

Metodologia de design aplicada à criação de história em quadrinhos

Design methodology applied to comic creation

Cláudio Aleixo Rocha

Resumo: A contribuição do artigo está na estruturação de uma proposta de metodologia de design voltada à criação de histórias em quadrinhos. Para isso são apresentadas suas etapas, suas contribuições e relevância para o desenvolvimento do projeto. Foram pesquisados autores do campo do design, histórias em quadrinhos, roteiro e criação de personagens. Juntos contribuíram para pensar como a metodologia de design pode auxiliar no desenvolvimento de uma história em quadrinhos. Também foi possível compreender o que incluir em uma metodologia genérica de design para atender às necessidades de criação de uma HQ. Os estudos de Bruno Munari foram a base para a adaptação e criação da metodologia de design aplicada à concepção de histórias em quadrinhos.

Palavras-chave: História em quadrinhos, metodologia de design, *Concept art*, Design de personagens.

Abstract: The article's contribution lies in structuring a proposal for a design methodology aimed at creating comics. For this, its stages, contributions and relevance for the development of the project are presented. Authors from the field of design, comics, script and character creation were surveyed. Together they contributed to thinking about how the design methodology can help in the development of a comic book. It was also possible to understand what to

Cláudio Aleixo Rocha. Doutor em Arte e Cultura Visual, professor do curso de Design Gráfico da UFG e do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás. E-mail: claudioaleixo@ufg.br

include in a generic design methodology to meet the needs of creating a comic book. Bruno Munari's studies were the basis for the adaptation and creation of the design methodology applied to the conception of comics.

Keywords: Comics, design methodology, Concept art, Character design.

O intuito do presente estudo é apresentar uma proposta de metodologia de design voltada à criação de histórias em quadrinhos. Para isso, optou-se por investigar a metodologia de Bruno Munari (1998) no propósito de, a partir das etapas dela, adaptá-la às especificidades de criação de uma HQ. A partir do estudo preliminar, foi proposta a seguinte estrutura metodológica para a criação de histórias em quadrinhos: Problema de Design, Coleta de Dados, Análise de Dados, Criatividade Conceitual, Criatividade Conceitual para Roteiro da HQ, Criatividade Conceitual para Personagens e Cenários da HQ, *Concept Art*, Estudo de *Layout* e Arte Final, Verificação do Projeto, Implementação do Projeto e Protótipo.

I. Problema de Design

O primeiro passo é determinar o problema, “que servirá também para definir os limites dentro dos quais o projetista deverá trabalhar (MUNARI, 1998, p. 32). O problema de design refere-se a uma necessidade que precisa ser revolvida. Ele é a principal finalidade do projeto e, portanto, o objetivo central a ser alcançado.

Nessa etapa introdutória de apresentação do problema, o pensamento é criar uma estrutura de *briefing* com perguntas, informações e indicações que ajudarão a conduzir a elaboração do projeto. Exemplo de um problema de design para uma história em quadrinhos seria: “A criação de uma história em quadrinhos para mídia impressa que discorra sobre a Procissão do Fogaréu, na cidade de Goiás (GO), direcionada ao público adolescente entre 12 a 18 anos de idade. Almeja-se que a HQ ajude

a reforçar junto a esse público leitor a importância de preservar a memória histórica de um povo e como isso contribuir para fortalecer sua identidade regional. Objetiva-se que o projeto resgate em sua narrativa toda a fase histórica do fogaréu e como se mantém até os dias atuais. É desejável que seja identificado para a história em quadrinhos um estilo visual de composição, diagramação, cores e traços que gere identificação e interesse do público adolescente. Por fim, espera-se que a narrativa da HQ seja objetiva e que cativa a atenção deste público leitor.”

Outras informações que podem constar no *briefing* do Problema de Design são os prazos de entrega, a verba destinada para criação e produção do projeto, quantidade de cores, formatos sugeridos, obrigações recomendadas pelo cliente e outros direcionamentos.

2. Coleta de Dados

Refere-se a uma fase que, com base nos apontamentos traçados na etapa de Problema de Design, tem a função de definir quais serão os dados informacionais que serão explorados, reunidos e posteriormente analisados para se chegar à resolução da finalidade do projeto.

A partir das orientações descritas no exemplo da fase anterior, que trata da criação de uma HQ que aborde a história da Procissão do Fogaréu na Cidade de Goiás (GO), os dados a serem coletados são:

- A) Pesquisar histórias em quadrinhos que abordem a Procissão do Fogaréu em Goiás ou similares que discorram sobre festas populares religiosas no Brasil;
- B) Verificar qual gênero de HQ os adolescentes mais gostam de ler;
- C) Investigar qual forma de narrativa em HQs cativa a atenção dos adolescentes e o que não gostam;
- D) Estudar a história da Procissão do Fogaréu da Cidade de Goiás (GO) e como ela é preservada até os dias atuais;

E) Pesquisar por amostragem qual estilo visual das ilustrações das HQs os adolescentes preferem.

F) Investigar qual tipo de diagramação e composição visual das páginas os adolescentes gostam e o que não gostam.

3. Análise de Dados

Nessa etapa metodológica são apresentados os resultados da análise dos dados coletados na fase anterior de Coleta de Dados. É recomendado que para cada item elencado e descrito seja apresentado um resultado analítico. Essa conclusão da investigação pode ser apurada por tabelas ou quadros comparativos de análises de produtos similares, que apontam pontos fortes, fracos, oportunidades e ameaças. Essa investigação também pode ser realizada por interpretações de entrevistas com os usuários. De acordo com os objetivos, as entrevistas podem ser feitas com grupo focal, entrevista em profundidade, entrevista de opinião, entre outras. Da mesma forma pode ser compreendida por testes de usabilidade, experiência ou experimentação do produto junto ao usuário, ou outras possibilidades que a coleta de dados possa requerer junto à recepção.

