



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE ARQUITETURA E URBANISMO E DESIGN
GRADUAÇÃO EM DESIGN**

ARTUR MOREIRA DE SOUSA TELES

**JORNADA DO HERÓI EM QUADRINHOS: O DESIGN DE PERSONAGEM COMO
POTENCIALIZADOR NARRATIVO EM UMA HQ DE AVENTURA AUTORAL**

**FORTALEZA
2026**

ARTUR MOREIRA DE SOUSA TELES

JORNADA DO HERÓI EM QUADRINHOS: O DESIGN DE PERSONAGEM COMO
POTENCIALIZADOR NARRATIVO EM UMA HQ DE AVENTURA AUTORAL

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao curso de Design do
Instituto de Arquitetura e Urbanismo e
Design da Universidade Federal do Ceará,
como requisito parcial à obtenção do título
de Bacharel em Design.

Orientador: Prof. Dr. Emilio Augusto
Gomes de Oliveira

FORTALEZA

2026

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Sistema de Bibliotecas

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

T272j TELES, Artur Moreira de Sousa.

Jornada do Herói em quadrinhos: o design de personagem como potencializador narrativo em uma HQ de aventura autoral / Artur Moreira de Sousa Teles. – 2026.

137 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de Arquitetura e Urbanismo e Design, Curso de Design, Fortaleza, 2026.

Orientação: Prof. Dr. Emilio Augusto Gomes de Oliveira.

1. Design de Personagem. 2. Quadrinhos. 3. Narrativa Visual. 4. Jornada do Herói. I. Título.

CDD 658.575

ARTUR MOREIRA DE SOUSA TELES

JORNADA DO HERÓI EM QUADRINHOS: O DESIGN DE PERSONAGEM COMO
POTENCIALIZADOR NARRATIVO EM UMA HQ DE AVENTURA AUTORAL

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao curso de Design da
Universidade Federal do Ceará, como
requisito parcial à obtenção do título de
Bacharel em Design.

Aprovada em: 21 / 01 / 2026.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Emilio Augusto Gomes de Oliveira (Orientador)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof^a. Dr^a. Aléxia Carvalho Brasil
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof^a. Ma. Lia Alcântara Rodrigues
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof^a. Ma. Lya Brasil Calvet
(Membro Externo)

AGRADECIMENTOS

À minha família, pelo amor, pelo carinho e pelo apoio que tenho recebido durante toda minha vida: minha avó Irene, minha tia Renata, meu tio Ricardo e, especialmente, minha mãe, Régia, que sempre incentivou minha criatividade e com quem eu divido tantos momentos e tanto amor desde sempre.

Ao João Lucas, meu grande amor que bateu em minha porta em 2023 e com quem quero dividir cada vez mais do que essa vida puder nos dar.

Aos meus amigos da época do colégio, especialmente Laura e Aline, grandes amigas que estão presentes na minha vida desde meus primeiros personagens e minhas primeiras histórias, e que sempre ouviram minhas ideias com tanto carinho (mesmo as não tão boas).

À Sofia, minha irmãzinha do coração com quem eu tive o prazer e a alegria de dividir minha graduação desde o período de matrícula, e a todas as amigas que fiz na faculdade: pessoas tão queridas com quem dividi equipes de trabalho, correrias e celebrações, e pelas quais tenho tanto carinho e admiração.

Ao professor Emílio Oliveira, por ter sido um orientador tão solícito e acolhedor das minhas propostas de projeto, e às professoras Lia Alcântara e Alexia Brasil, cujas considerações e incentivos acadêmicos tanto significaram, desde a qualificação até a defesa.

À professora Lya Calvet e a todos os membros da Oficina de Quadrinhos da UFC, que marcaram um importante ponto de virada na minha vida ao me mostrarem as maravilhas do mundo dos quadrinhos.

E ao meu gatinho, Leo, meu fiel escudeiro que me acompanha aonde quer que eu vá e sempre esperou pacientemente pelo fim dos meus momentos de escrita, na esperança de ganhar um petisco.

“As ‘palavras & imagens’ que moldam a linguagem dos quadrinhos são muitas vezes descritas como prosa e ilustração combinadas. Uma metáfora ruim: poesia e design gráfico parece mais apto. Poesia pelo ritmo e condensamento; design gráfico porque “cartoonizar” é mais sobre articular formas — “*designing*” — do que sobre desenhar.” (Seth, 2006, tradução própria).

RESUMO

Este trabalho visa a uma análise dos principais aspectos da linguagem visual aplicada ao design de personagem, de forma a potencializar o processo de significação e interpretação na construção de uma narrativa aplicada a um projeto de história em quadrinhos. Para isso, utilizando-se de metodologia proposta por Pivetta (2018) para a criação de narrativas gráficas, esta pesquisa foi norteadada pelo objetivo de explorar a concepção gráfica de um personagem em consonância com suas proposições narrativas, bem como suas possíveis articulações na linguagem dos quadrinhos, mídia esta que se apropria de uma variedade de recursos visuais e estilísticos influentes no processo de leitura. Como prática projetual, essas noções de design de personagem foram aplicadas na criação de uma história em quadrinhos autoral, a qual se utilizou da Jornada do Herói, conceito proposto por Joseph Campbell, como principal referência para sua narrativa. Tais proposições permitiram experimentações gráficas na concepção de personagens, especialmente no que tange à sua aplicabilidade na construção da HQ.

Palavras-chave: Design de personagem; Quadrinhos; Narrativa visual; Jornada do Herói

ABSTRACT

This essay aims to analyze the main aspects of visual language applied to character design, in order to enhance the process of signification and interpretation in the construction of a narrative applied to a comic book project. For this purpose, using the methodology proposed by Pivetta (2018) for the creation of graphic narratives, this research was guided by the objective of exploring the graphic conception of a character in accordance with its narrative propositions, as well as its possible articulations in the language of comics, a medium that appropriates a variety of visual and stylistic resources influential in the reading process. As a design practice, these notions of character design were applied in the creation of an original comic book story, which used the Hero's Journey, a concept proposed by Joseph Campbell, as the main reference for its narrative. These propositions allowed for graphic experimentation in the conception of characters, especially regarding their applicability in the construction of the comic.

Keywords: Character design; Comics; Visual narrative; Hero's Journey

LISTA DE FIGURAS

| | | |
|-----------|---|----|
| Figura 1 | - Pintura egípcia construindo noções de sequencialidade | 18 |
| Figura 2 | - Diferentes representações no vocabulário dos quadrinhos | 22 |
| Figura 3 | - Página de New York: Life in the Big City, de Will Eisner | 25 |
| Figura 4 | - Página de New York: Life in the Big City, de Will Eisner | 25 |
| Figura 5 | - Diferentes manifestações de ícones | 26 |
| Figura 6 | - Capa da HQ <i>Spider-Man: Freshman Year</i> , por Humberto Ramos | 30 |
| Figura 7 | - Etapas do ciclo da Jornada do Herói | 31 |
| Figura 8 | - Composição transmitindo equilíbrio e conflito | 34 |
| Figura 9 | - Fragmentação do personagem em territórios de criação | 36 |
| Figura 10 | - Demonstração dos desejos de um personagem | 39 |
| Figura 11 | - Esquemas de personagem construídos a partir do quadrado | 40 |
| Figura 12 | - Esquemas de personagem construídos a partir do triângulo | 41 |
| Figura 13 | - Esquemas de personagem construídos a partir do círculo | 41 |
| Figura 14 | - Esboços de personagens com diferentes relações entre formas .. | 42 |
| Figura 15 | - Proposição de proporção anatômica de um personagem | 43 |
| Figura 16 | - Diferentes proporções gerando contraste | 44 |
| Figura 17 | - Diferentes proporções gerando contraste | 44 |
| Figura 18 | - Simetria aplicada a personagem e articulada no layout da HQ | 45 |
| Figura 19 | - <i>Quem é esse Pokémon?</i> , dinâmica do seriado <i>Pokémon</i> | 46 |
| Figura 20 | - <i>Storytelling</i> bem sucedido por meio da clareza visual da silhueta | 47 |
| Figura 21 | - Os três componentes das cores: matiz, saturação e valor..... | 48 |
| Figura 22 | - Psicologia das cores aplicada à interpretação de heróis e vilões | 49 |
| Figura 23 | - Aplicação de valores em personagens estilo mangá | 50 |
| Figura 24 | - Comparação entre o preto e branco e o colorido | 51 |

| | | |
|-----------|--|----|
| Figura 25 | - Expressão de aspectos psicológicos por meio do gestual | 52 |
| Figura 26 | - Aplicação da linha de ação na expressividade gestual | 53 |
| Figura 27 | - Grau de expressividade facial em diferentes estilizações | 54 |
| Figura 28 | - Espectros de intensidade emotiva em expressões faciais | 54 |
| Figura 29 | - Expressão facial complexificada pela combinação de emoções ... | 55 |
| Figura 30 | - Esquema do percurso de leitura de uma HQ | 56 |
| Figura 31 | - Propostas de McCloud para uma narrativa gráfica concisa | 57 |
| Figura 32 | - Exemplo de transição momento a momento | 59 |
| Figura 33 | - Exemplo de transição ação a ação | 59 |
| Figura 34 | - Exemplo de transição tema a tema | 60 |
| Figura 35 | - Exemplo de transição cena a cena | 60 |
| Figura 36 | - Exemplo de transição aspecto a aspecto | 61 |
| Figura 37 | - Exemplo de transição <i>non sequitur</i> | 61 |
| Figura 38 | - Exemplo de quadro que evidencia o elemento central | 62 |
| Figura 39 | - Exemplo de construção rítmica por distanciamento | 63 |
| Figura 40 | - Diferentes disposições formais do requadro | 63 |
| Figura 41 | - Espectro de diferentes níveis de iconicidade em um rosto | 65 |
| Figura 42 | - Cena de impacto em <i>Maus</i> utilizando o estilo cartum | 66 |
| Figura 43 | - Exemplo de esquema gráfico de personagem | 67 |
| Figura 44 | - Representação icônica de personagens em HQ's | 67 |
| Figura 45 | - Representação icônica de personagens em HQ's | 67 |
| Figura 46 | - Aplicação de personagem em diferentes enquadramentos | 68 |
| Figura 47 | - Perspectiva e composição na narrativa visual do personagem | 69 |
| Figura 48 | - Ações de personagem direcionando o layout de página | 69 |
| Figura 49 | - Ações de personagem direcionando o layout de página | 69 |
| Figura 50 | - Personalização do balão de fala do personagem Venom | 70 |

| | | |
|-----------|---|-----|
| Figura 51 | - Personalização de balão e tipografia do personagem Severino | 71 |
| Figura 52 | - Representação dos suportes impresso e digital de HQ's | 72 |
| Figura 53 | - Representação dos métodos de impressão tipográfica e <i>offset</i> | 73 |
| Figura 54 | - Diagrama de Venn contendo as áreas de pesquisa trabalhadas ... | 75 |
| Figura 55 | - Metodologia de Design de Narrativas Gráficas | 77 |
| Figura 56 | - Capa do quadrinho cearense <i>Lâmina Azulada</i> | 81 |
| Figura 57 | - Representação visual de personagens sobrenaturais na HQ | 82 |
| Figura 58 | - Representação visual de personagens sobrenaturais na HQ | 82 |
| Figura 59 | - Layout da quadrinização utilizado em proposições narrativas | 83 |
| Figura 60 | - Layout da quadrinização utilizado em proposições narrativas | 83 |
| Figura 61 | - Capa de <i>Maus, graphic novel</i> ganhadora do Prêmio Pulitzer | 84 |
| Figura 62 | - Cena com personagens visualmente semelhantes reunidos | 85 |
| Figura 63 | - Exemplo de quadrinização com ritmo menos acentuado | 86 |
| Figura 64 | - Capa da HQ <i>Asterios Polyp</i> , de David Mazzucchelli | 87 |
| Figura 65 | - Estrutura navegacional por meio de elementos gráficos | 88 |
| Figura 66 | - Estrutura navegacional por meio de elementos gráficos | 88 |
| Figura 67 | - Representação gráfica dos personagens Asterios e Hana | 89 |
| Figura 68 | - Representação gráfica dos personagens Asterios e Hana | 89 |
| Figura 69 | - Balonamento e tipografia como extensões dos personagens | 90 |
| Figura 70 | - Balonamento e tipografia como extensões dos personagens | 90 |
| Figura 71 | - Diagrama de Ishikawa aplicado ao projeto | 92 |
| Figura 72 | - Mapa semântico da construção da narrativa | 96 |
| Figura 73 | - Painel do conceito narrativo | 99 |
| Figura 74 | - Painel de referências visuais | 99 |
| Figura 75 | - Painel de público-alvo | 100 |

| | | |
|------------|---|-----|
| Figura 76 | - Esboços iniciais de conceito dos personagens | 101 |
| Figura 77 | - Ficha do personagem principal da história | 102 |
| Figura 78 | - Geração de alternativas para os personagens | 103 |
| Figura 79 | - Geração de alternativas para os personagens | 103 |
| Figura 80 | - Baixa clareza visual no desenho do nariz e da boca | 104 |
| Figura 81 | - Geração de alternativas para o personagem Zuchi (Ato I) | 105 |
| Figura 82 | - Geração de alternativas para o personagem Zuchi (Ato II) | 105 |
| Figura 83 | - Geração de alternativas para o personagem Zuchi (Ato III) | 106 |
| Figura 84 | - Geração de alternativas para o personagem Yami (Mestre) | 107 |
| Figura 85 | - Geração de alternativas para o personagem Yami (Sombra) | 107 |
| Figura 86 | - Análise de alternativas para o design de Zuchi (Ato I) | 108 |
| Figura 87 | - Análise de alternativas para o design de Zuchi (Ato II) | 108 |
| Figura 88 | - Análise de alternativas para o design de Zuchi (Ato III) | 109 |
| Figura 89 | - Análise de alternativas para o design de Yami | 110 |
| Figura 90 | - Soluções selecionadas para o design de Zuchi e suas silhuetas ... | 110 |
| Figura 91 | - Soluções selecionadas para o design de Yami e suas silhuetas ... | 111 |
| Figura 92 | - Testes de formatos de balões e tipografias (Zuchi) | 111 |
| Figura 93 | - Testes de formatos de balões e tipografias (Yami) | 112 |
| Figura 94 | - Balões e tipografias escolhidas | 113 |
| Figura 95 | - Painel semântico da materialização da HQ | 114 |
| Figura 96 | - Valores da escala de cinza utilizada | 115 |
| Figura 97 | - <i>Turnaround</i> do personagem Zuchi (Ato I) | 116 |
| Figura 98 | - <i>Turnaround</i> do personagem Zuchi (Ato II) | 116 |
| Figura 99 | - <i>Turnaround</i> do personagem Zuchi (Ato III) | 117 |
| Figura 100 | - <i>Turnaround</i> do personagem Yami (Mestre) | 117 |

| | |
|--|-----|
| Figura 101 – <i>Turnaround</i> do personagem Yami (Sombra) | 118 |
| Figura 102 – Comparação da escala de tamanho dos personagens | 118 |
| Figura 103 – Expressões faciais de Zuchi (Ato I) | 119 |
| Figura 104 – Expressões faciais de Zuchi (Ato II) | 119 |
| Figura 105 – Expressões faciais de Zuchi (Ato III) | 120 |
| Figura 106 – Quadrinização em fase de <i>storyboard</i> | 121 |
| Figura 107 – Quadrinização em fase de <i>storyboard</i> | 121 |
| Figura 108 – Quadrinização em fase de diagramação | 122 |
| Figura 109 – Quadrinização em fase de diagramação | 122 |
| Figura 110 – Aplicação da <i>lineart</i> e da escala de cinzas | 123 |
| Figura 111 – Aplicação da <i>lineart</i> e da escala de cinzas | 123 |
| Figura 112 – Apresentação do design dos personagens na HQ | 124 |
| Figura 113 – Apresentação do design dos personagens na HQ | 124 |
| Figura 114 – Disposição das páginas em uma prancha A3 | 125 |
| Figura 115 – Prancha em tamanho A3 com marcação de corte | 125 |
| Figura 116 – Visualização da configuração prévia por meio de <i>mockup</i> | 125 |

LISTA DE TABELAS

| | |
|--|----|
| Tabela 1 – Aplicação da metodologia para definição das etapas de projeto | 79 |
| Tabela 2 – Análise qualitativa dos similares | 91 |
| Tabela 3 – Cronograma de projeto | 93 |

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

| | |
|-----|-------------------------------|
| HQ | História em Quadrinhos |
| UFC | Universidade Federal do Ceará |

SUMÁRIO

| | | |
|----------------|--|-----------|
| 1 | INTRODUÇÃO | 18 |
| 1.1 | Justificativa | 20 |
| 1.2 | Pergunta de Pesquisa | 21 |
| 1.3 | Objetivos | 21 |
| 1.3.1 | Objetivo Geral | 21 |
| 1.3.2 | Objetivos Específicos | 21 |
| 2 | FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA | 22 |
| 2.1 | Narrativas em quadrinhos de aventura | 22 |
| 2.1.1 | <i>Narrativas, quadrinhos e identidade do leitor</i> | 23 |
| 2.1.2 | <i>Enredo, personagens e arquétipos</i> | 26 |
| 2.1.3 | <i>A Jornada do Herói e o gênero aventura</i> | 30 |
| 2.1.4 | <i>Linguagem visual no contexto de criação narrativa</i> | 33 |
| 2.2 | Concepção de personagens | 35 |
| 2.2.1 | <i>Território Mental: “Vida Interior”</i> | 37 |
| 2.2.1.1 | <i>O personagem a favor de seu universo narrativo</i> | 37 |
| 2.2.1.2 | <i>Personalidade, valores e desejos</i> | 38 |
| 2.2.2 | <i>Território Visual: “Distinção Visual”</i> | 39 |
| 2.2.2.1 | <i>Formas: sintaxe e psicologia</i> | 39 |
| 2.2.2.2 | <i>Estrutura, proporção e simetria</i> | 43 |
| 2.2.2.3 | <i>Silhueta e pregnância</i> | 45 |
| 2.2.2.4 | <i>Valores, escala de cinza e cores</i> | 47 |
| 2.2.3 | <i>Território Comportamental: “Traços de Expressão”</i> | 51 |
| 2.2.3.1 | <i>Expressão gestual</i> | 51 |
| 2.2.3.2 | <i>Expressão facial</i> | 53 |
| 2.3 | Linguagem dos quadrinhos | 56 |
| 2.3.1 | <i>Fluxo narrativo da quadrinização: transições e requadros</i> | 57 |
| 2.3.2 | <i>Articulação de personagem em quadrinhos</i> | 64 |
| 2.3.2.1 | <i>O estilo cartum nos quadrinhos</i> | 64 |
| 2.3.2.2 | <i>Esquema gráfico de personagem e morfologia visual</i> | 66 |
| 2.3.2.3 | <i>Movimento e dinamicidade compositiva</i> | 70 |
| 2.3.2.4 | <i>Balonamento e tipografia</i> | 70 |

| | | |
|-------|--|-----|
| 2.3.3 | <i>Produção gráfica para quadrinhos</i> | 71 |
| 3 | METODOLOGIA | 74 |
| 3.1 | Metodologia de Pesquisa Científica | 74 |
| 3.2 | Metodologia de Design | 75 |
| 4 | DIRECIONAMENTO PROJETUAL | 77 |
| 4.1 | Etapas de projeto | 78 |
| 4.2 | Análise de similares | 80 |
| 4.2.1 | <i>Lâmina Azulada</i> | 80 |
| 4.2.2 | <i>Maus: História Completa</i> | 83 |
| 4.2.3 | <i>Asterios Polyp</i> | 86 |
| 4.2.4 | <i>Análise Qualitativa</i> | 90 |
| 4.3 | Diretrizes projetuais | 91 |
| 5 | CRONOGRAMA | 92 |
| 6 | RESULTADOS | 94 |
| 6.1 | Conceituação | 94 |
| 6.1.2 | <i>Definição da narrativa</i> | 95 |
| 6.1.3 | <i>Painéis semânticos</i> | 98 |
| 6.1.4 | <i>Conceituação dos personagens</i> | 100 |
| 6.2 | Ideação | 102 |
| 6.2.1 | <i>Geração de alternativas</i> | 102 |
| 6.2.2 | <i>Soluções selecionadas</i> | 108 |
| 6.2.3 | <i>Escolha de balonamento e tipografia</i> | 111 |
| 6.2.4 | <i>Projeto gráfico da HQ</i> | 113 |
| 6.3 | Detalhamento | 114 |
| 6.3.1 | <i>Character sheets</i> | 115 |
| 6.3.2 | <i>Criação da HQ</i> | 120 |
| 6.3.3 | <i>Montagem da configuração prévia</i> | 124 |
| 7 | CONSIDERAÇÕES FINAIS | 126 |
| | REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS | 127 |
| | APÊNDICE A | 130 |
| | APÊNDICE B | 137 |

1. INTRODUÇÃO

A história da humanidade foi marcada pela construção e pela disseminação de narrativas, tendo sido estas uma importante forma de articulação social e cultural da nossa linguagem. Para Barthes (2011, p.19), “a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades; a narrativa começa com a própria história da humanidade”. Exemplos destacáveis dessa proposição estão presentes na mitologia de diversas sociedades, como a da Grécia Antiga, sendo os mitos os principais norteadores para a conceituação narrativa da Jornada do Herói, do escritor e mitólogo Joseph Campbell, que descreve a figura do herói e seus feitos como arquetípicos de uma sociedade (Roberto, 2017, p.78). Ao decorrer da evolução humana, o processo de criar histórias mostrou-se cada vez mais presente em nosso cotidiano, articulando-se em diferentes gêneros e mídias.

No contexto das narrativas visuais, mais especificamente das histórias em quadrinhos, McCloud (1995), para além de uma busca pela definição dessa mídia, resgata referências históricas como hieróglifos e pinturas egípcias (figura 1), demonstrando como esquemas gráficos são capazes não apenas de documentar vivências de uma sociedade, mas também de contar histórias.

Figura 1 - Pintura egípcia construindo noções de sequencialidade



Fonte: McCloud, 1995, p.14

As construções narrativas marcadas por elementos não verbais percorrem diversas mídias, mas se destacam na linguagem dos quadrinhos, principalmente, pela capacidade de articulação do fluxo narrativo da quadrinização, isto é, realizar recortes temporais cujo ritmo é determinado não só pela composição individual de cada quadro, mas também pela relação entre esses quadros na lógica gráfica em que são dispostos. Dessa forma, tornam-se possíveis noções de fluidez, movimento e passagem de tempo que são características das HQ's, tornando marcante a sua denominação enquanto arte sequencial (Eisner, 1989).

Ademais, independente do meio em que é propagada, uma proposição narrativa implica a existência de uma relação lógico-semântica entre funções e atores (Vieira, 2001, p.601), destacando a relevância da criação de personagens que guiem essas histórias, de forma que suas ações possibilitem a progressão da narrativa e potencializem o enredo em desenvolvimento. No que tange às narrativas visuais, dentro da perspectiva do Design, os personagens de mídias como os quadrinhos possuem atributos visuais capazes de influenciar sua interpretação pelos espectadores, visto que esses aspectos gráficos demonstram consonância com o papel do personagem em sua história (Tillman, 2011), potencializando seu eixo narrativo. A partir dessas análises, tornou-se possível entender o *character design*¹ enquanto processo criativo que envolve a linguagem visual aplicada à concepção de personagens, explorando os aspectos gráficos associados às suas características físicas e psicológicas.

Dentro desse escopo, este trabalho propõe uma investigação acerca da relação, na perspectiva do Design, entre a criação de personagens, explorando a sintaxe visual que reflete suas construções narrativas, e as possíveis formas de sua aplicação dentro da linguagem dos quadrinhos, tendo em vista os potenciais de articulação gráfica próprios desta mídia. Para isso, foram propostos blocos que exploram temáticas relativas à criação de narrativas, à concepção de personagens e à linguagem visual das HQ's, para posterior aplicação dos fundamentos observados na produção de uma história em quadrinhos autoral, investigando e aplicando a Jornada do Herói enquanto conceito de estrutura narrativa influente nos atributos do personagem que norteará o projeto.

¹ Design de personagem; área criativa projetual dedicada à concepção visual de personagens.

1.1. Justificativa

Minha principal motivação para a elaboração deste trabalho foi a minha crescente percepção de como os personagens e seus atributos visuais se mostram importantes na interpretação do público consumidor da mídia em que estão inseridos (animações, jogos, HQ's, etc.), funcionando como guia narrativo e gerando identificação com o espectador. Em 2022, por meio da disciplina de Design Sketching, do curso de Design da UFC, entendi os potenciais da área de *character design*, especialmente quanto à construção de uma narrativa, ao realizar um projeto de redesign de uma personagem. A partir dos trabalhos realizados, foi possível unir competências projetuais de design à criação de personagens e suas histórias - aspecto presente na minha prática profissional desde que comecei a fazer ilustrações.

Já em 2023, participei do projeto da Oficina de Quadrinhos, da Pós-Graduação em Comunicação da UFC e, em 2024, do Laboratório Criativo de Quadrinhos da Rede Cuca, com história publicada na MAH! 2 - Antologia de Quadrinhos do Cuca, iniciativas acadêmicas e profissionalizantes que me permitiram conhecer melhor os potenciais do cenário da produção de quadrinhos no Brasil e, mais especificamente, no estado do Ceará, como a Coleção Estalos, série de publicações da Editora Avoante, o icônico Capitão Rapadura e os projetos de coletivos locais como o Coletivo Pratin e o Coletivo Página 7. A síntese dessas experiências me fez entender os quadrinhos enquanto mídia gráfica com grande potencial de articulação de linguagem visual narrativa, com destaque também para os personagens que protagonizam e moldam essas histórias.

Além disso, apesar da crescente relevância dos quadrinhos enquanto mídia explorada por outras áreas de estudo, como na educação (Vergueiro; Ramos, 2015), a análise de personagens voltados para HQ's ainda tem sido pouco explorada em trabalhos de pesquisa em Design, na perspectiva da linguagem visual dessa mídia e da articulação gráfica desses personagens. Portanto, este trabalho serve como forma de exploração da potencialidade da criação de histórias cujo fluxo narrativo possa ser fundamentado no *character design* e articulado na linguagem dos quadrinhos, buscando contribuir para pesquisas acadêmicas tangentes a essas temáticas e incentivar à valorização da produção de narrativas gráficas.

1.2. Pergunta de Pesquisa

A partir dos potenciais observados pela linguagem visual das histórias em quadrinhos, especialmente no que diz respeito à articulação dos personagens apresentados nas narrativas gráficas, a pesquisa promovida neste trabalho é pautada na seguinte pergunta:

De que forma o design de personagem pode nortear e potencializar visualmente uma narrativa quadrinística no escopo da Jornada do Herói?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo Geral

Conceber e articular o design de personagens na produção de uma HQ autoral de aventura baseada na Jornada do Herói.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Compreender o *character design* como reflexo da criação de um universo, desde o papel narrativo de um personagem até a expressão visual de seus principais atributos.
- Descrever e articular a linguagem visual da concepção de personagens, especialmente para histórias em quadrinhos.
- Explorar as articulações gráficas da quadrinização quanto ao fluxo narrativo, com ênfase no personagem enquanto elemento-guia;
- Investigar a teoria da Jornada do Herói enquanto conceito narrativo para construção de uma história de aventura;
- Verificar possíveis formatos e suportes para materializar uma HQ.

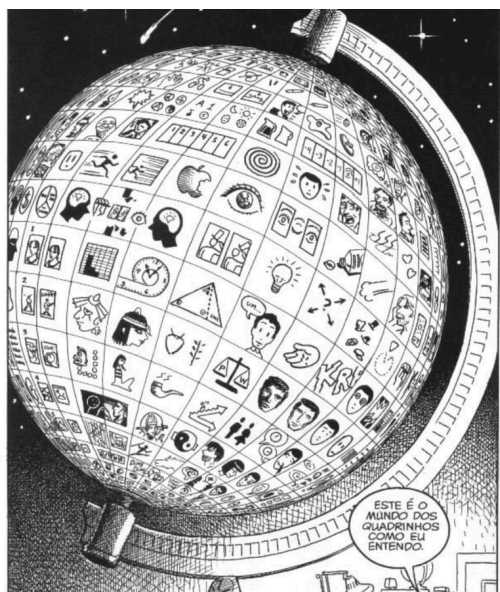
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A seguir, serão expostas as seções de fundamentação teórica deste trabalho, ou seja, a reunião de conhecimentos e proposições teóricas e conceituais exploradas na bibliografia estudada. Para isso, foram propostos os blocos Narrativas em Quadrinhos de Aventura, Concepção de Personagens e Linguagem dos Quadrinhos, visando à abordagem dos principais aspectos desses eixos de pesquisa, bem como as interseções dessas temáticas.

2.1. Narrativas em quadrinhos de aventura

Para McCloud, os quadrinhos podem ser definidos como um conjunto de “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada” (1995, p.9), constituindo uma mídia caracterizada pelo balanceamento entre texto e imagem. Tal conceituação demonstra os potenciais de articulação da linguagem visual presente nessa mídia (figura 2), de forma a possibilitar a criação das narrativas gráficas. Narrativas, de acordo com Cobley, podem ser compreendidas como uma forma particular de representação que implementa signos (2014, p.2, tradução própria), isto é, elementos que representam algo em determinado contexto (Peirce apud Niemeyer, 2003, p.3), gerando significados que, no contexto das HQ's, são potencializados pelos atributos da visualidade.

Figura 2 - Diferentes representações no vocabulário dos quadrinhos



Fonte: McCloud, 1995, p.214

Enquanto mídia de leitura, as histórias em quadrinhos são comumente marcadas por abordagens contemporâneas, as quais podem proporcionar a geração de reflexões e inferências no desenvolvimento crítico social do leitor (Roberto, 2007, p. 75). A exemplo disso, tem-se as HQ's que promovem esse fluxo de consciência centrado na figura arquetípica do herói, como nos quadrinhos americanos de super-heróis, cujos enredos passaram a explorar uma amplitude crescente desse tipo de temática. Nesse contexto:

Muitos quadrinhos de super-heróis mostram uma visão maniqueísta do mundo, na qual o bem e o mal são conceitos absolutos. Essa visão era dominante nas primeiras décadas do gênero. No entanto, a partir da década de 1960, com as inovações trazidas pelo editor e roteirista Stan Lee e, posteriormente, nos anos 1980, com autores como Frank Miller e Alan Moore, os quadrinhos de super-heróis foram apresentando cada vez mais dúvidas no lugar de certezas, mais debates do que consensos e uma visão cada vez mais relativa das coisas. (Vergueiro; Ramos, 2015, p.88).

