



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA
PARAÍBA
– CAMPUS CABEDELO
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

ESTRATÉGIA PARA VENCER: Uma adaptação do pensamento de Zygmunt
Bauman sobre as redes sociais para os quadrinhos

BRUNO SUNG KIM

CABEDELO

2023

ESTRATÉGIA PARA VENCER: Uma adaptação do pensamento de Zygmunt
Bauman sobre as redes sociais para os quadrinhos

Projeto apresentado ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba (IFPB) - Campus Cabedelo, para obtenção do título de tecnólogo no Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico.

Orientador(a): Daniel Alvares
Lourenço

CABEDELLO

2023

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação – (CIP)
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB

K49e

Kim, Bruno Sung.

Estratégia para Vencer: Uma adaptação do pensamento de Zygmunt Bauman sobre as redes sociais para os quadrinhos / Bruno Sung Kim – Cabedelo, 2023.
95 f.: il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Superior de Tecnologia em Design Gráfico) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB.

Orientador: Prof. Dr. Daniel Álvares Lourenço.

1. *Graphic novel*. 2. Filosofia. 3. Modernidade líquida. I. Título.

CDU 741.5:1



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA

GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

BRUNO SUNG KIM

Estratégia para Vencer: uma adaptação do pensamento de Zygmunt Bauman
sobre as redes sociais para os quadrinhos

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito
para obtenção do título de tecnólogo em Design Gráfico, pelo
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da
Paraíba - Campus Cabedelo.

Aprovada em 05 de dezembro de 2023

Membros da Banca Examinadora:

Me. Vitor Feitosa Nicolau

IFPB Campus Cabedelo

Dr. Daniel Alvares Lourenço

IFPB Campus Cabedelo

Me. Wilson Gomes de Medeiros

IFPB Campus Cabedelo

Cabedelo-PB/2023

Documento assinado eletronicamente por:

- **Vitor Feitosa Nicolau**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 19/02/2024 15:53:08.
- **Daniel Alvares Lourenco**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 19/02/2024 16:16:48.
- **Wilson Gomes de Medeiros**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 19/02/2024 16:57:53.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 28/01/2024. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código 524019
Verificador: f21e919411
Código de Autenticação:



Rua Santa Rita de Cássia, 1900, Jardim Camboinha, CABEDELLO / PB, CEP 58103-772

<http://ifpb.edu.br> - (83) 3248-5400

RESUMO

Zygmunt Bauman foi um dos grandes pensadores do século XX e nos deixou diversos ensinamentos sobre as redes sociais. O alerta deixado pelo filósofo a respeito das redes sociais torna-se mais acessível através da construção de uma graphic novel. Criar uma graphic novel é um trabalho árduo que exige muita pesquisa. Primeiramente foi preciso estudar a teoria da modernidade líquida a fundo. Para isso, foi realizada uma pesquisa exploratória acerca da modernidade líquida e de como as redes sociais vem moldando nosso comportamento. Essas pesquisas foram feitas principalmente em diversos artigos acadêmicos. As entrevistas deixadas por Bauman antes de falecer também foram de imensa ajuda. Também foi preciso realizar uma pesquisa profunda acerca das histórias em quadrinhos. Compreender o legado dos mestres das hqs e a contribuição que cada um deu ao universos das hqs ajuda o artista a se destacar entre os demais. Artistas como Milo Manara, Paolo Eleuteri Serpieri, Moebius e Bill Sienkeviczs ajudam o artista iniciante a aprimorar seus desenhos. Para enriquecer ainda mais a pesquisa, foi feita uma vasta pesquisa a respeito dos artistas atuais do cenário das graphic novels brasileiras. Destaque para os artistas Shiko e Bianca Pinheiro. Os elementos da narrativa visual foram cruciais para um bom desenvolvimento da história. Devido a complexidade, a criação de uma graphic novel só é possível através do uso de uma metodologia. A metodologia utilizada foi a de Alan Moore, porém, durante a etapa de criação do mundo foi inserida a metodologia de Stephen Silver para auxiliar na criação de personagens. Ao fim, foi desenvolvido o que seria o primeiro ato de uma graphic novel. O trabalho também pode se tornar uma publicação seriada no formato webcomic.

Palavras-chaves: Redes Sociais, Graphic Novel, Modernidade Líquida, Filosofia, Ilustração

ABSTRACT

Zygmunt Bauman was one of the great thinkers of the 20th century and left us with many lessons about social networks. The warning left by the philosopher regarding social networks becomes more accessible through the construction of a graphic novel. Creating a graphic novel is hard work that requires a lot of research. Firstly, it was necessary to study the theory of liquid modernity in depth. To this end, exploratory research was carried out on liquid modernity and how social networks have been shaping our behavior. This research was mainly done in several academic articles. The interviews left by Bauman before he passed away were also of immense help. It was also necessary to carry out in-depth research into comic books. Understanding the legacy of comic book masters and the contribution each one made to the comic book universe helps the artist stand out among the rest. Artists such as Milo Manara, Paolo Eleuteri Serpieri, Moebius and Bill Sienkiewicz help the beginning artist to improve their drawings. To further enrich the research, extensive research was carried out on current artists in the Brazilian graphic novel scene. Highlights include artists Shiko and Bianca Pinheiro. The elements of the visual narrative were crucial for the good development of the story. Due to its complexity, creating a graphic novel is only possible through the use of a methodology. The methodology used was that of Alan Moore, however, during the world creation stage, Stephen Silver's methodology was inserted to assist in the creation of characters. In the end, what would be the first act of a graphic novel was developed. The work can also become a serial publication in webcomic format.

Keywords: Social Networks, Graphic Novel, Liquid Modernity, Philosophy, Illustration

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 01 - Diagrama de Venn.....	7
Figura 02 - Página de Phil Jimenez.....	18
Figura 03 - Página de Bully Bully.....	19
Figura 04 - Exemplo de tirinha.....	20
Figura 05 - Exemplo de gibi.....	20
Figura 06 - Exemplo de graphic novel.....	20
Figura 07 - Exemplo de mangá.....	21
Figura 08 - Exemplo de quadrinhos americanos.....	21
Figura 09 - Exemplo de quadrinhos europeus.....	22
Figura 10 - Exemplo de quadrinhos regional.....	22
Figura 11 - Yellow Kid.....	23
Figura 12 - A Harlot's Progress.....	24
Figura 13 - Les Amour de Mr. Vieux Bois.....	24
Figuras 14 - Quadro de Max und Moritz.....	24
Figuras 15 - Quadros de Diabo Coxo.....	25
Figuras 16 - Quadrinhos de Katzenjammer Kids.....	25
Figura 17 - Xilogravura de Guy Fawkes.....	26
Figura 18 - Quadrinhos de Ally Sloper.....	26
Figura 19 - Quadrinhos de Tico-tico.....	27
Figura 21 - Quadrinhos de Luís Gê.....	28
Figura 22 - Quadrinhos de Flavio Colin.....	28
Figura 24 - Quadrinhos de Goseki Kogima.....	29
Figura 25 - Quadrinhos de Bill Sienkevics.....	29
Figura 27 - Quadrinhos de Guido Crepax.....	30
Figura 28 - Quadrinhos de Hugo Pratt.....	30
Figura 29 - Quadrinhos de Will Eisner.....	30
Figura 30 - Arte de Lourenço Mutarelli.....	31
Figura 31 - Lorenzo Mattotti.....	31
Figura 32 - Página de Milo Manara.....	32
Figura 33 - Páginas de Moebius.....	32
Figura 34 - Página de Vicente Segrelles.....	32
Figura 35 - Página de Paolo Eleuteri Serpieri.....	33
Figuras 36 - Página de Windsor MacCay.....	33
Figura 37 - Página de Osamu Tezuka.....	33
Figura 37 - Graphic MSP da Mônica - Força.....	35
Figura 38 - Quadrinho de Peanuts.....	36
Figura 39 - Quadrinho de Peanuts.....	36

Figura 40 - Linha de contorno.....	36
Figura 41 -Requadro.....	37
Figura 42 -Balões.....	37
Figura 43 -Recordatório.....	38
Figura 44 - Onomatopéias.....	38
Figura 45 - Metáfora visual.....	39
Figura 46 - Linhas cinéticas.....	39
Figuras 47 - Ordem de leitura.....	40
Figuras 47 - Ordem dos balões.....	40
Figuras 49 - Personagem posicionado ao centro.....	42
Figuras 50 - Ideia de movimento.....	42
Figura 51 - Esquema da Metodologia.....	43
Figura 52 - Design de Pietro.....	47
Figura 53 - Gestos do Pietro.....	48
Figura 54 - Design de Lyanna.....	49
Figura 55 - Gestos de Lyanna.....	49
Figuras 56 - Capa.....	51
Figuras 57 - Página 01.....	52
Figuras 58 - Página 02.....	52

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	5
1.1 Delimitação do tema. (Diagrama de Venn).....	6
1.2 Objetivos.....	7
1.2.1 Objetivo geral.....	7
1.2.2 Objetivos específicos.....	7
1.3 Justificativa.....	8
2. O PENSAMENTO DE ZYGMUNT BAUMAN.....	8
2.1 Zygmunt Bauman e o conceito de modernidade líquida.....	9
2.2 O impacto das redes sociais nas pessoas.....	10
2.3 A relação do estudo de Bauman com as redes sociais.....	12
3. NARRATIVA VISUAL.....	14
3.1 Narrativa visual.....	15
3.2 A narrativa visual nos quadrinhos.....	15
3.3 HQs e seus estilos.....	17
3.4 Uma breve história dos quadrinhos.....	22
4. GRAPHIC NOVEL.....	38
4.2 Do que se trata uma graphic novel.....	38
4.3 A linguagem dos quadrinhos.....	39
5. METODOLOGIA.....	48
5.1 Metodologia de pesquisa.....	48
5.2 Metodologia projetual.....	48
5.2.1 Identificação do Público.....	49
5.2.2 Ideação.....	49
5.3.3. Estrutura Narrativa.....	50
5.3.3. Storytelling.....	50
5.4.4. Narrativa.....	50
5.4.5 Criação de Universo.....	50
5.4.5.1 Método de Silver Way.....	51
5.4.6 Limitações e Restrições de projeto.....	51
5.4.7 Esquema Inicial.....	51
5.4.8 Esquema Sequencial.....	51
5.4.9 Roteiro.....	52
5.4.10 Balonamento.....	52
5.4.11 Organização de Imagens pelo contexto.....	52
6- RESULTADOS.....	52
6.1 Personagens.....	53
6.2.2 Pietro - História e Gestos.....	53

6.2.2 Lyanna - História e Gestos.....	54
6.2 Primeiro Ato da Graphic Novel Estratégia para Vencer.....	56
6.1 Capa.....	57
6.2 Páginas.....	57
6.3 Tipografia.....	71
6.4 Paleta de cores.....	73
7- CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	73

1. INTRODUÇÃO

"O ensino de filosofia tem como principal função colocar o aluno em contato com um tipo de conhecimento, com um tipo de questionamento sobre as coisas do mundo, sobre aquilo que o afeta, para pensar filosoficamente é necessário desenvolver uma atividade em torno da vida." (SILVA, 2021, p. 26) . Porém, a grande maioria dos jovens possui dificuldade em entendê-la. Por conta disso, é necessário um mecanismo que os auxilie no processo de aprendizagem sobre o assunto. Para Soletti, Carvalho e Uchôa (2021), as narrativas visuais são uma alternativa para a área educacional.

Por exemplo, hoje em dia existem quadrinhos que explicam a matemática, a física, a química e a filosofia. O livro Cálculo em Quadrinhos, de Larry Gonick (2014) é um exemplo de quadrinhos na área da matemática e O Manifesto Comunista é um exemplo na filosofia. Existem até mesmo quadrinhos no formato japonês que ensinam a física, como é o caso do Guia Mangá de Física Mecânica Clássica.

"As HQs tornaram-se referência na formação de opiniões, pois de maneira sutil e perspicaz colocam em debate as questões fundamentais das relações sociais e os dilemas morais com os quais todos os seres humanos normais se defrontam no dia a dia" (Weschenfelder, 2020, p. 29). Estas abordam temas como responsabilidade pessoal e social, a identificação pessoal e social, a diferença: as questões atinentes à alma, à mente e às emoções humanas, além dos problemas do cotidiano.

[...] um gibi extenso. O termo é essencialmente uma resposta da indústria, ansiosa por um status que ela não tinha. E invés de melhorar a imagem dos quadrinhos pelo aprimoramento dos quadrinhos em si, tentou-se melhorar esse status por meio de uma jogada semântica. Na maioria dos países, uma história ou coleção de histórias em quadrinhos publicada em formato de livro recebe o nome de álbum (Dos Santos apud Fiore, 1988, p.5)

Dos Santos (2020) explica que graphic novel é um tipo de quadrinhos que se popularizou com as publicações de Cavaleiro das Trevas, de Frank Miller, e Watchmen, de Alan Moore. A classificação foi "bastante adotado pelas editoras e pelas livrarias para adotar um amplo leque de produções, que incluía compilações de gibis de super-heróis e até mesmo mangás. Porém, elas possuem algumas características próprias.

graphic novel – uma revista em quadrinhos mais longa, livre de exigências comerciais, escrita por adultos para adultos e capaz de lidar com questões complexas e sofisticadas usando todas as ferramentas disponíveis para os melhores artistas e escritores – é o mais novo gênero literário/ artístico e uma das áreas mais excitantes dos estudos humanísticos hoje (Tabachnick, 2017, p. 1 apud Santos; Chinen, 2020, p. 131).

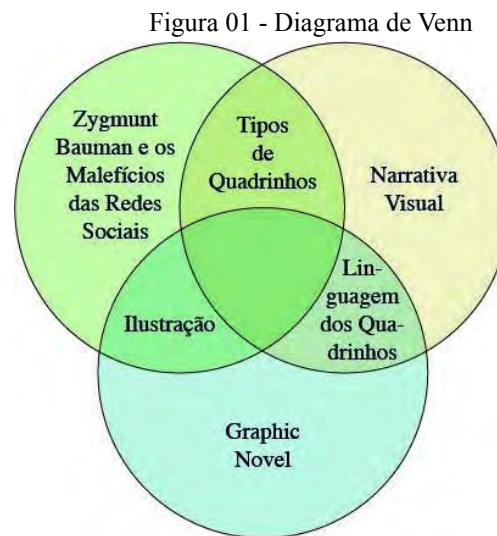
O estudo profundo da narrativa visual na construção de graphic novels será crucial para desenvolver o material. Esse estudo servirá de base para a construção de uma publicação autoral.

A narrativa visual é uma prática humana que se iniciou ainda com os homens das cavernas. As pinturas rupestres são na verdade um ótimo exemplo para se entender do que se trata uma narrativa visual. Tanto que Eisner (2013, p.11) inicia seu livro ilustrado sobre o assunto com homens das cavernas tentando entender o que é a narrativa visual.

Ao longo da pesquisa, foram analisadas diversas entrevistas deixadas por Bauman na qual ele é perguntado a respeito das redes sociais e da internet. Essas fontes foram utilizadas para compreender como Bauman enxerga as redes sociais e estão presentes neste trabalho. Também é observado o efeito das ilustrações nas graphic novels, pois este aspecto também é relevante. Por fim, também serão pesquisados elementos da narrativa visual que poderão ser utilizados em uma graphic novel como a que será produzida.

Para ajudar na compreensão da fundamentação teórica foi criado um diagrama de Venn, como podemos observar no próximo tópico.

1.1 Delimitação do tema. (Diagrama de Venn)



Fonte: Autor

Os 3 grupos grandes foram: (1) Zygmunt Bauman e os malefícios das redes sociais, (2) narrativa visual e, (3) graphic novel. A narrativa visual foi estudada a fundo por conta da complexidade de se construir uma graphic novel. As áreas sobrepostas foram Ilustração, entre o primeiro e o segundo grupo, linguagem dos quadrinhos, entre o segundo e o terceiro e tipos de quadrinhos, entre o terceiro e o primeiro.

O diagrama foi construído para entender os passos necessários para a construção de uma graphic novel que aponta os malefícios envolvendo as redes sociais sobre o pensamento de Zygmunt Bauman. O filósofo foi escolhido por ser um renomado autor na área da sociologia e que vem alertando sobre a internet desde o lançamento de seu livro, a modernidade líquida. Dentre os principais tópicos está a narrativa visual, pois ela é a base de uma história em quadrinhos. Entre o tema da graphic novel e narrativa visual, estão os tipos de quadrinhos para escolher a solução que trará um melhor resultado. Alguns se assemelham mais com as tirinhas, como é o caso de Welcome to the new world, enquanto outros seguem uma linha mais parecida com a dos super-heróis, por exemplo. Entre o tema e graphic novel, foi posto ilustração, já que o estilo do desenho tem que combinar com a história.

Entre graphic novel e narrativa visual foi marcado a linguagem dos quadrinhos, pois as histórias em quadrinhos possuem uma linguagem única que precisa ser estudada

cautelosamente para transmitir a narrativa aos leitores de forma eficaz e que seja divertido.

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo geral

Desenvolver uma graphic novel "Estratégia para Vencer", uma graphic novel sobre os malefícios das redes sociais com o intuito de propagação do pensamento de Zygmunt Bauman.

1.2.2 Objetivos específicos

- Abordar a teoria da modernidade líquida e relacioná-la às redes sociais; - Entender como as técnicas de ilustração colaboram para o desenvolvimento de uma graphic novel;
- Pesquisar elementos da narrativa visual que podem ser utilizados para a elaboração de ilustrações voltadas para uma graphic novel sobre redes sociais.

