaga). Não sabemos, por exemplo, por que motivos concretos o casal briga. Sabemos que brigam.

Segundo Wong (2021), sua vivência como ilustrador é “principalmente sem palavras”. Isso influenciou a opção pela narração por imagens. Além disso, cita como influência trabalhos como os quadrinhos mudos *Arzach*, de Moebius, que o impactaram quando leitor na juventude. Com isso, Wong buscou aumentar a margem interpretativa ao leitor, deixando o desenho *falar*.

Contar uma história sem palavras, acho que pode ser mais poderoso porque a narrativa acontece na mente do espectador. O espectador tem que interpretar o que está acontecendo ao invés de nós explicarmos especificamente. E acho que foi isso que aconteceu em *Florence*. Ao não colocar as palavras, o jogador tem que interpretar o que significam as imagens. O que está acontecendo entre eles? O que está acontecendo com o rosto dela ou com o rosto dele? E como [os leitores] estão fazendo a última etapa da interpretação, acho que isso favorece que tenham empatia com os personagens (Wong, 2021).^{xcvi}

Considerando aspectos gerais da narrativa, podemos associar *Florence* a trabalhos como dramas e comédias românticas do repertório *pop* e popular do cinema, literatura e quadrinhos. Entretanto, as escolhas estéticas do objeto, especialmente o tratamento de desenho e música, em trilha sonora clássica, podem apelar a um público associado ao sofisticado, cult, *indie* ou alternativo.

A estilização no design das personagens é coerente ao longo dos capítulos e propício ao trabalho em equipe. A arte final, entretanto, varia de acordo com a atmosfera psicológica da história. Assim, os primeiros capítulos foram desenhados em linha clara. Já a aproximação e paixão do casal recebem tratamento com cores gráficas e abstrações como linhas de contorno coloridas.

As cenas de briga e separação apresentam um traço mais esboçado ou inacabado, com presença maior do gesto do desenhista, remetendo ao lápis feito à mão. A paleta adota tons pastel e ocres. Após a separação, a reorganização psicológica da personagem resgata a linha em preto e branco, sugerindo o desenho linear em nanquim tão associado ao cartunismo.

Embora o estilo adotado para o design de personagem seja *pop* e *amigável* a um público amplo, a modulação de tratamento que a arte recebe durante o jogo confere sofisticação ao objeto. O uso gráfico e minimalista da cor, em paletas

intencionalmente restritas, assim como os rastros do gesto nos traços, dialoga com o repertório de quadrinhos considerados alternativos ou de autor.

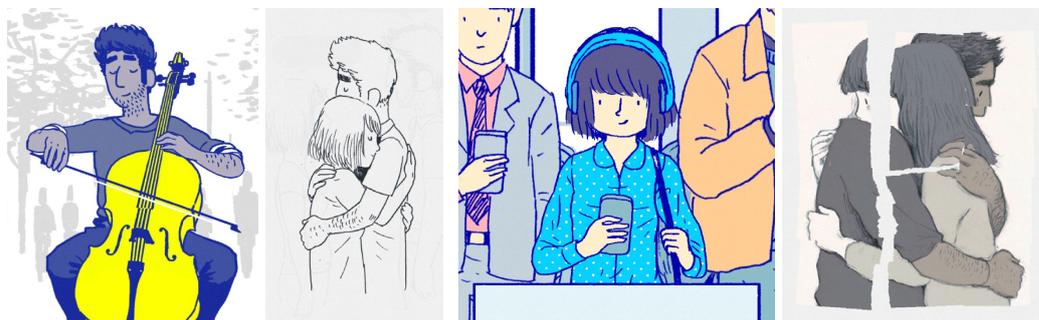


Figura 64 – Variações no tratamento do desenho em *Florence*. Reproduções de tela.

Em entrevistas, Ken Wong afirmou que desejava criar um jogo para um público que normalmente não joga videogames (Batchelor, 2017). Entre outras influências estilísticas citadas está a graphic novel *Asterios Polyp*, de David Mazzucchelli. Em entrevista a Ollie Campbell, destacou a importância de incluir o desenho “feito à mão” no desenvolvimento do design:

Esses *sketchbooks*, é assim que fazemos a arte do jogo – são em parte design, em parte as imagens finais do jogo. Eu não queria que *Florence* se parecesse com um jogo. Queria que se destacasse na *App Store* como algo diferente e com frescor. Eu digitalizava esses esboços e depois os modificava no Photoshop (Wong, 2018)^{xcvii}.

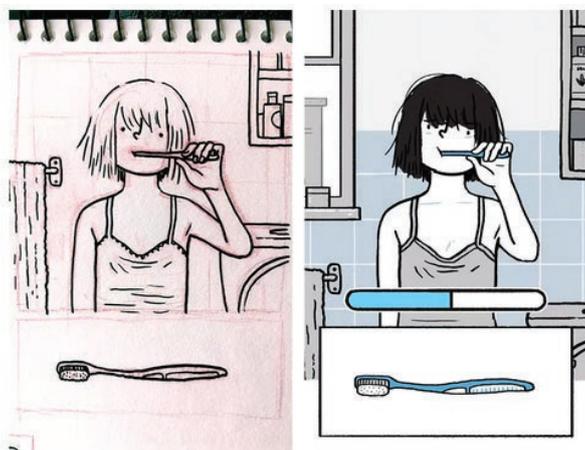


Figura 65 – Reprodução do site *Milanote.com* (Wong, 2018).

Em sua prática como desenhista, Wong (2021)^{xcviii} trabalha à mão na etapa de esboços e planejamento, optando pela ferramenta digital durante a colorização ou em projetos com desenhos vetoriais. Acredita que seus traços têm maior “versatilidade” no desenho tradicional do que direto em tela digital. Entretanto, o realizador defende que “os dois mundos podem aprender um do outro” e cita como exemplo obras de animação em *stop motion*, como as do estúdio *Laika*, que

misturam trabalho artesanal com tecnologia digital. Ainda que o processo pareça “ineficiente” sob a ótica do tempo de trabalho, o resultado é a adição de uma qualidade acolhedora (“warmth”) à textura dos desenhos.

Assim, Wong mistura desenho feito à mão com digital em seus trabalhos. Em sua visão, o desenho tradicional “possui calidez e autenticidade”. Porém, essas qualidades são, por vezes, inerentes à mídia material. Para exemplificar, descreve o deslumbramento que a observação de uma aquarela original pode gerar no espectador interessado nas misturas de cores e pinceladas. Para Wong (2021), isso deriva da própria construção do meio tradicional (“It is built into the medium”) e, dessa forma, “com o digital você geralmente precisa trabalhar muito mais duro para obter aquela mesma textura e calidez”.^{xcix}

Assim, em passagens de *Florence*, Wong (2021) deixa vestígios do lápis visíveis, a fim de *esquentar* o desenho: “De modo geral, desenho a lápis. Então, escaneio ou fotografo. E vou colorir, mas ainda dá para ver o lápis ali. Deixo o lápis porque é quente. É natural, orgânico”.^c

O realizador ressalta, entretanto, que não tem estilo fixo. Em sua visão, “estilo é parte da contação de histórias”: “Se quero contar uma história urbana, posso usar um estilo urbano. Se quero contar uma história que parece clássica, uso um estilo clássico. Para mim, é uma ferramenta a mais” (Wong 2021).^{ci}

Podemos observar, portanto, que em projetos como esse, a escolha de estilo de desenho pode estar relacionada à proposta narrativa que a obra quer contar e ao contexto encontrado no desenvolvimento do design. A postura estilística flexível e abertura à experimentação, na prototipagem, favoreceram o resultado encontrado.

A interatividade em *Florence* é trabalhada em várias dimensões: funcional, significativa e sensorial/expressiva. Do ponto de vista *funcional* a interface oferece interações fluentes e experiências frugais à maioria dos leitores, pela navegação intuitiva. Algumas poucas interações podem ser *cognitivas*, como o manuseio do ajuste focal no capítulo 4, requerendo exploração e aprendizagem por parte do jogador. A interatividade *sensorial* se faz presente pela necessidade de manuseio diverso junto à tela – tocar rapidamente, deslizar, arrastar etc. -, ações características do smartphone. Além disso, há muitas instâncias *jogáveis*, como os quebra-cabeças. Como mencionado, a interatividade em *Florence* também é *significativa*, contribuindo para a construção de sentido e parte indispensável da *leitura* da obra. No contexto geral, o trabalho tem potencial para suscitar

experiências *singulares*, como um filme ou livro que rememoramos, e *co-experiências*, pela relação emocional que cada leitor desenvolverá com o jogo.

No próximo capítulo discutiremos os conceitos de experiência e interatividade adotados na pesquisa, assim como modelos para sua discussão em objetos ilustrados.

5 Interatividade e experiência

Este capítulo apresenta um suporte teórico e metodológico para embasar a compreensão e análise da *interatividade* e *experiência*, refletindo sobre a relação entre os dois conceitos e discutindo caminhos para estudá-los nos objetos.

5.1 Conceituando interatividade no projeto

Algumas questões se impõem na reflexão sobre interatividade no design de mídias digitais. A primeira diz respeito à natureza do digital: trabalhos na Internet se auto proclamam, com frequência, *interativos*. São eles de fato *interativos* apenas por apresentarem uma interface digital e demandarem ao leitor a realização de cliques, toques, rolagens ou apertos de botões virtuais? Em seguida, evitando adotar uma postura inflexível ou sentenciosa acerca do que seja legitimamente chamado de *interativo*, como podemos embasar análises da interatividade nos objetos de modo *flexível*? Estabelecendo critérios, podemos abarcar uma compreensão com diferentes aplicações e *tipos* de interatividade.

Para discutir a questão nos apoiaremos em textos de Stephen Wilson (1994), Dave Rokeby (1995), Lev Manovich (2001) e Hugh Dubberly et al (2009). A partir da revisão bibliográfica, proporemos um modelo para discussão de interatividade em objetos digitais, o qual embasou as análises na tese.

5.1.1 Interatividade: abordagens e definições

A diferenciação entre objetos *interativos* e *não-interativos* era importante para Stephen Wilson⁶⁶ (1994, p.2), pois evitaria confusões conceituais no campo. Wilson também entendia que seria proveitoso ao design de interfaces que a discussão sobre interatividade fosse abordada como um problema *estético*, evitando

⁶⁶ Stephen Wilson (1944-2011) foi artista e professor da *San Francisco State University* onde coordenava o programa de *Conceptual/Information Arts*.

que o campo fosse confinado a discussões sobre produtividade e ferramentas de trabalho, o que poderia gerar cânones inflexíveis com muita ênfase em clareza. O artista, sabemos, nem sempre explica, e por vezes deseja complicar. Assim, Wilson (1994) via na desconfiança de diretrizes rígidas um benefício à inovação e experimentação, principalmente considerando-se diálogos com arte, educação e entretenimento.

Na definição de Wilson (1994), *interatividade* necessariamente envolve permitir ao espectador interferir no fluxo de eventos de uma obra ou modificar sua forma. O espectador deve escolher seu próprio caminho dentro de uma estrutura flexível^{cii}. Para rebater os críticos que enxergam interatividade semelhante em objetos de arte como livros e filmes, Wilson (1994) delimita características para distingui-los como obras “não-interativas”. Claro que se desejarmos, podemos saltar pelo conteúdo e acessar trechos de livros e filmes aleatoriamente, mas Wilson ressalta que esses formatos normalmente pressupõem uma leitura linear e sequencial do conteúdo. Na interatividade, o processo de seleção de rumos pelo espectador está imbricado na estrutura da obra de maneira indispensável. É um processo evidente ao espectador. A obra pode inclusive exigir sua intervenção para prosseguir com a apresentação de conteúdo. Na visão de Wilson (1994), o espectador de um trabalho “não interativo” *consume* o conteúdo de acordo com a predisposição do criador. Já o público de uma obra interativa também *cria*, rompendo a separação convencional entre o emissor e o receptor na comunicação. Nesse sentido, Wilson (1994, p.9, tradução nossa) reflete que o realizador de arte interativa estaria mais interessado no “design de sistemas para criação” do que em atingir um “resultado específico”, ou seja, sua preocupação estaria “na família de possibilidades que eles geram do que em uma manifestação sensual particular”.

Hugh Dubberly⁶⁷, Paul Pangaro e Usman Haque (2009, p.3) corroboram com a ideia de que a mera resposta de um sistema a um *input*, produzindo resultados fixos – o clicar em um *link*, por exemplo – deve ser compreendido apenas como uma *reação* e não *interatividade*. Nessa visão, um conjunto de páginas da web conectadas em *hyperlinks* não são, por si só, multimídia interativa.

⁶⁷ Hubberly é designer, autor e professor. Foi diretor criativo da Apple (1986-1994) e do Netscape (1995-2000). Em 2012, foi eleito membro da *Computer-Human Interaction Academy*, distinção organizada pela *Association for Computing Machinery*.

Lev Manovich discute o “mito da interatividade” e, da mesma forma, não a atribui a qualquer relação de causa-e-efeito em sistemas computacionais. Pondera que as interações psicológicas devem ser igualmente consideradas:

Toda a arte clássica e moderna, essa ainda mais, é “interativa” de várias maneiras. As elipses na narrativa literária, os detalhes ausentes em objetos de arte visual, e outros “atalhos” representacionais exigem do leitor-espectador o preenchimento da informação faltante. O teatro e a pintura também dependem de técnicas de encenação e composição para orquestrar a visão do espectador ao longo do tempo, demandando que o público enfoque diferentes partes da exibição. Com escultura e arquitetura, o espectador precisa movimentar seu corpo para vivenciar a estrutura espacial. [...] Quando utilizamos o conceito de “mídia interativa” em relação às mídias baseadas nos computadores, há o risco de interpretarmos “interação” literalmente, igualando-a a interação física entre usuário e um objeto midiático (apertar um botão, clicar em um link, movimentar o corpo) e ignorando a interação psicológica. Os processos psicológicos de preenchimento, formação de hipóteses, recordação e identificação, os quais são demandados de nós para a compreensão de qualquer texto ou imagem, são erroneamente identificados com uma estrutura de links interativos objetivamente existentes (Manovich, 2001, p.56-57, tradução nossa).

É possível reconhecer, portanto, que em formatos da cultura não computacionais, como livros impressos, filmes, desenhos e pinturas há uma interatividade subjetiva na construção de sentido durante a sua fruição. Como espectadores, à medida em que nos envolvemos com a obra vamos dialogando com seus espaços e completando-os com a imaginação. Contudo, designar a todas essas interações como *interatividade* não favorece a pesquisa.

David Rokeby⁶⁸ (1995) enxerga a mesma duplicidade ao discutir o conceito, com ressalvas. O processo de leitura, observa, contempla um grau de interatividade. O leitor de um livro é o *renderizador* de seu universo, preenchendo os espaços do texto com um mundo subjetivo construído por sua imaginação. No âmbito das imagens, resgata a célebre declaração de Duchamp: “O espectador faz o quadro”. Entretanto, Rokeby defende que o artista “interativo” é aquele que procura antecipar as reações dos espectadores e estruturar um sistema de relações possíveis, permitindo o desenrolar de um fluxo de ações e respostas que deslocam o espectador para a função de co-criador, participando das decisões.

Se pensarmos que a criação artística é um processo de *escolhas*, a realização de uma obra é também um processo de esgotamento das possibilidades criativas que existiam ao início do trabalho – a folha ou tela em branco que se preenche, por exemplo. Rokeby (1995, p.2), portanto, enxerga a *interatividade* na arte como um

⁶⁸ David Rokeby é um artista canadense, pioneiro em arte interativa e arte eletrônica.

esforço de criar uma obra que não tem apresentação final definitiva, mas sim uma estrutura inacabada, flexível, com algum grau de indeterminação e abertura para a participação do espectador nas escolhas criativas^{ciii}.

Em sua visão, uma leitura mais rigorosa sobre o que é *interatividade* deveria considerar que uma interação “significativa” seria somente aquela em que obra e espectador saem do encontro *permanentemente* transformados e enriquecidos (Rokeby, 1995, p.3). Ainda que o acontecimento seja raro, esta é uma visão bastante próxima de conceituações de *experiência*, discutidas no tópico 5.2.

Portanto, considerando as reflexões de Wilson, Dubberly, Manovich e Rokeby, podemos entender que há duas maneiras de abordarmos interatividade. A primeira, chamaremos na tese de *interatividade*. Se refere à estrutura do design de mídias, à possibilidade técnica de interferência do espectador escolhendo caminhos alternativos, recebendo respostas dinâmicas às suas ações ou modificando a forma da obra. A segunda se refere à participação da imaginação do espectador na construção dos sentidos da obra. Para efeito de distinção e clareza, quando discutindo elementos imagéticos que ofereçam um potencial de ativação do imaginar sem necessidade de interferência tecnológica (a interatividade subjetiva, psicológica e estética, como da leitura ou fruição de obra), vamos nos referir à *interação pela imaginação*. A interação meramente navegacional na interface, a *reação* em Dubberly et al (2009), como o clique ou rolagem para avançar a página, entenderemos como *funcional*. A possibilidade de transformação por quem vivencia a interação, é uma *experiência*.

O sujeito da interatividade pode compreender diferentes nomenclaturas a depender do referencial disciplinar: usuário, espectador, interagente, interator, etc. Da mesma forma, diferentes verbos descrevem o ato desse sujeito nas mídias: ler, assistir, jogar, clicar, navegar, escutar, etc. Respeitando outras opções teóricas, para fins de clareza e abertura interdisciplinar na pesquisa, utilizaremos *leitor* para o sujeito da interação e *fruição* para o ato de experienciar as obras.

5.1.2

Modelos para compreender sistemas interativos

Refletindo sobre a “natureza da interatividade”, Stephen Wilson (1994, p.10) categoriza o grau de *flexibilidade* que a estrutura oferece para participação do

leitor a partir dos tipos de interações e a liberdade de intervenção concedida. Interpretamos suas categorias sintetizando-as em um gráfico:

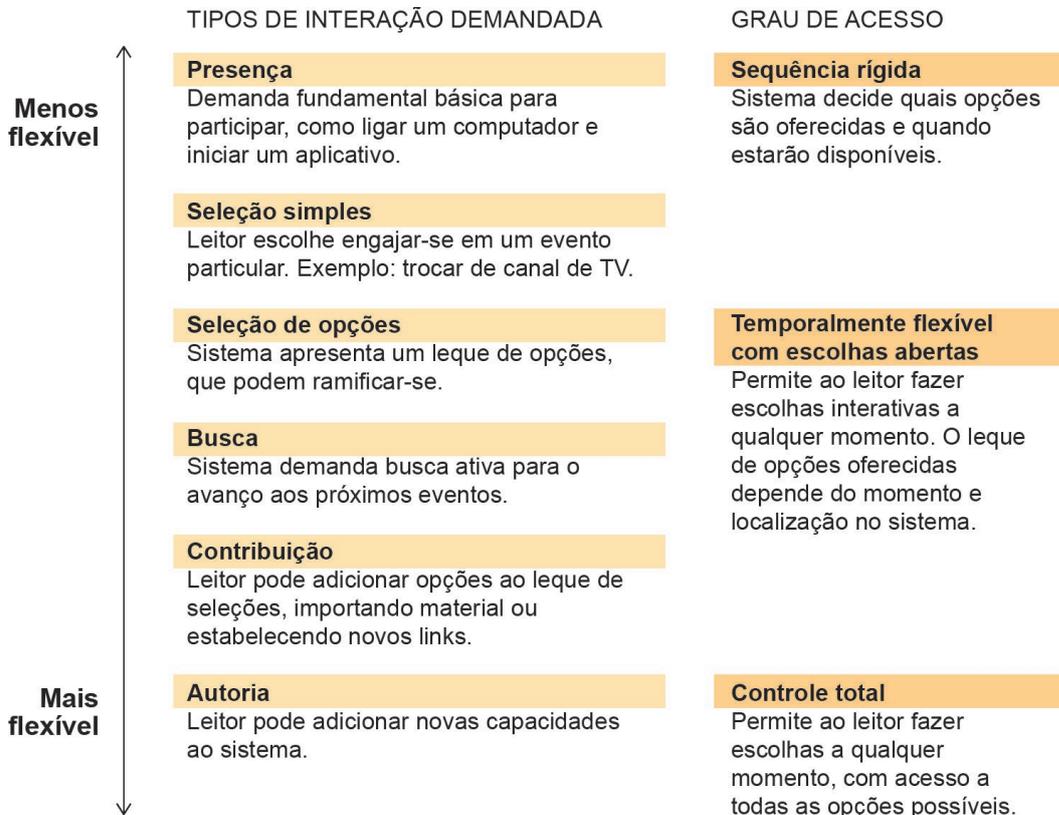


Figura 66 – Flexibilidade na interação em Wilson (1994). Tradução e adaptação nossa.

Wilson (1994, p.12) elenca modelos de interações para compreender o design de sistemas interativos. Os primeiros, inflexíveis, não são interativos. Por exemplo, uma sequência de eventos temporais que ocorram em um único percurso fixo. Já o design de interfaces interativas pode recorrer a várias estratégias e padrões. Por exemplo, oferecer *ramificações* a partir das escolhas do leitor. Ou uma estratégia hipermediática, em que o leitor precisa procurar por links que levam a eventos futuros. Ou um sistema *contributivo* (Ibid, p.12, tradução nossa) no qual o leitor “pode adicionar ao leque de escolhas disponíveis no sistema, por exemplo, *importando* novos conteúdos ou estabelecendo novos links entre os elementos do sistema”. Os últimos exemplos são padrões que recombina estratégias entre modelos interativos, tal como a estratégia de ramificações aliada à hipermediática.

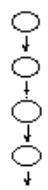
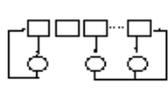
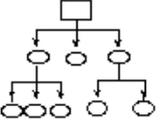
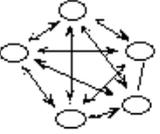
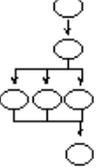
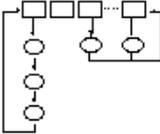
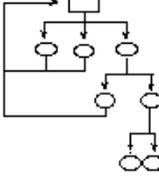
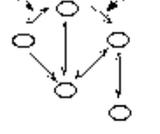
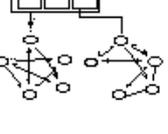
 <p><u>Single Event</u> No path</p>	 <p><u>Time Sequence:</u> Fixed single path</p>	 <p><u>Indexed:</u> Menu of choices leading to one response and then return to menu</p>	 <p><u>Branching</u> Menu of choices leading to next event which then leads to its own menu of next level choices until either ending or revision back to original set of choices</p>
 <p><u>Hypermedia:</u> Each event allows access to all other events at all times</p>	 <p><u>User Constructive:</u> Each user can add events that then become options for subsequent users</p>	 <p><u>Linear with Side Branch</u> Primarily invariant sequence with occasional branching opportunities that then fold into the main sequence</p>	 <p><u>Circular Sequence</u> Fixed single path without start or end</p>
 <p><u>Indexed with Threshold Switch</u> Main menu acts with one level choice and return with the exception of certain choices which temporarily shift into another mode</p>	 <p><u>Branching with Dead Ends</u> Only certain choices in the branch allow deeper investigation</p>	 <p><u>Hypermedia with User Defined Links:</u> Each event has the potential to be linked to any other event. Actual links can be interactively added by users</p>	 <p><u>Hypermedia with Choice of Path Sets</u> User can select among navigational paths embedded in hypermedia structures</p>

Figura 67 – “Patterns of interactions”, reprodução de figura de Wilson (1994).

Para Rokeby (1995), podemos enxergar a interatividade pelo viés da delegação de controle. Porém, é preciso lidar com a sedução que a interatividade exerce naqueles que a procuram pelo gosto de poder, como nos games, quando o jogador experimenta o poder de controlar livre de responsabilidades.

A interação é mais encontro do que controle. O artista interativo deve contrariar as expectativas induzidas pelos videogames que o usuário freqüentemente traz para a interação. O tangenciamento e a ironia dentro das transformações e a coexistência de muitas variáveis diferentes de controle dentro da mídia interativa oferecem uma experiência mais rica, embora talvez menos gratificante para o ego (Rokeby, 1995, p.8, tradução nossa)⁶⁹.

Rokeby (1995, p.3-5) entende os modelos de interações a partir da *navegação* oferecida ao leitor. Destacamos três. O primeiro, “plano aberto” convida o leitor a vagar em todas as direções, como o “mapa de uma cidade”. O segundo, “baseado em hipermídia/ramificado”, parte de um núcleo central generalista e avança em ramificações mais específicas. E no modelo “labiríntico”⁶⁹ não há uma direção, meta ou saída convencional. A rota em si não tem importância

⁶⁹“Open plan”, “Hypermedia-based/Tree-like” e “Maze or Labyrinth”, tradução nossa.

e o “prêmio” é o processo de exploração e descoberta, independente do encerramento.

Duberly et al (2009, p.4) sistematizam os modelos de design por níveis de complexidade. Primeiro, se são *estáticos* ou *dinâmicos*. Nesses, se são *reativos* ou *interativos*. Nos últimos, se *lineares* ou *circulares* (em *loop*)⁷⁰. Nessa abordagem, o mínimo necessário para considerarmos um sistema interativo é que ele seja *dinâmico, interativo e linear ou circular*.

5.1.3

Interface e repertório

O grau de acesso a interação permitido pelo sistema depende do entendimento do leitor para navegá-lo. Portanto, o grau de conhecimento prévio necessário para fruição do formato midiático e utilização da interface influencia na possibilidade de interatividade e experiências. Wilson (1994, p.13) observa que isso é válido tanto para a arte tradicional como para as mídias interativas. Um alto descompasso entre o repertório da obra e o do leitor podem inviabilizar entendimentos imediatos. Por outro lado, nem sempre uma obra deseja interações intuitivas, instantâneas. Um obstáculo proposital pode favorecer um despertar e provocar a emoção necessária para a interação com o leitor. Como observa Wilson (1994), esse equilíbrio depende do objetivo almejado pelo evento interativo.

Para Rokeby (1995, p.8-9) o equilíbrio no design de interface é igualmente importante. Por um lado, é fundamental que o leitor tenha segurança de que o sistema irá reagir aos seus controles de maneira consistente, o que ele chama de *previsibilidade*. Por outro, muitos artistas interativos têm o desejo legítimo de surpreender através de interfaces inovadoras, menos intuitivas, impondo dificuldades ao leitor.

5.1.4

Modelo teórico proposto para discussão de interatividade

A partir dos modelos de Rokeby (1995) e Wilson (1994), propomos adotar uma abordagem flexível de interatividade para analisar os objetos de estudo. Nesse modelo, há um grau básico de interatividade que chamaremos de **funcional**. Este

⁷⁰Duberly et al estipulam mais três níveis até os “sistemas dinâmicos interativos e inteligentes”.

se refere a eventos que, embora associados a obras “interativas” digitais, não oferecem interatividade *de fato* à luz da teoria revisada. Porém, não desejamos descartá-las do estudo ou impor uma interpretação acadêmica rígida, que aliena o pragmatismo do campo. Além disso, no âmbito de objetos como *quadrinhos interativos* ou *animação interativa*, a interface que demanda uma interação do leitor para prosseguir ou navegar, ainda que não gere ramificações ou *inputs* na forma e conteúdo narrativo, proporciona uma experiência distinta dos quadrinhos e animação tradicionais. Na Internet, o termo *interativo* propagou-se e foi associado a obras digitais em site e app pelo leitor médio. Assim, muitos objetos encontrados utilizam de interatividade funcional para estruturar a navegação e leitura. Alguns exemplos são *O futuro do sexo* (Uol, 2020), *How to replace the sky* (Huynh, 2022) e *Comodorenses em pandemia* (UNPSJB, 2020).

Em seguida, há interações que bifurcam percursos narrativos nos objetos, uma interatividade de tipo **ramificativa**. Esta pode apoiar estratégias narrativas com diferentes finais possíveis. Porém, em geral, não oferece possibilidade de alteração da estrutura geral, sendo um percurso linear através de uma escolha dentro de uma série de ramais pré-definidos e limitadas para exploração pelo leitor. Um exemplo de sua aplicação está no objeto *La Decisión de Adela* (2020).

Trabalhos que permitam fruição exploratória não sequencial, com instâncias interativas que oferecem caminhos narrativos que vão e voltam, podem ser descritos como **não linear ou circular**. Nessa estratégia, o objeto oferece opções ao leitor que, após fazer uma escolha, atravessa um módulo narrativo antes de retornar ao mesmo ponto de escolha anterior, onde opta por outros módulos para prosseguir a leitura. Exemplos desse tipo de interatividade estão em *The Worthington* (Carroll, 2018) e *Song of Bloom* (Stollenmayer, 2019).

Já a interatividade que permite uma navegação livre em qualquer direção do espaço ficcional, chamaremos de **exploração livre**.

Considerando a possibilidade de contribuição do leitor no conteúdo da obra, ou interações que permitam um grau de co-criação vamos pensar em um tipo de interatividade **colaborativa**.

Além desses quatro tipos de interatividade, sintetizados a partir da revisão bibliográfica, algumas situações encontradas na pesquisa documental e análise de objetos digitais ilustrados encontrados no campo merecem ser incluídas na discussão. A primeira delas, se refere ao contexto em que a interatividade é

aplicada de forma a contribuir para a construção de sentido na narrativa ilustrada. Ou seja, para além de uma interação no sentido técnico funcional, a ação também oferece a possibilidade de uma experiência pela elaboração imaginativa e psicológica. Esses casos serão chamados de interatividade **significativa**. Alguns exemplos são discutidos em 3.2.6 (*Celebrating Marie Tharp*) e 4.6.5.2 (*Florence*).

O evento interativo que demanda engajamento do leitor em brincadeira ou desafio com regras delimitadas pela programação será chamado de interatividade **jogável**. Como observado nos objetos levantados, durante a leitura, o leitor pode ser convidado a interagir com um minigame ou a instância interativa jogável. Entretanto, caso o leitor não seja capaz de resolver o desafio ou vencer a brincadeira, em muitos casos ele não é punido como nos videogames tradicionais. Observamos diferentes soluções nos objetos. Em *Celebrating Marie Tharp*, por exemplo, a não resolução dos minigames não impede de prosseguir na leitura. Já em *Florence* e *Song of Bloom*, a resolução dos quebra-cabeças é obrigatória antes de prosseguir na narrativa. Porém, não há consequências como perda de *vidas* por parte do jogador, que pode repetir a experiência quantas vezes desejar.

Um último caso é típico do manuseio em smartphones. São situações em que o design de interface explora a interatividade através da movimentação corporal e participação sensorial dos leitores, algo potencializado pela popularização de dispositivos móveis com giroscopia e vibração. Como exemplos, podemos citar os objetos *RRR* e *Song of Bloom*, respectivamente discutidos em 4.6.3.2 e 5.1.5. Em *RRR*, por exemplo, a interação pela giroscopia permite ao leitor experimentar alterações no ângulo de visão dos quadrinhos. Em *Song of Bloom*, a exploração deste tipo de interatividade é farta em exemplos. Além do uso do giroscópio e de paralaxe, explora-se a necessidade de chacoalhar o aparelho (para abrir um champanhe, por exemplo) ou conectar o dispositivo a um carregador (para carregar uma próxima fase). Em ambos os casos, são situações que vão além das noções de controles tradicionais, sendo necessário a movimentação corporal do leitor para explorar o objeto e tomar conhecimento das possibilidades. Em *RRR*, a interação em giroscopia não tem uma finalidade clara, ou seja, não é premiada com uma reação específica do sistema, não dá acesso a um novo módulo na história, não cumpre uma tarefa ou soluciona um problema. É uma interatividade que fomenta explorar livremente o deslocamento dos desenhos. É expressiva, mas sem objetivo específico. Em *Song of Bloom* a maioria das interações estão atreladas a solução de

quebra-cabeças. Porém, a maneira como o leitor é convidado a explorar a interatividade até solucionar a charada-visual também proporciona momentos de interação livre ou desinteressada pelo movimento corporal. Vamos chamar esse tipo de interatividade de **sensorial** ou **corporal**. A seguir, uma tabela que resume nossa proposta:

Tipos de interatividade	Exemplos
Funcional Permite reações para fins de navegação digital.	<ul style="list-style-type: none"> ● Clique ou rolagem para avançar no conteúdo; ● Apertar botão para iniciar leitura ou avançar.
Ramificativa Sistema apresenta caminhos que bifurcam.	<ul style="list-style-type: none"> ● Leitor escolhe rumo da história a partir de um leque de opções pré-programadas. ● Cada percurso resulta em finais diferentes.
Não linear/Circular Permite exploração não linear entre percursos pré-definidos.	<ul style="list-style-type: none"> ● Leitor pode saltar entre módulos da narrativa, sem ordem de leitura obrigatoriamente pré-determinada. ● Após leitura, retorna ao ponto de escolha anterior.
Exploração livre Permite exploração em qualquer direção.	<ul style="list-style-type: none"> ● Leitor pode explorar em qualquer direção ou saltar entre módulos da narrativa, sem limitação de percurso fixo ou circular.
Colaborativa Co-criação ou possibilidade de modificar ou adicionar conteúdos ao sistema.	<ul style="list-style-type: none"> ● Leitor pode contribuir para a história, adicionar conteúdo ou modificar módulos, capítulos e final.
Significativa A interatividade imbricada na construção de sentido.	<ul style="list-style-type: none"> ● O processo interativo ressoa narrativa textual-imagética para construir sentido.
Jogável Evento interativo exige engajamento em brincadeira ou desafio com regras delimitadas pelo sistema.	<ul style="list-style-type: none"> ● Um quebra-cabeças entremeando uma narrativa em experiência narrativa; ● Um minigame inserido no meio de uma história em quadros interativos ou animação interativa.
Sensorial/Corporal Exploração do universo ficcional pelo uso de gesto ou movimento corporal no smartphone.	<ul style="list-style-type: none"> ● Giroscopia associada a ilustrações com paralaxe; ● Vibração do smartphone associado a evento no objeto. ● Interação pode ser expressiva, mas sem consequência objetiva imediata

Tabela 6 – Modelo teórico para estudo de interatividade.

5.1.5

Análise de *Song of Bloom*

Song of Bloom é um videogame criado pelo designer alemão Philipp Stollenmayer. Lançado em 2019, é distribuído por aplicativo em lojas virtuais para *smartphones*. O jogo baseia-se em quebra-cabeças que exploram a percepção de padrões e analogias visuais que deverão ser decodificadas para avançar na história.

Para solucioná-los, o jogador é instigado a realizar movimentos exploratórios no universo gráfico do jogo, experimentando diversas formas de manuseio do *smartphone* à procura de interações que satisfaçam os enigmas colocados pelo sistema. O aplicativo foi premiado no Apple Design Awards de 2020 (Developer, 2020) pelos feitos em inovação e criação artística no design para o sistema iOS. Foi eleito também o “jogo mais criativo” do ano pelo evento alemão *Play20 – Creative Gaming Festival* e melhor jogo *mobile* pelo prêmio alemão de videogames *Deutscher Computerspielpreis* (Kamibox, 2023).

Uma narrativa verbal (escrita e narrada em áudio) complementa e unifica o universo de *Song of Bloom*, também consubstanciado pelo design da navegação, que se ancora em uma tela recorrente, ponto de partida do jogo. Essa tela é representada por uma árvore estilizada em galhos que se ramificam. A imagem funciona como um mapa, indicando caminhos a serem explorados. Assim, o florescer (*bloom*) aludido no título é ilustrado pelo desabrochar de flores nos ramos da árvore-mapa após a conclusão de cada fase. A narrativa é aberta e o jogador tem liberdade para usufruir dos quebra-cabeças de maneira não linear.



Figura 68 – Tela inicial de *Song of Bloom*: menu e mapa das experiências no app.

A navegação segue uma dinâmica cíclica: ao tocar na tela inicial, o jogador é levado a uma narrativa composta por 12 telas sucessivas. Sua fruição remete ao de um *stories*⁷¹, sendo intuitiva (interação fluente) para usuários familiarizados com o repertório da Internet contemporânea. Os textos desse ciclo são frases curtas que aludem à mecânica do jogo: “Vejo os sinais que estão a minha volta”; “Algo de familiar...” “Reajo...” “Tento responder...” Para obter acesso a uma fase, o

⁷¹ O formato *stories* foi popularizado pelo aplicativo *Snapchat* em 2013. Em seguida, foi copiado e adotado por outras redes sociais, como o *Instagram*, a partir de 2016, o *Facebook* e o *Whatsapp*.

jogador precisa responder corretamente a cada pista (os *sinais*) e interagir com as imagens conforme sugerido. Caso o jogador não tome nenhuma ação esperada pelo jogo, retorna-se à tela inicial, para um novo ciclo.

Já os textos de encerramento dos quebra-cabeças permitem livre interpretação como, por exemplo: “Pensei que era o escolhido para encontrá-los” ou “Nasci num tempo em que ignoramos os sinais que nos eram dados”. Os textos em *Song of Bloom*, portanto, não consolidam uma história linear convencional. De certa forma, podem ser ignorados pelo jogador a partir de um grau de familiaridade com o jogo, por tornarem-se repetitivos no ciclo de abertura, ou porque não é necessário esperar o fim da narração para avançar. A narrativa textual, assim, é secundária na experiência do jogo.

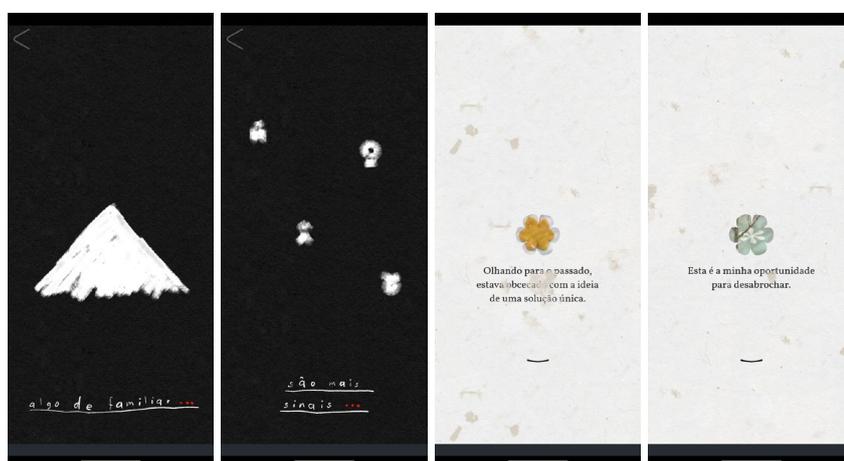


Figura 69 – *Song of Bloom*: Ciclo de abertura (esq.) e solução de quebra-cabeça (dir.).

Nesse sentido, o objeto apresenta uma característica de jogo convencional, ao negar acesso ao restante da história até que o usuário supere o desafio que o sistema propõe. *Song of Bloom* também não *explica* claramente o que deve ser feito, levando o jogador a investigar e a *aprender* durante a interação com o app. Assim, pode suscitar interações cognitivas, por tentativa e erro, ou pela estranheza que algumas fases podem causar ao jogador.

Alguns jogadores poderão se frustrar com a dificuldade em solucionar os quebra-cabeças, sendo obrigados a repetir ciclicamente as telas iniciais a cada tentativa. Neste aspecto, alinha-se com a expectativa do design de jogos convencionais, com ênfase menor na narrativa e preocupação com a imposição de dificuldade. Por outro lado, o objeto fomenta a curiosidade no jogador, que deve se

abrir-se à exploração de interações diversas pelo universo do jogo sem um objetivo sempre às claras.

O designer Phillip Stollenmayer nos concedeu uma entrevista. O autor defende que os jogos ofereçam uma perspectiva aberta aos jogadores, buscando encontrar um equilíbrio que lhes dê oportunidades de ter experiências mais ricas, sem que sejam excessivamente tuteladas. Segundo Stollenmayer (2023):

Acho que venho de uma perspectiva de arte. [...] Em um museu você vê um cubo branco e não tem nenhuma explicação sobre as imagens. Isso pode ser um peso excessivo para pessoas que não são familiarizadas com arte. Elas vão ao museu e não sabem o que fazer, porque não há instruções nas pinturas. Você dá a elas alguns guias, em áudio ou texto. Ou mesmo para crianças, existem aquelas folhas legais com jogos e coisas que elas podem desenhar. Então, há muito conteúdo para o museu. Nos meus jogos, tento fazer algo parecido. Tento iniciar com uma perspectiva bem aberta, onde você pode fazer o que quiser. E se você conseguir resolver o jogo a partir dessa perspectiva ampla é uma experiência muito melhor do que a de alguém que recebe um tutorial muito limitante e simplesmente segue as instruções. Porém, se o jogo percebe que o jogador está travado, ele dá dicas. Mas elas veem bem tarde no jogo. Quero dar aos jogadores a oportunidade de descobrirem soluções sozinhos. E caso um jogador fique entediado, lhe dou mais e mais pistas. Acho que encontrar esse equilíbrio é a verdadeira arte (Stollenmayer, 2023, tradução nossa)^{cv}.

Como um quebra cabeça tradicional, o jogo termina com o esgotamento dos desafios apresentados em cada fase, colecionando *flores* até que a *árvore-mapa* esteja completa. Entretanto, a meu ver, o aplicativo extrapola a experiência de um jogo convencional em algumas questões. Sua jogabilidade (*gameplay*), por exemplo, foge a qualidades associadas ao jogo “clássico” (Juul, 2003; 2005): 1) “Interações produzem resultados variados e verificáveis”. 2) “Qualificação dos resultados, percebidos positiva ou negativamente no contexto do jogo”. Embora possamos verificar a eficácia das ações e seus resultados, não há pontuação ou qualificação clara. Além disso, reiniciar para um novo jogo não oferecerá novos quebra-cabeças ou possibilidades de resolução alternativas. Os mesmos percursos produzirão os mesmos resultados. O próprio realizador já afirmou em outras entrevistas que aceita a efemeridade dos seus jogos, como experiências temporárias no contexto atual da internet (Gil, 2020). Assim, *Song of Bloom* seria “uma história completa”, algo “como assistir a um filme”, sem “valor de *re-jogo*” (Idem)^{cvi}. Essa postura se reflete na estratégia de monetização do jogo, onde o realizador prefere não inserir anúncios ou cobranças extras durante o jogo, prática comum em jogos para smartphones, para não prejudicar a experiência (Idem).

O objeto articula vários tipos de interatividade, indo além da *funcional*. O jogo permite a exploração *não linear* de seu universo interno, de modo também *circular*, a partir do menu inicial. Principalmente a maneira como o jogo demanda respostas diversas sem ensinar ao jogador o que fazer de antemão, fomenta uma interatividade rica em experiências táteis (do tipo *sensorial ou corporal*), raramente restrita às interações do tipo tocar e/ou apertar botões para avançar. Assim, apesar de trazer muitos eventos de interatividade *jogável*, onde o leitor precisa enfrentar um enigma ou quebra-cabeça para avançar, incentiva ações e movimentos exploratórios que são talvez mais importantes para a experiência do aplicativo do que chegar ao final do percurso. Alguns exemplos de interações *corporais* junto ao smartphone são: girá-lo; chacoalhá-lo; tocar a tela com mais de um dedo simultaneamente; conectá-lo ao carregador elétrico; aumentar e abaixar o volume; gesticular na tela em movimento de raspar, apagar, ampliar e reduzir.

Essa reflexão me fez propor a categoria *sensorial ou corporal* na discussão sobre interatividade. Veremos que outros objetos encontrados durante a pesquisa também exploram esse tipo de interatividade que nem sempre é objetiva ou consequencial. Porém, tampouco é uma interatividade descartável no todo da experiência, sendo parte indispensável de sua fruição. Sua inserção no design dos aplicativos está estritamente ligada ao manuseio do *smartphone*, dispositivo que possibilita explorar interações corporais como, por exemplo, a detecção de gestos através do giroscópio ou o reconhecimento de íris.

Stollenmayer (2023, tradução nossa) se refere à *Song of Bloom* como uma “experiência interativa”, por entender que “é algo no limite entre um aplicativo e um jogo”. Porém, o designer não acredita que a categorização das misturas nos objetos digitais seja necessária, pois poderia “inibir” seu desenvolvimento:

Acho que os designers querem sempre trabalhar no limite das coisas, então não querem ser categorizados. Querem ser inovadores. E tentar encontrar termos para isso poderia inibir um pouco o desenvolvimento. Quando uma coisa tem um nome já não é mais interessante (Stollenmayer, 2023).^{cvii}

O universo iconográfico evocado por *Song a Bloom* também remete à paixão pelo artesanato (*craft*). Ao longo do jogo podemos ver o granulado do giz pastel, a aspereza de papéis rasgados, a consistência da pele humana, os volumes e texturas de massinhas e líquidos. Há também uso de repertório associado ao design gráfico e ilustração impressa e digital, como tipografias de máquinas de escrever, colagens, estampas de embalagens, tatuagens, gráficos de videogames de primeira

geração, conversas em aplicativos de mensagens, arte-ascii, videografismo e desenho vetorial. As imagens exploram texturas e sensações materiais diversas, sugerindo o feito à mão no universo digital. Esse intuito é manifesto na autodescrição do aplicativo, que se apresenta como uma “experiência feita à mão” (“handcrafted experience”, tradução nossa).

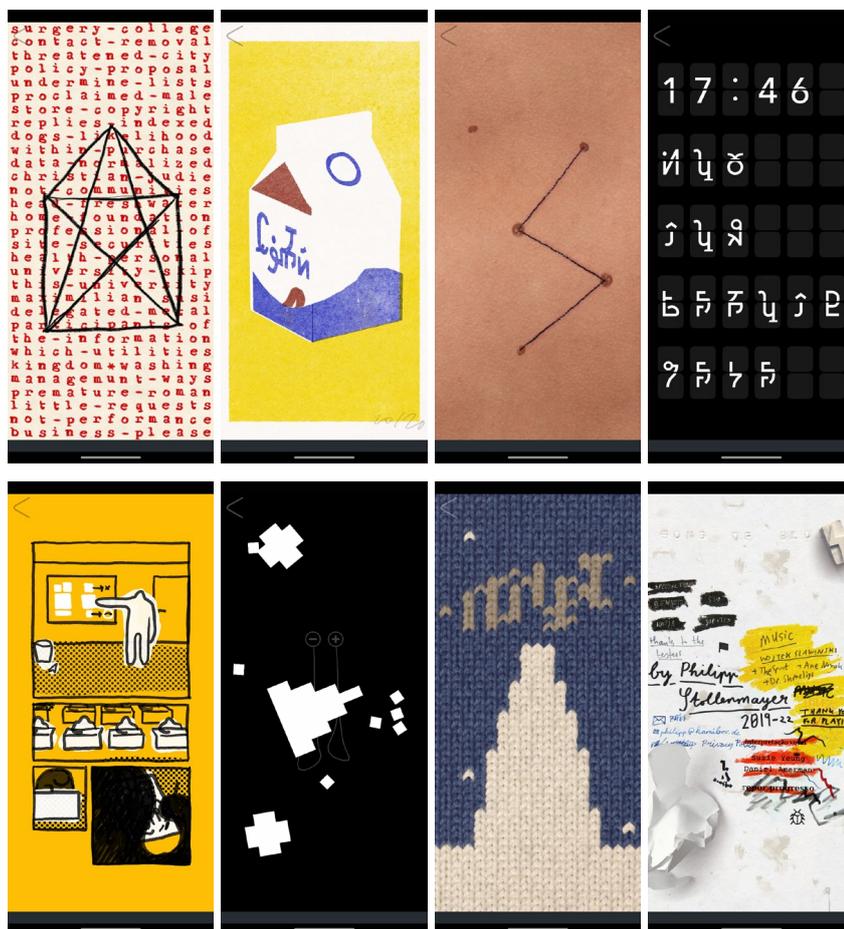


Figura 70 – Imagens do repertório iconográfico diverso em *Song of Bloom*.

Embora tenha desenvolvido todas as imagens de *Song of Bloom* sozinho, Stollenmayer (2023) pontua que não se considera um ilustrador e que a maioria das cenas foi criada através de roscopia e softwares de desenho 3D ou vetorial, não havendo muito do que ele consideraria trabalho de “desenho ou pintura”. Apesar disso, decidi incluí-lo nessa discussão da tese pelo interesse que o realizador evidencia pelo artesanato material junto ao trabalho digital. Stollenmayer acredita que as imperfeições do trabalho manual podem trazer uma qualidade diferencial às imagens experimentadas no mundo digital.

Muitas coisas que parecem digitais, na verdade, foram feitas em papel. Então, para o jogo, realmente fiz animação de massinha, tricotei e escrevi coisas na máquina de escrever. Porque queria pegar essas imperfeições que você não tem como recriar no

código. [...] Em *stop motion*, se assistir ao *Pinóquio*, por exemplo, isso vai além da razão. Teria como fazê-lo digitalmente, e ficaria 99% tal qual. Mas tem aquele 1% que precisa de tanto esforço e que o torna memorável. E isso é algo que eu estava buscando (Stollenmayer, 2023)^{cviii}.

Em alguns casos, o realizador procurou familiarizar-se com a experiência artesanal como laboratório, antes de desenvolver a versão definitiva digitalmente. Dessa forma, considera que trabalha de maneira “híbrida” com ferramentas materiais e digitais:

Tem essa cena com tricô, então estudei como era o meu jeito *ruim* de tricotar. Onde estão os buracos? Porque eu não sei tricotar perfeitamente. Ou então, como os buracos se parecem? Como aparecem? Em seguida tentei recriar essas imperfeições no código. Mas, no fim das contas, tudo veio do objeto original (Stollenmayer, 2023)^{cix}.

Na mistura heterogênea do repertório imagético do jogo observa-se, ainda, aproximação ao ilustrado do cotidiano, ao pop e à arte. Por exemplo, há alusões aos videogames *Pong* e *Asteroids*, e à obra de Banksy *Girl with balloons*. Nesse sentido, o objeto opera na construção da imagem como designer, ao se apropriar de códigos e linguagens em releituras e interpretações, sem almejar necessariamente fundar grafismo gestual próprio. A autoria aqui está na construção dessa peculiar reunião de referências, na maneira própria de colecionar familiaridades, como uma curadoria que discute cultura visual e orchestra esse repertório em quebra-cabeças especificamente elaborados para explorar as funcionalidades do *smartphone*⁷². Esse processo tem o potencial de sensibilizar a nostalgia material e cultural do repertório do jogador.

As referências às artes plásticas, como citações da obra de Mondrian e Miró, também operam em um contexto próximo ao universo do design, pois seus grafismos e códigos, particulares e recorrentes, são utilizados como elementos de um alfabeto imaginário onde as formas servem de base para a construção de imagens abstratas, sem um significado verbal, porém familiares e *legíveis*. São aspectos que reforçam a abordagem gráfica do texto em *Song of Bloom*, com menor ênfase no seu significado semântico. Algumas cenas utilizam um alfabeto não romano nos textos, tornando-os ininteligíveis. Isso aguça a percepção de estranheza no leitor e, ao mesmo tempo, reforça que, neste universo, importa mais a forma e os

⁷² O jogo tem caráter autoral em seu design e é assinado pelo realizador ao final do último quebra-cabeça: “Por Philipp Stollenmayer”.

padrões, o posicionamento espacial, as analogias e comparações, do que efetivamente o que o texto quer dizer.

Ao mesmo tempo, as referências iconográficas utilizadas oferecem espaços de aproximação ao jogador, dando-lhe elementos reconhecíveis durante a navegação nesse universo estrangeiro. Assim, muitas respostas exigidas aos jogadores remetem ao exercício de identificar essas analogias espaciais e ser capaz de acioná-las pelo gesto na tela, um raciocínio próximo das experiências de jogos dos sete erros, da fruição da diagramação ou da leitura de poesia concreta.

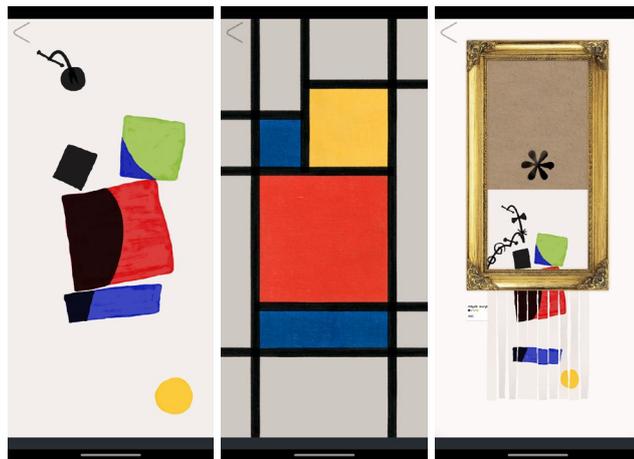


Figura 71 – Miró, Mondrian e Banksy: Citações iconográficas em *Song of Bloom*.

O objeto, assim, resumidamente, apresenta potencial de interação imaginativa pela gama de associações que sua iconografia pode suscitar junto ao repertório dos jogadores. Além disso, sua interface apresenta interatividade de tipo funcional, não linear, circular e sensorial/corporal, através de interações fluentes e cognitivas. Esse repertório oferece a possibilidade de uma amplitude de experiências: frugais, singulares e até co-experiências, pois, embora o objeto não permita a customização do sistema, pode gerar envolvimento emocional no decorrer de seu percurso, com memórias compartilháveis.

5.2

Conceituando experiência na pesquisa

O conceito de experiência é amplo e utilizado em diversos campos e práticas. Em nossa investigação, entenderemos as experiências desse modo diverso, porém, quando atravessadas pelos objetivos da pesquisa em design.

As experiências decorrem das interações, do encontro do leitor com a obra. Essas podem se dar em questões ligadas ao design de interfaces, como podem ser experiências pela imaginação, cognição, aprendizagem, participação colaborativa, sensações, incluindo a possibilidade de transformação que se anuncia ao leitor durante a fruição da obra. Portanto, buscaremos nos aproximar das experiências potencialmente contidas em diferentes interações com o objeto, conceituando um estudo qualitativo das mesmas na pesquisa.

5.2.1

Experiência no Design: uma promessa em potencial que depende de abertura ao outro

Michele Marconsini e Luiza Novaes (2020, p.40) refletiram sobre a conceituação de “Experiência” no Design e na Educação, demonstrando que uma postura aberta ao imprevisto e à colaboração do outro favorecem a possibilidade de experiências, seja em relação a um usuário, no caso de um projeto de design, ou a um estudante, no design de uma atividade para ensino-aprendizagem.

A partir de Fabiana Heinrich, Marconsini e Novaes (idem) alertam para a banalização mercadológica do termo “experiência” como elemento “fixo” e comercializável, algo que se adiciona a um projeto sem reais considerações pelo usuário, que fica reduzido a um receptor “passivo”, cuja conceituação foi imposta pelo designer sobre ele. Este ato de projetar seria baseado na *suposição* do que seja o “usuário” ao invés de um “projetar *para* o usuário”.

A “experiência” no Design é, portanto, uma “promessa”, uma possibilidade que pode ou não realizar-se na interação do projeto com o usuário. Segundo as autoras: “A experiência poderá ser uma decorrência, mas não pode ser projetada em si” (Marconsini & Novaes, 2020, p.40).

Nesse sentido, consideremos a visão de experiência de Jorge Larrosa Bondía (2002), filósofo e educador. Marconsini & Novaes (2020, p.41) discutem problemas similares na Educação a partir de Larrosa, observando os riscos inerentes a se tentar controlar a experiência pedagógica, submetendo-a a “causalidade técnica” e tentando “conduzi-la para um fim preestabelecido”. Ao tentar prevenir-se contra a incerteza, educadores inviabilizam a “pluralidade” e buscam “um caminho seguro para um modelo prescritivo de formação”.

As autoras notam que, para Larrosa Bondía, a “experiência” é um fenômeno complexo, próximo de um “acontecimento”, “um passar de algo que não sou eu”, que tem na “exterioridade” e “alteridade” seus princípios basilares (Idem). Assim, a experiência também é sempre subjetiva e depende da possibilidade de existência do “sujeito da experiência”, aberto a sua “dimensão transformadora”:

Trata-se, portanto, de um sujeito sensível, exposto, aberto à sua própria transformação. Por conseguinte, um sujeito incapaz de experiência seria um sujeito autodeterminado, definido por seu saber, por sua vontade, inatingível e apático, ou seja, incapaz de ser transformado. Daí a relação constitutiva apresentada pelo autor entre a ideia de experiência e a ideia de formação (diferente da ideia de aprendizagem no sentido cognitivo ou da educação como algo que tem a ver com o saber). Dessa forma, o resultado da experiência é a formação ou a transformação do sujeito. O sujeito da experiência é como uma superfície de sensibilidade em que algo passa e deixa um vestígio, uma marca, um rastro, uma ferida (Marconsini e Novaes; 2020; p.42).

Assim, Marconsini e Novaes (2020, p.46-47) concluem que para atuarmos como “sujeito da experiência” no campo do Design faz-se necessário adotar a atitude de “trabalhar com”, sem eliminar a alteridade do outro. Isso não se resume ao processo de trabalhar “juntos” na produção de produtos e projetos, mas em fomentar uma postura relacional que lide com a diferença e trabalhe a escuta, mitigando a ideia do “gênio” criativo, que impõe sozinho soluções onipotentes.

Embora a pesquisa enfoque objetos que não estão restritos ao campo da educação, a visão de experiência discutida por Marconsini, Novaes e Larrosa Bondía enriquece nossa reflexão. Notadamente, o conceito de “experiência” como algo que nos atravessa e nos transforma. E cuja ocorrência é de natureza incerta, pois depende da abertura *ao* leitor e *do* leitor junto ao projeto. A experiência não pode, portanto, ser imposta unilateralmente pelo designer. Ou seja, em sistemas interativos em geral, não há garantia que uma experiência acontecerá quando o designer cria uma interação no projeto. Há o planejamento que inclui um potencial latente de interações e experiências possíveis⁷³.

Em outro sentido, devemos fazer a ressalva que obras com finalidade artística ou de entretenimento, possuem responsabilidades e objetivos diversos àquelas voltadas para o ensino-aprendizagem. O artista, sabemos, faz escolhas idiossincráticas e nem sempre *escuta*. Fazer arte é fazer escolhas. Como observado no relato criativo de realizadores, o artista por vezes quer *complicar*, explorando

⁷³Acredito que o mesmo vale para o desenhista e os espaços de abertura e referências contidas na iconografia e ilustrações.

esse *estranhamento* como uma possibilidade de *experiência* em si. Por outro lado, ressaltadas as diferenças entre artistas e educadores, podemos especular, de modo amplo, que ambientes interativos que ofereçam maior abertura à participação do leitor, seja na mecânica (interface técnica), seja na imaginação/cognição (texto e imagem), proporcionalmente oferecerão maior chance de experiências?

A reflexão sobre um projetar *com* e *para* o *outro* também enriquece a discussão acerca de objetos interativos que almejam permitir um grau de co-criação durante sua fruição. Como veremos no campo, ainda são raros os objetos que conseguem incluir, de fato, em seus sistemas, espaços para delegação de controle, criação e co-autoria ao leitor.

5.2.2

Interações pela imaginação

O acontecimento da experiência não depende apenas da postura dos realizadores, designers e desenhistas, mas demanda também uma abertura por parte do *leitor*. Sua postura e repertório cultural influenciam as possibilidades de experiências nas interações com as obras. Quem nunca releu um livro ou reviu um filme e teve a sensação de estar diante de uma obra inédita, suscitando emoções e encontrando citações que haviam passado despercebidas na primeira leitura, em uma idade ou contexto diferente?

5.2.2.1

O adulto e a criança

Vincenzo Mollica abordou a relação de Federico Fellini com o desenho. Antes de dedicar-se ao cinema, Fellini foi caricaturista e quadrinista. A prática de desenhar o acompanhou pelo resto da vida, incorporada a seu processo criativo. Seu cinema foi descrito como um “cinema pictórico” (Mollica, 2003, p. 31), definição que o agradava, por considerá-la adequada. Em entrevista, Fellini descreveu assim o impacto que o encontro com *Little Nemo*, quadrinhos de Winsor McCay, teve em sua formação, quando criança:

Um dos meus heróis de infância foi o *Little Nemo*, personagem de história em quadrinhos dos Estados Unidos, embora eu não percebesse na época que ele era norte-americano. Achei que fosse italiano, como eu. Nos quadrinhos, ele falava nossa língua. / Eu devia ter uns cinco ou seis anos, talvez mais novo, quando

descobri o *Little Nemo* e não acreditei no que via! Que descoberta! Houve alguém que, como eu, fazia coisas fantásticas. Era um estímulo para a minha imaginação. [...] Havia palhaços que tinham sido inexplicavelmente promovidos a cargos de grande prestígio e responsabilidade (o que não me parecia surpreendente), gigantes que abriam a boca para que você pudesse deslizar por uma língua gargantuesca e explorar o interior cavernoso, dinossauros que faziam estragos no trânsito da cidade, salas viradas de cabeça para baixo onde você tinha que andar no teto, pessoas alongadas tentando recuperar sua forma original... em outras palavras, todas as coisas mais surpreendentes que você pudesse imaginar, tudo desenhado magistralmente, exatamente do jeito que eu queria fazer (Fellini apud Mollica, 2003, p.36, tradução nossa).^{cx}

O universo onírico maleavelmente fantástico de Nemo, onde as leis da física não limitavam os movimentos, imbuíu no jovem Fellini um efeito transformador. Em Nemo, tudo era possível: tornar-se um gigante que caminhava sobre prédios, virar o quarto de cabeça para baixo e andar pelo teto, diminuir de tamanho e andar numa flor. A relação de afeto peculiar que desenvolveu com os quadrinhos moveu nele o desejo de desenhar, imaginar e criar seus próprios universos ficcionais fantásticos para compreender a vida.

Em *Experiência e pobreza*, Walter Benjamin discute sua percepção de um empobrecimento geral da experiência no contexto social do início do século XX. Descreve assim a sua percepção de um desenho animado do Mickey:

Ao cansaço segue-se o sonho, e não é raro que o sonho compense a tristeza e o desânimo do dia, realizando a existência inteiramente simples e absolutamente grandiosa que não pode ser realizada durante o dia, por falta de forças. A existência do camundongo Mickey é um desses sonhos do homem contemporâneo. É uma existência cheia de milagres, que não somente superam os milagres técnicos como zombam deles. Pois o mais extraordinário neles é que todos, sem qualquer improvisadamente, saem do corpo do camundongo Mickey, dos seus aliados e perseguidores, dos móveis mais cotidianos, das árvores, nuvens e lagos. A natureza e a técnica, o primitivismo e o conforto se unificam completamente, e aos olhos das pessoas, fatigadas com as complicações infinitas da vida diária e que vêem o objetivo da vida apenas como o mais remoto ponto de fuga numa interminável perspectiva de meios, surge uma existência que se basta a si mesma, em cada episódio, do modo mais simples e mais cômodo, e na qual um automóvel não pesa mais que um chapéu de palha, e uma fruta na árvore se arredonda como a gôndola de um balão (Benjamin, 1994, p.142-143).

As mesmas transgressões das leis da física, a vivacidade e plasticidade plasmática da linha desenhada que tanto encantam na animação foram percebidos, para Benjamin, como fonte de alienação para corpos cansados e incapazes de ter experiências numa modernidade nublada por um futuro sombrio. Benjamin escreve o ensaio em 1937, um intelectual maduro vivendo o terror de assistir à ascensão do

nazismo em seu país⁷⁴. Não deseja-se sugerir uma causalidade banal entre biografia e ensaio, mas refletir que uma mesma obra ou qualidade estética resultará em experiências distintas em leitores em contextos variados.

Assim como não há garantia da experiência por parte do realizador, também não há garantias que o leitor ou espectador estará aberto a uma determinada experiência. Nesse sentido, não há tampouco, uma crítica capaz de encerrar de modo definitivo uma obra, que sirva ao horizonte de todos os leitores. Mickey nem sempre será alienante⁷⁵. Nemo nem sempre será encantador. As obras mudam com o tempo, como sujeitos e contextos para experiências diversas.

Edith Derdyk (2020, p.19-21), arte educadora, discute a criatividade e a experiência da criança em relação à do adulto. Enquanto o mundo da criança tem atenção ao presente e abertura à experimentação, o do adulto é um mundo mais pronto e, conseqüentemente, com tempo escasso e atenção controlada por expectativas e previsões que tentam mitigar incertezas.

Gente grande é diferente. É produto acabado, conhece seus limites, cresce dentro de uma roupa cada vez mais apertada. A vida sedentária lhe dá ares envelhecidos. O passado é memória acumulada: fatos inegáveis. O futuro é um rio de margens feitas. O presente são representações de afirmações. [...] A intensidade do presente é uma lembrança que habita nossa infância, quando os dias eram tão compridos e densos quanto o tempo e o espaço carregavam uma sensação de amplidão. [...] A criança está integralmente presente em tudo o que faz, principalmente quando existe um espaço emocional que o permita. [...] A criança vivencia, operacionaliza, elabora, projeta, constrói, destrói em busca de novas configurações (Derdyk, 2020, p.19-20).

Derdyk defende que todas as pessoas são aptas a serem criadoras, independente de formação cultural, e questiona fatores que terminam por limitar o

⁷⁴ Segundo Márcio Seligmann-Silva (2015), Walter Benjamin viveu em exílio desde 1933, após a eleição dos nazistas na Alemanha, enfrentando, além do contexto político que ameaçava sua vida, graves problemas financeiros. O ensaio “O narrador”, no qual reflete sobre o “fim da experiência”, considerando um cenário de “crise das grandes narrativas” que a sufocava, é de 1936 (ibidem). Benjamin tentou viajar para os Estados Unidos a partir de 1939, mas foi impedido de sair da França, o que o levou a tirar a própria vida em 1940 (ibidem).

⁷⁵ Um exemplo é a leitura que Sergei Eisenstein (1986) faz das obras de Disney, entendendo justamente a *plasmaticidade* de Mickey e de outros personagens como qualidade nada alienante. Ao contrário, enxerga os desenhos animados como um alento para os oprimidos pela metrópole capitalista, com potencial revolucionário. Uma “revolta lírica” contra as limitações e legislações de uma “vida calculada” e uma “ordem social cruelmente padronizada”, um contexto no qual “a habilidade para virar qualquer coisa” exercerá grande fascínio (Ibid., p.21). “Afrouxando a estabilidade das coisas”, subvertendo a lógica formal e unindo-se a ordem do “fantástico”, do “ilógico” e do “sensual”, a vida se torna possível (Ibid., p.22). Assim, sem evidenciar a raiz dos problemas, os desenhos animados “divertem e caçoam”, pairando acima dos mesmos. Para Eisenstein: “Os filmes de Disney, embora não exponham as manchas solares, atuam, eles próprios, como reflexos dos raios e manchas solares através da superfície da tela. Brilham, queimam rapidamente e desaparecem” (ibid., p.9, tradução nossa).

potencial criativo de muitas pessoas na sociedade, entre eles a formação dos educadores por conta das estruturas do aparelho educacional, econômico, administrativo e cultural. Para Derdyk (2020, p.20): “Os educadores são os porta-vozes de uma visão de mundo, transmissores de comportamentos, interferindo direta e ativamente na construção de seres individuais e sociais”.

