



# MOBILE COMICS

TUDO QUE VOCÊ QUERIA SABER SOBRE QUADRINHOS PARA  
DISPOSITIVOS MÓVEIS, MAS NÃO TINHA A QUEM PERGUNTAR

Versão 3 (para avaliação da banca de defesa) | Janeiro de 2020  
Por Alexandra Presser | [alepresser@gmail.com](mailto:alepresser@gmail.com) | [alepresser.com](http://alepresser.com)

## SUMÁRIO

### INTRODUÇÃO ..... 3

Mobile Comics? ..... 3

Quem lê isso? E como? ..... 3

Para quem é este guia? ..... 4

### CONTANDO HISTÓRIAS EM ESPAÇOS PEQUENOS ..... 5

Como usar a tela pequena ao seu favor ..... 5

1) largura estreita e altura infinita ..... 5

2) As áreas de silêncio ..... 6

3) O tamanho dos quadros como destaque de narrativa ..... 7

4) Menos é mais ..... 8

5) Foco na atenção do leitor ..... 9

Como usar a rolagem ao seu favor ..... 10

1) A distribuição de balões e recordatórios como guia ..... 10

2) O movimento da tela como descida ou queda ..... 11

3) O movimento da tela como câmera ..... 12

O ambiente digital ao seu favor ..... 13

1) Animações ..... 13

2) Efeitos e trilha sonora ..... 13

### TECNICALIDADES ..... 14

O tamanho e qualidade das imagens ..... 14

O texto ..... 15

Publicação digital ..... 16

1) site próprio ..... 16

2) Sites de Redes Sociais ..... 17

3) Plataformas exclusivas de quadrinhos ..... 17

Monetização ..... 18

### CONCLUSÃO ..... 19

Enfim, online! ..... 19

### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS ..... 20

## INTRODUÇÃO

### MOBILE COMICS?

História em Quadrinhos (HQ) é um tipo de mídia com a qual uma história é contada, assim como o cinema ou o livro. É mais uma maneira de se fazer arte e cultura.

Ao mesmo tempo em que o público que consome arte e cultura ainda reserva seu precioso tempo para ir ao cinema, ler um longo romance ou acompanhar uma revista de história em quadrinhos mensalmente, existe um público crescente que consome seu conteúdo entre intervalos da vida: na fila do atendimento bancário, no transporte público, entre um compromisso e outro. E é aí que o conteúdo móvel entra.

As histórias em quadrinhos digitais (ou também conhecidas por *webcomics*) feitas para serem lidas em dispositivos móveis, de tela pequena, não vieram para substituir os quadrinhos impressos - ou mesmo os digitais feitos para serem lidos em tablets e outras telas grandes. Estes chamados **Mobile Comics**, são, na verdade, apenas mais um tipo de quadrinho, assim como são as tirinhas, as *Graphic Novels*, os mangás e todas as suas variações. É um gênero novo, pensado para o público em movimento.

Este guia foi montado para que você possa tirar o melhor proveito das características de Design deste gênero, e contar a sua história de forma a envolver o seu leitor apressado e ocupado com a vida.

### QUEM LÊ ISSO? E COMO?

Você já deve ter ouvido falar da expressão “*Mobile First*”. Este é o termo utilizado para a preocupação em desenvolver aplicativos e sites pensando primeiro em sua versão móvel (ou seja, para serem vistos em telas pequenas), e só depois em suas adaptações para telas grandes. Apesar de já se falar sobre isso desde 2010, alguns conteúdos só estão sendo produzidos seguindo este raciocínio por agora. As histórias em quadrinhos estão entre eles.

Se você conversar com fãs de quadrinhos a respeito das HQs feitas para serem lidas no celular, ou até mesmo sobre *webcomics* em geral, a maioria vai dizer que “prefere ler a revista, de papel”. E isto é natural: é a maneira como estas pessoas aprenderam a gostar desta mídia para ler suas histórias e personagens preferidos.

O leitor de quadrinhos digitais, e, mais especificamente, o que lê no celular, faz parte de um público novo. São pessoas mais adaptadas ao convívio com as redes sociais, com *timelines* de notícias, que assistem seriados da [Netflix](#) no *smartphone* com fones de ouvido enquanto aguardam o voo no aeroporto. É uma geração que assiste pouca televisão e dificilmente lê uma revista.

