



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
UFSC
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO
DEPARTAMENTO DE JORNALISMO**

REVISTA DIGITAL *HQ em revista*

Brenda Bressan Thomé

**RELATÓRIO TÉCNICO
do Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
disciplina de *Projetos Experimentais*.
ministrada pela Prof^a Gislene da Silva em 2014**

Orientadora: Prof^a Dra. Maria José Baldessar

FLORIANÓPOLIS

Dezembro de 2014

FICHA DO TCC		Trabalho de Conclusão de Curso - JORNALISMO		
		UFSC		
ANO	2014.2			
ALUNO	Brenda Bressan Thomé			
TÍTULO	Revista Digital "HQ em revista"			
ORIENTADORA	Profª. Dra. Maria José Baldessar			
MÍDIA	<input type="checkbox"/>	Impresso		
	<input type="checkbox"/>	Rádio		
	<input type="checkbox"/>	TV/Vídeo		
	<input type="checkbox"/>	Foto		
	<input type="checkbox"/>	Web site		
	<input checked="" type="checkbox"/>	Multimídia		
CATEGORIA	<input type="checkbox"/>	Pesquisa Científica		
	<input type="checkbox"/>	Produto Comunicacional		
	<input type="checkbox"/>	Produto Institucional (assessoria de imprensa)		
	<input checked="" type="checkbox"/>	Produto Jornalístico (inteiro)	Local da apuração:	
	<input type="checkbox"/>	Reportagem livro-reportagem ()	() Florianópolis () Santa Catarina () Região Sul	(x) Brasil () Internacional País: _____
ÁREAS	Mídias alternativas, Quadrinhos, revista digital, tablets			
RESUMO	<p>A proposta deste TCC é a concepção da edição número zero da revista digital "HQ em revista" nos moldes de publicação digital compatíveis para leitura e interatividade em tablets, tratando do universo dos quadrinhos no Brasil através de matérias jornalísticas com diagramação inspirada em gibis e fanzines. Foram abordados temas do universo de publicações gráficas nacionais, sua história, cultura, autores, roteiristas, desenhistas, técnicas e outros assuntos pertinentes.</p>			

AGREDECIMENTOS

Aos meus pais Dilson Edgar Thomé e Sandra Regina Bressan Thomé pelo apoio incondicional, incentivo, carinho, amor e compreensão. Tudo que sou e fiz eu devo a eles.

À minha irmã Flávia Bressan Thomé pelo companheirismo, pela colaboração em todos os momentos e, principalmente, por ser minha melhor amiga. Sem ela, tudo seria mais difícil.

Às famílias Bressan e Thomé, meus avós, tios, tias, primos e primas, por serem a torcida mais animada e uma fonte de apoio inesgotável.

À minha orientadora Maria José Baldessar por todos os ensinamentos como professora, chefe e também por ter me ajudado a manter a calma e o foco.

Aos meus amigos de sempre, Isadora Kovalhuk, Samantha John, Águeda Piccoli, Anna Claudia Webber, Arthur Felipe Webber, Marcus Bronner, Rodrigo Nerone, Mariane Nava, Thádia Figueroa e José Pedro Wojeichowksi. Especialmente à Isadora por nunca desistir da nossa amizade que supera tempo e distância, à Samantha, por todas as conversas, sonhos e risadas e à Águeda pela companhia em todos estes anos de UFSC.

Aos amigos que o Jornalismo me proporcionou, especialmente Iuri Barcellos, Nayara Batschke, Jéssica Trombini e Merlim Malacoski, que dividiram comigo estudos, viagens, festas, comilanças, sofrimentos, amores e assim um pouco das suas vidas. Serei eternamente grata por ter vocês em meus dias. À Giuliane Gava e Dayane Ros por mostrarem sempre que imaginação é das coisas mais importantes. À Fernanda Pessoa e Patricia Siqueira, por serem exemplos de determinação, força e coragem, sou fã de vocês. À José Hüntemann, Pâmela Carbonari e todos os Voteros Lindos da turma 2010.2 e aos colegas de Jornalismo por terem feito este curso muito mais divertido.

SUMÁRIO

RESUMO	5
1. CONTEXTUALIZAÇÃO.....	6
1.1 Universo das HQs	6
1.2 Escolha do Tema e Justificativas	8
1.3 Formato digital – produção jornalística para tablets	9
1.4 Pautas e fontes.....	10
1.5 Forma e tipografia.....	12
2. PROCESSO DE APURAÇÃO.....	16
2.1 Técnicas aplicadas	17
2.2 Dificuldades.....	18
3. APRENDIZADO	20
4. CRONOGRAMA.....	20
5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	22

RESUMO

A proposta deste TCC é a concepção da edição número zero da revista digital “*HQ em revista*” nos moldes de publicação digital compatíveis para leitura e interatividade em tablets, tratando do universo dos quadrinhos no Brasil através de matérias jornalísticas com diagramação inspirada em gibis e fanzines. Foram abordados temas do universo de publicações gráficas nacionais, sua história, cultura, autores, roteiristas, desenhistas, técnicas e outros assuntos pertinentes.

Palavras-chave: projeto editorial; mídia alternativa; revista; histórias em quadrinhos; HQ; tablets, publicação digital; publicação multimídia.

1. CONTEXTUALIZAÇÃO

Desde o surgimento das histórias em quadrinhos no Brasil,¹ diversos personagens e artistas contribuíram para a sua evolução. Hoje, um dos maiores estúdios do gênero no mundo fica aqui, o Mauricio de Sousa Produções. Também vários artistas brasileiros têm sido indicados a prêmios internacionais por seus trabalhos na área da chamada 9ª arte. Artistas têm publicado suas obras independentemente e usado a internet para divulgar seu trabalho. Devido a este cenário de prosperidade, julguei oportuna a criação de uma publicação digital compatível para leitura e interatividade em tablets², tratando do universo dos quadrinhos no Brasil através de matérias jornalísticas, abordando temas do universo de publicações gráficas nacionais, sua história, cultura, autores, roteiristas, desenhistas, técnicas e outros assuntos pertinentes.