Descontadas as generalizações para efeito do argumento, podemos refletir a partir do *adulto* e da *criança* como personagens conceituais da interação e experiência em relação à vivência e repertório. Onde um adulto pode ser também *criança* ao experimentar uma obra interativa em quadrinhos, animação ou games. Além disso, podemos adotar o entendimento que, no âmbito da interatividade e experiência, o leitor também pode e deve ser *criativo*, uma vez que a atitude de imaginar não está restrita aos realizadores.

5.2.2.2

Medo da instabilidade e polifonia

Na experiência de leitura em formatos como quadrinhos, animações e videogames, não são incomuns ataques públicos alimentados pelo medo de sua influência nas mentes dos jovens⁷⁶.

Jared Gardner (2012, p.88-91) refletiu sobre o trabalho de Fredric Wertham, psicólogo que tornou-se célebre nos anos 1950 ao capitanear uma cruzada anti-quadrinhos nos EUA. Wertham publicou o livro *Seduction of the Innocent*, onde expunha os *perigos* das HQs influenciando mentes do público jovem. Através de suas leituras, catalogava e reproduzia trechos com achados que, para ele, indicavam a existência de mensagens subliminares de cunho sexual ou violento nas histórias, vertendo uma descrição textual dos mesmos. Suas leituras destacam, por exemplo, “seios proeminentes” que haviam lhe chamado atenção, ou atos de violência elíptica e implícita que ele imaginara nos entrequadros.

⁷⁶ Nos EUA existe até hoje um movimento de grupos conservadores fundamentalistas que visam banir de bibliotecas públicas obras que consideram inapropriadas. Até mesmo a premiada graphic novel *Maus*, que discute o holocausto e é crítica do nazismo, foi banida por escolas do Tennessee em janeiro de 2022. Uma reportagem da Folha de São Paulo, “Banimento de livros por governos locais já atinge 26 estados dos EUA”, de 1/5/2022, informou que a obra mais perseguida é *Genderqueer: A Memoir* de Maia Kobabe. Por ser uma história em quadrinhos, é entendida por esses grupos como um produto interessado em cooptar crianças. Já foi banida em 30 distritos. Em maio de 2022, a American Library Association lançou uma campanha contra a censura chamada “United Against Book Bans”. No Brasil, o então prefeito do Rio de Janeiro, Marcelo Crivella, mandou recolher da Bienal do Livro de 2019 quadrinhos que retratavam um beijo gay.

Gardner nota, entretanto, que é justamente a abertura à imaginação e a peculiar experiência de leitura nos quadrinhos o que encanta seus defensores e, simultaneamente, municia seus detratores. Para o autor, a narrativa em quadrinhos favorece projeções, identificação e fantasias por parte do leitor. Há um processo intrínseco em que desaceleramos e nos demoramos em detalhes dos desenhos, circulando livremente pelas cenas, ao mesmo tempo em que contribuimos para o sentido preenchendo os espaços que se abrem nas sequências. Entretanto, como o formato é aberto, entregue algo *desmontado* ao leitor, cada um faz micro escolhas interpretativas distintas, demorando-se sobre pontos de interesse que nem sempre são os mesmos de outro leitor. Assim, apesar de escrito com intenção crítica, o trabalho de Wertham, para Gardner, terminou por descrever adequadamente como os quadrinhos deixam o vazio para compleição da imaginação do leitor. A falha no argumento de Wertham estaria em acreditar que o processo interpretativo pode ser totalmente controlado pelos realizadores para fins maléficis, ignorando a agência criativa, imaginativa e interpretativa dos leitores^{cxii}.

Portanto, as posturas dos leitores influenciam na abertura a interações e experiências.

5.2.3

Um modelo para a experiência em sistemas interativos

Na pesquisa em Design, Katja Battarbee e Jodi Forlizzi (2004) elaboraram um modelo para o estudo da experiência em sistemas interativos. Sua metodologia entende interações como experiências, considerando as emoções que são evocadas pelas interações, a interpretação que o leitor faz de eventos particulares e como isso opera na produção de sentido. São três categorias de interação entre o leitor e a obra, e três dimensões de experiência. Assim, a interação varia entre “fluente”, “cognitiva” ou “expressiva”. A experiência organiza-se como: “*experience*”, “*a experience*” e “*co-experience*”. Para efeito de clareza na discussão da tese, traduziremos os conceitos por “experiência frugal”, “experiência singular” e “co-experiência”. O *framework* é interessante pois permite estudarmos nuances na experiência, sem desconsiderar eventos que no limite do rigor teórico ou filosófico não seriam, de fato, experiências plenas, porém são importantes para a reflexão do

design. A tabela a seguir resume o modelo teórico das autoras (Battarbee e Forlizzi, 2004, p. 262-264, tradução nossa).

Tipos de interação	Descrição	Exemplo
Fluente	Interações automáticas e intuitivas, que não competem por nossa atenção. Permitem que nos concentremos nas consequências de nossas atividades ou em outros assuntos.	<ul style="list-style-type: none"> • Andar de bicicleta. • Fazer café de manhã. • Consultar o calendário.
Cognitiva	Interações que enfocam o produto em mãos e resultam em aprendizagem, confusão ou erro.	<ul style="list-style-type: none"> • Tentar identificar um mecanismo de descarga em um banheiro em país estrangeiro. • Usar um tutor de álgebra online para resolver um problema matemático.
Expressiva	Interações que levam o usuário a criar uma relação com o produto. O usuário pode se esforçar para modificar e personalizar a relação com o produto, gerando histórias pessoais.	<ul style="list-style-type: none"> • Consertar uma cadeira e pintá-la de uma nova cor. • Escolher uma imagem de fundo para a tela do celular. • Definir atalhos em um software complexo.

Tipos de experiência	Descrição	Exemplo
Experiência frugal (“Experience”)	Fluxo de pensamento e “self talk” (conversa consigo mesmo) decorrente de nossa consciência de uso do produto.	<ul style="list-style-type: none"> • Andar no parque. • Cuidar da casa. • Usar sistema de mensagem instantânea.
Experiência singular (“A experience”)	Pode ser articulada ou nomeada. Tem começo, meio e fim. Inspira uma mudança emocional e de comportamento.	<ul style="list-style-type: none"> • Andar de montanha-russa. • Assistir a um filme. • Descobrir uma comunidade online de seu interesse.
Co-experiência (“Co-Experience”)	Produção de sentido e emoção através do uso do produto. Está ligada a experiência em contextos social, como compreensão mútua, memórias compartilhadas e a influência da presença física (ou virtual) de terceiros na interpretação de eventos.	<ul style="list-style-type: none"> • Interagir com terceiros em uma exposição de museu. • Comentar sobre a cozinha que um amigo remodelou. • Jogar um jogo com mensagens no celular com amigos.

Tabela 7 – Quadro síntese das tipologias de Forlizzi e Battarbee (2004). Tradução nossa.

Segundo Forlizzi e Barttarbee (2004, p. 264-265), quando interagimos com um produto, nossas experiências fluem de modo dinâmico, à medida que acontecem, atravessando interações que podem ser “fluentes, cognitivas ou expressivas”. Avaliar e mapear essas experiências, dimensionando-as, é uma tarefa difícil e sujeita a subjetividades (Forlizzi & Barttarbee, 2004, p. 264-265). Na análise das interações e experiências encontradas nos objetos selecionados,

utilizaremos as tipologias propostas pelas autoras. A metodologia categoriza as “experiências” com os objetos em três grandes grupos: 1) aquelas nas quais a interação provoca uma pequena experiência (experiência frugal), geralmente intuitiva, impensada ou esquecível – algo que não nos damos conta; 2) experiências *de fato*, que geram envolvimento emocional e são nomeáveis (experiência singular); e 3) as experiências que são compartilhadas com terceiros, que promovam mudanças no comportamento e deixam memórias compartilhadas (co-experiência).

Nas interfaces de *sites* e *apps*, as interações básicas de navegação geralmente são “fluentes”, pois visam permitir uma movimentação intuitiva do leitor pelo espaço virtual e não correr risco de atrapalhar interações com potencial de “cognitivas” e de “expressivas”. Interações incidentais, que requerem aprendizagem pelo uso recorrente por parte do leitor, colocam sobre o sujeito uma carga cognitiva extra que impacta a apreciação dos trabalhos no meio digital, retirando a atenção de outras interações e atrapalhando a imaginação. Se o leitor não entende como navegar e precisa enfrentar uma pequena resolução de problema antes mesmo de iniciar a fruição do objeto, gasta energia e atenção que poderia dedicar aos “problemas” intrínsecos à decodificação e apreciação do conteúdo imaginativo (interações de um jogo, textos, ilustrações, música, etc.). Da mesma forma, evita-se que o leitor *desperte* de sua imersão durante a fruição da obra pela incompreensão de como prosseguir na mesma em algum ponto do projeto. Alguns objetos levantados no campo possuem um pequeno manual de instruções em suas abertura para mitigar esse risco.

5.3

Análise de *Eu no comando*

Antes de concluirmos o capítulo, vamos analisar a interatividade no trabalho *Eu no comando*, um site interativo produzido pela equipe de arte do *GloboEsporte.com*. O roteiro é de autoria de Mario Alberto e Mario Leite, com ilustrações de Mario Alberto, design de Alexandre Lage e desenvolvimento de Michel Lima. O trabalho apresenta um repertório de interatividade discutido no modelo teórico (5.1.4) mas ainda não exemplificado.

O conteúdo ficcionaliza os dilemas enfrentados por gestores de clubes de futebol no campeonato brasileiro. Ao leitor, é exigido que tome decisões, como se fosse um dirigente, fazendo escolhas a cada rodada da competição. Cada decisão é avaliada pelo sistema, resultando em respostas positivas ou negativas. Após o encadeamento de todas as rodadas, simulando o transcorrer do *Brasileirão*, o leitor recebe o resultado do seu comando na gestão do time. Espelhando a cultura futebolística, as combinações de escolhas poderão resultar em diferentes destinos para o clube ao final da temporada, como um troféu de campeão, um vice-campeonato ou uma vaga em torneio internacional.



Figura 72 – Módulos ilustrados em *Eu no comando*. Reproduções da Internet.

A interface de navegação é intuitiva, realizada por botões clicáveis ou rolagem vertical. Assim, no aspecto *funcional* do projeto, as interações são “fluentes” com grau de experiência equivalente (“frugais”). Durante a fruição, pressupõe-se escolhas e respostas claras entre o leitor e o sistema: são apenas três opções a cada rodada. Cada etapa é acompanhada de uma cena ilustrada e um parágrafo de narrativa textual. Há um grau de imprevisibilidade sobre o percurso e o leitor não sabe, de antemão, se a sua escolha terá um efeito negativo ou positivo ao final da rodada. Além disso, a cada vez que se reinicia a experiência, a sequência de dilemas apresentados varia. Ou seja, a estrutura encadeia os eventos aleatoriamente a partir de um banco de situações possíveis até a acumulação de rodadas suficientes para obtenção do resultado final. Assim, aproxima-se do modelo de “hyperlinks” de Wilson (1993) e de “hypermedia-based” de Rokeby (1995, p.4), modelo que *responsabiliza* o leitor pela consequência de suas decisões.

Ao refletir sobre perspectivas conflitantes, o leitor pode se colocar no lugar de opiniões distintas. Cada pergunta tem duas respostas possíveis, gerando dois tipos de *feedback*, antes de apresentar uma nova rodada, equivalente. Assim, segundo nosso modelo, a obra apresenta qualidades de interatividade *circular* (encadeando instâncias interativas que se repetem por um número determinado de vezes) e, ao mesmo tempo, *ramificada*, pois, a partir das escolhas feitas nos eventos, acumulam-se resultados diferentes, o que leva a finais diferentes para a narrativa. Além disso, é *jogável*, uma vez que o leitor rapidamente entende que o universo ficcional interativo tem regras e consequências claras para suas ações, em dinâmica parecida com uma sequência de apostas, onde é necessário optar pela *melhor* escolha e aceitar o resultado, ainda que este não esteja correlacionado a um esforço por parte do leitor, que apenas tentou adivinhá-lo, como num palpite de sorte. Pelo modelo de Battarbee e Forlizzi (2004), são interações potencialmente “cognitivas” e/ou “expressivas”, a depender do envolvimento do leitor, com espaço para experiências “singulares”. A meu ver, quanto mais vezes a experiência for repetida, o leitor pode começar a memorizar quais escolhas pontuam positivamente, singularizando-as, e aprendendo a melhorar o seu resultado ao final da temporada, deixando de ser um jogo de adivinhação e tornando-se um esforço mnemônico do leitor-jogador.

Do ponto de vista da imaginação, roteiro e desenhos discutem polêmicas do noticiário futebolístico: o jogador que é flagrado em *noitadas*, os modismos em contratações de treinadores, a exposição dos atletas nas redes sociais, os desmandos dos *cartolas*, etc. As ilustrações de Mário Alberto, que também é chargista no *Globo Esporte*, remetem ao universo dos desenhos de humor, caricaturas, charges e ilustrações jornalísticas. Os desenhos satirizam as situações através de elementos familiares ao público de futebol, mas não se fixam em caricaturas de figuras públicas específicas. Há parentescos nos cortes de cabelos, tatuagens, estilo, poses e gestos sugeridos. Porém, são jogadores e dirigentes *indeterminados*, que *podem ser* vários personagens do futebol e, ao mesmo tempo, não são exatamente nenhum deles, com abertura a interações e interpretações.

O repertório cultural da mistura no site também remete aos livros-jogos de aventura onde o leitor decide o final. Populares na década de 1980, as histórias ofereciam escolhas possíveis ao final de cada capítulo. A partir da seleção, o leitor era encaminhado a um número de página, saltando pelo conteúdo do livro de

maneira não linear e podendo encontrar diferentes resultados ao final da história dependendo de suas escolhas.

Analisando-o sob nosso modelo para compreensão de misturas nos objetos ilustrados (item 4.6.5), podemos entendê-lo como um trabalho de ilustração interativa que está mais aparentado do videogame. No acesso ao conteúdo, por exemplo, obriga o leitor a engajar-se em desafio interativo para avançar na narrativa, além de possuir propriedades associadas aos jogos como um regramento claro e estável. As ações do leitor produzem resultados variados e qualificados. Ainda que não exista uma pontuação, recebemos uma avaliação positiva ou negativa de nossa performance por meio de frases como “Você sabe tudo!” ou “Você é um vacilão!”. Da mesma forma, a avaliação ao final da temporada é clara, como “Vaga na sul-americana” ou “Disputa a pré-libertadores”. Por fim, podemos modificar essa avaliação, jogando de novo, tentando memorizar ou compreender que escolhas levam a resultados positivos, acessando finais diferentes. Incidentalmente, o trabalho possui algumas características de quadrinhos, como a apresentação de ilustrações com um grau de solidariedade icônica diagramadas em um mesmo espaço. Entretanto, o ritmo de leitura é dosado pelas instâncias interativas, e o leitor só pode circular livremente nas ilustrações de rodadas já jogadas. Além disso, embora estejam dentro de uma mesma narrativa conceitual e projeto estético (o traço de Mário Alberto), em nenhum trecho do trabalho os quadros ilustrados se articulam para funcionar como como uma sequência de história em quadrinhos. Não há, nesse sentido, uma *intenção* de quadrinhos. Sua construção de sentido orienta-se pela imbricação nas informações obtidas nas instâncias interativas que ocupam espaço na fruição, inserindo-se justamente entre as ilustrações e respectivas legendas textuais que, dessa forma, são lidas de modo isolado e intermitente, o que rompe com sua potencial articulação em um fluxo multidirecional de leitura.

5.4

Possibilidades, expectativas e críticas à interatividade

Revisitar textos dos anos 1990, período de expansão da Internet, induz a refletir sobre expectativas e receios que atravessaram o desenvolvimento da rede. Wilson (1994), por exemplo, alertou para o deslumbramento ante uma suposta

“revolução interativa”. A mera inclusão de seleção pelo espectador em um conteúdo midiático não necessariamente cria experiências significativas. Por vezes a opção não dada pelo sistema, a que falta, seria a mais interessante. Há sempre o risco do uso de interatividade, com controle restrito, gerar complacência no espectador, que acomoda-se às opções colocadas diante dele. Utilizada sem critério, a ideia de interatividade não estaria fomentando uma abertura de experiências mas, ao contrário, uma acomodação. Sobre esse ponto, Rokeby, como Lialina (2018, abordada em 3.4.1), já discutia o receio da naturalização da interface por parte do público. Quando isso acontece, perdemos a consciência de que estamos sendo mediados. O evento seria uma espécie de reversão do conceito de McLuhan. Os meios deixam de ser a extensão do homem e o homem torna-se a extensão dos meios. Esse domínio pode ocorrer de maneira sutil, causando um sequestro da subjetividade. Rokeby exemplifica: “A televisão expande o alcance de nossa visão, enquanto, ao mesmo tempo, filtra o conteúdo. Trocamos nosso ponto de vista pessoal e subjetivo por imagens e informações reunidas e difundidas por um centro” (Rokeby, 1995, p.11)^{cxii}.

De certa forma, Rokeby anteviu a discussão sobre manipulação da opinião pública e da privacidade dos dados que ocorrem hoje acerca do domínio que poucos agentes exercem sobre as redes sociais (discutida em 2.2). Rokeby acreditava na necessidade de um novo “contrato social” na sociedade digital:

Se nos permitirmos perder a consciência da influência da interface, perdemos nossa capacidade de questionar os termos do contrato; o contrato será efetivamente invisível. Se aceitarmos as imagens transformadas refletidas de volta através das tecnologias de mediação como imagens de nós mesmos, renunciamos à capacidade de controlar quem somos (Rokeby, 1995, p.12)^{cxiii}.

Talvez por isso, a ideia de que a interatividade deva borrar a fronteira entre realizador e leitor, é comum às reflexões de todos os autores revisados. Entretanto, não encontramos exemplos de objetos ilustrados que explorassem a interatividade *colaborativa*, com real interferência no conteúdo das narrativas interativas.

Também podemos entender que o uso de mecanismos de *interatividade* no design de mídias digitais não é garantia de *experiência*. Esta tampouco pode ser imposta ou assegurada pelo design, e decorre da qualidade de interação do leitor com a interface, ilustrações e textos, que potencialmente ativam o envolvimento imaginativo e psicológico ou despertam transformações no leitor. Pode-se

investigar possibilidades dentro de parâmetros estipulados, mas as experiências de cada leitor dependem do diálogo com a obra e o repertório de ambos.

Considerando as misturas de formatos no meio digital, nota-se que as semelhanças de funcionamento das versões digitais com formatos convencionais, na maioria dos casos observados, não produzem exatamente a mesma coisa nem geram algo radicalmente novo. Podemos apenas supor que se faz necessário um período de maturação das misturas midiáticas digitais até que um jeito novo de contar histórias seja consolidado junto ao público, tornando-se parte do repertório popular e codificado em um produto. O que pode também não ocorrer. Entretanto, como observou Manovich, as “novas” tecnologias não raro trazem com elas a expectativa cultural de novas maneiras, “específicas”, para se contar histórias:

Queremos narrativas das novas mídias e queremos que essas narrativas sejam diferentes daquelas que já vimos ou lemos antes. De fato, à parte do quão frequentemente repetimos em público que a noção modernista da especificidade do meio (“todo meio deve desenvolver sua própria linguagem única”) é obsoleta, esperamos que as narrativas de computador mostrem novas possibilidades estéticas que não existiam antes do digital. Em resumo, queremos que elas sejam específicas para as novas mídias (Manovich, 2015, p.21).

Outra questão é refletir sobre quem pode realizar esse tipo de obra. Por demandarem um grau de interdisciplinaridade e um saber especializado, geralmente o trabalho interativo é realizado por equipes. A depender do orçamento e especialização exigidos, os projetos podem ficar restritos a iniciativas comerciais de grandes empresas. Por outro lado, a democratização de ferramentas de uso livre (*open source*) possibilitaria experimentações por coletivos, estudantes e artistas amadores, *underground* ou independentes. Conforme observou Rokeby nos anos 1990, as pesquisas exploratórias de artistas criando suas próprias interfaces contribuíram para o avanço do campo como um todo: “Sem as pressões e restrições envolvidas em tornar um produto vendável e confiável ao mercado, eles ficam livres para incorporar complexidades e ambiguidades mais ricas nas interfaces” (Rokeby, 1995, p.9)^{cxiv}. Outro ponto a ser estudado, portanto, seria a análise de mais objetos de produções amadoras, independentes, com ambições experimentais ou artísticas. Foram poucos os exemplos encontrados pela pesquisa.

Vejamos a visão dos realizadores acerca das principais dificuldades encontradas no desenvolvimento de objetos digitais ilustrados e interativos.

5.5

Dificuldades no desenvolvimento do objeto

A grande maioria dos entrevistados (20/30) já esteve envolvida com a produção de algum objeto. Entretanto, cabe notar que entre aqueles que não o fizeram, todos eram brasileiros. Buscamos discutir com os realizadores fatores que inibem o desenvolvimento desse tipo de trabalho.

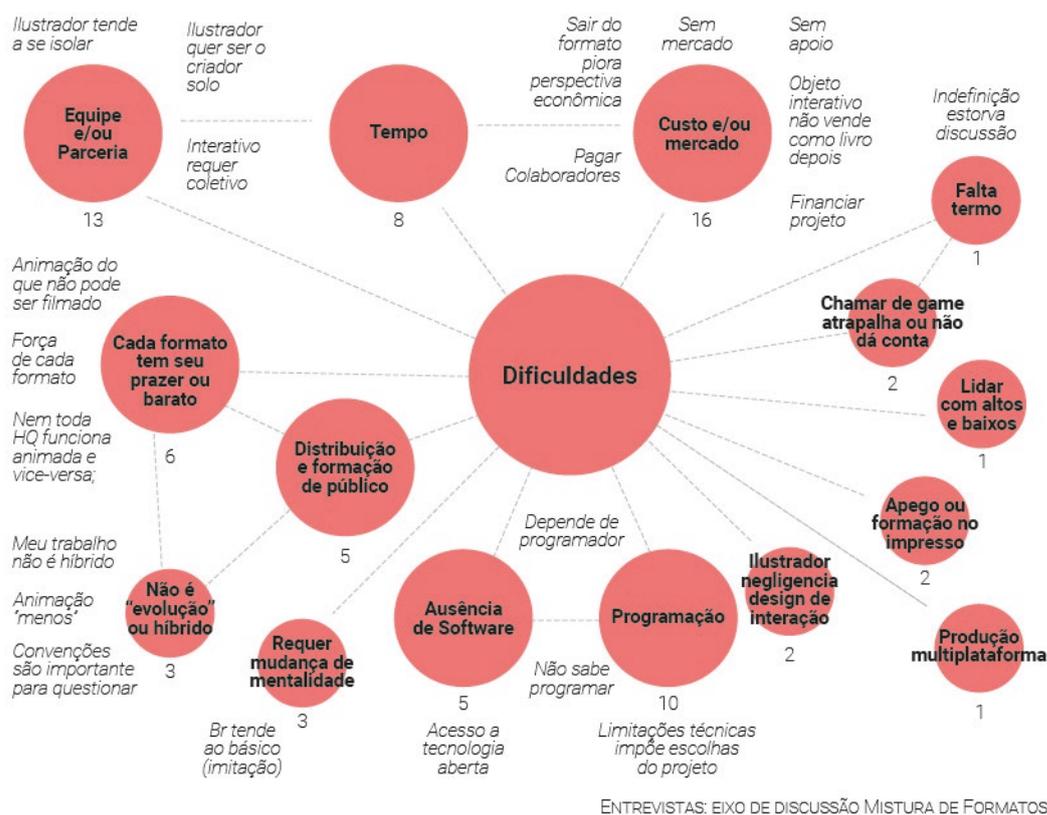


Figura 73 – Síntese das dificuldades para desenvolver os objetos. Gráfico do autor.

As principais dificuldades relatadas foram, em ordem: Custo e/ou mercado; Trabalho em equipe e/ou parceria; Conhecimentos de programação; Tempo; Ausência de um software; Especificidades dos formatos e Distribuição e formação de público. Os fatores limitantes estão correlacionados.

Na opinião de entrevistados, a decisão acerca do formato final do objeto, na maioria das vezes, não é do artista, exceto em trabalhos custeados pelo próprio autor. Nesse sentido, para viabilizar projetos, os realizadores podem ser incentivados ou impelidos a conformarem-se a um formato reconhecido e consolidado junto a um público já estabelecido. **O custo e o mercado**, ou os agentes que financiam os projetos, são resistentes a investir em produções com formatos ainda não reconhecidos ou não consolidados. Em outro sentido, mesmo

para os que trabalham autonomamente, a falta de apelo comercial ou perspectiva de retorno econômico desestimula a experimentação para além do formato que o projetou, sem saber como viabilizar essa produção junto a uma audiência.

Para Paulo Muppet (2021), não podemos discutir as produções sem discutir os contextos econômicos e políticos nos quais suas realizações se inserem:

Nada disso existe isolado. Eu tenho muita dificuldade em falar sobre a criação porque acho que ela acontece dentro de um contexto maior, em muitos níveis. Por exemplo, até que ponto existe a escolha? A não ser que você esteja, sei lá, financiado pelos seus pais, fazendo o que bem entende, você acaba sendo obrigado a se adaptar em um formato. Se existe um objetivo comercial pra aquilo lá ou se você quer vender aquilo, você vai ter que dar um jeito. Ou você vai ter que empacotar aquilo como um game de celular. Ou como uma série de TV. Você vai ser obrigado pelo contexto a empacotar, se aquilo faz parte do seu ganha-pão. E essa decisão não é do artista. Assim, essa decisão é em parte do artista e em parte da “mão invisível” do mercado. Fica um pouco complicado falar sobre uma criação isolada. E tem muitas outras coisas que entram nessa discussão (Muppet, 2021).

Na visão de Victor Leão (2021), a “audiência” é menos um limitador que a “natureza do projeto”: “O que eu vejo hoje no mercado de jogos são os alunos nota dez na escola e que fazem tudo certinho. Não vejo ninguém pirando ainda e acho que falta um pouco disso”.

Outras falas sugerem que não há um “mercado” para tais objetos (Shiro, 2023), o que leva experimentações a ficarem de lado. Os objetos podem não ser “vendáveis” (Gehre, 2021). Assim, não haveria um incentivo compensatório e o trabalho com desenho no meio digital pode restringir-se a uma movimentação circular em redes sociais como vitrine:

Acho que não é só o trabalho interativo. [...] A própria produção contínua de charge, quadrinho, de trabalho que tenha, como diria, uma visão de mundo, um diálogo em torno de si. Não existe um ponto estável. Acho que as pessoas que produzem para Internet, produzem para ter um portfólio e eventualmente algumas empresas e marcas irão notar o trabalho delas e chamar para um trabalho aqui e ali. Mas não tem um investimento nessa linguagem. Vejo muita gente que trabalha para o *Instagram*. Trabalha para conteúdo, curtida, visualização e uma circulação (Werchter, 2021).

Por envolver trabalho em equipe, se faz necessário um orçamento para contratar colaboradores. Gehre exemplifica como não basta um ilustrador “querer” fazer um objeto, sem dominar programação:

[...] precisaria de uma outra pessoa. E aí quando a coisa fica no lugar do desejo, normalmente a gente faz sozinho. Quero dizer, quem é fã de quadrinhos, literatura, algumas linguagens, algumas áreas, tem essa [postura]... “Ah, isso eu consigo fazer. Eu, meu papel e a minha canetinha. Eu faço quadrinhos, uso a internet, dou um jeito”, entendeu? Posso deixar para coletivizar esse processo numa etapa um pouco mais na frente. Mas, por exemplo, para publicar um joguinho ou uma versão interativa, vou precisar de outras pessoas. E aí, tem esse limite dos recursos para a

produção desse tipo de trabalho. Enfim, arte e cultura, em geral, ainda mais quadrinhos, coisas que ficam mais nas bordas assim, é difícil, escasso no Brasil hoje. Esse limite da grana é uma coisa real (Gehre, 2021).

A falta de “financiamento” é um impeditivo na visão de Sirlanney (2021), por não saber “código”, o que demandaria uma “equipe”. A falta de perspectiva econômica desestimula também a mistura com animação: “Para fazer segundos de animação eu gasto dois, três dias. Para fazer um quadrinho, gasto três a quatro horas”. Além disso, há dificuldade em “vender” o trabalho pelos mesmos canais: “Um quadrinho pode virar poster. Uma animação vira o quê? Então, tive essas questões com a animação. Tenho um amor por fazer, mas não consigo encaixar nas minhas atividades” (Ibidem).

Klaus Reis (2021), levanta a questão do custo de “aquisição de software”, considerando o trabalho docente na universidade pública: “Como vou exigir que o aluno utilize o *After Effects*”?

Daniel Og (2021) corrobora que, “para fazer um bom projeto nesse sentido, tem que haver uma integração muito coesa entre as diversas áreas”, e que, em sua opinião, “é raro ter um financiamento bem direcionado que justifique a manutenção de uma equipe tão diversa”. Og fez o comentário lembrando trabalhos multimídias desenvolvidos na *MultiRio*, instituição pública que viabilizava infraestrutura para este tipo de projeto.

A limitação não se restringe aos realizadores brasileiros. Para a ilustradora holandesa Lotte Dijkstra (2021)^{cxv}: “É caro fazer este tipo de produção porque você precisa de muita gente, com várias habilidades para fazer algo profissional. E suponho que leva tempo. É caro e é meio novo”.

O quadrinista ugandense Chris Mafigiri (2021) relata que editores e agentes contratantes tem dificuldade em compreender o valor de trabalhos ilustrados, resistindo a investir o necessário.

Um produto como esse é caro. E as pessoas têm que entender a necessidade disso. Explicar para um grupo de editores, por exemplo. [...] As pessoas realmente entenderem o valor disso como um elemento de comunicação, como isso toca as pessoas. Passo por isso com animação. Todas as vezes preciso explicar aos clientes (Mafigiri, 2021)^{cxvi}.

Apesar disso, em sua visão, as redes sociais permitem mensurar resultados, o que facilita as negociações, ao mostrar quantas “visualizações” foram recebidas: “É mais fácil justificar o trabalho. Antes, era difícil. Você desenhava um cartum e não sabia quantas pessoas tinham realmente visto” (Mafigiri, 2021)^{cxvii}.

Abertura ao **trabalho coletivo** é fundamental ao desenvolvimento do objeto, pela impossibilidade de reunir todas as competências necessárias em um mesmo profissional e pelo tempo demandado. Além do custeio, a colaboração pode ser problemática por motivos interpessoais, como disputas por autoria, controle de ideias e a cultura que valoriza apenas os nomes que assinam com destaque obras que foram fruto de trabalho coletivo. Como explica Muppet (2021):

Dá para fazer um quadrinho sozinho. Mas é difícil fazer uma animação sozinha. Raríssimas as pessoas que fazem uma animação sozinhas. E quanto maior o escopo da sua animação, mais difícil é. E aí a gente começa a entrar em outras questões que são complicadas. Existem talentos anônimos inigualáveis trabalhando em game. Você vai jogar uma coisa que nem, sei lá, *Zelda*. É um negócio que te deixa maravilhado por centenas de horas de experiência. E você não tem um nome. Você não pode falar assim: Ah, isso aqui foi o fulano que fez. E tem uma parte dos artistas que são motivados e estão fazendo aquilo para se promover. E aí, assim, tipo: Pô, eu não quero fazer videogame, porque eu vou ser parte de uma equipe. Ou: Eu não quero fazer animação, a não ser que eu possa garantir que meu nome vai vir acima do nome de todo mundo. Se eu não puder garantir que meu nome vai vir acima do nome de todo mundo, não vai estar estampada na tela e eu vou levar o crédito pelo trabalho de centenas de pessoas, eu não quero. Então, prefiro fazer um quadrinho que daí pode ser só eu. Então são tipo: Ah, por que o cara não está fazendo animação? Não está fazendo animação porque não quer dividir o crédito. São tantos níveis de tantas coisas que estão fazendo pressão em cima do formato que é de uma discussão sociológica mesmo. É difícil (Muppet, 2021).

Ainda que incidentalmente, algumas vozes reforçam a noção do desenhista que tende a se isolar ou que gosta de trabalhar sozinho. Para o diretor de games Daniel Lustosa (2021), esse é um momento pontual durante o trabalho, pois eventualmente se faz necessário conversar em equipe e “alinhar” as expectativas, onde se deve aceitar que o resultado coletivo terá algo de inesperado:

Uma coisa que é muito característica do trabalho em equipe que lida com o visual é que tem um momento em que você é totalmente individualista, solitário. Pode entrar na sua caverna e ficar ali no modo “não me perturbem” [...]. Fico sozinho, nesse ambiente meio escurinho, aqui é minha casa, meu lar. Mas depois faço um personagem e ponho ele em um cenário. Um projeto de jogo ele só é “seu” se você fizer literalmente todo o processo sozinho, a programação, arte, gameplay, tudo sozinho. Se não for dessa forma, o jogo não vai ser como você imagina na cabeça. Então, no jogo, você tenta alinhar as expectativas de todo mundo para um norte, mas você não vai atingir aquele norte. Vai atingir mais ou menos aquele caminho. Mas não vai ser exatamente como cada um pensou. Tem que manter esse alinhamento (Lustosa, 2021).

Para Rogi Silva (2023) o interativo, como animação, “é um trabalho que não dá para fazer sozinho. E quadrinista independente e autoral trabalha só, normalmente”. Assim, “leva tempo e envolve muita gente. A não ser que você aprenda a fazer tudo”. Sem financiamento, se torna mais difícil de organizar,

“porque se você bota mais gente no projeto e não paga, as pessoas vão querer dar ideia, né? E a gente tem essa coisa de trabalhar muito é ‘a minha ideia’”.

A necessidade de trabalho em equipe foi observada entre realizadores estrangeiros (Arranz, 2021) (Dijkstra, 2021) (Koppelaar, 2021) (Wong, 2021) (Peláez, 2021). Para a ilustradora norte-americana Alyssa Winans (2023) este tipo de projeto é “difícil fazer sozinho”, devido às inúmeras “funções especializadas” necessárias. Em sua visão, pessoas capazes de fazer “tudo” – que sabem “programar”, “contar histórias”, “desenhar”, “criar mecânicas de jogos” – são “muito raras”. Além disso, “podem ter potencial, mas não os recursos para desenvolver”. Nesse sentido, encontrar parcerias e obter financiamento são os pontos mais difíceis^{cxviii}.

A falta de **conhecimentos de programação** impede desenhistas de explorarem o trabalho interativo por conta própria, conseqüentemente demandando parcerias ou orçamento para a contratação de colaboradores. Limitações técnicas podem impor escolhas a projetos ou impedir seu avanço. O tema está diretamente relacionado a **ausência de um software** específico para elaboração de objetos ilustrados interativos, que afasta realizadores de experimentarem com objetos *interativos misturados*.

O relato da animadora e quadrinista taiwanesa Liang Hsin-Huang (2021) exemplifica esse contexto. Após conversarmos sobre a *scrolling graphic novel Phallaina* (2016), Hsin-Huang diz que gostaria de “tentar fazer” um objeto:

Sei fazer um vídeo e deixar exatamente assim. Mas as pessoas não poderiam parar de *rolar*. Então, precisaria de ajuda com a engenharia e código das cenas. Não sei fazer isso. Levaria muito tempo [...]. Talvez porque não há um software para isso. Se existisse e fosse fácil para todos usarem, tenho certeza de que haveria mais trabalhos como esse. O *Procreate* e o *iPad* colocaram muita gente no mercado de ilustração digital porque é feito de uma forma que é fácil de usar (Huang, 2021)^{cxix}.

Lucas Gehre (2021) recorda que o desenvolvimento da versão digital de um livro jogo só foi viável com a adoção do software *Twine*: “É gratuito, feito para construir narrativas que se ramificam com essa estrutura rizomática. A gente aprendeu a mexer. Foi fácil, é feito para ser relativamente amigável no nível de código que tem que usar”. Dessa forma, os realizadores puderam gerar um trabalho online em HTML. Sem um software para isso, Gehre (2021) enfrenta uma “barreira técnica” para projetos interativos: “Não sou exatamente uma pessoa que consiga fazer um blog, um site, uma parada interativa [...]”.

Klaus Reis (2021) corrobora com a busca por um software livre ou de “tecnologia aberta”, que seja “simples” de usar.

A curva de aprendizagem dos softwares foi apontada por Daniel Og (2021) como um fator relevante. Algumas ferramentas são mais intuitivas (“tem quase um botão para isso”), enquanto outras demandam algo como “aprender uma língua nova para usar”, o que pode desestimular a aproximação dos realizadores.

Para Gabriel Loques (2021), o *Unity* representou essa ferramenta na área dos videogames, pois “qualquer um, com conhecimento suficiente, pode criar um jogo”. Loques entende que sua popularização se deu através do acesso livre para estudantes e trabalhos sem fins lucrativos: “Até você publicar comercialmente, não precisa pagar. Então, criou-se essa estrutura em que o sujeito pode baixar o programa, começar a mexer”. Entretanto, a aplicação do *Unity* para objetos ilustrados interativos demandaria adaptação e conhecimentos de programação:

Sendo bem honesto, não sei se ele vai te dar o procedimento mastigado para criar uma história em quadrinhos interativa. [...] você vai ter o universo e vai ter que criar todas aquelas aquelas estruturas lá. Seria como: Ah, vou fazer uma exposição virtual. Mas, primeiro, você tem que construir um museu! (Loques, 2021).

Wong (2021), criador de *Florence* (2018), acredita que há realizadores desenvolvendo mais objetos, mas a ausência de um “kit de ferramentas” mais intuitivo, que não dependesse de programadores, poderia potencializar o crescimento da experiência: “Não é tão fácil quanto *drag and drop* quais interações você quer e depois *arrastar* a arte para ali dentro. Poderia ser. Alguém poderia criar essas ferramentas” (Wong, 2021).

A meu ver, a discussão aponta para a discussão de softwares sob os conceitos de “*no code editor*” ou “*what you see is what you get*” (WYSIWYG): softwares que permitam design de objetos ilustrados envolvendo programação de forma acessível, aproximando o usuário médio, como seria o caso de ilustradores.

Como observado nas vozes dos entrevistados, o **tempo** é uma dificuldade relacionada à complexidade dos projetos envolvendo interatividade e/ou animação. Especialmente programações no design de interação, podem demandar um tempo imprevisto durante o desenvolvimento. Arranz, por exemplo, relata que, em um projeto, um *scroll* interativo junto a um gráfico animado terminou por ser um dos elementos “mais custosos” a fazer (Arranz, 2021)^{cx}. Sirlanney (2021) pondera que o “tempo” dedicado a trabalhos interativos encurta aquele das demandas correntes: “Se você tem tempo, não é uma grande complexidade fazer um site. Mas imagina

quanto tempo você tem que ter para se dedicar a uma parada dessas? E aí, a vida corre, os boletos chamam”.

Durante as conversas, os realizadores apontavam que as misturas entre quadrinhos, animação e videogames nem sempre são atraentes, pois nem todo tema funciona reinterpretado em outro formato. Assim, compreende-se a dificuldade em escolher o melhor formato para cada contexto temático e narrativo, a fim de obter uma aplicação significativa. Ou seja, identificar o que *funciona* mais adequadamente em quadrinhos, animação ou jogo. Como as **especificidades dos formato**, algo que poderia ser mais bem explicado, informalmente, sob o tema *cada formato tem o seu barato*. Dito de outra forma, evita-se animar por animar, com uso decorativo. Ou introduzir algo *jogável* no objeto sem acrescentar uma interação significativa.

Na visão de Marcos Magalhães (2021), “Tem quadrinhos que nunca conseguiram ser satisfatoriamente traduzidos em animação e o contrário também. Tem animação que não dá para fazer quadrinhos”. Um exemplo seria o personagem *Tintim*, reconhecido pelos quadrinhos, mas cujas tentativas de adaptação a animação não foram bem-sucedidas, a última delas com uso de motion capture em computação 3D, o que causa um estranhamento, um realismo algo “grotesco”, distinto do universo evocado no traço de Hergé: “Um bom filme, mas não é o *Tintim* que a gente lê nas histórias em quadrinhos, sabe”? Em outro sentido, há adaptações que buscaram inserir forçosamente elementos típicos do audiovisual, como a perseguição: “Teve um animador tipo *Tom e Jerry*, que pegou o *Milu* e fez como se ele fosse o cachorro do *Tom e Jerry*. Correrias, coisas que não tem nada a ver com a história. Então, assim, muita gente acha que quadrinho e animação são a mesma coisa, mas não são” (Ibid.).

Em outro sentido, Lotte Dijkstra e Tonke Koppelaar (2021) apontaram que o “poder da ilustração e da animação” está em trabalhar o que não pode ser filmado: “contar histórias que não podem ser mostradas de outro jeito. Porque não tem como ir lá com uma câmera”.^{cxxi} Magalhães exemplifica pela obra de Winsor McCay, que buscou temas “que não era possível filmar”, ou porque “não existiam”, como a dinossaura *Gertie e Little Nemo*, ou porque não havia tecnologia para tal, como o mosquito de *How a mosquito operates*: “E não sei como ele animou aquilo sem nunca ter visto uma animação ele mesmo [...]. Tirou da imaginação o movimento

do personagem. E fez o mosquito [...]. Não tinha câmera zoom para filmar mosquito. Daí ele animou” (Magalhães, 2021).

Chris Mafigiri desenvolveu reflexão similar ao comentar a elaboração de uma graphic novel multimídia interativa. Na história, que tratava de temas sensíveis, como a situação de crianças-soldados em Uganda, os quadrinhos contavam aquilo que o vídeo e fotografia não alcançavam.

A ideia era ser uma graphic novel multimídia, com vídeo, fotografia, quadrinhos e textos. [...] Os quadrinhos entram onde você não tem como ir e reconstituir as cenas. Um sequestro, por exemplo. Ou uma criança soldado estressada como resultado do estresse pós-traumático. Não tem como reencenar isso. Então, usamos quadrinhos para isso. Depois, tudo era repassado a animadores e programadores para começarmos a ver o que aparece no produto final (Mafigiri, 2021)^{cxxii}.

Luciana Cafaggi (2021) não produz objetos interativos. Entretanto, destaca, como leitora, que “há possibilidades narrativas que só existem nessas mesclas”. Citando o exemplo de Emily Carroll, autora de quadrinhos interativos e animados como *The Worthington* (2018), entende que “a convergência potencializa aspectos na leitura das histórias de um jeito totalmente inesperado”.

O diretor australiano Ken Wong (2021) destaca como a ausência de um **canal de distribuição** a um público dificulta a expansão do objeto, pois o desenvolvimento pode demandar “um programador”, um “animador” e, “de repente, uma equipe de profissionais”. O que custa caro, sem garantia de encontrar um público: “E aí não tem um lugar para as pessoas consumirem quadrinhos interativos. Se você apresenta como um app, precisa ir para a loja de aplicativos e aquilo está em um contexto para apps. Há uma barreira ali”. Não apenas um software dedicado a esses projetos facilitaria, mas um “sistema de distribuição”: “Então teríamos muito mais versões dessa experiência” (Wong, 2021).^{cxxiii}

Gabriel Loques (2021) corrobora que a ausência de uma plataforma para os objetos circularem dificulta a **formação de um público**:

Tudo tem a ver com o acesso. Por que os jogos no celular se popularizaram? Quando a gente não tinha as lojas virtuais, uma *Apple Store*, coisa assim, acho que era a companhia de celular que empurrava os jogos que você poderia ter. Os jogos eram mais primitivos, claro, mas tinha que ir no portal da empresa e baixar os joguinhos. Eram meia dúzia de jogos, naquela época. Online, tinha talvez o portal, como do *Yahoo*, e tinha os jogos. Mas se você não tem uma plataforma para distribuir uma coisa e não tem um nome para chamar essa coisa, fica muito difícil de vender aquilo (Loques, 2021).

Wong (2021) elabora sobre o crescimento do *TikTok*, uma plataforma que, essencialmente, é “uma ferramenta muito simples” para “editar”, “remixar” e

“distribuir” vídeos: “É um app que só tem esse formato. Tecnicamente, você poderia fazer os mesmos vídeos no *Adobe Premiere* e postá-los no *YouTube*. Mas aí você não estaria consumindo da mesma forma que no *TikTok*”. Wong (2021) enfatiza a importância dessa questão: “Ter as ferramentas e o sistema de distribuição para que uma audiência possa consumir de forma bem fácil”.^{cxxiv}

Daniel Og (2021) pondera que a formação de público passa por mitigar o desconhecimento do público acerca de elementos interativos ou misturados. A *realidade aumentada*, por exemplo, é uma tecnologia amplamente utilizada, como em filtros de redes sociais e, ao mesmo tempo, ainda percebida como nova ou desconhecida: “As pessoas estão perguntando: ‘O que é realidade aumentada?’ E não estão vendo ali na frente delas, que já estão utilizando”. Seria também uma “questão de cultura” para o realizador. Ao contrário disso, Og reflete que a disseminação do termo “aplicativo” em substituição ao *antigo* “programa de computador” aproximou o público do seu uso, adotado pelas gerações mais novas: “A palavra aplicativo é muito menos intimidadora, entretanto. Porém, alguém decidiu que no celular o nome seria aplicativo. E é genial, porque diminui a distância para o uso” (Ibidem)^{cxxv}.

A visibilidade ao objeto pode vir de mais espaços para discussão e estudo. Para Lucas Gehre (2021), temas ganham importância à medida que se tornam mais discutidos, inclusive academicamente. O tema quadrinhos poderia funcionar como ponto de interseção e partida para uma discussão maior:

Acho que se pensarmos em quadrinhos, simplesmente quadrinhos, é uma linguagem ainda relativamente jovem, que já existe há muito mais tempo, mas ainda é um lugar carente, com pouca produção, pouca pesquisa acadêmica. Nunca se consolidou uma graduação voltada para quadrinhos no Brasil. [...] Normalmente vem junto com uma pesquisa maior, com mais gente pensando sobre isso. Que não seja só necessariamente os autores e editores. Têm a construção da relação com o público que é difícil também. Demora, não tem o que fazer. E é claro, os recursos são escassos [...] Por exemplo, jornalismo de quadrinhos e de jogos. [A discussão] talvez pudesse, aos poucos, ir absorvendo isso. [Gesticula] “Não é exatamente quadrinhos, mas é meio quadrinhos. Super legal, vamos falar sobre isso!” É um jeito da coisa ganhar espaço e legitimidade, né? Não no sentido do público. Porque os assuntos ficam mais legítimos e mais sólidos na medida em que tem mais gente falando sobre eles, em que existe um referencial maior. Imagino que você está focando o seu estudo nesse nicho e está chegando nesse lugar que é meio inexplorado em muitos níveis assim, né? (Gehre, 2021).

Entretanto, a Internet tende a tornar difícil a descoberta dos objetos pelo excesso de informações e a ausência de uma curadoria. Gehre exemplifica ao comentar sua percepção sobre o site *Itch.io*:

É tipo um mercado livre de joguinho digital. [...] Você faz o seu login, cria a sua conta, edita lá bonitinho e publica, distribui e vende por ali. Por um lado é legal, porque cria essa plataforma. Por outro, sempre é um grande marzão, que dá uma diluída e torna difícil de achar as coisas. Então é tipo *YouTube*, essas coisas todas crescem e aí chega num limite. Eu nem me aprofundei muito nesse universo, mas acho intimidador. Já sinto que não vou conseguir. É muita coisa e parece que não vou saber encontrar direito (Gehre, 2021).

Os temas estão diretamente relacionados e foram notados quando os realizadores entendem que o pensamento criativo para o desenvolvimento do objeto precisa transcender a imitação ou transposição do repertório da cultura material e buscar soluções próprias para o meio digital. Essa compreensão pode demandar tempo e articulação com outras áreas, uma **mudança de mentalidade**, enfrentando o **apego à formação na cultura material**.

Lacerda (2021) observa que as primeiras experiências no design digital eram “simulando o papel”, como interfaces que imitavam um livro: “algo que você clicava, arrastava e passava como uma página”, antes de encontrar seu “caminho”.

A articulação interdisciplinar é necessária, na visão de Shiro (2021), o que evitaria projetos que considera “básicos” ou simplistas: “Ah, vamos fazer um joguinho? Então vamos imitar o *Space Invaders*”.

Tonke Koppelaar (2021) reflete que o desenhista “que gosta de desenhar com materiais analógicos, à mão” sente maior dificuldade para “dar o passo em direção ao online”: “É mais fácil publicar um livro. Porque você trabalha com coisas que você pode sentir [pegar]. Talvez seja mais difícil imaginar: Ei, talvez algo online seja bacana, também”^{cxxvi}. Adolfo Arranz (2021) relata que, em sua vivência, “passar do impresso para a Internet foi como ir a Marte”^{cxxvii}.

Para Alyssa Winans (2023), precisamos de “outra forma de pensamento” na formação artística e, principalmente, respeitar o tempo necessário para a maturação pessoal e profissional:

Pensando em quando estava na universidade. Eu não teria tido todas as competências para, não apenas pensar na narrativa, mas também desenhar todas essas imagens, que isso tenha sentido, que seja educacional, e pensar em como fazer isso ter sentido junto com a interatividade. Seria demais pedir isso quando eu estava naquele nível. Então, isso é outra coisa, leva tempo para conhecer todas as habilidades diferentes que você precisa (Winans, 2023, tradução nossa)^{cxxviii}.

Quando o ilustrador se preocupa demais com a interferência que uma construção digital pode ter nos desenhos, o **design de interação é negligenciado**. Assim, tolhe-se a interatividade, que resta pouco explorada, impedindo o

desenvolvimento do objeto ou gerando produções *belas* de olhar, porém *pobres* em experiências interativas. Na visão do designer alemão Philipp Stollenmayer:

Em minha experiência, o design de interação é algo totalmente diferente que ilustrar ou animar. Interação vem da perspectiva do usuário. Preciso entrar na cabeça do jogador e tentar antecipar o que ele vai fazer. Se vão arrastar aqui ou ali, então, preciso reagir com algo. Mas já vi muitos jogos lindamente ilustrados, por exemplo, *Gris*, cuja interação não é tão boa, em minha opinião. É um jogo de plataforma 2D, básico, e você percebe que o foco está em outro lugar. Tento pensar tudo que o jogador pode esperar em meu jogo. Quando giram, quando tocam, preciso reagir a isso. Entretanto, a ilustração não é tão boa. E ilustradores, pessoas que são melhores com o trabalho visual, eles querem que a arte seja perfeita. Então não querem fazer concessões onde uma interação atrapalhe o visual na tela (Philipp Stollenmayer, 2023)^{cxxxix}.

Para o ilustrador mexicano Salvador Verano (2021) uma dificuldade dos ilustradores é “conhecimento dos meios digitais” e “desconhecimento de técnicas”, uma vez que muitos ilustradores, “mesmo digitais, se limitam a fazer peças”: “O mais digital que fazem é um GIF ou animações, mas não veem como através da programação se pode fazer misturas”.^{cxxx}

A seguir, vamos observar o relato dos entrevistados acerca da experiência no processo criativo no desenvolvimento de objetos.

5.6

Experiência e processo criativo no desenvolvimento dos objetos

Perguntamos aos realizadores como fora sua experiência durante o desenvolvimento de objetos. A maioria desses relatos alimentou a discussão das análises apresentadas ao longo da tese. Entretanto, durante a codificação do material, avolumaram-se questões pertinentes à discussão de experiência e interatividade que organizamos sob o tópico **experiência e processo criativo**. O principal tema observado foi a importância do que chamaremos de **disposição experimental ou interdisciplinar**. A seguir, um resumo dos temas observados:



Figura 74 – Experiência e Processo Criativo na visão dos entrevistados.

Agrupados sob o tema principal estão relatos que demonstraram **abertura a experimentação e interesse no trabalho interdisciplinar**, o que facilita o envolvimento em trabalhos interativos e que misturam formatos. O processo reflete uma atitude de trabalho que avança sem saber exatamente o que vai resultar, com testes, abertura ao inesperado e uma abordagem lúdica na criação (Wong, 2021) (Peláez, 2021) (Verano, 2021) (Castro, 2021). Também associado ao “intuitivo” ou àquilo que pode “sair do controle” (Dijkstra, 2021). Stollenmayer descreveu assim o percurso em *Song of Bloom*:

Simplemente aconteceu, mais ou menos. Não me considero um ilustrador, sou mais um programador criativo. Apenas vou brincando e faço pequenos experimentos. Em *Song of Bloom*, fiz o que faço de toda a forma, que é brincar com o código e ver onde vai dar. E, então, colocar um limite em algum momento. No final, tentei fazer quantas interações fossem possíveis, no maior número de estilos. E depois embolar tudo junto. Mas não era a ideia, no início, fazer vinte estilos diferentes. Comecei a brincar e então, eventualmente, chegou nesse ponto (Stollenmayer, 2023)^{cxvxi}.

Loques (2021) acredita que uma base de conhecimentos comuns favorece a migração e experimentação entre áreas, abertura comum entre profissionais do design e desenho:

Alguns mercados são mais difíceis, o que leva os profissionais a migrarem. Escutei de várias pessoas que trabalhavam anteriormente com animação e quadrinhos tradicional e passaram para o setor de jogos. Eu mesmo vim da área de publicidade. Você tem um conjunto de experiências que é relevante, como saber desenhar, saber se comunicar, conhecimentos de design gráfico que ajudam a tornar essa comunicação eficiente, e aí você aplica em um sistema diferente. Qual é a informação que você precisa dar para o jogador entender o jogo? (Loques, 2021).

Dentro dessa disposição experimental incluem-se relatos de abordagens não convencionais no desenvolvimento dos objetos, como, por exemplo, o design de

jogos compassivo, já discutido no item 4.5. Pedro Paiva (2021), autodeclarado quadrinista e *joguinista*, explica como a imaginação do cartunista se reflete no desenvolvimento de seus videogames, conscientemente opondo-se a abordagem mainstream, pensando game num ritmo e escala que “não consuma o jogador”:

Sempre faço jogos curtos de, no máximo, quatro fases. Para que eu consiga produzir, pois tem outras responsabilidades além dos videogames, numa escala de jogo que consigo produzir, diferente da do mainstream que tem 20 ou 30 horas. E também se aproxima de uma escala de charge e cartoon por ser menor. Tu transmites uma mensagem com mais agilidade, no ritmo que é mais próprio do consumo cotidiano de imagens. Tu vai ler uma charge e não te dedica horas a uma charge, é um pequeno momento do teu dia. Tem que ter uma síntese ali, com alguma complexidade mas que sintetize uma mensagem. O videogame arcade tem esse mesmo sentido. Ele não vai durar tão pouco quanto à fruição de uma charge, mas também não vai durar mais do que uma hora, talvez meia hora. Ele tem que ter duração de, no máximo, um filme de média metragem. Quero que o jogo não consuma o jogador, mas que se comunique com ele (Paiva, 2021).

A discussão se relaciona diretamente com os temas subsequentes, como a abertura ao trabalho em **equipe ou parceria**. Sua importância se reflete no encontro de ideias, reunião de potências e habilidades, no apoio psicológico e material para o desenvolvimento (Lotte Dijkstra e Tonke Koppelaar, 2021) (Silva, 2023) (Peláez, 2021) (Gehre, 2021). Em alguns casos, entretanto, o desenhista não teve envolvimento com a criação da interface interativa, mas destaca-se a importância de sentir-se envolvido na discussão do projeto como um todo, além da liberdade para desenvolver a ilustração com protagonismo no meio digital.

Laura Peláez, designer e professora, observa que no trabalho digital interativo, diferente de abordagens convencionais em que a ilustração é meramente utilizada lado a lado do texto, a abertura e confiança entre os membros da equipe é fundamental para o potencial do projeto. No caso de suas ilustrações em *No más niñas invisibles* (El Tiempo, 2020), reflete que:

Foi um processo interessante porque foi quase co-criação. Não me deram uma pauta do tipo “precisamos que faça isso e que seja assim assado”, para simplesmente seguir um roteiro, mas algo como: “temos esse problema e como podemos resolvê-lo visualmente de forma que funcione também interativamente”? [...] Às vezes, me pergunto qual a relação entre o texto escrito e o texto visual, que é a ilustração, e usualmente tende a ficar subordinada. Mas, neste exercício, tende a terminar com uma relação um pouco mais horizontal entre o texto escrito e o texto visual. Penso que vimos isso nesse processo criativo [...] resolvemos em conjunto e em equipe (Peláez, 2021)^{cxviii}.

Além disso, é notável a quantidade de relatos que observaram que o **projeto não nasceu misturado ou interativo** (Wong, 2021) (Arranz, 2021) (Mohith, 2021) (Mafigiri, 2021) (Kamigaki, 2023). A postura aberta – à parceria, à co-criação, ao

experimento, ao inesperado – no processo criativo e/ou interação coletiva, levou à mistura de formatos ou solução interativa.

Esse tema se relaciona indiretamente com o entendimento de que o **contexto encontrado deve indicar as sínteses e os caminhos do projeto**. Para Daniel Og (2021), por exemplo, a “necessidade” encontrada durante o desenvolvimento termina por guiar as soluções dos realizadores:

A gente tem uma escola de pensamento gráfico muito atrelada a plataformas: Pintura é pintura, escultura é escultura, Filme é filme, animação é animação. Um trabalho como o do Niemann para o *New York Times*, é uma animação feita essencialmente com cartoon sobre fotos. E o pessoal pode achar que ele, sei lá, revolucionou, mas, na verdade, ele está apenas usando os recursos necessários para o projeto. Provavelmente ele não teria como fazer um milhão de desenhos de paisagens e cenários que ficassem à altura. Pode ter pensado: Vou usar uma foto! Deve ter tentado fazer alguns desenhos de cenário, mas depois acabou encontrando uma solução que gerou esse resultado transmídia. Então é a necessidade que deve guiar o projeto (Og, 2021).

Luciana Eguti (2021) exemplifica, por exemplo, que as escolhas sobre o grau e tipo de interatividade e de aplicação de um formato, estão relacionadas ao contexto encontrado no projeto.

Hoje muitas das referências que a gente tem pra algumas faixas etárias que a gente trabalha, especialmente dos nove anos para cima, é o celular. Infelizmente é meio triste, mas é a verdade. Tem game casual, *TikTok*, *Instagram*. Ou o *YouTube*, que é uma outra coisa. E dentro dessa multiplicidade, a animação entra em todas as cores e sabores. O que, pra gente, é muito maluco de tentar mapear. Então, tem coisas que a gente percebe que cabe muita ilustração e pouca animação. Porque o foco é a história e você conseguir, dentro daquela telinha ali, ter essa compreensão. E aí, o nível de interatividade que as pessoas querem é simplesmente passar pra frente e pra trás. Para elas, isso já é o suficiente. O que é muito louco, porque é o quadrinho tradicional, né? Em que a gente controla a página que a gente está virando. [...] (Eguti, 2021).

Por fim, destaca-se a reflexão sobre o uso da **interatividade que seja significativa, expressiva**, algo evidenciado nos relatos de desenvolvedores. Nessa abordagem, aplica-se a mistura e a interatividade técnica de forma a entrelaçá-la com as interações imaginativas, com a percepção psicológica e a construção de sentido na experiência narrativa. Um “quebra-cabeça” que pode ser “metáfora para diferentes momentos em um relacionamento” em uma história dramática Wong (2021). Em uma reportagem sobre violência contra a mulher e feminicídio, os “obstáculos” interativos podem representar os desafios que meninas “atravessam ou podem experimentar em seu processo de desenvolvimento” (Peláez, 2021). Em

geral, são situações em que a “mecânica” do design digital da interatividade consegue “fazer sentido com a história” (Winans, 2023).

No próximo capítulo, discutiremos questões complementares levantadas na pesquisa de campo, apresentando uma compilação dos dados restantes, antes de concluirmos a tese.

6

Desenho, vivência, tecnologia, educação e sociedade

Este capítulo dedica-se a refletir sobre questões que permearam as ações da pesquisa, mas, de alguma forma, não eram nucleares. Originalmente, a discussão se apoiaria em revisão de material teórico. Entretanto, muitas dessas perguntas foram discutidas ao longo das entrevistas e contribuíram para reorientar os pressupostos da investigação. São questões que dão corpo ao objetivo geral, complementando-o. Evidenciadas, explicam opções tomadas no percurso reflexivo da pesquisa. Além disso, são assuntos que dialogam com questões que carregam da vivência prática como ilustrador e designer, e que, por vezes, se tornam indissociáveis da reflexão teórica acadêmica. Assim, o espaço dado as vozes do campo foi ampliado para conduzir a discussão, contextualizada brevemente na introdução de cada item. Os temas acrescentam à compreensão do objeto e oferecem dados que atendem a objetivos específicos, ao jogar luz sobre problemas que impactam o potencial de desenvolvimento dos objetos ilustrados, como a formação ou conhecimentos necessários para este tipo de trabalho, a possibilidade de objetos brasileiros encontrarem um público no exterior, o uso de ferramentas e técnicas tradicionais em conjunto às ferramentas digitais, além da inclusão do desenho feito à mão nas mídias digitais.

Em função do espaço e em benefício da clareza, os dados compilados na pesquisa de campo que não foram discutidos nos capítulos anteriores serão aqui discutidos de forma resumida, com exceção dos temas “desenho brasileiro” e seu contexto produtivo (item 6.3.1 e 6.3.2) e uma parte de “práticas do desenho” (6.4). Os dados remanescentes poderão ser discutidos futuramente, de forma mais detalhada, em artigos específicos.

6.1

Formação de ilustradores

Essa questão nasceu principalmente de minha breve experiência como professor substituto na UFRJ, no Departamento de Análise e Representação da

Forma, por dois anos, em disciplinas da graduação como desenho de observação, modelo vivo, desenho anatômico e representação espacial. Eram matérias oferecidas a diversos cursos da universidade, como Paisagismo, Pintura, Gravura, Comunicação Visual, Indumentária etc., não sendo restritas aos alunos de Design. Entre as perguntas que professores fazem para apresentar-se e conhecer melhor a turma - como “Com o que vocês gostariam de trabalhar futuramente”? -, me surpreendia com o número de estudantes que relatavam o desejo de desenvolver algo ligado à Internet. Como é normal entre estudantes nos primeiros períodos da universidade, esse algo não estava bem definido para ser verbalizado com exatidão, poderia vir acompanhado do interesse por um perfil em rede social, um aplicativo, menções do sonho de trabalhar em uma grande empresa de animação ou videogame. Ao mesmo tempo, quando indagava por que, então, haviam optado por cursos que não eram voltados para o trabalho digital, respondiam que queriam aprender a desenhar. Entendo nessa vocação um desejo de *ilustrador* que quer participar da criação de videogames, aplicativos e sites, mas não quer ser necessariamente o programador ou o designer de interação. Supomos que essa pessoa queira desenvolver uma ideia que nasce de suas ilustrações, e a motiva a desenhar e contar de histórias naquele espaço interativo, atuando de formas que talvez ainda não existam. Surge dessa inquietação a pergunta: o que seria mais importante na formação de realizadores para produzir narrativas ilustradas em mídias digitais, sabendo tirar proveito das possibilidades dessas mídias?

Outra questão deriva do fato de que raramente há um curso específico para o trabalho que envolve ilustração. São poucas as graduações voltadas para animação e videogame, e mais raras ainda aquelas dedicadas a quadrinhos e ilustração. Há inclusive aqueles que questionam a demanda por cursos específicos quando se observa que a viabilidade econômica dessas carreiras está periodicamente em discussão. Entretanto, resgatando minha vivência como estudante de design, então desenho industrial, e que desde o início da graduação desejava orientar-se para o trabalho com ilustração e quadrinhos, percebo, hoje, que o desenhista que realiza mundos ilustrados se alimenta de conhecimentos e técnicas que misturam comunicação, arte e design. Tenho a percepção que, ao ilustrador, como ao designer, se faz por vezes necessário tomar emprestado conhecimentos e técnicas que não foram originalmente pensadas para narrativas ilustradas, mas que ajudam a embasá-las. Para construir personagens e cenários de histórias, por

exemplo, são enriquecedoras práticas como desenho anatômico, modelo vivo, perspectiva, desenho de observação etc., disciplinas originalmente basilares nas academias de desenho e pintura pré-modernismo, onde a arte antiga contava histórias institucionais nos grandes museus e espaços públicos (Pereira, 2018). Entretanto, o ilustrador-designer, na maioria das vezes, não quer aprender esses conhecimentos para produzir arte de museu, mas para a produção de histórias ilustradas em filmes, revistas, livros, sites e aplicativos. De forma análoga, as disciplinas de projeto na graduação em design enriquecem a concepção de objetos ilustrados, do ponto de vista de sua interface, sua aplicação, sua viabilidade técnica ou reprodutiva em escala ou em um contexto específico. Será que colegas animadores, ilustradores, quadrinistas e *game artists* tiveram questionamentos parecidos durante seu percurso formativo?

Além disso, a leitura de textos como os de Hockney (2009) e Walker (2014) indica que houve potencialmente uma redução de carga horária e oferta de disciplinas de desenho prático em cursos de arte e de design, seja pela prevalência de arte conceitual na Arte, seja pela expansão do Design em direção a atuações gerenciais e ao enfrentamento de problemas complexos mais distantes do desenhar. Hockney (2009, p.5) comenta que, quando visitou a universidade CAL Arts⁷⁷, já não havia aulas obrigatórias de modelo vivo para os alunos de Belas Artes. Entretanto, estudantes de animação continuavam interessados em fazer observação da figura humana e de paisagens. Walker (2014) também reflete sobre o deslocamento, nos cursos, da ênfase na prática do desenho (o que permitia tempo de convívio em atelier comunitário) para o trabalho de arte conceitual (discurso conceitual e performático), e pondera sobre uma eventual desvalorização do trabalho em ilustração. Mas seriam essas experiências tão relevantes mesmo ao trabalho ilustrado? Teriam os ilustradores, quadrinistas e animadores apreciado o repertório obtido nas aulas de modelo vivo e desenho de observação em seu período de graduação? E que outros encontros, para além da universidade, apoiaram seu desenvolvimento enquanto desenhistas? Surgiu daí a vontade de perguntar: Poderia nos contar uma experiência significativa de sua formação como desenhista?

⁷⁷ O California Institute of the Arts foi fundado em 1961, em Los Angeles, Califórnia.

