

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO  
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLÓGICAS – CCET  
DEPARTAMENTO DE DESENHO E TECNOLOGIA  
CURSO DE DESIGN

**ANA ÁUREA BATISTA DE MEDEIROS SANTOS**

**PROJETO GRÁFICO DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS “FORASTEIRA”**

São Luís - MA

2018

**ANA ÁUREA BATISTA DE MEDEIROS SANTOS**

**PROJETO GRÁFICO DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS “FORASTEIRA”**

Monografia apresentada ao Curso de Design  
da Universidade Federal do Maranhão —  
UFMA — para obtenção do título de  
Bacharel em Design.

Orientador: Prof. Me. Márcio J. S.  
Guimarães

São Luís  
2018

**ANA ÁUREA BATISTA DE MEDEIROS SANTOS**

**PROJETO GRÁFICO DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS “FORASTEIRA”**

Monografia apresentada ao Curso de Design  
da Universidade Federal do Maranhão —  
UFMA — para obtenção do título de  
Bacharel em Design.

Aprovado em: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_\_\_.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Me. Márcio James Soares Guimarães

Orientador

---

Prof. Ma. Luiziane Silva Saraiva

Examinador

---

Prof<sup>ª</sup>. Me. Aleksandro Pereira Soares

Examinadora

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).  
Núcleo Integrado de Bibliotecas/UFMA

Santos, Ana Áurea Batista de Medeiros.

Projeto gráfico da história em quadrinhos "Forasteira"  
/ Ana Áurea Batista de Medeiros Santos. - 2018.  
98 f.

Coorientador(a): Ana Áurea Batista de Santos.

Orientador(a): Márcio James Soares Guimarães.

Curso de Design, Universidade Federal do Maranhão, São  
Luís, 2018.

1. Design gráfico. 2. Gestalt. 3. Grid. 4.  
Quadrinhos. 5. Semiótica. I. Guimarães, Márcio James  
Soares. II. Santos, Ana Áurea Batista de. III. Título.

## AGRADECIMENTOS

Peço desculpas desde já, esses agradecimentos não têm nem chances de serem os mais emocionantes, com narrativas épicas e deixando uma vontadezinha de chorar.

A melhor coisa de todo esse período na Universidade Federal do Maranhão foram todos os dias que eu não aguentava mais acordar cedo, para sentar mais uma vez em uma sala de aula (teve uma época que isso era tudo que eu fazia o dia inteiro) e ficar acordada mais tempo do que eu gostaria, mesmo assim eu lembrava de todas as pessoas que faziam parte do meu cotidiano e de todas as coisas novas que eu aprendia (eu realmente aprendi um monte de coisa nesse curso, não estou mentindo) e vivia quando estávamos juntos. Então obrigada a todo mundo que me deu forças pra sair do conforto da minha cama, essa era uma grande dificuldade das minhas manhãs.

Eu tenho que agradecer mais uma vez aos meus familiares, principalmente todas essas pessoas que moram na minha casa (inclusive Marleycrazy e Agatha Kittie, meus fiéis escudeiros), que me incentivaram várias vezes a fazer concurso e deixar a faculdade pra depois, que me deram várias caronas, me levaram nas gráficas, pagaram meus trabalhos (mas eu ainda lembro daquela vez que vocês fizeram aquela viagem sem mim porque eu tinha prova pra fazer na mesma época) e ainda me deram bons lanchinhos. Obrigada pai, obrigada mãe, quem sabe dessa vez eu consigo usar esses dois diplomas que vocês me ajudaram a conquistar?

Aos meus amigos, que me ajudaram a levantar quando eu caí LITERALMENTE várias vezes na faculdade e depois que tiveram certeza que eu estava bem, continuaram a rir da minha cara, todos os que me fizeram companhia enquanto eu esperava, fizeram trabalho comigo (exceto quem me deixou na mão, isso não se faz!), viajaram comigo para encontros de estudantes de design, brigaram comigo em encontros de estudantes de design, decidiram fazer encontros de estudantes de design comigo, vieram na minha casa, beberam cervejas com meus pais, se inseriram no meu núcleo familiar e agora meus pais vivem perguntando por vocês, brincaram com meu cachorro (mesmo quando ele não parou de latir para cada um de vocês), fizeram festinha de aniversário com bolo e pão de queijo, sofreram comigo no tcc (não apenas uma vez, como também mais duas vezes depois dessa primeira vez), gastaram todos seus trocados em lanches em minha companhia e principalmente **OUVIRAM TODAS AS MINHAS RECLAMAÇÕES SOBRE AS COISAS QUE EU MAIS ODEIO NO MUNDO**

(são muitas).

Ao meu orientador, que desde o princípio sempre gostou de todas as loucuras que a gente inventava de fazer e nunca brigou comigo quando eu estava modelando bichinhos de massinha na hora da aula (muito pelo contrário, até elogiou). Obrigada por ter topado essa orientação a distância, tivemos algumas baixas no processo, momentos desesperadores de verdade, mas obrigada por não desistir de mim e das minhas ideias diferenciadas.

Aos meus professores, principalmente os que aceitaram ouvir que estavam errados, os que me ajudaram a entender onde eu estava errando e os que trouxeram coisas novas para a minha vida. Só posso agradecer a todos que acreditaram em mim e no meu trabalho.

Esse trabalho é resultado de muitos esforços e noites mal dormidas (mas se você já leu algum outro trabalho de conclusão de curso, eu acho que isso sempre é relatado nos agradecimentos), mas não apenas isso, é fruto de uma curiosidade pessoal sobre o meu processo criativo e as coisas que aprendi durante o curso. Se eu vou conseguir materializar a vontade de publicar essa história em quadrinhos em algum momento, ainda não sei, mas gosto do resultado e gosto do que fui capaz de criar aqui. Espero que tenha conseguido fazer jus ao link entre design e as histórias em quadrinhos com coerência e conseguido evidenciar a presença do design também nesse tipo de produção.

Agradeço também a você que pode estar utilizando esse trabalho como consulta, pelas mesmas inquietações que eu tive um dia. Obrigada.

## RESUMO

Este trabalho tem como principal objetivo a concepção de uma história em quadrinhos, que se desenvolva com a utilização de metodologia de design de Bruno Munari e pensando em conceitos pertinentes à produção gráfica, como análise e utilização de aspectos da semiótica e comunicação visual, avaliação da utilização de *grids* e a inserção de conceitos da *Gestalt* para a percepção visual. O viés principal desse trabalho é trazer a discussão acerca da conexão das histórias em quadrinhos com o design gráfico.

**Palavras chave:** quadrinhos; Gestalt; design gráfico; grids; imagético; semiótica.

## **ABSTRACT**

This paper has as mainly goal, the development of a comic book, developed by the guidelines of design methodology, focusing on certain points of graphic production, such as the use and analysis of semiotic and visual communication, the application of grids and the performance of concepts of Gestalt. The major path of this work is to bring the connection between comic books and graphic design.

**Keyword:** comics; Gestalt; graphic design; grids; image; semiotic.



## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	10
<b>2 HISTÓRIA EM QUADRINHOS</b> .....	13
<b>2.2 Classificação</b> .....	15
<b>2.3 Gêneros da história em quadrinhos</b> .....	16
<b>2.4 Elementos das histórias em quadrinhos</b> .....	18
<b>3 DESIGN GRÁFICO</b> .....	21
<b>4 ELEMENTOS DE COMUNICAÇÃO VISUAL APLICADOS NO DESIGN</b> .....	28
<b>4.1 Semiótica</b> .....	28
<b>4.2 Grid</b> .....	31
<b>4.3 Gestalt</b> .....	38
4.3.1 Leis da Gestalt.....	38
4.3.2 Categorias da Forma.....	40
4.3.2.1 Categorias conceituais .....	40
<b>5 ASPECTOS DO DESIGN NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: ANÁLISE DE MAGNETAR</b> .....	44
<b>6 METODOLOGIA DE DESIGN APLICADA A HISTÓRIA EM QUADRINHOS</b> .....	54
<b>6.1 Aplicando a metodologia</b> .....	55
<b>7 PRODUZINDO “FORASTEIRA”</b> .....	61
<b>7.1 A história de Forasteira</b> .....	62
<b>7.2 Desenvolvimentos de personagens</b> .....	66
<b>7.3 Cenários</b> .....	68
<b>7.4 Estruturas da revista</b> .....	70
<b>7.5 Aspectos do design na concepção</b> .....	71
<b>8 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	85
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	88
<b>APÊNDICE</b>	

## 1 INTRODUÇÃO

Will Eisner, um dos principais e mais revolucionários quadrinistas que influenciou gerações e direcionou conhecimentos na área de produção de quadrinhos, sugeriu durante uma entrevista que os quadrinhos eram uma legítima forma literária e artística (MCCLLOUD, 2006). Afirmação que, em um primeiro momento, foi considerada ousada, pois os quadrinhos eram vistos até então como entretenimento para crianças, sem a profundidade que se espera da arte e da literatura. Muitos dos próprios quadrinistas da época discordaram de Eisner, como Milton Caniff (MCCLLOUD, 2005), que afirmou que uma história em quadrinhos era mais uma forma de comunicação do que uma obra de expressão artística. Cinco décadas depois, em 2017, o prêmio Jabuti — maior premiação literária do Brasil, motivado por um manifesto expressa em um abaixo-assinado direcionado à CBL (Câmara Brasileira dos Livros), com o apadrinhamento de vários quadrinistas brasileiros renomados (como Laerte, Gabriel Bá e Fábio Moon), anunciou histórias em quadrinhos como nova categoria de premiação, inserida no eixo “Literatura”.

De acordo com o Sindicato Nacional dos Editores de Livros - SNEL, em 2018 o mercado editorial de livros do Brasil registrou um crescimento de 4,19% nas vendas a varejo e 14% de faturamento, em relação ao primeiro semestre de 2017, o que demonstra o impacto que a literatura vem exercendo no Brasil. Essa projeção do mercado editorial, leva em consideração a parcela do setor editorial de quadrinhos e o acatamento que suas produções vem recebendo no país, — Barella (2013) atribui esse fato à inserção de *ebooks* e à chegada de editoras estrangeiras no mercado brasileiro (como é o caso da Panini Brasil, uma das maiores editoras de quadrinhos locais e que lança títulos internacionais) —, pois além das editoras já estabelecidas no mercado, surge uma variedade de selos independentes, prontos para lançar novos artistas. História em quadrinhos, de acordo com McCloud (2005), são imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas à transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador, em uma linguagem mais técnica. McCloud (2005) classifica os quadrinhos como esse transmissor que mescla a imagem e o texto, enquanto para Eisner (2010) o quadrinho é um veículo de expressão criativa, uma disciplina distinta, uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia.

Para Lupton e Phillips (2015), desde os anos 1920, instituições como a Bauhaus, na Alemanha, exploravam o design como uma “linguagem da visão”, universal e baseada na percepção, conceito que continua ainda hoje a se propagar no ensino de design ao redor do mundo. Aliás, o design é visto como uma disciplina e ferramenta holística que transita por vários percursos associado a outras disciplinas como comunicação, publicidade e até mesmo medicina. Explorando essa visão de Lupton e Phillips (2015) em comunhão com a definição do design gráfico elaborada pela Associação dos Designers Gráficos (2005, *apud* MUCHÃO, 2005), o design gráfico é um processo técnico e criativo que utiliza imagens e textos para comunicar mensagens, ideias e conceitos.

A Associação dos Designers Gráficos (2005, *apud* MUCHÃO, 2005) também acrescenta que, seja com objetivos comerciais ou de fundo social, o design gráfico é utilizado para informar, identificar, sinalizar, organizar, estimular, persuadir e entreter, resultando na melhoria da qualidade de vida das pessoas.

Nesse ínterim, compreende-se como viável a participação do designer no processo projetual dos quadrinhos, podendo colaborar não apenas participando do projeto de diagramação da revista e em todos os aspectos editoriais, mas também, no campo das ideias e semiose, quanto ao modo de se transmitir as mensagens, seja visualmente, com a composição de imagens, sequências e signos, ou através do texto e da forma de se integrar esse texto com a participação visual, gerando um complemento, como os princípios do storytelling, que também é uma ferramenta usual do designer.

O objetivo deste trabalho é entender a etapas básicas da concepção de uma história em quadrinhos, percorrendo sua trajetória, gêneros, categorias e os elementos que compõe as histórias em quadrinhos no segundo capítulo. No terceiro capítulo surge a definição, história e atuação do design gráfico, tanto no aspecto internacional quanto nacional, além de conceitos que se inserem como norteadores da produção gráfica (tais como semiótica e a comunicação visual, conceitos de *grid* e noções de *Gestalt*). O quarto capítulo é destinado a um breve estudo de aplicações dos elementos de design na *graphic novel* “Astronauta – Magnetar”, de Danilo Beyruth publicada pelo selo *Graphic MSP*, da Panini Comics. O quinto capítulo traz a aplicação da metodologia projetual desenvolvida por Bruno Munari e que pode ser encontrada no livro “Das coisas nascem coisas” publicada originalmente em 1981. Neste capítulo, em um primeiro momento a metodologia é explicada e em seguida aplicada as necessidades do projeto. O sexto capítulo serve como acompanhamento da produção de uma história em

quadrinho para aplicação e aproximação tanto do método de design quanto para as percepções dos criadores de quadrinhos.

## 2 HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Sobre quadrinhos, Goidanich e Kleinert (2011), defendem que artistas como o suíço Rodolphe Töpffer, o alemão Wilhelm Busch (criador de Max und Moritz/Juca e Chico) e os franceses Caran D’Ache e Christophe (pseudônimo de George Colomb) popularizaram a narrativa em imagens, prenunciando uma nova forma de comunicação visual rebuscada, influenciada por elementos característicos de movimentos artísticos. McCloud (2006) amplia esta discussão trazendo como exemplo a narrativa épica presente na tela que narra a história

“Garras de Tigre” ou “Garras de Jaguatirica”, um manuscrito em imagem pré-colombiano. No final do século XIX, as histórias em quadrinhos dispuseram de uma configuração similar a que é apresentada hoje, influenciada pelo jornalismo moderno e pela forma que as notícias se destinavam às diferentes classes sociais. De acordo com Goidanich e Kleinert (2011), os jornais em ampla concorrência buscavam atrair uma massa semialfabetizada e os imigrantes, todos aqueles que tinham dificuldades com o inglês. Para estes, foram criados os suplementos dominicais. Este material simplificado, segundo Goidanich e Kleinert (2011), eram narrativas alegres com situações cômicas, de onde provém o nome em inglês dos quadrinhos, *comics*.

Estes quadrinhos iniciais passaram a ser publicados em duas modalidades nos jornais: as tiras diárias em preto e branco e os suplementos dominicais em cores. A função dos quadrinhos neste momento, eram não apenas de capturar a atenção destes leitores, mas prender a atenção e principalmente, manter a saída do jornal, movimentando o comércio da imprensa. Diante disso, novos autores foram surgindo e foi criado o “*Syndicates*”, que articulavam essa comunicação entre os veículos de comunicação e estes artistas, que começaram a ganhar uma porcentagem em cima desse trabalho.

Nas décadas iniciais do século XX, diante do sucesso destes suplementos, foram lançados os comic books, Goidanich e Kleinert (2011) afirma que esse momento representou um grande *boom* para a indústria dos quadrinhos, — o que se atribui a criação de vários personagens e novos gêneros, que aguçavam a leitura, em vez da já conhecida compilação de histórias publicadas nos jornais — sendo o momento que alavancou o surgimento de várias editoras, dispostas a publicar essas histórias, que ganhavam cada vez mais espaço. McCloud (2006), embasado por Goidanich e Kleinert

(2011) relatam que o ganho de espaço deu origem a novos gêneros de quadrinhos, que de certa forma, impulsionaram o mercado na década de 1950, especialmente os quadrinhos com temáticas bélicas, criando um paralelo com o que era vivenciado naquele momento acessível ao público adolescente do gênero masculino.

No Brasil, os quadrinhos surgem em 1905, com a revista O Tico-Tico, era uma publicação voltada diretamente a crianças e baseada no humor. Além de quadrinhos, também eram publicados contos, páginas didáticas, brincadeiras e jogos. De acordo com Goidanich e Kleinert (2011), em 1934, com o retorno de Adolfo Aizen dos Estados Unidos que trouxe consigo os heróis das tirinhas diárias (como Tarzan, Mandrake, Flash Gordon e muitos outros) para sua própria criação (influenciado pelo sucesso feito na América do Norte), o Suplemento Juvenil. Ao longo dos anos, Aizen ampliou seus negócios de concomitante à América, com o lançamento de *comic books*. Também datam deste período, o surgimento de concorrentes, como a Rio Gráfico Editora, do Grupo Roberto Marinho e mais tarde, Victor Civita, trazendo histórias de Walt Disney, de quadrinistas italianos e argentinos, iniciando assim, o império da Editora Abril. Goidanich e Kleinert (2011) ainda frisam que durante a década de 1950, muitas editoras que publicaram autores brasileiros surgiram, porém, o Brasil não contava com reserva de mercado o que tornava a produção interna mais cara do que a importação de histórias em quadrinhos.

Em 1978, de acordo com McCloud (2006), Will Eisner revoluciona o mercado com a criação da *graphic novel* (romance gráfico), uma das maiores contribuições para que o quadrinho passe pela transição de revista para livro. McCloud (2006) aponta com isso, um simbolismo nessa transitoriedade; enquanto os periódicos levavam consigo a conotação de descartáveis, os livros traziam a promessa de algo mais duradouro.

No Brasil, a publicação de quadrinhos de autoria brasileira entre as décadas de 70 e 80 ficou a mercê das editoras. O surgimento de um grupo forte de artistas, como Henfil, Angeli, Laerte, Glauco, Millôr, entre outros, deu uma impulsionada nas publicações mensais, o mercado local optava por publicações mais voltadas ao público infantil, como as histórias de Maurício de Sousa e sua Turma da Mônica. Goidanich e Kleinert (2011) ainda citam as quadrinizações de personalidades da tv, tais como Xuxa, Os Trapalhões e Sérgio Mallandro, como preferências das editoras.

Em alguns momentos, a história dos quadrinhos também sofreu com a relativa decadência de sua produção, o acentuamento de ingredientes como as sátiras, exageros e sexualização, colocaram os quadrinhos, em algumas visões, como um passatempo

juvenil e barato, o que em determinados circuitos literários tirava a sua capacidade de ser reconhecida como literatura e, portanto, arte.

## 2.2 Classificação

Para Eisner (2010), as revistas de quadrinhos, as *graphic novels* e os *web quadrinhos* são dedicados ao entretenimento, ao passo que os manuais e os *storyboards* são usados para instruir ou vender. O quadrinho enquanto arte sequencial classifica-se em meio de instrução e entretenimento.

- a) Quadrinhos de entretenimento: são os quadrinhos que colhem traços da vida cotidiana e aplicam por vezes em sequências entremeadas de humor, segundo Eisner (2010). Eisner (2010) acrescenta ainda que, o reconhecimento do leitor com essas obras, tratase de algo muito pessoal, que permite um envolvimento muito mais participativo do que o *voyeurismo* de examinar uma figura.
- b) *Graphic novel*: as *graphics novels* são obras mais longas que fogem ao tradicional quadrinho visual de informações instantâneas, Eisner (2010) coloca que nas *graphic novels*, o artista sequencial contorna as limitações formais do meio e cria narrativas ambiciosas que abordem temas atraentes e desafiadores para um público sofisticado e crítico.
- c) *Fanzines*: são modelos que derivam da criação de fãs, surgido no auge do movimento punk, as *fanzines* eram criadas para divulgar bandas do cenário, na Inglaterra, com o tempo o formato foi ganhando novas temáticas aportando no âmbito da ficção. De acordo com Motta (2012), são ótimos formatos para divulgação e exploração do trabalho de novos autores, principalmente por sua falta de vínculo com o mercado de quadrinhos. São publicadas em tiragens menores e normalmente distribuídas pelos autores.
- d) *Web quadrinhos*: os quadrinhos na web são usados tanto como experimentação para artistas iniciantes como ponte entre os artistas e o público internacional. O acesso aos quadrinhos na internet cria inúmeras possibilidades, inclusive pela oportunidade de oferecer esse produto a um baixo custo. De acordo com Eisner (2010), esses quadrinhos, englobam todos os gêneros, desde os tradicionais *cartoons* humorísticos até sofisticadas *graphic novels* on-line e arte digital experimental.