1.3 Justificativa

De acordo com o Jornal da USP (2019) a depressão está associada ao uso de redes sociais por parte dos jovens, que fazem mau uso delas. Apesar dos estudos sobre o tema envolverem as maiores redes sociais, a maioria das pessoas nunca ouviu falar sobre esses estudos.

Recentemente, a atenção da mídia se voltou para as redes sociais, quando o programa de televisão Fantástico (2023) expôs os perigos escondidos do aplicativo Discord. A reportagem mostrava como malfeitores manipulam jovens, principalmente garotas, a fazer desafios como tocar fogo no sofá ou fazer sexo com animais.

Mesmo assim, grande parte dos jovens não se interessa pelo assunto, pois não entendem os perigos das redes. A forma compulsiva como os jovens se viciam no uso desses aplicativos também os afasta da realidade. Para fazer com que eles mudem a forma de pensar, é necessário uma reflexão profunda a qual pode ser obtida através da filosofia.

Uma maneira de fazer os jovens entenderem o assunto seria através da teoria da

modernidade líquida de Zygmunt Bauman (2001). O conceito aborda a maneira como o mundo em que vivemos é conduzida, e expõe as fragilidades de nossa sociedade. Entre os diversos tópicos abordados pelo autor, estão as relações humanas e as redes sociais.

Para ajudar os jovens a compreenderem um pouco da teoria de Bauman e conseguirem relacioná-la às redes sociais, será desenvolvido uma graphic novel chamada "Estratégia para Vencer".

Ao compartilhar somente o que lhe interessa, o indivíduo cria a ideia de uma vida perfeita, pois muitas vezes só compartilha o que é agradável, o que faz com que ele crie expectativas difíceis de serem alcançadas. Por conta disso, ele eleva sua necessidade de reconhecimento e passa então a buscar a validação pelos outros usuários, mesmo que ele não os conheça (Lemos, 2019, p, 2).

Para o filósofo Byung Chul Han, as redes sociais incorporam elementos lúdicos para provocar o vício nos usuários. Para ele, o like é o amém digital e o celular é um instrumento de dominação (El País, 2021).

2. O PENSAMENTO DE ZYGMUNT BAUMAN

Modernidade líquida é um conceito desenvolvido por Zygmunt Bauman. Segundo este conceito, a vida pública, a vida privada e os relacionamentos humanos passam por uma série de transformações. Isto faz com que as instituições sociais percam sua solidez e se liquefaçam, tornando-se amorfas. As principais características da modernidade líquida são desapego, provisoriedade e acelerado processo da individualização. É um tempo caracterizado pela liberdade, mas também pela insegurança (Tfouni e Silva, 2008).

2.1 Zygmunt Bauman e o conceito de modernidade líquida

A modernidade começa quando o espaço e o tempo são separados da prática da vida e entre si, e assim podem ser teorizados como categorias distintas e mutuamente independentes da estratégia e da ação; quando deixam de ser, como eram ao longo dos séculos pré-modernos, aspectos entrelaçados e dificilmente distinguíveis da experiência vivida, presos numa estável e aparentemente invulnerável correspondência biunívoca. Na modernidade, o tempo tem história, tem história por causa de sua "capacidade de carga", perpetuamente em expansão — o alongamento dos trechos do espaço que unidades de tempo permitem "passar", "atravessar",

“cobrir” — ou conquistar. O tempo adquire história uma vez que a velocidade do movimento através do espaço (diferentemente do espaço eminentemente inflexível, que não pode ser esticado e que não encolhe) se torna uma questão do engenho, da imaginação e da capacidade humanas (Bauman, 2001, p. 12).

A modernidade líquida é uma teoria sobre os tempos modernos. Ela nega a existência de uma pós-modernidade. Seu estudo permite uma compreensão profunda da vida dos de hoje. Bauman notou diversas transformações que formavam uma nova era. Assim, criou a expressão "Modernidade Líquida" (2001) para classificar a fluidez do mundo onde já não existem mais padrões de referência. Mesmo tendo perdido alguma de suas características, os tempos modernos, como representados por Charles Chaplin em seu icônico filme Tempos Modernos, nunca cessaram de existir. Ao invés disso, eles adquiriram novas características as quais podemos chamar, segundo Bauman, de Modernidade Líquida.

Para o sociólogo, o que houve de fato, não foi uma cessão da modernidade, porém dois estágios claramente notáveis, o sólido e o líquido. Para Bauman, a humanidade se encontra hoje no seu estágio líquido. O próprio Manifesto Comunista já se preocupava em "derreter os sólidos" (Bauman, 2001, p.6). A modernidade líquida de Bauman se relaciona com o pensamento de muitos filósofos e sociólogos, tais como Michael Foucault, Adorno e Horkheimer, os quais ele analisa durante o desenvolvimento de "Modernidade líquida". Bauman utiliza esses autores para apontar problemas existentes em nossa sociedade, o que faz com que sua obra seja estendida a todos esses autores.

Para o autor, a obra fictícia 1984 de George Orwell foi por muitas décadas o catálogo mais competente dos medos, pressentimentos e pesadelos públicos (ibidem). A história aborda a manipulação de massa e mostra a violência que poderia ser exercida sobre o indivíduo caso uma ditadura fosse imposta.

Compreender aquilo que estamos fadados, significa sermos conscientes do que é nosso destino. Com isso, podemos passar a operar o mundo pois conseguimos entender como ele opera. (ibidem). O filósofo tenta abordar diversas características da vida moderna, como por exemplo a questão do individualismo.

Ele ainda explica que o tempo difere do espaço porque somente o tempo pode ser mudado e manipulado. Como disse Benjamin Franklin, "tempo é dinheiro".

Anteriormente, ele havia dito que o homem é o "animal que faz ferramentas". Ou

seja, o tempo se tornou dinheiro depois de ter se tornado uma ferramenta, voltada principalmente para combater as dificuldades impostas pelas distâncias (ibidem,).

A modernidade também fez com que as pessoas se tornassem cada vez mais individualizadas. Apesar disso, elas não conseguem notar que essa individualização é na realidade uma fatalidade. Isto causa uma desintegração da cidadania (ibidem). O homem se tornou consumista e supérfluo. Na sociedade atual, muitas vezes somente os mais ricos têm acesso ao que há de bom enquanto que os menos afortunados precisam viver com o que lhes sobra e isso quando tem direito a alguma coisa.

A vida humana foi fragmentada e a comunidade foi deixada de lado. O século XX foi importante, pois foi a transição de uma sociedade de produção para uma sociedade de consumo. Essa transformação chegou a modificar até mesmo o significado e propósito da vida e o indivíduo deixou de pensar na comunidade para pensar somente em si e em sua própria felicidade. (Alves et al., 2020, p. 9).

2.2 O impacto das redes sociais nas pessoas

As redes sociais vêm conquistando espaço na vida das pessoas, e atendem aos mais diferentes assuntos e gostos. Elas fazem parte das mídias sociais, que segundo Torres (2009, p. 113 apud Rocha e Alves, 2010, p. 223) são "[...] um conjunto de todos os tipos de formas de mídias colaborativas".

Elas servem para dois fins. Primeiro, organizar o espaço de comunicação e interação no mundo globalizado e interconectado, no qual se produzem formas diferentes de ações coletivas, de expressão de identidades, de conhecimentos e de informações. Segundo, mostrar mudanças no modo de comunicação e interação entre as pessoas, na maneira como elas se socializam, se conhecem, como aprendem, escrevem e como forma de fonte do conhecimento globalizado Koehler e Carvalho (2013, p. 279).

Bauman acredita que "com a tecnologia o espaço fica maior com máquinas mais velozes e assim é possível fazer mais coisas em um pequeno período de tempo, como uso das redes de computadores.

A sociabilidade está se transformando através daquilo que alguns

chamam de privatização da sociabilidade, que é a sociabilidade entre pessoas que constroem laços eletivos, que não são os que trabalham ou vivem em um mesmo lugar, que coincidem fisicamente, mas pessoas que se buscam: eu queria encontrar alguém que gostasse de andar de bicicleta comigo, mas primeiro tenho que procurar esse alguém. Por exemplo: como criar um clube de ciclismo? (Castells, 2003, p. 274 apud Campos, 2018, p. 37).

As redes sociais trouxeram diversos problemas, como as mortes associadas a desafios propostos nas redes sociais, como foi o caso do desafio do apagão, que consistia no enforcamento ao vivo do usuário que desse para ele escapar em pouco tempo. Esses problemas fizeram com que várias pessoas tentassem expor esse lado negativo das redes, seja através de filmes ou livros. Geralmente, esses autores são ex-funcionários que fazem descobertas dentro dessas empresas. Esses depoimentos são bastante eficientes em alertar as pessoas, porém o pensamento de Bauman nos permite entender a questão de forma mais profunda.

O avanço da tecnologia e das redes sociais fez com que adquiríssemos um novo modo de viver e nos relacionar. Isso nos trouxe muitos benefícios, mas também diversos riscos que estão presentes nas redes sociais.

Dentre os maiores riscos podemos citar a publicidade agressiva, que induz os jovens a ter um comportamento inadequado e pode até mesmo influenciá-los a abandonar o ensino médio para tentar a vida como vlogger ou influencer (CNN, 2023). As crianças são prejudicadas por conta da sua maturidade cerebral e pela iliteracia, que segundo o site infopedia.pt consiste na dificuldade de ler, interpretar e escrever. Nas redes também está presente o perigo da exposição, que pode até mesmo atrair um ladrão para o lar do usuário, o cyberbullying e a clonagem de cartão.

Após a adesão em massa às redes, passou-se a observar usuários que aparentam sentir medo de serem humilhados ou esquecidos nas redes e nos relacionamentos virtuais. O narcisismo desses usuários parece combinar muito bem com o fenômeno da vaidade causado pelo ego desses usuários. As redes sociais são como se fosse uma espécie de

confessionário pós-moderno, porém ao invés de um religioso ou psicanalista, o usuário confessa para todos os outros usuários da rede. (Fortunato e Galeno, 2018, p. 109). Geralmente o usuário está interessado em receber curtidas.

O aumento das redes sociais agrava o problema das nossas vulnerabilidade dos nossos dados na internet. Com a implantação dos sistemas que compõem as redes sociais, e a maneira com que vamos nos conectando nelas, quanto mais utilizamos as redes, mais nós deixamos rastros. Isso nos torna vulneráveis aos poderes da ciber vigilância. A vigilância pode ser sedutora, prazerosa quando ela é incorporada com algo normal, e por isso nos entregamos de bom grado a esses sistemas. (Fortunato e Galeno, 2018, p. 109). As medidas de segurança dos aplicativos precisam ser éticas e pensadas de forma que não firam os direitos das pessoas.

Conforme apontado por Beserra *et al.*(2016, p. 2) "[...] o uso de redes sociais, principalmente o Facebook, contribui para a sua vida e o seu cotidiano. As redes sociais destacam-se sendo os sites mais utilizados pelos jovens, principalmente pela facilidade de acesso, baixo custo, e as formas atrativas de comunicação".

Bienzobás (2021) salienta que o mau uso das redes sociais é mais comum por parte das mulheres. Os jovens são a faixa etária mais fácil e vulnerável. As redes sociais são capazes de modificar seus valores e interações sociais.

Lopes (2021) concluiu que o uso tecnológico está presente em todas as faixas etárias e que pode causar danos cognitivos, dificuldades de socialização, problemas de aprendizagem, além de prejudicar a atenção.

2.3 A relação do estudo de Bauman com as redes sociais

Segundo as idéias de Bauman, as pessoas de hoje em dia se expõem na internet por meio de fotos, comentários, vídeos e o fazem sem critério algum. Isso causa preocupação nos pais e professores pois muitas vezes as informações são do âmbito privado e são disponibilizadas na esfera pública. (Koehler e Carvalho, 2001, p. 281). É possível até mesmo saber com quem o usuário tem conversado a partir dos comentários nas redes sociais.

Bauman considera as redes sociais uma armadilha. Foi o que ele disse em uma

entrevista dada a Ricardo Querol para o jornal El País em 2016¹, um pouco antes de falecer. Bauman acredita que as redes sociais são a voz dos menos favorecidos. Isso faz com que muitas vezes o conteúdo das redes sociais seja de uma qualidade abaixo do que se espera.

Quando perguntado sobre as redes sociais, Bauman disse que a questão da identidade foi preestabelecido em uma tarefa, e que o usuário quer criar a sua própria comunidade. Porém, uma comunidade não se cria, você pertence a ela. É possível coleccionar e deletar amigos, mas isso não pode ser feito com os laços da comunidade (Bauman, 2016). É possível também que a falta de aproximação faça com que a pessoa esqueça uma da outra.

O controle sobre as próprias amizades nas redes faz com que as pessoas se sintam um pouco melhor, porque a solidão é a grande ameaça nesses tempos individualistas. A facilidade em montar uma rede de amigos na internet faz com que as habilidades sociais não sejam mais necessárias. Elas são desenvolvidas no nosso dia a dia com pessoas com que temos que ter uma interação razoável, pois isso gera um diálogo (ibidem). Essa solidão é propícia para o desenvolvimento da depressão, característica comum entre millennials ou geração Z.

Diante ao enfraquecimento das relações humanas (Bauman, 1999), os educadores estão preocupados pois "[...] se observa que a quantidade de amigos nas redes sociais aumenta a cada dia. No entanto, da mesma forma que esse número aumenta, ficou mais fácil e rápido excluir dessa rede um amigo que já não é mais tão querido (Koehler e Carvalho, 2013, p. 281)".

"As escolas que estão aderindo ao uso das redes sociais têm preferência pelo microblog Twitter (ibidem, p. 282)". Diante disso, Koehler e Carvalho ressaltam que "as reflexões sobre o que realmente deve se manter no âmbito privado e o que pode ser compartilhado na esfera pública precisam estar presentes tanto no contexto familiar quanto nas salas de aula.

A primeira entrevista concedida pelo papa Francisco a um jornal italiano chamado La Repubblica (Bauman e Bordoni, 2016). Esta entrevista, ocorrida em 2013, foi um sinal das mudanças que vêm acontecendo graças às redes, pois o jornalista que entrevistou o

¹ Disponível em: https://brasil.elpais.com/brasil/2015/12/30/cultura/1451504427_675885.html

papa, Eugenio Scalfari, é autoproclamado ateu. Em nossos diálogos, não falamos mais com pessoas que pensem como a gente. O mundo adquiriu tantas necessidades com a introdução da modernidade líquida que as autoridades sentem que precisam correr contra o tempo, mas mesmo em nossas vidas nós acabamos fazendo a mesma coisa sem perceber.

Nas redes sociais é muito fácil evitar a controvérsia. Por conta disso, não se pode aprender a dialogar nelas. Muitas pessoas as utilizam de forma inadequada. Em vez de utilizá-las para ampliar os seus horizontes, esses usuários as utilizam para ficar em uma zona de conforto, onde o único som que escutam é o eco de suas próprias vozes, e onde o que veem é o reflexo de suas próprias caras. (ibidem). Isso faz com que as pessoas percam tempo e se afastem daqueles que realmente importam para elas, como por exemplo a família.

Para Bauman, a diferença entre os relacionamentos reais dos virtuais é que em relacionamentos virtuais é fácil sair, sendo que isso faz as pessoas gostarem de fazer amizade pelo Facebook. Ou seja, a facilidade está em se desconectar. (Bauman, 2011). O usuário passa a acreditar que possui mais alternativas de escolhas, dessa maneira, acaba ignorando as possibilidades de amizade que lhe são abertas no mundo real.

A internet dá a todos acesso cômodo de uma quantidade indeterminada de informações. Com isso, temos o mundo na ponta do nosso dedo. Além disso, a rede permite a qualquer um publicar seu pensamento sem pedir permissão: cada um é editor de si mesmo. (Bauman, 2016). Essa falta de supervisão do material publicado nas redes por parte de um profissional qualificado gera desinformação. Quando você sai de casa, seja um bar ou até mesmo um ônibus, você precisa interagir com as pessoas, você tendo afinidade com elas ou não. A complexidade das interações humanas obriga um esforço. A internet é o contrário: permite que você só encontre quem quer. Por esse motivo, o hábito de não se desconectar acaba se tornando algo grave como o sedentarismo, sendo que o problema não é a falta do exercício físico, mas sim do mental.

Campos (2018) reflete sobre o uso da internet na infância. Para a autora, ao criar laços afetivos dessa forma, elas diminuem a distância e alteram a relação com o espaço e o tempo.

Tudo se torna público, e está potencialmente disponível para o consumo público. E permanece disponível eternamente, assim como as informações gravadas em um servidor.

A escolha entre o público e o privado está saindo de nossas mãos, e as pessoas cooperam entusiasmante para isso. (Bauman, 2011).

Para Pacheco, Knihš e Silva (2022, p. 209), a facilidade de criação de perfis em redes sociais tornou as redes alvo das fake news. O afastamento do ser humano de sua identificação como ser social é apontado por Bauman em sua teoria.

3. NARRATIVA VISUAL

“Toda a imagem na medida que fala tem uma dimensão textual, todo o texto na medida em que cria imagens tem uma dimensão imagética”. (Mestre, 2023, p. 166 apud Coelho, 2002, p. 829)". Sendo assim, existe um denominador comum entre a imagem e o texto, este denominador é a narrativa. A interação entre os dois códigos em uma mesma narrativa tende a ser recíproca. Esta relação é inclusive maior do que a soma das partes.

3.1 Narrativa visual

Para Eisner (2005, p. 10) as narrativas visuais são “uma descrição genérica de qualquer narração que usa imagens para transmitir ideias. Filmes e as histórias se encaixam na categoria”.