Fora as diferenças de consumo de conteúdo do “meio físico” e do digital, esse público também está acostumado que seu conteúdo venha até ele, e não de ir atrás. Há alguns (poucos) anos, era normal para um leitor visitar seus sites preferidos em busca de novidades. Hoje estas novidades chegam a ele por meio de links de pessoas relacionadas, numa espécie de “curadoria de conteúdo”.

Para este pessoal, a internet é baseada em Sites de Redes Sociais e Plataformas de Conteúdo. Os Sites de Redes Sociais você já deve conhecer: [Facebook](#), [Twitter](#), [Instagram](#), [Tumblr](#), e vários outros. A publicação de quadrinhos nestes locais é bastante popular já faz bastante tempo, principalmente para o gênero de tirinhas.

Mas este guia vai um pouco além disso, e aterrissamos nas **Plataformas de Conteúdo**. Assim como a [Netflix](#) – para filmes e séries – ou o [Spotify](#) – para música e podcasts – é possível encontrar plataformas de quadrinhos online, tanto baseadas em digitalizar quadrinhos impressos para baratear e facilitar a distribuição, como em publicar quadrinhos feitos especificamente para serem lidos em dispositivos móveis.

Por que este guia está dando destaque para estas plataformas? Porque os quadrinhos longos publicados lá (diferente das tirinhas distribuídas principalmente em Sites de Redes Sociais) apresentam uma preocupação muito mais clara com a experiência de leitura em dispositivos móveis do que qualquer outro lugar.

Por exemplo: os quadrinhos feitos para serem impressos precisam se preocupar com o leitor tendo uma visualização geral da narrativa a cada folheada da revista, que se não for bem trabalhada para isso, pode arruinar a experiência de leitura com *spoilers* do final da página. Na leitura de quadrinhos feitos para tela pequena, os quadros podem ser isolados na tela, tornando cada rolagem uma possibilidade de surpresa para o leitor.

Parece interessante? Então, o objetivo deste guia é **ajudar você, quadrinista, a desenvolver o design da sua história em quadrinhos digital pensando na leitura em dispositivos móveis de tela pequena**, de forma a fornecer uma ótima experiência de leitura para o seu público.

## PARA QUEM É ESTE GUIA?

Este guia assume que você, quadrinista, já tem algum conhecimento sobre criação de Histórias em Quadrinhos, mas considera os Mobile Comics uma novidade.

Caso não seja bem a sua situação, e você queira saber um pouco mais sobre o processo de fazer quadrinhos lá do começo, no final deste guia tem uma lista de referências de livros sobre o assunto que podem te ajudar bastante! Espia lá!

## CONTANDO HISTÓRIAS EM ESPAÇOS PEQUENOS

### COMO USAR A TELA PEQUENA AO SEU FAVOR

A tela pequena de um *smartphone* pode parecer restritiva em um primeiro momento, mas ela passa a ser **infinita** assim que você percebe que ela se expande com o movimento de um toque. Veja a seguir algumas maneiras de aproveitar a área fornecida pela tela pequena para contar a sua história:

#### 1) LARGURA ESTREITA E ALTURA INFINITA

Por mais que a largura de uma página impressa de quadrinhos forneça muito mais espaço para um quadro no qual você quer apresentar uma ambientação de cenário, por exemplo, você sempre pode utilizar a **altura infinita da leitura** para compensar isso em uma tela pequena.

Na Figura 1, um quadro alto, representando um salão com tapeçarias é revelado aos poucos na rolagem de tela. Para o leitor, passa a sensação de um lugar grandioso.

