

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
ESCOLA DE ENGENHARIA
FACULDADE DE ARQUITETURA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN**

Luiz Alberto do Canto Pivetta

**DESIGN DE NARRATIVAS GRÁFICAS: COMO A METODOLOGIA
PROJETUAL VISUAL PODE AUXILIAR A PRODUÇÃO DE HQ**

Orientadora: Profa. Dra. Tânia Luisa Koltermann da Silva

**Porto Alegre, RS, Brasil
2018**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
ESCOLA DE ENGENHARIA
FACULDADE DE ARQUITETURA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN**

Luiz Alberto do Canto Pivetta

**DESIGN DE NARRATIVAS GRÁFICAS: COMO A METODOLOGIA
PROJETUAL VISUAL PODE AUXILIAR A PRODUÇÃO DE HQ**

Dissertação de Mestrado apresentada ao
programa de Pós-Graduação em Design, da
Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientadora: Profa. Dra. Tânia Luisa Koltermann da Silva

**Porto Alegre, RS, Brasil
2018**

CIP - Catalogação na Publicação

Pivetta, Luiz Alberto do Canto

Design de Narrativas gráficas: como a metodologia
projetual visual pode auxiliar a Produção de HQ /
Luiz Alberto do Canto Pivetta. -- 2018.

131 f.

Orientadora: Tânia Luisa Koltermann da Silva.

Dissertação (Mestrado) -- Universidade Federal do
Rio Grande do Sul, Escola de Engenharia, Programa de
Pós-Graduação em Design, Porto Alegre, BR-RS, 2018.

1. Narrativas Gráficas. 2. Design Visual. 3.
Metodologia. I. Silva, Tânia Luisa Koltermann da,
orient. II. Título.

DESIGN DE NARRATIVAS GRÁFICAS: COMO A METODOLOGIA PROJETUAL VISUAL PODE AUXILIAR A PRODUÇÃO DE HQ

LUIZ ALBERTO DO CANTO PIVETTA

Esta dissertação foi julgada adequada para obtenção de Título de Mestre em Design, e aprovada em sua forma total pelo Programa de Pós-Graduação em Design da UFRGS.

Aprovado em: ___/___/_____

Porto Alegre.

Prof. Dr. Régio Pierre da Silva

Coordenador do Programa de Pós Graduação em Design da UFRGS.

Banca Examinadora:

Profa. Dra. Tânia Luisa Koltermann da Silva - Orientadora

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Prof. Dr. Fábio Gonçalves Teixeira

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Prof. Dr. Régio Pierre da Silva

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Profa. Dra. Paula Mastroberti

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

AGRADECIMENTOS

Um trabalho que foi realizado ao longo de dois anos e alguns meses torna difícil identificar à quem somos gratos, pois é um espaço de tempo considerável, tentarei ser breve.

Primeiramente eu gostaria de agradecer ao Programa de Pós Graduação em Design, especialmente à minha orientadora, Professora Doutora Tânia Koltermann, por me receberem de braços abertos, mesmo com um tema de veras controverso dentro do Design, e por nunca terem desistido de mim.

Minha família tem papel fundamental na minha formação: o gosto pela leitura e pela pesquisa se deve totalmente aos meus pais, Angelo e Stella, bibliotecários e detentores do conhecimento, eu não seria nada sem vocês. A curiosidade e a teimosia acadêmica eu devo ao meu noivo, Arthur S., que consegue me “aturar” e me respeitar, mesmo vivendo um Universo alternativo do Design. O apreço pelo que é certo, a formalidade e a justiça igualitária, aos meus irmãos, Felipe e Arthur P., que dividiam o dia a dia comigo a cada 30 minutos. Aos pets, o amor incondicional digno de animais realmente inteligentes, e a capacidade de me comunicar “chega de pesquisa, hora de me amar!” com o simples ato de sentar no teclado às 3 horas da madrugada.

Meus amigos foram fundamentais durante todo o tempo, especialmente com a paciência para entender que eu precisei me afastar de tudo, até mesmo na madrugada de sábado em meio a uma festa, era necessário parar para anotar as ideias mirabolantes para a pesquisa. Os grupos do vôlei, da graduação (da Artes e do Design!) e da vida, conseguiram me deixar a par do que o mundo oferecia durante todo o tempo que eu deixei de viver no mundo “não-acadêmico”.

Finalmente mas não menos importante, agradeço àquelas pessoas que foram fonte de força e de inspiração para este trabalho, pessoas que deixam tudo de lado para uma dedicação quase exclusiva à disseminação do conhecimento: professores. Acredito que essas pessoas que me mostraram o verdadeiro valor da educação e do ensino, eu devo muito. Obrigado Paula Mastroberti, Gabriela Perry, Suely Fragoso, Fabiano Scherer, Celso Vitelli, Rute Vera Favero e outros professores que de alguma maneira me tocaram e me inspiraram a ser um alguém melhor. Gostaria de agradecer especialmente à Professora Luciana Mielcnizuk, que faleceu este ano, mas que foi uma das pessoas que me motivou a estudar a multimodalidade e a transmidialidade. Luti, foste demais... Aproveita a vida fora da Matriz.

“Humans live short, boring insignificant lives, so they make up stories to feel like they are part of something bigger... They want to blame all the world’s problems on some single enemy they can fight instead of a complex network of interrelated forces beyond anyone’s control.”

Steven Universe
KEEP Beach City Weird (2014)

ABSTRACT

The sequential arts (AS) or graphic narratives (NG) are a modality of hybrid modality (multi-modal) composed of image and word. Throughout its history, NG has faced several challenges in academia and in the market, and although it is a subject of complex multidisciplinary, it has little research in the visual design field, that has ample knowledge in design methodologies and characteristics intrinsically multidisciplinary, as well as technical expertise in visual communication. This research seeks to analyze the methodological principles of visual design and the process of production of graphic narratives, making a step by step analysis of selected methodologies in the areas of General Design (MUNARI, 2008; BAXTER, 1995), Visual Design (FUENTES, 2006; DENARDI E GERALDES, 2016; MAYA, FRANCESCHI E NEROSKY, 2016; HALUCH, 2013), Narratives (BEREITER E SCARDAMALIA, 1987; INGERMAN, 2014) and Graphic Narratives (LARSON, 2014; SALERNO, 2011; MOORE, 2003; BYRNE, 1999; MATEU-MESTRE, 2010). Using bibliographic research on visual design, image, visual language, narratives and graphic narratives as the basis for the construction of theoretical knowledge, the steps are segmented in phases, using as base the generalist design methodologies, showing that there are benefits for the professional producers of NG to use the Visual Design methodologies as the design backbone for NG production.

Keywords: Graphic Narratives, Visual Design, Methodologies

RESUMO

As artes sequenciais (AS) ou narrativas gráficas (NG) são uma modalidade de expressão híbrida (multimodal) composta de texto imagem e texto palavra. Ao longo de toda sua história, as NG têm enfrentado diversos desafios na academia e no mercado, e, mesmo sendo um assunto de complexa multidisciplinaridade, é objeto de poucas pesquisas no design visual, que possui amplo conhecimento em metodologias projetuais e características intrinsecamente multidisciplinares, além de *expertise* técnica em comunicação visual. Esta pesquisa busca analisar os princípios metodológicos de projeto visual e o processo de produção das narrativas gráficas partir de pesquisa bibliográfica, fazendo uma análise etapa a etapa de metodologias selecionadas nas áreas de Design Generalista (MUNARI, 2008; BAXTER, 1995), Design Visual (FUENTES, 2006; DENARDI E GERALDES, 2016; MAYA, FRANCESCHI E NEROSKY, 2016; HALUCH, 2013), Narrativas (BEREITER E SCARDAMALIA, 1987; INGERMAN, 2014) e Narrativas Gráficas (LARSON, 2014; SALERNO, 2011; MOORE, 2003; BYRNE, 1999; MATEU-MESTRE, 2010). Utilizando bibliografia sobre projeto visual, imagem, linguagem visual, narrativas e narrativas gráficas como base para a construção de conhecimento teórico, as etapas são segmentadas em fases, utilizando como base as metodologias projetuais generalistas, mostrando que existem benefícios para os profissionais produtores de NG em utilizar as metodologias projetuais do Design Visual como linha projetual para a produção de HQ.

Palavras-chave: Narrativas Gráficas, Design Visual, Metodologias

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Comunicação verbal/escrita e comunicação visual.....	24
Figura 2: Conceito de Design por John Heskett.....	33
Figura 3: Método projetual de Munari.....	37
Figura 4: Método Projetual de Baxter.....	39
Figura 5: Método de Archer de Projeto, segundo Buijs.....	41
Figura 6: “The Design Method”, descrito por Karjaluoto.....	43
Figura 7: Atividades do “The Design Method” divididas por estágio.....	44
Figura 8: Método descrito por Fuentes.....	45
Figura 9: Metodologias Projetuais utilizadas por Denardi e Geraldês.....	46
Figura 10: Metodologia Projetual utilizadas por Maya, Franceschi e Nerosky.....	47
Figura 11: Metodologias Projetuais de Haluch.....	49
Figura 12: Representações gráficas de ponto, linha, plano e volume.....	52
Figura 13: Elementos visuais: formato, tamanho, cor e textura.....	52
Figura 14: Elementos relacionais: direção, posição, espaço e gravidade.....	53
Figura 15: Exemplo de desenvolvimento da escrita chinesa utilizando a palavra “cavalo”.....	53
Figura 16: Princípio de figura-fundo aplicado em “Rubin’s vase”, em que podem ser vistos dois rostos de perfil, ou um cálice centralizado.....	55
Figura 17: Princípio de proximidade.....	56
Figura 18: Princípio da similaridade.....	56
Figura 19: Placas de sinalização que mostram a lei do destino comum.....	57
Figura 20: Fechamento de imagem.....	57
Figura 21: Modelo de explicitação do conhecimento.....	62
Figura 22: Modelo de Transformação do Conhecimento.....	63
Figura 23: Método Floco de Neve de criação de narrativas.....	64
Figura 24: Representação no estilo HQs das etapas de um método de produção de HQs.....	68
Figura 25: Método explicado por Larson.....	68
Figura 26: Método Projetual de Salerno.....	69
Figura 27: Modelo metodológico de Moore.....	69
Figura 28: Modelo projetual de Byrne.....	70
Figura 29: Modelo metodológico de Mateu-Mestre.....	72
Figura 30: Segmentação das etapas do método de Munari.....	84
Figura 31: Segmentação das etapas do método de Baxter.....	85
Figura 32: Segmentação das etapas do método de Fuentes.....	86

Figura 33: Segmentação das etapas do método de Denardi e Geraldles	87
Figura 34: Segmentação das etapas do método de Maya, Franceschi e Nerosky	88
Figura 35: Segmentação das etapas do método de Haluch	89
Figura 36: Segmentação das etapas do modelo de explicitação do conhecimento de Bereiter e Scardamalia	90
Figura 37: Segmentação das etapas do modelo de transformação do conhecimento de Bereiter e Scardamalia	91
Figura 38: Segmentação das etapas do método de Ingerman	92
Figura 39: Segmentação das etapas do método de Larson	93
Figura 40: Segmentação das etapas do método de Salerno	94
Figura 41: Segmentação das etapas do método de Moore.....	95
Figura 42: Segmentação das etapas do método de Byrne	96
Figura 43: Segmentação das etapas do método de Mateu-Mestre.....	97
Figura 44: Fase de Planejamento, mostrando todas as etapas agrupadas por semelhança.....	101
Figura 45: Fase de Criatividade, mostrando todas as etapas agrupadas por semelhança.....	103
Figura 46: Fase de Criatividade Visual, mostrando todas as etapas agrupadas por semelhança.....	104
Figura 47: Fase de Criatividade Escrita, mostrando todas as etapas agrupadas por semelhança.....	106
Figura 48: Fase de Aplicação Editorial, mostrando todas as etapas agrupadas por semelhança.....	108
Figura 49: Fase de Aplicação Finalização, mostrando todas as etapas agrupadas por semelhança.....	110
Figura 50: Espinha dorsal de uma metodologia para NG baseado em princípios do Design Visual.....	112