Considerando esses expostos, serão abordados, nesta primeira seção de fundamentação teórica, os aspectos mais relevantes na construção de uma narrativa, destacando aqueles característicos das narrativas visuais e, mais especificamente, dos quadrinhos. Também será destacado o conceito de Jornada do Herói e as características principais do gênero de aventura, visando a uma investigação de recortes estruturais e temáticos relacionados a esses conceitos.

2.1.1. Narrativa, quadrinhos e identidade do leitor

Um importante aspecto que caracteriza a construção de narrativas é a forma como esta se relaciona com aqueles que as consomem, isto é, o modo como o leitor interpreta e atribui significado a uma história. Para André Roberto (2007, p. 74), “a leitura se configura como um processo em que o leitor interage com o texto e suas representações produzem novos sentidos e interpretações literais”, ou seja, os elementos que compõem uma narrativa e as suas interações com o leitor atuam como promotores de significação daquela história. Nos quadrinhos, essa relação é marcada pela dinâmica de leitura característica dessa mídia, em que a justaposição de imagens e textos resgata a atenção do leitor, sensibilizando-o a partir do estímulo visual proporcionado por composições que misturam o verbal e o não verbal. Segundo Eisner:

As histórias em quadrinhos [se] comunicam numa “linguagem” que se vale da experiência visual comum ao criador e ao público. Pode-se esperar dos leitores modernos uma compreensão fácil da mistura imagem-palavra e da tradicional decodificação de texto. A história em quadrinhos pode ser chamada “leitura” num sentido mais amplo que o comumente aplicado ao termo. (1989, p.13).

Apesar de constituírem uma mídia que não está atrelada a um gênero narrativo específico, é relevante destacar a popularidade de quadrinhos cujos enredos são voltados a um mundo fantástico, os quais permitem ao leitor “viajar entre possibilidades variadas de entendimento da relação entre indivíduo e sociedade” (Roberto, 2007, p.74). A exemplo disso, destacam-se os universos dos super-heróis, como aqueles presentes nas histórias de produtoras como a Marvel e a DC Comics, cujos personagens demonstram seus poderes extraordinários enquanto exploram diferentes temáticas.

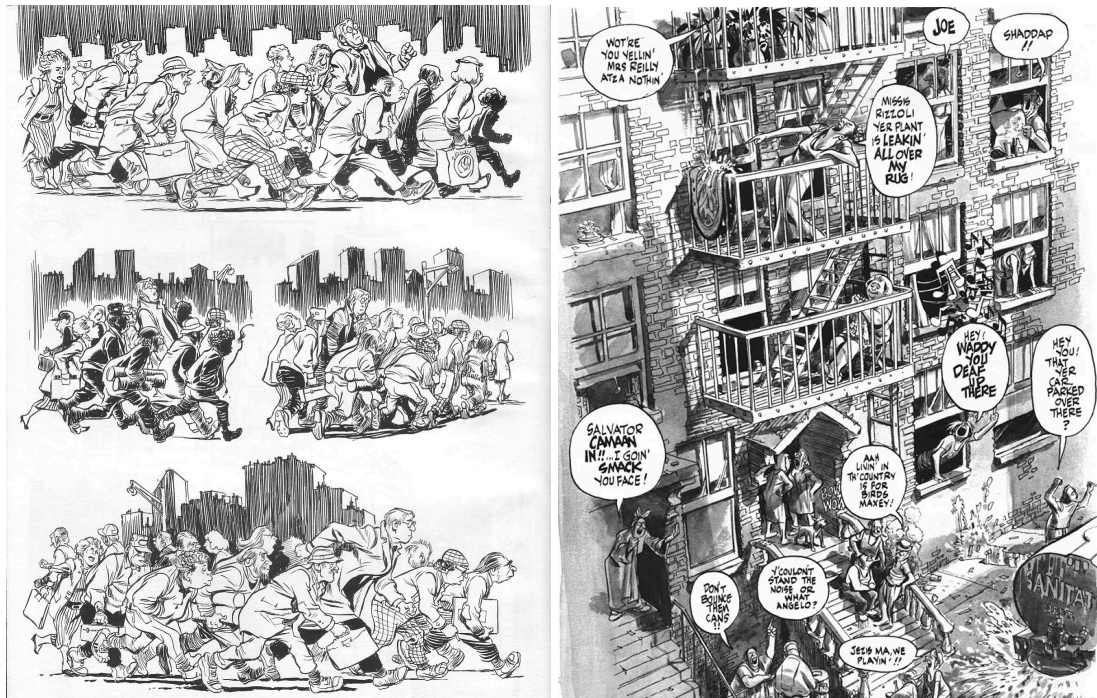
Esse cenário demonstra, sobretudo, a relação entre o escapismo e o entretenimento promovido pelos quadrinhos, uma vez que esses elementos fantásticos, ao passo que apresentam possibilidades que transcendem os limites impostos pela realidade, como a existência de poderes sobrenaturais e criaturas mágicas, tornam-se uma ferramenta de desprendimento de uma conjuntura mais limitada e mundana (a “vida real”), potencializando a fantasia e a imaginação. No que tange à relação entre narrativas e imersividade, é importante salientar que:

Narrativas, assim como jornadas reais, proporcionam aos indivíduos impulsos reais para mundos ficcionais (Lash & Urry, 1994 apud Irimiás; Mitev; Michalkó, 2021, p.1, tradução própria). Estar imerso em uma história é se desligar da realidade mundana, e esse envolvimento profundo implica a entrada em um mundo narrativo alternativo (Van Laer, De Ruyter, Visconti & Wetzels, 2014 apud Irimiás; Mitev; Michalkó, 2021, p.1, tradução própria).

Ademais, é fundamental proporcionar a identificação do leitor com a história que está sendo contada por meio da narrativa gráfica, ampliando a capacidade imersiva dessa mídia. Os quadrinhos, de acordo com Ramos (2012, p.9 apud Roberto, 2007, p.77), “precisam estar sempre muito bem sintonizados com seu público leitor para que o mecanismo de troca de percepções entre emissor (autor, desenhista) e receptor (leitor) reflita a realidade e o cotidiano”. Tal proposição pode ser alcançada pela adequação do enredo, pelo fluxo da história e, principalmente, pelos personagens que a protagonizam, haja vista que, somando-se à porção verbal de um quadrinho, o leitor relaciona-se com as imagens enquanto interpretante da linguagem pictórica observada nos atos dos personagens (Roberto, 2007, p. 75).

A exemplo disso, é possível citar a obra *Nova York - A Vida Na Grande Cidade* (2006), de Will Eisner, que reúne histórias em quadrinhos curtas sobre o cotidiano de diversas pessoas vivendo na megalópole americana, ressaltando a rotina agitada e, muitas vezes, turbulenta de seus habitantes (figura 3). Tal proposição narrativa permeia a caracterização dos personagens, as formas de enquadramento e a ambientação urbana, elementos os quais resgatam aspectos da realidade, como a convivência entre os diferentes tipos de pessoas que ocupam os edifícios da cidade (figura 4).

Figuras 3 e 4 - Páginas de *New York: Life in the Big City*, de Will Eisner.



Fonte: Eisner, 2006.

Tendo em vista a soma desses aspectos, torna-se essencial investigar os principais fatores que influenciam e fortalecem o vínculo do leitor com os personagens de uma história, de forma que essa identificação potencialize a imersão proporcionada por narrativas envolventes, com destaque para aquelas responsáveis pela construção de mundos de teor fantástico no imaginário do indivíduo. Como passo anterior às articulações visuais desses personagens, serão analisadas as relações entre os personagens, destacando o papel que estes assumem, e a estruturação do enredo do qual fazem parte.

2.1.2. Enredo, personagens e arquétipos

O semiótico britânico Paul Cobley (2014) propõe, em seus estudos históricos e teóricos acerca das narrativas, uma diferenciação conceitual entre narrativa, história (*story*) e enredo (*plot*). Para o autor:

Em termos simples, "história" consiste em todos os eventos que devem ser retratados. "Enredo" é a cadeia de causalidade que determina que esses eventos estejam de alguma forma interligados e que, portanto, devem ser retratados em relação uns aos outros. "Narrativa" é a demonstração ou o relato desses eventos e o modo selecionado para que isso aconteça." (2014, p. 5, tradução própria).

Nessa perspectiva, os quadrinhos apresentam-se como a forma de demonstração (narrativa) dos eventos da história em uma disposição sequencial de figuras ou imagens e palavras para dramatizar ideias (Eisner, 1989, p.5) que se destaca por seu caráter icônico (figura 5), isto é, a representação que estabelece uma analogia ou semelhança com o que está sendo representado (Niemeyer, 2003, p.36-37), ou mesmo simbólico, relacionando-se com uma associação já convencionalizada (Niemeyer, 2003, p.38). Esta definição possibilita, sobretudo, a pluralidade de gêneros e enredos que podem ser trabalhados nessa mídia, considerando esse potencial representativo.

Figura 5 - Diferentes manifestações de ícones.



Acerca da construção do enredo, Gancho (2006) argumenta que um importante aspecto em sua construção é a verossimilhança, ou seja, os eventos apresentados na história devem ser críveis para o leitor e, para tanto, seguir uma relação lógica de causa e efeito. Esse entendimento interfere, inclusive, na empatia e na identificação do leitor com a obra consumida, uma vez que, mesmo em narrativas fantasiosas, a forma como os acontecimentos são organizados e relacionados entre si deve se mostrar tangível e compatível com a realidade. De acordo com a autora,

os fatos de uma história não precisam ser verdadeiros (no sentido de corresponderem exatamente a fatos ocorridos no universo exterior ao texto), mas devem ser verossímeis; isto quer dizer que, mesmo sendo inventados, o leitor deve acreditar no que lê. Esta credibilidade advém da organização lógica dos fatos dentro do enredo, da relação entre os vários elementos da história. Cada fato da história tem uma motivação (*causa*), nunca é gratuito, e sua ocorrência desencadeia inevitavelmente novos fatos (*consequência*). Na análise de narrativas, a verossimilhança é percebida na relação causal do enredo, isto é, cada fato tem uma causa e desencadeia uma consequência. (Gancho, 2006, p.12).

Além disso, o enredo é comumente marcado pela estruturação de um conflito, isto é, uma oposição de componentes da história que cria uma tensão, organizando os fatos da história e prendendo o leitor (Gancho, 2006, p.13). Essa construção traz contribuições para a progressão narrativa desejada e, muitas vezes, dita a mensagem a ser transmitida, como é o caso das reflexões morais trazidas pelas fábulas de Esopo. A título de exemplo, é possível citar a fábula *O corvo e o jarro*, em que o personagem (corvo) possui um desafio: ele quer beber água de um jarro, mas seu bico não a alcança. A personagem atinge seu objetivo após usar de sua perspicácia para aumentar o nível da água, gerando a moral de sua história: “Onde a força falha, a inteligência vence”². Nessa perspectiva, é pertinente acrescentar que, de uma maneira geral,

o conflito se define pela tensão criada entre o desejo da personagem principal (isto é, sua intenção no enredo) e alguma força opositora, que pode ser uma outra personagem, o ambiente, ou mesmo algo do universo psicológico. (Gancho, 2006, p.13).

Por conseguinte, mostra-se essencial para o desenvolvimento do enredo que exista uma força motriz para o fluxo dos acontecimentos da história e a geração do conflito: o personagem, que surge como o responsável por promover as ações que

² *Fábulas de Esopo*. Adaptação de Guilherme Figueiredo. Rio de Janeiro, Ediouro, 1997. p. 30.

geram desdobramentos narrativos. Evidencia-se também que a relação entre esses dois componentes narrativos se constrói de tal forma que o personagem, enquanto partícipe da história, tem sua existência pautada na forma como participa e contribui para o enredo (Gancho, 2006, p.18), caracterizando uma interdependência entre esses elementos e destacando a criação de personagem como um aspecto fundamental para promover uma progressão narrativa.

No que tange aos modos como os personagens podem nortear a narrativa das quais fazem parte, destaca-se o papel da denominação de seus arquétipos, os quais possibilitam um direcionamento de suas ações e de suas funções narrativas. Tal conceituação, difundida principalmente pelos estudos do psicólogo suíço Carl Jung, foi concebida para designar padrões de personalidade que são uma herança compartilhada, ou seja, que são constituintes de um inconsciente coletivo (Vogler, 2001, p.48).

Conforme Jung, “no concernente aos conteúdos do inconsciente coletivo, estamos tratando de tipos arcaicos – ou melhor – primordiais, isto é, de imagens universais que existiram desde os tempos mais remotos” (2002, p. 16), visão que propõe que essas figuras recorrentes refletem diferentes aspectos da mente humana e geram modelos de como ela funciona (Vogler, 2001, p.33), permitindo, por exemplo, a nossa capacidade de identificar um personagem como um herói ou um vilão em uma história, ou mesmo no cotidiano.

Essas noções, aplicadas à construção de uma narrativa, contribuem para um certo grau de familiaridade com o repertório do leitor e, conseqüentemente, influenciam na forma como este se relaciona com a história que está sendo contada. Nessa perspectiva, Vogler disserta que

o conceito de arquétipo é uma ferramenta indispensável para se compreender o propósito ou função dos personagens em uma história. Se você descobrir qual a função do arquétipo que um determinado personagem está expressando, isso pode lhe ajudar a determinar se o personagem está jogando todo o seu peso na história. Os arquétipos fazem parte da linguagem universal da narrativa. (2001, p.48).

Tillman (2011), investigando essa universalidade narrativa possibilitada pela construção de personagens, destaca arquétipos mais comumente retratados no *storytelling*³ de diversas mídias, como a sombra (*the shadow*), associado a um caráter sombrio que costuma ser atribuído a um vilão (p.13, tradução própria), e o

³ Processo de contar histórias; construção de narrativas.

mentor (*the mentor*), que ocupa uma posição de sabedoria, guiando o protagonista (p.17-19, tradução própria). No entanto, o arquétipo que possui um grande destaque no imaginário coletivo é o herói (*the hero*), cuja definição mais popularizada é a de “alguém que é corajoso, altruísta e disposto a ajudar os outros, não importa o custo” (Tillman, 2011, p. 12, tradução própria).

Tal representação tem sido abordada em diversas narrativas marcantes na história humana, desde contos clássicos, como a *Ilíada* e a *Odisseia* de Homero, até manifestações mais recentes da cultura *pop*, a exemplo dos super-heróis dos quadrinhos. Esse cenário se deve, principalmente, pelo potencial de identificação promovido por personagens que se encaixam nesse arquétipo, visto que

os heróis têm qualidades com as quais todos nós podemos nos identificar e nas quais podemos nos reconhecer. São impelidos pelos impulsos universais que todos podemos compreender: o desejo de ser amado e compreendido, de ter êxito, de sobreviver, de ser livre, de obter vingança, de consertar o que está errado, de buscar auto-expressão. (Vogler, 2001, p.48).

Um exemplo destacável desse arquétipo na construção de um personagem e seu poder de identificação com o público está presente no super-herói Homem-Aranha (*Spider-Man*), da Marvel Comics (figura 6). Conhecido como “o amigo da vizinhança”, suas histórias se tornaram extremamente populares não apenas pelos seus atos heroicos, mas também pela forma como seus recortes temáticos (como seu amadurecimento e suas experiências enquanto estudante de ensino médio) são extremamente compatíveis com a realidade e, em consequência disso, geradores de identificação com os leitores, especialmente os mais jovens, que compõem a maior parte do público de suas HQ's e demais mídias em que aparece.

Figura 6 - Capa da HQ *Spider-Man: Freshman Year*, por Humberto Ramos



Fonte: Página da Amazon⁴

Considerando os potenciais desdobramentos desse arquétipo icônico, mostra-se importante explorar a conceituação narrativa da Jornada do Herói, a qual explora a caracterização de seu protagonista e seus atributos arquetípicos. Essa investigação visa também à exploração dos principais aspectos de um gênero narrativo muito associado a esse conceito: as histórias de aventura.

2.1.3. A Jornada do Herói e o gênero aventura

A Jornada do Herói é uma conceituação proposta pelo escritor e mitólogo Joseph Campbell, autor que explora, por meio da análise de narrativas mitológicas, o conceito de monomito, isto é, um modelo narrativo que reúne elementos comuns que têm sido perpetuados nas histórias humanas (Roberto, 2007, p. 79). Seus estudos evidenciam que

⁴ Visto em:

<<https://www.amazon.com/Spider-Man-Freshman-Year-Robbie-Thompson/dp/1302951858>>

aquilo que os seres humanos têm em comum se revela nos mitos. Mitos são histórias de nossa busca da verdade, de sentido, de significação, através dos tempos. Todos nós precisamos contar nossa história, compreender nossa história. [...] Precisamos que a vida tenha significação, precisamos tocar o eterno, compreender o misterioso, descobrir o que somos (Campbell, 1990, p. 16).

Em suma, a proposição de Campbell é de que a história do herói promove uma renovação da personagem e o entendimento de sua identidade, enfatizando a importância de seus conflitos internos e externos nesse processo, conforme proposto por Gancho (2006). Dentro dessa conceituação, a jornada de um personagem que assume o papel de herói segmenta-se em etapas ou “atos” (figura 7), que marcam a transição entre o lugar comum e o novo mundo do protagonista e, conseqüentemente, a transformação deste, constituindo um percurso cíclico que se encerra com o retorno desse personagem, agora renovado, ao seu lugar inicial.

Figura 7 - Etapas do ciclo da Jornada do Herói



Fonte: Viver de Blog⁵

⁵ Visto em: <<https://viverdeblog.com/jornada-do-heroi/>>

Apesar da flexibilidade na apresentação dessas fases transicionais da narrativa, as quais apresentam variações a depender do enredo desenvolvido, é possível destacar a etapa denominada “Chamada para a Aventura”, em que uma situação inesperada denuncia a instabilidade do Mundo Comum (Vogler, 2006, p.108), direcionando o personagem ao início de sua jornada. Tal impulso narrativo, que ocorre no primeiro ato do enredo, caracteriza um ponto de partida que conduz o personagem ao seu objetivo e se faz presente em inúmeras histórias. Um exemplo clássico disso é apresentado na saga *Star Wars*, no momento que o herói Luke Skywalker recebe a mensagem da Princesa Leia e é convocado por Obi-Wan Kenobi para juntar-se à rebelião, dando início ao seu percurso pelas galáxias.

Ademais, como sua própria denominação sugere, essa chamada do herói à sua história é comumente associada ao gênero narrativo de aventura, o qual pode ser definido como uma experiência incomum capaz de despertar interesse (Vergueiro; Ramos, 2015, p. 74). Acerca de sua etimologia:

A origem do termo é latina, vem de *adventura*, que significa “o que está por vir”. Daí a palavra também ter o sentido de algo inesperado, imprevisível. Uma aventura pode ser definida como uma experiência incomum, algo que foge do banal. Pode ser uma viagem recheada de surpresas. Pode ser colocar em risco a própria vida, enfrentando perigos. (Vergueiro; Ramos, 2015, p. 74).

Nesse panorama, o gênero aventura contribui para a imersão do leitor, que, em meio a possíveis surpresas e reviravoltas associadas ao incomum e, muitas vezes, ao fantástico, passa a se envolver com o desenrolar do enredo e com as ações do personagem (“O que ele fará agora? Ele vai alcançar seu objetivo?”), especialmente quando são expostos aspectos que tornam a narrativa mais identificável, como os anseios e as dificuldades enfrentadas pelo personagem, promovendo a verossimilhança. Para isso, é necessário que o herói, independente da maneira como é representado (humano, animal, objeto personificado, etc.), possua tanto qualidades quanto fraquezas que o tornem mais humano e próximo da realidade (Roberto, 2007, p.79).

Considerando essas proposições, faz-se relevante elucidar a relevância da mensagem que é transmitida pela aventura desbravada pelo herói, uma vez que essa figura arquetípica, ao passo que sua narrativa é marcada pela busca de sua identidade, possibilita a autodescoberta do leitor dentro de sua própria realidade. Campbell analisa essa associação, de forma que o escritor

relaciona a construção da trajetória do herói na narrativa fantástica e suas representações arquetípicas no desenvolvimento social e cognitivo do leitor para que este desenvolva seu próprio modo de conduta na sociedade, trilhando buscas e descobertas, aprendendo a respeito de si e do mundo, adquirindo talentos especiais para tornar-se a efetiva mudança em prol do espaço onde vive (Roberto, 2007, p.78).

Dessa forma, evidencia-se que a Jornada do Herói apresenta fases, dificuldades e pontos de viragem notavelmente verossimilhantes, de forma que o herói protagoniza um patamar simbólico que proporciona o “enfrentamento das adversidades com as quais, inevitavelmente, todos se deparam” (Tardelli, 2011, p. 121 apud Roberto, 2007, p. 82). Esse raciocínio torna-se especialmente relevante no que diz respeito à abordagem de anseios característicos da sociedade, como angústias e dúvidas, uma vez que,

em uma sociedade particularmente nivelada, onde as perturbações psicológicas, as frustrações e os complexos de inferioridade estão na ordem do dia [...] em uma sociedade industrial, onde o homem se torna número no âmbito de uma organização que decide por ele [...] em uma sociedade de tal tipo, o herói deve encarnar, além de todo limite pensável, as exigências de poder que o cidadão comum nutre e não pode satisfazer (Eco, 1997, p.168 apud Roberto, 2007, p.75).

Assim, o conceito da Jornada do Herói, ao apresentar temáticas que abordam a construção de princípios e valores, assume um papel de promotor de reflexão e debate que, nos quadrinhos, é potencializado por seu poder de transmitir ideias por meio de sua comunicabilidade, muito marcada pela visualidade.

Compreendidos esses conceitos e parâmetros para construir uma narrativa, em que as proposições da Jornada do Herói se destacam a nível de identificação com o leitor, é necessário entender as nuances acerca da articulação das narrativas visuais, bem como os principais aspectos representativos da linguagem visual que marcam as narrativas gráficas presente em uma história em quadrinhos.

2.1.4. Linguagem visual no contexto de criação narrativa

Conforme exposto anteriormente, as narrativas visuais possuem um grande potencial de significação, destacando-se pela forma como se manifestam por meio de aspectos icônicos presentes em representações imagéticas, como os desenhos. Essa perspectiva também diz respeito à afinidade humana com a visualidade, isto é,

a forma como a humanidade possui uma preferência pela utilização de informações visuais para se relacionar com a realidade. Para Dondis,

buscamos um reforço visual de nosso conhecimento por muitas razões; a mais importante é o caráter direto da informação, a proximidade da experiência real. [...] Ver é uma experiência direta, e a utilização de dados visuais para transmitir informações representa a máxima aproximação que podemos obter com relação à verdadeira natureza da realidade. (2007, p. 6-7).

Nesse contexto, ampliou-se a utilização de critérios de percepção visual, como formas e cores, os quais se fazem presentes em construções compositivas de mídias como a fotografia e o cinema. Estes atributos promovem a construção da mensagem que será transmitida, à medida em que ampliam a capacidade de organização visual do indivíduo que a projeta (Wong, 1998, p.41), de forma que as escolhas visuais, como o contraste, podem transmitir sensações tanto de equilíbrio quanto de conflito por meio da dinamização dos elementos na cena (figura 8).

Figura 8 - Composição transmitindo equilíbrio (superior) e conflito (inferior)



Fonte: Mateu-Mestre, 2010, p.37

Tais aspectos da linguagem visual enquanto construtora de narrativas também se fazem presentes nos quadrinhos, uma vez que estes se utilizam desses artifícios

para construir sua mensagem. Jack “King” Kirby, renomado autor americano de quadrinhos, afirmou que: “Eu estive escrevendo todo esse tempo, e eu estive fazendo isso em imagens” (Kirby, 2009 apud Cohn, 2013, p.1, tradução própria), evidenciando os potenciais da criação de narrativas por meio da visualidade. Nesse contexto, Eisner (1989) analisa o uso e a organização desses critérios visuais na concepção de histórias em quadrinhos, propondo que

os artistas que lidavam com a arte de contar histórias, destinada ao público de massa, procuraram criar uma Gestalt, uma linguagem coesa que servisse como veículo para a expressão de uma complexidade de pensamentos, sons, ações e ideias numa disposição em sequência, separadas por quadros. Isso ampliou as possibilidades da imagem simples. No processo, desenvolveu-se a moderna forma artística que chamamos de histórias em quadrinhos (*comics*), e que os franceses chamam *bande dessinée* (Eisner, 1989, p.13).

Essa perspectiva demonstra consonância com as proposições de Dondis, autora que propõe que os elementos visuais podem ser manipulados por meio de técnicas de comunicação visual como resposta ao objetivo da mensagem (Dondis, 2007, p.22). Sob esse viés, a articulação desses elementos mostra-se capaz de gerar diferentes percepções e contribui, inclusive, para a imersão do espectador na narrativa, criando uma atmosfera que o leva a um “mundo paralelo” (Mateu-Mestre, 2010, p. 15).

Com isso, faz-se possível elucidar a influência de elementos visuais na construção de narrativas, especialmente no que tange à linguagem própria dos quadrinhos, possibilitando o direcionamento desta pesquisa às nuances visuais próprias da concepção de personagens, além da relação desses elementos com seu eixo narrativo e a forma como se apresentam na HQ's.

2.2. Concepção de Personagens

Para Seegmiller, conceber um personagem na perspectiva de seu design nada mais é que “criar alguém ou algo que, visto no contexto de seu ambiente, irá suscitar uma crença, reação ou expectativa do público sobre a constituição física, disposição e personalidade da criação” (2008, p.6, tradução própria). Nesse contexto, a partir do que foi observado sobre as construções narrativas e suas implicações, especialmente no que diz respeito a um personagem e seu papel

enquanto norteador do enredo, torna-se fundamental compreender os principais aspectos da concepção dos personagens que devem guiar uma história, visto que

o design de personagens forma a espinha dorsal de tantas histórias que conhecemos e amamos. De programas de TV e filmes de animação a videogames e livros ilustrados, grande parte da mídia que achamos icônica e memorável é assim por causa de um design de personagens brilhante. Criar personagens fictícios que sejam únicos, divertidos e atraentes é uma forma de arte, e os designs mais bem-sucedidos têm o poder de perdurar por décadas e gerações (Bishop et. al, 2020, p.8, tradução própria).

McCloud (2008) propõe que, para alcançar boas soluções de design em personagens, é possível segmentá-los em três enfoques (figura 9): **Vida Interior**, que compreende o eixo narrativo do personagem e seus desdobramentos, como sua personalidade e sua visão de mundo, além de valores e desejos que norteiam suas ações; **Distinção Visual**, que visa à concepção dos principais atributos visuais do personagem, buscando distingui-lo por sua expressão visual para torná-lo destacável, especialmente em seu próprio universo; e **Traços Expressivos**, em que as características físicas e psicológicas desse personagem são articuladas por meio de sua expressividade gestual (movimentos do corpo) e facial (movimentos do rosto). Essas definições possuem uma mesma estratégia: garantir que cada personagem tenha um território mental, visual e comportamental particulares, destacando suas diferenças (McCloud, 2008, p.78).

Figura 9 - Fragmentação do personagem em territórios de criação



Fonte: McCloud, 2008, p.63

Assim, esta segunda seção objetiva explorar cada um desses territórios, direcionando um maior detalhamento aos enfoques visual e comportamental (2.2.2 e 2.2.3, respectivamente), tendo em vista a elucidação dos aportes do Design nesses aspectos de conceituação e representação gráfica de personagens, além da relevância dos atributos de linguagem visual na criação de uma narrativa gráfica.

2.2.1. Território Mental: Vida Interior

Este primeiro tópico contempla os principais aspectos relativos à criação do personagem dentro de seu eixo narrativo, ou seja, o processo de torná-lo significativo e expressivo focado nas características de sua história.

2.2.1.1. O personagem a favor de seu universo narrativo

Um passo crucial para criar bons personagens é fundamentar sua história, entendendo o universo em que ele está inserido e a narrativa a ser desenvolvida. Tillman (2011) defende que o processo de construção visual de um personagem deve estar a favor de seu eixo narrativo, vislumbrando que, quanto mais se sabe da *backstory*⁶ do personagem, mais fácil será criar seu design final (p.31, tradução própria). No que diz respeito às implicações projetuais da fundamentação da história de um personagem, Seegmiller propõe que:

A história do personagem ajuda você, designer, a conhecer verdadeiramente aquilo que vai desenhar. Criar uma história para o seu personagem ajuda a resolver as pequenas questões que poderão trazer à tona a ideia necessária para um design de personagem bem sucedido (2008, p.34, tradução própria).

Nessa perspectiva, é possível levantar alguns questionamentos acerca dos desdobramentos narrativos que circundam o personagem a ser concebido: quem é o personagem ("quem"), como atua na história ("o quê"), suas motivações (por quê), o ambiente em que se passa o enredo ("onde") e suas marcações temporais ("quando"), bem como outras características que sejam marcantes no universo que se pretende criar.

⁶ Plano de fundo da história do personagem, muitas vezes associado ao seu passado.

Além disso, de acordo com Tillman (2011, p. 28, tradução própria), é relevante mapear os seguintes aspectos do personagem: **estatísticas básicas** (nome, idade, altura, peso); **traços distintivos** (roupas, maneirismos, hábitos); **características sociais** (onde vive, ocupação, status), **atributos e atitudes** (objetivos, nível de confiança, autoestima); **características emocionais** (introvertido ou extrovertido, motivações, medos); **características espirituais** (conexões, crenças); e **envolvimento na história** (arquétipo, ambiente, história de vida).

A partir desses mapeamentos, é possível delimitar as principais características do universo narrativo, compreender quem o personagem é e, conseqüentemente, de que formas suas características serão transmitidas pelas informações visuais do *character design*.

2.2.1.2. *Personalidade, valores e desejos*

Com os aspectos gerais do universo e do personagem definidos, é importante pensar, principalmente, nos desdobramentos de seus traços psicológicos, uma vez que compreender sua personalidade e sua visão de mundo influencia em seu comportamento (McCloud, 2008, p.66), possibilitando a identificação do público. Além disso, compreender seu arquétipo pode facilitar o entendimento do seu papel na história, conforme proposto por Vogler (2001).

Retomando à figura arquetípica do herói, caso um personagem seja apresentado como alguém despreocupado ou ingênuo, espera-se que ele seja mais facilmente manipulado e caia nas armadilhas de seu antagonista, por exemplo; mas, se ele for cauteloso e desconfiar de todos que cruzam seu caminho, sua história assumirá outros rumos, afinal o espectador *espera* que ele não seja facilmente enganado. No entanto, se ambos assumem o papel de herói, apesar de suas diferentes personalidades, eles guiarão suas próprias jornadas dentro de um escopo condizente com a forma como enxergam o mundo.

