



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

GIVALDO MANOEL MARQUES DOS SANTOS

**ANÁLISE SOBRE A APLICAÇÃO DA TEORIA DO IMAGINÁRIO DE  
GILBERT DURAND NO DESENVOLVIMENTO DE WEBCOMICS**

Caruaru

2016

GIVALDO MANOEL MARQUES DOS SANTOS

**ANÁLISE SOBRE A APLICAÇÃO DA TEORIA DO IMAGINÁRIO DE  
GILBERT DURAND NO DESENVOLVIMENTO DE WEBCOMICS**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de design da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para a obtenção do título de bacharel em design.

**Área de concentração:** Design Gráfico.

**ORIENTADORA:** prof.<sup>a</sup>. Sophia de Oliveira Costa e Silva

CARUARU

2016

Catálogo na fonte:  
Bibliotecária – Simone Xavier CRB/4 - 1242

S237a Santos, Givaldo Manoel Marques dos.  
Análise sobre a aplicação da teoria do imaginário de Gilbert Durand no desenvolvimento de webcomics. / Givaldo Manoel Marques dos Santos. – 2016. 74 f.; il.; 30 cm.

Orientadora: Sophia de Oliveira Costa e Silva.  
Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso) – Universidade Federal de Pernambuco, CAA, Design, 2016.  
Inclui Referências.

1. Design. 2. Histórias em quadrinhos. 3. Sites da Web. 4. Imaginário. I. Silva, Sophia de Oliveira Costa e (Orientadora). II. Título.

CDD 740 (23. ed.) UFPE (CAA 2016-430)

GIVALDO MANOEL MARQUES DOS SANTOS

**ANÁLISE SOBRE A APLICAÇÃO DA TEORIA DO IMAGINÁRIO DE  
GILBERT DURAND NO DESENVOLVIMENTO DE WEBCOMICS**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado ao Curso de Design da  
Universidade Federal de Pernambuco,  
como requisito parcial para a obtenção do  
título de Bacharel em Design.

Aprovada em: 13/01/2016

**BANCA EXAMINADORA**

---

Profª Sophia de Oliveira Costa e Silva (Orientador)  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Profº. Dr. Mário de Faria Carvalho (Examinador Interno)  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Profº. Dr. Eduardo Romero Lopes Barbosa (Examinador Interno)  
Universidade Federal de Pernambuco

Este trabalho é dedicado, em especial, a Milena Ferraz, André Arôxa, Huiton Carlos, Michele Barbosa e Anayara Duarte. Por todo o apoio recebido antes, durante e depois.

## **AGRADECIMENTOS**

À minha família, pela força, torcida e paciência.

Aos colegas que acabaram se tornando amigos.

À minha orientadora, Sophia Costa, por acreditar em mim quando eu mesmo tinha dúvidas.

Meus mais sinceros agradecimentos a todos!

“Eu quero colocar uma marca no universo.” (Steve Jobs)

## RESUMO

Este presente trabalho tem como objetivo analisar possíveis aplicações da teoria do imaginário de Gilbert Durand em webcomics e tem o intuito de demonstrar como o emprego desta teoria pode enriquecer a criação de um roteiro de histórias em quadrinhos feitas para a internet. Para a realização do mesmo se fez necessário a busca e, posteriormente, identificação de exemplos dos mais diversificados, desde tirinhas publicadas em redes sociais a publicações periódicas em domínio próprio, para que se mostrasse como poderia se dar a aplicação da teoria do imaginário em histórias que já haviam sido publicadas exclusivamente no formato digital, para a internet. Além da pesquisa também foi realizada uma entrevista com autores nacionais a fim de compreender um pouco melhor os seus processos de criação de roteiros e como seriam idealizados (ou não) o uso de determinados símbolos imagéticos nestes quadrinhos, símbolos estes que são explicados por Gilbert Durand em sua teoria.

Palavras-chave: Webcomic. Imaginário. Quadrinhos. Design. Web.

## **ABSTRACT**

This present work aims to analyze possible applications of Gilbert Durand's theory of the imaginary in webcomics and aims to demonstrate how the use of this theory can enrich the creation of a comic book script made for the internet. To carry out the same, it was necessary to search and, later, identify the most diverse examples, from comic strips published on social networks to periodical publications in their own domain, in order to show how the application of the theory of the imaginary in stories could take place. that had already been published exclusively in digital format, for the internet. In addition to the research, an interview was also carried out with national authors in order to better understand their script creation processes and how the use of certain image symbols in these comics would be idealized (or not), which symbols are explained by Gilbert Durand in your theory.

Keywords: Webcomic. Imaginário. Quadrinhos. Design. Web.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – O menino amarelo .....	19
Figura 2 – Capa da edição comemorativa dos 50 anos da revista O Tico Tico..	20
Figura 3 – Página da Turma da Mônica no Facebook convida o leitor a acessar mais histórias ao visitar o site oficial .....	24
Figura 4 – Quadrinhos de “Um Sábado Qualquer” publicado na íntegra em sua página no Facebook .....	24
Figura 5 – O artista espanhol Joan Cornellà divulga seu trabalho através das redes sociais .....	25
Figura 6 – Combo Rangers .....	26
Figura 7 – Motion comic Tron: Legacy .....	27
Figura 8 – Aplicativo da DC Comics para leitura de webcomics em dispositivos móveis .....	28
Figura 9 – The Mourning Star: Klive .....	36
Figura 10 – Doppelganger .....	37
Figura 11 – Arado - Dinâmica de Bruto .....	37
Figura 12 – His Face All Red .....	38
Figura 13 – One Punch Man .....	39
Figura 14 – Songs Illustrated: Neko Case’s “Wild Creatures” .....	39
Figura 15 – The Abominable Charles Christopher .....	40
Figura 16 – His Face All Red .....	40
Figura 17 – All Along The Wall .....	41
Figura 18 – Sin Titulo .....	41
Figura 19 – The Hole The Fox Did Make .....	42
Figura 20 – Songs Illustrated: Neko Case’s “Wild Creatures” .....	42
Figura 21 – Danger Country .....	43

Figura 22 – The Worm World Saga .....	44
Figura 23 – O Diário de Virgínia .....	44
Figura 24 – UTU – Part 2 .....	45
Figura 25 – Songs Illustrated: Neko Case’s “Wild Creatures” .....	45
Figura 26 – Hobo Lobo of Hamelin .....	46
Figura 27 – The Worm World Saga .....	46
Figura 28 – Haunter .....	47
Figura 29 – Necro Polis .....	48
Figura 30 – Rio Negro3 .....	49
Figura 31 – The Worm World Saga .....	50
Figura 32 – Beladona .....	51
Figura 33 – The Prince & The Sea .....	52
Figura 34 – Out of Skin .....	53
Figura 35 – The Abominable Charles Christopher .....	53
Figura 36 – Legenda .....	54
Figura 37 – Out of Skin .....	55
Figura 38 – The Abominable Charles Christopher .....	55
Figura 39 – Out of Skin .....	56
Figura 40 – The Worm World Saga .....	56
Figura 41 – The Worm World Saga .....	57
Figura 42 – The Hare’s Bride .....	57
Figura 43 – Battlepug .....	58
Figura 44 – Camp Weedonwantcha .....	58

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CD-ROM	Compact Disc Read-Only Memory
DC	Detective Comics
EPUB	Electronic Publication
HQ	Histórias em Quadrinhos
HTML	HyperText Markup Language
HTML5	Hyper Text Markup Language version 5
IG	Internet Grátis Provedor
IVC	Instituto Verificador de Comunicação
MPPA	Motion Picture Association of America
PDF	Portable Document Format
TI	Tecnologia da Informação
TV	Televisão
Wi-Fi	Wireless Fidelity

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>13</b>
1.1	JUSTIFICATIVA .....	15
1.2	OBJETIVOS GERAL E ESPECÍFICOS .....	16
<b>1.2.1</b>	<b>Objetivo Geral .....</b>	<b>16</b>
<b>1.2.2</b>	<b>Objetivos Específicos .....</b>	<b>16</b>
1.3	OBJETO DE ESTUDO .....	17
1.4	MÉTODOS E TÉCNICAS DE PESQUISA .....	17
<b>1.4.1</b>	<b>Método de Abordagem .....</b>	<b>17</b>
<b>1.4.2</b>	<b>Técnicas e Métodos de Pesquisa .....</b>	<b>17</b>
<b>2</b>	<b>QUADRINHOS .....</b>	<b>18</b>
2.1	HISTÓRIA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS .....	18
<b>3</b>	<b>WEBCOMICS .....</b>	<b>23</b>
<b>4</b>	<b>DESIGN E QUADRINHOS .....</b>	<b>29</b>
<b>5</b>	<b>IMAGINÁRIO .....</b>	<b>31</b>
<b>6</b>	<b>ENTREVISTAS .....</b>	<b>33</b>
<b>7</b>	<b>ANÁLISE.....</b>	<b>36</b>
7.1	MITOCRÍTICA.....	36
<b>8</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>61</b>
	<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>63</b>
	<b>APÊNDICE A - ENTREVISTAS .....</b>	<b>65</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Atualmente vivemos cercados por redes de comunicação invisíveis, sejam elas as redes móveis dos aparelhos celulares, as redes de internet Wi-Fi<sup>1</sup> e sinais de rádio e televisão. Apesar das novas gerações terem acesso a aparelhos eletrônicos que se utilizam deste tipo de tecnologia desde muito cedo, a comunicação através destas redes invisíveis é relativamente nova, pois foi apenas há cerca de 40 anos, através da Microsoft (TURNER, 1999), que os lugares em que o cabeamento para o acesso a internet era inviável puderam se utilizar das redes de comunicação via satélite para a comunicação pessoal.

A internet, sempre tão presente no dia a dia da humanidade, nos mais longínquos lugares do globo e estando acessível através dos mais diversos aparelhos, desde computadores pessoais e tablets<sup>2</sup> até tocadores de música, revolucionou a forma do homem se comunicar, oferecendo instantaneidade mesmo a milhares de quilômetros de distância. Uma carta que pode ser entregue, dentro do território nacional, em dias ou semanas pode ser substituída por mensagens eletrônicas (ou e-mails) que chegam ao remetente em segundos.

Esta união de comunicação instantânea (mesmo a longas distâncias) e a possibilidade de levar consigo, em mãos, os aparelhos portáteis que permitem esta comunicação acabaram fazendo da internet bem mais do que previa seu projeto original: uma Rede de comunicações que não dependesse de um só núcleo central (TURNER, 1999). O que se percebe atualmente é que a internet se tornou uma grande rede de troca de informações; não só textuais mas, praticamente, qualquer informação visual ou auditiva pode ser digitalizada e distribuída livremente na rede; o que gera descontentamento por parte de gravadoras e editoras por violação de direitos autorais.

Dentre as várias mídias que podem ser digitalizadas estão os arquivos de áudio, onde no ano de 2012 as vendas de arquivos físicos foram superadas, pela primeira vez na história, pelas vendas de arquivos digitais que podem ser encontrados em sites de venda de músicas como ITUNES e AmazonMP3 que, juntos, são responsáveis por 85% de todo o mercado de músicas pela internet (63% e 22% respectivamente) (BARR, 2013) . Porém estima-se que para cada música baixada

---

<sup>1</sup> Wi-Fi é uma marca registrada da Wi-Fi Alliance e é utilizada para designar redes de comunicação sem fio.

legalmente outras 20 sejam pirateadas e o Brasil ocupa a 2ª colocação no ranking de países que pirateiam músicas (SANTINO, 2015).

Arquivos de vídeos também são mais um tipo de mídia que pode ser encontrada em formato digital e que também são bastante pirateados. Segundo dados da MPAA a queda no número de espectadores entre 18 e 24 nos cinemas foi de 21% apenas em 2013 e acredita-se que a pirataria esteja diretamente ligada a diminuição do número de espectadores (SACLAO, 2014).

Outro tipo de mídia digital bastante popular é a de livros e revistas digitais, os arquivos são disponibilizados nos mais diversos formatos que vão desde PDFs a EPUBs (os mais populares formatos de publicações digitais).

Grande parte dos jornais impressos (tanto do Brasil quanto do exterior) já oferecem assinaturas de versões digitalizadas de seu conteúdo. Além de ser mais barata (pois economiza-se os custos com papel, impressão e distribuição) as notícias chegam mais rápido ao leitor, as vezes em tempo real. Porém a baixa complexidade do processo de digitalização das versões impressas acaba facilitando a distribuição das edições de forma ilegal. Dados do IVC apontaram um aumento no número de vendas de materiais impressos (como jornais, livros e revistas) em cerca de 7,5 em 2014 enquanto o número de assinaturas digitais cresceu 118% no mesmo período (IMPrensa, 2015).

Esses números vêm a comprovar a crescente aceitação do grande público pelas publicações digitais frente as tradicionais (impressas) por uma série de vantagens como a possibilidade de ler a mesma edição em diferentes dispositivos, valores mais baixos e conteúdo interativo.

Edições virtuais de histórias em quadrinhos, por exemplo, apresentam características até então impossíveis de serem aplicadas em suas versões impressas. Além de movimentos e sons ainda é possível interagir com os personagens.

Comparando-se os quadrinhos impressos às webcomics e as cartas aos e-mails podemos compreender melhor como a digitalização desta mídia pode agilizar os processos de produção e distribuição.

Neste trabalho será apresentada a evolução dos quadrinhos, através de uma linha do tempo, desde as primeiras tirinhas publicadas em jornais até as webcomics e motioncomics, além de abordar a importância da mídia internet para novos artistas/designers/ilustradores como meio de apresentação e divulgação de seus

trabalhos, como se dá a interação com o público e, pensando na internet como um canal de comunicação que pode tornar seu trabalho acessível em qualquer parte do mundo, como são criados os roteiros de quadrinhos para a internet e como se espera que os símbolos empregados nessas histórias sejam compreendidos pelos leitores das mais diversas localidades.