Para os questionamentos exemplificados na etapa de Problema de Design, as análises dos dados coletados seriam:

A) Não foram identificadas histórias em quadrinhos que abordam a Procriação do Fogaréu em Goiás e poucas que discorram sobre festas religiosas populares no Brasil. As HQs encontradas relataram as histórias das festas de maneira linear, organizada sequencialmente por meio de fatos históricos relevantes e com uma linguagem narrativa formal adequada para adultos e não para adolescentes. As HQs apresentam formatos convencionais, impressos em policromia (4/4), capa em papel brilhoso e com maior gramatura, miolo com papel fosco e menor gramatura;

- B) Os gêneros de HQs preferidos de leitura dos adolescentes são: 1º - Ação, 2º Investigação, 3º Fantasia e 4º Ficção Científica;
- C) Os adolescentes gostam de HQs que valorizam o desenho na página, com poucos textos, narrativas diretas e objetivas, com personagens envolventes, que tenham problemas instigantes a serem resolvidos e cuja trama e desfecho não sejam previsíveis;
- D) Durante a pesquisa histórica sobre a Procissão do Fogaréu em Goiás, foram encontrados alguns fatos que nunca foram tratados pela mídia em sua construção narrativa. Também foram identificadas algumas figuras importantes e emblemáticas que viabilizaram e consolidaram a Procissão do Fogaréu em Goiás. Entre elas estão: Dona Zamíria e Eldim¹;
- E) Os estilos visuais que os adolescentes mais gostam são: 1º Cartoon, 2º mangá e 3º comic americano.

4. Criatividade Conceitual

Na etapa de Criatividade Conceitual (após toda a pesquisa exploratória, descrição e análise das etapas anteriores), são apontados os encaminhamentos possíveis de criação e resolução do problema em questão. A solução, conforme exposto por Munari (1998, p. 45), “vem da análise dos dados”. A análise de todos os dados recolhidos fornece recomendações acerca do que deve e o que não deve ser feito. Nessa fase são indicados os atributos conceituais para o projeto, ou dito de outra forma, é a oportunidade de apontar as estratégias de design, os requisitos a serem seguidos para a solução do problema, conforme a situação de projeto. É a ocasião em que o(a) designer irá indicar uma síntese conceitual a ser seguida em todo processo criativo do projeto. Portanto, será na etapa de Criatividade Conceitual que o(a) designer recomendará o que deve ser feito, que diretrizes precisam ser seguidas e, até mesmo, o que precisa

1. Nomes meramente fictícios.

ser transmitido pela linguagem visual do projeto. Conforme defende Munari (1998, p. 44) (...) “a criatividade mantém-se nos limites do problema - limites que resultam da análise dos dados e dos subproblemas”.

Partindo desse princípio dos limites do problema, a partir das análises dos dados coletados, as ideias criativas podem surgir da verificação de como foram resolvidos outros problemas relacionados ao projeto em situações similares. Também podem resultar de soluções que até então foram pouco exploradas no contexto do objeto em estudo. Da mesma forma, podem provir da identificação de problemas mal resolvidos que a análise de similares revelou em projetos equivalentes. Assim como podem ocorrer da compreensão de como foram feitos os projetos similares e, a partir de então, explorar e aplicar no projeto, o que foi percebido como pontos positivos, ou corrigir aquilo que foi visto como pontos negativos ou aproveitar oportunidades que estão abertas por terem sido pouco exploradas em projetos anteriores, entre outros.

Conforme o exemplo exposto aqui sobre uma HQ que relate a Procissão do Fogaréu em Goiás, a Criatividade Conceitual do projeto precisa seguir as seguintes diretrizes:

- A) Criar uma HQ sobre Procissão do Fogaréu em Goiás. Será a primeira HQ do Estado a abordar esse assunto;
- B) Estruturar uma narrativa não linear para a HQ;
- C) Explorar a linguagem narrativa mais informal, adequada ao público adolescente;
- D) Experimentar formatos e materiais não convencionais para a HQ;
- E) Priorizar a criação de uma HQ que tenha a colaboração dos gêneros de Ação e Investigação;
- F) Valorizar o desenho na composição de suas páginas e evitar textos longos;
- G) Organizar a estrutura narrativa de forma direta e objetiva;

H) Desenvolver personagens envolventes, cujos conflitos tenham resoluções surpreendente e nada previsíveis. De acordo com a pesquisa o recurso mais utilizado para isso é o *plot twist*;

I) Inserir na narrativa da HQ fatos pouco ou nunca tratados na mídia sobre a Procissão do Fogaréu de Goiás, como: Os confrontos entre moradores e figuras religiosas da região²;

J) Priorizar como protagonistas, Dona Zamíria e Eldim³, personalidades invisibilizadas pela história oficial, mas que contribuíram diretamente para a consolidação da Procissão do Fogaréu em Goiás.

L) A premissa conceitual ou conceito-síntese para a coerência visual da ilustração dos quadrinhos deve seguir o estilo dos cartoons.