1.1 Universo das HQs

Dentro do universo das HQs existem publicações especializadas chamadas de fanzines (junção de duas palavras em Inglês, *fanatic magazine*, que traduzindo para o português, seria algo como “revista do fã”). O gênero consiste em revistas artesanais que costumam ser distribuídas (ou vendidas), muitas vezes sem utilização de editoras, feitas pelos fãs de um tema específico. Também são utilizadas para divulgar novas séries de quadrinhos e dar projeção à quadrinistas. Este projeto implica a concepção da “*HQ em revista*”, para leitura em tablets - tratando do universo dos quadrinhos no Brasil por meio de reportagens jornalísticas com diagramação e “espírito” baseados em fanzines e gibis nacionais. É também uma tentativa de aproximar o universo artesanal e físico (impresso) dos quadrinhos da realidade digital, pois muitos consideram que as publicações “em pixels” carecem de “alma”. Para melhor situar as ideias envolvidas nesta empreitada é necessário mergulhar um pouco na história das publicações em quadrinhos no país e no mundo.

O desenvolvimento das histórias em quadrinhos (HQ) caminha junto ao dos

¹ É por causa da data de publicação da primeira tira de “Nhô Quim”, em 30 de janeiro de 1869, que a Associação de Quadrinistas e Cartunistas de São Paulo instituiu o dia 30 de janeiro como Dia do Quadrinho Nacional

² Em definição da Wikipedia, Um tablet é um dispositivo pessoal em formato de prancheta que pode ser usado para acesso à Internet, organização pessoal, visualização de fotos, vídeos, leitura de livros, jornais e revistas. Apresenta tela sensível ao toque. É um novo conceito: não deve ser igualado a um computador ou um smartphone, embora possua funcionalidades de ambos

jornais e seus suplementos encartados, portanto a relação com o Jornalismo, de certa forma, é antiga. Adolfo Aizen, fundador da EBAL – Editora Brasil-América Limitada, percebeu em uma viagem aos Estados Unidos na década de 20, que os suplementos ilustrados encartados em dias específicos contribuíam para a maior venda dos jornais, pois muitos os compravam devido a estes anexos, tendo notado que os infanto-juvenis que continham passatempos e HQ eram os que mais faziam sucesso (GONÇALO Jr., 2004, p. 25). Com isso, foi o responsável pelas primeiras publicações dos heróis Flash Gordon, Tarzan, Príncipe Valente, Mandrake, Pato Donald, Mickey, Super-Homem, Batman, Homem Aranha, Zorro e muitos outros no Brasil. Os direitos dessas histórias depois passaram para a editora Globo, de Roberto Marinho.

Aizen também foi responsável pela publicação da série “*Edição Maravilhosa*”, que trazia adaptações de grandes obras literárias brasileiras como “*A Escrava Isaura*”, “*Menino de Engenho*” e “*Gabriela Cravo e Canela*”.

Porém, salvo esforços de alguns editores e graças à censura aos quadrinhos que surgiu nos Estados Unidos a partir do final de 1940 devido às teorias do psiquiatra Fredric Wertham, que em “*A Sedução dos Inocentes*” descrevia em detalhes os “efeitos nefastos” dos gibis sobre as crianças, os quadrinhos perderam a força como produto editorial no Brasil na década de 50, gerando debates políticos acalorados e ressalvas nos pais dos pequenos leitores. (GONÇALO Jr., 2004, p. 273). Apesar de outras tentativas como a “*Revista Crás*” da Editora Abril e do sucesso isolado de Mauricio de Sousa com a “*Turma da Mônica*”, os quadrinhos nacionais sempre enfrentaram problemas para atingir o mercado. Como consequência da falta de edições brasileiras, a produção alternativa surgiu e ganhou força por meio dos fanzines.³

O jornalismo e os quadrinhos possuem linguagens em comum através do uso do texto e da imagem, descrição de cenas e eventos. A diferença é que um apoia-se apenas em fatos e na realidade, enquanto o outro é aberto a universos maiores e realidades ficcionais. Através das obras de Joe Sacco temos um forte expoente da atualidade na possibilidade de observar a confluência dessas duas áreas. Antes dele, Art Spiegelman foi o primeiro a receber um Prêmio Pulitzer com jornalismo em quadrinhos pela obra “*Maus: relato de um sobrevivente*”, que retrata a história de como seus pais sobreviveram ao Holocausto.

³ Henrique Magalhães em entrevista a autora, outubro de 2014

Recentemente com a popularização das redes sociais e do uso de imagens para se expressar, os quadrinhos ressurgiram como meio de propagar ideias, sentimentos e recobriram a popularidade. As refilmagens recentes de histórias sobre super-heróis americanos como Super Homem, Batman, Homem Aranha, Os Vingadores, entre outros, e o sucesso da série de TV americana “*The Big Bang Theory*” também contribuíram para reavivar a cultura das HQs e trouxeram o universo dos quadrinhos de volta ao *mainstream*.

Diversos quadrinistas que surgiram na internet ou que se tornaram populares graças às redes sociais conseguiram fechar contrato com editoras para publicar livros com o mesmo conteúdo ou ganharam espaços em jornais e revistas para publicar suas histórias. Com isso percebe-se que os universos dos quadrinhos na internet e impressos têm conversado de uma certa forma. As obras surgidas ou feitas populares através da internet deram novo fôlego às HQs e fizeram ressurgir o interesse de explorar a linguagem do jornalismo em quadrinhos, como se pode notar em reportagens recentes nos maiores veículos americanos e mesmo em alguns brasileiros, como na revista “*Carta Capital*” e no site da “*Agência Pública de Jornalismo*”, entre outros.