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Parâmetros de Metodologias.....	36
Quadro 2: Ferramentas 5W2H	38
Quadro 3: Fases Projetuais de Maya, Franceschi e Nerosky	47
Quadro 4: Estrutura do Livro	49
Quadro 5: Elementos de texto visual em um projeto editorial segundo Haluch	50
Quadro 6: Elementos de texto visual em um projeto editorial segundo Lupton e Phillips	50
Quadro 7: O monomito ou a jornada do herói	60
Quadro 8: A “Fórmula” de narrativas	60
Quadro 9: Elementos Gráficos e Editoriais segundo Byrne	71
Quadro 10: Elementos técnicos como observado por Mateu-Mestre	71
Quadro 11: Elementos de HQ segundo Quesada.....	73
Quadro 12: Periódicos utilizados nas buscas.....	76
Quadro 13: Lista de Metodologias a serem utilizadas.....	78
Quadro 14: Metodologias classificadas conforme os parâmetros de Ximenes e Neves e Vasconcelos	80
Quadro 15: Estrutura de segmentação da análise das metodologias.....	81
Quadro 16: Critérios para divisão das etapas em fases	82
Quadro 17: Divisão das listas de elementos nas fases metodológicas de acordo com sua ocorrência na metodologia	98

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

NG - Narrativas Gráficas

HQ - Histórias em Quadrinhos

AS - Arte Sequencial

ICSID - International Council of Societies of Industrial Design

ASPAS - Associação de Pesquisadores em Arte Seqüencial

RBS - Revisão Bibliográfica Sistemática

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	21
1.1 CONTEXTUALIZAÇÃO DO TEMA	22
1.2 DELIMITAÇÃO DO TEMA	25
1.3 PROBLEMATIZAÇÃO DA PESQUISA	25
1.4 HIPÓTESE DA PESQUISA	26
1.5 OBJETIVOS	26
1.5.1 Objetivo Geral	26
1.5.2 Objetivos Específicos	26
1.6 JUSTIFICATIVA	27
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	31
2.1 DESIGN E PROJETO	31
2.2 PROJETO VISUAL	42
2.2.1 Estudos da Imagem	51
2.2.2 Gestalt	54
2.2.3 Retórica Visual	57
2.3 NARRATIVAS	59
2.4 NARRATIVAS GRÁFICAS	64
3 METODOLOGIA DE PESQUISA	75
4 ANÁLISE DE DADOS	83
5 ANÁLISE DOS RESULTADOS	99
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	113
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	117
OBRAS CONSULTADAS	125

1 INTRODUÇÃO

Uma narrativa gráfica é uma linguagem híbrida que pode ser utilizada em muitos contextos, e que contém diversos tipos de texto (e.g., escrito e imagético) para passar ao leitor uma mensagem complexa (composta por muito mais informações do que o conteúdo direto, rica em subjetividade), possuindo riqueza semiótica maior do que o simples. Devido à falta de consenso sobre a nomenclatura das Histórias em Quadrinhos, em que alguns autores assumem certos termos como sinônimos e outros como subdivisões, adotarei neste trabalho os seguintes termos como sinônimos: Narrativas Gráficas (NG), Artes Sequenciais (AS), Histórias em Quadrinhos (HQ), quadrinhos, novela gráfica ou *graphic novel* e gibi entre outras. Ressalto, entretanto, que as conceituações de narrativa gráfica e histórias em quadrinhos não alcançam consenso definitivo, apesar de possuírem pontos em comum. Eisner (2005) conceitua narrativa gráfica como a compreensão básica de uma história contada com desenhos¹, que é bastante abrangente, enquanto McCloud (1995) conceitua com mais detalhes, equivalente à interface das HQ como as encontramos no mercado:

Histórias em quadrinhos s. pl., usado com um verbo. 1. Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador. (MCLOUD, 1995, p. 9)

A utilização simultânea de imagens e palavras não é novidade; entretanto, por serem linguagens diferentes, ambas precisam de estudo e tratamento específico, tornando a produção de narrativas gráficas um processo multidisciplinar, complexo e com várias etapas. O estudo do uso de textos híbridos em narrativas é bastante raso, especialmente quando voltados para HQ, como atesta Pagnucci (2014-15). Enquanto a pesquisa científica em projeto visual, expressão gráfica e design visual cresce e ganha corpo, aumenta o potencial de estudo científico das NG - uma modalidade de narrativa multidisciplinar que pode ser facilmente relacionada.

A seguir, apresento os aspectos fundamentais da pesquisa que desenvolvi: contextualização, delimitação do tema, problematização da pesquisa, hipótese da pesquisa, objetivos (geral e específicos) e justificativa.

¹ O termo original, *graphic storytelling*, é traduzido literalmente como “contação de histórias gráficas”.

1.1 CONTEXTUALIZAÇÃO DO TEMA

Os principais meios de comunicação envolvem algum tipo de linguagem, e enquanto a descrição de fatos e afazeres científicos é utilizada para o compartilhamento de informações, emoções, sentimentos e experiências mais subjetivas são passadas entre pessoas por meio de narrativas (LEGGETT, 2013).

As narrativas, assim como todo o contexto humano, vêm evoluindo e se modificando e, com o rápido surgimento de diferentes mídias nas últimas décadas, desenvolveram variados suportes e linguagens a serem empregados na contação de uma história. A literatura, que sofreu uma mudança de definição na metade do século XX, passou a admitir outros textos junto ao texto escrito (e.g., o texto imagético e o texto onomatopaico), permitindo o crescimento da linguagem gráfica dentro da sociedade, além da inserção de novos suportes, que acabaram expandindo a sua produção (EISNER, 2005; MCCLOUD, 1995).

Com a evolução da cultura, da sociedade e das tecnologias, as disciplinas voltadas à linguística devem costumeiramente ser repensadas nos currículos de ensino tendo em vista o conhecimento sobre textualidade e não apenas sobre literatura como texto escrito (SCHOLES, 2011). Mesmo assim, Vergueiro (2007) afirma que recentemente as HQ sofreram muitas transformações, relacionadas principalmente ao entendimento do seu papel na sociedade, vencendo muitos preconceitos. Em grande parte, estes foram gerados pela difusão dos meios de comunicação em massa e pela falta de compreensão de como os quadrinhos poderiam ser aproveitados em meio às novas tecnologias, contribuindo para a apropriação da linguagem pelo público infantil e infanto-juvenil (VERGUEIRO, 2007).

O sentimento de que as HQ servem exclusivamente ao público infantil e infanto-juvenil (ROAM, 2011) ou de que o conteúdo não é refinado o suficiente, contendo fantasias machistas e representações hipersexualizadas do masculino e do feminino (PAGNUCCI, 2014-15), pode ter sido verdadeiro em algum ponto da história²; contudo, a evolução constante dos meios, das linguagens e dos suportes deu aos profissionais de artes sequenciais alguma consciência da riqueza e da falta de estudos da área.

² Conforme Chinen (2013), no final da década de 1940, um movimento de rejeição aos Quadrinhos que beirava a histeria tomou forma e culminou na criação de um código de ética que serviu, então, como autocensura para as editoras de Quadrinhos e que passou a inviabilizar a sobrevivência de várias editoras. O livro "Seduction of the Innocent", de Fredric Wertham, não foi o causador desse movimento, mas foi o endosso científico que era necessário para legitimar suas reivindicações e exigir atitudes reais das autoridades.

Defendendo um ponto de vista semelhante ao de Scholles (2011), voltado para o cenário acadêmico, Pagnucci (2014-15) sugere que o tradicionalismo das áreas humanas não permite que uma corrente dissidente consiga se desenvolver e que uma grande parcela dos acadêmicos da área veem HQ como entretenimento leve e não como um assunto acadêmico sério. A partir disso, Pagnucci levanta algumas questões que devem ser consideradas sobre os quadrinhos e o seu futuro:

Is there actually anything in most graphic novels that merits close reading?
How can such a fantastic medium be taken seriously? Can graphic novels and comic books really be used to facilitate discussions and analyses of profound issues? Do comic books really belong in institutions of higher learning?
(PAGNUCCI, 2014-15, p.10).³

O século XXI tem mostrado um aumento na busca pelo pensamento multidisciplinar e tem trabalhado com linguagens multimodais⁴; os estudos da linguagem deveriam abranger essas características, assim como a cultura popular tem se adaptado às novas formas de comunicação. Roam (2011) acredita que as características multimodais ajudam nos estágios iniciais de aprendizado, quando crianças ainda não possuem a habilidade plena de leitura, destacando, por conseguinte, a multimodalidade como uma característica de complexidade textual que enriquece a informação a ser passada para o leitor, diferente da expressão utilizada coloquialmente e que implica falta de capacidade de compreensão: “ENTENDEU, OU QUER QUE EU DESENHE?”.

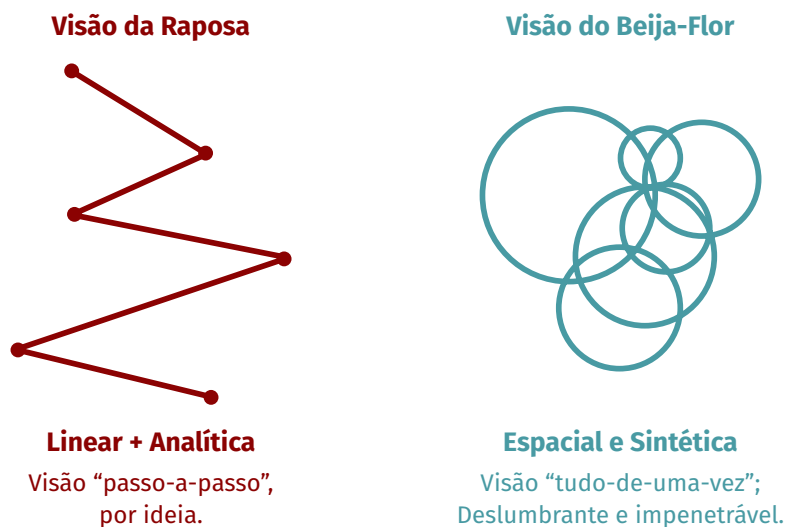
Roam (2011) fala sobre o poder dos textos escritos e imagéticos utilizados em conjunto e prega a teoria do *vivid thinking*⁵ para explicar como o processo de entendimento da informação se dá, equilibrando e tornando interdependente a comunicação escrita/verbal e imagética. A sociedade atual, por vezes, ainda enxerga a comunicação através de imagens (especialmente as imagens simplificadas) como infantil e sem complexidade, no entanto o balanço entre a raposa verbal e o beija-flor visual (definições de ROAM, 2011 para ajudar na visualização do pensamento vívido) são muito mais importantes do que a sociedade ensina, pois cada linguagem possui suas características próprias, como a Figura 1 mostra.

3 Existe realmente algo na maioria das graphic novels que merece uma leitura próxima? Como um meio tão fantástico pode ser levado a sério? As graphic novels e as histórias em quadrinhos podem realmente ser usadas para facilitar discussões e análises de questões profundas? As histórias em quadrinhos pertencem realmente a instituições de ensino superior? (PAGNUCCI, 2014-15, p.10, traduzido pelo autor).

4 Definido por KRESS (2009) como a expressão dos diferentes modos de comunicação, em que modos são os diferentes tipos de linguagens que podem ser entendidas de uma tentativa de comunicação: imagem, som, escrita, gestos etc.

5 Vivid thinking é uma vertente comunicativa que procura estimular o uso da linguagem escrita (que é muito trabalhada na educação) e da linguagem visual (que não parece ser tão importante para a educação), refinando o pensamento em algo único e híbrido (ROAM, 2011).

Figura 1: Comunicação verbal/escrita e comunicação visual



Fonte: adaptado pelo autor de Roam (2011)

Stolarski (2005) define design como projeto e não como ilustração ou estética, tornando clara a capacidade e a especialização do profissional da área em lidar simultaneamente com diversas linguagens e problemas simultaneamente para trazer um maior benefício de utilização e de comunicação ao produto ou ao serviço. Dentro do desenvolvimento visual, houve um grande impacto com a criação da gravura e com a conseqüente possibilidade de se fazer diversas cópias a partir de uma matriz: a arte passou a ter maior acesso a camadas sociais que não estavam tão próximas do topo. O mesmo aconteceu com os livros, que passaram a ter a publicação facilitada com a criação da imprensa, tornando o processo mais rápido, ágil e barato.