Os primeiros contadores de histórias, provavelmente, usaram imagens grosseiras apoiadas por gestos e sons vocais que, mais tarde, evoluíram até se transformar na linguagem. Com o passar dos séculos, a tecnologia propiciou o surgimento do papel, das máquinas de impressão, armazenamento eletrônico e aparelhos de transmissão. Enquanto evoluíam, esses aperfeiçoamentos também afetaram a arte da narrativa (ibidem, p. 12).

"As narrativas visuais são criações imagéticas que se organizam a partir de uma sucessão de episódios e ocorrências com imagens que se integram e se vinculam, tais quais: animação, Histórias em Quadrinhos, perspectiva, simetria e pinceladas." (Rodrigues, 2013, p. 36).

Em vídeos, os elementos principais são "enquadramento, movimento de câmera, cor, linhas, forma, e profundidade — tanto na criação estética quando na criação de significado

[...] a produção de sentido na imagem é gerada pela relação entre elementos visuais semelhantes ou díspares que se sucedem ao longo do filme, ou seja, pelo contraste ou afinidade aparente entre um plano e outro, ou entre uma cena e outra" (Bruce Block, 2010 apud Nardi p.28).

A narrativa visual também está presente nas festas. Para Morigi, Rocha, Semensatto (2008, p. 166), "a narrativa visual das festas enquanto um conjunto de imagens, enfatizando o quanto essas imagens realizam a mediação na transmissão das informações referentes à experiência do sagrado nas festas comunitárias.

Encontramos na música um termo de comparação simples com este conceito de Narrativa Visual: A música é constituída por intensidades sonoras distribuídas metricamente ao longo do tempo, criando assim uma narrativa sonora, musical. A Narrativa Visual por sua vez é constituída por intensidades visuais distribuídas estrategicamente ao longo do tempo filmico, em consonância com a intensidade narrativa da história (Pereira, 2016, p. 19).

3.2 A narrativa visual nos quadrinhos

Na narrativa visual em quadrinhos, um painel precisa conduzir o outro, sem que haja confusão sobre tempo ou espaço (Jimenez, 2017). Nos quadrinhos é preciso fingir o movimento e o som. Isso pode ser feito desenhando capas e roupas em movimento.

A narrativa visual nos quadrinhos foi muito influenciada pelas histórias do Super-Homem, pois foi ela que popularizou os balões de pensamento. Esses balões eram cruciais para o desenrolar das histórias, pois Clark Kent precisava mostrar o que estava pensando para diferenciar a personalidade do seu alter ego. (Braga Jr, Linares, 2022).

Phil Jimenez (2017) explica que o ritmo é muito importante para a narrativa visual. Isso faz com que o autor precise pensar no tamanho das figuras e dos painéis cuidadosamente. O autor também lembra a importância de se variar os quadros, pois é a maneira mais rápida de se tornar o desenho mais dinâmico.

As narrativas visuais são construídas em cima de relações, principalmente pessoas. Ao criar rascunhos de suas HQs, às vezes ele simplesmente desenha setas entre os personagens para indicar que eles estão conversando (figura 02), para que ele não se esqueça que os olhos dos personagens tem que ficar conectados dentro do quadro

(ibidem). Essa conexão entre os olhos dos personagens é o tipo de detalhe que faz a diferença na hora de se contar uma história através de imagens.

Figura 02 - Página de Phil Jimenez



Fonte: Skillshare, 2017

Disponível em:

<https://www.skillshare.com/pt/classes/A-arte-da-narracao-visual-como-funcionam-os-quadrinhos-Aprenda-com-Smithsonian/2143596670/projects?via=search-layout-grid>. Acesso em: 27 ago. 2023

Ele chama a atenção para as expressões faciais, pois elas possuem uma grande importância para a narrativa visual. Ele também alerta que é a emoção que conta a história.

As cabeças não precisam ter formas complicadas. Elas podem ser feitas com alguns pontos ou com um círculo. Uma testa pode ser feita com três linhas (ibidem). Nem todos os quadrinhos possuem fala. Através da narrativa dos quadrinhos podem ser feitas páginas ou até mesmo livros inteiros sem a utilização de balões. Bully Bully (figura 03) é um exemplo nacional desse tipo de HQ.

Figura 03 - Página de Bully Bully



Fonte: Yuri Moraes, 2022

Disponível em: <https://www.darksidebooks.com.br/bully-bully--brinde-exclusivo/p>. Acesso em: 21 dez. 2023

3.3 HQs e seus estilos

A história em quadrinhos é uma mercadoria de alto valor, que por sua vez é uma manifestação cultural industrializada. Mas ao mesmo tempo, é uma arte que é fruto do talento de diversos artistas, entre eles os roteiristas, desenhistas e coloristas, cujo conteúdo permite leituras mais profundas e sofisticadas. (Santos e Neto, 2010, p. 51). Elas vão além do cotidiano dos jovens e dos grandes eventos de cultura pop e quadrinhos.

As histórias em quadrinhos, com a força de seus desenhos e balões, podem ser uma maneira de expressão filosófica, pois apresentam condições para provocar o espírito crítico, a imaginação e o pensar próprio, mesmo que a defesa da ideia ou a proposta de um problema, via de regra, seja feita de uma maneira diferente do discurso acadêmico. (Santos e Neto, 2010, p. 53). Dependendo da mensagem ou da história a ser passada, os autores podem escolher dentre diferentes estilos de quadrinhos.

McCloud (2008) menciona como formas de quadrinhos: as tirinhas (figura 04), os gibis (figura 05) e as graphic novels (figura 06). Ele também menciona que os quadrinhos variam de estilo, e que eles podem ser japonês (figura 07), americano (figura 08), europeu (figura 09) e regional (figura 10). O autor também aponta que os quadrinhos podem ser publicados de forma impressa, digital de em ambas as formas. Durante a primeira edição, no ano de 2023, do ImagineLand em João Pessoa, o formato online foi oferecido como forma de inclusão, para que as pessoas que não pudessem comprar as revistas, pudessem ler os quadrinhos.

Figura 04 - Exemplo de tirinha



Fonte: André Dahmer

Disponível em:

<https://diplomatie.org.br/novas-tirinhas-de-andre-dahmer-transformam-algoritmo-em-personagem-intrometido/>. Acesso em: 21 dez. 2023

Figura 05 - Exemplo de gibi



Fonte: Mônica. São Paulo: Panini Comics, n. 45, dez/2023
Disponível em: <https://panini.com.br/monica-2021-45>. Acesso em: 27 dez. 2023

Figura 06 - Exemplo de graphic novel



Fonte: O Cavaleiro das Trevas I e II. São Paulo: Panini Books, n. 1,
Disponível em: <https://venda.panini.com.br/o-cavaleiro-das-trevas-i-e-ii-edicao-definitiva>. Acesso em: 27 dez. 2023

Figura 07 - Exemplo de mangá



Fonte: Final Fantasy: Lost Stranger, São Paulo: JBC, Ed. 1, 2021

Figura 08 - Exemplo de quadrinhos americanos



Fonte: Os Melhores do Mundo, São Paulo: Panini Comics, Ed. 16, 2023

Disponível em: <https://panini.com.br/batman-superman-os-melhores-do-mundo-vol-13>. Acesso em 21 dez. 2023

Figura 09 - Exemplo de quadrinhos europeus



Fonte: Metal Hurlant, Olhos de Água:Devir, n. 3, 2023

Disponível em: <https://bdmania.comunidades.net/metal-hurlant-portugal-1>. Acesso em 21 dez. 2023

Figura 10 - Exemplo de quadrinhos regional



Fonte: Ragu, Recife: Selo Cepe HQ, n. 9, out. 2022.

Disponível em:

<https://www.folhape.com.br/cultura/ragu-9-hq-lancada-pela-cepe-e-finalista-em-premiacao-francesa/253116/>.

Acesso em: 21 dez. 2023

Além das tirinhas, também existem outras formas como as charges, os cartuns e as caricaturas. Ramos (2009) categoriza esses formatos como humor gráfico, apesar de haver autores que não acreditam que esses formatos estejam no mesmo patamar. O autor também aponta que esses formatos podem ser generalizados simplesmente como caricatura. Os gêneros das tiras cômicas e charges possuem uma proximidade muito forte com a linguagem jornalística, pois geralmente são publicados em jornais.

Um dos estilos mais populares hoje é o mangá. Avelar e Salerno (2019) destacam o japonês Osamu Tezuka como o grande responsável pela consolidação e popularização do estilo. Os mangás começaram a ser publicados no Brasil em grande escala a partir da década de 2000. A qualidade de impressão das revistas também melhorou bastante, e está cada vez mais parecido com os mangás japoneses (figura 04).

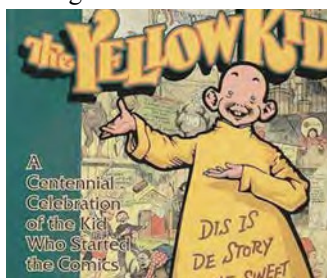
Assim como o mangá, as histórias de super-heróis também fazem muito sucesso. O estilo tem seus matizes nas editoras são a Marvel e a DC Comics (ibidem, p. 58). O estilo vem ganhando cada vez mais espaço no cinema, como é o caso de *One Piece Red* (2022) e *Os Cavaleiros do Zodíaco* (2023).

As histórias em quadrinhos nem sempre precisam ter quadros tradicionais ou serem feitas no computador. Por exemplo, os quadros podem tomar a forma da janela de um trem, para mostrar as paisagens que os passageiros vêem.

3.4 Uma breve história dos quadrinhos

O personagem "The Yellow Kid" (figura 11) é considerado o primeiro personagem das histórias em quadrinhos. Ele foi publicado em 1896, por Richard Fenton Outcault. (Avelar e Salerno, 2019).

Figura 11 - Yellow Kid



Fonte: R.F. Outcault's the Yellow Kid: A Centennial Celebration of the Kid Who Started the Comics. Portland: Kitchen Sink Pr, dez. 95

Disponível em: <https://www.amazon.com.br/R-F-Outcaults-Yellow-Kid-Celebration/dp/0878163794>.

Acesso em: 21 dez 2023

Porém, antes de Richard OutCault, alguns autores já haviam criados histórias em quadrinhos. Segundo Campos (2020), um deles foi William Hogarth, que criou "A Harlot's Progress" (figura 12).

Figura 12 - A Harlot's Progress



Fonte: William Hogarth, A Harlot's Progress. 1732. gravura, 31X38 cm, p&b.
Disponível em: <https://collections.vam.ac.uk/item/O127700/a-harlots-progress-etching-and-engraving-hogarth-william/>.
Acesso em: 21 dez. 2023

Rudolphe Töpffer herdou a admiração por William Hogarth de seu pai, Wolfgang AdamTöpffer (Campos, 2020). A figura 13 é uma de suas páginas..

Figura 13 - Les Amour de Mr. Vieux Bois



Fonte: Rudolphe Töpffer, 1837. Les amours de Mr. Vieux Bois, Paris: Impr. d'Aubert & Cie
Disponível em: <https://www.gutenberg.ca/ebooks/toepfferr-amoursdemrvieuxbois/toepfferr-amoursdemrvieuxbois-00-h-dir/toepfferr-amoursdemrvieuxbois-00-h.html>. Acesso em: 21 dez. 2023

O alemão Wilhelm Busch criou a primeira HQ a ter uma versão para o cinema (Campos, 2020). Sua HQ se chamava Max und Moritz e foi publicada pela primeira vez em 1865. A figura 14 mostra um quadro da revista.

Figuras 14 - Quadro de Max und Moritz



Fonte: Wilhelm Busch, 1865

Disponível em:

<https://www.amazon.com.br/Max-Moritz-Bubengeschichte-Vollst%C3%A4ndige-kolorierte-ebook/dp/B00ENFSV2M>. Acesso em: 21 dez. 2023

Angelo Agostini criou Diabo Coxo juntamente a Luís Gama. A figura 15 mostra um quadro do livro (Campos, 2020).

Figuras 15 - Quadros de Diabo Coxo



Fonte: Wilhelm Busch, 1865

Disponível em: <https://www.livrosabertos.edusp.usp.br/edusp/catalog/view/44/40/180-1>. Acesso em: 21 dez. 2023

Rudolph Dirks criou Hans e Fritz, que juntos eram os Katzenjammer Kids (figura 16). O sucesso de sua HQ foi tão grande que ela foi publicada em diversos jornais (Campos, 2020).

Figuras 16 - Quadrinhos de Katzenjammer Kids



Fonte: Rudolph Dirks, 1897

Disponível em: <https://www.livrosabertos.edusp.usp.br/edusp/catalog/view/44/40/180-1>. Acesso em: 21 dez. 2023

O próprio Guy Fawkes, protagonista da série V de Vingança criada por Alan Moore, já havia aparecido em histórias em quadrinhos a mais de 400 anos atrás. Ele aparece em uma xilogravura feita por Crispijn van de Passe (figura 17) que representa a conspiração da pólvora, que foi uma tentativa de fiéis católicos de explodir o parlamento inglês durante a visita do rei Jaime. Seu nome aparece escrito como Guido Fawkes, porque era assim que ele se apresentava quando se alistou como mercenário no exército espanhol, que lutava contra a Holanda e os rebeldes protestantes. (Campos, 2022).

Figura 17 - Xilogravura de Guy Fawkes



Fonte: Crispijn van de Passe, [1605?]

Disponível em: <https://art-in-space.blogspot.com/2018/11/crispijn-van-de-passe-elder-gunpowder.html>.
Acesso em: 21 dez. 2023

Este personagem foi o cachaceiro Ally Sloper (figura 18), desenhado por Marie Duval. Os quadrinhos de Marie Duval começaram a ser publicados em 1867, na Inglaterra.

Figura 18 - Quadrinhos de Ally Sloper



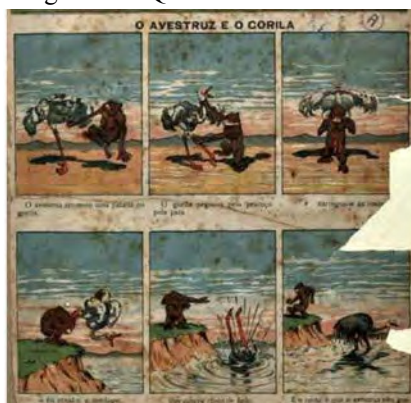
Fonte: Charles Ross, 2019

Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Ally-Sloper-English-Comic-Books-ebook/dp/B018N7Y3HM>.
Acesso em: 21 dez. 2023

Na segunda metade do século XX houve uma mudança na definição do que é literatura. A proliferação do uso de imagens como um fator de comunicação foi intensificado pelo crescimento de uma tecnologia que exigia cada vez menos a habilidade de se ler um texto. Dos sinais de trânsito às instruções mecânicas, as imagens ajudaram as palavras e, muitas vezes, até as substituíram. Na verdade, a leitura visual é uma das habilidades obrigatórias para a comunicação neste século. E as histórias em quadrinhos estão no centro desse fenômeno. (Eisner, 2013, p. 7)

Avelar e Salerno (2019, p. 15) destacam que os quadrinhos estrearam na charge política no final do século XIX na Europa e no início do século XX no Brasil. Segundo a Biblioteca Nacional, "O Tico-Tico (figura 19) foi a primeira e a mais importante revista voltada para o público infanto-juvenil no Brasil".

Figura 19 - Quadrinhos de Tico-tico



Fonte: Tico-tico, 1905

Disponível em:

<https://antigo.bn.gov.br/explore/curiosidades/acervo-tico-tico-mais-importante-revista-voltada-publico>. Acesso em: 21 dez. 2023

Mira (2009) destaca alguns dos maiores autores de quadrinhos. São eles: Luís Gê (Figura 20), Flavio Colin (Figura 21), Alberto Breccia (Figura 22), Goseki Kogima (Figura 23), Bill Sienkeviczs (Figura 24), Andréa Pacienza (Figura 25), Guido Crepax (Figura 26), Hugo Pratt (Figura 27), Will Eisner (Figura 28), Lourenço Mutarelli (Figura 29), Lorenzo Mattotti (Figura 30), Milo Manara (Figura 31), Moebius (Figura 32), Vicente Segrelles (Figura 33), Paolo Eleuteri Serpieri (Figura 34) e Windsor MacCay (Figura 35). No Japão, o autor mais importante foi Osamu Tezuka (Figura 36), pois foi com ele que nasceu o mangá moderno (Campos, 2022).

Figura 21 - Quadrinhos de Luís Gê



Fonte: Luis Gê

Disponível em: <https://bndigital.bn.gov.br/dossies/o-pasquim/historias-da-patota/luiz-ge/>. Acesso em: 21 dez. 2023

Figura 22 - Quadrinhos de Flavio Colin



Fonte: Terror do Inferno Verde. São Paulo: Pipoca & Nanquim, ed. 1, 2017.

Disponível em:

https://cultura.uol.com.br/noticias/colunas/habitedequadrinhos/56_flavio-colin-volta-em-dose-quadrupla.html.

Acesso em: 21 dez. 2023

Figura 23 - Quadrinhos de Alberto Breccia



Fonte: O Eternauta 1969, Itapetcerica da Serra: Comix Zone, ed. 1, 2012

Disponível

em:<https://www.amazon.com.br/Eternauta-1969-H%C3%A9ctor-Germ%C3%A1n-Oesterheld/dp/8562848107/>.