Para que se possa compreender melhor o significado dos símbolos imagéticos representados nas webcomics será realizada uma entrevista com profissionais da área, afim de documentar como se dá o processo de criação dos roteiros por estes profissionais, além de buscar um melhor entendimento do significado destes símbolos através da teoria do imaginário de Gilbert Durand e exemplificar, através de quadrinhos já publicados, como a teoria do imaginário pode ser aplicada para enriquecer a criação de roteiros de quadrinhos.

## 1.1 JUSTIFICATIVA

A motivação para o desenvolvimento deste trabalho veio logo após a participação na disciplina “HQ e Sistemas Simbólicos” onde pôde-se conhecer melhor os métodos de elaboração de histórias em quadrinhos a partir do estudo dos sistemas simbólicos presentes nos mesmos através da iniciação aos estudos da teoria do imaginário de Gilbert Durand.

Com o fim da disciplina e a elaboração de uma história curta o caminho natural para divulgação do trabalho foi o mesmo que os quadrinistas novatos e veteranos seguem atualmente: compartilhar as páginas da obra nas redes sociais. Com a possibilidade de se produzir histórias em quadrinhos e disponibilizá-las através da internet muitos quadrinistas acabam entrando no mercado expondo seus trabalhos na rede. Até poucos anos atrás a porta de entrada para os quadrinistas amadores eram os fanzines, quadrinhos independentes e produzidos de forma “artesanal” que eram distribuídos pelos correios ou vendidos em eventos de quadrinhos e animação ou em menor escala para amigos, colegas e parentes (MOON, 2007).

Apesar da atual facilidade quanto a distribuição das obras digitalizadas surgem dúvidas quanto ao tipo de material que estaria sendo produzido; se os materiais disponibilizados através da internet podem ser acessados em qualquer parte do mundo, será que o roteiro e os símbolos e imagens empregados nestas histórias passariam ao leitor a real mensagem que estaria sendo transmitida pelo autor? De

que forma o autor poderia, então, empregar estes símbolos para que eles pudessem ser melhor compreendidos universalmente?

Uma forma de se compreender estes símbolos seria através da teoria do imaginário de Gilbert Durand que busca compreender os símbolos e seus significados dentro de uma cultura, uma sociedade, um grupo ou mesmo para o ser individual (Danielle Perin Rocha Pitta, 2005). Por este motivo este trabalho buscará exemplificar como a Teoria do Imaginário pode enriquecer a produção de uma webcomic.

## 1.2 OBJETIVOS GERAL E ESPECÍFICOS

### 1.2.1 Objetivo Geral

Analisar como a teoria do imaginário de Gilbert Durand pode ajudar na produção das imagens das histórias em quadrinhos para a internet (webcomics).

### 1.2.2 Objetivos Específicos

- Descrever alguns dos arquétipos e símbolos apresentados através da teoria do imaginário de Gilbert Durand.
- Identificar/coletar/comparar e registrar imagens em webcomics que representem estes arquétipos e símbolos.
- Reunir informações sobre o conhecimento e aplicação da teoria do imaginário de Gilbert Durand na produção de roteiros, character design e no próprio desenvolvimento de webcomics por profissionais da área.
- Catalogar aplicações da teoria do imaginário de Gilbert Durand em webcomics nacionais e internacionais.

### 1.3 OBJETO DE ESTUDO

Símbolos aplicados em histórias em quadrinhos para a internet.

### 1.4 MÉTODOS E TÉCNICAS DE PESQUISA

#### **1.4.1 Método de Abordagem**

Para o desenvolvimento deste trabalho foi utilizado o método de abordagem indutivo, que parte do particular para o geral alcançando planos cada vez mais abrangentes.

(LAKATOS, 1992)

#### **1.4.2 Técnicas e Métodos de Pesquisa**

Este trabalho foi realizado baseado em um conjunto de referências bibliográficas tanto para a produção de referencial teórico quanto para a realização da análise dos símbolos do imaginário em webcomics. Também foram realizadas entrevistas com profissionais da área para compreender melhor seu processo criativo.

## 2 QUADRINHOS

Inicialmente vamos entender o que são histórias em quadrinhos. Segundo Eisner (EISNER, 2001, p.5), os quadrinhos podem ser definidos como ‘artes sequenciais’ ou mais extensamente:

“Um veículo de expressão criativa, uma disciplina distinta, uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia. Ela é estudada aqui dentro do quadro da sua aplicação às revistas e às tiras de quadrinhos, onde é universalmente empregada.”

Porém, Scott McCloud (2005) nos dá uma visão mais ampla sobre o termo a pouco utilizado e defende que atualmente uma definição mais completa e livre de ambiguidades para os quadrinhos poderia ser de “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinada a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”.

Podemos então observar que os autores corroboram da ideia que um dos principais aspectos dos quadrinhos seria passar uma informação utilizando-se de imagens em sequência, porém devemos considerar outras características. Características estas que podem até definir a sua nomenclatura em diferentes países, como na Itália onde os quadrinhos são chamados de *fumetti*, uma referência aos balões de fala que lembram fumaça. Na França são chamadas de *bandes-dessinées* ou desenhos em tirinhas, a forma como eram publicadas nos jornais. Sua tradução literal ‘bandas desenhadas’ deu nome as publicações do tipo em Portugal. No Brasil o nome ‘quadrinhos’ faz referência aos próprios quadros utilizados para delimitar a área das imagens ali representadas. (IANNONE, 1994)

Além disso podem-se citar outras singularidades como onomatopeias, linhas de ação, hachuras e retículas pontilhadas.

### 2.1 HISTÓRIA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Não há exatidão quanto ao surgimento dos quadrinhos. Alguns historiadores remontam às pinturas rupestres como as primeiras formas de expressão desta arte (ANSELMO, 1975) outros veem as pinturas egípcias como formas de comunicação formadas por imagens sequenciais (MCCLLOUD, 2005) porém considera-se O Menino



publicação iniciada em 1905 intitulada O Tico Tico é o que se acredita ser uma das primeiras publicações de histórias em quadrinhos completa. A revista se tratava, inicialmente, de publicações traduzidas da revista X-9 de Dashiell Hammett e Alex Raymonds porém até o fim de suas atividades (em 1956) foram publicadas histórias originalmente brasileiras como Melindrosa e Lamparina de J. Carlos, Joca Bemol de Max Yantok além de As Aventuras de Zé Macaco e Fantasmilha de autoria de Alfredo Storni. (IANNONE, 1994)

Figura 2 – Capa da edição comemorativa dos 50 anos da revista O Tico Tico



[http://mlb-s2-p.mlstatic.com/o-tico-tico-edicao-comemorativa-do-50-aniversario-out-1955-15200-MLB20096677556\\_052014-F.jpg](http://mlb-s2-p.mlstatic.com/o-tico-tico-edicao-comemorativa-do-50-aniversario-out-1955-15200-MLB20096677556_052014-F.jpg)

Durante a década de 20 se popularizam as publicações de quadrinhos em revistas próprias e não mais apenas nas tirinhas de jornais. Se destacam as histórias com temáticas de ação e aventura. No final da década, mais precisamente em 1929, no Brasil é lançada A Gazeta Infantil que fazia parte do conteúdo do jornal A Gazeta, Iniciou com publicações do Gato Félix e Nemo (que recebeu o nome de Carlinhos na versão nacional) além de publicar o título Fantasma que posteriormente acabou sendo

lançado em revista exclusiva. A Gazetinha, como também era conhecida, circulou até 1950 e contava também com publicações nacionais como Garra Cinzenta e Juca Pato do cartunista Belmonte. (ANSELMO, 1975)

Em meados de 1930, surgiram os primeiros heróis internacionalmente conhecidos dos quadrinhos como Tarzan, Popeye, Dick Tracy, Tintin, Pinduca (carequinha), Mandrake, L'il Abner (Alfredinho), Além de Superman e Batman.

Durante este período Walt Disney adapta seus personagens animados para os quadrinhos e cria novos personagens que renderiam séries de sucesso como o Tio Patinhas.

Estas publicações alcançaram tamanho sucesso que o mercado dos quadrinhos acabou tornando-se uma grande indústria, porém durante a segunda grande guerra, na década seguinte, mesmo os títulos mais populares sofreram sanções e foram proibidos de ser publicados ou comercializados por países inimigos. Quadrinhos americanos eram proibidos na Alemanha, França, Itália e União soviética.

Em 1934 era lançado no Rio de Janeiro o Suplemento Juvenil como parte do jornal A nação onde eram publicadas as histórias de Flash Gordon, Mandrake e Tarzan.

O Suplemento Juvenil também foi lançado como revista independente e acabou alcançando a tiragem de 360 mil exemplares em três edições semanais. Em 1939 o jornal O Globo, sob a direção de Roberto Marinho, lança a revista O Gibi. O sucesso é tamanho que "gibi" se tornou sinônimo de revistas em quadrinhos no Brasil;

Durante a década de 50 o governo americano, acreditando ser os quadrinhos culpados pela delinquência juvenil, cria uma série de medidas que viriam a censurar histórias violentas ou consideradas inapropriadas para os mais jovens. Preocupados com as duras críticas as próprias editoras acabaram criando um selo, como forma de autorregulação. O 'código das histórias em quadrinhos' era uma forma de demonstrar que aquela leitura era segura para todas as idades (como acontece hoje com a classificação etária nos programas de TV ou com os selos nas capas dos CDs que alertam sobre músicas com letras de conteúdo inapropriado para menores).

Após a implementação deste 'selo' muitos títulos acabam sendo cancelados ou reescritos para tentar evitar a reclassificação etária.

Apesar de todos estes problemas surgem vários outros títulos de sucesso no período como Recruta Zero, Dennis (o pimentinha), Asterix (na França) e um dos maiores títulos dos quadrinhos: Peanuts.

Após o fim da guerra outros contratempos dificultavam a difusão dos quadrinhos na Europa pois faltava papel e tinta para a impressão das revistas.

Anos depois, com o início da recuperação da economia, títulos de quadrinhos americanos e europeus (em sua maioria) espalham-se pelo mundo e provocam uma verdadeira revolução na indústria do entretenimento pois se antes os personagens criados para animações e seriados ganhavam versões em quadrinhos agora os heróis dos quadrinhos é que tomavam as mais diversas mídias como TV, teatro, cinema e até rádio.

Durante a Guerra Fria era comum encontrar heróis americanos combatendo inimigos soviéticos e nazistas, também era comum encontrar referências a corrida espacial como acontece no Quarteto Fantástico ou a testes de armas nucleares como acontece com Hulk. (ANSELMO, 1975)

Nesta mesma década são criados os quadrinhos Barbarella (na França) influenciado pela revolução sexual da época e Mafalda (na Argentina), uma menina que fazia duras críticas a cultura da guerra.

Em julho de 1959 é publicado no jornal Folha de São Paulo, pela primeira vez, uma tirinha daquele que seria o maior autor de histórias em quadrinhos do Brasil: Maurício de Sousa. Além dos mais diversos títulos e personagens os quadrinhos de Mônica e sua turma são publicados internacionalmente e deram origem aos mais diversos produtos, desde material escolar, bonecos, alimentos e até parques temáticos.

Na década de 60 um dos mais famosos personagens de nosso folclore se torna, também, um personagem de quadrinho, o cartunista Ziraldo inicia a série O Pererê que retratava o cotidiano do ser que habitava as matas nacionais. Porém sua obra mais conhecida O Menino Maluquinho seria lançada apenas 20 anos depois.

Durante a década de 70 os quadrinhos foram influenciados pelos movimentos que combatiam a ditadura e se tornaram mais adultos e críticos. Surgiam os 'quadrinhos marginais'. Dentre os autores que publicaram títulos com maior visibilidade pode-se citar Angeli pela autoria de Skrotinhos e Rê Bordosa, Laerte por Piratas do Tietê e Glauco, autor de Geraldão. (IANNONE, 1994)

Na década de 80 a popularização da informática proporcionou uma maior popularização no consumo de quadrinhos e outras mídias digitalizadas como veremos no próximo capítulo.

### 3 WEBCOMICS

Com o sucesso das histórias em quadrinhos e suas adaptações para as mais diversas mídias surgiram, também, versões digitais de suas publicações que são largamente difundidas através da web.

As primeiras webcomics (ou quadrinhos para a internet) surgiram na década de 80, junto com a popularização da informática, porém alguns de seus primeiros formatos eram disponibilizados off-line (fora da rede) através de CD-ROMs que poderiam ser adquiridos em livrarias ou bancas de jornais, muitas vezes acompanhadas da versão impressa. (FRANCO, 2005)

A popularização da informática e a facilidade de se adquirir um computador pessoal gerou uma verdadeira revolução na forma de se consumir produções audiovisuais, com a digitalização dos mais diversos arquivos e mídias era possível era possível produzir e distribuir fotos, músicas e até vídeos que poderiam ser visualizados na tela do próprio computador. Existia, porém, a um obstáculo que era a limitação da banda pois com o limite de velocidade de até 56Kbps a maior parte da informação transmitida através da rede mundial de computadores ainda era textual e qualquer acesso a arquivos de mídia exigia tempo, tornando a distribuição, em larga escala, de arquivos com maior qualidade inviável.

Com a implementação da banda larga (redes com transmissão de banda de, no mínimo, 128 Kbps) a transmissão de mídia torna-se mais fácil e rápida e aos poucos a viabilidade de consumo de arquivos de maior qualidade através da rede (sem a necessidade de arquivos físicos) torna-se cada vez mais comum. (TURNER, 1999)

Com esta facilidade acabou por se popularizar a “pirataria” de edições impressas de livros e revistas na rede, digitalizadas pelos próprios leitores e disponibilizadas gratuitamente. Este tipo de ação, inicialmente, pareceu ameaçar a indústria já que seus títulos estavam sendo disponibilizados gratuitamente porém as próprias editoras começaram a se utilizar desta forma de distribuição como um meio de divulgação de seus títulos onde trechos de matérias de revistas e jornais poderiam ser acessados gratuitamente como uma “degustação” (uma versão de amostra, na maioria das vezes incompleta) das versões originais. No meio das histórias em quadrinhos esta forma de divulgação torna-se quase tão comum quanto a divulgação de um trailer para os produtores de filmes com acesso gratuito a trechos da história,

a um limitado número de páginas ou até mesmo a uma pequena amostra em forma de tirinha.