- e) Quadrinhos de instrução técnicas: Eisner (2010) descreve estes quadrinhos como a aplicação da arte sequencial ao ensino de algo específico, explicando que existem dois tipos de quadrinhos de instrução: os “técnicos” e os “condicionadores de atitude”. Os técnicos segundo Eisner (2010) são os quadrinhos que dão instruções sobre execuções de tarefas geralmente associados à montagem e ao conserto de aparelhos. Já os quadrinhos condicionadores de atitudes, são os que induzem uma determinada tarefa a condicionar uma atitude, através de representação, dramatização, relação e identificação instrutiva.
- f) *Storyboards*: é uma ferramenta utilizada para criar uma conexão entre o roteiro e a fotografia de um filme, de acordo com Eisner (2010). No entanto, sua execução aproxima-se da arte sequencial, por tratar-se de uma história sendo contada em imagens estáticas e atualmente ser ostensivamente realizada por quadrinistas, principalmente por suas noções de ângulos de câmeras e desenvolvimento de histórias.

### 2.3 Gêneros da história em quadrinhos

Ao abordar os gêneros nos quadrinhos McCloud (2011) traz uma lista que pressupõe certos elementos de estilo ou conteúdo e serve como guia para moldar este capítulo. McCloud (2011), de certa forma divide ficção da não ficção, colocando estes gêneros dentro disso.

- a) Revistas de super-heróis: pertencem a um dos gêneros mais populares atualmente, e normalmente enquadram-se como ficção. De acordo com McCloud (2011), até hoje estes gêneros se conformam a características pré-estabelecidas como anatomia super musculosa, profundidade de campo exagerada e perigos cada vez maiores.
- b) Histórias autobiográficas: a denominação autoexplicativa apresenta uma história sobre a vida de alguém, por vezes do próprio autor, trazendo diferentes momentos de sua vida. McCloud (2011) ressalta o caráter confessional e por vezes autodepreciativo que costuma render até mesmo paródias. Normalmente é enquadrado como não ficcional, mas pode conter elementos ficcionais em sua composição. Como exemplo, pode-se citar a graphic novel *Retalhos* de Craig Thompson, onde o autor relata vários momentos de sua infância, os



- questionamentos e o despertar do amor na adolescência e os breves impactos desses acontecimentos em sua vida adulta.
- c) Ficção naturalista: descrito por McCloud (2011) como um gênero em que não há um “estilo” comum, possui qualidades como o *understatement* (definido como o ato de atenuar um fato) dramático, a caracterização pormenorizada e sutil, desenhos claros e despretensiosos. Um exemplo citado pelo autor, é a história alter ego de Adrian Tomine, que se encontra na coletânea “*Summer Blonde*”. Nessa história, um escritor passa por um bloqueio criativo, diante da necessidade de tomar decisões acerca de sua vida, recebe um cartão postal que o faz fantasiar sobre mudar o passado.
- d) Fantasia: este gênero de ficção é, de acordo com Volobueff (2000 apud Coutinho, 2016), uma emersão da incerteza e do desconforto diante daquilo que era tido como familiar. A fantasia, cria mundos, personagens e toda a sorte de uma narrativa a parte daquilo que já é difundido para aquele público ao qual se direciona. Como exemplo de quadrinho fantasia, McCloud (2011) apresenta “*Bone*”, de Jeff Smith, que segundo Goidanich e Kleinert (2006), é a história de três criaturas sem uma raça definida que são expulsos de sua cidade, Boneville, e fogem para uma floresta onde encontram humanos, dragões, criaturas repulsivas, etc.
- e) Experimental: não se encaixa necessariamente como ficção ou não ficção, fica a caráter do autor, assim como a maior parte de seu andamento, principalmente por se tratar de como define McCloud (2011) um espírito comum de exploração formal e desafio intelectual. Um exemplo, indicado várias vezes ao prêmio Eisner é a “*The Acme Novelty Library*”, de Chris Ware em que cada edição traz novos personagens e isso altera toda a dinâmica do formato.
- f) Minimalista: segundo McCloud (2011), essa estética é a responsável por atrair um grande número de novos talentos dos quadrinhos. Trata-se de um modelo simplificado de se contar uma história. Um dos exemplos mais recentes, é Nathan Bulmer que publica tirinhas no meio digital, sobre cotidianos e algumas subversões cômicas.
- g) Romance: o gênero de romance contém diferentes nuances que vão desde a comédia ao drama, todas narrando uma história de amor. McCloud (2011)

considera que este gênero, acha o mercado dos quadrinhos hostil e difícil de atingir seu público alvo. McCloud (2011) cita como exemplo, “*Empty Love Stories*” de Steve Darnall.

- h) Crime: são histórias densas que retratam o mundo do crime e policial, são normalmente histórias sanguinolentas e com muita violência. Um dos maiores exemplos é “*Preacher*”, de Garth Ennis que conta a história de um pastor possuído por uma entidade sobrenatural que lhe dá o poder de obrigar qualquer pessoa a fazer o que ele desejar.
- i) Erótico: segundo McCloud (2011) este se constitui como um gênero maduro, com convenções estilísticas próprias, embora tenda a ficar abaixo do radar da maioria dos leitores. Existe um posicionamento mais crítico surgindo que talvez se conecte com este gênero no que tange os limites da hiperssexualização entrando em questões como a ausência de representatividade no circuito dos quadrinhos. Tanto que ao citar exemplos McCloud (2011) cita “*Birdland*” de Gilbert Hernandez como uma das únicas histórias em quadrinhos eróticas de “alto padrão”.

## 2.4 Elementos das histórias em quadrinhos

As histórias em quadrinhos são um formato de narrativa cheio de camadas. Para explorar isto, é preciso que se entenda a base deste modelo, que é descrito por Eisner (2010), como uma sobreposição de palavra e imagem. A partir destes dois elementos é possível reconhecer os demais: letreiramento, as molduras de tempo (ou quadrinhos), enquadramento da fala, o requadro, a sarjeta e a página.

Com estes elementos, Eisner (2010) e McCloud (2006) sintetizam a composição das histórias em quadrinhos.

- a) Imagem: a imagem é uma forma de reprodução visual. Tanto McCloud (2006) quanto Eisner (2010) exploram os valores semióticos da imagem. McCloud (2006) fixa-se na figura enquanto ícone para definir a imagem dentro da história em quadrinho, isto porque as figuras são imagens criadas para se assemelhar a seus temas, com grande variedade visual, indo do complexo ao simplório, diante disso, Eisner (2010) chama atenção para o fato de que, o quadrinho tem que ser compreendido pelo leitor e para que isso aconteça é necessário que exista uma

interação entre o que está sendo lido e imagens que já façam parte de seu vocabulário visual.

- b) Palavra: a palavra pode ou não fazer parte de um quadrinho, algumas narrativas são puramente visuais. No entanto, o texto em uma história em quadrinho acaba sendo lido como uma extensão da imagem, segundo Eisner (2010). McCloud (2006) pontua ainda que palavras são ícones totalmente abstratos e que por isso não se aproximam da representação visual que as imagens carregam consigo.
- c) Letreiramento: de acordo com Eisner (2010) o letreiramento reflete a natureza e a emoção da fala. Na maioria das vezes ele é resultado da personalidade (estilo) do artista e do personagem que fala.
- d) Molduras de tempo: segundo Eisner (2010) o ato de enquadrar ou emoldurar a ação não só define seu perímetro, mas estabelece a posição do leitor em relação à cena e indica a duração do evento, ou seja, ele “comunica” o tempo. McCloud (2006) destaca ainda que a forma dos quadros pode influenciar na percepção do tempo. É preciso que se compreenda as necessidades do quadro para o texto, afinal, esse é o indicativo de qual o tipo ideal de disposição dos quadros para que o tempo dentro da história seja bem desenvolvido e compreendido pelo leitor.
- e) Enquadramento da fala: ao tratar do enquadramento da fala, fala-se sobre os balões, que são componentes clássicos da história em quadrinho. Dentro dos balões são introduzidos os textos que devem ser entregues ao leitor. Os balões possuem formas variadas que dão o tom exato ao que a personagem está fazendo no momento  
(pensando, gritando, falando baixo, etc.).

O balão é um recurso extremo. Ele tenta captar e tornar visível um elemento etéreo: o som. A disposição dos balões que cercam a fala – a sua posição em relação um ao outro, ou em relação à ação, ou a sua posição em relação ao emissor – contribui para a medição do tempo. (...) Uma exigência fundamental é que sejam lidos numa sequência determinada para que se saiba quem fala primeiro. Eles se dirigem a nossa compreensão subliminar da duração da fala. Os balões são lidos segundo as mesmas convenções de texto (isto é, da esquerda para a direita e de cima para baixo nos países ocidentais) e em relação ao emissor. (EISNER, 2010)

- f) Requadro: o requadro surge como uma alternativa ao quadrinho contêiner, isto é, o quadrinho mais estável, cujo layout obedece a certa rigidez sequenciada. O requadro por sua vez é um recurso narrativo que busca a maior interação do leitor com a história. Pode ser usado para indicar *flashbacks*, pensamentos ou as vezes é só uma forma de dispor as ações e elementos da história, gerando uma ruptura no que já era esperado pelo leitor.
- g) Onomatopeias: Onomatopeia: as onomatopeias são recursos utilizados pelos quadrinistas para representar sons, como acrescenta McCloud (2010) em um meio estritamente visual, em uma tentativa de cobrir o não verbal.
- h) Sarjeta: de acordo com McCloud (2006) a sarjeta é o espaço entre os quadros. A sarjeta pode ser usada como um recurso de participação do leitor, isto porque, a continuidade fica dentro do que não é visto, apenas assimilado no quadrinho seguinte e segundo McCloud (2006) nas histórias em quadrinhos, a conclusão cria uma intimidade que só é superada pela palavra escrita, um pacto secreto entre o criador e o público.
- i) Página: no que se refere às páginas Eisner (2010) indica que a primeira página de uma história em quadrinhos é muito importante, isto se deve ao fato de funcionar como uma introdução, e para a maior parte das histórias estabelece um quadro de referência. A página tem uma configuração que vai variar de acordo com a história, é importante que o responsável pela sua organização entenda as formas de decompor a história, não apenas para que faça sentido, mas também para que haja uma harmonia visual.

### 3 DESIGN GRÁFICO

O design gráfico é um conjunto que agrega importantes formas da manifestação gráfica, estas manifestações, surgem com o impulso da revolução industrial no século XIX, berço da compreensão do design como um todo, enquanto modalidade de serviço, atrelado a um objetivo obediente a um sistema, o capitalismo e sua função de gerar necessidades.

O design nasceu com o firme propósito de pôr ordem na bagunça do mundo industrial. Entre meados do século XVIII e fins do século XIX – o período que corresponde, grosso modo, ao surgimento do sistema de fábricas em boa parte da Europa e dos Estados Unidos – houve um aumento estonteante da oferta de bens de consumo, combinado com queda concomitante do seu custo, ambos provocados por mudanças de organização e tecnologia produtivas, sistemas de transporte e distribuição. Nunca antes na história da humanidade, tantas pessoas haviam tido a oportunidade de comprar tantas coisas. Era a infância da sociedade de consumo.

(CARDOSO, 2013)

Hollis (2010) define o design gráfico como a arte de criar ou escolher as marcas gráficas — definidas como as linhas de um desenho ou os pontos de uma fotografia, por exemplo —, combinando-as numa superfície qualquer para transmitir uma ideia. O design gráfico explora as opções gráficas a fim de transmitir significados e mensagens.

A principal função do design gráfico é identificar: dizer o que é determinada coisa, ou de onde ela veio (letreros de hotéis, estandartes e brasões, marcas de construtores, símbolos de editores e gráficos, logotipos de empresas, rótulos em embalagens). Sua segunda função, conhecida no âmbito profissional como Design de Informação, é informar e instruir, indicando a relação de uma coisa com outra quanto à direção, posição e escala (mapas, diagramas, sinais de direção). A terceira função, muito diferente das outras duas, é apresentar e promover (pôsteres, anúncios publicitários); aqui, o objetivo do design é prender a atenção e tornar sua mensagem inesquecível.

(HOLLIS, 2010, p.4)

Surge no século XX a necessidade de diferenciação e de divulgação de produtos oriundos do surgimento de fábricas e produções exacerbadas que inflavam não só o

mercado, mas também as grandes cidades com suas ofertas de vida melhor, alterando os panoramas tanto das paisagens urbanas, como também do desenvolvimento da economia, político e sociocultural. Comportamento que acarretou um fluxo de mudanças na forma de pensar a produção e suas tecnologias, a fim de proporcionar um encaixe adequado aos problemas que surgiam pelo caminho: o que antes se resumia a um contexto de consumo, com o tempo foi evoluindo para direcionamentos mais complexos, que se preocupam em atender usuários que podem ou não ser específicos, com necessidades diretas.

Hollis (2010), insere o surgimento do design gráfico como profissão nos entremeios do século XX, explicando que anterior a este momento, os “artistas comerciais” eram os encarregados de suprir as necessidades gráficas dos anunciantes e agentes. No que tange a história do design gráfico, é impossível não citar o impacto que o movimento inglês *Arts and Crafts* encabeçado por William Morris, entre 1891 e 1896, tanto na produção de cartazes quanto na relevante produção de livros — que serviu de referência para muitos outros movimentos —. A proposta do movimento *Arts and Crafts*, era segundo Hollis (2010) de repensar o papel da arte numa sociedade industrializada, dando ênfase ao trabalho artesanal. De acordo com Samara (2007) o estilo *Arts and crafts* ganhou impulso e se transformou de várias maneiras, evoluindo para o estilo sensualmente orgânico do *art nouveau*<sup>1</sup> na França ou para o *Jugendstil*<sup>2</sup>, mais pictórico e arquitetônico, na Alemanha e Bélgica, essas mudanças conforme os designers iam se adaptando aos efeitos da industrialização e buscando formas de se comunicar com o momento.

Com o tempo a assimetria passou a ser a tendência que orientava o design gráfico, esta influência pode ser percebida nas obras do arquiteto Frank Lloyd Wright, que trabalhava com a assimetria e ao mesmo tempo composições geométricas, demonstrando preocupação com a proporção. Também é notável, segundo Samara (2007) o trabalho do grupo *Glasgow Four*<sup>3</sup>, que imprimem em suas obras,

---

<sup>1</sup> *Art nouveau* situado em meados do século XIX, foi um movimento que bebeu da fonte do *Arts and Crafts* e seus posicionamentos ideológicos no que tange a produção mais artesanal, apesar de ser o primeiro movimento a ter suas obras amplamente difundidas pela reprodução industrial. Uma de suas principais características são os motivos da natureza e a organicidade, ainda que possua uma vertente bem firme na produção com formas geométricas

<sup>2</sup> Movimento similar (em concepção e características) ao *Art Nouveau* difundido na Alemanha.

<sup>3</sup> *Glasgow Four* grupo composto pelos artistas Charles Rennie Mackintosh, Margareth McDonald, Frances McDonald e James Hebert McNair. Produziram peças de design gráfico que contribuíram para o reconhecimento do “*Glasgow Style*”.

características abstratas e geométricas. Samara (2007) ainda apresenta a o movimento de Secessão Vienense<sup>4</sup>, que bebia da mesma fonte de Wright e do *Glasgow Four*, buscando um resultado cada vez mais retilíneo no design de livros, cartazes e na arquitetura.

Conforme novas técnicas e novos avanços da profissionalização do designer, os contextos locais foram se envolvendo diretamente com a forma de fazer design. De acordo com Hollis (2010), nos anos que seguiram a revolução de 1917 na Rússia, o design gráfico se desenvolveu junto ao cinema, para se tornar um veículo de comunicação de massa. O Construtivismo Russo surge como um movimento que buscava uma nova forma de comunicar, explorando possibilidades como o uso de fotografia (e fotomontagens), retangularidade, uso de tipos sem serifas e liberdade dos espaços em branco. Segundo Hollis (2010), negavam a ideia que uma obra de arte era única.

A Bauhaus, escola de artes e ofícios, localizada na Alemanha, surgiu como um espaço de aprendizado e de vivência de experiências, foi a responsável pelo direcionamento que o design modernista obedeceu. Na área do design gráfico, as experiências de Moholy Nagy (atuava como professor de design na Bauhaus) com leiautes assimétricos, fotomontagens e elementos tipográficos, são citadas por Samara (2008) como exemplos do que foi obtido com a expressão geométrica do modernismo no design gráfico.

O contexto do design nos Estados Unidos girava em torno da indústria da publicidade em revistas e anúncios, desta forma, Hollis (2010) destaca que o cargo de diretor de arte foi criado antes da profissão de design gráfico e a criação do Clube dos Diretores de Arte de Nova York, com suas ações pontuais como a exposição anual e o Anuário, acabaram projetando diversos designers que não se focaram apenas na publicidade no mercado. Nos Estados Unidos, o design começa a receber caráter mais corporativista, com agências especializadas no gerenciamento de suas atividades.

Hollis (2010) também traz o papel do design gráfico no período da segunda guerra mundial, em que durante as campanhas eleitorais, eram elaborados pôsteres que eram espalhados pela cidade com mensagens sobre os candidatos e suas intenções, que usavam fotografia para chamar a atenção, educar e sensibilizar os cidadãos. Durante o período da guerra de acordo com Hollis (2010) os pôsteres caíram em desuso, mas as

---

<sup>4</sup> Secessão Vienense foi um movimento liderado por Gustav Klimt que reivindicava o reconhecimento das peças artísticas produzidas pelos artistas austríacos, como arte e não somente objetos comerciais.

revistas que levavam notícia da guerra receberam toda a atenção do design no momento, além disso, o design também foi utilizado como meio de solucionar problemas de comunicação, e Hollis (2010), insere esse como o momento em que o *gestaltismo*<sup>5</sup> foi empregado na função, em aspectos como camuflagem e identificação.

Com o movimento modernista e o mundo pós-guerra, o design gráfico ganha novas implicações, descritas por Martins (2007) como o momento em que o discurso projetual internacional centrou-se na produtividade, racionalização e padronização, foi o momento em que o discurso do design começa a se alinhar com as empresas. Nesse momento, a necessidade do design gráfico começa a falar mais alto do que a da arte comercial e um dos motivos para que isto acontecesse, era a facilidade de reprodução do material gráfico.

Nos anos 60, Hollis (2010) apresenta a inserção do design gráfico em um estreitamento de relações com a televisão e o vídeo, foi também nesse momento que o design começou a ser usado como uma arma de divulgação do serviço público e de cultura. Nos anos 70, Hollis (2010) posiciona o design gráfico como parte do mundo dos negócios e foi nesse momento em que as principais companhias começaram a trabalhar em suas identidades visuais.