A replicabilidade de uma narrativa gráfica faz parte de seus requisitos básicos para o mercado, e o processo de criação que acompanha todas as etapas de uma narrativa com linguagem híbrida (imagem e escrita, por exemplo) é complexo e abrange uma série de conhecimentos distintos (VERGUEIRO, 2007).

O design, segundo o International Council of Societies of Industrial Design (c2017), é uma atividade criativa que melhora a qualidade de processos, de serviços, de produtos, de sistemas e de experiências, o que pode, pela versatilidade mútua, acarretar em uma melhoria do processo de produção de NG através de uma organização do processo metodológico, utilizando o conhecimento de gestão projetual do designer a favor do fazer criativo do Quadrinista.

1.2 DELIMITAÇÃO DO TEMA

As artes sequenciais possuem uma linguagem multimodal em essência, tornando o universo que gira ao seu redor rico e diverso de competências, normalmente com os profissionais responsáveis proficientes em mais de uma área de conhecimento (KRESS, 2009). Os cenários de criação existentes podem mostrar equipes multidisciplinares ou indivíduos isolados que arcam simultaneamente com múltiplos conhecimentos.

Nesta pesquisa, pretendo entender como metodologias de projeto visual podem afetar a produção de narrativas gráficas, considerando a teoria multimodal, a multidisciplinaridade intrínseca do design e das NG. Abordo nesta pesquisa outros aspectos relacionados às histórias em quadrinhos, sem ter a pretensão de estabelecer um método definitivo para sua criação ou para suas definições, mas, sim, realizando uma coleta de informações para a prática metodológica de Projeto Visual que possa auxiliar em Projetos de Narrativas Gráficas.

Ressalto ainda que, apesar de comentar sobre os diferentes suportes, tipos, gêneros e abordagens de HQ, não é meu intento estudar ou focar em modalidades específicas. Entretanto, em função de existir pouco, por vezes nenhum, material bibliográfico científico que estude as narrativas gráficas como material de produção visual, utilizarei referências de um determinado tipo de NG ou de pesquisas semelhantes ao tema tratado sem abordá-lo diretamente, exemplificando e ligando os assuntos para que haja uma base teórica satisfatória.

O recorte desta pesquisa se dá na área do design visual, permitindo a visualização de caminhos para a solução de problemas projetuais a partir do conhecimento do profissional de design visual. Não são enfocados pormenores de conhecimentos técnicos como desenho, pintura, escrita e roteirização, que são necessários para o desenvolvimento de um projeto prático em HQ, mas que não são o alvo desta pesquisa.

1.3 PROBLEMATIZAÇÃO DA PESQUISA

“Como metodologias projetuais do design visual podem contribuir para o processo de produção de narrativas gráficas?”

1.4 HIPÓTESE DA PESQUISA

Quando o primeiro rascunho de projeto desta pesquisa foi escrito, elaborei, com base em uma pesquisa bibliográfica narrativa preliminar e no conhecimento empírico adquirido ao longo da vida como estudante de Design Visual e Artes Visuais, a hipótese que o conhecimento metodológico de projeto visual pode contribuir para o processo de produção de narrativas gráficas através da organização, da coordenação, do entendimento, da pesquisa, da elaboração e da avaliação das etapas e dos procedimentos realizados em projetos de HQ.

1.5 OBJETIVOS

A seguir estão listados os objetivos desta pesquisa.

1.5.1 Objetivo Geral

Analisar a aplicabilidade dos princípios metodológicos de projeto visual no processo de produção de narrativas gráficas.

1.5.2 Objetivos Específicos

Seguem abaixo os objetivos específicos deste trabalho:

- Identificar e compreender as fases, etapas, elementos e características envolvidas em métodos e metodologias projetuais de design visual a fim de entender possíveis contribuições para a produção de HQ.
- Compreender o processo de produção de narrativas gráficas e suas metodologias projetuais com o propósito de apontar as possíveis contribuições dos princípios metodológicos de design visual.
- Identificar metodologias de produção de conteúdo narrativo semelhante à HQs com a finalidade de propiciar a análise entre metodologias projetuais de design visual e o processo de produção de NG.
- Estratificar e organizar as fases, etapas, elementos e características das metodologias projetuais selecionadas a fim de identificar quais desses itens que se encontram em metodologias projetuais do design visual poderão auxiliar no processo de produção de narrativas gráficas.

1.6 JUSTIFICATIVA

Este trabalho visa agregar o conhecimento projetual do design visual à biblioteca de conhecimentos para produção de narrativas gráficas, auxiliando os profissionais de HQ a sistematizarem os múltiplos conhecimentos envolvidos nesse processo e facilitando a produção de obras que utilizam esta linguagem.

Apesar do já mencionado preconceito existente com as narrativas gráficas, a temática tem ganhado espaço na academia nacional. Tal fato é evidenciado através do surgimento de revistas acadêmicas especializadas (e.g. Nona Arte), semi-especializadas no assunto (e.g. Imaginário), edições especiais de revistas (e.g. Tradterm, revista que possui como foco a tradução, e seu volume 27 foi dedicado para a tradução de Quadrinhos), além da criação de grupos como a Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial (ASPAS) e o Observatório de Histórias em Quadrinhos da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, que organiza o evento Jornadas Internacionais em Histórias em Quadrinhos. Posso citar outras revistas internacionais que possuem volumes atualmente: *ImageText* (EUA), *International Journal of Comic Arts - IJOCA* (EUA), *9e Art: Les Cahiers du Musée de la bande dessinée* (França), *Historietas: Revista de estudios sobre la Historieta* (Espanha) e outras.

Embora as evidências apontem para o crescimento da pesquisa em NG, ainda existem lacunas significativas quando cruzamos o assunto com o design. Acredito que tais lacunas sejam ocasionadas pelo preconceito já discutido, mas também pela abrangência disciplinar das artes sequenciais, que fazem parte das artes, mas também se relacionam com as letras, com a comunicação, com o design e com diversas outras áreas, mesmo que de maneira mais indireta.

Apesar das revistas científicas possuírem volume de trabalhos que estudam HQ e narrativas que não se prendem exclusivamente a textos verbais, a sobreposição desses estudos com a área de design visual ainda é pouco explorada, especialmente quando voltada para a utilização de metodologias projetuais. Usualmente as pesquisas utilizam a aplicação de projetos voltando as HQ a áreas inequivocamente pertencentes ao design digital (interfaces de usuário, *user experience*, projeto digital etc.), como é o caso de Krening (2015).

Não é de conhecimento popular o ofício de designer ou pelo menos não o que exatamente este profissional executa, usualmente caindo em clichês como ser o estudo de características exclusivamente estéticas (THIEL, 1981; HESKETT, 2001). Heskett (2001) define que a palavra design pode ser utilizada como o substantivo que define a profissão, como o verbo que significa a

ação ou o ato de projetar, como o substantivo que define um plano ou uma intenção e como o substantivo que define o produto final, demonstrando pela utilização da palavra que o design pode estar presente nas diversas etapas de desenvolvimento de um produto.

Quando se entende que o design e as NG não possuem o devido incentivo científico (se comparadas às áreas mais tradicionais como exatas e naturais, conforme Vogel e Kobashi, 2015) e sofrem de certo preconceito pela academia e pela sociedade, torna-se mais evidente o que já se suspeitava pelos resultados preliminares da Revisão Bibliográfica Sistemática (RBS): a pesquisa científica sobre os processos de produção e de criação de HQs ainda não foi explorada com afinco, e a maior parte do conhecimento que existe é originário do senso comum e da experiência mercadológica, não documentados sistematicamente.

É por meio do conhecimento científico que se pode aperfeiçoar a racionalidade e propor uma maneira sistemática, metódica e crítica de compreender, de explicar e de dominar os fenômenos existentes dentro da temática escolhida (KÖCHE, 2011), e é a partir do impulso de se compreender um fenômeno ainda desconhecido que se possibilita sua melhora. Este trabalho pretende ser a faísca que surge do cruzamento entre dois assuntos, cruzamento pouco pesquisado e relativamente novo dentro da sociedade e que pretende explicar e otimizar um processo que ainda não possui extensa pesquisa científica do ponto de vista do design.

O estudo de linguagens, como já falei anteriormente, é uma área de conhecimento consolidada e tradicional, todavia tem se mostrado resistente a inserção de assuntos como HQ e ilustração em seu rol de estudos. Assim como a ilustração é vista com receio pelas escolas de arte mais tradicionais, experimentações também são evitadas por escolas de design mais voltadas para engenharia. Pretendo, com este estudo, entender visões e valores inerentes ao projeto visual que se adequem e criem relevância para projetos de produção de HQ. É importante, entretanto, entender que as duas atividades são diferentes entre si e que a produção de NG pode ser muito fluida e subjetiva, voltada para a delicadeza e para a emoção natural das narrativas, enquanto o design pode ser deveras tenso e rígido em seus métodos, buscando um resultado objetivo e mercadológico.

A utilização de características de projeto do design visual sobrepostas e cruzadas com processos de criação de profissionais de HQ é o principal ponto inovador; contudo, a visão projetual intrínseca ao designer contribui para que o profissional autor de NG consiga produzir com maior qualidade e facilidade o seu produto final. O entendimento do processo de produção das NG também faz parte do escopo deste trabalho.

O conhecimento metodológico projetual pode auxiliar na concepção e na realização do projeto em si, utilizando as informações coletadas e os especialistas envolvidos para estabelecer prioridades, para facilitar a visualização de prazos e de metas e para identificar etapas concluídas e em andamento, conseguindo assim objetivar o processo de criação de HQ.

A inserção do ponto de vista projetual visual aos processos de produção de HQ também deve facilitar o entendimento e a perpetuação de boas práticas de projetos de NG, tornando sua produção e disseminação mais fácil, devido a organização processual e o pensamento organizacional do profissional de Design.

Com esta pesquisa, dou início a uma busca de modelos projetuais que se adequem ao modo de trabalho de artistas e de equipes que trabalham com HQ que têm recebido atenção crescente no mercado e na área acadêmica. O crescente número de eventos voltados para fãs de HQ e suas derivações em animações, em filmes e em jogos mostra o existente interesse pelo consumo do material. Vergueiro (2007) confirma que o consumo das histórias em quadrinhos está mudando e tanto público quanto produto renova-se em suporte, em tecnologia e em apoio social e governamental.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Neste capítulo apresento os resultados da Revisão Bibliográfica Sistemática (RBS), em que adquiri base de dados, informações e entendimentos sobre os assuntos que me propus a trabalhar nesta pesquisa, além de esclarecer o estado da arte das pesquisas em Quadrinhos e em Métodos Projetuais em Design Visual. Procuo estabelecer de maneira clara e objetiva as características que possam influenciar a compreensão dos dois assuntos que se cruzam neste trabalho. Inicio esta fundamentação teórica abordando a questão projetual como vista pelo design, esclarecendo quaisquer dúvidas que profissionais de outras áreas possam sobre o que é e como funciona o design e seus processos metodológicos projetuais, aprofundando as metodologias projetuais visuais e como estas se relacionam com os processos de criação e de produção.

Após a exposição do que é design e de seus processos, faço um estudo dos processos metodológicos mais específicos do Design Visual, incluindo metodologias genéricas e mais específicas para identidade visual, projetos editoriais e projetos digitais. A seguir, faço uma breve exposição a respeito de narrativas e como são produzidos conteúdos textuais escritos, com base em relatos processuais com origem da produção e da transmissão do conhecimento. Como este é apenas um dos vários momentos da produção de HQ e como os processos de criação textuais são fechados entre si, não abordando o projeto como um todo, esta etapa acaba enclausurada em si mesma, exemplificando a extensão da multidisciplinaridade e da complexidade de um projeto de HQ.

Com o entendimento a respeito das metodologias projetuais do Design e do Design Visual, e tendo uma base para compreensão sobre narrativas textuais e sua produção, passo a explicar o que são narrativas gráficas e os processos projetuais de alguns autores.

Este capítulo organiza-se nos subcapítulos: Design e Projeto, Projeto Visual, Estudos da Imagem, Narrativas Literárias e Narrativas Gráficas.