Dentro do contexto da retomada da popularidade das HQs, este projeto pretende ampliar o conhecimento sobre assuntos referentes a este universo e também proporcionar um espaço de publicação para quadrinistas brasileiros e o resgate e valorização dos autores nacionais. Também considerando a escolha de basear-se no espírito dos fanzines e gibis nacionais, o objetivo final é fazer uma ponte entre o universo dos quadrinhos impressos e o universo dos quadrinhos online, sem perder o teor artesanal da publicação.

1.2 Justificativas da escolha do tema

Apesar de amplo e complexo, o universo dos quadrinhos feitos por brasileiros existe de forma um tanto discreta e não há publicações em grande escala que tratem do assunto, apenas fanzines como o “*Quadrinhos Independentes*”, ou “*QI*”, de Edgard Guimarães e blogs ou setores de jornais, revistas e portais maiores na internet.

Devido à falta de um meio de comunicação específico que fale sobre a realidade brasileira no mundo das HQs, valendo-me dos conhecimentos jornalísticos que adquiri e também de minha familiaridade e admiração por histórias em quadrinhos, proponho aqui a produção da revista digital “*HQ em revista*” com pautas voltadas para o universo

cultural que permeia as narrativas gráficas, espaço para quadrinistas nacionais, entrevistas com autores, momentos históricos e mais.

A publicação estará disponível para leitura em tablets, especialmente por estes terem, em geral, um formato de tela de tamanho semelhante ao tamanho dos gibis, e por serem os suportes digitais mais utilizados para publicação de revistas. Os formatos dos arquivos serão *Folio* produzidos através das ferramentas do software Adobe InDesign e publicados, primeiramente, por meio do utilitário Adobe Content Viewer.

A interatividade e as possibilidades do formato são exploradas de forma a dar dinamismo à publicação, evitando ser uma imitação de uma publicação impressa, mas dialogando com os gibis e fanzines tradicionais por meio da diagramação e conteúdo. O interesse pelas publicações digitais vem desde que cursei a disciplina de Webdesign Avançado em 2012, ministrada pela professora Rita Paulino.

O nome HQ em revista é bastante óbvio, mas pode gerar um duplo sentido na interpretação (pode ser entendido como revisão das Histórias em Quadrinhos).

1.3 Formato digital – produção jornalística para tablets

O conceito de computador portátil sensível ao toque, ou computador em tablete, não é tão novo quanto se pensa. Em 1968 Alan Kay criou o conceito do Dynabook, um computador em forma de caderno, sensível à escrita de uma caneta especial, feito para crianças e com memória para 500 páginas de texto ou áudio. Engana-se quem pensa que a Apple entrou no mercado dos tablets com o lançamento do Ipad em 2010. Em 1979 a empresa já havia criado em um caderno o Graphics Table para Apple II, que permitia que o desenho feito sobre ele passasse para o computador. Finalmente em 1989, a Grid Systems lançou o GriDpad Pen Computer, considerado o primeiro tablet. O aparelho pesava cerca de 2 quilos e a caneta ainda era necessária para interação. Nos anos 2000 a Microsoft investiu no conceito de computador sensível ao toque, ainda utilizando o conceito da caneta para interação. Mas o sistema *touchscreen* usando o dedo só começou a ganhar força assim que a Apple lançou o Iphone em 2007. Com o sucesso do novo telefone e do seu sistema operacional, o iOS, em 2010 a Apple lança o Ipad, que consistia basicamente em um Iphone maior, com o mesmo sistema, sendo um dispositivo meio-termo entre celular e notebook. (Com o tempo o conceito foi ampliado, adicionou-se o acesso à internet e outras empresas como Samsung, Motorola, Kindle e Asus lançaram seus produtos para concorrer com a Apple. Logo a Google

lançou o sistema operacional Android, que dominou o mercado de dispositivos não-Apple. Até a Microsoft entrou no jogo com o lançamento do Windows 8, totalmente pensado para o usuário touch.

Com esse investimento recente nas tecnologias móveis, os veículos jornalísticos tiveram que se adaptar. Com o mercado editorial minguando, publicações de todo o mundo logo perceberam que o mercado de aplicativos para tablets poderia ser uma forma de manterem-se vivos no futuro. Várias revistas e jornais lançaram versões para Ipad, primeiramente grátis, mais tarde a maioria passou a cobrar.

No Brasil, praticamente todas as revistas e jornais possuem versão para tablet, algumas pagas, outras não (AGNER, 2012). Um grande problema é que não basta fazer uma única versão. Com o aumento de ofertas de sistemas operacionais para tablets e a popularização deles, os aplicativos que antes eram feitos apenas para Ipad precisaram ser adaptados para Android e Windows Phone, gerando certa confusão para o usuário e uma demanda maior nas redações. Isso porque os sistemas não conversam entre si, sendo necessária a adaptação do mesmo material de várias formas diferentes, o que gera maior trabalho para as publicações.

No caso desta publicação, o conteúdo é compatível com tablets, especificamente Ipads, visto que por limitações técnicas, não foi possível desenvolver outras versões em curto prazo. Os programas de editoração utilizados ao longo do curso de Jornalismo privilegiam a produção de conteúdo interativo para dispositivos Apple.

