



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE  
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO  
CURSO DE DESIGN

CARLOS HENRIQUE CAVALCANTE

***ANNA E SEUS DEMÔNIOS: Elaboração de uma webcomic sobre um personagem com depressão***

Caruaru

2021

CARLOS HENRIQUE CAVALCANTE

***ANNA E SEUS DEMÔNIOS: Elaboração de uma webcomic sobre um personagem com depressão***

Memorial descritivo de projeto apresentado ao Curso de Design da Universidade Federal de Pernambuco, Campus do Agreste, como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Design.

**Área de concentração:** Comunicação Visual

**Orientador (a):** Prof. Dr. Ricardo Cunha Lima

Caruaru

2021

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,  
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Cavalcante, Carlos Henrique.

Anna e seus demônios: elaboração de uma webcomic sobre um personagem  
com depressão / Carlos Henrique Cavalcante - 2021.

119 p.f.: il.;30 cm.

Orientador(a): Ricardo Oliveira da Cunha Lima

TCC (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, CAA, Design,  
2021.

1. Depressão. 2. webcomic. 3. HQs. I. Lima, Ricardo Oliveira da Cunha II.  
Título.

700 CDD (22.ed.)

CARLOS HENRIQUE CAVALCANTE

**PARECER DE COMISSÃO EXAMINADORA DE DEFESA DE  
PROJETO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN DE  
CARLOS HENRIQUE CAVALCANTE**

***ANNA E SEUS DEMÔNIOS: Elaboração de uma webcomic sobre um personagem com  
depressão***

A comissão examinadora, composta pelos membros abaixo, sob a presidência do primeiro, considera o(a) aluno(a) CARLOS HENRIQUE CAVALCANTE.

**APROVADO(A)**

**Conforme defesa realizada por videoconferência.**

Caruaru-PE, 17 de dezembro de 2021.

---

Orientador - Ricardo Oliveira da Cunha Lima

---

1º Avaliadora - Andréa Barbosa Camargo

---

2º Avaliadora - Thais Batista de Araujo

“.... Continue a nadar,  
continue a nadar... “  
(Dory, 2003)

## **AGRADECIMENTOS**

Gostaria de agradecer a Universidade Federal de Pernambuco em especial ao Campus do agreste, por me proporcionar uma boa estrutura para continuar no curso, também sou grata ao reitor Anísio Brasileiro, ao diretor do Campus do Agreste, Manoel Guedes e as coordenações do curso de Design, por seu excelente trabalho durante o tempo em que estive como discente, agradeço ainda, as equipes de técnicos, de infraestrutura e de limpeza por toda sua competência em manter o campus funcionando de uma maneira limpa e organizada.

Não posso deixar de externar minha gratidão ao meu orientador Ricardo de Cunha Lima por todo o seu tempo, e coloque tempo nisso, empenho e ótimas orientações acerca do meu projeto, sua atenção e carinho durante o período de escrita do trabalho foi um fator de grande motivação para mim.

Agradeço ainda aos meus professores da disciplina de projeto de graduação em Design 1, Bruno Barros e Rosimeri Franck por toda a ajuda na parte metodológica do projeto e por todo incentivo durante as aulas.

Gratifico ainda, a todos meus professores, com quem pude aprender tantas coisas ao longo de minha jornada acadêmica, admiro cada uma dessas pessoas e considero exemplos de vida para mim.

À minha família, por sempre acreditar no meu potencial, ao meu até então namorado Rony Erisson e meus amigos e estão sempre próximos, Paula, Xavier, Marina, Carina, Camilla, Bruno, Rapha, Emerson, Josy, Nayra, Amanda, Carlinhos, Vanessa, Suzany, e vários outros, tornaram meus dias melhores, vocês me fazem um bem ENORME.

## Resumo

Esta pesquisa consiste na elaboração de personagens e história de uma webcomic sobre depressão, e o objeto de estudo foram tirinhas, sendo no total três, que retratam o tema depressão, e utilizam metáforas como sombras para representar a mesma. O objetivo geral da pesquisa foi projetar três personagens principais para história e roteiro para uma webcomic sobre o transtorno, utilizando personagens fantasiosos como metáfora, para tratar da doença de uma forma mais leve, pois visto que, em sua maioria as histórias sobre o tema sempre tinham um cunho mais sombrio e melancólico, para chegar neste desenvolvimento foram identificados elementos gráficos em quadrinhos, sendo eles: cores, formas e histórias. Para referencial teórico foram analisados autores que discutiam sobre histórias em quadrinhos como Mccloud, Eisner, Franco e Andrade e autores que discutiam sobre a depressão como Solomon e Teodoro, também foi utilizados outros autores para conclusão desse projeto como Campbell, Heller, Vogler, entre outros autores citados ao longo deste projeto.

**Palavras-chave:** depressão, *webcomic*, *HQs*.

## **Abstract**

This research consists of the elaboration of characters and history of a webcomic about depression, and the object of study were comic strips, in total three, which portray the theme of depression, and use metaphors such as shadows to represent it. The general objective of the research was to design three main characters for the story and script for a webcomic about the disorder, using fanciful characters as a metaphor, to deal with the disease in a lighter way, since most stories on the subject always had a more somber and melancholic character, to arrive at this development, graphic elements in comics were identified, namely: colors, shapes and stories. For theoretical reference, authors who discussed comic books such as McCloud, Eisner, Franco and Andrade and authors who discussed depression such as Solomon and Teodoro were analyzed, other authors were also used to complete this project such as Campbell, Heller, Vogler, among others authors cited throughout this project.

**Key-words:** depression, *webcomic*, comics

## SUMÁRIO

<b>1.</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>11</b>
1.2.	OBJETIVOS.....	12
<b>1.2.1</b>	<b>Objetivos Gerais.....</b>	<b>13</b>
<b>1.2.2</b>	<b>Objetivos Específicos.....</b>	<b>13</b>
1.3.	JUSTIFICATIVA.....	13
1.4.	METODOLOGIA.....	14
1.5.	RESULTADOS OBTIDOS.....	14
<b>2.</b>	<b>PROJETO.....</b>	<b>15</b>
2.1.	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	15
<b>2.1.1.</b>	<b>Histórias em Quadrinhos.....</b>	<b>15</b>
<b>2.1.2.</b>	<b>Elementos visuais que compõem os quadrinhos.....</b>	<b>20</b>
<b>2.1.3.</b>	<b>Webcomic.....</b>	<b>26</b>
2.2.	JORNADA DO HERÓI.....	31
2.3.	DEPRESSÃO.....	34
<b>3.</b>	<b>METODOLOGIA.....</b>	<b>39</b>
3.1.	METODOLOGIA PROJETUAL SEGUNDO BRUNO MUNARI.....	39
3.2.	METODOLOGIA DO PROJETO.....	42
<b>4.</b>	<b>DESENVOLVIMENTO PROJETUAL.....</b>	<b>44</b>
4.1.	DEFINIÇÃO DO PROBLEMA.....	44
<b>4.1.1.</b>	<b>Contextualização.....</b>	<b>44</b>
4.2.	ANÁLISE DE SIMILARES.....	45
<b>4.2.1.</b>	<b>Análise do quadrinho de Sow Ay.....</b>	<b>46</b>
<b>4.2.2.</b>	<b>Análise do quadrinho de Kristian Nygard.....</b>	<b>58</b>
<b>4.2.3.</b>	<b>Análise do quadrinho de Sylvie Reuter.....</b>	<b>50</b>
4.3.	CRIATIVIDADE E EXPERIMENTAÇÃO.....	52
<b>4.3.1.</b>	<b>Design de Personagem e seus arquétipos.....</b>	<b>52</b>
<b>4.3.2.</b>	<b>Design de Anna e o arquétipo do herói trágico.....</b>	<b>53</b>

4.3.3.	<b>Design de Sombra e seu arquétipo.....</b>	62
4.3.4.	<b>Design de Darnnie o Pônei e o arquétipo do pícaro.....</b>	67
4.3.5.	<b>Roteiro.....</b>	71
4.3.5.1.	Resumo da <i>webcomic</i> .....	71
4.3.5.2.	Roteiro do capítulo 1.....	73
4.4.	<b>DEFINIÇÃO DO MODELO E DA SOLUÇÃO FINAL.....</b>	83
4.4.1.	<b>Aplicação da <i>webcomic</i> na internet.....</b>	86
4.4.2.	<b>Storyboard da <i>webcomic</i>.....</b>	90
4.4.3.	<b>Personagens.....</b>	109
5.	<b>RESULTADO E DISCUSSÕES.....</b>	113
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	115

## 1. INTRODUÇÃO

História em quadrinhos (HQ), segundo MCCLOUD (1993, p.9.) “São imagens pictóricas e outras justapostas de forma deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador.”

Os quadrinhos estão presentes em todo o mundo e existem inúmeros personagens, e com o avanço da internet e a facilidade de publicar suas próprias histórias, surgiu a *webcomic* ou quadrinhos *online*, que são histórias em quadrinhos cuja publicação é veiculada exclusivamente na Internet. As *webcomics* conseguiram ganhar seu espaço no mercado, onde atualmente existem sites específicos onde qualquer artista pode postar seu trabalho, sem que precise de muito esforço, ou dinheiro para publicá-la.

Dentre os assuntos abordados nas *webcomics* estão, em grande maioria, o romance, comédia, ficção científica, temas épicos, entre outros. Entretanto poucas têm abordagens para tratar de temas mais densos e específicos, como a depressão e o que uma pessoa com esta doença sente, ou passa. Embora existam poucos quadrinistas que abordem esse tema, há vários personagens de quadrinhos que sofrem da doença, que apesar de não ser abordada na história do personagem, há consensos entre fãs de quadrinhos, onde sites específicos, que falam sobre este assunto, como Legião dos Heróis e Observatório do Cinema debatem e falam sobre os personagens, entre eles estão o Batman, Demolidor, Feiticeira Escarlata, e diversos outros. No mundo dos quadrinhos, apesar de não haver muitos com foco no assunto, há personagens como os citados, que mesmo que não seja propriamente dito que eles têm depressão, é visível a presença dela neles, pois os personagens apresentam características que remetem à doença.

Segundo Teodoro (2010, p. 20), a depressão é um transtorno mental, causado por uma complexa interação entre fatores orgânicos, psicológicos, ambientais e espirituais, caracterizado por angústia, rebaixamento do humor e pela perda de interesse, prazer e energia diante da vida. A depressão é uma doença que afeta os pensamentos, comportamento, sentimentos e bem-estar de uma pessoa, ela faz com que o portador dessa doença se sintam tristes, ansiosas, vazias, desesperadas,

preocupadas, impotentes, inúteis, culpadas, irritadas, magoadas e inquietas. O portador pode perder o interesse em atividades que antes eram prazerosas, podem perder o apetite ou comer demais, apresentar problemas de concentração, dificuldade para lembrar detalhes ou tomar decisões e podem chegar a cometer ou tentar o suicídio.

Segundo dados da Organização Mundial da Saúde (OMS, 2017), o número de casos de pessoas com depressão aumentou 18% entre 2005 e 2015, são 322 milhões de pessoas em todo o mundo, na sua grande maioria mulheres. No Brasil, a depressão atinge 11,5 milhões de pessoas (5,8% da população), enquanto distúrbios relacionados à ansiedade afetam mais de 18,6 milhões de brasileiros (9,3% da população). Sendo o Brasil o país com maior número de pessoas afetadas pela depressão na América Latina, e o segundo nas Américas, ficando atrás somente dos Estados Unidos.

“O ser humano, embora tenha feito importantes conquistas, ao longo dos tempos, no campo científico, ainda encontra dificuldades em compreender os processos psíquicos e seus reflexos emocionais” (TEODORO 2011, p.20). Pelo olhar de Teodoro, embora se tenha bastante avanços no meio científico, ainda há problemas em entender a importância de se abordar sobre a depressão. Isto se deve ao crescimento do número de pessoas que sofrem com esta doença. A grande maioria da população ainda leva a depressão como algo banal, e às vezes não a considera uma doença, mas algo trivial, indigno de atenção, fazendo com que os depressivos prefiram não falar sobre o que estão sentindo.

## 1.2. OBJETIVOS

### 1.2.1 Objetivo Geral

Criar roteiro, storyboard e criação de três personagens que compõem uma *webcomic* a partir das análises de quadrinhos que abordam o tema depressão.

### 1.2.2. Objetivo específicos

- Identificar elementos gráfico em quadrinhos que abordam a depressão;
- Criar de personagem;
- Elaborar um roteiro e storyboard;

### 1.3. JUSTIFICATIVA

A depressão, chamada atualmente de o mal do século XXI, vem crescendo cada vez mais com o passar dos anos. Segundo dados da Organização Mundial de Saúde (OMS, 2009) estima-se que até 2030 a depressão será a doença mais comum do mundo, acometendo mais pessoas do que qualquer outro problema de saúde.

De acordo com Teodoro (2010, p. 21), uns dos principais problemas atualmente na sociedade é a falta de autoconhecimento e conhecimentos científicos, tais problemas causam a banalização da doença. Tais fatos provocam atitudes preconceituosas contra pessoas que sofrem da depressão, essa falta de conhecimento pode acabar sendo muito prejudicial para a pessoa que sofre de depressão, podendo agravar a doença.

Com o objetivo de mostrar a depressão, de maneira com que pessoas sem conhecimento sobre ela não a rotulem inadequadamente, ou tratem pessoas com depressão de maneira preconceituosa, esta pesquisa tem como finalidade criar uma *webcomic*, que devido ao seu baixo custo, e fácil acesso, ela pode alcançar inúmeras pessoas, visto que a *webcomic* pode ser publicada pela internet, que está cada vez presente mais presente na vida das pessoas, tornando-se a maneira mais preferível para se ter um resultado mais satisfatório, e assim atingir um público maior.

#### 1.4. METODOLOGIA

Para a elaboração deste projeto foi escolhida a metodologia de Munari (2002). Essa escolha foi feita pois as etapas projetuais apresentam uma estrutura adequada para a criação do projeto, tendo em vista a sua versatilidade e capacidade de ajustamento ao tema selecionado.

#### 1.5. RESULTADOS OBTIDOS

No que se diz respeito aos resultados obtidos neste projeto, ao fim temos o design final de cada personagem presente do primeiro capítulo da história, incluindo o seu storyboard.

## 2. PROJETO

### 2.1. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Nessa etapa ocorreu a pesquisa de materiais que ajudarão a compor este projeto, neste capítulo será apresentado histórias em quadrinhos, será detalhado elementos que compõem o mesmo, assim como será descrito sobre a jornada do herói de Vogler (1998).

#### 2.1.1. HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

A história em quadrinhos também é conhecida como HQ, banda desenhada, *comic* ou simplesmente gibi. De acordo com Scott McCloud (1996), quadrinhos são imagens pictóricas e outras justapostas, em sequência levando alguma mensagem ao espectador. Para McCloud (*idem*), quadrinhos é algo gigantesco, capaz de conter um número inimaginável de ideias e imagens.

De acordo com Eisner (1996, p.13), a história é a “narração de uma sequência de eventos, deliberadamente arranjados para serem contados, como ato de informar um evento com a diferença em que o narrador controla os eventos”. Para o autor não importa se o meio é um texto, filme ou quadrinhos. Tais histórias possuem os fundamentos básicos da narrativa, sendo eles o enredo, personagens, tempo, lugar e desfecho, que podem ser vistos logo abaixo:

Uma estrutura narrativa importante é o enredo, uma padrão comum pode ser vista na figura 01, que trataremos em seguida.

Figura 01: Estrutura proposta por Eisner (1996).



Fonte: Eisner, Narrativas gráficas, p. 13

## Enredo

O enredo também chamado de trama ou intriga, é uma junção de ações tomadas pelo personagem na narrativa, com a função de transmitir emoções ao espectador, ele é usado para designar eventos de uma história, sendo o esqueleto da narrativa, dando sustentação a história. Um enredo pode ser organizado da seguinte forma, introdução, conflito, clímax e desfecho, que serão melhor expostos abaixo.

- **Introdução:** Explica como é o ambiente, o tempo, como e quem são os personagens.
- **Conflito:** Surge uma situação a ser resolvida, que quebra a estabilidade de personagens e acontecimentos.
- **Clímax:** Ponto de maior tensão na narrativa.
- **Desfecho:** Solução do conflito.

## Personagens

Os personagens são os seres atuantes na história, que pode ser ou não um humano, um animal, ser fictício ou outro. Além de que o personagem pode ter qualquer tipo de personalidade. Atualmente os personagens são classificados em protagonista, antagonista, coadjuvante e figurante.

- **Protagonista:** Desempenha um papel central, a sua atuação é fundamental para o desenvolvimento da ação.
- **Antagonista:** Normalmente visto como vilão da trama ou adversário. Personagem que é contra alguém ou algo.
- **Coadjuvante:** Assume um papel de menor relevância, sendo ainda importante para o desenrolar da história.
- **Figurante:** Tem um papel irrelevante no desenrolar do enredo, são geralmente usados para compor o ambiente.

## Tempo

Existem atualmente dois tipos de tempo numa narrativa, que são o cronológico e o psicológico.

- **Cronológico:** Quando a ordem do tempo segue a ordem do relógio. É marcado por algumas palavras como: Ontem, semanas depois, ao meio dia, ou seja, é o tempo onde a ação acontece.
- **Psicológico:** É o tempo que ocorre quando o personagem se encontra sonhando, imaginando, lembrando ou pensando. Trata-se do tempo “interior” que ocorre dentro dos personagens.

## Lugar

Lugar ou lugares onde a narrativa se passa, desempenha um papel fundamental na história, pois adianta as sensações que o autor pretende passar.

## Desfecho

Como os fatos se resolvem no final da narrativa, é a solução do conflito produzido pelas ações dos personagens. Pode ou não apresentar a resolução do conflito.

Concluindo a definição de quadrinhos e os fundamentos básicos da narrativa, e seguindo a linha de raciocínio de McCloud (1996), podemos concluir que se encaixam como quadrinhos as seguintes mídias, Charge, Cartum, *Graphic Novels*, Hq's, Tirinhas, Tiras seriadas, Tiras Cômicas Seriadas, Literatura em quadrinhos, *Webcomics* e Mangás. Pois segundo McCloud (1996), “quadrinhos são imagens pictóricas e outras justapostas, em sequência levando alguma mensagem ao espectador.” As mídias citadas serão explicadas abaixo com base em Xavier (2017).

Tabela 01: Mídias que podem ser consideradas quadrinhos.

<b>CHARGE</b>	Histórias mais curtas (até quatro quadrinhos), de caráter sintético e geralmente humorístico, normalmente publicadas em jornais diários (MENDONÇA, 2002, p. 197). A charge costuma satirizar fatos atuais que normalmente saem nos noticiários. Ela recria o fato de forma ficcional, estabelecendo com a notícia uma relação intertextual (ROMUALDO, 2000).
<b>CARTUM</b>	De acordo com Ramos (2010, p. 23), “não estar vinculado a um fato do noticiário é a principal diferença entre a charge e o cartum”; no mais, os dois são muito parecidos. Relata, ao contrário da charge, um fato atemporal, universal que independe do contexto de uma época ou cultura. No entanto, segundo Rabaça (2002, p.112), cartum pode ser também uma forma genérica para se referir a várias formas narrativas de teor humorístico, nesse segundo sentido, a charge seria um tipo de cartum.
<b>GRAPHIC NOVEL</b>	Narrativas “mais longas e completas, publicadas em livros de capa dura ou cartonada, com 100 páginas em média”; são produtos “mais bem-acabados e voltados para o público adulto” (ROSA, 2014, p. 50).
<b>HQs</b>	São sequências narrativas com personagens fixos (MENDONÇA, 2002, p. 197), publicadas em suportes (gibis, comic books) que permitem uma condução narrativa maior e mais detalhada que as tiras. No entanto, em relação às graphic novels, são narrativas mais breves, de curta duração.
<b>TIRINHAS</b>	Tirinhas, ou tiras humorísticas, são histórias mais curtas (costumam ser até quatro quadrinhos), de caráter sintético e geralmente humorístico, normalmente publicadas em jornais diários (MENDONÇA, 2002, p. 197). Possuem formato retangular e com poucos quadrinhos, o que deu origem a seu nome. Suas principais características são: temática atrelada ao humor; texto de curta extensão (devido à restrição do formato, que é fixo), construído em um ou mais quadrinhos; presença de personagens fixos ou não; narrativa com desfecho inesperado no final (RAMOS, 2010, p. 24).
<b>TIRAS SERIADAS</b>	As tiras seriadas estão ligadas a uma história maior, só que é narrada em partes, assim como ocorre com as telenovelas. Cada tira traz um capítulo diário interligado a uma trama maior; se as tiras forem acompanhadas em sequência, funcionam como uma história em quadrinhos mais longa (HQ). Por isso, é muito comum o material ser reunido posteriormente na forma de revistas ou livros (RAMOS, 2010, p. 26). Esse gênero quase não existe no Brasil, embora já tenha sido muito popular no país; ainda é produzido nos Estados Unidos e, até alguns anos atrás, na Argentina (op. cit., p. 27).