Nesse contexto, é importante compreender quais são os valores e os desejos do personagem, isto é, com o quê este se importa e aquilo que mais busca em sua vida, respectivamente. Afinal, os traços que serão atribuídos a um personagem só serão evidenciados pelas movimentações narrativas relacionadas às suas vontades e às suas ambições (McCloud, 2008, p.67), remontando à importância da proposição

de um conflito no enredo para demonstrar esses aspectos pela maneira como o personagem se porta frente a seus anseios (figura 10).

Figura 10 - Demonstração dos desejos de um personagem



Fonte: McCloud, 2008, p.67

2.2.2. Território Visual: Distinção Visual

A partir das definições e entendimentos relacionados ao personagem frente ao seu universo narrativo, faz-se possível direcionar o processo de criação do personagem à estruturação de seus atributos visuais, visando à transmissão de suas principais características por meio da visualidade, aspectos estes que serão abordados neste tópico.

2.2.2.1. Formas: sintaxe e psicologia

Um dos fundamentos da criação de um personagem, projetando seu design, é a definição formal, isto é, entender quais formas irão compor seu desenho. A forma pode ser entendida como “os limites exteriores da matéria de que é constituído um corpo e que confere a este um feitio, uma configuração” (Gomes Filho, 2008, p.41), apresentando-se como uma unidade configuracional marcante na experiência visual.

As formas podem se fazer presentes tanto na base construtiva do personagem quanto em detalhes mais sutis, reforçando sua identidade por meio da linguagem visual da forma, ou seja, o conjunto de percepções e interpretações

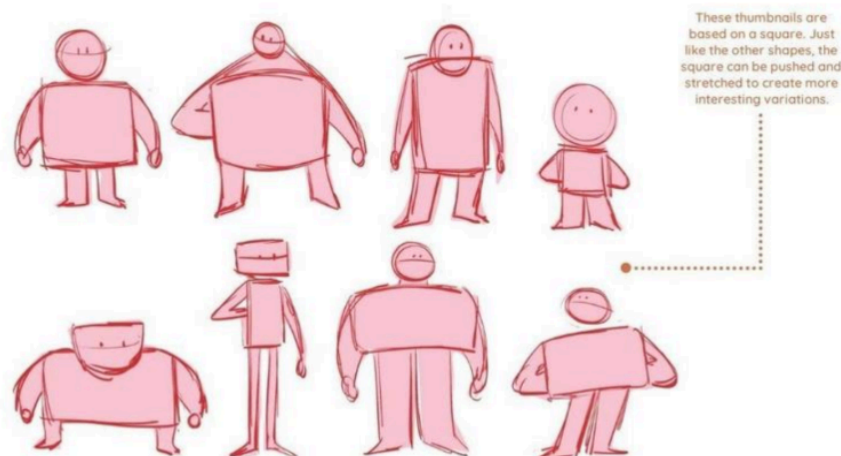
visuais que são articuladas por meio da construção formal. Nessa perspectiva, evidencia-se que

é importante entender as formas que você usa em seus designs e os efeitos que elas podem criar. A linguagem das formas pode ajudar você (e o público) a descobrir quem é um personagem e pode ser usada para enfatizar sua personalidade (Bishop et. al, 2020, p.31, tradução própria).

Dondis (2003) propõe a existência de três formas básicas: o círculo, o quadrado e o triângulo, e argumenta sobre as percepções psicológicas atribuídas a essas formas, vislumbrando que: “Ao quadrado se associam enfado, honestidade, retidão e esmero; ao triângulo, ação, conflito, tensão; ao círculo, infinitude, calidez, proteção” (p.57-58). Nesse sentido, cada forma transmite diferentes emoções, as quais devem ser usadas para favorecer a história que quer ser contada por meio do personagem (Bishop et. al, 2020, p. 54, tradução própria).

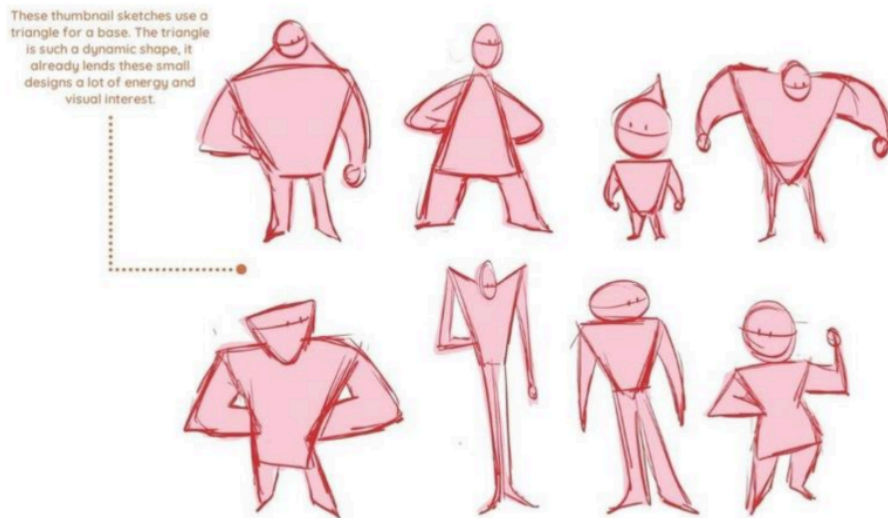
Aplicando essas significações das formas a um personagem, o quadrado (figura 11) traz uma sensação de estabilidade própria de sua configuração formal, sendo muito utilizado em personagens fortes, centrados, polidos e confiantes; já o triângulo (figura 12) é muito associado a noções de velocidade e energia, pela dinamicidade de seus ângulos, e a ideias de perigo ou tensão, por suas extremidades pontudas; por fim, a completude no desenho do círculo (figura 13) evoca sentimentos de proteção e inocência, marcando o design de personagens amigáveis e que transmitem conforto (Bishop et. al, 2020, p.54, tradução própria).

Figura 11 - Esquemas de personagem construídos a partir do quadrado



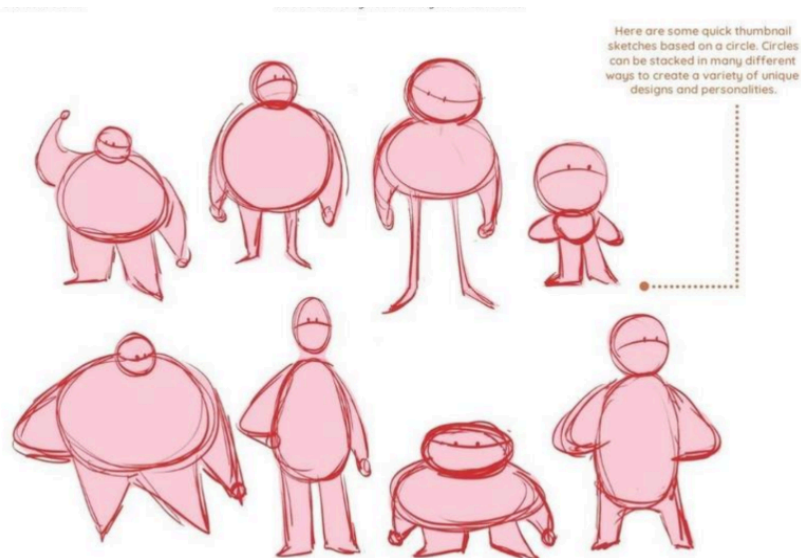
Fonte: Bishop et. al, 2020, p.54

Figura 12 - Esquemas de personagem construídos a partir do triângulo



Fonte: Bishop et. al, 2020, p.55

Figura 13 - Esquemas de personagem construídos a partir do círculo



Fonte: Bishop et. al, 2020, p.55

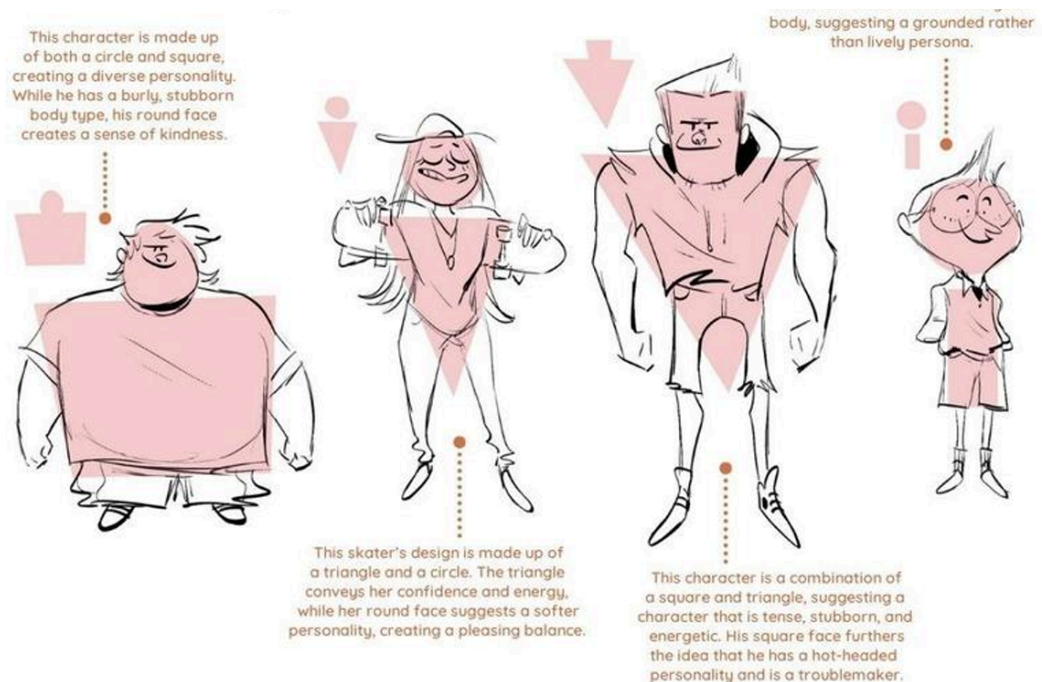
Haja vista que são considerados esses aspectos psicológicos, os quais estão associados a conotações naturais da percepção humana — como a bondade atribuída ao círculo, visto que seu formato arredondado não evoca sensação de perigo (Sloan, 2015, p.29, tradução própria), esse processo de significação demonstra que

O modo mais fácil de comunicar os ideais do seu personagem é através da analogia. Por exemplo, se ele é delicado e suave, é possível conceber um personagem sem muitos ângulos, se o personagem é áspero e bruto ele poderia apresentar formas angulares (Seegmiller, 2008, p.44).

Além disso, é relevante explicitar as construções sintáticas possibilitadas pela maneira como as formas podem ser combinadas, visto que personagens são comumente compostos por mais de uma categoria formal. Nesse contexto, deve ser estabelecida uma hierarquia entre as formas, buscando relacioná-las para gerar diferentes enfoques visuais e, por conseguinte, diferentes mensagens.

Os estudos de Bishop et. al (2020) evidenciam essa relação hierárquica entre as formas com alguns exemplos esboçados (figura 14), demonstrando que, mesmo que os personagens possuam um mesmo formato de corpo, a forma utilizada para o desenho de sua cabeça e a sua relação de proporção com o tronco promove diferentes percepções visuais, transmitindo personalidades distintas.

Figura 14 - Esboços de personagens com diferentes relações entre formas



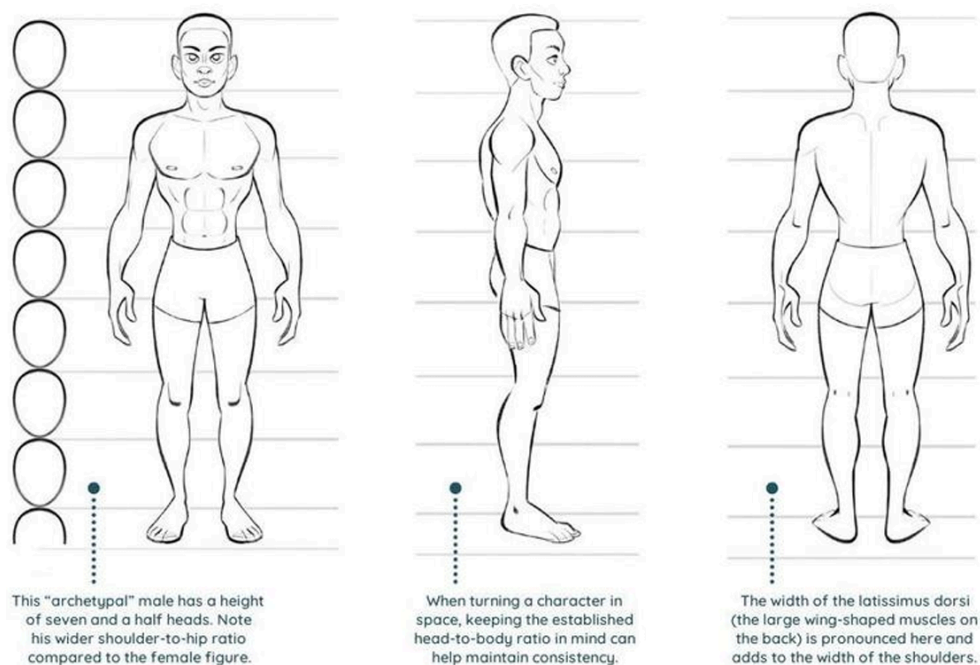
Fonte: Bishop et. al, 2020, p.57

Com isso, torna-se essencial entender as nuances da construção estrutural dos personagens enquanto processo de direcionamento da configuração formal, destacando relações espaciais como proporção e simetria.

2.2.2.2. Estrutura, proporção e simetria

Considerando suas proposições formais, é também relevante pensar o personagem no contexto de sua proporção construtiva. Para construir um personagem identificado como um humano adulto em proporções reais, é usada como referência a medida de sua cabeça, em que o corpo inteiro consiste em, aproximadamente, sete a oito porções dessa medida (figura 15), remetendo a construções anatômicas de natureza matemática.

Figura 15 - Proposição de proporção anatômica de um personagem



Fonte: Bishop et. al, 2020, p.86

No entanto, considerando a variedade de estilos que podem ser aplicados, em especial os mais cartunescos, essas medidas podem aparecer em diferentes proporções, as quais também influenciam na forma como o personagem é percebido, podendo torná-lo mais atrativo visualmente. Nesse contexto, o designer

tem o poder de fazer escolhas de design que expressam afirmações e transmitem ideias. Uma maneira de fazer isso é por meio do exagero e do contraste. Dependendo do estilo, que definirá os limites do design, exagerar nas escolhas de design pode criar um personagem visualmente interessante. Você pode começar a explorar o exagero adicionando significado simbólico aos seus designs por meio da linguagem das formas. (Bishop et. al, 2020, p.98, tradução própria).

Assim, torna-se possível gerar alternativas visuais para os personagens que sejam mais condizentes com a mensagem que pretende ser transmitida, utilizando proporções que promovam contraste e contribuam para interpretação. A exemplo disso, caso o personagem possua o objetivo de se destacar por ser grande ou forte, as dimensões de seu torso podem ser acentuadas em relação à sua cabeça (figura 16), enquanto personagens pequenos e comumente inofensivos costumam ter seus membros e tronco reduzidos, destacando os elementos de seu rosto (figura 17).

Figuras 16 e 17 - Diferentes proporções gerando contraste



Fonte: Torsten Schrank⁷

Ademais, a simetria do personagem também serve de parâmetro construtivo, uma vez que, ao mesmo tempo que evoca uma sensação de familiaridade na interpretação humana (McCloud, 2008, p.59), personagens representados de forma muito simétrica, a depender de sua composição formal, também podem transmitir impressões de rigidez, racionalidade e equilíbrio, em contraste àqueles extremamente assimétricos, que podem ser lidos como caóticos, desordenados ou até mesmo problemáticos.

⁷ Visto em: <https://torschrank.com/klaus-film/>

Essas atribuições podem ser observadas no personagem Asterios, protagonista da HQ *Asterios Polyp*, de David Mazzucchelli (figura 18). Ao se apresentar como alguém cético e racional, suas representações mostram-se padronizadas, de forma que alguns quadros em que aparece são espelhados, dispondo o design do personagem e até mesmo seus balões de fala simetricamente, aspectos que se somam ao caráter geométrico de sua composição formal.

Figuras 18 - Simetria aplicada a personagem e articulada no layout da HQ



Fonte: Mazzucchelli, 2011

2.2.2.3. Silhueta e pregnância

A partir das definições formais e estruturais a serem aplicadas na construção do personagem, faz-se relevante avaliar a sua pregnância, lei básica da percepção visual da Gestalt que pode ser entendida como a facilidade com que apreendemos informações visuais na observação de um objeto, levando em consideração suas condições de harmonia e equilíbrio visual (Gomes Filho, 2008, p.36). Dessa forma, quanto maior a clareza formal da informação visual, mais alta é a pregnância do objeto observado, tornando sua interpretação mais eficiente.

Por conseguinte, o estudo de silhuetas torna-se muito relevante para o design de um personagem, de forma que, se o personagem é facilmente identificável apenas por sua “sombra”, cuja função é delinear sua construção formal, evidencia-se que sua visualização é clara e fácil de ser lembrada pelo espectador. De acordo com Tillman:

Silhuetas são importantes no design de personagens por um motivo: reconhecimento. Se você consegue criar um personagem com uma combinação de formas que seja completamente reconhecível quando estiver totalmente na sombra, então você está fazendo algo certo (2011, p.75, tradução própria).

Tal proposição já foi explorada na mídia televisiva, mais especificamente no seriado *Pokémon*, em que o trecho *Quem é esse Pokémon?* (figura 19), exibido nos intervalos, instigava o público a tentar reconhecer um personagem do desenho animado apenas por sua silhueta. Essa estratégia de comunicação contribuiu para mensurar o grau de pregnância e sua relação com os espectadores, evidenciando também quais personagens se tornavam mais populares.

Figura 19 - *Quem é esse Pokémon?*, dinâmica do seriado *Pokémon*



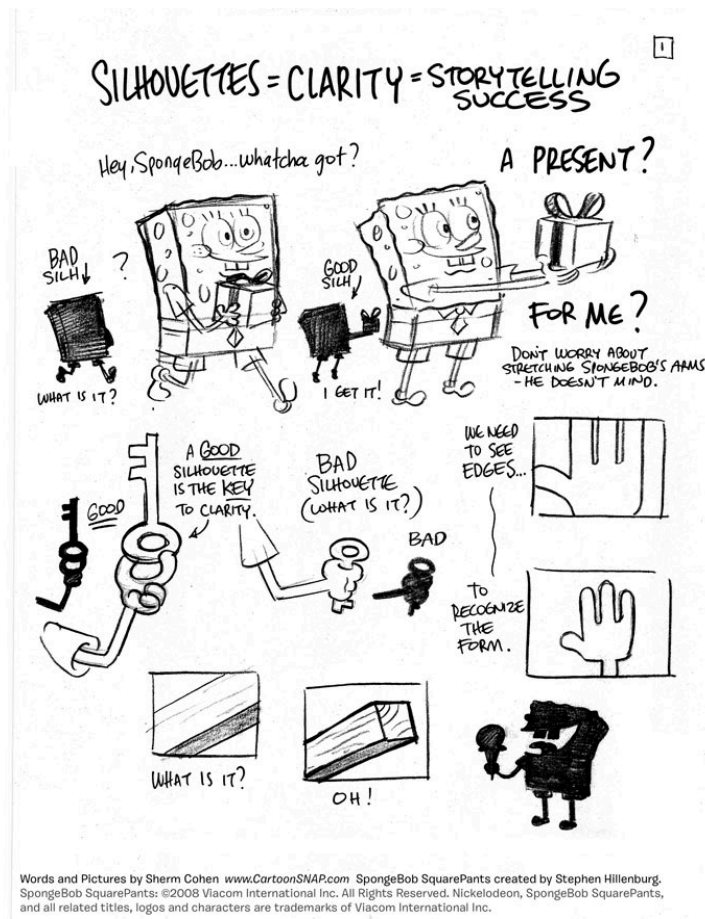
Fonte: Youtube⁸

Além disso, a articulação da silhueta gerada também contribui para a clareza do gestual, isto é, a demonstração de poses dinâmicas do personagem. Considerando a natureza visual de mídias como os quadrinhos, é essencial

⁸ Visto em: <https://www.youtube.com/watch?v=g_YipOXMhKI>

dinamizar os personagens de maneira que suas ações também sejam pregnantes, sendo as soluções facilitadoras da apreensão das informações visuais alcançadas pela aplicação da silhueta ao movimento desejado, como a maneira que um personagem segura ou expõe um objeto (figura 20).

Figura 20 - *Storytelling* bem sucedido por meio da clareza visual da silhueta



Fonte: Character and Creature Design Notes⁹

2.2.2.4. Valores, escala de cinza e cores

Outro parâmetro relevante para criar um personagem é a determinação de valores no seu esquema visual, ou seja, demonstrar a relação entre partes ou detalhes de um imagem que determina o que é claro ou escuro na composição (Seegmiller, 2008, p.59, tradução própria), etapa essencial para a clareza visual do

⁹ Visto em:

<<https://characterdesignnotes.blogspot.com/2010/09/successful-silhouettes-shapes-and.html>>

personagem pela capacidade de destacar elementos na visão do espectador. Explorando essa relação de contraste, é possível direcionar o foco do público para determinadas porções do personagem, especialmente aquelas de maior grau expressivo, como olhos e mãos (Bishop et. al, 2020, p.60, tradução própria).

Esta etapa de elaboração visual mostra-se importante especialmente por se configurar como um processo anterior à aplicação das cores, visto que as relações de contraste geradas servem de apoio à compreensão de como a paleta de cores deve se comportar quando aplicada ao personagem. Nesse sentido,

quando você acertar os valores em suas imagens, poderá fazer o que quiser com a cor, e a imagem continuará funcionando visualmente. Se seus valores estiverem errados, nenhuma quantidade de cor superará os problemas associados à colocação dos valores no lugar errado (Seegmiller, 2008, p.58, tradução própria).

Assim, os valores são aplicados em escala de cinza, isto é, o espectro visual que caminha entre o preto e branco. Adicionando-se noções de matiz e saturação, ou seja, o alcance geral da cor, como visto em um círculo cromático, e seu grau de pureza relativa, respectivamente (Dondis, 2007, p.65-66; Sloan, 2015, p.34-36, tradução própria), tem-se os componentes que formam as diferentes variações de cores captadas pelo olho humano (figura 21).

Figura 21 - Os três componentes das cores: matiz, saturação e valor



Fonte: Virtual Art Academy¹⁰

Entendendo a cor enquanto elemento de linguagem visual, tem-se a psicologia das cores como outro fator influente na percepção dos personagens, uma

¹⁰ Visto em: <<https://www.virtualartacademy.com/three-components-of-color/>>

contexto de uso de cores primárias saturadas para compensar as limitações de produção gráfica (McCloud, 1995, p.188); ou utilizando-se apenas da aplicação de valores, como é o caso de muitas publicações japonesas de mangá (figura 23), visando ao barateamento do modelo produtivo serializado dessa mídia. Esses detalhes serão vistos mais adiante, ao serem abordados aspectos relativos à produção gráfica para quadrinhos (2.3.3).

Figura 23 - Aplicação de valores em personagens estilo mangá



Fonte: Hiromu Arakawa

A riqueza de detalhes narrativos transmitidos pela escala de cinza demonstram que, apesar da pluralidade de significados proporcionados pelas cores e sua aproximação com o que enxergamos na realidade, os valores mostram-se determinantes para que possamos compreender visualmente nosso ambiente (Seegmiller, 2008, p.59, tradução própria). Tal perspectiva se torna relevante analisando a transmissão visual nas HQ's, uma vez que, "como o leitor de quadrinhos busca muito mais do que só realidade, a cor nunca vai substituir

inteiramente o preto e branco” (McCloud, 1995, p.192), o que possibilita que sejam articuladas histórias com personagens coloridos ou em preto e branco, com cada alternativa transmitindo sua experiência de leitura em níveis diferentes (figura 24).

Figura 24 - Comparação entre o preto e branco e o colorido



Fonte: McCloud, 1995, p.192

2.2.3. Território Comportamental: Traços de Expressão

Este último tópico visa à elucidação das características de expressividade aplicadas à construção de personagem, descrevendo suas implicações na transmissão da mensagem visual e vislumbrando os potenciais dessas articulações na mídia quadrinística.

2.2.3.1. Expressão gestual

Quanto à articulação de expressões, o gestual é capaz de indicar os traços de um personagem, além de demonstrar visualmente como ele se porta em determinadas situações. A linguagem corporal, de maneira geral, possibilita que sejam identificadas diferentes características de personalidade, configurando uma importante ferramenta de transmissão visual que articula, por exemplo, a maneira como um personagem anda ou se dirige a outros indivíduos (figura 25).

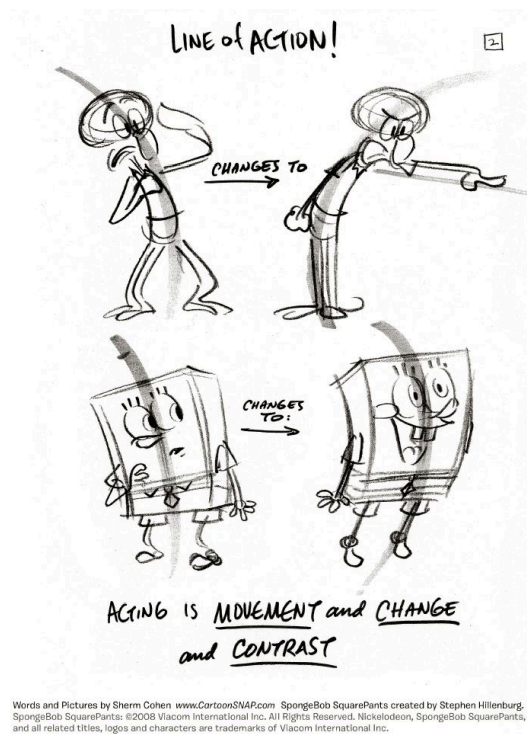
Figura 25 - Expressão de aspectos psicológicos por meio do gestual



Fonte: McCloud, 2008, p.102

Essa construção expressiva pode ser direcionada por meio do traço de uma linha de ação, isto é, a linha que guia o corpo do personagem de forma a expressar sua movimentação em uma cena (Bishop et. al, 2020, p.108, tradução própria), gerando resultados mais fluidos e claros para o espectador e contribuindo para a criação de noções de movimento, ao gerar contraste numa sequência de posições corporais. Dessa forma, se o personagem demonstra uma sensação com certo grau de identidade, como irritação ou empolgação (figura 26), representar esse contraste entre ações, utilizando-se de possíveis exageros, influencia na expressividade e, conseqüentemente, na forma como aquele personagem será interpretado.

Figura 26 - Aplicação da linha de ação na expressividade gestual



Fonte: Character and Creature Design Notes¹²

Tal perspectiva evidencia a relevância dessas noções, especialmente, no desenvolvimento de uma narrativa gráfica, uma vez que permitem a transmissão de sensações de movimento que enriquecem o fluxo narrativo em uma HQ, mídia que, composta por imagens estáticas, pode ser dinamizada por esses recursos visuais.

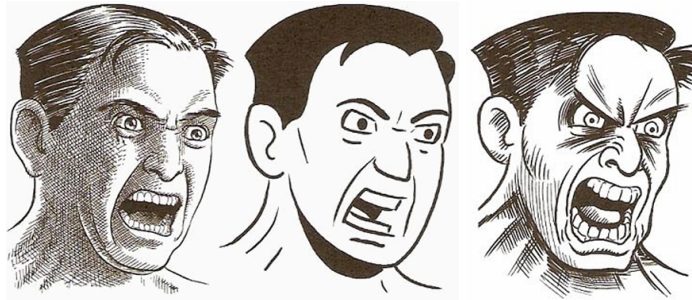
2.2.3.2. Expressão facial

Outro pilar importante para a expressividade de um personagem é o estudo da face, ou seja, entender como diferentes emoções podem transparecer por meio dos músculos faciais, demonstrando as diferentes reações dos personagens aos eventos de sua história. O grau de expressividade também é influenciado pelo estilo de desenho, em que uma determinada expressão em um traço de estilo cartunesco, por exemplo, pode aparecer de forma bem mais exagerada e, conseqüentemente, com uma interpretação mais clara (figura 27).

¹² Visto em:

<<https://characterdesignnotes.blogspot.com/2010/09/successful-silhouettes-shapes-and.html>>

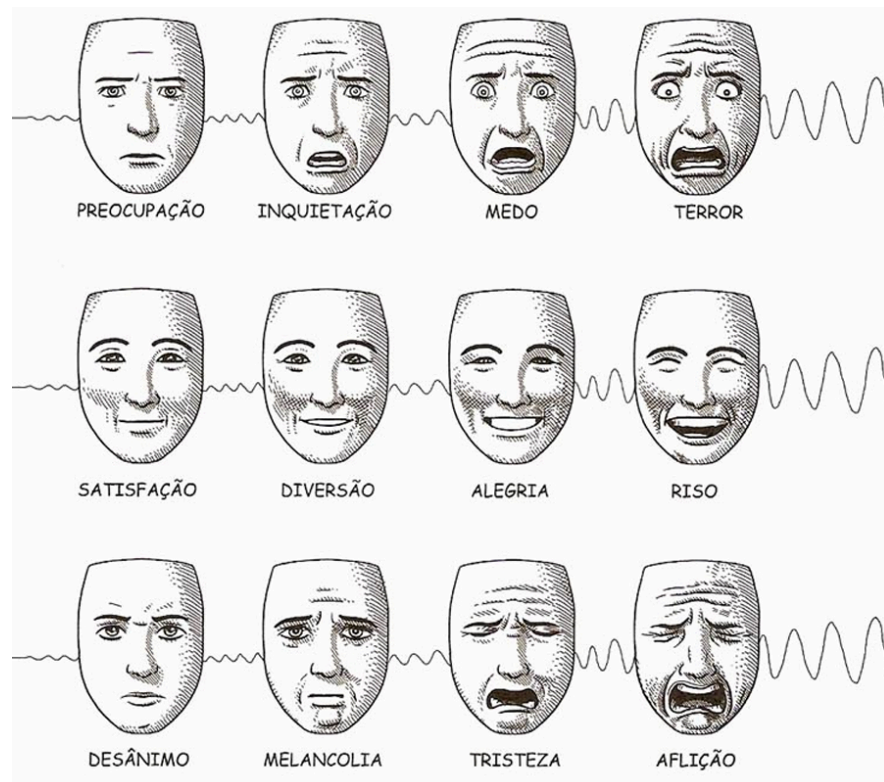
Figura 27 - Grau de expressividade facial em diferentes estilizações



Fonte: McCloud, 2008, p.94

Nesse processo de demonstração da expressividade do personagem, são considerados os movimentos dos músculos da face, especialmente aqueles ligados às sobrancelhas, às bochechas e à boca, além da mobilidade própria dos globos oculares e da dilatação e da contração das pupilas, gerando expressões como alegria, tristeza, medo, etc. A demonstração dessas emoções também pode ser perpassada por diferentes intensidades de expressão, de forma que um leve sorriso de satisfação pode se intensificar até se transformar em uma risada (figura 28).