6.1.1

Importante na formação de desenhistas para mídias digitais

Durantes as entrevistas, a pergunta aberta, por vezes, resultou na solicitação de complemento por parte dos entrevistados, onde sugeríamos que o “importante” pode referir-se a qualquer abordagem que considerem relevante para explorar desenho no design em mídias digitais: um conceito, uma disciplina, uma mentalidade, uma atividade etc. Os temas identificados nos discursos estão resumidos no gráfico abaixo:

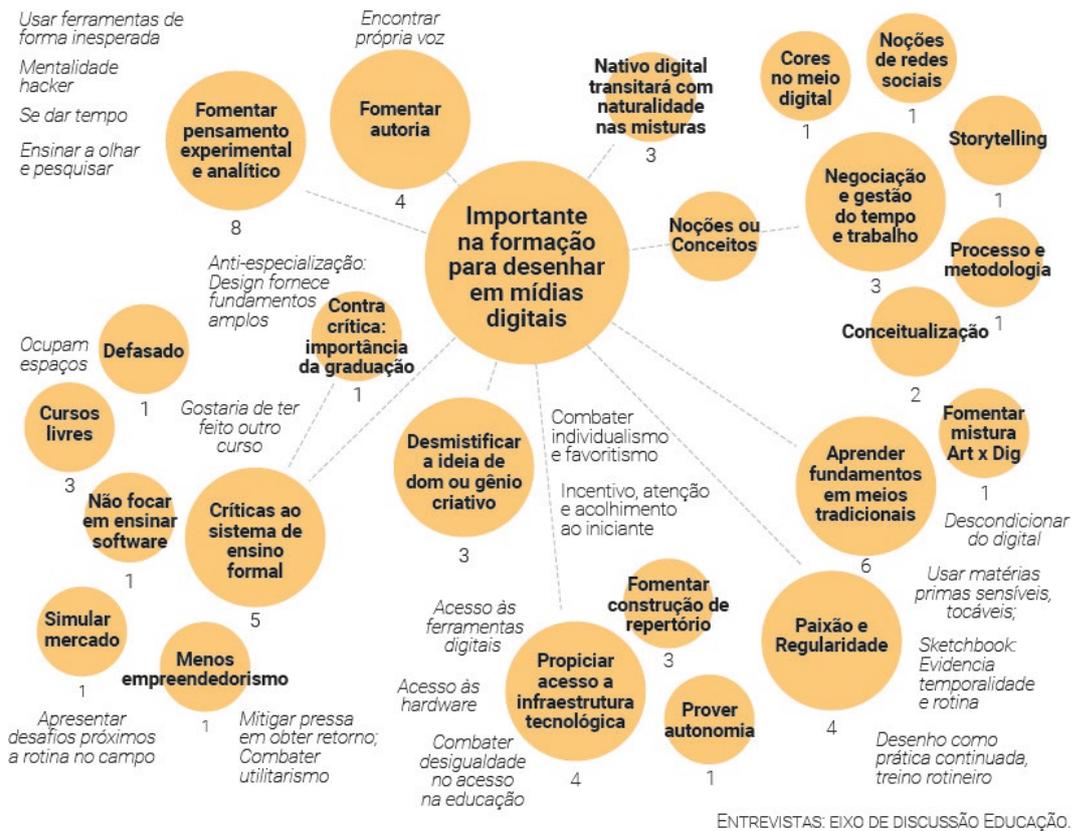


Figura 75 – O que considera “importante” na formação em mídias digitais. Gráfico do autor.

Os realizadores expressaram que **fomentar pensamento experimental e analítico** é fundamental para o desenvolvimento dos desenhistas. Isso envolve ensinar a olhar, pesquisar, desconstruir objetos e processos. Nesse sentido, algumas visões pontuaram que o enfoque é indiferente a mídias digitais ou tradicionais, sendo a “mentalidade de curiosidade” o aspecto mais importante para “buscar inovação” (Stollenmayer, 2023)^{cxviii}. Nessa compreensão, deve-se evitar “limitar demais a experiência”, sem preconceito com o digital, tido como “mais uma ferramenta” (Og, 2021) (Lacerda, 2021). O tempo de maturação é benéfico,

explorando técnicas e materiais variados que enriquecem o repertório criativo, “antes de poder definir quem você é como artista” (Koppelaar, 2021)^{cxxxiv}.

Os realizadores defendem uma mentalidade “hacker”, um uso inesperado e subvertido dos softwares, para além do que foram programadas ou projetadas para fazer inicialmente⁷⁸. Na visão de Wong (2021), “quanto mais experimental você é, mais consegue perceber uma ferramenta e questioná-la, tentar fazer do seu jeito”, o que se revela “um ótimo caminho para encontrar a própria voz”^{cxxxv}. O domínio dos softwares permite desapegar do referencial analógico, potencializando a criação plástica digital com maior propriedade. Laura Peláez (2021) defende explorar as ferramentas, evitando a acomodação no seu uso básico: “É como se você tivesse uma caixa muito grande de possibilidades e fica só com umas três ou quatro delas, com as quais resolve tudo”^{cxxxvi}.

Aprender fundamentos em meios tradicionais fornece uma base que orientará com maior segurança o desenho em mídias digitais. São abordagens que evidenciam o processo, deixam rastros com os quais o iniciante pode aprender pela análise de seus próprios desenhos. O hábito de manter um *sketchbook* permite a revisão constante de desenhos de uma forma que o trabalho totalmente digital não oferece, pois “é muito fácil de você apagar todo o processo” (Dijkstra, 2021)^{cxxxvii}. Assim, aos iniciantes, há recomendação de “desenhar no papel” e “sem borracha” (Gehre, 2021), aprendendo a lidar com a impossibilidade de corrigir ou retroceder constantemente como no software digital, envolvendo-se também em práticas como “desenho de observação” e “modelo vivo”.

Assim, o desenho feito à mão seria mais benéfico no início da formação, pois mitiga o risco de acomodação com as facilidades e atalhos do meio digital (Kamigaki, 2023). Marcos Magalhães (2021)^{cxxxix} propõe que estudantes em “primeiro ano de curso” experimentem *descondicionar* do digital, para “perder o medo da folha em branco” e “fazer coisas com matérias sensíveis, tocáveis”.

Gabriel Loques (2021) corrobora com essa visão, na qual o ferramental analógico não é usado na produção final, mas “na hora de aprender”, “muito vem do tradicional”. Na área de videogames, um profissional pode ser um bom desenvolvedor em técnicas digitais e pecar nos “princípios da animação”: seu personagem “não tem peso” ou “se move de um jeito diferente” (Idem). Dessa

⁷⁸ Relaciona-se à discussão sobre práticas do desenho, em 6.4.

forma, práticas como “massa de modelar” para estudo de personagens e “modelo vivo para aprender anatomia” educam para a produção digital (idem).

Klaus Reis (2021) defende “incentivar a mistura” desde o início da formação, trabalhando com “a interação entre uma coisa feita a mão e passada para o computador”. O processo pode incluir iniciar o desenho no meio digital, imprimir e interagir no meio tradicional, escanear para continuar no digital, em um “vai e volta”, mas mantendo a “espontaneidade” e “agilidade” do manual.

Alguns realizadores expressaram **críticas ao sistema de ensino universitário** que receberam em suas formações. Este estaria “ultrapassado” (Lacerda, 2021), “datado” e “com resistência a se adaptar a outros formatos” (Leão, 2021), além de pouco valorizar professores “com experiência empírica” (Marão, 2021). No contexto atual, alguns teriam feito outro curso (Belas Artes ao invés de Design) ou não teriam cursado universidade. Entre os fatores apontados, o mercado não contrata “por diploma”, mas baseia-se principalmente em avaliação de portfólio (Lustosa, 2021) (Leão, 2021). Os cursos livres e *mentorias* são vistos como espaços que preenchem as lacunas do ensino formal, pois são voltados a “necessidades específicas”, estão disponíveis online e permitem aprendizagem em ritmo próprio (Lacerda, 2021) (Lustosa, 2021) (Castro, 2021). No setor de videogames, a participação em eventos como *game jams*, é “a porta de entrada para a indústria de jogos no Brasil”: “Prefiro muito mais quem tenha jogo de cintura para resolver problemas do que um cara que tenha tecnicamente um esmero artístico incrível” (Lustosa, 2021)^{cx1}.

Há também visões opostas no campo. Por um lado, há a ideia de que “a educação tinha que simular o mercado de trabalho”, em que o curso de graduação, hoje, ofereceria “poucos desafios” comparado à rotina profissional (Leão, 2021). Por outro lado, a pressa no enfoque em questões de mercado no ensino é visto como algo nocivo à reflexão e ao amadurecimento. Assim, “tirar um pouco de empreendedorismo da formação já ajudaria bastante”: “Colocar o estudante para pensar mesmo naquilo que ele faz. E não tanto no que vai ser feito disso em seguida. [...] Existe uma certa estrada do amadurecimento e ela só vai ser percorrida se a gente fizer as coisas, antes de esperar receber” (Paiva, 2021).

Além disso, o ensino de “destreza” e operação técnica de software nos cursos universitários é visto como desnecessário (Huang, 2021), uma vez que os programas estão em constante atualização (“O software pode ser tão novo que nem

o professor sabe usá-lo”), sendo possível aprender sozinho, pela Internet ou através do convívio com colegas.

Outro tema importante é **propiciar acesso a infraestrutura tecnológica**, garantir que “jovens tenham acesso às ferramentas, instruções e referências necessárias para experimentar e desenvolver esse desenho” (Cafaggi, 2021). Isso envolve combater a desigualdade na educação, oferecer apoio econômico para o básico, como “ter um computador” (Shiro, 2023), uma vez que a média dos estudantes não tem o mesmo grau de acesso à tecnologia e à informação:

Já conversei com jovens que queriam fazer cursos, sei lá, de animação, e nem sabiam que existiam cursos disso, que poderia cursar em instituições públicas. [...]A educação tem que ser uma coisa contínua, para criar uma intimidade, um ritmo e uma rotina. O aprendizado depende de uma frequência. A educação pública ainda é muito precária e ter um computador para as crianças aprenderem ferramentas básicas é mais difícil. Ir para o desenho, e a tradução do desenho no digital é um longo caminho (Werchter, 2021).

O **fomento à construção de repertório** também é fundamental. Para Silva (2023), é necessário “olhar o que tem por aí”, “ler muito livro e quadrinho” e “tentar entender como as pessoas chegaram naquele resultado”. Para Shiro: “É permitir que as crianças e os jovens olhem e sintam diferentes coisas. Não só aquele formato de mercado”. Relacionado a isso, **prover autonomia**: “Tem que criar condições para as pessoas fazerem sozinhas” (Werchter, 2021).

Fomentar autoria é considerado importante, incentivando a concepção de novas obras e não apenas a formação de mão de obra. Para Marão (2021), isso se reflete em cursos que não priorizem o ensino instrumental de software para atender a demanda imediata de mercado. A formação mais imediatista em animação seduz estudantes porque oferece um caminho mais rápido para um emprego. Entretanto, ocupa-se as vagas “na base da pirâmide” de trabalho, que requerem “capacitação mais iniciante” (idem). Por outro lado, o trabalho de “animar, fazer cenários e dirigir”, com menos vagas, na “parte de cima da pirâmide”, é mais difícil de ser preenchida: “O cara que é formado dessa forma e que é um autor, ele pode querer trabalhar no *Cartoon Network* depois. E pode conseguir fazer séries que são diferentes do que já tem lá” (Marão, 2021)^{exli}. Além disso, é importante incentivar os iniciantes a encontrarem seu próprio estilo e temática nos desenhos (Koppelaar, 2021) (Dijkstra, 2021).

A **paixão e regularidade** foram ressaltadas, pela aprendizagem continuada, com disposição para aprender novas ferramentas e softwares (Mafigiri, 2021), ou

pela adoção do desenho como prática constante, em *sketchbooks*, hábito que promove treino cotidiano e evidencia temporalidade e rotina (Gehre, 2021) (Mohith, 2021) (Dijkstra, 2021).

Outro fator apontado foi **desmistificar a ideia de dom ou gênio criativo**. O conceito é considerado nocivo ao desenvolvimento de desenhistas por fomentar a ideia de um atributo especial que se manifesta em alguns indivíduos e que não pode ser ensinado, aprendido e exercitado – “Atrapalha todo mundo que quer aprender a desenhar, aprender a contar história etc. Porque a discussão fica contaminada por um atributo especial que você pode ter ou pode não ter” (Muppet, 2021). Além disso, ignora o contexto social, como a chance de artistas oriundos da elite econômica se destacarem pelo suporte herdado da posição social de suas famílias (Idem). O enfoque no indivíduo também invisibiliza a contribuição de artistas *anônimos* que colaboraram com o sucesso da obra assinada pelo *gênio* (Idem). O tema também envolve incentivo, atenção e acolhimento aos iniciantes. Stollenmayer (2023) recorda de um professor renomado que demonstrou à turma que “todos eram capazes de realizar” e que “isso foi o bastante para motivar muitos a criarem coisas legais, mesmo que achássemos que não éramos capazes de fazê-las”. Cafaggi (2021)^{cxlii} destaca que “o senso comum tende a nos enganar em relação ao nosso potencial criativo” e recorda que muitas crianças são desestimuladas a continuar desenhando, enquanto outras poucas são singularizadas e rotuladas de “artistas” desde cedo, mesmo em idades em que a diferença entre os desenhos é pouco relevante. Assim, são levadas a acreditar que o desenho é “uma atividade reservada a quem supostamente nasceu com um dom”, sendo importante “desmontar” o conceito.

Alguns **conceitos ou noções** se destacaram nos discursos. Dentre estas, a necessidade de aprender **negociação e gestão do tempo** foi a mais mencionada. Isso envolve a aceitação de ritmo distinto do trabalho criativo frente a maioria de rotinas comerciais (Shiro, 2023), aprender a administrar a proporção entre tempo disponível e qualidade de acabamento almejada (Loques, 2021), e oferecer suporte para a autogestão das carreiras, como noções de produção e distribuição de produtos através de feiras e lojas digitais (Sirlanney, 2021). O trabalho de **concept** é considerado relevante, principalmente no contexto de competição crescente com imagens criadas por inteligência artificial: “O que vem de você, seu estilo de contar histórias, a maneira como você compõe a imagem singularmente, os conceitos por

traz dos porquês de você fazer aquele tipo de arte e, até certo ponto, sua mão, por enquanto, estão a salvo” (Winans, 2023)^{exliii}.

Alguns realizadores entendem que o **nativo digital transitará com naturalidade nas misturas**, sugerindo menor preocupação com o ensino do desenho em mídias digitais às novas gerações.

6.1.2

Experiência significativa na formação dos realizadores

A pergunta sobre uma experiência significativa foi considerada difícil por alguns entrevistados, que pausaram longamente antes de responder ou solicitaram maiores explicações. Quando isso ocorreu, a fim de evitar direcionar as respostas, foi acrescido que, por “experiência significativa” poderíamos entender qualquer evento que a pessoa considerou impactante na formação, como um curso livre, uma exposição ou evento visitado, o contato com professores ou colegas profissionais, uma disciplina na universidade, a convivência com algum familiar ou amigo, algo que aprendeu sozinho.

Um **contato inspirador** foi o principal tema identificado na experiência formativa dos entrevistados. Isso se reflete na lembrança do encontro com professores na escola ou universidade, com artistas experientes e mestres em palestras, oficinas e workshops, ou ainda pelo convívio com colegas de turma e familiares. Abaixo, uma síntese gráfica com temas identificados e seus desdobramentos:

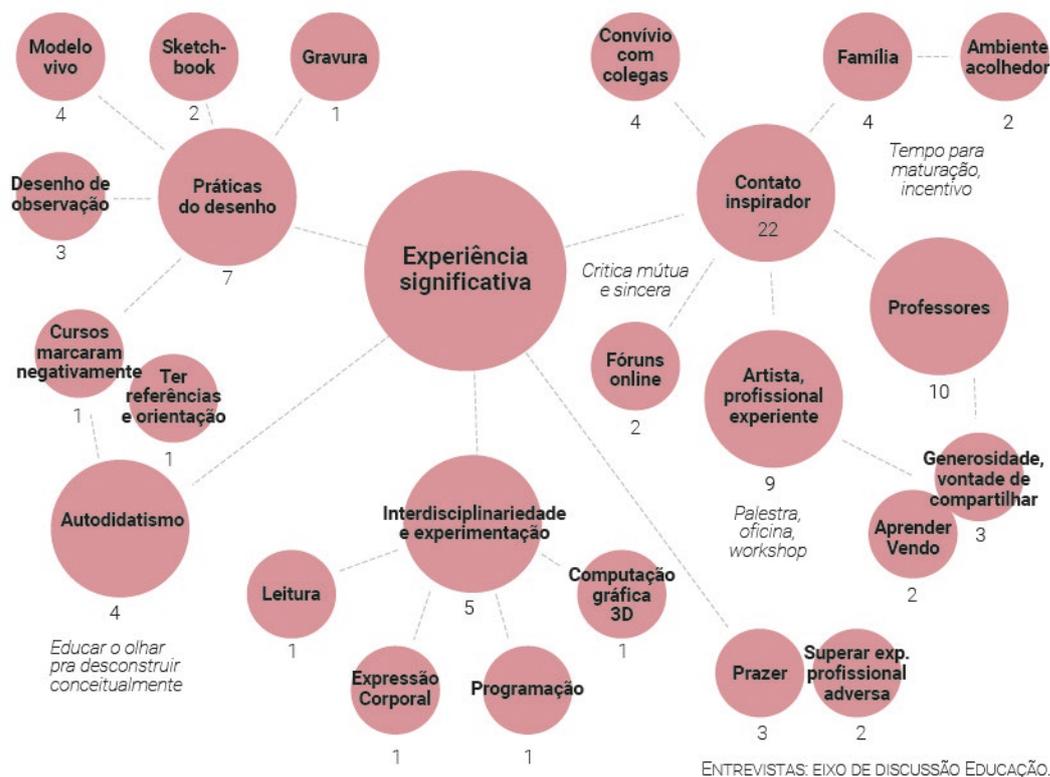


Figura 76 – Experiência significativa na formação. Gráfico do autor.

O **convívio com colegas**, seja no ambiente universitário, profissional ou em fóruns, é visto como oportunidade de crescimento pela troca de conhecimentos, além do exercício de crítica sincera e mútua entre os pares. Como uma troca de “truques”, é possível ver modos diferente de solucionar as coisas: “você se senta com alguém e descobre que estava fazendo as coisas de uma maneira que não havia ocorrido a você” (Peláez, 2021).

O contato da **família** é dito inspirador quando representa, nas lembranças dos realizadores, acolhimento e incentivo à opção artístico-profissional, e apoio que viabiliza um período de maturação ao desenhista. Arranz (2021), por exemplo, recordou-se do falecido irmão mais velho, que era pintor (“Era como um pai, para mim”), e ajudou-o a compreender, desde cedo, que seu impulso orientador na vida era, acima de tudo, desenhar para comunicar-se. O convívio com o irmão e a mãe foi fundamental para Luciana Cafaggi (2021), no incentivo ao desenho e na construção de confiança e repertório, legando momentos que “ainda existem no meu desenho”.

O contato com **profissionais mais experientes**, mestres em seu ofício, foi bastante mencionado pelos realizadores. Em mais de um relato, o fato de não terem encontrado, na universidade, professores com experiência prática específica

da área que desejavam explorar, levou-os a buscar oficinas em eventos, o que foi transformador para o seu desenvolvimento. O diretor Marão (2021), por exemplo, recorda que se inscrevia anualmente nas oficinas do *Festival Anima Mundi*, onde pôde ver um storyboard de perto pela primeira vez e escutar relatos diretos de profissionais do campo: “Foram fundamentais, pelo aprendizado e por conhecer, finalmente, pessoas que tinham esse intuito de trabalhar com animação”^{cxliv}.

Entretanto, o encontro com **professores** foi a experiência de contato inspirador mais observado. O animador e professor Marcos Magalhães se recordou de um professor da graduação em Arquitetura, Anísio Medeiros, “um grande artista”. Cenógrafo e diretor de arte de cinema, Medeiros levava a turma a sair do Fundão e desenhar pelo Rio, fazendo “desenho de observação de tudo”:

Me lembro bem dessa visita ao Passeio Público, um espaço que não conhecia e não frequentava no Rio. E a gente sentou lá para desenhar e se deu conta de como era bonito, de como tinha arte ali. Gente passando, tinha o chafariz do Valentim, esse tipo de descoberta, né? (Magalhães, 2021).

Daniel Og (2021) recordou do professor Adir Botelho, do ateliê de gravura, com quem encontrou uma “afinidade pessoal” pela relação com o “preto e branco” no desenho. Og ressalta o incentivo que recebeu para perseguir o sonho de realizar quadrinhos, mesmo no curso de artes:

Nunca escondi que entrei para o curso de pintura com a intenção de futuramente fazer histórias em quadrinhos. E muita gente não levava a sério, diziam “tanta gente entra aqui dizendo que vai fazer ilustração, quadrinhos, mas daqui a pouco virou artista plástico.” Mas eu não estava ali a passeio, tinha um objetivo muito claro. Eu queria aprender tudo o que pudesse para usar nos quadrinhos. E o Adir achava isso maneiro. Quando ele analisava as minhas xilogravuras em aula, ele falava coisas já dizendo para eu me lembrar no quadrinho (Og, 2021).

O contato com professores e profissionais foi associado a ideia de **aprender vendo**, onde se aprende o ofício trabalhando lado a lado e observando o ilustrador mais experiente, e a uma percepção de **generosidade**, da vontade de partilhar conhecimento, algo que nem sempre acontece no meio profissional, onde, por vezes, os pares dificultam o acesso de novatos a técnicas e conhecimentos necessários ao seu desenvolvimento profissional.

Muitas experiências significativas remontaram a **práticas do desenho**, como aulas de modelo vivo, desenho de observação, gravura ou o exercício de um diário de desenho e manutenção de sketchbooks. A meu ver, esse aspecto reforça a percepção que os realizadores de objetos ilustrados, pela narratividade e construção de mundos ficcionais, com personagens, se alimentam de

aprendizagens herdadas das belas artes, como o desenho de modelo vivo, que oferece compreensão de desenho anatômico e de movimento corporal, para aplicar esses conhecimentos em histórias ilustradas encapsuladas em produtos do design, como quadrinhos, animação e videogames.

Marão (2021), por exemplo, recorda-se das aulas de modelo vivo com o professor Nelson de Macedo: “Apesar de não ser animação, tudo que o Nelson falava de modelo vivo eu uso quase diariamente na hora que estou animando. Inclusive, uma das aulas que propus quando estava na pós na PUC era modelo vivo em movimento”. A prática de desenho de observação foi incorporada em sua rotina até hoje, o que permite ao animador ter “essa biblioteca mental de posições do corpo e de atitudes”: “Muitas ideias de onde posicionar a perna, para onde colocar o peso, não tem como inventar isso” (Marão, 2021)^{cxlv}.

Arranz (2021) se recorda de que, no início da carreira, a maior parte do trabalho que chegava até ele não envolvia ilustração: “eram tabelas, números, diagramas, o trabalho mais chato do mundo”. O jovem ilustrador se sentia frustrado e “perdendo minhas habilidades” pela pouca oportunidade de ilustrar. Como vivia em uma cidade pequena e trabalhava a distância, passou a sair a campo para fazer desenho de observação com o tempo livre: “me ocorreu de sair a desenhar como uma necessidade, uma fuga”. Entretanto, ao desenhar rotineiramente, sua confiança cresceu e se sentiu mais livre para experimentar acrescentar ilustrações nos trabalhos de infografia, o que eventualmente o levou a se estabelecer prioritariamente como ilustrador:

Em meu tempo de universidade os professores de ilustração diziam que tem que desenhar o tempo todo. É como o atleta que precisa treinar. Um futebolista tem que treinar. Assim é o desenho ao vivo, copiar coisas do natural. É algo importante porque te obriga a estar olhando, analisando (Arranz, 2021)^{cxlvi}.

O quadrinista e ilustrador Tiago Lacerda (2021) também frisou as aulas de modelo vivo como “marcantes”: “Uma das aulas que eu mais curtia e a maioria não dava muita importância para essa aula”.

Outro tema seria a postura de **interdisciplinaridade e experimentação**. Os realizadores relataram situações nas quais se dedicaram temporariamente a uma experiência aparentemente externa a sua prática, fora de sua área, porém, ao retornarem posteriormente ao cerne de sua atividade, notaram um amadurecimento e desenvolvimento transformador. Laura Peláez (2021) recorda que optou por cursar aulas eletivas de Literatura, mesmo sendo estudante de

Design, o que a fez compreender que a “leitura” “anda de mãos dadas” com o desenvolvimento do design e da ilustração: “Não falávamos nada de design. Era estudar Ernesto Sábato ou Borges, Cortázar etc. Gostava muito desses exercícios de literatura e hoje penso que ser um bom designer e um bom ilustrador tem muito a ver com ser um bom leitor” (Peláez, 2021)^{exlvii}. Mariana Werchter recorda que o contato inesperado com misturas de linguagens em exercícios teatrais e “expressão corporal” nas aulas de um professor da escola técnica impactou permanentemente sua perspectiva de desenho: “A maneira como ele juntava as linguagens é muito importante pra mim até hoje. Como dar vazão a idéias também pela expressão do corpo é algo que enriquece o desenho” (Werchter, 2021). O estudo de programação no ensino técnico, algo que inicialmente parecia “chato” ao ilustrador Salvador Verano, posteriormente, o permitiu desenvolver “projetos interativos” com desenho e design: “Através da programação, aprendi que poderia fazer coisas interessantes com animações [...] Foi um divisor de águas para projetos mais interessantes” (Verano, 2021)^{exlviii}.

Outro tema destacado foi o **autodidatismo**, que se relaciona com a experiência negativa em cursos formais e dificuldade no acesso a referências e orientação profissional. Assim, os realizadores entenderam que foi significativo a formação de um olhar crítico, capaz de desconstruir conceitualmente objetos e ilustrações analisadas, o que os permitia seguir aprendendo sozinhos.

Por fim, há menções ao **prazer** relacionado ao trabalho, buscando maneiras de inserir experimentações e prazeres ligados ao desenvolvimento criativo mesmo em projetos comerciais, o que favorece a **superação de experiências profissionais adversas** que, por vezes, desestabilizam realizadores em início de carreira.

6.2

Diversidade estilística na Internet hoje

A conversa com os realizadores buscou conhecer a percepção do campo acerca da diversidade de estilos de desenho na Internet contemporânea e como isso impacta a circulação de objetos ilustrados.

Entre as motivações, a leitura de trabalhos que apontam para um possível declínio na variedade estilística na animação contemporânea mainstream reforçou o

desejo de investigar a percepção do campo (Boulos, 2016) (Gündeş, 2017). Podemos entender o contexto como resultado de uma expectativa por realismo (ou o entendimento que o bom desenho é realista) que foi paulatinamente alimentado junto ao público geral que, com o olhar formado por esses produtos de massa, carece de repertório para apreciar outros tipos de desenhos. Por outro lado, quando as qualidades do desenho estão submetidas a uma lógica visual que as restringe ao esforço de criar “realismo”, tende-se a limitar seu potencial e gerar uniformidade e empobrecimento na diversidade de estilos possíveis (Gündeş, 2017). Boulos (2016)⁷⁹, por exemplo, entende a estilização como um processo de representação não realista, e discute, entre os fatores no declínio da estilização na animação mainstream, o crescente desejo contemporâneo por fotorrealismo, algo impulsionado pelas técnicas de representação tridimensionais, presentes na animação e em efeitos especiais de filmes de viva sequência desde os anos 1990, sendo o sucesso do longa-metragem *Toy Story*, um marco nesse processo. Boulos aponta que, com a adoção do desenho 3D como padrão da indústria de desenhos animados, os grandes estúdios utilizam cada vez menos profissionais que *desenham*, com treinamento em *artes* em suas equipes. Segundo Boulos (2016, p. 10), a etapa de conceituação (*concept art*), onde ocorre a estilização, saiu gradualmente do domínio de artistas e designers, tornando-se mais pré-fabricada ou automatizada, resultando em maior influência da técnica sobre o estilo e menor espaço para a manifestação da subjetividade.

Essa discussão, no contexto de uma cultura visual globalizada, envolve também aspectos antropológicos e de *soft power*, como uma espécie de colonização da imaginação, que não poderão ser aprofundados nesta pesquisa. Entretanto, aferir junto a realizadores do campo a sua percepção acerca da presença desses vetores na cultura visual, nos era interessante para compreender as dificuldades na criação, desenvolvimento e circulação de objetos em estilos variados, em formatos não convencionais, ainda não padronizados enquanto produtos reconhecíveis do público.

⁷⁹ Dan Boulos é animador, diretor e professor do Departamento de Animação no *Laguna College of Art and Design* em Honolulu.

A leitura de trabalhos como o de Ivana Bošković e Milena Jakanović (2018)⁸⁰, que pesquisam a tradução audiovisual nos desenhos animados globalizados, foi inspiradora. Os desenhos carregam valores da visão de mundo que os originou e possuem possibilidades educativas, de entretenimento, sátira, crítica social e comportamental (Bošković e Jakanović, 2018, p.51). Crianças são expostas a eles desde cedo, construindo seu imaginário e referencial de cultura visual a partir deles, absorvendo inconscientemente traços comportamentais e linguísticos das culturas representadas (Ibidem, p.51). Para as autoras, a partir de W.J.T. Mitchell, “cultura visual” é a construção social do campo de visão (Ibid., p.52). Assim, a globalização impacta a diversidade na cultura, podendo ser compreendida de duas formas opostas: como um movimento multidirecional de troca entre culturas; ou como um movimento de “ocidentalização” das áreas do mundo que não adotaram esses traços culturais, espécie de processo neo-imperialista (ibidem, p.54).

Ainda segundo as autoras, os empreendimentos da cultura de massa, na ambição de tornarem seus filmes “universais” terminam processando pelo seu filtro histórias de outras culturas. Sob o “estranhamento” do olhar estrangeiro e pela simplificação necessária ao *cartoon*, surgem estereótipos decorrentes desse esforço incessante de categorizar ou explicar o “outro”. Nesse caso, o *outro*, o *diferente*, pode ser reduzido a algo “atrasado”, “selvagem” ou “primitivo” em relação ao “ocidente” (Bošković e Jakanović, 2018, p.57). O desafio é buscar ampliar a comunicação intercultural nos desenhos sem estereótipos, considerando sua participação na formação de cultura visual.

Assim, tínhamos dúvidas para consultar o campo nesse sentido. Como os realizadores percebem a cultura visual hoje na Internet, em relação aos objetos ilustrados? Sentem pressão por adequação aos estilos comerciais de maior sucesso? Percebem dificuldade em expressar a sua cultura nas propostas de objetos ilustrados? Ou isso seria algo mais percebido por realizadores em países às margens da criação dessas marcas e cujo público é o consumidor alvo desses produtos, como o Brasil? Entretanto, optamos por realizar duas perguntas mais abertas, a partir das quais, de acordo com as respostas e disposição dos realizadores em discutir o assunto, percepções subseqüentes foram colhidas.

⁸⁰ Pesquisadoras ligadas aos Departamentos de Filologia e Departamento de História da Arte, Universidade de Belgrado.

6.2.1

Tendências nas ilustrações

Durante as entrevistas, por vezes, a pergunta aberta levou a questionamentos pelos entrevistados, sendo complementada com a solicitação da percepção acerca da aceitação, na Internet hoje, à variedade estilística e temática. Ou, ao contrário, se a pessoa entende que a Internet hoje favorece e incentiva a repetição de ideias. A seguir, um gráfico síntese dos principais temas levantados. A área em verde claro se refere às tendências nos estilos dos desenhos. Na região em verde escuro, foram agrupados temas relacionados ao que os realizadores entendem fomentar a diversidade estilística na produção.

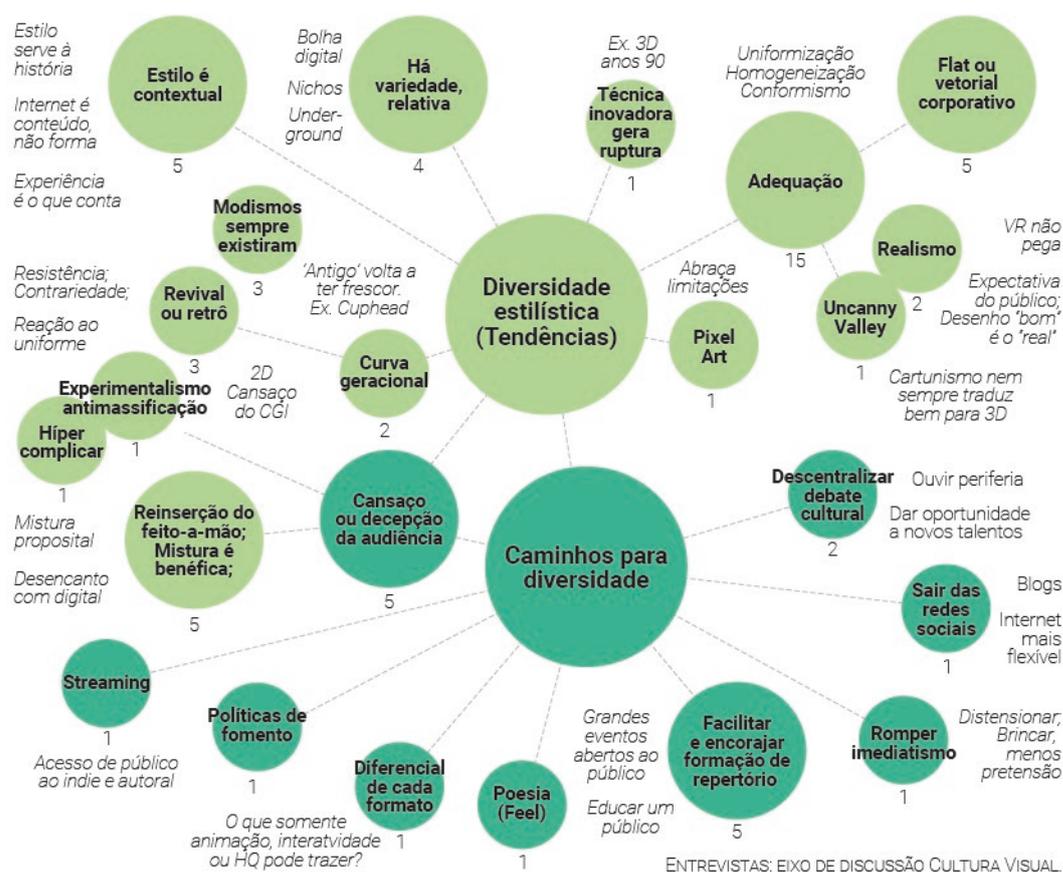


Figura 77 – Diversidade estilística na Internet, visão dos entrevistados.

O principal tema identificado foi a percepção de adequação. Ou seja, os realizadores entendem que a Internet hoje incentiva a imitação de ideias, resultando em muitos nichos com estilos de desenho parecidos. Nos discursos, isso se manifesta pela visão de “certa homogeneização” (Reis, 2021), “um tipo de desenho que todo mundo faz” (Eguti, 2021), “muitos modismos” (Lacerda, 2021), “tudo se

parece com tudo” (Muppet, 2021) (Koppelaar, 2021) e “está havendo uma uniformização” (Loques, 2021). Vários fatores levam os desenhos se tornarem mais padronizados. A pressão para “ser aceito” em nichos com público comercial mais amplo (mainstream), por exemplo, imitando um visual globalmente reconhecível que seja a preferência estilística esperada em um determinado mercado (mangá, por exemplo). Neste caso, a uniformização decorre de decisões comerciais (principalmente por parte de quem financia os projetos), pelo receio de prejuízo econômico, incentivando repetições genéricas de fórmulas de sucesso - “quando funciona, aí pululam outras repetições, inúmeras variações de uma mesma proposta” (Marão, 2021). Assim, nos desenhos animados, executivos, investidores e canais, buscando proteger suas marcas e investimentos, ditam o visual de cada plataforma e/ou canal, impactando a variedade de estilos (Muppet, 2021). As redes sociais e a possibilidade de comparação imediata entre artistas de várias regiões incentivam o conformismo a estilos reconhecidos (Mohith, 2021) (Gehre, 2021). No âmbito da ilustração jornalística e comercial há percepção de que a grande imprensa reduziu espaço aos desenhistas e prefere repetir ilustrações e quadrinhos, recorrendo a bancos de imagens prontas, ao invés de abrir espaço a novos talentos. A repetição e uso de arquivo pode ocorrer, por exemplo, na opção em republicar material antigo de um cartunista consagrado, mesmo falecido, a lançar tiras em quadrinhos de cartunistas novos (Peláez, 2021). Nos videogames, quando um ilustrador se destaca, seu estilo passa a ser imitado por outros tentando acompanhar seu sucesso: “quase como uma religião, que converte as pessoas e surge um séquito em que todo mundo é igual, tentando copiar a fórmula do artista inicial. E é sempre meio ruim. Às vezes é bom, mas nunca é igual ao que começou” (Loques, 2021).

Entre os estilos internacionais considerados mais genéricos destaca-se a **ilustração flat ou corporativa em vetor** – “chapadinha”, de “linguagem simplificada”, bastante usada na publicidade (Werchter, 2021); que seria “um tipo de ilustração muito do Adobe Illustrator”, “sem muita personalidade” e utilizada “pelas grandes empresas” (Dijkstra, 2021)^{cxlix} Há percepção de um exagero na sua aplicação, tornando-se um modismo notável em portfólios disponíveis nas plataformas internacionais de ilustradores como *Behance* ou *Dribbble*: “Um excesso de ilustração tipo Fernand Léger. Senhores com cabeças pequenas, braços enormes e corpos como tubos” (Arranz, 2021)^{cl}. A meu ver, os realizadores se referem ao chamado *Corporate Memphis* ou *Facebook Alegria*.

A concepção de **realismo**, alimentada pela expectativa da audiência, empurra as ilustrações ao conformismo. Nesse sentido, entende-se que parte do público aderiu à ideia de que o “bom” desenho seria aquele que mais realisticamente se aproxima das qualidades da imagem fotográfica. Porém, temas oriundos no cartunismo (desenho de tradição linear, bidimensional), nem sempre resultam em interpretações adequadas a estilos baseados na computação gráfica tridimensional e fotorrealista^{cli}. Outra reflexão pondera que a Realidade Virtual não se popularizou como esperado, porque, apesar ser “supostamente imersiva e realista”, não é “convicente o bastante”, e o público “nunca se sente em outro lugar de verdade” (Wong, 2021). Nesse sentido, a Realidade Virtual deveria explorar mais experiências baseadas em cartunismo, sem pretensão de ilusão ou realismo, pois sua “real inovação é o movimento e sensação de espaço”: “Se você desenha uma caverna, não precisa ser realista. Pode ser uma caverna cartunística. Você ainda entende que está em uma caverna” (Wong, 2021)^{clii}.

Outro tema que merece destaque é a compreensão de que a escolha pelo **estilo de desenho é contextual**. Nessa perspectiva, a maneira de desenhar é guiada pela necessidade da narrativa e da experiência pretendida no projeto. Nos videogames, Lustosa (2021)^{cliii} acredita “O que vende o jogo é a experiência”. Ou seja, isso independe da opção, a priori, por um estilo 2D, 3D, realista ou estilizado. Do ponto de vista da ilustração, a criação nos videogames é entendida como espaço de liberdade ampla, que contempla conexões aparentemente absurdas fora do contexto do jogo: “às vezes você está dentro de uma caverna e aí quebra uma parede e tem um frango inteiro ali, dentro da parede, e recupera a sua vida, entende? Dado o contexto próprio, você consegue encaixar qualquer coisa no videogame” (Leão, 2021).

Relacionado a esse tema está a noção de que **há variedade, ainda que relativa**, e que **modismos sempre existiram**. Os realizadores compreendem que todos os momentos históricos apresentam tendências estilísticas mais prevalentes na cultura visual, que tendem a ser imitadas, e que isso deve ser encarado com normalidade – “sempre vai ter umas pessoas que vão guiar os gostos dos demais” (Lacerda, 2021). Para Og (2021): “o tempo histórico informa tanto quanto o material. A gente pertence a um momento, tem um monte de coisa que forma o estilo de desenho”. Assim, para os realizadores, há diversidade estilística na ilustração da Internet, mas a exposição do público a ela depende da chamada

“bolha” ou “algoritmo”, sendo, então, uma variedade relativa. No trabalho autoral ou underground, estilos diversos seriam mais presentes, com variedade na arte política ou “autogestionada”, como, por exemplo, a gráfica de protesto de movimentos feministas na Colômbia. Para Peláez (2021), fugindo do “estereótipo norte-americano”, desenhando “garotas de todas as formas e tamanhos”^{cliv}.

Também podemos entender que a variação estilística está ligada a **curva geracional**, ou seja, o estilo que parece velho ou saturado a uma geração de público, poderá ser visto como diferente e renovador pela geração mais nova, que desconheceu o período de sucesso do estilo anterior. Um exemplo do fenômeno foi o sucesso de videogames e animações recentes no estilo *rubberhose*, oriundo dos desenhos animados dos anos 1920 (*Cuphead*, por exemplo). Assim, “a curva do status da popularidade dos estilos está relacionada a essa característica geracional” (Muppet, 2021). A tendência de **revival** e uso de estilos **retrô** estariam ligados, entre outras coisas, ao cansaço da audiência com os estilos hegemônicos na cultura visual das últimas décadas, como o 3D. Outras abordagens propositalmente adotam postura de contrariedade, entendida como uma espécie de **experimentalismo antimassificação**, o que pode ocorrer mesmo dentro de estilos pop. Gehre (2021) observa que, para além do “mangá comercial”, há trabalhos experimentais “dialogando com o que é o mangá e fazendo coisas super experimentais, muito loucas e indo em outras direções. Acho até como uma resposta a essa pressão muito massificante, uniformizante”.

6.2.2

Caminhos para a diversidade estilística

O **cansaço com estilos comerciais**, muito prevalentes na cultura visual, seria uma saída para que estilos diversos possam prosperar. A decepção do público fomenta mudança de mentalidade, e a nova geração estaria mais aberta a novas propostas e experimentações (Paiva, 2021). Assim, especula-se o **crescimento do trabalho associado ao feito à mão**, em que as ferramentas digitais são propositalmente misturadas com tradicionais. Nesse sentido, o movimento pode ser entendido como um recuo temporário, fruto do desencantamento com o excesso digital, reinserindo a manualidade através do aproveitamento de seus vestígios no

desenho em mídias digitais. Em outro sentido, o público internacional se torna mais receptivo a obras de contextos distintos ao hegemônico, como as brasileiras.

Outro caminho para fomentar a variedade nos estilos e temáticas passa pela **formação de repertório** do público, o que deve ser facilitado e encorajado. Isso envolve desde o trabalho de educadores no sistema formal de ensino, alimentando a curiosidade de estudantes e incentivando-os a encontrar a “própria voz”, mas, além disso, a produção de eventos abertos ao público geral e que promovem acesso a repertório diferenciado e variado, disseminando letramento visual em objetos ilustrados. Um exemplo citado, no âmbito da animação, foi o festival *Anima Mundi*, organizado no Rio de Janeiro a partir de 1993, e que oferecia, além de exibição de filmes autorais, a oportunidade de contato entre público e realizadores, transmitindo conhecimentos de desenho e animação através de oficinas. Segundo Marão (2021)^{clv}, um evento como esse, com 27 edições, “comprova” a existência de interesse por amplos setores da população, não apenas de artistas, “mas de quem é estudante, médico, advogado, engenheiro etc.”, em “assistir narrativas diferentes em animação”, para além dos estilos comerciais mais conhecidos (“aquele design do Cartoon Network, Disney ou Pixar”). Nos quadrinhos, para Werchter (2021) se faz necessário um esforço de “repopularização” das HQs, que deixaram de ser um produto popular e se tornaram objetos caros em livrarias. Assim, as redes sociais “ajudam”, “expondo trabalhos para as pessoas verem ao longo do seu dia a dia” (idem).

Outra possibilidade para fomentar a diversidade estilística estaria na **descentralização do debate cultural**, criando oportunidades para novos talentos publicarem (Peláez, 2021) mas, principalmente, escutando as periferias, ouvindo pessoas que normalmente não tem voz nas narrativas ilustradas, indo ao encontro do outro, dando-lhe espaço e, no processo de interação coletiva, retirando o ilustrador do isolamento (Werchter, 2021)^{clvi}.

6.3

Tensões na globalização da cultura visual ilustrada

Um desdobramento dessa discussão foi consultar, especialmente aos realizadores brasileiros, como era entendida a hipótese de um desenho brasileiro. O pano de fundo dessa questão residia na compreensão dos objetos ilustrados também

enquanto bens culturais, que participam do desenvolvimento cultural, da formação de repertório em um grande público, sendo inclusive espaço para reflexão e discussão de problemas dessa sociedade. A leitura de textos sobre a estruturação do ensino do desenho e do design no Brasil foi inspiradora, como os trabalhos de Zoy Anastassakis (2015), Sônia Gomes Pereira (2016), Monica Moura (2003), Gui Bonsiepe (1997), e os textos de Aloisio Magalhães organizados por João de Souza Leite (2017).

Resumidamente, podemos observar como o campo é permeado de discussões acerca da importação de modelos referenciais para sua aplicação e desenvolvimento no Brasil. A fundação da *Academia de Belas Artes*, por exemplo, ao mesmo tempo que trouxe benefícios para o ensino e difusão do desenho no país (Pereira, 2016), sofre críticas pela matriz europeia francesa transposta no período do Império. Da mesma forma, a *Escola Superior de Desenho Industrial*, marco fundador da formação em design, também é criticada pela adoção de referencial internacional germânico.

Nesse sentido, Anastassakis (2015, p.87) refletiu sobre a dificuldade em afirmar-se uma ideia de design “brasileiro”, discutindo releituras do campo a partir de figuras que considera “articuladores de discursos fundadores do campo”: Lina Bo Bardi e Aloisio Magalhães. Nessas visões, ressalta-se a oposição de ambos a “incorporação de modelos importados”, mas sem avançar “para uma consideração das questões postas em jogo por esses dois personagens” (Ibidem, p.83). Assim, a luta pela afirmação do Design no Brasil carregou a tensão entre modernismo e brasilidade, onde o moderno seria o pólo internacionalista, em contraposição à valorização do regional. Essa disputa leva, por vezes, a ataques entre opositores dentro do campo e a certo impasse, onde seria inviável ser “brasileiro” e “moderno” ao mesmo tempo. Apesar de, por vezes, representarem posturas opostas, Bo Bardi e Magalhães convergiam no “reconhecimento da originalidade da produção popular nacional”, que poderia ser valorizada uma vez que inserida em “um modelo de desenvolvimento apropriado” (Ibidem, p.88). Anastassakis demonstra a complexidade do problema, pois é justamente na dinâmica e tensão entre os opostos, o regional (brasilidade) e o universal (moderno), que o campo no Brasil constrói, gradualmente, identidade e reflexão. Afinal, haveria afinidade entre as visões de Magalhães e Bo Bardi: “Ambos terminaram por entender que somente a partir de uma integração dinâmica entre opostos (regionalismo/universalismo) seria

possível forjar um processo progressivo de construção de uma identidade disciplinar para o design no Brasil” (Anastassakis, 2015, p.86).

As reflexões de Gui Bonsiepe (1997, p.107), a partir do contato com estudantes de design latino-americanos, observou seu interesse em pensar uma “identidade cultural por intermédio do design”, considerando-se o trabalho do designer “na periferia” visando projetar “produtos e signos próprios de um contexto local e orientados para a necessidade local”. Bonsiepe, entretanto, defende que a identidade afloraria do *fazer*, na ampliação da prática dos designers, e não estaria em um passado mítico, discordando de abordagens que a localizam no passado pré-colonial ou em práticas artesanais como evidência do design nacional (Ibid. p.100-101). Assim, um empecilho estaria na dificuldade de afirmação de um “discurso projetual” na América Latina, pela incompreensão do setor político e produtivo acerca da importância do *design* na contemporaneidade. Ao invés de fomentar a criação de projetos de *design* locais, cópias e reproduções de projetos do exterior prevalecem (Ibidem, p.99).

Também contribuíram para a construção dessa reflexão a leitura de pesquisas sobre o mercado de animação e quadrinhos no Brasil, como os trabalhos de Leonardo Freitas Ribeiro (2012, 2018) e André Pereira de Carvalho (2018).

A animação brasileira experimentou um *boom* na década de 2010, a partir de mecanismos de fomento e políticas públicas que possibilitaram seu desenvolvimento, aspecto investigado por Ribeiro. O processo gerou muitos postos de trabalho, mas, por outro lado, privilegiou produções comerciais, negligenciando trabalhos autorais (Ribeiro 2018, p.159) Apesar disso, entende-se que a produção brasileira é “bastante diversificada”, sem um “modelo estético de produção” consolidado nos desenhos animados (Ibidem, p.103).

A formação do mercado brasileiro de quadrinhos foi inspirada no modelo dos EUA, pela tradução de conteúdo estrangeiro e imitação de suplementos em jornais, material introduzido de forma acrítica, por vezes sem conexão com o contexto cultural brasileiro (Carvalho, 2018, p.4-5).

O quadrinho brasileiro possui uma grande variedade estilística e temática, com talentos reconhecidos internacionalmente. Apesar disso, os quadrinistas enfrentam dificuldades para terem uma carreira estruturada. Nenhum artista de quadrinhos entrevistado na pesquisa de Carvalho (2018, p.8) afirmou “viver exclusivamente de quadrinhos”, havendo, por parte de autores independentes,

trabalho de “carácter artesanal” com “dificuldade de produção em larga escala”. Muitas editoras consideradas pequenas tem “longevidade baixa” (Ibidem).

A obra de Flávio Colin, quadrinista muito discutido durante os anos de pesquisa, objeto de republicações (Confins do Universo, 2021), exemplifica o contexto discutido. Colin iniciou sua carreira nos anos 1950, inspirando-se em traços de quadrinistas internacionalmente reconhecidos como Chester Gould, Alex Raymond, Burne Hogarth e Milton Caniff (Naliato, 2001). Eventualmente, a partir dos anos 1970, Colin sintetizou um estilo autêntico nos desenhos. Além disso, defendia que os quadrinistas incluíssem uma temática brasileira nas histórias, tendo participado de uma cooperativa para a publicação de quadrinhos com temas regionais, a *CETPA*, iniciativa marginalizada posteriormente pelo contexto político adverso da ditadura militar (Ibidem). Apesar da paixão pelos quadrinhos e do desenvolvimento de um traço autoral, sua carreira foi interrompida por um período de 12 anos pela necessidade de viabilizar-se economicamente, levando-o a ocupar-se da ilustração publicitária (Ibidem). Em 2001, um ano antes de sua morte, Colin reclamava do desequilíbrio de forças na disputa por espaço para os quadrinhos brasileiros: “Agora, é *Pokémon*, mangá... pegam aquelas coisas tudo prontas, com cobertura da televisão, são distribuídos no mundo inteiro e entram aqui com preço miserável. Aí não dá pra competir” (Ibidem).

Considerando tudo isso, perguntamos aos realizadores brasileiros: Pensando nos nichos de mercado do desenho na cultura de massa, como por exemplo o quadrinho de herói norte-americano, as animações em 3D dos grandes estúdios, o estilo japonês do mangá e anime, o que seria, para você um desenho brasileiro? Se tivesse que indicar a obra de um(a) desenhista que, para você, representa esse caminho, qual seria?

Aos entrevistados internacionais, perguntamos como percebiam a presença dessas influências ou, quando oriundos de países detentores dessas marcas, se acreditavam que isso facilitaria a projeção dos objetos ilustrados.

6.3.1

Um desenho brasileiro?

A percepção majoritária sugere que não há um estilo ou visualidade que unifica uma ideia de desenho brasileiro. Para muitos realizadores, há escolas ou

estilos associados a países fundadores e que são identificados pela audiência.

Porém, não há algo equivalente por parte do Brasil. Na visão de Lucas Gehre:

O que é um quadrinho brasileiro? Existe um quadrinho brasileiro? Porque existe um quadrinho japonês, existe um quadrinho americano, existe um quadrinho franco-belga. Existem várias identidades de quadrinhos que são nacionais. Talvez exista um quadrinho americano sul-americano ou latino-americano (Gehre, 2021).

Assim, aquilo que caracteriza o desenho brasileiro é justamente a ideia de **variedade e de mistura de estilos e influências**. Nos discursos, observa-se a compreensão de que “o Brasil é um país muito plural” (Leão, 2021), com potencial de abarcar uma “variedade de estilos e processos” (Shiro, 2023), e com um repertório “bem variado” (Gehre, 2021). Sirlanney (2021), por exemplo, associa à ideia de “miscelânea”:

A gente tem essa coisa da miscelânea, sabe? Que não é como mangá e o super-herói que tem aquele traço super estabelecido. A gente tem um Dahmer que é totalmente diferente da Laerte, que é totalmente diferente da Helo D’Angelo. É uma loucura, né? Mas acho que tem essa coisa brasileira da bagunça, da mistura. De pegar um pouco do americano, pegar um pouco do estilo europeu e fazer uma coisa meio tosca. Talvez o “tosco” seria o nosso estilo [risos] (Sirlanney, 2021).

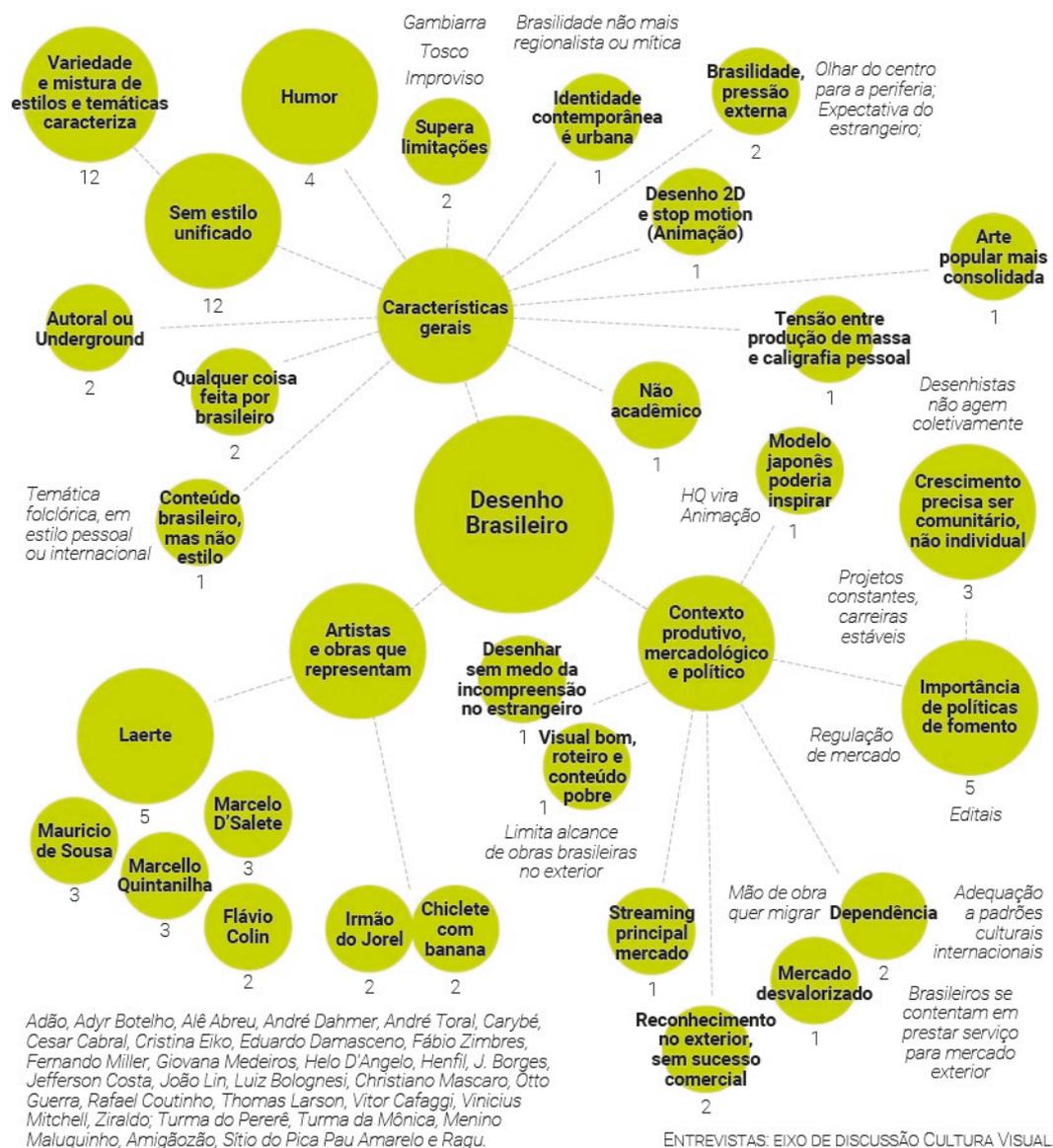


Figura 78 – Desenho brasileiro: gráfico síntese das entrevistas.

A mencionada ideia de “tosco”, a meu ver, compreende também um processo criativo com **superação das limitações e invenção de soluções** autênticas, uma criação dentro do que é acessível e possível:

Se for analisar, o tosco ele permeia toda a nossa criação de quadrinhos e de ilustração. Acho que está muito ligado também a precariedade que a gente tem. O Brasil é um país com muitas desigualdades, então o tosco tem tudo a ver, porque é a gente fazendo arte com o que a gente tem (Sirlanney, 2021).

Gabriel Loques (2021) traz uma perspectiva diferente da mesma visão, recordando a ideia de “gambiarra”. Para o realizador, um ponto em comum entre brasileiros “é que a gente não tem muito medo das coisas”, como “um sistema de sobrevivência que a gente aprende no Brasil: eu não vou esperar que as coisas funcionem para mim. Eu vou encontrar qualquer solução para isso”. Assim, a

inventividade em lidar com limitações traz benefícios colaterais como a postura “independente” e “inventiva” (“A gente reclama na maioria das vezes, depois vai fazer. Tem que se virar”), buscando soluções próprias: “Quando vejo um desenho de um brasileiro, tenho certeza de que vem do Brasil? Não. Mas geralmente vai ter algo diferente, porque o cara não contou com alguém para fazer o bagulho para ele antes, entendeu? [...] acho isso muito foda” (Loques, 2021).

A diretora Luciana Eguti levanta a questão de que o desenho brasileiro em geral não é acadêmico. Porém, a aparente limitação transforma-se em vantagem e um diferencial na visualidade, especialmente em desenho de viés humorístico:

Os artistas de cenário gostam de botar umas galhofas, né? Você nem pediu e o cara põe umas galhofas lá que você fala: Pô, o que é isso aqui? E é meio natural, assim. Acho que quando se cria personagem também é assim, é do fundo do coração, mesmo. Se a gente não tem tradição acadêmica e desenha pior - porque desenha pior, né? Perspectiva é dureza e não vamos nem mencionar a anatomia, né? Em compensação as coisas são engraçadas! [risos] E acho que quando bate lá fora, é diferente, não tem o que dizer (Eguti, 2021).

O **humor** destacou-se como característica da produção brasileira. Lucas Gehre (2021) observa que, no âmbito do desenho brasileiro, o humor permeia a produção, onde é comum a ocorrência de “estrutura de humor” (“gag, suspensão etc”), sendo uma tradição tão forte nos quadrinhos e no cartunismo em geral que parte da audiência entende que tiras *devem* ser sempre humorísticas:

[...] no Brasil, se a gente for pensar em uma tradição que a gente tem, talvez seja a tradição do humor. Faço tirinhas que não são de humor, as *Quadradinhas*. Às vezes tem umas que são engraçadas, mas, no geral, não considero um projeto de humor. Mas já fui cobrado, por ser quadrinhos: “Ah, é tirinha, é humor!” Não, não é humor, não considero humor, considero quadrinhos (Gehre, 2021).

Luciana Eguti (2021) concorda que o Brasil tem uma “tradição grande do cartum”, do “desenho engraçado”: “O que o desenho brasileiro tem? [...] Acho que o brasileiro é misturado e a gente é engraçado. Quando eu vejo o trabalho dos nossos artistas, [...] a gente vai criar um personagem, [...] a gente fala: ah, faz uma coisa engraçada, divertida, e os caras respondem”. Essas influências se misturam com “anime”, “charges.com” e a tradição de “humor de esquete” (“de piada ruim”, tipo “*A Praça é Nossa* e *Zorra Total*”): “juntando tudo isso, acho que os nossos desenhos são engraçados mesmo” (Eguti, 2021).

Gehre (2021) também cita o trabalho de charges (o “humor politizado”) e o “tipo de humor” de revistas como *Piratas do Tietê* e *Chiclete com Banana*, “essa época anos 1980 e início dos 1990” que envolvia crítica política e aspectos de

“contracultura”, como representativos do humor na cultura visual brasileira. Tiago Lacerda reforça essa perspectiva, associando essa produção informalmente ao “personagem de cartum narigudo”: “Acho que isso é super brasileiro, esse tom de humor assim que foi muito presente nos anos 1980 e 1990, acho que isso é um desenho brasileiro” (Larceda, 2021).

Mariana Werchter entende que é difícil pensar em “desenho brasileiro” pela precariedade e escassez de carreiras ligadas ao desenho, o que levou, no caso dos quadrinhos, a uma produção menos popular e pouco acessível:

Porque não tem uma profissionalização. Cada um faz o que quer. Tem o Mauricio de Sousa, que é um lugar onde as pessoas têm emprego, fazem uma carreira, mas em um estilo muito restrito, mesmo que tenha alguma liberdade de roteiro e de propostas. [...] É muito difícil. Penso em colegas. Marcelo Quintanilha. Rafael Coutinho. Marcelo D’Saete. Não sei se tem algo que unifique todos os trabalhos. [...] Em relação ao quadrinho, não consigo acessar muito. Porque é uma coisa cara. Isso é uma coisa interessante de se pensar: o quadrinho foi ficando autoral, publicado em álbum. Foi virando um livrão de R\$80,00. E é difícil acompanhar tudo (Werchter, 2021).

Talvez por isso, o desenho brasileiro foi associado ao **underground** e ao trabalho **autoral**. Na visão de Pedro Paiva (2021): “Acho que falta *Chiclete com Banana* na leitura dos jovens que trabalham com ilustração, conhecer *udigrudi* da ilustração brasileira, acho que essa seria a referência maior”. Sirlanney também associa desenho no “Brasil” a “heranças de “chiclete com banana”, destacando Laerte como referência:

Acho que a gente tem um trabalho autoral e underground forte! Fora isso, é Mauricio de Sousa. E não acho que Mauricio de Sousa representa tanto, porque é aquele nicho infantil. E o que ele faz agora para um público mais adulto se assemelha muito ao mangá. Então, ficaria assim com a Laerte, sabe? (Sirlanney, 2021).

Rogi Silva também entende que é “muito difícil” propor a ideia de um “desenho de estilo brasileiro”, mas enxerga “tendências de estilo e abordagem”. Em sua visão, destacam-se os trabalhos de “autores independentes”:

Lembro quando estava com minha colega francesa, mostrei trabalhos de pessoas daqui, do Brasil, e ela falou: Caramba! E achou muito diferente e desenvolvido graficamente. Mostrei coisa de Jota, Kael Vitorello, Lumi, Ragu, Christiano Mascaro, João Lin. Inclusive eles basicamente são meus mestres. Me iniciaram nisso. E ela e os amigos franceses ficaram impressionados (Silva, 2023).

Nos desenhos animados, para Marcos Magalhães, o Brasil se destaca no trabalho em **2D** e na **construção de personagens**, citando como exemplos a *Turma da Mônica*, o *Menino Maluquinho* e a *Turma do Pererê*: “Acho que a animação

brasileira é 2D. É desenho. A gente tem excelentes criadores de personagens, cartunistas. Tem o Ziraldo, tem o Mauricio de Sousa. [...] Tem o Otto Guerra, lá no sul”. Magalhães observa que era “crítico” dos primeiros longas animados de Maurício Souza pela qualidade da animação (“Era feito com pouco dinheiro e não tinha muita gente treinada em animação”), mas entende que “como o personagem é forte conseguiu se manter e está na memória. As pessoas que assistiram quando crianças tem aquilo como referência”. Por outro lado, Magalhães destaca a abertura a colaborações por parte de Mauricio de Sousa:

O Maurício tem uma coisa bacana que é estar aberto a experiências com os personagens. Então ele fez variações da Mônica. Entregou e permitiu que vários quadrinistas fizessem versões das histórias. Fez um filme ao vivo, que eu assisti e gostei. [...] Realmente foi a prova que o personagem dele se corporificou mesmo (Magalhães, 2021).

Outra perspectiva considera que o **desenho brasileiro é aquele feito por brasileiros**. Lucas Gehre observa que mangá é, ao mesmo tempo, “termo para o quadrinho feito no Japão” e uma “identidade específica” (se referindo aos padrões que configuram os desenhos). Assim, para Gehre (2021), um quadrinho brasileiro no Japão será mangá (termo para quadrinhos) mas um brasileiro que “desenha em estilo mangá” fará um “mangá brasileiro”. Entendimento parecido ao de Paulo Muppet, que frisa que o desenho brasileiro “pode ser” de qualquer estilo, como mangá e animê. Muppet, refletindo sobre a animação brasileira, resgata a ideia de “mistura” a partir de influências variadas, inclusive com inspiração na cultura pop, sem enxergar nisso um problema, mas pontua que não devemos esquecer o contexto e as estruturas em torno da produção brasileira, como a acentuada exposição do público a produtos globais e o ambiente político desfavorável a políticas de proteção e fomento da produção nacional:

A gente sempre usa o exemplo do *Ninjin*, que foi a primeira série de ação de animação produzida no Brasil e que a gente produziu lá na *Birdo*. A gente gosta de falar que é o *branime*, que ele é o nosso sushi de morango com cream cheese, né? No Japão, eles iriam horrorizar se você mostrasse para um japonês. Mas, no Brasil, ele faz sentido. Porque as crianças brasileiras também cresceram assistindo desenho japonês, então essa mistura existe mesmo no Brasil. Acho que desenho brasileiro pode ser mangá, pode ser animê. Pode ser *branime*, qualquer uma dessas coisas. Porque a gente também cresceu jogando videogame, cresceu consumindo esse tipo de coisa. Não precisa ser um negócio só sobre a cultura popular tradicional. Então, nesse ponto de vista, qualquer coisa feita por um brasileiro pode ser brasileiro. Agora, dentro do contexto global, a gente está numa posição extremamente desfavorável para ser comparado com produções audiovisuais do resto do planeta. Porque a gente não é tratado da mesma maneira nem pelo nosso próprio governo e nem pelos canais. É bom sempre pontuar isso (Muppet, 2021).

A concepção de uma brasilidade simbólica, mítica ou regional foi mencionada ocasionalmente – “aquele lado Carmen Miranda” (Og, 2021) ou “literatura de cordel” (Lustosa, 2021). Porém, em geral, os realizadores entendem que essa concepção de identidade está mais associada às artes plásticas – “Carybé”, “Adyr Botelho”, “J. Borges” etc. – e à música – “samba, bossa nova, sertanejo” etc.

No trabalho de ilustração, a identidade brasileira é **urbana**:

Não sei identificar o que seria um estilo brasileiro. A não ser que fosse algo muito regional, como, sei lá, literatura de cordel. Algo muito característico. Fora isso, não consigo identificar. [...] Não consigo, por exemplo, imaginar alguém na Austrália [vendo um desenho], pensando: brasileiro! O estilo é um estilo urbano. E esse estilo urbano pode ser encaixado em qualquer megalópole. Tem trabalhos que fazem muito sucesso no mundo inteiro e são nacionais, por exemplo o *Irmão do Jorel*. Mas você não olha pra ele e fala: brasileiro! (Lustosa, 2021).