<b>TIRAS CÔMICAS SERIADAS</b>	“Fica na exata fronteira que separa a tira cômica da tira seriada”: trata-se de um texto que usa elementos próprios às tiras cômicas, como o desfecho inesperado da narrativa e o efeito de humor, mas, ao mesmo tempo, a história é produzida em capítulos, assim como ocorre com a tira de aventuras (op. cit., p. 27).
<b>LITERATURA EM QUADRINHOS</b>	São adaptações de obras literárias em histórias em quadrinhos. Cirne (1990, p. 31) ressalta que a transposição da literatura para o mundo dos quadrinhos “implica uma série de questões ligadas à intersemioticidade das propostas semânticas, estéticas, informacionais”, ou seja, transpor uma obra literária para os quadrinhos significa assumir os códigos de uma outra linguagem.
<b>WEBCOMICS</b>	Quadrinhos publicados na internet, ricos em diferentes recursos de linguagem. São “trabalhos que unem um (ou mais) dos códigos da linguagem tradicional das HQs no suporte papel, com uma (ou mais) das novas possibilidades abertas pela hipermídia”, definição que exclui as HQs que são simplesmente digitalizadas. De acordo com Franco (2012), os quadrinhos podem apresentar: animação, interatividade, diagramação dinâmica, trilha sonora, efeitos sonoros, tela infinita, narrativa multilinear.
<b>MANGÁS</b>	Nome dado às histórias em quadrinhos de origem japonesa, que são “caracterizadas por suas tiragens astronômicas e por um estilo peculiar de desenho e produção” (LUYTEN, 2012, p. 9). Nas últimas décadas, o mangá, de origem oriental, tem ganhado notoriedade no mundo ocidental. De acordo com Luyten (2003), foram os desenhos animados, os animês, que deram grande difusão ao conhecimento dos mangás, quando as editoras japonesas e os estúdios de cinema e animação começaram a fazer contratos em grande escala com vários países ocidentais.

Fonte: (Xavier, 2017 p. 9).

Tendo finalizado a definição de quadrinhos, os fundamentos básicos da narração, agora passaremos para os elementos visuais que compõem o quadrinho, que se tornam essenciais para o desenvolvimento da webcomic.

### 2.1.2. Elementos visuais que compõem os quadrinhos

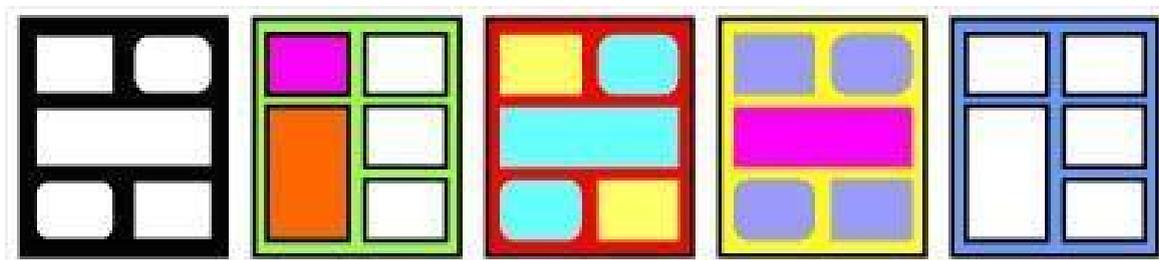
De acordo com Andrade e Alexandre (2008), para se entender quadrinhos como um todo, não se deve apenas focar em seu texto, deve-se ler tudo: imagens, ícones, balões, quadros, ou seja, todos seus recursos visuais, e para elaboração de um quadrinho se torna ainda mais necessário o conhecimento de todos os elementos que o compõem, já que todos esses elementos fazem parte de sua estrutura e que, em conjunto, dão sentido à narrativa.

Com base nos conhecimentos de Andrade e Alexandre (2008), foi possível aprofundar a explicação dos elementos visuais que compõem os quadrinhos, que são a quadro ou vinheta, tipografia, balões, onomatopeias, recursos gráficos, narrador e leitura. Tais elementos serão melhor desenvolvidos abaixo.

#### Quadro ou Vinheta

Para Andrade e Alexandre (2008). Ela é a unidade mínima de significação da HQ, de um espaço e de um tempo, na construção da história. Quando duas ou mais vinhetas se articulam, podemos dizer que existe uma sequência da narrativa. As vinhetas se entrelaçam na HQ, para representar os momentos significativos da ação

Figura 02: Quadros ou vinhetas



Fonte: <https://blogdosarteiros.wordpress.com/2016/06/27/como-sao-as-hq-arte-sequencial/>

## Tipografia

Segundo Andrade e Alexandre (2008), tipografia é um dos mais importantes recursos dos quadrinhos, que na grande maioria das vezes é utilizada em caixa alta para facilitar a leitura. Dependendo do sentimento ou expressão que o quadrinista quer passar, a tipografia pode sofrer deformações, parecer maiores ou em negrito.

Figura 03: Tipografia | Calvin e Haroldo: Tirinha nº 8



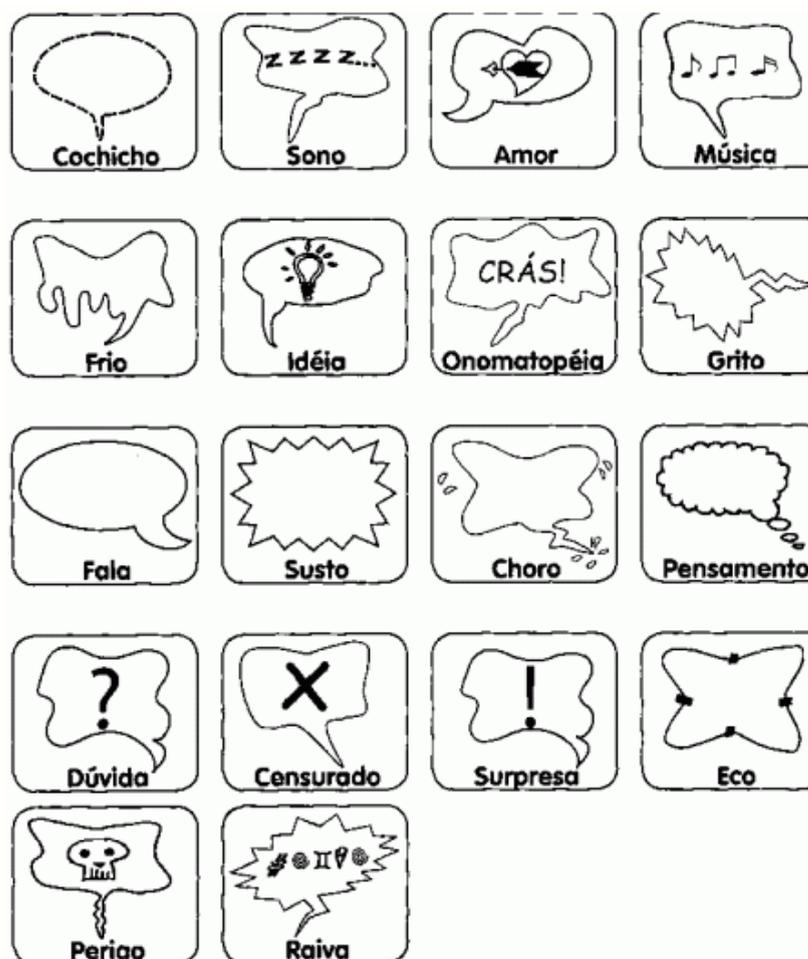
Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/489977634443521944/?lp=true>

## Balões

De acordo com Andrade e Alexandre (2008), nos quadrinhos a tipografia é inserida em balões que servem para representar as diferentes sensações como grito, narração ou pensamento, cada uma delas tem um tipo de balão específico. Os

balões podem receber diferentes contornos, dependendo do que o quadrinista quer transmitir.

Figura 04: Tipos de balões.



Fonte: <https://blogdosarteiros.wordpress.com/2016/06/27/como-sao-as-hq-arte-sequencial/>

## Onomatopéias

Considerando Andrade e Alexandre (2008), onomatopéias imitam um som através de um fonema ou palavra, acompanhados de um recurso visual (formas, linhas e cores). Ruídos, gritos, canto de animais, sons da natureza, barulho de máquinas, o timbre da voz humana. Todos esses sons fazem parte do universo das onomatopéias, que são de entendimento universal.



Figura 06: Recursos gráficos



Fonte: <https://www.umsabadoqualquer.com/1012-criacoes-e-suas-explicacoes/>

## Narrador

Segundo Andrade e Alexandre (2008), são geralmente retângulos que aparecem frequentemente em cima do quadro e representam a voz do narrador. O narrador é um personagem invisível que pode ser aquele que conta a história, o autor ou ainda o que faz conclusões a respeito dela.

Figura 07: Narrador.

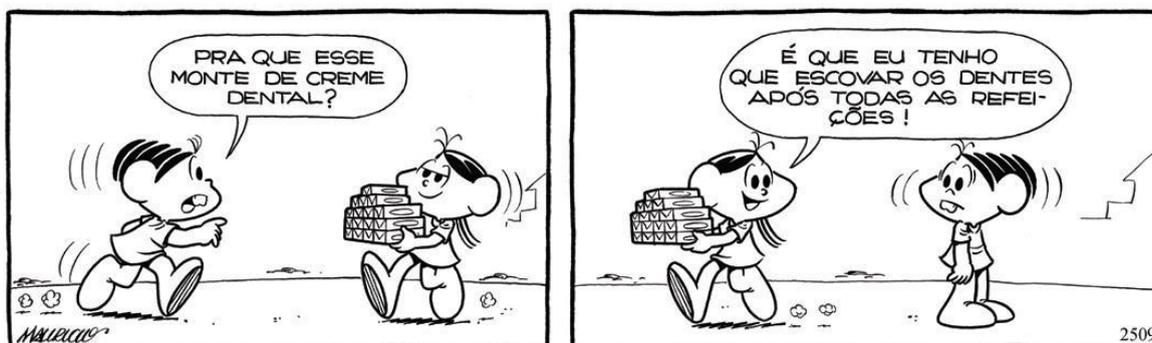


Fonte: <https://blogdosarteiros.wordpress.com/2016/06/27/como-sao-as-hq-arte-sequencial/>

## Leitura

Para Andrade e Alexandre (2008), as vinhetas se entrelaçam para narrar uma ação, e desta forma, estabelecem uma relação sequencial. Apesar das imagens serem estáticas e descontínuas, caberá à imaginação do leitor dar movimento à cena, e dar unidade à narrativa. A ordem de leitura dos balões contidos em cada vinheta segue a mesma da leitura de qualquer texto da esquerda para a direita, de cima para baixo. Entretanto, vale lembrar que nem todos quadrinhos seguem a mesma linha de leitura, como os mangás japoneses.

Figura 08: Leitura | Turma da Mônica.



Fonte: <http://turmadamonica.uol.com.br/tirinhas/>

Concluindo os elementos gráficos, e todos os assuntos ligados aos quadrinhos, fica perceptível que é um assunto abrangente, no qual se tem vários meios pelo qual eles se comunicam como a Charge, Cartum, *Graphic Novels*, Hq's, Tirinhas, Tiras seriadas, Tiras Cômicas Seriadas, Literatura em quadrinhos, *Webcomics* e Mangás. Nesta pesquisa será utilizado o tipo de mídia denominada *webcomic*, que terá sua história explorada a seguir, além de ser parte do produto desta pesquisa.

### 2.1.3. *Webcomic*

*Webcomics* são quadrinhos produzidos e veiculados diretamente para internet por meio de blogs e sites, ganharam muito destaque não só pela qualidade das novas produções, mas também pela capacidade de inovação da linguagem dos quadrinhos. De acordo com Franco (2013) São “trabalhos que unem um (ou mais) dos códigos da linguagem tradicional das hqs no suporte papel, com uma (ou mais) das novas possibilidades abertas pela hipermídia”.

De acordo com Franco (2013), existem três gerações de *Webcomics*, a primeira começou a partir da década de 80 com o uso dos computadores para a criação de quadrinhos. Os desenhos que até então eram apenas experimentos de

ilustrações, que eram criadas com o auxílio de computadores, se transformaram na década de 90, se tornaram possibilidades, da migração do papel para a tela do computador, que a partir da mesma década uma série de *webcomics* começaram a se destacar.

A partir de 2001, a segunda geração de Webcomics surge. Segundo Franco (2013), com a popularização do plug-in Flash, vários sites voltados para esse tipo de conteúdo surgiram, trazendo assim um novo campo de recursos que seriam utilizados adiante. O flash permanece em alta no mercado desde então, principalmente na utilização de gifs e tecnologias semelhantes.

A terceira geração começou em 2003, de acordo com Franco (2013), ficou marcada pelo abandono de muitas webcomics, migrando para a animação, que agora tinha fácil acesso, devido a quantidade de softwares de animação 2D e 3D. No ano de 2006 começa de fato a terceira geração das webcomics, que agora estavam com mais refinamento. McCloud (2006) aponta outra inovação promovida pelas *webcomic*: a possibilidade de novas formas de leitura. Nova forma não seria o termo mais adequado, para o autor, “o ciberespaço libera o interlocutor da habitual camisa de força da leitura impressa a qual estamos habituados”.

São comuns nas *webcomics* alguns elementos como interatividade, animação, diagramação dinâmica, trilha sonora, efeitos sonoros, tela infinita e narrativa multilinear, tais elementos serão melhor explicados abaixo com base em Franco (2013).

Tabela 02: Elementos da *Webcomic*.

INTERATIVIDADE	Podendo ser dividida em níveis de interatividade, os níveis podem ir desde o básico, chamado de passivo, em que o receptor tem como única opção os comandos avançar e retornar, repetindo o padrão do suporte papel, passando pelo nível intermediário (reativo), que envolve sites e CD-ROM. em que o receptor pode optar entre caminhos diversos já preestabelecidos, ou ainda pode acionar animações, efeitos sonoros e links que o levam a caminhos paralelos à narrativa, chegando finalmente ao nível mais avançado de interatividade, que seria classificado como “interatividade não trivial”.
ANIMAÇÃO	Sendo comum o uso de animação 2D e 3D, nas webcomics, sendo inseridas na narrativa, ela pode ser dividida em quatro manifestações, animação de um dos quadrinhos da página/cena, objeto animado que se sobrepõem à página/ cena, sequência animada paralela à narrativa principal e ainda animação do enquadramento.
DIAGRAMAÇÃO DINÂMICA	Na hipermídia a tradicional divisão da página em quadros estáticos que comportam as cenas em seu interior ganhou mobilidade, em vez de simplesmente acionarmos um comando para saltar para a página seguinte, o criador de <i>webcomics</i> pode fazer com que alguns quadrinhos da página se movam para fora dela, ou para outra posição na sequência ou ainda que deem lugar a outros quadrinhos.
TRILHA SONORA	É usado a divisão dos capítulos das <i>webcomics</i> criar em cada um deles um tema musical instrumental que retratasse a atmosfera geral do capítulo, esse tema é tocado em loop.
EFEITOS SONOROS	Como no caso da trilha sonora, muitos artistas que têm experimentado criar quadrinhos com recursos de hipermídia se recusam a utilizar efeitos sonoros, eles preferem usar as onomatopeias e insistem no seu valor como elemento da linguagem dos quadrinhos. A ocorrência desses efeitos sonoros na narrativa dependerá também do ritmo de leitura de quem navega pelo trabalho, desse modo, a opção mais usual é criar um comando ligado ao quadrinho e que quando clicado aciona o efeito sonoro, recurso semelhante ao usado para acionar as animações, mas algumas vezes o efeito sonoro pode também aparecer em loop.
TELA INFINITA	Com o advento de um novo suporte, ou seja, a migração do papel para o ambiente digital da tela do computador, as histórias em quadrinhos podem ver-se libertas das amarras do formato de diagramação tradicional, imposto pela veiculação impressa. Agora estamos diante de um novo ambiente com infinitas possibilidades de diagramação, a esse ambiente o quadrinhista e estudioso Scott McCloud (2005, p.72) nomeia como The Infinite Canvas. A “Tela Infinita” rompe com uma das limitações impostas pelo suporte impresso e inaugura um novo leque de possibilidades de diagramação e narração que

	certamente ainda não foram exploradas nem em uma pequena parte de seu enorme potencial. Aos poucos os webquadrinhistas vão tomando consciência desse potencial e experimentando novas diagramações, rompendo com o paradigma anterior.
NARRATIVA MULTILINEAR	Promove estruturas narrativas multilineares que diferem da narrativa tradicional linear. As histórias em quadrinhos eletrônicas vêm, ao longo dos últimos anos, aproveitando-se de alguns dos recursos dessa multilinearidade, apresentando narrativas com bifurcações ao longo dos caminhos e links paralelos que levam o leitor a sites de assuntos correlatos aos tratados no roteiro da história.

Fonte: (Franco, 2013 p. 8).

Finalizando os elementos de uma *webcomic*, suas fases e definição é possível perceber que até o momento as *webcomics* estão sempre em evolução, e com isso migram para vários outros tipos de suporte, como celulares, tablets, as três gerações de *webcomics*, mostram seu amadurecimento e crescimento no meio do entretenimento. Segundo Franco (2013 p. 22), “o desenvolvimento exponencial e gradativo de novas possibilidades tecnológicas, como a Realidade Aumentada, gera novos experimentalismos narrativos com essa linguagem intermídia e amplia o seu campo sintático e sinestésico.”

E compreendendo os diversos conceitos dos autores é possível perceber que as *webcomics* são um meio de disseminação de informação rápida e barato. Fazendo dela o meio de comunicação que possa abranger um público grande, pois tem baixo ou quase nenhum custo.

## 2.2. JORNADA DO HERÓI

Neste subcapítulo será falado sobre a jornada do herói e arquétipos, a partir do olhar de Christopher Vogler, do seu livro “A jornada do escritor” de 1998.

A Jornada do herói de Vogler criada a partir do livro de Joseph Campbell “Herói de mil faces” é importante para este projeto, pois seu conteúdo trata de questões conceituais narrativas, um tema essencial para criação do roteiro e desenvolvimento dos personagens da *webcomic*.

Em seu livro o “herói de mil faces” (1949), Joseph Campbell defende que histórias de heróis tendem a seguir um mesmo padrão narrativo, contadas de formas diferentes. Este modelo narrativo, que ocorre em todas as culturas, foi batizado de “A jornada do herói” ou “Monomito”.

Segundo Christopher Vogler o pensamento de Campbell é alinhado com Carl G. Jung, sua tese é a de que embora determinadas culturas sejam diferentes, ainda assim existem bastante similaridades entre suas histórias. Essas características fixas são o que Jung denominou de arquétipos. Influenciado pela obra de Jung, Campbell desenvolveu um guia, que ele nomeou “As Chaves”, que é um esquema que estrutura a jornada do herói. Podemos ver uma versão resumida deste esquema logo abaixo, foi retirado do livro de Christopher Vogler (1998), “A Jornada do Escritor”:

**Tabela 03: 12 estágios da jornada do herói.**

<b>Primeiro ato</b>	<b>Segundo ato</b>	<b>Terceiro ato</b>
Mundo Comum	Testes, Aliados e Inimigos	Caminho de Volta
Chamado à Aventura	Aproximação da Caverna	Ressurreição
Recusa do Chamado	Oculto	Retorno com o Elixir
Encontro com o Mentor	Provação	
Travessia do Primeiro Limiar	Recompensa	

Fonte: Criado pelo autor com base em Vogler, 1998.

Segundo Vogler (1998), “a história de um herói é sempre uma jornada. Um herói sai de seu ambiente seguro e comum para se aventurar em um mundo hostil e estranho”. Vogler defende que a jornada pode ser uma viagem a um lugar real: um labirinto, floresta ou caverna, uma cidade estranha ou um país estrangeiro, um local novo que passa a ser a arena de seu conflito com o antagonista, com forças que o desafiam, ou também pode ser algo interno, uma jornada para conflito interior do personagem. Entretanto, ele defende que em ambos casos o personagem precisa

crescer e se transformar. Christopher Vogler sugere 12 estágios da jornada do herói que podem auxiliar na criação de narrativas.