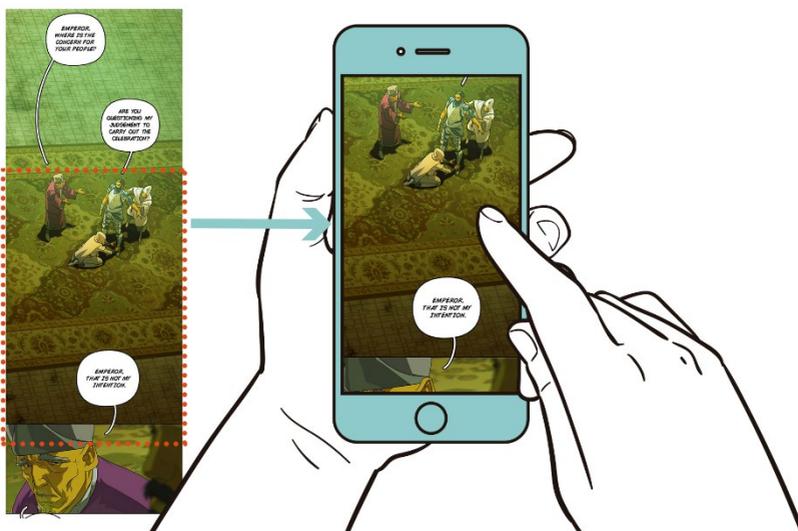


Figura 1: Quadro alto para representar um cenário grandioso.

Fonte: Cenas das webcomic "[Brother's Bond](#)", acesso em 29/jan/2019.

## 2) AS ÁREAS DE SILÊNCIO

A partir do momento que você está livre das limitações de uma revista impressa – onde é necessário aproveitar bem as páginas para contar sua história sem encarecer o valor da publicação – você fica livre para usar áreas de **respiro do design** da sua história em quadrinhos. Ao ampliar as sarjetas entre um quadro e outro, você ganha a possibilidade de **isolar quadros que merecem mais destaque na sua história**, ditando um ritmo de leitura ao seu leitor.

Na Figura 2, as **áreas de silêncio**, que são os espaços em branco antes e depois de um momento importante, isolam o quadro na tela do dispositivo móvel, destacando a cena e alterando o ritmo de leitura.

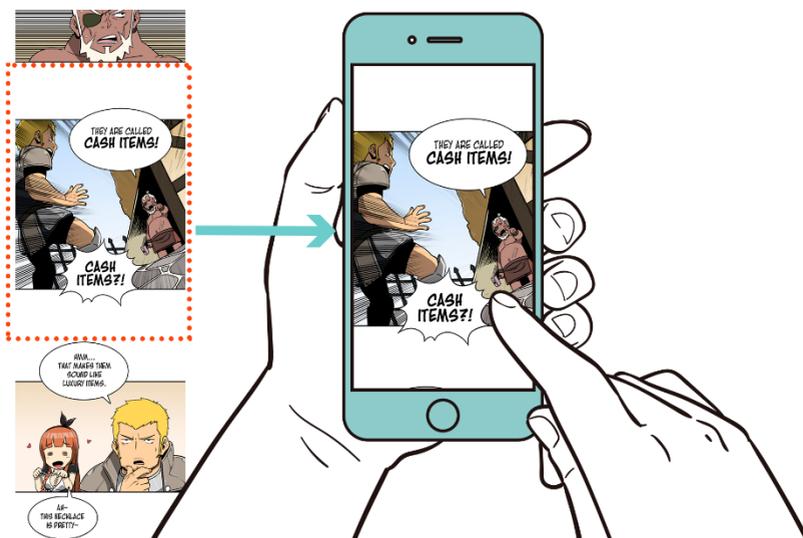


Figura 2: Áreas de silêncio para destacar a narrativa.

Fonte: Cenas da webcomic “NPC”, acesso em 29/jan/2019.

### 3) O TAMANHO DOS QUADROS COMO DESTAQUE DE NARRATIVA

Apesar da largura estreita da tela dos dispositivos móveis, não há necessidade de sempre usar toda a sua área. A diferença de tamanhos dos quadros pontua a importância de cada cena, auxiliando no ritmo de leitura e na ênfase dada a cada momento da narrativa.

Na Figura 3, em uma conversa importante para os personagens, as falas mais relevantes para a dramaticidade ganham quadros maiores, e as complementares, menores. Nessa sequência em especial, a autora fez uso tanto das grandes áreas de silêncio como da diferença de quadros para tornar a conversa dos personagens mais lenta e marcante.