Na década de 80, o marketing dominava os campos de atuação dos designers gráficos, isso atrelado a comunicação de massa acabou criando uma fórmula exata de como elaborar esse design. Em contraposição a isso, surge a “nova onda” que buscava, desestabilizar esse design, buscando referências no passado e aproveitando essas ideias através da criação de pastiches, por exemplo. É também dessa época, o movimento punk, que colocava nas ruas as “*fanzines*” (revistas feitas por fãs de bandas *punks* e que mais tarde ganharam causas políticas), segundo Hollis (2010) estas revistas usavam imagens e letras arrancadas de jornais populares, textos escritos à mão e a máquina de escrever, imagens prontas, tudo colado junto para produzir um original reproduzido por litografia ou fotocópia. As *fanzines* foram uma referência importante para os designers que estavam cansados do design gráfico que era produzido e reproduzido incessantemente.

No decorrer dos anos, com o advento das máquinas e avanço das tecnologias, o design começou a ser empregado em todos os lugares. Atualmente, quando se pensa nos campos de atuação do designer gráfico, é possível elencar uma série de atividades

---

<sup>5</sup> Gestaltismo é uma teoria da psicologia que atua principalmente no estudo da percepção visual e sua conexão com o cérebro.



que podem ser desenvolvidas e classificadas como ofício do designer, como é o caso do design de informação, do desenvolvimento de personagens, o design ainda atuante em agências de publicidade, os estúdios de design que se volta para desenvolvimentos de identidades visuais e demais formas de trabalho, editoração e muitas outras.

O design gráfico no Brasil por sua vez, é “oficializado” a partir de 1960, delimitado entre a abertura do Instituto de Arte Contemporânea do MASP, em 1951, e a inauguração da Escola Superior de Desenho Industrial (Esdi), em 1963, segundo Cardoso (2005). No entanto, existem registros de atividades que se relacionam diretamente com o ofício do design gráfico datadas anteriormente.

Perdura na consciência nacional o mito de que o design brasileiro teve sua gênese por volta de 1960. Como todo mito, trata-se de uma falsidade histórica patente. Como todo bom mito de origens trata-se também de uma verdade profunda, para além dos limites de nossas vãs metodologias. O que ocorreu, sem dúvida alguma, foi uma ruptura. Para uns, um novo ponto de partida; para outros um desvio de rumo.

(CARDOSO, 2005, p.7)

Cardoso (2005) indica que desde o século XIX existem atividades relacionadas com o design gráfico acontecendo no Brasil, porém, apenas em 1920 que desponta seu amadurecimento com o uso sistemático do design como apelo comercial. Neste momento, no Brasil, começa a serem produzidas marcas, rótulos, semanários ilustrados, entre outros, de maneira tão forte que foram criadas leis (ainda bem primárias) para assegurar os direitos dos artistas sobre estas produções. Grande parte das produções gráficas no Brasil anterior a 1960, referem-se à produção de revistas e livros, os profissionais que trabalhavam com ilustração eram muito requisitados, até que a fotografia começou a dar o tom as edições também.

Os impressos em geral e as revistas ilustradas em particular ocuparam um lugar estratégico na assimilação do processo modernizador. Fragmentadas e sintéticas, elas pertenciam ao novo espaço/tempo criado pela modernidade, e por isso se tornavam um de seus principais veículos culturais. Suas páginas coloridas atenuavam com humor, ironia e sensualidade, a angústia provocada pelas transformações sem precedentes ocorridas tanto na esfera urbana quanto no mundo privado. (...) Por meio de charges, artigos e crônicas interpretavam e questionavam os acontecimentos ao mesmo tempo em que reverenciavam as novidades, anunciando com graça e requinte as mercadorias cujo consumo seria uma das características da era que se inaugurava. (CARDOSO, 2005, p.124)

Cardoso (2005) explica que a imprensa aportou no Brasil em 1808, desta forma o país encontrasse em substancial atraso no que tange publicações editoriais, se comparado com os países europeus, a esta construção da tradição editorial se atribui também a evolução das tecnologias, fossem a difusão da fabricação do papel ou a mecanização das prensas tipográficas, estes aspectos ajudaram a alavancar o que segundo Cardoso (2005) aponta como o surgimento de uma indústria gráfica no Brasil.

Dentre os nomes fortes da articulação das publicações gráficas no Brasil, está Pimenta de Mello, sua editora era responsável, em 1918 pela publicação das revistas mais famosas do momento, como O Malho, Para Todos..., Tico-Tico e diversos almanaques. De acordo com Cardoso (2005), as oficinas da Pimenta de Mello e Cia. imprimiam revistas, livros, mapas, bilhetes para a loteria federal, além de terem produzido, em 1926, a primeira revista brasileira em *offset*, a Cinearte, que veio integrar as publicações do grupo.

Outra manifestação do design gráfico antes da oficialização da profissão no Brasil, é a criação das capas de discos, que de acordo com Cardoso (2005), data de aproximadamente do final de 1940 e se destinava a discos infantis. Em 1950, a cultura do disco de vinil com capa já estava difundida e contaminada as prateleiras. A institucionalização do design em 1960, segundo Martins (2007) pretendia um novo modelo de país – aquele “do futuro” –, concluindo a ruptura com o passado arcaico e escravocrata iniciada pelo pensamento republicano positivista. Foi na década de 60, que o Brasil enveredou pelos movimentos de contracultura, passando pelo regime ditatorial, os jovens levantaram seus cartazes de protestos, o que Martins (2007) classifica como o designer racionalista recuando e se aproximando da cultura popular.

Não somente o Brasil ia à luta, mas também buscava a sua identidade pessoal, se de um lado o regime ditatorial pleiteava o nacionalismo cego, o movimento social político ia atrás de referências de luta e comunicação externa do país, por isso é fácil estabelecer uma conexão entre o movimento da tropicália, com o movimento hippie que despontaram nos anos 60 nos Estados Unidos. Martins (2007) cita essa busca pela identidade nacional como essa interseção também, um momento que tenta atingir a identidade pessoal, baseando-se em referências de países centrais.

Na década de 80, o grande advento foi o desenvolvimento de softwares para facilitar as produções gráficas, oferecendo inúmeras possibilidades. Já nos anos 90,

Martins (2007), traz a tona o momento em que o design brasileiro retornou aos meios de produção e se questionou sobre as melhores opções diante do desenvolvimento do país, adentrando inclusive as preocupações que tangenciam a gestão do design. Na década que segue, percebeu-se seu desenvolvimento efetivo na estrutura do design.

## 4 ELEMENTOS DE COMUNICAÇÃO VISUAL APLICADOS NO DESIGN

### 4.1 Semiótica

Segundo Niemeyer (2007) o produto de design é tratado como portador de representações, participante de um processo de comunicação. Dentro do design gráfico, a mensagem que de acordo com Niemeyer (2007) deve ser imediata, e dizer o que se pretende para quem interessa, vem acompanhada de uma série de códigos que podem ser desenvolvidas através dos elementos componentes do design. Esses códigos, no entanto, devem ser empregados de uma forma que segundo Hollis (2010) seja compreendida pelo público alvo. E é por isso que Niemeyer defende que, o produto além das funções práticas, estéticas e de uso, tem a função significativa. O produto difunde valores e características culturais no âmbito que atinge.

Niemeyer (2007) define semiótica como a teoria geral dos signos, sendo signo um elemento que representa alguma coisa, que tem o papel de mediador entre algo ausente e um intérprete presente. O signo segundo Niemeyer (2007), se organiza em códigos, constituindo sistemas de linguagem e são esses sistemas que formam as bases de todas e quaisquer forma de comunicação.

Quanto a linguagem, Niemeyer (2007) categoriza em três tipos essenciais para a compreensão da semiótica no que tange o objeto e seus significados:

- a) Linguagem verbal: composta por palavras orais ou escritas;
- b) Linguagem não verbal: composta por imagens e seus desmembramentos (elementos de composição visual), gestos, sons movimentos, etc.;
- c) Linguagem sincrética: composta por códigos de diferentes origens e aspectos. Segundo Niemeyer (2007), esse é o tipo de linguagem em que se enquadra a maioria da produção em design.

Para compreender melhor como a semiótica age sobre o objeto, é importante entender quem são os agentes. Tudo começa com o Gerador, este é o indivíduo interessado em transmitir a mensagem, além de ser o responsável pela forma como essa mensagem será gerada. Niemeyer (2007) explica que este objeto que será criado, deve carregar elementos que viabilizarão sua comunicação, sendo composto de um conhecimento que pode ser composto do âmbito tecnológico ou cultural. O importante é que se destine a vários indivíduos, mesmo que não sejam os usuários finais do produto.

O Interpretador é o indivíduo que recebe esta mensagem. Niemeyer (2007) indica que tanto o interpretador quanto o Gerador são interlocutores do processo de comunicação. Sendo uma das competências do Interpretador, captar a mensagem processada pelo Gerador e até mesmo as que não foram processadas por este, mas que podem ser identificadas pelo Interpretador em razão de seu repertório (sua biblioteca de vivências, composto por valores, conhecimentos históricos, afetivos, culturais, religiosos, profissionais e demais experiências, segundo Niemeyer (2007)).

A mensagem por sua vez, para Niemeyer (2007) é o elemento da semiótica que tem como objetivo em primeiro lugar fazer crer e levar o Interpretador a fazer algo, tomar uma decisão. Esta mensagem é composta por um conjunto de signos. Mais uma vez retorna-se ao papel do Gerador, que em um primeiro momento no que reflete ao sucesso da transmissão da mensagem, é o de pensar estratégias para que seu objetivo comunicacional seja atingido.

Por este motivo é importante que o Gerador conheça seu Interpretador e entenda onde é importante que esta ponte entre a mensagem e o receptor seja construída, além de reconhecer a melhor forma de ser implantada e possivelmente reproduzida.

A relação do objeto com a representação encontra-se no signo. O signo é o elemento que de acordo com Niemeyer (2007) representa algo que lhe deu origem, não podendo ser a própria coisa, neste caso vindo a se tratar do próprio objeto que deveria representar. O signo pode ser de várias naturezas, podendo ter diferentes formas de ser representado. Dentro do signo existem as relações sîgnicas, que atuam para que o signo provoque referências e interpretações, segundo Niemeyer (2007). Essas relações são chamadas de tricotomia, por Peirce e são elas:

- a) Representâmen: é a base das significações e reconhecimento. De acordo com Niemeyer (2007) é o correspondente às dimensões sintáticas e materiais do produto. O *Representâmen* é composto pelo Qualisigno, que relaciona-se diretamente aos aspectos “físicos” do signo (cores, materiais, texturas, etc.); pelo Sinsigno, que segundo Niemeyer (2007) é responsável por individualizar o signo (através de suas formas e dimensões, por exemplo); e pelo Legisigno que Niemeyer (2007) classifica como o elemento que legisla sobre como os padrões vão atuar no signo ( por exemplo, aplicações de perspectiva).
- b) Objeto: é a forma como o signo se refere a aquilo que representa, segundo Niemeyer (2007). Caso seja uma representação por semelhança

mais próxima o possível da representação do Objeto, é chamada de Ícone, sendo, por exemplo, a imagem um dos tipos primários de Ícone, segundo Niemeyer (2007). Se tratando de uma representação através das marcas que o Objeto causa, trata-se de um Índice (que pode ser de identificação, no qual se percebe a origem da causa ou indicação, no qual não se sabe a origem da marca). E o Símbolo, que Niemeyer (2007) define como um processo de convenção entre o Objeto Imediato e o Objeto Dinâmico.

- c) Interpretante: é a “ação” que se direciona ao Intérprete, de acordo com Niemeyer (2007), interpretante é o que um signo pode gerar na mente de alguém (e aqui cabem inúmeras possibilidades). Rema, é como se chama o primeiro nível de atuação do Interpretante, e é baseado no choque, na surpresa e que leva a uma série de questionamentos. De acordo com Santaella (2002), o Diciente é um signo de existência real, que se manifesta em afirmações, se distanciando das dúvidas da Rema e o Argumento, é o que se posiciona com maior fundamentação e certezas.

Assim, há três categorias da sgnica: um momento primeiro, ou Primeiridade, em que predomina o caráter qualitativo, pré-reflexivo, sensível, signo em que o objeto faz parecer estar no Representâmen, cujo Interpretante é o mais amplo possível; Peirce chama Secundidade à categoria da experiência, da manifestação específica. Nela, a relação de causa acidental, fortuita, experimentada, constrói uma dimensão segunda, que se apoia na primeira; O âmbito terceiro, ou Terceiridade, é o lugar da regra, da lei, da convenção, da ciência, da previsão, do controle. (NIEMEYER, 2007, p.45)

Niemeyer (2007) coloca ainda que de acordo com a teoria da informação, quanto mais um produto informar mais forte é sua identidade. Além disso, frisa a importância da confiabilidade do partido comunicacional adotado ao projeto, diante disso propõe ao designer que se atente aos diferentes tipos de referências que podem ser os condutores de interpretações para os projetos desenvolvidos. São elas as referências icônicas, que podem ser reconhecidas pelo aspecto da semelhança; referências indiciais, quando o atributo da interpretação vem por elementos pouco óbvios; referências simbólicas, atribuídos a símbolos estabelecidos culturalmente.

- a) Referências icônicas: tradição a forma, este tipo de referência ocorre quando uma forma se associa diretamente a um tipo de produto; semelhança cromática é

uma referência que remete a conceitos já estabelecidos de produtos, se vinculando a cor (por exemplo, o “vermelho *Ferrari*”); semelhança de material quando o material empregado no produto é comumente utilizado em outros produtos similares ou não, mas que remetam a alguma necessidade do projeto e que sejam motivos para sua utilização naquele caso; a referência icônica por metáfora institui que o produto pode remeter a outro produto por similaridade, mas possuir diferenças materiais e de uso; no caso da referência por estilo, o produto é reconhecido como um todo pela sua semelhança da forma que faz parte de um estilo; e referência pela semelhança de ambiente é quando o produto é reconhecido como elemento que pertence a algum tipo de ambiente.

- b) Referências indiciais: a referência por traços de ferramenta ou de máquina, é quando é possível perceber o uso de uma ferramenta no processo de manufatura ou de produção, segundo Niemeyer (2007); por cor é quando o uso da cor indica o método ou instrumento de aplicação da cor; a forma indicativa é um tipo de referência que baseia-se no direcionamento como indicativo de algo; marcas de uso são indicativos de utilização, tanto de formas de utilização quanto no que tange o tempo de utilização, por exemplo; sinais luminosos e sonoros, utilizados para chamar a atenção e indicativos de utilização ou alerta; som e barulho de um produto, relaciona-se à qualidade ou situações de uso; cheiro como tipo de referência que se atribui ao material, funcionamento e possíveis qualidades do produto; toque ao material é o tipo de referência que se manifesta na mente do Interpretar a partir do tato; algarismos que se referem a questões como temperatura, velocidade e dimensão.
- c) Referências simbólicas: símbolos gráficos são as referências que se direcionam a palavras, números, logotipos; cor simbólica é a referência que remete a uma forma de se compreender certo produto; forma simbólica pode ser qualquer forma que seja um símbolo de qualquer coisa; posições e posturas simbólicas são as posições que tem algum significado e esta impressa no produto; material simbólico é o material utilizado em um produto que possui uma referência simbólica.

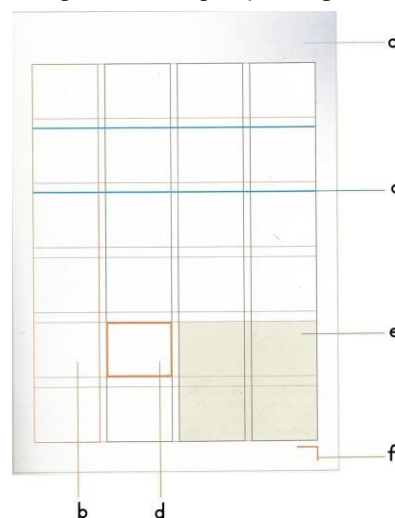
## 4.2 Grid

Segundo Ambrose e Harris (2009), *Grid* é a base sobre a qual um design é construído e que permite que o designer organize de modo eficiente diversos elementos

em uma página. Sendo reconhecido como uma ferramenta de organização, o *grid* ajuda o designer a otimizar o tempo e fazer um trabalho consciente de disposição dos elementos, além disso, conforme coloca Samara (2007) ajuda a diagramar a informação dentro do espaço, como títulos compridos demais, cortes de imagens ou espaços vazios em alguma seção por falta de material.

É importante levar em consideração que o *grid* não representa um formato fixo com modelos já preparados para sua utilização, é uma ferramenta que se adequa às necessidades do projeto. Nesse sentido, Ambrose e Harris (2009), destacam que a forma de um design deve complementar sua função e que a forma de um projeto varia de acordo com o público alvo a que se destina. Samara (2007) apresenta um modelo de anatomia da página com os elementos que compõem o *grid*:

Figura 1 - Composição do *grid*



Fonte: Samara (2007), adaptado de *Grid: construção e desconstrução*.

- a) Margens: descrito por Samara (2007) como espaços negativos, entre o limite do formato e o conteúdo que cercam e definem a área onde ficaram as demais informações (como tipos e imagens). As proporções das margens são responsáveis pela tensão da peça final, pelo direcionamento visual e a orientação dos elementos.
- b) Colunas: alinhamentos verticais que podem aparecer quantas vezes forem necessários de acordo com as necessidades do projeto e podem ter as mesmas larguras ou larguras diferentes.

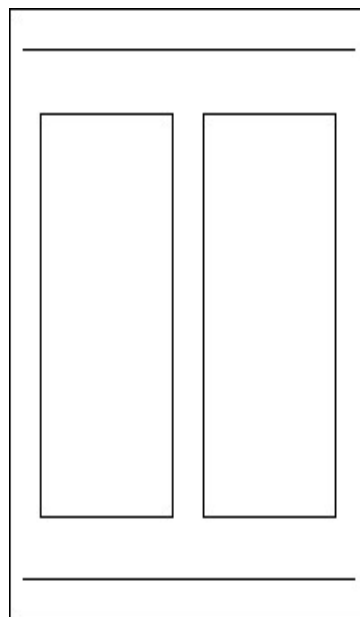


- c) Guias horizontais (*flowlines*): alinhamentos horizontais que podem ser utilizadas para o direcionamento visual, pontos de partida ou pausas para o texto ou imagem.
- d) Módulos: espaços em que as guias horizontais e as colunas se encontram, podendo ser separadas por margens, destinados a utilização de imagens.
- e) Zonas espaciais: grupos de módulos que podem receber funções específicas, segundo Samara (2007).
- f) Marcadores: Samara (2007) define os marcadores como indicadores de localização para textos secundários ou constantes (cabeçalhos, nomes de seções, etc.).

Ambrose e Harris (2009) citam alguns tipos comuns de *grids*, são eles: simétrico, assimétrico, módulo e composto. Samara (2007) introduz outros tipos básicos de *grid*: retangular, de colunas, modular, hierárquico e de colunas múltiplas.

- a) Simétrico: o *grid* simétrico trabalha com a noção de equilíbrio usando recursos como o espelhamento dos elementos para que ocupem posições análogas. Ambrose e Harris (2009) descrevem como um *grid* formal e funcional, que pode se tornar limitado e repetitivo se aplicado em várias páginas sucessivas.