É importante esclarecer que a coerência visual não abrange apenas ilustrações. Como exposto por Filho (2009), a Semelhança, uma das Leis da Gestalt, é um princípio compositivo que tem a capacidade de unificar o todo de uma composição, dando a ela a percepção de harmonia e equilíbrio. “A igualdade de forma e de cor desperta também a tendência de se construir unidades, isto é, de estabelecer agrupamentos de partes semelhantes (FILHO, 2009, p. 35)”. Sendo assim, a coerência visual concebe ao projeto uma unificação formal entre o estilo visual dos elementos cromáticos, imagéticos e tipográficos da HQ. A coerência formal fará com que os elementos compositivos da HQ tenham uniformidade e coesão entre si, permitindo assim que cada parte seja conectada, agrupada e percebidas como pertencentes ao mesmo projeto.

Na sequência será apresentada a discussão teórica sobre Criatividade Conceitual aplicada às etapas do Roteiro, Personagens e Cenários de uma HQ, bem como o que precisa ser elaborado em cada uma delas.

2. Exemplo fictício.

3. Nomes meramente fictícios.

5. Criatividade Conceitual para Roteiro da HQ

De acordo com Danton (2010), o roteiro é um recurso usado pelas grandes editoras. Ele, além de ajudar o editor ter pleno controle sobre todo o processo, também facilita interferências e sugestões de mudanças antes que o roteiro esteja no processo de escrita final. O autor também afirma que “o roteiro é uma invenção genial. Ele permitiu que uma pessoa incapaz de desenhar um círculo fizesse quadrinhos” (DANTON, 2010, p. 9). Para Eisner (2015), “o roteiro, que contém instruções para o artista (descrição dos quadrinhos e conteúdo das páginas), transporta essa ideia da mente do escritor para a do ilustrador.” (EISNER, 2015, p. 127).

O roteiro pode ser escrito por um roteirista ou também pode ser feito pelo próprio ilustrador da HQ. Em grandes equipes, como são as editoras, é muito importante a criação do roteiro. Todavia, para quadrinhos autorais, nem sempre esse recurso é necessário. Frequentemente nas HQs autorais o quadrinista é o roteirista e o ilustrador. É oportuno ressaltar que, diferente do modo tradicional, o ilustrador pode organizar seu roteiro de forma visual ou verbo-visual. Isso é feito por meio dos esboços da HQ. Sobre essa prática, Eisner (2015) expõe que, “fazer quadrinhos é escrever através de imagens.” (EISNER, 2015, p. 136).

Caso o quadrinista autoral escolha fazer o roteiro escrito ou o esboço, antes de iniciá-lo, deve escrever o plot da história. De acordo com Danton (2015), o plot é o resumo da trama em um parágrafo. Todos os fatos da história “estão ali, de forma muito clara, inclusive sua resolução. Essa clareza é o principal mérito do plot.” (DANTON, 2015, p. 11). Ao finalizar o plot da história, o item seguinte a ser feito é o plot decupado que irá detalhar cada capítulo da HQ. Feito isso, o passo seguinte é pensar a escrita do roteiro.

Segundo Danton (2015), o roteiro é composto por dois elementos: a) Descrição da ação e B) Textos e diálogos. Portanto, no roteiro, existe

a parte destinada à descrição sobre o que se passa nos quadros e outra reservada aos textos e às falas e diálogos dos personagens. O roteiro pode ser formatado de dois modos. O primeiro é o roteiro em T. Nele uma folha é dividida ao meio. Ficam do lado esquerdo as descrições do quadro e, do lado direito, as falas dos personagens. Cada página corresponde a uma página de desenho. O segundo modo de formatação é o roteiro corrido. Nele são descritas as cenas, e, abaixo, insere-se o texto correspondente. A organização do roteiro corrido inicia-se com a inserção do título, nome do quadrinista, número da página, e finaliza com a descrição dos quadrinhos. Sempre que a página mudar, muda-se também a numeração dos quadrinhos, voltando ao 1.

De acordo com Danton (2015), o tipo de roteiro mais usado é o *Full Script*. Nele são detalhados cada quadro da página, incluindo os textos e os diálogos. Dessa forma são passados ao desenhista todas as informações sobre como o roteirista imaginou a história. O roteiro *full script* também escreve as considerações psicológicas, pertencentes às motivações do personagem na cena.

Exemplo de texto para roteiro *full script*:

João está andando na rua de uma grande cidade. Ele é alto, magro e branco. João parece estar triste e algumas pessoas olham para ele, comovidas com seu sofrimento.

Texto: Hoje não foi um bom dia.

João: Preciso melhorar a minha vida! (DANTON, 2010, p. 18).

5.1 Etapas para criação um roteiro

Aqui serão demonstradas quais são as etapas necessárias para a criação de um roteiro para histórias em quadrinhos.

5.1.1 Tema

O tema é o assunto abordado pela história em quadrinhos e pode ser criado a partir dos interesses pessoais do próprio quadrinista ou do

cliente que o contratou. Danton (2010), apresenta alguns exemplos de temas de histórias em quadrinhos. Entre eles estão:

V de Vingança, de Alan Moore. Tema: O anarquismo; Os Livros da Magia, de Neil Gaiman. Tema: A transição entre a infância e a idade adulta; X-Men, de Kurt Buziek e Alex Ross. Tema: O preconceito.

5.1.2 Os Três Atos do Roteiro

Em um roteiro é necessário que a história seja organizada por meio da divisão de três atos. Isso fará com que ela tenha mais clareza e que sua trama seja estruturada de forma envolvente.

5.1.3 Primeiro Ato

No primeiro ato é o momento de apresentação dos personagens, suas características e individualidade. Também é relevado o ambiente onde os personagens vivem e onde a história será contada “Essa parte tem a importante função de situar o receptor e fazê-lo simpatizar com o protagonista. É nessa fase que acontece a transferência e o leitor passa se ver como o herói da história” (DANTON, 2010, p. 48).