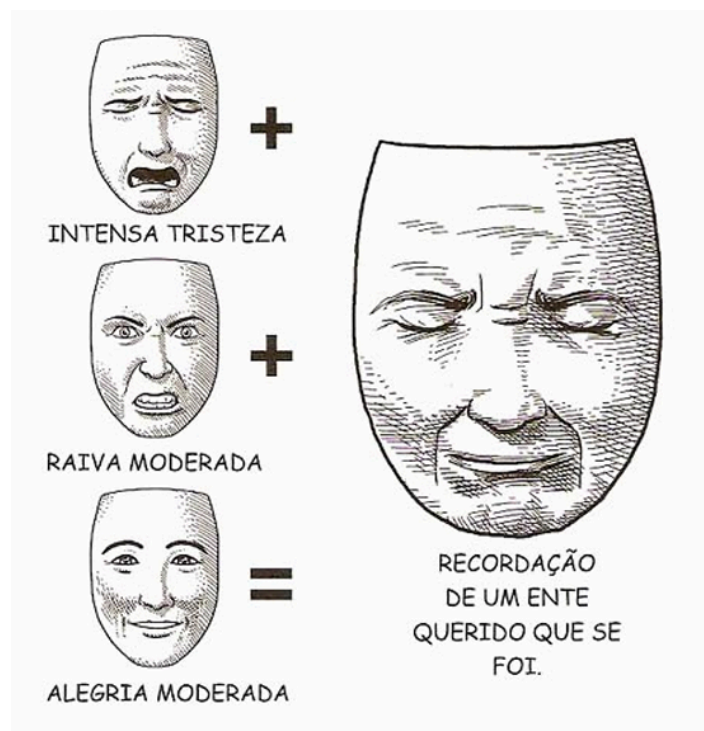
Figura 28 - Espectros de intensidade emotiva em expressões faciais



Fonte: McCloud, 2008, p.84

Além disso, essas emoções podem ser combinadas de forma a demonstrar sentimentos mais complexos, tendo em vista a gama de emoções que são sentidas e demonstradas pelo ser humano (figura 29). Esse processo de detalhamento contribui para a interpretação da reação do personagem, de tal maneira que essas escolhas expressivas influenciam na mensagem que é transmitida: mesmo sem dizer uma única palavra, o personagem pode transparecer o que está sentido apenas pela composição de sua expressão facial.

Figura 29 - Expressão facial complexificada pela combinação de emoções



Fonte: McCloud, 2008, p.86

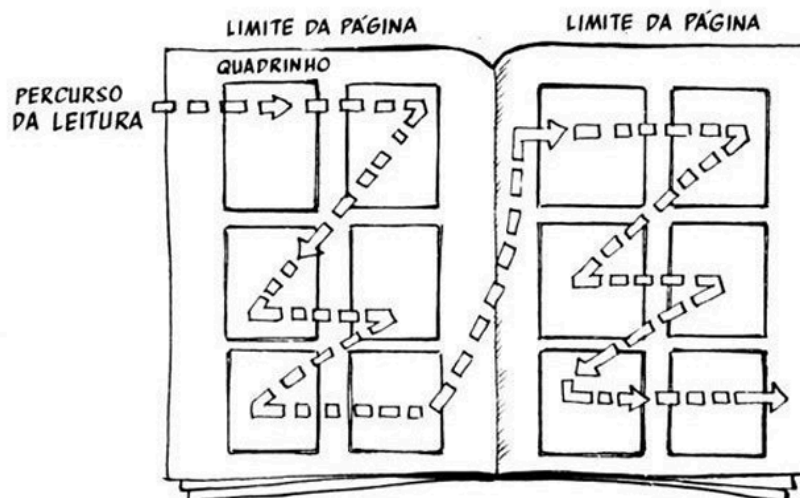
Assim, as informações visuais da expressividade facial, junto às expressões de linguagem postural, contribuem para a construção de personagens mais verossímeis à medida que a demonstração visual de emoções e trejeitos característicos de seres humanos tornam personagens — mesmo aqueles baseados em animais ou objetos sem consciência — mais identificáveis dentro da realidade do espectador. Ademais, o uso de recursos da linguagem visual para atingir esse objetivo faz dessas representações essenciais à criação de um personagem em uma HQ, cujas possíveis articulações serão discutidas no capítulo a seguir.

2.3. Linguagem dos quadrinhos

Como observado nos estudos acerca da linguagem visual e de sua capacidade de promover uma narrativa, os quadrinhos se configuram como uma mídia que se utiliza dos recursos desse sistema de comunicação, o qual se caracteriza pela capacidade cognitiva humana de desvendar conceitos na modalidade gráfico-visual (Cohn, 2013, p.2, tradução própria). Tal percepção demonstra conformidade com as ideias expostas por Art Spiegelman, quadrinista e autor de “Maus”, ao afirmar que: “quadrinhos são tempo transformado em espaço. Você o transforma em tempo enquanto o lê, mas é espacial. E esse poder é o poder da imagem” (Spiegelman, 2022, tradução própria).

Sob esse viés, faz-se relevante compreender os desdobramentos de tempo e espaço que marcam a articulação do fluxo narrativo nos quadrinhos, explorando as relações entre os quadros e as transições entre as páginas. Cohn denomina essa configuração como estrutura navegacional: “um aspecto de estrutura gráfica que nos diz onde começar a sequência e como devemos progredir por ela” (Cohn, 2013, p.10, tradução própria). Tal proposição influencia diretamente nas percepções temporais e espaciais na estrutura da narrativa quadrinística, cuja leitura ocidental é orientada da esquerda para a direita, de cima para baixo (figura 30), e guia o olhar do leitor pelos quadros e pelas páginas.

Figura 30 - Esquema do percurso de leitura de uma HQ



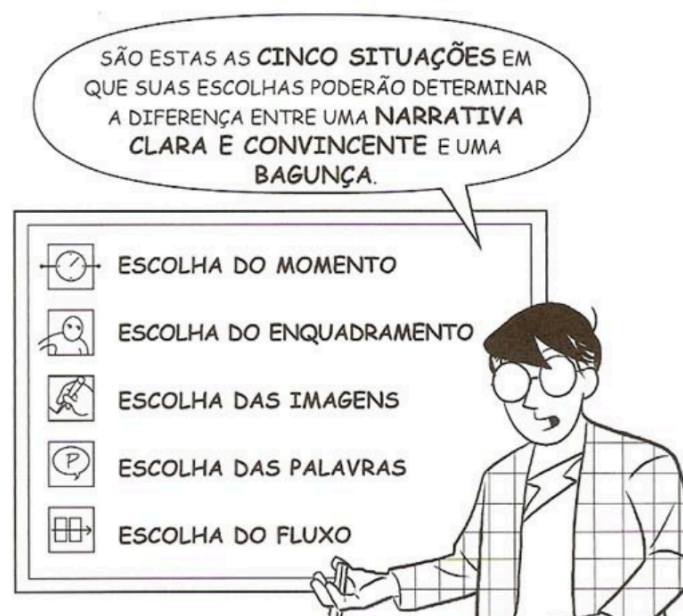
Fonte: Eisner, 1989, p.41

Considerando o escopo deste trabalho, ou seja, a ênfase no personagem enquanto elemento-guia e potencializador da narrativa gráfica, este capítulo abordará não apenas os principais aspectos que direcionam o fluxo narrativo característico dos quadrinhos, mas também as particularidades da linguagem visual das HQ's tangentes à representação de seus personagens, como seus esquemas gráficos presentes no decorrer da história. Além disso, serão descritos os diferentes formatos em que os quadrinhos podem ser articulados, considerando algumas noções de produção gráfica para a materialização de uma HQ.

2.3.1. Fluxo narrativo da quadrinização: transições e requadros

McCloud (2008, p.10) argumenta que, para criar uma narrativa quadrinística clara e convincente, devem ser considerados cinco aspectos (figura 31): **Escolha do Momento**, em que são selecionados quais os eventos incluídos na história; **Escolha do Enquadramento**, trabalhando critérios compositivos das cenas; **Escolha das Imagens**, em que os elementos visuais, como personagens e objetos, devem ser representados com clareza; **Escolha das Palavras**, relativo a produções criativas de texto; e **Escolha do Fluxo**, que determina a maneira como a narrativa será guiada por meio da disposição e das transições entre quadros e páginas.

Figura 31 - Propostas de McCloud para uma narrativa gráfica concisa



Fonte: McCloud, 2008, p.10

Entende-se que a Escolha das Palavras pode ser associada à narração, à roteirização e, conseqüentemente, à expressão verbal dos personagens, como em diálogos ou pensamentos, enquanto a Escolha das Imagens corresponde à expressão gráfica do quadrinho, incluindo os recursos estilísticos utilizados e a pregnância dos personagens, cujas articulações serão discutidas posteriormente. Considerando essas delimitações, este primeiro momento será direcionado aos aspectos relativos ao momento, ao enquadramento e ao fluxo, explorando os potenciais dos recortes temporais e espaciais para articular uma narrativa fluida.

No que tange à determinação do momento em um quadrinho, McCloud argumenta que, para construir a narrativa quadrinística, deve ser estruturada uma seqüência de eventos, os quais devem ser selecionados para estabelecer uma rota que comunique o enredo de maneira eficiente (2008, p.12). Essas estruturas sequenciais podem assumir diferentes proposições de transição entre os quadros, as quais emergem por meio da sarjeta, isto é, o espaço entre cada quadro, elemento espacial que influencia na interpretação da passagem de tempo.

Nesse contexto, os diferentes tipos de transição podem ser alcançados a partir do conceito de conclusão, relacionado à busca humana pela completude que permite a percepção do todo por meio da observação de suas partes (McCloud, 1995, p.63). Essas noções evidenciam a importância da correspondência da quadrinização com a interpretação do leitor, uma vez que os quadrinhos se apresentam como “um meio onde o público é colaborador consciente e voluntário, e a conclusão é o agente de mudança, tempo e movimento” (McCloud, 1995, p.65), constituindo o “contrato” entre o artista e o público característico das narrativas gráficas (Eisner, 1989, p.40).

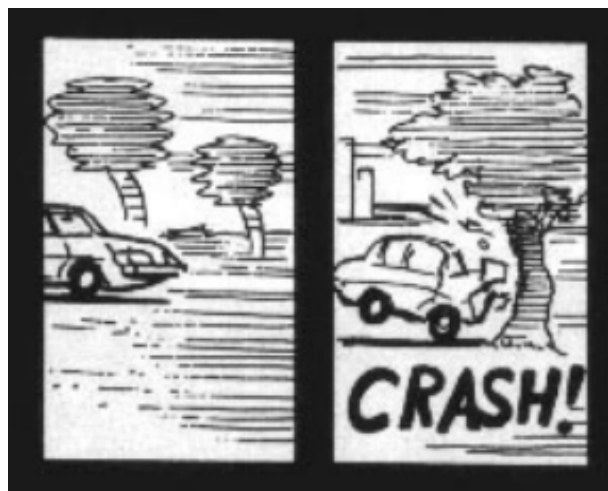
A partir dessas noções, McCloud propõe a seguinte categorização das transições entre quadros: primeiramente, tem-se a transição **momento a momento**, que exige um baixo nível de conclusão por seu caráter mais direto, como visto em seqüências em que um olho, aberto em primeiro momento, aparece fechado, transmitindo o movimento de piscada (figura 32); e a transição **ação a ação**, que aborda um tema comum em progressão, como quadros sequenciais que mostram um carro em alta velocidade e a colisão causada em conseqüência disso (figura 33).

Figura 32 - Exemplo de transição momento a momento



Fonte: McCloud, 1995, p.70

Figura 33 - Exemplo de transição ação a ação



Fonte: McCloud, 1995, p.70

Há também a transição **tema a tema**, que trabalha acontecimentos em uma mesma cena, porém exigindo uma maior apreensão de sentido pelo leitor, como em um quadro que indica um golpe físico a um personagem, seguido da representação de um grito, que traz a suposição de que aquele personagem foi atingido (figura 34); e a transição **cena a cena**, que também exige um raciocínio dedutivo ao representar distorções de tempo e espaço mais expressivas (figura 35).

Figura 34 - Exemplo de transição tema a tema



Fonte: McCloud, 1995, p.71

Figura 35 - Exemplo de transição cena a cena



Fonte: McCloud, 1995, p.71

Por fim, tem-se a transição **aspecto a aspecto**, cuja denominação se deve à sua proposição visual contemplativa, a qual apresenta diferentes aspectos de um dado contexto, sendo muito utilizada para determinar a atmosfera da narrativa (figura 36); e a transição **non sequitur** (do latim, “não se segue”), a qual não demonstra uma sequência lógica de elementos ou acontecimentos, tornando-a muito associada a quadrinhos mais experimentais (figura 37).

Figura 36 - Exemplo de transição aspecto a aspecto



Fonte: McCloud, 1995, p.72

Figura 37 - Exemplo de transição *non sequitur*



Fonte: McCloud, 1995, p.72

No que tange ao enquadramento, tem-se o requadro, isto é, a “borda” dos quadrinhos”, o qual Groesteen (2015) destaca como aspecto influente no fluxo da narrativa gráfica, uma vez que a representação e a disposição dos elementos internos ao quadrinho, bem como sua relação as outras imagens da sequência, compõem a “gramática” básica a partir da qual se constrói a narrativa (Eisner, 1989, p.39).

Esses aspectos, os quais incluem noções de composição visual e perspectiva, influenciam na maneira como cada cena será interpretada, possibilitando ao leitor direcionar sua atenção a elementos que são evidenciados pelos critérios compositivos. É possível exemplificar a utilização desses parâmetros em modelos de cena que, ao mostrarem um personagem ou objeto em seu centro, indicam a

relevância desse elemento central, posto em evidência pela composição do quadro (figura 38).

Figura 38 - Exemplo de quadro que evidencia o elemento central



Fonte: McCloud, 2008, p.24

Além disso, as delimitações impostas pelo requadro e suas associações nas cadeias sequenciais são responsáveis pela noção de ritmo, a qual se caracteriza pelas diferentes formas que a disposição dos quadros influencia na percepção da passagem de tempo. Groesteen estabelece uma equivalência desse processo de ritmização com outras formas de linguagem e propõe que o fluxo narrativo nas HQ's

[...] obedece a um ritmo que lhe é imposto pela sucessão de quadros. É a pulsação básica, que se observa também na música e pode ser desenvolvida, qualificada, coberta por efeitos rítmicos mais sofisticados com base em outros "instrumentos" (parâmetros) como a distribuição dos balões de fala, a oposição entre as cores ou ainda com um jogo de formas gráficas (Groesteen, 2015, p.55).

Nesse contexto, o ritmo de leitura da história em quadrinhos é influenciado não apenas pela sequência de acontecimentos, mas também pela forma como as cenas são expostas pelos requadros, em que quadros mais distantes entre si, por exemplo (figura 39), transmitem uma sensação de maior passagem de tempo associada ao afastamento espacial.

Figura 39 - Exemplo de construção rítmica por distanciamento



Fonte: McCloud, 1995, p.101

Ademais, o requadro também influencia certos aspectos de significação visual no fluxo narrativo por meio de sua configuração formal, possibilitada pela articulação de quadros cujos contornos podem assumir diferentes formatos (figura 40) e direcionar a interpretação de leitura a partir da ampliação do significado da sequência visual (Cohn, 2013, p.91). Para Eisner:

Os formatos dos quadrinhos também têm uma função. Numa página onde é preciso transmitir uma regularidade de ação, dá-se aos quadrinhos o formato de quadrados perfeitos. Onde o toque do telefone requer tempo (e espaço) para evocar suspense e ameaça, toda uma tira é ocupada pela ação do toque, precedida por uma compressão dos quadrinhos menores (1989, p.30).

Figura 40 - Diferentes disposições formais do requadro



Fonte: McCloud, 1995, p.99

Portanto, evidencia-se que o conjunto de funções que podem ser atribuídas à articulação visual do requadro promove questões interpretativas e sensoriais na narrativa quadrinística que influenciam no fluxo e na significação da narrativa apresentada, contribuindo para a atmosfera da história e para o envolvimento do leitor com a narrativa (Eisner, 1989, p.46).

2.3.2. Articulação de personagem

Em consonância com os aspectos construtivos da narrativa quadrinística descritos, faz-se relevante investigar como a inserção de personagens pode ser articulada visualmente dentro dessas proposições, visando a uma abordagem mais direta das implicações da expressão gráfica dos personagens enquanto potencializadora narrativa em histórias em quadrinhos.

2.3.2.1. O estilo cartum nos quadrinhos

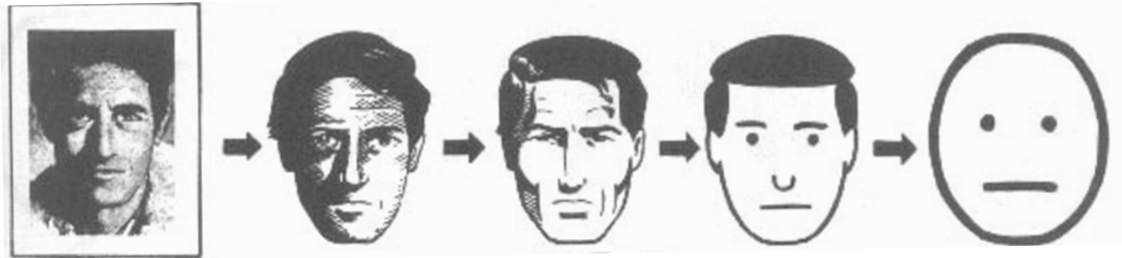
Conforme observado acerca de como os quadrinhos se apresentam enquanto mídia de construção narrativa, evidenciou-se que as HQ's possuem um grande potencial de significação visual, o qual é marcado por aspectos icônicos. Nesse contexto, McCloud destaca a aplicação de ícones pictóricos, ou seja, aqueles que se fazem presentes em representações cuja significação é fluida e variável, a depender da aparência da figura (1995, p. 28), de forma a tornar possível estabelecer um espectro de representação gráfica entre o realismo e a estilização cartunesca (figura 41). O autor analisa o estilo cartum enquanto forma de “amplificação através da simplificação” (McCloud, 1995, p.30), argumentando que:

Quando abstraímos uma imagem através do cartum, não estamos só eliminando os detalhes, mas nos concentrando em detalhes específicos. Ao reduzir uma imagem a seu “significado” essencial, um artista pode ampliar esse significado de uma forma impossível pra arte realista. (McCloud, 1995, p.30).

Nos quadrinhos, tal perspectiva promove uma relação interpretativa que, aplicado a um personagem, o aproxima do leitor, tendo em vista que essa amplitude da significação promovida pelo cartum torna a identificação mais abrangente e mais próxima a um caráter universal — afinal, “quanto mais cartunizado é um rosto, mais pessoas ele pode descrever” (McCloud, 1995, p.31). Dessa forma, personagens

cartunescos nas HQ's, assim como em outras mídias que se utilizam da abstração icônica pictórica, a exemplo dos desenhos animados, promovem uma ancoragem de identidade e consciência do espectador (McCloud, 1995, p.36), fator que permite que o indivíduo veja mais de si mesmo nos personagens que lhe são apresentados.

Figura 41 - Espectro de diferentes níveis de iconicidade em um rosto



Fonte: McCloud, 1995, p.29

Ademais, mostra-se relevante destacar que, apesar do processo de simplificação do estilo de desenho associado a essas representações pictóricas, o estilo cartum não se limita, necessariamente, a construções narrativas simples, como aquelas vistas em histórias infantis, apesar do ideal persistente de que sua clareza visual se opõe à ambiguidade e à caracterização complexa que marcam produções literárias modernas (McCloud, 1995, p.45).

A exemplo disso, é possível mencionar *Maus*, história em quadrinhos de Art Spiegelman (Figura 42), cujo viés biográfico resgata memórias de seu pai enquanto vítima do Holocausto. Embora se utilize de representações simples dos personagens, nas quais o traço cartunesco é somado ao simbolismo do uso de figuras animais, as quais se apresentam como representações de caráter metafórico, a narrativa gráfica demonstra bem a sensibilidade e a severidade das vivências representadas, sentimentos estes que caracterizam o tema da HQ.

Figura 42 - Cena de impacto em *Maus* utilizando o estilo cartum



Fonte: Spiegelman, 2003

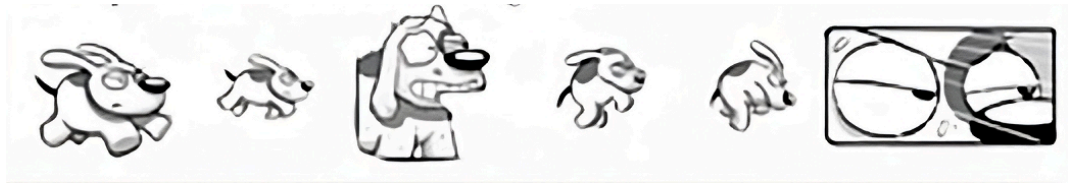
2.3.2.2. Esquema gráfico de personagem e morfologia visual

Neil Cohn, em seus estudos acerca da linguagem visual dos quadrinhos, propõe o conceito de esquema gráfico de um personagem, isto é, um padrão cognitivo utilizado para desenhá-lo (2013, p.10, tradução própria), tendo em vista a configuração formal e os recursos estilísticos propostos. É possível relacionar essa proposição com a pregnância visual do personagem e suas implicações características de seus desdobramentos em uma HQ, uma vez que

[...] embora os mesmos personagens apareçam em diferentes estados de uma progressão contínua entre os quadros (e dentro dos quadros), sabemos que cada imagem não retrata pessoas totalmente novas em novas cenas (Cohn, 2013, p.11, tradução própria).

Sob esse viés, em uma cena que apresenta um cão, por exemplo, o leitor não apenas identifica que se trata de um cão por seu repertório visual, mas também se torna capaz de diferenciá-lo ao assimilar seu esquema gráfico (figura 43) enquanto acompanha a progressão da narrativa (Cohn, 2013, p. 11, tradução própria), perspectiva que evidencia a relevância da consolidação dos atributos visuais do personagem a ser articulado em uma história em quadrinhos.

Figura 43 - Exemplo de esquema gráfico de personagem



Fonte: Cohn, 2013, p.9

Além disso, investigando a morfologia da linguagem visual das HQ's, isto é, a análise dos elementos constituintes de seu léxico visual (Cohn, 2013, p.23, tradução própria), evidenciam-se expressões gráficas próprias da linguagem dos quadrinhos e particulares da expressividade visual de seus personagens, as quais unem representações icônicas a um repertório simbólico e se utilizam dos potenciais de significação do estilo cartum. Nesse contexto, tem-se os elementos visuais que podem substituir os olhos do personagem, em que o desenho de corações indica paixão, por exemplo (Figura 44); e aqueles que são representados como ícones suspensos acima da cabeça do personagem, como a figura da lâmpada, convencionalmente associada com o surgimento de uma ideia (figura 45).

Figuras 44 e 45 - Representações icônicas de personagens em HQ's



Fonte: Cohn, 2013, p.42-44

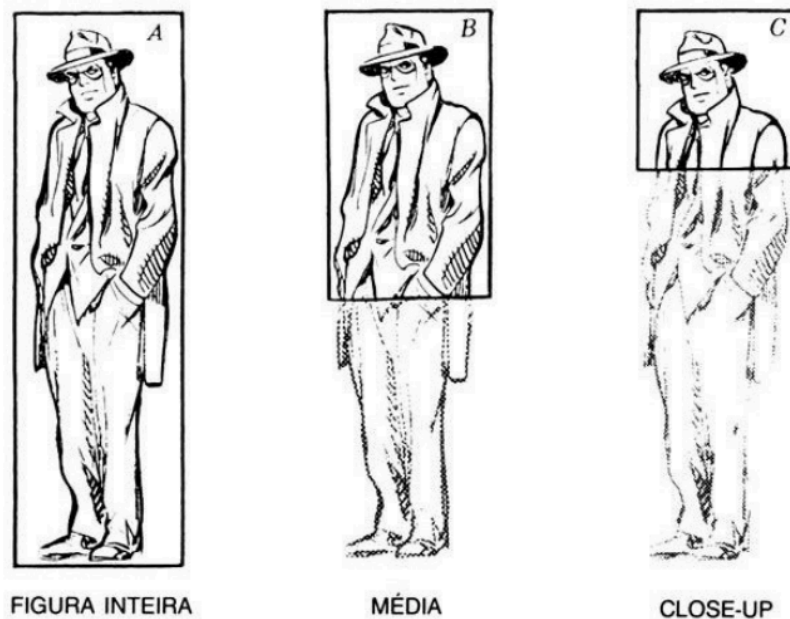
Essas noções promovem, sobretudo, uma expressividade característica dos personagens das HQ's que possibilita uma ampliação da significação visual de determinados eventos da narrativa gráfica.

2.3.2.3. Movimento e dinamicidade compositiva

Como observado nas abordagens acerca do fluxo narrativo que se faz presente na quadrinização, tem-se o requadro enquanto aspecto influente para a construção da narrativa gráfica, direcionando questões interpretativas. Nessa perspectiva, o personagem, inserido nas proposições de articulação visual dos quadrinhos, apresenta-se como um elemento compositivo passível de dinamizações gráficas, marcando questões relacionadas principalmente ao enquadramento.

Nesse contexto, um personagem inserido num quadro que apresenta apenas a altura de seus ombros, composição ampliada que costuma estar associada a um efeito dramático, exige um pressuposto decorrente da experiência do leitor (Eisner, 1989, p.42) e caracteriza a qualidade do esquema gráfico à medida em que torna possível deduzir a existência da figura inteira (figura 46). Além disso, as escolhas compositivas do enquadramento podem ressaltar as características físicas e psicológicas, bem como o papel narrativo do personagem, como na construção de uma cena em que um gigante que tem seu tamanho evidenciado por uma posição que evoca a sensação de altitude (figura 47).

Figura 46 - Aplicação de personagem em diferentes enquadramentos



Fonte: Eisner, 1989, p.42

Figura 47 - Perspectiva e composição na narrativa visual do personagem



Fonte: McCloud, 2008, p.21

Ademais, a inserção do personagem enquanto elemento dinâmico também possibilita a construção visual de noções de movimento, de maneira que suas ações podem influenciar sua relação com o requadro por meio de distorções de configuração formal, como em cenas de ação que envolvem algum tipo de combate (figura 48), ou ultrapassando as delimitações das cenas, promovendo uma sensação de leitura tridimensional capaz de evidenciar movimentos de velocidade (figura 49).

Figuras 48 e 49 - Ações de personagem direcionando o layout de página



Fonte: Masashi Kishimoto; Gege Akutami

2.3.2.4. Balonamento e tipografia

Alguns aspectos de personalização dos elementos da linguagem dos quadrinhos também podem atuar como extensões da expressão gráfica dos personagens, como as escolhas visuais dos balões. Para além de representações verbais, como falas e pensamentos, o balonamento, isto é, o desenho dos balões, pode apresentar atributos como formato e cor codificados para transmitir aspectos psicológicos dos personagens, evidenciando seu papel narrativo e potencializando a expressividade visual da HQ. A exemplo disso, é possível citar o personagem Venom, da Marvel Comics, cujos balões de fala são marcados por um preenchimento em preto e por contornos irregulares (figura 50), demonstrando sua natureza sombria e instável.

Figura 50 - Personalização do balão de fala do personagem Venom



Fonte: Popverse¹³

Ademais, a escolha tipográfica também contribui para essa significação à medida em que influencia no efeito do som e do estilo de fala representados graficamente (Eisner, 1989, p.27), possibilitando uma interpretação gráfica do tom de voz e da atmosfera que o personagem promove na narrativa. Na HQ cearense *Lâmina Azulada*, de Luís Carlos Sousa e Rafael Dantas, a tipografia utilizada no personagem Severino, somada à sua aplicação em balões escuros (figura 51), contribui para transmitir a força e a morbidez características de sua presença.

¹³ Visto em: <<https://www.thepopverse.com/superhero-comic-word-balloons-dc-marvel>>

Figura 51 - Personalização de balão e tipografia do personagem Severino



Fonte: Sousa; Dantas, 2020

2.3.3. Produção gráfica para quadrinhos

Um aspecto importante a ser considerado sobre a linguagem visual dos quadrinhos é a forma como ela pode ser articulada em diversos meios, tendo em vista a gama de tecnologias, técnicas e ferramentas (McCloud, 2008, p.184) que possibilitam que as histórias em quadrinhos possam ser publicadas em meios tanto impressos quanto digitais (figura 52). No entanto, a evolução das produções em quadrinhos voltados para as telas, popularmente conhecidas como *webcomics*, promoveu novas percepções de navegabilidade e leitura (McCloud, 2008, p.201), gerando um novo panorama envolto por suas próprias questões e debates. Portanto, para este trabalho, serão consideradas as possibilidades de materialização impressa de quadrinhos, tendo em vista a exploração de uma estrutura navegacional mais associada à lógica das páginas impressas.

Figura 52 - Representação dos suportes impresso e digital de HQ's



Fonte: McCloud, 2008, p.205

No que tange à materialização por meio da impressão, Ambrose e Harris definem esse processo como abrangente de diferentes técnicas utilizadas para aplicar tinta em um suporte (2009, p.47), sendo esses métodos detentores de suas próprias variáveis de capacidade, disponibilidade de cores e custos de produção. Esse cenário torna relevante a escolha da técnica de impressão e do suporte ao qual será aplicada, de forma que estes sejam condizentes com as proposições projetuais e possibilitem a otimização dos processos produtivos envolvidos.

Dentre os processos de impressão comumente utilizados em projetos visuais que envolvam produção gráfica, é possível destacar a impressão *offset*, a qual utiliza uma chapa metálica tratada para transferir os grafismos desejados ao suporte (Ambrose; Harris, 2009, p. 48). No contexto das produções em quadrinhos, o desenvolvimento dessa técnica viabilizou o desenho de traços mais delicados, destacando-se como um avanço frente às limitações impostas pela impressão tipográfica (figura 53), comumente utilizada em jornais e revistas, principais meios de circulação das primeiras tiras de quadrinhos (Eisner, 1989, p.150).

Figura 53 - Representação dos métodos de impressão tipográfica e *offset*



Fonte: Eisner, 1989, p.150

Outro fator essencial em processos de produção gráfica é a definição do suporte, isto é, o material que recebe a imagem impressa, cuja seleção é influenciada por sua capacidade de receber a impressão, bem como pela adequação ao projeto proposto, a exemplo de revistas que, ao apresentarem um projeto gráfico marcado pelo uso de cores, exigirão um suporte diferente do utilizado em jornais, nos quais se prioriza o baixo custo produtivo (Ambrose; Harris, 2009, p.11).