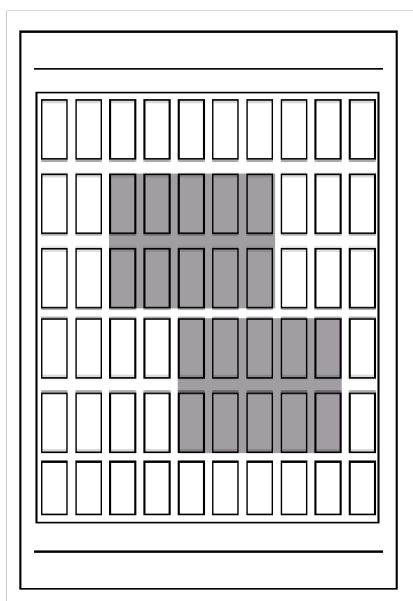
Figura 2 - Exemplo de *grid* simétrico



Fonte: Adaptado pela autora

- b) Assimétrico: o *grid* assimétrico trabalha com a noção de desconstrução e quebra, normalmente conta com algum deslocamento para a esquerda ou direita conforme indica Ambrose e Harris (2009).

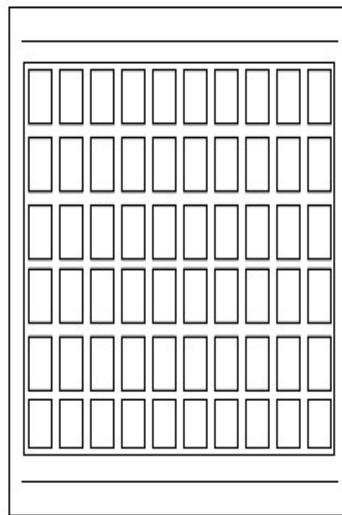
Figura 3 – Exemplo de *grid* assimétrico



Fonte: Adaptado pela autora

- c) Módulos: Ambrose e Harris (2009) descrevem os módulos como caixas ou unidades dentro de um sistema de *grid*, usadas para conter e agrupar determinados elementos de texto e imagem. Quanto a este tipo de *grid*, Samara (2007) considera que este é o mais apropriado para projetos de maior complexidade e explica que cada módulo define um pequeno campo de informação e juntos definem as zonas espaciais.

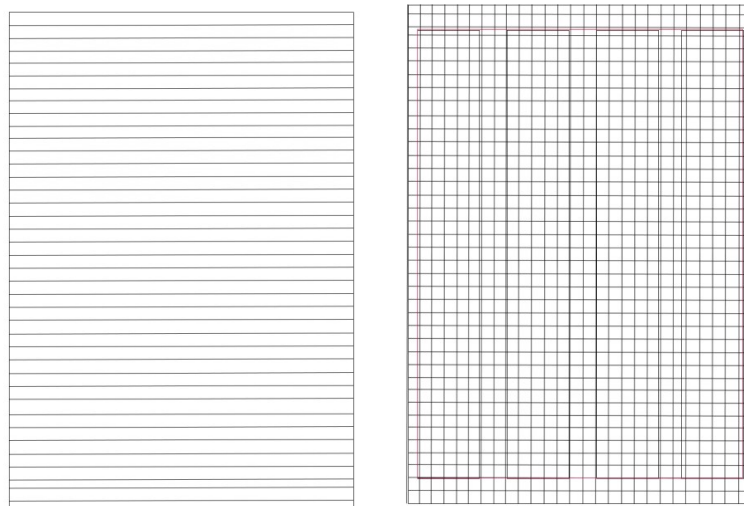
Figura 4 - Exemplo de módulo



Fonte: Adaptado pela autora

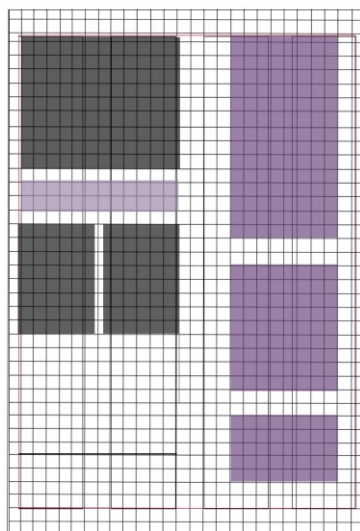
- d) Composto: é o tipo de *grid* que de acordo com Ambrose e Harris (2009), pode combinar as ideias e conceitos por trás dos *grids* assimétricos, simétricos e módulos, em busca de um modelo prático e versátil.

Figura 5 - Descrição do trajeto da composição do *grid*: linhas de base e a combinação entre *grid* horizontal e vertical prontos para receber texto e imagem.



Fonte: Adaptado de Ambrose e Harris (2009) pela autora

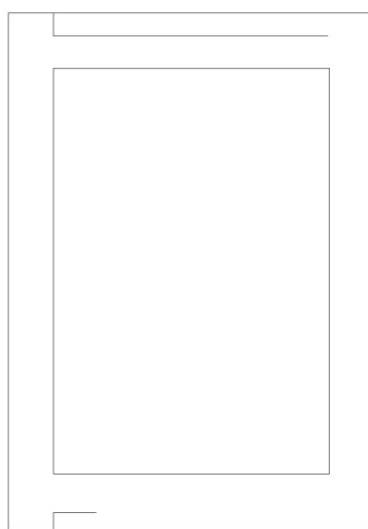
Figura 6 - Nesta imagem, pode-se perceber a atuação do *grid*. As formas em preto representam espaços para imagem e as em roxo para textos.



Fonte: Adaptado de Ambrose e Harris (2009) pela autora.

- e) Retangular: segundo Samara (2007) o *grid* retangular é a estrutura mais simples e pode ser utilizado para longos textos corridos. Samara (2007) explica que a estrutura é bem simples, um bloco de texto e as margens, além de áreas que podem ser usadas para cabeçalhos, fólios e notas de rodapé.

Figura 7 - Exemplo de *grid* retangular

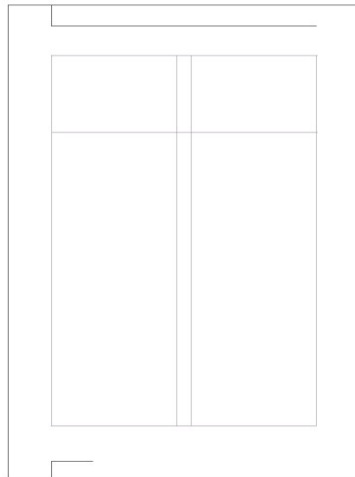


Fonte: Adaptado de Samara (2007) pela autora.

- f) De colunas: Samara (2007) defende que os *grids* de colunas podem ser usados para separar informações e define a estrutura do mesmo como subordinada,

sendo usadas as guias horizontais e intervalos verticais para acomodar os elementos da página.

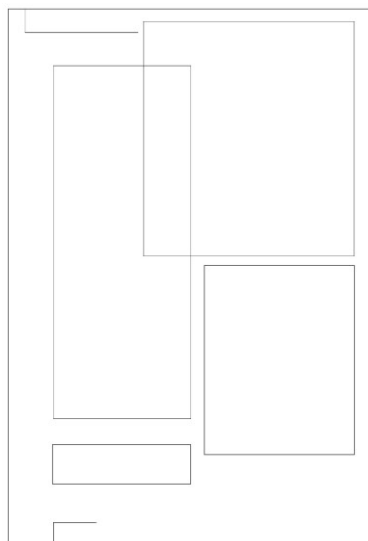
Figura 8 - Exemplo *grid* de colunas



Fonte: Adaptado de Samara (2007) pela autora.

- g) Hierárquico: os *grids* hierárquicos de acordo com Samara (2007) levam em consideração as exigências visuais e informativas de um projeto e podem ser traçados de maneira intuitiva de acordo com as necessidades do mesmo.

Figura 9 - Exemplo de *grid* hierárquico



Fonte: Adaptado de Samara (2007) pela autora

Estes *grids* são estruturas primárias, é importante que se possa reconhecê-los, pois sua utilização pode ajudar no processo de construção daquele que mais se adequa ao projeto em desenvolvimento.

### 4.3 Gestalt

*Gestalt* é uma escola de psicologia que se debruça sobre as questões de percepção visual da forma e as relações que o cérebro desenvolve com a imagem. É preciso entender quais caminhos são traçados para reconhecer a forma e as sensações que as composições visuais trazem com elas. Gomes Filho (2008) explica que a *Gestalt* vai sugerir uma resposta ao fato de algumas formas agradarem mais que outras.

De acordo com a *Gestalt*, a arte inicia-se no princípio da pregnância da forma. Ou seja, na formação de imagens, os fatores de equilíbrio, clareza e harmonia visual constituem para o ser humano uma necessidade e por isso, são considerados indispensáveis — seja em obra de arte, produto industrial, peça gráfica, edifício, escultura ou em qualquer outro tipo de manifestação visual. (GOMES FILHO, 2008, p.17)

A *Gestalt* traz respostas para inúmeras questões do campo visual, como por exemplo, as ilusões de ótica. Gomes afirma que o que acontece no cérebro não é idêntico ao que acontece na retina (GOMES FILHO, 2008). O processo se inicia quando o cérebro reconhece a forma como um todo, Gomes Filho (2008) explica que não vemos partes isoladas e sim relações, desta forma, as partes são inseparáveis do todo e quando isso acontece se tornam outra coisa que não elas mesmas.

#### 4.3.1 Leis da Gestalt

As leis da *Gestalt* são um conjunto de suportes que servem para guiar a percepção da forma.

- a) Unidade: De acordo com Gomes Filho (2008) é o objeto propriamente dito que pode ou não se encerrar em si mesmo ou como parte de um todo. Podem ser percebidas pelas relações (formais, dimensionais, cromáticas) que compõe o objeto como um todo ou partes do mesmo.

- b) Segregação: é a lei que rege a separação dos elementos visuais componentes de uma imagem. De acordo com Gomes Filho (2008), essa segregação pode ser feita de várias maneiras: pontos, linhas, planos, volumes, cores, sombras, brilhos, texturas, relevos e outros.
- c) Unificação: de acordo com essa lei, a unidade é compreendida de acordo com a similaridade entre os componentes. De acordo com Gomes Filho (2008), os princípios básicos da Unificação são as leis de semelhança e proximidade.
- d) Fechamento: é uma lei que rege sobre a forma de maneira orgânica perseguindo a organização da forma.
- e) Continuidade: também chamada de continuação é a lei que traz a percepção visual de como as partes se sucedem sem rupturas na sua forma. Gomes Filho (2008) coloca ainda que é também a tendência dos elementos de se acompanharem, por exemplo, a continuidade de um movimento para uma direção já estabelecida por meio de unidades formais como o degradê.
- f) Proximidade: a lei da proximidade fala sobre o efeito visual provocado por elementos próximos de formar um todo ou unidades dentro de um todo.
- g) Semelhança: essa lei rege sobre as características semelhantes entre os elementos componentes da forma, Gomes Filho (2008) acrescenta que os estímulos visuais mais semelhantes entre si (cor, forma, tamanho, etc.), terão maior tendência a serem agrupados e constituir partes ou unidades.
- h) Pregnância da forma: de acordo com Gomes Filho (2008), a pregnância é a lei básica da *Gestalt*. A pregnância legisla sobre a maneira de se compreender a forma, de acordo com isto, uma alta pregnância é o objeto que apresenta estrutura mais simples, equilibrada e de fácil compreensão.

### **4.3.2 Categorias da Forma**

Para entender as categorias da forma, inicialmente faz-se necessário entender o que é a forma. A forma de acordo com Gomes Filho (2008) é o limite físico da matéria que constitui um corpo e ela pode ser percebida de acordo com a interação desse objeto com o meio no qual se encontra. Um ponto importante dessa interação é que para que a percepção seja realizada de fato, é preciso que haja uma diferenciação entre o meio e o objeto.

As categorias da forma são: ponto, linha, plano, volume, configuração real e configuração esquemática.

#### **4.3.2.1 Categorias conceituais**

As categorias conceituais são guias que funcionam como técnicas visuais para leitura e interpretação da forma. São elas:

- a) **Harmonia:** De acordo com Gomes Filho (2008) é o resultado da perfeita articulação visual na integração e coerência formal das unidades ou partes daquilo que é apresentado e daquilo que é visto.
- b) **Harmonia por ordem:** segundo Gomes Filho (2008), a harmonia por ordem se obtém quando se produz concordância e uniformidade entre as unidades que compõem as partes do objeto ou o próprio objeto como conjunto.
- c) **Harmonia por regularidade:** a obtenção da harmonia por regularidade consiste basicamente em favorecer a uniformidade de elementos, sem que haja desvios, desalinhamentos, desproporções e que o objeto atinja um estado de equilíbrio visual, de acordo do Gomes Filho (2008).
- d) **Desarmonia:** a desarmonia é o fundamento conceitual que quebra a estabilidade e organização da unidade. Gomes Filho (2008) acrescenta que pode ser caracterizada pela presença de: desvios, irregularidades, sobreposições aleatórias de elementos, desproporcionalidades e desnivelamento visual.



- e) **Desarmonia por desordem:** a desarmonia por desordem acontece quando se produz discordâncias entre os elementos ou unidades dentro de parte de um todo ou do próprio objeto como um todo.
- f) **Desarmonia por irregularidade:** de acordo com Gomes Filho (2008), se caracteriza pela ausência de ordem, de nivelamento e de inconstância formal.
- g) **Equilíbrio:** Gomes Filho (2008) define equilíbrio como a compensação mútua dos pesos ou das forças visuais que atuam na configuração de um objeto. No equilíbrio visual os pesos se apresentam mutuamente em: lados, localizações ou direções opostas.
- h) **Equilíbrio por peso e direção:** sobre este tipo de equilíbrio Gomes Filho (2008) fala que peso é um efeito dinâmico e sofre influência da localização, desta forma é possível obter esse efeito de diversas maneiras, entre elas alterando a posição do objeto ou utilizando cor. Sobre a direção, Gomes Filho (2008) explica que a direção da forma pode ser equilibrada pelo movimento em direção a um centro de atração e cada direção visual pode ter um forte significado associativo, denotativo ou conotativo.
- i) **Equilíbrio por simetria:** Gomes Filho (2008) descreve esse tipo de equilíbrio como uma configuração que dá origem a formulações visuais iguais, desta forma as unidades de um lado são idênticas as do outro lado.
- j) **Equilíbrio por assimetria:** é o equilíbrio obtido pelo ajuste de várias forças, segundo Gomes Filho (2008).
- k) **Desequilíbrio:** De acordo com Gomes Filho (2008), o desequilíbrio é o estado no qual as forças agindo sobre um corpo não conseguem equilibrar-se mutuamente.
- l) **Contraste:** o contraste é segundo Gomes Filho (2008) a força que torna visível as estratégias da composição visual. O contraste é tão importante para a unidade que é um dos conceitos que mais se vincula a forma como o objeto é percebido, para Gomes Filho (2008), é uma poderosa ferramenta de expressão, o meio para intensificar o significado e, portanto, para simplificar a comunicação.

- m) Contraste por luz e tom: Gomes Filho (2008) define o contraste por luz e tom como as sucessivas oposições de claro-escuro ou na combinação de sombra-luz. Segundo o autor, este é um recurso visual muito explorado em fotografia, pintura, artes cênicas, etc.
- n) Contraste por cor: Gomes Filho (2008) defende que a cor pode se constituir em uma linguagem e transmitir significados diversos por meio de suas características. Dessa maneira o contraste por cor, é associada ao emocional da percepção, de acordo com Gomes Filho (2008), pode expressar ou reforçar uma informação visual, de acordo com a organização do contraste.
- o) Contraste vertical e horizontal: o contraste vertical e horizontal trabalha com as noções de peso já citadas em outras categorias. Gomes Filho (2008) indica que as formas horizontais passam maior sensação de solidez e estabilidade, enquanto as verticais passam sensação de leveza e menor estabilidade.
- p) Contraste por movimento: segundo Gomes Filho (2008), o movimento visual é definido como função de velocidade e direção. Qualquer imagem que apresente elementos tais como: direção oblíqua, superfície sombreada, linhas ou volumes ondulados, representaram o movimento.
- q) Contraste por dinamismo: esse tipo de contraste ocorre quando se trabalha um movimento mais exagerado e provocativo. Gomes Filho (2008) destaca que a sensação de movimento dinâmico reflete, de maneira muito intensa, rapidez, mobilidade e ação.
- r) Contraste por ritmo: de acordo com Gomes Filho (2008), o contraste por ritmo pode ser caracterizado por um movimento regrado, medido e, também como um conjunto de sensações de movimento encadeados ou de conexões visuais ininterruptas.
- s) Contraste por passividade: é o contraste causado pela sensação de estabilidade e inércia, causados pelo equilíbrio absoluto.
- t) Contraste por proporção: segundo Gomes Filho (2008), a proporção implica sempre uma comparação entre dois ou mais elementos, trabalhando a

organização desses objetos é possível compor um objeto que faça parte de um todo ou de partes integrantes do mesmo.

- u) Contraste por proporção e escala: escala é a relação existente entre os elementos que acaba por estabelecer uma noção de proporção. É importante considerar que esse tipo de contraste necessita de mais de um tipo de elemento na composição visual.
- v) Contraste por agudeza: este tipo de contraste está diretamente ligado a capacidade de discriminar estímulos visuais a fim de se obter nitidez de expressão da forma. Gomes Filho (2008) indica ainda que a agudez produz uma sensação de tensão e certa agressividade formal, quase sempre de grande impacto visual.

## 5 ASPECTOS DO DESIGN NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: ANÁLISE DE MAGNETAR

Em 2012, a editora Panini publicou pelo projeto Graphic MSP (um projeto da Mauricio de Sousa Produções, responsável pelas publicações da Turma da Mônica), a primeira *graphic novel* do projeto “Astronauta - Magnetar”, uma releitura do personagem Astronauta Pereira, personagem original de Maurício de Sousa, criado em 1963, segundo o autor, para rivalizar com o material estrangeiro que saía no jornal na época. Danilo Beyruth é responsável pela história e pelos desenhos e as cores ficaram por conta de Cris Peters. Essa *graphic novel* recebeu em 2013, o Prêmio Angelo Agostini de “Melhor lançamento” e o Troféu HQ Mix na categoria “Melhor edição especial nacional”.

O primeiro impacto da publicação vem com a capa. Em “Astronauta - Magnetar”, a capa assim como em muitas publicações é uma das responsáveis por atrair a atenção do leitor, começa a partir da capa das histórias em quadrinhos a necessidade de integrar o texto e a imagem, de modo que vire uma introdução do que será encontrado nas páginas internas “Astronauta - Magnetar” traz a figura do Astronauta em uma diagonal, transmitindo a sensação de movimento que a ação de ser atingido por um asteroide precede.

Figura 10 - Capa "Astronauta Magnetar", por Danilo Beyruth



Fonte: Submarino

Analisando esta capa, verifica-se que ela contém vários elementos importantes: as cores azul e o branco, referentes ao fato de que os asteroides são compostos metálicos formados por gelo e água e tons de azul são comumente atribuídos a estes elementos, a escolha do amarelo para o uniforme do Astronauta quebra os tons frios e gera um destaque para a sequência de atrito elétrico que surge com seu impulso.