2.1 DESIGN E PROJETO

Apesar desta pesquisa se realizar em um Programa de Pós-Graduação em Design, por sua característica multidisciplinar, sinto-me obrigado a explorar as definições que acredito serem cabíveis para design e para design visual, com o intuito de esclarecer os ofícios do designer a

todos que se envolvam com HQ e não possuam formação na área, e também, intencionando esclarecer quaisquer dúvidas que possam existir em designers, que, como eu, ainda não se sentem satisfeitos com as atuais conceituações do que é design.

Apesar de não existir consenso definitivo na conceituação de design, algumas características básicas são recorrentes, como mostra o estudo de profundidade de Ralph e Wand (2009, p. 2005) sobre os aspectos mais comuns das definições de design:

(...) a process, executed by an agent, for the purpose of generating a specification of an object based on: the environment in which the object will exist, the goals ascribed to the object, the desired structural and behavioral properties of the object (requirements), a given set of component types (primitives), and constraints that limit the acceptable solutions.¹

O conceito de Heskett (2001), deveras simplificada, mas próxima do conceito de Ralph e Wand (2009), encontra sustentação nos diferentes significados que a palavra design pode assumir na língua inglesa, como pode ser observado na Figura 2. Com um ponto de vista muito semelhante, Flusser (1999) aponta os diversos significados que a palavra “design” pode assumir como verbo: criar algo, simular, esboçar, rascunhar, criar algo relacionado à moda e ter desenhos sobre algo; e como substantivo: plano, intenção, objetivo, esquema, enredo, motivo e estrutura básica. Conclui, ao final do artigo, que a maior parte dos significados possui ligação com a intenção de burlar as limitações que a natureza impõe ao ser humano.

1 (...) um processo, executado por um agente, com a finalidade de gerar uma especificação de um objeto com base: no ambiente em que o objeto existirá, nos objetivos atribuídos ao objeto, nas propriedades estruturais e comportamentais desejadas do objeto, em um conjunto dado de tipos de componentes e restrições que limitam as soluções aceitáveis. (RALPH & WAND, 2009, traduzido pelo Autor)

Figura 2: Conceito de Design por John Heskett

design is to design a design to produce a design

processo

planejar, desenvolver, projetar

resultado do processo

instruções, desenhos, modelos, protótipos

solução

produto, serviço ou benefícios gerados para as pessoas

Fonte: adaptado pelo autor de Heskett (2001)

Depois desta conceituação, podemos inferir que o design se constitui de uma atividade a ser realizada em diversas etapas de um projeto e, inclusive, se constituir do próprio projeto, podemos inferir também que o design é ou faz parte do processo de resolver um problema humano, como já definido por Pettersson (2013) em seu glossário de conceitos. Pettersson (2013) ainda define as áreas do design como sendo respostas às atividades humanas: cerâmica, arquitetura, comunicação, vestimenta, documental, mobiliário etc., demonstrando a multidisciplinaridade característica do design. Já a comunicação visual pode ser definida como todo o universo de informações visuais existentes e a maneira como essas informações são enviadas e recebidas, e está atrelada ao design visual (ou design gráfico), área do design responsável por resolver problemas de ordem visual.

Assim como o design, não existe consenso definitivo sobre o design visual e sua nomenclatura, entretanto, neste estudo, será utilizado o termo design visual para abranger todas as áreas e subáreas que envolvem a resolução de problemas visuais que sejam do mérito do profissional de design visual. Panizza (2004, p. 61) define que design visual é conceito e comunicação e convencionada como suas principais características:

“(…) a organização de sinais e marcas gráficas que expressam formas e mensagens, a partir de conceitos e do desenvolvimento de soluções passíveis de reprodução seriada e industrial para o problema proposto, a serem transmitidas a um público-alvo independentemente do gosto estético e da individualidade do designer; devendo comunicar-se com esse público a fim

de promover uma idéia, produto ou serviço (...) sendo importante frisar que nem tudo que está impresso é design gráfico e nem todo design gráfico está impresso.”

Devido ao seu caráter multidisciplinar², transdisciplinar³ e interdisciplinar⁴ (crossdisciplinar, quando aplicados simultaneamente), a pesquisa em design visual torna-se bastante extensa, podendo abranger simultaneamente diversas áreas como, por exemplo, terapia ocupacional, artes, educação ou medicina (ADAMS et al., 2009).

O design visual pode se envolver na realização de atividades interdisciplinares em outras áreas visuais e especialmente com as artes visuais, como é o caso das NG. Entretanto, apesar das semelhanças e da apropriação que o design faz de processos de produção e de estudos visuais oriundos das artes, além das semelhanças de ordem prática no dia a dia dos profissionais, os objetivos gerais das duas áreas são diferentes. Com o intuito de aproximar a pesquisa em Design das pesquisas em Quadrinhos, juntando objetivos do design e das artes, é importante diferenciar duas das principais áreas de conhecimento que trabalham com assuntos visuais e que são, em grande parte, responsáveis pelo conhecimento contido nesta pesquisa:

O **design visual** foca em resolver problemas de comunicação e representação visual, tendo como ponto de partida um cliente ou um problema central, além da possível replicação seriada do produto final. Já as **Artes Visuais** focam na representação visual e no ato de pensar contido nela, especialmente como reflexão da cultura passada e contemporânea, como forma de crítica ou de estética, além de utilitária (LÖBACH, 2001).

A comunicação de ambos os campos é baseada em elementos como linha, plano, tamanho, forma, cor, textura e espaço, com princípios de balanço, contraste, ênfase, harmonia, padrão, proporção e ritmo (WONG, 1998; PETERSSON, 2013; VAN DEN BROEK et al., 2012; entre outros). Assim como a arte é muito mais que apenas a combinação desses elementos, design é muito mais que uma composição direcionada desses elementos.

2 multidisciplinar: a junção de diversas disciplinas para trabalhar em problemas comuns, separando-se quando o trabalho foi finalizado (ADAMS et al., 2009).

3 transdisciplinaridade: utiliza a combinação interdisciplinar para novos entendimentos entre ciência e sociedade (ADAMS et al., 2009).

4 interdisciplinar: a junção de disciplinas para trabalhar na identificação de um problema comum, a interação pode formar conhecimento novo (ADAMS et al., 2009).

Podemos concluir que o designer visual é um especialista em comunicação humana⁵, especialmente em meio visual e em meios híbridos primariamente visuais (FRASCARA, 1998). O que torna tal profissional um especialista, entretanto, são os elementos básicos que norteiam suas ações: o método projetual utilizado, o objetivo comunicacional e o campo (usualmente visual) utilizado.

Apesar dos profissionais mais tradicionais de NG acreditarem que elas são de alçada do artista visual em relação a linguagem visual, enquanto roteiro e linguagem escrita são da alçada do profissional de letras, podemos, apenas pelo que foi tratado até aqui, afirmar que a perícia em design visual pode trazer diversas contribuições para o processo de criação de NG. Através dos conhecimentos de design e design visual que discutirei a seguir, buscarei as práticas da literatura que podem ser de maior valia para autores de HQ, que lidará com uma variedade considerável de conhecimentos para conseguir concluir seu produto final com sucesso.

O projeto é a base do conhecimento em design e é com ele que se torna possível sistematizar e realizar as mais diversas atividades com os melhores resultados possíveis, prevendo e tratando os riscos mais evidentes, como Ralph e Wand (2009) atestam. Kaminski (2000) descreve o projeto como a fase principal do processo de desenvolvimento de produto e uma atividade realizada por quem desenvolve produtos visando satisfazer necessidades humanas individuais ou coletivas, influenciado pela tecnologia e pela economia, mas também por fatores culturais, sociais, políticos e ambientais. Alguns autores, como Karjaluo (2014), preferem tratar metodologia projetual como filosofia, que ajuda a tornar o processo claro e objetivo, facilitando o trabalho a ser executado.

Existem muitas abordagens filosóficas diferentes, algumas originadas do Discurso do Método de Descartes, algumas rigidamente estruturadas e regulamentadas, outras mais emocionais e a favor de improvisos. Enquanto algumas pregam a colaboração mútua entre designer e usuário, outras utilizam a observação como meio de trabalho. É difícil identificar qual é a melhor abordagem, e, ao contrário do que algumas empresas divulgam a respeito, não existe um processo mágico que resolva qualquer problema.

⁵ Apesar de considerar o Designer um especialista em comunicação humana, não acredito que o profissional da área seja apenas isso, lidando com diversas outras formas de expressão, como emoção, sentimento, linguagens, desencadeamento etc.

No “Discurso do Método”, Descartes (2007) apresenta um método baseado em quatro preceitos básicos que, graças a sua simplicidade e exiguidade de regras, permite reinterpretações e ajustes para a apropriação de acordo com gosto pessoal e de acordo com o problema. Os preceitos básicos constantes no “Discurso do Método” são:

- Jamais aceitar como correto qualquer fato que não seja comprovado;
- Dividir cada etapa em tantas etapas quanto necessárias para serem executadas;
- Ordenar as atividades, iniciando pelas mais simples e mais fáceis, e gradualmente aumentando complexidade e dificuldade;
- Enumerar todos os casos para que a revisão possa ser executada com exatidão.

Apesar dos preceitos básicos de Descartes (2007) permitir a identificação de um método, existem outros autores que reúnem características e parâmetros de classificação para metodologias, como é o caso de Ximenes e Neves (2008) e Vasconcelos (2009), que reúnem diversos parâmetros para uma boa classificação de Metodologias Projetuais, conforme o Quadro 1. Mesmo com estes parâmetros utilizados possibilitando uma classificação de metodologias, esta classificação pode ser subjetiva, pois as definições utilizadas podem se confundir ao longo do processo.

Quadro 1: Parâmetros de Metodologias

Atitude Metodológica	Descritiva: descreve um processo já realizado.
	Prescritiva: normatiza um processo a ser realizado.
Estrutura das Etapas	Linear: fluxo vertical com início e fim.
	Cíclica: apresenta retornos ou ciclos dentro de suas etapas, ou de maneira geral.
Flexibilidade das Etapas	Contínua: fluxo contínuo e uniforme.
	Descontínua: permite interrupção de fluxo e flexibilidade de retornos, assim como processos concomitantes.
Presença de Feedback	Sem feedback entre fases.
	Com feedback predeterminado entre fases.
	Com feedback flexível entre fases: permite retornos possíveis entre todas as fases do projeto.

Fonte: adaptado de Vasconcelos (2009)

Munari (2008) descreve um modelo de resolução de problemas que pode ser aplicado de maneira genérica a qualquer tipo de situação, como o próprio autor exemplifica utilizando o preparo de um prato de arroz verde com espinafre⁶. Podemos assumir que este é um método de projeto bastante generalizável, que pode servir como base para a criação de métodos mais específicos. A estrutura básica de projeto proposta por esse método leva em consideração um princípio de entendimento e de coleta de dados de um determinado problema; a aplicação de conhecimento prévio para elaboração de possíveis soluções; e as especificações da solução escolhida para uma resolução que seja o mais próxima o possível do ideal, como mostrado na Figura 3. Apesar de genérico, o método proposto por Munari (2008) é funcional e simples, seguindo os preceitos básicos do método mostrado por Descartes(2007).

Figura 3: Método projetual de Munari



Legenda:

Design Generalista

MUNARI, 2008

Fonte: adaptado pelo autor de Munari (2008)

Apesar de possível, a solução de um problema projetual através de um método genérico nem sempre é a melhor maneira. A partir de um modelo, genérico podem ser elaborados outros métodos ou metodologias que tratem das especificidades do problema que está sendo solucionado. Tratando de problemas que lidam com muitas variáveis, o ideal é utilizar metodologias projetuais, aceitando e incentivando a flexibilização de processos, enquanto outros processos mais programáveis e repetitivos devem ser utilizados com métodos mais rígidos, esperando resultados padronizados.

⁶ Munari (2008) exemplifica seu método aplicando-o em um prato culinário: problema: arroz Verde; definição do problema: cozinhar arroz verde com espinafre para quatro pessoas; componentes do problema: arroz, espinafre, presunto, cebola, azeite, sal, pimenta e caldo; recompilação de dados: alguém já o fez antes?; análise dos dados: Como fez? Posso Copiar?; criatividade: como juntar tudo da maneira mais favorável?; materiais e tecnologias: qual arroz? qual prato? qual fogo?; experimentação: provas, ensaios; modelo: modelo quase definitivo; verificação: está bom para quatro?; desenhos construtivos e finalmente a solução: arroz verde servido.