Direcionando essas noções à produção de quadrinhos, temos o papel como o suporte mais associado à materialização e à publicação de HQ's, com destaque para o papel-jornal como um material amplamente utilizado, especialmente nos quadrinhos americanos de super-heróis que se popularizaram no século XX (McCloud, 2008, p.187). Apesar de ter possibilitado muitas produções em larga escala a um baixo custo, o papel-jornal é um tipo de papel, em geral, menos durável (Ambrose; Harris, 2009, p.11), e sua qualidade de reprodução de cores demonstra algumas limitações, de forma que passaram a ser aplicadas cores primárias brilhantes para compensar seu "efeito empobrecedor" (McCloud, 2008, p.187). Esse material também se destaca em produções japonesas de mangá, que utilizam a escala de cinza para uma redução ainda maior de custo que possibilita a execução de um modelo produtivo serializado marcado por publicações frequentes.

Em contrapartida, outras alternativas começaram a ser cada vez mais utilizadas nas produções de HQ's, como o papel *offset* e o papel couchê, caracterizados por uma maior durabilidade e cujo custo varia a depender dos requisitos de impressão, como a aplicação de escala de cinza ou de cores, de forma que os quadrinhos passaram a assumir uma variedade cada vez maior de formatos, escalas e reprodutibilidade gráfica.

3. METODOLOGIA

Após a apresentação dos expostos da fundamentação teórica, foi possível entender as relações entre os principais aspectos construtivos de uma narrativa, em que se destacam a criação de personagens e suas proposições arquetípicas, especialmente aquelas tangentes à Jornada do Herói, além da importância da concepção dos elementos visuais desses personagens e a articulação destes na quadrinização, sendo estes fatores que oportunizam propostas projetuais para conceber uma narrativa gráfica norteada e potencializada pelo processo de significação do *character design*.

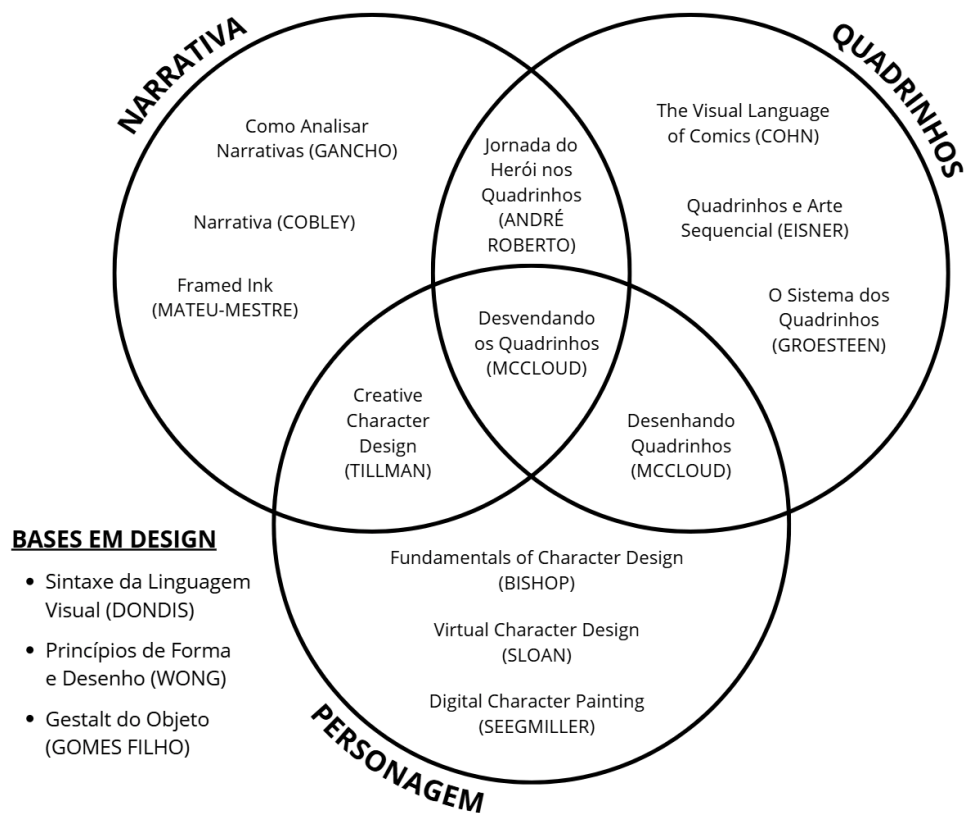
Partindo dessas noções, faz-se necessário estabelecer os parâmetros metodológicos deste trabalho, compreendendo tanto a perspectiva voltada para pesquisa científica quanto a metodologia escolhida para o desenvolvimento do projeto de design.

3.1. Metodologia de Pesquisa Científica

No tocante à aplicação da metodologia científica neste trabalho, foram utilizados conceitos de pesquisa expostos por Lakatos e Marconi (2003), os quais nortearam o processo de delimitação do tema de pesquisa, especificação dos objetivos e definição do embasamento teórico a ser estudado, entre outras nuances relativas a questões analíticas e investigativas.

Dentre as técnicas de pesquisa propostas pelas autoras, destaca-se a de pesquisa bibliográfica (2003, p. 183), cuja aplicação resultou em uma revisão de publicações e estudos que tratam, de forma direta ou tangencial, sobre os eixos temáticos que constituem este trabalho. Considerando essas áreas temáticas (Narrativas, Personagens e Quadrinhos), foi gerado um diagrama de Venn (figura 54) — ferramenta de representação gráfica que relaciona elementos em conjuntos interseccionados — com o intuito de explorar a bibliografia desses temas e a maneira como esses tópicos se relacionam entre si, além de contemplar também referências em Design associadas ao estudo da linguagem visual. Dessa forma, foi possível direcionar a pesquisa aos objetivos propostos, possibilitando novas abordagens.

Figura 54 - Diagrama de Venn contendo as áreas de pesquisa trabalhadas



Fonte: Elaborado pelo autor

3.2. Metodologia de Design

A metodologia utilizada como base na perspectiva projetual deste trabalho foi desenvolvida por Pivetta (2018), que une competências projetuais de design ao processo de concepção de narrativas gráficas, relacionando as áreas de Design Generalista, Design Visual, Narrativas e Narrativas Gráficas, e demonstrando como o fazer projetual do design pode auxiliar no planejamento dos processos de produção de HQ's. Nessa perspectiva, o autor propõe as fases de Planejamento, Criatividade (Visual e Escrita), Editorial e Finalização, gerando um fluxo projetual que sintetiza suas metodologias pesquisadas (figura 55).

Primeiramente, tem-se a fase de **Planejamento**, facilmente associada às metodologias mais generalistas de design por seu caráter de entendimento e análise do contexto projetual. Neste primeiro momento, são realizadas as ponderações

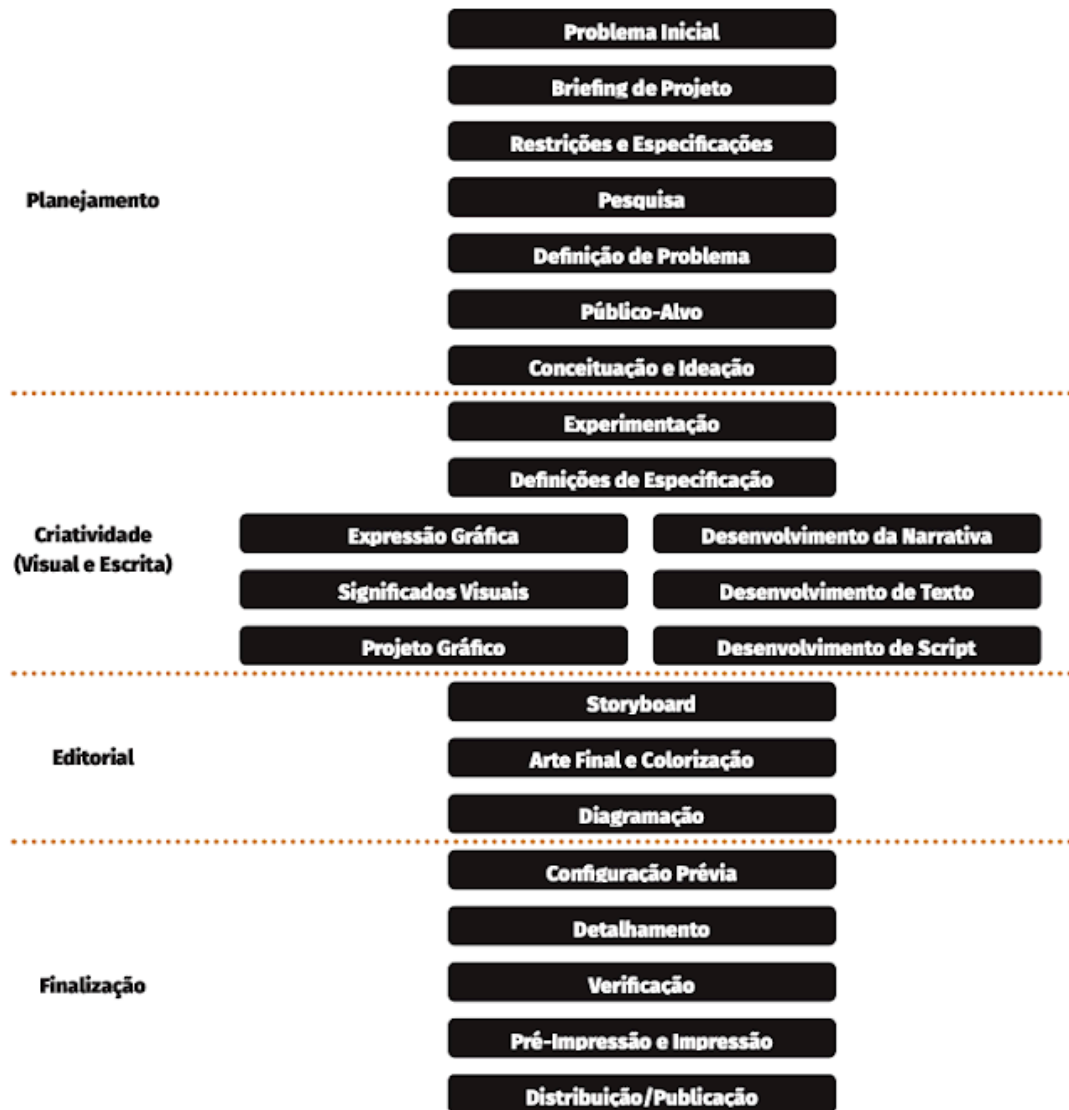
acerca dos componentes que farão parte do projeto, buscando entender o problema projetual (*Problema Inicial / Briefing de Projeto*) e suas delimitações (*Restrições e Especificações*), bem como promover a coleta de informações e referências (*Pesquisa*), fazendo-se possível a identificação de encaminhamentos projetuais (*Definição de Problema / Público-Alvo*) e o direcionamento para as primeiras proposições conceituais a serem utilizadas (*Conceituação e Ideação*).

Já a fase de **Criatividade** contempla processos de ideação e geração de alternativas (*Experimentação / Definições de Especificação*) voltadas para as concepção tanto visual quanto escrita atreladas à criação da narrativa gráfica. No campo da Criatividade Visual, são propostas etapas associadas à experimentação direcionada a elementos visuais (*Expressão Gráfica*) e processos de significação visual (*Significados Visuais*), além de explorar questões estruturais como escala e formato do projeto (*Projeto Gráfico*), enquanto as etapas de Criatividade Escrita trabalham noções de desenvolvimento da história (*Desenvolvimento da Narrativa*) e da roteirização (*Desenvolvimento do Texto / Desenvolvimento do Script*).

Após essas proposições, é apresentada a fase **Editorial**, em que são propostas etapas que buscam uma conclusão das proposições da fase criativa, as quais se concentram na elaboração de espelhos das cenas (*Layout*), na exploração da forma como os quadros interagem (*Storyboard*) e no equilíbrio da relação de texto e imagem no fluxo narrativo (*Diagramação*). Esta fase, pois, se concentra na aplicação de artifícios de adaptação visual do roteiro elaborado, permitindo a esquematização da quadrinização da história.

Por fim, tem-se a fase de **Finalização**, que trata da execução das definições projetuais das fases anteriores desde os primeiros modelos de projeto (*Configuração Prévia*), passando por possíveis acréscimos e revisões (*Detalhamento / Verificação*) para de fato materializar e formalizar a HQ (*Impressão e Reimpressão / Distribuição/Publicação*).

Figura 55 - Metodologia de Design de Narrativas Gráficas



Fonte: Pivetta, 2018, p.112

Dessa forma, tornou-se possível pensar o processo de concepção da HQ considerando proposições metodológicas de design, norteadas pelas abordagens preliminares para a execução do projeto, as quais serão descritas a seguir.

4. DIRECIONAMENTO PROJETOAL

A partir das discussões propostas na fundamentação teórica e na metodologia, foi possível delimitar os direcionamentos projetuais, isto é, a descrição dos encaminhamentos influentes na execução do projeto: a definição das etapas de projeto, considerando a metodologia projetual; a análise de similares, buscando

explorar critérios analíticos em publicações de quadrinhos que também trabalham a criação de personagens; e as diretrizes projetuais, demonstrando os parâmetros a serem alcançados no desenvolvimento do projeto.

4.1. Etapas de projeto

A definição das etapas projetuais foi articulada a partir da metodologia de Design de Narrativas Gráficas elaborada por Pivetta (2018), em que foram analisadas questões de design no campo da produção de HQ's. Apesar de aspectos da construção de personagens já se fazerem presentes nas proposições metodológicas, o processo de *character design*, intrínseco a este trabalho, foi apresentado de forma mais direta nas etapas propostas, especialmente naquelas referentes ao processo criativo relacionado à concepção visual dos personagens. Assim, a metodologia foi adaptada nesse aspecto, bem como na aglutinação e no direcionamento de algumas das etapas, visando à adequação ao escopo específico do projeto e ao dimensionamento da metodologia ao porte deste trabalho.

Durante o processo de TCD1 (Trabalho de Curso em Design 1), foram contempladas as etapas da fase de Planejamento, as quais foram utilizadas na constituição dos encaminhamentos para a execução das fases de Criatividade Visual e Escrita, Editorial e Finalização, desenvolvidas durante as elaborações de TCD2 (Trabalho de Curso em Design 2), relativo ao semestre 2025.2 da UFC. O descritivo de cada uma das etapas propostas e suas respectivas aplicações no escopo do projeto estão detalhadas a seguir (tabela 1).

Tabela 1 - Aplicação da metodologia para definição das etapas de projeto

| METODOLOGIA | | DESCRIÇÃO DA ETAPA | APLICAÇÃO PROJETUAL |
|-------------------------------|-------------------------------------|--|--|
| Planejamento | Problematização | Compreensão do problema de projeto | Produzir uma HQ de aventura potencializada narrativamente pelo design de personagem, promovendo identificação com o leitor |
| | Análise da Necessidade | Entendimento do contexto e das necessidades | Analisar como o arquétipo heroico em narrativas gráficas gera debates e influencia na identificação e na reflexão do leitor |
| | Pesquisa | Coleta de bibliografia | Pesquisar conceitos de narrativa e de linguagem visual aplicada a personagens e quadrinhos |
| | Análise de Dados | Análise de similares | Selecionar publicações de quadrinhos que trabalhem a criação de personagens, definindo critérios de análise |
| | Conceituação | Definição dos conceitos do projeto | Mapear os principais aspectos de personagens dentro das proposições arquetípicas do conceito de Jornada do Herói |
| Criatividade Visual e Escrita | Experimentação | Processo inicial de ideação | Fazer esboços iniciais e gerar alternativas para a construção da narrativa e para a criação do universo do personagem |
| | Desenvolvimento da Narrativa | Definição do enredo e de seus desdobramentos | Roteirizar um enredo do gênero aventura, definindo o papel narrativo do protagonista dentro do arquétipo heroico e o conflito a ser desdobrado |
| | Desenvolvimento do Script | Definição das cenas e dos diálogos | Esquematar o ritmo da história, descrevendo como o personagem se comporta e direcionando sua expressividade |
| | Significados Visuais | Significação por meio da linguagem visual | Articular aspectos icônicos e simbólicos característicos das HQ's, especialmente nos personagens |
| | Expressão Gráfica | Experimentações de elementos gráficos | Projetar graficamente o personagem em torno de sua pregnância e de sua composição formal |
| | Projeto Gráfico | Delimitações do projeto gráfico da HQ | Definir formato e suportes para materialização de uma revista curta e de fácil circulação |
| Editorial | Storyboard | Esboços da composição das cenas | Traduzir o script proposto em composições visuais, construindo o fluxo narrativo da quadrinização |
| | Diagramação | Diagramação de texto e ajustes no layout das cenas | Realizar a diagramação de texto (recordatório, diálogos, etc) e a disposição nos balões |
| | Arte Final | Detalhamento das construções visuais | Produzir o acabamento das proposições visuais por meio da aplicação de <i>lineart</i> e valores |
| Finalização | Configuração Prévia | Testes impressos e montagem da configuração prévia | Produzir primeira versão do quadrinho, considerando as proposições de formato e escala |

Fonte: Adaptado pelo autor de Pivetta (2018)

4.2. Análise de Similares

Este tópico utiliza-se das proposições da Análise de Dados, etapa metodológica de Munari (2008 apud Pivetta, 2018, p.84) que integra a metodologia de Design de Narrativas Gráficas ainda na fase de Planejamento, tendo sido destacada para a realização de uma análise de similares no escopo do projeto.

Nesta etapa, evidencia-se que a análise pode fornecer sugestões e orientações de como o projeto deve ser executado (Munari, 2008, p.42), sendo propostos critérios para avaliar os similares selecionados, como questões técnicas, funcionais e estéticas (Munari, 2008, p.96-102). Considerando parâmetros condizentes com as proposições deste trabalho, foram delimitados os seguintes critérios analíticos: adequação dos personagens à narrativa proposta, pregnância visual dos personagens e fluxo narrativo da quadrinização.

Assim, foi realizada uma análise de similares composta por três publicações em quadrinhos (*Lâmina Azulada*, *Maus* e *Asterios Polyp*), as quais foram exploradas na perspectiva da concepção de seus personagens em torno de suas narrativas, verificando a existência de possíveis conceituações arquetípicas tangentes à Jornada do Herói, além da articulação visual dos personagens no fluxo narrativo próprio da linguagem dos quadrinhos.

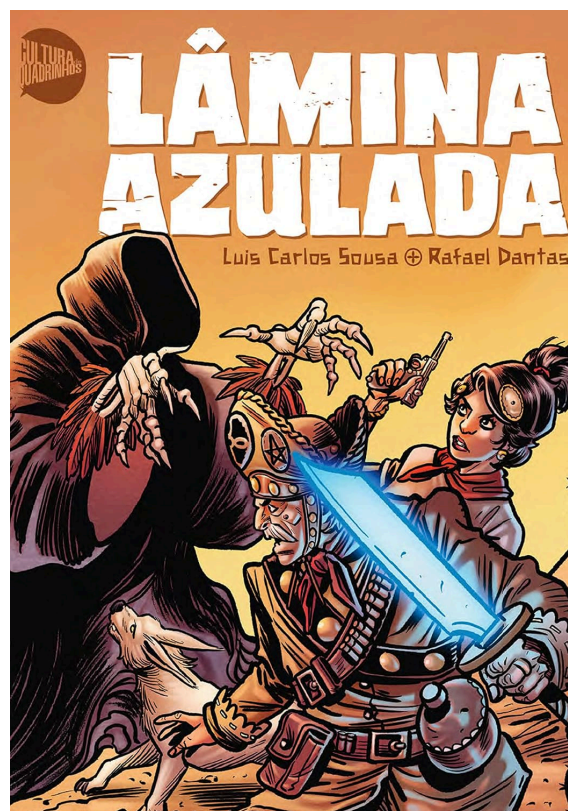
4.2.1. *Lâmina Azulada*

Lâmina Azulada é uma produção cearense em quadrinhos lançada em 2020 com suporte do Governo do Estado do Ceará através da Secretaria de Cultura, em parceria com Qomics e Manes Produções. Com roteiro de Luís Carlos Sousa, desenhos de Rafael Dantas e letreiramento de Deyvison Manes, a HQ explora a estética do cangaço em uma narrativa épica, misturando elementos de misticismo e fantasia incorporados ao cenário nordestino (figura 56).

O enredo é centrado na jornada de Euclides, um velho cangaceiro cuja narrativa é exposta em tempo psicológico, isto é, de forma não linear, intercalando momentos de sua juventude no cangaço com os eventos que ocorrem já em sua idade avançada. O início da trama é marcado pelo protagonista, já em sua velhice, enterrando seu cão e fiel escudeiro, Curió, e demonstrando estar à espera do mesmo destino para si, quando tem seu caminho cruzado por Severino, uma

entidade representante da morte que afirma poder realizar seus desejos em troca dos serviços do cangaceiro. Ao ter sua proposta negada, Severino toma de Euclides o direito de morrer, levando o protagonista a iniciar uma jornada em busca da Lâmina Azulada, um artefato mítico que poderá devolver-lhe a mortalidade.

Figura 56 - Capa da quadrinho cearense *Lâmina Azulada*



Fonte: Página da Amazon¹⁴

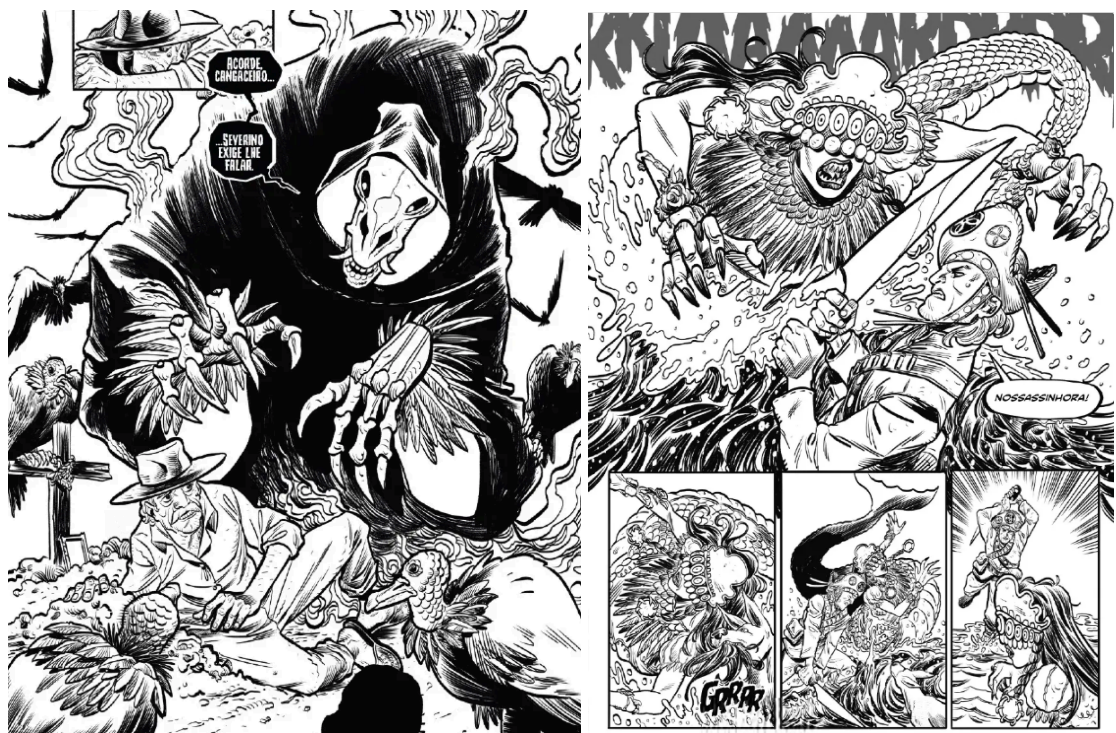
Na narrativa, o personagem Euclides demonstra certos valores que o fazem assumir o arquétipo do herói em sua narrativa, como seu senso de justiça, que o faz buscar vingança por seus companheiros de bando, além de promover reflexões sobre como os erros de seu passado trouxeram prejuízos não só a si mesmo, mas também àqueles ao seu redor. A construção de figuras arquetípicas também se evidencia em personagens secundários, como Diadorim, que detém um papel de mentora e guia do protagonista. Além disso, o quadrinho é permeado por elementos característicos de narrativas épicas, como a própria Lâmina Azulada, arma mística que remete à lendária e icônica espada Excalibur.

¹⁴ Visto em:

<<https://www.amazon.com.br/L%C3%A2mina-Azulada-Lu%C3%ADs-Carlos-Sousa/dp/6587137008>>

Quanto ao design dos personagens, destaca-se a concepção icônica e simbólica associadas aos atributos visuais das entidades sobrenaturais Lara e Severino, os quais combinam fatores de configuração formal, como as mãos e a cabeça de Severino (figura 57), repletas de formas triangulares que contribuem para sua presença sombria, com elementos visuais que evocam aspectos de espiritualidade, como os adornos presentes na figura de Lara (figura 58), que remetem a adereços associados a crenças de matriz africana, as quais fazem parte das inspirações para criação da personagem. A união dessas informações visuais garantem não apenas a pregnância desses personagens, mas também contribuem para a criação da atmosfera de misticismo que os circunda, marcada também pela tipografia e pelos balões de fala próprios de cada um deles.

Figuras 57 e 58 - Representação visual de personagens sobrenaturais na HQ



Fonte: Sousa; Dantas, 2020

Acerca do fluxo narrativo, a obra é marcada por uma quadrinização dinâmica que explora o personagem como elemento compositivo, construindo tanto sequências que envolvem algum tipo de ação, norteadas pelos movimentos dos personagens (figura 59), quanto cenas dramáticas e contemplativas (figura 60), que envolvem um ritmo mais lento entre os quadros com o intuito de resgatar um teor

mais subjetivo. Essa dinamização também é demonstrada nas relações texto-imagem, de forma que, mesmo entrelaçando eventos do presente e do passado, a HQ possibilita que o leitor seja guiado pela narrativa gráfica com fluidez.

Figuras 59 e 60 - Layout da quadrinização utilizado em proposições narrativas



Fonte: Sousa; Dantas, 2020

4.2.2. *Maus: História Completa*

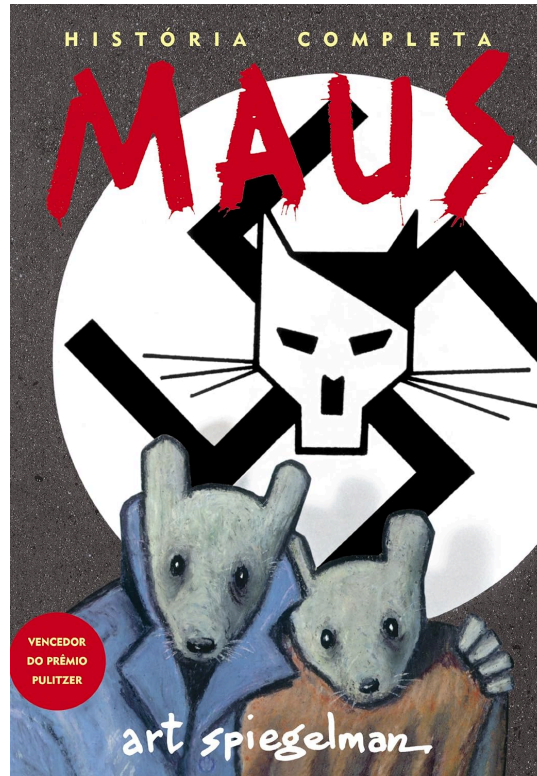
*Maus, graphic novel*¹⁵ de Art Spiegelman (figura 61), é reconhecida por ter sido a primeira história em quadrinhos a receber o prêmio Pulitzer, grande destaque das publicações literárias. Na história, publicada pela primeira vez em 1986 e dividida em dois volumes, depois compilados na publicação *Maus: História Completa*, Spiegelman resgata as memórias de seu pai, Vladek, em uma narrativa de caráter biográfico, retratando o que sua família, de origem judia, vivenciou durante o período do Holocausto.

A HQ mostra os principais eventos ocorridos na vida de Vladek, desde as primeiras invasões nazistas à cidade onde residia até a sua prisão em Auschwitz, conhecido campo de concentração do povo judeu, intercalando esses

¹⁵ Novela gráfica; símile de história em quadrinhos

acontecimentos com representações do próprio período em que Art encontrava seu pai para que ele contasse mais sobre seu passado, já vislumbrando transformar seus relatos no que se tornaria a publicação do quadrinho.

Figura 61 - Capa de *Maus*, *graphic novel* ganhadora do prêmio Pulitzer



Fonte: Página da Amazon¹⁶

A narrativa gráfica é norteadas, principalmente, pela perspectiva simbólica da representação visual dos personagens. Spiegelman escolhe representar os judeus como ratos, promovendo uma interpretação que evoca aspectos convencionalmente atribuídos a esses animais: lidos como vermes, associados a condições precárias, e cuja existência é controlada por meio do extermínio, caracterizando a desumanização promovida pelo Holocausto. Tal simbolismo se torna ainda mais forte e sensível ao serem apresentados personagens de ideais nazifascistas desenhados como gatos, construindo a relação de perseguição antisemita característica da Segunda Guerra Mundial a partir da dinâmica comumente atribuída a ratos e gatos, o que é evidenciado na própria capa da publicação.

¹⁶ Visto em: <<https://www.amazon.com.br/Maus-Art-Spiegelman/dp/8535906282>>

Na perspectiva da pregnância dos personagens, poucos detalhes os diferenciam uns dos outros, como roupas e adereços. No entanto, apesar de apresentar uma configuração formal que vai de encontro às proposições de um design pregnante em um personagem, essa representação assume outra perspectiva quando são apresentados cenas que reúnem diversos personagens (figura 62), uma vez que essa colocação visual unitária possibilita uma visão que coletiviza a experiência de Vladek, uma vez que foi vivenciada por toda uma comunidade, potencializando a narrativa.

Figura 62 - Cena com personagens visualmente semelhantes reunidos



Fonte: Spiegelman, 2003

Quanto ao processo de quadrinização, considerando o caráter biográfico do conjunto de relatos de Vladek, além de alguns trechos cotidianos das trocas entre Spiegelman e seu pai, o fluxo narrativo assume um ritmo mais brando, com *grids*¹⁷ mais padronizados e destacando transições momento-a-momento e ação-a-ação, dinâmica que caracteriza uma continuidade mais direta entre os quadros (figura 63).

Ademais, a HQ evidencia os potenciais da cartunização na representação de personagens em narrativas quadrinísticas, de forma que o estilo cartunesco, além de

¹⁷ Malhas; estruturas de linhas invisíveis utilizadas no planejamento compositivo.

promover uma maior identificação ao articular sua expressividade, contribui para suavizar o impacto gráfico da temática sensível sem retirar a seriedade do enredo e a importância da publicação enquanto registro histórico.