**Tabela 04: 12 estágios da jornada do herói de Christopher Vogler (1998).**

<b>1. Mundo Comum</b>	O herói vive em seu mundo ordinário, cotidiano e é introduzido a um Mundo Especial, novo e estranho.
<b>2. Chamado à Aventura</b>	Um problema apresenta-se ao Herói, um desafio, uma aventura a empreender. Uma vez confrontado com esse chamado à Aventura, ele não pode mais permanecer indefinidamente no conforto de seu Mundo Comum.
<b>3. Recusa do Chamado</b>	Com frequência, o herói hesita logo antes de partir em sua aventura, recusando o Chamado, ou exprimindo relutância.
<b>4. Encontro com o Mentor</b>	A relação entre Herói e Mentor é um dos temas mais comuns da mitologia, e um dos mais ricos em valor simbólico. Representa o vínculo entre pais e filhos, entre mestre e discípulo, médico e paciente, Deus e o ser humano.
<b>5. Travessia do Primeiro Limiar</b>	Finalmente, o herói se compromete com sua aventura e entra plenamente no Mundo Especial da história pela primeira vez.
<b>6. Testes, Aliados, Inimigos:</b>	Uma vez ultrapassado o Primeiro Limiar, o herói naturalmente encontra novos desafios e Testes, faz Aliados e Inimigos, e começa a aprender as regras do Mundo Especial.
<b>7. Aproximação da Caverna Oculta</b>	O herói chega à fronteira de um lugar perigoso, às vezes subterrâneo e profundo, onde está escondido o objeto de sua busca.
<b>8. Provação</b>	Aqui se joga a sorte do herói, num confronto direto com seu maior medo. Ele enfrenta a possibilidade da morte e é levado ao extremo numa batalha contra uma força hostil. A Provação é um "momento sinistro" para a plateia, pois ficamos em suspense e em tensão, sem saber se ele vive ou morre.
<b>9. Recompensa (Apanhando a Espada)</b>	O herói, então, pode se apossar do tesouro que veio buscar, sua Recompensa. Pode ser uma arma especial, como uma espada mágica, ou um símbolo, como o Santo Graal, ou um elixir que irá curar a terra ferida.
<b>10. Caminho de Volta</b>	Essa fase marca a decisão de voltar ao Mundo Comum. O herói compreende que, em algum momento, vai ter que deixar para trás o Mundo Especial, e que ainda há perigos, tentações e testes à sua frente.
<b>11. Ressurreição</b>	O herói se transforma, graças a esses momentos de morte-e-renascimento, e assim pode voltar à vida comum como um novo ser, com um novo entendimento.
<b>12. Retorno com o Elixir</b>	O herói retorna ao Mundo Comum, mas a jornada não tem sentido se ele não trazer de volta um Elixir, tesouro ou lição do Mundo Especial. O Elixir é uma poção mágica com o poder de curar. Pode ser um grande tesouro, como o Graal, que, magicamente, cura a terra ferida, ou pode, simplesmente, ser um conhecimento ou experiência que algum dia poderá ser útil à comunidade.

Fonte: Vogler, 1998, pág:28.

De acordo com Christopher Vogler, o guia da Jornada do Herói de Campbell é um esquema que deve ser preenchido com os detalhes e surpresas de cada história individual. A estrutura não deve chamar a atenção, nem deve ser seguida com rigidez demais. Vogler defende que o esquema de Campbell não deve ser seguido como um algo imutável, deve ser usado apenas como um “guia”, para que se crie uma história o mais original possível.

Segundo Vogler (1998) há vários fatores recorrentes entre os personagens das histórias contadas, heróis que partem em busca de alguma coisa, arautos que os chamam à aventura, homens e mulheres velhos e sábios que dão aos heróis dons mágicos, guardiões de entrada que parecem bloquear seu caminho, companheiros de viagem que se transformam, mudam de posicionamento, vilões, personagens divertidos que trazem um alívio cômico. De acordo com Vogler (1998) sob olhar de Carl G. Jung, são arquétipos, palavra designada por ele para se referir a padrões de personalidades, que são uma herança herdada pela raça humana. Entre os arquétipos mais conhecidos estão:

**Tabela 05: Arquétipos**

<b>Herói</b>	O arquétipo do Herói representa a busca de identidade e totalidade do ego. No processo de nos tornarmos seres humanos completos e integrados, somos todos Heróis, enfrentando guardiões e monstros internos, contando com a ajuda de aliados.
<b>Mentor</b>	As figuras de Mentores, seja nos sonhos, nos contos de fadas, nos mitos ou nos roteiros, representam as mais elevadas aspirações dos heróis. São aquilo em que o herói pode transformar-se, se persistir na sua Estrada de Heróis. Muitas vezes, o Mentor foi um herói que sobreviveu aos obstáculos anteriores da vida, e agora está passando a um mais jovem a dádiva de seu conhecimento e sabedoria.
<b>Guardião de Limiar</b>	Todos os heróis encontram obstáculos na estrada da aventura. Em cada portão de entrada a um novo mundo há guardiões poderosos defendendo esse limiar, e ali colocados para impedir a passagem e a entrada de quem não for digno. Eles exibem ao herói uma cara ameaçadora, mas, se forem devidamente compreendidos, podem ser ultrapassados, superados, e até transformados em aliados.

<b>Arauto</b>	É comum que apareça no primeiro ato uma força que traduz um desafio ao herói. É a energia do arquétipo do Arauto. Como os arautos da cavalaria medieval, os personagens do Arauto lançam desafios e anunciam a vinda de uma mudança significativa.
<b>Camaleão</b>	Os Camaleões mudam de aparência ou de estado de espírito. Tanto para o herói como para o público, é difícil ter certeza do que eles são. Podem induzir o herói ao erro ou deixá-lo na dúvida, sua lealdade ou sinceridade estão sempre em questão. Um Aliado ou amigo do mesmo herói pode também agir como Camaleão, nas comédias de amizade ou aventura. Magos, bruxas e ogros são Camaleões tradicionais no mundo dos contos de fadas.
<b>Sombra</b>	O arquétipo conhecido como Sombra representa a energia do lado obscuro, os aspectos não-expressos, irrealizados ou rejeitados de alguma coisa. Muitas vezes, é onde moram os monstros reprimidos de nosso mundo interior. As Sombras podem ser todas as coisas de que não gostamos em nós mesmos, todos os segredos obscuros que não queremos admitir, nem para nós mesmos. As características a que renunciamos, ou que tentamos arrancar, ainda sobrevivem e agem no mundo das Sombras do inconsciente.
<b>Pícaro</b>	O arquétipo do Pícaro incorpora as energias da vontade de pregar peças e do desejo de mudança. Todos os personagens de uma história que são principalmente palhaços ou manifestações cômicas expressam esse arquétipo. A forma especializada denominada Herói Picaresco é a figura dominante em muitos mitos e é muito popular no folclore e nos contos de fadas.

Fonte: Vogler, 1998, pag:39.

Olhando os arquétipos dessa maneira, como funções flexíveis de um personagem e não como tipos rígidos de personagem, é possível liberar a narrativa. Isso explica como um personagem numa história pode manifestar qualidades de mais de um arquétipo. Pode-se pensar nos arquétipos como máscaras, usadas temporariamente pelos personagens à medida que são necessárias para o avanço da história. Um personagem pode entrar na história fazendo o papel de um arauto, depois trocar a máscara e funcionar como um bufão ou pícaro, um mentor ou uma sombra.

(VOGLER, 1998 p. 38)

De acordo com Vogler (1998), os arquétipos são indispensáveis para se conhecer o propósito e função do personagem na história, Vogler fala que ao descobrir o arquétipo em que o personagem se apresenta ajuda a usá-lo na história. Vogler (1998), defende que embora o personagem possa ser identificado com um certo arquétipo, isso não quer dizer que ele vá apenas desempenhar o papel que o

mesmo apresenta, com o decorrer da história o personagem pode mudar seu arquétipo.

Para a identificação do arquétipo do seu personagem Vogler (1998), sugere que procure-se no personagem sua função psicológica, o que o personagem representa na história, e sua função dramática, se o personagem foi criado para trazer risos, ou lágrimas.

Ainda segundo Vogler (1998), conhecer os arquétipos pode ajudar os escritores a se libertar dos estereótipos, e dar aos personagens mais verdade psicológica e maior profundidade. Os arquétipos podem ser usados na composição de personagens que são, ao mesmo tempo, indivíduos únicos e símbolos universais das qualidades que formam um ser humano completo. Podem ajudar a dar uma verdade e realidade psicológicas a histórias e personagens.

### 2.3. DEPRESSÃO

Como essa pesquisa envolve questões relacionadas à depressão, estamos aqui tratando das teorias psicológicas relacionadas ao tema. Foi feita uma pesquisa sobre a depressão e seus males, que podem ser lidos logo abaixo.

Segundo Teodoro (2010), depressão é um transtorno mental, causado por uma complexa interação entre fatores orgânicos, psicológicos, ambientais e espirituais, caracterizado por angústia, rebaixamento do humor e pela perda de interesse, prazer e energia diante da vida. Já no olhar de Solomon (2001) “a depressão é a imperfeição no amor”. O autor tem uma visão mais filosófica sobre a doença, ele afirma que, para podermos amar, temos que ser capazes de ter sentimentos como tristeza, angústia diante de perdas, pois para ele a depressão seria algo como uma espécie de mecanismo desses sentimentos. Ele afirma que quando ela chega, destrói o indivíduo e lhe tira a capacidade de dar ou receber afeto. Para ele, a depressão seria a solidão, um vazio dentro do seu portador que se manifesta e acaba com a vontade de se conectar com outras pessoas, se isolando, e tirando a capacidade de estar em paz consigo mesmo, vivendo em uma constante luta interior.

De acordo com Roudinesco (1998), o sofrimento psíquico manifesta-se sob forma de depressão, tristeza e apatia que atingem corpo e alma, que complementa o que Bowlby (1993) diz, que a depressão é uma mistura de vários fatores, sociais, econômicos e psíquicos, que vai de acordo com Teodoro (2010), que sob o olhar psicanalítico de Freud explica que:

Esse quadro patológico poderia ser provocado pela presença de conflitos inconscientes vivenciados em situações de perdas. Tais conflitos seriam gerados por sentimentos ambivalentes em relação ao objeto perdido (amor x ódio) e o principal fator desencadeador da depressão seria a raiva internalizada. (TEODORO, 2010 p. 72)

O autor fala que a depressão vem a ser desenvolvida pela presença de conflitos internos e situações de perdas, e que a depressão seria a raiva internalizada do indivíduo, entretanto pelo olhar de outros autores como Roudinesco (1998) e Bowlby (1993), o desencadeador da doença não seria apenas, a raiva internalizada, ela seria a junção de várias situações que trazem um sofrimento ao indivíduo, seria uma mistura de vários sentimentos, como tristeza, ansiedade, desesperança, agonia, e descrença de que a situação irá melhorar, trazendo à tona todos sentimentos de uma só vez, e assim gerando a raiva internalizada, causando isolamento do indivíduo, surtos de raiva, ou tristeza, e agravando o seu quadro, e desencadeando a depressão.

Atualmente, com base no modelo proposto pelo Dr. David E. Zimerman, na obra Fundamentos Psicanalíticos, podemos diferenciar alguns tipos de depressão em função do processo psíquico envolvido, que pode ser visualizado logo abaixo.

**Tabela 06: Quadro de Tipos de Depressão.**

<p><b>DEPRESSÃO ANACLÍTICA</b></p>	<p>Este termo é utilizado para definir o quadro desenvolvido por bebês quando estes eram separados de suas mães entre o sexto e o oitavo mês de vida, apresentando sintomas semelhantes aos da depressão no adulto. A depressão analítica caracteriza-se pelo vazio sentido pela falta da presença materna.</p>
------------------------------------	---

<p><b>DEPRESSÃO POR PERDAS</b></p>	<p>É a depressão que envolve vários tipos de perdas, sejam elas reais ou imaginárias. É possível observar três grupos distintos de perdas: <b>perda de pessoas ambivalentemente amadas e odiadas, Perda de pessoas ou coisas que sustentavam a autoestima do deprimido, Perdas por circunstâncias variadas que afetam as funções do ego.</b></p>
<p><b>DEPRESSÃO POR CULPA</b></p>	<p>Esse tipo de depressão é causado onde o sentimento de culpa é presente na vida do indivíduo. Esse sentimento pode ter várias origens como pessoas que são muito <b>rígidas consigo mesmas, autoimagem crítica ou rompimento da pessoa em relação aos desejos e expectativas dos pais.</b></p>
<p><b>DEPRESSÃO NARCISÍSTICA</b></p>	<p>Ela ocorre quando há um colapso narcísico, quando alguém que valoriza excessivamente o próprio ego, passa por uma situação em que se sente inferiorizada, provocando uma queda intensa da autoestima e a sensação de não ser amada, ou a mais importante. A alta idealização da própria imagem termina em uma dura e insuportável queda para a pessoa narcisista, provocando depressão.</p>
<p><b>DEPRESSÃO POR IDENTIFICAÇÃO COM PESSOAS DEPRIMIDAS</b></p>	<p>Ocorre durante o desenvolvimento infantil, a criança vai internalizando, mesmo que inconscientemente, características dos modelos presentes, como os pais. A criança pode espelhar tais características depressivas.</p>

Fonte: Teodoro, 2010, pag:72.

Tendo finalizado a definição de tipos de depressão passamos para os sintomas da doença que pelo olhar de Teodoro (2010), uma pessoa com depressão pode apresentar uma gama de possibilidades sintomáticas e alterações fisiológicas. Os sintomas que um indivíduo com depressão apresenta, pode acabar comprometendo sua vida social e pessoal, esses sintomas são divididos em 5 áreas distintas: humor, aspectos somáticos, cognição ou pensamento, expressão corporal e vida social.

### **Sintomas relacionados com o humor**

Tristeza, emotividade, angústia, irritabilidade, ansiedade, anedonia e desmotivação.

**Sintomas Somáticos**

Hipersonia, insônia, perda de apetite, aumento de apetite, redução do interesse sexual, baixa no sistema imunológico e diminuição da libido.

**Sintomas cognitivos**

Baixo rendimento intelectual, falta de fé (em si, nas pessoas e nos tratamentos), sentimento de abandono e/ou rejeição, assuntos constantes sobre morte, sentimento de inferioridade, falta de sentido na vida, baixa autoestima, pessimismo desvalorização da vida, sentimento de culpa e ideias de suicídio.

**Expressão corporal**

Cabeça baixa, peito embutido, coluna curvada, dificuldade em olhar as pessoas nos olhos, olhar desvitalizado, despreocupação com a higiene pessoal, despreocupação com a aparência, respiração superficial e movimentos lentos e contidos.

**Vida social**

Isolamento, desinteresse pelos estudos e desinteresse pelo trabalho.

Concluindo os sintomas da depressão, ainda segundo Teodoro (2010), passamos para a causa dela, que embora não se tenha concordância no meio científico. Tendo vários olhares diferentes, ainda não há conclusões se a depressão tem origem orgânica, o que provoca alterações psicológicas, ou se se partiria do psicológico provocando reações orgânicas. Atualmente ambas hipóteses são consideradas corretas. No fator psicológico envolvem a personalidade, conteúdos inconscientes e sistema de crenças; por outro lado, no fator orgânico, é envolvido aspectos fisiológicos, com a possibilidade de influência genética. Acredita-se que

ambos têm impacto, entretanto há casos onde prevaleça mais um que o outro, como por exemplo: casos de lesões cerebrais, ou a perda de entes queridos.

Casos reportados de depressão vêm crescendo no mundo, que segundo dados da Organização Mundial de Saúde (OMS, 2009) estima-se que até 2030 a depressão será a doença mais comum do mundo, acometendo mais pessoas do que qualquer outro problema de saúde. De acordo com Teodoro (2010, p. 21), uns dos principais problemas atualmente na sociedade é a falta de autoconhecimento e conhecimentos científicos, tais problemas causam a banalização da doença. Percebendo o avanço da doença e a pouca circulação de informações sobre a depressão pensou-se na criação de uma *webcomic*, na qual existirá um personagem que sofre da doença, com intuito de mostrar o cotidiano de uma pessoa depressiva. Existirá uma trama onde o personagem vai ter que lidar com as coisas que sente e existirá uma história ao redor do personagem e sua doença.

Finalizando a fundamentação teórica, se torna evidente que esse conhecimento apresentado sobre a quadrinhos, jornada do herói e depressão é necessário para a criação da *webcomic* e dos personagens, que trarão a junção de todos os conhecimentos adquiridos neste capítulo.

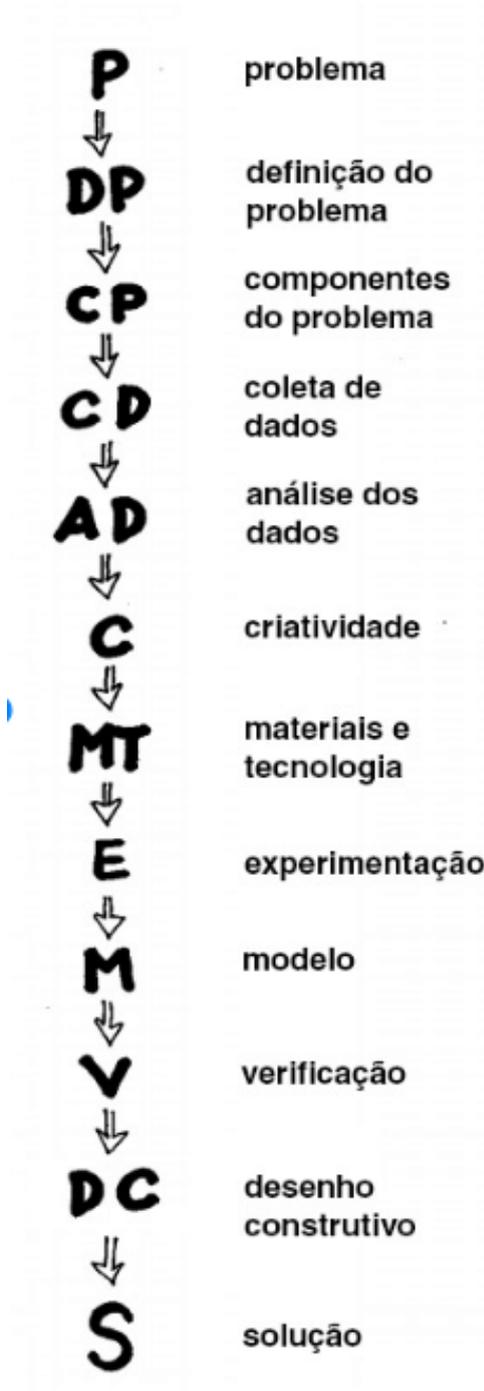
### 3. METODOLOGIA

Neste capítulo, será explicado a metodologia projetual usada para desenvolvimento do projeto, com descrição das etapas a serem empregadas para a criação da *webcomic*, o uso de uma metodologia para a elaboração de um projeto torna-o mais eficaz, pois se entende e define metas, obstáculos e soluções com mais precisão.

#### 3.1. METODOLOGIA PROJETUAL SEGUNDO BRUNO MUNARI

Para o desenvolvimento da *Webcomic*, foi escolhido o processo metodológico de Bruno Munari (2002). Essa escolha foi feita pois as etapas projetuais apresentam uma estrutura adequada para a criação do projeto, tendo em vista a sua versatilidade e capacidade de ajustamento ao tema selecionado. A seguir será mostrado as etapas do processo criativo de Munari (2002), e mais adiante teremos os detalhamentos de todas as adaptações que foram feitas nesse método para melhor desempenho para a criação da *Webcomic*.

Figura 09: Etapas de projeto, segundo Bruno Munari.



Fonte: MUNARI, 1981, p. 59

Na sequência, serão apresentadas as etapas projetuais de design com base na metodologia projetual apresentada por Munari (2002), que será feito para expor os processos e técnicas que fazem parte de cada etapa criativa.

Tabela 07: Etapas de um Projeto de Munari (2002).