Acesso em: 21 dez. 2023

Figura 24 - Quadrinhos de Goseki Kogima



Fonte: A lenda de Musashi, São Paulo: Pipoca & Nanquim, ed. 1, 2023

Disponível em:<https://www.amazon.com.br/Lenda-Musashi-Goseki-Kojima-ebook/dp/B0CJKZZNXQ>. Acesso

em: 21 dez. 2023

Figura 25 - Quadrinhos de Bill Sienkeviczs



Fonte: Elektra Assassina, São Paulo: Panini Books, 2005

Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Elektra-Assassina-Frank-Miller/dp/8583682046>. Acesso em: 21 dez. 2023

Figura 26 - Quadrinhos de Andrea Pazienza



Fonte: Zanardi, Itapecerica da Serra: Comix Zone, ed. 1, 2023

Disponível em:

<https://www.amazon.com.br/Zanardi-Edi%C3%A7%C3%A3o-Integral-Andrea-Pazienza/dp/6500674375/>.

Acesso em: 21 dez. 2023

Figura 27 - Quadrinhos de Guido Crepax



Fonte: Crepax: Dracula, Frankenstein, and Other Horror Stories, Seattle: Fantagraphics Books, ed. 1, 2015

Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Crepax-Dracula-Frankenstein-Horror-Stories/dp/1606998900/>.

Acesso em: 21 dez. 2023

Figura 28 - Quadrinhos de Hugo Pratt



Fonte: Morgan, Salvador: Editora Trem Fantasma, ed. 1, 2021

Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Morgan-Hugo-Pratt/dp/6599256821/>. Acesso em: 21 dez. 2023

Figura 29 - Quadrinhos de Will Eisner



Fonte: Nova York, São Paulo: Companhia das Letras, ed. 1, 2009

Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Nova-york-Will-Eisner/dp/8535913688/>. Acesso em: 21 dez. 2023

Figura 30 - Arte de Lourenço Mutarelli



Fonte: Capa Preta, Itapeçerica da Serra: Comix Zone, ed. 1, 2019

Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Capa-Preta-Louren%C3%A7o-Mutarelli/dp/8562848123>. Acesso em: 21 dez. 2023

Figura 31 - Lorenzo Mattotti



Fonte: Guirlanda, Paris: Casterman, ed. 1, 2017

Disponível em:

<https://www.bdzoom.com/111883/bd-de-la-semaine/%C2%AB-guirlanda-%C2%BB-par-lorenzo-mattotti-et-jerry-kramsky/>. Acesso em: 21 dez. 2023

Figura 32 - Página de Milo Manara



Fonte: The Golden Ass, Milo Manara Los Angeles, Humanois, Inc, ed 1, 2022

Disponível em: <https://www.amazon.co.uk/Milo-Manaras-Golden-Ass-Manara/dp/1643378589>. Acesso em: 21 dez. 2023

Figura 33 - Páginas de Moebius



Fonte: Mœbius Œuvres: Arzach classique (Moebius Oeuvres). Paris: Les Humanoïdes Associés, ed. 1, 2014

Disponível em:

<https://www.amazon.com.br/Moebius-Oeuvres-Arzach-classique-HUMANO-SCIE-FIC-ebook/dp/B00SWOPEDO/>. Acesso em: 21 dez. 2023

Figura 34 - Página de Vicente Segrelles



Fonte: MERCENARY The Definitive Editions: The Cult of the Sacred Fire, New York: NBM Publishing, ed. 1, 2017

Disponível em:

<https://www.amazon.com.br/MERCENARY-Definitive-Editions-Vol-English-ebook/dp/B07612212H>. Acesso em: 21 dez. 2023

Figura 35 - Página de Paolo Eleuteri Serpieri



Fonte: Peaux-Rouges, Saint-Égrève: Mosquito, 2018

Disponível em:

<https://www.amazon.com.br/Peaux-Rouges-French-Paolo-Eluteri-Serpieri-ebook/dp/B0C1JH84VZ/>. Acesso em: 21 dez. 2023

Figuras 36 - Página de Windsor MacCay



Fonte: Dream of the Rarebit Fiend, New York: New York Herald, 1904

Disponível em: <https://www.britannica.com/biography/Winsor-McCay>. Acesso em: 21 dez. 2023

Figura 37 - Página de Osamu Tezuka



Fonte: O Livro dos Insetos Humanos, Rio de Janeiro: Darkside, 2012

Disponível em: <https://www.darksidebooks.com.br/o-livro-dos-insetos-humanos--brinde-exclusivo/p>. Acesso em: 27 dez. 2023

4. GRAPHIC NOVEL

Trata-se de um formato mais longo de história em quadrinhos (Tempone). O universo também é maior. Os desenhos são mais elaborados e o tempo da narrativa é diferente. Pode ser comparado a assistir o storyboard de um filme. Moore (2003, p.3, tradução nossa) ressalta que "quadrinhos com mais de 40 são automaticamente iguais a uma novela".

4.2 Do que se trata uma graphic novel

Segundo Joca Reiners Terron (apud Pinto, 2016), a graphic novel ou romance gráfico é o mais novo gênero literário. O gênero nasceu pelas mãos de um mestre da Era de Ouro dos quadrinhos, Will Eisner. Ela nasce da busca pela validação intelectual e autonomia artística em relação ao romance stricto sensu. Pinto (2016) explica que a graphic novel é uma contrapartida visual do romance e pertence a uma linguagem mais geral, a dos quadrinhos. Ela surge na mesma época que surgem o cinema, a televisão, a televisão e a internet. Nesta época, as vanguardas exploram a visualidade da palavra. Segundo Eisner (1998), quando surgiram, o público estava despreparado para receber as graphic novels e a distribuição era mal equipada. Ele também sentia que a indústria seguia padrões antiquados. Até então, os quadrinhos eram restringidos a narrações breves e episódios curtos. Naquela época, supunha-se que o leitor buscava eram as tirinhas, algo

bem rápido de se ler. Dentre os anos de 1940 a 1960, a indústria achava que leitores de quadrinhos tinham 10 anos ou menos e se um leitor adulto lesse quadrinhos, ele era considerado alguém de pouca inteligência. Postema (2018) critica as editoras por usarem o termo graphic novel para se referir a todas as formas de quadrinhos. Isso parece vir como uma preocupação de fugir da palavra histórias em quadrinhos, pois assim fugiram do estereótipo negativo que atacavam os super-heróis e os consideravam até mesmo como mal influenciadores.

Por serem voltadas para o público jovem e adulto, as graphic novels são utilizadas pela MSP Produções para tentar resgatar os antigos leitores da Turma da Mônica, que pararam de ler quadrinhos na adolescência (Informação Verbal)². Devido ao público ser mais velho, as graphic novels permitem ao autor trabalhar temas que não podem ser tratados nos gibis infantis. Foi o caso da Graphic MSP Mônica - Força (figura 37), que narra o quão difícil foi para a personagem acompanhar o divórcio dos seus pais em detalhes.

Figura 37 - Graphic MSP da Mônica - Força



Fonte: Mônica: Força. São Paulo: Panini Comics, n. 1, Nov. 2023

4.3 A linguagem dos quadrinhos

Além das vinhetas, ilustrações e textos, as revistas em quadrinhos possuem alguns elementos em comum. São eles: o plano, o ângulo, a representação do momento temporal

² Fala dita pelo diretor do departamento de graphic novels do MSP, Sidney Gusman, em 28 de jul. de 2023

ou da passagem do tempo, a representação do movimento, os balões, as onomatopeias e os recursos simbólicos. Esses elementos, assim como alguns outros, serão abordados mais adiante em detalhe.

A história em quadrinhos é entendida a partir de uma série de códigos. Alguns deles são mais convencionais, como as **palavras nos quadros**, representando o código verbal, o uso de molduras em volta dos quadros e os balões de fala inseridos nos quadros. Tais códigos estão presentes nas tirinhas do Peanuts (figura 38), por exemplo. (Postema, 2018).

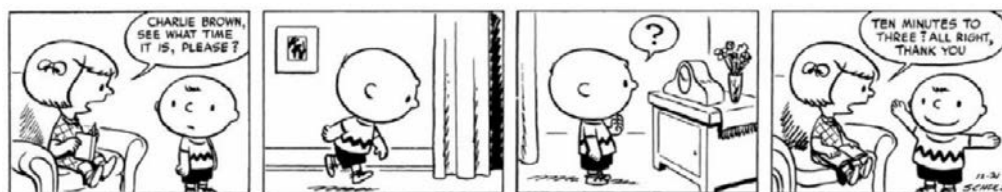
Figura 38 - Quadrinho de Peanuts



Fonte: The collected Peanuts: 1950-1952. São Paulo: L&PM, jan. 2020

Há também os códigos empregados nos quadrinhos que são menos convencionais. Um deles é a **expressão facial**, gestual e de linguagem corporal (ibidem). Esses códigos podem ser vistos nas tirinhas do Charlie Brown (figura 39).

Figura 39 - Quadrinho de Peanuts



Fonte: The collected Peanuts: 1950-1952. São Paulo: L&PM, jan. 2020

A **linha de contorno** (Figura 40) é determinante para o efeito nos desenhos que possuem linha. É preciso usa-las de maneira correta, pois quando são usadas elas transmitem características fundamentais da imagem, como dinamicidade ou estaticidade, os efeitos infantis e os pictóricos, e assim por diante. (Barbieri, 2017).

Figura 40 - Linha de contorno



Fonte: Gary, M; Rude, S. Arte Final - Vamos aprender para Quadrinhos. São Paulo: Criativo, 2015

Disponível em:

<https://www.amazon.com.br/Arte-Final-Vamos-aprender-Quadrinhos/dp/8582580002>. Acesso em: 30 de nov.

A ausência ou presença de **preenchimento**, assim como o uso de texturas ao invés de sombreados, são aspectos facilmente observados pelo leitor e cria efeito emotivo e narrativo em geral. (ibidem).

Santos(2002, p. 22, apud Santos e Duarte, 2010, p. 47) explica que existem alguns elementos que possuem uma função expressiva na narrativa gráfica, e que por serem muito comuns, são facilmente reconhecidos e necessários para a integração dos signos gráficos, que são a imagem e a linguagem escrita.

O **requadro** é a moldura ao redor de cada vinheta (Santos e Neto, 2010, p. 41) (figura 42).

Figura 41 -Requadro



Fonte: Sapo Brothers

Disponível em: <https://www.sapobrothers.net/sb/requadronaorevida.htm>. Acesso em: 30 de nov. 2023

O **balão** (figura 42) é a convenção gráfica em que são inseridas as falas e pensamentos (ibidem).

Figura 42 -Balões



Fonte: Avelar, H; Salerno, M. Quadrinhos: Guia Prático, Rio de Janeiro: MultiRio,
Disponível em:

<https://www.multirio.rj.gov.br/index.php/publicacoes/23-livros/9769-quadrinhos-guia-pratico-2>.

Acesso em: 27 de dez. 2023

O **recordatório** (figura 43) são painéis onde são colocados textos que narram a passagem do tempo (ibidem).

Figura 43 -Recordatório



Fonte: Watchmen, São Paulo: Panini Books, n. 1, mar. 2022

Disponível em:

<https://www.desenhadorecordatorios.com/post/conhecendo-os-quadrinhos-parte-9-recordat%C3%B3rios>.

Acesso em: 27 de dez. 2023

As **onomatopéias** (figura 44) são palavras que representam sons (ibidem).

Figura 44 - Onomatopéias



Fonte: Avelar, H; Salerno, M. Quadrinhos: Guia Prático, Rio de Janeiro: MultiRio,
Disponível em:

<https://www.multirio.rj.gov.br/index.php/publicacoes/23-livros/9769-quadrinhos-guia-pratico-2>.

Acesso em: 27 de dez. 2023

As **metáforas visuais** (figura 45) são imagens que ganham novos significados, como uma luz na cabeça que indica que o personagem teve uma ideia (ibidem).

Figura 45 - Metáfora visual



Fonte: Hohnstadt, C. 2016.

Disponível em: <https://cedricstudio.com/2016/02/sketchbook-silliness-aha/ideas/>. Acesso em: 27 de dez. 2023

As **linhas cinéticas** (figura 46) são linhas que representam movimento.

Figura 46 - Linhas cinéticas



Fonte: Avelar, H; Salerno, M. Quadrinhos: Guia Prático, Rio de Janeiro: MultiRio,
Disponível em:

<https://www.multirio.rj.gov.br/index.php/publicacoes/23-livros/9769-quadrinhos-guia-pratico-2>.
Acesso em: 27 de dez. 2023

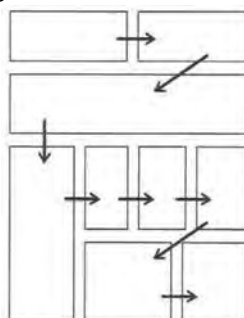
Segundo McCloud (2008), para criar histórias em quadrinhos é necessário um constante fluxo de escolhas em relação às imagens, ritmo, diálogo, composição, gesticulação e uma tonelada de outras coisas. Essas escolhas podem se resumir a 5 tipos: a escolha do momento, a escolha do enquadramento, a escolha das imagens, a escolha das palavras e a escolha do fluxo.

A escolha do momento, é o momento que o autor decide o que colocar e o que deixar de fora das páginas. É muito importante se certificar de que o autor não deixe nada de fora, mas também que não coloque coisas desnecessárias, pois isso pode tornar a história monótona e fazer com que o leitor perca o interesse na leitura.

Os quadrinhos são lidos primeiro da esquerda para a direita e depois de cima para

baixo (figura 47). Essa é a mesma ordem utilizada para os balões dentro dos quadros (figura 48). Para evitar a confusão entre os quadros deve-se manter a simplicidade. Existe uma posição de quadros muito comum, porém que causa bastante confusão. É quando existem dois quadros à esquerda, e um único quadro posicionado à direita. Muitas vezes o leitor pula o quadro de baixo e vai direto para o quadro da direita.

Figuras 47 - Ordem de leitura



Fonte: McCloud, S. Desenhando Quadrinhos, São Paulo: M. Books, 2007.

Figuras 47 - Ordem dos balões



Fonte: McCloud, S. Desenhando Quadrinhos, São Paulo: M. Books, 2007.

McCloud (2006) explica que a **escolha do enquadramento** também interfere no fluxo da leitura. Por isso é importante prestar atenção para não virar de mais a câmera, pois isso pode causar uma confusão. O artista pode mostrar o seu trabalho para um amigo, ainda na etapa de planejamento bruto. A **escolha das imagens** precisa ser feita com cuidado. Os personagens, objetos, e ambientes precisam ser representados com clareza. A **escolha das palavras** deve acrescentar informações valiosas. Elas também precisam casar bem com as imagens. Na maioria o equilíbrio entre imagens e palavras é dinâmico. Em alguns momentos as palavras saltam em relação às imagens e vice-versa. A **escolha do fluxo** inclui a remoção dos obstáculos que impeçam o leitor de ter uma leitura suave. Também é de extrema importância como isso atrai os olhos do leitor. É preciso ter uma ideia sólida do que o leitor irá prestar atenção em cada quadrinho,

Os mundos criados dentro das histórias em quadrinhos podem ser tão impressionantes e vívidos como qualquer outro mundo real ou imaginário. A diferença está no tanto de horas que o artista dedica para fazer a página, porém ele deve tomar cuidado com isso porque os leitores irão notar a diferença.

Para se fazer quadrinhos existem duas ferramentas essenciais. Uma delas é a mente do artista e a outra a mão. O artista precisa entender qual é o seu lugar nos quadrinhos. Isso significa dizer que ele precisa entender como deve ser seu estilo. A escolha do gênero também é muito importante, o artista precisa conhecer a cultura dos quadrinhos.

Na hora de desenhar o quadro é importante pensar no **posicionamento da câmera**. A posição da câmera é onde ela estaria caso o quadro estivesse sendo filmado. É muito importante se atentar no centro da imagem pois ele serve para diversos fins. Um deles é posicionar um personagem bem ao centro para fazer com que o leitor consiga prestar atenção (figura 49) . Também pode se usar o centro para mostrar algo que se cruza de um lado do quadro para o outro, gerando a ideia de movimento (figura 50). Outro utilização é deixar o centro vazio para passar a ideia de uma ausência misteriosa. O centro também é usado para mostrar uma distância dentro do quadro a ser percorrida.

Figuras 49 - Personagem posicionado ao centro



Fonte: McCloud, S. Desenhando Quadrinhos, São Paulo: M. Books, 2007.

Figuras 50 - Ideia de movimento



Fonte: McCloud, S. Desenhando Quadrinhos, São Paulo: M. Books, 2007.

5. METODOLOGIA

5.1 Metodologia de pesquisa

Segundo Corrêa (2008, p. 12), o método qualitativo "[...] busca entender as dinâmicas de um ou poucos objetos de estudo, sem preocupações relacionadas a números e a quantidades, apenas com as características". Por isso, essa é a abordagem ideal para a pesquisa.

Quanto ao objetivo, será uma pesquisa exploratória. A pesquisa exploratória "[...] busca um conhecimento inicial sobre determinado tema ou objeto de estudo. Normalmente é feita através de enciclopédias, livros básicos, internet, sem necessidade de artigos longos e científicos [...]". (ibidem, p.12).

O procedimento técnico escolhido para a pesquisa foi o bibliográfico. Através da pesquisa bibliográfica se tenta explicar um problema, utilizando conhecimento disponível a partir de livros ou obras congêneres. Nesse tipo de pesquisa o investigador procura conhecer as contribuições teóricas já existentes a respeito de determinado tema ou problema, sendo portanto indispensável a qualquer tipo de pesquisa. (Köche, 2011).

5.2 Metodologia projetual

A metodologia projetual será a de Moore, porém, na etapa de Criação de Universo será utilizado os princípios de Stephen Silver (2008) para o desenvolvimento de personagens. Segundo Pivetta (2018, p. 69), a metodologia de Moore possui 11 etapas (figura 51).