Figura 63 - Exemplo de quadrinização com ritmo menos acentuado



Fonte: Spiegelman, 2003

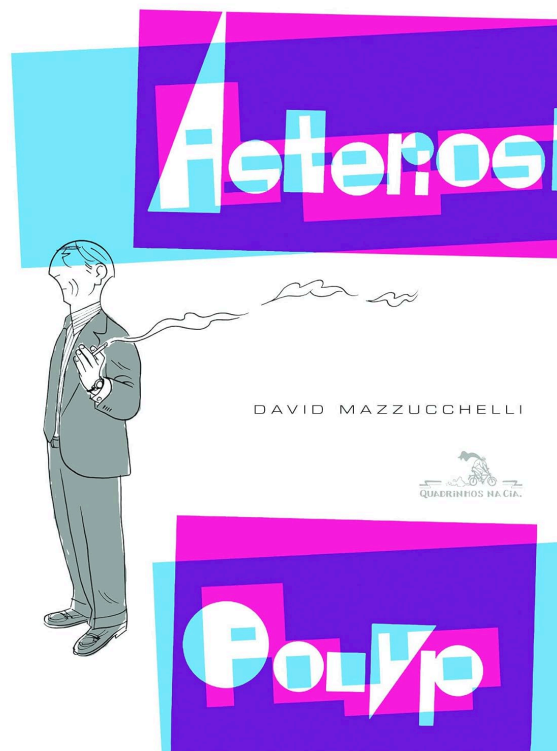
4.2.3. Asterios Polyp

David Mazzucchelli é um quadrinista americano que teve sua carreira marcada por celebrados trabalhos em estúdios como a Marvel (*Daredevil: Born Again*) e a DC Comics (*Batman: Year One*), mas que se consagrou nas produções em quadrinhos com uma história ambiciosa que é considerada seu *magnum opus*¹⁸: Asterios Polyp (figura 64), publicada no Brasil pela editora Quadrinhos na Cia em 2011.

¹⁸ Obra-prima de um artista; grande marco de carreira celebrado pela crítica.

A HQ conta a história de Asterios, um arquiteto atraído por abstrações que nunca teve projetos construídos, e a maneira como sua vida se cruza com a de Hana, artista plástica que produz esculturas orgânicas e experimentais. A história é narrada por Ignazio, irmão gêmeo natimorto de Asterios, fato que contribui para a criação de uma atmosfera intimista e ontológica guiada pelo narrador onisciente.

Figura 64 - Capa da HQ *Asterios Polyp*, de David Mazzucchelli



Fonte: Página da Amazon¹⁹

Uma temática marcante no quadrinho é a abordagem sobre diferentes visões de mundo, especialmente as de Asterios e Hana, que, apesar de demonstrarem certa completude, também se mostram conflituosas, principalmente devido à personalidade de Asterios, marcada por arrogância e apego à racionalidade. Essas características são representadas na concepção visual desses personagens e, conseqüentemente, potencializam a carga de significação da narrativa.

Além disso, a narrativa gráfica se destaca pela forma como Mazzucchelli explora a linguagem dos quadrinhos, especialmente na construção do layout e do ritmo de leitura por meio de elementos gráficos, como composições dos cenários

¹⁹ Visto em: <<https://www.amazon.com.br/Asterios-Polyp-David-Mazzucchelli/dp/8535918868>>

(Figura 65) e onomatopeias (figura 66), que criam uma estrutura navegacional entre os quadros e as páginas, possibilitando que a história seja lida com fluidez.

Figuras 65 e 66 - Estrutura navegacional por meio de elementos gráficos



Fonte: Mazzucchelli, 2011

Essa estruturação se soma ao design dos personagens, com destaque para o casal que protagoniza a história, cuja concepção visual é caracterizada por uma configuração formal bem definida que reflete suas respectivas personalidades e visões de mundo: o rosto de Asterios nada mais é do que a junção de seções de circunferência, possuindo outros traços padronizados e geométricos, enquanto o desenho de Hana é formado por traços mais curvos e orgânicos, ressaltando sua sensibilidade de caráter tanto pessoal quanto profissional.

Tais construções se intensificam em momentos que os personagens são representados de forma a exaltar suas respectivas essências, em que Asterios se torna uma decomposição de figuras geométricas azuis, enquanto Hana é desenhada sem contorno, sendo formada apenas por hachuras de sombreamento (figuras 67 e 68). As escolhas cromáticas do azul para Asterios, muito associado ao conservadorismo, à harmonia e à frieza, e do vermelho e do rosa para Hana, que

costumam evocar intensidade, energia e paixão, também contribuem para a interpretação dos valores dos personagens, consolidando a pregnância de ambos no decorrer do enredo.

Figuras 67 e 68 - Representação gráfica dos personagens Asterios e Hana

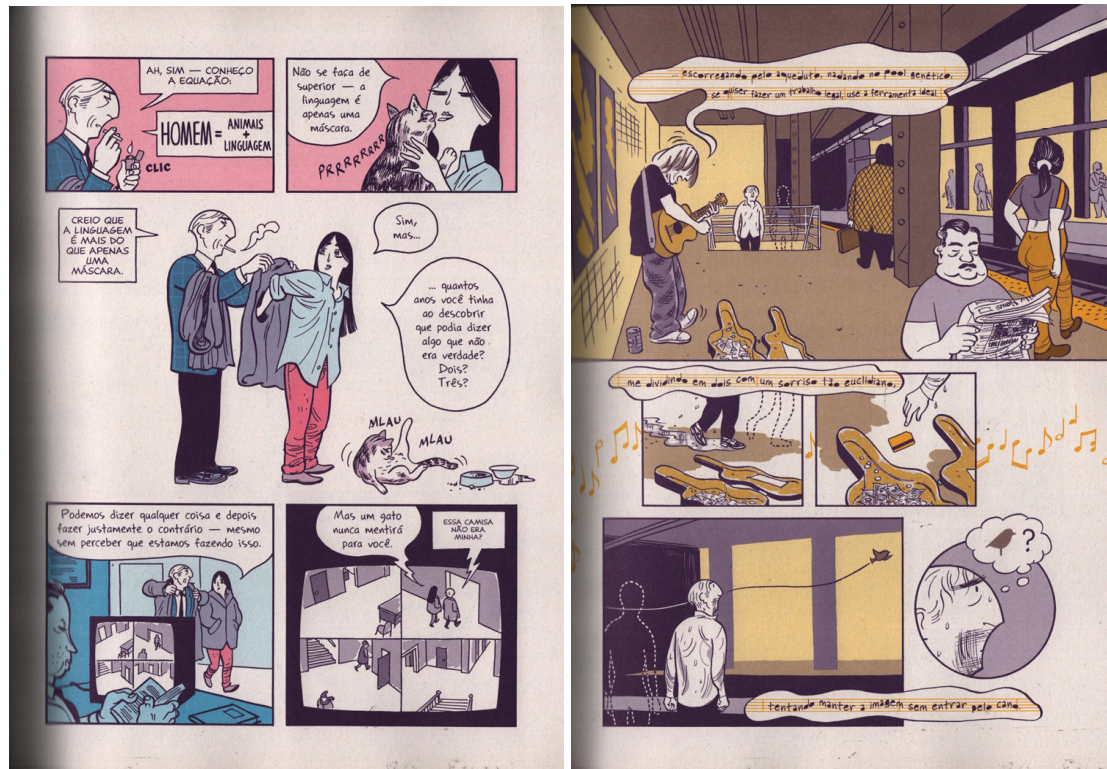


Fonte: Mazzucchelli, 2011

Ademais, a expressão gráfica da HQ também se destaca pela personalização de balões de fala de personagens tanto principais quanto secundários, sendo atribuídos a cada um deles uma tipografia e um formato de balão próprios. Essas escolhas visuais demonstram o papel do design de personagem enquanto norteador narrativo, visto que também se mostram condizentes com suas características psicológicas: Asterios possui balões de fala quadrados com uma fonte mais padronizada; já os de Hana, mais arredondados e orgânicos, e carregam consigo uma tipografia que remete a uma caligrafia cursiva (figura 69).

Outros detalhes também são destacáveis, como a representação de personagens cantando, os quais são acompanhados por balões ondulados e pautas de partitura (figura 70), representando a transmissão da melodia e a composição musical, respectivamente.

Figuras 69 e 70 - Balonamento e tipografia como extensões dos personagens



Fonte: Mazzucchelli, 2011

4.2.4. Análise qualitativa

Objetivando à reunião dos aspectos analisados em cada um dos similares, foi elaborada uma tabela de caráter qualitativo (tabela 2), como forma de explicitar os critérios utilizados e suas implicações na análise realizada, sendo esta etapa avaliava influente na determinação das diretrizes projetuais.

Dessa forma, foi possível identificar as principais características relativas à concepção visual dos personagens e à sua relação com as proposições narrativas e com a natureza do fluxo da quadrinização. Considerando os requisitos estabelecidos previamente, *Lâmina Azulada* destacou-se pelas representações arquetípicas condizentes, especialmente, com a figura do herói, já *Maus*, pelo uso do estilo cartum, promovendo a “ampliação através da simplificação” proposta por McCloud (1995); por fim, *Asterios Polyp* demonstrou as potencialidades da pregnância visual dos personagens e da fluidez proporcionada pela articulação dos elementos gráficos, inclusive aqueles atrelados aos personagens, na quadrinização.

Tabela 2 - Análise qualitativa dos similares

| ANÁLISE | LÂMINA AZULADA | MAUS | ASTERIOS POLYP |
|---------------------------------------|--|---|--|
| Adequação dos personagens à narrativa | Representações condizentes com propostas arquetípicas, em que o protagonista assume o papel de herói | Estilo cartum como recurso de suavização da temática, porém sem comprometer com a seriedade de sua mensagem | Atributos psicológicos e visões de mundo transmitidos pelas especificidades relativas à linguagem visual |
| Pregnância visual dos personagens | União de aspectos simbólicos do misticismo com a configuração formal, com destaque para os seres sobrenaturais | Uso de simbolismo nas representações e grande similaridade entre personagens, mas que contribui para a coletivização da narrativa | Forte uso de linguagem da forma e distinções construtivas, com balonamento e tipografia específicas para cada personagem |
| Fluxo narrativo da quadrinização | Personagens como elemento compositivo marcante nos quadros, destacando-se o layout de páginas de ação | Destaque para transições momento-a-momento e ação-a-ação especialmente em momentos de diálogo | Leitura fluida das páginas, guiada por elementos gráficos como onomatopeias e traços presentes nos cenários |

Fonte: Elaborado pelo autor

4.3. Diretrizes projetuais

Visando à contemplação das discussões e proposições teóricas e projetuais deste trabalho, bem como das observações realizadas durante a etapa de análise de similares, torna-se possível delimitar as seguintes diretrizes projetuais:

- Criar personagens que gerem identificação a partir de características que transmitam seus principais valores e anseios, demonstrados por meio de seus conflitos e de suas adversidades;
- Aplicar ao enredo a temática de autodescoberta, potencializada pela demonstração da figura arquetípica do herói e sua jornada de aventura;
- Conceber o design dos personagens de acordo com suas proposições narrativas, direcionando o processo criativo a aspectos relativos à sua linguagem visual, como sua pregnância e sua construção formal;
- Articular o fluxo narrativo por meio da construção e da disposição das cenas na quadrinização, utilizando-se das principais características da linguagem dos quadrinhos para conduzir graficamente a narrativa e os personagens;
- Materializar a HQ de forma a torná-la acessível e de fácil circulação, possibilitando que sua mensagem de construção de identidade e autoconhecimento alcance um público amplo e diversificado.

Para fins descritivos e organizacionais da definição das diretrizes projetuais, foi esquematizado um Diagrama de Ishikawa (figura 71), ferramenta que elucida e hierarquiza os principais encaminhamentos dispondo aqueles mais relevantes mais à direita, para alcançar o efeito proposto pelo projeto sintetizando seus requisitos gerais (Pazmino, 2015, p.158).

Figura 71 - Diagrama de Ishikawa aplicado ao projeto



Fonte: Elaborado pelo autor

5. CRONOGRAMA

Considerando as etapas projetuais propostas, foi elaborado o cronograma que contempla as etapas de Planejamento, Criatividade Visual e Escrita, Editorial e Finalização, destacando também os períodos de avaliação acadêmicas das bancas docentes. Essas fases projetuais foram distribuídas de forma a estipular prazos de execução projetuais condizentes com as datas de início e término dos semestres 2025.1 e 2025.2 do calendário acadêmico da UFC.

Tabela 3 - Cronograma de projeto

| CRONOGRAMA | 2025.1 | | | | | 2025.2 | | | | |
|--|--------|-----|-----|-----|-----|--------|-----|-----|-----|-----|
| | ABR | MAI | JUN | JUL | AGO | SET | OUT | NOV | DEZ | JAN |
| Delimitação do tema, pergunta de pesquisa e objetivos | ■ | | | | | | | | | |
| Contextualização, justificativa e sumário | | ■ | | | | | | | | |
| Fundamentação teórica e metodologia | | | ■ | | | | | | | |
| Análise de similares e diretrizes de projeto | | | | ■ | | | | | | |
| Qualificação (TCD1) | | | | | ■ | | | | | |
| Definição do enredo e conceituação dos personagens | | | | | | ■ | | | | |
| Concepção visual dos personagens: ideação e detalhamento | | | | | | ■ | ■ | | | |
| Projeto gráfico da HQ | | | | | | | ■ | | | |
| Storyboard e diagramação | | | | | | | | ■ | | |
| Arte final | | | | | | | | ■ | ■ | |
| Testes de impressão e montagem da configuração prévia | | | | | | | | | ■ | |
| Defesa (TCD2) | | | | | | | | | | ■ |

| LEGENDA | Planejamento | | Criatividade Visual e Escrita | | Editorial | | Finalização | | Apresentações | |
|---------|--------------|--|-------------------------------|--|-----------|--|-------------|--|---------------|--|
| | ■ | | ■ | | ■ | | ■ | | ■ | |

Fonte: Elaborado pelo autor

6. RESULTADOS

Partindo das delimitações metodológicas e projetuais propostas, fez-se possível executar o projeto de design de personagem e sua aplicação em uma história em quadrinhos autoral. Para isso, foram utilizados conceitos discutidos por Eissen e Steur (2011), tendo em vista os fazeres projetuais muito ligados à prática do desenho e ao processo criativo por meio do *sketching*, isto é, a geração de ideias por meio de representações visuais em diferentes níveis, perpassando as fases de Conceituação, Ideação e Detalhamento.

Dessa forma, foram contempladas as etapas previstas pela metodologia de Pivetta (2018), em que a fase de Criatividade Visual e Escrita se fizeram mais presentes nos processos de Conceituação e Ideação — apresentando aspectos mais ligados às definições da narrativa e dos personagens —, enquanto as fases Editorial e de Finalização, tangentes à elaboração da HQ, foram exploradas no Detalhamento à medida em que caracterizam a articulação do personagem na quadrinização.

6.1. Conceituação

Para Eissen e Steur, “cada resultado da fase de ideação deve possuir suas próprias ‘áreas de problema’ que precisam ser resolvidas ou otimizadas” (2011, p.15, tradução própria). Sob essa perspectiva, como etapa anterior à geração de alternativas e à seleção de possíveis soluções, faz-se pertinente detalhar os principais conceitos atrelados ao projeto — considerando os encaminhamentos teóricos propostos na fase de Planejamento adaptada de Pivetta (2018) — e, conseqüentemente, delimitar os fundamentos aos quais as proposições da fase de Ideação devem estar em conformidade.

Para isso, o processo criativo de Conceituação mostrou-se essencial para as definições do enredo e do personagem a serem utilizados na criação da HQ, investigando aspectos narrativos e visuais, bem como características conceituais associadas à Jornada do Herói e sua relação com o público leitor.

6.1.2. Definição da narrativa

Conforme destacado por Gancho (2006) e McCloud (2008), a construção de um personagem deve corresponder ao universo da história na qual ele está inserido, de forma a explorar sua personalidade e seus desejos, aspectos estes que são essenciais para determinar a estruturação da narrativa. Utilizando a Jornada do Herói como referência conceitual, foi possível pensar uma história em que o protagonista deixa seu “mundo comum” e embarca em um processo de autoconhecimento, explorando temáticas associadas ao gênero aventura, como um acontecimento inédito e/ou surpreendente para o protagonista, que acaba por interromper sua rotina.

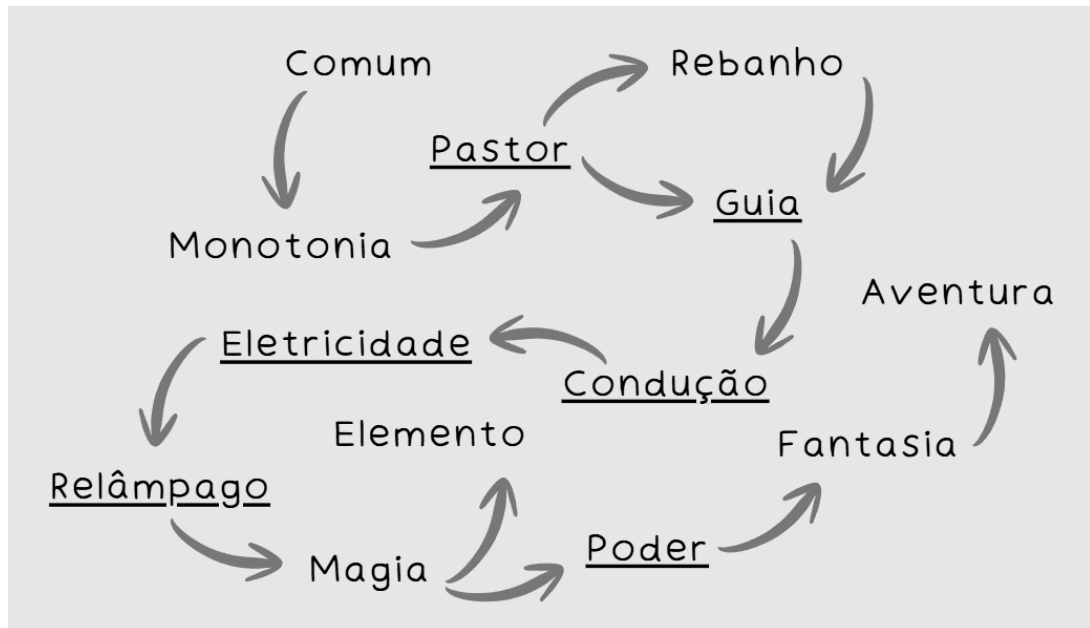
Em consonância com as discussões relativas à imersividade promovida por universos fantásticos, também foram considerados alguns elementos de fantasia para a construção da narrativa, como artefatos poderosos e criaturas mágicas. Tais decisões impactaram a escolha do conflito do protagonista: um pastor que vive em um pequeno vilarejo cuidando de ovelhas, isolado de um mundo fantástico em que aventureiros exploram cavernas, masmorras e florestas repletas de dragões e outros monstros. Sentindo-se incapaz de viver grandes aventuras por não possuir uma habilidade física ou mágica singular, esse personagem se depara com um artefato capaz de transmitir magia, cabendo a ele compreender se esse novo poder será mesmo o caminho para realizar seus sonhos.

Como ferramenta de processo criativo da construção do enredo, foi elaborado um mapa semântico (figura 72), contendo palavras-chave que sumarizam os principais conceitos envolvendo a narrativa em desenvolvimento. Por meio desse processo, fez-se possível mapear as principais decisões relacionadas ao universo narrativo: a ocupação de pastor do protagonista surge como uma atividade ligada à monotonia de uma rotina mais repetitiva, em contraste com a vida de aventuras que gostaria de viver.

Ademais, a reunião dessas palavras-chave permitiu identificar que o personagem, enquanto pastor, representa uma figura de liderança ao guiar seu rebanho, ou seja, um “condutor”. Tal expressão também pode ser aplicada em referência a propriedades elétricas (como um fio que conduz eletricidade), tendo sido esta uma relação semântica que possibilitou a atribuição dos poderes mágicos a serem adquiridos pelo protagonista: o “poder do relâmpago”. Essas noções

também nortearam a escolha do nome do personagem: “Zuchi”, anagrama da palavra em japonês *chizu* (地図), que significa “mapa”, relacionando-se com suas habilidades de orientação e guia.

Figura 72 - Mapa semântico da construção da narrativa



Fonte: Elaborado pelo autor

A partir dessas definições, deu-se início à estruturação da narrativa, utilizando os estágios da Jornada do Herói como modelo principal. Nesse contexto, essas “fases” previstas por essa conceituação não precisam ser, necessariamente, seguidas à risca, podendo ser usadas como um “mapa” para guiar a construção das partes que compõem a história e verificar seus pontos fracos (Vogler, 2006, p.228).

Sob esse viés, o enredo foi dividido em três atos, intermediados por fases de transição e baseados nas etapas do monomito de Campbell (1990) descritas por Vogler (2006). A história se inicia com o Zuchi no **Ato I - Mundo Comum**, que apresenta o protagonista, desde suas características físicas até seus aspectos psicológicos, como sonhos, desejos e aflições, até que um pedaço de papel, identificado como pertencente à Guilda dos Aventureiros (denominação genérica para um grupo de exploradores) aparece em seu caminho. Ao deixá-lo acidentalmente ser levado pelo vento até a floresta vizinha, Zuchi o persegue, uma vez que aquilo pode representar uma oportunidade para a mudança de vida que almeja, caracterizando o processo de **Transição I - Chamado para a Aventura**.

Ao adentrar a floresta, apesar de apreensivo, o protagonista caminha entre os arbustos e acaba por encontrar um orbe²⁰ brilhante que chama sua atenção. Ao interagir com objeto de aparência mágica, seu cajado de pastor se entrelaça com o artefato, tornando-se um cetro mágico e o transformando na figura de um feiticeiro, dando início ao **Ato II - Encontro com o Mentor / Cruzamento do Limiar**. Nesse ato, Zuchi encontra um segundo personagem, o qual assume o papel de mentor, arquétipo que caracteriza aqueles que trazem ensinamentos e proteção ao herói (Vogler, 2011, p.62). Ele se apresenta como Yami, o guardião daquele poder mágico, e afirma que estava à espera de alguém digno de dominar aquela magia.

Yami sugere que Zuchi teste sua nova habilidade: o poder do relâmpago, que o permitia conduzir eletricidade. O então feiticeiro logo se empolga com seus novos poderes, finalmente se enxergando da forma como sempre quis: alguém forte o suficiente para se tornar um aventureiro e explorar o mundo. Ao observar que Zuchi realmente libertou os poderes do orbe, Yami revela suas verdadeiras intenções: apenas aquele poder devolveria sua forma completa, porém ele nunca havia conseguido acessá-lo antes e, agora, o tomaria para si. Percebendo intenções ruins naquelas palavras, Zuchi se recusa a entregar seus poderes, irritando Yami, que passa a se mostrar como um vilão, ou seja, o arquétipo conhecido como sombra, que representa um lado obscuro (Vogler, 2011, p.83). Esses acontecimentos encaminham a narrativa para a **Transição II - Provação / Recompensa**.

Nesse estágio transicional da narrativa, apesar de usar seus poderes, Zuchi percebe que não conseguirá derrotar Yami, devido à agilidade extraordinária do vilão. Então, ele percebe que terá que abrir mão de seus novos poderes: destruindo o orbe, poderá garantir que aquele poder não caia nunca em mãos erradas. Yami tenta impedir Zuchi, mas antes que possa intervir, o orbe é destruído, causando uma grande explosão na floresta. Zuchi se recupera do embate, mas percebe que seu cajado teve sua extremidade destruída e agora já não transmitia mais nenhum poder mágico, o que o fez perder seus atributos de feiticeiro.

Assim, inicia-se o **Ato III - Ressurreição / Retorno com o Elixir**. Yami aparece enfraquecido, uma vez que seus poderes se perderam para sempre, e, antes de fugir, culpa Zuchi, que o confronta: ao experimentar o poder do relâmpago e conduzir a eletricidade, o herói percebeu que sempre foi um grande guia, mesmo enquanto pastor. Além disso, ao impedir um vilão de cometer seus atos obscuros,

²⁰ Corpo esférico; globo.

conseguiu provar a si mesmo que pode derrotar forças malignas. Ao manter-se de pé, ele sente algo embaixo de seus pés: o pedaço de papel da Guilda dos Aventureiros, que agora pode ser lido com calma. Na folha amassada, lê-se o título “Precisamos de um líder!”, acompanhado de um pequeno texto:

“Nossa guilda é formada por duelistas sagazes, guerreiros bravos e magos poderosos, mas agora precisamos de alguém para nos guiar em nossa aventura, conduzindo o grupo e mapeando as regiões por onde passamos. Se você é um explorador de grandes instintos, una-se a nós!”

Percebendo que suas habilidades de orientação não só podem fazer dele um explorador nato, mas também um bom líder para aventureiros, Zuchi sorri e olha para o céu, otimista: o autoconhecimento não só deu a ele a confiança para buscar seu desejo de se aventurar, mas a experiência também demonstrou que ele não deve esperar por respostas em outras pessoas, e sim em si mesmo.

Estas proposições narrativas foram aplicadas na elaboração do roteiro, cujo detalhamento foi incluído como apêndice ao final deste documento. A história foi batizada de “O Poder do Cajado”, como forma de evocar ao instrumento que acompanha a jornada do protagonista.

6.1.3. Painéis semânticos

Como ferramentas de síntese, foram elaborados painéis semânticos, os quais reúnem não apenas aspectos ligados aos principais conceitos da narrativa, mas também referências visuais a serem consideradas na criação do design dos personagens e alguns aspectos referentes à relação da história com seu público.

Dessa forma, a montagem do **Painel de Conceituação** (figura 73) foi essencial para sintetizar as proposições dessa fase projetual, destacando o contraste entre o ambiente inicial do protagonista e o universo fantástico do qual faz parte, bem como a relação dessa contraposição com sua Jornada do Herói.

Figura 73 - Painel do conceito narrativo



Fonte: Elaborado pelo autor

Já o **Painel de Referências Visuais** (figura 74) possibilitou delimitações direcionadas ao design dos personagens: aplicação da psicologia associada às formas básicas (círculo, quadrado e círculo), conforme apontado por Dondis (2007); a ênfase nas expressões faciais, em que a proporção corporal do personagem evidencia a região da cabeça; e o uso do estilo cartum somado a alguns recursos estilísticos (traçados, hachuras, exagero de expressões, etc).

Figura 74 - Painel de referências visuais



Fonte: Elaborado pelo autor

Por fim, o **Painel de Público-Alvo** (figura 75) reúne algumas considerações acerca do público leitor, marcado por pessoas curiosas que consomem mídias de leitura variadas, com gosto especial para histórias em quadrinhos. Ademais, esses leitores costumam procurar por narrativas de teor fantástico como forma de escapismo de uma vida monótona e repetitiva, e são mais instigados por personagens verossímeis que gerem algum nível de identificação consigo.

Figura 75 - Painel de público-alvo



Fonte: Elaborado pelo autor

6.1.4. Conceituação dos personagens

A partir da definição do universo narrativo e do enredo, fez-se possível descrever melhor os principais aspectos dos personagens e compreender como eles seriam representados. Com isso, foram desenhados os primeiros esboços, experimentando certos estilos e alternativas de representação (figura 76).

Considerando a abertura possibilitada pelo universo fictício fantástico, houve uma preferência por representações animais, prezando por certas analogias, em que é pertinente destacar um caráter simbólico: Zuchi seria um gato preto, figura muito associada ao misticismo que facilita a correspondência do herói com o artefato mágico, além de sua relação de oposição com a ocupação de pastor, muitas vezes atribuída a certas raças de cães, gerando uma discordância compatível com a insatisfação de Zuchi em seu posto inicial. Nesses estudos iniciais, foram feitas

experimentações de diferentes estilizações da representação de um felino, em que houve uma preferência por uma aparência antropomorfizada, visando a uma aproximação do personagem com atividades humanas e, conseqüentemente, promovendo uma identificação mais direta com o leitor.

Esses simbolismos também foram utilizados para a concepção do personagem Yami, representado por um pequeno pássaro em sua primeira aparição e depois revelado na forma de um corvo, resgatando o contraste entre uma ave inofensiva e outra ligada a aspectos sombrios e místicos.

Figura 76 - Esboços iniciais de conceito dos personagens



Fonte: Elaborado pelo autor

Devido a uma maior complexidade atribuída ao arquétipo do herói desempenhado por Zuchi, o personagem teve suas características descritas por meio de categorias físicas e psicológicas de maior destaque presentes na ficha proposta por Tillman (2011), aplicada como ferramenta de reunião das informações que fundamentam a construção do personagem (figura 77).

Figura 77 - Ficha do personagem principal da história

| | |
|--|---|
| Nome: Zuchi | Ocupação: Pastor |
| Idade: Jovem adulto | Talentos/habilidades: Ótimo guia com bons instintos de sobrevivência |
| Raça: Felino | Objetivos de vida: Tornar-se um aventureiro |
| Origem: Vila dos Felinos | Autopercepção: Alguém sem grandes propósitos ou talentos |
| Roupas: Manto, cachecol e cajado | O que gostaria de mudar: Adquirir habilidades extraordinárias |
| Hábitos: Cuidar do rebanho | Motivação: O mundo fantástico ao seu redor |
| Hobbies: Imaginar histórias de aventura | Medos: Nunca explorar o mundo |
| Maior qualidade: Liderança | Arquétipo: Herói |
| Maior defeito: Insegurança | |

Fonte: Adaptado pelo autor de Tillman (2011)

6.2. Ideação

Concluída a etapa de Conceituação, deu-se início ao processo de ideação em *sketching*, marcado pela geração de diferentes alternativas que respondam às proposições projetuais, as quais serão analisadas para posterior seleção daquelas que trazem as soluções mais pertinentes. Para Eissen e Steur (2011):

O processo de gerar ideias livremente, avaliar e escolhê-las é uma ação repetitiva no processo de design. A visualização possui um papel importante nessa iteração. Cada fase começa com a geração de várias ideias, e termina com um ou alguns resultados finais (Eissen; Steur, 2011, p.14, tradução própria).

Nessa perspectiva, foram geradas e selecionadas alternativas para o design dos personagens, tanto em questões de pregnância e configuração formal quanto à expressividade própria da articulação desses personagens na linguagem dos quadrinhos, como a escolha do balonamento e da tipografia. Além disso, também foram exploradas possíveis soluções para a materialização da HQ, considerando as diretrizes projetuais expostas.