<b>ETAPAS DE UM PROJETO DE MUNARI (2002)</b>	
<b>PROBLEMA</b>	É a etapa inicial, o ponto de partida: o problema é resultante de uma necessidade e, em vista disso, no início esse problema pode ser apresentado pelo designer com certa generalidade.
<b>DEFINIÇÃO DO PROBLEMA</b>	É essencial reunir o máximo de dados possíveis em relação ao problema, pois isso ajuda a pensar nas melhores resoluções para ele, nessa etapa é preciso definir também o problema com totalidade, assim é possível definir os limites a serem trabalhados nele.
<b>COMPONENTES DO PROBLEMA</b>	Após o problema ser definido, ele é dividido em partes, chamadas de subproblemas; geralmente não são mostrados anteriormente, e essa divisão são todas as partes que compõem o problema como um todo, e pode ser de forma tanto direta quanto indireta; aqui podem ser definidos elementos como material a ser usado, para qual público é produzido, quais os similares existentes e outros tópicos que se adequem ao projeto a ser realizado.
<b>COLETA E ANÁLISE DE DADOS</b>	São reunidas as informações que compõem o problema para se ter uma análise mais profunda sobre os componentes; desse modo obtém-se auxílio no processo de gerar alternativas e possibilidades para o projeto na etapa seguinte e é pertinente que as informações reunidas estejam organizadas em conjunto, porque isso dá um direcionamento para o projeto.
<b>CRIATIVIDADE</b>	É o momento em que, por meio dos dados, pesquisas e análises realizadas na etapa anterior, são desenvolvidos materiais com a finalidade de estimulação do processo criativo; uma forma de fazer isso é adotando o uso de painéis semânticos, pois dessa maneira pode-se ter uma organização visual dos dados pesquisados anteriormente.
<b>MATERIAIS E TECNOLOGIAS</b>	Pesquisas são realizadas, agora, a respeito de possibilidades de materiais e tecnologias existentes que melhor se adequem ao projeto; nessa etapa, é definido como e de que forma os elementos serão aplicados nos produtos finais.
<b>EXPERIMENTAÇÕES</b>	Esta fase acontece com a realização dos experimentos, isto é, nesse momento é definido o que de fato será feito e quais materiais serão usados. Pode haver nessa etapa diversas amostragens, de modo a buscar a que melhor se enquadre para um melhor resultado projetual.
<b>MODELOS</b>	Nessa etapa são construídas amostras; essa ela consiste na produção da peça física, pois a partir do modelo é verificado se ele requer alterações, se o uso da técnica de produção funciona, se pode ser modificado.
<b>VERIFICAÇÃO</b>	Ocorre a apresentação dos modelos para uma parcela dos usuários ou possíveis usuários; isso acontece com o intuito de se obter opiniões a respeito do produto, e a partir dessas opiniões, observa-se a necessidade de alterações no produto final, ou seja, busca-se saber se

	o projeto condiz com as necessidades dos usuários dos produtos em questão.
<b>DESENHOS DE CONSTRUÇÃO</b>	É necessário o desenvolvimento de um documento, que pode ser impresso ou digital e sua finalidade consiste em mostrar de uma maneira descomplicada e de fácil compreensão todos os procedimentos e informações que são essenciais para compor as estampas da coleção; isso deve acontecer até a etapa em que elas mesmas forem impressas.
<b>SOLUÇÕES</b>	Nessa etapa acontece a materialização do projeto final, também pode ser considerada como a solução do problema que foi definido na primeira etapa, assim buscando fazer as últimas análises para a identificação de prováveis aperfeiçoamentos do projeto.

Fonte: Elaborado pelo autor com base em Munari (2002).

### 3.2. METODOLOGIA DO PROJETO

A metodologia escolhida para este projeto é uma adaptação da metodologia da metodologia de Munari (2002). As mudanças ocorreram para que houvesse um encaixe melhor com o projeto desta pesquisa, que terá como objetivo o desenvolvimento de uma *webcomic*.

**Tabela 08: Adaptação do processo metodológico de criação de Munari (2002).**

<b>FASES</b>	<b>MÉTODOS E PROCESSOS</b>
<b>1. Definição do Problema.</b>	Contextualização
<b>2. Estudo de Similares.</b>	Análise de quadrinhos com tema de depressão que utilizam a “sombra” como personagem,
<b>3. Desenvolvimento.</b>	Desenvolvimento do design de personagens e do roteiro.
<b>4. Definição do modelo e da solução final.</b>	Aplicação do webtoon na internet, Storyboard e Personagens.

Fonte: Elaborado pelo autor com base em Munari (2002).

Como descrito no início deste subcapítulo a metodologia de Munari (2002) passaria por uma adaptação para tornar o projeto mais adequado. A primeira etapa foi a Definição do Problema, nessa fase é onde ocorre a contextualização da parte projetual, a definição do público-alvo e o briefing.

A fase de coleta e análise de dados se refere aos dados visuais que foram coletados e colocados como fonte de inspiração e referência para, em seguida, ocorre o desenvolvimento da *webcomic*, nessa fase iremos usar quadrinhos retirados da internet, que retratam a depressão para analisar os seguintes fatores, que são os traços utilizados pelos quadrinistas, as cores, as histórias e os personagens.

Na etapa de criatividade e experimentação foi usado como base, “A Jornada do escritor de Christopher Vogler” (1998), nele será desenvolvido os arquétipos a no qual cada um dos personagens se encaixam, seu designer, e as experimentações, que são os esboços até chegar na arte final de cada personagem, ainda nesse capítulo também será desenvolvido o roteiro da *webcomic*, usando o livro de Vogler como base.

Já na etapa de Definição do modelo e da solução final, será apresentado o storyboard da *webcomic*, também será mostrado uma pequena parte na arte final da mesma, e como ocorrerá sua aplicação assim que finalizada na internet.

## 4. DESENVOLVIMENTO PROJETUAL

Neste capítulo foi descrito sobre as etapas deste projeto, detalhando todos os passos, definição do problema, análise de similares, desenvolvimento do projeto, definição do modelo e solução final.

### 4.1. DEFINIÇÃO DO PROBLEMA

Nessa etapa foram reunidas informações sobre o problema, falaremos sobre a depressão e objetivo da história.

#### 4.1.1. Contextualização

Como dito anteriormente, o número de casos reportados de depressão vem crescendo no mundo, que segundo dados da Organização Mundial de Saúde (OMS, 2009) estima-se que até 2030 a depressão será a doença mais comum do mundo, acometendo mais pessoas do que qualquer outro problema de saúde. De acordo com Teodoro (2010, p. 21), uns dos principais problemas atualmente na sociedade é a falta de autoconhecimento e conhecimentos científicos, tais problemas causam a banalização da doença.

A trama da *webcomic*, tem como objetivo ajudar na conscientização da depressão na vida das pessoas, mostrar que ela é superável, criando uma perspectiva de esperança no leitor. Na história haverá a personagem principal, que no desenrolar da história terá que lidar com seus problemas, sua depressão, e as consequências de ignorá-la. a trama terá um tom lúdico, utilizando personagens fantasiosos como metáfora .

## 4.2. ANÁLISE DE SIMILARES

Passaremos agora para a análises dos quadrinhos que foram encontrados quadrinhos no formato de tirinhas que tinham como tema a depressão, que serão analisadas com intuito da busca elementos gráficos que serão necessários para fase de criatividade e experimentação. Esses conteúdos servem como um guia e são essenciais para criação da *webcomic*. Os quadrinhos utilizam poucos quadros para passar a ideia de depressão no dia a dia das pessoas, que podem ser vistos logo abaixo.

Figura 10: Pannel de Quadrinhos



Fonte: Elaborado pelo autor para pesquisa (2021).

Logo acima podem ser vistos os quadrinhos escolhidos para análise, foram escolhidos os quadrinhos dos artistas Sow Ay, Kristian Nygard e Sylvie Reuter. Os quadrinhos deles são publicados pela internet por meio de sites como Pinterest, Instagram, e até mesmo em seus próprios sites, como é o caso da Sylvie Reuter, embora seus quadrinhos também sejam encontrados em outras plataformas online. No próximo tópico metodológico serão analisados os seguintes fatores: personagem, história, traços e cores.

Entre os quadrinhos selecionados, pode-se ver logo abaixo o de Sow Ay, nos seus quadrinhos ele apresenta um personagem que sofre de depressão e ansiedade, onde ele mostra a luta diária do seu personagem contra a ansiedade e depressão.

#### **4.2.1. Análise do quadrinho de Sow Ay**

No quadrinho de Sow Ay que pode ser visto logo acima mostra o cotidiano do personagem, no qual no início dos quadros mostra o personagem andando em uma avenida, na qual o personagem principal se apresenta tenso, como pode ser percebido ao olhar para os olhos do personagem que demonstra preocupação com algo, e logo atrás do personagem se vê uma sombra que pode ser lida como a personificação da sua depressão e ansiedade, no próximo quadro mostra o personagem alegre com outros personagens, que podem ser seus amigos, no penúltimo quadro o personagem vai embora e acontece o primeiro diálogo do quadrinho, no qual ele fala com a sombra que estava ao seu redor, onde no último quadro o personagem agradece a ela por deixá-lo ter um momento feliz.

Na história pode ser visto elementos que mostram que o personagem principal pode sofrer de depressão e/ou ansiedade, se apresentando no primeiro quadrinho tenso, e sendo perseguido por uma sombra, que o deixa ficar com seus amigos sem a sua presença, ao final ele agradeceu a sombra por deixá-lo por um momento, nesse quadro se percebe que talvez o seu estado tenso, preocupado e angustiado do primeiro quadrinho sejam algo constantes, e diários, concluindo a história do quadrinho de Sow Ay, ele traz um personagem que tem ansiedade e depressão e que sofre constantemente com ela. Seus trabalhos podem ser encontrados em **[sow-ay.tumblr.com](http://sow-ay.tumblr.com)**.

Figura 11: Tirinha 1 – Sow Ay



Fonte: <https://www.hypeness.com.br/2017/02/essa-serie-de-quadrinhos-descreve-na-perfeicao-o-que-significa-viver-com-ansiedade/>

Os personagens presentes no quadrinho de Sow Ay têm um traço mais cartunesco, que se assemelha bastante ao estilo cartum, que facilita na criação de expressões exageradas utilizadas bastante nesse estilo. As cores foram separadas em duas partes, que serão personagens e ambiente, para se entender o contraste de cores em relação aos personagens e o mundo, nos personagens principais do quadrinho as cores predominantes nos personagens são cinza e preto, que tendem a trazer uma atmosfera de tédio, tristeza e fadiga por serem cores neutras e pouco contrastantes em relação ao ambiente que em boa parte dos quadros é azul, no qual se vê uma relação de cores entre os personagens e o ambiente, de um lado o

personagem com uma cor neutra que remete a tristeza, fadiga e no outro um mundo com a cor azul que traz tranquilidade.

Finalizando o quadrinho de Sow Ay, analisaremos agora o quadrinho de Kristian Nygard, no qual a narrativa da sua história se dá apenas pelo uso de imagem sem balões.

#### **4.2.2. Análise do quadrinho de Kristian Nygard**

No quadrinho de Kristian Nygard visto logo acima, percebe que diferente do quadrinista Sow Ay, o trabalho de Kristian é usado apenas imagem, no qual não há nenhum balão presente na história, que depende apenas do sequenciamento das imagens e interpretação do leitor, intitulado de Optipess que é a junção de optimism e pessimism, que significa em português otimismo e pessimismo, o quadrinho de Kristian Nygard traz dois extremos em sua história, nos primeiros quadros é possível ver o personagem claramente sobrecarregado que fica claro devido ao uso de cores e traço do artista, que no decorrer dos quadros se depara um guarda-roupas, em que dentro a diversas pele do personagem, no qual ao vestir a pele, o personagem muda completamente, e não só apenas o personagem, mas todo ambiente ao seu redor também, que fica em evidência no último quadro, onde até o sol está com um sorriso no rosto.

Kristyan Nygard traz no seu quadrinho Optipess, um personagem que sofre de depressão e também aborda outros temas como isolamento, ansiedade, solidão, esses últimos ficam mais evidentes na sequência de Optipess, que podem ser acessados e lidos em <https://www.optipess.com>.

Figura 12: Tirinha 2 – Kristian Nygard



Fonte: <http://www.pontodevistaonline.com.br/serie-de-quadrinhos-retrata-drama-de-quem-convive-depressao>

O Autor dos quadrinhos Kristyan Nygard também utiliza um traço mais cartunescos nas suas obras, entretanto diferente de Sow Ay que usa um traço mais simples, Optipess parece ter um traço mais carregado, devido ao uso de mais cores mais elementos, que já fica evidente no primeiro quadro, onde ele faz uso de um traço mais pesado e tons escuros como preto e cinza para destacar o peso que aquele personagem está carregando, fica perceptível no ambiente nos três primeiros quadros uso de tons mais escuros também para criação de uma atmosfera mais depressiva, entretanto todo uso de tons escuros mudam no último quadro no qual se vê o uso de várias cores vibrantes como verde e amarelo, que passam a mensagem de que o personagem quer parecer estar bem, quando está em convívio social.

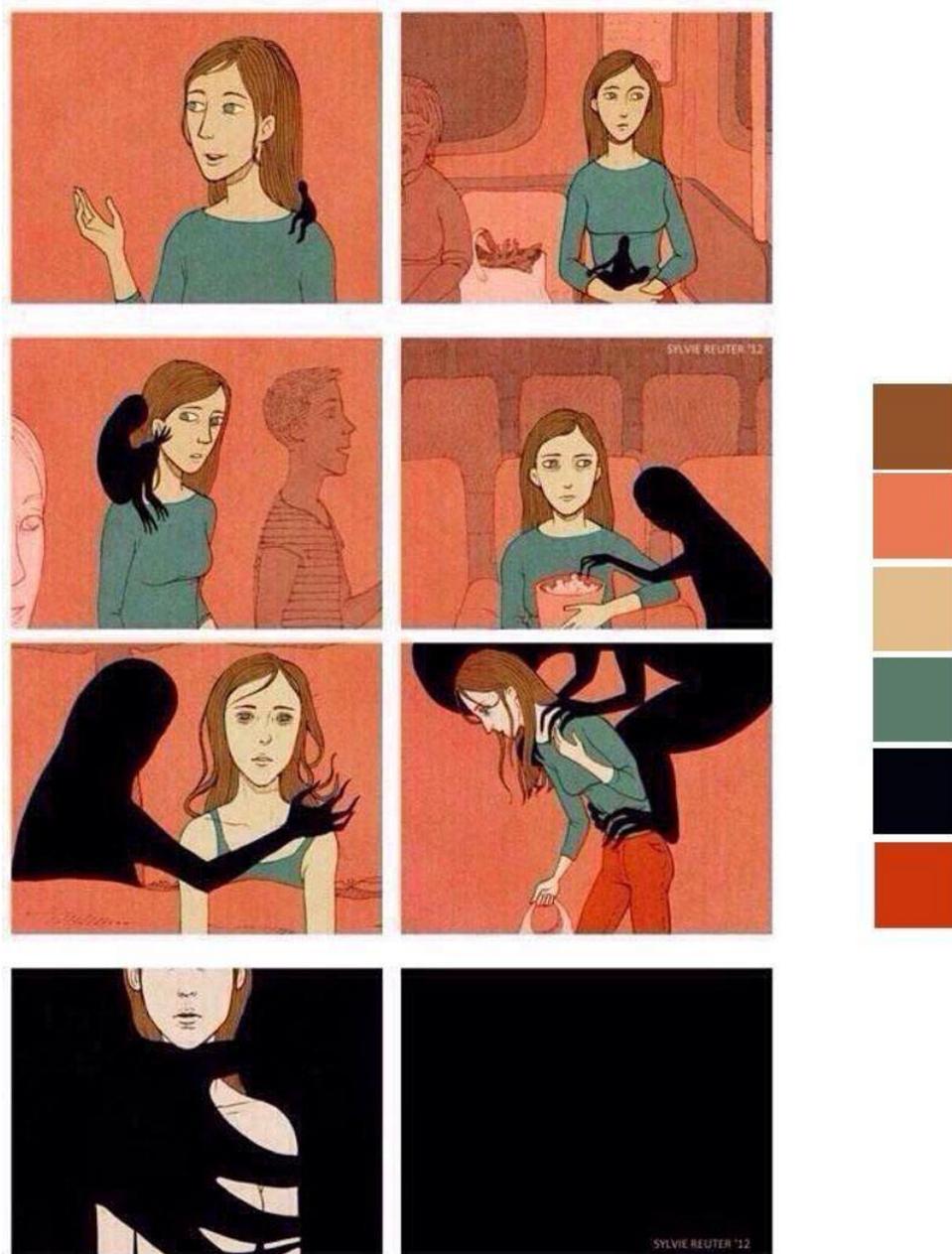
Com a finalização do quadrinho de Kristian Nygard, passaremos agora para a última análise, que é o quadrinho de Sylvie Reuter no qual seus quadrinhos também são utilizados nas imagens, sem o uso de balões, assim como o artista Kristyan Nygard.

#### **4.2.3. Análise do quadrinho de Sylvie Reuter**

No quadrinho de Sylvie Reuter percebe-se que assim como Kristian Nygard, ela faz uso apenas da imagem, sem o auxílio de balões de textos, no quadrinho de Sylvie ela faz o uso de metáforas, para mostrar que seu personagem sofre de depressão, que fica perceptível ao ler e interpretar as imagens do seu quadrinho, que mostra no seu início o personagem ainda feliz, entretanto no seu ombro a uma sombra, que pode ser interpretada como o início da sua depressão, no qual se mostra como pequena, e a personagem apenas a ignora, no passar dos quadros a personagem se dá conta que há algum problema, porém ainda assim permanece a ignorá-lo, e assim o problema ou depressão vai crescendo até que no final do quadrinho ela consome a personagem da história.

Sylvie Reuter traz no seu quadrinho uma personagem que prefere ignorar seus problemas, levando seu personagem ao cansaço que emocional e físico, no qual ao final é consumido por seus problemas que tanto tentou ignorar, Sylvie é uma artista que costuma mostrar de maneira metafórica os seus personagens e sua depressão, podem ser encontrados mais trabalhos como o analisado neste projeto no próprio site da artista que disponibiliza gratuitamente para leitura que pode ser acessado no link a seguir, <http://www.sylviereuter.de/>.

Figura 13: Tirinha 3 – Sylvie Reuter.



Fonte: <http://www.sylviereuter.de/>

Sylvie Reuter traz no seu quadrinho um traço um pouco mais realista que os demais artistas abordados nesta análise, seu personagem usa expressões mínimas em seu traço, sem exageros, criando um clima de tensão com o leitor apenas usando o olhar do personagem e seus pequenos gestos para avançar na história, o uso de cores em tons pastéis, no qual se predomina a cor laranja, que vai perdendo

espaço ao longo dos quadrinhos para cor preta, a qual no último toma conta de todo quadro simbolizando a personagem sendo totalmente consumida pela depressão.

Finalizando a fase de coleta e análise de dados entraremos para a fase de coleta e experimentação, no qual iremos utilizar as informações coletadas e quadrinhos analisados para criação da *webcomic*.

### 4.3. CRIATIVIDADE E EXPERIMENTAÇÃO

Na etapa de criatividade e experimentação serão desenvolvidos os elementos gráficos que irão fazer parte da composição da *webcomic*, que é o objetivo principal desse trabalho, será desenvolvido nessa fase o design do personagem e o roteiro, que são peças essenciais para a finalização da *webcomic*.

Será utilizada aqui como referência para criação dos personagens a análise dos quadrinhos analisados na fase anterior e a “A jornada do escritor” de Vogler (1998), falaremos sobre o design de personagens, arquétipos aos quais pertencem, e sinopse de cada um deles.

#### 4.3.1. Design de Personagem e seus arquétipos

Para este projeto foram criados três personagens principais, Anna, a protagonista da história, Sombra e Darnnie o Pônei, ambos são os demônios de Anna. Trataremos aqui dos arquétipos e sua relação com os personagens, detalhando o design de cada, e a trajetória de criação até a versão final dos personagens. Ou seja, mostrando esboços das primeiras versões dos personagens até a versão definitiva.

Para a criação dos três personagens, foram utilizados os quadrinhos analisados acima como referência, percebeu-se que em quadrinhos com essa temática, costumam ter o personagem principal da história, e uma sombra que costuma representar a depressão, cores mais escuras que costumam trazer sensação de tristeza e melancolia. Ficou perceptível também a necessidade de um

terceiro personagem após a análise, pois os quadinhos acima, como citado anteriormente, passam bastante a sensação de melancolia e tristeza. Para aliviar esses sentimentos melancólicos, foi criado o alívio cômico do quadrinho, Darnnie. Finalizando a análise, foi possível desenvolver os três personagens principais da história, Anna a personagem principal, Sombra que será a personificação dos seus problemas, e Darnnie o personagem cômico.

Utilizando a “Jornada do Héroi” (1998), de Christopher Vogler, falaremos agora sobre os arquétipos utilizados para criação de cada personagem da *webcomic*.

#### **4.3.2. Design de Anna e o arquétipo do herói trágico**

A concepção final da personagem Anna é a de uma heroína trágica que reluta em buscar soluções para seus problemas. Em seus desenhos, buscou-se trazer formas que trouxessem sentimento de insegurança e solidão. A personagem sofreu bastante alterações, desde o primeiro esboço até sua versão final, e as cores predominantes na personagem são o lilás e amarelo. Anna é uma garota de 21 anos de idade, magra, cabelos tingidos de lilás, pele branca, estudante universitária, trabalha como fotógrafa e cantora, sua roupa usual é sua calça preta, tênis, camiseta branca e sua jaqueta amarela, na qual existe um símbolo “:):”, que dependendo de onde se olhar pode significar triste ou feliz, ela tem uma vida normal até seus 21 anos, quando ocorre um acidente que leva sua avó a morte, esse acontecimento leva Anna a ter vários conflitos internos ao nascimento dos dois personagens: a Sombra e o Darnnie, o Pônei.