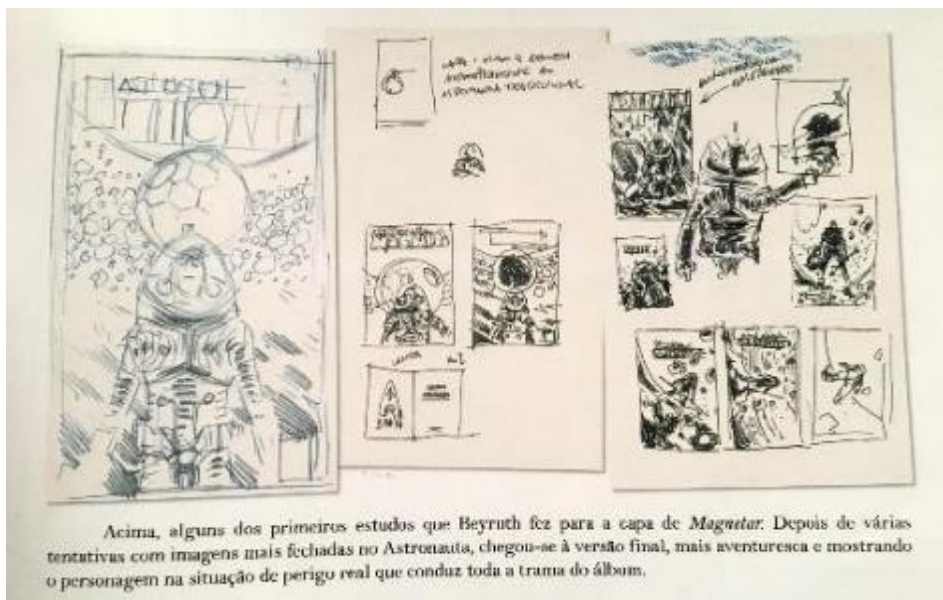
Além disso, outro elemento importante é a tipografia escolhida para o título e a disposição do nome do autor. A escolha base é a fonte P22 Constructivist Block (com possíveis alterações como o kerning e a conectividade de algumas letras), uma fonte que remete ao construtivismo russo, originado na Rússia soviética, com suas formas geométricas blocadas, é uma escolha interessante principalmente no que tange a história da União Soviética com os avanços no programa espacial, que se conecta diretamente com a temática. Acima do título, discretamente sem tentar roubar a cena, é possível ver o nome do autor, composto em uma fonte sem serifa, light e com caracteres separados, o que provavelmente é o que capta a atenção visual, já que se estende por toda a titulação da história.

Figura 11 - Título “Astronauta - Magnetar”



Fonte: Mob Ground

Figura 12 - Estudos de composição da capa



Fonte: Beyruth (2013) Astronauta - Magnetar

Após passar da ficha técnica da história em quadrinhos que compõe todo o time de profissionais responsáveis pela produção e editoração da Graphic MSP, chegamos a uma espécie de *flashback* do personagem, no entanto, sem qualquer diferenciação dos

quadrinhos na história. Inicialmente, trabalha com uma folha inteira, para contextualizar uma atmosfera que não é exatamente o esperado pela capa do álbum. É uma página de cores quentes e acolhedoras, que busca tocar o emocional do leitor.

Figura 13 - Primeira página



Fonte: Beyruth (2012) Astronauta – Magnetar

Conforme o *flashback* segue, acompanhamos a conversa entre um garoto e seu avô. A composição visual se mantém nas cores mais quentes e calmantes, em variações de verde. Outra forma de transmitir esta sensação de calma bucólica encontrada no campo é através dos *grids* dos quadrinhos.

Figura 14 - *Flashback* Astronauta - Magnetar



Fonte: Beyruth (2012) Astronauta – Magnetar

As duas folhas destinadas a esse trecho da história, são compostas de cinco *grids*, sendo três deles alinhados na horizontal, ocupando toda a largura da página e os últimos dois divididos, um quadrado (que busca dar um destaque a uma ação em especial) e outro retangular que apresenta o desenrolar de uma ação que é repetida na outra página (Figura 15).

Figura 15 - Destaque dos quadrinhos finais da página



Fonte: Beyruth (2012) Astronauta - Magnetar

Passado este *flashback*, Beyruth transporta o leitor para dentro da nave do Astronauta, em uma sucessão de quadrinhos em que o personagem explica sua missão e contextualiza o espaço em que a história deve acontecer. Na página seguinte, o autor usa um artifício similar ao que o designer gráfico usa na composição de infográficos (que por sua vez também é um trabalho composto de imagens e palavras): dispõe de uma série de informações acerca do espaço e mais precisamente sobre o corpo celeste do qual a nave se aproxima, usando os quadrinhos para simular esse tempo de aproximação e evolução da ação do corpo celeste.



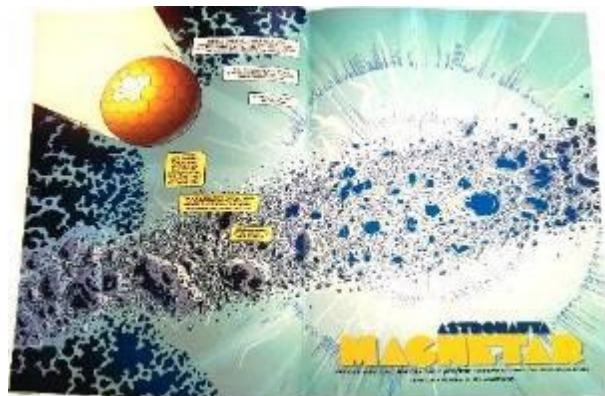
Figura 16 - Aproximação do corpo celeste



Fonte: Beyruth (2012) Astronauta - Magnetar

A capa interna principal recebe um destaque maior. Composta por uma folha dupla de sangria vazada é quase como se o leitor pudesse sentir os asteroides saindo da folha. A intenção do autor foi trabalhar a grandiosidade dessa composição espacial, usando inclusive a nave como indicativo escalar. Nesta página pode-se perceber novamente o título da história, com os créditos aos autores, colorista e uma dedicação à memória do astronauta Neil Armstrong.

Figura 17 - Capa principal



Fonte: Beyruth (2012) Astronauta - Magnetar

Em seguida o enredo vai ganhando vida própria o tempo é delimitado pelo segmento das ações, que por sua vez, acabam sendo diferenciados pelas cores seleccionadas para cada passagem. Dentre as páginas que mais mexem com o ritmo da leitura, encontra-se a da figura 18, na qual há a quebra da regularidade dos *grids* que se

seguia, criando uma nova conjuntura, mais desestabilizada, o que de acordo com Alves (2017), trata-se de uma desarmonia (de acordo com princípios da teoria da *Gestalt*), que por sua vez, é bastante empregada em situações de ação.

Figura 18 - *Grid* desconstruído em desarmonia



Fonte: Beyruth (2012) Astronauta - Magnetar

Outro bom exemplo da confluência entre design e história em quadrinhos, é a solução adotada para indicar a realização de mesmas atividades em uma sequência de tempo lenta. Dessa forma, Beyruth (2012) expõe a rotina do personagem pela primeira vez.

Figura 19 - Rotina Astronauta



Fonte: Beyruth (2012) Astronauta - Magnetar

Para demonstrar a passagem de tempo, cria uma repetição disso. De acordo com Lupton e Phillips (2015), a repetição cria um equilíbrio, despertando justaposições

visuais vitais. Chama atenção nesse trecho, o fato de o número e o tamanho dos quadrinhos irem aumentando, enquanto seus formatos ficam cada vez menores, para que caiba cada vez mais. Isso de acordo com Eisner (2010) marca o ritmo da história, ou seja, indica ao leitor, que já se passaram muitos dias, muitas horas e isso é tudo que resta ao Astronauta isolado.

Figura 20 - Representação da rotina



Fonte: Beyruth (2012), Astronauta - Magnetar

As cores são um dos elementos mais informativos dessa história em quadrinhos, seu papel é indicar quando o personagem vivencia novas situações e a densidade dessas experiências.

Até aqui já foram apresentados o calmo e bucólico cenário esverdeado, o frio e cheio de ação espaço sideral, o que vem a seguir é uma sequência mais profunda, em que o personagem se conecta com seu interior, e pode ser chamada de fase rosa, em alusão as fases de Picasso e que remete a um momento mais tenro.

Figura 21 - Mudança de cores



Fonte: Beyruth (2012), Astronauta - Magnetar

Este momento retrata o espaço em que o Astronauta busca algum conforto diante da situação que vivenciava. A escolha de cores, de certa forma abraça o personagem e comunicam ao leitor o que ele está em busca. Além disso, a escolha por uma página inteira, em vez de uma ação sequenciada, demonstra as etapas da queda, criando uma espécie de linha de movimento da ação, mais uma vez quebrando qualquer possibilidade de estabilidade. No entanto, a escolha de *grids* horizontais na página ao lado, traz uma ideia de que a queda foi apenas uma etapa para alcançar a estabilidade e harmonia.

Esta breve análise serve para indicar a interseção entre os princípios do design gráfico e a história em quadrinhos. Aqui, percebe-se que os elementos comuns aos dois, são passíveis de complementação, oferecendo uma grande chance de aperfeiçoamento quando trabalhados conscientemente em consonância desde o princípio. Danilo Beyruth, roteirista e desenhista de Astronauta - Magnetar atua no mercado publicitário como diretor de arte, o que oferece certa compreensão de como funciona essa conexão entre o direcionamento visual e o storytelling, a composição desta história em particular, é feita para mexer com a emoção de quem lê, por isso percebe-se que é impossível desvincular as cores de Cris Peters de todo o resto, aqui, as cores funcionam como personagens e cenário, indo além da função de proporcionar um destaque e diferenciar elementos.

Outro ponto é o entendimento da disposição dos quadrinhos enquanto *grids* dispostos no layout. Os *grids* enquanto parte da semiótica das histórias, surpreendem bastante no que tange a necessidade de conectar o ritmo com a história e a compreensão

do leitor, que se torna de certa forma, bastante inerente ao que está sendo reproduzido nestas páginas, de acordo com Sales (2017), ao elaborar uma HQ, para que essa tenha sentido intrínseco e narrativa enriquecida, é de suma importância o planejamento, a partir da escolha do *grid* a ser usado e, da disposição dos quadros de acordo com o sentido da narrativa.

É interessante notar que a história é bastante subjetiva e sem narrativa escrita em alguns pontos, o que poderia tornar tudo um pouco mais denso, no entanto com a construção de um conjunto visual tão completo (desenho, disposição dos quadros, cores, etc.), cria-se uma atmosfera de rápida assimilação, ainda que o tema seja complexo.

## 6 METODOLOGIA DE DESIGN APLICADA A HISTÓRIA EM QUADRINHOS

De acordo com Munari (2015) projetar é fácil quando se sabe como fazer. Tudo é facilitado quando se conhece o modo de proceder para alcançar a solução de algum problema.

Ao aliar, o “faça você mesmo” citado por Munari (2015) como consequência do saber projetar, a uma prática não tão direcionada ao trabalho do designer, é preciso estabelecer um novo percurso.

Eisner (2010) posiciona a leitura da história em quadrinhos como um ato de percepção estética e de esforço intelectual, e aproxima a narrativa visual da narrativa escrita, ato similar ao processo projetual, uma aplicação do design. Munari (2015) traça um paralelo entre metodologia e as etapas de preparo de uma receita de um arroz verde, que deve ser seguidas passo a passo para seu completo sucesso, da mesma forma que Eisner trata como um objetivo fundamental do projeto, no caso, a leitura da história em quadrinhos, Munari estabelece como objetivo o ato de consumir e apreciar o sabor do arroz verde.

Segundo Munari (2015), se a pessoa que cozinha este arroz pular alguma etapa do método projetual impresso na receita, o arroz irá fracassar ou no mínimo, vai atingir outro objetivo que muito provavelmente não seria o esperado. O que se pode dizer sobre a importância do método projetual, é que isso também acontece no design e aqui identificasse a interatividade entre os quadrinhos e o design.

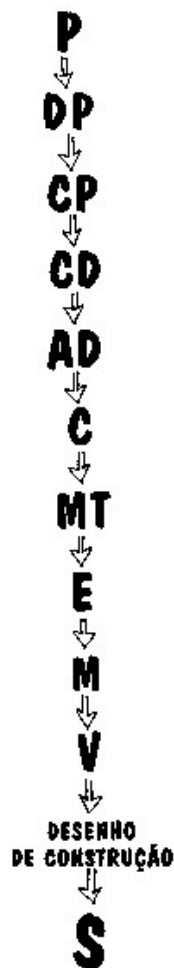
(...) não se deve projetar sem um método, pensar de forma artística procurando logo a solução, sem fazer antes uma pesquisa sobre o que já foi feito de semelhante ao que se quer projetar, sem saber que materiais utilizar para a construção, sem ter definido bem a sua exata função. (MUNARI, 2015, p.10)

Segundo Eisner (2010), a maioria dos profissionais com quem trabalhou ou conversou produzia a sua arte de modo instintivo, poucos tiveram tempo ou empenho para examinar a forma em si. Tanto Eisner quanto McCloud, em suas colaborações bibliográficas, buscam construir métodos que se vinculam a informação de cada aspecto dos quadrinhos, unindo essas perspectivas com o método de Munari, optou-se por produzir o arranjo metodológico apresentado a seguir.

## 6.1 Aplicando a metodologia

Para Munari (2015) o primeiro passo a ser dado é a identificação do problema, e para que isso seja feito, é necessário saber distinguir se um problema tem solução ou não. Neste ponto, Archer (1967 apud MUNARI, 2015), apresenta que o problema do design resulta de uma necessidade ao que Munari (2015) acrescenta que estes problemas podem melhorar a qualidade de vida, pois ao se questionar e ao buscar novas alternativas, analisam-se todos os elementos, adquirindo os conhecimentos necessários para a utilização no projeto de solução.

Figura 22 - Método de Munari



Fonte: Munari (2015), Das coisas nascem coisas

O primeiro passo da metodologia desenvolvida por Munari (2015) de acordo com a imagem acima, é o reconhecimento do problema. Dentro disso, explora a

definição do problema com o máximo de detalhes possíveis, aqui apresentados de modo direcionado à elaboração do projeto gráfico da história em quadrinhos Forasteira:

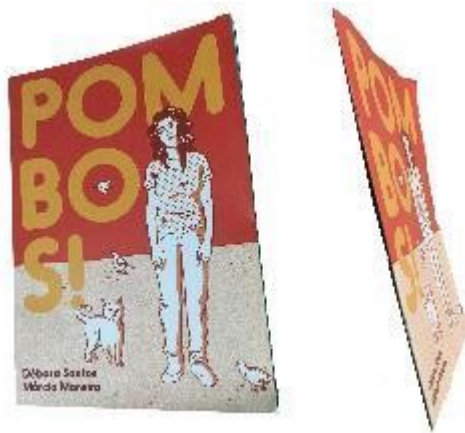
- a) Problema: projetar uma história em quadrinhos utilizando metodologias de design;
- b) Definição do problema: o projeto da história em quadrinhos objetiva uma publicação impressa, em no máximo três cores (fáceis de adaptar para escala de cinza, para maior economia e replicabilidade). Destina-se a um público alvo infante juvenil e trata de temáticas urbanas e pessoais, deve atender a questões de representatividade e as expectativas do mercado editorial de quadrinhos independente brasileiro. A inclusão dos aspectos de design se faz necessárias não apenas no que tange o processo de diagramação, escolhas tipográficas, processos gráficos de impressão e demais aspectos técnicos, mas também as noções de *grid*, semiótica, Gestalt e escolha de cores que melhor se incorporem ao projeto. Deve conter pôsteres internos e amostras do processo de execução, tanto da narrativa, quanto ao registro do trabalho do designer. Componentes do problema: aspecto físico, aspecto psicológico; Montagem de roteiro da história; Definição do formato da história em quadrinho que melhor se adeque a classificação escolhida; Adequação do roteiro para o visual; Trabalho com *grids* para hierarquizar as informações visuais das páginas; Escolha de cores; Que tecnologia deve ser utilizada na impressão e quais os tipos de papéis devem ser utilizados no produto final.
- c) Coleta de dados: No desenvolvimento deste projeto serão levadas em consideração apenas as *graphic novels* e quadrinhos de entretenimento, por se aproximarem mais da proposta do projeto. Desta forma, é possível perceber dentro destes nichos algumas particularidades. Levando em consideração que as *graphic novels* são formatos mais sofisticados, normalmente suas produções recaem sobre modelos mais expressivos, que muitas vezes podem contar com capa dura, papéis diferenciados de acordo com as necessidades da história. Por exemplo, em histórias que contam com o uso de policromia se usam papéis que destaquem isto, em histórias preto e branco, usa-se papéis mais simples, também é possível destacar processos de encadernação mais elaborados. Também existem versões mais acessíveis em capas flexíveis. Já os quadrinhos de entretenimento são mais simples e podem ser feitos de materiais mais



acessíveis, a maioria é feita em capa flexível, às vezes de baixa gramatura e podem ser impressos em papel jornal ou papel *offset* branco.

- d) Análise de dados: este projeto não se trata de nenhuma edição especial ou coletânea, trata-se de uma história de apresentação da personagem e de seu universo, dessa forma visa a acessibilidade financeira, tanto sobre recursos investidos na produção, quanto no projeto de reprodução para adentrar o mercado. Diante destas necessidades de projeto, o produto deve ser impresso em papel *offset* ou couchê (de menor gramatura). Esses papéis se adequam bem às opções de cores do projeto, além disso, a capa será flexível impressa em um papel de gramatura maior e encadernação canoa, seguindo o modelo da história em quadrinhos independente “Pombos!” de Débora Santos e Márcio Moreira.

Figura 23 - "Pombos!" capa e lombada



Fonte: Santos e Moreira (2015)

- e) Criatividade: as histórias em quadrinhos por si só, já apresentam algumas diretrizes que podem ser usadas de diferentes formas para causar o impacto necessário no leitor (desde montagem de *grids* para formatação das páginas até coisas mais básicas para evidenciar a conexão com o leitor como por exemplo, a utilização de onomatopeias). Em Forasteira, esta liberdade deve-se basear na forma de desenvolver a narrativa, o formato escolhido para revista foi A4 e isto se deve a maior superfície para explorar as imagens, com um certo nível de detalhamento. É uma narrativa muito pessoal, que explora a curiosidade da personagem principal e sua busca por respostas, dessa forma, essa inquietação

deve ser transmitida desde a formatação das páginas até as representações imagéticas.

- f) Materiais e Tecnologia: como as histórias em quadrinhos possuem classificações variadas, cada classificação possui particularidades no que tange ao design e a produção gráfica, é possível encontrar *graphic novels* com faixas de preço distintas de acordo com o material utilizado, as mais comuns são: edições em capa dura, descrita por Villas-Boas (2011) como uma base cartonada ou de papelão sobre a qual é colada uma sobrecapa impressa em um formato um pouco maior do que o formato aberto do volume, estas normalmente são escolhas para edições comemorativas, coletâneas e até mesmo itens de colecionador. Essas edições contam com encadernação com lombada quadrada, que pode ser utilizada, com costura e a aplicação de uma tela que segundo Villas-Boas (2011) funciona para reunir todos os cadernos juntamente com a cola. É preciso que a edição possua um número de páginas múltiplos de quatro, já que cada caderno deve conter quatro páginas. Um modelo mais acessível, por vezes do mesmo modelo é a lombada quadrada em capa flexível, que utiliza segundo Villas-Boas (2011) um papel mais encorpado (em torno de 250 g/m<sup>2</sup>) e pode receber revestimentos como vernizes ou laminações. Nesse modelo, com a preocupação com custos, é normal que o tipo de encadernação seja com adesivo térmico (*hot melt*). Neste processo, Villas-Boas (2011) frisa que as folhas ficam soltas, diferentes do formato aberto necessário quando é realizada a costura. Além disso, indica que o adesivo pode se romper e gerar uma quebra na publicação em duas ou mais partes. Para quadrinhos de entretenimento, é comum que se usem capas flexíveis e meios de encadernação simples, seja com lombada quadrada e páginas coladas com adesivos térmicos, ou encadernação tipo canoa, que Villas Boas (2011), explica como uma reunião dos cadernos por grampos nas dobras dos formatos abertos. Essa por sua vez é a forma de encadernação mais simples e barata. Para este tipo de formato, normalmente se utiliza papel *offset*, papel jornal ou LWC, que segundo Villas-Boas (2011), é uma boa opção para policromias.
- g) Experimentação: dentro do processo de desenvolvimento da história em quadrinhos “Forasteira” foi inicialmente pensado nas dimensões do livreto impresso, primeiramente foi pensado em trabalhar com as dimensões de um formato A5 (148 mm x 210 mm), na primeira impressão teste, no entanto,

percebeu-se a perda de detalhes das ilustrações da história, “Forasteira” possui uma quantidade relevante de páginas com muitos detalhes, que foram colocados ali para criar certo conforto e personalidade no leitor, a ausência destes detalhes colocava essa sensação em risco. Desta forma, o formato A4 (210 mm x 297 mm) se adequou melhor a proposta da história de Forasteira. Também foi possível analisar o desempenho da legibilidade nessa primeira impressão prévia. O espaço entre letras no modelo A5 comprometia a leitura e dava um aspecto de personagens gritando o tempo todo. Desta forma o letreiramento foi refeito, utilizando um tipo mais fino e que não perdesse o aspecto feito a mão. Nessa etapa, foi percebida a experiência visual que o projeto proporciona ao leitor, as páginas foram montadas pela primeira vez sendo colocadas lado a lado para entender a sensação visual que elas causavam e se bem se complementavam.