**Figura 3 – Página da Turma da Mônica no Facebook convida o leitor a acessar mais histórias ao visitar o site oficial.**



<https://www.facebook.com/turmadamonica/?fref=ts>

Com a popularização das mídias sociais a divulgação dos mais diversos títulos torna-se ainda mais fácil e com um alcance cada vez maior a medida que o número de integrantes de determinada rede também cresce. Segundos dados do Facebook (a maior rede social em atividade da atualidade) o número de usuários em 2014 somava mais de 1,23 bilhões de pessoas ao redor do mundo. A forma mais comum de divulgação nas redes é utilizando de posts com links que levam a publicação no site oficial da publicação onde o conteúdo pode ser acessado integral ou parcialmente.

**Figura 4 – Quadrinhos de “Um Sábado Qualquer” publicado na íntegra em sua página no Facebook.**



<https://www.facebook.com/umsabadoqualqueroficial/?fref=ts>

Além da digitalização dos títulos existem outras formas ainda mais práticas de produção como a virtualização. As histórias são produzidas inteiramente de forma

virtual sem a necessidade de utilização de materiais como tintas, papeis ou canetas e a forma de “distribuição” acontece, geralmente, através de mídias sociais. Nesta modalidade os autores optam por disponibilizar o conteúdo integral de suas obras diretamente em suas mídias sociais, facilitando a divulgação dos títulos através do compartilhamento de conteúdo. Os próprios leitores acabam participando ativamente do processo de divulgação de seus títulos e autores favoritos.

**Figura 5 – O artista espanhol Joan Cornellà divulga seu trabalho através das redes sociais.**



<https://www.facebook.com/joancornella/?fref=ts>

A possibilidade de produção de forma virtual (normalmente mais rápida e barata que a forma tradicional pela facilidade de edição da arte e a eliminação parcial ou total da utilização de materiais de produção) acaba por facilitar a criação de conteúdo deste segmento gerando não só um aumento no número de títulos disponíveis na rede como também do número de leitores, o que acabou despertando

o interesse de grandes editoras que disputam com artistas, até então, desconhecidos a atenção do grande público por um espaço neste mercado.

Para se destacar dos demais títulos os autores buscam cada vez mais inserir em suas obras elementos que busquem uma maior interação com o usuário. O uso de sons e movimentação nas histórias em quadrinhos é utilizado desde a animação de detalhes da cena como na movimentação nas histórias de ação com o intuito de gerar um maior impacto visual através de movimentos de cena e até uso de sons em substituição às tradicionais onomatopéias.

As “motion comics” (ou “quadrinhos animados”) seriam uma evolução das webcomics onde além dos quadrinhos as histórias recebem elementos de outras mídias como animação e até vídeo games.

Este “formato” já existe há algumas décadas porém sua leitura fica restrita a sites e navegadores que consigam carregar todos os elementos utilizados para a movimentação e interatividade.

No Brasil, por exemplo, em 1998 o ilustrador Fábio Yabu fez sucesso na internet ao lançar a webcomic “Combo Rangers”. A webcomic brasileira acabou rendendo, além dos mais diversos produtos, uma versão impressa em quadrinhos pelas editoras JBC e Panini Comics nos anos 2000. (OTTONI, 2008)

**Figura 6 – Combo Rangers**



[http://pt.wikipedia.org/wiki/Combo\\_Rangers#/media/File:Combo\\_Rangers.jpeg](http://pt.wikipedia.org/wiki/Combo_Rangers#/media/File:Combo_Rangers.jpeg)

Durante a década de 90 e anos 2000 as motion comics dependiam quase que exclusivamente do plug-in flash da adobe, tornando mais difícil a possibilidade de

aplicar a movimentação em dispositivos diversos. Apenas em 2010 surgiu o HTML5, a linguagem de programação básica de sites HTML agora tinha em seu código a possibilidade de se incluir os mais diversos recursos como sons e vídeos sem a necessidade de plug-ins externos, sendo os arquivos reconhecidos nativamente pelos navegadores o que acabou gerando uma nova evolução na criação das webcomics que agora poderiam ter elementos audiovisuais reconhecidos nativamente nos navegadores nas mais diversas plataformas. O que acabou aumentando o acesso a este tipo de conteúdo também nos dispositivos móveis.

Com a difusão do HTML5 e outros meios de programação foi possível observar a multiplicação de títulos que utilizam o formato “infinite canvas” ou “tela infinita” onde os quadrinhos são dispostos em sequência vertical ou horizontal e vão seguindo sem divisões de páginas ou quaisquer outros limites além dos próprios quadrinhos. Ao se pensar neste formato para o uso em computadores a orientação vertical é mais comum pelo hábito de se utilizar o scroll, ou a “roda” do mouse, para descer até o fim da página (como na leitura de qualquer texto no computador) mas com a popularização dos tablets e demais dispositivos moveis e a possibilidade de se “rolar” as informações na tela utilizando o dedo tornou a orientação de pagina horizontal bastante popular, sendo utilizada, inclusive, pela Microsoft em parceria com a Disney para a divulgação do filme TRON Legacy (2010).

**Figura 7 – Motion comic Tron: Legacy**



<http://cdn.geekwire.com/wp-content/uploads/2011/06/tronnew.jpg>

Além dos sites as webcomics também são amplamente disponibilizadas através de aplicativos específicos para a leitura deste tipo de mídia. Desde os grandes estúdios como DC Comics e Marvel Comics até a aplicativos que reúnem quadrinhos de autores menos conhecidos ou até mesmo estreadantes.



## 4 DESIGN E QUADRINHOS

Apesar de ser conhecido como Nona Arte, para se criar uma história em quadrinhos com maior possibilidade de sucesso deve-se pensar no público-alvo, tipo de história, “temática” dentre outros pontos. desta forma é necessário desenvolver um projeto da criação da história em quadrinhos.

Segundo André Villas-Boas, (VILLAS-BOAS, 2003) “O design gráfico não é essencialmente expressão, mas solução.” Portanto deve-se pensar em um projeto de design de forma diferente de uma criação puramente artística pois esta considera apenas a expressão das ideias do artista através dos canais de comunicação sem levar em consideração etapas de produção ou mesmo o público final a que esta obra se destina.

O design (ou projeto) pode estar presente nas mais diversas áreas, assim como na comunicação, onde pode estar ligado, geralmente, ao design gráfico.

Entre as atividades do designer gráfico estão a elaboração das mais diversas peças, sejam elas impressas ou digitais, desde cartazes, revistas, folhetos até animações, vinhetas, efeitos gráficos e material fotográfico.

O projeto gráfico vai, então, ser o resultado do agrupamento dos elementos da definição conceitual da publicação, sejam eles referentes a tipografia, imagens (ilustração, fotografia, infografia), ou a própria diagramação da peça ou o ordenamento dos elementos na página (FROST, 2012). Podemos perceber então que uma história em quadrinhos, por exemplo, seria um projeto de design a partir do momento em que seria necessário o planejamento do desenvolvimento de cada um dos componentes empregadas desde sua identidade visual, <sup>1</sup>, escolha ou criação de tipografia, diagramação e impressão.

No caso específico dos quadrinhos, essa seria considerada a forma de comunicação com o melhor casamento entre texto e imagem por conta dos balões de fala que complementam as ideias já representadas graficamente. Segundo Luli Radfahrer, (RADFAHRER, 2001) “Os principais elementos para se compor um design são a imagem e a palavra. Eles interagem e se completam transmitindo melhor a informação.”

---

<sup>1</sup> Character design, ou “design de personagens” diz respeito a criação de personagens seja para ilustração, animação, mascotes e etc.

Em caso de webcomics ou peças gráficas digitais outras características devem ser consideradas, entre elas a plataforma utilizada para o acesso as publicações. Como este acesso pode ocorrer desde uma tela diminuta como a de um dispositivo móvel ou <sup>1</sup> até telas com mais de vinte polegadas o design deve ser centrado na experiência do usuário, ou seja, na usabilidade, na interatividade ao conteúdo seja através do <sup>2</sup> ou até mesmo do projeto que busque a forma mais simples e intuitivo, aumentando a satisfação do usuário.

Outros itens a serem considerados seriam os elementos hipermidiáticos. As mídias digitais oferecem uma gama muito maior de possibilidades para se enriquecer uma publicação como animações e sons.

Desta forma podemos compreender melhor que as unidades utilizados para a criação de uma história em quadrinhos, seja impressa ou digital, são diretamente relacionadas ao design gráfico/digital e é de suma importância a atenção à utilização de uma metodologia no projeto de criação.

---

<sup>1</sup> Smartphone, do inglês “telefone inteligente” seria o equivalente a um celular de última geração com funções diversas como fotografia, tocador de música e acesso a internet.

<sup>2</sup> Design responsivo é um termo usado para designar páginas de internet, aplicativos ou outros serviços digitais em que a área de visualização do serviço se adapte ao tamanho do dispositivo ou a variações de tamanho durante sua utilização.

## 5 IMAGINÁRIO

Nas mais diversas culturas o homem acaba por atribuir significados a tudo o que o cerca. Isto ocorre com os mais diferentes objetos ou até mesmo certos gestos. Ao se observar uma tribo, por exemplo, mesmo das mais isoladas pode-se perceber que existem certos “padrões” como pinturas corporais, cortes de cabelos, adornos e outras intervenções que vem a ressaltar diferentes funções em seu grupo, como os guerreiros que se diferenciam dos curandeiros e caçadores. O mesmo pode ser observado nos grandes centros urbanos onde os mais variados grupos têm, também, suas diferentes características.

Tornar algo significativo é algo natural do ser humano e desta forma entra-se no plano simbólico.

porém o símbolo é dinâmico, e é através do agrupamento destes símbolos e imagens que se forma o imaginário onde as imagens se organizam em torno de grandes temas.(PITTA, 2005)

Ao pensarmos em imagens e ao assumirmos que para toda imagem há um significado podemos entender que mesmo as imagens fotográficas, publicitárias, o cinema e outras tantas formam, também, o imaginário. (DURAND, 2004)

“O imaginário, nessa perspectiva, pode ser considerado como essência do espírito, à medida que o ato de criação (tanto artístico, como o de tornar algo significativo), é o impulso oriundo do ser (individual ou coletivo) completo (corpo, alma, sentimentos, sensibilidade, emoções. . . ), é a raiz de tudo aquilo que, para o homem, existe.” (PITTA, 2005)

Os símbolos podem ser organizados em quatro diferentes partes:

Schèmes: Não são necessariamente imagens, estão mais ligados a gestos e sentimentos. É “(. . . ) a dimensão mais abstrata, correspondendo ao verbo, à ação básica.”

(PITTA, 2005)

Arquétipo: É a racionalização dos schèmes, é como uma grande imagem (um núcleo), de caráter coletivo, onde alguns símbolos diferentes, mas com significados parecidos podem ser combinados. “O que diferencia precisamente o arquétipo do simples símbolo é geralmente a sua falta de ambivalência, a sua universalidade constante e a sua adequação ao esquema.” (DURAND, 2001)

Símbolo: Diz respeito ao sentido imputado a determinado objeto, imagem, gesto... É uma representação do signo concreto. “Enquanto o arquétipo está no caminho da ideia e da substantificação, o símbolo está simplesmente no caminho do substantivo, do nome, e mesmo algumas vezes do nome próprio.” (DURAND, 2001, p.62)

Mito: O mito é uma “reunião” de símbolos, arquétipos e schèmes. O mito também está relacionado a construção de uma identidade (seja ela individual ou coletiva). “Entenderemos por mito um sistema dinâmico de símbolos, arquétipos e esquemas, sistema dinâmico que, sob o impulso de um esquema, tende a compor-se em narrativa.” (DURAND, 2001)

Além disso os símbolos podem ser ainda divididos em “regimes” ou “polaridades”:

Sendo o Regime Diurno referente as estruturas esquizomorfos (ou heróicas) e Regime Noturno referente as estruturas sintéticas e místicas (ou dramáticas). (DURAND, 2001) Há ainda o regime crepuscular que enfatiza o sentido de ciclicidade mas mantém a simetria com os dois primeiros. (STRÔNGOLI, 2009)

Gilbert Durand percebe no material que estuda duas intenções fundamentalmente diversas na base da organização das imagens: uma dividindo o universo em opostos (alto/baixo, esquerda/direita, feio/bonito, bem/mal etc.), outra unindo os opostos, complementando, harmonizando. O primeiro é o regime diurno, caracterizado pela luz que permite as distinções pelo debate. O segundo é o regime noturno, caracterizado pela noite que unifica, pela conciliação. (PITTA, 2005)

Como observado neste capítulo é algo natural do homem imputar significados a objetos ou criações artísticas e naturais. E o imaginário, como essência do espírito do homem, formado pelas imagens e relações das imagens através de suas organizações simbólicas contribui com o estudo do significado dos símbolos e a compreensão dos mitos da sociedade ocidental.

Desta forma as imagens (mesmo as criadas por expressão artística) carregariam consigo esses significados. Ao se observar criações como os quadrinhos que são formados essencialmente por texto e imagem pode-se acreditar que durante a criação dos mesmos as imagens ali representadas foram pensadas para cumprir o seu dever de comunicar da melhor forma.

Veremos, então, no próximo capítulo como artistas nacionais produzem quadrinhos e como se dá a relação com estes símbolos ali empregados.