Para criação da personagem Anna, foi utilizado o arquétipo do herói, mais especificamente o herói trágico, segundo Vogler (1998, p.40.), “O arquétipo do herói representa a busca de identidade e totalidade do ego”. No processo de nos tornarmos seres humanos completos e integrados, somos todos Heróis, enfrentando guardiões e monstros internos, contando com a ajuda de aliados”. De acordo com Vogler (1998) há dois tipos de heróis, os decididos que se lançam na aventura, sem hesitação, e aqueles, no qual precisam de uma motivação ou empurrão para

começar a aventura, a personagem Anna é um híbrido que faz parte dessas duas categorias. No que diz a respeito ao herói trágico, seguindo a linha de raciocínio de Vogler (1998), este gênero de herói possui falhas ao demonstrar dificuldade em superar seus demônios íntimos. O papel deste herói é procurar derrotar estas sombras interiores que costumam se manifestar fisicamente na narrativa como obstáculos e antagonistas. Nesse sentido, o antagonista tem um papel metafórico em que pode vir a personificar angústias interiores do herói.

Finalizando o arquétipo ao qual Anna pertence, passaremos agora para a trajetória de experimentações até a versão final do seu personagem, ou seja, serão mostrados esboços das primeiras versões da personagem até a versão aceita pelo autor deste projeto.

**Figura 14: Anna esboços (1) e foto do filme *Noiva Cadáver* de 2004.**



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

No primeiro esboço foi utilizado programas digitais para sua criação que pode ser visto logo acima, na figura 14 a personagem principal tinha um design mais

sombrio e melancólico, que pode ser visto no seu design, no qual a personagem possui esse aspecto mais fúnebre, utilizando um vestido longo preto, sua pele branca pálida e seu cabelo esvoaçante.

O intuito deste primeiro rascunho era dar à personagem um sentimento de desesperança perante o mundo e vida. Neste momento inicial do processo criativo, a história era diferente da sua versão final, apenas uma história em forma de tirinha, ou seja, uma sequência curta de quadros. Neste formato, a personagem era consumida por todos os sentimentos negativos, a história não teria um final feliz. Como esta primeira versão da história tratava de como a depressão pode acabar emocionalmente com uma pessoa, a narrativa possui um teor mais soturno. Nesta versão, a personagem aparenta ser a personificação da própria depressão. Isto fica evidente em seu estilo mais gótico, usando um vestido preto longo, com cabelos da mesma cor, voando ao vento, a personagem passa a impressão de viver em uma outra época, mostrando a depressão como um fenômeno compatível com uma concepção do romantismo clássico. Tal estilo pode ser visto nos filmes do Tim Burton, no qual os personagens possuem esse tom mais soturno. Um exemplo deste estilo é o filme *Noiva Cadáver* de 2004, de Tim Burton, que pode ser visto junto ao esboço na figura 14, o filme retrata personagens do passado, em que é utilizada uma paleta de cores escuras, para passar essa sensação soturna para a história.

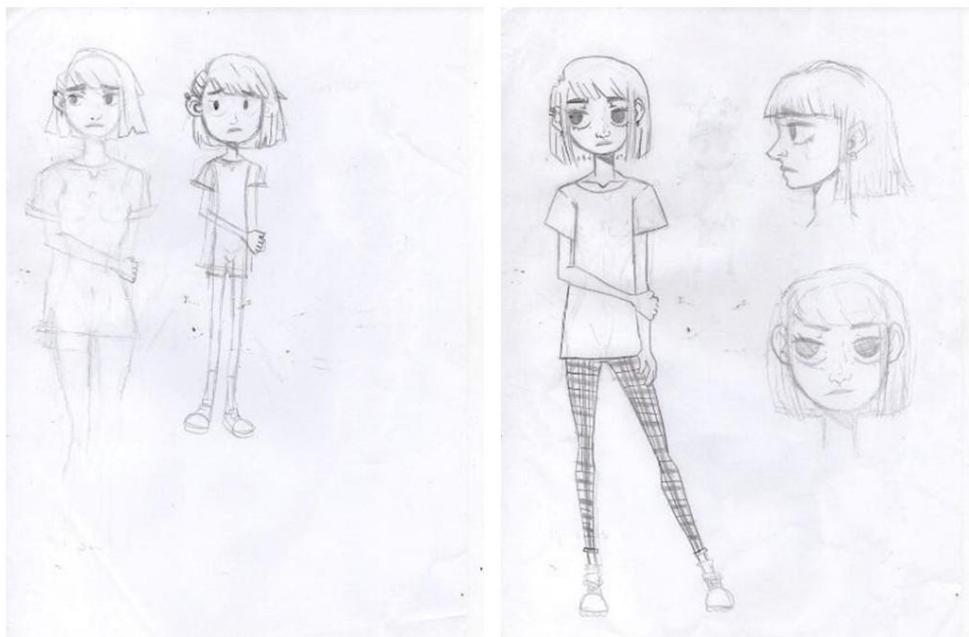
**Figura 15: Anna esboços (2).**



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

No segundo esboço, figura 15, o traço da personagem tem uma mudança bastante significativa, no qual já começava a se desenvolver a ideia da personagem com um final diferente. Neste esboço, seus olhos estão fechados com o cabelo mais detalhado, e abaixo, uma mancha preta, representando a depressão, que sobe pelo do seu lado esquerdo. Esta abordagem tinha como intuito passar a percepção de uma luta interna, na qual a personagem estaria sofrendo com a influência das memórias mais depressivas. Neste momento da criação, o objetivo da narrativa era mostrar como ela iria lidar com estas memórias. A partir deste processo foi possível desenvolver novos elementos gráficos para a história, como a mancha preta, que mais tarde se tornou um personagem importante para a história. Além disso, é perceptível que a personagem possui uma influência visual deste romantismo gótico, semelhante ao esboço anterior, tal característica foi retirada da personagem para que ela se adaptasse melhor ao público de leitores jovens.

**Figura 16: Anna esboços (3) .**



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

**Figura 17: Anna esboços (4) .**



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

**Figura 18: Anna esboços (5) .**

Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

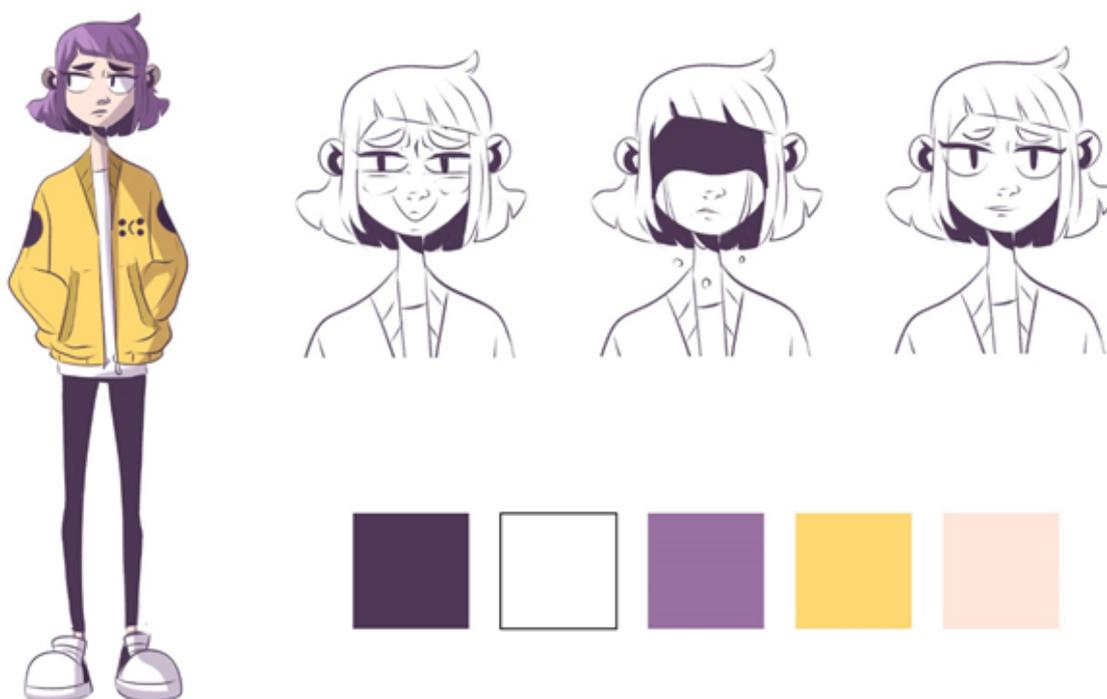
A partir deste rascunho (figura 16), a história foi se modificando, o foco não era apenas a tristeza e a depressão, foram adicionados novos personagens e a narrativa ficou um pouco mais complexa. Nestes rascunhos começamos a ver os princípios do design final da personagem. Ela passa a ter um cabelo curto, sugerindo o seu amadurecimento. Em muitas animações é comum vermos personagens femininos cortarem seu próprio cabelo quando precisam lidar com um grande problema, interno ou externo, este recurso serve para demonstrar o amadurecimento da personagem.

A partir da figura 17, foi adicionado uma jaqueta, queria-se passar a sensação de segurança e proteção para a personagem, como se o casaco fosse sua armadura, e também algo que destacasse a personagem das demais. A partir daí a personagem já estava em sua fase de design final, foram alterados apenas alguns detalhes até a aprovação do autor.

Como podemos ver nas figuras 14 a 18, o design da personagem Anna passou por vários processos criativos. Nos primeiros esboços é percebido um tom um pouco mais sombrio e melancólico, diferente dos últimos, que tem uma

abordagem menos sombria. A personagem foi, aos poucos, ficando mais relacionável, sua roupa e visual geral passaram a ser mais contemporâneos com o intuito de criar uma maior empatia com o público leitor jovem.

**Figura 19: Anna finalizada.**



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

Na arte final (figura 19), a jaqueta sofreu algumas alterações, ficou mais moderna para que combinasse com o novo estilo e personalidade criados para a personagem. Nesta última fase, se manteve a intenção de aproximar o visual da Anna à realidade cotidiana do leitor jovem. Também foi adicionado um símbolo que representasse a dualidade da personagem e seus demônios. O símbolo, “:(:”, mostra que, dependendo da direção que a imagem é lida, ela pode sugerir tristeza ou felicidade. Esta dualidade mostra que a personagem é um misto de memórias tristes e outras felizes.

O seu cabelo também foi alterado para que ficasse mais picotado, para passar a sensação de que teria sido cortado pela própria Anna, pois, como foi dito

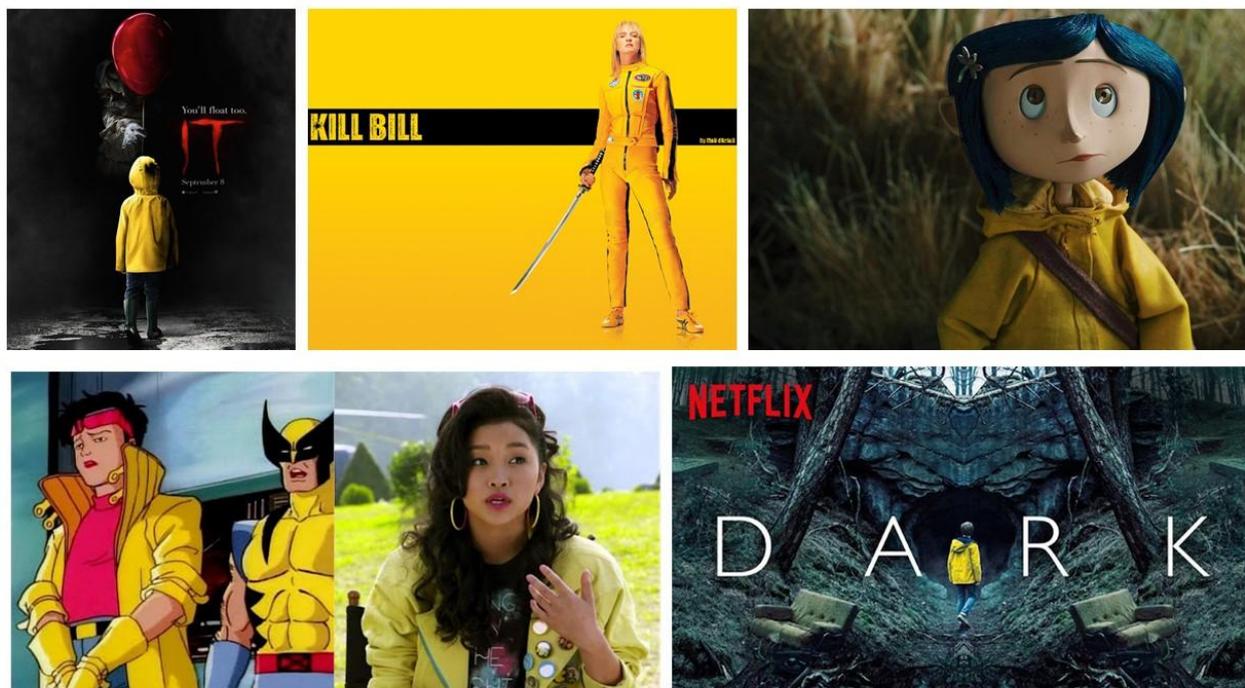
anteriormente, quando o cabelo é cortado pela própria personagem isso costuma significar renascimento e amadurecimento, o que fica claro no momento da narrativa que mostra a personagem cortando seu próprio cabelo, para demonstrar este amadurecimento.

Para sua colorização procurou-se trazer cores relacionadas a sua personalidade, e a partir da sua paleta, ela desdobrou-se para as cores que mais combinavam com cada um dos outros dois personagens, Darnnie e Sombra.

### **Amarelo**

A cor amarela foi escolhida para ser a cor predominante na personagem pois segundo Heller (2000), ela é a mais ambígua das cores, pois o amarelo pode ser tanto associado com a alegria quanto tristeza, tal ambiguidade também pode ser notada no símbolo na sua jaqueta amarela “:):”, esta ambiguidade também se manifesta em seus dois demônios, a Sombra e Darnnie o Pônei, que serão melhor detalhados nos seus próprios tópicos, além disso o amarelo também é utilizado como sinal de advertência, atenção ou perigo próximo, é uma ótima cor para destacar a personagem principal, pois por ser uma cor contrastante, ela destaca a personagem dos demais, logo abaixo podemos ver personagens que usam o amarelo para se destacarem dos demais.

Figura 20: Quadro de personagens.



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

## Lilás

O lilás é a segunda cor que compõe a personagem, sendo utilizada em seus cabelos, a cor foi escolhida para compor a personagem, pois é uma cor que contrasta bastante e complementa com o amarelo, e que indica também jovialidade, pois são cores bastante utilizadas entre os adolescentes que buscam um estilo mais moderno e despojado, e de acordo com Heller (2000), o lilás é uma cor que remete a teologia, magia e poder, sendo uma cor na qual simboliza o lado sinistro da fantasia, e a busca de tornar possível o impossível. A cor lilás é bastante utilizada para compor pequenas partes dos personagens, como cabelo, roupa, no qual tais personagens, são em sua maioria jovens, eles também costumam fazer parte de narrações fantasiosas, relacionadas a mundos mágicos ou poderes. Logo abaixo é possível ver alguns desses personagens.

Figura 21: Quadro de personagens.



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

Finalizando o Design de personagem e arquétipo de Anna, passaremos agora para a segunda personagem da história, a sombra.

#### 4.3.3. Design de Sombra e seu arquétipo

Esta personagem é a personificação do arquétipo da sombra. De acordo com Vogler (1998, p.64.), “A sombra representa a energia do lado obscuro, os aspectos não-expressos, irrealizados ou rejeitados de alguma coisa. Muitas vezes, é onde moram os monstros reprimidos de nosso mundo interior”. Vogler lembra ainda que as Sombras podem ser todas as coisas de que não gostamos em nós mesmos, todos os segredos obscuros que não queremos admitir, nem para nós mesmos. As características da Sombra são aquelas que renunciamos, “ou que tentamos arrancar, ainda sobrevivem e agem no mundo das Sombras do inconsciente” (idem). Seguindo a linha de raciocínio de Vogler, o arquétipo da sombra tende a representar

o poder dos sentimentos reprimidos, que podem ser traumas profundos, sentimento de culpa, essa energia pode ser uma força interna poderosa e vida própria.

Para a criação do Design da sombra, o seu arquétipo e as referências dos quadrinhos analisados serviram como base para a elaboração da personagem. Logo abaixo pode ser visto os esboços das experimentações até a versão final da personagem.

**Figura 22: Sombra, esboços (1).**



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

Na criação dos primeiros esboços da personagem ela era apenas uma forma amorfa, com aparência circular, que pode ser vista na figura 22. Para o design da Sombra, o intuito inicial era que a sombra fosse apenas um ser caótico sem consciência ou forma concreta, que crescesse conforme os problemas internos de Anna fossem aumentando, a personagem teria apenas a função de ser um personagem sem falas e sem forma específica. Entretanto, percebeu-se a necessidade de dar à personagem uma personalidade, então a Sombra deixou de ser apenas um ser amorfo, ganhando uma versão mais humanóide, na tentativa de se criar uma forma mais relacionável com o público leitor.

**Figura 23: Sombra, esboços (2).**



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

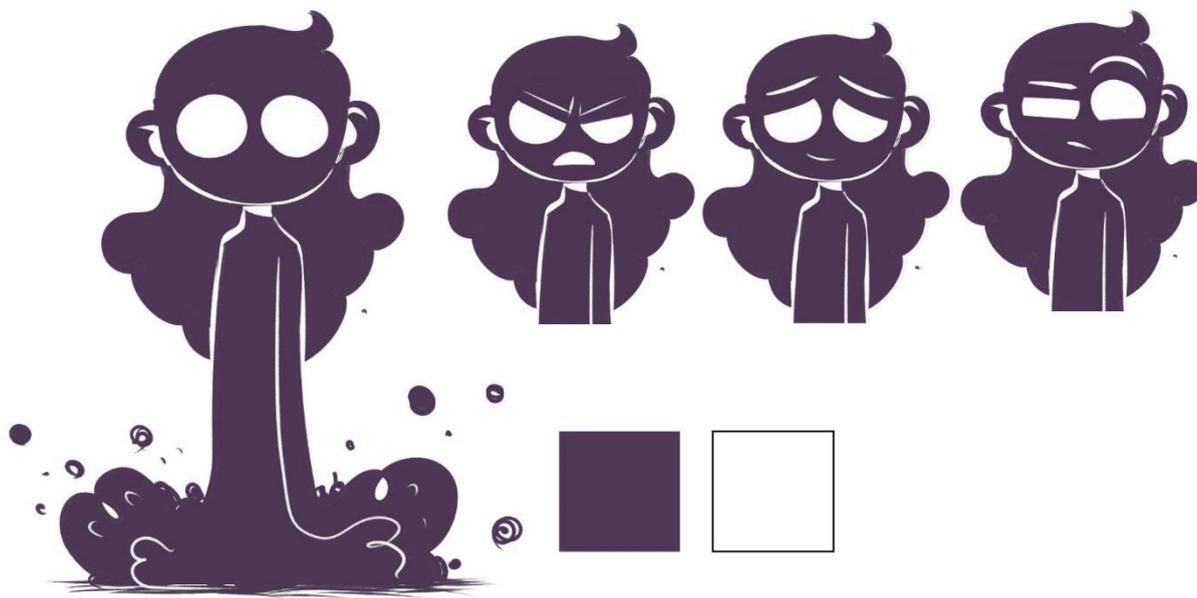
Entretanto, ainda faltava dar ao personagem um pouco de personalidade no seu design. Na figura 23, o personagem ainda não tinha características marcantes, que vinhesse a deixar no público uma impressão significativa, pensando nisso, tentou-se dar ao design do personagem mais características que fossem claramente identificáveis.

**Figura 24: Sombra, esboços (3).**



Fonte: Elaborado pelo autor (2021)

Como mostra a figura 24, a Sombra passa a ficar mais parecida com a Anna, para que esta fosse a personificação dos problemas internos da personagem principal. Entretanto, com a evolução criativa da história, percebeu-se que a sombra deveria aparentar ser mais jovem para que o enfoque fosse nas experiências da Anna na infância.

**Figura 25: Sombra finalizada.**

Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

No seu design final procurou-se dar um pouco mais de detalhes à personagem. A sombra foi uma personagem que teve uma mudança bastante significativa comparada aos seus primeiros esboços. Na versão final, foi dado a ela uma aparência de criança com idade média de 7/8 anos, procurando remeter à idade em que os problemas internos da personagem principal se manifestam. Trata-se de uma personagem criada a partir dos conflitos internos não resolvidos da Anna, sendo a personificação de todas as angústias, tristezas e memórias reprimidas. Sombra representa o caos interior da personagem principal.

Embora a Sombra parece se tratar de um vilão, com suas cores soturnas e o fato dela personificar os problemas de Anna, esta é uma personagem crucial para o amadurecimento do personagem principal. De fato, suas primeiras aparições sugerem isso, vemos também uma personagem melancólica e caótica. Essa última característica pode ser vista pelo desenho da personagem (figura 25), ela não consegue ter um controle total sobre sua forma, sempre em constante caos.