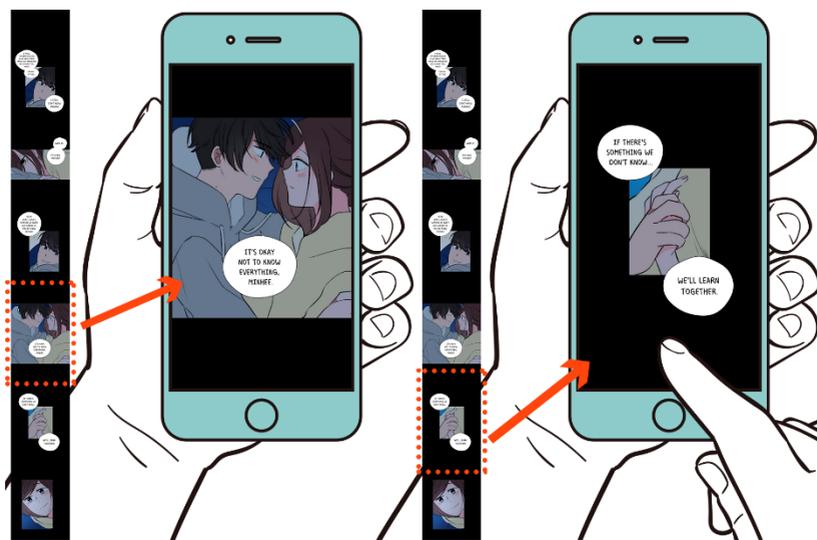


Figura 3: Ênfase de narrativa pelo tamanho dos quadros.

Fonte: Cenas da webcomic "[His Barcode Tattoo](#)", acesso em 29/jan/2019.

#### 4) MENOS É MAIS

As mesmas regras propostas no *Mobile First* para a quantidade de conteúdo se aplicam para os quadrinhos: é importante se preocupar com a quantidade de texto que será colocado na história, pois grandes blocos são muito mais desconfortáveis de serem lidos em uma tela pequena do que no papel ou em telas grandes.

Para este caso, você pode seguir duas regras básicas: 1) se o texto não é crucial para a narrativa, considere removê-lo. 2) Se um texto mais longo, no entanto, é necessário, fracione ele em pequenos segmentos e espalhe pelos quadros (veja exemplo na Figura 4). Pequenos balões de texto são mais agradáveis de ler, e quando dispostos em uma sequência de balões ou recordatórios, também ajudam a dar ritmo à leitura (vamos falar um pouco mais sobre isso logo adiante).



Figura 4: Dividir os balões e recordatórios longos em pequenos segmentos ajuda a tornar a leitura menos cansativa.

## 5) FOCO NA ATENÇÃO DO LEITOR

Pessoas lendo conteúdos em dispositivos de tela pequena tendem a estar com apenas parte do seu foco na leitura. A outra está na chamada da fila da agência bancária, no final do intervalo entre as aulas, no timer do microondas etc. Desta forma, você ajuda a manter seu foco se trabalhar os destaques dos seus quadros a fim de facilitar a leitura rápida.

Assim, o que for realmente importante, seja o personagem, seja um objeto, um balão, ou qualquer elemento, merece uma atenção especial no design para ganhar destaque, e diminuir o tempo de leitura. Na Figura 5, você pode ver alguns exemplos de como destacar elementos para este fim.



Figura 5: Exemplos de destaque visual para os personagens: Perspectiva atmosférica, Contorno externo, Close-up e isolamento por uso do silêncio.

## COMO USAR A ROLAGEM AO SEU FAVOR

Além do espaço infinito vertical fornecido pelas pequenas telas, você pode contar também com o **movimento da rolagem** para auxiliar suas histórias.

Ao rolar a tela para ler a sequência da sua história, o leitor gera um movimento entre os quadros. Este movimento vertical pode ser utilizado como ferramenta para sua narrativa, envolvendo o leitor de forma imersiva.

### 1) A DISTRIBUIÇÃO DE BALÕES E RECORDATÓRIOS COMO GUIA

Assim como já comentado anteriormente sobre “menos é mais”, dividir os textos mais longos em pequenos segmentos ajuda a deixar a leitura mais agradável e auxilia no ritmo. Dependendo de onde se posicionam os balões e recordatórios pelos quadros, **você guia os olhos do leitor**, como no exemplo da Figura 6, organizados numa linha sinuosa.