## 6 ENTREVISTAS

A fim de se obter uma melhor compreensão do processo de criação de roteiros/quadrinhos de autores nacionais e também o seu conhecimento sobre a teoria do imaginário ou a preocupação quanto a compreensão de símbolos empregados nas obras foi realizada uma entrevista com oito autores (no decorrer de 2012) onde foram obtidas respostas abertas, para que os mesmos pudessem se expressar de forma mais livre aos questionamentos e também foi possível que, durante as respostas, pudessem adicionar observações, comentários ou quaisquer outras informações que achassem relevantes.

Desta forma serão apresentados resumos das respostas com os pontos mais comuns observados, a entrevista também estará disponível na íntegra nos anexos deste trabalho.

Para a realização da entrevista foram elaboradas cinco perguntas, apresentadas a seguir com as respectivas respostas e observações:

**1 - Como é seu processo de criação de um roteiro?**

(de onde vem as ideias? cria a história primeiro ou cria pensando no público que irá alcançar?)

Parte dos autores alega que o processo criativo é livre, ou seja, não há um tema pré-definido ou alguma preocupação com o público-alvo a que a obra se destina. Outra parte se espelha em situações do cotidiano que representadas graficamente, utilizando-se ainda de exageros ou pequenas alterações dramáticas representam acontecimentos de suas próprias experiências através de seus personagens.

Baseiam-se ainda em materiais como livros, revistas, quadrinhos e mídias sociais para ajudar no processo criativo.

**2 - Que características próprias (no caso, do autor) você acha que pode ser facilmente percebida nas suas histórias?**

(normalmente reconhece-se o traço, mas você acha que também há algo na forma de se contar a história que possa ser facilmente identificado como característica sua?)

A maioria dos autores acredita que sua maior característica seja o teor realista, dramático, poético e crítico de suas histórias. Outras características apontadas foram a representação de elementos como água (histórias normalmente apresentam passagens pelo mar ou piscinas), gírias e vícios de linguagem ou bordões e um dos

altos chegou a citar inclusive que uma de suas principais características é a utilização de formas diferenciadas de interação com o usuário, utilizando-se das possibilidades dos quadrinhos digitais para gerar maior interatividade com o leitor no decorrer das histórias.

**3 - Ao desenvolver um roteiro mais longo, procura pensar já no final? ou “deixa a história fluir” de forma mais livre?**

A grande maioria dos autores se preocupa na criação de histórias fechadas com início (ou apresentação), meio (ou clímax da história, onde algum problema ou conflito ocorre) e o fim (onde o problema apresentado anteriormente é resolvido).

Alguns autores relataram se preocupar mais com o roteiro apenas após algumas experiências com quadrinhos e por perceber dificuldades em conseguir fechar uma história que tenha ficado “aberta demais”, outros alegam que apesar de criar um roteiro fechado se sentem livres para modificar algo até que se chegue definitivamente ao final da história.

Podemos perceber, então, uma grande diferença na criação de histórias curtas (onde os autores optam por criações mais livres) e as histórias mais longas (onde há um planejamento).

**4 - No momento em que escreve um roteiro ou desenvolve um personagem/cenário, costuma pensar em que significados determinados objetos, acessórios, texturas/estampas ou formas podem passar? E que a compreensão deste significado pode variar dependendo da cultura da região em que o leitor vive?**

A grande maioria dos autores não se preocupa com o significado dos símbolos ali empregados. Preocupam-se apenas com o roteiro e com o clima/tema da história mas não atentam ao significado dos demais símbolos inseridos na obra.

**5 - Como conseguir fazer-se entender através de uma história que será lida por várias pessoas, de diferentes culturas, e que poderão não compreender com exatidão o significado de determinados elementos ali representados?**

Parte dos autores alega que se preocupar com este detalhe acabaria limitando o processo criativo e por isto não pensam (amplamente) no alcance que suas publicações possam ter.

Muitos alegam que por abordar temas da atualidade ou mesmo da cultura pop os elementos representados nas histórias seriam facilmente compreensíveis. Alguns dos autores ainda se utilizam de notas de rodapé para explicar melhor certos pontos e outros acreditam que como o público que consome estas publicações é mais jovem, em caso de dúvidas, poderiam acessar buscadores e assim retirar qualquer dúvida referente as suas criações.

Como vimos no capítulo “Design e Quadrinhos” o autor Villas Boas faz uma clara distinção entre o design e a expressão artística justificando que o design envolve um projeto pensado na produção, na solução ou resultado final.

Como pudemos observar os autores se dividem entre as obras artísticas onde não há preocupação com o roteiro ou elementos simbólicos nas historias mais curtas e em outra parte percebe-se uma maior preocupação com os símbolos e imagens empregados na história porém esta preocupação pode ser observada com maior frequência na produção das histórias mais longas.

Considerando as respostas da pesquisa podemos entender que para que seja realizada uma análise dos significados e estudos dos símbolos segundo a teoria do imaginário seria necessário priorizar publicações mais longas onde, possivelmente, haveria mais casos de estudo disponíveis.

## 7 ANÁLISE

### 7.1 MITOCRÍTICA

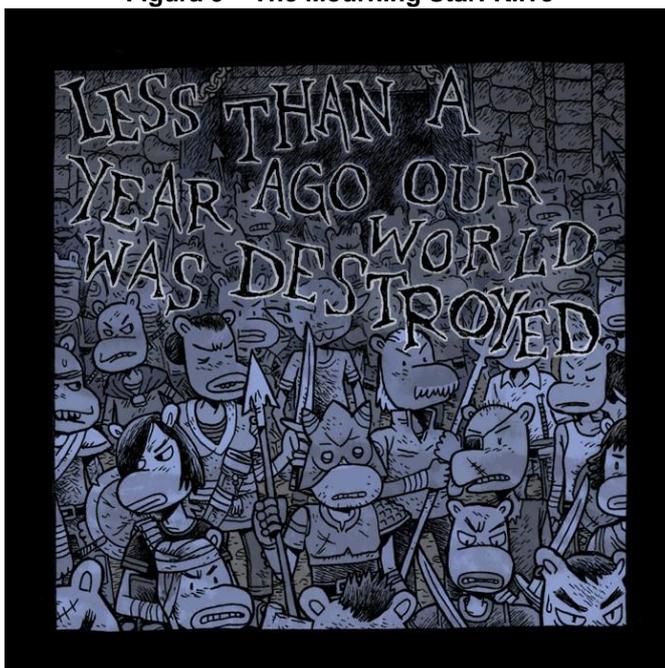
Baseado nos regimes das imagens abordados anteriormente será realizada uma análise onde os símbolos serão divididos segundo os regimes e estruturas do imaginário. As imagens representadas serão extraídas de *webcomics* já publicadas nacional e internacionalmente com o intuito de exemplificar os significados desses símbolos. A ordem de apresentação (assim como o breve texto explicativo) segue a mesma apresentada por Danielle Perin Rocha Pitta, (2005) baseada na obra de Gilbert Durand (2001) porém com uma organização mais didática e topificada, ideal para a realização deste trabalho.

Os semblantes do tempo. Símbolos **teriomorfismos** (relativos a animalidade):

O **fervilhamento**, que também pode ser representado por larvas e insetos passam a ideia de caos.

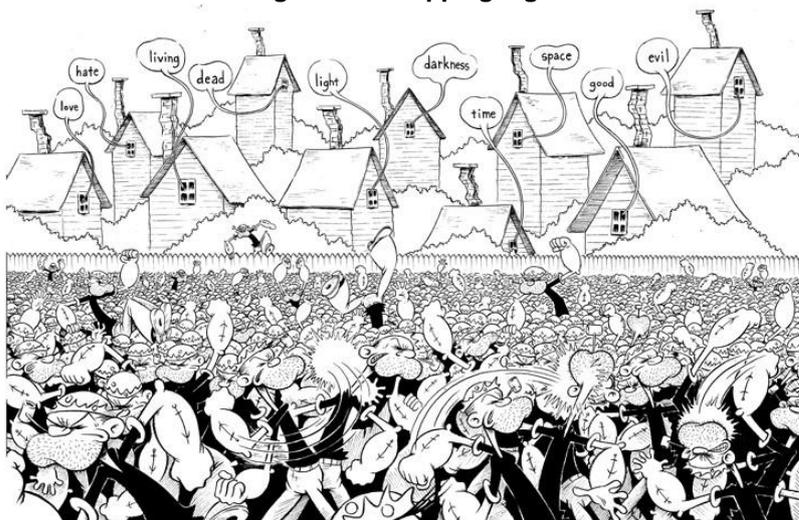
Na imagem pode-se notar a grande quantidade de soldados amontoados, preparados para a guerra. Não só a quantidade de elementos mas também o dinamismo da cena ajudam a passar a ideia de fervilhamento.

Figura 9 – The Mourning Star: Klive



O mesmo ocorre na imagem abaixo, o mesmo personagem é multiplicado inúmeras vezes e a superlotação acaba por provocar conflitos entre eles. A ideia de fervilhamento está presente não só pelo atrito causado pelo grande número de pessoas mas também pelo ângulo utilizado que passa a ideia de que todo o território foi tomado e se pode ver o personagem replicado até a linha do horizonte.

**Figura 10 – Doppelganger**



[http://studygroupcomics.com/main/wp-content/uploads/2012/01/doppelganger\\_pg\\_8-9.jpg](http://studygroupcomics.com/main/wp-content/uploads/2012/01/doppelganger_pg_8-9.jpg)

O símbolo da **animação** está relacionado a animais de grande porte como o cavalo e o touro, o que por sua vez seria a representação da morte. Nesta imagem podemos observar como a figura do cavalo, por sua força e velocidade, é utilizado para representar a morte ao ser comparado com um carro desgovernado atropelando um pedestre.

Figura 11 – Arado - Dinâmica de Bruto

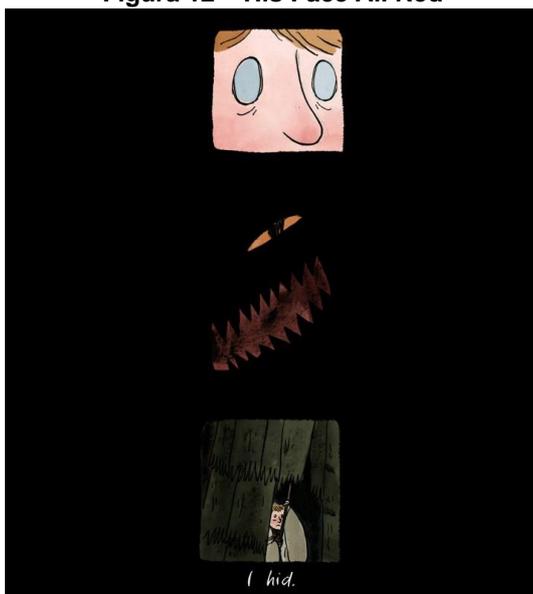
## COMO MORALIZAR UMA SOCIEDADE



<https://dinamicadebruto.files.wordpress.com/2014/01/arado.jpg>

O símbolo da **mordicância** está associado a boca aberta, cheia de dentes. Na figura a seguir podemos ver um ser ameaçador. Apesar de encoberto pela escuridão da noite o destaque são seus dentes afiados.

Figura 12 – His Face All Red



<http://emcarroll.com/comics/faceallred/0205.jpg>

Na imagem abaixo o herói está frente a frente com o inimigo, um monstro gigante. A imagem passa a ideia que a criatura poderia devorar o herói não só por conta de seu tamanho mas também por sua boca aberta, com dentes afiados logo acima da cabeça do mesmo.

Figura 13 – One Punch Man



<http://img.bato.to/comics/2013/11/16/o/read528803dfb80ab/img000013.jpg>

Na próxima imagem a criatura não apenas mostra seus dentes mas há, de fato, o ato da mordida. A boca desproporcionalmente grande e o sorriso enquanto pratica o ato demonstram a satisfação do monstro em praticá-lo.

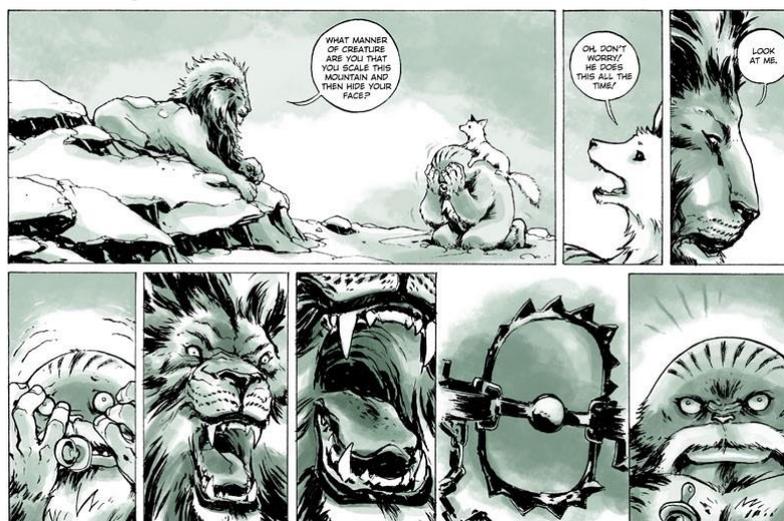
Figura 14 – Songs Illustrated: Neko Case’s “Wild Creatures”



<http://www.pastemagazine.com/articles/2015/06/songs-illustrated-emily-carroll-unleashes-neko-cas.html>

O leão, apesar de pacato, utiliza de seu rugido para impor respeito porém seus dentes pontiagudos são imediatamente confundidos com uma arataka (armadilha boca de lobo).

Figura 15 – The Abominable Charles Christopher



<http://abominable.cc/post/44168459825/what-are-little-boys-made-of>

Símbolos **nectomorficos** (relacionados a noite):

Situação de **trevas**. pode estar ligado a meia noite ou a escuridão. A noite os seres fantásticos saem livres para agir como na figura representada a seguir, o ser da face vermelha aparece apenas durante a noite e destrói objetos, devora ovelhas e interrompe o sono dos habitantes da vila.