## A cor da Sombra

O preto e um roxo muito escuro foram escolhidas para a colorização da personagem. Segundo Heller (2000), o preto é a cor que costuma sugerir violência e morte, pelo menos na cultura ocidental. Preto também é associado ao fim, sendo utilizada também como luto, sendo associada bastante a aspectos negativos. É uma cor que costuma ser utilizada em anti-heróis ou vilões. Na Sombra, o preto e tons escuros encaixam com a personalidade da personagem, que existe a partir de conflitos internos negativos da personagem Anna. Na figura 26, podemos ver alguns personagens que utilizam o preto.

Figura 26: Quadro de personagens.



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

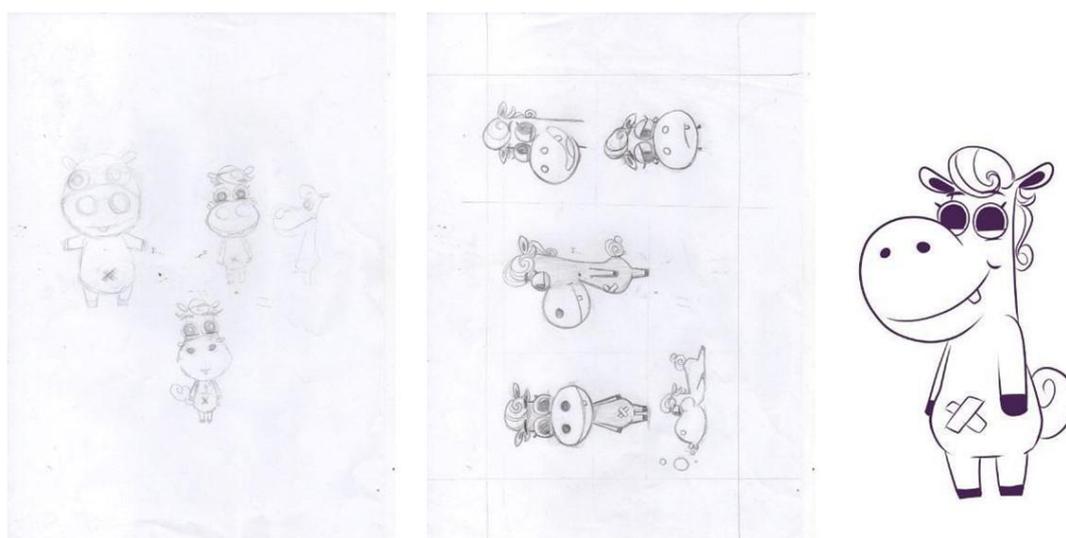
Finalizando o Design de personagem e arquétipo da Sombra, passaremos agora para o terceiro personagem da história, Darnnie, o Pônei.

#### 4.3.4. Design de Darnnie o Pônei e o arquétipo do pícaro

Para a criação do Darnnie foi utilizado o arquétipo do pícaro, este arquétipo costuma estar ligado a personagens que são cômicos. De acordo com Vogler (1998, p.67.), “o Pícaro incorpora as energias da vontade de pregar peças e do desejo de mudança. Todos os personagens de uma história que são principalmente palhaços ou manifestações cômicas expressam esse arquétipo”. Neste sentido, o pícaro representa personagens que estão presentes para serem alívios cômicos.

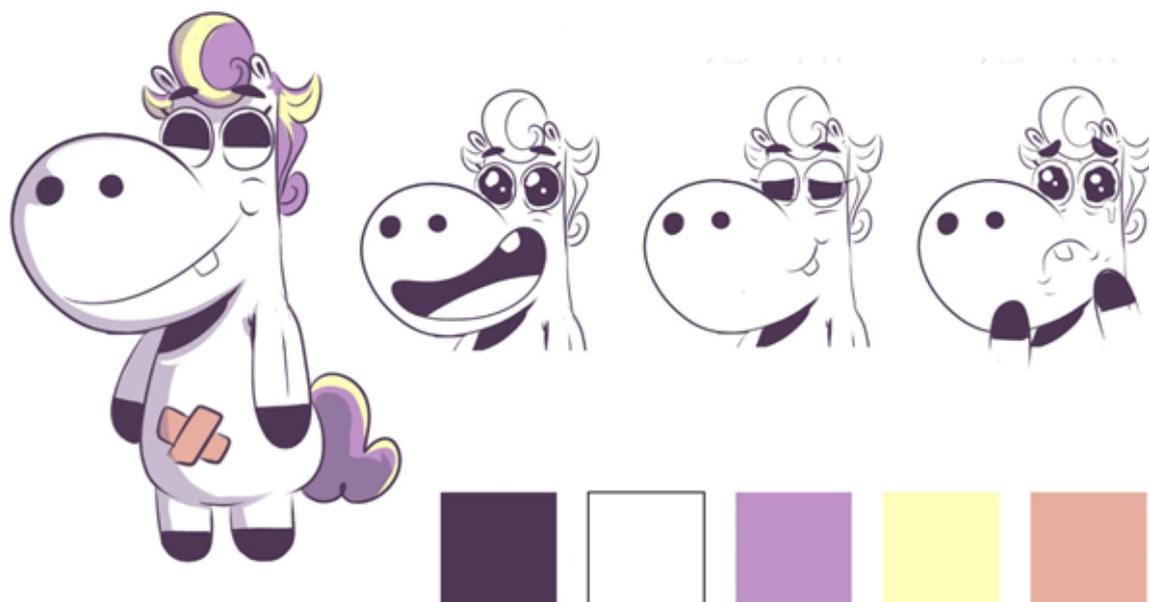
Buscou-se deixar o personagem, Darnnie, fofo, feliz e inocente, na sua representação gráfica. Ele foi criado para ser o alívio cômico da história, pois na fase de criação percebeu-se a necessidade de um personagem que quebrasse o clima pesado da história. Características relacionadas à leveza e o humor estão presentes desde seu primeiro esboço. Na figura 27, vemos esboços das experimentações até a versão final da personagem.

**Figura 27: Darnnie, esboços.**



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

**Figura 28: Darnnie, o Pônei, finalizado.**



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

Darnnie foi o personagem que menos sofreu alterações até sua arte final. Darnnie, o Pônei, o Pícaro da história, é um personagem crucial para o amadurecimento de Anna e para narrativa da história, pois ele também foi criado a partir dos conflitos internos da Anna, diferente da Sombra, Darnnie é a personificação da felicidade e boas memórias que Anna sente não merecer.

### **Branco**

A cor branca foi a escolhida o tom dominante na colorização do personagem, sendo utilizada em praticamente todo o seu design. Segundo Heller (2000), na cultura ocidental, trata-se da cor da inocência, sendo associada a bondade e perfeição e pureza. No design de personagem, a cor branca foi escolhida para compor o personagem para representar a sua personalidade, intensificando esse tom de inocência e pureza, e que contrasta com a personagem Sombra, que é

predominantemente escura. A cor branca costuma ser utilizada para compor personagens que tem um lado espiritual mais desenvolvido, sendo utilizado tanto em suas roupas, quanto cabelos, ou até mesmo em sua pele. Na figura 29, podemos ver alguns desses personagens.

Figura 29: Quadro de personagens.



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

Finalizando o design de personagem e seu arquétipo, passaremos agora para o roteiro da história, como dito em metodologia projetual 2, nesta parte será utilizado como base “A jornada do escritor” de Christopher Vogler (1998).

#### 4.3.5. Roteiro

Neste sub-capítulo trataremos sobre o desenvolvimento do enredo da história, incluiremos um resumo de toda a história da *webcomic* e o roteiro do primeiro capítulo da mesma. Para criação destes textos foi utilizado um esquema narrativo, “As Chaves”, que estrutura a jornada do herói, proposto por Vogler (1998), nele é descrito etapas para criação de uma história, em três atos, nos quais o personagem passa por uma série de aventuras, descrito mais detalhadamente no capítulo 1.3 de metodologia projetual 2.

##### 4.3.5.1. Resumo da *webcomic*

Para criação do roteiro da *webcomic*, foi pensado primeiramente sobre o que se trataria a história, foi feito então uma breve sinopse da mesma, que pode ser lida logo abaixo.

**Anna é uma jovem adulta** de 21 anos que possui alguns **problemas sociais**, que não consegue superar. Em consequência destes problemas, nascem dois demônios que refletem seus problemas, **a Sombra** e **Darnnie o Pônei**.

A partir dessa sinopse foi elaborado um resumo de toda história, no qual contém acontecimentos importantes para o andamento da mesma, utilizando Christopher Vogler (1998) como base, o resumo foi dividido em 3 atos, que podem ser lidos logo abaixo.

**Ato 1:** Anna é uma jovem adulta que após a morte de sua avó em um acidente trágico passa a ter problemas sociais e acaba descarregando todas suas frustrações na bebida. Certa noite ao chegar em casa, após sair de um bar totalmente

alcoolizada, Anna adormece e ao acordar percebe uma porta que não existia antes em seu quarto, pensando ser efeito do álcool, ela não remete aquela porta a algo sério, e associa a bebida, ela abre a porta e uma enorme massa negra envolve todo o quarto, após isto Anna se depara com a Sombra que acaba a fazendo adormecer, e ao acordar, ela remete toda esta situação a um sonho, entretanto Anna vê um pônei falante na sua frente, temendo a perda da sua sanidade, Anna tenta ignorar eles e seguir sua rotina normalmente, até que ela percebe que outras pessoas também conseguem vê-los, a partir daí ela tenta maneiras de os fazerem irem embora, mas acaba fracassando.

**Ato 2:** Anna possui lacunas em sua memória, ela não consegue lembrar nitidamente da morte da sua avó e sua infância até seus 7 anos, ela tem apenas pequenos fragmentos dessas memórias, e acaba descobrindo que suas memórias reprimidas podem ser encontradas no lugar onde vive o personagem da Sombra.

Eventualmente, Anna acaba indo lá e relembrando de alguns momentos perturbadores de sua vida, como a tentativa de suicídio da sua mãe, como sua avó conseguiu sua guarda e, o mais recente, como sua avó morreu. Este último acontecimento traumático ocorreu quando houve uma discussão entre Anna e sua avó sobre a identidade do pai de Anna, pois desde de sua infância ela nunca soube a sua identidade. Anna sai correndo de casa, entretanto, ao sair para a rua se depara com um carro, pouco antes de ser atropelada, sua avó, que está logo atrás, a salva empurrando-a para frente e sua avó acaba, ela mesma, sendo atropelada em seu lugar. Anna se sente responsável pelo acidente, mas tenta fugir desta responsabilidade culpando sua mãe pela morte da avó.

Anna vai visitar a sepultura de sua avó, lá ela encontra sua mãe, ambas acabam discutindo e vem à tona o motivo de sua avó não ter contado nada sobre seu pai e também a tentativa de suicídio da sua mãe. Anna descobre que foi fruto de estupro, essa memória chocante acaba desencadeando uma série de memórias reprimidas. A personagem Anna volta para casa e ao abrir a sua porta é consumida por uma massa negra enorme e fica inconsciente. Ao acordar, ela se depara com a sombra que a pergunta: “o que fará agora que lembra de tudo”. Anna então fecha os olhos e é envolvida, mais uma vez, pela massa negra.

Darnnie e a mãe de Anna entram na casa, e também são consumidos imediatamente por essa massa. A mãe de Anna começa a reviver momentos traumáticos de sua própria vida, enquanto Darnnie conversa com a Sombra. Percebendo que a Sombra não irá fazer nada para ajudar, ele entra sozinho à procura de Anna, e se depara com Anna afundando em uma enorme massa negra, Darnnie então a abraça, uma luz forte envolve a personagem e então ambos são tomados por um vortex feito de memórias da Anna. Darnnie identifica a memória em que conheceu Anna pela primeira vez, ele então aponta para esta memória e afirma que aquela é a sua predileta. Em seguida, ambos entram dentro da memória, e começam a passear por outras memórias, de seus amigos, avó e por fim da sua mãe. Ao sair do vórtex de memórias, Anna percebe que Darnnie está desaparecendo, ela corre e abraça ele antes que desapareça completamente. Sua última fala é a da sua avó, “eu só quero que você seja feliz”, e desaparece em seguida.

**Ato 3:** De repente, Anna está nas memórias traumáticas de sua mãe, juntas as duas conseguem escapar e sair. A sombra então se materializa em frente da Anna, as duas conversam e se abraçam. Sombra se transforma na Anna aos 7 anos de idade, sorri e desaparece.

Alguns meses se passam e a história se encerra com Anna saindo para tomar um café com sua mãe.

#### 4.3.5.2. Roteiro do capítulo 1

Finalizando o resumo da história completa, onde foram desenvolvidos acontecimentos importantes para o rumo da narrativa, passaremos para criação do roteiro do primeiro capítulo da história.

Tabela 09: Tabela de acontecimentos do primeiro Capítulo.

Tabela de acontecimentos	
<b>Ato 1</b>	
<b>Mundo comum</b>	Anna bebendo em um bar, em certo momento acaba indo para casa.
<b>Chamado para a aventura</b>	Anna está em sua cama deitada, quando em certo ponto da noite, ela acorda e se depara com uma porta sinistra.
<b>Recusa do chamado</b>	Percebendo esta porta sinistra ela a associa a bebida, e pensa em dormir de novo.
<b>Encontro com o Mentor</b>	A figura do mentor não será desenvolvida neste ato, podendo ser desenvolvida nos próximos.
<b>Primeiro Limiar</b>	Anna acaba voltando atrás na sua decisão e abre a porta, uma massa negra envolve todo seu quarto.
<b>Ato 2</b>	
<b>Testes, Aliados e Inimigos</b>	Anna se encontra com uma sombra.
<b>Aproximação da Caverna Oculta</b>	A caverna oculta ocorreu no primeiro ato, quando Anna entra dentro da porta sinistra.
<b>Provação</b>	A Sombra se aproxima de Anna e a toca, falando que "você não está pronta ainda." Anna acaba desmaiando.
<b>Recompensa</b>	não há recompensa neste capítulo.
<b>Ato 3</b>	
<b>Caminho de Volta</b>	Ao acordar percebe que está em sua cama e associa tudo a um sonho.
<b>Ressurreição</b>	Não há ressurreição neste capítulo
<b>Retorno com o Elixir</b>	Um ser estranho que parece ser um pônei aparece em sua cama, Anna toma um susto e se encerra o primeiro capítulo da história.

Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

Com as informações dos acontecimentos do primeiro capítulo, foi possível desenvolver o roteiro deste capítulo da *webcomic*, que pode ser lido logo abaixo.

Anna está correndo, quando escuta alguém gritando seu nome, ela olha para sua frente vê uma enorme luz em sua direção, então a cena corta para um bar, bebendo simultaneamente, até que o próprio barman, que parece ser seu amigo, fala que ela está passando um pouco do limite, ele fala para ela que seria melhor ela

parar um pouco e escutar o show, ela se irrita e vai embora. Ela chega em casa deita em sua cama, e logo adormece, às 3:00 da manhã ele começa a perceber uma grande luz em sua direção, Anna acaba acordando e vendo uma porta se materializando em sua frente, ela questiona sua sanidade reluta em abrir a porta, entretanto sua curiosidade é maior e ela acaba abrindo, uma massa negra toma todo o quarto, ela congela de medo, e começa a escutar uns passos vindo em sua direção, ao tentar andar para trás ela acaba caindo, Anna vê uma sombra na sua frente que a diz que ela não está pronta ainda, e acaba desmaiando, ao acordar ela está em sua cama, e remete tudo a um pesadelo, mas logo percebe uma coisa estranha debaixo do seu lençol, ela o retira e vê um ser estranho que parece ser um pônei, ele dá oi para ela, e assim acaba o primeiro capítulo.

A partir da finalização do roteiro do primeiro capítulo, e ficando mais claro tudo o que ocorreria nele, começou-se a ser feito os quadros com os textos dos personagens, no qual seria desenvolvido a cena e a fala.

**Tabela 10: Capítulo 1.**

<b>Capítulo 1</b>
<b>Quadro 01:</b>
<p><b>Cena</b> Anna está correndo, quando escuta alguém gritando seu nome.</p> <p><b>Balão</b> <b>1. Alguém: ANNA!</b> <b>2. Anna Narrador off:</b> O que você faria se tivesse a oportunidade de esquecer os piores momentos de sua vida?</p>
<b>Quadro 02:</b>
<p><b>Cena</b> Anna olha para sua frente, e vê uma enorme luz em sua direção.</p> <p><b>Balão</b> <b>1. Anna Narrador off:</b> Você esqueceria de bom grado, ou os levaria consigo o resto da sua vida?</p>
<b>Quadro 03:</b>

<p><b>Cena</b></p> <p>Nome do quadrinho, ambiente noturno, cenário de cidade.</p> <p><b>Balão</b></p> <p>1.<b>Alguém:</b> Outro!  2.<b>Alguém:</b> Outro!  3.<b>Alguém:</b> Outro!</p>
<p><b>Quadro 04:</b></p>
<p><b>Cena</b></p> <p>Anna vira copo de bebida.</p> <p><b>Balão</b></p> <p><b>Não tem.</b></p>
<p><b>Quadro 05:</b></p>
<p><b>Cena</b></p> <p>Anna bate copo na mesa do bar.</p> <p><b>Balão</b></p> <p>1.<b>Anna:</b> Outro!</p>
<p><b>Quadro 06:</b></p>
<p><b>Cena</b></p> <p>Visão do bar mais ampla, mostrando o barman e Anna conversando.</p> <p><b>Balão</b></p> <p>1.<b>John o barman:</b> Desculpa Anna,mas claramente você já está no limite...  2.<b>Anna:</b> Mas John... você não entende... eu preciso... de mais...  3.<b>John o barman:</b> Sem mais!</p>
<p><b>Quadro 07:</b></p>
<p><b>Cena</b></p> <p>Anna deita a cabeça na mesa com cara de insatisfação.</p> <p><b>Balão</b></p> <p>1.<b>Anna:</b> HUMPH!</p>

**Quadro 08:****Cena**

John está arrumando alguns copos enquanto fala com Anna.

**Balão**

**1. John o barman:** Sinceramente Anna, você deveria aproveitar um pouco da música...

**Quadro 09:****Cena**

Cena mais ampla do bar, John está conversando com Anna, e então percebe que ela já foi embora.

**Balão**

**1. John o barman:** ...Ficar um pouco sóbria, esperar as meninas acabarem o Show, e ir para casa, Anna...

**2. John o barman:** ...Anna?

**Quadro 10:****Cena**

Anna se deita em sua cama.

**Balão**

**Não tem.**

**Quadro 11:****Cena**

Anna está dormindo.

**Balão**

**Não tem.**

**Quadro 12:****Cena**

O relógio marca 3:00 da manhã, uma luz sinistra começa a aparecer.

**Balão**

**Não tem.**

<b>Quadro 13:</b>
<b>Cena</b> Na luz sinistra uma porta começa a se formar.
<b>Balão</b> <b>Não tem.</b>
<b>Quadro 14:</b>
<b>Cena</b> Anna percebe uma luz forte em seu rosto e acorda.
<b>Balão</b> <b>1.Anna:</b> hãh?... <b>2.Anna:</b> o quê?
<b>Quadro 15:</b>
<b>Cena</b> Anna levanta de sua cama e encara a porta.
<b>Balão</b> <b>1.Anna:</b> uma porta!?
<b>Quadro 16:</b>
<b>Cena</b> Foco no rosto da personagem questionando sua sanidade.
<b>Balão</b> <b>1.Anna:</b> Uma porta acabou de se materializar na minha frente? <b>2.Anna:</b> O John tinha razão, acho que exagerei na bebida.
<b>Quadro 17:</b>
<b>Cena</b> Anna destrava a porta, entretanto não abre.
<b>Balão</b> <b>1.Anna:</b> O que será que tem atrás dela?

**Quadro 18:****Cena**

Foco na boca de Anna.

**Balão**

**1.Anna:** Uma merda que vou abrir uma porta dessas!

**Quadro 19:****Cena**

Anna voltando para sua cama.

**Balão**

**1.Anna:** Vou voltar a dormir.

**Quadro 20:****Cena**

Anna para.

**Balão**

**Não tem.**

**Quadro 21:****Cena**

Foco no rosto de Anna.

**Balão**

**1.Anna:** Sabe de uma coisa?!

**2.Anna:** Dane-se!

**Quadro 22:****Cena**

Anna abre a porta, e uma enorme massa negra toma conta do quarto.

**Balão**

**Não tem.**

**Quadro 23:****Cena**

Anna está caída sentada no chão, e há uma grande massa negra ao seu redor.

**Balão**

**1. Anna:** O que é isso?!

**2. Anna:** Parece ter algo vindo de dentro?!

**Quadro 24:****Cena**

Foco nos pés da Sombra está saindo do outro lado da porta, indo em direção a Anna.

**Balão**

**Não tem.**

**Quadro 25:****Cena**

Foco está em metade do rosto da Sombra.

**Balão**

**Não tem.**

**Quadro 26:****Cena**

Foco está em outro ângulo da Sombra.

**Balão**

**Não tem.**

**Quadro 27:****Cena**

A Sombra está em frente à Anna, que não consegue se mover.