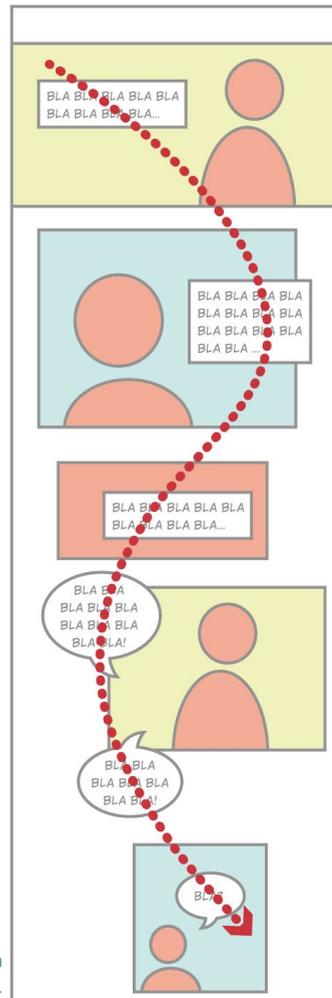


Figura 6: A posição dos balões guia os olhos do leitor pela narrativa.

## 2) O MOVIMENTO DA TELA COMO DESCIDA OU QUEDA



Este uso da rolagem de tela é bastante óbvio: se a tela está em movimento vertical, por que não utilizar para passar a sensação de movimento a seu favor?

Usar a rolagem como movimento aproxima um *Mobile Comic* de uma animação: a sensação do leitor de acompanhar uma trajetória fica mais perceptível e passa uma ideia de interatividade.

O exemplo da Figura 7 mostra o personagem caindo em direção ao fundo do oceano. Como o leitor vê apenas uma fração desta imagem por vez, revelando aos poucos o que vem abaixo, a sensação que fica é a de estar acompanhando esta queda.

A mesma ideia pode ser aplicada a outros conceitos, como o cair da noite/nascer do sol, ou até um deslocamento visto de cima.

Figura 7: Sensação de queda amplificada pelo movimento de rolagem da tela.

Fonte: Cenas da webcomic "[Castle Swimmer](#)", acesso em 30/jan/2019.

### 3) O MOVIMENTO DA TELA COMO CÂMERA



Existem duas maneiras de usar o movimento de rolagem da **leitura como câmera em travelling** em um *Mobile Comic*. O primeiro, ilustrado na Figura 8, é o movimento mais óbvio, de cima para baixo, que pode ser utilizada para, por exemplo, mostrar uma grande área em plano geral, ou apresentar um personagem de corpo inteiro. Aqui, a profundidade de uma caverna é apresentada, que vai se revelando cada vez mais profunda a medida que o leitor rola a tela.

O segundo tipo, um pouco mais incomum, é o quando há a necessidade de explorar uma cena de forma horizontal. O recurso é pouco utilizado, mas você pode virar o sentido da leitura para casos específicos onde a largura estreita do celular em sua orientação vertical não seja o suficiente. Na Figura 9 acontece uma cena de perseguição de dois personagens em uma rua. Para passar a sensação de movimento, o autor usou uma perspectiva cilíndrica, que tenta emular a sensação de uma câmera estática girando no próprio eixo (fica bem evidente na curvatura do muro e nos grafismos de movimento).

← Figura 8: Sequência emulando movimento vertical de câmera, descendo as profundezas de uma caverna.

Fonte: Cenas da webcomic "[Brother's Bond](#)", acesso em 30/jan/2019.

→ Figura 9: Movimento horizontal de câmera, virando a orientação da tela, em uma perseguição.

Fonte: Cenas da webcomic "[NPC](#)", acesso em 30/jan/2019.



## O AMBIENTE DIGITAL AO SEU FAVOR

Sua história está sendo lida em um dispositivo que permite muito mais do que meras imagens estáticas. Dependendo do que sua história está contando, a utilização de elementos de hipermídia podem gerar uma experiência de leitura mais interessante e imersiva ao seu leitor.

---

### 1) ANIMAÇÕES

Este guia foi feito a partir de extensa pesquisa que contou com entrevistas de leitores e autores de HQs. Uma constante em todos os resultados é que a animação em quadrinhos é muito legal, desde que apenas em momentos realmente relevantes.

O que eu quero dizer com isso é: adicionar pequenas animações (normalmente por meio de gifs animados, para ampliar a capacidade de reprodução em diversos dispositivos) pode enriquecer uma narrativa, mas não deve ser feita simplesmente porque o autor saber fazer ou quis colocar. Ela deve ser crucial para tornar algo mais compreensível, cômico, impactante ou dramático, dependendo da história que está sendo contada, e pode ser um grande ponto a favor da imersão do leitor.