Figura 51 - Esquema da Metodologia



Fonte: Moore (2003, p.69, apud Piveta, 2018)

Moore (2003, tradução nossa) não queria produzir um livro que pudesse ser entendido como "o jeito do Alan Moore de se escrever quadrinhos". O autor não queria compilar uma série de passos para a criação de quadrinhos. Ao invés disso, ele queria solucionar o problema de uma forma mais ampla, fazendo os seus leitores pensarem a fundo sobre a produção de uma HQ.

5.2.1 Identificação do Público

O autor descarta a ideia de um leitor comum, pois isso seria algo "[...] completamente invertido na medida em que tenta criar um leitor que não necessariamente existe" (ibidem, p. 11). Na opinião do autor, "[...] na minha opinião, a melhor maneira de lidar com o problema é deixar que o material encontre seu próprio nível e seu próprio público."

5.2.2 Ideação

"A ideia é do que se trata a história" (ibidem, p.6). Isso não deve ser entendido com a trama ou com a história, mas sim qual é a essência da história. No caso de "Estratégia para Vencer", o assunto é o individualismo de nossos tempos, percebido através da ilusão de se encontrar amigos de verdade na internet através do Facebook, ao invés de procurar construir círculos de amizade dentro da própria comunidade.

5.3.3. Estrutura Narrativa

"Algumas estruturas são óbvias e evidentes" (ibidem, p. 14). Uma muito utilizada pelo autor é a estrutura elíptica. Nesse tipo de estrutura, os elementos presentes no começo espelham o que acontece no fim da história.

A estrutura narrativa segue a ordem cronológica dos eventos. Sendo assim, ela começa com uma breve apresentação, seguida do desenvolvimento, clímax e por último o desfecho.

5.3.3. Storytelling

Moore define storytelling como "[...] o jeito que a história se mexe e se comporta dentro dos confins da estrutura". (ibidem, p. 16). O autor elenca alguns pontos a serem considerados em relação ao storytelling, "incluem cenas de transição, ritmo, suavidade de fluxo e todos os outros aspectos que se relacionam mais com a história em si do que com o desenrolar dos acontecimentos dentro dessa história".

5.4.4. Narrativa

Dentre os possíveis entendimentos do que se trata uma narrativa, Moore acredita que o descrito por ele é o melhor para a compreensão de seu método. O autor define a narrativa como "a maneira como a história se move e se comporta dentro dos limites da estrutura" (ibidem, p. 16)".

Para o autor, as transições de movimento entre uma cena e outra são os elementos mais complicados e interessantes de todo o processo de escrita. As transições precisam ser bem pensadas, pois quando mal feitas elas prejudicam o envolvimento do leitor com a história.

5.4.5 Criação de Universo

O autor começa "[...] com o meio ambiente primeiro, porque a natureza da trama e motivações dos personagens serão amplamente definidos pelo mundo em que vivem (ibidem, p. 20)". O trabalho do escritor é evocar uma sensação de realidade ambiental o mais completa e discreta possível.

5.4.5.1 Método de Silver Way

Durante a etapa de criação do mundo, também foi utilizado o método de Stephen Silver (2017) para a criação de personagens. Com o passar do tempo ensinando design e analisando portfólios, o autor descobriu que existe um padrão de elementos que costumam faltar nos trabalhos dos artistas. Baseado nisso, ele escreveu seu método. O método

consiste de 5 etapas, são elas: história, gesto, design, forma e detalhes.

5.4.6 Limitações e Restrições de projeto

Ao iniciar um projeto, o autor precisa lidar com o limite do número de páginas. "Isso significa que devo ajustar minha história nessa duração de forma precisa, para que não pareça que a história tenha ficado sobrecarregada em alguma parte desnecessariamente (ibidem, p.34)"

5.4.7 Esquema Inicial

"O primeiro passo geralmente é pegar um pedaço de papel e escrever os números de um a 40 abaixo do lado esquerdo. Eu então começo a esboçar as cenas sobre as quais eu já tenho algumas ideias e tento calcular quantas páginas será preciso" (ibidem, p. 34). Normalmente, o autor precisa contar a história dentro de 40 páginas, para que não se torne uma novela.

5.4.8 Esquema Sequencial

Após ter rascunhado os quadros, Moore começa a organizar os quadros dentro das páginas, que por sua vez ficam postas em atos. "O próximo passo foi tentar integrar essas sequências em um buraco coerente. para que eles corressem paralelo para a primeira metade aproximada geralmente o livro de 40 páginas (ibidem, p. 36)".

5.4.9 Roteiro

O roteiro só é iniciado depois de concluir todas as etapas anteriores. "[...] consideramos diferentes abordagens de estrutura, narrativa, ambiente e caracterização, juntamente com a natureza de um enredo e a importância de uma ideia central. Tendo todas as noções em mente, podemos finalmente começar a trabalhar no roteiro em si."(ibidem, p. 33).

5.4.10 Balonamento

"Diálogo , como as palavras dentro dos balões, também deve ter seu próprio ritmo, dependendo do personagem que está falando" (ibidem, p. 40, tradução nossa). Uma dica que o autor dá é se perguntar se aquilo que está sendo dito dentro dos balões soaria natural caso fosse dito em uma roda de amigos.

5.4.11 Organização de Imagens pelo contexto

O escritor destaca que os escritores precisam ter uma sensibilidade visual desenvolvida, mesmo que não sejam bons artistas. (ibidem, p. 41, tradução nossa). Caso o escritor não consiga fazer isso, ele pode praticar o desenho de "thumbnails". Com isso, o autor pode ter uma noção de como ficará a página depois desenhada. Isso ajuda o autor a criar páginas que não fiquem repletas de close-ups ou de imagens com personagem de corpo inteiro.

6- RESULTADOS

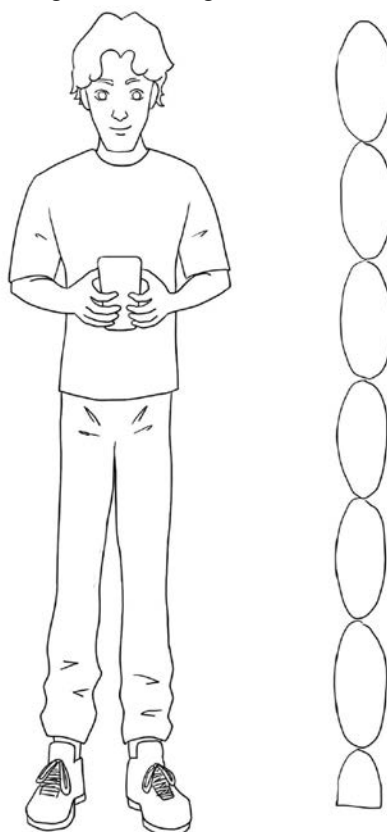
Foi elaborada uma história para pessoas que gostam de quadrinhos e que estejam interessadas em aprender filosofia de uma forma descontraída. A graphic novel também procura alcançar leitores assíduos de quadrinhos que não costumam ler filosofia, mas que podem passar a se interessar mais depois de ler a graphic novel.

6.1 Personagens

6.2.2 Pietro - História e Gestos

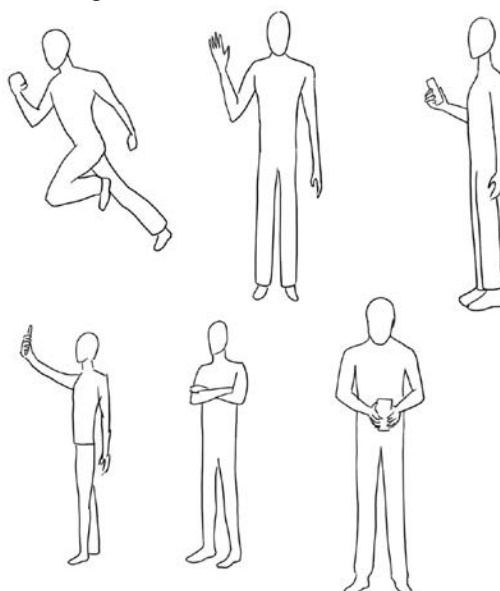
Pietro (figura 52) é um designer gráfico que busca relacionamentos na internet em seus momentos livres. Apesar de ser bem talentoso, e de ser um ótimo filho, Pietro adquiriu o hábito da procrastinação. Seus gestos (figura 53) mais frequentes geralmente envolvem o manuseio de equipamentos eletrônicos.

Figura 52 - Design de Pietro



Fonte: Autor

Figura 53 - Gestos do Pietro

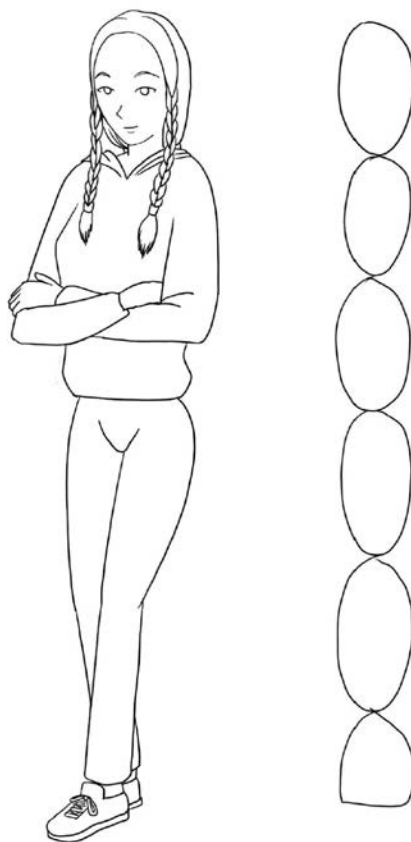


Fonte: Autor

6.2.2 Lyanna - História e Gestos

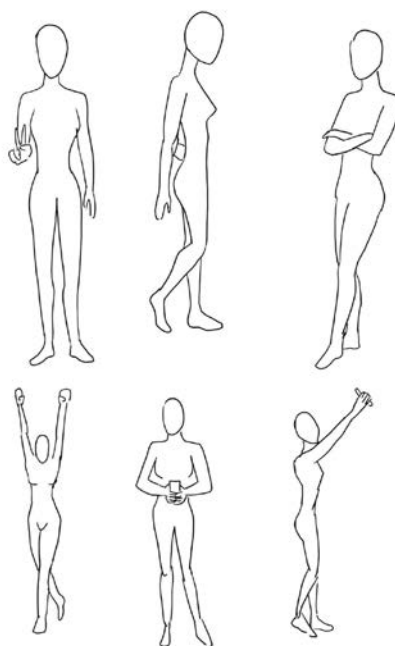
Lyanna (figura 54) é uma criadora de conteúdo que usa as redes sociais para debater sobre as mudanças no mercado de design. Se torna a namorada de Pietro. Em seus gestos (figura 55), também costuma manusear o celular.

Figura 54 - Design de Lyanna



Fonte: Autor

Figura 55 - Gestos de Lyanna



Fonte: Autor

6.2 Primeiro Ato da Graphic Novel Estratégia para Vencer

O primeiro ato da graphic novel mostra a vida de Pietro e as dificuldades que ele está tendo no trabalho. Seu pai lhe aconselha a pesquisar sobre o que anda acontecendo com os aplicativos. Pietro procura ajuda em uma comunidade de sua rede social predileta, a True Connections.

Pietro encontra um grupo que lhe é bastante útil. Neste grupo ele também conhece uma criadora de conteúdo, que lhe oferece ajuda. Ele aceita, e os dois, acabam se apaixonando e resolvem sair para se conhecerem.

O ato termina com Lyanna postando um vídeo do casal em sua rede social. Alguns minutos depois do vídeo ser postado, o ex namorado de Lyanna faz um comentário no vídeo ameaçando o casal caso ela não apague o vídeo. Ela se recusa a pagar e Pietro diz que está tudo bem por ele.

A história se passa durante a modernidade líquida. Sendo assim, problemas como o individualismo estão presentes na vida da maioria dos personagens, com exceção dos mais velhos, que ainda possuem uma forma saudável de se relacionar.

Os jovens precisam trabalhar em empresas multinacionais. Essas empresas normalmente precisam de programadores, administradores e internacionalistas. Outras profissões como artistas plásticos são mal vistas porque são vistas como pessoas desnecessárias e sem poder de compra.

O mundo é marcado por uma vida corrida onde a maioria das pessoas só consegue encontrar alguém para conversar em um chat. Ao iniciar uma dessas conversas o indivíduo sempre tem a sensação que aquela amizade irá durar para sempre, porém ela sempre acaba se deteriorando por que laços mais fortes de uma das partes com a sua comunidade faz com que ela abandone aquela amizade.

Bauman (2001) aponta que hoje em dia as empresas ganham dinheiro com a velocidade atordoante da circulação, o envelhecimento, o entulho e a substituição. Isso é refletido tanto na empresa em que Pietro trabalha, como na empresa na qual Lyanna vai trabalhar.

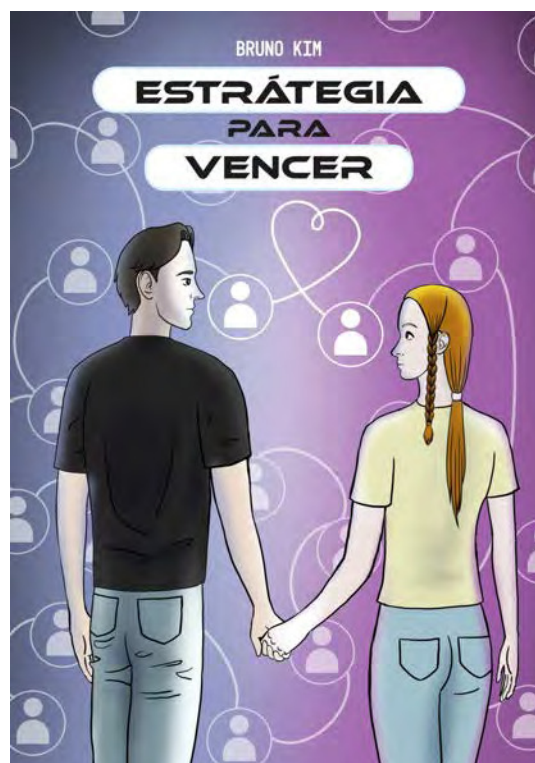
6.1 Capa

A capa (figura 56) traz o casal que protagoniza a novela. Eles aparecem de costas andando de mãos dadas em sentido. A frente do casal, vemos um degradê entre um azul e um roxo, que é muito comum de ser visto na internet. Este degradê, juntamente com os ícones interligados representam as redes sociais, que por sua vez, estão localizadas na internet. Os ícones de perfil localizados a cada um dos jovens está formando um coração, que representa um namoro virtual. O ângulo foi escolhido para provocar um suspense através da narrativa visual, pois existem perigos nas redes.

Figuras 56 - Capa



(a) Boneca



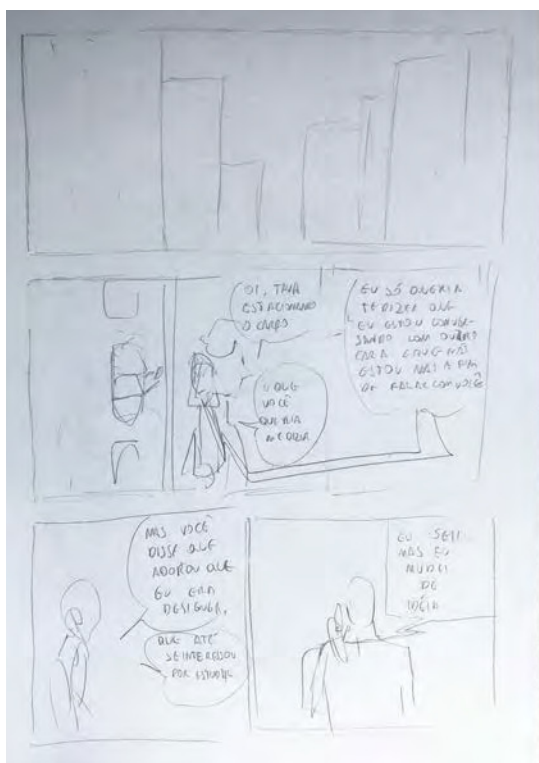
(b) Capa pronta

Fonte: Autor

6.2 Páginas

Primeiramente foi feito uma boneca das páginas. Depois, as páginas foram feitas diretamente no computador. Os quadros e balões foram feitos no Illustrator 2023 e os desenhos e a pintura foram feitos no Photoshop 2023.