**Balão**

**1. Sombra:** Você ainda não está pronta...

**2. Anna:** O que é você?!

**3. Anna:** Não...não...

<b>4. Anna: nã...</b>
<b>Quadro 28:</b>
<p><b>Cena</b></p> <p>A Sombra toca em Anna, e ela acaba adormecendo</p> <p><b>Balão</b></p> <p><b>Não tem.</b></p>
<b>Quadro 29:</b>
<p><b>Cena</b></p> <p>A Sombra está olhando para Anna, enquanto ela cai dentro da massa negra.</p> <p><b>Balão</b></p> <p><b>1.Sombra:</b> Me pergunto se um dia estará...</p>
<b>Quadro 30:</b>
<p><b>Cena</b></p> <p>Anna caindo dentro da massa negra.</p> <p><b>Balão</b></p> <p><b>Não tem.</b></p>
<b>Quadro 31:</b>
<p><b>Cena</b></p> <p>O relógio começa a despertar, onomatopeias são utilizadas para representar o despertador.</p> <p><b>Balão</b></p> <p><b>Não tem.</b></p>
<b>Quadro 32:</b>
<p><b>Cena</b></p> <p>Foco na mão de Anna desligando o relógio.</p> <p><b>Balão</b></p> <p><b>Não tem.</b></p>

**Quadro 33:****Cena**

Anna acorda completamente.

**Balão**

- 1.Anna:** Deuses..., que sonho medonho foi esse...  
**2.Anna:** ... Porta surgindo, escuridão, e... sombra?!  
**3.Anna:** Eu realmente, bebi demais...

**Quadro 34:****Cena**

Anna percebe algo debaixo do seu lençol.

**Balão**

- 1.Anna:** O que?!

**Quadro 35:****Cena**

Anna puxa seu lençol.

**Balão**

**Não tem.**

**Quadro 36:****Cena**

Anna tem seu primeiro contato com o Darnnie.

**Balão**

- 1.Anna:** Há?!  
**2.Darnnie:** Olá!!!

**Quadro 37:****Cena**

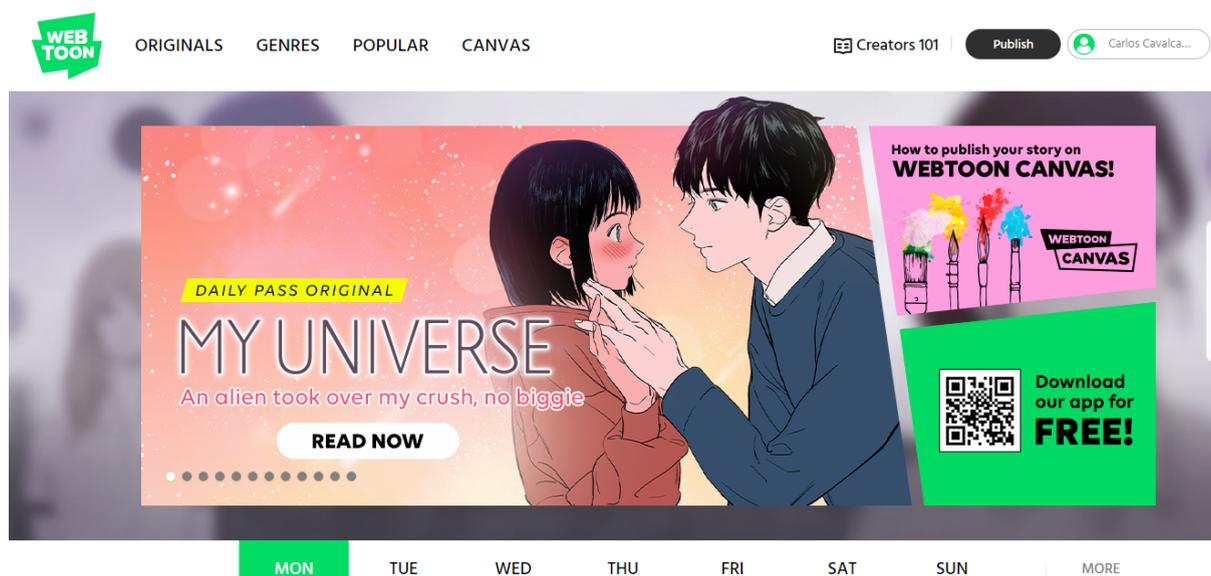
Foco no Darnnie.

**Balão**

- 1.Darnnie:** Eu sou o Darnnie!!!



Figura 30: Webtoon .



Fonte: Disponível em <https://www.webtoons.com/en/>.

O webtoon é um site bastante famoso neste meio, contendo inúmeras obras, a plataforma oferece meios para a ascensão do quadrinista, no qual existem o “*Donate* e o *Making money with webtoon*”, ambos são suportes para que o criador de conteúdo possa se dedicar a sua *webcomic*, entretanto há uma diferença entre os dois, o *donate*, é uma doação de uma certa quantidade dinheiro doada por pessoas que apreciam seu conteúdo e querem mais dele, nele o criador necessita criar conteúdo direcionado para essas pessoas que o pagam, ou seja, o *donate* funciona como uma assinatura, no qual o assinante paga mensalmente um valor para ter acesso a mais conteúdo. O *Making money with webtoon* foi criado pela própria plataforma, pois é a mesma que paga, neste o quadrinista necessita atingir metas mensais, e uma quantidade de inscritos, para ganhar uma quantia de dinheiro, no qual seu valor a ser recebido vai depender do engajamento da *webcomic*.

Nesta plataforma também é possível que a história do quadrinista se transforme em uma animação, entretanto este acontecimento só é possível se a *webcomic* conseguir um ótimo engajamento, pode ser visto logo abaixo algumas destas obras que se desdobraram para animação.

Figura 31: Tower of God, 2010 ( webcomic).

WEB TOON ORIGINALS GENRES POPULAR CANVAS Creators 101 Publish Carlos Cavalca...

Fantasy  
**Tower of God**  
SIU

Read 3 more new episodes on the app!  
Scan the QR code to download the WEBTOON app on the App Store or Google Play.

	[Season 3] Ep. 93 UP	Nov 14, 2021	40,499	#510
	[Season 3] Ep. 92	Nov 7, 2021	62,275	#509

2.9M 9.86 RATE  
UP EVERY MONDAY  
What do you desire? Money and wealth? Honor and pride? Authority and power? Revenge? Or something that transcends them all? Whatever you desire—it's here.

Fonte: Disponível em [https://www.webtoons.com/en/fantasy/tower-of-god/list?title\\_no=95](https://www.webtoons.com/en/fantasy/tower-of-god/list?title_no=95).

Figura 32: Tower of God, 2020 ( animação).



Fonte: Disponível em <https://ptanime.com/tower-of-god-manhwa-interrompe-publicacao/>.

Tower of God como pode ser visto na figura 31 e 32, é um bom exemplo de quadrinho que deu certo, seu gênero é aventura, ele contém atualmente 3 temporadas, contendo atualmente 2.9 milhões de assinantes e 9.86 de aprovação dos leitores, ele se tornou um best seller da plataforma, possibilitando que se tornasse mais tarde uma animação. Outra webcomic de sucesso da plataforma é The God of High School, que pode ser vista logo abaixo.

Figura 33: The God of High School, 2011 ( webcomic).

The screenshot shows the Webtoon website interface for the webcomic 'The God of High School'. The header includes the Webtoon logo, navigation tabs for ORIGINALS, GENRES, POPULAR, and CANVAS, and a user profile for Carlos Cavalca... with a 'Publish' button. The main banner features the title 'The God of High School' in a large font, with 'Action' above it and 'Yongje Park' below. The banner image depicts two anime-style characters in a martial arts setting. Below the banner, there are social media sharing icons and a '+ Subscribe' button. A note states 'The God of High School will return!'. A table lists recent episodes, and a sidebar on the right shows a rating of 9.70 and a 'EVERY FRIDAY' update schedule.

Episode	Date	Views	Rank
Ep. 526	Aug 19, 2021	43,597	#528
Ep. 525	Aug 12, 2021	33,958	#527
Ep. 524	Aug 5, 2021	33,127	#526

2.4M | 9.70 RATE

UP EVERY FRIDAY

Mori Jin is a high school student and Taekwondo specialist who enters "The God of High School," a fighting tournament that promises the winner anything they want. What began as a competition to seek out

Fonte: Disponível em [https://www.webtoons.com/en/action/the-god-of-high-school/list?title\\_no=66](https://www.webtoons.com/en/action/the-god-of-high-school/list?title_no=66).

Figura 34: The God of High School, 2020 (Animação).

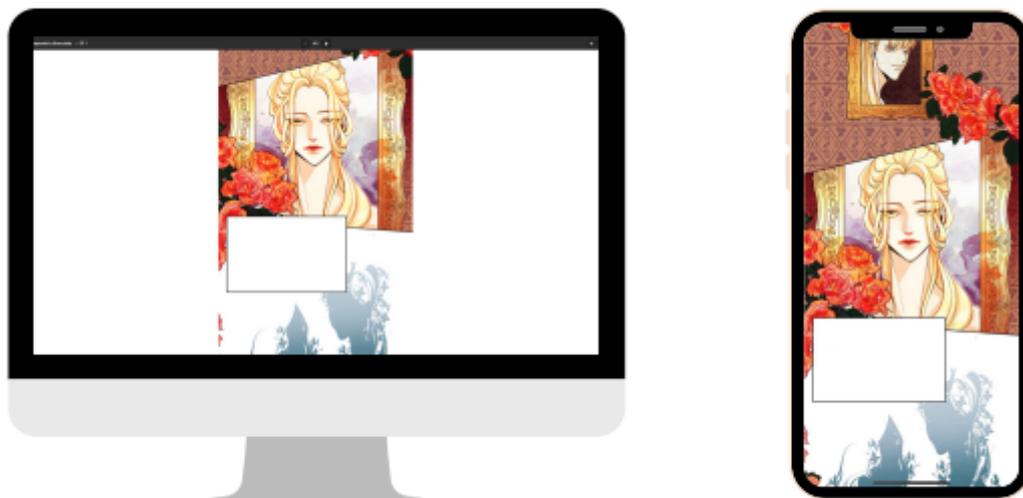


Fonte: Disponível em [https://www.webtoons.com/en/action/the-god-of-high-school/list?title\\_no=66](https://www.webtoons.com/en/action/the-god-of-high-school/list?title_no=66).

The God of High School que pode ser visto na figura 33 e 34, é outro exemplo de *webcomic* da plataforma, que se transformou em animação, contendo atualmente 526 episódios, o quadrinho também conta com cerca de 2,4 milhões de assinantes, e 9.70 de aprovação do seu público.

Para que o criador de conteúdo possa deixar seu quadrinho para leitura, é necessário alguns passos que são a criação de uma conta na plataforma, nome da *webcomic*, seu gênero e uma sinopse da história. Além disso, é necessário que o quadrinho esteja na medida pedida pela plataforma, que é 800x1280, sendo ele na vertical, que pode ser visto logo abaixo na figura 35l.

**Figura 35: Webcomic 800x1280.**

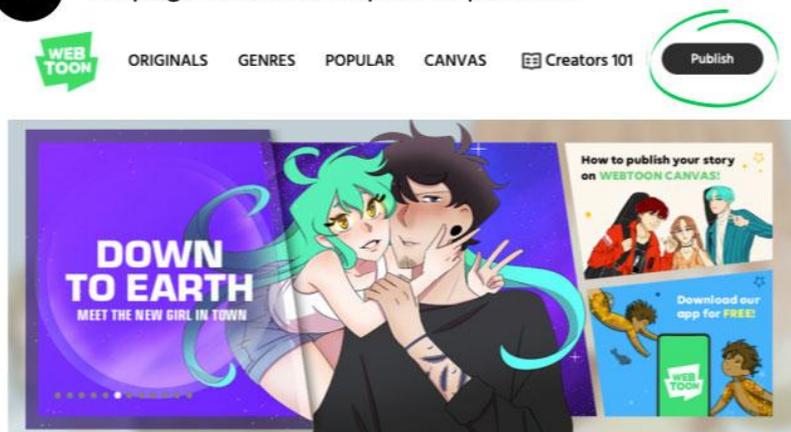


Fonte: Creator Resources Handbook, pág. 12.

Após finalizada a história no formato exigido pela plataforma, decidido o gênero, nome e sinopse da *webcomic*, basta então publicá-la. Logo abaixo será mostrado o passo a passo para publicação do quadrinho.

**Figura 36: Etapas de publicação.**

1 Na página inicial, clique em publish.



2 Será redirecionado para esta página, na qual serão solicitados, uma imagem do episódio, e outra para apresentação da *webcomic*, gênero, o quadrinho pode ter até dois, título e sinopse da história, após isto é só fazer o upload da *webcomic* na plataforma.

Square Thumbnail

Select an image to upload.  
Or drag the image file here.

Image size must be 1080x1080.  
Image must be less than 500KB.  
Only JPG, JPEG, and PNG formats are allowed.

Genre 1 Genre 2 (optional)

Select

Select

Series title

Less than 50 characters

Summary

Less than 500 characters

Recently viewed

**KEEP IN MIND**

We do not allow content that contains nudity or is intended to be sexually gratifying. This includes partial nudity, as well as graphic depictions of sexual acts. We do not allow excessive violence intended to shock and offend readers. This includes brutal and extended/prolonged scenes of violence. Details can be found [HERE](#)

Please check here if this series contains mature themes and situations.

[Create Series](#)

Vertical Thumbnail

Select an image to upload.  
Or drag the image file here.

Image size must be 1080x1920.  
Image must be less than 700KB.  
Only JPG, JPEG, and PNG formats are allowed.

Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

Finalizando o subcapítulo de aplicação da *webcomic* na internet, passaremos para o storyboard, que foi desenvolvido a partir do roteiro criado no capítulo de desenvolvimento do projeto.

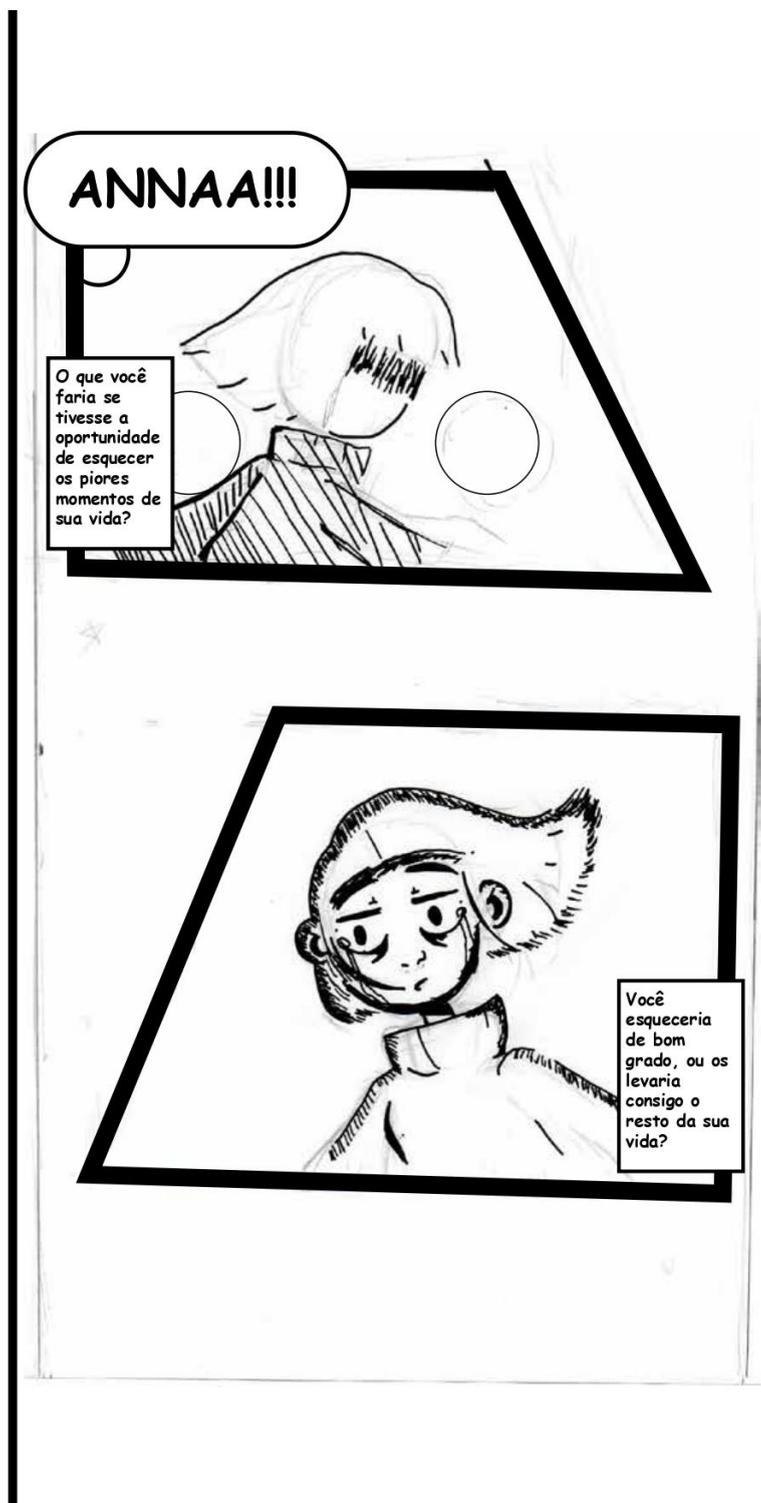
#### **4.4.2. Storyboard da *webcomic***

Neste subcapítulo foi desenvolvido o storyboard da *webcomic*, com a criação do roteiro escrito, no qual foi descrito cena e falas.

Como dito anteriormente no subcapítulo de aplicação da *webcomic* na internet, a plataforma sugere que as ilustrações sejam feitas na vertical, pois melhora o desempenho do leitor ao ler, pensando nisso todo o storyboard foi criado com ilustrações seguindo essa direção.

O storyboard totalizou 18 páginas ilustradas e 32 quadros, contendo no mínimo 2 e máximo 3 quadros por páginas, para melhorar a disposição de balões de falas, e também o detalhamento das ilustrações.

Figura 37: Esboço (01) .



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

Figura 38: Esboço (02) .



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

Figura 39: Esboço (03) .



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

Figura 40: Esboço (04) .



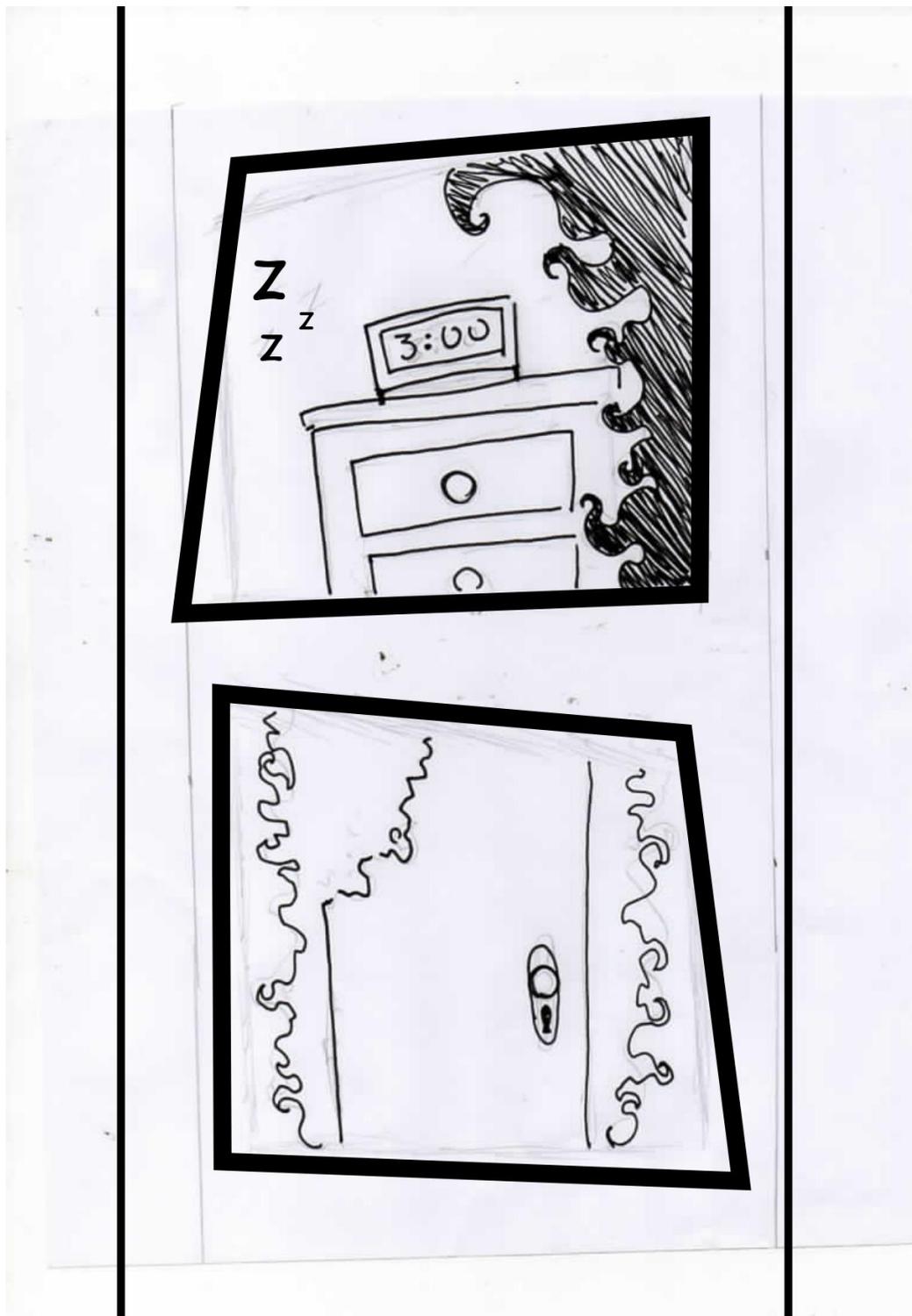
Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

Figura 41: Esboço (05) .