- h) Modelo: para esta etapa, foi impresso um modelo prévio da história em quadrinhos, ainda sem capa, para entender a organização das páginas para a impressão e suas conexões com relação a passada das mesmas, que é uma das principais ações estruturadoras da compreensão da narrativa. Foram impressas 18 folhas (neste primeiro momento não foram impressas a capa ou a contracapa) em formato A4, em escala de cinza, por se tratar de uma impressão econômica realizada em uma impressora doméstica. Um dos pontos que esta “boneca” possibilitou foi a avaliação de páginas que requerem redimensionamento de alguns de seus quadros visto que apesar de terem sido trabalhados esboços feito à mão em papel de dimensão similar ao utilizado na publicação, as páginas foram todas desenvolvidas digitalmente e algumas noções de proporção podem ficar comprometidas. A “boneca” também mostrou algumas falhas da produção, como quadros que podem ser sangrados da página para melhores efeitos, quadrinhos faltosos e palavras engolidas em um dos balões de fala de uma das personagens.
- i) Solução: a solução é a história em quadrinhos Forasteira impressa, que conta a história de uma garota e seu encontro com um diário de viagem que pode transportar ela para vários lugares. Com o tempo hábil existente para o desenvolvimento dessa história, decidiu-se narrar o primeiro contato de “Forasteira” com toda essa aventura, a história precisava caber em 18 páginas,

ser didática, prender a atenção do leitor e aguçar a curiosidade do leitor para o que pode vir depois desta edição.

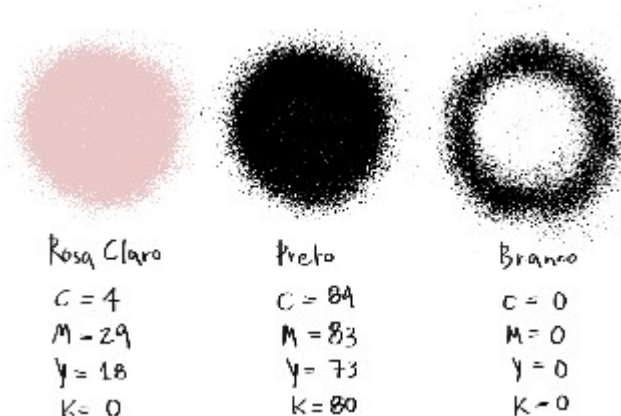
No capítulo a seguir serão apresentados com detalhes os passos do desenvolvimento da história em quadrinhos “Forasteira”, traçando os paralelos entre a produção de histórias em quadrinhos e a metodologia e conceitos de design explicados até aqui.

## 7 PRODUZINDO “FORASTEIRA”

Seguindo as etapas do método de Munari (2015), inicialmente, delimita-se o cerne desse projeto que é produzir uma história em quadrinhos guiada pela metodologia de design e suas ligações com o processo da produção gráfica e ideológica do gênero. Esta história em quadrinhos volta-se para o material impresso, em tamanho A4 (210 mm x 297 mm). Impressa em folhas internas de papel *offset* 90g, capa em papel couchê fosco 170 g, encadernação tipo canoa.

A impressão será feita em três cores: preto, branco e rosa claro.

Figura 27 - Cores do projeto

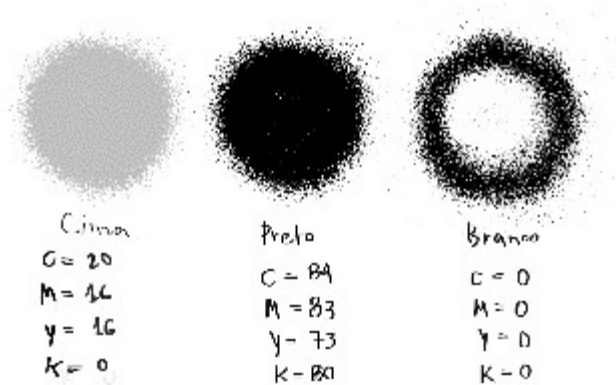


Fonte: Arquivo pessoal

Essas cores foram escolhidas para compor a produção pelo contraste entre o preto e o rosa, no que tange o enredo da história, existe uma ligação semiótica com esse contraste, já que a história se passa em um cenário descrito como pós-guerra no ano de 2125. O rosa, é utilizado como um elemento indicativo da ternura de Forasteira, em contraposição com um ambiente ainda um tanto hostil e esfacelado pela guerra, é como se Forasteira fosse colorindo os lugares por onde passa.

Nos testes com escalas de cinza, o tom de rosa escolhido se adequa ao que é esperado no projeto em caso de reprodução de baixo orçamento, o que neste caso trabalharia como um destaque do contraste das ações da personagem com o espaço com o qual interage.

Figura 2 - Adequação a tonalidade de cinza



Fonte: Arquivo pessoal

## 7.1 A história de Forasteira

Conforme informado no parágrafo anterior, a trama se passa em um mundo pós-guerra. A personagem central da história é uma garota chamada Forasteira, que também dá nome ao volume. Forasteira é uma garota que mora com seus avós e ajuda nas atividades do Antiquário, espaço que seu avô mantém para troca de objetos, nesta primeira edição grande parte da história se passa neste cenário, é lá que Forasteira entra em contato pela primeira vez com o objeto que provoca a quebra de sua rotina: um diário de viagem iniciado por uma garota no ano de 2005.

Figura 24 - Diário de Viagem



Fonte: Arquivo pessoal

Além dos aspectos gráficos da edição, também foi desenvolvido um roteiro original da história, pautado em alguns aspectos da produção de um roteiro para este tipo de publicação. Uma das ferramentas estudadas para isso foi a jornada do herói. A jornada do herói é originalmente um extenso trabalho desenvolvido por Joseph

Campbell que estudou o desenvolvimento e estrutura dos mitos, lendas e fábulas e chegou a 12 passos pelos quais o herói passa. A jornada do herói enquanto ferramenta para o desenvolvimento de um roteiro, aqui foi utilizada como um guia inicial para entender quais as prioridades da história, dessa forma, nem todos os 12 passos foram empregados.

Atualmente a utilização da jornada do herói como guia de roteiro, vem sendo amplamente criticada em decorrência de proporcionar histórias muito similares. Nesse caso, o roteiro foi desenvolvido sobre algumas bases do trabalho de Campbell (2007) principalmente por ter sido necessário uma base de como iniciar a história.

A história começa situando o leitor do cenário e do ano, de acordo com Campbell (2007) esse é o primeiro passo da jornada do herói, introduzir o personagem em seu mundo e cotidiano.

Figura 25 - Primeiro passo da jornada do herói: mundo de Forasteira



Fonte: Arquivo pessoal

O outro passo seguido no roteiro é o chamado à aventura, que Campbell (2007) descreve como o momento em que o destino convoca o herói e lhe transfere o centro de gravidade do seio da sociedade para uma região desconhecida. Para Forasteira, esse momento é quando ela encontra o diário.

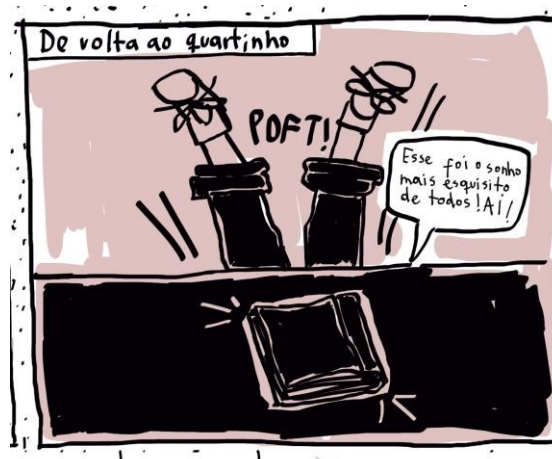
Figura 26 - Chamado à aventura



Fonte: Arquivo pessoal

Outra etapa incorporada a história, foi a recusa ao chamado. Em um primeiro momento Forasteira afirma para si mesma que ser sugada para dentro do diário e ir parar em outro lugar, foi na verdade um sonho.

Figura 27 - Recusa ao chamado



Fonte: Arquivo pessoal

Na sequência, passam-se alguns dias e Forasteira parece estar vivendo normalmente seguindo com sua vida.



Figura 28 - Recusa ao chamado



Fonte: Arquivo pessoal

Campbell (2007) define que herói passa por essa situação de recusa inicial, não por medo do que está por vir, mas em termos da obtenção e proteção do atual sistema de ideais, virtudes, objetivos e vantagens.

O último passo da jornada do herói agregado a história, é a passagem pelo primeiro limiar, quando Forasteira por fim decide ir ao seu destino e leva seus amigos junto.

Figura 29 - Passagem pelo primeiro limiar



Fonte: Arquivo pessoal

A narrativa tem um papel importante na história em quadrinhos por razões bem óbvias, já que é o que direciona o desenvolvimento dos personagens e de suas aventuras e demais acontecimentos. No design, a narrativa e a forma de se apresentar uma história é importante em amplos aspectos. O *storytelling* tem ganhado força em inúmeros cenários pelo qual o design passeia, a publicidade tem se utilizado da estratégia de contar uma história para se aproximar de seu público há algum tempo atualmente.

Para o designer, conhecer as formas de vender uma história é dominar a arte de vender seu projeto, no qual trabalhou por horas, dias, meses e as vezes até anos, mas que na maioria das vezes, essa parte não é exibida para o cliente. Segundo Brown (2009, tradução nossa) as histórias colocam as ideias em contexto e dão a elas significados, além disso, a narrativa permite criar múltiplos pontos junto da experiência do usuário em sua linha do tempo, o que já é um envolvimento do público com o produto. A jornada do herói é uma dessas técnicas de se vender e projetar uma ideia, e vem sendo aplicada desde os primórdios em lendas e mitos, repassados entre gerações.

## **7.2 Desenvolvimentos de personagens**

No que tange o desenvolvimento da personagem Forasteira, foram traçados seus aspectos psicológicos (Apêndice A) inspirado por dois personagens clássicos da literatura infantil: Huckleberry Finn de Mark Twain e Pippi Longstock de Astrid Lindgren. Os dois personagens são crianças com espíritos aventureiros e com sede de liberdade. Forasteira é uma garota curiosa que quer entender como as coisas ao redor se transformaram até chegar na forma que ela conhece.

A personagem possui traços de personalidade fortes e justos, que ficam aparentes tanto por seus impulsos de liberdade quando pela necessidade que tem de continuar se movendo e questionando, até encontrar um jeito de solucionar suas dúvidas, mesmo que não saiba direito por onde começar a sua busca.

Figura 30 - Estudo de desenvolvimento da personagem

Fonte: Arquivo pessoal



Além de Forasteira existem mais cinco personagens com quem a garota tem contato direto nessa primeira edição do quadrinho: seu avô, o famoso Vovô; sua avó, Beth; seus dois amigos Mar e Sopro e seu gatinho, cujo nome não é revelado em nenhum dos quadrinhos inicialmente, mas se chama Arnoldo.

Figura 31 - Demais personagens



Fonte: Arquivo pessoal

### 7.3 Cenários

Para a primeira edição de “Forasteira” foram desenvolvidos cinco cenários diferentes, em alguns quadros, os cenários são trabalhados de diferentes ângulos, como é o caso do Antiquário.

Figura 32 - Cenários do Antiquário



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 33 - Cenários casa de Forasteira



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 34- Cenários da escola



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 35 - Outros cenários



Figura: Arquivo pessoal

A figura 34 traz um aspecto que os ambientes internos desenvolvidos para a história não deixam muito evidente, que é o fato de alguns lugares possuírem rachaduras, tijolos

aparentes e parecerem despedaçados (como é o caso das pirâmides do Egito), para representar os efeitos da guerra.

#### 7.4 Estruturas da revista

O formato escolhido para esta publicação foi livreto, que por sua vez é um formato mais acessível e voltado para menor quantidade de páginas. Esta história em quadrinhos conta com capa, primeira página, páginas simples internas, uma folha dupla e folha final.

Cabe lembrar que as histórias em quadrinhos independentes possuem estrutura flexível nem sempre respeitando a ordem já pré-estabelecida das grandes publicações.

Para poder acompanhar o desenvolvimento do projeto gráfico de “Forasteira” foi elaborado um espelho, que de acordo com Cestari (2014) é uma ferramenta editorial que consiste em organizar a maneira como todo o conteúdo da publicação.

Figura 36 - Espelho de "Forasteira"



Fonte: Arquivo pessoal

Na história em quadrinhos esse espelho ajuda a avaliar a harmonia entre os quadros, já que cada página traz uma nova necessidade e não dá pra reproduzir a mesma organização na sequência.

Para o desenvolvimento, não se levou muito em consideração os espaçamentos das margens, a história pede uma certa fluidez (que será contextualizada melhor nos tópicos a seguir) que se alterna em espaços e contrastes.

## 7.5 Aspectos do design na concepção

Neste tópico serão explorados os conceitos já explorados nos capítulos 4, 5 e 6 aplicados a produção gráfica de “Forasteira”. Até aqui foram explicados aspectos da narrativa visual e verbal da história, neste ponto, adentra-se o processo até a finalização da produção.

A capa de uma revista ou de um livro, é o primeiro contato do usuário com aquele trabalho, levando em consideração que esta é a primeira edição de “Forasteira”, cabe ao designer ser o gerador de uma mensagem que sintetize a história brevemente para o interpretante.

Figura 37 - Capa de Forasteira



Fonte: Arquivo pessoal

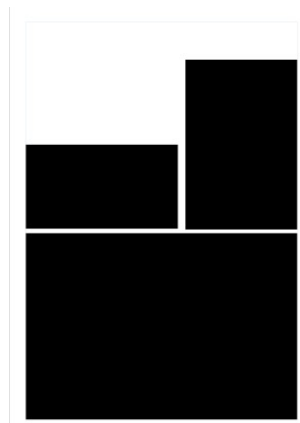
Na capa desenvolvida, é possível perceber que Forasteira está em cima de um caderno, com uma espécie de mapa desenhado em sua folha e as palavras “Próximo destino:”, a personagem olha para a esquerda como se estivesse orgulhosa de algo e

existem linhas tracejadas indo de encontro ao caderno, ou para fora da página. Ao lado dela está o título da história, que até então, em seu primeiro contato com a publicação, o leitor ainda não sabe que se trata de seu nome.

De acordo com a semiótica, existem códigos da linguagem verbal, isto é, o nome Forasteira e as palavras “Próximo destino” e códigos da linguagem não verbal, as imagens, as linhas tracejadas que remetem a movimento e o caderno aberto. Segundo Niemeyer (2007), para que o interpretador conecte o significado da palavra Forasteira<sup>6</sup> com o mapa, as marcas de rotas feitas para descrever movimento de pessoas e a questão dos próximos destinos, são necessárias que exista algum tipo de informação que se vincule a viagens e novas rotas em seu repertório.

Quanto a relação do *grid* com a capa, é possível perceber que houve uma distribuição da imagem (e nesse caso, vale lembrar que textos são lidos como imagem também), para a direita e com o peso mais para baixo, deixando mais um espaço acima.

Figura 38 - Disposição da imagem no grid retangular que compõe a capa



Fonte: Arquivo pessoal

Aliando *grid* e *Gestalt*, a capa busca chamar atenção pelo contraste, entre cores (onde predomina o preto, mas entra em consonância com o branco e rosa), entre proporção, visto que a personagem se encontra atipicamente em cima de um caderno grande e também com a relação das figuras com o espaço, o isolamento das imagens em uma direção e mais próximo do fim da página, acaba por proporcionar um desequilíbrio na imagem, o que pode ser estimulante para as ondas cerebrais.

---

<sup>6</sup> O significado de Forasteira no dicionário Dicio é: aquele que não pertence à terra ou ao lugar onde se encontra. Estrangeiro; algo ou alguém que é de fora ou vem de fora do país, da cidade ou da região: hábitos forasteiros.



A primeira página funciona como uma espécie de folha de rosto, ainda não introduz a história, mas já causa certo impacto com a imagem de Forasteira. Essa página foi escolhida para conter o nome da autora e mais uma vez são apresentados alguns elementos de linguagem verbal, além da imagem.

Figura 39: Primeira página



Fonte: Arquivo pessoal

A imagem introduzida nesta página traz Forasteira aparentemente intrigada com alguma coisa. Para a semiótica, a mensagem que essa imagem vai ser lida pelo interpretador através dos esforços dos interpretantes, dependendo da pessoa, Forasteira pode estar intrigada, entediada ou apenas olhando para um caderno. Não dá para aferir grandes coisas desse momento, a personagem sequer foi apresentada, podendo ser uma garota ou um garoto. Ela pode estar estudando, ou será que não? O único jeito de o leitor descobrir é passando a página.

Um outro ponto da semiótica que já começa a se mostrar desde a capa são os signos. A sintetização da personagem em linhas e simplicidade, levam ao que McCloud (2006) trata como uma estratégia de universalidade, tanto McCloud (2006) quanto Niemeyer (2007), entendem essa resignificação como a geração de um ícone, pois trabalha com a semelhança de seus temas. Dessa forma, por mais que essa garota não se pareça com as garotas reais, o repertório visual, consegue reconhecer a personagem como uma garota e seu caderno/livro como um caderno/livro, já que tem características que fazem parte dos cadernos/livros que as pessoas conhecem.

Nesta imagem não foram aplicadas as métricas do *grid*. Quanto a *Gestalt*, foi aplicada a lei da alta pregnância, a imagem é o que se vê uma pessoa lendo um livro, é

possível reconhecer o livro, o cabelo da personagem, os olhos e o nariz. Além disso, também é possível identificar o trabalho de contraste por cor e passividade.

A partir da segunda página, entra-se em um novo âmbito da história, onde começam a surgir mais elementos componentes do gênero, como os quadrinhos, os balões e as onomatopeias. Nem todas as páginas serão analisadas, já que em alguns pontos as características são apenas repetições, serão evidenciados os momentos mais próximos do design e dos aspectos apresentados até aqui.

Na primeira página de Forasteira um dos principais vínculos com a semiótica são os objetos que compõe o cenário. A cena se passa no Antiquário, que é o antiquário dos avós de Forasteira. É um lugar que precisa de armários, balcões, prateleiras para armazenar todas as coisas recebidas pelos clientes. A parede é composta de vários objetos que fazem parte da cultura pop contemporânea, na parede existe um pôster de “De volta para o futuro”, aclamada série de filmes dos anos 80, também é possível reconhecer com atenção uma foto de Yoko Ono e John Lennon e uma placa de carro com um trocadilho, muito utilizada em decorações irreverentes. A parede tem algumas rachaduras, manchas e tijolos, a esse tipo de referência, Niemeyer (2007) chama de referência simbólica.