As etapas iniciais de metodologias voltadas para a generalização usualmente começam com a definição e entendimento do problema (como no método de Munari, 2008), utilizando ferramentas e técnicas que formulam e tornam mais claros os objetivos da metodologia e do que se está criando. Meira (2003) explica a ferramenta 5W2H utilizada na gerência da qualidade e que pode ser apropriada nas etapas iniciais como norte para o projeto. Esta ferramenta utiliza 7 perguntas que procuram abranger todos os aspectos iniciais de um determinado assunto, conforme demonstrado no Quadro 2.

Quadro 2: Ferramentas 5W2H

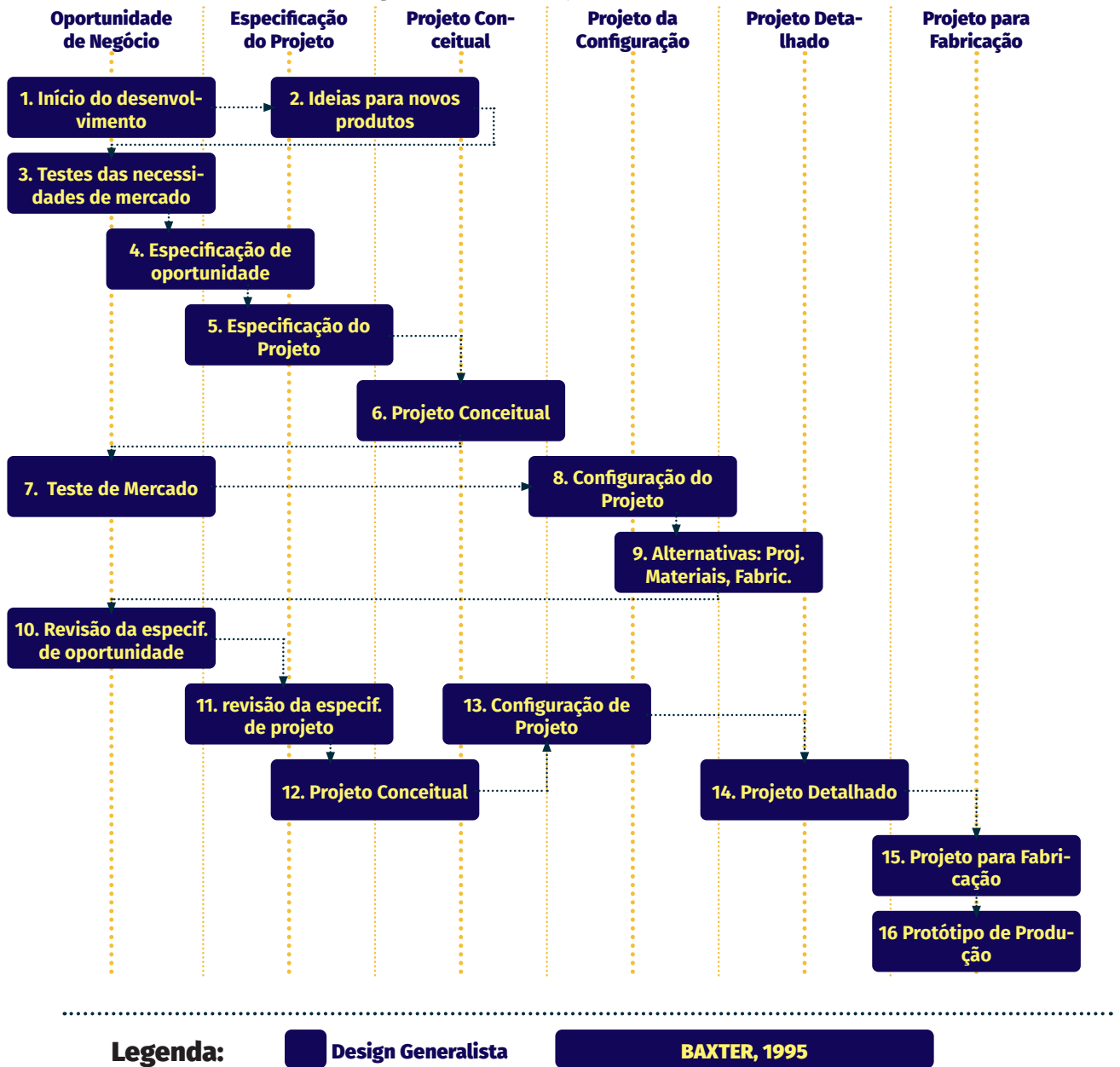
What	O que?	O que será executado?
Who	Quem?	Quem irá executar?
Where	Onde?	Onde será executado?
When	Quando?	Quando será executado?
Why	Por que?	Por que será executado?
How	Como?	Como será executado?
How Much	Quanto?	Quanto custará a execução?

Fonte: Adaptado de Meira (2003)

As etapas iniciais do projeto são essenciais para conseguir elaborar as etapas seguintes. Baxter (1995) utiliza um “funil de decisões” como preparação para sua metodologia. Esse funil é composto por seis etapas decisórias: “Inovar ou não?”, “Possíveis oportunidades de inovação.”, “Possíveis produtos.”, “Possíveis conceitos.”, “Possíveis configurações.” “Possíveis detalhes”; todas comportando a decisão/ação, o risco e o risco gerencial.

Baxter (1995) possui um modelo de projeto metodológico com fluxo contínuo, não existindo maneira de delimitar suas etapas em grupos de etapas pré-definidos, acreditando que o modelo de projeto deve considerar múltiplas idas e vindas em um processo iterativo, como demonstrado no seu fluxo de etapas na Figura 4.

Figura 4: Método Projetual de Baxter



Fonte: adaptado pelo autor de Baxter (1995)

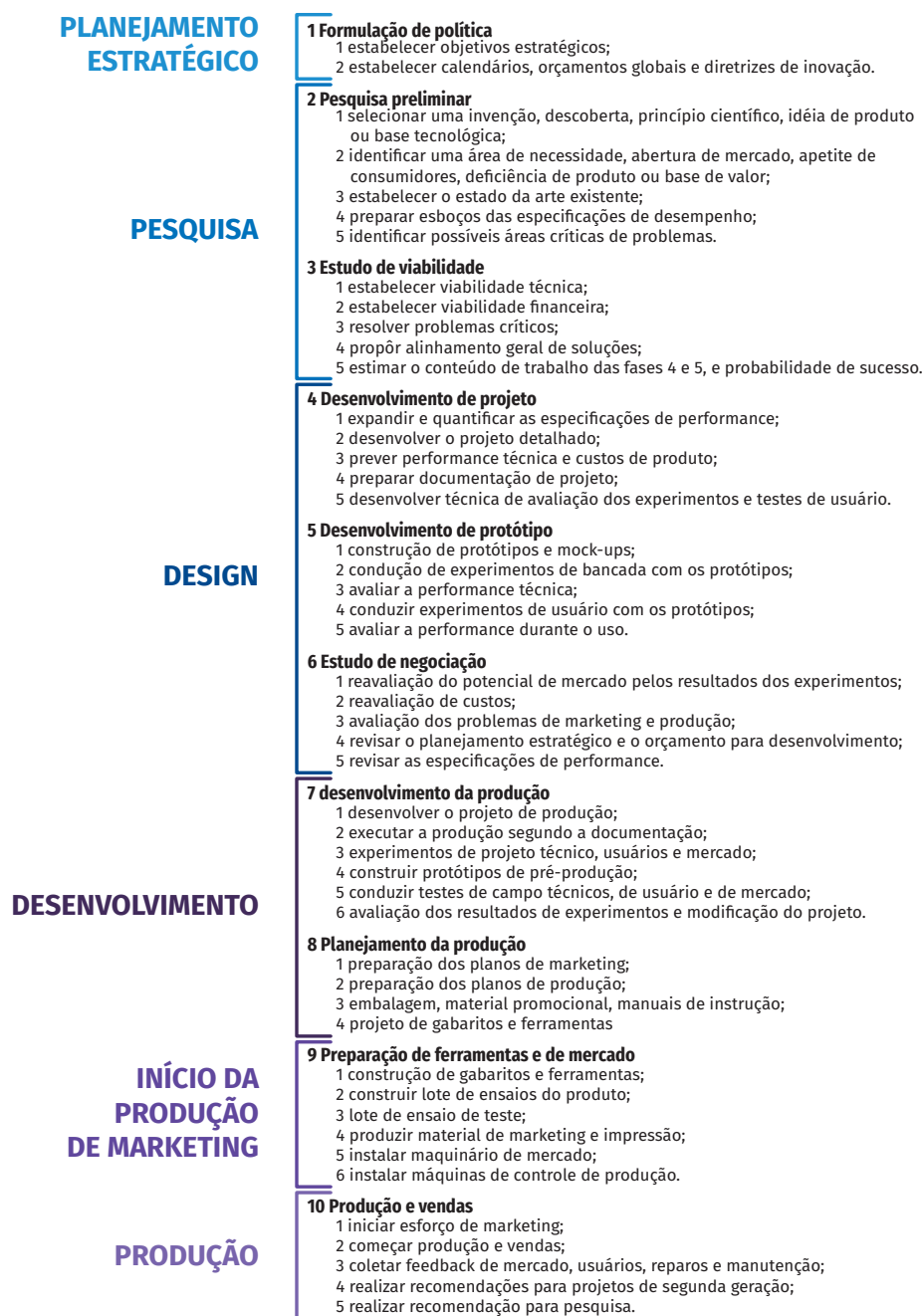
Ao longo de pesquisa realizada em diversas áreas na academia, no mercado e até mesmo em instância militar, Koberg e Bagnall (1991) buscaram os denominadores comuns em diferentes áreas sobre os motivos da solução de problemas e do alcance de objetivos. Apesar das peculiaridades de cada área, os autores relatam que sempre houve um processo intencional que buscava definir o sucesso e alcançá-lo. Dois principais comportamentos foram listados como necessidades: **curiosidade**, que é o interesse em entender melhor algo, e **aprimoramento**, em que se busca fazer algo melhor.

O princípio de Descartes para simplificar os problemas é aplicado por Koberg e Bagnall (1991), que acreditam na simplificação do processo projetual. Os autores detalham o projeto em três etapas: Análise, Conceito e Síntese. E cada uma dessas etapas é detalhada em outras etapas menores, muito semelhante ao esquema de Munari (2008). Segundo os autores, os profissionais orientados ao processo, e não ao produto, são mais capazes de realizar uma boa análise antes de iniciar a fase de síntese, o que facilitará as tomadas de decisões posteriores, permitindo a criação de estratégias e de planos para um procedimento mais inteligente ao longo da criação efetiva do produto final. A consciência sobre o processo é importantíssima dentro do design e é o que diferencia a profissão, elevando o trabalho do designer a um solucionador de problemas específicos que pensam a respeito do contexto.

Alguns modelos projetuais dão ênfase em diferentes situações de projeto, como o de Archer (BUIJS, 2003), em que o foco é a criação de um produto voltado para a inovação, mas que alcance seus objetivos de produção e comerciais. Apesar do método de Archer se voltar para o produto, sua ênfase em produção comercial cabe para realizar a integração real do produto final entre produtor e mercado.

O modelo é dividido em seis fases: planejamento estratégico, pesquisa, design, desenvolvimento, início da produção de marketing e produção, cada uma dessas fases é dividida em etapas menores com objetivos próprios para o melhor desenvolvimento de produto. O grande diferencial deste método é a inserção de etapas estratégicas para definição de trabalho do produtor (inserção de políticas e estratégias próprias para serem utilizadas ao longo do projeto), contextualização do mercado (estudo de viabilidade técnica, financeira, mercadológica, estudo de negociação, potencial mercadológico e potencial de produção), e criação de estratégias mercadológicas durante as fases de desenvolvimento do produto. Um esquema do método está representado na Figura 5.

Figura 5: Método de Archer de Projeto, segundo Buijs



Fonte: adaptado pelo Autor de Buijs (2003)

Os diversos métodos podem ser direcionados para os diversos focos que assumimos em um projeto de design, como o foco de produtos de Löbach⁷, o foco em embalagens de Mestriner⁸, entre outros. Métodos projetuais com objetivos mais específicos tendem a ser mais fechados e menos flexíveis, entretanto podem inspirar *insights* de como auxiliar a otimização de resultados. Referências de métodos e metodologias de projeto de áreas similares, como projetos

7 LOBACH, Bernd. Diseño Industrial. Bases para La Configuración de los Productos Industriales. Editorial Gustavo Gili, Barcelona 1981.