Consequentemente, um fator contra das animações é o uso demasiado. Como o leitor espera que a webcomic que está lendo seja estática, encontrar uma ou outra animação pode ser uma boa surpresa; mas caso elas sejam inseridas em exagero, a movimentação pode afetar a sua atenção, tendo um efeito contrário à imersão.

---

### 2) EFEITOS E TRILHA SONORA

Nas pesquisas feitas para este guia, o uso de som nos quadrinhos gerou controvérsias. Alguns leitores acham a ideia ótima, e uma trilha sonora bem executada pode ser a peça chave para o envolvimento com a narrativa. Mas outros dizem que acham um incômodo, pois preferem ouvir suas próprias músicas durante a leitura, ou acham que isso pode ser uma distração.

A sugestão aqui é dada da mesma forma que o uso de animações: caso você ache que um efeito ou trilha sonora é crucial para a sua narrativa, vale a inserção. Se você pretende adicionar apenas porque acha que pode ser divertido, ou porque sabe como, talvez seja melhor repensar.

Existem diversas outras possibilidades que podem ser inseridas para a leitura em um dispositivo móvel, tais como realidade aumentada, o uso do giroscópio, efeitos de parallax, etc, que podem gerar experiências incríveis para o seu leitor. Esses elementos, no entanto, exigem um maior conhecimento técnico em desenvolvimento com o qual este guia não pretende se envolver.

## O TAMANHO E QUALIDADE DAS IMAGENS

Talvez seja importante começar esse texto com uma verdade: **não existe um tamanho padrão ideal de imagem para fazer *Mobile Comics***. Mesmo assim, vamos pelo menos entender o motivo:

O desenvolvimento de *Mobile Comics* consiste em contar histórias em imagens com uma largura fixa, que se expande nos limites da tela do dispositivo do leitor, e altura variável, que fica a critério do autor, e é praticamente sem limites.

O problema aqui está em adivinhar o tamanho da largura, pois as variáveis envolvidas nesta conta são: 1) a largura em centímetros do smartphone do leitor e 2) a densidade de píxeis de sua tela.

A primeira é bem óbvia: um iPhone 7 tem uma largura 6,7cm, e uma resolução máxima de 750 x 1334 píxeis. Ora, imagens com 750 píxeis de largura já seriam o suficiente para este modelo, correto?

O problema é a segunda variável: a densidade de píxeis do iPhone 7, por exemplo, é de ~326 ppi (“*points per inch*” – pontos por polegada). Já o iPhone 7 plus mede 7,7cm de largura, tem resolução máxima de 1080 x 1920 píxeis e uma densidade de ~401ppi. A densidade é medida por um conta feita a partir do tamanho da tela e quantos píxeis ela mostra (quanto maior a densidade, menos “pixelada” a imagem exibida fica). Vamos ver uma comparação de modelos de Smartphones no Quadro 1.



<b>Modelo</b>	Samsung Galaxy A80	Motorola Moto G7	Apple iPhone XS
<b>Tela</b>	6,7”	6,24”	5,8”
<b>Largura</b>	7,65 cm	7,53 cm	7,09 cm
<b>Resolução de imagens</b>	2400 x 1080 px	2270 x 1080 px	1125 x 2436 px
<b>Densidade de tela</b>	393 ppi	403 ppi	458 ppi

Quadro 1: Comparação de modelos de Smartphones em relação as telas e resoluções.

Repare que nesses três smartphones, o tamanho físico da tela vai diminuindo, mas o tamanho das imagens (resolução) e a densidade de pontos vai aumentando!

Então a solução seria fazer imagens gigantes, de pelo menos 1500 píxeis de largura? Provavelmente não. Para uma boa leitura em tela pequena, imagens maiores que 1000px acabam ficando demasiadamente pesadas para download com pouco ganho de qualidade e muito gasto de dados para download, mas menores que 500px podem perder resolução ao ampliar em telas mais largas. Qualquer escolha mais ou menos dentro dessas medidas pode ser adequada. Dependendo de onde pretende publicar sua webcomic, talvez você possa contar com um guia da plataforma com indicações de melhores tamanhos.