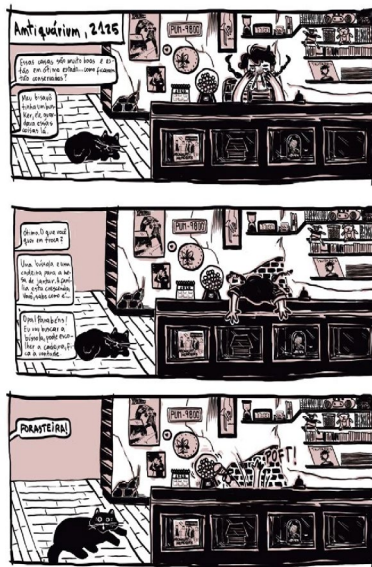
Figura 40 - Terceiro quadro da primeira página



Fonte: Arquivo pessoal

O início da história traz uma Forasteira entediada, no Antiquário enquanto seu avô trabalha e logo em seguida lhe chama, provocando um desequilíbrio para efeito cômico e quebra da passividade (de acordo com a *Gestalt*). O esquema de quadrinhos escolhido foi o de três quadros horizontais, que transmite a sensação de passividade e a atmosfera de tédio que cerceia a história, uma forma de fazer o leitor se sentir parte.

Figura 41 - Primeira página

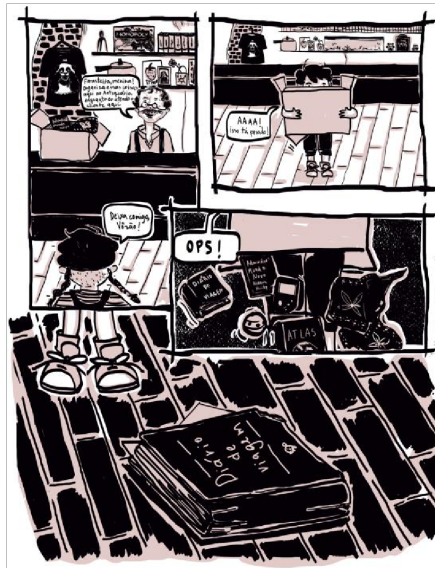


Fonte: Arquivo pessoal

No terceiro quadrinho quando escuta seu avô gritando seu nome, Forasteira cai e esse movimento é descrito por linhas e uma onomatopeia. Rompendo com a passividade dos primeiros quadrinhos, agora é representado o desequilíbrio. De todas as páginas desenvolvidas para essa história, a primeira é a com estrutura mais rígida, com todos os quadros com contorno, trazendo a ideia e fechamento.

A segunda página possui uma atmosfera diferenciada da primeira, pois Forasteira está em movimento e existe uma ação que provoca mais desequilíbrio. A escolha do *grid* hierárquico para auxiliar a composição do quadrinho deu-se a partir da necessidade de se gerar destaques para o desenvolvimento da cena. O diário tinha que ganhar mais evidência, portanto, optou-se por não trabalhar o fechamento, assim como ocorre em diversas páginas sucessivas a esta.

Figura 42 - Segunda página



Fonte: Arquivo pessoal

Na página três acontece uma sequência de atos bem similares, no qual Forasteira vai apenas mudando de posição e movimentando o diário. Para compor essa primeira parcela do da página, usa-se um modelo modular de *grid* apenas na primeira linha e depois se desconstrói. Essa passagem da história, narra um momento passivo, em que Forasteira negocia com seu avô. Por isso a página não contém nenhum tipo de exagero, ou demonstração de instabilidade.

Figura 43 - Terceira página



Fonte: Arquivo pessoal

A quarta página aproveita algumas características da página anterior, mas dessa vez, exige certo tipo de noção de movimentação, pois é preciso que o leitor entenda as ações de Forasteira de sair do Antiquário e ir andando até sua casa, uma das interações semióticas dessa página é que os ambientes internos estão enquadrados, enquanto a rua e o coelho (que está prestes a ficar livre para viver novas aventuras como será explanado na página seguinte) estão desenquadrados. É importante notar a composição do *grid*, com uma coluna regular e uma desconstrução ao lado, caindo na assimetria.

Figura 44 - Quarta página



Fonte: Arquivo pessoal

O grid hierárquico volta a aparecer na quinta página, o primeiro quadrinho é utilizado apenas para fins de localização do leitor do retorno de Forasteira ao Antiquário, é sobreposto por objetos que remetem ao próprio cenário. Os dois quadros que se seguem são passivos, portanto podemos perceber um alinhamento e equilíbrio, o quadro sobreposto sobre os dois demonstra um motivo que desestabiliza o formato, de modo que isso salte para fora do quadrinho. A intenção disso é sobressaltar o leitor e provocar uma inquietude também, dentro da semiótica, é o ponto em que essa página se conecta com o interpretante e atíça a rema, gerando uma série de choques e questionamentos, que devem ser resolvidos avidamente na página seguinte.

Figura 45 - Quinta página



Fonte: Arquivo pessoal

A sexta página é apresentada como diferente de todas, o fundo é preto para atingir a unidade e trabalhar o contraste por cor com mais propriedade e criar essa atmosfera de diferenciação, isso acontece porque é o primeiro contato da personagem com o “poder” do diário. Mas antes que isso possa acontecer, Forasteira explora um pouco as páginas como fica evidenciado nos espaços com o diário aberto, fora de quadro. Parece uma página criada organicamente, mas foi trabalhado um *grid* prévio para abarcar essa estrutura, inicialmente pensou-se um grid de duas colunas, onde cada desenho do diário pudesse ficar abaixo dos quadrinhos de Forasteira, mas a rigidez não passava a mensagem correta ao interpretador, mais uma vez, a opção do grid hierárquico foi utilizada, atendendo, por fim, à narrativa.

Figura 46 - Sexta página



Fonte: Arquivo pessoal

A sétima página traz Forasteira no Egito, esse era um fenômeno importante mais uma vez foi usado o artifício do quadro sem contorno para dar maior ênfase ao que estava sendo visto pela personagem. A *Gestalt* nessa página atua na proporção e o camelo é usado nessa empreitada, na tentativa de deixar em evidencia a grandiosidade do que estava acontecendo, também é utilizada a lei de alta pregnância e unidade, afinal as pirâmides fazem parte de um todo. O quadro de Forasteira se perguntando o que aconteceu é uma tentativa de trabalhar a frontalidade, já que na primeira aparição a personagem se encontra de costas para o leitor.

Figura 47 - Sétima página



Fonte: Arquivo pessoal

O grid na oitava página volta a cair na normalidade, isso é representativo de quando as cenas de Forasteira se passam no Antiquarium com o avô, a passividade das ações e suavização da hierarquia visual, o leitor pode tomar seu tempo na absorção da narrativa. No entanto na guia horizontal situada no meio, mais uma vez existe a construção de uma sequência similar de quadrinhos.

Figura 48 - Oitava página



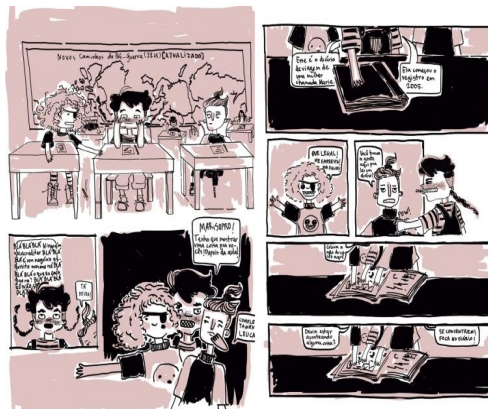
Fonte: Arquivo pessoal

A nona e a décima página são interessantes de analisar lado a lado, já que são compostas de maneiras completamente diferentes, mas trabalham com uma continuidade dos mesmos personagens. Na nona página, só tem um quadro fechado, o outro é limitado pela cor, o que por si só já destaca um contraste no todo da composição. É dado uma ênfase maior na primeira aparição de Sopro e Mar, a fim de que se compreenda o cenário e o que está acontecendo, essa é uma página intermediário, sem ela a história não fazia sentido, mas as maiores informações dela estão nas imagens, não nos textos.

A página 10, no entanto se organiza com cinco quadros, sendo três quadros bem similares, o que constrói uma noção de unidade. Mais uma vez é feito um trabalho com um tipo de grid bem rígido que logo é submetido a quebra.



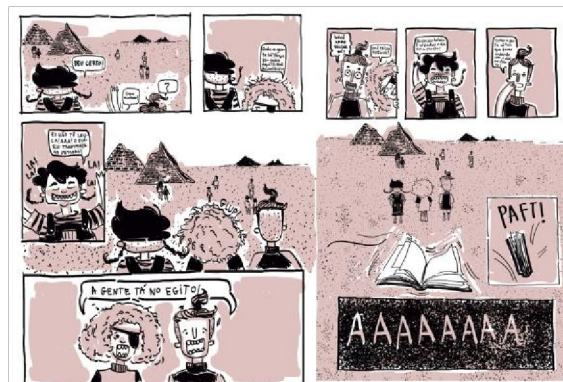
Figura 49 - Páginas 9 e 10



Fonte: Arquivo pessoal

As páginas 11 e 12 também serão analisadas juntas. O raciocínio dessas páginas é o mesmo da página 7, só que dessa vez a ênfase não recai sobre Forasteira e sim sobre Mar e Sopro, mas na página 12, mais uma vez o diário rouba a cena.

Figura 50 - Páginas 11 e 12



Fonte: Arquivo pessoal

A composição visual da página 13 é resolvida com grid hierárquico desde o esboço. Isto porque, tinha que haver uma ideia de desequilíbrio, de coisas fora do lugar, o quadrinho em evidência só faz sentido se o leitor entender que a hierarquia visual o guia para ler primeiro os quadrinhos em segundo plano. A ideia de segmentar um espaço para Mar e Sopro é para que o leitor possa perceber como cada um recebeu a aventura e como suas reações são opostas, semioticamente, mesmo as posições de ambos são opostas na página.

Figura 51 - Página 13



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 52 - Página 14



Fonte: Arquivo pessoal

Dentre as principais repetições da construção de cada página dessa história em quadrinhos, está o fato do contraste entre o rosa, branco e o preto, em algumas páginas, como a apresentada acima, o tom de rosa parece tomar de conta de tudo, quando isso acontece é comumente um artifício para criar um impasse visual que guia até a área vazada de branco, onde algo deve estar acontecendo.

A composição desse grid é desconstruída, os quadrinhos servem pra focar em quem está falando e qual o assunto da vez, já que nessa página, Forasteira revela sua grande dúvida e o que vai guiar sua jornada. Essa página também aposta no desequilíbrio, já que retrata uma conversa entre três crianças que não estão entendendo nada do que está acontecendo.

Figura 53 – Páginas 15 e 16



Fonte: Arquivo pessoal

Na construção das páginas 15 e 16, optou-se pelo desenvolvimento de uma folha dupla em busca de evidenciar a principal ação da personagem, nesse momento Forasteira decide que precisa organizar sua expedição ao mundo em busca de suas respostas. A página mostra o desenvolvimento do diálogo entre Forasteira e sua avó em um *grid* mais estático ainda que hierárquico que é quebrado na página seguinte com o contraste da falta de fechamento dos quadros, além do já conhecido contraste por cor.

Um outro tipo de contraste utilizado nessa página para construir essa ênfase na narrativa, foi a proporção e escala, posto que a figura de Forasteira se destaca sobre todas as outras na composição visual. Um artifício da narrativa empregada para essa visualização diferenciada foi a quebra da quarta parede, na qual a personagem parece interagir com o seu leitor, mostrando o plano que traçou para o início de sua jornada.

Em sua totalidade a maior parte das páginas foi desenvolvida sobre os mesmos preceitos de compreensão visual. A história usufrui bastante das referências simbólicas, classificadas pela semiótica como aquelas que já fazem parte do repertório cultural e social. Além disso, os *grids* hierárquicos se sobressaem na produção, sobre *grids* mais estático (que também compõe algumas páginas). No que tangem as leis e conceitos da *Gestalt*, percebe-se a maior utilização de elementos que combinem em contraste, seja

por cor, por proporção e escala ou até mesmo pela diferenciação entre delimitação dos quadros (fechamento) e planos mais abertos.

## § CONSIDERAÇÕES FINAIS

A concepção deste trabalho parte da necessidade de fundamentar a produção de quadrinhos e como se dá a participação do design nesse processo. Neste sentido, para que se alcançasse o objetivo proposto foram mapeados os princípios do design que podem fazer parte deste gênero, afinal o que seriam os quadros se não *grids*? Como funcionaria a linguagem visual sem a representação semiótica? Como seria percebido esse produto gráfico, sem as leis e conceitos da *Gestalt* (muitas vezes empregados organicamente pelo quadrinista)?

Entender o funcionamento dos *grids* e sua conexão com o projeto gráfico tornou-se fundamental para a construção das páginas de “Forasteira”, isso porque, o designer nem sempre precisa se vincular a uma narrativa ao desenvolver o seu projeto. Na história em quadrinhos faz-se necessário que o quadro e a hierarquia visual prendam a atenção do leitor, como aponta Eisner (2010), ao afirmar que um dos cuidados que o artista deve ter com relação entre leitor e o quadro, é que não seja o leitor não seja tentado a ler o último quadrinho antes da leitura dos quadros que os precede. O estudo do grid e das possibilidades proporcionadas pela sua utilização ajudam nessa questão e no entendimento da disposição visual dos quadrinhos como elementos compositivos da página.

A semiótica se faz presente nos quadrinhos compondo a representação visual, mas também permeia os demais aspectos da leitura da composição. um arranjo semiótico é tão importante para o quadrinho que McCloud (2005), em sua explicação sobre símbolos, signos, fala da necessidade de uma representação visual que converse com um público diverso, universal. É nesse ponto que se compreende como o desenho da história em quadrinhos precisa interagir com seu leitor, apresente aspectos que remetem ao seu repertório para que este se aproxime da história.

As leis e conceitos da *Gestalt* trouxeram outro panorama para a construção visual desse trabalho, se aplicam de tantas formas no projeto que a sua importância é notada pela constante utilização de suas leis e categorias presentes nos elementos que compõem a história. Em Forasteira a *Gestalt* auxilia principalmente na promoção de conexão com o leitor. Um ponto importante da história em quadrinho é que a linguagem verbal não entrega todas as particularidades da narrativa e a *Gestalt* permite que a linguagem visual complemente essas faltas do texto. Também é um conectivo com as emoções que a narrativa gera para o leitor.

Estas escolhas imprimem um resultado que se estabelece com a participação do leitor enquanto o intérprete do que é gerado por este trabalho e cria um vínculo com o que pode ser absorvido dessa narrativa, resultando numa otimização da experiência com este tipo de material, que atualmente vem sendo democratizado pelo acesso que as produções independentes têm recebido. A história em quadrinho tem ganhado espaço como gênero literário, ser quadrinista é uma profissão, atualmente existem quadrinistas que se dedicam exclusivamente a esta atividade.

Os conceitos da construção de uma história em quadrinhos se aproximam enormemente da produção gráfica no design, seja pela percepção visual ou pela logística de sua produção, desta forma, uma das preocupações deste trabalho foi aplicar uma metodologia de design para sua produção. O método de Munari foi o escolhido por harmonizar com as etapas do processo criativo de uma história em quadrinhos devido sua flexibilização facilmente a diversos tipos de projetos. As metodologias de design costumam se embasar na definição de um problema e em sua solução, de uma maneira organizada e que direciona o designer a analisar várias perspectivas do projeto, antes mesmo de começar a gerar ideias.

O quadrinista assim como o designer, precisa percorrer várias etapas antes de chegar no produto final, no entanto, a máxima que persiste entre os profissionais para os iniciantes nesse mundo é de apenas começar a fazer. A metodologia de design aplicada nessa circunstância ajuda a hierarquizar as necessidades do projeto gráfico, assim como pensar em diferentes possibilidades para a publicação, desde como atingir seu público alvo com o projeto, até sua montagem (no caso da história em quadrinho “Forasteira”, foi pensado bastante em como reduzir os custos de sua produção).

Uma grande dificuldade do projeto foi o início da concepção da história em quadrinhos, principalmente pela liberdade que proporciona, seja por se tratar de um gênero que surgiu de uma maneira mais informal, seja porque até os autores mais preocupados com métodos e formas de criar, se destinem na verdade mais a uma discussão acerca do que é de fato o quadrinho, de reconhecimento dos seus elementos e até de uma construção de autoestima daqueles que se interessam e desejam desenvolver sua própria história. Também foi uma dificuldade entender que o texto é lido como uma imagem na história em quadrinho, na visão do designer, texto e imagem são dissociados e são pensados de formas diferentes dentro do projeto.

A produção da história em quadrinhos exige muita pesquisa sobre todos os aspectos, seja sobre técnicas de desenvolvimento artístico ou a respeito das próprias

temáticas da história, não se compõe uma história sem pesquisas. A metodologia de design, ajudou bastante em aspectos técnicos do desenvolvimento em consonância com os aspectos da construção dos quadrinhos, percebe-se uma diferença crucial: o desenvolvimento do quadrinho é mais orgânico, mais livre para se conectar com a narrativa, enquanto que o design se preocupa com as formas daquela mensagem ser entregue e as melhores maneiras de se fazer isso.

## REFERÊNCIAS

ALVES, Carlos Eduardo Sales. **Grid na composição narrativa das HQs: um estudo da Gestalt aplicada em HQs.** 2017. 151 f. TCC (Graduação) - Curso de Design, Centro de Ciências Exatas e Tecnológicas, Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2017.

BARRELLA, Luciana Giudice. **O Mercado das Histórias em Quadrinhos no Brasil.** 2013. 21 f. TCC (Graduação) - Curso de Mídia, Informação e Cultura, Centro de Estudos Latino-americanos Sobre Cultura e Comunicação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013. Disponível em: <[http://paineira.usp.br/celacc/?q=pt-br/tcc\\_celacc/mercado-das-historiasquadrinhos-brasil](http://paineira.usp.br/celacc/?q=pt-br/tcc_celacc/mercado-das-historiasquadrinhos-brasil)>. Acesso em: 23 set. 2018.

BEYRUTH, Danilo. **Astronauta Magnetar.** São Paulo: Panini Comics, 2012.

BROWN, Tim. **Change by design.** 2009.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces.** São Paulo: Pensamento, 1989. 416 p.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo.** São Paulo: Cosac Naify, 2013.

CARDOSO, Rafael. **O design brasileiro antes do design: aspectos da história gráfica, 1870-1960.** São Paulo: Cosac Naify, 2005. 360 p.

COUTINHO, Mariana de Oliveira. **Literatura fantástica e memória: comunidades afetivas e construção de sentidos na era da convergência.** 2016. 63 f. TCC (Graduação) - Curso de Biblioteconomia e Gestão de Unidades de Informação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2016. Disponível em: <<https://pantheon.ufrj.br/bitstream/11422/2698/1/PF2-VERSAOFINALBANCAMariana%20Coutinho%20v7.pdf>>. Acesso em: 19 set. 2018.

DAHOU, Albert Paul. **A jornada do herói.** Disponível em: <<http://www.roteirodecinema.com.br/manuais/jornadadoheroi.pdf>>. Acesso em: 03 nov. 2018.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do legendário cartunista.** 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010. 176 p.