8 MESTRINER, Fábio. Design de embalagem - curso básico. São Paulo: Makron Books, 2001.

de identidade visual, projetos editoriais e projeto de infográficos, podem ajudar a definir como auxiliar na produção de HQ. Inclusive, podemos utilizar diretrizes projetuais mais específicas, como as de Krening (2015) voltadas especificamente para HQ digitais em dispositivos móveis.

2.2 PROJETO VISUAL

Nesta sessão, abordarei algumas metodologias projetuais que objetivam resolver problemas de ordem visual, constituindo-se de etapas e de elementos voltados para a produção e para a finalização de projetos digitais, editoriais e de identidade visual.

Fuentes (2006) explica que a finalidade de um projeto de design normalmente envolve sua reprodução de forma industrial ou midiática, sendo, no caso do design visual, um veículo de informação ou de comunicação. Quando buscamos a solução para um problema de ordem informacional ou comunicacional, mercadologicamente, tende-se a trabalhar com estratégias visuais, por se tratar de uma linguagem clara e atemporal. Alguns autores elaboram métodos específicos para a resolução de problemas comunicacionais visuais, que podem ser também solucionados através da adaptação de métodos genéricos, como o de Munari (2008) ou o de Baxter (1995).

The Design Method, assim nomeado por seu criador, Karjaluoto (2014), é um método de design que gira em torno da ordem e da racionalidade, extremamente objetivo e lógico, mas que também envolve a intuição. Esse sistema é baseado na comunicação, o que nem sempre é realidade em métodos de produto, mas é essencial para grande parte dos projetos visuais, editoriais, de marca etc. Este método, explicado pelo autor, desdobra-se em quatro estágios:

1 Descoberta: Coletar dados e familiarizar-se com a situação utilizando observação e análise.

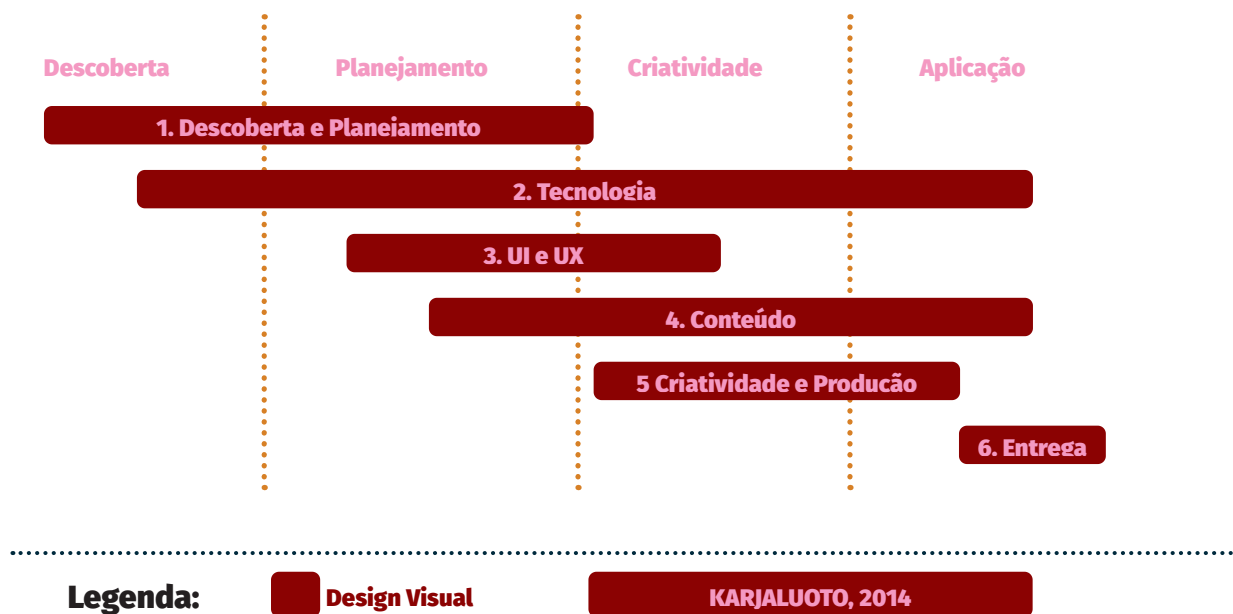
2 Planejamento: Identificar as principais necessidades e questões, e desenvolver uma estratégia e planos de ação para estas preocupações.

3 Criatividade: Explorar as opções conceituais e os possíveis caminhos de projeto, organizando essas possibilidades em uma visão clara.

4 Aplicação: Implementar a abordagem construindo, testando, medindo, avaliando e refinando os elementos de design. (KARJALUOTO, 2014, Capítulo 4)

Apesar de parecer um método bastante rígido, o autor reitera que as fases, as etapas e as atividades são bastante fluidas e devem variar de acordo com o projeto e com o cliente em que o método está sendo aplicado (KARJALUOTO, 2014). Alguns dos processos indicados na Figura 6 mostram como os limites são flexibilizados e podem tomar parte em mais de um estágio, e alguns estágios tomam parte em outros momentos do processo projetual também.

Figura 6: “The Design Method”, descrito por Karjaluto



Fonte: adaptado pelo Autor de Karjaluto (2014)

Cada estágio do método contém uma série de atividades que, dependendo do projeto em execução, serão acrescentadas ou retiradas de acordo com os objetivos e com as abordagens. Com base no *The Design Method* e na sua descrição por KARJALUOTO (2014), foi criada uma síntese das atividades classificadas por fase, representado na Figura 7.

Figura 7: Atividades do “The Design Method” divididas por estágio

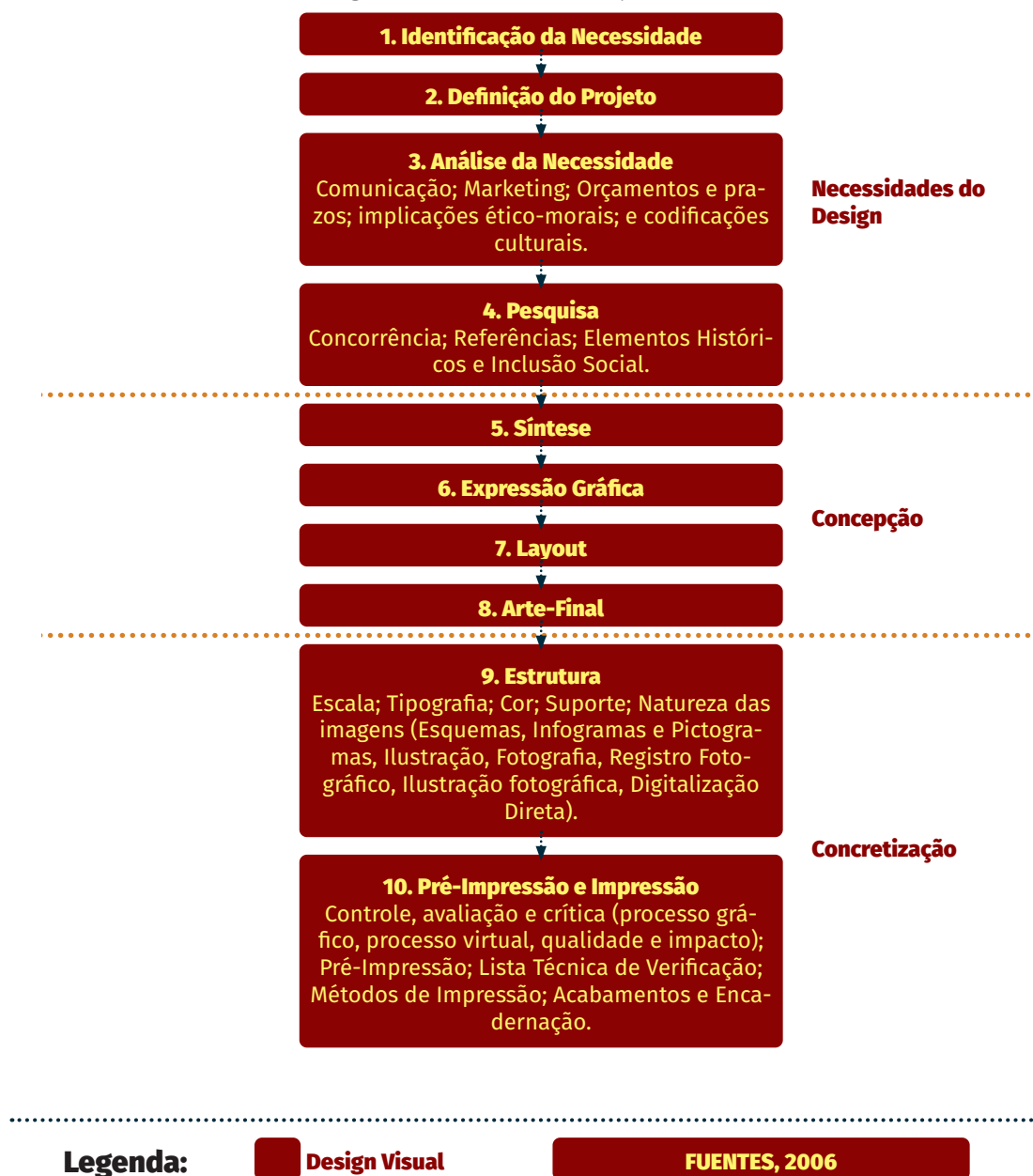
Descoberta	Planejamento	Criatividade	Aplicação
Assumir que se está em território desconhecido	Planejar com sensibilidade	Aplicação do Briefing	Aplicação da direção selecionada
Pressupor o desconhecimento/ erro no assunto	Estabelecer metas e objetivos	Geração de Ideias	Iteração e refinamento
Perguntar sobre tudo	Determinar a estratégia	Edição das ideias	Construção de protótipos
Aprender a lidar com o básico	Utilizar palpites e intuições a favor do projeto	Documentação dos concepts	Resolver os obstáculos
Adquirir conhecimento de primeira mão	Dar forma ao planejamento	Avaliação dos concepts	Apresentação dos protótipos ao cliente
Se comunicar com clientes e stakeholders	Planejar as interações	Determinação da direção de estilo	Testando os protótipos e a abordagem
Achar problemas que não são claramente visíveis	Desenvolver personas	Aprovação do cliente	Análise dos resultados
Identificar o público	Usar os cenários, as histórias e os casos de usuários		Refinamento do trabalho
Entrevistar consumidores e usuários	Desenvolver os fluxogramas e mapas do projeto		Produção
Entender a discrepância entre o que as pessoas falam e fazem	Desenvolver o inventário de conteúdo e materiais		Checklists e localização de problemas
Reconhecer e estudar os concorrentes	Determinar as estratégias de conteúdo		Reparar erros antes de ir à público
Examinar ofertas paralelas	Desafiar abordagens e crenças		
Realizar auditoria do estado atual	Elaborar um bom briefing criativo		
Identificar e discutir os detalhes	Documentar tudo		
Reconhecer e buscar oportunidades	Manter o projeto andando		

Fonte: adaptado pelo Autor de Karjaluoto (2014)

Apesar das semelhanças e etapas em comum, os métodos normalmente podem ser moldados para a necessidade individual do projetista ou da equipe encarregada do projeto. Fuentes (2006) acredita que o designer deva entender o método para utilizá-lo a seu favor como uma linguagem própria de design, completando que a natureza do trabalho encomendado, os aspectos técnicos, mercadológicos e conceituais, além dos requisitos financeiros e tecnológicos regem a sua realização e passam a representar diferentes papéis ao longo do projeto.

Apesar de paradoxal, a abordagem de Fuentes (2006) prega que é importante o entendimento rígido de todas as etapas de um método projetual para, então, aplicá-lo com liberdade, pois são os conhecimentos prático e teórico consistentes que permitem ao profissional de design visual eliminar etapas ao longo do tempo, como em um *checklist*, como mostra a Figura 8.