O problema mesmo vai ser a hora de decidir o tamanho do texto...

## O TEXTO

Os textos nos sites feito para ser lido em telas pequenas pode contar com regras de CSS e JavaScript para garantir um tamanho proporcionalmente bom de leitura, mas o arquivo de imagem com seus quadrinhos não. Com uma variação de larguras imprevisível, fazer um texto que seja legível em qualquer tela pode se tornar um desafio: até onde devo aumentar a fonte para o leitor conseguir ler sem tornar o texto o maior elemento da minha arte?

Na Figura 11, você pode ver uma comparação de 4 webcomics em relação às suas larguras de imagem e tamanhos de texto. Todas as medidas foram feitas em imagens com 72dpi, que é a resolução ideal de tela.

O primeiro exemplo, apesar de pequeno, ainda oferece uma boa leitura, principalmente em smartphones com telas maiores, acima dos 7cm de largura, mas fica mais difícil quando a largura é abaixo dos 6cm. O último exemplo tem uma fonte bastante grande, que garante uma ótima leitura em qualquer tamanho de tela, mas exige muito mais área para os balões.

É bom lembrar que você não tem limite de altura para contar sua história, então usar balões grandes não precisa necessariamente ser um ponto negativo. A sua escolha será baseada na sua percepção pessoal de proporção entre a arte e o texto.



arriscando que uma plataforma ou rede social deixe de existir, e com ela leve todo o seu material e público conquistado.

O ponto desfavorável, por outro lado, é que o atual público consumidor de conteúdo digital não costuma ir até o conteúdo: espera que o conteúdo vá até ele. Um site exclusivamente seu pode ser uma boa base para seus leitores mais atentos encontrarem publicações antigas, formas de contato ou outras informações, mas dificilmente será o principal local de leitura.

---

## 2) SITES DE REDES SOCIAIS

São uma ótima ideia, pois você publica seus quadrinhos onde as pessoas estão, e elas não precisam sair de suas zonas de conforto para consumir seu conteúdo. Este é o principal ponto positivo. Porém, os pontos negativos são a estrutura pensada para imagens únicas, e não para as sequências necessárias para contar uma história; a compactação das imagens que estragam a qualidade das artes; o baixo alcance de algumas plataformas que exigem pagamento para distribuir seu conteúdo; e a falta de controle na distribuição, que pode interferir na sua monetização.

Mesmo com todos esses pontos negativos, publicar – ou ao menos divulgar – sua webcomics nestes sites é vital para sua divulgação. Os principais para isso, no momento, são:

- [Facebook](#)
- [Twitter](#)
- [Instagram](#)
- [Tumblr](#)
- [Pinterest](#)

**ATENÇÃO:** nunca, **NUNCA** esqueça de **identificar todas as imagens** que publicar nos sites de redes sociais com alguma coisa que possa levar o leitor de volta à sua página, e-mail ou plataforma principal de publicação. Pode ser a URL do seu site, a “arroba” do seu usuário no Instagram/Twitter, ou, no mínimo, seu nome, em um cantinho da imagem. Sem isso, seu conteúdo se perderá no imenso mar de informação que é a internet e seu leitor nunca mais vai encontrá-lo...

---

## 3) PLATAFORMAS EXCLUSIVAS DE QUADRINHOS

Estas são um meio termo entre as opções anteriores. Agregando várias webcomics de diversos autores em um só local, você ainda pode aumentar o seu público apenas por estar posicionado em uma plataforma que leitores realmente interessados na mídia costumam acessar. Até o momento, as principais plataformas encontradas que aceitam publicação direta do autor são:

- Tapas – [www.tapas.io](http://www.tapas.io)
- Line WebToons – [www.webtoons.com](http://www.webtoons.com)

Existem outras plataformas grandes, que também trabalham com webcomics focadas apenas em publicação digital (não em versões digitalizadas de quadrinhos feitos para serem impressos), mas estas exigem que o autor passe por um processo seletivo antes da publicação. As principais são:

- Lezhin Comics - [www.lezhin.com](http://www.lezhin.com)
- HiveWorks – [www.hiveworkscomics.com](http://www.hiveworkscomics.com)
- Line WebToons – [www.webtoons.com](http://www.webtoons.com) (sim, eles também tem autores contratados pela plataforma que ganham mais destaque na divulgação, além dos que publicam diretamente sem passar por seleção).