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

Figura 42: Esboço (06) .



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

Figura 43: Esboço (07) .



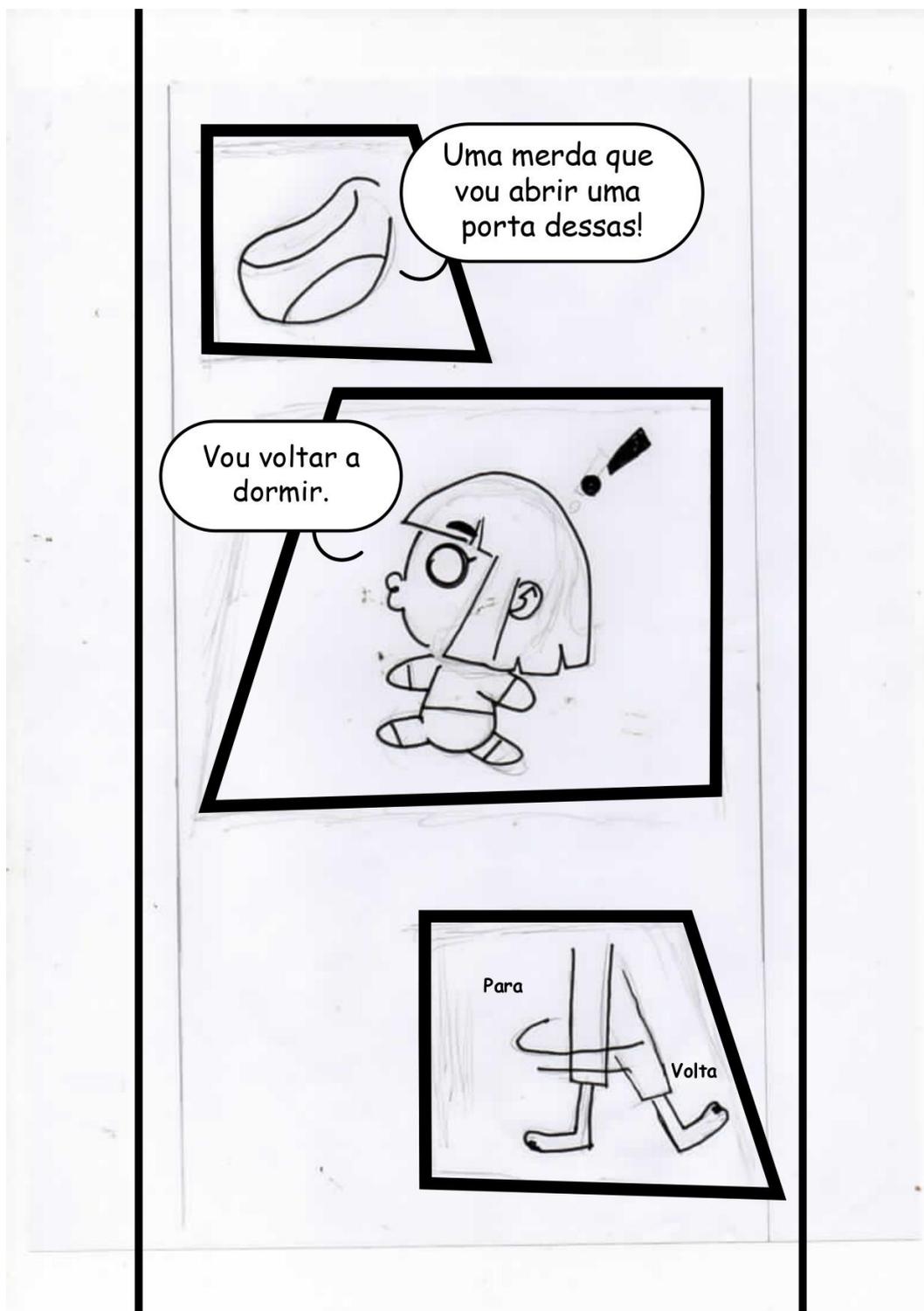
Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

Figura 44: Esboço (08) .



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

Figura 45: Esboço (09) .



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

Figura 46: Esboço (10) .



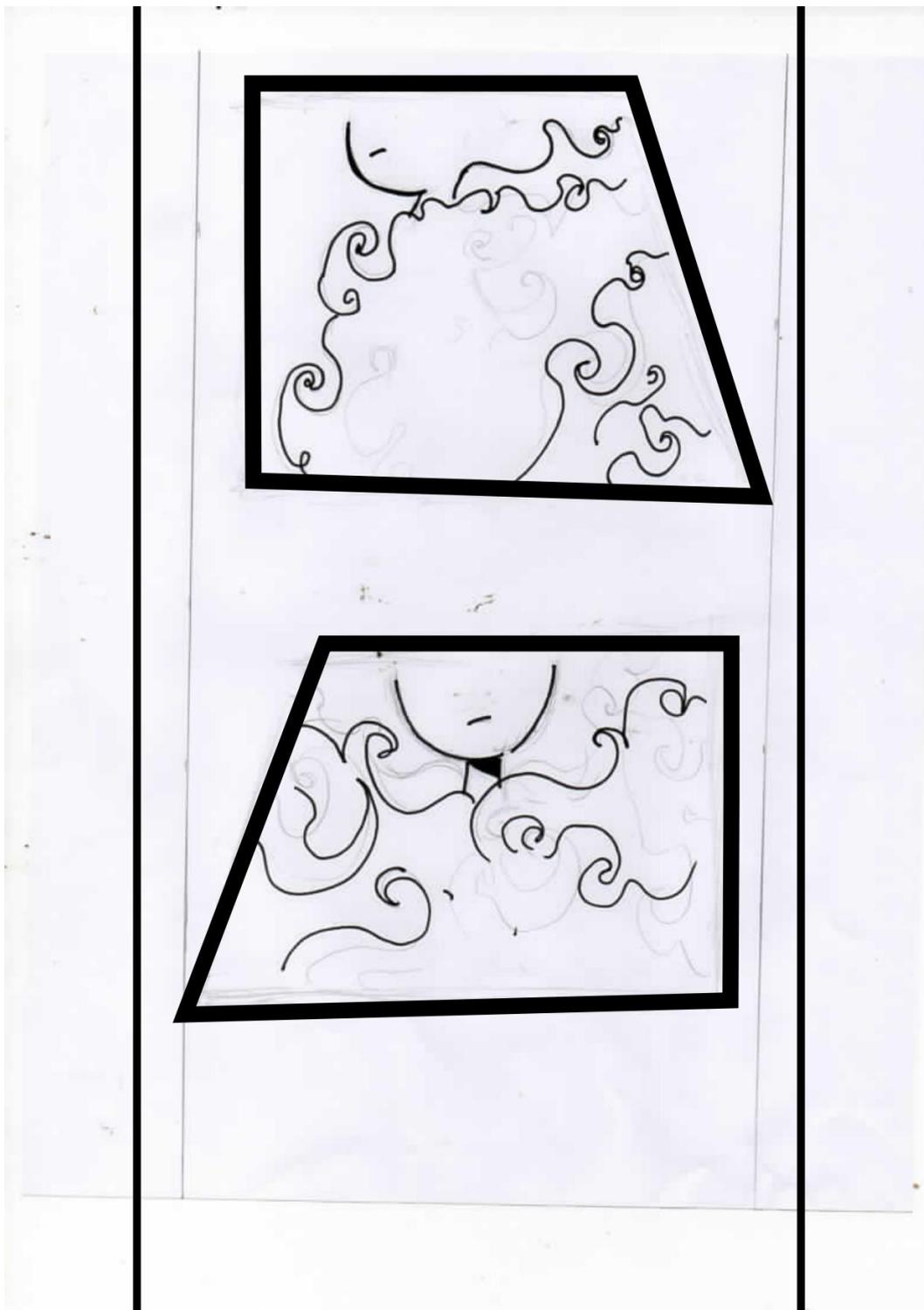
Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

Figura 47: Esboço (11) .



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

Figura 48: Esboço (12) .



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

Figura 49: Esboço (13) .



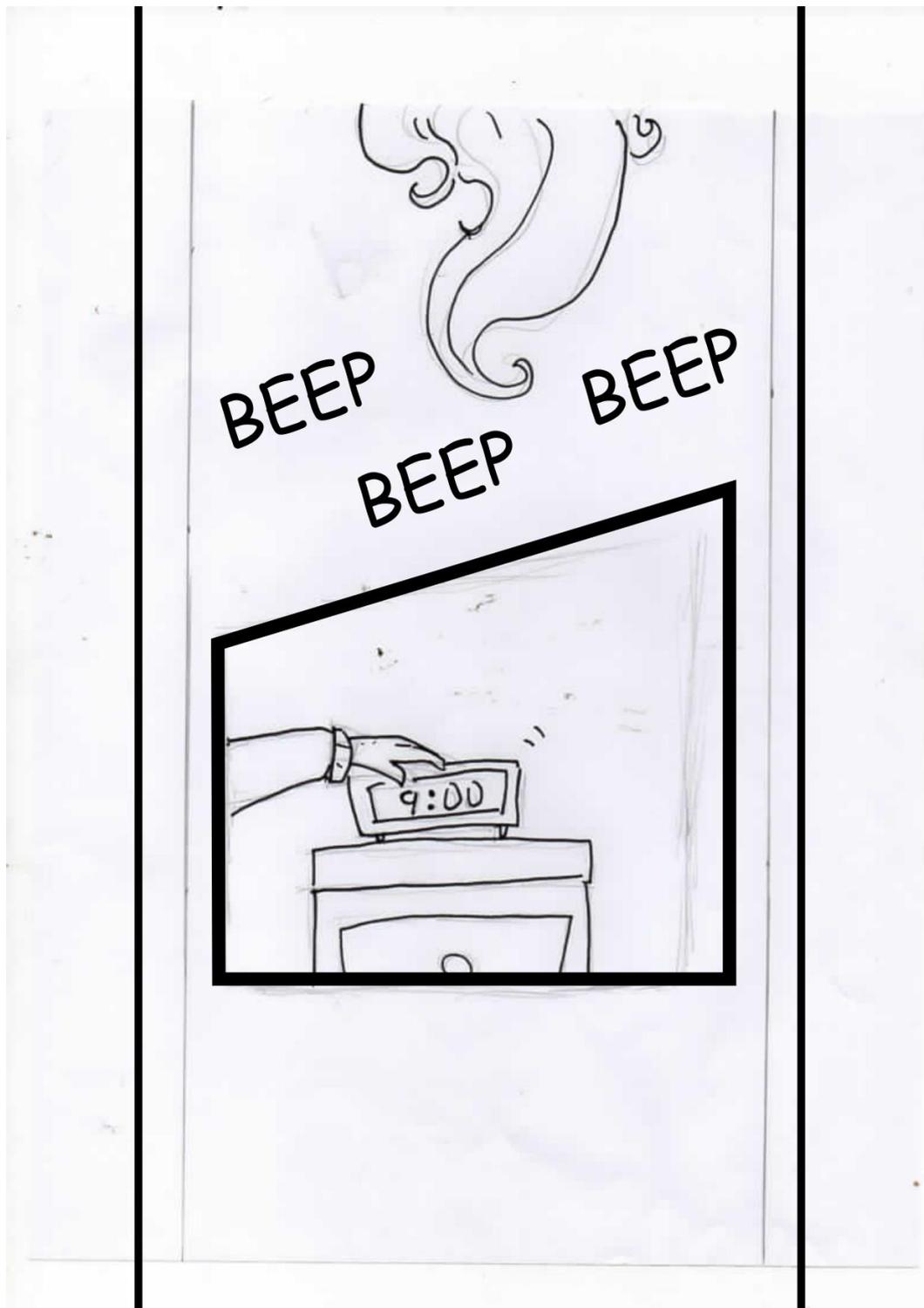
Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

Figura 50: Esboço (14) .



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

Figura 51: Esboço (15) .



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

Figura 52:Esboço (16) .



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

Figura 53: Esboço (17) .



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).



Finalizando o storyboard da *webcomic*, passaremos agora para os personagens, no qual será mostrado mais detalhadamente os personagens em diferentes ângulos.

#### **4.4.3. Personagens**

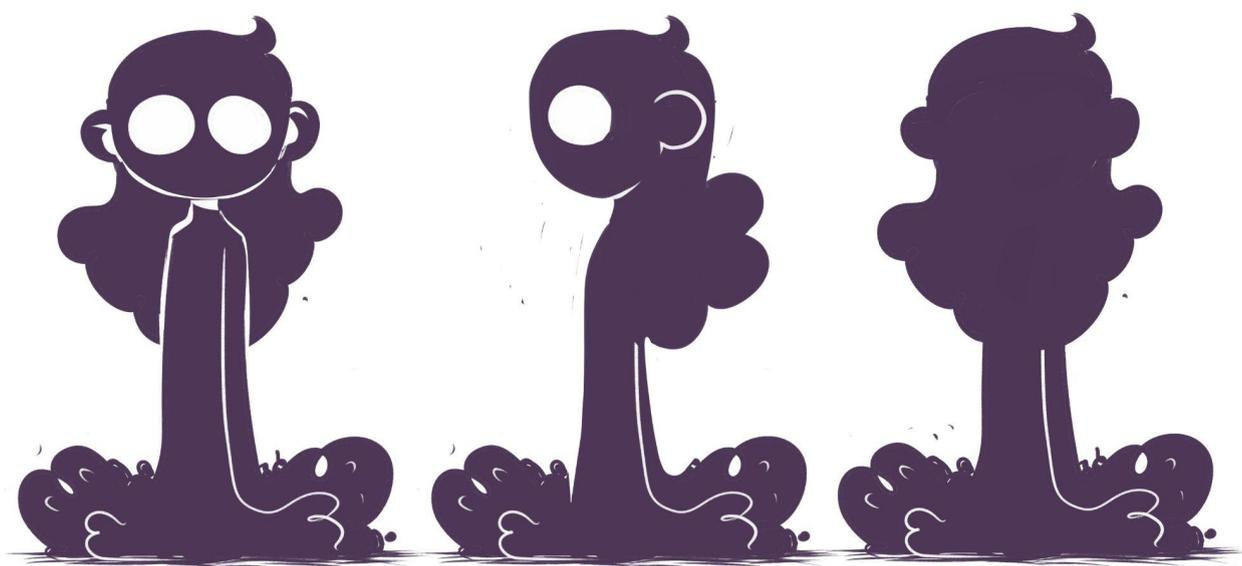
Neste subcapítulo será mostrado o resultado final dos personagens da *webcomic*. A partir do conteúdo apresentado no capítulo de criatividade e experimentação foi possível desenvolver os mesmos em poses de referências, sendo elas frente, lado e verso de cada um.

Figura 55: Design Final, Anna.



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

Figura 56: Design Final, Sombra.



Fonte: Elaborado pelo autor (2021)

Figura 57: Design Final, Darnnie.



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

Finalizando a etapa para de Personagens da *webcomic*, passaremos para resultado e discussões, no qual será debatido o resultado obtido ao final deste projeto e serão feitas as considerações finais.

## 5. RESULTADO E DISCUSSÕES

Este trabalho teve como objetivo principal desenvolver roteiro, personagens e storyboard para criação de uma *webcomic*, tendo como seu principal tema a patologia conhecida como depressão. Buscou-se transmitir de uma maneira mais lúdica a depressão, criando personagens fantasiosos que funcionam como metáforas que representam características da experiência da depressão.

Para o desenvolvimento do projeto foi feito uma pesquisa de materiais bibliográficos que abordassem conteúdos relacionados aos quadrinhos, à narrativa ficcional e à depressão, além de outras obras que pudessem acrescentar conhecimentos úteis para aprimorar a qualidade do projeto.

Além da pesquisa bibliográfica foi realizada a análise de algumas histórias em quadrinhos, que tinham a depressão como tema, e também personagens metafóricos que representassem a mesma, assim foi perceptível o entendimento de qual caminho seguir na concepção da história.

Utilizando todo o conhecimento adquirido no processo de criação do projeto foi feito um roteiro, personagens e storyboard. Entretanto, vale ressaltar que não foi possível concluir toda a história da *webcomic*, devido às limitações de tempo deste projeto.

Como resultado deste projeto foi possível concluir todo o design dos personagens, um breve resumo geral do enredo da história, e roteiro do primeiro capítulo, juntamente com o storyboard.

Sobre as dificuldades encontradas neste projeto, vale citar a inexperiência do autor na criação de quadrinhos, sendo esta a primeira vez desenvolvendo o mesmo, entretanto a experiência adquirida vai ser levada para os próximos projetos. Algo que vale salientar foi o uso dos esboços, isso foi algo que demonstrou ser muito útil.

Como perspectiva de trabalhos futuros, o autor pretende seguir adiante com a *webcomic*, no qual se pretende postar um capítulo por mês, até a conclusão da história.

Finalizando, é importante ressaltar como foi uma grande experiência de aprendizado realizar este trabalho de conclusão de curso. Ela será levada tanto para a vida pessoal, quanto profissional, como recomendações para trabalhos futuros na área de quadrinhos. A valorização do uso de esboços e storyboard, como dito anteriormente, é algo que vai ajudar no processo criativo da história, ressaltando também o uso de autores da área.

## REFERÊNCIAS

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil Ltda, 2008.

TEODORO, Wagner Luís Garcia. **Depressão Corpo, Mente e Alma**. Uberlândia, 2010.

OPAS. **Aumenta o número de pessoas com depressão no mundo**, Brasília, fev. 2017. Disponível em: <https://www.paho.org/pt/noticias/23-2-2017-aumenta-numero-pessoas-com-depressao-no-mundo>. Acesso em: 25 abr. 2021.

BBC NEWS. **Depressão será a doença mais comum do mundo em 2030**, Brasil, set. 2009. Disponível em: [https://www.bbc.com/portuguese/noticias/2009/09/090902\\_depressao\\_oms\\_cq](https://www.bbc.com/portuguese/noticias/2009/09/090902_depressao_oms_cq). Acesso em: 27 abr. 2021.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Pensamento, 2007.

VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor: estrutura mítica para escritores**. São Paulo: Aleph, 2015.

HELLER, Eva. **A Psicologia das Cores: Como as Cores Afetam a Emoção e a Razão**. São Paulo: Editora Gili, 2014.

ANDRADE, Carlos; ALEXANDRE, Sílvio. **Prática de Escrita - Histórias Em Quadrinhos**. Brasil: Editora Terracota, 2008.

PATATI, C.; BRAGA, F. **Almanaque dos Quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

XAVIER, Glayci Kelli Reis da Silva. **Histórias em Quadrinhos: panorama histórico, características e verbo-visualidade**, Juiz de Fora, dez. 2017. Disponível em: <https://www.ufjf.br/darandina/anteriores/volume-10-numero-2-dezembro2017/>. Acesso em: 10 jan. 2021.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

FRANCO, Edgar. **Os Quadrinhos na Era Digital, HQtrônicas, webcomics e cultura participativa**. Brasil: Marsupial Editora, 2013.

SOLOMON, Andrew. **O Demônio do Meio-dia é uma anatomia da depressão**. São Paulo: Editora Schwarcz S.a., 2014.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2002.

ZIMERMAN, D.E. **Fundamentos básicos das grupoterapias**. Porto Alegre: Ed. Artmed, 2000.

FREUD, S. **Luto e Melancolia**. In: **Obras completas (vol. XIV)**. Rio de Janeiro: Ed. Imago, 1969.

BOWLBY, John. **Apego e Perda: Perda - Tristeza e Depressão (vol.3)**. São Paulo: Martins Fontes - selo Martins, 2004.

RABAÇA, Carlos Alberto, BARBOSA, Gustavo. **Dicionário de Comunicação**. Editora Campus, 2002.

ROUDINESCO, Elizabeth; PLON, Michel. **Dicionário de psicanálise**. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 1998.