1.4 Pautas e fontes

As pautas da edição zero são as seguintes:

- a) HQs no Brasil – linha do tempo interativa com as capas de revistas marcantes e textos sobre os números mais marcantes;
- b) Lugares – Foto, texto e vídeo apresentando lugares para os apaixonados por quadrinhos: Gibiteca de Curitiba, Gibiteca Henfil (em SP), Museu Schulz (nos EUA), Museu dos Quadrinhos (Bélgica);
 - i) Gina Huntsinger, assessora de imprensa do Museu Schulz na Califórnia
Contato: schulzwebsite@gmail.com

- ii) Marc Renders, assessor de imprensa do Museu dos Quadrinhos em Bruxelas, na Bélgica
Contato: visit@cbbd.be
 - iii) Bete Faria Nicastro, assessora do Troféu HQ Mix
Contato: bete@waycomunicacoes.com.br
(11) 3862-1586 • (11) 3862-0483 • (11) 99659-2111
 - iiii) Gibiteca de Curitiba
Contato: (41) 3321-3250 / magarcia@fcc.curitiba.pr.gov.br
 - iiii) Gibiteca Henfil
Contato: (11) 3397-4090 gibiteca@prefeitura.sp.gov.br
- c) Antes do blog, havia o fanzine – reportagem sobre o modo de fazer de fanzines, sua importância para o processo criativo dos artistas, entrevista com estudiosos e entusiastas da área e quadrinistas que começaram fazendo fanzines;
- i) Edgard Guimarães, editor do fanzine QI – Quadrinhos Independentes:
Contato: edgard@ita.br
 - ii) Mário Cau, ilustrador e vencedor do prêmio HQ Mix
Contato: mariocau@gmail.com
 - iii) Laerte Coutinho, quadrinhista
Contato: laert@uol.com.br
 - iiii) Henrique Magalhães – Professor no Curso de Comunicação em Mídias Digitais e no Mestrado em Comunicação da UFPB, editor da Marca de Fantasia, especialista em fanzines
Contato: henriquemais@gmail.com
- d) Da internet para o impresso: a história dos autores que ganharam visibilidade na internet e migraram o impresso.
- i. Alexandra Moraes (Alexandra Comix): autora de “O Pintinho”, tirinha de sucesso na internet com livro publicado pela editora Lote 42
Contato: <https://www.facebook.com/opintinho>
<https://twitter.com/alexandracomix>
 - ii. André Dahmer: Quadrinhos dos anos 10, site Malvados
Contato: andredahmer@gmail.com
 - iii. Carlos Ruas: Um Sábado Qualquer
Contato: contato@umsabadoqualquer.com

- e) Entrevista – Cris Peter, colorista digital indicada a prêmios internacionais e com trabalhos nas maiores editoras do mundo;
 - i) Cris Peter, colorista digital
Contato: <https://www.facebook.com/cristiane.peter?fref=ts>
- f) Perfil do quadrinista Antônio Cedraz, que faleceu em setembro
 - i) Estúdio Cedraz, Omelete, Blog Universo HQ, Gonçalo Junior, Sidney Gusman, Site da Turma do Xaxado (<http://www.xaxado.com.br/>), Programa Soterópolis TVE Bahia
- g) Vitrine – dicas de blogs, canais no Youtube, revistas e pessoas interessantes para acompanhar
- h) Galeria colaborativa para autores

1.5 Forma e tipografia

O texto foi pensado para ser leve, sem ser infantil, com amplo uso de imagens e referências ao universo das HQs e fanzines tanto na diagramação como na forma de escrever., de forma a atingir um público alvo na faixa dos 15-30 anos, ou seja, o fã adulto das histórias em quadrinhos.

O recurso de uso diferenciado da tipografia, conforme o modelo das HQs foi aplicado. Sua proporção e disposição influenciam no processo de leitura. Palavras escritas com tamanhos diferentes podem corresponder de sussurros a gritos. (RAMOS, 2009, p. 57)

As cores vibrantes e o traço marcante semelhante ao do nanquim estarão sempre presentes. Opta-se pela utilização de fontes sem serifa, que remetam ao estilo da família *comics*, como é tradição nos quadrinhos. Outros recursos podem ser incorporados, como os descritos por Eisner:

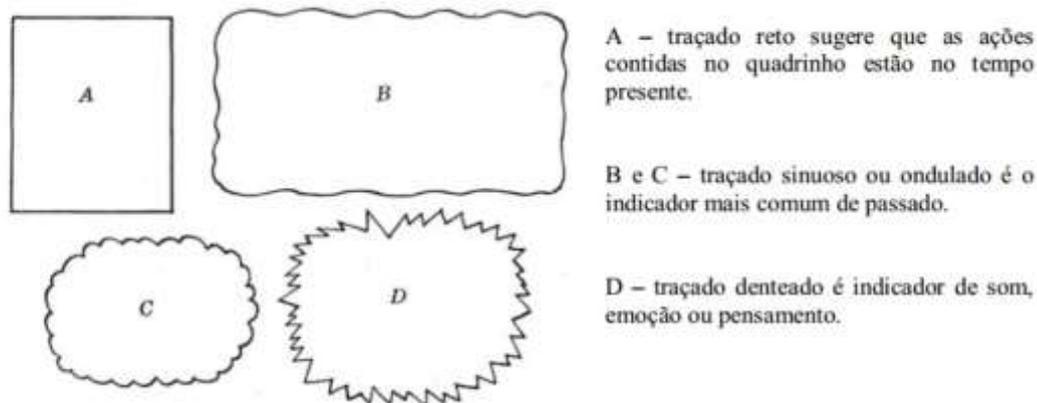


Figura 1 - Contorno dos quadrinhos (EISNER, 2001, p. 44):

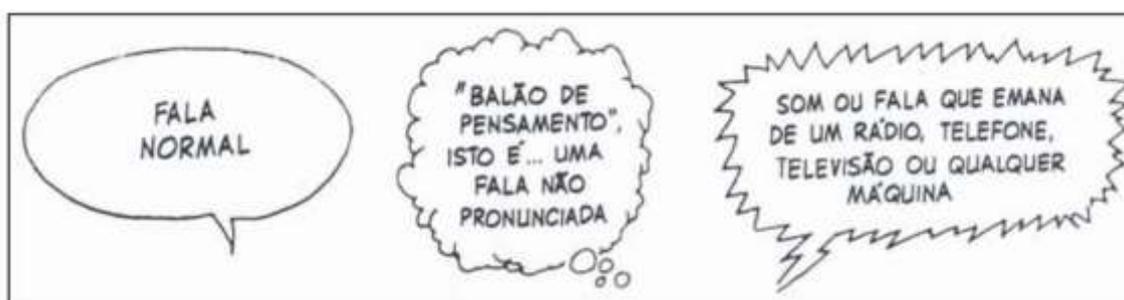


Figura 2 - Contorno dos balões (EISNER, 2001, p.27)

A revista foi produzida para leitura em tablets, com 13 páginas principais. Este trabalho é a realização da edição piloto, ou nº 0. Números posteriores podem ser publicados dependendo da avaliação dos resultados mostrados por esta edição piloto.