## MONETIZAÇÃO

No fim das contas, você precisa viabilizar a sua produção de quadrinhos de alguma forma. Não é o objetivo deste guia ensinar como ganhar dinheiro com quadrinhos, mas vamos deixar algumas sugestões interessantes para você ter um bom ponto de partida:

- As plataformas de **Financiamento Coletivo**, tais como o [Patreon](https://www.patreon.com) 🇺🇸, o [Padrim](https://www.padrim.com) 🇧🇷 e o [Apoia-se](https://www.apoia-se.com) 🇧🇷 oferecem planos onde os leitores podem contribuir periodicamente com pequenos valores, que somados podem ser o bastante para bancar a sua produção.
- Os Sites de **MarketPlace**, tais como o [Society6](https://www.society6.com) 🇺🇸🇬🇧, [Redbubble](https://www.redbubble.com) 🇺🇸, [Colab55](https://www.colab55.com) 🇧🇷 e [Touts](https://www.touts.com) 🇧🇷 oferecem uma maneira fácil de vender produtos estampados com a sua arte, sem a incomodação de ter que, de fato, produzir e enviar: eles cuidam disso e pagam uma quantidade pré-determinada do valor de cada produto vendido ao artista.
- **Participar de eventos** de quadrinhos, cultura pop e design como artista pode gerar receita, seja vendendo sua arte em impressões e produtos, seja participando com ações como palestras e workshops.

Além disso, as próprias plataformas de publicação de quadrinhos costumam oferecer maneiras de viabilizar financeiramente a publicação digital. Vale a pena ler com atenção cada umas das propostas para fazer a sua escolha.

## CONCLUSÃO

### ENFIM, ONLINE!

Parabéns! Você fez uma *Mobile Comic* e vai começar a publicar digitalmente! Suas preocupações agora devem estar em torno de produzir com uma boa frequência para manter a sua periodicidade de publicação, presença em redes sociais para aumentar e engajar o seu público, e contar uma boa história.

Esta é a versão final de um guia de parâmetros para quadrinistas digitais, e foi desenvolvida durante o doutorado em design da autora, entre 2016 e 2020. Esta versão é gratuita, e você pode distribuí-la sem custos para quem quiser. Sua publicação está disponível no site [www.alepresser.com](http://www.alepresser.com), em português (brasileiro) e inglês.

Caso você se interesse em aprofundar o assunto, pode conferir a tese de doutorado completa, que também está linkada no site da autora, defendida em março de 2020 na UFSC.

E bons quadrinhos para você!

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Estes são apenas alguns dos livros que ajudaram no desenvolvimento deste guia, e que com certeza podem ajudar você a melhorar o seu trabalho como quadrinista.

- **Quadrinhos e arte seqüencial:** a compreensão e a prática da forma de arte mais popular do mundo, de Will Eisner (Comprar: [PT-br](#) | [ENG](#))
- **Narrativas Gráficas:** Princípios e práticas da lenda dos quadrinhos, de Will Eisner. (Comprar: [PT-br](#) | [ENG](#))
- **How to make Webcomics,** Brad Guigar, David Kellet, Scott Kurtz e Kris Straub. (Comprar: [ENG](#))
- **The Art of Comic Book Writing:** The definitive guide to outlining, scripting, and pitching your sequential art stories, de Mark Kneece (Comprar: [ENG](#))
- **Framed Ink:** Drawing and composition for visual storytellers, de Marcos Mateu-Mestre. (Comprar: [ENG](#))
- **Desenhando Quadrinhos:** Os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e Graphic Novels, de Scott McCloud. (Comprar: [PT-br](#) | [ENG](#))
- **Desvendando os quadrinhos:** história, criação, desenho, animação, roteiro, de Scott McCloud. (Comprar: [PT-br](#) | [ENG](#))
- **Reinventando os quadrinhos:** Como a imaginação e a tecnologia vêm revolucionando essa forma de arte, de Scott McCloud. (Comprar: [PT-br](#) | [ENG](#))
- **A leitura dos quadrinhos,** de Paulo Ramos. (Comprar: [PT-br](#))