No final do primeiro ato o conflito é desencadeado. O conflito é o problema que gera e motiva o desenvolvimento da história. Sem ele a história torna-se totalmente desinteressante, pois não há nenhum desafio ou dificuldades a serem enfrentadas. O conflito dá início a todas as adversidades e desafios que serão encaradas pelos personagens. Para Danton, “o conflito é o que move a história, tornando-a interessante” (DANTON, 2010, p. 27).

5.1.4 Segundo Ato

No segundo ato da história será o momento em que o protagonista irá vivenciar desafios, entreves e dificuldades em busca de solucionar o conflito estabelecido. Para Danton, “o segundo ato engloba a ação e a tentativa do protagonista em resolver o conflito” (DANTON, 2010, p. 49).

5.1.5 Terceiro Ato

Terceiro ato é o momento em que é revelado como o conflito é resolvido.

5.1.6 Narrativa

A narrativa é o planejamento de como uma história será contada, ou como será seu desenrolar em meio a inserções de tramas.

5.1.7 Narrativa Linear

Na narrativa linear existe um começo, meio e fim muito bem traçados. Porém, para que esse tipo de narrativa fique atrativo para o leitor, é preciso acrescentar complicações ao longo do desenvolvimento da história.

5.1.8 Narrativa Não Linear

A narrativa não linear ocorre quando o modo de contar a história não acontece de maneira cronológica. Esse tipo de narrativa tem grande poder de captar a atenção do leitor. Existem diferentes táticas para tornar uma história com narrativa não linear. Entre elas estão a inserção de:

- a) *Flashback*: São lembranças do personagem. Todos os acontecimentos que não passam no tempo presente ou cronologicamente real da história.
- b) *Flash Forward*: Momento em que a história é dimensionada para o futuro.
- c) *Tramas Paralelas*: Ocorre quando a história de um personagem secundário é narrada concomitantemente com a do personagem protagonista. As histórias se entrecruzam, se completam, se contradizem, ajudam a montar um quebra-cabeças e passam a dividir e somar a atenção do leitor.

d) *Plot Twist (Virada)*: Trata-se do momento em que a história tem uma reviravolta inesperada e surpreendente, conferindo uma outra compreensão do todo ao leitor.

6. Criatividade Conceitual para Personagens e Cenários da HQ

Essa é a etapa da metodologia em que a conceituação dos personagens será descrita. Não existe história sem personagem. “Toda HQ precisa de personagens, mesmo que sejam um gato, um dinossauro ou uma pedra rolando por um despenhadeiro.” (DANTON, 2010, p. 31). Da mesma forma, nenhuma história pode ser bem sucedida sem a criação de personagens bem elaborados. “Eis quem dá vida à ação da narrativa: o personagem. Sem ele, seria impossível contar. É ele que transforma, que molda e que move a narrativa. Por isso é que uma boa história não existe sem um bom personagem.” (SILVA, 2021, p. 42). A criação de um personagem é a oportunidade que o quadrinista dá ao leitor de conhecer outras pessoas. “Agora reflita: quem você quer convidar o seu leitor a conhecer? E como?” (SILVA, 2021, p. 43).

Personagens bem construídos tendem a gerar nos indivíduos um sentimento de empatia. Esse certamente é o maior desafio do quadrinista, fazer com que o leitor não apenas simpatize, mas também se envolva emocionalmente com o personagem. “A habilidade de “sentir” a dor, o medo ou a alegria de alguém dá ao narrador a capacidade de despertar um contato emocional com o leitor” (EISNER, 2005, p. 51).

McCloud (2008), afirma que não é difícil criar um ser humano por meio de traços esquemáticos na mente das pessoas. Essa tarefa é relativamente fácil. Apenas com poucas linhas os leitores formarão mentalmente, por exemplo, o rosto de um indivíduo. Porém, McCloud (2008) enfatiza que “se você quiser que eles vejam uma pessoa específica, com uma aparência específica e sonhos e esperanças específicos, então vai precisar de alguns passos extras” (MCCLOUD, 2008, p. 61). Serão esses

caminhos necessários para a conceituação da personalidade dos personagens que serão tratadas a seguir.

6.1 Quem é o personagem e o que ele(a) representa

Tudo começa com a apresentação do(a) personagem. E para isso a primeira coisa a se perguntar é: A criação do personagem visa resolver qual problema no projeto da HQ? Ou qual é o objetivo da criação do personagem? Essa resposta depende da situação de projeto e, de acordo com sua especificidade, o problema de criação do personagem, ou parte do problema, já pode ter sido apontada nas etapas de “Problema de Design” e “Criatividade Conceitual”.

O exemplo de um problema/objetivo do personagem pode ser: Criar o personagem Eldim, um morador tradicional da Cidade de Goiás que, por meio de seu espírito pacifista e exímio articulista, contribuiu para o desenvolvimento e consolidação da Procissão do Fogaréu. Vale salientar que, caso um personagem seja uma figura real, é necessário realizar uma pesquisa histórica para entender tudo sobre ele e criar assim, uma HQ de gênero biográfico. Porém, se for um personagem ficcional, basta descrever as características que alicerçam sua conceituação. Para isso algumas perguntas podem ser feitas: Qual o nome do personagem? Quem ele é? Será o protagonista? Herói? Vilão? Qual sua idade? Qual sua altura? Qual seu porte físico? Qual seu sexo/gênero? Como é sua índole? Quais são suas características psicológicas? O que faz na vida? Qual sua profissão? Sobrevive de quê? Qual sua classe social? É um ser humano normal ou tem superpoderes? Quais suas habilidades? Como se veste? Qual seu perfil cultural? Quais suas manias? Cacoetes? Medos? Qual seu grau de instrução? Qual seu humor? Qual sua etnia? Estado civil? É humano? Animal? Objeto? Criatura? Ser? Espírito? É um humanoide? Antropomórfico? É desse mundo? De outro? Além destas, podem ser descritas muitas outras características conforme a situação de projeto.