A orientação de leitura e visualização nos tablets será vertical, seguindo o senso comum de orientação de demais revistas e gibis.

A tipografia escolhida remete à técnica de *lettering* manual, utilizada em praticamente toda história em quadrinhos.

A escrita, feita a mão, possui um caráter único e autoral, cujas partes resultantes são um traçado fluido. O *lettering*, ou forma desenhada, resulta da combinação de diversos traços, como as vistosas letras dos cartazes litográficos do século XIX ou os grafites das grandes metrópoles. (GAUDÊNCIO JÚNIOR, 2004, p. 40 apud VARTULI, 2014, p. 32)

O *lettering* feito para histórias em quadrinhos não segue regras, mas existem algumas práticas recorrentes, como o uso do texto todo em capitulares⁴ e a utilização de fontes sem serifa. Também podem ser utilizadas letras maiúsculas e minúsculas alternadamente, o que é menos comum (VARTULI, 2014).

⁴ Conforme demonstrado nos balões da Figura 2.

Utilizando estes conceitos e levando em conta a legibilidade na tela dos tablets, foram escolhidas as seguintes famílias tipográficas:

- a) Anime Ace – para títulos



Figura 3 Fonte utilizada para títulos: Anime Ace

- b) QUE FONTita! - para o logo e nome das editorias



Figura 4 Fonte utilizada para logotipo e nome das editorias

- c) HelvetiHand – para o texto corrido das matérias. A tipografia é uma adaptação da tipografia Helvética. Tipografias como a Helvética foram criadas para “maximizar sua legibilidade e ao mesmo tempo se absterem de qualquer significado intrínseco em seus desenhos(...), foram projetadas para serem lidas sem serem notadas.”(GONZALEZ, 2011). No caso da HelvetiHand, trata-se da Helvética feita com a técnica de *lettering* manual, o que confere um aspecto condizente com o da estética aplicada aos quadrinhos.

Nome da face de tipos: HelvetiHand
Versão: Version 001.000
Layout: OpenType, TrueType, Contornos

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890.,:;' " (!?) +-*/=

12 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz. 1234567890

18 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz. 1234567890

24 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz. 1234567890

36 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz. 1234567890

48 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz. 12345

60 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Figura 5 - HelvetiHand - Utilizada para conteúdo de texto

Ainda tratando do aspecto estético, utilizei retículas suaves ao fundo das páginas diagramadas para reforçar a identidade de relação com os quadrinhos. O uso de retículas consiste em transformar uma imagem original de tom contínuo em descontínuo. Ou seja, pontilhar as cores de uma imagem de um tom “fechado” para que fique em vários meio-tons, o que possibilita várias combinações de cores na hora da impressão. (SCHIAVENIN, 2010).

Esta técnica foi amplamente empregada na impressão de quadrinhos e posteriormente apropriada pelos artistas da Pop Art. “(...) com a Pop Art, os quadrinhos passaram a emprestar sua estética a obras de arte, ressaltando sua especificidade derivada das técnicas próprias da área, como o uso da retícula.” (SILVA, 2004). No caso, as retículas que utilizei foram adaptadas e suavizadas para a leitura em tela digital.

2. PROCESSO DE APURAÇÃO

Após conversar com o professor Ricardo Barreto e com a orientadora Maria José Baldessar, decidi transformar o projeto que previa a concepção de um fanzine para a de uma revista digital. Eu tinha a pretensão de fazer uma publicação compatível para todos os dispositivos com acesso à internet (tablets, smartphones, desktops) e para todos os sistemas operacionais, mas após conversar com a orientadora, decidi deixar estes detalhes técnicos e me concentrar no conteúdo da revista.

Em uma conversa inicial, desenhei o storyboard da revista. Estavam previstas mais de 10 pautas no pré-projeto, o que mostrou-se ser um pouco incompatível com o formato digital e o tempo hábil. Após conversar com a prof^a Maria José, me concentrei em menos pautas do que previsto anteriormente, mesmo assim foram 7 pautas que envolveram apuração.

Para o processo de apuração, eu já havia levantado os contatos anteriormente durante a execução do pré-projeto, então bastou acioná-los e a resposta veio rapidamente, de algumas partes. Para a matéria sobre fanzines, enviei e-mails com perguntas para Edgard Guimarães, Henrique Magalhães, Laerte Coutinho e Mário Cau. Apesar de Laerte ter respondido apenas autorizando a utilização de uma página de sua revista “*Piratas do Tietê*” que explica como se faz um fanzine, as outras fontes responderam e a matéria ficou completa. Esta é a maior reportagem da revista. Para ela, também tentei produzir uma abertura animada com o After Effects, que acabou não entrando na versão final por falta de tempo hábil para finalizá-la.

A reportagem sobre Lugares conta com dados da Gibiteca de Curitiba e da Gibiteca Henfil no Brasil; do Museu Schulz na Califórnia, EUA; e do Museu dos Quadrinhos em Bruxelas, Bélgica. Todos foram obtidos através da assessoria de imprensa.

Para a pauta sobre quadrinistas que ganharam visibilidade com a internet e passaram a publicar livros, tentei entrar em contato com os autores e suas assessorias e não obtive resposta, a não ser de Andre Dahmer que disse estar com a perna quebrada e sem tempo para entrevistas. Por isso, acabei optando por fazer a matéria através do conteúdo que encontrei nos sites que eles mantêm.