O quadrinho brasileiro, por exemplo, pelas baixas expectativas de retorno econômico, termina por produzir uma visão ampla do Brasil, que ainda passa, por vezes, pela brasilidade simbólica, mas traz, principalmente, representações do Brasil urbano contemporâneo. Daniel Og refletiu sobre isso:

Acho que o quadrinho brasileiro já merece esse lugar. Tem muita coisa boa e que não é feita com resultado financeiro como único norte. É algo realmente autêntico. A obra da Laerte ou do Flávio Colín, são realmente obras. E não é muito divulgado mundialmente. Não tem muitas antologias de quadrinho brasileiro pelo mundo. [...] O quadrinho brasileiro tem o potencial contemporâneo de mostrar o que o Brasil é agora. Como é o Brasil urbano agora, que é uma outra coisa em relação ao que se pensava a respeito de identidade nacional. O quadrinho nacional tem a potência de mostrar a identidade urbana brasileira. “Olha o que acontece nas cidades brasileiras!” [...] Nas artes plásticas [...] tem uma assinatura muito brasileira, uma brasilidade forte. Mas acho que são artes plásticas agarradas a uma ideia de brasilidade pré-formuladas. Os quadrinhos brasileiros contém identidade com muito mais elaboração em cima por não ter muitas expectativas, principalmente de retorno financeiro. Gera resultados com uma identidade muito própria (Og, 2021). Houve também o questionamento se a expectativa pela *definição de*

brasileiro ou brasilidade não seria resultado de **pressão internacional**. Ou seja, a um olhar do centro em relação as margens. Lucas Gehre refletiu sobre o tema:

O que se espera de um brasileiro? Na Europa? Nos Estados Unidos? No hemisfério norte? Enfim, nos lugares mais ricos e que ainda são culturalmente dominantes. Não só de um brasileiro, o que se espera de um brasileiro, o que se espera de um argentino, o que se espera de um sul-africano, um moçambicano, um vietnamita? Todas essas periferias do mundo, países menos culturalmente incluídos na discussão internacional. Existe uma pressão internacional cabulosa por essa brasilidade. É uma parada brasileira que é muito poesia contemporânea... Quando é que a gente vai conseguir, no Brasil, estar refletindo, desenvolvendo a linguagem, a filosofia da coisa, de igual pra igual? A depender deles, nunca, né? É sempre: “Chama o brasileiro pra falar aqui e mostrar o sofrimento deles” (Gehre, 2021).

Gehre pontua que essas identidades, atribuídas a uma produção tida como *típica* de um país, são generalizações forjadas a partir de uma expectativa que oculta uma gama de manifestações sob poucos estilos comerciais mais prevalentes na cultura visual. Gehre observa que quadrinho norte-americano “não é tão só super-herói”: “existe um mundo gigantesco de quadrinhos experimentais, abstratos, poéticos, acadêmicos, quadrinhos de doidão, quadrinhos de protesto” etc. Assim, a redução dessa produção “difusa” a uma marca definida, em geral, é produção de um olhar externo, com distanciamento:

Mesmo as identidades que parecem mais consolidadas que as nossas são difusas. Eu sinto que ser brasileiro nos coloca numa posição que fica difícil de ver. A gente fica meio miope, não consegue ter um distanciamento. Talvez para um francês fique muito mais óbvio, uma identidade do desenho brasileiro. Sabe? Do que para nós que estamos aqui imersos nessa coisa. Assim como para nós uma coisa francesa talvez vai gritar francês. A gente vai falar: “Ah, típico francês!” (Gehre, 2021).

Rogi Silva tem a percepção de um interesse crescente, por parte de revistas e festivais europeus, em quadrinistas brasileiros nos últimos anos, e pondera se isso não seria reflexo de certo cansaço do público internacional com estilos dominantes na cultura visual global:

Achei surpreendente eles olharem para um quadrinho brasileiro. Porque, normalmente, olham pro Brasil meio com aquele olhar de colonizador: tudo que eles fazem aí, aqui a gente faz também. Então eu achei diferente. [...] Aí, eu não sei o que é que está chamando a atenção deles, sabe? Fico pensando que talvez eles estejam cansados deles mesmos, sabe? Eles já não se aguentam mais. [risos] Aí, estão começando a olhar para outros lugares (Silva, 2023).

Artistas que representam um desenho brasileiro: Laerte, Marcelo Quintanilha, Marcelo D’Salette, Mauricio de Sousa e Flávio Colin

A artista mais citada pelos entrevistados foi a cartunista Laerte. Para Luciana Cafaggi (2021), é o nome que indica “com mais segurança”. Para Lucas Gehre (2021), a obra de Laerte tem “potencial internacional”: “Em muitos níveis ela já é, mas acho que ainda será muito celebrada como um grande marco histórico inclusive do desenho”.

Também sobressaíram nas menções Mauricio de Sousa, Marcelo Quintanilha, Marcelo D’Salette e Flávio Colin.

Como observa Klaus Reis, a obra de Mauricio de Sousa “continua sendo a porta de entrada para o conteúdo nacional desde a infância”, uma vez que o artista é citado principalmente pela notória divulgação de seus produtos ilustrados.

Para Beatriz Shiro (2023): “Eu acho que a gente está representado pelo D’Salete ou pelo Quintanilha. Acho isso uma honra fora do país. Porque eu acho que eles carregam muito desse desenho brasileiro e do quadrinho brasileiro”.

A obra de Marcelo D’Salete destaca-se pelo traço e pela importância social dos temas que aborda:

Não sei se tem um estilo brasileiro. Está muito nos temas. Gosto muito dos trabalhos do D’Salete. *Noite Luz*, por exemplo. Trabalhos que ele fazia antes de se dedicar ao tema história do Brasil. Gosto dele. Ele e André Toral. O D’Salete, vejo que tem uma preocupação com estilo de desenho. E gosto muito disso. Quando vou ler quadrinho olho muito o traço e o tema (Silva, 2023).

O trabalho de Flávio Colin foi lembrado pelo estilo autêntico: “É um exemplo do que é brasileiro. Não vejo, lá fora, algo próximo ao trabalho dele. Eu acho que ele é um destaque aqui” (Lacerda, 2021).

Outros artistas, de várias áreas de atuação do desenho, que foram mencionados, são: Adão, Adyr Botelho, Alê Abreu, André Dahmer, André Toral, Carybé, Cesar Cabral, Cristina Eiko, Eduardo Damasceno, Fábio Zimbres, Fernando Miller, Giovana Medeiros, Helo D’Angelo, Henfil, J. Borges, Jefferson Costa, João Lin, Luiz Bolognesi, Christiano Mascaro, Otto Guerra, Rafael Coutinho, Thomas Larson, Vitor Cafaggi, Vinicius Mitchell, Ziraldo.

Obras que representam um desenho brasileiro

Os títulos mais mencionados foram a revista *Chiclete com banana*, já discutida anteriormente, e a série de desenhos animados *Irmão do Jorel*. Na visão de Klaus Reis (2021), *Irmão do Jorel* “é impressionante. Tem um estilo muito particular, que vejo como algo nascido no underground e que virou mainstream”.

Outros trabalhos citados foram: *Turma do Pererê*, *Turma da Mônica*, *Menino Maluquinho*, *Amigãozão*, *Sítio do Pica Pau Amarelo* e *Ragu*.

6.3.2

Contexto produtivo do desenho brasileiro

Durante a conversa sobre o tema desenho brasileiro, os realizadores trouxeram questões ligadas ao contexto produtivo do trabalho em objetos ilustrados. Assim, destacamos assuntos que complementam a discussão.

O principal tema foi a necessidade apoio a produção brasileira e a importância de **políticas de fomento** para gerar um ambiente produtivo com

projetos constantes, o que favorece carreiras estáveis. A diretora Luciana Eguti, do estúdio *Birdo*, se orgulha de que seu trabalho conseguiu entrar em mercados e canais estrangeiros, através de séries como *Oswaldo* e *Cupcake & Dino: Serviços gerais*. Entretanto, ressalta que “a briga hoje das produtoras brasileiras é conseguir produzir. Isso entra, às vezes, até antes que qualquer coisa”.

O diretor Marcelo Marão aponta que o contexto político impactou diretamente a produção audiovisual brasileira, pela opção do governo Bolsonaro (2018-2022) em suspender dispositivos estatais de apoio a cultura:

A gente teve uma suspensão que foi quase uma extinção de todos os mecanismos de fomento. Então, essas séries e longas que estão saindo são reflexos da política estrutural da época da Dilma ainda. O que está sendo feito e ficando pronto agora, é graças a esses mecanismos de fomento que existiam. A gente vai ver o reflexo a partir de 2023, quando os lançamentos vão começar a desaparecer. Mas, dentro do que está ficando pronto, para mim, o ponto principal, a referência maior, sempre foram os curtas, que é onde você mais liberdade (Marão, 2021).

O diretor Paulo Muppet corrobora, pontuando que foi através das políticas de apoio que as produções originais do estúdio *Birdo* puderam ser desenvolvidas:

Essa é uma pergunta que é difícil de responder sem falar do contexto. As séries que você citou, vieram no contexto de um ambiente favorável onde era possível a gente fazer conteúdo original. Hoje em dia está bem mais difícil. [...] Falo dos mecanismos de fomento. Foram cinco anos que surgiram oitenta novas séries animadas originais no Brasil e que depois minguaram para duas ou três por ano. Então, foi um negócio muito grande mesmo (Muppet, 2021).

Marcos Magalhães pondera que há exemplos latino-americanos em que um grande investimento pontual foi feito para o desenvolvimento de projetos específicos de longas metragens animados, explorando técnicas de animação como a computação gráfica 3D e o *stop-motion*. Porém, após a conclusão dos filmes, os profissionais foram desligados, sem oferecer um legado: “contrataram todo mundo durante dois anos para terminar o filme num prazo menor do que o da *Pixar*, mas, depois, todo mundo desempregado. [...] Então, essas experiências não deram certo”. A perspectiva de projetos intermitentes dificulta a formação e prosseguimento de carreiras profissionais. Além disso, é difícil competir em técnica com produções globais com maior prazo e orçamento. Magalhães (2021) observa que “tem muito *stop motion* brasileiro bom”, citando, por exemplo, o prêmio recebido por César Cabral, em 2021, com o filme *Bob Cuspe – Nós Não Gostamos de Gente*, no Festival de Annecy, um dos mais importantes da área. Porém, tem dúvidas quanto à viabilidade da técnica para “virar uma tendência”, ponderando que, “nos Estados

Unidos, quando o Tim Burton resolve fazer, o Wes Anderson ou a Laika, fazem *stop motion* em um nível de Hollywood”.

Para Beatriz Shiro (2023), apoio para produzir é mais relevante que curadorias: “A questão não é nem a gente selecionar alguns para mostrar, mas eu acho o Brasil uma potência, entendeu? Então, acho que a ferramenta certa para nós, para se projetar para fora, é realmente a gente poder produzir e estar nos lugares”. Shiro exemplifica através de iniciativas como a de membros da cena de quadrinhos de Brasília que estiveram presentes no festival de Angoulême, “esse esforço para criar uma participação brasileira”: “São essas iniciativas que fortalecem o quadrinho - todos os quadrinistas do país, enfim, terem a perspectiva de um caminho. Posso participar um dia, já abriram o caminho. [...] é um trabalho conjunto”. Essa perspectiva se desdobra no próximo tema.

O aumento e constância de produção, entretanto, precisa ser um **crescimento coletivo e comunitário**. Existe a percepção de que os desenhistas tendem a se isolar⁸¹ e pouco agem coletivamente (“cada um faz o que quer”), além da já mencionada percepção de poucas perspectivas profissionais. Beatriz Shiro (2023) observa que a publicação de quadrinhos, sejam interativos ou tradicionais, impressos, “envolve mais pessoas”. O mesmo vale para o trabalho em animação, que muitas vezes resulta em curta metragens porque “é o que dá para fazer sozinha”: “Acho que esse crescimento tem que ser em comunidade. Porque sozinho a gente fica isolado. Faz um trabalho isolado aqui, uma coisa que é até legal e diferente, mas que fica só ali” (Idem).

Na área de animação, Paulo Muppet acredita que os desenhistas brasileiros ainda não se veem como uma comunidade. Uma barreira a conscientização estaria na propagação do individualismo, como o “mito do criador individual”, que impede ações coletivas que poderiam melhorar o ambiente produtivo. Assim, uma maior abertura para a participação coletiva durante o processo criativo ainda é uma ideia distante, difícil de ser incutida nas equipes. Muppet exemplifica:

O problema de não enxergar a comunidade acontece em muitos níveis. Acontece também dentro das equipes. Existe uma massa de pessoas que estão trabalhando lá muito frustradas e infelizes. Esperando a oportunidade de quando elas vão começar a dar as ordens, esperando se tornarem as criadoras. E quando essas pessoas eventualmente se tornam as criadoras, esquecem como que elas eram infelizes no passado. Porque elas tinham que ficar obedecendo ordem. E ao invés dessas pessoas darem autonomia pras pessoas se sentirem co-criadoras e participativas,

⁸¹ Algo já observado em nossa pesquisa de mestrado (Mitchell, 2018).

dividir créditos e responsabilidades, elas adotam exatamente a mesma postura que as fizeram infelizes lá no começo. Sendo o criador rei, mandão, que vai sempre querer garantir que está dando ordem em cima de todos os amigos. E aí isso vai criar mais uma massa de pessoas infelizes porque estão sofrendo. Só que não tem espaço pra todo mundo ser criador. Né? Tipo, não é todo mundo que vai chegar no posto de criador. Então, você está preservando e levando a frente esse ciclo de gente infeliz. Quando poderia abrir mão de um pouco do seu status e dar autonomia pra todo mundo. E todo mundo se sentir parte colaborativa e criativa de um negócio legal juntos. E viver feliz! E aí você vai ter tipo duzentas pessoas felizes, ao invés de um feliz e cento e noventa e nove tristes. Mas, não dá, é uma discussão difícil (Muppet, 2021).

Para Beatriz Shiro (2023), se referindo a ilustradores e quadrinistas, a maioria ainda prioriza o “mercado editorial”. Entretanto, em sua visão, o Brasil tem condições de abarcar a produção diversa da cena nacional “se for construído pelos que fazem”. Em sua visão, também carecemos de mais discussão sobre processos criativos: “Essa é a grande busca. Acho que ele tem como abarcar essa variedade de estilos e processos, falta se falar mais sobre isso. Falar sobre os processos de cada um e valorizar quem faz” (Idem). Para Shiro (2023), a Internet oferece a chance de angariar rapidamente um público, porém, “para vender”, o digital não se compara com as feiras presenciais: “Acho que esse contato com o público vai mudar a perspectiva do mercado. O público quer encontrar você nos eventos, não quer ficar só no digital”.

A visão dos realizadores também levanta uma percepção de **dependência** da produção brasileira em relação à produção internacional de países mais ricos. Ela se manifesta na perda de talentos para trabalhos no exterior, na adequação de produções nacionais a padrões culturais internacionais alheios à vivência brasileira, e na falta de ambição por parte da produção brasileira, que se contenta em tornar-se prestador de serviço de grandes produtoras comerciais globais.

O comentário de Paulo Muppet exemplifica esse contexto:

Eu sou muito frustrado e ressentido pela má distribuição de capital dentro desse novo contexto. Especialmente porque a gente, como brasileiro, hoje está submetido a ser prestador de serviço de gringo. E também fico chateado porque para muitas pessoas isso é OK. Entre fazer um produto nacional e trabalhar, por exemplo, numa série do Homem-Aranha, as pessoas vão sempre preferir trabalhar numa série do Homem-Aranha. O que é uma loucura! Porra, não! Então, você vai abrir mão de ter o seu próprio Homem-Aranha? Da possibilidade de um dia ter alguma coisa remotamente parecida com o Homem-Aranha!? E 100% das vezes? Tipo, como é possível que ninguém prefira ou que ninguém esteja disposto a passar perrengue para construir um negócio próprio? Enxergando que, lá na frente, você pode estar melhorando o ambiente pros seus netos? Mas é: “Não, eu vou aqui, que vai me pagar mais e todo mundo vai achar que eu sou legal porque eu estou fazendo um negócio pro Homem-Aranha.” Então, sei lá. [risos] Tenho muito ressentimento

sobre esse assunto. E desculpa usar o Homem-Aranha como exemplo, eu gosto do Homem-Aranha, tá? (Muppet, 2021).

Para Daniel Lustosa (2021), como o mercado interno é desvalorizado, a migração de mão de obra foi naturalizada: “A gente exporta ilustradores e animadores para o mundo inteiro. A gente é um celeiro de talentos aqui. Como o ambiente nacional, o mercado de trabalho, não é atraente, é natural o Brasil perder esses talentos”.

Marcelo Marão reclama da pressão financeira nos longas de animação que prioriza o sincronismo labial em língua inglesa, considerando que os filmes brasileiros têm sido “distribuídos pelo mundo, reconhecidos e premiados”:

E a maioria dos filmes com diálogos, mesmo com diálogos brasileiros, vários desses longas daqui, do Rio, Rio Grande do Sul, São Paulo, têm as vozes em português gravadas, as vozes em inglês também gravadas, mas o animador recebe o arquivo para fazer o sincronismo labial com as vozes em inglês. [...] A intenção vem desse medo de não perder dinheiro. Quem é brasileiro está acostumado a ver a boca mexer diferente do fonema. O americano está acostumado a ver a boca mexer igual ao som do fonema. Então, essa submissão, para mim, é demais. Vai lançar lá fora e aqui a gente vai ver falando em português mas com a boca mexendo errado (Marão, 2021).

Marão também defende que desenhemos inspirados no contexto brasileiro sem medo da incompreensão no exterior. Em sua visão, a imitação ou adequação a referências estrangeiras sem contexto enfraquece a produção nacional. O diretor observa situações em que produções brasileiras, almejando aceitação e distribuição internacional, copiam e inserem o design de objetos que não pertencem ao cotidiano brasileiro, como aspectos arquitetônicos e urbanísticos de casas e lixeiras dos EUA, por exemplo. Além disso, imitar estilos de marcas globais tende a atrair uma comparação que resvala no descompasso da capacidade orçamentária, cotejo que também desfavorece as produções brasileiras.

Se você emula a Disney no traço e no design, [...] na hora que vai para fora, está igual ao que eles fazem, só que o que eles fazem está melhor. Porque são eles. [...] Se você quer ser universal, fale da sua aldeia. E não adianta usar uma referência de quem tem muito dinheiro (Marão, 2021).

Marão (2021) reflete que “se Glauber e o Cinema Novo faziam dentro do limite financeiro que existia”, um estúdio brasileiro que tentar “emular a Disney” fará “só a superfície, com muito menos dinheiro e uma animação limitada tecnicamente. E isso é ruim. Se não tentasse referenciar, emular, imitar o outro, talvez o resultado parecesse melhor”.

Marão simpatiza com a abordagem de “desenhar o que você está vendo ao redor”, citando as tiras *Janela Acesa* (2023) e o filme *Calango Lengo* (2008).

Na verdade, você é uma referência de quem faz muito isso de mostrar o seu redor. Seus quadrinhos sempre mostram lugares muito específicos do Centro, do Flamengo, do Maracanã, do Rio de Janeiro e não é uma apologia, para fazer propaganda de um país. Não é ufanismo. É natural e espontâneo. Algo que deveria ser mais comum entre as pessoas que desenham, que fazem ilustração, quadrinhos, animação. Desenhar o que você está vendo ao redor. Se o Miller faz o *Calango Lengo*, ele mostra o Nordeste. Mas isso é o foco do roteiro. Mas quando é o cenário, as coisas ao seu redor, isso inclui o ambiente e os objetos. Fico tão feliz quando vejo objetos que são só daqui, do nosso cotidiano. Ver esses objetos desenhados, que nunca vão aparecer num filme americano, europeu, japonês (Marão, 2021).

A cultura no desenho, para Marão, se manifesta também no gestual:

Porque você tem uma gama de gestos e, em animação, mais do que eu saber desenhar um cavalo ou um lobo, é importante eu saber animar o movimento. Ver como um cavalo e um lobo vão se mover. [...] E, ao invés de repetir o acervo, a biblioteca de tudo que a gente assistiu, viu desenhado e animado, tem uma gama ampla que você descobre olhando as pessoas que estão no metrô. Como a pessoa senta, se move. Tem toda essa especificidade no gestual da gente que não é para se importar se a pessoa lá do outro lado do mundo vai entender ou não. O cara fazendo *sinhozinho malta*, balançando a mão, de jeito que não vai fazer sentido talvez para quem é das novas gerações. Mas coisas desse tipo. Sem essa paúra de não ser entendido. [...] Acaba funcionando em um monte de outras culturas. Não quero ver um filme asiático que é igual ao que as pessoas fazem nos Estados Unidos. Mesmo que eu não entenda o que é aquele hábito, ou o que é aquela roupa ou aquele lugar, me interessa mesmo a visão desse lugar. O César Cabral está fazendo esse longa do *Bob Cuspe* e é um micro microcosmo. É Brasil, é São Paulo e é a Rua Augusta (Marão, 2021).

Victor Leão, *game artist* de *Dandara*, entende que o equilíbrio entre estranhamento e familiaridade junto ao repertório da audiência favorece a difusão de produções brasileiras. Assim, nos jogos, um grau de familiaridade atrai o jogador, e gera uma oportunidade de apresentar um aspecto da cultura brasileira. O estranhamento incentiva uma pesquisa posterior. No game *Dandara*, a tela mais reproduzida é a personagem Tarsila que, com pés gigantes, remete a obra *Abapuru*, e intriga a audiência internacional que a desconhece. Para Leão, o público jovem não se importa, de antemão, com a nacionalidade do personagem.

A priori, o jogador é atraído por um toque de familiaridade. Ele vê um poder saindo da mão, ele sabe o que vai rolar. “Já vi isso aqui em algum lugar”. E aí essa é a deixa pro cara comprar e ver o que é que tem. A Tarsila é uma das imagens mais replicadas do *Dandara*. [...] A Tarsila era um personagem normal, mais ou menos do tamanho da *Dandara*. Tinha um pezinho um pouco maior. Eu falei: Não, quero botar esse bicho aqui gigante, preso neste quarto, como se ele não conseguisse sair. E foi muito interessante. E ver a reação do pessoal da gringa, geralmente eles se assustam, acham que é um monstro ali. Alguns até vão além e pesquisam de onde que veio aquela referência. E começa a conhecer um pouco

mais. [...] Geralmente quando estão fazendo streaming ou quando tem algum vídeo no *YouTube* o pessoal deixa comentário: “Isso aqui é uma pintura da Tarsila da Amaral”. Aí, o cara vai lá e pesquisa. Eu acho que é importante você apresentar ele numa coisa nova, mas não exigir que eles entendam o contexto por trás daquilo, sabe? [...] Vários países fazem isso, né? A gente está lá jogando o *BioShock* e às vezes vê alguma coisa dos Estados Unidos e não entende o contexto ali, mas a gente está sendo, de certa forma, educado sobre aquela cultura, né? E eu acho que essa é a melhor porta que a gente tem para colocar alguma coisa de brasileiro nos jogos. Apresenta, mas deixa o cara ficar curioso sobre aquilo. Foi assim com a gente também, quando a gente começou a ver desenho deles. Eu nem sabia que era japonês o primeiro desenho japonês que eu vi. E aí fui crescendo e pesquisando (Leão, 2021).

De modo geral, os realizadores percebem que **o desenho brasileiro é reconhecido no exterior**, com autores brasileiros premiados, ainda que sem sucesso comercial. Magalhães comenta sobre o panorama de animação:

Os sucessos que a gente teve, não foram ainda sucessos de bilheteria, mas foram de prestígio, ganharam prêmio no festival de Annecy. O *História de amor e fúria*, do Luiz Bolognesi, é uma animação para adultos estilo bem quadrinhos mesmo. E *O menino e o mundo*, do Alê Abreu, que é um filme de um ilustrador. Todas as cenas são lindas, mas simples. Com estética de lápis de cor e aquarela. E eu acho que é por aí. O 3D nem pensar. Acho que é uma coisa que deixa lá com os americanos, com a *Pixar* e a *Dreamworks*. Eu, pelo menos, já estou cansado [risos] (Magalhães, 2021).

Considerando a **colaboração entre ramos do trabalho ilustrado**, Magalhães (2021) acredita que a inspiração em personagens criados originalmente em quadrinhos ou literatura infantil, como os de Ziraldo e Maurício, são exemplos que poderiam ocorrer mais na produção brasileira de animação: “Dá para fazer muita coisa com o que já tem criado [...] E fora que a gente tem uma geração excelente de quadrinistas também que podem eventualmente seguir o caminho japonês. No Japão, virou padrão, os animes são feitos a partir de mangás bem-sucedidos. A indústria deles tem essa mecânica”.

6.3.3

Estilos internacionais comerciais vs regionais

A principal discussão foi organizada sob o tema **aprendemos pela cópia**. Na reflexão sobre as tensões entre os estilos comerciais globais e a possibilidade de desenhos regionais e autorais, muitos realizadores refletiram que o desenvolvimento ocorre apesar das influências comerciais ou mesmo através delas. Por exemplo, foi observado que a prática de *Fan Art* facilita o exercício introdutório de criação para artistas iniciantes (Wong, 2021). Compreendendo, pela

cópia ou imitação, as estruturas que compõe o universo ficcional de obras comerciais, como o design de personagens e a organização de roteiros, posteriormente passam a desenvolver criações próprias (Idem). Muppet (2021) pontua que um grau de repetição não é problemático e a audiência tem prazer em detectar padrões na sucessão de obras. Assim, os estilos e temáticas na cultura visual variam pouco a pouco, a partir de padrões reconhecíveis pelo público. Já propostas que apresentem rupturas abruptas ou grandes quebras com as convenções têm menos chance de se popularizar (Muppet, 2021)^{clvii}.

Por outro lado, há a percepção que os estilos produzidos em massa acabam delimitando e definindo o ponto de partida criativo para iniciantes, por serem os primeiros produtos culturais que se têm acesso. Acredita-se que os estilos comerciais são mais “internacionalmente aceitos”. Mafigiri (2021) observa que, em Uganda, predomina o padrão japonês (mangá) nos quadrinhos locais, enquanto na África do Sul, o estilo “ocidental” (super-herói) é preferido, como um “default”: “Da mesma maneira que *Chrysler* fez o primeiro carro elétrico, o primeiro a ser produzido em massa. Então, talvez, como esse estilo já estava na frente da gente, só podíamos acrescentar ao que já existia”.



Figura 79 – Estilos internacionais e visões regionais. Resumo gráfico.

A discussão dialoga com o tema que chamamos de **impregnação ou antropofagia**. Os artistas de países periféricos aos centros produtores dos estilos globais comerciais, podem, a partir das convenções desses nichos, infusioná-los com sua visão cultural, pessoal ou crítica. A colombiana Laura Peláez (2021)

observa que colegas de sua geração, que iniciaram “replicando os estilos”, com o tempo “amadureceram”, “impregnando” os mesmos com “outras fontes” e um toque “próprio”, possibilitando, por exemplo, um “formato latino-americano de mangá”. Na gráfica de protestos da Colômbia, Peláez observa que “há uma variedade que é muito interessante”, onde o vínculo com a ilustração norte-americana e japonesa é percebida, porém, “como que em um processo de deformação”, “um ponto de partida que vai se transformando”, do qual pode resultar, por exemplo, “um camponês mangá” e, em outro sentido, situam-se em lugares algo intangíveis da cultura: “elementos da estética começam a ter coisas distintas e não dá para dizer que é norte-americano de pronto, tampouco colombiano ou latino-americano” (Peláez, 2021)^{clviii}.

Nesse sentido, entende-se que a cultura local e visão pessoal do artista transparece mesmo em criação inspiradas em estilos comerciais globalizados (Winans, 2023). Um exemplo mencionado no tema foi o clipe *Konoha*, do cantor pop Thiago Pantaleão, no qual o Rio de Janeiro e personagens são desenhados remetendo a *Naruto*, que levou a ilustradora norte-americana a se interessar pelo trabalho do artista: “era o tipo de arte que você vê no anime japonês, mas todos os pontos culturais eram dos criadores, do Brasil” (Winans, 2023)^{clix}.

Um tema que se relaciona ao anterior é o jogo entre **familiaridade e estranhamento**. Pela imersão nos produtos de países centrais, pode ocorrer uma espécie de colonização da imaginação, onde jovens desenhistas se espelharão em representações que desconhecem do seu cotidiano ou adequarão seus desenhos a convenções previstas no universo dos produtos comerciais. Assim, Marão (2021) observa que a geração dos anos 1970 e 1980 cresceu assistindo diariamente desenhos “Hannah Barbera e Disney”, nos quais “a lata de lixo era cinza, redonda, de metal. E que a gente nunca viu na vida. E a gente desenhava isso nos nossos quadrinhos de criança e adolescente. Sem nunca ter visto”. Por outro lado, a geração contemporânea ganhou fluência nos códigos do desenho japonês:

Fico bem impressionado como quem é brasileiro assiste uma cena em que sai uma bola do nariz do personagem ou uma cruz assim, e isso faz algum sentido para ele. Porque, provavelmente, é um simbolismo que deve ter evoluído para um grafismo que não está mais próximo do que gerou aquelas ideias (Marão, 2021)^{clx}.

Os realizadores também entendem que a tensão promove **tendências concomitantes**, onde simultaneamente se percebe variedade, em nichos, e, por outro lado, há o modismo nos estilos comerciais mais prevalentes no mainstream

(Cafaggi, 2021). O mesmo pode ser dito entre tensão regional *versus* global. Este seria um movimento de vai e vem, como um cabo de guerra (“Push and pull”) (Wong, 2021). Há também um movimento de retroalimentação, onde um trabalho local (com temática regional) pode levar a convites para trabalhos internacionais que, posteriormente, geram um retorno a temática regional, pela repercussão local, por exemplo (Kamigaki, 2023).

Sobre a sensação de influência ou hegemonia dos estilos internacionais na cultura visual mainstream, o **padrão japonês** (mangá e anime) foi percebido como mais forte atualmente, seguido do **norte-americano** (Disney e Super-heróis), na visão de realizadores em Taiwan, Colômbia, Uganda e Índia. Outros realizadores relataram não perceber este tipo de pressão estilística em seu círculo profissional (Holanda) ou não entendem que o contexto (a presença internacional de produtos de seu país) necessariamente significa uma vantagem para o lançamento de objetos ilustrados (Japão).

Representações superficiais, especialmente quando realizadas por produtos comerciais globais, atingem culturas de países em desenvolvimento. Mafigiri (2021) observa que, por vezes, “retratam pessoas na África como se fossem todas iguais [risos]. Somalis, etíopes etc. E as pessoas são tão diferentes”!

No âmbito de um **desenho latino-americano**, Peláez destaca a gráfica de protesto (cartazes, murais) e o trabalho do quadrinista argentino Alberto Breccia (“muito autêntico”).

Alguns realizadores também apontaram **não enxergar uma indústria local**, não vendo a possibilidade de um amplo mercado no país ou conformação de um estilo e marca próprios que possam ser difundidos internacionalmente.

6.4

Práticas do desenho

A vontade de investigar a percepção dos realizadores sobre as práticas de desenho decorreu do entendimento que os objetos digitais ilustrados se alimentam do amplo repertório do que estamos chamando de produtos ilustrados, muito do qual calcado em processos das artes gráficas, valorizando o traço, o gesto linear, o raciocínio gráfico das cores ou o uso gestual de pinturas e texturas. Esse repertório tem potencial para se refletir na produção digital corrente. Contribuiu para isso a

leitura de reflexões de María Lorenzo Hernández (2016), Richard Sennet (2008), Brian Cairns (2020) e Edith Derdyk (2020).

A reflexão de Lorenzo Hernández (2016), discutindo processos criativos que propositalmente envolvem experimentação em várias técnicas, misturando fotografia, desenho, pintura, carvão, aquarela, pastéis, guache etc., e resultando em estilos visuais heterogêneos, reforçou o desejo de investigar a percepção dos realizadores sobre a mistura de ferramental digital e artesanal na prática do desenho. O desenho digital favorece a colagem e mistura de técnicas digitalizadas ou transcodificadas ao mesmo arquivo. Em outro texto, Lorenzo Hernández (2019, p.120-122) observou que a inserção do desenho feito à mão na animação digital levou a um potencial enriquecimento dos trabalhos resultantes.

Cairns (2020) fez um estudo com estudantes em uma pós-graduação em ilustração e observou que aqueles com domínio técnico de softwares de desenho eram mais relutantes em abrir mão dessa abordagem para envolver-se com a experimentação em mídias tradicionais, uma vez que o manejo fluente de um novo software costuma demandar muitas horas de aprendizagem. Para Cairns (ibid., p.34), isso demonstra uma ênfase maior no produto final que no processo criativo. Observou-se que muitos estudantes confiavam nas configurações default dos softwares, utilizando um mesmo padrão, e poucos imprimiam cópias físicas para testar a experiência do leitor. A falta de envolvimento com aspectos do fazer manual e material pode impedir a percepção de problemas que serão enfrentados posteriormente pelos leitores das ilustrações (Cairns, 2020, p.35).

Outra motivação ao tema, é a compreensão do desenho enquanto processo, reflexão apoiada na leitura de Derdyk (2020), para quem o desenho possui caráter aberto, transitório, efêmero e indefinido. Um desenho não *termina* exatamente, escolhe-se um momento para deixar de trabalhar nele. Da mesma forma, um desenho pode ser retomado posteriormente em outro contexto: “O desenho possui natureza aberta e processual. [...] O desenho é uma atividade perceptiva, algo que não se completa, mas que nos convida, sugere, evoca” (Derdyk, 2020, p.33).

Nesse sentido, visamos compreender como os realizadores enxergam as possibilidades de desenhar nos objetos digitais, se utilizam técnicas analógicas e artesanais junto ao desenho digital, observando se apontam preferência para um ou outro e por que motivos. Assim, esperava-se mapear qualidades que poderiam

favorecer a diversidade estilística nos objetos e contribuir ao seu enriquecimento, potencialmente abrindo espaços para experiências e interações inesperadas.

6.4.1

Desenho digital em comparação ao desenho feito à mão

A grande maioria dos realizadores relatou que **utiliza ambos os processos** em seus trabalhos, fazendo escolhas de acordo com o contexto e os objetivos almejados pelo projeto. Assim, muitos são indiferentes a escolha entre desenhar com software ou à mão. Foi observado que o trabalho analógico é mais costumeiramente usado no início, em etapas de desenvolvimento, esboço e planejamento. Um número de realizadores ainda utiliza ferramentas tradicionais para a etapa de arte-final, em técnicas envolvendo nanquim, por exemplo (Gehre, 2021). A partir daí, é comum a todos a digitalização dos desenhos através de scanner ou fotografia, para posterior finalização em software de desenho. Há quem opte por uma mistura “meio a meio” (Sirlanney, 2021), visando manter o envolvimento de técnicas analógicas que considera enriquecedoras ao desenho que continuará a ser produzido digitalmente. Outros relataram não sentir a mesma “versatilidade” no desenho diretamente digital e, por isso, há preferência pelo papel para elaborar os esboços e o design das ilustrações (Wong, 2021).

Luciana Cafaggi, por exemplo, faz a maior parte de seus desenhos em meios tradicionais (papel, grafite, lápis de cor, pastel seco etc.), e entende que a etapa artesanal de seu processo é o momento de “procurar pelo desenho no papel”. Ao escanear, procura valorizar e retocar imprevistos característicos do desenho a mão – “o scanner pega as informações do desenho de um jeito imprevisível, o que traz surpresas maravilhosas, mas, às vezes, também desperdiça alguns traços mais leves que são importantes como informação” (Cafaggi, 2021)^{elxi}. A última etapa, em software, é colorir os trabalhos.

A seguir, uma síntese dos temas identificados:



Figura 80 – O digital e o feito à mão: gráfico síntese da visão dos realizadores.

Muitos realizadores não utilizam mais processos artesanais na execução de trabalhos profissionais ou comerciais. Porém, mantém as ferramentas na rotina para o desenho de esboços livres, anotações (Lacerda, 2021), desenhos de memória (Mafigiri, 2021)^{clxii} e trabalhos autorais (Huang, 2021).

Foi apontado também que a **escolha de uma técnica e/ou estilo deve refletir o contexto** almejado pelas ilustrações, “o que for mais apropriado para o projeto” (Og, 2021). O mais importante é o resultado, não importa se digital ou analógico (Koppelaar, 2021).

A escolha entre abordagens de desenho pode ocorrer em sintonia com o tema. Um exemplo seria ilustrações feitas com “massa de modelar” para temas “tácteis”, como animais marinhos, ou desenhos com “cascas de batatas” para ilustrar sobre a invenção da farinha (Winans, 2023). Porém, a ferramenta digital muitas vezes é escolhida devido a imposição de prazos e a necessidade de alterações nos desenhos durante o processo criativo (Idem)^{clxiii}.

Realizadores que desenhavam estritamente em ferramentas digitais **questionaram a ideia de “desenho manual” ou “analógico”** para se referir as ferramentas tradicionais. Apontaram que, para eles, o desenho em ferramentas digitais, especialmente com mesa digitalizadora e tablet também é um “trabalho a mão”, “artesanal” (Lustosa, 2021) (Eguti, 2021) (Castro, 2021)^{clxiv}.

Mais que a opção entre digital e tradicional, também se enfatiza que a **experimentação é fundamental, evitando risco de condicionamento**. Isso se traduz em uma atitude de pesquisa em relação ao próprio desenho, com abertura a

variações de técnicas e abordagens no processo criativo, de forma a encontrar acidentes enriquecedores ao desenho, imprevistos. Nesse contexto, entretanto, as técnicas tradicionais são vistas como espaço de maior potencial experimental pelo grau de descontrole intrínseco ao manuseio – “o acaso é mais permitido no manual” (Reis, 2021). O digital, ao contrário, é visto com reserva quanto ao risco de condicionamento, ao hábito de fazer as coisas da mesma maneira, além da possibilidade de correções infinitas (“*control+z*”), o que “impede a espontaneidade e o acaso” (Reis, 2021).

Nessa visão, o desenho direto no digital corre o risco de resultar em um “desenho muito limpo”, “duro”, avesso a “uma linha um pouco torta” (Reis, 2021). Nesse caso, ao digitalizar, procurar-se manter “os eventuais defeitos que possam existir” nos desenhos. É uma postura que valoriza o desenho como processo, menos que o resultado. Luciana Cafaggi (2021) compartilha dessa visão, enfatizando que “esse momento de o artista ir procurando a sua medida, misturando mídias, ferramentas, materiais e referências”, um caminho “de buscas”, importa mais que o resultado. Nesse contexto, a etapa digital de seu desenho é vista como a menos criativa, pois é o ponto de interrupção do processo criativo (“é a ferramenta que uso para terminar os desenhos”)^{clxv}.

Para Cafaggi (2021), o desenho feito à mão manifesta uma ligação mais direta de sua expressão artística com o suporte, enquanto o digital é associado à ideia de “mentira”, por interromper o processo de estudo e descoberta no desenho: “encaro isso de chegar a um resultado como uma mentira, porque acho que nada nunca está pronto e nem era para estar”^{clxvi}.

O desenho em software seria, assim, um espaço mais propenso a consolidação de hábitos e caminhos para finalizar e *resolver* os desenhos. A longo prazo, o costume impediria a variação de técnicas, mesmo as digitais, até pela dificuldade de reinstalação ou curva de aprendizagem dos programas.

Entretanto, a visão não é unânime. Lacerda (2021), por exemplo, vê na persistência do uso de nanquim por ilustradores e cartunistas, como exemplo de hábito *tradicional* que impede a exploração de ferramentas digitais: “O desenho ficou muito preso ao nanquim. [...] acho que é só vício de ferramenta”.

Essa concepção, a meu ver, pode ser entendida como uma situação em que a alternância entre ferramentas favorece a reavaliação de práticas engessadas pelo hábito ou mesmo anacrônicas, quando uma tradição fundada sob uma necessidade

tecnológica específica é mantida mesmo quando seu sentido ou intenção original foram esvaziados. O desenho de linhas e manchas pretas em alto contraste, tão associado ao *cartoon*, presente nos primórdios do desenho animado e das tiras em quadrinhos, visava mitigar a baixa definição das técnicas de reprodução, que dificultava a nitidez e leitura dos desenhos, no impresso e na exibição de filmes, problema sem correspondente na reprodução em telas contemporâneas.

Um tema complementar que surgiu nas conversas foi a ideia de **abraçar as limitações do meio**, a exemplo do *pixel art*, um estilo de desenho difundido a partir dos videogames das primeiras gerações e que eventualmente encontrou um nicho de público onde é celebrado, sendo utilizado em projetos contemporâneos com popularidade. Um fator para isso é o entendimento que processos de desenho como *pixel art* utilizam suas limitações a favor do projeto estético das ilustrações.

Ken Wong, observa que após a busca por realismo, que foi o motor do desenvolvimento da computação gráfica a partir dos anos 1990, onde os videogames e filmes de animação mainstream tentavam superar-se ano a ano em emular aspectos do realismo fotográfico⁸², eventualmente houve uma reflexão acerca de aspectos do desenho não realista, como as ilustrações dos videogames nas décadas de 1980 e 1990, que eram interessantes por si só (“sem tentar esconder que são feitos de muitos quadrados”) e que poderiam alimentar criações futuras (Wong, 2021) .

Além disso, realizadores ressaltam que o *pixel art*, apesar de ser um estilo digital, inspirou-se em configurações egressas da cultura material, como os jogos de tabuleiro (Paiva, 2021) e o mosaico (Leão, 2021), até abandonar o referente material. Sua imagem é construída “por blocos, *tiles*, quadrados, exatamente como um tabuleiro. Então, tem essa herança. E aos poucos, claro, a *pixel art* vai se distanciando do tabuleiro e assumindo uma estética própria” (Paiva, 2021)^{clxviii},

A *pixel art* também envolve lidar favoravelmente com outras limitações, como a capacidade de processamento digital e o orçamento, possibilitando “construir imagens mais complexas usando menos recursos da máquina” (Paiva, 2021) o que é mais “democrático”, por “rodar em computadores ruins” (Idem).

⁸² A esse respeito, ver Daniel Boulos (2016), para quem um marco desse desejo por fotorrealismo impulsionando o desenvolvimento dos efeitos 3D foi o filme *Toy Story*, de 1994, momento em que a computação gráfica deixava de ser parte dos filmes para se tornar o filme em si. O vídeo documentário de Stuart Brown (2015) traz exemplos visuais da busca por realismo no videogame.

O exemplo da *Pixel Art* nos interessa também para refletir sobre o desenho de ilustração que foi priorizado na tese. Não resumindo-se ao desenhar envolvendo gestualidade e aspectos herdados do feito à mão, mas incluindo aquele que promove abordagens onde desenho não esconde suas limitações e suas qualidades materiais. Ao contrário, a meu ver, ao deixá-las transparecer, busca valorizar o contexto e a experiência no objeto.

Outro tema identificado foi a percepção de que há **maneiras distintas de pensar e criar** entre o digital e o analógico. Para Liang Hsin-Huang (2021), as abordagens são “opostas”, pois o analógico envolve “subtrair” e o digital “adicionar”. No desenho feito à mão, geralmente utiliza a etapa final para “limpar” o trabalho (“às vezes acho que está muito sujo ou com muitos erros”), fazendo correções na etapa do escaneamento, *subtraindo* elementos. Já o desenho em mídia digital muitas vezes carece dessa complexidade, e a artista então procura *adicionar* “sujeiras”, “alguma falha” e “texturas” para que se parece mais “feito à mão” (Huang, 2021)^{clxix}. Marcos Magalhães (2021) comparou sua experiência no digital com o trabalho de “gravura”, raspando ou subtraindo informações de um desenho, acrescentando quando necessário, observando que “retocar”, “apagar”, “corrigir”, foram os aspectos mais prazerosos no desenho digital, o que lhe deu “mais segurança”. Para Rogi Silva (2023), a limitação do desenho tradicional, sem poder corrigir tanto, é vista positivamente, modificando o raciocínio na hora de desenhar: “Algumas escolhas que faço de enquadramento, várias coisas, mudam. Porque sei que, no digital, tenho uma chance de alterar”.

Também merece destaque a reflexão da designer Laura Peláez (2021), observando que uma **compreensão material e social da ferramenta** ajuda a compreender seu funcionamento no desenho. Assim, a experiência com as ferramentas tradicionais contribui para forjar uma consciência dos motivos que levam a um traço, textura ou elemento plástico se comportar de maneira peculiar no digital: “No analógico, se tem mais consciência de porque está úmido ou porque esse traço sai dessa maneira. Que isso não é gratuito, que existe um porquê da ferramenta, um porquê de sua relação com o material” (Peláez, 2021)^{clxx}. Assim, a realizadora (Idem) defende exercitar a compreensão da “lógica do analógico, para poder efetivamente entender o que se está fazendo no meio digital” e aproveitar melhor as ferramentas, indo além da mera emulação de uma visualidade (Peláez, 2021).

6.4.2

Ferramentas digitais influenciam o desenho?

O próximo recorte se refere à percepção dos realizadores acerca da influência do software de desenho em seus trabalhos. A seguir, um gráfico síntese da análise dos dados.

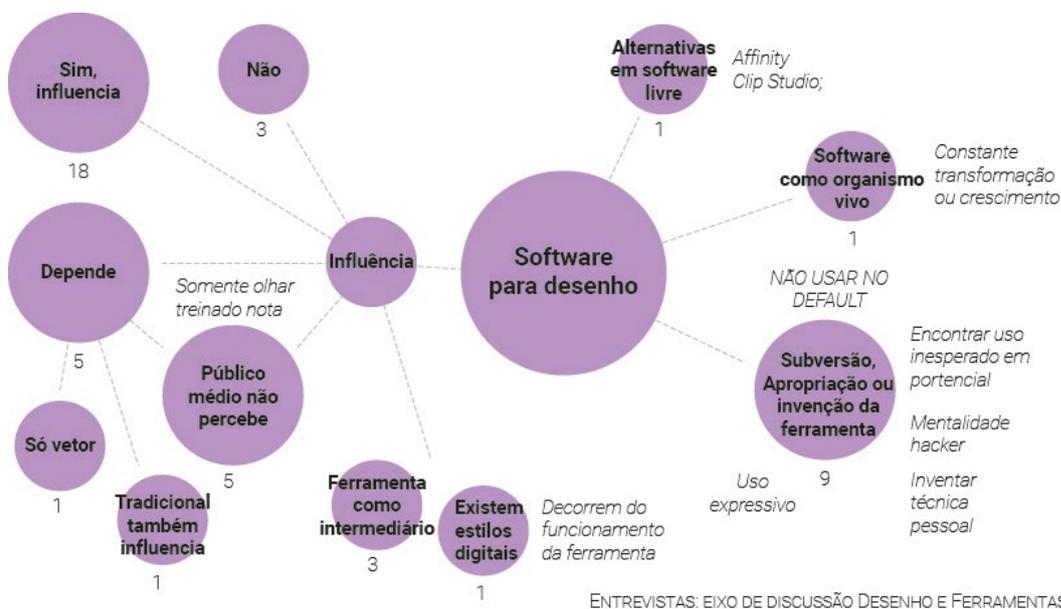


Figura 81 – O software influencia o desenho? Gráfico síntese da análise de entrevistas.

A grande maioria dos realizadores entende que, **sim, influencia**. Entretanto, há muitos nuances a essa concepção. Podemos compreender que a ferramenta influencia o resultado dentro de uma consciência do artista, que varia seu repertório ferramental de acordo com os resultados estéticos almejados.

Assim, as ferramentas impactam o raciocínio e fluxo de trabalho dos desenhistas, mas foi observado que isso acontece também com materiais tradicionais - “a maneira como você coloca ideias na mídia vai mudar” (Mohith, 2021). Assim, realizadores entendem que o mais importante é que o desenho venha do “processo mental” (Loques, 2021) e do “pensamento” do artista (Mohith, 2021)^{clxxi}, o que é mais relevante que a tecnologia utilizada: “É um procedimento técnico. É uma máquina, mas você ainda tem que enfiar sua mão ali e a habilidade para criar está no seu cérebro” (Loques, 2021)^{clxxii}.

Foi observado também que diferentes softwares (Photoshop e Procreate, por exemplo) se adequam a tipos distintos de desenho (Loques, 2021), sendo escolhidos em função do contexto do trabalho.

A pressão por produção em curtos espaços de tempo favorece a adoção do software, aspecto já observado em nossa pesquisa de mestrado (Mitchell, 2018) e na pesquisa de Mignone (2005). Nesse sentido, o software pode influenciar o estilo quando os ilustradores adotam processos digitais em função do tempo disponível para se dedicar a um desenho na rotina. No ambiente da jornalístico, por exemplo, há pressão pela entrega diária de ilustrações em prazos curtos (Dijkstra, 2021)^{clxxxiii}. No trabalho de animação para séries de TV, prevalecem desenhos mais “estilizados” ou “simplificados”, “porque os estúdios em geral usam softwares de *cutout*. Por uma série de questões: é mais prático e mais rápido. E fica melhor com determinados parâmetros de design” (Eguti, 2021). Porém, para Eguti, isso já ocorria antes da adoção de softwares de desenho, e deve-se evitar explicações “simplistas”, pois o contexto é mais complexo que a avaliação geral da influência do software: “Acho que a gente chega em um monte de lugar aí, até em gestalt se quiser, porque tem muitas implicações” (Eguti, 2021).

Sirlanney (2021) acredita que “influencia completamente”: “porque todas as escolhas você vai fazer com base nele”, acrescentando que, além do software, o formato de redes como *Instagram* são “uma influência mais pesada ainda. Porque influencia no estilo da arte e na narrativa”.

O quadrinista Javi de Castro (2021) recorda que, quando começou a desenhar no meio digital, custou “a se acostumar com a ferramenta”. Em seu caso, levou-o a “polir” o desenho: “Agora é muito mais limpo que no princípio”. Antes, “buscava um traço de pincel”. Com o tempo, “é quase uma linha reta”: “Nota-se muito que vai te transformando”. Porém, Castro (2021) observa que encarou o processo “de maneira consciente”^{clxxxiv}.

Kamigaki (2023) acredita que o software influencia “muito” pelo excesso de correções: “O problema deles é que você acaba desenhando melhor. Você quer desenhar mal, mas não tem como”.

A meu ver, os realizadores se referem ao impacto na personalidade do traço, que decorre das variações e imperfeições no gesto de cada um.

Como aponta Liang Hsin-Huang, seu círculo profissional de animação utiliza um mesmo software, o *TV Paint*. O software possui pinceis customizáveis. Porém, nem sempre os desenhistas os personalizam e o uso de *brushes* genéricos é percebido: “Às vezes, assistindo a um filme, reparo no *brush*. Não consigo entrar no filme imediatamente. Porque penso: ‘é aquele pincel’” (Huang, 2021)^{clxxxv}.

Luciana Cafaggi reflete que o estilo é impactado em parte pelo “olhar” (“a gente desenha pensando/escolhendo em respeito a esse olhar”) e em parte pelo “gesto” (“vem da nossa mão, braço”). Assim, a ferramenta influencia, “especialmente se o artista é bem sensível para responder ao material que usa”:

Nossos gestos, postura, jeito de segurar a ferramenta respondem tanto ao nosso olhar quanto às características do material que usamos. Tanto nosso olhar quanto nossos gestos são vivos e sensíveis e dependendo da abertura do artista a esses estímulos naquele momento, o estilo pode mudar bastante. [...] Alterar uma coisa simples em qualquer aspecto que está envolvendo a ação do desenho, como, por exemplo, desenhar num caderno apoiado no joelho ao invés de uma mesa, já provoca diferença. Migrar do tradicional pro digital envolve várias mudanças, então pode realmente mudar tudo, por mais teimoso, conservador que seja o nosso olhar (Cafaggi, 2021).

Uma concepção que ajuda a compreender essa influência foi levantada por Marcos Magalhães, de cuja fala destaco a ideia da ferramenta como um “intermediário”. Seu comentário corrobora com o que Cafaggi percebe como a sensibilidade de artista impactada pelo material escolhido. Assim, para Cafaggi, o desenho em técnicas tradicionais é uma “janela mais imediata para o espírito de cada momento”. Na visão de Magalhães (2021), ao escolhermos uma técnica, podemos impactar nosso gesto expressivo pela variação da “segurança” no manuseio da ferramenta. O desenho em caneta digital, por exemplo, possui um peso e “atrito” distinto do arrastar da ferramenta física junto ao papel, o que pode resultar em um traço “trêmulo” ou inseguro. Compreendi, a partir dos relatos de Magalhães e Cafaggi que, nesse caso, o ferramental digital impõe camadas extras de mediações, pela mesa digitalizadora, a caneta que capta o gesto, e pelo software, cuja programação define a configuração do desenho resultante exibido na tela. Recordando-se do animador Norman McLaren, que foi seu professor (“o grande mestre da escola que eu que eu segui”), Magalhães pondera que o artista pode optar por eliminar ao máximo os intermediários entre sua visão, gesto e o desenho, como era a abordagem de McLaren, ao realizar animações eliminando a câmera de filmagem do processo e desenhando direto na película:

Cada filme dele era uma técnica diferente e ele dizia que, em todas as técnicas, ele tentava eliminar os intermediários entre o criador e a tela. A técnica que ele sentia mais liberdade era direto na película, que não tinha nem a câmera. Fazia o desenho na película e era aquele desenho que ele fez ali que seria projetado na tela para contar a história dele. Então a batalha era essa. Eliminar os intermediários (Magalhães, 2021).

Porém, Magalhães observa que outras abordagens são possíveis para propostas estéticas distintas, inclusive, ao contrário, aumentando a intermediação, como fazia o animador Alexeieff, cuja obra era admirada por McLaren:

Ao mesmo tempo, ele era fã de um animador russo, que é o Alexandre Alexeieff, que criou a técnica mais complicada de todas, a tela de alfinetes. São milhares de alfinetes pretos numa tela branca. Então, para construir um frame da animação dele, pode ficar ali o dia inteiro. E ele fez filmes com cenários intrincadíssimos. Seria como se ele estivesse animando uma tela de computador ou uma tela de cinema e interferindo em cada pixel da imagem. Porque é isso que ele fazia. Então ali, tinha um intermediário enorme (Magalhães, 2021).

Assim, podemos entender como problemático, em relação a ferramentas digitais, o seu uso acrítico, sem consciência da intermediação, das camadas de mediação extras interpostas entre a expressão (visão e gesto do ilustrador) e o desenho. Nesse caso, a influência do software é mais sentida negativamente em modismos e automatismos, que resultam em traços e texturas digitais com características repetidas e genéricas, que passam a ser reconhecidas em muitas ilustrações. Tiago Lacerda recordou do “pincel meia-meia” do *Photoshop*, se referindo a um *brush* tamanho 66, disponível nas predefinições do software:

Veza por outra aparece um *brush* do *Photoshop* que tem disso. Teve uma época que era o pincel meia-meia, sabe? Quem fazia cenário de animação era tudo em pincel meia-meia. Mas é que nem o mercado de ilustração. [...] de tempos em tempos tem modismos (Lacerda, 2021).

Para Klaus Reis, recursos para suavizar o traço são uma influência pior:

Acho que pode influenciar muito. Não do ponto de vista caligráfico. Se você não ligar nenhum amaciador de forma, nenhum *smooth*, acho que não. Mas se utilizarmos isso, sim. Para além do *Control+Z*, tem essas ferramentas de suavização de linhas que influenciam diretamente o estilo (Reis, 2021).

Também se referindo ao traço autocorrigido, que marcou a geração do software *Flash*, Lacerda observa que, por isso, faz questão de buscar uma configuração personalizada para o software e tablet, para manter, no digital, a “tremidinha” característica do seu desenho a mão (Lacerda, 2021):

O meu traço, muita gente confunde. Às vezes, mostro um desenho digital e um no papel no *Instagram*, e as pessoas acham que os dois foram feitos no papel, porque eu mantive aquela coisa tremidinha. Acho que é o segredo. Vejo uma galera usando o digital e o traço fica com aquele aspecto de, sabe... parece desenho do *Flash*? Quando você fazia um traço e ele gerava umas curvas meio automáticas? É feio o digital assim porque fica todo mundo com a mesma cara. Acho que se você tentar fazer o traço como fazia no papel, hoje em dia tem todos esses *brushes* incríveis (Lacerda, 2021).

Nesse sentido, a vetorização em desenhos animados, para Marão, é um dos procedimentos que mais influencia o resultado:

Comercialmente, desenhava no lápis e passava para outras pessoas finalizarem, em estúdios ou agências. Às vezes, tinha que passar a caneta. Ainda é analógico, mas o fato de passar a tinta já modifica. Para agilizar a finalização, várias vezes, o que eu tinha desenhado - em lápis ou limpo à caneta - , era vetorizado. Isso me dava uma dor no coração! A vetorização engrossava a linha, simplificava a linha! (Marão, 2021).

Lucas Gehre vê “um risco de ficar muito parecido”, especialmente em estilos nativos do meio digital, como o que “se convencionou chamar de pintura digital”: “Uma malhação danada [...]. E fica tudo com cara de *Photoshop*. Esses são os mais fáceis de saber que é digital [...] acho que esse é o universo, por exemplo, onde a coisa é totalmente padronizada”. Gehre também é crítico de vertentes da ilustração vetorial: “[...] é uma ferramenta ainda muito forte da ilustração e que dá uma neutralizada cabulosa, às vezes. Tem um jeito de fazer o vetorial que é tipo, qualquer pessoa faz a mesma ilustração no mundo. O que tem as suas vantagens, mas anula um pouco essas identidades de estilo (Gehre, 2021).

Por tudo isso, Gehre (2021) entende que a “textura” aplicada no trabalho se torna tão importante na ilustração: “Na ilustração mais contemporânea, atual, muitas vezes é justamente nesse recurso da textura no digital que está a identidade do autor ou da autora ali”.

Assim, há uma visão intermediária, em que a influência do software sobre as ilustrações **depende** de alguns marcadores, como o uso de predefinições facilmente reconhecíveis, o desenho em vetor, e a suavização automática do traço. Entretanto, a distorção típica do desenho em *Flash* não é mais representativa do trabalho de ilustração contemporânea, uma vez que os softwares sofrem melhorias constantes e a artificialidade, hoje, nem sempre é perceptível, o que “depende do software” e de sua aplicação específica (Winans, 2023)^{elxxvi}.

Entretanto, os realizadores acreditam que o grande público não percebe a artificialidade dos recursos de software nas ilustrações. Dessa forma, a influência do software seria algo que preocupa mais os profissionais de desenho, não sendo necessariamente uma “coisa ruim”, uma vez que a audiência não percebe (Koppelaar, 2021), “não liga” ou não tem olhar treinado para saber reconhecê-la (Winans, 2023) (Wong, 2021).

Rogi Silva, por exemplo, utiliza *brushes* no *Photoshop* para simular pincéis e bico de pena. Em sua visão, o software “ainda não consegue” alcançar o mesmo resultado. Porém, Silva (2023) experimentou variar as ferramentas em seus quadrinhos e a audiência não notou a diferença: “[...] muitas pessoas falam pra mim que não percebem. Eu desenhava uma série chamada *Pumii*⁸³. No início, trabalhei digitalmente. E no final, resolvi fazer só com bico de pena. Mas ninguém percebeu. Mas, para mim, eu percebi”.

Chris Mafigiri (2021) acredita que influencia “de certa forma” por conta dos “*brushes*” mas que sempre haverá no desenho uma “assinatura distinta”: “Vão saber que é seu trabalho, seu estilo”.^{clxxvii}

Uma minoria disse que os softwares **não influenciam** os desenhos. Entre os argumentos, o estilo reflete a “visão de cada um” e dois ilustradores, com as mesmas ferramentas “podem dar forma a coisas totalmente diferentes, apesar de usarem o mesmo software” (Verano)^{clxxviii}.

Considerando um uso crítico e consciente dos recursos digitais, destacamos a visão dos realizadores que defendem a **subversão, apropriação ou invenção das ferramentas**. Assim, os desenhistas precisam dominar os softwares, conhecer suas potencialidades, configurar seus parâmetros para valorizar as características pessoais de seu gesto pessoal e de sua visão sobre desenho. Além disso, explorar usos impensados e desconhecidos dos mesmos, inclusive contemplando a possibilidade de modificar os softwares, interferir em seus códigos e programações, reinventando as ferramentas, tornando-as próprias do artista. Uma máxima que resume essa visão seria jamais utilizar os softwares de desenho em configuração default, tal como vem das empresas proprietárias.

Foi observado que o realizador que “tem um background de desenho tradicional”, ao utilizar softwares, “consegue disfarçar melhor”, sem que a artificialidade seja percebida como um incômodo pelo público (Silva, 2023). Ao contrário, o usuário que não “entende muito bem a ferramenta” e a utiliza no default tende a ser impactado: “Quando você não entende, você vai usar o pincel padrão do *Photoshop*, não vai mexer em nada lá das predefinições e não vai manjar como faz para simular uma coisa mais orgânica” (Silva, 2023).

⁸³ *Pumii do Vulcão*, publicada no *Instagram* entre março de 2020 e agosto de 2021.

Beatriz Shiro (2023) corrobora, a partir de sua relação com uma versão do *Photoshop* configurado para seu traço: “Me apeguei a ele como alguém se apegou a um caderno. Tenho meus *brushes* e minhas texturas. Produzo a partir do software. Agora, se você usa o software no *standard*...” Assim, é necessário um período de maturação até que ferramentas novas sejam apropriadas por designers e artistas para um uso expressivo (Wong, 2021)^{clxxxix}.

Laura Peláez observa que, historicamente, os artistas não apenas criavam imagens, mas desenvolviam suas técnicas e ferramentas. De seu comentário, deparei-me que a postura contemporânea de passividade em relação ao uso de softwares proprietários, com predefinições e programações prontas, é problemática e prejudicial aos ilustradores. Peláez defende utilizar as ferramentas digitais com “picardia”, inclusive, se necessário, “hackeando” os softwares: “utilizá-los de forma diferente. Porque tende a sair sempre a mesma paleta de cores, os mesmos pincéis. Então, que exploremos outros tipos de pincéis ou como podemos jogar com as paletas de cores” (Peláez, 2021).

Nesse sentido, é necessário um olhar “crítico” para os “monopólios” construídos por empresas como a *Adobe*, sendo importante que a comunidade de profissionais do desenho pense maneiras de “sair desse monopólio”, uma vez que o próprio mercado de trabalho, ao adotar essas ferramentas como padrão, constrange os realizadores a utilizá-las para não ser excluído de oportunidades (Idem). Além disso, em projetos colaborativos e multidisciplinares, a troca de arquivos se torna incompatível fora do padrão proprietário: “Bom, já que estamos presos nisso aí, que aprendamos, pelo menos, a hackear” (Peláez, 2021)^{clxxx}.

A reflexão corrobora com minha percepção no ensino público de graduação em artes, onde a recomendação dos softwares tidos como referência no mercado (de empresas proprietárias) era incompatível com a realidade de muitos alunos, que não poderiam custeá-los ou acessá-los sem recorrer a versões antigas encontradas na Internet ou pirateadas.

A ideia de intervenção nos softwares envolve inventar novas maneiras de utilizá-los ou “usá-lo de maneiras para as quais não foi projetado” (Peláez, 2021), evitando a sensação de que estamos todos “pintando com os mesmos pincéis”, o que leva à percepção de “homogeneização de resultados” (idem).

O comentário de Peláez vai ao encontro da visão de Magalhães (2021), cuja pesquisa em animação experimental (Magalhães, 2015, 2004) valoriza e dissemina

técnicas *inventadas* por realizadores que buscavam efeitos particulares em suas obras.

O diretor Marão (2021) utilizou a palavra “submissão” para se referir a maneira como alguns softwares entraram na vida de profissionais de desenho. A introdução do software *Flash* à produção de longas-metragens de animação levou alguns produtores a buscarem automatizar parte do processo de animação, diminuindo a função de desenhistas na produção, o que terminou produzindo resultados irregulares (Marão, 2021):

Para fazer no *Flash*, é uma animação de recortes: 20 cabeças, 30 bocas, 40 mãos etc. E aí cria-se um *rigging* e várias pessoas não precisam nem desenhar, basta escolher: o “braço 7”, depois o “9”, etc. E depois tudo passa por uma arte final, que é diferente da arte final tradicional. Você tenta juntar, por exemplo, os pedaços de braço para parecer um desenho só (Marão, 2021).

O processo posteriormente foi abandonado para reintroduzir animadores mais experientes na coordenação da animação geral, “desenhando” elementos específicos em mesas digitalizadoras, “mas da mesma forma que faríamos na mesa de luz, sem nenhuma preocupação ou submissão ao processo do *Flash*. O ritmo todo melhorou, as ideias e soluções de atuação e expressão dos personagens funcionaram”. Nesse sentido, quando surge um software novo, sua aplicação acrítica pode impactar negativamente os desenhos na obra: “Acho que influencia dependendo do quanto a pessoa está disposta a repetir o que já é oferecido a ela como uma referência de qualidade, e o quanto ela está disposta a inventar uma maneira para utilizar aquela ferramenta” (Marão, 2021).

Há percepção de que a obtenção de ferramentas digitais se tornou mais difícil ou impeditivo para realizadores com menos recursos e, especialmente, estudantes em países em desenvolvimento. Informalmente, houve relatos sobre a necessidade de recorrer a versões não oficiais dos softwares. Assim, ressalta-se a importância de **alternativas em software livre** para prática e ensino do desenho, as quais elencamos no Apêndice F da tese.