Outro ponto que colabora na criação da personalidade de um personagem é a informação sobre o que ele representa ou significa na história. Significar diz respeito à razão de sua existência. Ele está ali para personificar ou denotar o quê? “Batman é um homem obcecado pela ideia de ordem (...) Batman é o protetor de Gotham e, para cumprir a missão que ele mesmo se incumbiu vale qualquer coisa, até mesmo recrutar uma criança (no caso, o Robin) (DANTON, 2010, p. 32).

6.2 Personagem Unidimensional

Ser unidimensional é ser um personagem com uma única característica e essa característica domina seu comportamento. Danton (2010) exemplifica isso ao citar que Magali é comilona, Cascão é sujo e Mônica é brava.

Seu personagem terá apenas uma característica dominante? Qual é?

6.3 Personagem Bidimensional

São personagens com uma camada a mais de características comportamentais e/ou psicológicas. Portanto, são um pouco mais elaborados. São essas camadas de características de personalidade que tornam os personagens mais humanos. Danton (2010) exemplifica isso ao explicitar que o “Demolidor é o homem sem medo, mas também é cego; Homem de Ferro é invencível, mas sofre com problemas de coração”. (DANTON, 2010, p. 34).

Quais são as camadas psicológicas e/ou comportamentais do seu personagem?

6.4 Personagem Tridimensional

Esses personagens se assemelham com as pessoas normais, com personalidades complexas e impossíveis de serem definidas a partir de uma ou duas características apenas. A esse respeito, Danton (2010) afirma que “o Demolidor foi transformado por Frank Miller em um per-

sonagem tridimensional. “Ele acrescentou mais uma camada ao herói ao mostrar que, além de corajoso e cego, ele também tinha ódio do pai por este tê-lo obrigado a estudar ao invés de seguir a carreira de lutador.” (DANTON, 2020, p. 35).

Seu personagem terá uma personalidade complexa? Como pode ser definida?

6.5 Motivação

Nenhum personagem age sem algo que o motiva. Danton (2010), dá alguns exemplos do que pode ser a força que motiva cada personagem em suas ações dentro de uma história. Em Sandman, o que motivava o personagem na história era a recuperação dos objetos do poder que lhes foram roubados. São eles: a algibeira de areia, o elmo e o rubi. As motivações do Monstro do Pântano, de Alan Moore, tratavam-se da busca do conhecimento de si mesmo. Qual é a motivação do seu personagem?

6.6 Descrição da Ambientação e Cenários da HQ

A ambientação é um excelente artifício para o embasamento de criação da personalidade de um personagem. Todo personagem tem uma origem. É importantíssimo que seja informado de onde vem o personagem, onde mora, quem faz parte de seu convívio, onde trabalha, etc. De acordo com Danton (2010), a ambientação vai acabar, inclusive, influenciando no modo de pensar e agir dos personagens.

É preciso ter informações sobre um determinado local caso seja uma região real. Necessita-se saber como é o clima do lugar, seus moradores, a cultura, o ambiente urbano, rural, sua fauna e flora, ter registros de fotografias, vídeos e outras. Só assim será possível ser mais fiel ao que é na realidade. Por outro lado, criar histórias em ambientes ficcionais e fantásticos geram maior esforço criativo. “É necessário, nesses casos, imaginar todos os aspectos dessa sociedade: quem governa, se é que há

governo, como as pessoas vivem, quais são os seus costumes, como elas se alimentam...” (DANTON, 2010, p. 36).

7. Concept Art

Após descrever com detalhes as características do personagem e ambientação, chega o momento de pensar seu design visual. O conceito visual de uma HQ, animação, game ou filme é idealizado pelo *concept art*. Sua função é definir a conceituação visual de todo o projeto e desempenhar o papel de um modelo visual para a criação de cenários, personagens, acessórios e outros. De acordo com Silva e Nakata (2011) o *concept art* pode ser entendido como uma forma de ilustração cujo objetivo principal é “transmitir uma representação visual de um projeto, ideia e/ou disposição para uso em filmes, videogames, animação ou quadrinhos, antes que seja colocado no produto final” (SILVA; NAKATA, 2012, p. 37). Nesse contexto, o designer conceitual é o profissional que cria o design visual dos personagens e de todo seu universo ficcional. Segundo Takahashi e Andreo (2011), a execução do *concept art* independe do tipo de técnica, nível ou acabamento da representação visual, pois abrange desde um grosseiro esboço até a finalização do trabalho em sua riqueza de detalhes. Na etapa de *concept art* a identidade visual do projeto é elaborada e, a partir de então, estabelece-se qual será a linguagem visual a ser adotada para o desenvolvimento de todo projeto.

7.1 Design de Personagens

O *Character Design*, ou Design de Personagens é uma das etapas do *Concept Art*. A fase de *character design* é o momento de materialização imagética do personagem. Trata-se do tão aguardado momento de criar, conceber, tangibilizar, desenhar o design visual do personagem a partir da descrição e interpretação de suas características físicas, psicológicas, motivacionais e outras descritas nas etapas anteriores. “(...)

a variedade interna dos tipos de personagens precisará corresponder a uma variedade externa de designs visuais” (MCCLLOUD, 2008, p. 70).