**Figura 16 – His Face All Red**



<http://emcarroll.com/comics/faceallred/0602.jpg>

O mesmo ocorre nesta outra história, da mesma autora, onde fatos estranhos e assustadores acontecem durante a noite.

**Figura 17 – All Along The Wall**

Night turned to day.



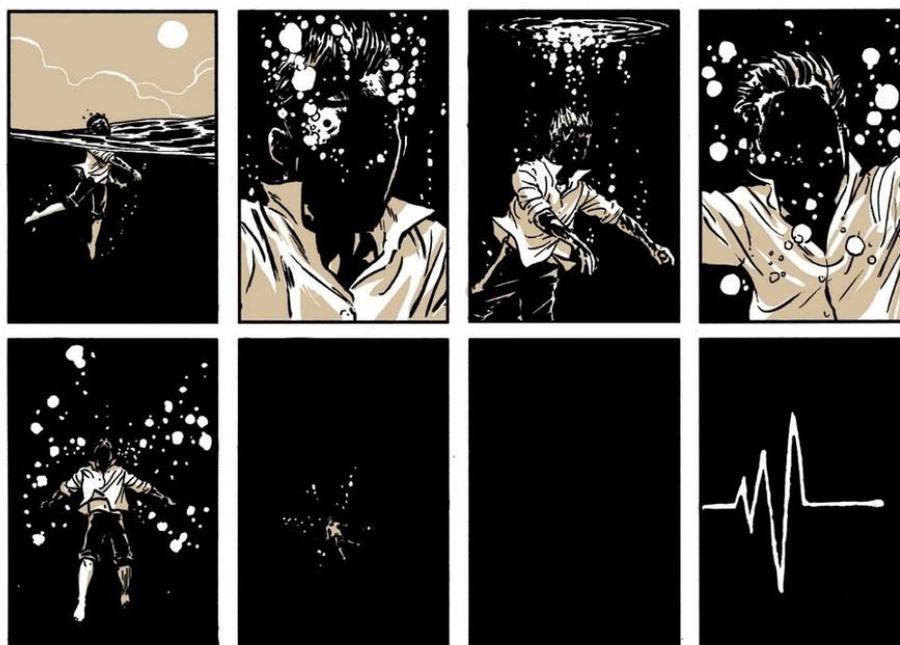
And day turned to night.



<http://emcarroll.com/comics/wall/mid06.jpg>

A **água escura** está ligada a suicídio e entidades maléficas. Nesta imagem a água escura, o mar aberto, é utilizada como tentativa do personagem de fugir de seus devaneios mas acaba se afogando.

Figura 18 – Sin Titulo



<http://www.sintitulocomic.com/2008/08/17/page-59/>

No quadrinho a seguir vemos uma criança sendo abraçada pelas águas escuras do rio. A admiração pela criatura que habitava aquelas águas termina de forma trágica.

Figura 19 – The Hole The Fox Did Make



<http://www.emcarroll.com/comics/fox/twenty.html>

Símbolos **catamorficos** (relacionados a queda):

Esta queda seria, na verdade, uma queda moral. Algo relacionado a sexo, mentiras, pecado. A imagem a seguir, onde parte já foi analisada, mostra como um rei se deixou levar pela aparência de uma jovem, muito parecida com sua mão, por quem era apaixonado. Cego pela paixão não percebeu que estava se casando com um monstro que, como já vimos, o devora. A queda, neste caso, está relacionada a luxúria.

Figura 20 – Songs Illustrated: Neko Case's "Wild Creatures"



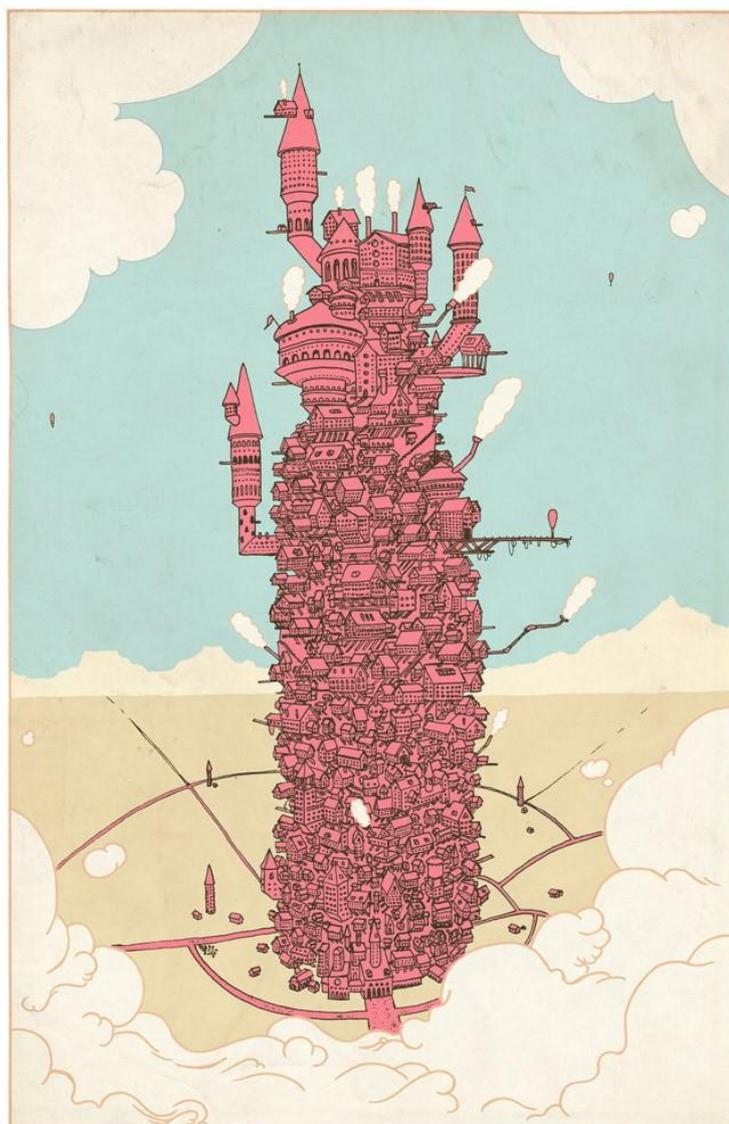
<http://www.pastemagazine.com/articles/2015/06/songs-illustrated-emily-carroll-unleashes-neko-cas.html>

O Regime **Diurno** é a estrutura heroica do imaginário. Está ligado a dividir e reinar.

Símbolos de **ascensão/elevação**.

A **verticalidade**, relacionada a espiritualidade, simboliza o que é elevado, o que está no alto, acima.

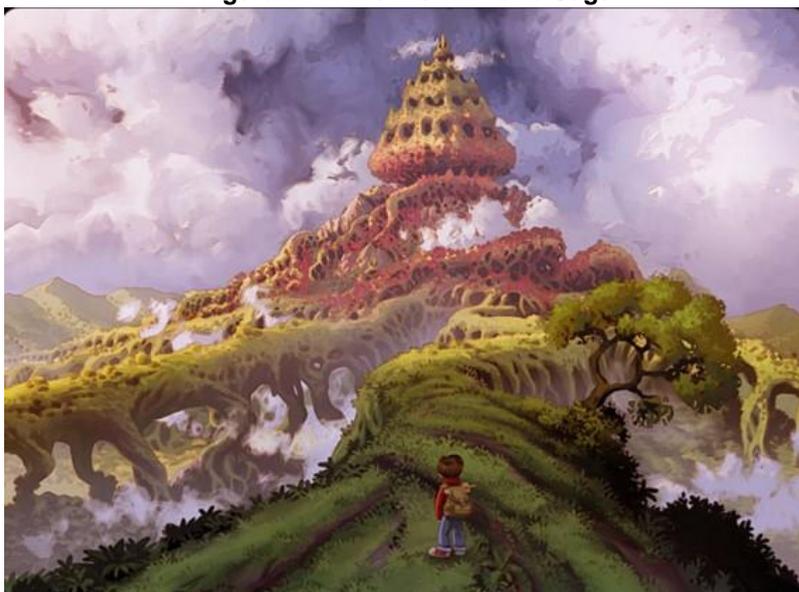
Na figura a seguir vemos uma construção alta, seu teto "toca" as nuvens.

**Figura 21 – Danger Country**

<http://studygroupcomics.com/main/wp-content/uploads/2012/04/dc01p22.jpg>

Já nesta outra história o garoto chega até a cidade no topo da montanha, em meio as nuvens. Esta é a cidade mais espiritualizada da história onde os habitantes são pacíficos. A ideia de habitar nas nuvens reforça esta característica da população.

Figura 22 – The Worm World Saga



<http://www.wormworldsaga.com/chapters/chapter04/EN/index.php>

Símbolos de asa e **angelismo**. A asa será a representação da transcendência, da superioridade. A personagem Virgínia, ao se sentir completa, realizada, é representada como um anjo com as asas e braços abertos.

Figura 23 – O Diário de Virgínia



<http://www.odiariodevirginia.com/port/cap21.html>

A **soberania uraniana**, como o próprio nome pode sugerir, está ligado ao gigantismo, a potência.

Deus (ou o sol) está acima do rei que por sua vez está acima do povo. logo o rei está mais próximo de Deus e o povo abaixo de todos.

A imagem a seguir mostra o ritual de invocação de uma divindade. O ato de flutuar o faz ficar acima daquele que o invoca, além disso para demonstrar seu poder a entidade cresce tomando proporções gigantescas.

**Figura 24 – UTU – Part 2**



<http://studygroupcomics.com/main/wp-content/uploads/2012/01/Utu14.jpg>

**Figura 25 – Songs Illustrated: Neko Case's "Wild Creatures"**



<http://www.pastemagazine.com/articles/2015/06/songs-illustrated-emily-carroll-unleashes-neko-cas.html>

O **chefe é também** o cabeça, a mente que comanda os demais. a mente tem ligação ao crânio e o chifre é algo que estende o crânio. Logo o chifre, usado por um líder, demonstra a superioridade de sua mente sobre os seus comandados como acontece na próxima imagem. O chefe dos goblins tem grades chifres apontando para cima.

Figura 26 – Hobo Lobo of Hamelin



<http://hobolobo.net/tale/7>

Já nesta imagem vemos o líder dos guerreiros montado em seu gato. Ambos possuem/usam chifres porém o homem o utiliza como adorno, forma de demonstrar seu poder.

Figura 27 – The Worm World Saga



<http://www.wormworldsaga.com/chapters/chapter01/EN/Index.php>

Símbolos **espetaculares** (referentes a visão)

Símbolos de **luz e sol**, representam o luminoso, a pureza celeste, o sol nascente, divindades solares, coroa e auréola. Nesta imagem o sol nascente marca o fim da aventura vivida pelo personagem, deitado na grama, que foi perseguido por criaturas da noite.

Figura 28 – Haunter



[http://studygroupcomics.com/main/wp-content/uploads/2013/03/haunter01\\_107.jpg](http://studygroupcomics.com/main/wp-content/uploads/2013/03/haunter01_107.jpg)

O **olho** e o verbo. Relativo a visão a distância, o olho de Deus, divindades com mil olhos.

Nesta imagem é apresentado um reino que tem o olho como símbolo. O olho aparece retratado no trono, nas roupas, nos adornos e em cada canto do reino. O olho, neste quadrinho, representa a onipresença da visão real, como um aviso que nada dentro do seu reino pode escapar de sua visão.

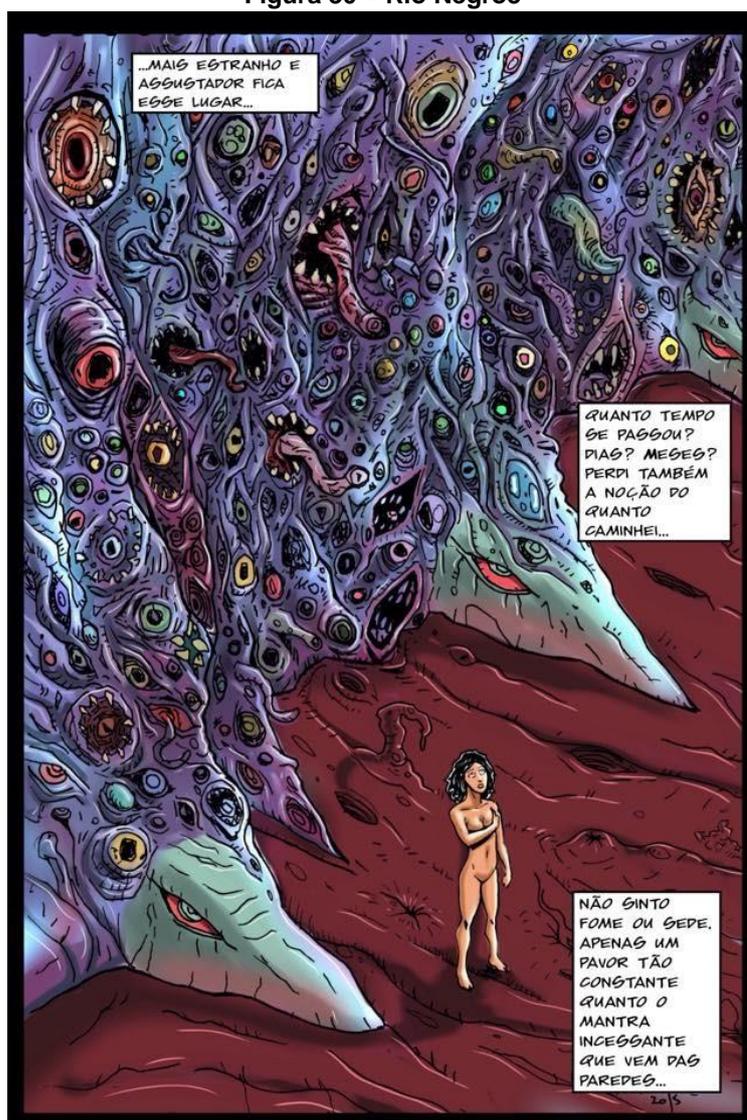
Figura 29 – Necro Polis



<http://necropoliscomic.tumblr.com/post/118905492171/prologue>

Na imagem abaixo vemos uma personagem perdida em um lugar onde as paredes são formadas por olhos e bocas. Não importa para onde vá, ela estará sendo observada por estes seres.