6.4.3

Prós e contras de cada abordagem: digital ou analógica

A partir do que foi conversado sobre a prática do desenho em ferramental analógico e digital, surgiram informações que apontavam para fatores que os

realizadores entendiam ser favoráveis e desfavoráveis em cada abordagem. Esses dados foram sintetizados no gráfico abaixo:

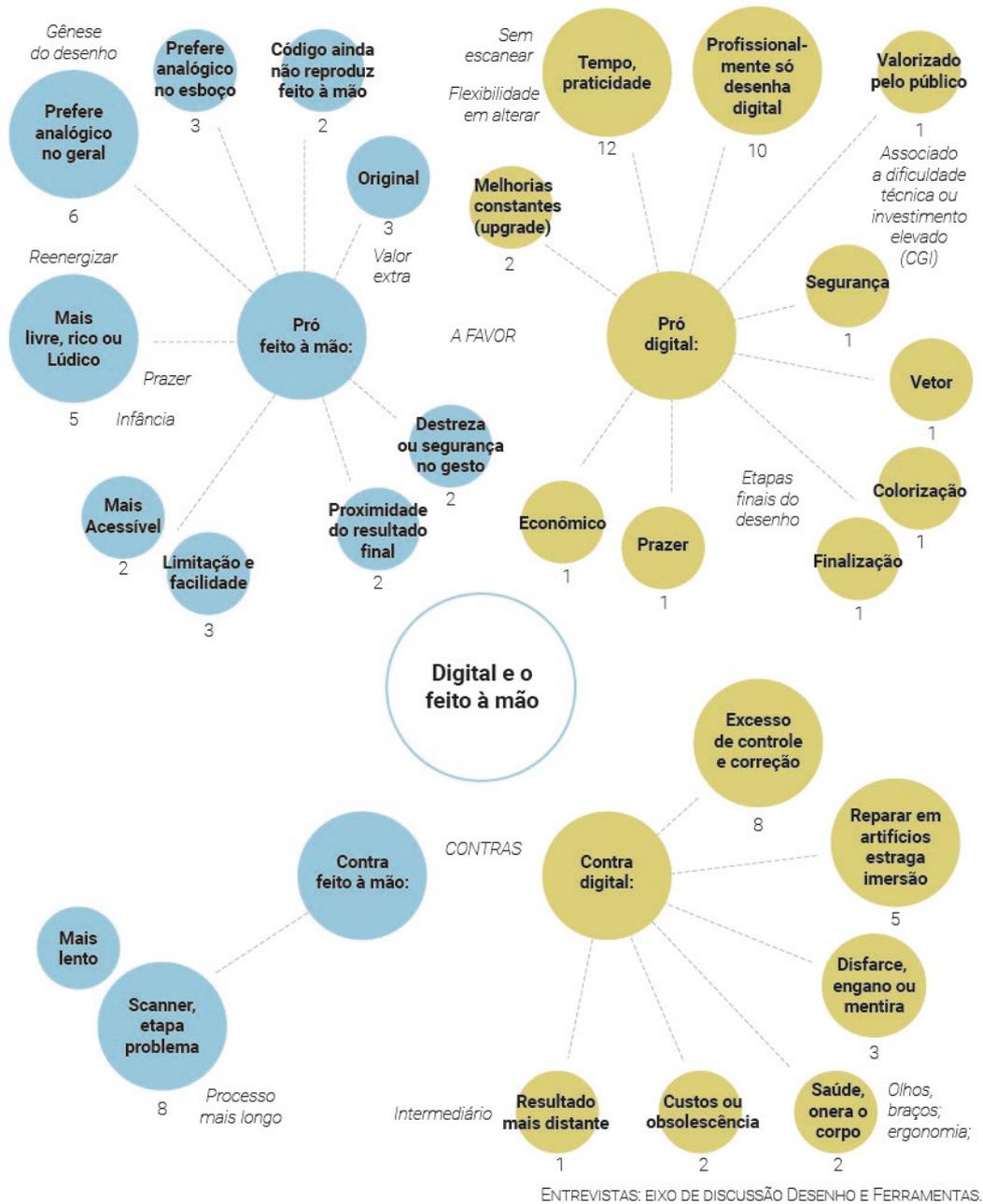


Figura 82 – Prós e contras do desenho em software ou em ferramentas tradicionais.

Muitos realizadores afirmaram **preferir o desenho feito à mão de modo geral**, ainda que profissionalmente utilizem software. Entre os principais motivos apontados para isso, estão a percepção de que o desenho tradicional é **mais livre e mais lúdico**. Sua prática é associada a um processo de reenergização, a uma conexão com a infância ou mesmo ligada a um prazer. O desenho manual também foi descrito como prática preferida para a **gênese dos trabalhos**, as etapas de esboços e rascunhos na concepção de projetos. Outro aspecto valorizado no

trabalho manual são os **originais** resultantes do processo criativo, que podem ser expostos ou vendidos. O desenho manual possui **limitações e facilidades** que são vistas como um aspecto positivo. Ao contrário da ferramenta digital, que oferece um excesso de opções e requer uma curva de aprendizagem acentuada na operação de softwares, o desenho em técnicas analógicas é mais direto, com uma gama de efeitos resultantes limitado a cada técnica e, nesse sentido, mais fácil e fluido. Assim, os realizadores entendem que o feito à mão oferece **maior proximidade do resultado final**, com menos camadas de intermediação entre o gesto e a plástica que o desenho digital. É uma abordagem que oferece percepção de **maior destreza e segurança no gesto**. Além disso, é **mais acessível**, com menor custo que a aquisição, manutenção e atualização de hardware e software. Alguns realizadores entendem que os **códigos ainda são incapazes de reproduzir** a sensação do desenho manual.

A principal desvantagem do feito à mão está na **lentidão**, principalmente o processo de digitalização dos desenhos. O **scanner** é considerado uma etapa problemática pelos realizadores. Outros fatores que tornam o desenho manual mais devagar são o tempo demandado por algumas técnicas e as menores possibilidades de edição e alteração nas ilustrações.

O desenho digital é visto como vantajoso prioritariamente pela **rapidez**. Ganha-se **tempo** ao desenhar diretamente na tela, através de software e mesa digitalizadora, além da ampla flexibilidade em alterar e reaproveitar desenhos, facilitando as edições. Muitos entrevistados afirmaram que, **profissionalmente, só desenham em ferramentas digitais**. O desenho manual é utilizado apenas em trabalhos pessoais ou momentos de práticas livres. Outra vantagem está na percepção de que os equipamentos e softwares estão em **constante melhoramento**. O digital seria mais propício ao desenho **vetorial** e a etapa de **colorização e finalização** de projetos ilustrados. Há também a noção de que o **público valoriza a visualidade de processos digitais**, entendendo que são técnicas mais difíceis de operar e que demandam um investimento elevado.

O **excesso de controle** é percebido como a principal desvantagem do desenho digital. A possibilidade de correções e modificações infinitas pode impactar negativamente o processo criativo. Outro problema estaria em **reparar nos artificios** das ilustrações, quando efeitos demasiadamente evidentes são aplicados ou edições em demasia resultam em soluções plásticas estranhas ao olhar,

o que atrapalha a imersão nas narrativas ilustradas. Dessa forma, em alguns casos, o desenho digital, foi associado, nos discursos, às ideias de **mentira, engano ou disfarce**, como um fenômeno que deve atravessar o olhar do leitor despercebido. Outros aspectos considerados negativos foram **os custos e a obsolescência** dos equipamentos digitais, e os **problemas de saúde** resultantes de sua utilização cotidiana, que pode onerar o corpo quando o contexto ergonômico é inadequado. Houve relatos de problemas oculares, pelo excesso de tela, e de problemas nos tendões do antebraço e das mãos, o que levou os realizadores a retornarem a técnicas analógicas ou a moderarem o uso do desenho digital.

6.4.4

Qualidades do feito à mão

Que qualidades o desenho feito à mão pode aportar a projetos de design digital? Buscamos compilar a compreensão dessas qualidades com base nas respostas do campo, sintetizada no gráfico a seguir:



Figura 83 – Qualidades do feito à mão: gráfico síntese.

A principal qualidade foi resumida sob o tema **imperfeição ou erro**. O feito à mão foi associado, positivamente, à ideia de irregularidade, acidental, falhado, incerto, torto etc. De modo que isso trouxesse no traço algo do gesto e da sensibilidade singular do artista. Nessa perspectiva, o acaso e o descontrole são valorizados. O que se desdobra na ideia de **espontaneidade**, também mencionada.

A segunda qualidade que se destacou nas repostas está associada ao que chamamos de **conforto**. Os realizadores entendem que o desenho manual traz

consigo um calor humano, como a proximidade do toque, algo afetuoso e entendido como menos frio que o desenho com acabamento digital.

Os realizadores destacam que o desenho **manual embasa o digital**. Ou seja, entende-se que, o desenho digital orienta-se pelo referencial das técnicas tradicionais na maioria dos casos. Sua intenção, em última instância, é parecer feito à mão.

Outras qualidades destacadas são a **presença ou rastros** do autor nas ilustrações. Isso é entendido como a possibilidade de vislumbrar parte do processo criativo e do gesto ou caligrafia dos desenhistas. Um tema que se relaciona a esse é a percepção de uma qualidade de **intimidade**. Nessa perspectiva o desenho feito à mão aproxima o leitor ao realizador, como a leitura de um diário ou a observação de um manuscrito antes da edição final, estabelecendo uma conexão empática com o leitor.

O feito à mão também foi associado ao **frescor**, por romper com a visualidade hegemônica na Internet hoje, apoiada em imagens com carácter cinematográfico, produzidas pela fotografia, captura em vídeo ou computação gráfica. Além disso, o desenho manual relaciona-se com a ideia de **inocência, eliminação de intermediários e identidade visual**. Neste último caso, a gestualidade das ilustrações, quando em estilo autoral, operam na transmissão da percepção de uma marca que permeia e dá unidade ao projeto de design.

Vamos analisar um trabalho que se apoia no uso de desenho feito à mão, com estilo eclético, misturando ferramentas digitais e artesanais.

6.4.5

Análise de *Illegaal met vrienden*

Illegaal met vrienden (Kamerman; Dijkstra; Koppelaar, 2020) é um trabalho multimídia produzido pelo jornal holandês NRC. Podemos traduzir seu título ao português como: *Ilegal com amigos: a vida de Ali e Amadu*. O trabalho baseia-se em ilustrações e animações apresentadas em um site de interface interativa. As imagens ilustram os relatos de Ali e Amadu, imigrantes do Benim e da Guiné, respectivamente, que se conheceram no primeiro dia de processo migratório em território holandês, aos 15 anos de idade, e mantêm amizade até hoje. Ambos vivem na ilegalidade, pois, apesar da permissão para estudar no país enquanto menores de

idade, o serviço de imigração da Holanda decidiu que, após a maioridade, aos 18 anos, os jovens africanos deveriam retornar aos países de origem. A reportagem acompanhou o dia a dia dos imigrantes situados nessa zona cinzenta burocrática e sua luta para tentar reverter à decisão na justiça. Para sobreviver, os jovens relatam alguns meios de subsistência que desenvolveram. Assim, realizam serviços de apoio junto à comunidade de imigrantes, como cuidar de crianças, realizarem mudanças, orientar na obtenção de documentos etc. Amadu e Ali vivem na Holanda há quase vinte anos e ainda sonham com a possibilidade de permanecer legalmente no país. Além disso, fizeram amigos holandeses que atenuam as dificuldades da jornada através de apoio e doações, inspiração do título do trabalho.

A interface é estruturada em um site dedicado, à parte da diagramação do restante do jornal online, favorecendo a imersão do leitor. A navegação é feita através de botões que indicam o sentido de leitura de cada capítulo. A interface conta com sete capítulos. A primeira seção possui função de capa e de introdução, sendo o único capítulo que utiliza fotografias como imagem. O restante do trabalho é baseado em desenhos (6/7 seções).

No rodapé da tela, o projeto gráfico oferece uma barra de visualização que indica a posição do leitor no conteúdo. À medida que avançamos e assistimos as animações, a barra é preenchida proporcionalmente. São indicados o número da seção e a fração de leitura realizada, por exemplo, 1/7 ou 4/7. Ao final de cada uma das sete seções, as animações cessam e um resumo textual é apresentado ao leitor, sendo necessária uma ação do leitor para avançar na leitura.

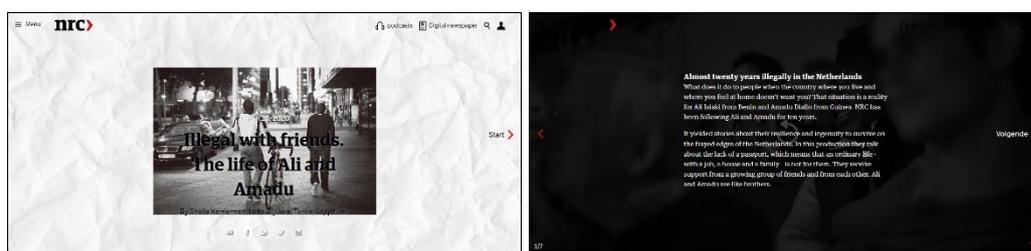


Figura 84 – Imagem de capa de *Illegaal met vrienden* e resumo textual na primeira seção.

O leitor pode pausar, retroceder ou clicar em momentos específicos da barra, saltando entre momentos da história. Não há um manual de instruções acerca do uso, que é percebido durante a utilização, o que pode requerer aprendizagem pelo leitor (uma interação cognitiva). Apesar da rolagem na Internet hoje ser predominantemente no sentido vertical, a navegação básica é intuitiva (uma

interação fluente) pelo modo evidente como os botões-seta se apresentam no design da interface. Na leitura em plataforma mobile, o design responsivo ajusta as ilustrações a um novo enquadramento, verticalizando a interface. O centro de interesse é mantido na tela, porém, áreas laterais das composições sofrem corte em relação ao formato horizontalizado do desktop.



Figura 85 – Uma mesma tela de *Illegaal met vrienden* visualizada em duas plataformas distintas: *mobile* (esquerda) e *desktop* (direita). Reproduções da Internet.

A aquisição se dá majoritariamente através da animação e o leitor precisa seguir no tempo proposto pela direção do trabalho, exceto nos finais de capítulo, onde a interface aguarda pela interação antes de prosseguir. Vale notar que, nessas etapas, a construção texto-imagem é diagramada na tela de forma a remeter a experiência de leitura da publicação impressa. Isso é particularmente notado na abertura e introdução, pois o leitor recebe o trabalho com uma capa que contém título, subtítulo e autores do projeto, e deve passá-la, lendo em seguida uma introdução baseada em textos e fotografias, antes de, novamente avançando a seção por iniciativa própria, começar a assistir os desenhos. A interatividade, assim, é funcional, para navegação.

As animações utilizam recursos de *motion design* e animação limitada, retendo interseções com a ideia de uma ilustração animada em alguns momentos. Em alguns casos, objetos vibram em *loop* como nos GIF animados, ainda que dentro de uma estrutura narrativa mais longa e não cíclica. O trabalho, portanto, não é uma animação convencional. Conjuga textos em modo falado e escrito, aproveitando a possibilidade do audiovisual nos trechos animados e, em outros momentos, utilizando a formatação filiada ao jornalismo impresso (diagramação de imagem e texto escrito em mancha gráfica delimitada).

Ao longo dos capítulos animados, escutamos os relatos de Ali e Amadu na voz dos próprios jovens. A interface identifica quem fala apresentando o nome de cada jovem no topo central do enquadramento. Não há, entretanto, legendas nem transcrições. Assim, cabe observar que não possuo domínio instrumental da língua holandesa e, portanto, não pude analisar o trabalho por completo. A internet permite, entretanto, a tradução automática dos conteúdos textuais, o que possibilitou a compreensão dos resumos oferecidos a cada capítulo.

O trabalho foi ilustrado e animado por Lotte Dijkstra e Tonke Koppelaar e recebeu medalha de ouro na premiação anual da *Society for News Design* de 2020, um dos principais eventos internacionais na área de design de notícias e ilustração jornalística. Os desenhos possuem uma característica gestual evidente e uma atitude de liberdade, explorando diversas técnicas e texturas, além de misturar os traços das duas desenhistas. Há, por exemplo, desenhos realizados a caneta, outros a lápis, giz ou carvão. Dessa estratégia resultam linhas com pesos gráficos e velocidades diferentes, ora sem interrupção e com maior nitidez, ora com maior irregularidade e carga textural. Os cenários exploram texturas de materiais digitalizados, como papéis amassados ou texturizados, deixando rastros da aplicação de pigmentos. Nesse sentido, traços e cenários sugerem a materialidade e a sensação do feito à mão incorporado em uma interface de design digital, com marcada presença dos rastros das artistas.

Apesar do leque de abordagens reunidas nos desenhos, o trabalho mantém uma coesão interna, onde a conjunção de estilos, acabamentos, texturas e técnicas variadas terminam por criar uma lógica que interiorizamos ao longo da leitura, impondo, assim, na mistura, a própria proposta estética do trabalho.



Figura 86 – Os narradores desenhados em *Illegaal met vrienden*. Reprodução da Internet.

Outro fator de coerência nos desenhos é a representação espacial que explora a bidimensionalidade, organizando os elementos em planos que se sobrepõem e podem promover a articulação de ideias pela iconografia desenhada na mesma composição, como, por exemplo, a barreira de arame farpado conjugada com um passaporte. A planificação do espaço também pode simbolizar um deslocamento em trajeto desenhado. Este último caso pode ser exemplificado pela cena da aldeia incendiada e a rota de fuga pela floresta. Nessa representação espacial, a composição apresenta uma linha do horizonte, que divide o espaço entre céu e terra, de fácil leitura. Porém, esse horizonte não se presta a mensurar as distâncias ou indicar relações na proporção de tamanhos, como no olhar fotográfico. Ao contrário, as figuras, casas e árvores são representadas lateralmente, como silhuetas vistas de frente, que se movimentam por esse espaço. Já a disposição dos elementos na “terra” funciona como pontos de localização em um mapa, onde o deslocamento no eixo vertical sugere afastamento, o que permite fácil leitura de que o personagem da história buscou uma rota de fuga. Quer dizer, um espaço desenhado que sugere a visão simultânea da *frente* e do *topo*, sobrepostos em uma superfície planificada, estratégia de representação utilizada em desenhos medievais europeus, na cartografia militar ou em videogames.

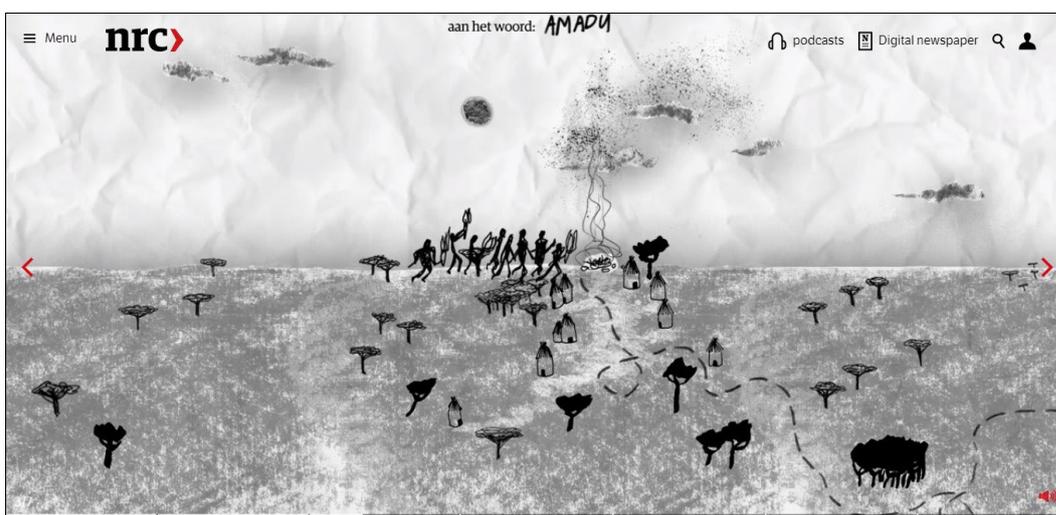


Figura 87 – Representação espacial assistemática e bidimensional em *Illegaal met vrienden*.

O tratamento plástico cru, em preto e branco, evidenciando o artesanato, com muitas misturas de técnicas e estilos, é uma escolha estética que opera fora das normas e expectativas de sistemas de representação canônicos e acadêmicos. Em

outro sentido, o desenho também evita uma categorização fácil ao dissociar-se de estilos comerciais da cultura de massa. Essa abordagem valoriza o desenho gestual, a ocupação do espaço pelo movimento expressivo e simbólico, e pode disfarçar sua complexidade sob a enganosa simplicidade de garatujas aparentemente infantis. Nas artes, especialmente na pintura, esse tipo de abordagem também pode evocar o desenho infantil, o naïf, e o outsider (como a proposta da *Arte Bruta*, por exemplo). Assim, sofisticada o trabalho para os leitores que possuam repertório a fim de desfrutar desses códigos visuais.

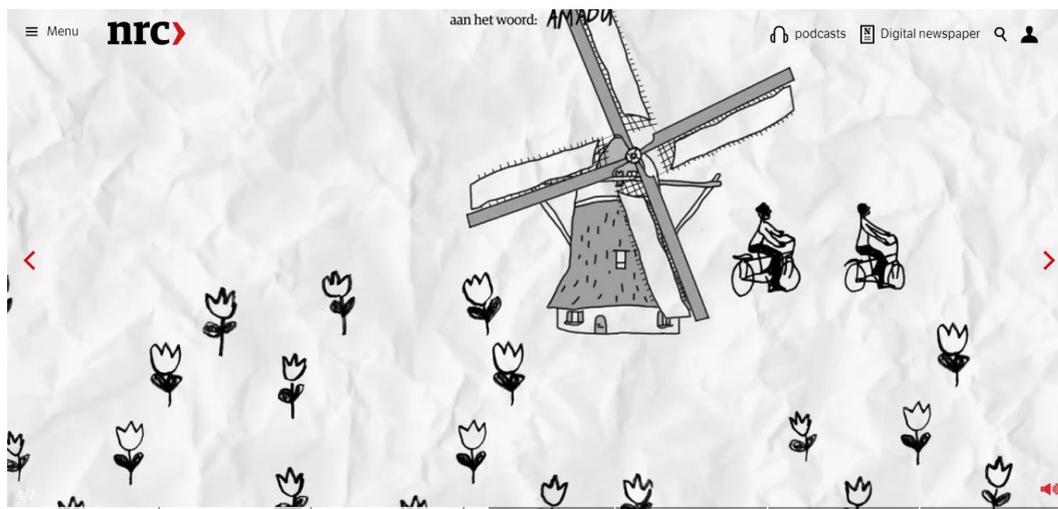


Figura 88 – Tela de *Illegaal met vrienden*. Reprodução da Internet.

No âmbito da cultura pop, a abordagem bruta no desenho dos personagens e o desapego no acabamento com uso de animação limitada pode ser associada ao repertório de animação adulta ou alternativa, como os trabalhos de Mike Judge que foram exibidos em programas de televisão de grande alcance, mas em canais destinados a um nicho de público restrito pela possibilidade do uso de linguagem ofensiva ou sensível ao mainstream.

Essas potenciais associações, a meu ver, corroboram para sofisticar o trabalho junto a uma audiência qualificada, onde o público médio, sem bagagem para dialogar com a proposta estética e com outro horizonte de expectativas, pode inclusive entender que o trabalho foi *malfeito* ou *fácil de fazer*.

Em *Illegaal met vrienden*, as qualidades plásticas e táteis dos desenhos, junto à representação assistemática e bidimensional do espaço, contribuem para o potencial poético da experiência de leitura, ao dialogar com aspectos sensíveis da temática abordada.

A imagem que evoca o *infantil* (ou o *ingênuo*) articula-se com a reflexão sobre o desafio dos jovens, menores de idade que, enquanto imigrantes, precisam navegar a burocracia de um país estrangeiro sem os pais para acompanhá-los. Há ainda momentos da história onde a ingenuidade de ambos é vista, em retrospecto, com humor e leveza. Assim, o trabalho não ilustra diretamente a ideia de *inocência* e *inexperiência*, mas a abordagem plástica constrói um pano de fundo conceitual cujo tom pode costurar o envolvimento do semântico pelo sensorial.

A associação incidental, por parte do leitor, com o *outsider*, aquele que vive a experiência social fora das normas cultas, potencialmente reforça e atua em conjunto, metaforicamente, com o contexto político da narrativa dos imigrantes marginalizados pelo regime legal.

Outro ponto de diálogo plástico-textual está na atitude de alguns desenhos em remeter ao esforço do gesto para marcar lugar no espaço. São exemplos a representação do mar que os jovens precisam enfrentar para chegar à Europa (capítulo 3) e a barreira de arames farpados que divide o mar, mundo exterior, e a terra, defendida e fechada (capítulo 4).



Figura 89 – A presença plástica do mar em *Illegaal met vrienden*. Reprodução da Internet.

O peso plástico das texturas corrobora com o tema central da reportagem, que é a luta de Amadeu e Ali para conseguirem *existir* enquanto cidadãos, um esforço para ter sua presença reconhecida e aceita naquele espaço. Ao final do quinto capítulo do trabalho, o texto intitulado “construir uma existência”, pontua que, mesmo sendo ajudados por amigos, os jovens colocados nessa situação de

ilegalidade “veem com mais clareza o que estão perdendo: a oportunidade de construir sua própria existência”.⁸⁴



Figura 90 – O espaço dividido pelo arame farpado: o mar e a terra fime, escura e pesada.

Por fim, ao longo da experiência de leitura, escutamos as vozes dos próprios jovens contando sua história. A escuta dos relatos verbais nos aproxima de Ali e Amadu, como um espaço de *intimidade*, algo como falar ao telefone ou escutar um áudio nos aplicativos de mensagem. McLuhan (1994, p.340-351), por exemplo, associava o telefone à intimidade e pessoalidade, inclusive a uma dimensão de sensualidade, pois um dispositivo que oferece uma aproximação intensa entre a boca e o ouvido de estranhos. Entendia também que o telefone demanda uma atenção e participação completa dos sentidos apesar de oferecer poucas informações imagéticas, motivo pelo qual especulava que o aparelho instigava muita gente a desenhar ou rabiscar durante as chamadas (idem).

Em nossa pesquisa de campo, o desenho que lembra o feito à mão foi também associado pelos entrevistados à *intimidade*, como a possibilidade de ler uma carta, ver um manuscrito do processo criativo de um escritor ou de vislumbrar páginas de um diário. O trabalho pode remeter, portanto, aos diários e cadernos de viagem, trazendo as impressões de viajantes sobre etapas de uma jornada. Assim, desenhos e textos verbalizados cooperam na fruição da obra.

Conversamos com Lotte Dijkstra e Tonke Koppelaar para escutar sua visão sobre a experiência no trabalho. Ambas são formadas em Design com habilitação em Ilustração e estavam no início de sua carreira profissional. A semente do projeto

⁸⁴ Tradução automática da página para o português através da ferramenta *Google Translator*.

nasceu quando eram colegas de turma no departamento de mídia da Universidade de Artes de Utrecht. Ao final do curso, a escola incentiva a interdisciplinaridade propondo aos estudantes a realização de projetos que promovam a colaboração entre disciplinas diversas. Dijkstra estagiava como ilustradora no jornal NRC enquanto Koppelaar estagiava numa produtora de audiovisual, realizando animações.

Segundo Dijkstra e Koppelaar (2021)^{clxxxii}, a intenção era combinar as habilidades e os estilos de cada uma em um mesmo projeto, com abertura para “experimentar com disciplinas diferentes”, algo que ocorreu de modo “intuitivo”. Além disso, observam que, desde o curso de graduação, traziam consigo o interesse no desenho feito à mão (a que elas se referem como “analógico”) em conjunto com a vontade de realizar trabalhos digitais online. Para Koppelaar (2021), “o futuro é misturar as coisas e nós queríamos experimentar”.

As realizadoras desenharam a maior parte do trabalho à mão, editando e montando o trabalho final em softwares como *After Effects* e *Photoshop*. Em sua visão, o contexto e objetivo do projeto seria o fator mais importante na escolha das ferramentas, assim como o resultado que chega ao leitor, o que explica a postura que enseja o uso de técnicas tanto analógicas quanto digitais (Idem).

Entretanto, as desenhistas acreditam que o desenho feito à mão pode acrescentar qualidades ao design em mídias digitais. Para Dijkstra (2021), há sugestão de “espontaneidade” no trabalho manual que por vezes desaparece no desenho digital devido ao excesso de correções disponíveis nos softwares:

Para mim, tem tudo a ver com espontaneidade. Quando você faz as coisas manualmente podem acontecer *pequenos e felizes acidentes*, como dizia Bob Ross. Acho que é isso que torna esse fazer tão mágico. O computador ou o iPad torna o desenho mais limpo e não dá o mesmo espaço para acidentes. [...] Também acho que quando se desenha num papel de verdade, a gente não se sente tão convidado a usar a borracha, temos que lidar com os nossos erros. Eu, pelo menos, quando uso o *iPad*, apago muito mais os erros do que no papel e o trabalho fica com uma sensação de mais lavado (Dijkstra, 2021)^{clxxxii}.

Para Koppelaar (2021), o desenho feito à mão pode ajudar a estabelecer uma relação com os leitores (*rapport*), convidando-os a empatizar com a história:

Acho que podem sentir algo mais pessoal quando é desenhado à mão, com materiais diferentes. Agrega uma qualidade à história como, por exemplo, numa história pessoal como é o caso de *Illegal com amigos*. O leitor pode se relacionar melhor com essas pessoas através dos desenhos (Koppelaar, 2021).^{clxxxiii}

O projeto foi proposto e aceito pelo jornal. Durante o desenvolvimento, ganhou uma proporção inesperada. Ao final, tomou um tempo de produção maior que o estipulado, mesmo com os recursos e apoio da equipe do jornal. Nesse sentido, observa-se uma dificuldade para a realização de projetos similares por ilustradores autônomos. Segundo Dijkstra (2021), nesse tipo de produção se faz necessário a participação de “muita gente, com muitas competências diferentes, para realizá-la de modo profissional. Toma tempo, é caro e é algo novo”^{clxxxiv}. Koppelaar (2021) reforça que são necessários “campos de trabalho distintos” e que “a maioria dos artistas não possui contatos para construir *websites*” e programações, o que ela acredita “ser um empecilho para que as pessoas iniciem projetos como esse”^{clxxxv}.

Do ponto de vista da mistura de formatos, o trabalho combina animação com o design digital interativo, além de se valer de repertório do design gráfico ilustrado do jornalismo, sem apresentar incorporação de trechos com funcionamento mais próximo aos quadrinhos ou videogames. A interatividade serve para fins de navegação básica, sem oferecer percursos alternativos ou interações corporais, possibilitando interações fluentes com experiências frugais. Já a interação imaginativa pode suscitar uma experiência *singular* ou *co-experiências*, como a de ver um filme ou ler um livro.

6.5

O trabalho dos realizadores durante a pandemia

O último tópico buscou aferir a percepção dos realizadores ao atravessar o período pandêmico de Covid-19. Foram duas questões: Como a pandemia impactou o seu trabalho ou processo criativo? Acredita que haverá impacto na cultura da internet em relação a criações digitais que envolvem desenho?

O tema não tem relação central com o objetivo da tese, mas foi incluído pela premência do assunto nos anos iniciais de pesquisa, impactando diretamente a todos envolvidos no programa de pós-graduação, que foi adaptado para a modalidade online após março de 2020. Além disso, relacionava-se com pontos da pesquisa de mestrado, onde os ilustradores, então em 2018, já observavam com naturalidade o trabalho feito de casa, popularizado durante a pandemia. O tema alimentou um

artigo no primeiro ano do curso de doutorado (Mitchell & Novaes, 2020), sendo incluído na pesquisa de campo da tese.

Alguns realizadores manifestaram indisposição para falar sobre o tema, considerado sensível, o que foi respeitado.

6.5.1

Impacto da pandemia no processo criativo e fluxo de trabalho

O tema mais impactado durante a pandemia foram aspectos da **cultura organizacional** do trabalho. Os realizadores destacaram a transição ao trabalho **remoto ou híbrido**. Apesar disso, muitos desenhistas **já estavam acostumados a trabalhar remotamente**. Entretanto, a experiência da pandemia impôs uma situação em que a totalidade das equipes esteve em home office. Houve ainda a necessidade de adaptação ao trabalho híbrido, em que parte da equipe se encontra online enquanto os membros restantes, encontram-se presencialmente no escritório. Nesse sentido, foi observado que o **feedback é prejudicado, impactando a gestão**, que se torna mais cansativa, resultando em novas estratégias de controle gerencial através de softwares. Por outro lado, destacam-se **benefícios e oportunidades inesperadas** resultantes desse movimento na cultura organizacional. Assim, os realizadores notaram maior abertura para colaborações internacionais, com aumento de *jobs freelance* ligados a objetos ilustrados, assim como o surgimento de convites inesperados. Além disso, as praticidades do trabalho remoto foram ressaltadas e a possibilidade de utilizar certos recursos tecnológicos em sala de aula, por exemplo, em situações em que todos os estudantes estavam em seus computadores.

Outro impacto positivo foi observado na **produtividade**. Durante o período de isolamento, realizadores relataram ter **iniciado projetos autorais ou parcerias** via Internet. Esse movimento refletia, por exemplo, o tempo adicional obtido pela ausência de deslocamento pendular aos escritórios ou empresas, e, em outro sentido, um cansaço com o trabalho comercial e/ou angústia com o momento histórico e político. Nesse sentido, a produção poderia também correlacionar-se a um impulso criativo que buscava a **introspecção e um refúgio na imaginação**. Por outro lado, houve também quem relatasse **queda de produtividade** por motivos de saúde.

Também foram apontados temas de impacto negativo. **A ausência (ou perda) de eventos presenciais**, como feiras, formaturas, palestras, oficinas e lançamentos de obras, acarretou perdas econômicas para os realizadores, junto à percepção de que as feiras online não funcionam da mesma forma que as tradicionais, propiciando menos encontros, trocas e vendas. Além disso, o impacto na **saúde e as perdas humanas** foi muito sentido, com relatos de saúde mental afetada e situações de luto pela morte de colegas, conhecidos ou familiares.

A seguir, um resumo gráfico dos temas encontrados:

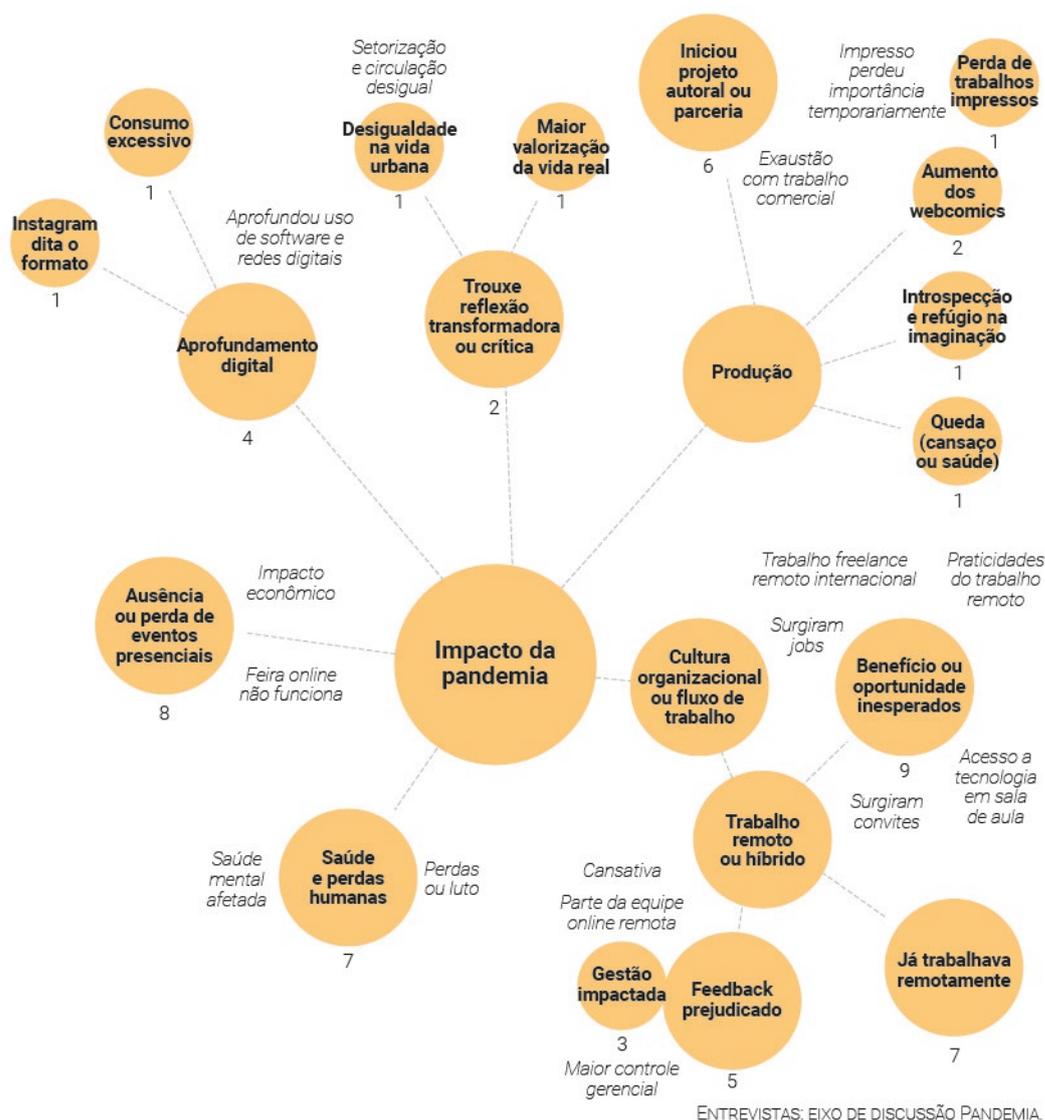


Figura 91 – Impacto da pandemia: gráfico síntese.

Outro tema de destaque foi a percepção de um **aprofundamento digital**, onde os realizadores entendem que, após o início da pandemia, houve um aumento no uso de softwares, apps, streaming, redes sociais, videogames e no tempo de tela em geral, resultando em preocupações com o **consumo excessivo**.

Positivamente, alguns realizadores apontaram que enfrentar a pandemia trouxe uma **reflexão transformadora ou crítica**, como uma percepção acerca da desigualdade na vida urbana e a necessidade de maior valorização da vida real.

6.5.2

Mudanças e previsões para o mundo pós-pandemia

Os realizadores apostam que **a vida digital seguirá presente** mesmo com o fim das restrições impostas pela pandemia. Isso se reflete positivamente na **maior abertura para cooperação internacional** ou para além da cidade de residência. O **trabalho remoto foi normalizado** e os realizadores acreditam que a flexibilidade para trabalhar e fazer negócios online continuará acontecendo (Marão, 2021) (Kamigaki, 2023). Isso também pode impulsionar oportunidades internacionais de trabalho remoto no setor de games e animação, onde há contextos e custos que podem ser favoráveis as empresas (em países ricos) para a contratação de designers e ilustradores em países emergentes ou periféricos (um salário considerado baixo na Inglaterra, convertido em Reais, é atraente a um designer brasileiro vivendo no Brasil, por exemplo), o que contorna também a questão da imigração (Loques, 2021). Assim, o trabalho remoto sem fronteiras pode consolidar-se como rotineiro (Mohith, 2021), com cada vez mais oportunidades remotas a profissionais que não são locais (Winans, 2023).

Houve uma desvalorização do trabalho baseado no material (físico), que precisou ser avaliado e visualizado digitalmente (precisa funcionar online) (Kamigaki, 2023). Assim, desenhistas tendem a buscar novas formas de gerar renda, sem vínculo com publicações impressas (Reis, 2021). Acredita-se que haverá uma maior valorização do *webcomic*, com redescoberta de trabalhos antigos e maior produção de novos (Castro, 2021).

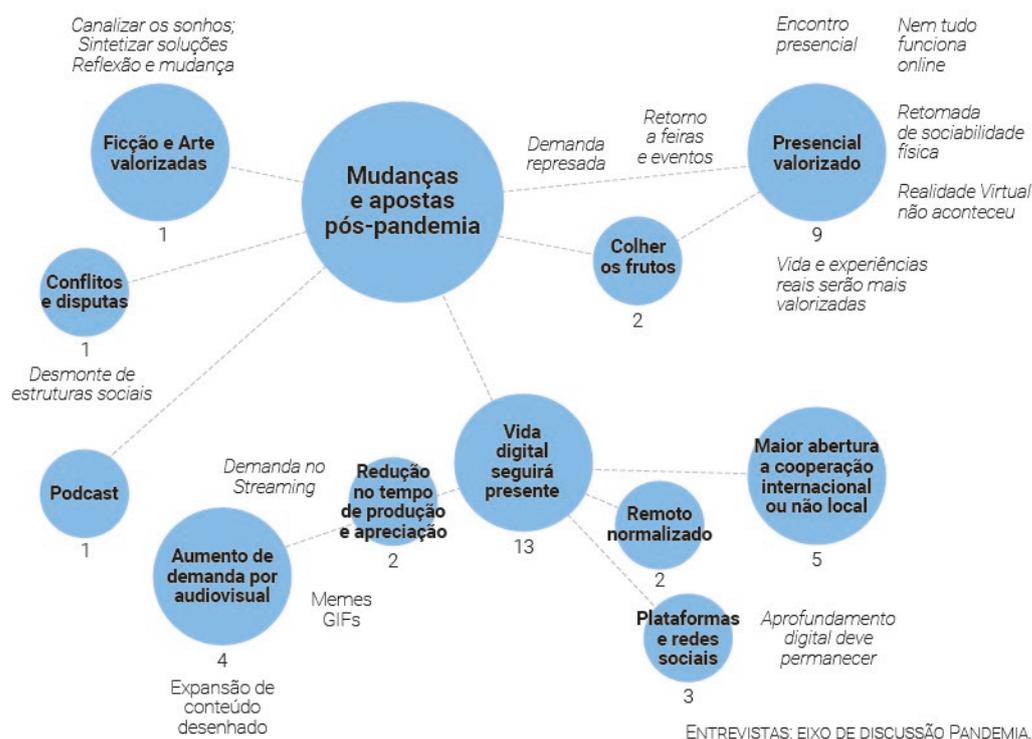


Figura 92 – Prognósticos para o mundo pós-pandemia, gráfico síntese das entrevistas.

A **expansão no trabalho multimídia** é outra aposta neste tema, com **demanda crescente por audiovisual ilustrado**, envolvendo animação, memes, e GIFs que são utilizados em vários espaços da Internet, como na comunicação em redes sociais (Dijkstra, 2021) (Koppelaar, 2021) (Mohith, 2021) (Huang, 2021) (Mafigiri, 2021). As **plataformas digitais (streaming) e redes sociais continuarão sendo utilizadas com intensidade**, assim como os programas de teleconferência (Castro, 2021). Acredita-se que reuniões online continuarão presentes na rotina básica de trabalho (Peláez, 2021).

Negativamente, os realizadores preveem que **a redução no tempo de produção e apreciação de produtos ilustrados** se tornará ainda mais acentuada (Reis, 2021) (Huang, 2021). Em parte, isso se reflete pelo aumento na demanda por conteúdo audiovisual promovido pelo crescimento das plataformas de streaming, que necessitam de material novo para renovar suas filmotecas online. Entende-se que o público assiste cada vez mais rapidamente e o tempo de produção disponível aos realizadores encurta. Outro ponto negativo é a percepção de que as redes sociais exercerão pressão crescente sobre realizadores e empresas para atender o gosto do público (Lustosa, 2021).

O **encontro presencial será mais valorizado**. Os realizadores acreditam numa retomada da sociabilidade física. Acredita-se que a vida em geral e as experiências reais serão mais valorizadas. Há esperança por “um renascimento cultural, uma retomada das cidades”, e “que a gente coloque a internet em segundo plano” (Paiva, 2021) após a pandemia. Observa-se que nem tudo funciona online. Há mais experiências coletivas online, mas algumas se empobrecem como, por exemplo, a prática de desenho com modelo vivo (Magalhães, 2021). No período pandêmico, era esperado que as pessoas buscassem mais vivências virtuais, porém, apostas como a realidade virtual e o metaverso não se concretizaram, nem a “experiência da Internet” foi alterada como esperado (Stollenmayer, 2023)^{elxxxvi}. Ao contrário, “as pessoas queriam mesmo mais realidade, tipo sentar no sofá e jogar videogame”, algo que existia antes, “mas tinha um valor diferente” (Stollenmayer, 2023). Nesse sentido, há uma demanda represada e a expectativa, diante da reabertura pós-pandemia, é a de **colher os frutos**, publicando trabalhos que foram desenvolvidos no período de isolamento (Silva, 2023) (Shiro, 2023) e reencontrando o público em feiras e eventos (Lacerda, 2021).

Acredita-se que **a ficção e arte serão valorizadas**. Nessa perspectiva, a ficção tem potencial de tornar-se um espaço de reflexão para mudanças, canalizando os sonhos e sintetizando soluções:

A ficção, como o quadrinho, é uma maneira de cada um de nós canalizar os sonhos, como a sociedade converge em vários desejos, ainda mais num momento como esse. [...] A arte, a ficção, a narrativa, o contar histórias, especialmente durante um momento de crise, é jogar ideias numa fogueira para a gente ir tirando dali coisas novas (Werchter, 2021).

Além disso, é previsto um **período de conflitos e disputas**, em face ao desmonte de estruturas sociais ocorrido no Brasil durante a pandemia. Nesse sentido, acredita-se na redescoberta do potencial expressivo por parte das pessoas ante a precarização ocorrida na qualidade de vida (Werchter, 2021).

7 Considerações finais

Encerrado o tempo disponível para a investigação proposta, novas questões ganham forma e a pesquisa aponta para diferentes desdobramentos a partir dos achados e contributos sintetizados no percurso.

Termos para os objetos digitais ilustrados e sua visibilidade na Internet

No início da pesquisa, havia a expectativa de encontrarmos um termo mais adequado para se referir aos objetos digitais que misturam animação, quadrinhos e videogame em apps ou sites especiais. Algo mais específico que *visual stories* e *interactive stories*. Uma nomenclatura que aludisse à proposta *misturada* do objeto sem generalizá-la meramente sob o conceito de *videogame*, nem restringi-la aos quadrinhos, enquanto *quadrinhos interativos*. A escuta de realizadores das três áreas (capítulo 2, item 2.1.4) demonstrou que não há consenso sobre um termo geral mais adequado, pois depende do *tipo* de mistura proposta na obra digital. Tampouco houve um termo que se impôs pela força do uso cotidiano, que fosse popularizado na circulação dos objetos e adotado pela audiência ou por setores do mercado para se referir a este tipo de trabalho.

Assim, pelo viés produtivo, não houve, portanto, nestes quatro anos de investigação, a consolidação de um *nome de produto*. Decorre desse fato, a inexistência de uma *prateleira* específica onde os objetos poderão ser encontrados pelos leitores. Os espaços para encontrá-los na Internet são, ao mesmo tempo, restritos (específicos), e, ao contrário, muito abrangentes. No primeiro caso, estão os *sites* especiais do jornalismo online que envolvem ilustração. Seus links podem estar escondidos nos meandros dos jornais online, longe da primeira página, com acesso somente a assinantes. São exemplos desta categoria, discutidos na tese: *How Bruce Lee and street fighting in Hong Kong helped create MMA* (capítulo 1, misturando ilustração, animação, infografia e interatividade), *Quarantine Soundscapes* (capítulo 4, animação interativa), *No más niñas invisibles* (ilustração interativa) e *Illegaal met vrienden* (capítulo 6, animação interativa). Outro nicho restrito é o repositório *Itch.io*. Segundo a percepção obtida junto aos realizadores,

esta plataforma, que provê distribuição direta de objetos digitais dos autores para a audiência, seria um espaço digital análogo a circulação de fanzines e mini comics na cultura material dos quadrinhos, ou aos festivais de curta metragem no meio da animação, onde são lançados ensaios de projetos maiores em andamento e realizadores iniciantes dão os primeiros passos. A plataforma não restringe o *upload* apenas a videogames, recebendo contribuições de quaisquer experiências interativas. Entretanto, espaços como esse circulam entre *iniciados*, e são desconhecidos do público geral. Em sentido oposto, as lojas virtuais são extremamente populares, caminho conhecido por qualquer usuário de smartphone que precise *baixar* um aplicativo. Porém, distribuem toda a sorte de apps, o que dificulta a visibilidade de objetos ilustrados sem um referencial textual de busca específico, como o nome do produto, autor ou instituição realizadora. Dessa forma, os objetos digitais ilustrados estão muito perto do público geral (na palma da mão, dada a onipresença democrática do smartphone), porém, este dificilmente vai enxergá-los sem estar informado sobre os mesmos, demandando esforço pessoal de garimpá-los sob camadas de outros produtos digitais.

Porém, se não há *um* termo que unifique os objetos, foram levantados *vários* termos possíveis. Uma forma de compreender os objetos é situá-los, antes de qualquer categorização extra, enquanto *experiências interativas ilustradas*. Todos os objetos discutidos na tese, afinal, são, em algum grau, propostas de experiências interativas que se apoiam na ilustração para narrativas visuais. Em seguida, compreendido nesse conjunto, estão experiências interativas que utilizam formatos específicos do trabalho com ilustração, como animação, quadrinhos e videogame. Assim, um *quadrinho-interativo* é um tipo, entre vários *tipos*, de *experiência interativa*.

Dessa forma, as nomeações acomodam diferentes misturas contidas nas experiências interativas, respeitando um grau de independência entre os formatos (sua diferenciação, não sua definição). Um caminho possível é utilizar diferentes conjunções de termos reconhecíveis agregados ao conceito de “interativo” ou “jogo” (game). Alguns exemplos seriam *quadrinhos-interativos*, *quadrinhos-jogo* (ou *quadrinhos-game*), *animação-interativa*, *animação-jogo*, *ilustração-interativa* etc. Além disso, propostas poderão ocorrer na interseção desses novos conjuntos, como um *quadrinho-animado-interativo*. Nesse sentido, acredito que a proposta mais adequada é a que considera a conjunção de termos de modo amplo e flexível,

de acordo com a aplicação das misturas de formato no projeto e de sua experiência (funcionamento junto ao leitor). Assume-se, dessa forma, o caráter *não convencional*, excepcional, do objeto de estudo, uma prática ainda minoritária entre as produções do campo, não sendo coerente com este dado, propor uma taxonomia estanque para um cenário ainda em transformação, com sobreposições de propostas e ausência de contornos nítidos. A principal vantagem é deixar entreaberto o surgimento de produtos futuros, ainda não imaginados, evitando limitar seu desenvolvimento ou cristalizar as misturas em definições categóricas. Por fim, o termo geral *objeto digital ilustrado* também pode ser utilizado para se referir aos objetos sem impor a eles uma especialização antecipada.

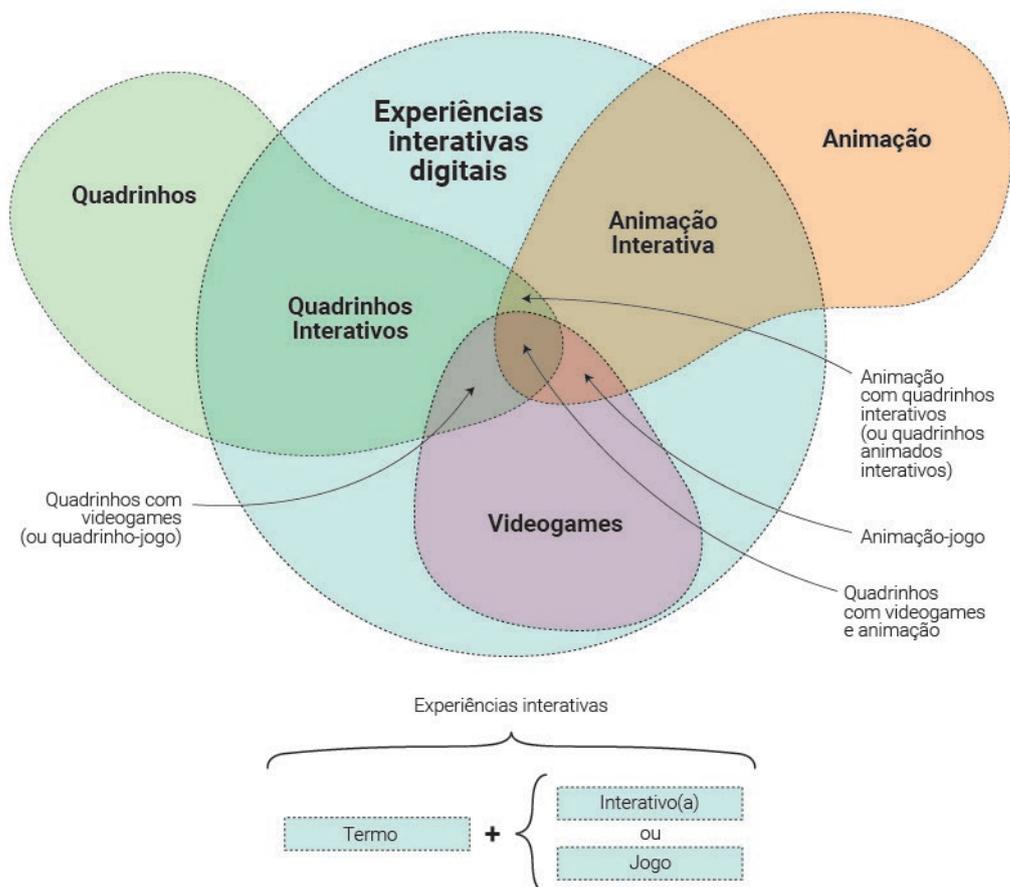


Figura 93 – Resumo gráfico de nomeações possíveis e flexíveis. Gráfico do autor.

Ilustração como antessala dos objetos ilustrados, grande área comum

A reflexão durante a tese, pelo contato com áreas diferentes do campo, reforçou a percepção de que podemos compreender trabalhos com animação, quadrinhos e videogame sob o parentesco de uma grande área de trabalho *ilustrado*. Certamente, nem todo ilustrador é também um quadrinista, um animador ou um

game artist. Porém, todo quadrinista, animador e *game artist* é potencialmente um ilustrador. Mais especificamente, o trabalho de *concept art* é um vetor de ligação que coloca a ilustração na base de projetos mais complexos em narrativas ilustradas, como videogame ou animação. Reconhecer os problemas compartilhados, a confluência de repertórios e as trocas que ocorrem nas influências cruzadas e mútuas entre as áreas, que possuem na ilustração um chão comum, é, a meu ver, fundamental para a discussão de objetos digitais ilustrados. No meio digital, as sobreposições desses repertórios confluem com facilidade, sem as limitações do suporte como na cultura material: um quadrinho digital *pode* ser animado, uma animação na Internet *pode* conter um *mini game* entre uma cena e outra etc. Ainda que essas produções misturadas sejam vistas como “exceções” nos trabalhos autorais e nas indústrias criativas, como apontou o campo. Até o momento de conclusão da tese, a popularização massiva de um exemplo dessas misturas não aconteceu.

Videogame se sobressai nas misturas

Na reflexão sobre as *misturas*, não podemos esquecer que os videogames são inerentemente interativos. Desse modo, não surpreende a inexistência de um produto, entre os achados na pesquisa, que se anuncia como um *videogame-interativo*, por exemplo. Em raciocínio análogo ao que fizemos sobre o trabalho de ilustração: se todo videogame é interativo, nem todo objeto interativo é videogame. Porém, a meu ver, muitas instâncias interativas utilizadas nos objetos interativos - em quadrinhos interativos, por exemplo -, são inspiradas no repertório de videogames. Nesse sentido, como disse um entrevistado, na mistura do repertório de ilustração, animação e quadrinhos em objetos interativos, tudo *parece* caminhar em direção ao videogame, como categoria genérica e ampla capaz de abarcar interseções com as demais. Ainda que a premissa nem sempre se revele verdadeira, a impressão pode responder pela prevalência da associação do tema de pesquisa a uma ideia generalista de game.

Videogame e quadrinhos, a mistura mais comum

Talvez por isso, a mistura mais prevalente encontrada durante a pesquisa foi aquela entre quadrinhos e videogame. O tipo de objeto mais encontrado nas buscas sistemáticas foi o dos *quadrinhos-interativos* (Apêndice E), o que aponta para uma

influência dos videogames nos quadrinhos digitais interativos (que não são os *webcomics* ou *webtoons*; publicação de imagens estáticas online). São alguns exemplos: *La Decision de Adela*, *Buck Bradley: Comic Adventure*, *5 dias com Tony Bumbum*, *Web of Deceit*, *Kitty Letter*, *Stilstand*, *XKCD: Escape Speed*, *L'Immeuble*, *The Many Pieces of Mr. Coe* (listados no Apêndice E).

Animação está implícita, menos evidente nas misturas

Vale observar também a percepção de que a animação se dilui nas misturas sem que o termo *animação* apareça com protagonismo na nomeação dos produtos. A meu ver, isso ocorre porque, nos videogames, o uso de animação está presente na maioria dos projetos. Ainda que existam videogames baseados em textos ou sem animação, estes são uma exceção hoje. Por isso, *animação* e *interatividade* se tornam pressupostos associados ao conceito de videogames. Outro ponto que potencialmente diminui a percepção de presença da animação nas misturas discutidas está no uso de animações curtas, com menos impacto nas narrativas, como os GIF animados misturados a ilustrações e quadrinhos digitais. A experiência tradicional da animação, a de assistir um trecho de filme animado que constrói sentido por si só, que demanda atenção da audiência pelo tempo necessário de sua duração, foi menos encontrada nos objetos que discutimos.

Ilustração misturada a animação, jogos e interatividade

Entre trabalhos envolvendo ilustração interativa, encontramos recorrências nas interfaces, como o uso de rolagem sincronizada com movimentação sobre a ilustração, destacando trechos dos desenhos em relação ao texto, de forma a favorecer a leitura pouco a pouco, no espaço limitado das telas. Isso foi notado em trabalhos produzidos por empresas jornalísticas ou por instituições com fins socioeducativos. São exemplos: *Creative Coping*, *Pieces of a president*, *China LGBT Feature*, *Life after Covid*, *Cuerpo de mujer, medicina de hombre* e *Kadir Nelson's "Say Their Names"*.

Em alguns casos, as ilustrações envolvem uso de animação, mas sem necessidade de assistir, funcionando principalmente como ilustrações que se movem no mesmo lugar. São exemplos: *La Travesía de Elena - #DeLaDepresiónSeSale*, *Quels sont les risques associés à vos activités?*, *The Bestiary: Russia's 10 epic monsters*.

Há situações em que a ilustração está associada a instâncias interativas, demandando engajamento resolutório, jogável ou exploratório para revelar informações. São exemplos desse caso: *Veste a Gabo: Especial multimedia El Legado de Gabo*, *Racist monuments reimagined*, *Short Trip*, e *Illustrations of the Natural Orders of Plants*, *De las maquinitas a los grandes estádios*, *Crimenes Ilustrados* e *Google: Quick, Draw!*.

Os trabalhos mencionados encontram-se referenciados no Apêndice E. Acredito que as estratégias de design demonstradas pelas interfaces dos objetos podem ser aprendidas, ensinadas e aplicadas a outros contextos, de outras ordens narrativas, com objetivos variados.

Termo ou título em descompasso com experiência de funcionamento

Em geral, foi observado que o campo utiliza os termos na nomeação de produtos sem muita preocupação com as experiências encontradas na sua fruição. Assim, há trabalhos que se apresentam apontando para uma mistura, mas, na prática, podem oferecer funcionamento distinto do esperado. Exemplos discutidos na tese foram *Celebrating Marie Tharp* (no capítulo 3) e *Web of Deceit* (no capítulo 4). O primeiro, anunciado como *animação interativa*, apresenta narrativa ilustrada que depende menos da animação que da articulação texto-imagem (como em livros ilustrados). Além disso, sua experiência interativa é permeada por *mini games*, embora a ideia de jogo não esteja evidente a priori. O segundo exemplo apresenta-se como *quadrinhos interativos*, porém funciona mais próximo de uma animação interativa, com instâncias pontuais que remetem ao videogame. Em parte, o descompasso da nomeação atribuída não vem dos realizadores, mas de outros atores envolvidos na dinâmica de divulgação e circulação dos trabalhos, onde rótulos imprecisos são aplicados por reportagens e lojas virtuais.

Nesse sentido, falar em *misturas* ainda gera confusão. Como apontado por um entrevistado, torna difícil até a tangibilidade dos objetos, que podem restar invisíveis a uma audiência em potencial. Como falsos cognatos, provocam um ruído na conversa, estorvando-a. Videogames ainda são lançados com o apelo de oferecerem uma mistura com quadrinhos. Entretanto, em muitos casos, apenas utilizam repertório iconográfico associado aos quadrinhos, como balões de fala, onomatopeias em tipografias estilizadas e requadros, sem oferecer de fato, uma experiência de leitura associada ao prazer de se ler quadrinhos. Ou seja, não contém

trechos que dão liberdade de circulação ao leitor durante a leitura das imagens, com articulação solidária dos desenhos diagramados em um espaço contínuo. Funcionam como jogos convencionais.

O mesmo se pode observar em animações que utilizam elementos estéticos associados aos quadrinhos e aos videogames, aplicando-os em seu acabamento gráfico e plástico, mas cuja experiência de fruição não se distancia daquela de assistir a um desenho animado convencional.

Apontar o descompasso não significa avaliar negativamente o trabalho dos realizadores, uma vez que os objetos manifestam algo das misturas divulgadas e, como exposto pelo campo, esta discussão não está nos objetivos de quem cria. Entretanto, da mesma forma que a tese busca evitar impor uma categorização rígida às misturas, há o esforço, em outro sentido, para evitar o discurso em que *tudo é a mesma coisa*. A meu ver, *diferenciar*, sem categoricamente delimitar, é importante para a compreensão e mapeamento *do que é possível ser realizado* neste tipo de trabalho, além de *contribuir para a visibilidade* dos objetos, sendo favorável algum grau de paridade ou consenso entre nomeação e funcionamento.

Diferenciando os tipos de mistura para a compreensão dos objetos

O que consideramos mistura de formatos nos objetos, portanto, adveio da observância de trechos que, em algum momento da experiência, modificam a forma de aquisição e acesso do conteúdo narrativo por parte do leitor. Oferecem momentos para *assistir* uma sequência audiovisual animada, para *ler livremente* um bloco de quadrinhos, ou construir sentido pela interatividade em um universo ficcional com regras próprias, *jogando* nele.

Contributo: modelos para compreensão de objetos

Assim, a tese oferece modelos para discutir os objetos. O primeiro e principal deles, discutido no quarto capítulo (Item 4.6.5), é o modelo para compreensão da *mistura* entre animação, quadrinhos e videogame em objetos digitais ilustrados.

O modelo permite aproximação e análise introdutória de objetos digitais ilustrados que misturam os formatos. Como visto no percurso reflexivo, há áreas de sobreposição entre características encontradas em videogame, quadrinhos e animação (capítulo 4). É importante considerar que os objetos comumente

organizam-se em módulos: seções ou capítulos de uma narrativa, fases de um jogo etc. Assim, podem encadear uma sequência de módulos que variam o formato de narrativa ilustrada entre um módulo e outro (Por exemplo: um videogame que apresenta uma fase em quadrinhos; ou quadrinhos interativos que têm um capítulo em formato de mini game). A troca de formato não causa estranhamento no meio digital, entre outros motivos, pela maneira como o conteúdo ilustrado em telas digitais, especialmente em smartphones, é absorvido *pouco a pouco*. Uma experiência distinta do manusear em páginas impressas, que permitem ver, de relance, parte do que foi lido e do que está por vir, deixando entrever uma noção da dimensão total do objeto ilustrado (discutido na dissertação de mestrado e brevemente no capítulo 2 desta tese). Portanto, o modelo aponta qualidades observáveis na experiência de cada formato (quadrinhos, animação e videogame) que permitem diferenciar a maneira que os módulos do objeto ilustrado funcionam: o *acesso* ao conteúdo ilustrado (a circulação do leitor pelas ilustrações); o modo como se dá a *aquisição* do conteúdo (a dinâmica da fruição para construção de sentido); a experiência do *temporal*; e o tipo de *organização* da interface (pelo tempo, pela diagramação ou pelas regras). Isso permite identificar quando um módulo está mais aparentado a quadrinhos, animação ou videogame.

A opção foi por um modelo que privilegiasse a clareza e a simplicidade, com poucos critérios relevantes, favorecendo a aproximação e discussão dos objetos (uma compreensão inicial). Dessa forma, o modelo discute a diferenciação encontrada nas misturas, mas respeita áreas de indefinição que merecem estudos posteriores. Articulações futuras por parte de realizadores, com soluções distintas nas junções entre quadrinhos, animação e videogame podem apresentar novas questões para o incremento do modelo. Um excesso de critérios tornaria sua aplicação difícil e aumentaria a possibilidade de atrito com o entendimento corrente da teoria em cada uma das áreas do trabalho ilustrado atravessadas pelo objeto, o que não era objetivo da pesquisa. Ao contrário, esperamos que o modelo proporcione um sistema aberto para analisar objetos digitais ilustrados, replicável, centrado no design, com articulação complementar a outras áreas e modelos de análise, para o estudo de outras dimensões do objeto.

Uma segunda contribuição é o modelo para compreensão de interatividade nos objetos (item 5.1.4). A ferramenta foi organizada pela síntese de modelos encontrados na revisão bibliográfica (capítulo 5). À teoria revisada, acrescentamos

contextos interativos necessários para discutir situações imprevistas encontradas nos objetos digitais ilustrados. Isso foi necessário porque os modelos revisados não foram pensados para discutir especificamente trabalhos ilustrados e, além disso, eram de um período anterior ao uso do smartphone. Assim, não contemplavam situações que encontramos na exploração dos objetos, como a interação com ilustrações e animações através do manuseio do suporte, que chamamos de interação *corporal/sensorial*. Além disso, há o uso de interatividade de forma a imbricá-la na construção de sentido das narrativas visuais, contexto, a meu ver, muito importante no que concerne o potencial dos objetos baseados em ilustração. Por isso, foi batizada de interação *significativa*. Este ponto, que estamos chamando de uso *significativo* da mistura entre interatividade e das ilustrações de forma a contribuir, pela síntese, aos sentidos do trabalho, merece aprofundamento posterior, que pretendemos discutir futuramente. Um exemplo de obra que utiliza esses dois tipos de interações, *corporal/sensorial* e *significativa*, é o videogame *Song of Bloom*, discutido no capítulo 5.

Os modelos podem ser usados em articulação com outros tipos de análise. Na tese, o modelo de Forlizzi & Battarbee (2004) orientou a discussão sobre experiências em potencial nos objetos (Item 5.2.3). Assim, a discussão dos objetos na tese baseou-se nos três modelos: compreensão das misturas; interatividade e experiências. Porém, acredito que as análises possam ser complementadas pelo estudo de outras dimensões do conteúdo ilustrado nos objetos, como aspectos políticos, semióticos, sociológicos etc., com desenvolvimento em outras áreas.

Nesse sentido, há espaço para o aprofundamento da análise da imagem nos objetos, por exemplo. Porém, a opção pelo enfoque adotado na pesquisa refletiu alguns fatores. O principal deles, a meu ver, é o espaço potencial de contribuição pelo campo do design, especialmente a discussão sobre a invisibilidade da estrutura e da interface em objetos digitais, por vezes deixada de lado pelo enfoque, mais comum, de analisar a imagem com menor ênfase no suporte. Assim, espera-se contribuir para a compreensão sobre o funcionamento de interfaces digitais nas quais as narrativas ilustradas serão lidas, jogadas, assistidas ou experienciadas, onde a interatividade e mistura de formatos pode vir imbricada nos sentidos das histórias, algo muito caro ao designer e ao ilustrador na concepção de seus trabalhos, uma vez que sua aplicação acrítica pode impactar o próprio potencial de fruição e experiência do conteúdo das obras em si.

Distanciamento da interface por ilustradores e designers

À medida em que o trabalho na Internet foi se especializando e a “ilusão do usuário” aumentando (discutido no item 3.4.1), realizadores sem letramento digital em programação, como a maioria dos designers e ilustradores hoje, perdem autonomia em relação à criação, controle e configuração da interface na qual suas obras serão experienciadas. O designer e ilustrador sem um grau de domínio de código se torna dependente de profissionais de programação para viabilizar seus projetos. Essa discussão também se conecta a achados do campo, onde realizadores entrevistados apontaram como empecilhos ao desenvolvimento de objetos digitais ilustrados (item 5.5) a ausência de conhecimentos em programação, a carência de softwares para ilustradores criarem objetos interativos com facilidade, e a dificuldade em financiar a montagem de equipes multidisciplinares de trabalho. O risco maior, a meu ver, ocorre quando espaços de interface que são oferecidos prontos, como páginas em redes sociais, tomados como estruturas fechadas, com parâmetros dados e inalteráveis, acomodando realizadores a desistir de interferir ou projetar experiências interativas próprias. Acredito que o fomento de uma postura mais experimental, autoral e diversa na realização de objetos ilustrados digitais passa pela diminuição dessa distância, mitigando a alienação ou *inconsciência* acerca das interfaces online hoje, combatendo a invisibilização desses processos e enxergando criticamente as opções e possibilidades embutidas no código das interfaces digitais nas quais o trabalho ilustrado é projetado.