7.2 Expansão do Repertório Visual

A etapa de Expansão do Repertório Visual contribui para o enriquecimento de ideias criativas aplicadas à criação do design visual dos personagens e ambientação dos cenários. É dividida em duas subetapas, sendo elas: Estudo de Similares e Painéis de Referências Visuais. A finalidade está em compreender o panorama de onde o projeto se situa, o que já foi feito, e coletar recursos visuais que serão utilizados como referências para a materialização dos personagens e cenários.

7.2.1 Estudo de Similares

Aqui é realizada uma pesquisa sobre as obras existentes que são similares ao projeto de HQ a ser desenvolvido. Então, após organizar essas imagens em formato de painel, chega o momento de descrever as características observadas no design de personagens referente ao estilo visual dos traços, cores, formas, texturas, expressões corporais, posições, posturas, formato e proporção do corpo, entre outras. Isso é importante para se ter uma visão geral de como os profissionais da área de *character design* tem trabalhado e contribuído para esse campo de conhecimento e, da mesma forma, ajuda o designer a ter ideia sobre o que precisará se ater, seguir ou repensar para iniciar seu processo de criação do design de personagem. Para estruturar as descobertas advindas dos estudos dos similares, o designer pode criar um texto corrido ou uma tabela de parâmetros descritivos contendo o que identificou como características peculiares do design dos personagens.

7.2.2 Painéis de referências visuais

O painel de referências visuais, também conhecido como painel semântico, é uma ferramenta que auxilia na construção de repertório vi-

sual de um projeto, seja para o designer individualmente, quanto para a equipe. Ele auxilia na concepção da estética do projeto que deverá ser seguida por toda equipe envolvida. Isso se deve ao fato de as imagens selecionadas e montadas em um painel colaborarem na tradução de alguns conceitos visuais desejados para cada personagem. Essas imagens que compõem o painel semântico podem ser desenhos, ilustrações, fotografias, pinturas, entre outras.

Antes de montar os painéis é preciso ter algumas palavras-chave ou conceitos que contribuam para a seleção das imagens dos personagens. Para exemplificar, esses termos conceituais podem ser: Sarcástico, eclético, arrogante, carismático e outras palavras que ajudarão na escolha das imagens adequadas para a materialização do conceito visual desejado para um personagem em específico. Os painéis de referências visuais também podem ser organizados por temática como: profissões, estatura corporal, estilo de vestir, contexto histórico, idade e muitos outros conforme o objetivo de criação. Nessa perspectiva de organização os painéis de referências visuais contribuirão no alinhamento dos conceitos estéticos, bem como fornecerão as referências necessárias para a criação de desenhos durante a geração de alternativas na fase subsequente de silhueta e *sketches* dos personagens.

7.2.3 Materiais e Tecnologias para o Processo Criativo

Aqui é o espaço destinado para o designer descrever quais são os materiais de criação manual e digital que podem ser empregados na experimentação da criação visual de uma HQ. Esses itens vão desde técnicas manuais de criação com lápis e tintas, até os mais avançados *softwares* de criação e manipulação imagens digitais. Essas informações podem ser feitas tanto para a parte de *sketches*, desenho e arte final da ilustração, bem como para a parte de *layout* e a diagramação da HQ.

7.2.4 Silhuetas

Muitos designers no início do processo criativo usam a silhueta ou o *sketch*, ou ambos concomitantemente para criar a estrutura corporal e gestual de uma personagem. A importância da silhueta está na força que ela tem de diferenciar ou destacar a forma de um personagem em relação a outro.

Raynes & Raynes (2000) observam que é fundamental desenvolver a habilidade de desenhar silhuetas, pois isso leva o designer a não ficar preso em partes pequenas e restritas como rosto, olhos, mãos, mas sim pensar a composição estrutural do personagem de forma integral. Para Seegmiller (2008, p. 10, tradução nossa), “Um personagem com uma silhueta forte e reconhecível será visualmente mais impactante, compreensível e apelativo”.

7.2.5 Sketches

O *sketch* é uma ferramenta de criação que estimula, treina o desenho esquemático e o desenho gestual, assim como todo o planejamento compositivo de uma representação visual. É o momento de se dedicar na captura dos traços dos elementos essenciais da composição do personagem. Durante o estudo da forma por meio do desenho dos *sketches* o projetista vai

modelando o resultado final. O processo facilita a elaboração das ideias e, ao mesmo tempo, proporciona que ele seja modificado no decorrer da execução, assim, o autor tem flexibilidade e adapta as modificações conforme lhe for conveniente (SILVA; NAKATA, 2011, p. 22).

Os *sketches* podem ser realizados em qualquer tipo de suporte, desde suportes físicos como papel até os digitais presentes em *softwares* gráficos. Os *sketches* “dispensam compromisso com o refinamento gráfico, que é uma etapa posterior, e devem trazer, principalmente, as ideias

instantâneas e que caracterizam a intenção geral para o trabalho como um todo.” (SILVA; NAKATA, 2012, p. 23). Fazer *sketches* é um exercício de *brainstorm* de ideias visuais expressas em esboços, rascunhos e desenhos livres e rápidos. Ao mesmo tempo em que se desenha vão surgindo ideias de soluções visuais. Durante esse processo criativo o designer vai modelando as alternativas iniciais sem medo de estragá-las e continuamente corrigindo-as até chegar à solução definitiva. No que diz respeito a criação dos personagens, Lippincott (2007) explica que os *sketches* geram diferentes alternativas de poses, explorando diferentes ângulos de pontos de vistas e perspectivas do personagem.