Conversei com a colorista Cris Peter para a editoria de Entrevista. Eu já havia tentado contatá-la no semestre passado, mas ela demorou a responder. Como ela mora em Porto Alegre e é muito ocupada, não tive outra alternativa a não ser usar a internet

para a entrevista. Finalmente consegui marcar um horário para falarmos através do Skype. Na hora, infelizmente não conseguíamos fazer a conexão funcionar, a chamada caía a toda hora. Eu queria pelo menos captar o áudio da entrevista ou gravar um vídeo, mas infelizmente não foi possível. Para não perder o tempo que ela tinha reservado para falar comigo, entrevistei-a pelo chat do Facebook mesmo, por mais ou menos uma hora. Estes contratempos prejudicaram meus planos de disponibilizar um conteúdo com áudio, vídeo e texto, o ideal para web.

Anteriormente, eu pretendia entrevistar o cartunista baiano Antônio Cedraz, mas ele acabou por falecer neste mês de setembro, portanto, decidi incluir entre as pautas um perfil dele, falando sobre sua carreira de 40 anos fazendo quadrinhos no Brasil.

Para a seção Vitrine, fiz pequenas resenhas de publicações, blogs e algumas indicações com os “achados” da minha pesquisa para este trabalho.

2.1 Técnicas aplicadas

Desenvolver uma revista para tablets requer expandir os limites anteriormente delimitados pelo papel e aplicar camadas de interatividade ao conteúdo. Para isso, é preciso um planejamento diferenciado. “(...) são necessárias outras lógicas de diagramação e planejamento gráfico, outras percepções de como o leitor poderá interagir – e não mais receber, de maneira passiva – os conteúdos antes impressos.” (REIS apud PAULINO, 2013, p.140).

Ainda assim, para seguir a proposta deste trabalho conservei elementos que delimitam o produto final como uma revista, como a classificação em editorias. São 8 editorias, excetuando o Editorial e o Expediente (Lugares, História, Cultura, Entrevista, Online, Perfil, Varal de HQs e Vitrine). Cada página foi pensada separadamente, mas também como parte de um todo.

(...) enquanto estamos fazendo cada página (...) nós a consideramos como se fosse uma unidade completa. Independentemente das que a precedem e a sucedem. (...) Mas os leitores, as pessoas que a recebem, não a entendem assim. Para explorar todo o seu potencial, precisamos considerar nosso trabalho como os leitores o fazem. Como um todo. (...) As publicações devem ser agradáveis, estimulantes, informativas e interpretativas (isto é, devem refletir o que os jornalistas acreditam ser de maior utilidade para seus leitores. (WHITE, Jan, Carta do Editor, 93)

O texto também deve ser diferenciado, mesmo que se trate de uma revista online. Talvez o desafio seja maior por ter a obrigação de misturar o texto saboroso “com um tempero a mais” e especializado das revistas com a brevidade e os hiperlinks exigidos pela web sem deixar de lado a interatividade do toque proporcionada pelos tablets.

Por se tratar de uma publicação especializada, especificamente feita para quem já tem conhecimento e gosta de acompanhar Histórias em Quadrinhos, é importante saber com quem se está conversando na hora de redigir o texto.

Então, para fazer um bom texto de revista, voltemos ao leitor, como sempre. A primeira pergunta é “para quem estou escrevendo? Se você conhece o leitor, fica mais fácil. É como escrever uma carta: é difícil começar quando não se sabe para quem escreve. Texto de revista, já dissemos, tem endereço certo. Conhecendo o leitor, sabe-se exatamente o tom com que se dirigir a ele. É preciso escrever na língua do leitor, ou, como diria o jornalista Eugênio Bucci, em “leitorês” .
(SCALZO, 2004)

2.2 Dificuldades

Esperei muito tempo para começar a diagramar, pois esperava por um curso que a prof^a Rita ministrou em outubro para relembrar as técnicas do InDesign interativo, pois fazia um certo tempo que não utilizava o programa (desde 2011, eu acho).

Para a editoria de Entrevista, tive muitos problemas. Primeiramente, o cartunista que eu gostaria de entrevistar morreu. Minha alternativa, Alexandre Beck, autor das tirinhas Armandinho viria a Florianópolis em outubro. Havia marcado com ele para que me desse uma entrevista, mas ele desmarcou. Procurei por Paulo Back, roteirista para a Mauricio de Sousa Produções e Ricardo Manhães, artista franco-brasileiro. Ambos moram em Florianópolis, mas não atenderam aos meus insistentes pedidos para que me concedessem entrevista. Acabei por entrevistar Cris Peter por Facebook, apesar de não ser o ideal, pois planejava gravar um vídeo desta entrevista.

A limitação de orçamento também foi um grande problema. Se eu pudesse ir a São Paulo, Porto Alegre ou Curitiba poderia ter produzido um conteúdo mais aprofundado. Cheguei a ir à Curitiba em um final de semana, mas como foi por um motivo específico e particular que me tomou muito tempo, estava em um grande grupo e também por ser

um final de semana, não consegui ir à Gibiteca de Curitiba. Todos os entrevistados para o TCC moram longe, e não pude ir ao encontro de nenhum deles.

Além disso, tive que investir em uma conta mensal da Adobe para garantir que os softwares, especialmente o Indesign, não seriam problemas. Além disso, animei o vídeo da capa no After Effects. Foram feitas duas versões que tomaram muito do tempo de finalização do TCC na última semana.