Influência das redes sociais na Internet contemporânea

As redes sociais são polos de articulação para a divulgação e visibilidade de objetos ilustrados. Também foram percebidas pelos realizadores como principal fator na transformação da Internet nos últimos anos para quem desenvolve trabalhos ilustrados (item 3.4.2). Porém, devemos considerar fatores que podem atrapalhar o desenvolvimento de objetos ilustrados. A vivência da Internet hoje favorece e incentiva a produção *para* redes sociais, dentro de parâmetros sugeridos por elas, consumindo tempo e atenção de realizadores em potencial. É percebida como um ambiente onde há excesso de informações e competição agressiva por atenção, em que trabalhos do mundo inteiro podem ser comparados lado a lado superficialmente em uma mesma loja virtual. Além disso, os próprios leitores precisam ser seduzidos a navegar fora das redes, realizando cliques extras para

acessar um site ou baixar um app e ler um objeto ilustrado, sendo necessário superar a inércia de seguir *scrollando* em interfaces cujo design é projetado para prolongar seu uso contínuo.

Vantagens ao desenvolvimento em apps e sites

Considerando o cenário descrito anteriormente, o desenvolvimento de narrativas ilustradas em sites e apps dedicados especificamente à sua fruição potencialmente traz vantagens em relação à atenção da audiência. Por serem ambientes interativos com grau maior de autonomia, destacáveis ou ampliáveis ante o fluxo comum da Internet, podem promover uma leitura atenta das narrativas visuais, com mais imersão e menos interrupções que o trabalho que circula acoplado a outros ambientes, como as linhas do tempo de redes sociais ou nichos noticiosos de jornais online. Houve percepções, que apontaram nessa direção, já observadas na pesquisa de campo do mestrado (Mitchell, 2018), quando ilustradores comentavam que o trabalho em vídeo ganhava força na produção para *smartphone* pela possibilidade de a audiência optar pela visualização em tela cheia, concentrando atenção com maior intensidade às narrativas. Mais estudos seriam necessários para aprofundar esse pressuposto.

Diálogos possíveis com a TV 3.0, projeto de TV aberta com Internet

É possível que o levantamento de dados e as reflexões produzidas na tese se conectem com discussões futuras, como a inserção de experiências interativas e objetos ilustrados na TV 3.0, que o governo brasileiro pretende implementar a partir de 2025 (Agência Câmara de Notícias, 2023). O projeto prevê a reorganização da experiência televisiva, ampliando as possibilidades da TV aberta por sua integração com a Internet. O novo padrão tecnológico terá navegação interativa, e os canais apresentarão conteúdos via aplicativos, com maior escolha dos espectadores acerca da programação, incluindo acesso a conteúdo interativo, como serviços e jogos (MCom, 2024) (Agência Brasil, 2024).

Arquivamento e preservação de objetos digitais

Mesmo durante o breve período da pesquisa, alguns trabalhos que foram catalogados no início do percurso se tornaram inacessíveis, com links quebrados. A questão do arquivamento e preservação é, portanto, apontada por teóricos da Internet e de homepages, por exemplo Lialina (2018), como merecedora de atenção.

Faz-se necessário refletir sobre a manutenção de registros de objetos digitais ilustrados para estudo posterior.

Entendimento não evolucionista de tecnologias e formatos ilustrados

Ao evitar hierarquizar as variantes no trabalho ilustrado e suas articulações com a tecnologia, podemos abrir espaço, como realizadores ou educadores, para promover a criação envolvendo quadrinhos, animação e videogame em mídias digitais de forma a refletir quando um formato é mais adequado ao contexto ou projeto proposto pela obra. Assim, uma história em quadrinhos não é algo menos evoluído que uma animação e esta, por sua vez, tampouco está numa escala evolutiva anterior ao videogame. E todos esses não estão em atraso em relação a um quadrinho interativo. É importante o questionamento de quando e porque utilizar um ou outro. O mesmo vale para a aplicação da interatividade. Ao contrário, podemos nos perguntar: Que histórias terão maior potencial, se contadas em quadrinhos? E que histórias seriam mais interessantes de serem experimentadas através de uma instância interativa jogável? Quais narrativas vamos animar, para potencializar uma experiência que funciona melhor enquanto animação? Dessa forma, compreendendo suas qualidades em potencial, sem uma distinção hierárquica, o extenso repertório dos formatos ilustrados e de recursos interativos se torna um manual de referências que poderá inspirar produções mais significativas em mídias digitais.

Aspectos antropológicos e práticas do desenho

Muitos dados obtidos na pesquisa de campo, que nos auxiliaram na reflexão sobre o objetivo geral da pesquisa, mas que não puderam ser discutidos a fundo na tese, poderão ser trabalhados futuramente em artigos ou novas investigações. Esse conjunto de informações reúne, principalmente, aspectos antropológicos ligados à produção dos objetos digitais ilustrados (capítulo 6). São questões ligadas ao processo criativo e à organização do trabalho; a percepção acerca do contexto produtivo para a circulação de objetos digitais ilustrados numa sociedade de consumo globalizada; as tendências na ilustração hoje; as tensões na cultura visual entre estilos comerciais que circulam com influência no mainstream e a possibilidade de estilos variados: autorais, regionais, experimentais; e, por fim, como podemos entender a ideia de um desenho brasileiro. Além disso, colhemos a

visão do campo sobre práticas do desenho e aspectos importantes na formação de ilustradores e designers, como as experiências que consideraram significativas para melhorar sua compreensão como realizadores, a percepção sobre o desenho com ferramentas digitais em comparação com as analógicas, e as qualidades que o desenho feito à mão pode aportar à criação digital.

Interação e abertura entre realizadores levou à mescla de formatos

É relevante a informação, nos relatos do campo, de que muitos projetos que consideramos *misturados* não foram iniciados com a intenção de misturar ilustração, quadrinhos, animação e videogame. Adquiriram seu formato final devido a interação interdisciplinar entre os envolvidos no processo criativo, com atitude aberta a experimentação (item 5.6).

Subversão das ferramentas

O uso acrítico de ferramentas digitais de desenho foi considerado problemático junto ao campo. Isso ocorre quando desenhamos sem consciência das camadas de mediação extras interpostas entre a expressão (visão e gesto do ilustrador) e as ilustrações (itens 6.4.1 e 6.4.2). Nesse sentido, o incentivo ao uso experimental das ferramentas digitais, seja no design, seja no desenho, é benéfico. Isso envolve aprender a modificar as configurações, interferir no default do software, descobrir usos inesperados e não planejados para o mesmo. É necessário aos designers e ilustradores se apropriarem de ferramentas digitais, e não o contrário. A reflexão sobre a elaboração de um elenco de ferramentas de acesso livre e gratuito para desenho e design de quadrinhos, videogames e animação (Apêndice F) também pode merecer desdobramentos, especialmente em discussões que considerem o contexto do ensino público e da divulgação pública (oficinas, por exemplo), dispensando a dependência do software proprietário.

Desenho feito à mão em conjunto como o desenho digital

A gestualidade e manualidade do desenho está presente nos objetos digitais ilustrados. Sua qualidade principal, na visão dos realizadores, foi aportar um grau de imprecisão e imperfeição ao desenho nas telas digitais, onde o erro é entendido como algo favorável, oportunidade para a aparição do surpreendente e do inesperado nas narrativas ilustradas. O feito à mão também foi associado ao conforto do toque humano, a sensação de calidez que aproxima o leitor e o

realizador nos rastros de sua presença nas ilustrações. No contexto do trabalho em mídias digitais, a meu ver, a inclusão do repertório gráfico e plástico do desenho analógico traz vantagens ao enriquecer obras realizadas em tecnologias contemporâneas. Como dito por uma entrevistada, a releitura de uma técnica ou abordagem considerada antiga não necessariamente precisa estar atrelado a uma visão nostálgica ou retrô e, muito provavelmente, produzirá um efeito novo, pelo encontro de repertórios e técnicas em um novo contexto. Em outro sentido, considerando um cenário futuro onde a prevalência de imagens com teor fotográfico desponta como tendência (como os estilos *cinemáticos*, priorizados pelas imagens geradas em inteligência artificial), a integração digital-analógico, com um *retorno* do feito à mão no desenho e design digital contemporâneo, poderá estar entre os recursos para a relevância do trabalho de ilustração, com percepção de frescor junto a um público cansado de mesmos tipos de imagem.

Objetos ilustrados enquanto projetos de produtos: design de interface

O objeto, enquanto produto digital distribuído em app ou site, não possui uma forma única, padronizada e consolidada. Nas interfaces estudadas, há muitas soluções diferentes para as misturas. Assim, em projetos que contemplam quadrinhos interativos em aplicativos, por exemplo, os realizadores podem solucionar as questões na interface de maneira diferente, e não foi identificada uma convenção estabelecida a partir da qual criam-se histórias novas, mantendo-se uma estrutura comum na base.

Entretanto, no design de sites a pesquisa documental encontrou objetos que se apóiam em estratégias similares e que podem apontar para convenções, especialmente nos quadrinhos interativos e nas animações interativas da ilustração jornalística. Na animação interativa, são exemplos *Quarantine soundscapes* (2020) e *Illegaal met vrienden* (2020). Ambos são produtos jornalísticos e possuem uma organização geral de interface similar, envolvendo animação em que a interatividade é aplicada para dosar a experiência de leitura da audiência. Isso permite combinar conteúdo audiovisual que precisa ser *assistido* (as animações), com conteúdo gráfico-textual para *leitura* (diagramação texto-ilustração). O primeiro avança no próprio tempo (o tempo do realizador), e o segundo no tempo do leitor, que pode demorar-se até decidir quando avançar para a próxima sequência. Nos quadrinhos interativos, há um tipo de estruturação se repete nos

objetos coletados, que se apoia no uso da rolagem vertical em site para desenvolver sua narrativa perante o leitor, sincronizando os movimentos de rolagem com a transição entre desenhos, textos, requadros e cenários. Os exemplos encontrados são produções jornalísticas: *I'm Terrified: What it's like as a woman locked up in a men's prison*, de 2020, *How to replace the sky*, de 2022, e *O Futuro do Sexo*, de 2020 (Apêndice E). Por outro lado, também encontramos exemplos de quadrinhos interativos que optaram por promover a leitura horizontal, ainda que com menos semelhanças entre as estruturas de suas interfaces: *Phallaina*, *My son, the stranger* e *Everybody* (Apêndice E). Mais estudos seriam necessários para investigar outros exemplos dessas semelhanças que possam apontar para a consolidação de padrões no corpo de objetos levantados pela pesquisa documental.

Desconvencionar, despadronizar

Nas conversas com os realizadores, houve a percepção de que, na cultura visual, há tendências a homogeneização nos estilos de desenho e temáticas dos objetos ilustrados, onde a Internet favorece a criação de polos em torno daquilo que já possui um público maior e estabelecido. Nesse sentido, a aversão ao risco econômico na viabilização dos projetos exerce pressão pela adequação dos objetos a formatos, estilos e temáticas com características reconhecíveis por esse público de consumidores e fãs. Apesar disso, há inúmeras tendências diversas, com menor visibilidade, buscando desenvolver estilos e temáticas distintas. O apoio de políticas de fomento à cultura foi considerado fundamental à viabilização de trabalhos autorais ou que não se adequam às convenções comerciais.

Por outro lado, como mencionado anteriormente, o design de apps nos objetos ilustrados não apresenta standards consolidados, até mesmo pela facilidade que o fluxo de trabalho digital permite aos realizadores recombinarem trechos de quadrinhos, animação e games em obras inteligíveis para o espectador acostumado aos modos de fruição e ao repertório de cada formato *ilustrado*. Assim, podemos nos perguntar até que ponto o processo de digitalização da cultura propicia a possibilidade de *desconvencionar* ou *despadronizar* produtos, ainda que os sistemas de distribuição mais conhecidos sejam controlados por poucas multinacionais, como a *Apple* e o *Google* no caso de lojas de apps.

Desenho brasileiro

Foi interessante escutar o campo sobre as possibilidades para um desenho brasileiro que ganhe o mundo em objetos ilustrados (Capítulo 6, item 6.4.1). Entendemos, a partir das percepções colhidas nas entrevistas, que o desenho brasileiro é múltiplo, com potencial para acolher uma diversidade de visões nas escolhas temáticas e estilísticas dos realizadores de narrativas visuais brasileiras, sejam eles quadrinistas, animadores ou designers de videogames. Assim, não há consenso acerca de uma marca ou um estilo que unifique os objetos ilustrados brasileiros. Porém, algumas características foram consideradas marcantes na produção nacional: o humor e o uso de soluções não convencionais ou *próprias* do ponto de vista técnico, de modo a superar limitações materiais ou formativas nos processos criativos.

Objetos ilustrados enquanto bens culturais

Nesse sentido, a meu ver, é importante enxergarmos os objetos ilustrados também como bens culturais, que potencialmente carregam uma visão de mundo em suas narrativas, espaço para espelhar nossa cultura e refletir sobre a nossa sociedade. Corroboro, assim, com a visão de uma entrevistada, que entende a ficção e a arte como um espaço para trabalharmos os sonhos e sintetizar propostas de soluções e transformações possíveis.

Estourando



É COMO TENTAR CARREGAR ÁGUA COM AS MÃOS.



Mitchell

@JANELAACESA - VINICIUS MITCHELL

P10 7-7-2023

8

Referências bibliográficas

3 BOOKS WITH NEIL PASRICHA: Chapter 87: Jason Shiga on perilous puzzles and precarious paths. Entrevistado: Jason Shiga. Entrevistador: Neil Pasricha. [s.l.] 3 Books, 20 set. 2021. Podcast. Disponível em: <https://podcasts.apple.com/mx/podcast/chapter-87-jason-shiga-on-perilous-puzzles-and/id1364507626?i=1000536083244>. Acesso em: 21 nov. 2023.

ADOBE. Homepage da empresa Adobe. San Jose, 2023. Disponível em: <https://help.adobe.com/>. Acesso em 15 abr. 2022.

AGÊNCIA BRASIL. TV 3.0 viabilizará serviços por meio de canais abertos. **Agência Brasil**. Online, 2024. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2024-04/tv-30-viabilizara-servicos-por-meio-de-canais-abertos>. Acesso em: 23 abr. 2024.

AGÊNCIA CÂMARA DE NOTÍCIAS. TV 3.0, conhecida como a TV do futuro, deve ser implementada a partir de 2025, dizem debatedores. **Agência Câmara de Notícias/Câmara dos Deputados**. Brasília, 2023. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/noticias/1022856-tv-3-0-conhecida-como-a-tv-do-futuro-deve-ser-implementada-a-partir-de-2025-dizem-debatedores/>. Acesso em: 23 abr. 2024.

ANASTASSAKIS, Z. El diseño brasileño a través del espejo: Lina Bo Bardi, Aloisio Magalhães y la cuestión de la contextualización cultural en la historiografía del diseño en Brasil. **Anales del Instituto de Arte Americano e Investigaciones Estéticas “Mario J. Buschiazzo”**, v. 43, n. 1, p. 81–93, 2015.

ANCINE. **Instrução normativa nº 23, de 2004**. Agência Nacional do Cinema. Homepage institucional, 2004. Disponível em: <https://antigo.ancine.gov.br/pt-br/node/5016>. Acesso em 11 fev. 2024.

ANTUNES, S. **Contributo para uma História do Gif Animado. Entre a Ilustração e a Animação**. CONFIA 2020: 8th International Conference on Illustration & Animation. **Anais...** In: CONFIA 2020. Barcelos, Portugal: Instituto Politécnico do Cávado e do Ave, 2020.

ARRANZ, Adolfo. Entrevista concedida a Vinicius Mitchell. Teleconferência entre Rio de Janeiro e Hong Kong em 20 dez. 2021.

ASSIS, É. G. **Aproximações entre letramento e tradução linguística na tradução de histórias em quadrinhos**. 2018. 323f. Tese (Doutorado em Estudos de Tradução) - Centro de Comunicação e Expressão, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2018.

AZEVEDO, EB. Patrimônio industrial no Brasil. **Revista Arq.Urb**, n.3, p. 11–22, 2010. Disponível em: <https://revistaarqurb.com.br/arqurb/article/view/114>. Acesso em 15 jun. 2023.

BACKE, H.-J. Game-comics and comic-games: Against the concept of hybrids. In: RAUSCHER et al (Ed.). **Comics and Videogames**. Routledge, 2020. p. 60–83.

BAFTA. Homepage institucional do prêmio British Academy Games Awards. Seção Mobile Game 2019. Disponível em: <https://www.bafta.org/games/awards/mobile-game-2019>. Acesso em: 20 jul. 2023.

BAHIA, A. B. Art Flash Games: Crônica de uma morte anunciada. **Tropos: Comunicação, Sociedade e Cultura**, v. 10, nº 2, 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufac.br/index.php/tropos/article/view/4981>. Acesso em 18 abr. 2024.

BARROS, E. **HQ franco-brasileira celebra o legado do 14 de Julho**. Jornal do Commercio. Recife, 2019. Disponível em: <https://jc.ne10.uol.com.br/canal/cultura/literatura/noticia/2019/07/14/hq-franco-brasileira-celebra-o-legado-do-14-de-julho-383258.php>. Acesso em 7 jan. 2024.

BATCHELOR, J. Ken Wong: “Gaming's remit is up for us to challenge”. **GamesIndustry.biz**. Richmond, 2017. Seção Features. Disponível em: <https://www.gamesindustry.biz/ken-wong-gamings-remit-is-up-for-us-to-challenge>. Acesso em 9 mar. 2023.

BAYRAK, Aslihan Tece. Compassionate game design: A holistic perspective for a player-centric game design paradigm for games4health. **International Journal on Advances in Intelligent Systems**, 13, nº 1, p. 1–18, 2020.

BENDAZZI, G. **Animation: A World History: Volume I: Foundations - The Golden Age**. Nova York: Taylor & Francis, 2015.

BENJAMIN, W. Experiência e pobreza. In: **Magia e técnica, arte e política**. São Paulo: Brasiliense, p. 115-119, 1933/1993.

BIENAL DE ILUSTRACIÓN. Homepage institucional da bienal de ilustração. Cidade do México, 2022. Disponível em: <https://bienaldeilustracion.com/>, acesso em 13 abr. 2022.

BLACK, S. Fibs and fripperies: references to the real in digital illustration. **Journal of Illustration**, v. 6, n. 2, p. 289–304, 2019.

BONDÍA, J. L. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. **Revista brasileira de educação**, n. 19, p. 20–28, 2002.

BONSIEPE, G. **Do material ao digital**. Florianópolis: FIESC/IEL, 1997.

BOULOS, D. N. Abstraction and Stylized Design in 3D Animated Films: Extrapolation of 2D Animation Design. In: LEE, N. (Ed.). **Encyclopedia of**

Computer Graphics and Games. Cham: Springer International Publishing, 2016. p. 1–11.

BOŠKOVIĆ, I.; JOKANOVIĆ, M. Cartoon Translation: Representation for the Other. **International Journal of Translation**, v. 30, n. 2, 2018.

BRANCH, John. Snow Fall: The Avalanche at Tunnel Creek. **The New York Times**. Nova York, 20 dez. 2012. Disponível em: <https://www.nytimes.com/projects/2012/snow-fall/index.html#/?part=tunnel-creek>. Acesso em 30 ago. 2023.

BROWN, S. **A brief history of graphics.** Documentário escrito e dirigido por Stuart Brown. Canal Ahoy, Youtube, 2015. 1 vídeo (44min. 26seg.). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=QyiyWUrHsFc>. Acesso em 11 jan. 2024.

CAFAGGI, Luciana. Entrevista concedida a Vinicius Mitchell. Aplicativo de troca de mensagens entre Rio de Janeiro e Belo Horizonte, entre 5 de maio de 2021 e 17 de novembro de 2021.

CAMARGO, Mário; GORDINHO, Margarida Cintra. **Gráfica: arte e indústria no Brasil: 180 anos de história.** Bandeirante SA Gráfica e Editora, 2003.

CAIRNS, Brian. **The Value of the Handmade in a Digital World.** In: Confia 2020: 8th International Conference on Illustration and Animation, 23-24 October. Instituto Politécnico do Cávado e do Ave, Barcelos, Portugal, pp. 29-46.

CARO-ALVARO, S.; GARCIA-LOPEZ, E.; BRUN-GUAJARDO, A.; GARCIA-CABOT, A.; MAVRI, A. Gesture-Based Interactions: Integrating Accelerometer and Gyroscope Sensors in the Use of Mobile Apps. **Sensors**, v. 24, n° 3, 2024.

CASTRO, Javi de. Entrevista concedida a Vinicius Mitchell. Teleconferência entre Rio de Janeiro e Gijón, em 9 ago. 2021.

_____. **The Eyes.** Webcomic. Homepage do autor. 2019. Disponível em: <https://www.javidecastro.com/theeyes>. Acesso em: 5 set. 2023.

_____. **Everybody.** Webcomic. Homepage do autor. 16 mai. 2013. Disponível em: <http://everybodycomic.blogspot.com/>. Acesso em: 5 set. 2023.

_____. **Open 24h.** Webcomic. Homepage do autor. 2011. Disponível em: <http://open24hourscomic.blogspot.com/>. Acesso em: 5 set. 2023.

CARNEIRO, M. C. DA S. R. **A metalinguagem em quadrinhos: estudo de Contre la Bande Dessinée de Jochen Gerner.** Tese (Doutorado em Ciência da Literatura/Teoria Literária). Faculdade de Letras, Universidade Federal do Rio de Janeiro, UFRJ. Rio de Janeiro, 2015.

CARROLL, Emily. **The Worthington.** História em quadrinhos interativa. Homepage da autora, 2018. Disponível em: <https://www.emcarroll.com/comics/worthington/>. Acesso em: 24 nov. 2023.

CARVALHO, A. P. DE. **Uma mão lava a outra: crowdfunding e novas formas de produzir quadrinhos no Brasil**. Tese (Doutorado em Sociologia) — Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2017.

CHEN, R. How oculus story studio created an immersive illustrated story. In: SIGGRAPH ASIA 2016 VR Showcase. Macao. **Anais...** Association for Computing Machinery, 2016.

CHANDLER, Daniel. **Technological or Media Determinism**. Notas de aula (lecture notes), curso de Media Theory, Aberystwyth University, País de Gales. 18 set. 1995. Disponível em: <http://www.aber.ac.uk/media/Documents/tecdet/tecdet.html>. Acesso em: 9 mar. 2024.

CIAC. Página institucional do Centro de Investigação em Artes e Comunicação da Universidade do Algarve. Faro, sem data. Disponível em: <https://ciac.pt/pt-2/marina-estela-graca>. Acesso em: 9 dez. 2023.

CELEBRATING MARIE THARP: experiência interativa ilustrada e animada. Desenvolvido pela empresa Google para a série Google Doodles. San Jose, 2022. Disponível em: <https://www.google.com/doodles/celebrating-marie-tharp>. Acesso em: 3 jul. 2023.

COHL, Emile (artista). In: LAMBIEK, comiclopedia. Amsterdã: Lambiek, 2023. Disponível em: https://www.lambiek.net/artists/c/cohl_emile.htm. Acesso em 6 dez. 2023.

COHN, Neil. **Who understands comics?: Questioning the universality of visual language comprehension**. Nova York: Bloomsbury publishing, 2020.

CONFINS DO UNIVERSO: **Confins do Universo 136 - Viva Flavio Colin!** Entrevistadores: Sidney Gusman, Samir Naliato, Marcelo Naranjo, Ivan Costa, Daniel Lopes e Rodrigo Rosa. Entrevistado: Flavio Colin Filho. São Paulo, Brasil: Universo HQ, 25 ago. 2021. 1h 50 min. Podcast. Disponível em: <https://universohq.com/podcast/confins-do-universo-136-viva-flavio-colin/>. Acesso em 2 fev. 2024.

CRARY, J. **Técnicas do observador: visão e modernidade no século XIX**. 1.ed. Rio de Janeiro: Contraponto, 1990.

_____. **Modernizing Vision**, 2006. In: BRAUDY, L e COHEN, M. (Org.). **Film Theory & Criticism**. Nova York, EUA. Oxford University Press, 2009. P. 206-215.

DANDARA. Videogame. Produção: Long Hat House. Publisher: Raw Fury. Belo Horizonte, 2018. Disponível em: <https://www.longhathouse.com/games/dandara/>. Acesso em 5 jan. 2024.

SENNA, M. G. S.; JUNIOR, N. G. G. Cinema de animação como linguagem. **Trama: indústria criativa em revista**, v. 3, n. 2, 2016.

- DERDYK, E. **Formas de pensar o desenho**. São Paulo: Panda Educação, 2020.
- DIJKSTRA, Lotte. Entrevista concedida a Vinicius Mitchell. Teleconferência entre Rio de Janeiro e Utrecht, 30 nov. 2021.
- DEVELOPER. Homepage institucional desenvolvida pela empresa Apple. Apresenta os premiados do Apple Design Awards de 2020. Disponível em: <https://developer.apple.com/design/awards/2020/>. Acesso em: 18 jun. 2023.
- _____. Behind the Design: Song of Bloom. Homepage institucional desenvolvida pela empresa Apple. Apresenta reportagem sobre o processo criativo do designer de videogames Philipp Stollenmayer, 2020. Disponível em: <https://developer.apple.com/news/?id=q9fq8jkq>. Acesso em: 18 jun. 2023.
- DOYLE, S.; GROVE, S. J.; SHERMAN, W. **The History of Illustration**. Nova York/Londres: Bloomsbury Publishing, 2019.
- DUBBERLY, H.; HAQUE, U.; PANGARO, P. What is interaction? Are there different types? **ACM Interactions**, n.16, p.69-75, 2009.
- ECO, U. **Como se faz uma tese**. 15.ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.
- EGUTI, Luciana. Entrevista concedida a Vinicius Mitchell. Teleconferência entre Rio de Janeiro e São Paulo. 11 dez. 2021.
- EL TIEMPO. **No más niñas invisibles**. Reportagem multimídia. Desenvolvido pelo jornal El Tiempo e pela Fundación Plan. Bogotá, 2020. <https://www.eltiempo.com/vida/mujeres/femicidio-maltrato-y-violencia-hacia-ninas-en-colombia-historias-543242>. Acesso em: 29 dez. 2023.
- EISNER, W. **Narrativas gráficas**. São Paulo: Devir, 2008.
- EISEN, Adrienne. **Six Sex Scenes**. Hiperficção. 1996. Disponível em: https://web.archive.org/web/20010618013704/http://www.apc.net/adrienne/six_sex_scenes/index.htm. Acesso em: 14 dez. 2023.
- EISENSTEIN, Sergei. **Eisenstein on Disney**. Edição: Jay Leyda. Tradução: Alan Upchurch. Calcutá: Seagull Books, 1986.
- EU NO COMANDO: Site interativo. Desenvolvido pelo site GloboEsporte.com. Roteiros: Mario Alberto e Mario Leite. Ilustrações: Mario Alberto. Design: Alexandre Lage. Desenvolvimento: Michel Lima. Rio de Janeiro, 2020. Disponível em: <https://interativos.globoesporte.globo.com/futebol/especial/eu-no-comando-2020>. Acesso em: 6 fev. 2024.
- ESPOSITO, N. **A Short and Simple Definition of What a Videogame Is**. In: DIGRA 2005: Changing Views: Worlds In Play, 2005 International Conference. Summit, San Francisco, EUA: 16 abr. 2005. Disponível em: <https://summit.sfu.ca/item/258>. Acesso em: 14 fev. 2022

FANTASMAGORIE (filme). In: THE INTERNET ARCHIVE. São Francisco: The Internet Archive, 2015. Disponível em: <https://archive.org/details/Fantasmagorie>. Acesso em 6 dez. 2023.

FELINE FOLLIES (filme). In: THE INTERNET ARCHIVE. São Francisco: The Internet Archive, 2008. Disponível em: <https://archive.org/details/FelixTheCat-FelineFollies1919>. Acesso em 6 dez. 2023.

FORLIZZI, J.; BATTARBEE, K. **Understanding experience in interactive systems**. Proceedings of the 5th conference on Designing interactive systems: processes, practices, methods, and techniques. **Anais...ACM**, 2004. Disponível em: <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1013152>. Acesso em: 14 maio. 2016

FRANCO–UFG, E. **As HQtrônicas de terceira geração**. Vida e ficção: arte e fricção. **Anais...** Em: 21º Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas. Rio de Janeiro, RJ: 2012.

FREDERICK, D.; MOHLER, J., VORVOREANU, M.; GLOTZBACH, R. The Effects of Parallax Scrolling on User Experience in Web Design. **Journal of Usability Studies**, v. 10, n. 2, p. 87-95, 2015.

FURNISS, M. **A new history of animation**. Nova York: Thames&Hudson, 2016.

GABLER, Louise. Academia Imperial de Belas Artes. Arquivo Nacional, Memória da Administração Pública Brasileira. 2015. Disponível em: <http://mapa.an.gov.br/index.php/menu-de-categorias-2/243-academia-imperial-de-belas-artes>. Acesso em 25 jun. 2021.

GAMECHOICEAWARDS. Homepage institucional do prêmio Game Developers Choice Awards. Seção Archive, 19th annual, Best of 2018. Lista de premiados em 2018. Disponível em: https://gamechoiceawards.com/archive/gdca_19th. Acesso em 20 jul. 2023.

GARAYOA, Fernando. 25 años de los premios Malofiej. **Noticias de Navarra**. Pamplona, 29 mar. 2017. Disponível em: <https://www.noticiasdenavarra.com/cultura/2017/03/29/25-anos-premios-malofiej-2662502.html>. Acesso em: 29 ago. 2023.

GARDNER, J. **Projections: Comics and the History of Twenty-first-century Storytelling**. Stanford: Stanford University Press, 2012.

GARDNER, J.; MOURA, P. **Jared Gardner: the “Projections” interview – Yellow Fast & Crumble**. Disponível em: <https://yellowfastcrumble.wordpress.com/2018/01/23/jared-gardner-the-projections-interview/>. Acesso em: 21 fev. 2022.

GEHRE, L. Entrevista com Lucas Gehre concedida a Vinicius Mitchell. Teleconferência entre Rio de Janeiro e Brasília em 29 nov. 2021.

_____. Meu mais recente lançamento TRIPLE SPACE DUNGEON! vem Brasília!. Brasília, 2 dez., 2015. Facebook: lucas.gehre.ltg. Disponível em:

https://www.facebook.com/lucas.gehre.ltg/posts/538149206339582/?locale=pt_BR. Acesso em 14 nov. 2023.

_____. Arauto. **Blog da Revista Samba**, Brasília, 14 mai. 2012. Disponível em: <http://revistasamba.blogspot.com/search?q=arauto>. Acesso em: 14 nov. 2023.

_____. Scroll Down Comics. **Blog da Revista Samba**, Brasília, 17 fev. 2010. Disponível em: <http://revistasamba.blogspot.com/search?q=scroll+down+comics>. Acesso em: 14 nov. 2023.

GEMINI. Divulgação de quadrinhos interativos. **Consulado Geral da França em Recife**. Homepage institucional. Recife, 2019. Disponível em: <https://recife.consulfrance.org/GEMINI>. Acesso em 7 jan. 2024.

GHOSH, D. Now, superhero comics inspire people to fight human trafficking. **The Times of India**, Delhi, jan. 2021. Disponível em: <https://timesofindia.indiatimes.com/city/kolkata/now-superhero-comics-inspire-people-to-fight-human-trafficking/articleshow/80591589.cms>. Acesso em: 9 abr. 2023.

GIL, L. How flipping bacon led to an Apple Design Award: Interview with developer Philipp Stollenmayer. **iMore**, Nova York, 21 jul. 2020. Seção Apple. Disponível em: <https://www.imore.com/how-flipping-bacon-led-apple-design-award-interview-developer-philip-stollenmayer>. Acesso em: 18 jun. 2023.

GILLESPIE, W.; RETTBERG, S.; STRATTON, D.; MARQUADT, F. **The Unknown**. Hiperficção. 1999. Disponível em: <https://unknownhypertext.com/laauster2.htm>. Acesso em: 14 dez. 2023.

GOLDBERG, M. **A arte de pesquisar: como fazer pesquisa qualitativa em ciências sociais**. 8ª. Ed. Rio de Janeiro: Editora Record, 2004.

GOODBREY, Daniel M. Game comics: Theory and design. In: RAUSCHER et al (Ed.). **Comics and Videogames**. Routledge, 2020.

_____. **The impact of digital mediation and hybridisation on the form of comics**. Tese de Doutorado. University of Hertfordshire, School of Creative Arts. Londres, 2017. 186 p.

GOROGOIA. Videogame. Desenvolvido por Jason Roberts e produzido por Buried Signal e Annapurna Interactive. 2017. Disponível em: <https://gorogoa.com/>. Acesso em 11 fev. 2024.

GRAÇA, Marina Estela. **Entre o olhar e o gesto: elementos para uma poética da imagem animada**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2006.

GRANT, C. The Game Awards 2018: Here are all of the winners. **Polygon**. Nova York, 2018. Disponível em: <https://www.polygon.com/game-awards-tga/2018/12/6/18130000/the-game-awards-winners-2018>, Acesso em 20 jul. 2023.

GRAZZINI, G. **Algún día haré una bella historia amor: Conversaciones con Fellini** (Tradução: Beatriz Anastasi de Lonné). Barcelona: Editorial Gedisa, 1985.

GROVE, J. **The Impact of Illustrators' Online Communities on Recent Visual Communication**. Academia.edu (perfil da autora), 2007. Disponível em: https://www.academia.edu/36033507/The_Impact_of_Illustrators_Online_Communities_on_Recent_Visual_Communication. Acesso em: 28 fev. 2018

_____. The 'Theoretical Turn' and pedagogy in illustration education. **Journal of Illustration**, v. 5, n. 2, p. 179–190, 2018.

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

GÜNDEŞ, F. **Media convergence in animation: an analysis of aesthetic uniformity**. Dissertação de Mestrado — Department of Communication and Design, Bilkent University, Ancara, 2017.

HANDRAHAN, M. More people have played Florence in Mandarin than in English. **GamesIndustry.biz**. Richmond, 2018. Seção Features. Disponível em: <https://www.gamesindustry.biz/more-people-have-played-florence-in-mandarin-than-in-english>. Acesso em 9 mar. 2023.

HEINZE, J. The ascendance of hyper-casual. **Pocketgamer.biz**. 9 Mar 2017. Disponível em: <https://www.pocketgamer.biz/comment-and-opinion/65256/the-ascendance-of-hypercasual/>. Acesso em 17 dez. 2023.

HOCKNEY, D.; GAYFORD, M. **A history of pictures: From the cave to the computer screen**. Thames & Hudson, 2020.

HOCKNEY, D.; WILLIAMS, T. Drawings are the top: they are just magical. **Master Drawings**, p. 3–16, 2009.

HUANG, Liang-Hsin. Entrevista concedida a Vinicius Mitchell. Teleconferência entre Rio de Janeiro-Taipei, 23 dec. 2021.

_____. Portfólio de Liang-Hsin Huang. Apresenta animações, quadrinhos e ilustrações da autora, 2023. Disponível em: <https://www.lianghsinhuang.com/>. Acesso em: 10 jun. 2023.

HUYNH, Matt. **How to replace the sky**. História em quadrinhos interativa. The Verve. Nova York, 2022. Disponível em: <https://www.theverge.com/c/23339391/comic-photoshop-sky-replacement-digital-art>. Acesso em: 26 dez. 2023.

IMDb. **Tromba Trem, o filme**. Internet Movie Database. Seattle, 2022. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt14317018/>. Acesso em: 17 abr. 2024.

_____. **Red: Crescer é uma fera**. Internet Movie Database. Seattle, 2022. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt8097030/>. Acesso em: 17 abr. 2024.

IMGA. Homepage institucional do estúdio do prêmio International Mobile Games Awards. Apresenta premiados e nomeados na 15ª edição. 2019. Disponível em: <https://www.imgawards.com/games/florence/>. Acesso em: 20 jul. 2023.

INDIE GAME REVIEWER. Indiecade 2020 #anywhereandeverywhere – The official award winners. **Indie Game Reviewer**. 8 nov. 2020. Disponível em: <https://indiegamereviewer.com/indiecade-2020-anywhereandeverywhere-the-official-award-winners/>. Acesso em: 22 nov. 2023.

JAGRAN JOSH. Google Doodle celebrates Marie Tharp on this day: find out why? **Jagran Josh**. Nova Delhi, 21 nov. 2022. Seção Science. Disponível em: <https://www.jagranjosh.com/general-knowledge/google-doodle-celebrates-marie-tharp-on-this-day-find-out-why-1669013559-1>. Acesso em: 1 jul. 2023.

JOBS, Steve. Thoughts on Flash. **Web Archive/Apple**. 2010. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20200430094807/https://www.apple.com/hotnews/thoughts-on-flash/>. Acesso em 18 abr. 2024.

JUUL, J. **Half-real: Video games between real rules and fictional worlds**. MIT press, 2005.

_____. The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. In: Level Up: Digital Games Research Conference. Utrecht, 2003. **Anais...** Utrecht: Utrecht University, 2003. P. 30-45. Disponível em: <https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>. Acesso em: 18 jun. 2023.

KAMERMAN, D.; DIJKSTRA, L.; KOPPELAAR, T. Illegaal met vrienden. **NRC**, Utrecht, mar. 2020. Disponível em: <https://www.nrc.nl/nieuws/2020/05/14/illegaal-met-vrienden-het-leven-van-ali-en-amadu-a3987736>. Acesso em: 2 Abr. 2023.

KAMIBOX. Homepage institucional do estúdio de jogos Kamibox. Apresenta lista de prêmios e nomeações do jogo Song of Bloom entre 2018 e 2023. Disponível em: <https://kamibox.de/songofbloom-files>. Acesso em: 20 jul. 2023.

KAMIGAKI, Hiro. Entrevista concedida a Vinicius Mitchell. Teleconferência entre Rio de Janeiro, São Paulo e Hiroshima em 28 mar. 2023. Tradução consecutiva de Ana Cristina Aiko Yamai.

KAY, A. User Interface: A Personal View (1989). In: **Multimedia from Wagner to Virtual Reality**, p. 121–31. Nova York: Randall Packer e Ken Jordan, 2001.

KEMBER, J. **Object Stories: Magic Lantern Shows at the Fin-de-Siècle**. Canal BDC Museum, Youtube, 2015. 1 vídeo (7min. 16seg.). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=PqvIofBsQRU>. Acesso em 18 abr. 2024.

KENT, S. L. **The Ultimate History of Video Games, Volume 1: From Pong to Pokemon and Beyond... the Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World**. Crown, 2001.

KEOGH, B. Between Triple-A, indie, casual, and DIY: Sites of tension in the videogames cultural industries. Em: **The Routledge companion to the cultural industries**. Routledge, 2015. P. 168–178.

KIRNER, C.; KIRNER, T.C. Evolução e tendências da Realidade Virtual e da Realidade Aumentada. Em: **Realidade Virtual e Aumentada: Aplicações e Tendências**. Uberlândia: Sociedade Brasileira de Computação – SBC, 2011. P. 10–25.

KOPPELAAR, Tonke. Entrevista concedida a Vinicius Mitchell. Teleconferência entre Rio de Janeiro e Utrecht, 30 nov. 2021.

KRACAUER, S. The Establishment of Physical Existence, 1960. In: BRAUDY, L e COHEN, M. (Org.). **Film Theory & Criticism**. Nova York, EUA. Oxford University Press, 2009. P. 262-272.

KÜHNI, Michael. **Coming of Age**. Webcomic. Homepage do autor. 2016. Disponível em: <https://abwaesser.net/comic/coming-of-age/>. Acesso em: 5 set. 2023.

LA DECISIÓN DE ADELA: Quadrinhos interativos. Desenvolvido pelo Nucleo Milenio e Fundación Encuentros del Futuro. Santiago, 2020. Disponível em: <https://eko.com/v/Vo1rjx?autoplay=true>. Acesso em: 3 de abr. 2023.

LA TRAVESIA DE ELENA: Ilustração interativa. Desenvolvido por Lundbeck, Sociedad Española de Psiquiatria e Asociación La Barandilla, 2021. Disponível em: <https://deladepresionesale.com/sala-de-prensa.html>. Acesso em: 2 abr. 2023.

LACERDA, Tiago. Entrevista concedida a Vinicius Mitchell. Teleconferência entre Rio de Janeiro e Volta Redonda em 19 nov. 2021.

LEÃO, Victor. Entrevista concedida a Vinicius Mitchell. Teleconferência entre Rio de Janeiro e São Paulo. 16 dez. 2021.

LEITE, J. D. S. (Org.). **Aloisio Magalhães – Bens culturais do Brasil: Um desenho projetivo para a nação**. Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 2017.

LIALINA, O. Olia Lialina: Olia Lialina discusses visibility and network portraiture on the World Wide Web. **Artforum**. Seção Interviews. Entrevista a Marisa Olson. Nova York, 31 mar. 2020. Disponível em: <https://www.artforum.com/columns/olia-lialina-discusses-visibility-and-network-portraiture-on-the-world-wide-web-247062/>. Acesso em 18 nov. 2023.

_____. Rich user experience, UX and the desktopization of war. **Interface Critique**, nº 1, p. 176–193, 2018.

_____. Animated GIF as a medium. **Teleportacia**, homepage da autora, 2012. Disponível em: <http://art.teleportacia.org/observation/GIF-as-medium/>. Acesso em 18 nov. 2023.

_____. **My Boyfriend Came Back From The War**. Teleportacia, homepage da autora, 1996. Disponível em: <http://www.teleportacia.org/war/>. Acesso em 1 dez. 2023.

LICHTENSTEIN, J. **A Pintura. Vol. 9**. São Paulo: Editora 34, 2006.

LOQUES, Gabriel. Entrevista concedida a Vinicius Mitchell. Teleconferência entre Rio de Janeiro e Paris. 20 nov. 2021.

LORENZO HERNÁNDEZ, M. Animated Illustrations – Animated Illustrators: Influences From Traditional Illustration in Outstanding Animated Films. In: Male (Org.). **A Companion to Illustration**. 1º ed., Hoboken: Wiley, 2019. p. 102–139.

_____. Animated Dreamscapes: The Adaptation of Robert H. Barlow and HP Lovecraft's The Night Ocean. **Animation Journal**. Nº 24, p. 29–51. Santa Clarita: AJ Press, 2016.

LTG Press. Loja online de editora. Apresenta detalhes da produção Triple Space Dungeon. 2015. Disponível em: <http://ltgpress.com.br/produto/triple-space-dungeon/>. Acesso em: 14 nov. 2023.

LUPTON, E.; MILLER, J. A. **Design writing research**. 2ª ed. Nova York: Phaidon, 1999.

LUSTOSA, Daniel. Entrevista concedida a Vinicius Mitchell. Teleconferência. Rio de Janeiro, 11 mai. 2021.

MAFIGIRI, Christian. Entrevista concedida a Vinicius Mitchell. Teleconferência entre Rio de Janeiro e Kempala. 29 nov. 2021.

MAGALHÃES, M. Entrevista com Marcos Magalhães concedida a Vinicius Mitchell via teleconferência no Rio de Janeiro em 14 dez. 2021.

_____. **O tempo do animador**. Tese (Doutorado em Design). Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2015.

_____. **Visão Quadro-a-quadro: um Superpoder?** - Marcos Magalhães at TEDxUFRJ. Palestra proferida no evento TEDxUFRJ. Rio de Janeiro: 30 jan. 2014. 1 vídeo (18min. 30seg.). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=aG1zgcrmfkU>. Acesso em 10 dez. 2023.

_____. **Animação Espontânea**. Dissertação de Mestrado. Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2004.

MALOFIEJ. [@fcomunav](https://twitter.com/fcomunav) has decided to pause the celebration of the [@Malofiej](https://twitter.com/Malofiej) and [@PremiosNH](https://twitter.com/PremiosNH), while we open a period of reflection to think about how to continue with them in the future. Pamplona, 1 out. 2021. Twitter: [@Malofiej](https://twitter.com/Malofiej). Disponível em: <https://twitter.com/malofiej/status/1443847638525358088?s=20>. Acesso em: 29 ago. 2023.

MANIAC MANSION (arquivo). In: WIKIPEDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikipedia Foundation, 2023. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Maniac_Mansion#/media/File:Maniac_Mansion.png. Acesso em 6 dez. 2023.

MANOVICH, Lev. Banco de Dados. **Revista ECO-Pós**, v. 18, n. 1, P.7-26, 20 jul. 2015.

_____. **Software takes command**. A&C Black, 2013.

_____. Generation Flash. In: BUURMAN, G. (Org.). **Total Interaction: Theory and Practice of a New Paradigm for the Design Disciplines**. Birkhäuser Basel, 2005. p.67-77.

_____. **The language of new media**. MIT press, 2001.

MARÃO, Marcelo. Marão estreia “Bizarros Peixes das Fossas Abissais” na Mostra - Festival de Animação de Lisboa. **C7nema**. Lisboa, 2023. Seção Entrevistas. Entrevista a Rodrigo Fonseca. Disponível em: <https://c7nema.net/entrevistas/item/119759-marao-estreia-bizarros-peixes-das-fossas-abissais-na-monstra-festival-de-animacao-de-lisboa.html>. Acesso em 17 mar. 2023.

_____. Entrevista com Marcelo Marão concedida a Vinicius Mitchell. Teleconferência no Rio de Janeiro em 1 mai. 2021.

MARCONSINI, M.; NOVAES, L. Design como experiência. **Estudos em Design**, v. 28, n. 2, 2020.

MARINGONI, G. **Angelo Agostini ou impressões de uma viagem da Corte à Capital Federal (1864-1910)**. 2006. 335 f. Tese (Doutorado em História). Departamento de História, Universidade de São Paulo (USP), São Paulo, 2006.

MCCLOUD, S. **Understanding comics: The invisible art**. Nova York: Harper Perennial, 1993.

MCLAREN, Norman (diretor). In: NATIONAL FILM BOARD OF CANADA. Montreal: National Film Board of Canada, 2023. Disponível em: <https://www.nfb.ca/directors/norman-mclaren/>. Acesso em 6 dez. 2023.

MCLUHAN, M. **Understanding media: The extensions of man**. Berkeley: Ginko Press, 2013.

_____. **A galáxia de Gutenberg: a formação do homem tipográfico**. 2ª ed. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1977.

MCom. Ministério das Comunicações e Secom promovem apresentação da TV 3.0, novo padrão para evolução da TV Digital. **Ministério das Comunicações – Governo Federal**. Brasília, 2024. Disponível em: <https://www.gov.br/mcom/pt-br/noticias/2024/abril/ministerio-das-comunicacoes-e-secom-promovem>

[apresentacao-da-tv-3-0-novo-padrao-para-evolucao-da-tv-digital](#). Acesso em: 23 abr. 2024.

MEANWHILE. Videogame e história em quadrinhos interativa. Desenvolvido por Jason Shiga e Zarfhome Software. 2011. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/714980/Meanwhile_An_Interactive_Comic_Book/. Acesso em 11 fev. 2024.

MELO, Pedro de Souza. **Literatura eletrônica e jogos digitais literários: um estudo sobre o visual novel**. Dissertação (Mestrado em Letras). Departamento de Letras. Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2021. Disponível em: <https://attena.ufpe.br/handle/123456789/39954>. Acesso em 4 dez. 2023.

MILLS, R. **Illustration as an expanded field of practice: A speculative discourse**. *Illustration Across Media: Nineteenth Century To Now*. **Anais...**2018

MIGNONE, J. Handmade: The Revitalisation of Illustration, visual: design: scholarship. **Research Journal of the Australian Graphic Design Association**, v. 1, n. 1, p. 15–23, 2005.

MITCHELL, V. J. S. **A ilustração jornalística e os desafios para sua experiência em smartphones**. 2018. 239 f. Dissertação (Mestrado em Design). Departamento de Artes & Design. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/colecao.php?strSecao=resultado&nrSeq=35962@1>. Acesso em 31 ago. 2023.

MITCHELL, V., & NOVAES, L. The pros and cons of working from home: Newspapers illustrators' views on remote work during the pandemic of Covid-19 in Brazil. **International Journal for Innovation Education and Research**. Vol. 8, No. 12, p. 133-145, dez. 2020. <https://doi.org/10.31686/ijer.vol8.iss12.2820>. Disponível em: <https://scholarsjournal.net/index.php/ijer/article/view/2820>. Acesso em 2 fev. 2024.

MOHITH O. Entrevista concedida a Vinicius Mitchell. Teleconferência entre Rio de Janeiro e Kerala, 3 dez. 2021.

MOLLICA, V. Fellini from the First to the Last Drawing. In: HANHARDT, J. G.; VILLASENOR, M. C. (Org.). **Fellini!** Milão: Skira Editore, 2003. p.15-41.

MOURA, M. **O Design de Hipermissão**. Tese (Doutorado em Design). Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2003.

MOURA, C.A.C. Da ficção interativa à hiperficção: um comentário sobre a gênese da literatura eletrônica estadunidense. **Ilha do Desterro**, v. 74, n. 1, p. 277-305, jan/abr 2021.

MUPPET, Paulo. Entrevista concedida a Vinicius Mitchell. Teleconferência entre Rio de Janeiro e São Paulo. 11 dez. 2021.

MUSSA, Ivan. Ódio ao jogo: cripto-fascismo e comunicação anti-lúdica na cultura dos videogames. **Logos**, 26, nº 2, p. 57–71, 2019.

MYSTERY HOUSE (arquivo). In: WIKIPEDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikipedia Foundation, 2005. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/File:Mystery_House_-_Apple_II_render_emulation_-_2.png. Acesso em 6 dez. 2023.

NAKAMURA, Y. Interview with flash designer pioneer Yugo Nakamura in 2000. Web Design Museum no YouTube. 2020. 1 vídeo (3min. 20seg.). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IQIE2jjq-mU>. Acesso em 19 mar. 2022.

NALIATO, S. **Flavio Colin: Uma lenda viva dos quadrinhos; e brasileiro, com orgulho!** Universo HQ. São Paulo, 2001. Disponível em: <https://universohq.com/entrevistas/flavio-colin-uma-lenda-viva-dos-quadrinhos-e-brasileiro-com-orgulho/>. Acesso em 2 fev. 2024.

NEUWIRTH, Allan. **Making' Toons**. Nova York: Allworth Press, 2003.

NG, Carman. Interfacing comics and games: a socio-affective multimodal approach. In: RAUSCHER et al (Ed.). **Comics and Videogames**. Routledge, 2020. p. 29–44.

NICOLACI-DA-COSTA, A. M. O campo da pesquisa qualitativa e o Método de Explicitação do Discurso Subjacente (MEDS). **Psicologia: Reflexão e Crítica**, v. 20, n. 1, p. 65–73, 2007.

NICOLACI-DA-COSTA, A. M.; LEITÃO, C. F.; ROMÃO-DIAS, D. Como conhecer usuários através do Método de Explicitação do Discurso Subjacente (MEDS). In: VI Simpósio Brasileiro sobre Fatores Humanos em Sistemas Computacionais, 2004, Curitiba. **Anais...** Curitiba, IHC, 2004, p. 47–56.

NIEMANN, Christoph. **My Travels With the Curse of Maracanã**. Site interativo e *animated storybook*. New York Times. Nova York, 2014. Disponível em: <https://www.nytimes.com/interactive/2014/06/08/magazine/world-cup-curse-of-maracana.html>. Acesso em 7 jan. 2023.

SIRLANNEY. Entrevista com Sirlanney Nogueira concedida a Vinicius Mitchell. Teleconferência no Rio de Janeiro. 28 mai. 2021.

NOVAES, L. Transmídia: o impacto nas produções audiovisuais. In: FABIARZ, Jackeline et al. (Org) **Os lugares do Design na leitura**. Rio de Janeiro: Ed. Novas Ideias, 2008.

O'BRIAIN, Dara. Video games. Publicado no canal Comedy Boutique. Irlanda, 2017. 1 vídeo (6min. 37s.). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=HeFPIDTkWyA>. Acesso em 25 abr. 2024.

OG, Daniel. Entrevista concedida a Vinicius Mitchell. Teleconferência entre Rio de Janeiro e Itaipava. 3 jun. 2021.

OLIVEIRA, Paulo César. **Bate-papo sobre o projeto Gemini na Casa Fiat de Cultura**. Blog do PCO. Belo Horizonte, 30 jul. 2022. Disponível em: <https://blogdopco.com.br/fique-por-dentro/bate-papo-sobre-o-projeto-gemini-na-casa-fiat-de-cultura/>. Acesso em 9 fev. 2024.

OLIVEIRA, Rui. **SeAnima Convida #2 - Aula de Mestre com Rui de Oliveira**. Palestra proferida no Seminário Brasileiro de Estudos em Animação. Mediação: Cláudia Bolshaw. Online: 4 nov. 2021. 1 vídeo (1h 54min.). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2WxdTnCnhfg>. Acesso em 21 nov. 2023.

OSTROWER, F. **Universos da Arte**. Campinas, SP: Editora Unicamp, 2013.

PANOFSKY, E. Style and Medium in the Motion Pictures. 1934. In: BRAUDY, L e COHEN, M. (Org.). **Film Theory & Criticism**. New York. Oxford University Press, 2009. P. 247-261.

PAIVA, Pedro. Entrevista concedida a Vinicius Mitchell. Teleconferência entre Rio de Janeiro e Porto Alegre. 1 dez. 2021.

PAIXÃO JÚNIOR, M. M. **HQtrônicas: O fim de uma era de experimentações?** 15º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia. **Anais...** In: Encontro Internacional de Arte e Tecnologia. Brasília, 2016.

PARKER, F. Boutique indie: Annapurna interactive and contemporary independent game development. In: RUFFINO, P. (Org.). **Independent Videogames**. Routledge, 2020. p. 129–147.

PIZZO, Anthony D. Hypercasual and Hybrid-Casual Video Gaming: A Digital Leisure Perspective. **Leisure Sciences**, Taylor & Francis, 2023. P.1–20.

PELÁEZ, L. Entrevista com Laura Peláez concedida a Vinicius Mitchell via teleconferência entre Rio de Janeiro e Bogotá em 4 dez. 2021.

PEREIRA, S. G. **Arte, Ensino e Academia: Estudos e ensaios sobre a Academia de Belas Artes do Rio de Janeiro**. Mauad X, 2018.

PRIMO, A. Interações mediadas e remediadas: controvérsias entre as utopias da cibercultura e a grande indústria midiática. In: PRIMO, A. (Org.). **Interações em rede**. Porto Alegre: Sulina, 2013, p. 13–32.

RAUSCHER, A.; STEIN, D.; THON, J.-N. **Comics and Videogames: From Hybrid Medialities to Transmedia Expansions**. Routledge, 2020.

RIBEIRO, L. **A jornada do boom da animação brasileira através das vozes dos profissionais integrados ao campo da animação e indústria de animação brasileira**. Tese (Doutorado em Design). Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018.

_____. **O Ponto de Viragem: A animação brasileira, possíveis desdobramentos de um sonho industrial.** Dissertação (Mestrado em Design). Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2012.

ROGERS, Y.; BRERETON, N.; DOURISH, P.; FORLIZZI, J.; OLIVIER, P. **The dark side of interaction design.** 2021 CHI conference on human factors in computing. Online, 2021. Disponível em: https://discovery.ucl.ac.uk/id/eprint/10128427/3/Rogers_The%20Dark%20Side%20of%20Interaction%20Design_AAM.pdf. Acesso em 4 jan. 2023.

REIS, Klaus. Entrevista com Klaus Reis, concedida a Vinicius Mitchell. Rio de Janeiro, em 4 mai. 2021.

REN, Marietta. **Phallaina.** Descrição e links para a obra *Phallaina, scrolling graphic novel* ou *BD numerique*. Homepage da autora. Paris, 2016. Disponível em: <https://mariettaren.com/portfolio/phallaina/>. Acesso em 7 jan. 2023.

ROKEBY, D. Transforming mirrors. **Leonardo Electronic Almanac**, v. 3, n. 4, 1995, p. 12.

SANTAELLA, L. A tecnocultura atual e suas tendências futuras. **Signo y pensamiento**, v. 31, nº 60, 2012, p. 30–43.

SCARLETT, A. Interpreting An Improper Materialism. **Digital Culture & Society**, v. 1, n. 1, 2015, p. 111–130.

SCREENDIVER. Homepage institucional do arquivo de quadrinhos interativos Screendiver. Lucerna, 2022. Disponível em: <https://screendiver.com/>, acesso em 13 abr. 2022.

SELIGMANN-SILVA, M. Walter Benjamin: Errância e sobrevivência numa era de catástrofes. In: BENJAMIN, W. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica.** Porto Alegre: L&PM, 2015.

SENNETT, R. **The craftsman.** New Haven & Londres: Yale University Press, 2008.

SHIRO, Beatriz. Entrevista concedida a Vinicius Mitchell. Teleconferência entre Rio de Janeiro e Volta Redonda, 7 mar. 2023.

SILVA, Rogi. Entrevista concedida a Vinicius Mitchell. Teleconferência entre Rio de Janeiro e Manaus, 15 mar. 2023.

SILVA, Rogi; BOURDAUD, Clemence. **Gemini - 14 juillet no nordeste.** Recife, 2019. Disponível em: <https://www.14juilletnonordeste.com/index.html>. Acesso em: 17 ago. 2019.

SMOLDEREN, Thierry. **The origins of comics: from William Hogarth to Winsor McCay.** Jackson: University Press of Mississippi, 2014.

SCMP. How Bruce Lee and street fighting in Hong Kong helped create MMA. **South China Morning Post**. Hong Kong, 21 mai. 2019. Disponível em: <https://multimedia.scmp.com/infographics/sport/article/3010883/bruce-lee-and-mixed-martial-arts/index.html>. Acesso em 29 ago. 2023.

_____. Homepage institucional do jornal SCMP. Seção de prêmios recebidos em 2020. Disponível em: <https://corp.scmp.com/2020-awards/>. Acesso em 29 ago. 2023.

SOUZA, Dominique Guimarães de; MIRANDA, Jean Carlos; SOUZA, Fabiano dos Santos. Breve histórico acerca da criação das universidades no Brasil. **Revista Educação Pública**, v. 19, nº 5, 12 de março de 2019.

STEINBERG, S.; BUZZI, A. **Reflexos e Sombras**. Rio de Janeiro: IMS, 2011.

STOLLENMAYER, P. Entrevista concedida a Vinicius Mitchell. Teleconferência entre Rio de Janeiro e Würzburg, em 21 mar. 2023.

_____. **Song of Bloom**. Videogame e experiência interativa. Homepage da empresa desenvolvedora Kamibox. Würzburg, 2019. Disponível em: <https://www.kamibox.de/songofbloom>. Acesso em: 26 dez. 2023.

SUBMARINE CHANNEL. Hotel. **Submarine Channel**. Amsterdã, 2010-2023. Disponível em: <https://submarinechannel.com/motioncomics/hotel/>. Acesso em 19 nov. 2023.

THE ILLUSTRATION DEPARTMENT: Mirko Ilić. Entrevistado: Mirko Ilić. Entrevistador: Giuseppe Castellano. Pennsylvania, EUA: The Illustration Department LLC, 20 jun. 2023. 51 min. Podcast. Disponível em: <https://illustrationdept.com/podcast/giuseppe-castellano-talks-to-mirko-ilic>. Acesso em: 21 nov. 2023.

_____: Uri Shulevitz. Entrevistado: Uri Shulevitz. Entrevistador: Giuseppe Castellano. Pennsylvania, EUA: The Illustration Department LLC, 6 abr. 2021. Podcast. Disponível em: <https://illustrationdept.com/podcast/uri-shulevitz-talks-to-giuseppe-castellano>. Acesso em: 21 nov. 2023.

THE FLYING HOUSE (filme). In: THE INTERNET ARCHIVE. São Francisco: The Internet Archive, 2016. Disponível em: <https://archive.org/details/youtube-obnRKhgRFXA>. Acesso em 6 dez. 2023.

THORBURN, Mike. Norman McLaren: The animation pioneer who changed the film industry. **Scotland.org**. Página institucional da Escócia. Edimburgo, 25 jun. 2018. Disponível em: <https://www.scotland.org/inspiration/norman-mclaren-the-animation-pioneer-who-changed-the-film-industry>. Acesso em 7 dez. 2023.

TOWNS, Armond. The (Black) Elephant in the Room: McLuhan and the Racial. **Canadian Journal of Communication** 44, nº 4. 8 dez. 2019.

UNICAMP. **Glossário de Termos Computacionais**. Homepage do Departamento de Engenharia de Computação e Automação da Faculdade de Engenharia Elétrica e de Computação da Universidade Estadual de Campinas. Campinas, 2001. Disponível em: <https://www.dca.fee.unicamp.br/projects/sapiens/doc/compnglos.htm>. Acesso em 29 dez. 2023.

UOL. **O futuro do Sexo**. História em quadrinhos interativa. Reportagem de Marie Declercq e Tiago Dias. Ilustrações de Rodrigo Rosa. TAB UOL. São Paulo, 2020. Disponível em: <https://tab.uol.com.br/reportagens-especiais/o-futuro-do-sexo-primeira-parte.htm>. Acesso em: 26 dez. 2023.

UNPSJB. **Comodorenses en pandemia**. Quadrinhos interativos ilustrados por Liliana Ostrovsky. Desenvolvido pela Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco. Comodoro Rivadavia, 2020. Disponível em: <https://comodorenses-en-pandemia.webnode.com/comics/>. Acesso em: 26 dez. 2023.

VAN LOON, H. W. **As Artes**. Tradução: Marina Guaspari. Porto Alegre: Edições Globo, 1940.

VERANO, Salvador. Entrevista com Salvador Verano concedida a Vinicius Mitchell via teleconferência entre Rio de Janeiro e Pachuca, 30 nov. 2021.

VNDB. Homepage da comunidade The Visual Novel Database. Cataloga exemplos de trabalhos a partir de sugestões de membros. Sem data. Disponível em: <https://vndb.org/>. Acesso em: 4 dez. 2023.

WALKER, J. F. Learning to Draw from Forgotten Manuals. In: ALMEIDA, P.; DUARTE, M.; BARBOSA, J. **Desenho na Universidade Hoje**. Porto: i2ADS, 2014, p. 73-80.

WEBSTER, A. Florence is a game about love from the designer behind Monument Valley. **The Verge**. Washington, 2017. Seção Culture/Gaming. Disponível em: <https://www.theverge.com/2017/10/24/16533918/florence-iphone-game-announce-ken-wong-interview>. Acesso em 9 mar. 2023.

WERCHTER, Mariana. Entrevista concedida a Vinicius Mitchell. Teleconferência entre Rio de Janeiro e São Paulo, em 24 de mai. 2021.

WILLIAMS, R. **The animator's survival kit: a manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators**. Macmillan, 2012.

WILSON, Stephen. The aesthetics and practice of designing interactive computer events. In: SIGGRAPH'93 Visual Proceedings Art Show Catalog. **Anais...**1994. Disponível em: https://digitalartarchive.siggraph.org/wp-content/uploads/2017/04/1994_wilson.pdf. Acesso em 24 dez. 2023.

DE WIT, Alex Dudoc. Richard Williams (1933-2019), A Director, Animator, And Educator Who Pushed The Art Of Animation Forward. **Cartoon Brew**. Palm Springs, 2019. Disponível em: <https://www.cartoonbrew.com/rip/richard-williams->

[1933-2019-a-director-animador-and-educator-who-pushed-the-art-of-animation-forward-178418.html](https://www.milanote.com/the-work/lead-designer-of-monument-valley-deconstructs-his-latest-game-florence). Acesso em 8 dez. 2023.

WINANS, Alyssa. Entrevista concedida a Vinicius Mitchell. Teleconferência entre Rio de Janeiro e San Jose, 31 jan. 2023.

WONG, Ken. Entrevista concedida a Vinicius Mitchell. Teleconferência entre Rio de Janeiro e Adelaide em 9 nov. 2021.

_____. The Lead Designer of Monument Valley Deconstructs His Latest Game, Florence. **Milanote**. Melbourne, 2018. Seção The work behind the work. Entrevista a Ollie Campbell. Disponível em: <https://milanote.com/the-work/lead-designer-of-monument-valley-deconstructs-his-latest-game-florence>. Acesso em 9 mar. 2023.

_____. Games without Gamers. Palestra. **D.I.C.E. Europe**. Suécia, 2014. 1 vídeo (19min. 27s.). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YdSCIYHDow0>. Acesso em 6 dez. 2023.

APÊNDICE A: Termo de consentimento livre e esclarecido

Prezado (a) participante,

Você está sendo convidado a participar da pesquisa “Desenhando histórias em mídias digitais – A experiência da Ilustração no Design de obras interativas” (título provisório) realizada pelo aluno de doutorado Vinicius Mitchell, sob orientação da professora Dra. Luiza Novaes (lnovaes@puc-rio.br), do Departamento de Artes e Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, PUC-Rio. O objetivo da pesquisa é compreender a experiência do desenho no design de obras digitais envolvendo ilustração, quadrinhos, animação e atividades correlatas.

Registro: Sua participação envolve uma entrevista com 5 tópicos, que será gravada para transcrição. Apenas o texto transcrito será utilizado no documento final, com finalidade acadêmica e científica. A entrevista pode ser realizada sem registro tecnológico mediante solicitação.

Possíveis riscos e confidencialidade: A participação não envolve riscos para o entrevistado. Informações das entrevistas, como menção a autores e obras serão utilizadas no documento da tese. Caso o entrevistado não deseje ser identificado, podemos realizar uma entrevista sob anonimato mediante solicitação. Dados de perfil serão utilizados apenas em conjunto estatístico.

Liberdade: O participante pode interromper e retirar sua colaboração sem penalização ou constrangimento a qualquer momento.

Guarda: O texto transcrito das entrevistas poderá ser anexado ao documento final da tese. Os registros em vídeo ou áudio ficarão sob guarda confidencial do pesquisador. Exibição ou divulgação não poderá ser realizada sem autorização futura dos entrevistados.

Justificativa, benefícios e objetivos: A participação é voluntária e não envolve remuneração. Os documentos gerados por ela serão abertos ao público, com o que

esperamos contribuir para a pesquisa, ensino e trabalho profissional em Design, Ilustração, Animação, Games, Quadrinhos e áreas correlatas.

Qualquer dúvida sobre a pesquisa poderá ser esclarecida pelo pesquisador Vinicius Mitchell por meio do email: vinicius.mitchell@gmail.com.

Atenciosamente,

Vinicius José Shindo Mitchell

Rio de Janeiro, 10 de Dezembro de 2021

Concordo em participar deste estudo e declaro ter recebido uma cópia deste termo de consentimento.