Figuras 57 - Página 01



(a) Boneca



(b) Página pronta

Fonte: Autor

Figuras 58 - Página 02



(a) Boneca



(b) Página pronta

Fonte: Autor

Figuras 59 - Página 03



(a) Boneca



(b) Página pronta

Fonte: Autor

Figuras 60 - Página 04



(a) Boneca



(b) Página pronta

Fonte: Autor

Figuras 61 - Página 05



(a) Boneca



(b) Página pronta

Fonte: Autor

Figuras 62 - Página 06



(a) Boneca



(b) Página pronta

Fonte: Autor

Figuras 63 - Página 07



(a) Boneca



(b) Página pronta

Fonte: Autor

Figuras 64 - Página 08



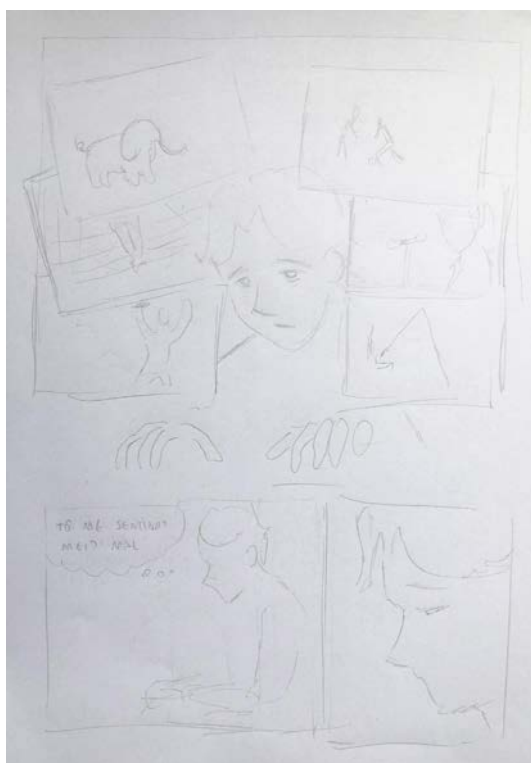
(a) Boneca



(b) Página pronta

Fonte: Autor

Figuras 65 - Página 09



(a) Boneca



(b) Página pronta

Fonte: Autor

Figuras 66 - Página 10



(a) Boneca



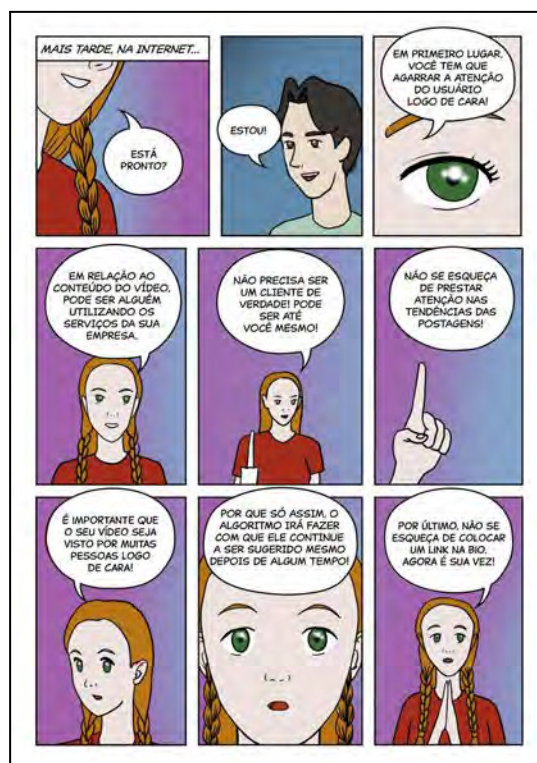
(b) Página pronta

Fonte: Autor

Figuras 67 - Página 11



(a) Boneca



(b) Página pronta

Fonte: Autor

Figuras 68- Página 12



(a) Boneca



(b) Página pronta

Fonte: Autor

Figuras 69 - Página 13



(a) Boneca



(b) Página pronta

Fonte: Autor

Figuras 70 - Página 14



(a) Boneca



(b) Página pronta

Fonte: Autor

Figuras 71 - Página 15



(a) Boneca



(b) Página pronta

Fonte: Autor

Figuras 72 - Página 16



(a) Boneca



(b) Página pronta

Fonte: Autor

Figuras 73 - Página 17



(a) Boneca



(b) Página pronta

Fonte: Autor

Figuras 74 - Página 18



(a) Boneca



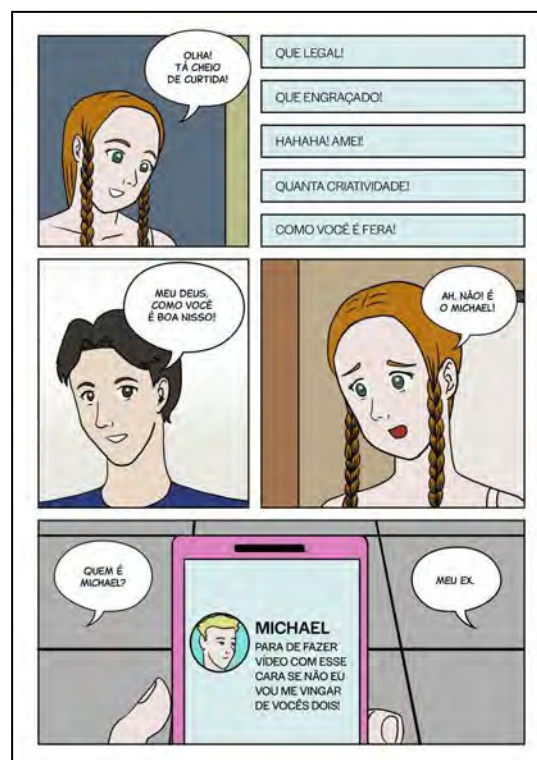
(b) Página pronta

Fonte: Autor

Figuras 75 - Página 19



(a) Boneca



(b) Página pronta

Fonte: Autor

Figuras 76 - Página 20



(a) Boneca



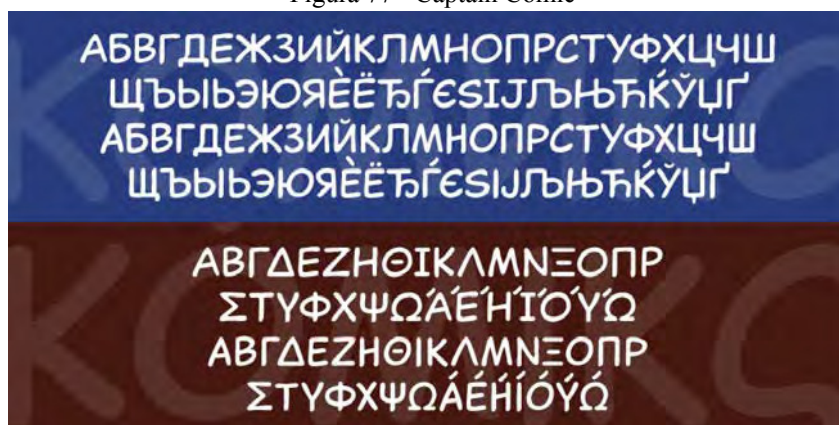
(b) Página pronta

Fonte: Autor

6.3 Tipografia

A tipografia para os balões foi a Captain Comic (figura 77). Ela foi escolhida por ser uma fonte própria para histórias em quadrinhos. Ela foi baseada na primeira série de quadrinhos de Star Trek, por volta de 1970. A maior parte das fontes foi ajustada, para parecer mais moderna.

Figura 77 - Captain Comic



Fonte: Adobe Fonts

Disponível em: <https://fonts.adobe.com/fonts/captain-comic>. Acesso em: 22 dez. de 2023

Também foi utilizado a Halyard Display para os textos dentro do celular (figura 78). Uma das características da fonte é parecer familiar para as pessoas. Sendo assim, ela é perfeita para representar os textos que aparecem dentro de telas de dispositivos eletrônicos, pois o leitor as associa com as fontes que ele normalmente vê ao usar um computador ou celular. A Halyard é uma família que também tem por característica ser agradavelmente distinta, o que dá um tom de unicidade aos aplicativos usados pelos personagens.

Figura 78 - Halyard Display



Fonte: Adobe Fonts

Disponível em: <https://fonts.adobe.com/fonts/halyard>. Acesso em: 22 dez. de 2023

6.4 Paleta de cores

As cores foram escolhidas priorizando a narrativa visual. Isto requer bastante planejamento, pois isso já deve ser feito na hora da escolha do ângulo. A metodologia de Moore propõe que o artista tente pensar nas cenas antes da elaboração final do roteiro. Isto ajuda a criar esse tipo de efeito, pois eu consigo moldar a história para que algo que eu queira mostrar apareça em ângulo que exiba uma certa cor.

Na capa (figura 79) foi utilizado um degradê de dainese para o glitter, e do glitter para o roxo. O degradê de dainese para o roxo é utilizado em referência aos vídeos do Youtube que possuem luzes nessas colorações por trás do apresentador. O glitter foi utilizado para representar algo curioso que está adiante do casal. O restante das cores foi utilizado porque são as cores mais comuns usadas pelos personagens.

Figura 79 - Paleta da capa



Fonte: autor

Na página 01 (figura 80) foi utilizado azul claro para representar a cor dos prédios, por ser uma cor de prédio que se assemelha a água, que é o líquido mais abundante do planeta. O céu foi representado com azul céu claro para diferenciar da cor dos prédios. O concreto da avenida foi pintado de quartz pois são feitas de concreto. O celular de Pietro é pintado de quantum para dar um destaque. A pele de Pietro é branco antigo para manter a paleta meio ofuscada. A paleta ofuscada foi usada para representar a maior parte do mundo real, enquanto que as cenas passadas dentro da internet são mais vivas, dando a entender que aquele é um momento mais dinâmico. O borgonha foi usado porque em todo lugar é possível ver carros vermelhos de vez em quando.

Figura 80 - Paleta da página 01



Fonte: autor

A paleta da segunda página (figura 81) é semelhante a da primeira. Com exceção do azul claro que foi utilizado para representar o prédio em que Pietro trabalha. O destaque ao prédio em que ele trabalha mostra que o prédio dele é visto como mais importante que os demais. O dourado pálido é utilizado para mostrar que os carros geralmente o que se vê são carros luxuosos naquela área.

Figura 81 - Paleta da página 2



Fonte: autor

A página 3 (figura 82) se passa dentro de um escritório, e por esse motivo foram utilizados tons mais acinzentados. Isto dá um tom de seriedade a página. No primeiro quadro, o rosto de Pietro aparece um pouco mais claro do que nos demais quadros. Isto foi feito para mostrar o brilho da tela. O chefe de Pietro veste uma blusa marrom rosado para indicar que ele é alguém da alta sociedade.

Figura 82 - Paleta da página 3



Fonte: autor

A página 4 (figura 84) possui uma paleta similar a da página 83. Porém, é utilizado o ébano na tela do celular e o azul céu profundo para representar algo em que Pietro está trabalhando.

Figura 83 - Paleta da página 4



Fonte: autor

Na página 5 (figura 84) foram utilizadas cores mais terrosas, pois a cena se passa no sítio em que os pais de Pietro residem. Também foi utilizado o aspargo na vegetação e o herbal na casa do pai de Pietro, que por ser um homem do campo, se veste de forma simples. O cáqui escuro usado pela mãe de Pietro foi escolhido pelo mesmo motivo. Pietro veste uma camiseta gainsboro.

Figura 84 - Paleta da página 5



Fonte: autor

A página 6 (figura 85) possui uma paleta similar a página 5, por ser uma continuação da mesma cena. As únicas exceções são a cor carmin usada na cadeira e a fuligem usada na calça de Pietro.

Figura 85 - Paleta da página 6



Fonte: autor

A página 07 (figura 86) segue com tons terrosos, por se passar na mesma casa.

Porém com a adição de algumas outras cores, usadas na tela do computador.

Figura 86 - Paleta da página 7



Fonte: autor

Na página 8 (figura 87) o ciano claro ganha mais destaque. O heliótropio e o azul pólvora são utilizados no ícone de um designer. O cinza escuro é usado para mostrar algo escondido sobre o personagem. No último quadro os olhos de Pietro aparecem sem o brilho, para mostrar que ele está começando a procrastinar.

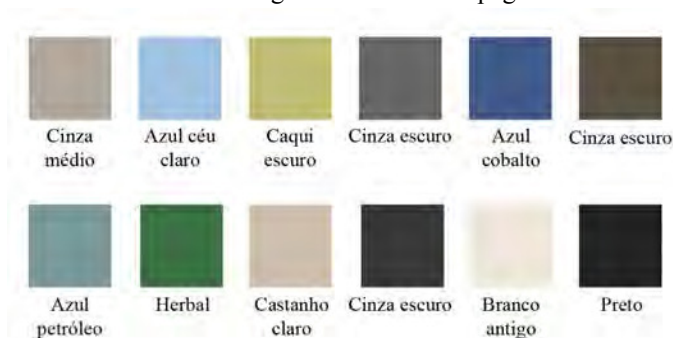
Figura 87 - Paleta da página 8



Fonte: autor

A página 9 (figura 88) possui diversas outras cores, por mostrar diversos vídeos e um jogo de cartas. A cor usada nos vídeos é normalmente meio acinzentada, para mostrar que elas não acrescentam nada na vida de Pietro. Um dos quadros é pintado quase todo de preto para mostrar que Pietro já estava vendo vídeos que não faziam nenhum sentido.

Figura 88 - Paleta da página 9



Fonte: autor

A página 10 (figura 89) segue com tons terrosos. Também é usado a cor cereja e dourado no ícone de Lyanna. Essas cores foram utilizadas para mostrar que Lyanna é diferente.

Figura 89 - Paleta da página 10



Fonte: autor

A página 11 usa um degradê azul flor de milho com fandango, pelo mesmo motivo da capa. Pietro aparece com um fundo dainise, para mostrar que ele ainda não faz parte do mundo das redes de entretenimento.

Figura 90 - Paleta da página 11



Fonte: autor

O fundo dos primeiros quadros continua dainese, para mostrar que Pietro ainda está no mesmo lugar. No último quadro, a cor do fundo novamente é terrosa.

Figura 91 - Paleta da página 12



Fonte: autor

O escritório novamente é representado com cores acinzentadas. O chefe de Pietro dessa vez veste azul ardósia. Pietro veste sua camiseta gainsboro.

Figura 92 - Paleta da página 13



Fonte: autor

A página 14 (figura 93) possui cores terrosas por se passar no sítio. O sofá é ébano, por ser uma cor bastante usada no interior. O pai de Pietro novamente veste uma cor básica para mostrar a sua simplicidade.

Figura 93 - Paleta da página 14



Fonte: autor

Na página 15 (figura 94), o linho é representado para mostrar o quarto de Lyanna. As cores do quadro de Pietro são terrosas para mostrar que ele está no sítio.

Figura 94 - Paleta da página 15



Fonte: autor

Por se passar em um shopping, a página 16 (figura 95) possui cores vivas. O bege é usado para representar uma vitrine com iluminação vindo de dentro da loja. O vermelho é usado na palavra promoção, por ser uma cor chamativa. As casquinhas são na cor coral para mostrar que são de um sabor diferente.

Figura 95 - Paleta da página 16



Fonte: autor

Na página 17 (figura 96) o primeiro quadro usa bastante cinza escuro, para mostrar que o casal está perto dos elevadores. O cinza médio é usado na área que Lyanna está no penúltimo quadro para mostrar que eles escolheram uma área do shopping sem muito movimento.

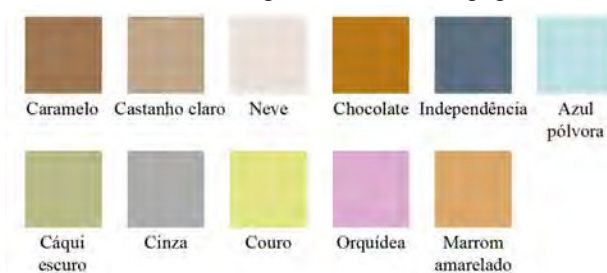
Figura 96 - Paleta da página 17



Fonte: autor

A página 18 (figura 97) possui as cores independência e cáqui escuro para reforçar a ideia que o casal estava perto de lojas caras. Isto aumenta a vergonha passada pelo casal por causa das caixas, tornando a cena ainda mais cômica.

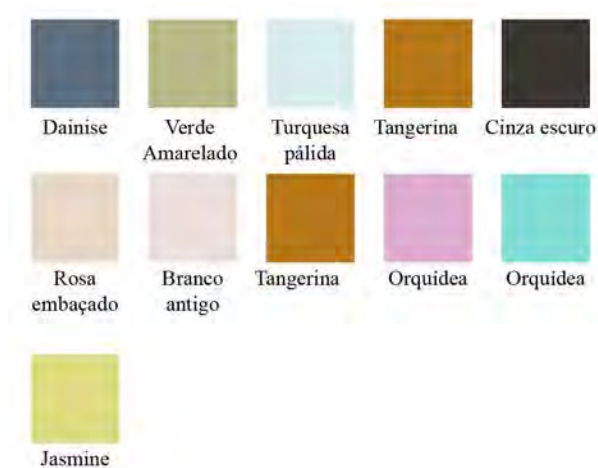
Figura 97 - Paleta da página 18



Fonte: autor

A página 19 possui cores semelhantes a página anterior. O azul pólvora é bastante usado pois há bastantes quadros que mostram partes do celular de Lyanna. O jasmine é usado para representar o loiro.

Figura 98 - Paleta da página 19



Fonte: autor

A página 20 (figura 99) possui uma paleta similar às anteriores. Porém, as cores não se alteram muito. Isto foi feito para deixar o diálogo pesado.

Figura 99 - Paleta da página 20



Fonte: autor

7- CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao escrever a modernidade líquida, Bauman permitiu à humanidade compreender o tempo em que vivemos. Seus pensamentos sobre as redes sociais ajudam a entender características presentes nas redes que são imperceptíveis ao indivíduo comum. A princípio, entender a filosofia de Bauman não foi fácil.

As técnicas de ilustração utilizadas nas histórias em quadrinhos possuem características próprias. Algumas se assemelham mais a um cartoon, enquanto outras se assemelham mais aos grandes mestres dos quadrinhos. Durante a pesquisa, pude observar que a qualidade das hqs nacionais melhorou muito nos últimos anos.

Estudar os mestres a fundo é uma das melhores maneiras de compreender como é feito uma boa hq. Há algo de único no traço deles que termina por influenciar a maioria dos grandes desenhistas da atualidade.