Figura 30 – Rio Negro3



<https://www.facebook.com/Rionegrohq/photos/a.893858264023151.1073741828.892473284161649/893858997356411/?type=3&theater>

### Símbolos da **divisão** (separação entre bem e mal)

As **armas** do herói são símbolos de poder e pureza. No quadrinho abaixo vemos uma criança com uma espada de madeira, apesar de ser feita com material frágil a espada acaba por destruir armas produzidas com materiais mais resistentes pois o poder da arma não está apenas no material mas no sagrado, na espiritualização do guerreiro e do combate.

Figura 31 – The Worm World Saga

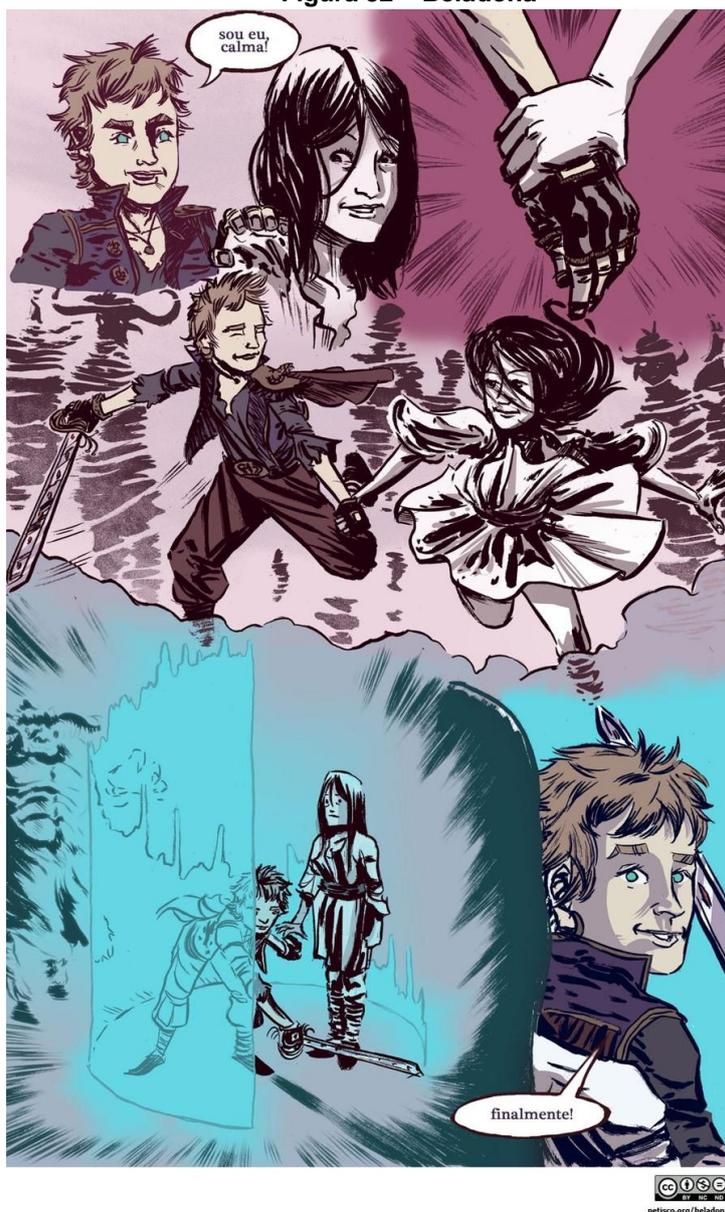


<http://www.wormworldsaga.com/chapters/chapter01/EN/Index.php>

As **armas espirituais** não precisam ser necessariamente armamentos mas elementos que diferenciem os guerreiros dos demais. Essa diferenciação pode ocorrer através de um batismo ou rituais de purificação dentre outras maneiras de distinguir o profano do sagrado (circuncisão, tatuagens e marcas na pele, raspagem de cabelo, etc.)

No exemplo a seguir o guerreiro se diferencia dos inimigos através das cores (nesta história todos os inimigos utilizam cores sombrias e tem a pele pálida). Outra forma de distinção é o domínio da luz, o que lhe dá uma vantagem natural contra os inimigos das trevas.

Figura 32 – Beladona



<http://petisco.org/beladona/2013/06/o-movimento-da-rainha-pag-19/>

O Regime **noturno** da imagem, ao contrário do regime diurno, vem para fundir e harmonizar através das estruturas mística e sintética.

A **estrutura mística** está relacionada a construção de uma harmonia, através de quietude e gozo (para isso utiliza-se de eufemização).

A expressão do **eufemismo** busca amenizar os símbolos da noite. O buraco torna-se um receptáculo, as mulheres na água profunda não representam mais a morte mas passam a ideia de seres fecundos. Podemos observar esta ideia retratada no quadrinho abaixo onde um rei se apaixona por uma sereia, eles se encontram a noite as margens das águas escuras do mar.

Figura 33 – The Prince &amp; The Sea



<http://emcarroll.com/comics/prince/05.html>

**Encaixamento e redobramento** são símbolos relacionados ao “engolir” o outro para se apropriar de sua essência. Não seria apenas o ato de devorar mas de tornar o outro parte de si mesmo como podemos observar na imagem a seguir, os espíritos de moças jovens perseguem e tomam o corpo de um jovem viajante.

Figura 34 – Out of Skin



- encaixamento e redobramento (“engolir” o outro para se apropriar de sua essência)  
<http://www.emcarroll.com/comics/skin/partsix.html>

No **hino a noite**, ao contrário do que vimos no regime diurno, a noite passa a significar paz e harmonia e não mais angústia e perigo. Neste quadrinho o abominável homem das neves, na serenidade da noite, encontra o espírito da floresta.

Figura 35 – The Abominable Charles Christopher



<http://abominable.cc/post/44166427666/in-the-grove>

O **mater e matéria** é o simbolismo relacionado as grandes mães aquáticas como Oxum e Iemanjá. Vemos no quadrinho a seguir a representação de Iemanjá recebendo oferendas.

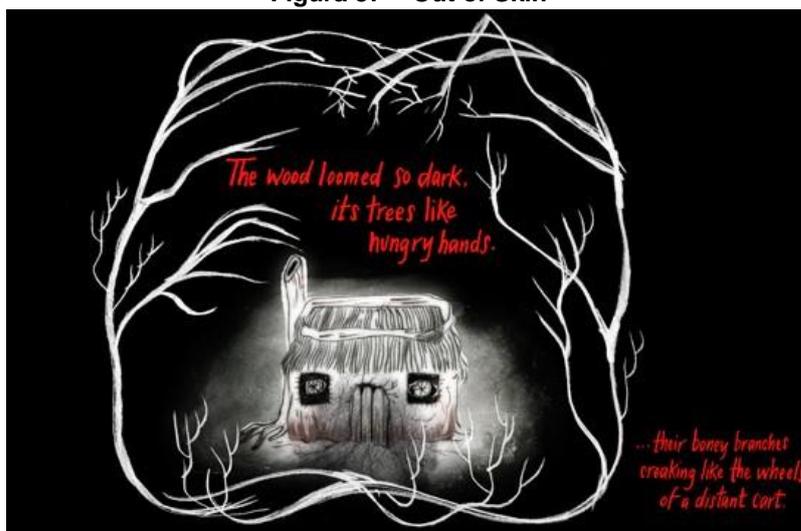
Figura 36 – Legenda



[http://blog.kisuki.me/2011\\_12\\_01\\_archive.html](http://blog.kisuki.me/2011_12_01_archive.html)

A **moradia** e a **taça** fazem referência ao próprio corpo humano, o telhado faz referência a cabeça e porão os pés. faz também referência a imagem de rosto que se pode ver em desenhos infantis de casas com as janelas como olhos e a porta como uma boca. O mesmo simbolismo pode ainda ser relacionado a forma quadrada como uma cidade ou fortaleza e na forma redonda por um ovo ou o ventre. Na imagem podemos observar uma casa que, da mesma forma vista em **Encaixamento** e **redobrimento**, foi consumida por espíritos e pode-se perceber que sua fachada tomou feições humanizadas.

Figura 37 – Out of Skin



<http://emcarroll.com/comics/skin/partfour.html>

Alimentos e substâncias ( alimentos arquetípicos)

O **leite** está relacionado a amamentação, o **mel** está escondido e tem cor de ouro. Por sua nutrição seria como um “tesouro escondido“, a **água** pode significar a água da vida, o **sal** é o ouro dos alimentos (pela conservação dos alimentos). Podemos observar na imagem a representação do mel como um tesouro escondido em local de difícil acesso e bem guardado.

Figura 38 – The Abominable Charles Christopher



<http://abominable.cc/post/44165191073/bee-sting-of-defeat>

A **estrutura sintética** do imaginário está relacionada ao movimento cíclico, tendência ascendente do progresso do tempo.

**Símbolos cíclicos** não tem início nem fim, mas fases. A morte não é mais o fim, mas um recomeço. A vida surge do equilíbrio, como divindades sol e lua que “dividem” tempo no controle como representado na imagem abaixo.

Figura 39 – Out of Skin



<http://emcarroll.com/comics/skin/partfour.html>

A **espiral** representa ao mesmo tempo permanência e movimento. É equilíbrio dos contrários. Na imagem está representada a espiral formada pela união dos elementos água, ar e fogo. As três forças revezam a posição principal em um movimento cíclico contínuo.

Figura 40 – The Worm World Saga

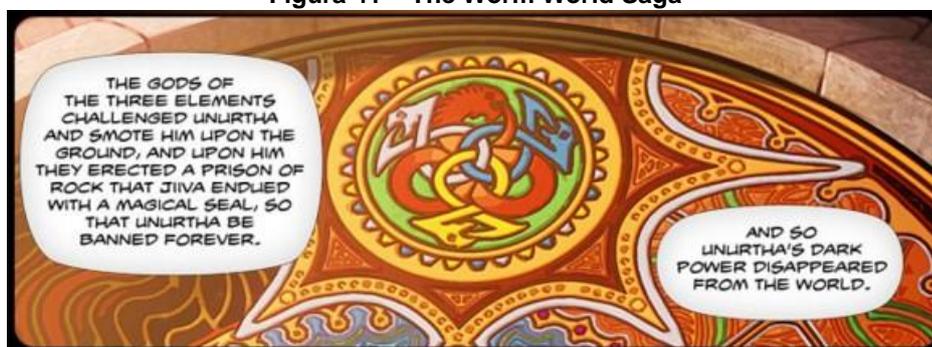


<http://www.wormworldsaga.com/chapters/chapter04/EN/index.php>

“O simbolismo **ofidiano** (da serpente): (. . . ) sua relação com o tempo cíclico passa por três dimensões: a da transformação temporal, à medida que periodicamente muda de pele abandonando a antiga; a da representação do ciclo por meio do 'uroboros' (a serpente mordendo o próprio rabo); e o aspecto fálico que o torna mestre das águas e da fecundidade.” (PITTA, 2005)

Na representação da imagem a seguir podemos identificar as serpentes representando os elementos entrelaçadas e sua representação cíclica por meio da uroboros. estas serpentes combinadas formam a espiral da figura anterior.

Figura 41 – The Worm World Saga



<http://www.wormworldsaga.com/chapters/chapter04/EN/index.php>

A **tecnologia do ciclo**: representado pelos objetos referentes ao tempo e ao destino, dentre eles o fuso, a roca, o tecido e a trama, além dos arquétipos ligados a roda como a carruagem.

Logo abaixo vemos representados o tecido e a trama.

Figura 42 – The Hare's Bride



<http://emcarroll.com/comics/haresbride.html>

O **mito do progresso** está relacionado ao renascimento através da morte, como o renascer das próprias cinzas ligado ao elemento fogo.

Na imagem a seguir está representada a destruição total de uma cidade que foi incendiada por saqueadores. o fogo representa a morte total.

Figura 43 – Battlepug



<http://battlepug.com/comic/2012/4/2/it-was-as-they-feared>

Nesta imagem uma criança acende um pequeno graveto e faz um pedido. As chamas acesas têm relação com o sacrifício.

Figura 44 – Camp Weedonwantcha



<http://campcomic.com/comic/73>

Como já havia sido observado durante a entrevista com os autores a grande maioria dos quadrinhos em que foi possível observar imagens relacionadas aos

símbolos do imaginário foram de séries mais longas, com periodicidade semanal e inclusive algumas séries sendo publicadas há mais de um ano.

Apesar de não ser possível verificar uma quantidade tão expressiva desses símbolos nas histórias mais curtas pode-se perceber como de fato a aplicação do imaginário pode enriquecer a produção de webcomics, as imagens deixam de ser apenas complementos do texto e assumem o protagonismo dispensando em muitos casos, até mesmo, os balões de fala.

Pode-se verificar também como o *character design* se torna visualmente mais interessante e atrativo através da aplicação de determinados símbolos, seja para representar liderança através de longos chifres, seja para representar superioridade através das asas.

## 8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a realização da pesquisa com os autores de quadrinhos e da análise realizada com as webcomics, foi possível fazer um apanhado de todas as informações coletadas e poder apresentar de maneira objetiva os pontos mais relevantes apresentados neste trabalho.