6.2.1. Geração de alternativas

Em um primeiro momento, o processo de geração de alternativas em *sketching* foi executado de forma analógica, com uso de *sketchbook* (assim como

em grande parte dos esboços de Conceituação), escolha projetual que permitiu uma maior fluidez na criação dos desenhos e permitiu a produção de um montante de esboços (figuras 78 e 79).

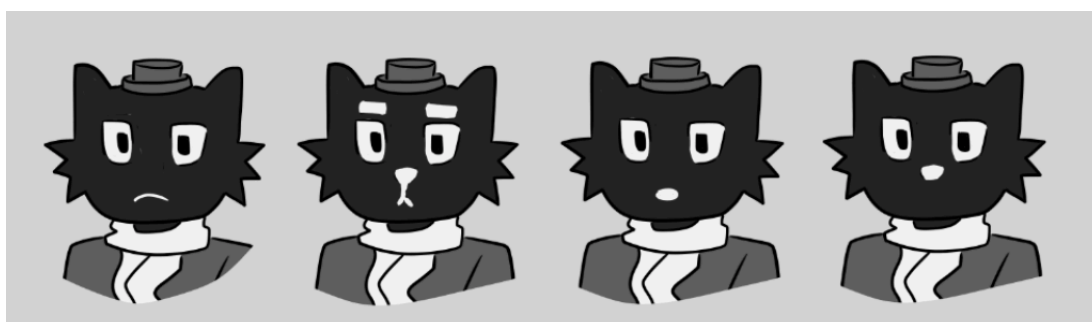
Ademais, foram consideradas as formas como os personagens se apresentam na história, o que permitiu o desenvolvimento de três versões do herói Zuchi, correspondentes ao personagem em cada ato, e duas versões do pássaro Yami, em que cada uma transmite os arquétipos de mestre e de sombra, respectivamente. Com isso, foram exploradas diferentes dinâmicas de configuração formal e de expressividade, as quais também visam à construção da pregnância.

Figuras 78 e 79 - Geração de alternativas para os personagens



Com base nas experimentações gráficas iniciais, foram geradas alternativas para o design do personagem Zuchi, com destaque para proporção e detalhes do rosto, tendo em vista a adequação alcançada pela estrutura mais simples do corpo do personagem, em que o formato da cabeça se destaca. No entanto, no processo de simplificação e otimização dos desenhos, identificou-se que seria ideal que o foco na expressividade facial fosse destacada pelos olhos, uma vez que o desenho de nariz e/ou boca apresentou baixa clareza formal e pouca expressividade nas proposições (figura 80), especialmente na dinâmica de boca aberta e fechada, o que impactaria na qualidade visual em cenas de diálogo e geraria possíveis confusões de leitura. Ademais, é importante ressaltar que essas novas alternativas já passaram por uma aplicação inicial de valores, com o intuito de avaliar a percepção visual do personagem como um todo.

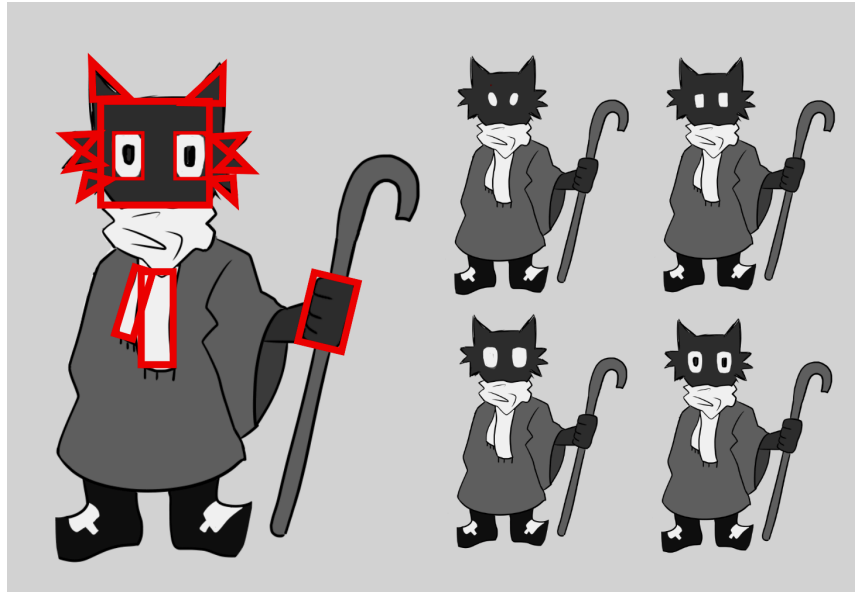
Figura 80 - Baixa clareza visual no desenho do nariz e da boca



Fonte: Elaborado pelo autor

Nesse cenário, para seu primeiro ato narrativo, foram aplicadas ao personagem formas mais regulares em sua configuração formal, com destaque para triângulos retângulos e quadrados (figura 81). Tal constituição objetiva o resgate dos principais atributos desses formatos, em que os ângulos retos transmitem sensações associadas à estabilidade e à estagnação, as quais se fazem presentes na monotonia do ambiente que torna Zuchi mais retraído, enquanto tenta assumir uma postura de conformidade com a realidade em que vive. Quanto a suas vestes, seu cachecol aparece mais reto junto ao manto, o qual simplifica a construção do corpo.

Figura 81 - Geração de alternativas para o personagem Zuchi (Ato I)



Fonte: Elaborado pelo autor

A partir disso, também foram geradas alternativas para a aparência do personagem no segundo ato, em que já possui seus poderes e assume uma figura de feiticeiro. Para além de elementos simbólicos, como o formato do chapéu muito associado a magos e bruxas, o design também apresenta formas menos regulares, representando uma certa “libertação” do personagem dos moldes de seu ambiente inicial, bem como construções mais triangulares (figura 82), as quais podem ser atreladas à dinamicidade que o personagem adquire ao dominar seu novo poder.

Figura 82 - Geração de alternativas para o personagem Zuchi (Ato II)

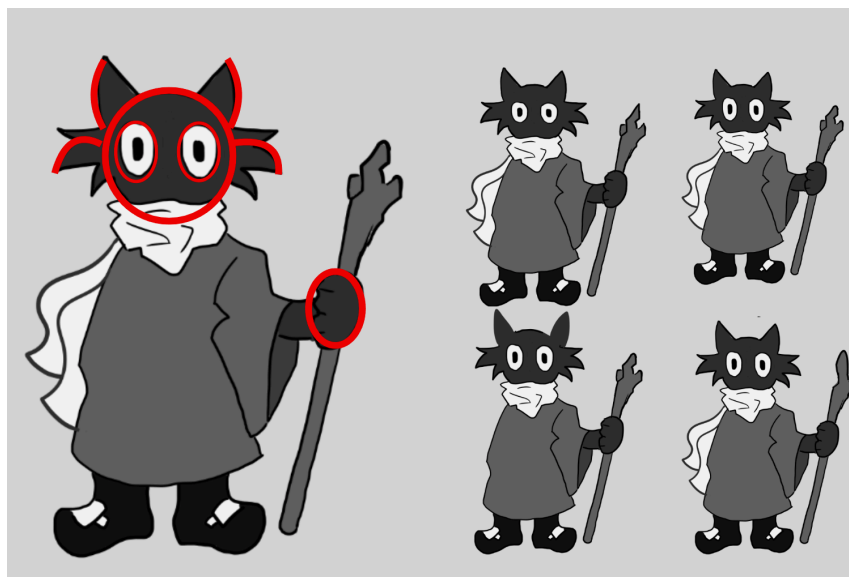


Fonte: Elaborado pelo autor

Já para o design correspondente ao terceiro ato da narrativa, a solução buscada deveria remeter às alternativas do primeiro ato, uma vez que Zuchi perde seus poderes. No entanto, transformado pela experiência de autoconhecimento, ainda mantém algumas características vistas em seu design do segundo ato, como os bigodes compridos e mais irregulares, cabeça e olhos mais arredondados que contrastam com o formato quadrado visto em sua primeira versão, orelhas mais curvas e o cachecol, que permanece solto (figura 83). Tais aspectos visuais objetivam uma representação do amadurecimento possibilitado pela narrativa, em que o protagonista leva consigo as mudanças que suas provações trouxeram.

Além disso, faz-se relevante destacar que o cajado empunhado por Zuchi também acompanha suas transformações: se em um primeiro momento ele apresenta um formato mais convencional, que posteriormente é deformado pelo orbe, no último ato ele leva consigo uma versão de seu cajado que carrega as “cicatrices” dos eventos que marcaram o herói, mas que assume uma posição ascendente que indica a resolução otimista dos anseios do protagonista.

Figura 83 - Geração de alternativas para o personagem Zuchi (Ato III)



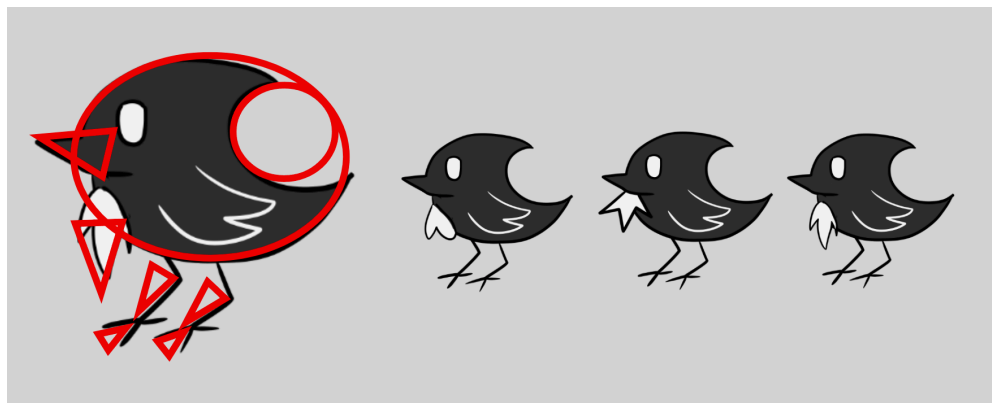
Fonte: Elaborado pelo autor

Quanto ao personagem Yami, foi pensado, principalmente, o contraste entre suas versões amigável e vilanesca, ambas representando a iconicidade de pássaros. Em sua primeira aparição, Yami se apresenta como alguém confiável, sábio e zeloso, aspectos que promovem uma configuração formal mais compacta e

marcada por segmentos circulares, a qual gera uma aparência mais inofensiva (figura 84). Como representação icônica e simbólica do arquétipo de mestre, também conhecido como “velho sábio” (Vogler, 2011, p.62), o personagem apresenta penas destacadas próximas ao seu bico, remetendo a uma pequena barba branca.

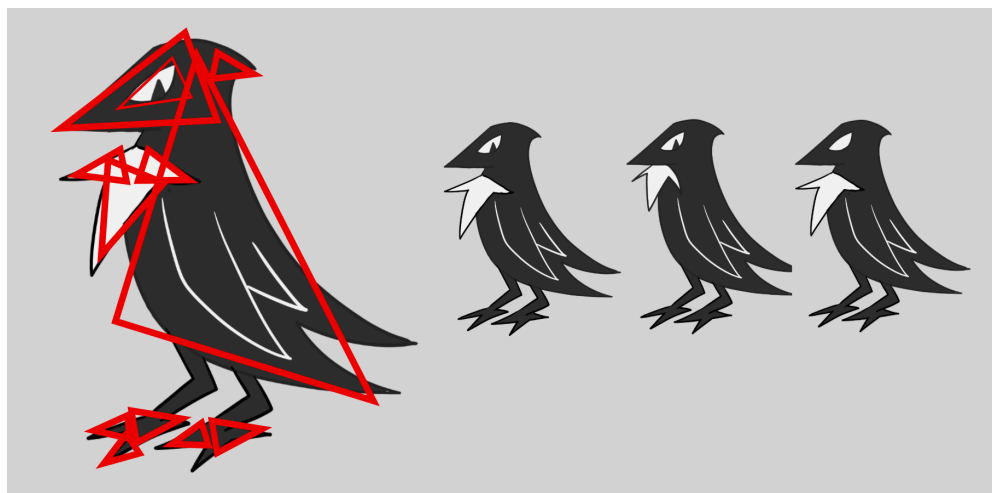
Após se revelar um vilão na narrativa, os formatos triangulares e pontiagudos, que eram mais discretos em sua primeira forma, agora demonstram domínio na sua estruturação, com destaque para as penas brancas, que se tornam prolongadas e pontiagudas (figura 85). Tais escolhas ressaltam o novo posicionamento narrativo do personagem, o qual deixa de ser amigável e passa a transmitir uma imagem mais sombria e hostil.

Figura 84 - Geração de alternativas para o personagem Yami (Mestre)



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 85 - Geração de alternativas para o personagem Yami (Sombra)



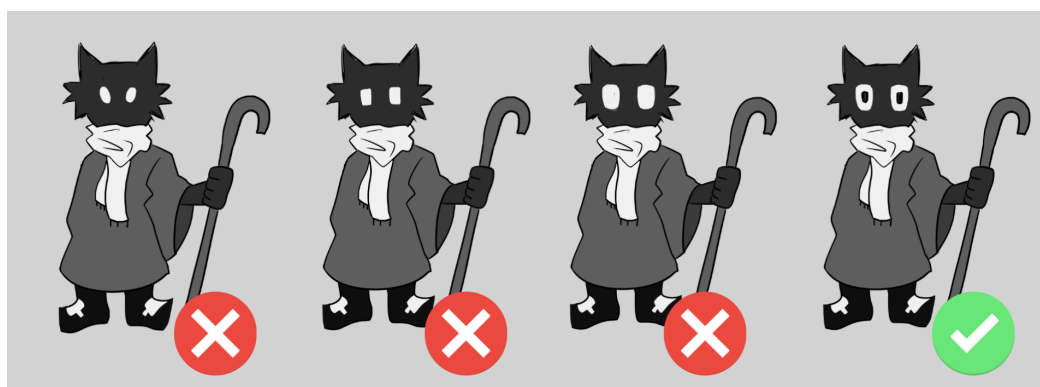
Fonte: Elaborado pelo autor

6.2.2. Soluções escolhidas

Com as proposições realizadas durante o processo de geração de alternativas, foi possível determinar quais soluções se mostraram mais condizentes com os objetivos projetuais, utilizando como critérios avaliativos a pregnância visual e uma correspondência mais clara da configuração formal com a narrativa e com as proposições arquetípicas dos personagens, conforme proposto pelo Diagrama de Ishikawa elaborado previamente.

Por meio dessa análise, Zuchi deveria ter, no primeiro e no terceiro atos, olhos grandes e com pupilas, gerando contraste com os olhos que apresenta no segundo ato, cuja ausência de pupilas evoca uma sensação de imersão no poder de feiticeiro. (figura 86).

Figura 86 - Análise de alternativas para o design de Zuchi (Ato I)



Fonte: Elaborado pelo autor

Além disso, as orelhas pontudas de Zuchi no segundo ato devem seguir a alternativa em que apresentam um maior alongamento, de forma que não se percam na estrutura do chapéu, o qual deve, assim como seu cajado, possuir detalhes que contribuam para sua configuração formal marcada por triângulos (figura 87).

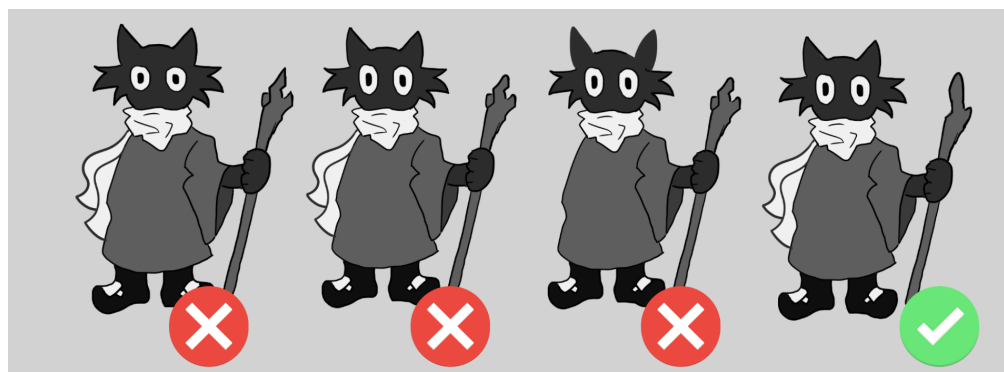
Figura 87 - Análise de alternativas para o design de Zuchi (Ato II)



Fonte: Elaborado pelo autor

Por fim, suas orelhas no terceiro ato não devem ser muito arredondadas ou alongadas, preservando apenas as linhas laterais mais curvas, enquanto seus olhos devem ser ovais em vez de extremamente circulares, evitando uma aparência menos condizente com as outras fases do personagem (figura 88).

Figura 88 - Análise de alternativas para o design de Zuchi (Ato III)

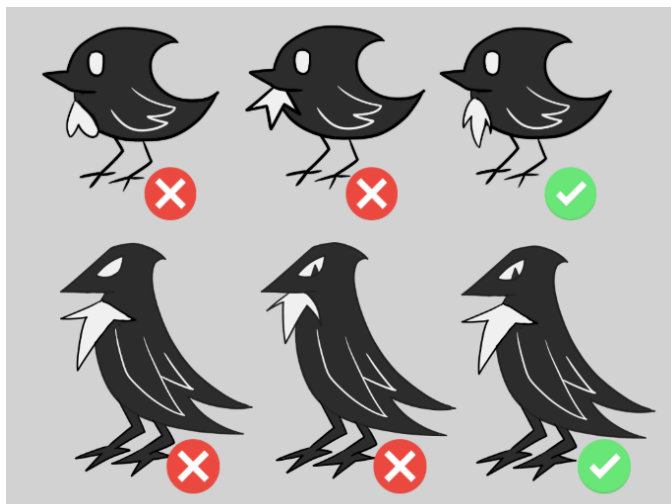


Fonte: Elaborado pelo autor

Quanto a Yami, as alternativas que traziam a penugem branca mais afastada do bico mostraram-se preferíveis devido à sua leitura visual mais clara, tendo sido selecionada também uma forma de desenho para essas penas que fosse correspondente em ambos estágios narrativos. Com isso, deu-se preferência a penas mais triangulares, cujas dimensões e angulação das pontas são enfatizadas no arquétipo de sombra, o qual deve se apropriar de uma configuração formal mais associada à sensação de risco imposta pelo vilão, potencializada também pela

presença de pupilas, também triangulares, caracterizando um olhar mais amedrontador (figura 89).

Figura 89 - Análise de alternativas para o design de Yami



Fonte: Elaborado pelo autor

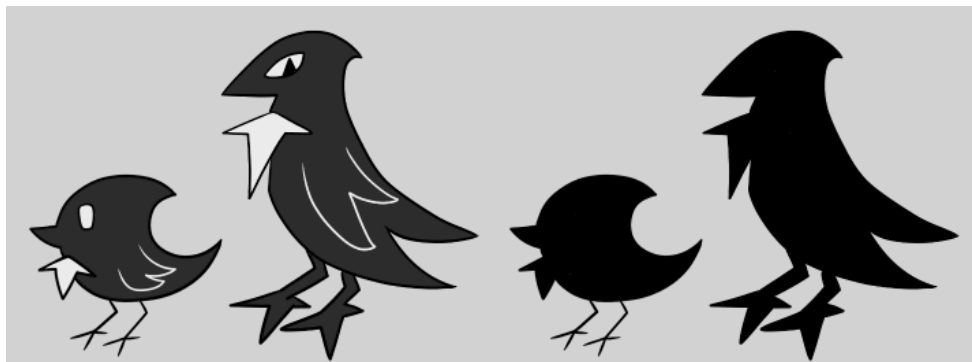
Dessa forma, fez-se possível delimitar as soluções a serem encaminhadas para a fase de Detalhamento para ambos os personagens (figuras 90 e 91), verificando também a pregnância visual proposta por suas silhuetas.

Figura 90 - Soluções selecionadas para o design de Zuchi e suas silhuetas



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 91 - Soluções selecionadas para o design de Yami e suas silhuetas



Fonte: Elaborado pelo autor

6.2.3. Escolha de balonamento e tipografia

No que tange à articulação do design de personagem na linguagem dos quadrinhos, os aspectos visuais dos balões de fala e a seleção tipográfica foram elencados como elementos importantes da expressão gráfica do projeto. Nessa perspectiva, foram executadas algumas experimentações de balonamento e tipografia para os personagens considerando seus papéis narrativos, em que foram atribuídos 3 tipos de balão para Zuchi (figura 92) e 2 tipos para Yami (figura 93), combinados com diferentes fontes tipográficas para testes de percepção visual.

Figura 92 - Testes de formatos de balões e tipografias (Zuchi)



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 93 - Testes de formatos de balões e tipografias (Yami)



Fonte: Elaborado pelo autor

Com base nas proposições narrativas dos personagens, optou-se pelo uso da tipografia Imaginary Friend por sua estilização cartunesca, a ser aplicada para Zuchi na HQ como um todo e para Yami em seu primeiro estágio. Após a mudança de ato, Yami passa a apresentar diálogos com a fonte Beelzebrush, denotando a mudança em seu tom de fala, que se torna mais hostil.

Quanto ao balonamento, Zuchi apresenta um balão branco com contorno preto em seu primeiro e terceiro ato, diferenciados pela forma quadrada e pela forma arredondada, respectivamente, demonstrando uma suavização da visão de mundo do personagem. No segundo ato, o balão tem suas cores invertidas, representando a imersão do personagem nos poderes adquiridos, além de apresentar um contorno formado por arestas, compatibilizando-se com as formas triangulares do design do personagem nesse estágio.

Por fim, Yami possui balões cujos contornos irregulares constroem uma forma mais orgânica, promovendo a percepção de uma fala misteriosa, em que o prolongamento dessas irregularidades em seu último estágio representa a revelação de sua verdadeira identidade. A partir dessas considerações, foram geradas as soluções de balonamento e tipografia utilizadas (figura 94).

Figura 94 - Balões e tipografias escolhidas



Fonte: Elaborado pelo autor

Ademais, é relevante ressaltar que a inserção desses balões é influenciada pelo enquadramento das cenas, cujos cenários, como o pasto e a floresta, serão descritos e detalhados na etapa de Detalhamento, mais especificamente na seção relativa à criação da HQ em si.

6.2.4. Projeto gráfico da HQ

Conforme previsto para a fase de Criatividade Visual e Escrita proposta por Pivetta (2018), foi também relevante reunir os principais aspectos referentes ao projeto gráfico da HQ, ou seja, analisar e propor soluções que visassem à materialização do quadrinho enquanto mídia impressa. De forma a contemplar as proposições das diretrizes projetuais, o quadrinho foi pensado em um tamanho pequeno, o qual facilitasse sua circulação entre o público e sua inclusão no dia a dia do leitor, promovendo o contato mais prolongado com a história apresentada.

Assim, delimitou-se que a HQ seria impressa e montada no tamanho A6, em que as folhas assumem suas disposições finais nos cadernos por meio de dobras. Para que as páginas apresentem o formato esperado, elas serão dispostas em pranchas tamanho A3, em que cada caderno deve conter 8 páginas.

Portanto, a versão final do quadrinho deve apresentar um número de páginas múltiplo de 8, a fim de contemplar o material impresso de maneira proveitosa. Além

disso, visando à configuração de um produto acessível, vislumbrou-se que as impressões seriam realizadas em escala de cinza, tendo em vista um menor custo produtivo e o grau suficiente de clareza visual alcançável com a aplicação de valores, utilizando papel *offset* como suporte, por sua durabilidade e reprodutibilidade dos quadrinhos. Tais aspectos foram sumarizados em um painel semântico, o qual sintetiza as proposições de materialização (figura 95).

Figura 95 - Painel semântico da materialização da HQ



Fonte: Elaborado pelo autor

6.3. Detalhamento

Após a escolha das soluções mais adequadas às propostas de projeto, foi possível direcionar as atividades projetuais à etapa de Detalhamento, em que as proposições da Ideação devem passar pelo desenvolvimento de sua aplicabilidade. De acordo com Eissen e Steur (2011):

A partir dos conceitos desenvolvidos, uma ideia final é escolhida. Essa ideia é posteriormente desenvolvida para execução. Nessa fase, detalhes estão sendo decididos, a engenharia é feita, e a produção está sendo preparada (Eissen; Steur, 2011, p.17, tradução própria).

Nesse contexto, foram elaborados *character sheets*, isto é, pranchas de detalhamento técnico do design dos personagens, as quais incluem *turnarounds*²¹ que exploram questões de proporção no desenho dos personagens (tanto interna aos personagens quanto comparativa entre eles) e articulações de expressividade.

²¹ Prancha técnica que apresenta o desenho do personagem de múltiplos ângulos.

Por fim, o projeto foi direcionado à criação da HQ, a qual perpassou as etapas de Storyboard, Diagramação e Arte Final, previstas pela metodologia de Pivetta (2018), para posterior montagem da configuração prévia impressa.

Faz-se relevante ressaltar também que, para a finalização do design dos personagens, foram determinados os valores da escala de cinza (figura 96) a ser utilizada em toda a concepção do quadrinho.

Figura 96 - Valores da escala de cinza utilizada



Fonte: Elaborado pelo autor

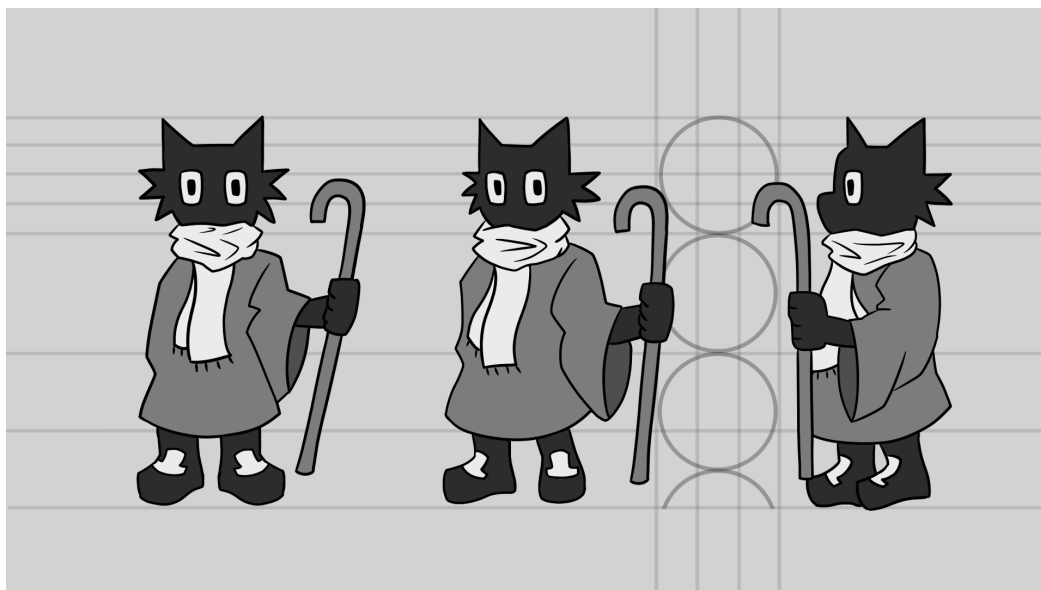
6.3.1. Character sheets

Para desenvolver o detalhamento do design dos personagens, foram selecionadas as vistas frontal, três quartos e perfil como os ângulos mais relevantes dos personagens para a composição do *turnaround*, direcionando a forma como poderiam ser articulados na história em quadrinhos. Para isso, também foi essencial a indicação das proporções corporais, em que a porção da cabeça foi subdividida em linhas construtivas a partir do comprimento dos olhos. Ademais, foi possível determinar que, utilizando a altura da cabeça como referência, o personagem possui uma estatura equivalente a pouco mais que o triplo dessa medida (3 e $\frac{1}{3}$), acrescentando-se mais metade desse valor para a altura do chapéu de feiticeiro.

Nessa etapa, também foram adicionados alguns detalhes extras que ampliaram o grau de individualidade às alternativas escolhidas para cada estágio do design do personagem Zuchi. Para o primeiro ato (figura 97), o desenho de seu manto permaneceu regular, mas adquiriu extremidades triangulares erguidas para o segundo ato (figura 98), as quais complementam a dinamicidade no desenho do

feiticeiro e permanecem como pequenos rasgos no terceiro ato (figura 99), evidenciando a perda de seus poderes. Além disso, os olhos do personagem em seu terceiro ato também foram ajustados, traçando uma correspondência mais clara com a transformação de seu olhar durante o segundo ato.