7.2.6. Estudo de Vestuário e acessórios

Vestuário e acessórios são elementos fundamentais para identificação da personalidade do personagem. Eles dizem muito sobre suas origens, profissão ou ocupação, seus valores, etnias, religião, gostos, estilo de vida entre outros.

7.2.7 Estudo de Cores

Após a definição da estética formal do personagem inicia-se o estudo da paleta de cores que será aplicado no personagem. Para essa escolha é importante rever quais são as características de personalidade do personagem. Também é indicado o estudo sobre a teoria e psicologia das cores. Dessa forma é possível que toda escolha seja justificada a partir das questões de harmonia, equilíbrio e contraste, mas também pelas sensações que as cores transmitem.

7.2.8 Model Sheet e Expressões Faciais

Model sheet (folha modelo) é um documento muito utilizada por designers conceituais como um meio de estudar o personagem minuciosamente e manter sua reprodução durante o projeto de maneira fidedigna e consistente, seja em uma HQ, animação ou games. No *model*

sheet são feitos os desenhos de *turn around* do personagem com poses neutras, sem movimentos ou gestos corporais. Não há o limite de poses para o *turn around* (giro) do personagem, porém, é indicado o mínimo de três ângulos: frente, perfil e costas. É importante também que se trace linhas horizontais em diferentes alturas do corpo do personagem para garantir a manutenção das suas proporções em todas as poses. Também não há um padrão definitivo para a criação do *model sheet*. Muitos designers criam apenas as três poses de ângulos dos personagens. Já outros propõem, além do *turn Around*, uma imagem maior e central, uma espécie de imagem síntese do personagem. Essa seria a imagem que melhor representa a personalidade do personagem. Cabe ao designer se perguntar se nessa imagem síntese o personagem seria representado em qual posição: de luta? Alegria e entusiasmo? Melancólico? Desastrado? Nervoso?

Além do *turn Around* e da imagem síntese, o designer também pode inserir no *model sheet* algumas expressões faciais do personagem. As expressões faciais são variadas, conforme as singularidades do personagem, indo da tristeza à alegria, da raiva à calma, e outros. Além das expressões faciais também podem ser criados pelo designer alguns desenhos do personagem de corpo inteiro, com posições dinâmicas (*action poses*). Essas posições devem transparecer as características peculiares do personagem, como seu comportamento, manias, tiques nervosos, e outros.

Por fim, além de todos os itens mencionados, o designer também pode desenhar no *model sheet* os acessórios e objetos pertencentes ao personagem, como escudo, arco e flecha, mochila, capa, capacetes, entre outros.

7.2.9 Cenário

É necessário que seja criado o principal ou principais cenários onde a história irá ocorrer. Para essa missão, o designer também pode apli-

car as etapas de Expansão do Repertório Visual, Estudo de Similares e Painéis de Referências Visuais.

Uma das técnicas mais utilizadas para criação de cenários é o *thumbnail*, que é uma série de miniaturas de desenhos em tons de cinza feitos em uma área pequena destinada à composição do cenário. Por essa técnica de miniaturas de desenhos fazem-se várias opções de cenários e no final escolhe-se a mais adequada para ser finalizada para o projeto. *Thumbnail* são mais indicados para a criação de cenários, pois, devido ao seu tamanho pequeno e reduzidas cores, impede que os designers se distraiam na tentativa de melhorar detalhes pequenos, os quais serão refinados posteriormente. *Thumbnails* também são bons para a criação de cenários por terem como prioridade a construção dos planos e sua perspectiva dentro da composição do cenário.

Os *thumbnails* ajudam também no estudo de fontes de luz para o ambiente e as escalas dos elementos compositivos que irão aparecer no espaço do cenário. Após a aprovação do melhor ou melhores cenários, é feito o estudo de sua paleta de cores, que por sua vez, precisa transmitir a atmosfera indica para o ambiente.

7.2.10 Refinamento

Nessa fase do projeto é fundamental que o designer, após os estudos visuais preliminares, apresente, juntamente ou após a geração das alternativas, o refinamento ou renderização daquilo que foi criado, como personagens, expressões faciais, vestuários, acessórios e os cenários. Esse será o material com acabamento final que será apresentado ao cliente para aprovação.

7.2.11 Folha de Proporção

Geralmente um projeto de uma história em quadrinhos envolve a criação de diferentes personagens que em algum momento da narrativa irão se encontrar. Nesse aspecto é importante a elaboração de uma

folha de proporção para que seja possível compreender a altura e proporção do corpo de cada personagem, comparando-os uns aos outros.

8. Estudo de *Layout* e Arte Final

O estudo de *layout* é vital para que seja compreendido por meio dos esboços a dinâmica da página. O *layout* também é necessário para verificar como está a composição das páginas, organizar os espaços de inserção e leitura dos textos e pensar o contraste, equilíbrio e estética na página e entre as páginas.

Para Chinen (2011) a composição visual de uma HQ está relacionada a como dispor um quadrinho após o outro, portanto, como dar sequencialidade narrativa nas páginas por meio dos quadrinhos com seus desenhos e textos. Para compor é imprescindível que antes se saiba qual é o formato, orientação, dimensão e espaço existente para a distribuição dos elementos textuais e visuais.