Uma das partes mais difíceis durante o processo foi a elaboração de um roteiro. Porém, com a utilização de uma metodologia esta tarefa se torna muito mais simples. A metodologia de Moore (2003) permite a criação de histórias complexas, com personagens cheios de vida. Ela também ajuda a melhorar o aspecto visual das revistas em quadrinhos. Stephen Silver ajuda artistas não somente a criarem personagens bonitos, mas também ajuda o próprio artista a evoluir em sua jornada artística.

Vivemos em um mundo cheio de transformações, e grande parte da população não tem acesso devido à educação, o que os torna vítimas fáceis dos malefícios presentes nas redes. Este trabalho teve como intuito ajudá-los a perceber os perigos das redes. As histórias em quadrinhos já são parte importante de nossa cultura. Seus personagens também ajudam a sociedade de outras formas. Para Weschenfelder(2020), o caráter dos super-heróis torna os leitores menos favorecidos e mais resilientes. Espero que o casal Pietro e Lyanna ajudem os jovens a se defenderem dos malfeitores na rede.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

A filosofia de Zygmunt Bauman, o pensador da modernidade líquida. Guia do Estudante, 2017. Disponível em: <<https://guiadoestudante.abril.com.br/estudo/a-filosofia-de-zygmunt-bauman-o-pensador-da-modernidade-liquida>>. Acesso em: 13 jun. 2023.

ABREU, C. P. T. **A sociologia da modernidade líquida de Zygmunt Bauman:** ciência pós-moderna e divulgação científica. 2012. Dissertação (Mestrado em Sociologia) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013. DOI:10.11606/D.8.2013.tde-03052013-181711. Acesso em: 04 ago. 2023.

ALVES, R.; DIAS, S. A. S.; MOURA, R. G., BARBOSA, M. V. **Interações sociais na modernidade líquida. Encontro Internacional de Gestão, Desenvolvimento e Inovação (EIGEDIN)**, Naviraí, v. 4, n. 1, 31 out. 2020. Disponível em: <<https://periodicos.ufms.br/index.php/EIGEDIN/article/view/11544/8915>>. Acesso em: 14 maio 2023.

AVELAR, H; SALERNO, M. **Quadrinhos:** Guia prático. Rio de Janeiro: Multirio, 2011.

BAHR, S. **“Welcome to the New World,” by Jake Halpern and Michael Sloan: An Excerpt.** The New York Times, 2020. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2020/09/21/arts/jake-halpern-welcome-to-the-new-world.html>>. Acesso em: 23 fev. 2024.

BAUMAN, Z. **Modernidade líquida.** Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2001.

BESERRA, Gilmara de Lucena et al. ATIVIDADE DE VIDA “COMUNICAR” E USO DE REDES SOCIAIS SOB A PERSPECTIVA DE ADOLESCENTES. **Cogitare Enfermagem**, [S.l.], v. 21, n. 1, jan. 2016. ISSN 2176-9133. Disponível em: <<https://revistas.ufpr.br/cogitare/article/view/41677>>. Acesso em: 07 out. 2023.

BIENZOBÁS, S. M. **Adolescência, internet e saúde mental:** uma revisão de escopo. 2021. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Terapia Ocupacional) – Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2021. Disponível em: <<https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/14411>>. Acesso em: 5 out. 2023.

BONZATTO, E. A. DA LIBERDADE DOS QUADRINHOS AOS QUADRINHOS DA LIBERDADE. **Projeto História : Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados**

de História, [S. l.], v. 30, n. 1, 2009. Disponível em:
<<https://revistas.pucsp.br/index.php/revph/article/view/2276>>. Acesso em: 21 dez. 2023.

BRAGA JUNIOR, A. X.; LINARES, I. B. Variações da estrutura narrativa no uso de balões de pensamento em Histórias em Quadrinhos de super-heróis. **9ª Arte (São Paulo)**, [S. l.], v. 10, n. 1, p. e191578, 2022. DOI: 10.11606/2316-9877.2022.v10.e191578. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/nonaarte/article/view/191578>>. Acesso em: 14 nov. 2023.

Acervo – O TICO-TICO a mais importante revista voltada para o público infanto-juvenil no Brasil. Biblioteca Nacional. Disponível em:
<<https://antigo.bn.gov.br/explore/curiosidades/acervo-tico-tico-mais-importante-revista-voltada-publico>>. Acesso em: 21 dez. 2023.

SOLETTI, A. L. C.; CARVALHO, S. H. V. de; UCHÔA, S. B. B. Narrativas Visuais para Educação e Aprendizagem: estudo de prospecção científica e tecnológica. **Cadernos de Prospecção**, [S. l.], v. 15, n. 1, p. 144–160, 2022. DOI: 10.9771/cp.v15i1.46180. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/nit/article/view/46180>. Acesso em: 29 maio 2023.

CAMPOS, R. **HQ: uma pequena história dos quadrinhos para uso das novas gerações.** São Paulo. Sesc. 2020.

_____. **Imageria: O nascimento das histórias em quadrinhos.** São Paulo. Sesc. 2020.

CAMPOS, N. B. G. **Modernidade líquida e a construção de novas infâncias na era digital.** Orientador: SOUSA, N. J. 2018. 46 f. TCC(Graduação). Curso de pedagogia, faculdade de educação. Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/14199?locale=pt_BR>. Acesso em: 5 out. 2023.

CORRÊA, L. **Metodologia científica para trabalhos acadêmicos e artigos científicos.** Florianópolis: CVM Laude Humanitas, 2008.

Desafios perversos: como o aplicativo Discord virou ferramenta para envolver adolescentes em um submundo de violência extrema. Fantástico, 2023. Disponível em:
<<https://g1.globo.com/fantastico/noticia/2023/05/01/desafios-perversos-como-o-aplicativo-discord-virou-ferramenta-para-envolver-adolescentes-em-um-submundo-de-violencia-extrema.ghtml>>. Acesso em: 29 maio 2023.

Desafio do apagão TikTok: jovem argentina morre ao gravar desafio viral.

Exame, 2023 Disponível em:

<<https://exame.com/pop/desafio-do-apagao-jovem-argentina-morre-ao-gravar-desafio-viral-do-tik-tok/>>. Acesso em 4 out. 2023.

DIAS, L. **10 perfis de studygram para você se inspirar**. Guia do estudante, 2020. Disponível em:

<<https://guiadoestudante.abril.com.br/estudo/10-perfis-de-studygram-para-voce-se-inspirar>>. Acesso em: 13 jun. 2023.

DOS SANTOS, R. E. ; CHINEN, N. Categorização e análise de graphic novels brasileiras. **SOCIOPOÉTICA**, [S. l.], v. 1, n. 22, p. 129–140, 2020. Disponível em: <<https://revista.uepb.edu.br/SOCIOPOETICA/article/view/269>>. Acesso em: 7 out. 2023.

EISNER, W. **Narrativas gráficas: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos**. 3. ed. São Paulo. Devir. 2013.

FORTUNATO, L. & GALENO A. Civilização, Tecnologia e Poder na Modernidade Líquida. **Revista Inter-Legere** – Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, v. 1, n. 23, p. 94-114, jul/dez, 2018. Disponível em: <<https://periodicos.ufrn.br/interlegere/article/view/15878/10896>>. Acesso em: 14 maio 2023.

JIMENEZ, P. **Táticas de narração visual**. Disponível em:

<<https://www.skillshare.com/pt/classes/A-arte-da-narracao-visual-como-funcionam-os-quadrinhos-Aprenda-com-Smithsonian/2143596670>>. Acesso em: 27 ago. 2023.

JR, A. F. **O que Zygmunt Bauman tinha a nos dizer sobre redes sociais e o mundo conectado**. Disponível em:

<<https://gizmodo.uol.com.br/zygmunt-bauman-morte-reflexoes/>>. Acesso em: 13 jun. 2023.

JR, A. A. S. **Traços da história: Controle e resistência nas vozes do humor gráfico "Braziliense"**. Tese (Mestrado). Departamento de História, Universidade de Brasília, p. 93, 2009. Disponível em:

<http://www.realp.unb.br/jspui/bitstream/10482/4022/1/2009_AntonioAmarodaSilvaJunior.pdf>. Acesso: 21 dez. 2023.

KOEHLER, C.; CARVALHO, M. J. S. O público e o privado nas redes sociais:

algumas reflexões segundo Zygmunt Bauman. **Revista Espaço Pedagógico**, [S. l.], v. 20, n. 2, 2013. DOI: 10.5335/rep.2013.3555. Disponível em: <<https://seer.upf.br/index.php/rep/article/view/3555>>. Acesso em: 5 out. 2023.

KÖCHE, J. C. **Fundamentos de metodologia científica**: teoria da ciência e iniciação à pesquisa. Petrópolis: Vozes, 2011.

LEMOS, C. F. R. C. **Uso problemático da internet e das redes sociais**: relação com a regulação da satisfação das necessidades psicológicas e a saúde mental. 2019. Dissertação (Mestrado em Psicologia) - Área de Especialização em Psicologia Clínica e da Saúde, Universidade de Lisboa, Lisboa, 2019. DOI: <http://hdl.handle.net/10451/41657>. Acesso em: 08 set. 2023.

LOPES, A. P.; LARANJEIRAS, A. L. C.; NEVES, R. W. S.; ALENCAR, V. V. O. Uso excessivo das tecnologias digitais e seus impactos nas relações psicossociais em diferentes fases do desenvolvimento humano. **Caderno de Graduação - Ciências Biológicas e da Saúde - UNIT - ALAGOAS**, [S. l.], v. 6, n. 3, p. 166, 2021. Disponível em: <<https://periodicos.set.edu.br/fitsbiosauade/article/view/8964>>. Acesso em: 05 out. 2023.

Mau uso de redes sociais agrava sinais depressivos nos jovens. Jornal da USP. **Jornal da USP**. Disponível em: <<https://jornal.usp.br/atualidades/mau-uso-de-redes-sociais-agrava-sinais-depressivos-no-s-jovens>>. Acesso em: 11 jun. 2023.

MATOS, J. C.; TORRADO, E. M.; JACINTHO, E. M. B. Literatura distópica e sociedade da informação: uma análise das menções ao romance 1984 de George Orwell no livro modernidade líquida de bauman. **Revista Ibero-Americana de Ciência da Informação**, v. 14, p. 194-214, 2021. DOI: 10.26512/rici.v14.n1.2021.31534 Acesso em: 04 ago. 2023.

MERLO, Maria Cristina. **O Tico-Tico (HQ)**: um marco nas histórias em quadrinhos no Brasil (1905-1962). 2003. Dissertação (Mestrado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2003. Acesso em: 21 dez. 2023.

MESTRE, C. A narrativa visual e a representação interpretativa: o contributo das novas tendências da ilustração para o pensamento crítico nos adolescentes. **Revista Digital do LAV**, v.7, n. 2, p. 156-174, 2014. Disponível em: <<https://periodicos.ufsm.br/revislav/article/view/10655>>. Acesso em: 24 dez. 2023.

MORIGI, valdir jose; ROCHA, C. P. V. da; SEMENSATTO, S. NARRATIVA

VISUAL, INFORMAÇÃO E MEDIAÇÃO DO ESPÍRITO COMUM NAS FESTAS COMUNITÁRIAS. **Informação & Sociedade**, [S. l.], v. 18, n. 3, 2008. Disponível em: <<https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/ies/article/view/1810>>. Acesso em: 20 fev. 2024.

NARDI, Taís de Andrade e Silva. **Imagens do Desvario**: narrativa visual de estados alterados de percepção. 2017. Dissertação (Mestrado em Meios e Processos Audiovisuais) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017. doi:10.11606/D.27.2017.tde-07112017-160315. Acesso em: 20 dez. 2023.

PACHECO, K. B. P.; KNIHS, J. M.; SILVA, M. V. V. da. Fake news sob a perspectiva das transformações sociais trazidas pela modernidade líquida. **Cadernos Zygmunt Bauman**, [S. l.], v. 12, n. 28, 2022. DOI: 10.18764/2236-4099v12n28.2022.11. Disponível em: <http://periodicoseletronicos.ufma.br/index.php/bauman/article/view/18801>. Acesso em: 5 out. 2023.

PEREIRA, M. A Narrativa visual: **A relação das variações expressivas da luz e da composição com a progressão narrativa no filme "Fantasmas"**. 2016. Dissertação (Mestrado em Comunicação Audiovisual: Produção e Realização Audiovisual), Escola Superior de Música, Artes e Espetáculo. DOI: <http://hdl.handle.net/10400.22/8687>. Acesso em: 27 ago. 2023.

PINTO, M. C. A ascensão do romance gráfico. *Cult*, São Paulo, 2014, p. 81-84. Acesso em: 29 nov. 2023.

PRODANOV, C. C.; FREITAS, E. C. **Metodologia do trabalho científico**: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

ROCHA, E.; ALVES, L. M. **Publicidade Online**: o poder das mídias e redes sociais. *Revista Fragmentos de Cultura*, Goiânia, v.20, n.2, p. 221-230, mar/abr. 2010. Disponível em: <https://doi.org/10.18224/frag.v20i2.137>. Acesso em: 22 out. 2023.

QUEROL, R. **Zygmunt Bauman: “As redes sociais são uma armadilha”**. *El País*, 2016. Disponível em: https://brasil.elpais.com/brasil/2015/12/30/cultura/1451504427_675885.html. Acesso em: 23 out. 2023.

Royal Collection Trust. A Harlot's Progress. Disponível em: <https://www.rct.uk/collection/811512/a-harlots-progress>. Acesso em: 21 dez. 2023.

SANTOS, R. E., & NETO, E. dos S. Narrativas gráficas como expressões do ser humano. **Revista Trama Interdisciplinar**, São Paulo, v.1, n.2, p. 46-60, fev, 2011. Disponível em: <https://editorarevistas.mackenzie.br/index.php/tint/article/view/3113>. Acesso em: 14 maio de 2023.

SIECKOWSKI, I. N. **Para além dos quadrinhos e graphic novels : os estudos literários e visuais em diálogo**. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10183/39337>. Acesso em: 14 maio 2023.

SILVA, M. I. R. **O ensino de filosofia na educação de jovens e adultos: A Prática Pedagógica com vista à Educação Libertadora Freiriana**. Tese(Mestrado em Filosofia). Universidade Federal de Pernambuco, CFCH. Programa de Pós-Graduação em Filosofia, Recife, p. 88. 2021. Acesso em: 20 dez. 2021

SOLETTI, A. L. C.; CARVALHO, S. H. V. de; UCHÔA, S. B. B. **Narrativas Visuais para Educação e Aprendizagem**: estudo de prospecção científica e tecnológica. Cadernos de Prospecção, [S. l.], v. 15, n. 1, p. 144–160, 2022. DOI: 10.9771/cp.v15i1.46180. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/nit/article/view/46180>. Acesso em: 14 nov. 2023.

Tempone, D. Domestika. **O que é uma história em quadrinhos e quais são seus principais elementos?** Disponível em: <https://www.domestika.org/pt/blog/8054-o-que-e-uma-historia-em-quadrinhos-e-quais-sao-seus-principais-elementos>. Acesso em: 21 dez. 2023

TFOUNI, Fabio Elias Verdiani; SILVA, Nilce da. A modernidade líquida: o sujeito e a interface com o fantasma. **Rev. Mal-Estar Subj.**, Fortaleza , v. 8, n. 1, p. 171-194, mar. 2008 . Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1518-61482008000100009&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 24 dez. 2023.

Toons Mag, 2023. **The history of Katzenjammer Kids comics**. Disponível em: <https://www.toonsmag.com/the-history-of-the-katzenjammer-kids-comics/>. Acesso em: 21 dez. 2023.

Uso compulsivo de redes sociais aumenta risco de depressão. G1. Disponível em: <https://g1.globo.com/bom-dia-brasil/noticia/2016/04/seu-filho-faz-uso-excessivo-de-aparelhos-eletronicos-faca-o-teste.html>. Acesso em: 29 maio 2023.

APÊNDICES

APÊNDICE 3 - ROTEIRO

Página 01

Pietro dirige em uma avenida. Ele estaciona o carro enquanto o telefone toca. Ele atende e começa a andar pela calçada.

Texto do quadro 2

Celular: TRRRRIMM!!

Texto do quadro 3

Pietro: Oi, estava estacionando o carro.

Pietro: O que você queria me dizer?

Pessoa no telefone: Olha, eu estou afim de namorar outra pessoa, então a gente não precisa se falar mais.

Texto do quadro 4

Pietro: Mas você disse que gostou que eu era designer...

Pietro:...que até se interessou em ingressar na área.

Texto do quadro 5

Pessoa no telefone: Eu sei mas eu mudei de idéia

Página 02

Pietro aparece caminhando entre algumas pessoas enquanto a pessoa com quem fala lhe diz adeus. Ele segue pela calçada em direção ao prédio onde trabalha, enquanto reflete sobre sua vida.

Texto do quadro 1

Pessoa no telefone: Adeus

Texto do quadro 2

Pietro (pensamento): Droga! Nem sei mais porque eu ainda tento arranjar um namoro pela internet.

Pietro: Toda vez é a mesma coisa.

Texto do quadro 3

Pietro (pensamento): Deixa para lá, foi melhor assim mesmo. afinal, ela mora a 80 km de distância.

Texto do quadro 4

Pietro (pensamento): E por que nunca tem lugar para eu estacionar no trabalho?

Página 03

O chefe de Pietro entra na sala enquanto ele trabalha. Ele chama por Pietro e então lhe comunica que os acessos ao site têm diminuído. O chefe acredita que o problema está no design. Pietro defende o seu ponto de vista, mas o seu chefe se recusa a aceitar. Pietro diz que irá ver o que está acontecendo.

Texto do quadro 1

Chefe: Pietro

Texto do quadro 2

Chefe: Preciso falar com você.