Figura 97 - *Turnaround* do personagem Zuchi (Ato I)



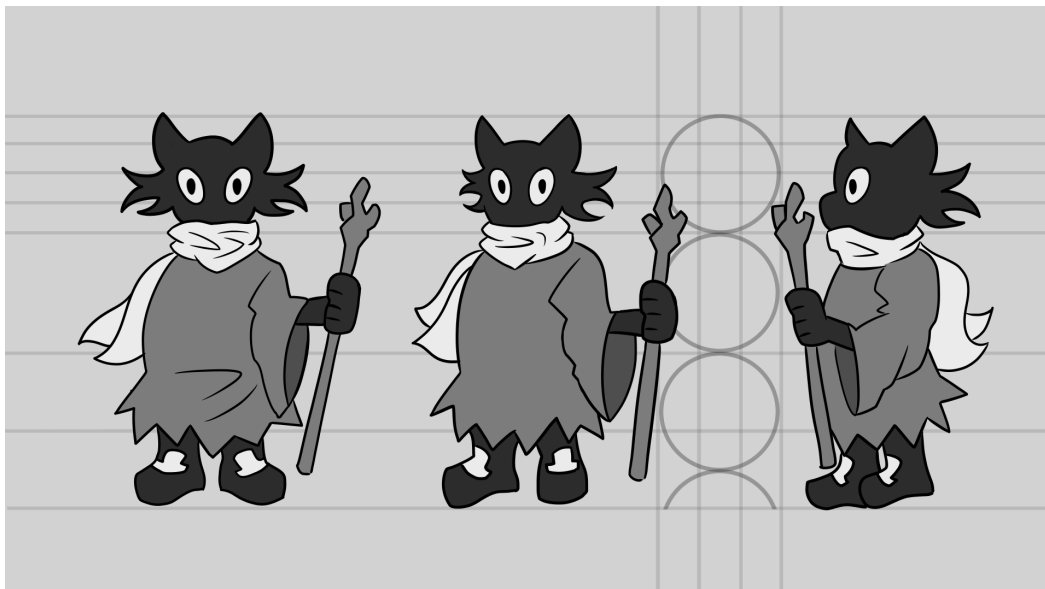
Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 98 - *Turnaround* do personagem Zuchi (Ato II)



Fonte: Elaborado pelo autor

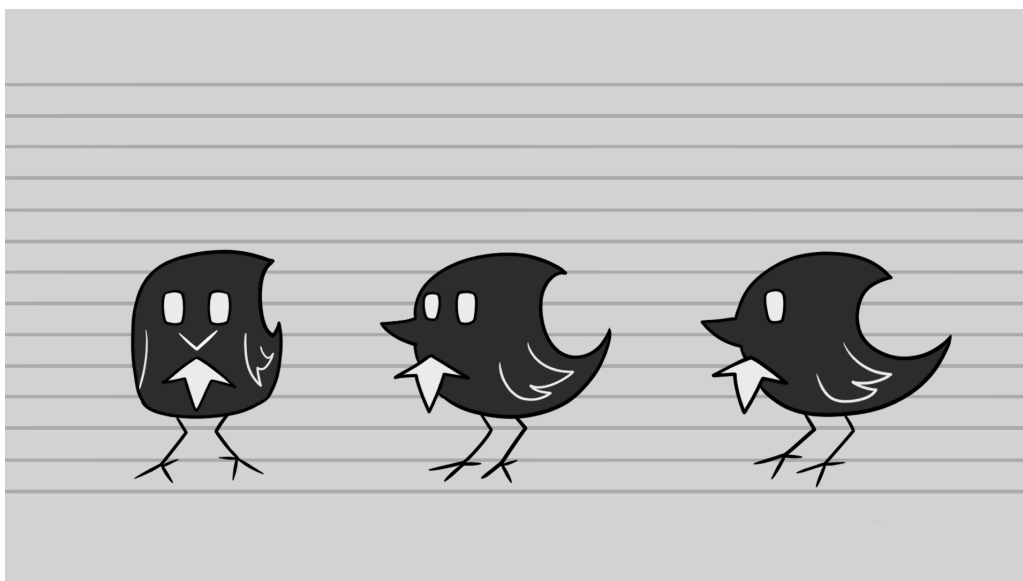
Figura 99 - *Turnaround* do personagem Zuchi (Ato III)



Fonte: Elaborado pelo autor

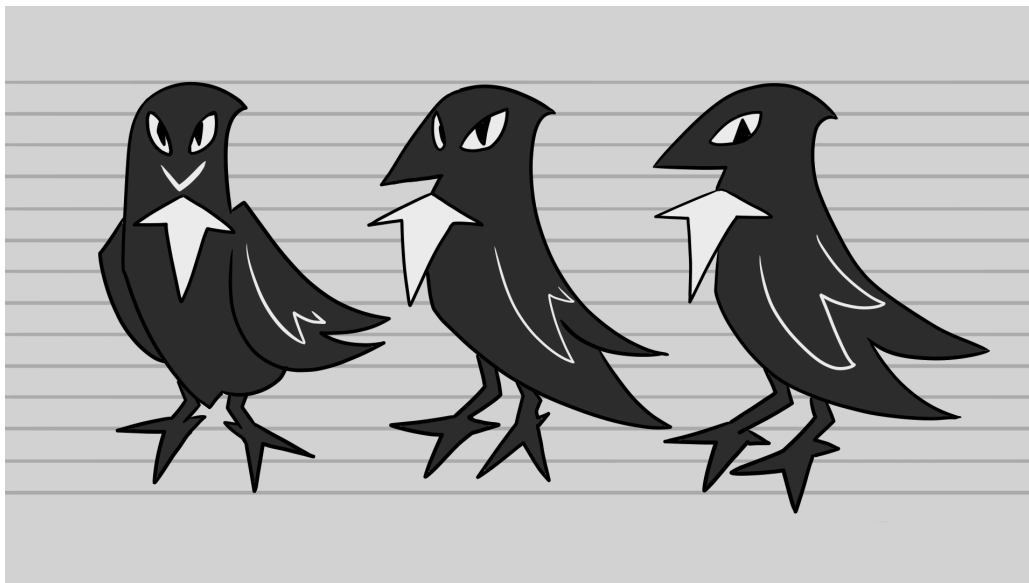
Quanto ao personagem Yami, também foi utilizada a altura de seus olhos para determinar suas proporções, em que sua representação do arquétipo de mestre (figura 100) possui uma estatura próxima de sete vezes o valor da medida, enquanto sua forma de corvo, do arquétipo de sombra (figura 101), mede cerca de treze vezes o mesmo valor.

Figura 100 - *Turnaround* do personagem Yami (Mestre)



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 101 - *Turnaround* do personagem Yami (Sombra)



Fonte: Elaborado pelo autor

De forma complementar a essas noções de proporcionalidade, também foi elaborada uma prancha que demonstra a relação de escala entre os personagens lado a lado (figura 102), a qual permite vislumbrar posteriores dinâmicas de composição de cena para a HQ que devem ser condizentes com essas proporções, incluindo as mudanças de Zuchi, cujo design destinado ao segundo ato da narrativa foi incluso para evidenciar novamente a altura do personagem usando chapéu.

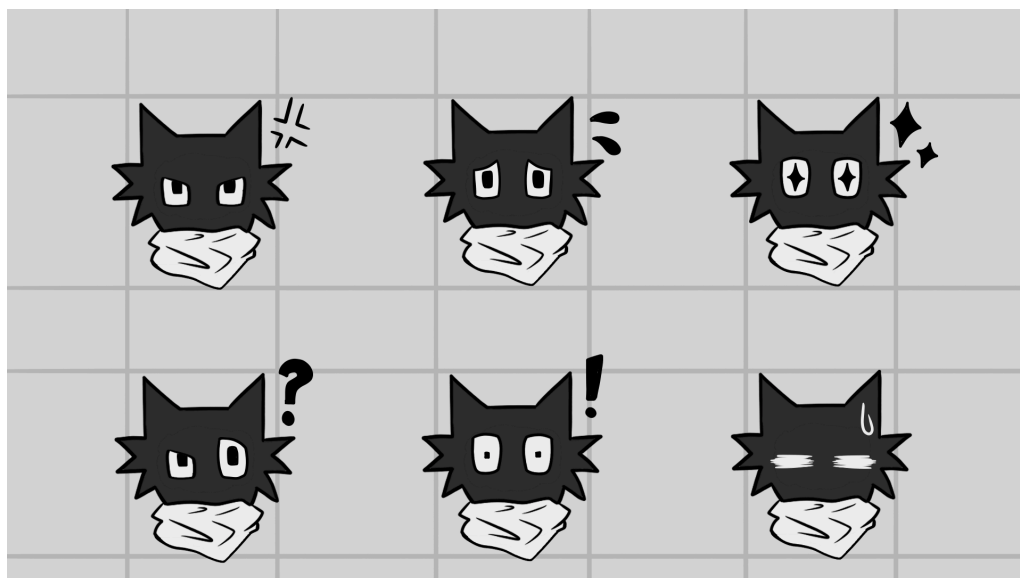
Figura 102 - Comparação da escala de tamanho dos personagens



Fonte: Elaborado pelo autor

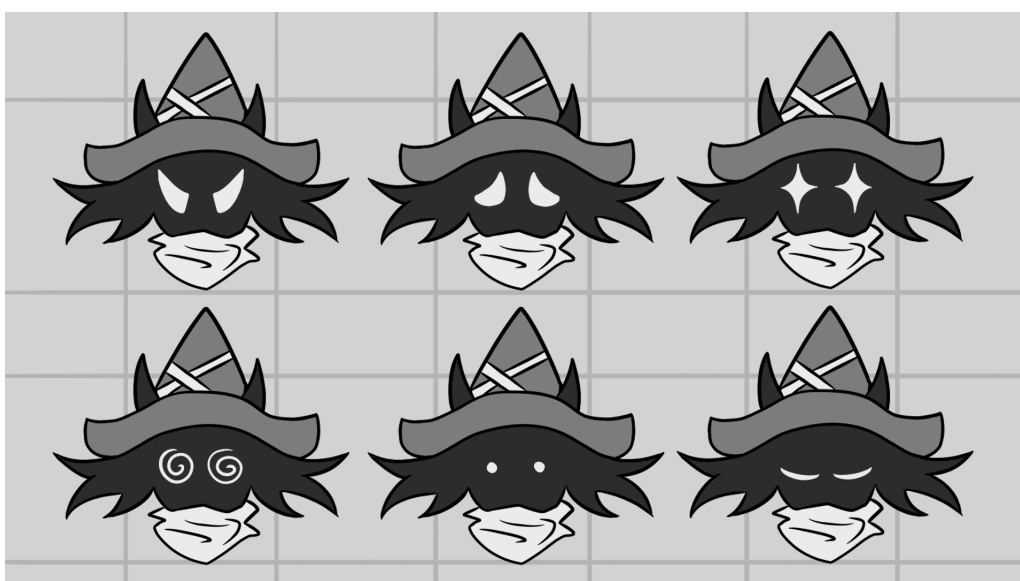
Por fim, foi elaborado para o protagonista, por ser o personagem predominante na narrativa e também o mais expressivo, pranchas que evidenciam sua expressividade facial em cada ato (figuras 103, 104 e 105), em que a representação de diferentes emoções se utiliza de combinações de representações icônicas próprias do estilo cartum e marcantes na linguagem dos quadrinhos.

Figura 103 - Expressões faciais de Zuchi (Ato I)



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 104 - Expressões faciais de Zuchi (Ato II)



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 105 - Expressões faciais de Zuchi (Ato III)



Fonte: Elaborado pelo autor

6.3.2. Criação da HQ

Com os detalhamentos dos personagens e os valores da escala de cinzas definidos, foi possível pensar as articulações gráficas desses personagens na quadrinização, traduzindo a narrativa concebida no projeto em uma história em quadrinhos. Nesse panorama, foram consideradas as etapas da fase Editorial adaptada da metodologia de Pivetta (2018): Storyboard, marcada por definições iniciais de *layout* que implicam o fluxo de transição entre os quadros e entre as páginas; Diagramação, que visa à disposição do texto de diálogos e recordatórios a partir das proposições esboçadas; e Arte Final, a qual apresenta a *lineart*, isto é, os contornos finais de desenho, e a aplicação dos valores delimitados.

6.3.2.1. Storyboard

Com base no enredo proposto, o processo de *storyboard* se deu por meio da esquematização das páginas baseada na roteirização da história, de forma a desenvolver o ritmo da narrativa. Essa etapa foi realizada por meios analógicos, muitas vezes restritos a papel e lápis (figuras 106 e 107), visando a uma experimentação mais fluida das possibilidades de *layout* que explorassem diferentes dinâmicas de disposição dos requadros e transições entre cenas e páginas.

Figuras 106 e 107 - Quadrinização em fase de *storyboard*

Fonte: Elaborado pelo autor

Nesta etapa, também foram esboçados os cenários a partir de elementos compositivos marcantes, como cercas e colinas para o ambiente do pasto e árvores e arbustos para a ambientação da floresta, valendo-se da iconicidade desses elementos para adequação ao estilo cartum aplicado aos personagens.

6.3.2.2. Diagramação

A partir das definições de *storyboard*, as páginas foram transpostas para o formato digital, com o objetivo de corrigir possíveis problemas de *layout* junto à diagramação do texto, aspecto que também se configura como elemento compositivo nas histórias em quadrinhos. Com isso, as configurações de página foram analisadas e testadas, já considerando o balonamento e a tipografia correspondentes a cada personagem (figuras 108 e 109).

Figuras 108 e 109 - Quadrinização em fase de diagramação



Fonte: Elaborado pelo autor

6.3.2.3. Arte final

Por fim, a etapa de Arte Final foi marcada pela aplicação da escala de cinzas, a qual possibilitou a verificação da clareza visual das cenas propostas anteriormente. Além disso, as linhas de desenho, que ainda apresentavam irregularidades próprias de rascunhos, foram tratadas de forma a garantir, inclusive, a correspondência com os desenhos dos personagens nos *character sheets*. No entanto, por questões logísticas de execução do projeto, nem todas as páginas alcançaram esse nível de tratamento, tendo sido priorizada a aplicação dos valores para a produção dos espelhos das páginas, isto é, o demonstrativo da quadrinização e da paginação a nível de configuração prévia, com o objetivo de elucidar a pregnância visual das cenas.

Ademais, foi possível evidenciar as proposições finais da articulação dos personagens na quadrinização, em que se destacam o uso do personagem enquanto elemento compositivo aplicado a enquadramentos parciais de seu desenho (figura 110) e a verificação da pregnância de seu esquema gráfico, em que

a presença de alguns aspectos visuais (como as orelhas de Zuchi) se mostram suficientes para identificar o personagem em certos contextos (figura 111).

Figuras 110 e 111 - Aplicação da *lineart* e da escala de cinza



Fonte: Elaborado pelo autor

Além disso, as mudanças sofridas pelo design dos personagens ao longo da história, com destaque para o protagonista Zuchi, foram evidenciadas na construção do *layout* de algumas páginas (figuras 112 e 113), visando a uma exposição mais direta de seu esquema gráfico e marcando a segmentação dos atos da narrativa.

Figuras 112 e 113 - Apresentação do design dos personagens na HQ



Fonte: Elaborado pelo autor

6.3.3. Montagem da configuração prévia

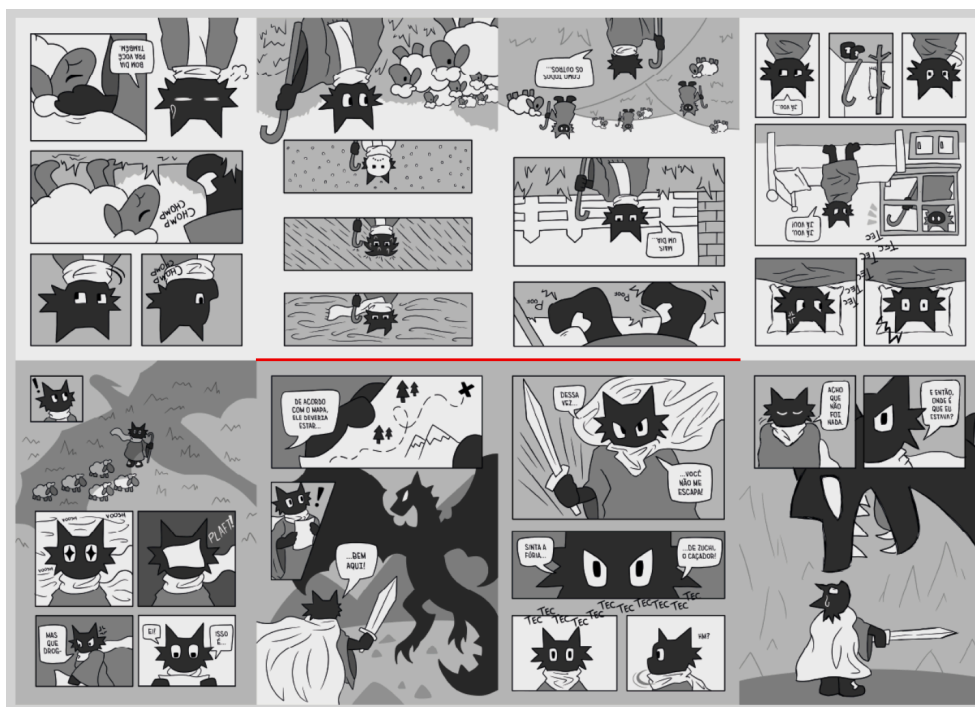
Para executar as experimentações de materialização do projeto, conforme previsto na fase de Ideação, a configuração prévia da HQ foi montada a partir de pranchas em tamanho A3, as quais comportavam 8 páginas cada, a serem dispostas de forma a preservar a paginação (figura 114). Considerando a delimitação da roteirização e sua posterior transposição à quadrinização em si, foram produzidas 24 páginas, totalizando 3 pranchas impressas, as quais foram cortadas em sua porção central (figura 115) e dobradas de forma a constituir os cadernos.

Figura 114 - Disposição das páginas em uma prancha A3

| | | | |
|---|---|---|---|
| 7 | 9 | 5 | 4 |
| 8 | 1 | 2 | 3 |

Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 115 - Prancha em tamanho A3 com marcação de corte



Fonte: Elaborado pelo autor

Por fim, vislumbrou-se que esses cadernos poderiam ser grampeados e, posteriormente, unidos a uma impressão à parte contendo capa e contra capa, passíveis de aplicação de outro tipo de papel ou acabamento, configurando um impresso em tamanho A6 (figura 116).

Figura 116 - Visualização da configuração prévia por meio de *mockup*



Fonte: Editado pelo autor de Mockupfree

Esta última etapa mostrou-se importante ao permitir um contato mais direto com o projeto em sua materialidade, tendo em vista que a quadrinização foi elaborada visando a uma lógica de página impressa.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho mostrou-se como um importante processo de pesquisa voltada à área da linguagem visual, especialmente no que se refere à criação de personagens e de histórias em quadrinhos, em que os resultados projetuais foram executados de forma a evidenciar as proposições teóricas fundamentadas, traçando soluções condizentes com os objetivos de pesquisa e com as diretrizes projetuais.

Dessa forma, foi possível aplicar conceitos de comunicação visual combinados a ferramentas de projeto, unindo aspectos teóricos e práticos próprios da área de Design. Como resultado final, tem-se uma HQ cuja narrativa pôde ser não apenas articulada pelos elementos característicos da linguagem dos quadrinhos, mas também potencializada pelo processo de significação visual promovido em torno do design de personagem e seus elementos gráficos, os quais influenciam na percepção e na interpretação do espectador.

Espera-se, pois, que este trabalho possa servir de referência acerca de estudos de design de personagem, especialmente no contexto das histórias em quadrinhos e da aplicação da Jornada do Herói enquanto conceito narrativo, simbolizando também um passo marcante para vislumbrar outras futuras contribuições acadêmicas de pesquisas e projetos de minha autoria na área da comunicação visual e suas adjacências.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMBROSE, G.; HARRIS, P. **Impressão & acabamento**. Porto Alegre: Bookman, 2009.

BARTHES, Roland et al. **Análise da Estrutura Narrativa**, 7 ed Trad. Maria Zélia Barbosa Pinto. Petrópolis: Editora Vozes, 2011.

BISHOP, Randy et al. **Fundamentals of character design: how to create engaging characters for illustration, animation & visual development**. 3dtotal Publishing, 2020.

CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito**. São Paulo: Palas Athena, 1990.

COBLEY, Paul. **Narrative**, 2nd edition. Routledge, 2014.

COHN, Neil. **The visual language of comics: introduction to the structure and cognition of sequential images**. London: New York: Bloomsbury Academic, An imprint of Bloomsbury Pub. Plc., 2013. xvii, 221 p. (Bloomsbury advances in semiotics).

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual**, 3 ed. Trad. Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

EISNER, Will. **New York: Life in the Big City**. New York: W.W. Norton & Company, 2006.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

EISSEN, Koos; STEUR, Roselien. **Sketching: The Basics**. BIS Publishers, 2011.

GANCHO, C. V. **Como analisar narrativas**, 9 ed. São Paulo: Ática, 2006.

GOMES FILHO, João. **Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma**, 8 ed. São Paulo: Escrituras Editora, 2008.

GROESTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**, 1 ed. Trad. Érico Assis. Rio de Janeiro: Marsupial Editora, 2015.

IRIMIÁS, A; MITEV, A. Z.; MICHALKÓ, G. Narrative transportation and travel: The mediating role of escapism and immersion. **Tourism Management Perspectives**, v. 38, 2021. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2211973621000064>. Acesso em: 2 jun. 2025.

JUNG, C. G. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**, 2 ed. Trad. Maria Luiza Appy, Dora Mariana R. Ferreira da Silva. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2002.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

MCCLOUD, Scott. **Desenhando quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 2008.

MATEU-MESTRE, Marcos. **Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers**. Design Studio Press, 2010.

MAZZUCHELLI, David. **Asterios Polyp**. Trad. Daniel Pellizzari. Quadrinhos na Cia, 2011.

MUNARI, B. **Das coisas nascem coisas**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

NIEMEYER, L. **Elementos de semiótica aplicados ao Design**. Rio de Janeiro: 2AB, 2003.

PAZMINO, A. V. **Como se cria: 40 métodos para design de produto**. Blucher, 2015.

PIVETTA, Luiz Alberto do Canto. **Design de narrativas gráficas: como metodologia projetual visual pode auxiliar a produção de HQ**. 2018.

RAMOS, R. B. T.; GASQUE, K. C. G. D. As histórias em quadrinhos: instrumento de informação e de incentivo à leitura. **Revista Data Grama Zero**, Rio de Janeiro, v.13, n.2, p. 09, 2012.

ROBERTO, André. Jornada do herói nos quadrinhos: o leitor e a leitura no processo de autodescoberta e conhecimento. **Revista Diálogo**, n. 34, 2007. Disponível em: <https://revistas.unilasalle.edu.br/index.php/Dialogo/article/view/3279>. Acesso em: 4 jun. 2025.

SETH. Poetry, Design and Comics: An interview with SETH by Marc Ngui. Entrevista concedida a Marc Ngui. **Carousel**, vol. 19 (2006: Spring – Summer). Disponível em: <https://web.archive.org/web/20070510141957/http://carouselmagazine.ca/assets/C19-seth-excerpt.pdf>. Acesso em: 3 de jun. 2025.

SLOAN, Robin S.J. **Virtual Character Design for Games and Interactive Media**. Taylor & Francis Group, 2015.

SOUSA, Luís Carlos; DANTAS, Rafael. **Lâmina Azulada**. Skript Distribuição, 2020.

SPIEGELMAN, Art. Art Spiegelman talks career, banning books and rerelease of 'Breakdowns'. Entrevista concedida a Sarah Neilson. **The Seattle Times**. 2022.

Disponível em:

<https://www.seattletimes.com/entertainment/books/art-spiegelman-talks-career-banning-books-and-rerelease-of-breakdowns>. Acesso em: 5 jul. 2025.

SPIEGELMAN, Art. **The Complete Maus: Graphic Novel**. Penguin, 2003.

TILLMAN, Bryan. **Creative character design**. Oxford, UK: Focal Press, 2011.

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo. **Quadrinhos na educação: da rejeição à prática**. Editora Contexto, 2015.

VIEIRA, André G. Do Conceito de Estrutura Narrativa à sua Crítica. **Psicologia: Reflexão e Crítica**, vol. 14, nº 3, pp. 599-608. Rio Grande do Sul, 2001. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/prc/a/Wh3v8SmLpWjLqZnVmR5QGhx/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 3 jul. 2025.

VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor**, 2 ed. Trad. Ana Maria Machado. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

WONG, Wucius. **Princípios de forma e desenho**. Trad. Alvamar Helena Lamparelli. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

APÊNDICE A – ROTEIRO DA HQ

ROTEIRIZAÇÃO (*Script*)

O Poder do Cajado

por Artur Moreira

PÁGINA 01

Zuchi segura um mapa, que mostra a rota de algo que está procurando.

ZUCHI: De acordo com o mapa, ele deveria estar...

Ao notar que chegou ao ponto de destino, percebe um enorme dragão sobrevoando a área da caverna em que está.

ZUCHI: ...bem aqui!

PÁGINA 02

Como um legítimo aventureiro, Zuchi ergue sua espada.

ZUCHI: Dessa vez você não me escapa! Sinta a fúria de Zuchi, o caçador!

As palavras de efeito de Zuchi são interrompidas por um barulho repetitivo, como uma batida em algo feito de vidro. Olhando em volta, ele não percebe nada fora do comum.

PÁGINA 03

ZUCHI: Acho que não foi nada. [Voltando ao foco] E então, onde é que eu estava?

Ao trazer sua atenção de volta ao que estava fazendo, Zuchi percebe que o feroz dragão se aproximou, estando agora prestes a devorá-lo.

PÁGINA 04

Zuchi acorda em um grande susto: seu mundo de aventuras era apenas um sonho. Irritado, ele se vira para a janela de seu quarto, identificando o barulho que o incomodava: um aldeão batia em sua janela, tentando chamar sua atenção.

ZUCHI: Já vou, já vou!

Ele então olha para o canto do quarto e vê seus itens de trabalho: o cachecol pendurado, o par de botas e seu cajado. Ele suspira, aflito.

PÁGINA 05

Zuchi então inicia mais um dia na pequena Vila dos Felinos. Após acordar, ele adentra o pasto cercado: sua função é conduzir as ovelhas junto de outros pastores. Ele demonstra desânimo com sua ocupação e com sua rotina.

ZUCHI: Mais um dia como todos os outros...

PÁGINA 06

Desanimado, Zuchi ouve um pequeno ruído próximo de seus pés que chama sua atenção: uma das ovelhas come capim tranquilamente. Ver o animal sereno e indefeso traz para si mesmo um pouco de calma.

ZUCHI: Bom dia pra você também.

PÁGINAS 07 E 08

Apesar da monotonia da rotina repetitiva, Zuchi realiza seu trabalho, faça chuva ou faça sol, guiando o rebanho do pasto. Em meio a seu serviço, Zuchi é surpreendido pela aparição de um dragão que sobrevoa o pasto, gerando uma enorme sombra no chão. A cena encanta Zuchi, lembrando-o de seu sonho envolvendo a criatura e seu desejo de se tornar um aventureiro de verdade. No

entanto, seu momento de admiração é interrompido por uma folha de papel, levada pelo vento até bater em seu rosto.

ZUCHI: Mas que droga!

Pegando o papel, Zuchi dá uma olhada rápida em seu conteúdo.

ZUCHI: Ei! Isso é...

PÁGINA 09

O papel traz, em seu título, o nome “Guilda dos Aventureiros”. Antes que Zuchi pudesse ler seus detalhes, a folha é novamente levada pelo vento até a floresta vizinha. Zuchi a persegue, na tentativa de recuperar uma possível oportunidade de realizar seu sonho de viver uma aventura.

ZUCHI: Não! Volta aqui!

PÁGINA 10

Adentrando a floresta, Zuchi demonstra uma certa apreensão.

ZUCHI: Esse lugar é maior do que eu me lembrava... Seria uma ótima hora pra ter aquela espada comigo...

Ele então se depara com uma luz que chama sua atenção em meio aos arbustos: um orbe, um estranho artefato esférico brilhante.

PÁGINA 11

ZUCHI: Que estranho, isso parece... mágico?

Na tentativa de ser mais cauteloso com o objeto desconhecido, Zuchi usa seu cajado para alcançá-lo, gerando uma explosão luminosa.

PÁGINAS 12 E 13

O contato com o artefato mágico faz com que este se funda ao cajado, transformando-o em um cetro mágico, enquanto Zuchi assume a aparência de um feiticeiro.

ZUCHI: Meu cajado! Mas espera... eu também me sinto diferente!

Uma voz misteriosa surge, interrompendo Zuchi.

YAMI: Até que enfim!

PÁGINAS 14 E 15

Um pequeno pássaro surge em meio às árvores, revelando-se ao pousar em um galho. Ele se direciona a Zuchi.

YAMI: Enfim, alguém digno de usar esses poderes! Eu sou Yami, o guardião da orbe do relâmpago. [Voando ao redor de Zuchi] Esperei tanto tempo por um feiticeiro como você!

ZUCHI: [Maravilhado] Eu, um feiticeiro elemental?!

YAMI: Como você se sente?

ZUCHI: Eu me sinto... cheio de energia.

Yami se aproxima de Zuchi, pousando na aba seu chapéu de feiticeiro.

YAMI: Então é hora de despertar seu poder completo.

ZUCHI: Como assim?

YAMI: Você é um condutor, Zuchi. Imagine que está guiando pequenas partículas de eletricidade. Então, conjure o poder do relâmpago.

PÁGINAS 16 E 17

Zuchi se concentra, tentando canalizar seu novo poder. Então, ele conjura um poderoso relâmpago por meio de seu cajado.

YAMI: Isso! Você conseguiu! Libertou o poder do orbe! Agora você pode...

O tom de voz de Yami muda, tornando-se mais rouco e sombrio.

YAMI: ...entregá-lo para mim.

Agora com a aparência de um grande corvo, Yami avança em direção a Zuchi, que vai ao chão.

ZUCHI: O quê?! Como você ficou tão grande assim?

YAMI: Esta é minha verdadeira forma. E somente esse poder a trará de volta em definitivo. Agora, ele será meu!

PÁGINAS 18 E 19

Temendo más intenções vindas de Yami, Zuchi ergue seu cajado e dispara um raio na direção do antagonista. No entanto, após o ataque, Yami surge por trás do feiticeiro, deixando-o em choque. Eles se confrontam.

YAMI: Você não pode me derrotar. Eu tomarei o poder do trovão e todos irão me temer!

ZUCHI: Não vou permitir que isso aconteça.

Zuchi segura seu cajado, usando as duas mãos para pressionar o orbe preso na extremidade do artefato e causando-lhe rachaduras. Yami se enfurece.

YAMI: O que pensa que está fazendo?!

ZUCHI: Bancando o herói.

Antes que Yami possa alcançá-lo, Zuchi destrói o orbe, libertando seu poder e causando uma grande explosão na floresta.

PÁGINAS 20 A 24

Após a explosão, o cajado de Zuchi repousa sobre o terreno da floresta, com sua extremidade destruída. Yami reclama da situação, tendo retornado à sua aparência de um pequeno pássaro.

YAMI: Seu idiota! Agora ficarei para sempre nesta forma patética!

Zuchi surge destransformado, com alguns resquícios do que o contato com o poder do relâmpago causou, e pega seu cajado do chão.

ZUCHI: Que seja. Você pediu por isso.

YAMI: Tem ideia do que fez? Olhe só você! Você também perdeu os poderes!

Zuchi suspira, pensando no sacrifício que teve de fazer para evitar que aquele poder caísse nas mãos erradas.

ZUCHI: Eu posso não ter um grande poder. Mas eu me viro. Eu sempre me virei.

YAMI: Agora, você vai voltar a cuidar do seu rebanho patético.

ZUCHI: Acredite, as ovelhas estão em boas mãos.

Zuchi nota que pisou em algo: a folha de papel que o trouxe até ali.

ZUCHI: E quem sabe... eu não possa ser útil em outro lugar.

Yami desiste de confrontar Zuchi, levantando voo para fugir da floresta.

YAMI: Mas que pé no saco você é. Você ainda me paga!

Zuchi observa a fuga do pequeno pássaro, que já não deve mais ser uma ameaça. Ele então direciona sua atenção à folha de papel, que agora pode ser lida com calma: *“Nossa guilda é formada por duelistas sagazes, guerreiros bravos e magos poderosos, mas agora precisamos de alguém para nos guiar em nossa aventura, conduzindo o grupo e mapeando as regiões por onde passamos. Se você é um explorador de grandes instintos, una-se a nós!”*.

Empunhando seu cajado, que agora representa, mais que nunca, sua posição de orientador e líder, Zuchi assume uma postura confiante.

ZUCHI: É, talvez seja a hora... de viver grandes aventuras!

FIM

APÊNDICE B – PÁGINAS DA HQ

Para inclusão do material completo produzido para a HQ, este apêndice contém um link para acesso dos arquivos das páginas da história.

[\(O PODER DO CAJADO - HQ\)](#)