Foi possível verificar a importância do levantamento teórico para melhor compreensão da expansão de uma mídia como os quadrinhos em um canal de comunicação tão plural e dinâmico quanto a web.

Conhecer antes a história dos quadrinhos e as suas principais características é de suma importância para se produzir uma história ou mesmo se aprofundar nos conhecimentos deste meio de comunicação tão singular, inclusive é a base para se compreender as inovações possíveis no processo de digitalização dos quadrinhos quando outros elementos audiovisuais e de interatividade passaram a fazer parte desta mídia.

Diante de toda a complexidade da gama de elementos do design gráfico e web que podem fazer parte de um projeto de quadrinhos também foi imprescindível conhecer os diferentes pontos da criação de quadrinhos artísticos e de quadrinhos enquanto projetos de design gráfico. As informações sobre planejamento, público-alvo, tipografia e diagramação fazem toda diferença no resultado final da peça.

Os websites nos quais os quadrinhos eram publicados possuíam particularidades muito interessantes como o uso de borda infinita (o desenho é feito sem se utilizar a demarcação do quadrinho e a figura fica mais solta possibilitando maior interação). Algumas publicações chegavam a utilizar bem da mídia digital buscando explorar toda a interatividade disponível no meio, inclusive alguns dos títulos mais interessantes no que diz respeito a interação eram nacionais o que causou uma surpresa muito positiva.

O grande diferencial neste processo criativo seria a aplicação da teoria do imaginário de Gilbert Durand para nortear o desenvolvimento desde o character design, cenários, até as próprias imagens empregadas nos quadrinhos.

Através de seus estudos sobre os símbolos e o significado das imagens seria possível compreender mais facilmente como seriam aplicadas as imagens na criação dessas histórias. A fim de compreender como se dá o processo criativo de autores já consagrados e como proceder no emprego desses símbolos foi elaborada uma

pesquisa onde constariam cinco perguntas simples sobre o assunto. Apesar da maioria dos autores já estar no mercado há alguns anos foi verificado que a grande maioria, na verdade, não segue uma metodologia de criação das histórias ou se preocupa com os elementos que estão sendo aplicados pois acreditam que isto atrapalharia o processo criativo, deixando a criação muito “presa”. Como a maioria das histórias publicadas é curta a maior preocupação é apenas em “amarrar” o roteiro e todo o processo criativo restante é livre. Este fato foi realmente uma surpresa pois o que se esperava inicialmente era que a maioria dos profissionais seguissem algum método criativo ou aplicassem conhecimentos teóricos em suas criações, mas o processo “artístico” de criação apesar de válido deixou um pouco a desejar, do ponto de vista de um designer gráfico.

Foram visualizados melhores resultados ao se analisar diretamente as histórias já produzidas. Após levantar dados sobre a teoria do imaginário, seus regimes e a forma de organização das imagens, buscou-se exemplificar com imagens retiradas de webcomics as representações dos símbolos do imaginário. A grande maioria dos símbolos foi representada, foram reunidas histórias dos mais diversos autores e de temáticas que iam do terror ao infantil.

O resultado obtido foi o que se esperava inicialmente, um grande acervo de imagens reunidas e organizadas a fim de demonstrar, na prática, como a teoria do imaginário pode tornar a criação dessas histórias muito mais ricas, interessantes e atrativas. Espera-se que os dados aqui levantados possam auxiliar na criação de histórias no futuro.

## REFERÊNCIAS

- ANSELMO, Z. A. **Histórias em Quadrinhos**. [S.l.]: Vozes, 1975.
- BARR, A. **Amazon gains against Apple's iTunes in music downloads**. 2013. Disponível em: <http://www.reuters.com/article/us-amazon-music-idUSBRE93F0WM20130416>.
- DURAND, G. **AS ESTRUTURAS ANTROPOLÓGICAS DO IMAGINÁRIO**. [S.l.]: Martins Fontes, 2001.
- DURAND, G. **O imaginário. Ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem**. [S.l.]: BERTRAND BRASIL, 2004.
- EISNER, W. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. [S.l.]: Martins Fontes, 2001.
- FRANCO, E. S. **Hqtrônicas - Do Suporte Papel À Rede Internet**. [S.l.]: Annablume, 2005.
- FROST, C. **Designing for Newspapers and Magazines**. [S.l.]: Routledge, 2012.
- IANNONE, L. R. **O Mundo das Histórias em Quadrinhos**. [S.l.]: Moderna, 1994.
- IMPrensa, R. P. **Assinaturas de jornais digitais cresceram 118% em 2014, aponta pesquisa do IVC**. 2015. Disponível em: <http://www.portalimprensa.com.br/noticias/brasil/71220/assinaturas+de+jornais+digitais+cresceram+118+em+2014+aponta+pesquisa+do+ivc>.
- LAKATOS, M. de A. M. E. M. **Metodologia do Trabalho Científico**. quarta. [S.l.]: Atlas, 1992.
- LUCCHETTI, M. A. Revista Olhar. **Revista**, São Carlos, n. 5-6, p. 1 – 5, JAN-DEZ 2001.
- MCCLOUD, S. **Desvendando Os Quadrinhos**. [S.l.]: Makron Books, 2005.
- MOON, F. **10 Pãezinhos - Fanzine**. [S.l.]: DEVIR, 2007.
- MOYA, A. de. **História da História em Quadrinhos**. Ed. 3. [S.l.]: Brasiliense, 1994.
- OTTONI, A. **Fábio Yabu, o homem que matou o Jovem Nerd**. 2008. Podcast. Disponível em: <http://jovemnerd.com.br/nerdcast/nerdcast-105-fabio-yabu-o-homem-que-matou-ojovem-nerd/>.
- PITTA, D. P. R. **Iniciação à Teoria do Imaginário de Gilbert Durand**. [S.l.]: Atlântica Editora, 2005.
- RADFAHRER, L. **Design / Web / Design 2**. [S.l.]: Market Press, 2001.
- SACLAO, C. **Number of Young American Moviegoers Drops in 2013**. 2014. Disponível em: <http://www.fashiontimes.com/articles/4067/20140326/number-of-young-americanmoviegoers-drops-in-2013.htm>.

SANTINO, R. **Brasil é vice-campeão mundial em ranking de pirataria**. 2015. Disponível em: <http://olhardigital.uol.com.br/noticia/brasil-e-vice-campeao-mundial-em-ranking-depirataria/46905>.

STRÔNGOLI, M. T. de Q. G. o imaginário da menina e a construção da feminilidade. **Letras de Hoje**, Porto Alegre, v. 44, n. 4, p. 26 – 40, out/dez 2009.

TURNER, D. **Para os filhos dos filhos dos nossos filhos**. [S.l.]: Plexus Editora, 1999. ISBN 85-85689-46-3.

VILLAS-BOAS, A. **O que é e o que nunca foi design gráfico**. quinta. [S.l.]: 2AB, 2003.

## APÊNDICE A – ENTREVISTAS

1 - Como é seu processo de criação de um roteiro? (de onde vem as ideias? cria a história primeiro ou cria pensando no público que irá alcançar?)

2 - Que características próprias (no caso, do autor) você acha que pode ser facilmente percebida nas suas histórias?

(normalmente reconhece-se o traço, mas você acha que também há algo na forma de se contar a história que possa ser facilmente identificado como característica sua?)

3 - Ao desenvolver um roteiro mais longo, procura pensar já no final? ou “deixa a história fluir” de forma mais livre?

4 - No momento em que escreve um roteiro ou desenvolve um personagem/cenário, costuma pensar em que significados determinados objetos, acessórios, texturas/estampas ou formas podem passar? E que a compreensão deste significado pode variar dependendo da cultura da região em que o leitor vive?

6 - Como conseguir fazer-se entender através de uma história que será lida por várias pessoas, de diferentes culturas, e que poderão não compreender com exatidão o significado de determinados elementos ali representados?

Rafael Coutinho (autor da webcomic O Beijo Adolescente publicada pelo portal IG em 2011)

1 - Não sei de onde vem as ideias, vem do fundo da experiência vivida, acho. Se ela vem de algum desejo de me comunicar com um grupo específico, se desenvolve como qualquer outra ideia depois. Monto os principais pontos, escrevo uma linha, cinco, pra fixar o que acho mais marcante nela. Nem sempre é o ponto principal, às vezes vem de uma cena ou conversa, algum conceito abstrato como o formato ou a desconstrução de alguma estrutura que me acompanha. Vem de livros que leio, de alguma frase de música, não é muito claro pra mim. Depois disso começo a dissecar e estruturar os pontos mais importantes pra que essa ideia central pare em pé, tudo em texto mesmo. Depois de um bom tempo escrevendo, anotando algumas ideias de diálogos, situações de virada, tensões narrativas, monto o que chamam de argumento, ou seja, a estrutura do todo. Ali sei com clareza o que há de bom e o que é excesso, geralmente é um texto minimamente pronto pra ser mostrado e

compreendido. Aí mostro pra pessoas próximas que admiro, converso, explico pontos, volto pro texto, e faço isso até achar que está bom. Só entro nos diálogos quando tenho isso encaminhado.

2 - Também não sei. Deve existir um monte, mas sei que sou um iniciante no meio. Gosto de histórias próximas à realidade, que tratem de assuntos mundanos de forma dramatizada. Gosto de dar destaque emocional a momentos de fragilidade do personagem, gosto do anti-herói, gosto de aplicar aqui e ali certos momentos de realismo fantástico. Mas isso são pontos superficiais no todo, sei que existe mais coisa aí que se repete. Recentemente percebi que passei a repetir a piscina em muitos trabalhos que fiz nos últimos tempos. Água aparece bastante, um momento de especial abertura do personagem, se expondo na água. O sujeito perdido me encanta bastante, aquele que encara tudo com uma cegueira obstinada, que acelera pra passar o problema mais rápido, as personagens com uma capacidade elevada de negação.

3 - Tenho sempre uma ideia pra onde aquilo vai, mas muda muito em torno desse ponto, na medida em que entendo mais porque o personagem quer, tem que e irá inevitavelmente de encontro a esse fim. Gosto de entender essas três forças, a conversa entre intento, necessidade e destino (ou algo maior sem nome que chamamos de destino, às vezes o ridículo ou o casual).

4 - Não chega a esse ponto de reflexão, senão perco de vista o meu desejo primordial. Vira um jogo que acho irrelevante, uma tentativa de abarcar tudo, o que me parece muito pretencioso. Gosto de construir elementos que me ajudem a contar a história, ou atrapalhem se necessário. Há momentos em que preciso que tudo crie um clima pro que vai acontecer, mais do que o que será dito ou feito. No caso do “Beijo” era muito importante achar o tom pra o conteúdo teen. Queria algo entre o sério e o leve, onde o moleque pudesse usar os adereços e andar pela cidade e parecesse dono daquilo, que fosse um lugar ficcional mas que lembrasse algo brasileiro. Que fosse entre São Paulo e L.A. Que fosse um pouco 80, mas não ao ponto de ser retrô. Não sei se consegui esse meio termo, mas em algum momento a coisa ganhou mais força e parei de pensar nisso tudo, me senti mais íntimo. Sempre gostei de achar que conhecia aquela Neo Toquio do Akira, que eu fazia parte daquilo. De algum modo tentei buscar esse sentido, de fazer parte de algo moderno e bem urbano.

5 - Como disse, acho que não é por aí. Não há como ser compreendido por todos, e é na particularidade da tua vivência e do teu entendimento com o seu espaço e cultura que algo global aparece. Os americanos, franceses, japoneses e dinamarqueses fizeram assim, não preciso inventar a roda pra ser compreendido. A ideia tem que ser o principal, antes dela o desejo atrás de toda ideia. Exatidão não é uma palavra que gosto muito, ela pressupõe um nível de neurose que acho muito nociva pro trabalho.

André Farias (autor da série Vida de Suporte)

1 - Eu procuro criar histórias que se enquadrem na temática da série. Para isso eu tento ler matérias e artigos sobre tecnologia, mídias sociais, etc. . . Acho que a preocupação com o gosto do público é fundamental, mas não pode de maneira alguma limitar o artista. 2 - Bom, eu particularmente consigo ver no meu trabalho a influência de “Dilbert” e “XKCD”. Apesar das minhas tirinhas abordarem o “mundo da informática” eu procuro sempre deixá-las sempre claras e entendíveis para todos os públicos, leigos ou não.

Quase todas as histórias do “Suporte\_” acontecem dentro de um escritório de TI, mas sempre com uma referência (“filosófica”, como me disse um leitor) ao mundo lá fora.

3 - Nunca começo uma história sem saber como irá terminar. Normalmente crio o final antes do começo.

4 - Sim. Como disse antes, procuro deixar a história compreensível a todos os tipos de leitores. Uso, por exemplo, na camisa do Estagiário algumas estampas que passam algumas mensagens de crítica, mas sempre com humor, claro!

Acho que atualmente a compreensão depende mais da idade do que a região, cultura em si.

5 - Realmente não é tão simples, mas creio que nos atualmente essa compreensão é muito mais fácil que a alguns anos atrás. Afinal hoje e dia todo mundo tem rede social, acesso a internet, etc. . .

Cátia Ana (autora da série O Diário de Virgínia)

1. Normalmente surge uma idéia e vou amadurecendo ela aos poucos. Às vezes vou rabiscando no meu sketch book, sem compromisso mesmo, pensando em uma frase ou cena que vai surgindo. Tem vezes que a idéia já está tão completa que

já passo para os esboços, faço e refaço até ficar satisfeita. Enquanto desenho e arte-finalizo vou pensando no texto, e quando a arte está pronta é que o defino de verdade e faço uma outra correção. Pelo menos no caso do Diário essa fórmula meio solta de criação tem funcionado, porque não me sinto tão presa à um roteiro e quando vejo algo que pode ser mudado para melhor não tenho receios em fazê-lo.