Figura 8: Método descrito por Fuentes



Fonte: adaptado pelo autor de Fuentes (2006)

As etapas iniciais do modelo projetual de Fuentes (2006) mostram a importância de uma fase preparatória para o projeto criativo acontecer. Como nos modelos de projeto anteriores, existe uma fase que pode ser considerada bem extensa e que é executada em grande parte para o entendimento do projeto em si, de quais seus requisitos e complicações. É interessante salientar a importância da fase “(3) Análise de necessidades”, em que se encontram alguns tópicos que podem ser deixados para trás durante o planejamento do projeto, em caso de gestores de projeto mais voltados para a criação e menos para o Marketing, mas são fases essenciais para entender como o mercado funciona e como pode receber o produto a ser elaborado.

Fuentes (2006) relaciona o Projeto Gráfico com o Projeto Arquitetônico, fazendo analogia entre terreno, materiais e alicerce, com estruturas, ritmos e apoios visuais. A analogia vai além, relacionando a concretização dos projetos e do seu significado comunicacional para o ambiente (físico e/ou mercadológico). Fuentes ainda ressalta a natureza contextual do trabalho relacionado ao Design, tanto no ambiente físico quanto na trama formada pela cultura humana, pensando ainda a respeito das circunstâncias emocionais, pessoais e intransferíveis de quem produz a comunicação visual.

Enquanto Fuentes (2006) não aproveita as diferenças entre textualidades, Denardi e Geraldles (2016) determinam etapas e profissionais específicos para realizar atividades que demandem comunicação escrita ou comunicação gráfico-visual. A partir de um método linear que não possui separação de conteúdos imagéticos ou escritos, os autores discutem a metodologia projetual envolvida na criação de materiais gráficos editoriais voltados para publicações como revistas e jornais.

Denardi e Geraldles (2016), a partir da metodologia de design visual editorial (numerada de um a cinco na Figura 9), seguem um processo de edição cíclico, em que cada ciclo representa uma edição da revista, como pode ser visto na Figura 9, sinalizado pelas letras de “a” até “h”.

Figura 9: Metodologias Projetuais utilizadas por Denardi e Geraldles



Fonte: adaptado pelo autor de Denardi e Geraldles (2016)

Enquanto Denardi e Geraldles (2016) utilizam de maneira tímida a divisão entre produção de conteúdo visual e de conteúdo escrito, Maya, Franceschi e Nerosky (2016) possuem etapas claramente separadas, acontecendo de maneira simultânea e anterior à diagramação. Outra questão abordada pelos autores é a inserção de características projetuais, que não necessariamente se encaixam como etapas de projeto, mas que são essenciais para o bom andamento do processo projetual. Na Figura 10, pode ser observada a Metodologia Projetual proposta por Maya, Franceschi e Nerosky (2016).

Figura 10: Metodologia Projetual utilizadas por Maya, Franceschi e Nerosky



Legenda:



Design Visual

MAYA & FRANCESCHI & NEROSKY, 2016

Fonte: adaptado pelo autor de Maya, Franceschi e Nerosky (2016)

Enquanto a Metodologia Projetual de Maya, Franceschi e Nerosky (2016) é relativamente simples, seu modelo de aplicação acaba se tornando complexo por possuírem fases projetuais aplicadas em várias frentes, conforme o Quadro 3.

Quadro 3: Fases Projetuais de Maya, Franceschi e Nerosky

Planejamento	Condução do Projeto; definição e previsão de recursos; criação e controle de cronogramas; análise de viabilidade.
Plano Editorial	Definição das Seções de publicação; definição de temas e assuntos a serem abordados; definição de linguagem.
Projeto Gráfico	Definição da Identidade Visual; elementos gráficos; tipografia; hierarquia.
Conteúdo	Redação; produção de conteúdo.
Capa	Relacionada com o conteúdo; atração do leitor; diferenciação dos concorrentes.
Diagramação	Organização do conteúdo (imagético e escrito); definição de layout; respeito à identidade e padrões gráficos.

Fonte: adaptado pelo autor de Maya, Franceschi e Nerosky (2016)

As questões comunicacionais visuais são muito importantes para um projeto editorial, em que pode ser utilizada uma metodologia projetual específica, ou generalista, levando em consideração as necessidades do projeto. Pode-se entender o ofício do designer editorial a partir da descrição de Maya, Franceschi e Nerosky (2016):

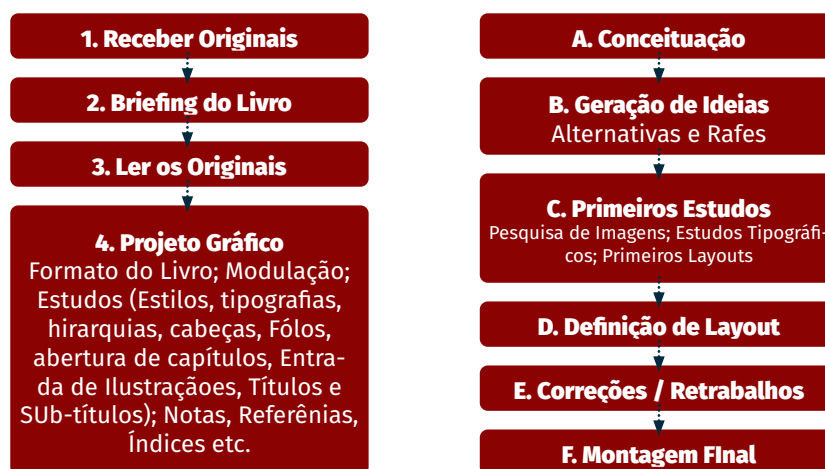
“O designer editorial é na verdade um contador de histórias. Sua principal responsabilidade é favorecer a compreensão de um texto por meio da disposição das informações deste e dos elementos de apoio visual. Pode ser um texto jornalístico, geralmente com o foco de informar o leitor sobre fatos; publicitário, com o objetivo de vender uma empresa, marca, produto ou serviço; ou ainda artístico, que tem o intuito de expressar uma ideia ou contar uma história.” (MAYA & FRANCESCHI & NEROSKY, 2016, p. 125-126)

Bomeny (2009) faz uma análise dos princípios modernistas que originaram o Design, e o seu detalhamento a partir da inserção das ferramentas digitais, enquanto explicita o papel do Design Gráfico como um transmissor de conhecimento. A partir dos resultados de Bomeny (2009), pressuponho as diferenças com que a plataforma digital infere no funcionamento de metodologias projetuais, especialmente em um certo momento da história quando as ferramentas digitais passaram a ser utilizadas para a produção de conteúdo visual. Quando as plataformas digitais de exibição de conteúdo passaram a ser comercializadas, outra mudança radical foi necessária para a execução de metodologias projetuais, exigindo novos conhecimentos e modelos de trabalho (BOMENY, 2009).

Maya, Franceschi e Nerosky (2016) ressaltam que a evolução dos meios digitais passou a necessitar de conteúdo próprio para o meio que se está produzindo conteúdo, não apenas uma “cópia PDF” do conteúdo físico. A simples reprodução de conteúdo já não é mais novidade e que, para diferentes mídias, o conteúdo deve ser retrabalhado de maneira própria e até mesmo de maneira independente, como no caso de plataformas transmidiáticas (JENKINS, 2006).

Haluch (2013) parte do pressuposto de que todo o conteúdo de um projeto editorial já está pronto previamente à execução do projeto, e, portando, em sua metodologia não prevê etapas de elaboração de conteúdo, utilizando uma única etapa para executar o Projeto Gráfico e a Diagramação do Projeto Editorial. Apesar de ter uma metodologia projetual editorial bem simples quando comparado com outros projetos que vimos anteriormente, o Projeto de Capa de Haluch (2013) utiliza uma metodologia projetual consoante com outros projetos vistos anteriormente, como pode ser visto na Figura 11.

Figura 11: Metodologias Projetuais de Haluch



Legenda:

Design Visual

HALUCH, 2013

Fonte: adaptado de Haluch (2013)

A visão de projetos de Haluch (2013) é bem técnica, detalhando os elementos e os conhecimentos necessários para a execução de um projeto editorial de qualidade. Ela explora as características necessárias para um Projeto Editorial, dando ênfase em como executar este projeto, apesar da metodologia relativamente simples descrita anteriormente.

Um livro é composto por diversos elementos, que são divididos de acordo por suas características gerais, e Haluch (2013) define em três principais categorias: Pré-textuais, Textuais e Pós-Textuais, como podem ser detalhadamente observados no Quadro 4.

Quadro 4: Estrutura do Livro

Elementos Pré-Textuais	Elementos Textuais	Elementos Pós Textuais
Capa; Falsa Folha de Rosto; Folha de Rosto; Página de Créditos; Dedicatória; Epígrafe; Sumário; Lista de Ilustrações; Lista de Siglas e Abreviações; Prefácio; Agradecimentos; Introdução.	Volumes ou Tomos; Partes ou Livros; Capítulos ou subcapítulos; Fólio; Cabeços; Notas; Tabelas / Gráficos; Corpo.	Pós-fácio; Apêndica; Glossário; Bibliografia; Índice; Colofão; e Errata.

Fonte adaptado de Haluch (2013)

Outros elementos que Haluch (2013) elabora como importantes para um projeto editorial são os elementos gráficos e os elementos de impressão (retratados no Quadro 5), que são os elementos responsáveis pela identidade visual do Projeto. De acordo com a autora, um projeto editorial deve começar com a consciência do assunto com o qual se está trabalhando, para que se possa,

de acordo com a sensibilidade do autor e do designer, passar se aproximar as questões visuais das questões de conteúdo. O pensamento projetual também deve existir a fim de evitar desgaste e retrabalhos, começando o projeto com os requisitos financeiros e de formato.

Quadro 5: Elementos de texto visual em um projeto editorial segundo Haluch

Elementos Gráficos	Elementos de Impressão
Formato; modulação; margens; entrelinhas; diagrama; hierarquia; estilos de parágrafos; tipografia; legibilidade e legibilidade.	Laminação, vernizes, relevos, hotstamping; facas especiais; brochura; capa dura / flexível; sobrecapa; cores/cores especiais; papéis para impressão (suporte).

Fonte: adaptado de Haluch (2013)

Lupton e Philips (2008) possuem uma visão parecida com a de Haluch e trabalham com a ideia de elementos do Projeto Visual, podendo dividi-los em Elementos Gráficos e Elementos Editoriais, conforme o Quadro 6.

Quadro 6: Elementos de texto visual em um projeto editorial segundo Lupton e Phillips

Elementos Gráficos	Elementos Editoriais
Ponto, linha e plano; escala; textura; cor; figura-fundo; transparência; e padronagem.	Ritmo e equilíbrio; enquadramento; hierarquia; camadas; modularidade; grid; diagrama; e tempo e movimento.

Fonte: adaptado de Lupton e Phillips (2008)

No projeto de capa de Haluch (2013), podemos ver um modelo muito semelhante à metodologia projetual apresentada por Denardi e Geraldles (2016). As etapas da metodologia projetual de Haluch (2013) podem ser divididas em duas sessões como as de Denardi e Geraldles (2013): Planejamento e Edição, mas poderia ainda haver outra sessão de Correções e Retrabalhos, seguindo os parâmetros de metodologia de Vasconcelos (2009) e Ximenes e Neves (2008) com presença de feedback.

Além das etapas metodológicas que servem de guia para a navegação dos profissionais responsáveis pela execução do projeto, os elementos editoriais, gráficos e de impressão são aspectos técnicos que devem ser considerados e avaliados pelas etapas metodológicas. O estudo da comunicação visual, através de metodologias projetuais, também deve levar em consideração algumas das teorias de “compreensão” visual, como descrevo a seguir.

2.2.1 Estudos da Imagem

Tradicionalmente se fala de linguagem como a capacidade de lidar com significados, existindo os mais diversos meios de se comunicar⁹: imagens, sons, gestos etc. Como a linguagem é inerente à convivência humana, com o surgimento de uma nova maneira de se comunicar, se torna essencial a capacidade de elaborar e de entender as mensagens dessa linguagem. Com a criação da prensa tipográfica e dos tipos móveis, surgiu a necessidade da alfabetização¹⁰, semelhante ao surgimento da pintura, e especialmente da gravura (por sua replicabilidade), também foi necessário um novo letramento¹¹ visual (DONDIS, 2007). Com o surgimento de novos meios de disseminação da linguagem (fotografia, cópia digital, internet, realidade aumentada, realidade virtual etc.), surge sempre a necessidade de uma nova **alfabetização**.