3. APRENDIZADO

Logo no começo, quando decidi que meu trabalho seria uma revista digital, ouvi de meus próprios colegas de curso que eu havia optado pelo mais fácil, pois “todo mundo só quer fazer TCC para tablet agora porque é fácil, reportagem que é bom ninguém quer”. Ainda que alguns de meus colegas pensem assim, considero o trabalho com estas mídias novas um dos mais exigentes, pois requer além do texto, elementos de áudio e/ou vídeo, edição específica para Web/tablets além da diagramação e todo o processo de publicação, incluindo por vezes, muitas dificuldades técnicas e a necessidade de estar familiarizado com o que há de mais novo na tecnologia. Nem todo profissional que sai do curso de Jornalismo precisa entregar uma reportagem longa, clássica. Com o processo de produção deste trabalho, ganhei mais facilidade para aceitar que tenho gosto por editar, diagramar e desenvolver o conceito de um produto inteiro, mais do que realmente pela apuração.

Quanto ao processo de apuração, as dificuldades que encontrei na graduação se repetiram. Encontro grandes problemas para alcançar pessoas desconhecidas para conversar. Isso faz parte da profissão, mas para mim, sempre foi um desafio pessoal, devido à minha personalidade introvertida e timidez. Desde o começo no curso de Jornalismo, este foi meu maior percalço, que inclusive me levou a pensar em desistir. Chegando ao fim desta etapa, percebo como os exercícios da prática da profissão me fizeram evoluir e me desafiar continuamente nesse sentido.

O desenvolvimento da parte gráfica, a organização e edição do produto por inteiro foram minhas partes favoritas. Cheguei à conclusão de que seria também muito útil se pudesse aprender mais sobre desenvolvimento para web, codificação e outras especificidades técnicas.

4. CRONOGRAMA

Esta publicação foi executada no período entre o mês de agosto e fim de novembro de 2014, conforme tabela a seguir:

<i>Atividades/Meses</i>	<i>Agosto</i>				<i>Setembro</i>				<i>Outubro</i>				<i>Novembro</i>			
<i>Semanas</i>	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>
Pré-apuração	X	X	X	X												
Seleção de fontes	X	X	X	X												
Apuração/Redação					X	X	X	X	X	X	X	X				
Diagramação									X	X	X	X	X	X		
Edição													X	X	X	X
Revisão															X	X
Finalização Gráfica															X	X
Publicação online															X	X
Defesa																X

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGNER, Luiz; **Design de interação no jornalismo para tablets: avaliando interfaces gestuais em um aplicativo de notícias**. 4o Congresso Sul Americano de Design de Interação, 2012. Disponível em <<http://www.agner.com.br/wp-content/uploads/2012/11/ARTIGO-INTERACTION-SA-2012-FINAL-OK.pdf>>

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Seqüencial**. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 2001.

GONÇALO JUNIOR. **A Guerra dos gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-64**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

GUIMARÃES, Edgard. **QI – Quadrinhos Independentes**. N. 78. Brasópolis: Edgard Guimarães, janeiro/fevereiro de 2006: 19

MAGALHÃES, Henrique. **O que é fanzine**. São Paulo: Brasiliense, 1993.

MAGALHÃES, Henrique. **A mutação radical dos fanzines**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005. [ISBN 85-87018-44-2](#)

MAGALHÃES, Henrique. (Fevereiro de 2010). "Top! Top!" (26): 46-47. João Pessoa: Marca de Fantasia / [UFPB](#). [ISSN 2177-1391](#)QUEIROZ, Raquel de. A Nova Literatura.

MAGALHÃES, Henrique. Fanzine: comunicação popular e resistência cultural. *Visualidades*, [S.l.], v. 7, n. 1, abr. 2012. ISSN 2317-6784. Disponível em: <<http://www.revistas.ufg.br/index.php/VISUAL/article/view/18121/10810>>. Acesso em: 10 Mai. 2014. doi:10.5216/vis.v7i1.18121.

RAMOS, Paulo. *A Leitura dos Quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2009.

[Tudo sobre o Dia do Quadrinho Nacional e o Troféu Angelo Agostini](#). Bigorna (16 de dezembro de 2005).

[O doutor que odiava heróis](#). Por Álvaro Opperman, Revista Superinteressante Ed. 201 (junho de 2004). Disponível em: <<http://super.abril.com.br/cultura/doutor-odiava-herois-444538.shtml>>. Acesso em 10 Mai. 2014)

[Quadrinhos no front de batalha](#). Por Gabriel Bonnis, Revista Carta Capital (julho de 2011). Disponível em: <<http://www.cartacapital.com.br/cultura/quadrinhos-no-front-de-batalha>>. Acesso em 10 Mai. 2014)

[HQ meninas em jogo](#). Por Andrea Dip, Agência Pública de Jornalismo (maio de 2014). Disponível em: <<http://www.apublica.org/2014/05/hq-meninas-em-jogo/>>. Acesso em . 2014)

ACEVEDO, Juan. **Como fazer história em quadrinhos**. São Paulo: Global, 1990.

AGNER, Luiz; **Avaliação de usabilidade do jornalismo para tablets: interações por gestos em um aplicativo de notícias**. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Fortaleza, CE – 3 a 7/9/2012. Disponível em <<http://www.agner.com.br/wp-content/uploads/2012/09/AGNER-Intercom-12-R7-2625-1.pdf>>

BARKER, Martin & BROOKS, Kate (1998), **Knowing audiences: Judge Dredd, its friends, fans and foes**, London: University of Luton Press.

_____. 'Taking the extreme case: understanding a fascist fan of Judge Dred', in Cartmell, D. et al (eds.) *Trash aesthetic: popular culture and its audience*, London: Pluto Press, 1997.