2. Eu não sei te dizer ao certo. Posso arriscar a forma romântica, poética e metáforica como eu trato alguns assuntos. Já me falaram muito da sutileza do meu trabalho, e também das experimentações com a leitura da história que eu procuro fazer em alguns trabalhos.

3. Eu ainda não desenvolvi uma história mais longa, mas acho que traçar uma linha e ir trabalhando a partir dela seria a minha forma de trabalhar. Não ficar tão presa ao roteiro mas ao mesmo tempo ter um parâmetro com o qual eu possa ir adicionando detalhes.

4. Às vezes esses significados são feitos conscientemente, mas na maior parte do tempo só percebo alguma significação após ter finalizado a história. E sobre a compreensão ou não de determinados aspectos dependendo da cultura é algo que realmente não me preocupa. Mas percebo uma aceitação do meu trabalho por pessoas de diferentes lugares porque ele trata de coisas universais: o medo, a coragem, a alegria.

5. Reforço o que já disse anteriormente. A história da minha webcomic trata de coisas pessoais, de dilemas meus que quero discutir de alguma forma e esses dilemas, independente de cultura ou região, acabam sendo os dilemas de outras pessoas que se identificam com a história. Procuro não pensar nisso, procuro ver o que quero tratar em determinada história e fazer o melhor que puder nela.

Rafael Dourado (autor da série Sapo Brothers)

1 - Depende do tipo de roteiro. Não há um método formal. Em algumas situações o desenho é criado de maneira mais espontânea, a partir de um rabisco feito durante uma reunião ou um telefonema, e dali surge uma ideia que dá a sequência para uma piada. Em outras, a partir da piada em texto escrita primeiro e depois diagramada para funcionar em tiras. A adequação do texto ao público acontece

numa segunda etapa, já quando a tira está concebida e aí o linguajar - ou mesmo o desfecho da tira - é adaptado para fazer mais sentido ao público.

2 - Toda criação expõe, de alguma forma, o próprio autor, mesmo que seja por uma simulação do seu oposto. Muitas das ideias que aparecem numa tira, mesmo sobre assuntos banais, refletem um pouco da minha própria personalidade. Assim, um certo “descompromisso” dos personagens com temas que deveriam ser tratados a sério pode ser um reflexo de mim mesmo mais explícito. Mas há muitos “cacoetes” de linguagem, principalmente, que acabam vazando pras histórias e se tornando reconhecíveis - até mesmo da personalidade dos personagens.

3 - Novamente depende da história. Há alguns enredos onde o final é a primeira coisa que se pensa, e todo o caminho da HQ é desenvolvido em função deste final. Em outras, após lançar a situação para os personagens e começar a provocar o enredo é que um desfecho surge, e aí eu adapto a história para que o final faça sentido.

4 - Existe uma certa preocupação - até pela natureza dos leitores dos Sapo Brothers - em que os elementos sejam os mais “universais” possíveis, o que gera resultados mais pasteurizados, algo como o que uma rede nacional de TV exibiria. Há a preocupação de contextualizar os conteúdos que fogem dos rotineiros ou mesmo de executá-los de forma a que possam ser apresentados a quem não os conhece. Mas são mais referências da cultura pop “universal” do que valores regionais.

5 - Uma das vantagens de se publicar algo na internet é que o google está ao lado do leitor, permitindo que ele tire a dúvida que eventualmente um termo mais complicado tenha deixado na tirinha ou HQ. Mas a solução mais eficiente ainda é oferecer uma “nota de rodapé”, que no caso da publicação online é o link para “mais informações” sobre o termo que possa gerar dúvida.

Rafael Marçal (autor da série Proféticos)

1 - Algumas tiras são pensadas individualmente, mais pela piada em si do que pela história. Mas a maioria das minhas HQs tem uma ligação entre si, um arco mais complexo que é composto por várias tiras. Nem sempre consigo deixar evidente isso, mas sempre tento.

A história que conto a mais tempo é a do Paulito e nesse tempo todo de tiras ele já namorou a Samira, foi traído, terminaram, perdôou, ele deixou de ser um boneco

de palito e agora está em crise no relacionamento novamente. Entende? Existe uma continuidade, os fatos vão influenciando a continuidade da história.

As idéias vem geralmente do meu cotidiano, piadas que acontecem no meu dia-a-dia eu adapto para tiras e algumas coisas são situações que me incomodam muito, me chateiam até e aí eu faço uma tira criticando aquilo como meio de estravazar.

2 - Acho que a principal característica do meu trabalho é o texto, meus desenhos são bem genéricos e ainda não têm uma identidade, mas meu texto é bem a minha cara, as vezes mais ácido, mais crítico e as vezes mais poético e puro. Mesclo um pouco das duas linguagens e fica claro isso nas duplas de personagens que faço. Will e Wes um é ácido o outro poético. Samira e Paulito ela é ácida e ele poético, puro. O Gênio também faz essa linha ácida. Dito e Divino (os proféticos) também usam um pouco disso e por aí vai. Zíper e Lisa, Tico Tequila e todos os outros sempre tem essa coisa de ou ser ácido e sarcástico ou ter uma personalidade mais pura e poética. Devia mudar o nome do meu site para Poéticos (risos)

3 - Num roteiro mais longo eu faço antes todos os fatos principais da história, a introdução, a apresentação do conflito principal, as opções de solução para o conflito (aqui gosto de fazer o protagonista indeciso e até tomar um caminho mais difícil para o público ter raiva dele). Então depois ele parece conseguir resolver o conflito, mas acontece a reviravolta e por fim ele dá um jeito mesmo assim, ou não, e concludo dando sempre uma abertura de que a história continua no imaginário do leitor. Odeio fins fechados como “viveram felizes para sempre” “bem vence o mal” e essas coisas, gosto sempre de deixar algo em aberto.

Feito todo esse planejamento eu começo a costurar a história com fatos mais leves e deixando o clima mais ritmado. É quase uma música mesmo. Você apresenta fatos tristes, alegres, emocionantes, dramáticos, volta pros alegres, volta pros dramas e assim vai conduzindo até chegar no clímax de concluir todas as histórias.

4 - Hoje me policio muito ao criar personagens e universos para eles, mas antes eu nem me ligava nisso. Tanto que tenho um personagem, o Diabinho, que em determinado momento achei engraçado revelar que ele era gay. Eu não tenho preconceitos, não tive problemas com nenhum de meus amigos gays lendo as histórias, foi algo mais para identificar um tipo de pessoa do que estereotipar. Mas eu devia ter tido a malícia de que algum viadinho fresco acabaria se ofendendo ligando o fato de um Demônio ser Gay e eu, o autor, estar afirmando algo como

“homossexualismo é do diabo”. Enfim, nunca tive problemas, o público gay é muito bem humorado e inteligente, mas se fosse hoje eu evitaria dar esse mole pro azar.

Outros fatos: Tenho um personagem machista, uma mulherzinha, faço piadas com loira, com gordo, com gay e nunca tive problemas muito sérios, mas acredito que é preciso cuidado. Uma coisa é fazer humor com um fato, usar a oportunidade. Outra coisa é ser oportunista e se aproveitar de um nicho para se sentir engraçado.

Agora quanto ao impacto cultural eu confesso que não me preocupo, pois não tenho nenhuma pretensão maior com meus personagens. Eles são humanizados e contam histórias deles, a generalização acontece, quando acontece, por parte do público mesmo.

5 - Boa pergunta. Roteiros sofrem com isso o tempo todo, histórias populares como Simpsons, Friends, Seinfeld e até a Grande Família começam com um roteiro mais enxuto e com referências universais nas piadas, depois com o tempo as piadas se tornam referências ao próprio universo criado pela história, as famosas piadas internas. Eu não imagino uma cultura diferente da minha consumindo meu trabalho, que é digital e mais voltado para relacionamentos interpessoais, mas acredito que se acontecer é mais por curiosidade para conhecer minha cultura de fato e aí acho que a barreira e a diferença é exatamente o objetivo.

Quando o assunto sai do humor é preciso redobrar, pois não dá pra caracterizar algum personagem de uma cultura de forma superficial e estereotipada sem a “bengala” do humor. Mas isso eu confesso que não é muito a minha especialidade então prefiro nem falar muita besteira sobre.

Rodrigo Chaves (autor da série Contratempos Modernos)

1 - No Contratempos Modernos eu não penso no público que quero atingir. As tiras que faço normalmente surgem de assuntos sobre os quais quero falar, algo que quero expressar. As idéias surgem de algo que me aconteceu, ou de alguma opinião que tenho sobre determinado assunto. Depois é só pensar em alguma maneira engraçada de mostrar isso para o público.

2 - Não sei se o meu trabalho tem algo de muito característico, principalmente porque gosto de testar coisas novas, novos estilos de desenho e novas formas de humor. Obviamente todas as tiras foram feitas por mim, então elas devem ter algo em comum, mas eu não sei apontar o que seria isso.

3 - Quando desenvolvo uma história mais longa, tenho sempre o final em mente. O final de uma história tem que ser construído desde o seu início. Em um primeiro esboço, é possível “deixar a história fluir” só para ver onde a história vai dar, mas depois que o final está definido, gosto de voltar para o início e rever tudo para ver se se encaixa.

4 - Obviamente cada história terá tantas interpretações quanto pessoas que forem lê-la, mas eu não tenho como prever as interpretações malucas que outras pessoas darão ao meu trabalho. Tentar prever isso é um exercício inútil.

5 - Como dito na resposta anterior, não tenho como prever como as outras pessoas e outras culturas interpretarão o meu trabalho. Apenas posso trabalhar com o fato de que as pessoas não são tão diferentes assim umas das outras. É como dizia o Tolstoi “Cante a sua aldeia e serás universal”. Ou o John Lennon, que dizia que todas as músicas dele eram sobre ele próprio. Pegando um exemplo de Histórias em Quadrinhos, o Quino, que criou a Mafalda nos anos 60, para criticar o momento político-social da Argentina. Após quase 50 anos, as críticas da Mafalda ainda continuam relevantes e atuais. Indo muito longe, podemos pegar as histórias gregas (ou indo mais longe ainda, as histórias chinesas) que ainda hoje nos tocam e trazem ensinamentos. Obviamente a interpretação que damos hoje a essas histórias não são as mesmas que os seus autores davam, mas boas histórias (e a boa arte, em geral) tem o poder de romper fronteiras e sobreviver ao tempo, se mantendo sempre relevantes, pois no fundo, os ser humano é sempre o mesmo.

Clara Gomes (Autora da série Bichinhos de Jardim)

1 - Primeiro pesco no ar algum tema que esteja no meu repertório daquele dia. Algo que me emocionou, alguma notícia ou apenas a forma como estou me sentindo, podem vir a ser gatilhos para uma história.

2 -Muita reflexão, temas filosófico-religiosos, críticas à sociedade de consumo e uma dose de ironia temperada com delicadeza.

3 - Dificilmente escrevo roteiros longos, mas normalmente penso sim no ponto onde quero chegar. Costumo traçar as etapas da história em frases curtas, pra ter ideia visual de como o enredo irá crescer, qual será o clímax, onde acontecerão as viradas, essas coisas.

4 - Nos Bichinhos de Jardim trabalho muito mais com o pensamento do que com cenários. Os personagens são grandes “cabeças” - a maioria nem tem mãos ou

membros. Meu foco principal é a palavra. Por isso, cada dia me vejo mais como escritora do que desenhista. A imagem é só um suporte.

5 - Não sei se consigo me fazer entender tanto assim.. Tenho uma tia que diz não compreender nada do que escrevo. Tenho consciência de que minha escrita tem como alvo um público específico, normalmente mais jovem, ligado à cultura digital, artes e com um pensamento crítico. Muita gente procura humor mais libertário, escrachado, violento ou simplório mesmo. Cada um gosta de uma coisa, segundo suas vivências. E cada autor escreve sobre o que conhece, também segundo suas vivências. A pluralidade é essencial para que esse grande “jardim cultural” seja diversificado e democrático.

Leonardo Finocchi (autor da webcomic Nem Morto)

1 - Depende da ideia, às vezes, quando é uma situação mais cotidiana, a ideia vem de algum diálogo ou frase minha, ou de um amigo, ou ouvida na rua e vira uma história. Quando é mais fantasiosa, vem das referências que vi ou li (filmes, séries, HQs, livros, etc) e então misturo com o que eu acho que seria melhor e como os personagens se comportariam nas situações desenvolvidas.

2 - No caso do Nem Morto, o personagem principal reclama, resmuga muito e eu faço isso também com menos intensidade, o personagem é mais exagerado.

3 - No Nem Morto, quando comecei a fazer o roteiro era feito conforme ia desenhando as tiras, não sabia como ia ser o final. Depois quando passei a fazer roteiros mais longos passei também a pensar no final e em algumas situações no meio do caminho, mas às vezes não tenho ideia de como os fatos vão se conectar até o fim, isso vou fazendo enquanto rascunho a história. Depois de rascunhar tudo, volto e reviso, para ver o que pode ser melhorado, retirado ou somado ao roteiro/rascunho.

Isso serviu bastante como aprendizado, hoje já estou escrevendo o roteiro inteiro antes de rascunhar, mas sempre volto pro que foi escrito ou rascunhado pra revisar. Até antes da publicação dá pra tentar melhorar a história.

4 - Acho que se faço isso, faço inconscientemente. Mas tento ligar os personagens com objetos, roupas que tenham a ver com ele.

Já coloquei referências a cerveja, bandas ou filmes que gosto, e até coisas que não gosto. E uso muitas gírias do Rio de Janeiro também, porque sou carioca, mas além disso não tem nada que diga que o personagem é de determinada região, nem específico em que cidade a história se passa.

5 - Não fico pensando em como vou atingir pessoas de diferentes regiões ou culturas, acho que isso acabaria me limitando. Apenas escrevo a HQ, pensando em me divertir e tentar divertir quem está lendo e se isso acontece pra mim está ótimo!