Pietro: Comigo?

Texto do quadro 3

Chefe: O número de acesso está muito baixo e está todo mundo dizendo que o problema só pode estar no design.

Texto do quadro 4

Pietro: Isto não faz sentido. para mim é mais provável que isso seja um problema do departamento de marketing.

Texto do quadro 5

Chefe: Departamento de marketing? impossível! nossos marketeiros estão entre os melhores do país!

Texto do quadro 6

Pietro: Eu vou investigar isso a sério.

Texto do quadro 7

Chefe: É melhor mesmo.

Página 04

Pietro pensa sobre a conversa que teve com o seu chefe. Ele recebe uma mensagem do pai dele que diz que já faz algum tempo que ele não vai visitar seus pais. Ele fica angustiado mas continua a trabalhar.

Texto do quadro 1

Pietro (pensamento): Agora eu fiquei intrigado o Que será que está acontecendo? O design está ótimo.

Texto do quadro 2

Pietro (pensamento): Nunca pensei que esse novo emprego fosse ser tão difícil!

Texto do quadro 3

Celular: Nova mensagem de pai!

Texto do quadro 5

Pietro (pensamento): Nossa! Eu me esqueci de falar com os meus pais!

Texto do quadro 6

Pietro (pensamento): Vou aproveitar e perguntar para o meu pai o que ele acha que pode estar acontecendo. Mesmo não tendo a chance de estudar ele sempre possui respostas para os problemas mais difíceis.

Página 05

Pietro se encontra na casa dos seus pais. Sua mãe lhe serve café enquanto eles conversam.

Pietro começa a falar dos problemas que está tendo no trabalho.

Texto do quadro 2

Mãe de Pietro: Não saiam antes de comerem tudo!

Texto do quadro 3

Mãe de Pietro: Espero que gostem!

Texto do quadro 4

Pietro: Eu ia ligar para vocês passado mas eu acabei me esquecendo por conta do meu novo emprego!

Texto do quadro 5

Pai de Pietro: Os bons empregos são assim mesmo, meu filho. É só você se esforçar que vai dar tudo certo!

Texto do quadro 6

Pietro: Eu quero muito ficar nele, mas essa semana eu recebi uma advertência do meu chefe!

Pietro: O pior é que eu tenho certeza que o problema não está no design!

Página 06

Sua mãe estranha o que está acontecendo. O pai de Pietro desconfia que o problema tem haver

com os celulares, porque as coisas tem mudado muito por causa dos celulares. Pietro não entende. Seu pai lhe explica o que está pensando. Pietro diz que vai pesquisar sobre isso na internet. Sua mãe pede para que ele termine de comer antes de ir.

Texto do quadro 1

Mãe de Pietro: Mas que estranho, você sempre recebeu tantos elogios!

Texto do quadro 2

Pai de Pietro: Pesquise um pouco, talvez seja uma mudança no comportamento das pessoas.

Texto do quadro 3

Pietro: Como assim?

Texto do quadro 4

Pai de Pietro: Eu estava pensando comigo mesmo. Antes, sempre pediam para eu entrar em sites. Hoje em dia, só falam em app.

Pai de Pietro: Digo isso porque você trabalha em um site. será que não é isso?

Texto do quadro 5

Pietro: É possível, pai! Vou dar uma olhadinha sobre isso na internet!

Texto do quadro 6

Mãe de Pietro: Mas antes termine o seu jantar!

Página 07

Pietro pensa enquanto caminha em seu quarto. Após muito pensar, ele pensa em buscar ajuda na sua rede social preferida, a True Connections. Ele se sente feliz de lembrar que ele faz parte de uma rede social que lhe permite encontrar pessoas que possuam o mesmo interesse que ele. Ele olha alguns grupos, e um desses grupos lhe chama a atenção.

Texto do quadro 1

Pietro (pensamento): Só pode ter haver com os celulares mesmo!

Pietro (pensamento): Porque poxa vida, eu tenho feito tantos cursos de especialização!

Texto do quadro 2

Pietro (pensamento): Onde será que dá para eu descobrir!

Pietro (pensamento): Nos sites que eu frequento não estava dizendo nada!

Texto do quadro 3

Pietro (pensamento): Já sei, vou dar uma olhadinha nas comunidades do true connections!

Texto do quadro 4:

Designer Unidos

Conheça e interaja com outros

Segredos da fotografia

Somos um grupo especializado

Texto do quadro 5

Pietro (pensamento): Peraí! Que comunidade é essa?

Página 08

Pietro observa uma postagem feita por um usuário a respeito das redes de entretenimento. Ele pensa consigo mesmo que o que está escrito na postagem faz sentido. Pietro faz um comentário, mas logo após ele sente muita vontade de procrastinar. Ele decide ver vídeos na internet.

Texto do quadro 1

Designer X postou:

Redes de entretenimento:

As redes sociais vêm sendo substituídas pelas redes de entretenimento. As de maior destaque são as que permitem o carregamento de vídeos.

Texto do quadro 2

Pietro (pensamento): Isso faz sentido porque, pensando bem, realmente existe muitos textos sobre essas redes!

Texto do quadro 3

Pietro (pensamento):Deixa eu fazer um comentário! vai que me repondem!

Texto do quadro 4

Pietro (pensamento):Bom, agora que eu já sei qual é o problema...

Texto do quadro 5

Pietro (pensamento): Acho que dá para eu dar uma olhadinha naqueles vídeos super legais, que não tem muito haver com o que eu faço, mas que tá todo mundo vendo!

Página 09

A página mostra Pietro procrastinando. Ele assiste diversos vídeos que não vão lhe ajudar com o trabalho. Um deles mostra um elefante caminhando, outro mostra um pôr do sol na praia, outro mostra uma coruja em cima de um tronco de árvore, outro mostra um pássaro no céu, outro mostra uma sequência de cartas e outro mostra a lua. Pietro começa a se sentir mal por causa da procrastinação.

Texto do quadro 2:

Pietro (pensamento): Tô me sentindo meio mal... não deveria ter gastado todo esse tempo vendo essas coisas.

Texto do quadro 3:

Pietro (pensamento) Vou dormir. Amanhã eu vejo as respostas.

Página 10

A mãe de Pietro bate na porta. Pietro responde que está ocupado. Ele encontra um comentário que lhe agrada. O comentário, pertencente a Lyanna, diz que ela também estava confusa em

relação às redes de entretenimento, mas que agora produzia conteúdo. Ele pergunta onde ela aprendeu. Ela diz que aprendeu sozinha, e pergunta se ela quer que ela ensine para ele. Eles combinam para ela ensinar ele pela tarde.

Texto do quadro 1

Bom dia, filho! Você está ocupado?

Texto do quadro 2

Pietro: Bom dia, mãe. Não, só estou vendo os comentários que fizeram na minha postagem.

Texto do quadro 3:

Pietro (pensamento): Essa daqui é muito interessante!

Lyanna (mensagem): Eu também estava perdendo visitar no meu blog, mas daí eu passei a criar conteúdo e acabei migrando de vez para as redes de entretenimento

Texto do quadro 5

Pietro: Vou perguntar onde ela aprendeu!

Texto do quadro 6

Lyanna (mensagem): Se quiser eu te ensino.

Texto do quadro 7

Pietro (pensamento): Quando será que ela pode me ajudar?

Lyanna (mensagem): Pode ser hoje de tarde se você quiser.

Página 11

Lyanna pergunta a Pietro se ele está pronto em um clima de suspense. Ele responde que está. Lyanna olha bem sério enquanto lhe diz que é importante chamar a atenção do usuário logo de cara. Este quadro é um close do olho de Lyanna. Ela segue ensinando o Pietro até o final da página. Cada balão seguinte possui o seu próprio quadro.

Texto do quadro 1

Lyanna: Está pronto?

Texto do quadro 2

Pietro: Estou.

Texto do quadro 3

Lyanna: Em primeiro lugar, você tem que agarrar a atenção do usuário logo de cara!

Texto do quadro 4

Lyanna: Em relação ao conteúdo do vídeo, pode ser alguém utilizando os serviços da sua empresa.

Texto do quadro 5

Lyanna: Não precisa ser um cliente de verdade! pode ser até você mesmo!

Texto do quadro 6

Lyanna: Não se esqueça de prestar atenção nas tendências das postagens!

Texto do quadro 7

Lyanna: É importante que o seu vídeo seja visto por bastante pessoas logo de cara!

Texto do quadro 8

Lyanna: Por que só assim, o algoritmo irá fazer com que ele continue a ser sugerido mesmo depois de algum tempo!

Texto do quadro 9

Lyanna: Por último, não se esqueça de colocar um link na bio. agora é sua vez!

Página 12

Pietro se prepara para gravar seu primeiro vídeo. Ele planeja editar o vídeo em seu editor de vídeos preferido. Depois de postar, ele observa o número de visualizações. Ele fica feliz que várias pessoas estão acessando. Ele se pergunta se os usuários estão entrando no link que ele deixou na bio. Ele confere que os usuários estão entrando no site da empresa.

Texto do quadro 1

Pietro (pensamento): Primeiro irei gravar os vídeos!

Texto do quadro 2

Pietro (pensamento): Depois vou melhorar no meu programa de edição de vídeo.

Texto do quadro 3

Pietro (pensamento): Deixa eu ver se os usuários estão gostando assim.

Texto do quadro 4

Pietro (pensamento): Que legal! Será que estão entrando no link da bio?

Texto do quadro 5

Pietro (pensamento): Legal! Estão entrando! agora é só continuar assim!

Página 13

O chefe de Pietro aparece comunicando a ele que os acessos ao site voltaram ao normal. Ele pergunta a Pietro o que ele fez para que isso acontecesse. Pietro lhe explica que o problema não estava no design, mas sim que é preciso divulgar o site nas redes de entretenimento. O chefe se desculpa com Pietro que recebe suas desculpas.

Texto do quadro 1:

Chefe: Pietro, os acessos voltaram ao normal!

Chefe: O que você fez?

Texto do quadro 2

Pietro: Eu descobri a raiz do problema!

Texto do quadro 3

Pietro: O problema não estava no design, mas sim no jeito que promovíamos o site!

Texto do quadro 4

Pietro: Hoje em dia, as pessoas usam mais as redes de entretenimento!

Pietro: Portanto, foi preciso criar uma conta nas redes que estão bombando e isso deu conta do problema!

Texto do quadro 5

Chefe: Ah, entendi!

Texto do quadro 6

Chefe: Que bom, desculpa por ter duvidado de você.

Pietro: Ah, tudo bem.

Página 14

A mãe de Pietro diz a ele que é bom o ver. Ele conta aos seus pais que finalmente descobriu o que estava acontecendo. Seu pai lhe pergunta como ele aprendeu a mexer nas redes de entretenimento. Ele conta aos seus pais que conheceu uma usuária da True Connections e que ela lhe ajudou. Ele então pede licença aos seus pais para ir comunicar a Lyanna que está tudo bem.

Texto do quadro 1

Pietro conta as novidades aos pais.

Texto do quadro 2

Mãe de Pietro: Filho, que bom te ver!

Texto do quadro 3

Pietro: Finalmente descobri o que estava acontecendo.

Texto do quadro 4

Pietro: Hoje em dia, a grande maioria das pessoas passa a maior parte do seu tempo nos celulares, e não mais em sites como antigamente.

Texto do quadro 5

Pai de Pietro: Mas como você aprendeu a trabalhar com esse tipo de plataforma?

Texto do quadro 6

Pietro: Eu conheci uma criadora de conteúdo na True Connections.

Pietro: Já estou criando vídeos e já até recebi elogios do meu chefe!

Pietro: Agora me dêem licença que eu vou contar para a pessoa que me ajudou que deu tudo certo!

Página 15

Lyanna fica feliz de ter encontrado alguém como Pietro nas True Connections. Ela pensa consigo mesmo apesar de serem criticados, os usuários das redes sociais se saem bem quando usam as redes sociais corretamente. Ela pensa em Pietro de forma romântica e decide perguntar a ele se ele tem namorada. Ele se surpreende com a mensagem e diz que não tem. Ela o chama para sair. Pietro fica feliz de estar marcando um encontro logo após ter encontrado a solução para seus problemas.

Texto do quadro 1

Lyanna (pensamento): Que rapaz legal! Nunca pensei que fosse conhecer alguém que nem ele no true connections!

Lyanna (pensamento): Tanta gente me critica por usar as redes sociais mas é só questão de usar da maneira correta!

Texto do quadro 2

Lyanna (pensamento): Será que ele tem namorada? vou perguntar,

Texto do quadro 3

Pietro (pensamento): Ela quer saber se eu tenho namorada!

Texto do quadro 4

Lyanna (pensamento): Está solteiro! vou chamar ele para sair!

Texto do quadro 5

Pietro (pensamento): Além de resolver o problema do emprego também vou conseguir desencilhar!

Página 16

Pietro encontra Lyanna no Shopping. Ela o pergunta se ele quer tomar um sorvete. Ele aceita. Pietro pergunta se Lyanna é criticada pelo que faz. Ela diz que não, que é mais criticada por causa do uso das redes sociais, mas que não liga porque ela sabe que as usa corretamente.

Texto do quadro 1

Pietro: Você é de verdade

Texto do quadro 2

Lyanna: Sim, sou

Texto do quadro 3

Lyanna: Quer tomar um sorvete?

Texto do quadro 4

Pietro: Quero!

Texto do quadro 5

Pietro: Escuta, você recebe muitos comentários negativos?

Texto do quadro 6

Lyanna: É difícil! mas por conta das redes sociais mesmo, mas nem ligo porque eu as uso corretamente.

Página 17

Lyanna diz a Pietro que precisa fazer umas compras para gravar vídeos fazendo unboxing. Ele aceita. Ela então o puxa pela mão, dizendo para irem em uma loja perto deles. Ela então o leva para outra loja enquanto ele carrega o primeiro pacote. No outro quadro Lyanna aponta para uma outra loja, enquanto Pietro já tem dois pacotes. No quadro seguinte, Lyanna está em cima de um batente empilhando o que seria o quarto pacote. Porém, o peso é tanto que Pietro derruba as caixas. Os dois riem.

Texto do quadro 1

Lyanna: Escuta, eu preciso comprar produtos para gravar vídeos de unboxing!

Texto do quadro 2

Pietro: Tá!

Texto do quadro 3

Lyanna: Primeiro, vamos nessa loja!

Texto do quadro 4

Lyanna: Agora vamos lá!

Texto do quadro 5

Lyanna: Agora lá!

Texto do quadro 6

Lyanna: Só mais um!

Texto do quadro 7

PAFF!

Texto do quadro 8

HAHAHA!

Página 18

Lyanna tem a ideia de gravar um vídeo de Pietro derrubando deixando as caixas cair. Ela pede que ele a ajude a remover o conteúdo dos pacotes, para que eles possam gravar o vídeo. Ela põe o celular em um tripé. Ele deixa as caixas caírem novamente. Ele pergunta como ficou. Ela diz que vai deixar ele ver assim que editar.

Texto do quadro 1

Vamos gravar o vídeo das caixas caindo!

Texto do quadro 2

Me ajuda a tirar os produtos!

Texto do quadro 5

Lyanna: Vamos ver como ficou!

Texto do quadro 6

Lyanna: Deixa só eu dar uma editada rapidinha e a gente posta!

Página 19

Pietro e Lyanna conferem os resultados do vídeo através do aplicativo. Enquanto eles averigam os resultados, Lyanna recebe um comentário de seu ex dizendo que vai se vingar do casal caso ela não apague o vídeo.

Texto do quadro 1

Lyanna: Vamos gravar o vídeo das caixas caindo!

Texto do quadro 2

Lyanna: Me ajuda a tirar os produtos!

Texto do quadro 5

Pietro: Quero ver como ficou!

Texto do quadro 6

Lyanna: Deixa eu só dar uma editada que eu posto!

Página 20

Texto do quadro 1

Pietro pergunta a Lyanna se isso já havia acontecido antes. Lyanna diz que sim, mas que já faz tempo. Pietro a pergunta se ela vai apagar o vídeo. Lyanna diz que não e que não pode ficar se escondendo. Ela o pergunta se ele está com medo. Ele responde que não.

Texto do quadro 2

Pietro: ele já havia feito isso antes?

Lyanna: Sim, mas faz muito tempo.

Lyanna: Ele tentou brigar com o rapaz mas deu tudo certo.

Texto do quadro 3

Pietro: você vai apagar?

Texto do quadro 4

Lyanna: Claro que não! esse vídeo pode até viralizar!


Lyanna: Além disso, eu não posso viver me escondendo para sempre!

Texto do quadro 5

Lyanna: Você ficou com medo?

Texto do quadro 6

Pietro: Não, por mim está tudo bem.

	INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
	Campus Cabedelo - Código INEP: 25282921
	Rua Santa Rita de Cássia, 1900, Jardim Cambinho, CEP 58103-772, Cabedelo (PB)
	CNPJ: 10.783.898/0010-66 - Telefone: (83) 3248.5400

Documento Digitalizado Ostensivo (Público)

TCC com ficha catalográfica e folha de aprovação

Assunto:	TCC com ficha catalográfica e folha de aprovação
Assinado por:	Bruno Kim
Tipo do Documento:	Anexo
Situação:	Finalizado
Nível de Acesso:	Ostensivo (Público)
Tipo do Conferência:	Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

- **Bruno Sung Kim, DISCENTE (202117010026) DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO - CABEDELO**, em 04/04/2024 18:50:04.

Este documento foi armazenado no SUAP em 08/04/2024. Para comprovar sua integridade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/verificar-documento-externo/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 1136528

Código de Autenticação: cc725e9965