Após o *layout*, chega o momento da arte final ou da diagramação da HQ. Nessa etapa serão utilizados os *softwares*, aplicativos ou materiais de criação indicados anteriormente para o planejamento visual do *layout*, acabamento dos esboços do *layout*, inserção do letreiramento da HQ, arte finalização da *line art* e pintura dos desenhos, além do estudo de paginação e diagramação final da HQ.

9. Verificação do Projeto

A validação pode ser feita pelo próprio designer verificando se todos os requisitos das etapas de Problema de Design e Criatividade Conceitual foram atendidos. Conjuntamente pode ser feito a impressão do boneco do projeto da HQ e examinar se está tudo adequado com sua funcionalidade, legibilidade, fidelidade de cores, sequência e numeração das páginas, margens de segurança, formatos, gramatura do papel e

outros. A depender dos objetivos do projeto e dos prazos, pode-se fazer uma pesquisa com o usuário final, ouvindo-o sobre suas percepções, experiências positivas e negativas junto ao projeto.

10. Implementação do Projeto

Nessa etapa são apresentadas as questões técnicas de produção e reprodução por impressão, ou hospedagem da HQ (caso seja um quadrinho digital). Entre as possíveis informações técnicas da HQ estão as questões sobre as dimensões das páginas em centímetros ou milímetros, assim como o tipo de papel da capa, o tipo de encadernação da capa, se será brochura ou capa dura; qual revestimento, se plastificação ou laminação fosca, rugosa, brilhosa; se terá aplicação de cores especiais, verniz localizado, revestimentos, se terá acabamento especial como o *hot stamping*, relevo seco, relevo americano, alto relevo, baixo relevo; a quantidade de cores para a capa e para o miolo da HQ; tipo de papel para o miolo e sua gramatura; se sua encadernação será grampeada, lombada quadrada; qual será o sistema de impressão, verificar se o número de página é múltiplo de 4, etc.

Além dessas questões importa também preparar o arquivo para a impressão, para isso as imagens devem ter sido tratadas e em alta qualidade. Também é preciso organizar pastas com todas as fontes utilizadas no letreiramento da HQ. Para as histórias em quadrinhos digitais é fundamental saber qual é o limite máximo de *megabytes* (MB) que o site disponibiliza; qual é o sistema de interação que o site ou aplicativo oferece para passar ou rolar as páginas; tipo de extensão e resolução de imagem aceita pelo site; tamanho da área para visualização das páginas em dispositivos móveis e *desktop*; o limite de *megabytes* (MB) que cada página terá entre outras descrições.

11. Protótipo

Trata-se da conclusão do projeto com a apresentação definitiva do seu protótipo físico impresso ou hospedado *online*.

Considerações finais

Ao concluir todas as etapas da metodologia de design para histórias em quadrinhos foi observado que se trata de um projeto extremamente extenso, de muitas nuances de etapa e subetapas. Também foi constatado que esse tipo de projeto exige do designer ou profissionais de áreas afins, habilidades e competências diversas, que vão desde a capacidade de ilustrar, compreensão de como se escreve um roteiro para quadrinhos, conhecimento técnico de editoração, diagramação e processos de impressão.

Uma questão a ser pontuada é que a parte de roteirização é pouco trabalhada nos cursos de design. Porém, acredita-se que a metodologia apresentada aqui contribui para que o estudante ou profissional de design tenham os parâmetros e os caminhos a serem seguidos para elaborarem seus roteiros para quadrinhos.

As etapas da metodologia de design para histórias em quadrinhos revelaram muitos caminhos de atuação para o designer. A área do *concept art* é uma grande potencialidade de atuação, pois muitos de seus estudantes e profissionais gostam e possuem habilidades com o desenho. Projetos gráficos para quadrinhos também podem dar a esse perfil de designer a abertura para explorar seu domínio técnico sobre sistemas de impressão, editoração eletrônica e produção gráfica. Imerso nesse ambiente expressivo, o designer, além de encontrar mais uma área de atuação profissional, também manterá viva sua admiração pelos quadrinhos.

Referências bibliográficas

CHINEN, Nobu. *Linguagem HQ*. Conceitos básicos. São Paulo: Criativo, 2011.

DANTON, Gian. *Como escrever quadrinhos*. Paraíba: Marca de Fantasia, 2015.

_____, Gian. *O roteiro nas histórias em quadrinhos*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2010.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial: Princípios e práticas do lendário cartunista*. 4ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

FILHO, João Gomes. *Gestalt do Objeto. Sistema de leitura visual da forma*. São Paulo: Escrituras, 2009.

LIPPINCOTT, G. *The Fantasy Illustrator's technique book*. London: Barron's, 2007.

MUNARI, Bruno. *Das coisas nascem coisas*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

NAKATA, Milton Koji; SILVA, José Carlos Plácido. *Desenho para design*. Bauru, SP: Canal6, 2011.

_____. *Sketch para design. Sua importância no processo de criação de produtos*. Bauru, SP: Canal6, 2012.

RAYNES, J.; RAYNES, JY. *How to Draw the human figure: a complete guide*. Reino Unido: Parragon Publishing Book, 2000.

SEEGMILLER, D. *Digital Character Painting Using Photoshop CS3*. Boston: Charles River Media, 2008.

SILVA, Mylle. *Guia básico e prático para histórias em quadrinhos*. Curitiba: Têmpora, 2021.

TAKAHASHI, Patrícia Kelen. ANDREO, Marcelo Castro. *Desenvolvimento de Concept Art para Personagens*. Universidade Estadual de Londrina, Dept. de Design, Brasil, 2011.