_____. **Comics: ideology, power and critics**. Manchester: University Press, 1989.

BENTON, Joshua; **Some lessons from the demise of The Daily: Was it the platform, the content, the structure, or the business model?** Estados Unidos, Nieman Journalism Web, dezembro de 2012. Disponível em <<http://www.niemanlab.org/2012/12/some-lessons-from-the-demise-of-the-daily-was-it-the-platform-the-content-the-structure-or-the-business-model/>>

BLANC, Antonio; **Conheça a história de quase meio século dos tablets**. Seção Hardware e Software do Portal Terra, fevereiro de 2011. Disponível em <<http://tecnologia.terra.com.br/hardware-e-software/conheca-a-historia-de-quase-meio-seculo-dos-tablets,9c08fc67b84ea310VgnCLD200000bbcceb0aRCRD.html>>

COUTINHO, Isabel; **The Daily": não é carne, nem é peixe**. Portugal, portal Público, fevereiro de 2011. Disponível em <<http://publico.pt/media/noticia/the-daily-nao-e-carne-nem-e-peixe-1478648>>

CAGNIN, Antonio L. Abertura, in Calazans, Flavio M. A. (Ed.), **As histórias em quadrinhos no Brasil: teoria e prática**, São Paulo: UNESP, 1997.

CIRNE, Moacy. **História crítica dos quadrinhos brasileiros**, Rio de Janeiro: Funarte/Europa, 1990.

CLARK, Laurel & LAUREL, Alan **Comics: uma história ilustrada da B.D**, Lisboa, Grupo Distri, 1991.

DA SILVA, Carlos Eduardo Lins; **Opinião: tablets como futuro do Jornalismo**. Portal meio e mensagem, agosto de 2012. Disponível em <<http://www.meioemensagem.com.br/home/midia/noticias/2012/08/01/Opinio-Tablets-como-futuro-do-jornalismo.html#.UR0TYaWbOwE>>

DA SILVA, Nadilson M. (1999) **Brazilian adult comics: the age of market**, in Lent, John (ed.) International Journal of Comic Art . vol. 1, n. 1, p.187-204 Spring/Summer, 1999.

DE GREGORI, WALDEMAR . **Os poderes dos seus três cérebros**. São Paulo: Pancast, 1999.

GONZALEZ, Pedro. **Grids, retículas e a Helvetica: um caso de esquizofrenia**. UFPR, Programa de Pós-Graduação em Design, 2011.

GUIMARÃES, Edgard. A questão da produção, divulgação e distribuição de edições independentes de histórias em quadrinhos. In CALAZANS, Flávio (org.). **As Histórias em Quadrinhos no Brasil- teoria e prática**. São Paulo: Unesp/Proex, 1997.

HARVEY, Robert C. **The art of the comic book: an aesthetic history**, Mississippi: University Press of Mississippi, 1999.

HILDEBRAND, Hermes Renato ; CANDELLO, Heloisa Caroline de Souza Pereira. **Metodologia Semiótica para Análise de Revistas Digitais Online**. Actas de Diseño, v. Ano 3, 2008. Disponível em: <http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_ auspicios_publicaciones/actas_diseno/articulos_pdf/A4129.pdf>. Acesso em 30 de junho de 2014.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência : a colisão entre os velhos e novos meios de comunicação**. 2a edição. São Paulo : Aleph, 2009. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/55498598/Cultura-da-Conver-gencia-Henry-Jenkins>>. Acesso em 24 de maio de 2014.

LAGE, Nilson. **Convergência Tecnológica**. In: Congresso Nacional dos Jornalistas, 27. Porto Alegre, 1996.

LUYTEN, Sonia B. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**, São Paulo: Estação Liberdade, 1991.

MACCLOUD, Scott **Understanding comics: the invisible art**. New York: Kitchen Sink Press, 1993.

MAIGRET, Eric & STEFANELLI, Matteo. **La bande dessinée: une médiaculture**. Editora Armand Colin-Ina, 2012.

PAULINO, Rita; **A participação coletiva nas mídias sociais e o compartilhamento de conteúdo midiático em Sistemas de Gestão de Conteúdos (SGC)**. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul – Chapecó - SC – 31/05 a 02/06/2012.

Disponível em

<http://midiaonline.jor.br/rita/interatividade_Ipad_Ciberjornalismo_porto_Paulino.pdf>

PEREIRA, João Pedro; **The Daily, um jornal para iPad muito tradicional**. Portugal, porta Público, Tecnologia, dezembro de 2012. Disponível em

<http://www.publico.pt/tecnologia/noticia/the-daily-um-jornal-para-ipad-muito-tradicional-1575977>

SAMPAIO, Luciano de; **A história dos tablets**. Portal Tecmundo, fevereiro de 2010.

Disponível em <http://www.tecmundo.com.br/3624-a-historia-dos-tablets.htm>

SCALZO, Marília. **Jornalismo de Revista**. Editora Contexto, São Paulo, 2004.

SCHIAVENIN, Cristiane; **Retículas, meio-tom e imagem em traço**. Blog Chocoladesign, 31 de julho de 2010.

Disponível em <http://chocoladesign.com/reticulas-meio-tom-e-imagem-em-traco>

SILVA, Fabio Luiz Carneiro Mourilhe; **A Relação entre Arte e Quadrinhos a partir da Perspectiva Estética, Ética e Filosófica de Shusterman**. Revista online

Redescrições, Ano II, número 4, 2010. Disponível em

<http://www.gtpragmatismo.com.br/redescricoes/redescricoes/04/04redescricoes.pdf#page=77>

VARTULI, Maximilian de Aguiar; **As letras como meio de expressão: o lettering para histórias em quadrinhos**. Udesc, Agosto de 2014. Disponível em <http://www.nest.ceart.udesc.br/wp-content/uploads/2014/06/Artigo03.pdf>

ZAVAM, Aurea Suely. Fanzine: A Plurivalência Paratópica. **Revista Linguagem em (Dis)curso**. v. 5, n. 1, jul./dez., 2004.
<http://www3.unisul.br/paginas/ensino/pos/linguagem/0601/01.htm>

WHITE, Jan. **A arte de ser revisteiro**. Comunicação entre os jornalistas da Editora Abril, ano II, nº8, Carta do Editor. Julho de 1993.