Nome da participante: **Nome**

Assinatura: _____

APÊNDICE B: Consent form

Dear participant,

You are being invited to participate in the research “Drawing stories in digital media – The experience of Illustration in the Design of interactive works” (working title) carried out by doctoral student Vinicius Mitchell, under the supervision of Professor Dr. Luiza Novaes (lnovaes@puc-rio.br), from the Departamento de Artes e Design of the Pontificia Universidade Católica do Rio de Janeiro, PUC-Rio. The objective of the research is to understand the experience of drawing in the design of digital works involving illustration, comics, animation and related activities.

Recording: Your participation involves an interview with 5 topics, which will be recorded for transcription. Only transcribed text will be used in the final document, with academic and scientific purposes. The interview can be carried out without technological registration upon request.

Possible risks and confidentiality: Participation does not involve risks for the respondent. Information from the interviews, such as mentioning authors and works will be used in the thesis document. If the respondent does not wish to be identified, we can conduct an anonymous interview upon request. Profile data will only be used in statistical sets.

Freedom: The participant can interrupt and withdraw their collaboration at their will at any time, with no negative consequences.

Archiving responsibility: The transcribed text of the interviews may be attached to the final thesis document. Video or audio recordings will be kept confidential by the researcher. Exhibition or disclosure cannot be carried out without future authorization from the interviewees.

Justification, benefits and objectives: Participation is voluntary and does not involve remuneration. The documents generated by it will be open to the public,

with which we hope to contribute to research, teaching and professional work in Design, Illustration, Animation, Games, Comics and related areas.

Any questions about the research can be clarified by the researcher Vinicius Mitchell through the email: vinicius.mitchell@gmail.com.

Regards,

Vinicius José Shindo Mitchell

Rio de Janeiro, December, 23rd, 2021

I agree to participate in this study and declare that I have received a copy of this consent form.

Participant's name: **[Name]**

Signature: _____

APÊNDICE C: Formulario de consentimiento libre e informado

Participante,

Se le invita a participar en la encuesta “Dibujar historias en medios digitales - La experiencia de la ilustración en el diseño de obras interactivas” (título provisional) realizada por el estudiante de doctorado Vinicius Mitchell, bajo la dirección de la profesora Dra. Luiza Novaes (lnovaes@puc-rio.br), del Departamento de Artes e Design de la Pontificia Universidad Católica de Río de Janeiro, PUC-Rio. El objetivo de la investigación es comprender la experiencia del dibujo en el diseño de obras digitales que involucran ilustración, cómic, animación y actividades relacionadas.

Registro: Su participación implica una entrevista con 5 temas, los cuales serán grabados para transcripción. En el documento final solo se utilizará el texto transcrito, con fines académicos y científicos. La entrevista se puede realizar sin registro tecnológico previa solicitud.

Posibles riesgos y confidencialidad: La participación no implica riesgos para el encuestado. La información de las entrevistas, como la mención de autores y trabajos, se utilizará en el documento de tesis. Si el encuestado no desea ser identificado, podemos realizar una entrevista anónima si lo solicita. Los datos de perfil solo se utilizarán en forma agregada estadística.

Libertad: El participante puede interrumpir y retirar su colaboración a su antojo en cualquier momento, sin consecuencias negativas.

Guardia: El texto transcrito de las entrevistas se puede adjuntar al documento final de tesis. El investigador mantendrá la confidencialidad de los registros de video o audio. La exhibición o divulgación no se puede realizar sin la autorización futura de los entrevistados.

Justificación, beneficios y objetivos: La participación es voluntaria y no implica remuneración. Los documentos que genere estarán abiertos al público, que esperamos contribuir a la investigación, docencia y trabajo profesional en Diseño, Ilustración, Animación, Juegos, Comics y áreas afines.

Cualquier duda sobre la investigación puede ser aclarada por el investigador Vinicius Mitchell a través del correo electrónico: vinicius.mitchell@gmail.com.

Atentamente,

Vinicius José Shindo Mitchell – Río de Janeiro, 30 de noviembre de 2021

Acepto participar en este estudio y declaro que he recibido una copia de este formulario de consentimiento.

Nombre del participante: **Nombre**

Firma: _____

APÊNDICE D: Roteiro base das entrevistas

Desenho e design

No seu processo de criação você utiliza meios tradicionais de desenho? Ou apenas técnicas digitais?

- Que qualidades acredita que são próprias do que é “feito à mão”, por exemplo, a textura de uma tinta, de um giz, mesmo quando experienciado no digital?
- Em sua visão, o software ou ferramenta digital pode influenciar o estilo do desenho?

Mistura de formatos e Interatividade

Já realizou algum trabalho interativo digital envolvendo desenho, ilustração, animação ou quadrinhos?

- Se não, por quê? Que dificuldades enxerga?
- Se sim, poderia nos contar como foi sua experiência?
- Conhece alguém fazendo um trabalho dessa natureza?
- Como percebe essa possível convergência entre quadrinhos, animação e games na mistura digital, acredita que há público para esse tipo de trabalho?
- Como você chamaria esse tipo de trabalho?

Cultura visual e Internet

Pensando no contexto da Internet hoje em relação a quando iniciou sua carreira, poderia comentar sua visão sobre:

- As possibilidades para a criação e publicação de trabalhos com desenho, ilustração, artes gráficas e quadrinhos?
- A diversidade de estilos de desenho?
- [Brasileiros] Pensando nos nichos de mercado do desenho na cultura de massa, como por exemplo o quadrinho de herói norte-americano, as animações em 3D dos grandes estúdios, o estilo japonês do mangá e anime, o que seria, para você um desenho brasileiro? Se tivesse que indicar a obra de um(a) desenhista que, para você, representa esse caminho, qual seria?

Educação

Pensando na formação de jovens artistas, o que acredita ser mais importante para o desenvolvimento do desenho nas mídias digitais? Poderia nos contar uma experiência significativa em sua formação ou aprendizagem como desenhista?

Pandemia

Como a pandemia impactou o seu trabalho ou processo criativo?

- Acredita que haverá impacto na cultura da internet em relação a criações digitais que envolvem desenho?

Sugestões

Você se lembra de algum(a) artista cujo trabalho explora essas questões que a gente comentou? E que você aprecie?

APÊNDICE E: Objetos catalogados

Título	Suporte	Ano	Termos associados	País	Ilustrador, Designer ou Diretor	Produção	Endereço eletrônico
Open 24h	Site	2011	Digital webcomic; Quadrinhos com animação; GIF animado.	Espanha	Javi de Castro	Site do autor	http://open24hourscomic.blogspot.com/
Margot's room	Site	2011	Quadrinhos interativos.	Canadá	Emily Carroll	Site da autora	http://emcarroll.com/comics/margot/
Meanwhile	Site	2012	Digital webcomic; leitura horizontal.	Espanha	Javi de Castro	Site do autor	https://fotos.subefotos.com/d887ba211408691c0987f6762928413co.jpg
Everybody	Site	2013	Digital webcomic; leitura horizontal.	Espanha	Javi de Castro	Site do autor	https://fotos.subefotos.com/d887ba211408691c0987f6762928413co.jpg
Framed	App	2014	Game; Animated comic book; Interactive comic.	Austrália	Joshua Boggs, Oliver Browne, Adrian Moore, Stuart Lloyd	Loveshack Entertainment	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.noodlecake.framed&hl=en
Poor fish memories	Site	2016	Desenho interativo.	Brasil	Irene Peixoto	Site da autora	https://www.irenepeixoto.com.br/port/poor-fish/
Abwaesser (Coming of age)	Site	2016	Comics; Webcomic; GIF; Animação; Quadrinhos Interativos.	Alemanha	Michael Kühni	Site do autor	https://abwaesser.net/comic/coming-of-age/
Phallaina	App	2016	Scrolling Graphic Novel.	França	Marietta Ren	France Television	https://play.google.com/store/apps/details?id=fr.smallbang.phallaina&hl=en_US&q=US
Google Doodle: Dia das Bruxas 2016	Site	2016	"Interactive animation".	EUA	Olivia When, Juliana Chen, Kevin Laughlin, Leon Hong, Kevin Burke	Google Doodle	https://www.google.com/doodles/halloween-2016
Impeachment em HQ	Site	2016	Quadrinhos Interativos; Animação; GIF animado.	Brasil	Cícero Lopes	Metrópolis	https://www.metropoles.com/materias-especiais/impeachment-em-hq-ascensao-e-queda-da-presidente-dilma
Google: Quick, Draw!	Site	2016	"Interactive animation"; Ilustração interativa.	EUA	Não identificado	Google Doodle	https://quickdraw.withgoogle.com/
L'Immeuble	Site	2017	Interactive comic; "mix between comic and game"; "non-linear webcomic"; animação.	França	Viktor Dulon	Turbomedia	https://turbointeractive.fr/limmeuble/ https://screendiver.com/directory/immeuble-interactive-webcomic/
Attentat 1942	App	2017	"Interactive comics"; Game; Comic.	República Tcheca	Não identificado	Charles games	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.CharlesGames.Attentat1942&hl=pt&q=US
Protopia	App	2017	Interactive Comic.	Holanda	André Bergs	Site do autor	http://andrebergs.com/protopia/
Short Trip	Site	2017	"Interactive Illustration".	Australia	Alexander Perrin	Site do autor	https://alexanderperrin.it.ch.io/short-trip
Choices	App	2017	Interactive storytelling; Choose-Your-Own-Adventure.	EUA	Não creditado	Pixelberry Studios	https://www.pixelberrystudios.com/
The wisdom or madness of crowds	Site	2018	Ilustração interativa; Game; Quiz.	Canadá	Nicky Case	Site do autor	https://incase.me/crowds/
Vers Beton	Site	2018	Ilustração interativa.	Holanda	Margot Smolenaars	Bouwende Macht	https://bouwenismacht.versbeton.nl/

Worthington	Site	2018	Interactive comics; Quadrinhos interativos com animação.	Canadá	Emily Carroll	Emily Carroll	http://www.emcarroll.com/comics/worthington/
Florence	App	2018	Game; "Interactive story book"; interactive comic; "inspiration from 'slice of life' graphic novels and webcomics".	Austrália	Ken Wong (Diretor criativo)	Mountains Studio	https://www.annapurnainteractive.com/games/florence/
RRR - Run Ran Run	App	2018	"Animated comic"; "A unique Digital Comic featuring realtime animation and control over the viewing angle".	Tailândia	André Bergs & Thawatchai Chunhachai	Plastiek	https://screendiver.com/directories/rrr-digital-comic-by-plastiek/
Galápagos	Site	2018	Interactive illustration; Diário gráfico digital com rolagem.	EUA	Grandpa Chen	National Geographic	https://www.nationalgeographic.com/travel/destinations/south-america/ecuador/grandpa-chen-galapagos
The Eyes	Site	2019	"Digital webcomic". Quadrinhos com GIF animado.	Espanha	Javi de Castro	Site do autor	https://www.javidecastro.com/theeyes
Neon Wasteland	App	2019	Aumented Reality Comics.	EUA	Rob Shields	Independente	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.neonwasteland.ar&hl=pt_BR&gl=US
Russian family Portrait, 14 Juillet no nordeste	Site	2019	Ilustração interativa;	Rússia	Rossiya Segodnya	PIA Новости	https://ria.ru/20190805/1557121163.html
Gemini: 14 Juillet no nordeste	Site	2019	Quadrinho interativo; Quadrinho deslizante; Quadrinhos interativos animados.	Brasil e França	Roger Viera e Clémence Bourdaud	Escole de Design de Nantes, Porto Mídia, Consulado Geral da França	https://www.14juilletnonordeste.com/index.html
The Berlin Airlift 'We had no guns, only flour'	Site	2019	Quadrinhos, Infografia e Interatividade.	Alemanha	R. Träger, T. Tikhnovetskaya, D.Scharffenberg	Info.Graphics	https://info.graphics/stories/berlin-air-lift/
Consequences of Victory (Poltava, Carl!)	Site	2019	Ilustração interativa; animação.	Rússia	Anastasia Zotova; Daria Yastrebova	Tass	https://poltava.tass.com/consequences-of-victory/
The Bestiary: Russias 10 epic monsters	Site	2019	Ilustração interativa; animação.	Rússia	Anastasia Zotova	Tass	https://monsters.tass.com/akbuzat/
Song of Bloom	App	2019	Interactive illustration; Puzzle game.	Alemanha	Philipp Stollenmayer	Kamibox	https://www.kamibox.de/songofbloom
50 Years Apollo 11 - Space 1969	Site	2019	Ilustração interativa animada.	Portugal	José Alves (Ilustrador)	Público	https://www.publico.pt/2019/07/14/infografia/espaco-1969-321
Labirinto do Necromante	Site	2019	Aventura interativa.	Brasil	Lucas Gehre e Gabriela Masson	Site dos autores	http://lovelove6.com/labirintodonecromante/
Ugandas vergessene Kindersoldaten	Site	2019	Quadrinho com reportagem e rolagem.	Alemanha	Marc Ellison und Christian Mafigiri (Comics)	Jornal Zeit	https://www.zeit.de/feature/kinnersoldaten-uganda-joseph-kony-ira-krieg-rueckkehrer
Could you be speaker?	Site	2019	Animação interativa.	Inglaterra	Não creditado	The Times	https://www.thetimes.co.uk/article/could-you-be-speaker-house-of-commons-bercow-xck6lxv98
How Bruce Lee and street fighting in Hong Kong helped create MMA	Site	2019	Ilustração interativa; Infografia ilustrada; Animação.	China	Adolfo Arranz (ilustrador)	South China Morning Post	https://multimedia.scmp.com/infographics/sport/article/3010883/bruce-lee-and-mixed-martial-arts/index.html
Why do cats and dogs	Site	2019	Ilustração interativa; Quiz, ilustração e GIF animado.	Holanda	Nadie Bremer	Visual Cinnamon for Google Trends	https://whydocatsanddogs.com/

Lessons from the confinement	Site	2020	Ilustração com GIF animado.	Brasil/EUA	Sérgio Peçanha	Washington Post	https://www.washingtonpost.com/opinions/2020/04/15/lessons-confinement/?arc404=true
Rhymes with Orange: Get an interactive peek at the comic of the future	Site	2020	Interactive comics; Quadrinhos; 3D; Ilustração interativa 360°.	EUA	Mental Canvas	Saint Louis Post Dispatch	https://www.stltoday.com/entertainment/comics/rhymes-with-orange-get-an-interactive-peek-at-the-comic-of-the-future/article_b058a3d2-ba25-11ea-8b9e-d079d73d2e9.html
O futuro do sexo	Site	2020	Quadrinhos interativos; Reportagem digital em quadrinhos.	Brasil	Rodrigo Rosa (ilustrador)	TAB UOL	https://tab.uol.com.br/reportagens-especiais/o-futuro-do-sexo-primeira-parte.htm
Eu no Comando	Site	2020	História interativa estilo livro-jogo. Ilustração interativa.	Brasil	Mário Alberto (ilustrador)	Globo Esporte	https://interativos.globoesporte.globo.com/futebol/especial/eu-no-comando-2020
Toxico El Comic	Site	2020	Quadrinhos Interativos.	Peru	Rodrigo La Hoz (ilustrador)	Convoca, uma agência de periodismo investigativo peruana, desde 2014	https://convoca.pe/expediente-toxico-el-comic
The Roth Project	Site	2020	Quadrinhos interativos com elementos em audiovisual.	EUA	Dave Lee Roth (diretor)	Independente	https://therothproject.com/
Crímenes Ilustrados	App	2020	Game; App; Ilustração interativa.	Espanha	Modesto Garcia e Javi de Castro	Maubic	https://crimenesilustrados.com/
Extranos de Abrazos Sinceros	Site	2020	Ambiente interativo.	México	Salvador Verano	Independente	https://bienaldeilustracion.com/es/finalista/Salvador-Verano http://amordeverano.com/extranos/
Comodorenses en pandemia	Site	2020	WebComic Interativo.	Argentina	Liliana Ostrovsky	UNPSJB - Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco	https://comodorenses-en-pandemia.webnode.com/comics/
Kadir Nelson's "Say Their Names"	Site	2020	Ilustração interativa.	EUA	Kadir Nelson	New Yorker	https://www.newyorker.com/culture/cover-story/cover-story-2020-06-22
La Decision de Adela	Site	2020	Cómic interativo; "Un cómic y juego interactivo que desafía los estereotipos de género".	Chile	Núcleo Milenio para el Estudio del Curso de la Vida y la Vulnerabilidad	Fundación Encuentros del Futuro	https://eko.com/v/Vo1rjx?autoplay=true
Exodus	App	2020	Interactive motion comic.	Holanda	Jasper Rietman	Submarine Channel	https://submarinechannel.com/motioncomics/exodus-interactive-comic-jasper-rietman/
Illegal with friends	Site	2020	Interactive Story; Animação interativa.	Holanda	Lotte Dijkstra; Tonke Koppelaar	NRC Media	https://www.nrc.nl/nieuws/2020/05/14/illegal-met-vrienden-het-leven-van-ali-en-amadua3987736
Welcome to the Zo	Site	2020	Narrativa multimídia.	EUA	Molly Crabapple	The Marshall Project	https://www.themarshallproject.org/2020/02/27/welcome-to-the-zo
Pieces of a president	Site	2020	"Interactive Illustration".	EUA	Wayne Brezinka	Washington Post	https://www.washingtonpost.com/graphics/2020/outlook/obama-collage/
Quels sont les risques associés à vos activités?	Site	2020	Ilustração interativa e animada.	Canadá	Charlie Debons	Radio Canada	https://ici.radio-canada.ca/info/2020/11/coronavirus-risque-contamination-activites-rassemblement-confinement-covid/
Racist monuments reimagined	Site	2020	Ilustração interativa.	EUA	Robert Generette	The Undefeated	https://theundefeated.com/features/racist-monuments-reimagined/
'I'm terrified': what it's like as a woman locked up in a men's prison	Site	2020	Interactive comic.	Austrália	Samuel Luke	ABC	https://www.abc.net.au/news/2020-07-03/life-as-a-transgender-woman-locked-up-in-a-mens-prison/12412736?nw=0

The NFL Head Coaching Carousel	Site	2020	Ilustração interativa.	EUA	Ben Kirchner	ESPN	https://www.espn.com/espn/feature/story/_/id/30537412/play-matchmaker-nfl-head-coach-carousel-make-your-pick-texans-lions-falcons-jobs
Bundesliga	Site	2020	Ilustração interativa.	EUA	Rafa Alvarez	ESPN	https://www.espn.com/espn/feature/story/_/id/29840139/whic-h-bundesliga-team-support
No más niñas invisibles	Site	2020	Ilustração interativa; "Reportaje multimedia".	Colômbia	Ilustraciones: Laura Peláez; Diseño Digital: Sandra Rojas y Claudia Cuadrado.	El Tiempo / Fundacion Plan	https://www.eltiempo.com/vida/mujeres/feminicidio-maltrato-y-violencia-hacia-ninas-en-colombia-historias-543242
China LGBT Feature	Site	2020	Ilustração interativa.	China	Não identificado	Wainao	https://www.wainao.me/wainao-reads/China-LGBTQ-Feature-11162020
Dante	Site	2020	Ilustração interativa.	Rússia	Designer: Konstantin Kakovkin Illustrator: Anastasia Zotova	Tass	https://dante.tass.com/divine-comedy/cavalcante-cavalcanti/
My son, the stranger	Site	2020	Ilustração interativa ou quadrinhos interativos.	Catar	Rhiona-Jade Armont	Al Jazeera	https://interactive.aljazeera.com/aje/2020/japan-graphic-novel/index.html
Life after Covid	Site	2020	Ilustração interativa.	Russia	Ekaterina Sedogina (Designer e ilustradora)	Tass	https://posle-covida.tass.ru/rastuschie-trendy
Quarantine soundscapes	Site	2020	"Interactive"; Animação interativa.	EUA	Liang-Hsin Huang	NYT	https://www.nytimes.com/interactive/2020/10/27/multimedia/quarantine-sounds.html
Ano novo chinês	Site	2020	Ilustração interativa; Ilustração 360°.	China	Não identificado	Zhejiang Daily Press Group	https://file0665b1fa7788.aiwall.com/v3/idea/XFZVU2RZ https://file0665b1fa7788.aiwall.com/v3/idea/VNsW4XcV https://file0665b1fa7788.aiwall.com/v3/idea/73v8c9pP https://file0665b1fa7788.aiwall.com/v3/idea/vViuBwXH https://file0665b1fa7788.aiwall.com/v3/idea/YwnisZgJ
Vaccine bootcamp	Site	2020	Ilustração interativa e animada.	EUA	Illustrations by Catherine Tai Animation by Adam Wiesen	Reuters	https://graphics.reuters.com/HEALTH-CORONAVIRUS/VACCINE/yzdpxqmxwx/index.html
Stilstand	App	2020	Interactive comic.	Dinamarca	Ida Hartmann	Niila Games	https://store.steampowered.com/agecheck/app/1282320/
Cut out of cardboard: This is how coronavirus is transmitted	Site	2020	Ilustração interativa e animada.	Dinamarca	Maria Lise Behrendt, Charlotte Revsbech, Kathrine Sonne.	DR	Cut out of cardboard: This is how coronavirus is transmitted
Creative Coping	Site	2021	"Interactive Illustration".	EUA	Story by Allyson Chiu and Lizzy Raben; Illustration by Hye Jin Chung	Washington Post	https://www.washingtonpost.com/lifestyle/interactive/2021/coping-covid-creative-ideas-habits/
Viva Leer Cuentos	Site	2021	"Cuentos interactivos"; "Ilustración Interactiva".	Chile	Ignacio Marimón (ilustrações)	La Tercera	https://www.latercera.com/la-tercera-sabado/noticia/cuentos-digitales-para-leer-en-cuarentena/6R5J4TOYRHHG BGF0BNG33PDNRY/
Caminho da Montanha do Sol	Site	2021	"Livro-jogo"; "jogo digital"; "Ilustração interativa"; "Híbrido entre literatura e game".	Brasil	Rede Lula Córtex	Editora Castanha Mecânica	https://lulacortes.itch.io/cms
Veste a Gabo: Especial multimedia El Legado de Gabo	Site	2021	"Juego interactivo"; "Especial "Multimedia"; "Un homenaje interactivo con	Colômbia	Não creditado	Centro Gabo	https://centrogabo.org/especial-es/gabriel-garcia-marquez/quien-asi-se-vestia-gabriel-garcia-marquez https://centrogabo.org/especial-es/gabriel-garcia-marquez/

			juegos y trivias".				
Truth and Tales	App	2021	Game e Ilustração interativa.	Brasil	Não creditado	Plot Kids	https://truthandtales.app/pt/
Breonna Taylor killing highlights importance of Sunshine Laws	Site	2021	Quadrinhos com GIF animado.	EUA	Mike Thompson	USA Today	https://www.usatoday.com/storytelling/graphic-novels/opinion/sunshine-week/1615173021573/
La Decision de Adela 2	Site	2021	Cómic interactivo; Narrativa interativa.	Chile	Núcleo Milenio para el Estudio del Curso de la Vida y la Vulnerabilidad	Fundación Encuentros del Futuro	https://ladesiciondeadela.cl/
5 dias com Tony Bumbum	Site	2021	Jogo; Quadrinhos interativos.	Brasil	Victor Bello	Data Bufo	https://databufo.itch.io/tony-bumbum
Google Doodle: Champions Island	Site	2021	"Interactive animation"; Game.	EUA	Nate Swinehart, Sophie Diao, Ben Tobias, Hélène Leroux	Google Doodle	https://doodles.google/doodle/doodle-champion-island-games-begin/
Web of Deceit - A missing and trafficking casefil	App	2021	"Interactive digital comic; "Interactive digital comic strip".	Índia	Mohith O	Missing Link Trust	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.CRE8GameStudio.WebOfDeceit
Charisma	App	2021	"Interactive comic".	Reino Unido	Não identificado	Charisma Entertainment Ltd	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.topplayfor.charisma&hl=pt_BR&gl=US&pli=1
El caso Espinar (Expediente Toxico El Comic)	Site	2021	"Cómic interactivo".	Peru	Jesús Cossio (Ilustrador) Milagros Salazar Herrera (Direção)	Convoca	https://convoca.pe/expediente-toxico-el-comic/espinar
Edda Café	App	2021	Interactive storytelling ;Visual Novel.	Indonesia	Mushroom-mallow	Pepapen	https://mushroomallow.itch.io/edda-cafe
Pipeline corruption	Site	2021	Cartoon Interactive.	EUA	Mark Fiore	KQED	https://flo.uri.sh/visualisation/5304625/embed
Google Doodle: Celebração do estilo de dança swing e do Savoy Ballroom	Site	2021	"Interactive animation".	EUA	Nate Swinehart, Kevin Laughlin	Google Doodle	https://www.google.com/doodles/celebrating-swing-dancing-and-the-savoy-ballroom
Illustrations of the Natural Orders of plants	Site	2021	"Interactive illustration".	Reino Unido	Elizabeth Twining e Nicholas Rougeux	Nicholas Rougeux	https://www.c82.net/twining/
La Travesía de Elena - #DeLaDepresión SeSale	Site	2021	"Ilustración interactiva"; "Metáfora visual interactiva para concienciar sobre la depresión".	Espanha	Ana Santos (Ilustradora)	Lundbeck / Sociedad Española de Psiquiatría	https://deladepresionesale.com
De las maquinas a los grandes estádios	Site	2021	"Experimental design"; Ilustração interativa; Ilustração com videogame.	Colômbia	Sebastián Márquez, Daniel Celis, Claudia Cuadrado, Sandra Rojas, Katherine Orjuela e Juan Sebastián Forero	El Tiempo	https://www.eltiempo.com/tecnosfera/videojuegos/arcade-y-videojuegos-gamer-playstation-xbox-mundo-esports-548053
Kitty Letter	App	2021	"Interactive comics"; Game; Comic.	EUA	Matthew Inman	Exploding Kittens Inc.	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ExplodingKittensInc.KittyLetter&hl=pt_BR&gl=US
Noah Lyles is ready for the moment	Site	2021	"Interactive Webcomic".	EUA	Andy Belanger	Washington Post	https://www.washingtonpost.com/sports/olympics/interactive/2021/noah-lyles-comic-book/
Guide to Heavy Metal	Site	2021	"Cómic interactivo".	Reino Unido	Judas Priest	Judas Priest	https://www.guidetoheavymetal.com/

Cuerpo de mujer, medicina de hombre	Site	2021	"Ilustración interactiva".	Espanha	Carmen Casado (Ilustrações)	Ara	https://interactius.ara.cat/es/cuerpo-de-mujer-medicina-de-hombre
Overboard	App	2021	"Interactive comic"; "Interactive story"; Adventure game; "visual novel"; "choose your own adventure".	Reino Unido	Inkle Ltd	Inkle Ltd	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.inkle.ltd.Overboard&hl=pt_BR&gl=US
To be or not to be	App	2021	"Interactive comic"; "visual novel"; "Choose your own adventure".	Austrália	Não creditado	Tin Man Games	https://play.google.com/store/apps/details?id=au.com.linman.games.tobeornottobe&hl=pt_BR&gl=US
Bombay Plague Now	India	2021	"Interactive Illustration".	Índia	Ranjit Kandalgaonkar	Não identificado	https://bombayplague.nowtrasmittng.com/
Reigns: Her Majesty	App	2021	"Interactive comic"; "choose your own adventure".	EUA	François Alliot	Devolver	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.devolver.reigns2&hl=pt_BR&gl=US
Los Ninos del Petroleo	Site	2022	Cómic interactivo.	Peru	Jesús Cossio (Ilustrador) Milagros Salazar Herrera (Direção)	Convoca	https://convoca.pe/expediente-toxico-el-comic/nazareth
NFL Mental Canvas	Site	2022	"interactive illustration".	EUA	Greg Edwards	Mental Canvas	https://mentalcanvas.com/nfl
Internation Womens Day - Google Doodle	Site	2022	Interactive illustration; Animação interativa.	EUA		Google	https://www.google.com/doodles/international-womens-day-2022
Labyrinth City: Pierre the Maze Detective	App	2022	Game; Ilustração interativa; Puzzle.	França e Japão	Hiro Kamigaki	Darjeeling Productions	https://apps.apple.com/br/app/labyrinth-city/id1586126746
Pandemic Punk	Site	2022	"Interactive storytelling"; Zine em website.	EUA	Emma Muccioli	Universidade de Baltimore	https://www.pandemicpunk.com/about
Buck Bradley: Comic Adventure	App	2022	Interactive Comic; Jogo; App; "Una avventura grafica a fumetti".	Itália	Não identificado	Istituto Sull' Inquinamento Atmosferico - CNR	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.CNR.BuckBradleyEP01&hl=pt_BR&gl=US
Tales of Khayaal	Site	2022	"Interactive comics".	Austrália	Peter Gould	Gould Studio	https://www.talesofkhayaal.com/
Sound Country	Site	2022	"Interactive illustration".	Australia	Rhoda Roberts e Matt Wicking	Green Music Australia	https://www.greenmusic.org.au/soundcountry
Texas talent	Site	2022	"Interactive illustration".	EUA	Michael Hague	Dallas News	https://www.dallasnews.com/sports/2022/06/16/texas-talent-meet-some-of-the-most-influential-and-pioneering-female-athletes-in-history/
The Many Styles of Bird Migration Are More Varied Than You Think	Site	2022	"Interactive illustration".	EUA	Liz Wahid	Audubon Society	https://www.audubon.org/magazine/spring-2022/the-many-styles-bird-migration-are-more-varied
Valiant Hearts: Dogs of War	App	2022	"Historia em quadrinhos interativa".	França	Não identificado	Ubisoft	https://news.ubisoft.com/en-us/article/501Tr78VILHkrN1Nuc20XU/valiant-hearts-the-great-war-interactive-comic
El caso Callao (Expediente Toxico El Comic)	Site	2022	"Cómic interactivo".	Peru	Jesús Cossio (Ilustrador) Milagros Salazar Herrera (Direção)	Convoca	https://convoca.pe/expediente-toxico-el-comic
Google Doodle: Celebração da vida de Marie Tharp/Google Doodle	Site	2022	"Interactive animation".	EUA	Olivia Huynh, Alyssa Winans e Anthony Irwin	Google	https://g.co/doodle/ocbd5fzr
Irabazi Arte ("¡Hasta la victoria!")	App	2022	"Cómic interactivo".	Espanha, País Basco	Não identificado	EITB Media	https://play.google.com/store/apps/details?id=eitb.irabazi.arte&pli=1

How to replace the sky	Site	2022	"Interactive comic".	EUA	Matt Huynh	The Verge	https://www.theverge.com/c/2339391/comic-photoshop-sky-replacement-digital-art
Google Doodle: Jerry Lawson's Birthday	Site	2022	"Desenho interativo"; Game; Ilustração interativa.	EUA	Nate Swinehart, Winnie Ma, Lauren Brown, Davionne Gooden, Momo Pixel	Google Doodle	https://www.google.com/doodles/gerald-jerry-lawsons-82nd-birthday
Glasfaden	App	2022	"Interactive comic".	Áustria, Alemanha, França e Vietnã		Causa Creations / ASA FF	https://2022.amaze-berlin.de/mentions/glasfaden/
The Qubit Game	Site	2022	"Interactive illustration", Game.	Canadá	Não identificado	Doublespeak Games	https://quantumai.google/education/thequbitgame
XKCD: Escape Speed	Site	2023	"Interactive comic".	EUA	Randall Munroe	XKCD comics	https://xkcd.com/2765/# https://www.explainxkcd.com/wiki/index.php/2765:_Escape_Speed
Goodnight phone	Site	2023	"Interactive Comic".	EUA	Gina Wynbrandt	The Verge	https://www.theverge.com/c/23558791/goodnight-phone-comic-interactive-gina-wynbrandt
Barbie, Her House and the American Dream	Site	2023	"Interactive Storytelling" + Illustration.	EUA	Anna Kodé/Tony Cenicola	The New York Times	https://www.nytimes.com/interactive/2023/06/23/realstate/barbie-dreamhouse.html?unlocked_article_code=1.H00.8rfx.tLgLU1VBuk_Q
Could Better Buses Fix Your Commute?	Site	2023	"Interactive Storytelling" + Illustration.	EUA	Eden Weingart	The New York Times	https://www.nytimes.com/interactive/2023/12/07/headway/buses-systems-routes.html?unlocked_article_code=1.H00.A16q.xTEAkAqzWJTI
1,374 Days: My life with long Covid	Site	2023	"Interactive Storytelling" + Illustration.	EUA	Giorgia Lupi	The New York Times	https://www.nytimes.com/interactive/2023/12/14/opinion/my-life-with-long-covid.html?unlocked_article_code=1.H00.7tDy.GH186wz4r6dl
How to Win the Restaurant Reservation Game	Site	2023	"Interactive Storytelling" + Illustration.	EUA	Nick Little (ilustrador)	The New York Times	https://www.nytimes.com/interactive/2023/10/23/dining/restaurant-reservations-nyc.html?unlocked_article_code=1.H00.xqno.SkeV12QE1CqH
The City Looks different when you're older	Site	2023	"Interactive Storytelling" + Illustration.	EUA	Hirotohi Iwasaki (ilustrador)	The New York Times	https://www.nytimes.com/interactive/2023/09/06/opinion/seniors-urban-planning.html?unlocked_article_code=1.H00.gqkL.vtL-wWmq0tLY
El Cartel del Asfalto	Site	2023	Cómic Interactivo.	Espanha	Rocío Márquez, Emma Esser e Laura Martín	El Confidencial	https://www.elconfidencial.com/empresas/2022-11-02/cartel-asfalto_3515973/
Halloween 2023	Site	2023	Animação Interativa.	EUA	Não identificado	Google Doodle	https://doodles.google/doodle/halloween-2023/
Cartola	Site	2023	Animação Interativa.	EUA	Não identificado	Google Doodle	https://doodles.google/doodle/cartolas-115th-birthday/
Objetos levantados que apoiam-se em suportes não contemplados pelo recorte da pesquisa:							
El Laberinto Esférico	Desktop; Console	2008	Cómic Interactivo.	Espanha	Nacho Rodriguez	Site do autor	http://www.mistercoo.com/
Pearl	Youtube: Google Spotlight Stories	2016	Animação 360°; Animação Interativa.	EUA		Google Spotlight Stories	https://www.youtube.com/watch?v=WqCH4DNBUA&t=78s
Age of Sail	Youtube: Google Spotlight Stories	2018	Animação 360°; Animação Interativa.	EUA		Google Spotlight Stories	https://www.youtube.com/watch?v=TH3HOcRayC8
Skyrojo	Twitter: Jogo no perfil	2020	Narrativa interativa ilustrada.	Espanha	Não creditado	Netflix	https://twitter.com/NetflixES/status/1375764017533292545
Home Office	App com Quadro	2020	Ilustração com Realidade Aumentada, animada.	México	Luis cervantes Jurado	Independente	https://bienaldeilustracion.com/es/finalista/Luis-Cervantes-Jurado

Champions of Suffrage	App com Impresso	2020	"Interactive Storytelling", Augmented/Virtual Reality storytelling.	EUA	Não identificado	USA Today	https://www.usatoday.com/story/augmented-reality/2020/07/16/interactivestory-experienceid-suffrage/3134483001/
Callie First	App com Livro	2021	Interactive comic; Cômico Interativo; Realidade Aumentada em Quadrinhos.	EUA	Não identificado	Nasa	https://www.nasa.gov/specials/calliefirst/
Assalto al Castillo	Twitter: Perfil	2021	Ilustração interativa; Co-criação.	Espanha	Laurielle Mauven	Independente	https://twitter.com/lauriellemaven/status/1443959512210288640
Ira dos Ventos	Livro	2021	"Quadrinho interativo"; História em quadrinhos interativa.	Brasil	Talessak	Independente	https://www.catarse.me/ira_dos_ventos
Genesis Noir	Desktop	2021	"Game"; "Interactive comic book"; "Less videogame, more interactive story".	EUA	Não identificado	Feral Cat Den	http://www.genesisnoirgame.com/ https://store.steampowered.com/app/1550160/Genesis_Noir_Moir_Noir/?l=brazilian
Wayward Strand	Desktop	2022	Interactive comic; Adventure game.	Austrália	Não identificado	Ghost Pattern	https://store.steampowered.com/app/1080450/Wayward_Strand/
Carmen Sandiego: Robar o no Robar	NETFLIX	2022	"Animação interativa"	EUA	Jos Humphrey	Wildbrain Studios	https://www.netflix.com/br/title/80994695
Cat burglar	NETFLIX	2022	"Animação interativa"	EUA	Charlie Brooker	Netflix	https://www.netflix.com/br/title/81271335
We Lost Our Human	NETFLIX	2023	Interactive animation	EUA	Curtis Lelash, Rikke Asbjorn, Chris Garbutt	Netflix	https://www.netflix.com/br/title/81004016
The Many Pieces of Mr. Coz	Desktop; Console	2023	Cômico Interativo	Espanha	Nacho Rodriguez	Gamera	https://www.nintendo.com/us/store/products/the-many-pieces-of-mr-coz-switch/

APÊNDICE F: Recursos criativos, ferramentas e repositórios

Engines e Frameworks para narrativas interativas e jogos	Endereço
Love	https://love2d.org/
Godot	https://godotengine.org/license
Unity	https://unity.com/
Bitsy	https://www.bitsy.org/
EKO	https://video.eko.com/
Ionic	https://ionicframework.com/
Twine	https://twinery.org/
Corona	https://coronalabs.com/
Bootstrap	https://getbootstrap.com/
Ruffle – Flash emulator.	https://ruffle.rs/
Recursos para desenho digital	Endereço
Lottie files	https://lottiefiles.com/
PIXLR	https://pixlr.com/br/
Mental Canvas	https://linktr.ee/mental_canvas
Krita	https://krita.org/en/
Inkscape	https://inkscape.org/pt-br/
Vectr	https://vectr.com/
GIMP	https://www.gimp.org/
Repositórios	Endereço
Itch.io	https://itch.io/
Screendiver	https://screendiver.com/
Story museum	https://www.storymuseum.org.uk/
Google Doodle Interativo	https://www.google.com/doodles?q=interactive
Museum of the Moving Image	https://movingimage.us/about/
The Visual Novel Database	https://vndb.org/d6
Interactive Fiction Database	https://ifdb.org/
Story museum	https://www.storymuseum.org.uk/
Google Doodle Interativo	https://www.google.com/doodles?q=interactive
Web Design Museum	www.webdesignmuseum.org/flash-websites
Flashpoint	bluemaxima.org/flashpoint

APÊNDICE G: Notas de fim com transcrições originais

ⁱ Entonces, tenemos una buena historia y yo desde el principio vi que tenía que ser cómo has dicho: algo tipo cómic incluso con animación allí. Al principio mi idea principal era una lucha callejera en un callejón de Hong Kong. Eso me vino al comienzo de leer toda la historia. Había que arrancar así. Incluso la idea al principio era que fuese animación esa escena. No todo animado sino el arranque, cuando tú entras tú ves esta ilustración. Quería hacerla con lluvia cayendo. Pero, qué es lo que sucede también, que hay limitaciones técnicas (Arranz, 2021).

ⁱⁱ Cuando entras todo está muy armonizado ahí, principalmente luego también por el uso del color. Otra cosa que yo le dije a Pablo: hay que hacer este proyecto y no utilizar ningún color. Solo en blanco y negro. Y eso es también un challenge por alguna manera para infografía porque siempre hay que hacer highlights. O cuando haces un gráfico siempre hace falta destacar algo con algún color. Y hubo un momento en que se quiso meter algún color y creo recordar, yo siempre dije y abogué: no color. ¿Por qué? Por qué le vas a dar más interés a toda la pieza. Porque la gente ya cuando haces, por ejemplo, en blanco y negro de repente dicen: Ah, porque está en blanco y negro? A mucha gente no le gusta pero de repente tú ves que no es necesario poner algún color o nada. Y funciona muy bien. Entonces, lo principal fue que todo el conjunto fuese muy armonizado y saltarse ilustraciones (Arranz, 2021).

ⁱⁱⁱ A mí me gusta principalmente también que arranque con el cielo y con el callejón. Y según tú bajas vas viendo ya la escena. Entonces, és como un travelling vertical (Arranz, 2021).

^{iv} Ha sido lo más difícil, para mí, saltar del print, o de lo estático, al modo digital (Arranz, 2021).

^v Yo creo que la infografía española ilustrada, con ilustración hecha a mano, bueno, supongo que históricamente viene por Fernando Baptista, que está en National Geographic, y Javier Zarracina, que cuando estaban en el grupo en El Correo de Bilbao, ellos empezaron a hacer ese tipo de infografía a lo largo de los años noventa. En 1994, 1995, 1996 por ahí. [...] Y cuál és el hecho de eso? Pues que tú abres un periódico en la época que siempre eran fotografías y que todo es como más cuadrulado, y te viene una ilustración en lápiz que está bien hecha y con unas explicaciones. La gente lo aprecia. Y también és la sorpresa, no? Sobre todo en la época: “Uh, fijate!” Y también es como una conexión al libro ilustrado, de repente, dentro del periodismo, dentro de un periódico, de algo que es un diario. Entonces yo creo que eso le daba un valor brutal y les sigue dando. Y yo creo que el hecho de que hagas algo que parece hecho a mano, ahora mismo. Yo, muchas de las cosas que hago para prensa, siempre aunque parezca hecho a mano, son digitales (Arranz, 2021).

^{vi} Siempre el intento de hacerlo como a mano. Porque siempre es a mano aunque sea digital. Le da más frescura a la ilustración. Yo creo que es atractivo. Definitivamente a la gente le gusta si es un dibujo que está bien hecho. [...] yo tenía duda: ¿a la gente le gustará que haga una infografía con dibujos? Pero, ahora, después de todos estos años, ya definitivamente para la gente le gusta. Y luego qué es lo que el valor añadido de utilizar ilustraciones en la infografía, como hacemos aquí, yo creo que la seña de identidad del South China Morning Post [...] (Arranz, 2021).

^{vii} Pero cuando tú quieres contar una historia, o quieres explicar algo, la infografía te va a dar más... cómo te diría yo? Perdona, no la infografía, la ilustración! El modo de hacer una ilustración siendo agradable, o potente, o diferente, va a ayudar a entender más las cosas. Y además porque si lo quisieses hacer con fotografía a veces es mucho más complicado que con un dibujo. Y evidentemente hace falta gente con cualidades para dibujar (Arranz, 2021).

^{viii} [...] al final, no sabes qué es infografía o *visual data*. No me gusta a mí, visual data, no me gusta nada la palabra. No me gusta que me digan uno hace data visualization. A mí me parece horroroso la palabra. No, es como modismo, no? [...] Yo creo que habría que hacer un concurso para ver cómo se puede denominar esto. No se porque es lo que acabas de decir: visual story, una historia visual. E visual story puede ser un vídeo. [...] O sea, hay que denominarlo, hay que inventarse un nombre para esto. Porque estas historias visuales son una mezcla de cosas, verdad? Estás preguntando por ilustración pero yo creo que en estos proyectos no son solo ilustraciones. En general lo principal es que hay información. Y lo principal también es que uno cuenta una historia.

Pero siempre, en general, es intentar contar una historia desde el punto de vista informativo, o periodístico. Entonces, ahí, que no sabría decir lo qué es. Yo creo que llegará un momento. A lo mejor tú debes de decidir cómo hay que llamar (Arranz, 2021).

^{ix} La diferencia del print con esto es el print tú tienes el proyecto, la página que el lector la va a ver de un vistazo. In a glance, en inglés. In one glance, tienes la idea general de todo y entonces el lector descubre alrededor mirando eso. Y en el online, curiosamente, tienes en realidad un espacio ilimitado, un espacio muy grande, pero sin embargo una ventana pequeña. Entonces, o sea, es como que te invita a descubrir pero no ves el proyecto desde el principio in a glance. Yo creo que esa es la principal diferencia para mí. Es la primera característica que yo veo después de pasar del print. Entonces, tu manera de comunicar ya cambia. Porque ya no estás presentando el proyecto (Arranz, 2021).

^x Entonces lo fascinante de ellos es como, por ejemplo, este tema de Bruce Lee, que te metes en la historia. Te invita. Tú haces el stroll down y ves la ilustración. Si arrancas para mi gusto, por ejemplo, en este caso el comienzo, con esa ilustración, es una ilustración potente, en blanco y negro, dos tíos pegándose, dándose, la lluvia. Ya invita y también en este caso a mí me gustó darle el estilo de cómic. Para mi gusto el comic es popular, la gente le gusta (Arranz, 2021).

^{xi} Cuando haces proyectos de estos es más tener buenas ideas. Porque puedes hacer algo estático y a lo mejor tener menos capacidades en técnicas, en cosas de HTML. No es necesario tener tanta técnica de código y a lo mejor es más necesario tener buenas ideas. Pero evidentemente hace falta una base para poder poner todo esto en un conjunto (Arranz, 2021).

^{xii} Son obras cuya naturaleza justifica un formato no-físico (como GIFs animados, interactivos, 360°, realidad aumentada, etc.) [...] Las Ilustraciones que solo hayan sido publicadas en plataformas digitales pero puedan ser impresas, se considerarán como Categoría Física (Bienal de Ilustración, 2022).

^{xiii} During a panel discussion we all agreed that distribution is the biggest challenge. Our interactive comics live on different platforms and devices. There are comic apps, webcomics, VR comics, Instagram comics, mobile-only comics. There was no centralised distribution channel like there is for linear digital comics or print comics. To give you an example: try searching for “interactive comic” in the [App Store](#) or [Google Play](#) and you’ll be lucky to get one or two results that matter (Screendiver, 2022).

^{xiv} I think “interactive story” is probably the most neutral thing. And it sort of allows you to make different types of things. It could be text only. It could be images only. Could be sound only. And games can be interactive stories but as you said having a shelf of interactive stories that would be great. And I wonder if what will actually happen is something like TikTok, where a company will figure out how to do it. And then the name will, you know, set (Wong, 2021).

^{xv} I think the word “interactive” will probably always be in there in some way. Because I think the word “game” doesn’t quite encompass what it is. There will definitely be “narrative based games”, people will probably call that, instead of an interactive story of some kind. But I suspect for the smaller scale type of stuff, “interactive” will be in there. But how people will do the story might depend on whether it is a comic or it is more of a children’s book kind of thing. But I don’t know. I am curious to find out! (Winans, 2023).

^{xvi} “Work’s been kinda slow since cartoons went to color. But I’ve still got it”!

^{xvii} Just so the silent movies developed a definite style of their own, adapted to the specific conditions of the medium. A hitherto unknown language as forced upon a public not yet capable of reading it, and the more proficient the public became the more refinement could develop in the language. For a Saxon peasant of around 800 it was not easy to understand the meaning of a picture showing a man as he pours water over the head of another man, and even later many people found it difficult to grasp the significance of two ladies standing behind the throne of an emperor. For the public of around it was no less difficult to understand the meaning of the speechless action in a

moving picture, and the producers employed means of clarification similar to those we find in medieval art (Panofsky, 2009, p.255).

^{xviii} Our conventional response to all media, namely that it is how they are used that counts, is the numb stance of the technological idiot. For the “content” of a medium is like the juicy piece of meat carried by the burglar to distract the watchdog of the mind. The effect of the medium is made strong and intense just because it is given another medium as “content.” The content of a movie is a novel or a play or an opera. The effect of the movie form is not related to its program content (McLuhan, 1964, p.45).

^{xix} Como está tudo contido nesse pôster, tem essa coisa meio *Onde Está Wally?*, assim, não é muito sobre a dificuldade do jogo, ele é mais sobre o leitor poder experimentar todas as possibilidades. Porque caso chegue num “game over”, facilmente o leitor volta ali e continua. Inclusive, é bem mais fácil do que no livro-jogo, sabe? Muitas vezes, inclusive, quando tinha oportunidade de estar em feiras, vendendo presencialmente, as pessoas diziam: “Ah, que legal! Mas como é que joga?” E eu dizia: é uma leitura-jogo, assim, não tem tantas regras. Ele é todo cheio de setinhas indicando o caminho e a pessoa vai seguindo as setinhas e tentando entender a história. E é uma narrativa totalmente visual, com pouquíssimo texto. Inclusive tem trechos em inglês brincando com essa coisa do videogame e tal (Gehre, 2021).

^{xx} Na França, quando o livro foi colocado à venda, um fã disse: “Olha, quero transformar isso em um videogame”. Eu disse: “Pode fazer”? Esse fã era presidente de uma empresa de games e programador. Na verdade, ele havia comprado o livro para o filho dele. Ele se encantou com aquilo e quis transformar em videogame. Foi assim que começou (Kamigaki, 2023).

^{xxi} Quando vi aquilo, a porta abrir e o personagem entrar, pensei sobre o desenvolvedor: Como é que ele sabe disso!? Era realmente o que imaginei que o personagem faria (Kamigaki, 2023).

^{xxii} Durante o desenvolvimento do game, checamos, obviamente, o movimento do personagem. Parte pequena de gestos e cacoetes do personagem foi checada por nós. A parte de quadrinhos e ilustração foi checada por nós. E, para não tirar a motivação de quem estava programando, optamos por não falar sobre o conteúdo do jogo. Porém, a parte de mangá tinha uma ilustração muito diferente da que faço. Então, dissemos: “Espera, deixa a gente fazer essa parte. Vamos mudar.” Então, desenhei o quadrinho das aberturas. Fiz também o background da abertura. Mas eram coisas que não estavam no livro (Kamigaki, 2023).

^{xxiii} Agora estou trabalhando no quarto livro e fazendo em um processo totalmente digital. Tem um lado bom que é você ter uma produtividade melhor. E, obviamente, os desenhos complexos que fazemos, se não for no mundo digital, não dá mais. Porém, posso te dizer que aquela, - não é bem motivação, - mas a sensação que eu tinha de “ah, estou desenhando”, quando desenhava no papel, igualmente vai decaindo à medida que você aumenta a produtividade no processo. É algo que gostaria de compartilhar. Me deixa um pouco chateado, mas é difícil (Kamigaki, 2023).

^{xxiv} “At that moment, I didn’t think of what I was doing in terms of making art online but in terms of “Netfilms.” I wanted to tell a story for the browser alone” (Lialina, 2020).

^{xxv} The innovations in online animation did not come from the entertainment industry. Even by the standards of the 1950s and 60s limited animation, Flash files played online are extremely jerky and primitive. As a result, animators had to exploit sound and not work to help obscure the simplicity of the animation. Almost all the best early examples are quite simple and sophomoric. (...) Online animation did not survive as a business. The excitement of affordable animation did not translate into profitable animation so the process reverted to a speculative work or job production for broadcast websites like cartoonnetwork.com, which are constantly in need of games and incidental content. So the online animators ended up like the mini-comic artists, except that they turn out to be unhappy amateurs, instead of ideological ones. That said, the still maturing potential of the Internet, in the coming convergence of television watching, gaming, and computing suggests a promising future for animation. The future of the comics is less certain (Dowd, 2004, p.27).

^{xxvi} The current Monocrafts site is, well, let's be honest, it's a million miles from the ideas of someone like Jakob Nielsen about usability. I can tell you at least once every couple of days I get an email saying "This site is so user unfriendly!" or "I've never seen such an unnavigable site!". And sure, I completely agree! (Nakamura, 2020).

^{xxvii} Para a revista Wired (2020): "It's a reminder of how the web has been cleaned up; how it has been transformed from a messy and amateur space into a glossy and corporate one". [...] This new professional web is glossy, uniform and minimalist, typified by app stores, smartphones and Facebook".

^{xxviii} Para o LA Times (2020): "To me, these aesthetics mark a time when the internet felt fresh and subversive, when artists built their own systems rather than inhabit the corporate social media platforms of others, when the internet felt like community rather than algorithmic churn".

^{xxix} E uma vantagem muito repetida – e que nem é tão verdadeira essa afirmação –, era a velocidade do 3D, que seria mais veloz do que produzir em 2D. Essa asserção é equivocada porque você pode fazer muito rápido em 2D e ficar um lixo, assim como pode fazer muito rápido em 3D e ficar uma bosta. E o contrário também é verdadeiro. Você pode demorar muito fazendo no tradicional, com papel, ou demorar muito animado digitalmente na computação gráfica com uma atenção para cada movimento, frame e detalhe. A consequência disso foi a busca por um programa em 2D que fosse agilizar a produção. E, na época, existia a ferramenta Flash. Que era um programa para Internet, também não era uma ferramenta específica para animação (Marão, 2021).

^{xxx} Pues, me ha tocado una transición enorme, ¿no? Porque justo en la gráfica que comentabas yo empecé a estudiar diseño e ilustración en el momento en que Flash, era su apogeo. Entonces, me gustaba hacer experimentos, juegos o animaciones en Flash. Y me tocó también cuando Flash murió (Verano, 2021).

^{xxxi} Se você procurar por *game book*, *interactive fiction* ou *narrative games*, nas palavras chaves, tem um mar de coisas, um monte de experimentos (Gehre, 2021).

^{xxxii} Think loop. The basic building block of an electronic sound track, the loop also conquered a surprisingly strong position in contemporary visual culture. Left to their own devices, Flash animations, QuickTime movies, the characters in computer games loop endlessly – until the human user intervenes by clicking (Manovich, 2002).

^{xxxiii} Transparency is about the possibility to exist everywhere (on any page and any background), which is historically much more important for the development of the file format into the medium. GIF89a is a format to be distributed. The ability for one image to appear in countless contexts made it the success that it is (Lialina, 2012).

^{xxxiv} No lo sé, no se estaba usando mucho en aquel momento. Si que recuerdo algunos webcomics que sí que utilizaban el gif, pero era una cosa más decorativa. Eran simplemente luces que se encendían, cosas que realmente no aportan más a la historia. Se podría hacer en papel y funcionaria parecido. E en aquel sí que me planteé que esto se podía usar. No se si fue de los primeros, pero que sí que es verdad que no había mucho. Y sigue sin haber mucho tampoco. Es algo complicado de usar, en la verdade (Castro, 2021).

^{xxxv} Era la época de los blogs. Y había mucho contenido de ilustración colaborativo. Tu mandabas tus ideas y las ponían en común. Antes de las redes sociales. Y recuerdo que había un blog de ilustración. Donde se proponía una idea y cada uno mandaba su ilustración. Y en aquel momento me planteé hacer un bar de carretera. Hice un bar de carretera donde me planteé hacer dos ilustraciones. Una era un bar normal y otro un bar con fantasmas y demonios. Entonces combinaba las dos ilustraciones y hacía que parpadearse, y hacía algo interesante. Y en aquel momento que lo hice, no era una cosa tampoco tan rara en ilustración, sí que se estaban haciendo cosas. Pero pensé, un momento, entonces se puede utilizar en el comic (Castro, 2021).

^{xxxvi} Es difícil, principalmente por el problema de siempre que es el dinero. Es una cosa que es muy difícil venderse al público, a los lectores. O lo pones gratuitamente, como lo hice. Y que si que ponía

la posibilidad de aportar dinero. Pero es bastante difícil. Y sin ayuda, sin medios, becas, es muy difícil estar trabajando, pensando en estas cosas sin ningún fin al final. Entonces cuando se hace webcomic al final lo más rápido, lo más fácil, es si directamente hay la posibilidad incluso de publicar al papel después. Entonces, estos webcomics que yo he hecho no se pueden publicar en papel. [...] Se pierden completamente, no tiene sentido (Castro, 2021).

^{xxxvii} Es que es muy difícil. Todo lo que sea en el ámbito digital, internet, te permite tantas posibilidades que en el momento que empiezas a acotar algo, se queda corto el término. Hecho en el premio Eisner. Tienen dos categorías: webcomic y cómic digital. Y yo no sé tampoco muy bien la diferencia. Creo que el webcomic tiene más que ver con la interactividad, comics que salen publicados no sé si en Instagram. Y cómic digital es el cómic que se podría publicar en papel pero que se está publicando en digital. Entonces yo no tengo ni idea que termino se puede poner ni tampoco preocupa mucho, porque no es mi campo y yo solo pienso en hacerlos. Pero, es muy difícil por eso: en el momento que acotas algo, esto ya no entra en la definición (Castro, 2021).

^{xxxviii} And then we also wanted the mechanics to make sense with the story. Because that's the thing, you can obviously have any sort of interactivity in the middle of a story, and it doesn't have to necessarily make sense with the story. In the example of Florence, that was a really nice synthesis of mechanics and storytelling, because how you interacted with the story made sense with what it was saying at the same time. That was definitely pretty tough for us, to try to wrangle this woman's life story and be as respectful as possible, while having the interactions make sense. So we had a couple of different interactions where we could kind of mirror what was happening in real life with the interactivity. For example, in the real story, she and her co-worker overlay their maps to realize that there are areas that match. We were like: "Perfect! We got opacity in the digital realm!" And we just made that interactivity. Obviously that was an easy one, some of the other ones were harder. But I think that was where our minds were at when we were working on it.

^{xxxix} Synthesizing it all is definitely the hardest part. Because there are so many examples of each one of these things. [...] So definitely, putting together, interactivity, the storytelling and then the traditional media all within our goals. At Google is to make it as accessible and open to everybody, so as many people can enjoy it as possible. Since, you know, you don't control who is looking at your homepage (Winans, 2023).

^{xl} I'm really glad that you noticed that. I think it's a modern thing, this idea of compassionate game design, not being so hard on people who don't have those muscle skills, or twitch skills. It's more accessible. With some of our music games, for example. Not everybody can hear who might be playing it. So, we make sure you don't fail if you can't hear the notes. And you can skip it and just enjoy the narrative sections. We are trying to keep more of this stuff in mind. And I think a lot of game developers are as well. [...] someone who has never played a game before, they can still enjoy the experience. If they are not super good with this kind of stuff [videogame controls] (Winans, 2023).

^{xli} I think the word interactive will probably always be in there in some way. Because I think the word "game" doesn't quite encompass what it is. There will definitely be "narrative based games", people will probably call that, instead of an interactive story of some kind. But I suspect for the smaller scale type of stuff interactive will be in there, but how people will do the story might depend on whether it is a comic or it is more of a children's book kind of thing. But I don't know. I am curious to find out (Winans, 2023).

^{xlii} Olivia is a watercolor specialist to begin with, so she will often try to do it with traditional media. Partly because she likes it and partly because, to be honest, physically drawing on the computer a lot can be hard on your eyes and your hands. So she started doing a lot more traditional media for health reasons. So that's something she is really good at, for one thing. And also, because the topic was under the ocean, watercolor was the perfect choice for that Doodle. It's actual traditional watercolor. We did all those paintings and scanned them in (Winans, 2023).

^{xliii} We see so much digital content that is clearly done in the computer. I don't know if regular people always know but as artists, we know: "Yes, that was done on the computer!" (Winans, 2023).

^{xliv} Me personally, traditional stuff seen in the digital realm does currently feel fresh for me. Because I think that's not where you expect to see it still. Even though people are starting to do it more (Winans, 2023).

^{xlv} Vários jogos desta fase fazem isso. O *Carrocracia*, por exemplo, se apresenta como um jogo de atravessar a rua, como *Frogger* ou *Freeway*. Só que esse desafio, que a imagem propõe referência ao jogo já conhecido, ele não se realiza. É um desafio impossível de ser vencido. É um jogo que tu não vence. Tu atravessa essas imagens, se frustra com elas e encontra uma mensagem, uma narrativa que é outra coisa. / Tem também o *Anestesia*. É um jogo de plataforma em que tu controla um avatar parecido com o Mário, onde você anda para direita como nesses jogos. Mas esse andar para direita vai te colocando numa situação inescapável. O jogo é constituído de várias cenas também, tem a cena em que você vai ao trabalho e a única opção de interação que você tem é ir para direita, sempre em frente como no jogo do Mario. Isso não te leva a vitória, a um triunfo. Não te dá nenhuma conquista, só vai te levando a uma situação de conformação. Essa regra de só andar para frente, não te dá nenhuma alternativa e você só vai ficando mais preso naquela narrativa, que só piora. Começa a entrar o alcoolismo, violência doméstica, uma série de situações sem volta, porque o jogo não te oferece a possibilidade de voltar e tomar outros caminhos (Paiva, 2021).

^{xlvi} O que é interessante porque pra gente como estúdio, a gente trabalha bastante, enfim, nosso feijão com arroz é animação tradicional. A gente ainda trabalha predominantemente pro linear, para televisão. E aí coloca muitas vezes no YouTube, redes digitais, mas é claro que a gente sempre está de olho e está tentando entender aí todas as coisas que estão acontecendo de modo geral, nas plataformas do mundo. E porque a gente trabalha bastante também com o infantil, os comportamentos de, digamos, eu vou usar a palavra consumo assim, né, porque enfim, no fim do dia quando a gente trabalha mais com esse seguimento de canal comercial, de como as crianças acessam as telas e o que elas fazem. E pra gente é muito louco entender o movimento que acaba refletindo inclusive no trabalho tradicional que a gente faz de TV, que é isso que a gente está falando, que não é interativo, não é tão animado, do que às vezes é interessante que também volta pra ilustração tradicional, mais trabalhada, que é uma coisa que as crianças gostam e acessam bem. E esse entendimento do que são os tempos de tela dentro das experiências que são diferentes (Eguti, 2021).

^{xlvii} Y respecto a los lectores, yo no sé, hay sí que me pillas. Porque eso sí que es un mundo en que hay veces que uno hace un proyecto y cree que va a tener mucho engagement con el público y al final no tiene tanto engagement. Es algo mejor o más personal para mí. Me gusta más a mí que al resto de la gente. Entonces, eso sí que para mí es como un misterio cómo funciona el público. Ya nos gustaría a la prensa saber cómo van a funcionar las cosas. Muchas veces la demanda de clicks no está relacionada con la calidad del trabajo. Esa es la sensación que tengo. A veces es porque el tema es escabroso. Estoy seguro que si haces un proyecto sobre el *Juego del Calamar*, *Squid Games*, a lo mejor del gráfico es una birgia, no es bueno, pero va a tener un montón de gente viendo. Hay muchos factores y para mí es un misterio. Eso me encantaría saber por qué entonces ahí sería la clave de qué es lo que podría hacer uno (Arranz, 2021).

^{xlviii} The paradox for me at that time was that *Rich User Experience* was the name for a reality where user experiences were getting poorer and poorer. You wouldn't have to think about web or web specific activities anymore. Also, Web 2.0 was the culmination of approximately seven years of neglecting and denying the experience of web users—where experience is *Erfahrung*, rather than *Erlebnis*. So layouts, graphics, scripts, tools and solutions made by naïve users were neither seen as a heritage nor as valuable elements or structures for professional web productions. / That's why designers of today are certain that responsive design was invented in 2010, mixing up the idea with coining the term; though it was there from at least 1994 (Lialina, 2018, p.178).

^{xlix} Experience design prevents from thinking and valuing computers as computers, and interfaces as interfaces. It makes us helpless. We lose an ability to narrate ourselves and—going to a more pragmatic level—we are not able to use personal computers anymore (Lialina, 2018, p. 184).

¹ Not enough space on the nice touch surface for undo button; the idea that users should follow some exact path along the app's logic, which would lead somewhere anyway; the promise that the experience is so smooth that you won't even need this function (Lialina, 2018, p. 184).

^{li} Whatever tool you want, you can probably download a free version or you can pirate it. And then, someone has probably written really great tutorials for it. So, for a 12 year old, they have access to all the resources they need to learn Blender, Photoshop, ProCreate, Illustrator, whatever they want. And that is massively important because by the time you're 18, by the time they're ready to work, they could have already been creating content. They could already have millions of followers by the time they are 18 (Wong, 2021).

^{lii} When I started, for example, itch.io was not big. Now it is quite big. And the opportunity that you can market your small ideas or your three-day prototypes at a great value, I think, before that you would have to make at least an AA title to be considered a game. Where today, you can just publish your experiments, and I am much more interested in unfinished, imperfect experiments, than in polished games. [...] Because it's basically this one click and you are getting this release. So the hurdle to take has been lowered by the time and I think it's a good thing (Stollenmayer, 2021).

^{liii} I think a big difference is the saturation of imagery on the Internet is way different than when I was first online or when I started my art career. We are now bombarded with animations and illustrations, so many visual experiences at all times on the Internet. Because we have feeds that are just like delivering it all right to us. We got ways to follow all of our favorite content creators and things like that. So it is just so instant and so fast that it can be really overwhelming. It may be hard to sort through the noise and find stuff that really resonates and is meaningful because there's so much (Winans, 2023).

^{liv} Porque yo me acuerdo siempre antes de internet, cuando estudiante donde buscabas ilustradores? En las librerías, en la biblioteca, tenías que ir a buscar libros. Pero también ahora es una exageración de gente ilustrando. Es quizás masivo, es demasiado, no? Para asimilarlo. Pero casi mejor eso que nada (Arranz, 2021).

^{lv} I work on a lot of movie opening credits in Kerala, India. Everyone wants to be at a level like, say, *Game of Thrones*. Everyone is comparing Indian work with other work. It's a global culture happening. [...] We get one month of maximum time to do the job. And to expect to mimic those things? I think it's the same thing in every developing country. There are a lot of cultural differences across the world, I don't think it's fair for people to do that (Mohith, 2021).

^{lvi} A mí me hace mucha gracia porque en las redes sociales, o cuando yo hago por ejemplo una infografía en papel, y la pones en redes sociales, a la hora del engagement, de la gente de que si le gusta y tal, tiene más éxito eso que cuando tú pones un link. También porque al final yo creo que la gente es vaga, o no quiere andar dando tantos clicks a lo mejor como creemos (Arranz, 2021).

^{lvii} Common influences are denied or ignored, and each clan tells a separate tale. [...]. And the recent technological change has fostered historic new creative distributive options for artists and producers. Finally, the convergence of media and the intermingling of forms suggest a synthetic view of a larger subject (Dowd, 2004, p.9).

^{lviii} Scientists, inventors, toy makers, showmen and, above all, the paying audience were interested in one single thing: motion (Bendazzi, 2015, p.12).

^{lix} Animated games are interactive and generally include branching narratives or a multitude of paths that allow players to go in various directions (Furniss, 2016, p. 282-285).

^{lx} Handbooks tell us that the cinema of attractions was based on non-fiction films, while the classical cinema was based on narrative and narrative language. The shift took more than a decade, but little by little audiences were driven to agree that consecutive scenes meant various moments of the same action; that a close-up didn't imply that the actor had been beheaded; that an iris in/iris out signified the passing of time or a change of place; and so on. In other words, via trial and error, an alliance of audiences and filmmakers created the special visual (later audiovisual) language of cinema. / It would be an international language. It would also be the first example in history of global cultural colonization, as the rest of the world, without exception, accepted what had been decided in Europe and in the United States (Bendazzi, 2015, p.30-31)

^{lxi} The Triple-A arm of videogames is thus dominated by games that must fit into known thematic and mechanical genres (fantasy, sci-fi, military; first-person shooter, role-playing game, action game); must be “difficult,” “realistic,” and “complex” in the conventional ways; must be appealing to a particular “core” audience of young men; and must also be technologically innovative (Keogh, 2015, p.155).