EISNER, Will. **Nova York: a vida na grande cidade.** São Paulo: Companhia das Letras, 2009



- GOMES FILHO, João. **Gestalt do objeto**: Sistema de leitura visual da forma. São Paulo: Escrituras Editora, 2008. 122 p.
- HOLLIS, Richard. **Design gráfico**: uma história concisa. São Paulo: Martins Fontes, 2010. 248 p
- JORNAL DA ABI: Cronologia dos Quadrinhos**. Rio de Janeiro: Associação Brasileira de Imprensa, nov. 2009. Disponível em:  
<<https://issuu.com/ucha/docs/jornalabi349hq-part1>>. Acesso em: 17 jul. 2018.
- LTDA, Comic Con Eventos. **Comic Con Experience**. Disponível em:  
<<https://www.ccxp.com.br/>>. Acesso em: 17 jul. 2018.
- LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. **Novos fundamentos do design**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.
- MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005.
- MCCLLOUD, Scott. **Reinventando os quadrinhos**: Como a imaginação e a tecnologia vêm revolucionando essa forma de arte. São Paulo: M.Books do Brasil, 2006.
- MOREIRA, Márcio; SANTOS, Débora. **Pombos!** Fortaleza: Netuno Press, 2015.
- MOTTA, Rodrigo Leôncio. **Metodologia de Design aplicada à concepção de Histórias em Quadrinhos Digitais**. 2012. 159 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Design, Centro de Artes e Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2012.
- MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- NIEMEYER, Lucy. **Elementos de semiótica aplicados ao design**. São Paulo: 2 Ab Editora, 2007.
- SAMARA, Timothy. **Grid**: construção e desconstrução. São Paulo: Cosac Naify, 2007.205 p.
- SANTAELLA, Lucia. **Semiótica Aplicada**. São Paulo: Pioneira, 2002. 186 p
- VILLAS-BOAS, André. **Produção gráfica para designers**. Rio de Janeiro: 2ab, 2010. 192 p.

# Forasteira

Protagonista

## 1. Contexto de nascimento

1.1 Quando e como? - Forasteira é uma garota, nascida em uma cidade que pode ser qualquer cidade do mundo, pós-guerra, a essas alturas não se sabe muito bem, no ano de 2125. Em todos os cantos se vê um rastro de destruição, literalmente a terceira guerra mundial chegou e não deixou pedras sobre pedras. Quando Forasteira nasceu, faziam 20 anos do fim da guerra, as pessoas já começavam a se reerguer e aprender a viver com aquela realidade nova. Uma coisa que a destruição trouxe consigo foi a utilização de bombas atômicas, que por sorte não foram tão fortes quanto se previam no passado e não varreu a raça humana da face da Terra, mas deixou sequelas e as pessoas precisam se adaptar a vida dessa nova forma, com as mazelas e doenças que perpetuam por gerações. A primeira década do século, passa por todo o processo de reconstrução das cidades, com os materiais disponíveis para tal. Na segunda década, começam a surgir questões acerca de posicionamentos políticos que não foram tão cobrados ou sequer repensados no momento anterior, a falta de um poder centralizador, que de alguma forma unifica todos os Estados, começa a colapsar em razão da falta de comunicação entre o diretórios responsáveis e o povo começa a tentar se organizar por si só, desta forma os contextos de conflitos entre a população começam a instaurar uma espécie de insatisfação entre os povos habitantes.

1.2 Quem são os seus pais? Forasteira não conhece seus pais. Sua mãe morreu no parto, já que os recursos hospitalares ficaram escassos e pelo que seu avô conta, seu pai foi recolhido por soldados do pós-guerra, que o levaram para ser objeto de estudo em um base militar em algum lugar pelo “Projeto Nova Pangéia”, já que havia sobrevivido a ação das bombas atômicas sem sequelas e aparentemente sem nenhum mal funcionamento devido a exposição a radiação.

1.3 Nome e significado: o nome Forasteira, significa algo ou alguém que vem de fora, diz se de pessoas que não pertencem a dados lugares (ou mesmo ao planeta Terra). Com a perda de tradições nos períodos de guerra, as crianças que foram nascendo começaram a receber nomes que fugiam ao comum, mais próximos dos sentimentos e mensagens que seus pais e familiares queriam transmitir para elas.

## 2. Ficha bibliográfica:

2.1 Educação: frequenta a escola Coletiva, que é basicamente um apanhado de todas as coisas interessantes que os adultos da comunidade acham que é importante ensinar para as crianças que vivem em cada vila, com os recursos e as possibilidades. Algumas vilas possuem muitos professores que foram preparados para dar aulas, de fato, mas as Universidades foram todas explodidas e quem quer virar professor nesse novo cenário tem um longo caminho para levantar os muros, os arqueólogos tem focado seus esforços em escavar bibliotecas, a fim de encontrar livros perdidos e museus, para reestabelecer a história enquanto ainda existem idosos capazes de auxiliar nessa redescoberta. Grande parte de sua educação, como a de todas as crianças, acontece em casa, com seus avós.

2.2 Antecedentes familiares: vive com seus avós, desde que seu pai foi capturado pelos soldados do pós-guerra, tem um tio que mora na Vila e sempre visita e também tem um papel fundamental em sua educação. Tem um gatinho que sempre acompanha em suas aventuras mundo afora.

2.3 Experiências de trabalho: os avós têm uma espécie de comércio para trocas e vendas de materiais garimpados por aí (uma espécie de brechó do pós guerra), Forasteira costuma ajudar no comércio.

2.4 Experiência amorosa: ainda não sentiu o despertar dessa área em sua vida. Por enquanto, só quer viver e aproveitar os momentos, não quer se preocupar em ter um namorado ou namorada.

2.5 Acontecimentos marcantes: Aos 7 anos enquanto trabalhava no comércio dos avós, recebe um diário em troca de uma cadeira de um dos clientes. Com o tempo, o diário vai ficando empoeirado na loja e Forasteira começa a se interessar pela narrativa, que se trata de um diário de viagem, escrito em 2005, na verdade.

Na mesma época, trocaram um canivete suíço na loja, o avô dela explicou como funcionava e o que podia ser feito, mas uma das funções estava travada e isso virou uma verdadeira obsessão da pequena Forasteira.

Forasteira faz alguns amigos na vila, que assim como ela frequentam a Escola Coletiva, entre eles estão Sopro, um garoto que tem uma perna de pau, devido a má formação na gestação e Mar, uma garota que usa um tapa olho, já que nasceu sem um de seus olhos, não que isso seja um tabu para a geração de 2125, não é, é até bem comum, mas ela acha o tapa olho um acessório bem legal. Juntos passam horas folheando o diário de viagem de Forasteira, até o dia em que são teletransportados para um daqueles lugares.

### **3. Personalidade:**

ENFP - A Ativista

Espírito livre, a alma da festa. Super ligada em conexões emocionais e sociais. Encantadora, enérgica, independente e compassiva. Explora a vida com curiosidade e energia, tentando sempre enxergar as coisas através de um prisma de emoções, paixões e misticismo. Está sempre em busca de novas oportunidades para estimular sua imaginação, além de prender a atenção de todos ao seu redor. Está sempre em busca de soluções originais e que contemplem todo o seu lado criativo. Nasceu para liderar ou para fazer o papel de protagonista, se tiver que ser a árvore, pode ter certeza que vai dar um jeitinho de roubar a cena.

### **4. Visões de mundo**

4.1 Posição Política: não tem muita noção das questões políticas que começam a irromper nas proximidades, só sabe que não gosta dos soldados do pós-guerra afinal de contas, eles levaram seu pai.

4.2 Ideologias: seus avós viveram no período entre guerra, assim como seus pais, e sofreram bastante com o que se passou, perderam familiares e amigos e sentem falta de um período em que tudo era mais fácil e as pessoas não tinham que simplesmente se adaptar as consequências, aprendeu isso com seus avós, além disso, explorando um pouco a vila em que vive começou a procurar justiça e empatia em todos os lugares possíveis.

4.3 Preconceitos: qualquer figura de autoridade que se sobreponha sobre os outros (o exemplo mais próximo são os soldados do pós-guerra); colegas da Escola Coletiva que não possuem nenhuma intervenção no corpo e por isso se acham melhor que os demais colegas; pessoas com pouca imaginação.

4.4 Opiniões: tem que estar em constante movimento. As pessoas têm que deixar sua marca no mundo e o único jeito de fazer isso é explorando e indo aonde você é chamado. Fazer tudo com amor, mesmo que sem cuidado nenhum. Desafiar autoridades, se achar que elas estão erradas, porque ninguém é superior a ninguém. Existem várias formas de aprender, as pessoas só têm que achar a mais adequada para si. Os animais são seres tão importantes quanto os seres humanos.

### **5. Gostos e preferências:**

5.1 Coisas que a personagem gosta: animais; brincar com os amigos; viajar; coisas velhas que ninguém sabe como funcionam; livros; músicas; atenção;

pudim, a receita ancestral da tataravó feita pelo avô; roupas folgadas; explorar ruínas.

5.2 Coisas que a personagem não gosta: ficar sozinha; tratar o solo antes de plantar; limpar caixa de areia do gato; autoridade; tomar banho; roupas apertadas; carroças.

## **6. De que forma a personagem é incompleta?**

6.1 Necessidades e desejos: se sentir livre; explorar; descobrir coisas novas; fugir da realidade.

6.2 Objetivos: explorar novos mundos, conhecer novas pessoas, encontrar novas respostas (por exemplo: onde está seu pai?)

6.3 Traumas e ferimentos: um trauma é não conhecer seus pais, principalmente o pai que ainda está vivo, até onde se sabe.

6.4 Vontades: de ir além de sua realidade e ajudar por aí também.

6.5 Falhas: é uma criança ainda, tem pouca experiência e não tem muita noção de quando está agindo por impulso ou sendo influenciada. Pode conquistar inimigos apenas por ser destemida e ter uma certa arrogância de quem não sabe que está errada, principalmente por acreditar muito no que está fazendo.

6.6 Manias: brincar com o canivete quando está entediada (as vezes sem perceber e se machucar); arrumar as tranças.

6.7 Arrependimentos: não comer mais pudim do que aguenta todas as vezes que seu avô faz pudim (não tem muitos arrependimentos afinal, tem 12 anos).

6.8 Defesas: sempre achar que vai dar tudo certo, até o último minuto. Se der errado, vai ignorar que deu errado e falar que era pra ter sido daquele jeito desde o princípio. Além disso, sempre anda com o seu canivete.

6.9 Fraquezas: falta de experiência e acreditar que todo mundo é seu amigo.

6.10 Necessidade humana básica: descobrir o que tem além de sua vila e com sorte encontrar seu pai.

# Vovô

Personagem secundário

## 1. Contexto de nascimento

1.1 Quando e como? - Vovô nasceu em 2050 e tem 65 anos. Quando nasceu o mundo começava a se agitar sobre a possibilidade de uma terceira guerra civil, as ameaças estavam cada vez mais intensas. Cresceu em um mundo que começava a sentir os impactos da falta de água e dos problemas acarretados pelo buraco da camada de Ozônio, o clima da Terra se alterava intensamente, com isso novas tecnologias eram testadas do tempo todo. A indústria da arma era uma grande preocupação, já que crescia descontroladamente diante da ameaça de guerras. Mas ainda assim, era um lugar bom para viver.

1.2 Quem são os seus pais? filho de um pai administrador e uma mãe cabeleireira, uma família classe média.

1.3 Nome e significado: Vovô é chamado assim por todos desde antes de ser avô de alguém.

Se a gente falar o nome dele de verdade ninguém nem vai saber de quem a gente tá falando, mas é Enzo (um nome muito popular no século XXI).

## 2. Ficha bibliográfica:

2.1 Educação: frequentou a Escola, mas teve que se alistar no Exército e como os treinamentos começaram a ficar intensivos sob a ameaça de guerras, não conseguiu se graduar em nada. Nunca chegou a ir para a guerra e nunca tocou em uma arma, ficava mais nos setores burocráticos do exército. Nas horas vagas dava uma passada na marcenaria do pai de um amigo e aprendia algumas coisas por lá.

2.2 Antecedentes familiares: cresceu com uma família bem grande, cheia de tios, primos e irmãos, com seu núcleo familiar composto por cinco irmãos (quatro meninos e uma menina). Casou-se com a vovó Beth em 2085 e dois anos depois tiveram o primeiro filho Geraldo, dali a dois anos tiveram Gabreel, o pai de Forasteira.

2.3 Experiências de trabalho: trabalhou no exército com a função de secretariado por muito tempo, até que, pôde finalmente se dedicar a marcenaria, o grande amor da sua vida. Com o fim da guerra, montou o que antes quando era jovem, chamavam de Antiquário e montou uma rede de contatos em todas as vilas próximas para obter material.

2.4 Experiência amorosa: é fiel ao verdadeiro amor de sua existência, Vovó Beth. Mas vive deixando-a louca com as suas palhaçadas.

2.5 Acontecimentos marcantes: casamento com vovó Beth.

O nascimento dos dois filhos.

O dia que a bomba explodiu.

O dia que descobriu que seria avô.

O dia do nascimento da neta.

O dia que levaram seu filho.

### **3. Personalidade:**

Vovô é um desses homens velhos cheio de vigor e ninguém dá nadinha por ele. Mas ele tem a força de 3 touros javalis muito bravos (pelo menos é o que ele diz). Vovô adora fazer gracinhas e tirar todo mundo do sério. Trabalhou muito para reerguer sua casa e sua família e sente muita falta dos fins de semana de casa cheia da sua infância.

### **4. Visões de mundo**

4.1 Posição Política: apesar de ter trabalhado no exército, é completamente esquerdista. Acredita que arma não resolve nada, principalmente depois de ver o mundo como conhecia completamente dizimado pela força do ódio.

4.2 Ideologias: de todas as coisas que mais odeia, odeia muito a indústria bélica e guerras em geral; sempre tenta fazer o bem sem olhar a quem e abre as portas de sua casa para qualquer pessoa.

4.3 Preconceitos: soldados; figuras de autoridade; pessoas que se deixam ser manipuladas; pessoas que não sabem dividir.

4.4 Opiniões: quer ver o mundo crescer de novo, ver as pessoas produzirem e reconstruírem seus lares. Acredita que é preciso dar para receber, portanto, oferece tudo que tem para as pessoas ao seu redor tentando receber em felicidade tudo que tenta proporcionar.

### **5. Gostos e preferências:**

5.1 Coisas que a personagem gosta: família; cozinhar para a família; mercearia; coisas antigas; Vovó Beth.

## 5.2 Coisas que a personagem não gosta: guerra; soldados e egoísmo.

# Vovó Beth

Personagem secundário

## **1. Contexto de nascimento**

1.1 Quando e como? - Vovó nasceu em 2055 e tem 60 anos. Nasceu em um mundo que as mulheres tinham grande papel no mercado de trabalho, contando com uma ampla cartela de direitos. Sua criação foi meio isolada, os pais possuíam uma casa na praia distante de toda a euforia do mundo, mas com o fluxo de informações sabia de tudo que estava acontecendo no mundo. Além disso participava de várias atividades, tanto escolares quanto sociais, para lembrar que apesar dos privilégios que seus pais podiam lhe favorecer, ainda tinha todo aquele mundo ao seu redor.

1.2 Quem são os seus pais? os pais de vovó Beth são cientistas famosos que enriqueceram com os avanços nas pesquisas com células troncos, apesar disso, possuíam um background humilde, do qual nunca se esqueceram e sempre tentaram manter os pés dos filhos no chão.

1.3 Nome e significado: Elizabeth, como a rainha.

## **2. Ficha bibliográfica:**

2.1 Educação: Frequentou ótimas escolas, as mais caras desde criança. Teve muitas oportunidades de fazer intercâmbios educativos e culturais, podendo conhecer várias partes do mundo. Conseguiu entrar em uma das mais renomadas faculdades de engenharia da emoção (um curso que surgiu com a necessidade de estudar os impactos da vida urbana na cabeça das pessoas) e se tornou phd, no mesmo ano em que deu à luz ao seu primeiro filho.

2.2 Antecedentes familiares: teve uma base familiar bem forte, vivia com seus pais e seus dois irmãos até que se casou com Vovô. Os pais sempre estimularam o contato com os familiares que não eram tão ricos quanto eles e sempre deram o exemplo de ajudar aqueles que amavam.

2.3 Experiências de trabalho: trabalhou no exército por algum tempo, estudando os estímulos neurais dos soldados e como a ameaça de guerra impactava suas vidas.



2.4 Experiência amorosa: conheceu Vovô no exército quando trabalhava lá, mas teve vários namoradinhos e namoradinhas ao decorrer de sua viagem pelo mundo. Mas só Vovô foi capaz de conquistar seu coração.

2.5 Acontecimentos marcantes: viagens casamento com vovô.

O nascimento dos dois filhos.

O dia que a bomba explodiu.

O dia que descobriu que seria avó.

O dia do nascimento da neta.

O dia que levaram seu filho.

### **3. Personalidade:**

É uma mulher criada para ser forte e enfrentar todos os obstáculos para mostrar que é capaz. É bem focada em suas decisões, mas a convivência com Vovô, lhe deixou mais relaxada quanto a tudo. Preza pelo bem-estar físico e psicológico de todos e sempre tenta colorir tudo com um pouco de alegria e ternura.

### **4. Visões de mundo**

4.1 Posição Política: apesar de ter trabalhado no exército, é completamente esquerdista. Acredita que arma não resolve nada, principalmente depois de ver o mundo como conhecia completamente dizimado pela força do ódio.

4.2 Ideologias: de todas as coisas que mais odeia, odeia muito a indústria bélica e guerras em geral; sempre tenta fazer o bem sem olhar a quem e abre as portas de sua casa para qualquer pessoa.

4.3 Preconceitos: soldados; figuras de autoridade; pessoas que se deixam ser manipuladas; pessoas que não sabem dividir.

4.4 Opiniões: acha que o importante é ser feliz, principalmente em todos os contextos que vivem e não se meter na vida dos outros

### **5. Gostos e preferências:**

5.1 Coisas que a personagem gosta: família; viajar; assistir novelas antigas; o antiquário; cozinhar, jardinagem pós apocalíptica, como gosta de chamar.

5.2 Coisas que a personagem não gosta: guerra; soldados e egoísmo.

# Arnoldo

Personagem secundário

## 1. Contexto de nascimento

1.1 Quando e como? - nasceu no quintal da casa de Forasteira, uma gatinha da Vila achou de parir logo lá. Foi o único filhote da ninhada, isso muito possivelmente pelos efeitos da bomba atômica que tornou a maioria dos animais estéreis ou gerando apenas um filhote. Logo após o nascimento, a mãe sumiu e o gatinho ficou aos cuidados da pequena Forasteira, que tinha 5 anos.

1.2 Quem são os seus pais? sua mãe é a gata Fujona, como chama Forasteira.

1.3 Nome e significado: Forasteira queria que o gatinho tivesse um nome antigo, perguntando pro Vovô e testando vários nomes achou que Arnoldo era o que casava melhor com a personalidade elegante do gato.

## 2. Ficha bibliográfica:

2.1 Experiência amorosa: não se interessa por nenhum gatinho.

2.5 Acontecimentos marcantes:

seu nascimento.

o dia que pegou um rato mutante e acabou com ele. todos os aniversários de Forasteira em que ganha um peixe fresquinho do mercado dos peixes saudáveis.

3. Personalidade: as vezes preferia ficar em casa dormindo, mas Forasteira tem outros planos e se tem uma coisa que Arnoldo faz, é seguir essa garota por onde quer que ela vá;

## 5. Gostos e preferências:

5.1 Coisas que a personagem gosta: dormir, brincar, comer, Forasteira e carinhos.

5.2 Coisas que a personagem não gosta: ter que ir sempre atrás de Forasteira pra não deixar ela fazer bobagens, ter que tomar vacina e tomar banho.