^{lxii} The pixel art, side scrolling platformers, and low-fi music of indie games are in part a deliberate attempt to return to a “golden age” of game development (ie. the games the developer played as a kid) and in part an economic necessity as, working as individuals or in small teams, 2D games are easier to produce (Keogh, 2015, p.156).

^{lxiii} Hypercasual games are video games that are simple and easy to play and built around a singular intuitive core gameplay mechanic such as matching (e.g. Candy Crush Saga), puzzles (e.g. Tetris), or swerving (e.g. Temple Run). Hybrid-casual games build on the core mechanics of hypercasual games by combining multiple core gameplay mechanics (e.g. stacking and swiping mechanics) and/or offering in-game progression opportunities (e.g. base building, character development, advanced levels) (Pizzo, 2023).

^{lxiv} I think gaming's remit is up for us to challenge [...]. To make better games, developers should always be questioning the definition and categories of games and trying to push past them. [...] One way to broaden the audience for gaming is to create new types of experiences, with new stories and values. Mobile games have the potential to reach a massive audience, as do games about personal experiences (Wong apud Batchelor, 2017).

^{lxv} I wanted to make a game that was going to impress digital designers, [...] I thought we were making a game for hipsters. That's how Monument Valley came to be; very design-y, very pastel coloured, really clean UI. [...] It turned out that what we were actually doing was making a game for non-gamers; people who had grown up in digital culture and were into aesthetic things, pretty things, usable things like delightful interfaces. And that meant it was very accessible, so Monument Valley became popular with kids, with families, and with older people (Wong apud Handrahan, 2018).

^{lxvi} A compassionate game would tolerate the failures of a player with kindness rather than confrontation so that the failures are perceived as opportunities of development rather than unsuccessful attempts; therefore, the remaining feeling is not frustration. A compassionate game would allow for a grace time that suits a player's capabilities rather than confronting the player with a challenge that they cannot improve upon; therefore, the remaining feeling is not a decline in self-esteem. Compassionate games would not compete with the player on a layer that the players cannot improve; they rather encourage the player for participation by providing a harmonious and suggestive environment of support and care. Therefore, they strive for accessibility, inclusivity, care, tolerance and adaptation. Compassion in this sense may seem to conflict with the notion of challenge and conflict in game design. On the contrary, it is about finding the right area in the game design where challenge should be planted so that it is possible for the players to fairly overcome the challenge rather than facing an unsolvable/impassable problem due to their limitations; thus, feel incompetent. Therefore, compassion does not suggest removing the challenge but planting it in an area where player progression is not limited by the disease. Hence, it is about care and tolerance with an understanding of what a player is going through so that their competence develops (Bayrak, 2020, p.8).

^{lxvii} Clearly, the viewing technology established parameters for the feature's composers. The designer solved the problem acceptably, but the format fails to satisfy the viewer, insofar as it cannot provide the simultaneous perception of interlocking whole and diverging individual parts that we associate with a well composed page of comic material (Dowd, 2004, p.25).

^{lxviii} Animation is not the art of drawings-that-move, but the art of movements-that-are-drawn. What happens between each frame is much more important than what exists on each frame. Animation is therefore the art of manipulating the invisible interstices that lie between the frames (McLaren apud Magalhães, 2004, p.12).

^{lxi}The frame-by-frame system, alone, successfully portrays those events that develop in time. And what events do we see? An elephant becoming a house, people becoming somebody else, a thin character inflating like a balloon. Metamorphoses. The metamorphosis is an inborn possibility of frame-by-frame shooting, and of frame-by-frame shooting only (Bendazzi, 2015, p.31).

^{lxx} An ability that I'd call 'plasmaticness', for here we have a being represented in drawing, a being of a definite form, a being which has attained a definite appearance, and which behaves like the primal protoplasm, not yet possessing a 'stable' form, but capable of assuming any form and which, skipping along the rungs of evolutionary ladder, attaches itself to any and all forms of animal existence (Eisenstein, 1986, p.21).

^{lxxi} "Each successive frame of a movie is projected exactly on the same space – the screen – while each frame of comics must occupy a different space" (McCloud, 1993).

^{lxxii} In temporal layouts used in film, a comprehender has little control over the pace of receiving the sequence of narrative units, as the temporal unfolding of the film persists with little influence of a comprehender (save for rewinding or fast-forwarding). This means that a comprehender must maintain attentional focus on the flow of information in order to follow along [...]. In contrast, static visual narratives allow a comprehender to set their own pace while engaging images in succession across a page. This in turn requires consciously directed attention for both the navigation of layouts and the acquisition of content (Cohn, 2020, p.150-151).

^{lxxiii} Because the main concept the director wanted for this project was to let people experience other places, because everyone was quarantined. For example, the one with the ice cream truck was in New York. So, I really wanted people to feel they were on a New York street and not other place. Because every street looks really different in each city and each country (Huang, 2021).

^{lxxiv} I started doing this because most mainstream animations have a character, a face, and a story. But I really wanted to find something different from live action animation. Like, there must be something that only animation can do. I started looking for examples and started to explore the space and the transitions into different things. And I thought it was very interesting and it can kind of tell a story. So I went that way. But another point is that I really love poetry. And in poetry sometimes they express just a really simple idea that is not a complete story. So it is more about feeling. And I want to feel the same way in animation. [...] I am also very anxious when I do this kind of film. Is it too abstract and no one will understand? [laughs] I worry about it (Huang, 2021).

^{lxxv} From my background, I started with animation. So when I try a different form, I still put the concept of time in it. [...] Personally, I find it tricky to express an idea in only one image. I am used to sequential images. I think it's because I do animation, whenever I think of something, I come up with a storyboard (Huang, 2021).

^{lxxvi} For these animations, I did it all digitally. But in my personal work, I color by hand, so you can see the hand drawing textures on it. The reason I do this is because I really like the craft feeling. And also for hand drawing, you sometimes will have a mistake. But for digital you can control everything. So a lot of mistakes happen in the [handmade] process and sometimes I really enjoy the mistake. [...] I don't mind doing both. It depends on the project. If I think it fits digital better, I will do it digitally (Huang, 2021).

^{lxxvii} [...]because in digital drawing sometimes I want to make it look more like it was handmade, so I will create some fault, I will put dust or some texture on it. And working handmade, sometimes I will think there's too much dust and mistakes on it, and I will erase it and scan it to the computer. So I feel it's the opposite way and I kind of enjoy doing both (Huang, 2021).

^{lxxviii} "I've always loved the sound of rain. It's like getting an applause just for being present for it" (Quarantine Soundscapes, 2019).

^{lxxix} A videogame is a *game* which we *play* thanks to an *audiovisual apparatus* and which can be based on a *story* (Esposito, 2005).

^{lxxx} A game is a rule-based system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels emotionally attached to the outcome, and the consequences of the activity are negotiable (Juul, 2005, p.90).

^{lxxxii} Having a definition of games also points to how we can create new kinds of “games” that try new things that games have not tried before. It is easier to break the rules once you are aware of them (Juul, 2005, p.74).

^{lxxxiii} If the outcome is the same every time, it does not qualify as a game (Juul, 2005, p.79).

^{lxxxiv} Storytelling has fixed outcome, the player does not exert effort in order to influence the outcome, and the player is not personally attached to the outcome (Juul, 2005).

^{lxxxv} Of all cultural forms that project fictional worlds, the video game is a special form in which players can meaningfully engage with the game even while refusing to imagine the world that the game projects. The rules of a game are often sufficient to keep the player's interest. Perhaps this places games on par with songs, opera, and ballet-cultural forms that can project fiction but can also be enjoyed even when one does not imagine the worlds that they project (Juul, 2005, p.434).

^{lxxxvi} Video games are a combination of rules and fiction. Rules are definite descriptions of what can and cannot be done in a game, and they provide challenges that the player must gradually learn to overcome. Fiction is ambiguous-the game can project more or less coherent fictional worlds that the player then may imagine (Juul, 2005, p.427).

^{lxxxvii} A game comic is a type of hypercomic that exhibits some of the key characteristics of a game and uses some of the key characteristics of the form of comics as the basis for its gameplay. In seeking to analyse the operation of the game comic format, it is necessary to draw on a range of ideas from comic, game and media theory (Goodbrey, 2017, p.123).

^{lxxxviii} 1. Space as time. Comics use arrangements of images in space to represent arrangements of moments or events in time. / 2. Simultaneous juxtaposition of images. Comics place images in spatial juxtaposition to each other, such that two or more images may be viewed simultaneously by the reader. / 3. Closure between images. The reader of a comic derives time, meaning, and motion out of sequences of static, juxtaposed images through the process of closure. / 4. Spatial networks. Sequences of images form part of a larger spatial network of narrative and aesthetic interrelations that exists between all the elements in a comic. / 5. Reader control of pacing. The pace at which the reader absorbs the information in a comic is controlled by the reader and determined by the pace at which they read and navigate the comic. / 6. Tabloidic images. The images in a comic exhibit qualities of the tableau, in that they are deliberately composed, framed, and illustrated to represent key moments of narrative meaning. / 7. Word and image blending. Although sometimes wordless, comics typically use a blend of words and images in spatial juxtaposition to convey meaning to the reader (Goodbrey, 2020).

^{lxxxix} You cannot zoom in when you draw by hand, there is no undo button. it's a bit more personal. I try to do that digitally, I want to mimic the hand touch feel, even the straight lines when I work digitally, I try to do it by hand only.” (Mohith O, 2021).

^{lxxxix} The life-changing experience was meeting an artist called Orijit Sen. He created the first Indian comic. He is very old but I got to see him and did a workshop with him, which was very inspiring. He draws every single day and has his sketchbook all the time. I thought I was going to try that and started to imitate his strategy and I've been drawing for the past 3 years. If you draw every day, half an hour, 1 hour, 2 hours, it adds up to an enormous amount of time in which you get to practice your art. This is what I love doing, enjoy doing, why not do it every day? This is one thing that has helped me a lot (Mohith, 2021).

^{xc} Most people aren't practicing that. Here, theartschools teach primarily western style. People are forgetting that. [...]We have a very rich visual culture here in Kerala, India. We have temples, a lot

of dances, and you can draw your inspiration from the shapes they use. And it's interesting how their artform has developed over the years and it suddenly stopped. And right now, I don't think there would be an audience for that. If someone is drawing a kalamezhuthu from Kerala and somebody else is doing a mangá for example, and both are putting their work on Instagram, obviously people will prefer the mangá, which is something they've already seen (Mohith, 2021).

^{xcii} I've always drawn and I've always played computer games. I think the way that I design games is informed by my experience as an artist and my desire to create beautiful things, like beautiful images. The kind of games that I make, I always want to do that. And I think that's different from the goals of some other game designers, who want to focus on creating a competitive playground or creating a really good multiplayer experience or telling a really good story. My goal, when I make games, is to create beauty (Wong, 2021).

^{xciii} And the idea was that the jigsaw puzzle could be a metaphor for different moments in a relationship. So, putting pieces together, it feels like you're building something. But then if you take a jigsaw puzzle apart, it feels like you're destroying or you're tearing something apart. And I thought that could be a really visceral experience (Wong, 2021).

^{xciv} That wasn't really an interesting interactive experience because every level you were essentially always doing a jigsaw puzzle. And as soon as you saw the image and you saw what the characters are doing you were like: "Okay, I get it. Next chapter." It wasn't evoking the feeling that I wanted. And that's when we had to sort of pivot to instead of just jigsaw puzzles, let's use anything that we can do on a mobile phone, like any interactive gesture. And that's when sort of the magic started happening. You know, we can swap, we can tap, we can do familiar things that you already do on a phone, like use Instagram, like your mom calls you but you hang up straight away. And I guess, in that way, it started becoming an interactive story book without us really consciously doing it (Wong, 2021).

^{xcv} It just happened that interactivity, illustration and music came together in a way that served our needs, which was to tell the story around two people. And actually, even the idea of using a comic book style wasn't immediately apparent to me. I have been an art director before and so it's sort of my instinct to try lots of different art styles. And I wanted to make the game feel special and premium. I wanted to make it feel like a really beautiful experience and it wasn't really helping the story. And then, in the end, I sort of reverted back to a style that I was more comfortable in drawing when it came to just purely telling emotions between characters. And that turned out to be a more comic book style. And now, of course I was like: "Oh, that's what I'm making! I'm making an interactive comic!" So it was a weird development, you know. I'm very proud of the result. And it's like: "Oh, we made an attractive comic book!" But we came at it very much by accident (Wong, 2021).

^{x cvi} The game maker decides. In fact, you don't have to call it a game. It actually asks you. The back end system asks you: what is this thing that you're uploading? Is that a game? Is it a poem? You can make up your own word. [...] That's wonderful because even the word game is a bit of a barrier. A lot of people who play Florence, they're like, this isn't really a game but I like it. You know? You can call it an interactive story book or whatever. So that's a good place to look (Wong, 2021).

^{x cvii} My experiences as an illustrator are primarily without words, right? And then the few times that I tried doing comics, for fun, I've always been really inspired by the work of Moebius. His work on Arzach was wordless and when I came across that when I was younger, I was like: "Oh, my god, this is profound, this is amazing!" So to tell a story without words, I think it actually can be more powerful because the storytelling happens in the viewer's mind. The viewer has to interpret what's happening instead of us specifically spelling it out. And I think that's what happened in Florence. By not putting the words, the player has to interpret what the images mean. What's going on between them? What's happening with her face or his face? And because they are doing that last step of interpretation, I think it allows them to empathize with the characters. (Wong, 2021).

^{x cviii} These sketchbooks, this is how we do the art from the game—it's partly design, partly the final images for the game. I didn't want Florence to look like a game. I wanted it to stand out on the App

Store as something different and fresh. I would scan these sketches and then modify them in Photoshop (Wong, 2018).

^{xcviii} But I think the two worlds can learn from each other. When you get a mix, like stop motion films, for example, they use a lot of digital technology even though it's stop motion, which is so inefficient. The reason they make it like that is because there's a warmth to the texture of it, right? (Wong, 2021)

^{xcix} I mean there's a warmth and an authenticity that you get with traditional media. You know? Like when I have friends that work in traditional media and they do a painting. I look at the painting and I'm going; "Oh my god, those brush strokes are so beautiful. And the colors are, like, so vivid and so well mixed. And it just comes with the medium. You know watercolor. Just looks great. Right? With digital you have to usually work a lot harder to get that texture and that warmth (Wong, 2021).

^c Often what I do is I'll draw it in pencil. And then I'll scan it or I'll take a photo with my phone. And I will color it, but you can still see the pencil there. And I'll leave that pencil there because it's warm. It's it's natural. It's organic (Wong, 2021).

^{ci} I think it comes back to what I said at the beginning, which is, my goal is to just create beautiful things. And I don't have one style. You know, I love to try different styles because, to me, the style is part of the storytelling. If I wanna tell an urban story, I can use an urban style. If I wanna tell a story that feels very classical, I can use a classic style. To me that's part of the toolbox, which is why I think I make a good art director (Wong, 2021).

^{cii} Interactive means that the user/browser/audience has the ability to act to influence the flow of events or to modify their form. The term "hyper" in hypermedia usually is used to mean a particular kind of non-linear, flexible interactive structure with built-in linking capabilities in which viewers can each choose their own path through some material (Wilson, 1994).

^{ciii} Most artworks start as a set of possibilities: the blank canvas, the empty page, the block of marble, etc. The act of realizing a work is a process of progressively narrowing the range of possibilities by a series of creative choices until one of the possible has been manifested in the finished work (Rokeby, 1995, p.2).

^{civ} Interaction is about encounter rather than control. The interactive artist must counter the video-game induced expectations that the interactor often brings to interaction. Obliqueness and irony within the transformations and the coexistence of many different variables of control within the interactive media provide for a richer, though perhaps less ego-gratifying experience (Rokeby, 1995).

^{cv} I think I come from an art perspective, or an art like perspective. In a museum you see a white cube and you don't have any explanations of the images. And that can be overwhelming for people that are not so much into art. They go inside the museum and they don't know what to do, because there are no instructions coming with the paintings. You give these people some guides, like audio guides, or written guides. Or even for kids there are those cool little sheets with games, or that they can draw stuff. So, there's a lot of content for the museum. In my games, I try to do something similar. I try to start with a very open perspective, where you can do whatever you want. And if you can solve the game from that broad perspective, it is a much better experience for you, than for someone who gets a very narrow tutorial and just follows that tutorial. But eventually, when the game knows the player is stuck, it gives hints. But these come quite late in the game. So, I just want to give the players the opportunity to discover the solution themselves. And in case the player gets bored, I give more and more hints. I think balancing this is the actual art (Stollenmayer, 2023).

^{cvi} It's not such a tragedy. A lifespan of three years is enough, at least for my games." / They're like temporary art. They're not meant to be played over and over and over for years (and hundreds of dollars wasted on in-app purchases). "Song of Bloom is a complete story," Stollenmayer said. "It's kind of like watching a movie. You play the game and it's complete. There isn't much replay value (Stollenmayer apud Gil, 2020).

^{cvii} I always called it something like an interactive experience. Because it is something on the verge between app and game. And I think designers will always seek things on the verge of other stuff, so they don't want to be categorized. Because they want to be innovative. And trying to find terms for this would hinder this development a bit. So when something has a name it is already not interesting anymore (Stollenmayer, 2023).

^{cviii} Many things that look digitally made were actually really made out of paper. So, for the game, I really made clay animation, I really knitted and wrote stuff on the typewriter. Because I just wanted to catch these imperfections that you just can't recreate with code. [...] like stop motion, when you watch Pinocchio for example, this is just something that is beyond reason. You just could have made it digitally, and it would look 99% like it, but there's just this 1% that needs so much effort that makes it great. And this is something that I was aiming for (Stollenmayer, 2023).

^{cix} There is this one knitted scene, therefore I studied how my bad knitting was. So, where are the holes? Because I am not knitting perfectly. So how do holes look? How do they come up? Then I tried to recreate these imperfections in code. But, in the end, it all came from the original object. It's a hybrid, I guess (Stollenmayer, 2023).

^{cx} One of the heroes of my childhood was Little Nemo, a comic strip character from America, even though I did not realize at the time that he was American. I thought he was Italian, like me. In the comics, he spoke our language. / I must have been five or six years old, maybe younger, when I discovered Little Nemo and I couldn't believe my eyes! What a discovery! There was someone who, like me, did these fantastic things. It was a stimulus for my imagination. [...] There were clowns who had been inexplicably promoted to positions of great prestige and responsibility (which did not seem surprising to me), giants would open their mouths so that you could slide along a gargantuan tongue and explore the cavernous interior, dinosaurs that would wreak havoc with city traffic, rooms turned upside-down where you had to walk on the ceiling, elongated people who are trying to regain the original shape... in other words all the most surprising things that you that could be imagine, all drawn magnificently, exactly the way I wanted to do (Fellini apud Mollica, 2003, p.36).

^{cxii} After all, Wertham is actually on to something important in describing the ways in which comics slow down the reading process, simultaneously opening up space for the reader's imaginative attention to both notice and fill in details. But while Wertham is right that there is something in reading comics that slows us down, where he goes wrong is in imagining that all readers slow down for the same panels and fill them in in precisely the same ways. After all, Wertham's analysis says as much about what he slows down for (the imagined glimpse of undergarments as opposed to the details of police procedural, for example) as it does about the scene in question. [...] Instead, what Wertham's readings throughout *Seduction* demonstrate perhaps better than any other early study of the form is how much the comic form leaves blank, suggestive, to be filled in by the imagination of the reader. Wertham himself slows down and focuses on certain elements and fails to fill in others; [...] Wertham reads (and writes), in effect, his own story (Gardner, 2012, p.88-90).

^{cxiii} Television expands the reach of our vision, while at the same time, filtering the content. We trade the subjectivity of our personal point of view for centrally collected and broadcasted images and information (Rokeby, 1995).

^{cxiiii} If we allow ourselves to lose consciousness of the influence of the interface, we lose our ability to question the terms of the contract; the contract will be effectively invisible. If we accept the transformed images reflected back through the mediating technologies as images of ourselves, we surrender the ability to control who we are (Rokeby, 1995).

^{cxv} Without the pressures and restrictions involved in getting a saleable and reliable product 'to market', they are free to incorporate a richer complexity and ambiguity into these interfaces (Rokeby, 1995, p.9).

^{cxvi} It's kind of expensive to make this kind of production because you need a lot of people with a lot of skills to make it professionally. I guess it takes time, it's expensive and it's kind of new (Dijkstra, 2021).

^{cxvi} Such a product is a bit pricey. And then people understanding the need for this. Explaining it to a group of editors, for example. [...] People really understanding its need as a communications component, how does it reach out to people. I go through that to get an animation. Everytime I have to explain to clients (Mafigiri, 2021).

^{cxvii} It's easy to justify the freelance. But before, it was difficult. You drew a cartoon and you didn't know how many people had actually seen it (Mafigiri, 2021).

^{cxviii} It's one of those things that's hard to do alone. Because there are so many different kinds of specialized roles that go into making that. There's people in the world that can do it all: they can code, they can do the text side, they are great storytellers, they are great artists, they are great at game mechanics. There are people like that, but I think they are pretty rare. And then also, maybe people have the potential but they don't have the resources. I think that's probably the hard thing, finding the right people to collaborate and having the resources to do so. Because I think, you know, people can dream of the idea, think of the idea, but finding everybody you need, the dream team to make that come to life, I think that's definitely hard (Winans, 2023).

^{cxix} The graphic novel you showed, for example, it's very cool and I want to try it. I can make a video and make it look exactly like that. But people would not be able to stop scrolling. So, I would need help with engineering and coding scenes, I don't know how to do that. It would take a long time. [...] And also maybe it's because there's no software that is really set up for this. If there is one and everyone can easily use it, I am sure there will be more works. Procreate and the iPad actually put a lot of people in the market of digital illustration because it's made it so easy to do it (Huang, 2021).

^{cxx} Si, cuando haces un scroll hay un gráfico que se va animando. Te digo, quizás, esa fue una de las cosas que más nos costó hacerlo. Porque esto es un diagrama para explicar cómo se desarrolló los contactos de Bruce Lee. Y eso nos costó muchísimo, no técnicamente, sino que quedase bien, cuando todas las pruebas que hicimos no eran muy claras. Eso llevó mucho tiempo (Arranz, 2021).

^{cxxi} And I think that is the power of illustration and animation. To show stories that can't be shown in any other way. Because you can't go there with the camera (Koppelaar, 2021).

^{cxxii} The idea was for it to be a multimedia graphic novel, with different kinds of media: video, photography, comics and written articles. So, if you click that icon, it takes you straight to that video. The comic book comes in when you cannot go and reenact these scenes. Maybe of an abduction. Or a child soldier stressing as a result of PTSD. They cannot reenact all that. So we just have to use the comic book for that. After that, I handed it all to the programmer and animator and we started to see what you see now as a final product (Mafigiri, 2021).

^{cxxiii} I imagine that it probably required a programmer to work on and may have required an animator and so suddenly you need a team of people and it starts to cost money to make this. And then there is no one place for people to consume interactive comics. If you present it as an app, you have to go to the app store and it's in the context of apps. Right? So, yeah, there's a barrier there. [...] I also think that people could make more things like *Florence* and they are, but it's difficult, because you still need to have programmers to make these things. It's not as easy as drag and dropping what interaction you want and then dragging the art onto it. Now, it could be. Someone could make a tool set and a distribution system and then we would get many more versions of this experience. And I would love that. But that doesn't exist yet (Wong, 2021).

^{cxxiv} I love TikTok because people are so creative on it. And what TikTok really is, it's a very simple tool set for editing videos. And remixing videos. And it's also a distribution system. It's one app that has only this format, right? Because you could technically make the same videos that TikTok does in Adobe Premiere and you could post it on YouTube. But then you wouldn't be consuming it like you are consuming on TikTok. So I think it's actually really, really important. Having the tools set and having the distribution system so that an audience can consume it really easily (Wong, 2021).

^{cxxv} As coisas acontecem mas a gente não dá nome aos bois porque ninguém ainda entendeu direito esse formato novo de mundo. É como a questão da realidade aumentada. [...] As pessoas estão perguntando: "O que é realidade aumentada?" E não estão vendo ali na frente que já estão

utilizando. [...] Não sei se isso é uma criação do marketing, mas já se deu conta de que os softwares para celular se chamam aplicativos? São a mesma coisa, mas a palavra “aplicativo” ou “app” é muito menos comum que “software” ou “programa de computador”. Estava conversando com minha filha e meu primeiro impulso foi dizer a ela para instalar um aplicativo no computador. Mas no desktop a gente se refere a “programa de computador”. A palavra aplicativo é muito menos e intimidadora entretanto. Porém, alguém decidiu que no celular o nome seria aplicativo. E é genial, porque diminui a distância para o uso (Og, 2021).

^{cxxvi} Maybe it's true that for people like us, who like to draw analog with hand drawn materials, it's harder to make a step towards online. It's easier to publish a book. Because you are working with stuff that you can feel. And maybe it's harder to imagine: Hey, maybe something online can be cool as well (Koppelaar, 2021).

^{cxxvii} Pero para mí ha sido, yo lo digo también muchas veces, pasar del print a internet para mí ha sido como ir a marte (Arranz, 2021).

^{cxxviii} I also think, on the art side, that it requires a different type of thinking. I bet our education is different now, because people are getting their art education in a lot of different ways compared to previously. Before there was a high barrier entry, it was expensive and difficult. Now I think there are a lot more entry points. So this may not be true now. But thinking about when I was in school. I wouldn't have had the skills to, not only think through a narrative, but like, draw all these images, have it make sense, have it be educational, and think about how to make it make sense with the interactivity. That would be a pretty big ask for where I was at that level. So, that's another thing, it takes time to get to know all those different skills you need (Winans, 2023).

^{cxxix} I have the experience that interaction design is something completely different than illustrating 2D or even animating. Interaction is much more coming from the user perspective, so I have to get inside the head of the player and try to anticipate what they will do next. If they want to drag there or there, then I have to react with something. But I have seen many beautifully illustrated games, for example, *Gris*, that the interaction of it is not great, I think. It's just a basic 2D platformer and you can see that the focus lies somewhere else. In my case, the focus is on the interaction. I try to think of everything the player can expect from my game. When they rotate it, when they touch it, I have to react with something. But therefore, the illustration is not that great. And for illustrators and people that are better with visuals, they mostly want their visuals to be perfect. So, they don't want to make compromises when there is an interaction disturbing the view on the screen (Stollenmayer, 2023).

^{cxxx} La dificultad podría ser el conocimiento de los medios digitales. Porque muchos ilustradores, mismo digitales, solo se limitan a hacer piezas. Y lo más digital que hacen son GIFs o animaciones. Pero nunca ven como que a través de la programación se puede hacer mezclas. [...] Entonces creo que es desconocimiento de estas técnicas (Verano, 2021).

^{cxxxi} It really just happened more or less. I wouldn't call myself an illustrator, I am more of a creative coder. I just play around and do tiny experiments. For Song of Bloom I did whatever I do anyways, just play around with code and see where it goes. And then draw a stop line at some point. In the end, I tried to make as many different interactions as possible, in as many different styles as possible. And then just mash them all together. But it wasn't the idea in the beginning, to make 20 different styles. I started playing around and then it eventually came to this point (Stollenmayer, 2023).

^{cxxxii} E fue un proceso interesante porque fue casi que co-creación. No me dieron la pauta de, bueno, “necesitamos que hagas esto y que se vea así” y simplemente cómo seguir unas pautas, sino que: “tenemos este problema y ¿cómo lo podemos resolver visualmente y que nos funcione también interactivamente?” [...] A veces me pregunto cuál es la relación entre el texto escrito y este texto visual que es la ilustración, y usualmente tiende a quedar como subordinada. Pero en este ejercicio tiende a quedar como un poco más horizontal la relación entre ese texto escrito y ese texto visual. Que eso también pienso que se vio en el proceso creativo, [...] cómo lo resolvemos en conjunto y en equipo (Peláez, 2021).

^{cxxxiii} I wouldn't even say the mindset should be different for online media than for any other media. If you are just curious enough... I think it's all about curiosity. And then everything gets inside your head. When it's new, or when you're making new stuff, and you're seeking for innovation and things no one has ever done before, you can find that online but you can also find that offline. I really just think it's the mindset of curiosity (Stollenmayer, 2023).

^{cxxxiv} What I always say to students that are now doing the same course we did: take the time to experiment, take the time to do whatever you want, because in everything you do you can discover something that maybe you can use 10 years later. Or maybe you discover that some material just isn't your thing. You have to try a lot of things first before you can define who you are as an artist, I think (Koppelaar, 2021).

^{cxxxv} Yeah, I think there is a quality that some people have of being a hacker. Where they see how things are or they're told how things are supposed to be and they question that. [...] What if I can use a tool for something that is not meant to do? Or: I'm not gonna follow this tutorial, I'm going to figure out my own way of doing that. And I think that's really important. I mean, Photoshop is called that because it was intended for editing photos. So immediately if you wanna illustrate using Photoshop you actually are using the tools slightly differently. And the more experimental you are and the more that you can receive a tool and then question it and then try to do it your own way. I don't know about the only path, but I think that's a really good path to finding your own voice, to growing. And to sort of like really understand: what am I using with my hands? Between my hands and my mind, and what my audience receives, is the tool. And if you understand what the tool is doing, what it can do and what it can't do, then you can create things that people didn't know were possible. You know? Really explains Monument Valley. Monument Valley was successful and is delightful because people didn't know this was possible. They were like: "Oh my god", It's like magic. And I think all video games are like this. And art is like this. Every couple of days someone on Reddit posts a marble statue, with cloth draping on it and they're like: how do they make marble look like cloth!? That's amazing! That's magical!" And it's like, well, that's what an artist does, that's our job! (Wong, 2021).

^{cxxxvi} A mí me hubiera gustado, por ejemplo, explorar un poco más las herramientas. Creo que es como si tuvieras una caja muy grande de posibilidad s y te quedas con unas tres o cuatro de esas, y con esas ya resuelves todo. Entonces creo que tener e un conocimiento un poco más amplio de las herramientas podría generar resultados interesantes.[...] hablando artistas digitales quizás siento, personalmente, que a veces la uso muy tratando de replicar el espacio análogo. Y pues sería muy interesante poder conocer un poco más de los detalles de la herramienta para utilizar ese lenguaje digital, esa plástica digital con más propiedad (Peláez, 2021).

^{cxxxvii} I would say that it's very good to make your sketches still in a real physical notebook. So you can look through them every once in a while. And don't just do them on your iPad and erase them after you're done. It's very important to keep the process, so that you can sometimes go back to it and maybe in a few months look back: Oh, how did I do that then? Oh, this is a cute little thing I totally forgot and it's still here. So I wouldn't go totally digital because then it's just too easy to delete all your process (Dijkstra, 2021).

^{cxxxviii} Sinto que a pressão para o jovem artista vem muito mais forte do digital. É muito mais provável que ele venha a fazer tudo no digital. Então, o que der de espaço para sair do digital, recomendaria. Nesse sentido, acho que é legal aprender a desenhar de lápis. E sem borracha. Sou essa pessoa que recomendo desenhar sem borracha. Tira a borracha! Mesmo com exercício, porque é um componente da ferramenta digital o "control+z" infinito. Você pode desfazer tudo, o que muitas vezes complica o seu processo (Gehre, 2021).

^{cxxxix} Tem que ter prática da coisa em si, tradicional. E fora do digital um tempo. Descondicionar mesmo. Tem muita gente que não não fez a sério antes, em casa. A família não incentivou, não tinha espaço em casa. Eu acho que precisa ter sim esse contato com com a sujeira, com papel, tinta no chão e massinha no vidro [risos] [...] A pessoa perder o medo da folha em branco. E desenhar, desenhar. Animar também, com lápis e papel. E trazer essas experiência para o digital. Logo que possível. As boas escolas de animação na Europa, mesmo nos Estados Unidos, elas tem isso: um

descondicionamento. Pelo menos no primeiro ano do curso. Vamos fazer coisas com matérias primas sensíveis, tocáveis (Magalhães, 2021).

^{exl} Aqui no Brasil, criou-se uma dinâmica em que a game jam é um celeiro de talentos. As empresas nacionais patrocinam e apoiam as game jams. Levam seus funcionários para serem mentores. E a equipe vencedora tem uma imersão na empresa como recompensa. Por exemplo: “O primeiro lugar vai poder passar um dia na empresa, perguntar, ver como é o dia-a-dia.” Ou talvez ganhe um estágio. É uma dinâmica muito saudável para o mercado. [...] *Game jam* pode ser qualquer um, qualquer idade. É a porta de entrada para a indústria de jogos no Brasil. [...] Para estágio e junior, coloco como requisito esse tipo de experiência: participar de *game jam*, ter um trabalho autoral. Para trabalhar com jogos, prefiro muito mais quem tenha jogo de cintura para resolver problemas do que um cara que tenha tecnicamente o esmero artístico incrível. A *game jam* é uma oportunidade dos olheiros observarem isso. Fazer jogo é um problema atrás do outro. É muito mais uma capacidade de você resolver problemas de forma criativa e rápida, sejam problemas visuais ou técnicos, do que você ter um domínio de anatomia incrível, saber fazer um rendering incrível. Conseguir associar essas coisas: esse jogo de cintura, a capacidade de comunicação, de adaptabilidade e, ao mesmo tempo, ter um talento artístico (Lustosa, 2021).

^{exli} A pessoa acabou de entrar na faculdade e já estão oferecendo vagas nos estúdios, os lugares já estavam precisando de profissionais, então o imediatismo gerava alguns cursos que ofereciam um aprendizado da ferramenta. E quando você aprende primeiro a ferramenta - ou prioritariamente a ferramenta - apesar de existir nos estúdios mais vagas para assistente, como numa pirâmide, quem vai montar e editar as pecinhas. E tem menos vagas para quem vai animar, fazer cenários e dirigir. Apesar de ter muito mais vagas na base da pirâmide, essas vagas sempre são preenchidas muito mais rapidamente. Porque tem muito mais gente com uma capacitação mais iniciante. E essa parte de cima da pirâmide continua sendo mais difícil. Tem menos vagas, mas também tem menos gente que consegue atender a isso. A grande diferença na formação está nesse lado - quem vai dar aula - e que as pessoas tenham esse lado autoral. Formar autores. O cara que é formado dessa forma e que é um autor, ele pode querer trabalhar no Cartoon Network depois. e pode conseguir fazer séries que são diferentes do que já tem lá (Marão, 2021).

^{exlii} Lembro que, na infância, nos meus grupos de amigos ou na sala de aula, eu sempre era vista como “a desenhista”, “a artista” e eu me achava o máximo por causa disso. [risos] Mas hoje eu vejo o quanto isso era uma tristeza porque significava apenas que as outras crianças não foram estimuladas a continuar criando, por algum motivo. Não havia diferença nenhuma entre meu desenho e o delas, quando todas nós tínhamos uns 4 ou 5 anos. o que provavelmente aconteceu foi que, enquanto meu irmão se sentava para desenhar junto comigo e me estimular, as outras crianças descobriram coisas a fazer que as interessavam ou divertiam mais. Ou as pessoas com as quais elas conviviam levaram-nas a acreditar que desenhar (ou qualquer outra atividade criativa, artística) era uma bobagem, ou era uma atividade reservada a quem supostamente nasceu com um dom. Com isso eu quero dizer que, em relação à educação artística, acredito que seja importante que a gente desmonte essas mentiras em relação a dom e em relação à suposta inutilidade da arte. Criatividade é natural a nós todos, não tem ninguém especial nesse sentido. O que tem é gente que, como eu, teve a sorte de receber atenção e confiança suficientes para continuar criando (Cafaggi, 2021).

^{exliii} I think my more relevant answer would be a concept class. Learning ways and methods to get your personal story, your personal influence, all the stuff that make you into your artwork. Especially right now, working in digital media, your biggest competitor is AI. Which is really scary and I don't know how to feel about it and what's coming next. AI can mimic style really well. It can draw scenes really well. It can render stuff really well. But the stuff that comes from you, the storytelling style, how you uniquely compose an image, the concepts behind why you are making that kind of art and, to some degree, your personal hand, for right now, is more safe. So, for anybody going into the digital realm I would advise something that helps them tap into their more idea based thing and hopefully that will protect them from whatever is coming next (Winans, 2023).

^{exliv} A UFRJ tinha uma cadeira de animação e uma de quadrinhos, o professor era um cara sensacional, mas que não tinha experiência prática com isso. Não fazia animação. E o departamento repassou pra ele porque ele tinha mais afinidade com isso. Então para animação especificamente, pra mim, foram as breves oficinas do festival Anima Mundi. Vinha alguém lá da Inglaterra, da França,

de Los Angeles, para falar sobre storyboard. E aí mostrava os storyboards que ele fazia. Dos Simpsons. Eu nunca tinha visto isso. Nunca tinha visto uma pessoa falar que fizesse desenho animado como atividade profissional. Então, apesar de ser muito breve, nos 10 ou 15 primeiros anos do Anima Mundi eu fiz todos os workshops. Me inscrevi em todos. Foram essenciais, fundamentais, pelo aprendizado e por conhecer, finalmente, pessoas que tinham esse intuito de trabalhar com animação (Marão, 2021).

^{cxlv} E tive aula com o Nelson de Modelo Vivo I, II e III. E apesar de não ser animação, tudo que o Nelson falava de modelo vivo eu uso quase diariamente na hora que estou animando. Inclusive, uma das aulas que propus quando estava na pós na PUC era Modelo Vivo em movimento. Os alunos faziam modelo vivo só que a pessoa não ficava parada. / [2:06:53] A vivência com o Nelson era sobre a importância do modelo vivo. Eu continuo até hoje, não na pandemia, claro, mas sempre que viajo levo um caderninho com capa dura. E faz toda a diferença para essa biblioteca mental de posições do corpo e de atitudes, você desenhar pessoas na rua. É importante desenhar do livro do Burne Hogarth e tal; É importante desenhar vendo filme e pausando; Mas é muito diferente você ver a pessoa que está no metrô. Ela às vezes até está mais parada do que se mexendo, mas ela não fica parada durante três minutos. Então você memoriza e tem ali a essência do que é aquela pose. Muitas ideias de onde posicionar a perna, para onde colocar o peso, não tem como inventar isso. Faço a partir de onde estou vendo ali (Marão, 2021).

^{cxlvi} En mis charlas sobre infografía cuento siempre esto. Yo trabajaba en El Mundo, pero para ediciones regionales de las Islas Baleares, País Vasco y Castilla y León. Y yo trabajaba desde mi casa como freelance. Creo que soy de los primeros freelance de España en cuanto a infografía porque empecé en el 2000. Pero, el noventa por ciento de mi trabajo eran tablas, charts, números, el trabajo más aburrido del mundo. Horrible. [...] Alguna vez algún ilustración pero llevaba años haciendo eso. Y qué pasaba? Que para mí, yo me sentía muy frustrado haciendo eso porque yo estudié en la escuela de arte. Saqué el título de ilustrador publicitario y diseño gráfico. Bueno, pero en esa época, cuando empecé a hacer urban sketches, o salir a la calle a dibujar era porque me sentía frustrado y sentía que estaba perdiendo mis facultades, mis skills, para dibujar. Entonces, un día decidí: pues yo voy a salir a dibujar. Por qué yo vivía en un pueblo, una ciudad pequeña y podías salir al campo fácilmente. Tenía tiempo para eso. Entonces se me ocurrió salir a dibujar como una necesidad, pero a su vez como un escape para mí. Y creo que es lo que me pasó que al empezar a dibujar yo cogí con más confianza en mí mismo. Y mentalmente fue cómo [gesticula: abríu a cabeça]. Estaba deseando en vez de trabajar en infografía e irme por ahí a hacer dibujitos, porque me sentía libre. Pero a su vez hacer aquello fue un aprendizaje más de nuevo y un ejercicio. Y es donde me di cuenta que hacer eso, no me di cuenta porque recuerdo en mis tiempos de la escuela los profesores de ilustración decían que hay que dibujar todo el tiempo. Es como el deportista que tiene que entrenar. Un futbolista tiene que entrenar. Pues el urban sketcher, que no es necesario urban sketching, pero el dibujo en vivo, copiar cosas desde el natural, es algo muy importante porque te obliga a estar mirando, a analizar, a copiar, a copiar. Da lo mismo. No es necesario que lo hagas bien. Pero es un ejercicio que desarrolla las capacidades. Igual que es un ejercicio hacer líneas, líneas, líneas, líneas, líneas... verticales, horizontales. Que es muy aburrido pero es un ejercicio igualmente para aprender a dibujar. / O sea, hace falta entrenamiento. O por ejemplo, tú sabes Frank Frazetta, el famoso ilustrador de cómic. Ese chico cuando en pleno apogeo tuvo un stroke, un ictus. El dibujaba con la mano derecha y se quedó que no podía dibujar con la mano derecha. Y aprendió con la izquierda. Hizo muchas ilustraciones. Es alucinante! [rizos] / Claro. Pero yo creo que no podría dibujar con la mano izquierda, imposible. Pero frank frazetta... yo también cuando me enteré, yo digo: wow, increíble! / Pues, hace falta el ejercicio y el entrenamiento. Entonces, cuando empecé a hacer aquello yo me sentí mucho más cómodo y me acuerdo que a Juancho Cruz, el jefe de infografía de Madrid, pues cuándo me encargan algún gráfico yo ya intentaba hacer algo. Ahí fue que donde, de repente, me empezaron a encargar cosas y cosas más con ilustraciones. Y con eso, de repente, al cabo de un año yo ya tenía gráficos más interesantes y pude hacer un portfolio y pude venir aquí. Así es (Arranz, 2021).

^{cxlvii} Hablando de cuando estuve en la universidad creo que los espacios que yo más valoré fueron los de unos seminarios libres que había la opción de tomar y eran relacionados con literatura, con análisis textual. Realmente no hablábamos nada de diseño, bueno, era: vamos a estudiar a Ernesto Sábato, o a Borges, o a Cortázar. Me gustaba mucho esos ejercicios de literatura y, pues, en este momento de la vida pienso que ser un buen ilustrador o ser un buen diseñador gráfico tiene mucho

que ver con ser un buen lector. Entonces creo que esas fueron experiencias muy enriquecedoras. Para mí la lectura y el diseño, o la ilustración, van muy de la mano (Pelález, 2021).

^{cxlviii} Yo previamente había estudiado, en *High School*, mi bachillerato, y estaba especializado en programación en computadoras. Sin embargo, no me gustó la formación así. Porque te enseñaban programación muy under the box, boring stuff, bases de datos, stuff like that. [muda para inglês] So through programming, I learnt I could make interesting stuff like animations [muda para espanhol] como cosas más interactivas a través de la programación. Entonces fue un parteaguas para hacer proyectos más interesantes (Verano, 2021).

^{cxlix} Like a doll shaped, with maybe a little shading... [Moves like cut out animation] Like, a very adobe illustrator animation style. [...] Yeah, all flat and it doesn't have a lot of character, because a lot of big companies use the same styles (Dijkstra, 2021).

^{cl} También veo una tendencia en los medios o en las revistas, en los medios de comunicación, un abuso de la ilustración tipo Fernand Léger. Señores con cabezas pequeñas, los brazos tremendos. Con unos cuerpos como tubos. Es como un modismo también, es una moda. Me gusta, no tengo nada en contra, pero creo que hay un abuso exagerado con ello. Por ejemplo, si vas al Dribbble. Es un sitio, un portal de ilustración y de diseño. Pero ahí se te vas, como Behance, parecido, vale? Pero muy trendy. Se vas ahí, el noventa por ciento de las ilustraciones están cortadas o de los diseños por el mismo patrón (Arranz, 2021).

^{cli} A gente estranha. Porque o Hergé não é exatamente realista, mas é. É tudo muito preciso, né? Dizem que ele não viajava, mas ele tinha revistas de todos os lugares do mundo e ele conseguia desenhar. [risos] Revistas como National Geographic etc. E o último foi o Spielberg, que fez um filme com Motion Capture com o Tintim. Pois é até interessante, mas é grotesco, né? Motion Capture ainda é grotesco (Magalhães, 2021).

^{clii} I think we are getting that with VR. Like, everybody thinks VR is supposed to be really immersive and realistic. And that's just shit. Why? Because it's never convincing enough. You never feel like you're actually somewhere else. So some of the best VR experiences are cartoons. Right? Because you don't need to actually have realistic visuals. The actual innovation about VR is actually the movement and the sense of space. If you draw a cave, it doesn't have to be a realistic cave. You can do a cartoony cave. You still understand that you're in a cave (Wong, 2021).

^{cliii} Independente de ser 2D ou 3D, a indústria de jogos é muito mais democrática que o cinema. Todas as ferramentas de alto nível que precisamos para fazer um jogo, estão disponíveis tanto para o cara triple A quanto para os indies. É a mesma ferramenta. Enquanto que no cinema talvez o sujeito vai ter que fazer com a câmera que comprou no mercado livre e o outro em Hollywood vai ter um canhão que custa o valor do meu apartamento. É bem diferente. Um dos jogos mais famosos e rentáveis do mundo, de todos os tempos, é Minecraft. É um jogo que foi criado por um único cara, sozinho, na casa dele. [...] Exato. Mas para você ter um alcance, para o jogo fazer sucesso, não precisa ser realista ou estilizado. O que vende o jogo é a experiência. Se você conseguir bolar uma experiência bacana, e conseguir reproduzir a experiência que você criou ali no jogo, em termos de sentimento, você vai ter sucesso. Em Minecraft, ele superou as limitações que ele tinha. Ele não era um ilustrador, não sabia modelar direito, e fez tudo em forma de cubo, que é o que ele sabia fazer. Fez o jogo sozinho, programou, animou, modelou, etc. Invés de colocar numa plataforma conhecida de vendas, como a Steam, ou a Apple store, ele criou o próprio site e vendeu o jogo a 20 libras. Tinha tudo para dar errado! E ele ficou bilionário (Lustosa, 2021).

^{cliv} Entonces, en colombia han habido todas estas protestas e ahí han salido una explosión de gráfica que me parece muy propia también, con movimientos feministas pues que, bueno, las chicas no queremos seguir reproduciendo ese estereotipo norteamericano, sino que vamos a dibujar chicas no normales, chicas de todas las formas, todos los tamaños, entonces creo que por ahí también hay cosas interesantes que se parece un poco más quizás a los movimientos underground de estados unidos. [...] En este momento hay una variedad que es bien interesante (Pelález, 2021).

^{clv} O festival AnimaMundi é de 1993. Faz dois anos que está suspenso, espero que não seja extinto. Nas 27 edições, um dos pontos mais positivos é que foi confirmado que existe um interesse de toda

a população, não só de quem é artista, mas de quem é estudante, médico, engenheiro e advogado, de assistir narrativas diferentes em animação e que fossem não especificamente infantis, pueris, não com aquele design do Cartoon Network, ou da Disney, ou da Pixar. Tem muita gente que quer, gosta, se interessa e vai consumir isso (Marão, 2021).

^{clvi} Fui para Cavalcante e Pirenópolis. [...] A ilustração é um trabalho solitário, mas não precisa ser necessariamente, pode manter-se em contato com outras pessoas. [...] lá tive contato com outras pessoas e famílias, e isso foi muito enriquecedor. [...] A discussão cultural é sempre muito centralizada. Acho que isso está mudando, a molecada nova está participando mais do debate político, cultural e fazendo uma justaposição de linguagens. Acho isso muito rico e acho que é um reflexo das políticas de cotas e do Prouni. As pessoas estão se entendendo enquanto potência criativa e cultural (Werchter, 2021).

^{clvii} A verdade é que a gente sente prazer em detectar padrão. O motivo pelo qual algumas coisas que fogem do padrão tem menos sucesso comercial, na maior parte do tempo, é porque a gente é roubado do prazer de entender aquele padrão. O nosso cérebro, ele é preditivo, né? O nosso cérebro não é reativo. É preditivo e está o tempo todo prevendo a próxima coisa que eu vou completar. E aí, toda vez que o cérebro acerta a previsão, ele fica um pouquinho alegre, fica um pouquinho feliz. É um pouco a lógica da piada. Toda vez que você conta uma piada, o final da piada, o *payoff* da piada necessariamente precisa estar dentro da árvore de previsões que o seu cérebro está calculando em tempo real. Quando você dá o final da piada, se aquele final da piada estava dentro da árvore de previsões que o seu cérebro estava fazendo enquanto ele estava escutando a piada, a piada é engraçada. Se o final da piada ficou fora da árvore de previsões, você não entendeu a piada e a piada não tem graça. Se alguém te explica a piada, ela não passa a ter graça, ela continua sem graça. Porque você foi roubado do prazer de descobrir que você estava certo. Porque o prazer está em descobrir que você conseguiu prever. Então por isso que piada explicada não tem graça. Porque você foi roubado do prazer de falar: como eu sou esperto. [risos] E aí, é a mesma coisa com história, é a mesma coisa com ilustração. Tem um conjunto de normas que a gente aprendeu como padrão e que a gente está o tempo todo, em tempo real, prevendo. Toda vez que aquilo bate com a nossa rede, é gostoso. E isso acontece com a linguagem também, né? [...] s coisas criativas demais não vão ter sucesso. Elas podem inspirar uma vanguarda e lá no futuro serem reconhecidos e tal. Mas o padrão da indústria são pequenas variações em cima de padrões que todo mundo conhece, não importa qual seja o nível que você está falando. O nível do action de voz, o nível da estrutura de história, o nível do visual, o nível do jeito que aquilo é comercializado. Tipo, são pequenas evoluções em cima do padrão. E é só o jeito que a cultura funciona no geral. É o jeito que a linguagem funciona no geral. Pequenos incrementos evolutivos. E não grandes quebras. Não quer dizer que a grande quebra é impossível. Só quer dizer que a grande quebra tem menos chance de ser popular. Porque vai ter menos gente que vai conseguir ter o prazer com a previsão em cima daquela grande quebra. Então por isso que a gente repete as mesmas histórias. A gente repete as mesmas histórias porque é gostoso repetir as mesmas histórias (Muppet, 2021).

^{clviii} Hay personas que empezaron con el manga, pero comenzaron a impregnar lo, como a tomar de otras fuentes, a impregnar un estilo propio. [...] Hay mucha gente que dice: Como no latinoamericano se puede dibujar manga porque eso lo hacen los japoneses y pues, cómo vamos a pretender hacerlo? Pero crean variaciones que son interesantes y, bueno, ¿por qué no hablar de unos formatos latinoamericanos de manga? Artista latinoamericano puede colocar sua visão, infundir sua cultura a partir de modelos de massa. [...] En este momento hay una variedad que es bien interesante. Y pues, no deja de ver este vínculo con la ilustración norteamericana y con el anime, pero como que se está deformando y eso me parece interesante que ocurra. De pronto como punto de partida y ahí vas transformándolo. Y no solamente como en lo que representan, porque a veces está como el manga, no sé, un campesino en estilo manga. [risos] Sino que a veces también como hay cosas del trazo, cosas de la estética comienzan a pasar cosas distintas que no lo puedes ubicar como norteamericano de pronto, tampoco como colombiano latinoamericano, pero, bueno, como que hay unos sitios (Peláez, 2021).

^{clix} I recently saw a music video that I think was based on a Brazilian artist but was clearly fan art for a Japanese show. It was kind of drawn in that style you would see in Japanese Anime but all the cultural touch points were from the creators, I think it was Brazil. It's cool to see. That person still has their culture that makes them them, even if they might be drawing in a more mainstream style. I

think it's almost unavoidable that people will put their own spin on stuff. Even if they are only reading American comics or only watching anime, you know? I hope (Winans, 2023).

^{clx} Isso do Mangá e do Anime, para mim, é muito impressionante. Como eu não sou fanático, conheço os clássicos, não assisto sempre, mas fico bem impressionado como quem é brasileiro assiste uma cena em que sai uma bola do nariz do personagem ou uma cruz assim, e isso faz algum sentido para ele. Porque, provavelmente, é um simbolismo que deve ter evoluído para um grafismo que não está mais próximo do que gerou aquelas ideias. Em paralelo a isso, a gente, a minha e a sua geração, cresceu sem Cartoon Network mas com Hannah Barbera e Disney. Onde a gente via, todo dia, esses desenhos onde a lata de lixo era cinza, redonda, de metal. E que a gente nunca viu na vida. E a gente desenhava isso nos nossos quadrinhos de criança e adolescente. Sem nunca ter visto. Então, mais do que falar do curupira ou da mula sem cabeça, mais do que tentar impor essas coisas, acho que o mais importante é não se podar, não se autocensurar com receio de que isso não vá ser compreendido fora do país (Marão, 2021).

^{clxi} Costumo começar os desenhos rabiscando o papel com um lápis de cor, geralmente azul, e soltando um pózinho do pastel seco para criar manchas suaves. Como é um momento ainda de “procurar pelo desenho no papel”, começo desenhando bem de leve e fazendo movimentos bem arredondados e soltos. À medida em que encontro o desenho, vou reforçando os traços, contraste, texturas e sombras com o mesmo material e, no fim, com o lápis 8B ou 9B. Escaneio e, usando o software livre, *GIMP*, dou uma ajeitada no contraste (o scanner pega as informações do desenho de um jeito imprevisível, o que traz surpresas maravilhosas. mas, às vezes, também desperdiça alguns traços mais leves que são importantes como informação, e esses, então, eu tento recuperar com essas ferramentas de brilho e contraste), uma “limpada” (o material muito macio que uso solta bastante pigmento e pode tanto criar manchas lindas no papel que eu jamais teria pensado em criar por minha conta, quanto pode manchar alguma parte de um jeito que não curto). Depois, crio uma camada para cores, sob o desenho [...] (Cafaggi, 2021).

^{clxii} I use both. I don't use the traditional so much to do work but just to practice for the digital. I don't know if that makes sense. I still have my... [shows sketchbook] Paper and pencil, for me, helps me practice. When I am doing my personal work, drawing from memory, I tend to use the traditional. Although, the thing with digital, there is always something to discover. The more you push it, the more you learn (Mafigiri, 2021).

^{clxiii} Because we are trying to make sure it is as appropriate or fitting towards the culture and as respectful as possible. So that means we will do a lot of revisions. There are some cases where we will use more traditional media - we are trying to do this more. Like, if there is a topic that will be nice with 3D treatment, like I did with an argentinian marine biologist last year, and she studied sea stars that I thought: “That’s a really tactile thing that people will understand!” So I made a sculpey sculpture for her and that was nice. Or for celebrating the inventor of the potato flour and I made the Doodle out of potato peels (Winans, 2023).

^{clxiv} Pero, hoy en día, desde hace bastante años, trabajo todo en el digital. Trabajo a mano, obviamente, con la herramienta, pero sí todo en digital. Bocetos y todo en la tableta (Castro, 2021).

^{clxv} Chegar ao fim, chegar a um resultado, isso é importante, sim, por uma série de motivos. E até mesmo como uma parte importante do processo de estudos. Mas acho que o caminho e o quanto a gente abre esse caminho, conversando e mostrando e perguntando para os outros, observando o dos outros, esse que é o nosso trabalho de verdade e ele não acaba nunca. Como o digital é a ferramenta que eu uso para terminar os desenhos, chegar em resultados de desenhos, então ele é, pessoalmente, uma parte do processo que é menos criadora (Cafaggi, 2021).

^{clxvi} Acho que, na verdade, encaro isso de chegar em um resultado como uma mentira, porque acho que nada nunca está pronto e nem era para estar. Então devo ter uma certa repulsa ao digital porque o associei muito a essa ideia de usá-lo para “mentir”, para chegar a um suposto fim e dizer “isso está pronto”. Tenho de aprender a ressignificar as palavras “pronto”, “resultado”, trazê-las mais para um sentido de “ponto do estudo em que é necessário compartilhar” (Cafaggi, 2021).

clxvii Initially there was this push of digital to achieve realism and then it sort of pivoted into: well, what else can we do with it? One observation I made was pixel art. During the NES and Super NES era, we didn't call it pixel art. It was just game art, right? And most of the time, most games were just trying to achieve as much detail as possible, as much visual fidelity. It was only a couple of years later that people went back and were like: "Actually, there's things that I really like about that style! What else can I do with pixels?" And that really gave birth to what we now call pixel art style, which tends to actually embrace the limits of the medium and the characteristics of the medium. You know, like, not trying to hide that it's made of lots of squares (Wong, 2021).

clxviii Talvez em algum momento a ferramenta digital vá perder o referente do feito à mão e assumir uma estética o que é próprio dela, o que já acontece. [...]A pixel art herda alguma coisa dos jogos de tabuleiro. Se olharmos para o *Atari* e o *Odyssey*, videogames de segunda geração, os sprites são como peças na tela. Estão associados a um cenário que é um tabuleiro. Se for pensar na maneira como é construída a imagem, é por blocos, tiles, quadrados, exatamente como um tabuleiro. Então, tem essa herança. E aos poucos, claro, a pixel art vai se distanciando do tabuleiro e assumindo uma estética própria, que pode ser mais realista ou não. Pode ser apenas resultado do desenvolvimento da própria técnica descobrindo como construir imagens mais complexas usando menos recursos da máquina (Paiva, 2021).

clxix Yeah, and also sometimes because you won't create like that. Or dust on the digital drawing, because you have to add it. Where in the hand drawing, you have to erase it. It's like an opposite way to create art. [...] Yeah, because in digital drawing sometimes I want to make it look more like it was handmade, so I will create some fault, I will put dust or some texture on it. And working handmade, sometimes I will think there's too much dust and mistakes on it, and I will erase it and scan it to the computer. So I feel it's the opposite way and I kind of enjoy doing both.

clxx Sí, creo que hay diferencias. Porque como muy bien lo dices, tratan de emular la humedad, o tratan de emular los trazos o las texturas. Pues realmente no sé si es tan a nivel visual. O sea, quizás, visualmente... Bueno, no sé, creo que igual a algunas cosas de las texturas, algunas cosas de las sensaciones que no se pueden replicar en digital, pero creo que cuando estás en análogo tienes más conciencia de por qué está húmedo o porque ese trazo es de esta manera. Que no es gratuito, sino que hay un por qué de la herramienta, un por qué de su relación con el material. Entonces este trazo que hoy hacen digital de esta forma, pues, si de pronto se puede hacer muy bien, pero, digamos que se vuelve un poco gratuito. O como que está replicando una estética pero cuando trabajas en materiales y es que realmente tiene que ser así, porque el material lo exige. O porque es la manera como se trabaja con el material. Entonces, a veces, pienso que pierde un poquito de sentido cuando pasamos al digital. Y yo pensaría que para hacer ese ejercicio, aprovecharlo mejor, sería muy importante entender realmente la lógica de lo análogo, para poder efectivamente entender lo que estás haciendo en digital. Creo que se podría aprovechar mucho mejor que solamente replicarlo visualmente, sino cuál es la lógica que hay detrás de ese tipo de trazos. Yo lo veo mucho cuando uno habla, por ejemplo, de la teoría de la tipografía. Pues que uno ve las letras y te parece muy natural pero cuando entiendes, bueno, esta tipografía, en este periodo de la historia y contaban con estas herramientas e pues, realmente, cobra mucho más sentido y no se vuelve una forma visual gratuita, sino que hay un contexto social y de material físico que te lleva a esas formas (Peláez, 2021).

clxxi I think it's 90:10, 90% of the work has to be your thinking, and 10% maybe the tool. Even working by hand [...], like brush on paper, the workflow and the way you think will change. If you are using 3D as a tool, the way you put ideas on the medium will change. So I think the tool may influence, but on a surface level. 90% has to come from your thinking (Mohith O, 2021).

clxxii Como uma gravura. Para fazer, a gente teve que aprender a usar a prensa, a entintar, a mexer na chapa de metal, transferir pro papel. Todo aquele procedimento é um procedimento técnico. É uma máquina, mas você ainda tem que enfiar sua mão ali e a habilidade para criar está no seu cérebro. O conteúdo que você está criando é cerebral. E claro, tem certas destrezas e habilidade para desenhar naquela mídia ali, mas, no final, se você não sabe desenhar e se você não tem ideias, você não pode fazer aquilo no computador também. Não vai pegar um chimpanzé pra fazer aquilo ali. Para mim, o importante é o processo cerebral (Loques, 2021).

clxxxiii I think it definitely can influence us. For me, also, when I wasn't intern at the newspaper, they would put a lot of pressure on me to make all these illustrations in a very short time. So that also influenced my style and I was making choices like: okay, I have half a day for this and half a day for that. And I wanted to make a professional image, so, okay, how can I do that digitally? So digitalized my style for this, partly, at least (Dijkstra, 2021).

clxxxiv Y de manera consciente. Cuando empecé, me costó acostumbrarme a la herramienta. Lo que he hecho en mi caso es pulir mucho el dibujo. Ahora es mucho más limpio que al principio. Realmente es algo que me gustaba a mí. Y con el tiempo he ido hacia eso. [...] Ya antes buscaba el traço de pincel. Y desde hace un tiempo, ni eso. Ahora ya es casi una línea recta. E sí, se nota un montón de que te cambia. En mi caso, en otros casos, no lo sé (Castro, 2021).

clxxxv Yeah, of course it can. I use TV paint, a French software for animation. Most people use it for feature animated films and short films. Because they have some custom brushes. But when you don't adjust it and I see it: "Oh, he used the charcoal brush! The second one!" I talk about it among friends. Sometimes when watching a film, if I notice the brush, I can't really get into the film immediately. Because I think: "Oh, that is the brush!" (Huang, 2021).

clxxxvi I think there's an era of Flash art when you can look at something and kind of always know it was done in Flash. Not just because it was done in vector. But because something about the shapes that were easiest to make in Flash, I would just see a lot of. I think sometimes there can be trends like that. I think with more broad drawing tools it's harder for me to tell. "Did this person use ProCreate?" "Did this person use Photoshop?" I might be able to tell the animation tool, whether it's vector or raster. Sometimes I can spot which tool they are using based on their brush packs. Sometimes you can kind of see that. The more general the power of the product I think the harder it is to tell which one you're using. More specific stuff, I think you can kind of tell (Winans, 2023).

clxxxvii In a way, it does. Because [...] of certain brushes. But still, there will be a distinctive signature. [...] If they know you, follow you, they know this is your work. They will know it's your style (Mafigiri, 2021).

clxxxviii Al final, el estilo, independientemente de las técnicas es la visión de cada uno, ¿no? Pues, igual pueden tener las mismas herramientas, pero dos ilustradores pueden plasmar cosas totalmente diferentes. A pesar de que usen el mismo software (Verano, 2021).

clxxxix I find that really fascinating. Maybe, when you have a technological innovation, there's this initial desire to sort of prove how valuable or how finessed it can be, how sophisticated it can be. But actually, I think once artists get a hold of them, once the tools mature, and the space matures, then, it starts to become expressive (Wong, 2021).

clxxx Creo que con esos hay que aprender a tener un poco de picardía, para poderlos utilizar de forma diferente. Porque te tienden a salir la misma paleta de colores, te tienden a salir los mismos pinceles, entonces hay que, bueno, exploremos de qué otro tipo de pinceles puedo utilizar o cómo puedo jugar con esa paleta de colores. [...] un poco la sugerencia crítica que se da, es que hay que aprender a hackear estos programas. Es muy complicado salir de ese monopolio, que finalmente es un monopolio. Pues es perverso porque cuando vas a pedir un trabajo, una de las cosas que te piden es: tienes que trabajar con Adobe. Entonces, si no manejas con esas plataformas, pues, ya quedas por fuera. Y también para comunicarte con otros colegas. Como son muchas veces trabajos en equipo, si lo mandas en otro programa pues no va a ser compatible a lectura. Bueno, ya que estamos atrapados ahí, aprendámos lo a hackear por lo menos. [...] Y lo que leí e así que era una analogía muy interesante y es que antes de las herramientas digitales el artista no solamente era el que creaba un contenido o una imagen, digamos, sobre el papel, sino que era también una persona que sabía y tenía los conocimientos suficientes para crear sus propias herramientas y creaba sus pigmentos, creaba a sus pinceles y decía: yo quiero tener este efecto y entonces comienzas a explorar con esos pinceles, como los puedes desarrollar. Y lo que decían es como si en este momento de la historia todos estuviéramos pintando con los mismos pinceles. Entonces, pues, al ocurrir eso se tiende a ver una suerte de homogeneización de los resultados. [...] Sí. Realmente es un punto en que estoy pendiente por explorar. Creo que también puedes crear pinceles, hay cosas que puedes intervenir. O sea, creo que incluso hay formas de intervenir el código del programa. De eso no te puedo decir mucho

porque no lo he hecho. Solamente tengo la conciencia de que es algo que se pueda hacer, pero sí tienes que ver con esto, con usarlo de maneras para lo que no está diseñado el programa (Peláez, 2021).

^{clxxxii} Koppelaar: I think it's quite funny that you showed us in the presentation that this kind of thing is mixing all different disciplines, like animation, illustration, all the things combined. Because this project started as a school project for us, when we were still in our third year of the University of the Arts in Utrecht. / Dijkstra: [...]This project is supposed to be an opportunity to collaborate with students from different disciplines, like animators or graphic designers. But we wanted to do it our own way, so we initiated this project at the NRC, the newspaper and we just tried to combine our powers for this project. I guess it was all just very intuitive. / [...]Koppelaar: We tried to experiment with different disciplines. / Dijkstra: And we wanted to combine our styles. [...] / Dijkstra: Back when we were still in the university it looked like most of our classmates were almost scared of all things that have to do with computers and stuff. We were the exception. Already focused on online work.

^{clxxxiii} Dijkstra: For me it has a lot to do with spontaneousness. When you do things by hand you can have the funny little accidents, like Bob Ross says. I guess that that's what makes it so magical. The computer or your iPad makes it very clean and not with the same space for accidents. [...] And I also think that when you draw on a real piece of paper, it doesn't invite you that much to use an eraser, so you have to deal with your mistakes. For me, at least, on the iPad, I always erase a lot more mistakes than I would do on real paper so it always gets this slicker feel to it.

^{clxxxiiii} Koppelaar: I think people are gonna feel it as well. I think they can feel it more personal when it is hand drawn with different materials. And I think that it adds to the quality of the story when it's, for example, a personal story like illegal with friends. I think the viewer can relate more to these people through the drawings.

^{clxxxv} Dijkstra: Because in the first place it was a project for, I guess, 2 months. And in the end, we worked for a very long time on it. Even though it got a little out of hand we wanted to make it to the end, have it broadcasted and published. [...]In my opinion, it's expensive to make this kind of production because you need a lot of people with a lot of skills to make it professionally. I guess it takes time, it's expensive and it's kind of new.

^{clxxxvi} Koppelaar: And different kinds of fields. Like for example, I think most artists don't have people in their network that can also build websites or that kind of stuff. [...]Programming stuff, yeah. So I think that holds people back from initiating such projects.

^{clxxxvii} I would have guessed that it would be good for VR. Because people would dream of themselves in other places. But VR didn't get better in the pandemic. Still people don't want to use VR. And the development wasn't the best with Metaverse, for example. So this was something that I didn't expect. I expected VR to explode in the pandemic. It didn't. People were really searching more for realness, like sitting on the sofa and being aware of sitting on the sofa. But thereby playing animal crossing. So this existed earlier also, but it had a different value. But they still want to be in their real lives and it didn't change the whole Internet experience as much as I would have thought (Stollenmayer, 2021).