A criação de mensagens visuais é delicada, subjetiva e dependente do contexto individual de cada um. Baseia-se em um processo de comunicação humana realizado a partir de meios sistemáticos que utilizam signos sonoros, gráficos, gestuais etc., para comunicar ideias ou sentimentos. A linguagem visual utiliza imagens¹² para se fazer entender, alcançando o público através de meios bidimensionais (papeis, telas, projetores, painéis etc.) com função retórico-comunicacional (VAN DEN BROEK et al, 2012).

Segundo Wong (1998), a interpretação e a elaboração da linguagem visual são feitas de diversas maneiras, e não possuem leis definitivas, permitindo, portanto, a classificação do autor dos elementos de imagem em quatro: elementos conceituais, elementos visuais, elementos relacionais e elementos práticos.

Os **elementos conceituais** de Wong (1998) são virtuais, invisíveis dentro da imagem, e são formados de elementos mais simples compondo elementos mais complexos, começando pelo ponto, que é apenas uma posição em um espaço, sem dimensão alguma, que, a partir do momento em que estiver em movimento passa a criar uma linha com sua trajetória, que possui uma única dimensão. Quando a linha se encontra em movimento, ela forma o plano, tendo já duas dimensões: largura e comprimento. A trajetória de um plano se torna um volume, que possui três dimensões e é limitado por planos, sendo que em imagens bidimensionais é apenas uma representação. A Figura 12 representa graficamente os elementos conceituais.

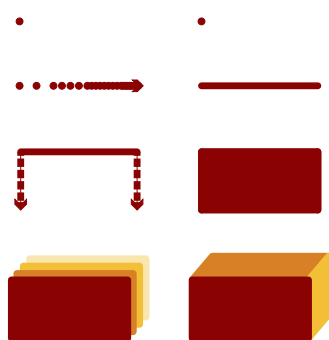
9 Comunicação é o ato de enviar e receber mensagens codificadas que possam ser traduzidas. (DONDIS, 2007)

10 Compreende o domínio das habilidades de ler e escrever (YAMAGUTI, 2014)

11 É um processo de aprendizagem social da leitura para contextos informais (YAMAGUTI, 2014)

12 Imagens são todo instrumento de comunicação não composto primariamente por comunicação verbal (VAN DEN BROEK et al, 2012).

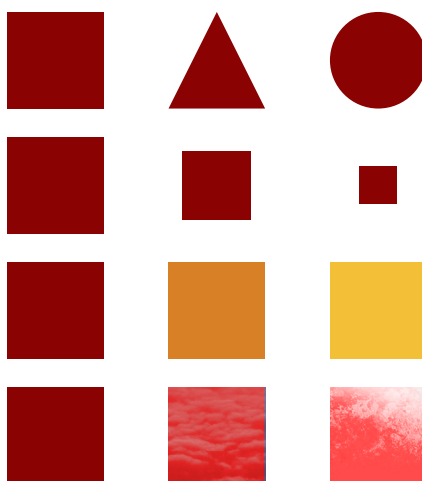
Figura 12: Representações gráficas de ponto, linha, plano e volume



Fonte: adaptado pelo autor de Wong (1998) e Dondis (2007).

Os elementos conceituais podem ser utilizados para a construção de **elementos visuais**, que passam a ter características físicas: formato, tamanho, cor e textura (WONG, 1998), que, segundo Dondis (2007), são revelados graças à percepção óptica da luz, incluindo outras características: direção, escala, dimensão e movimento. A Figura 13 mostra exemplos de diferenças entre elementos visuais.

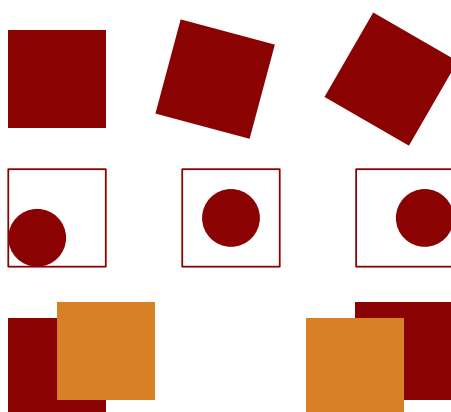
Figura 13: Elementos visuais: formato, tamanho, cor e textura



Fonte: adaptado pelo autor de Wong (1998)

Os elementos que envolvem uma percepção mais cognitiva são chamados por Wong (1998) de **relacionais**, e podem ser percebidos (direção e posição) ou sentidos (espaço e gravidade), como mostra a Figura 14.

Figura 14: Elementos relacionais: direção, posição, espaço e gravidade

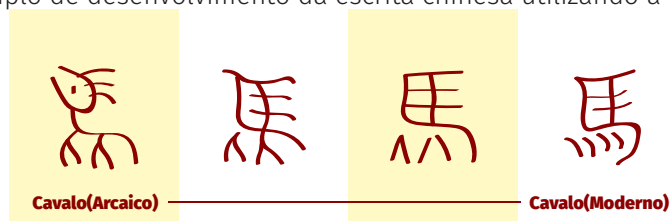


Fonte: adaptado pelo autor de Wong (1998)

Além das representações visuais de uma imagem, existe o escopo do conteúdo, que Wong (1998) define como **elementos práticos** e que são a representação (uma imagem de algo que existe realmente), o significado (a mensagem que a imagem deseja passar) e a função (quando uma imagem é construída para um determinado propósito), e que podem ser relacionados com os tipos de signos da semiótica peirceana, como será visto mais a frente.

Os elementos práticos se estendem a outras áreas, por exemplo, a escrita, que foi originada de um processo em que os mesmos sons pronunciados passaram a ser associados com os mesmos gestos desenhados, permitindo a sua representação de uma maneira, ou de outra (FRUTIGER, 2007). Os símbolos que hoje chamamos de letras já foram apenas representações gestuais ou imagéticas, o que pode nos levar a pensar sobre a representação simbólica que os caracteres possuem. Em contrapartida, caracteres como encontrados nas línguas orientais podem ser abstrações ou simplificações de símbolos originalmente pictóricos (como mostra a Figura 15).

Figura 15: Exemplo de desenvolvimento da escrita chinesa utilizando a palavra “cavalo”



Fonte: Adaptado pelo autor de Frutiger (2007)

Palavras ocasionalmente são encontradas em imagens, já que o texto escrito está profundamente inserido na sociedade, podendo o conteúdo escrito ser base para uma mudança de significado da imagem. Entretanto, todo texto é interpretado por alguém que se encontra em um determinado contexto, tornando a interpretação algo quase individual, caso não houvesse predisposições culturais cercando todo tipo de grupo.

Portanto, para compreendermos plenamente a linguagem visual e conseguirmos entender as necessidades para se realizar um bom trabalho de comunicação visual, é necessário entender o contexto humano por trás da interpretação dos significados, o que pode ser possível através da combinação de apoios teóricos, como referenciado por Van Den Broek et al (2012): a Gestalt explica a percepção da imagem, a semiótica explica os significados que podem haver na imagem e a retórica explica como deixar a imagem com melhor compreensão para o observador.

2.2.2 Gestalt

O movimento da **Gestalt** atuou principalmente no campo da teoria da forma, contribuindo em estudos de percepção, de linguagem, de inteligência, de aprendizagem, de memória, de motivação, de conduta exploratória e de dinâmicas de grupos sociais. A teoria da Gestalt foi gerada a partir de rigorosas experimentações e sugere respostas aos porquês de certas formas serem mais agradáveis que outras (GOMES FILHO, 2008). Esta teoria fala sobre imagem total, em que o todo é mais do que a soma das suas partes, e o significado de seu nome é exatamente este: a integração de partes em oposição à soma do todo.

Segundo Gomes Filho (2008), as Leis da Gestalt dão embasamento a esse sistema de leitura visual, permitindo a análise e interpretação da forma e suas unidades pelo indivíduo. Uma unidade pode ser considerada um único elemento que pode acabar em si mesmo, ou pode ser parte de um todo, podendo ser um conjunto de elementos, configurando um “todo”: o próprio objeto. A unidade pode ser percebida individualmente ou em conjunto através de elementos como “pontos, linhas, planos, volumes, cores, sombras, brilhos, texturas e outros, isolados ou combinados entre si.” (GOMES FILHO, 2008, p. 29).

As interações entre unidades se dão das mais diversas maneiras e são classificadas por Gomes Filho (2008) em “leis”, como segue: segregação, unificação, fechamento, continuidade, proximidade, semelhança, pregnância da forma, harmonia (ordem e regularidade), desarmonia (desordem e irregularidade), equilíbrio (peso e direção, simetria e assimetria), desequilíbrio, contraste (luz e tom, cor, vertical e horizontal, movimento, dinamismo, ritmo, passividade,

proporção, escala e agudeza), clareza, simplicidade, complexidade, minimidade, profusão, coerência, incoerência, exagero, arredondamento, transparência física, transparência sensorial, opacidade, redundância, ambiguidade, espontaneidade, aleatoriedade, fragmentação, sutileza, difusão, distorção, profundidade, superficialidade, sequencialidade, sobreposição, ajuste óptico e ruído visual.

Por ser um conteúdo muito detalhado e trazer muitas interações, alguns autores, como Van Den Broek et al (2012) e Petterson (2013), costumam simplificar em um número menor de “leis” que abrangem o maior número das interações entre unidades que Gomes Filho (2008) enumera.

A lei de **figura-fundo** objetiva dividir a imagem em um espaço protagonista e outro espaço de fundo. Este princípio costuma ser aproveitado utilizando técnicas de negativo, em que existe uma imagem no primeiro plano e no espaço que sobra existe outra imagem “escondida”, como na Figura 16 (VAN DEN BROEK et al, 2012).

Figura 16: Princípio de figura-fundo aplicado em “Rubin’s vase”, em que podem ser vistos dois rostos de perfil, ou um cálice centralizado

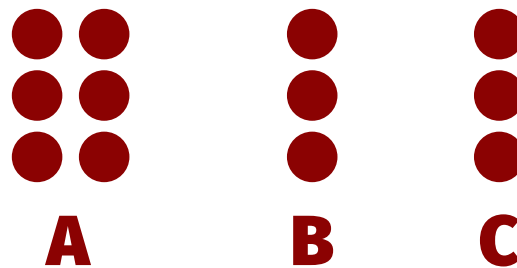


Fonte: adaptado pelo autor de Van Den Broek et al, 2012

A lei da **simplicidade** prega que “menos é mais”, permitindo ao consumidor perceber o todo em uma única visualização, sem se prender a detalhes, como em um anúncio que exhibe apenas uma linha de texto: aquele será o único texto a ser lido, que deve ser essencial ao anunciante para compreender seu conteúdo.

Unidades que se encontram próximas umas das outras são percebidas como agrupadas, como um grupo de unidades, enquanto elementos que se encontram espacialmente longe são percebidos como objetos separados, como prega a lei da **proximidade** (PETTERSSON, 2013), como ilustrado na Figura 17. Este princípio é muito útil para a organização da informação e percepção de dados.

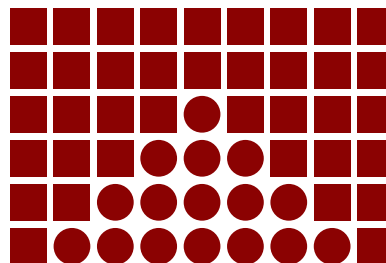
Figura 17: Princípio de proximidade



Fonte: adaptado pelo autor de Van Den Broek et al (2012)

Van Den Broek et al (2012) diz que a lei da **similaridade** é uma das mais importantes leis da Gestalt e que muitas outras leis são derivadas dela, sendo aplicada através da semelhança de seus elementos de imagem: cor, forma, movimento ou tamanho, como mostra a Figura 18.

Figura 18: Princípio da similaridade



Fonte: adaptado pelo autor de Van Den Broek et al (2012)

Segundo Pettersson (2013), a lei da **simetria** tende a agrupar componentes simétricos, conectando formas que não estão conectadas e nem próximas, permitindo até mesmo que imagens fechadas em bordas simétricas sejam vistas como “todo”.

A lei do **destino comum** é uma extensão da lei da similaridade, que mostra como informações coerentes entre si se tornam mais claras, como a da Figura 19 (VAN DEN BROEK et al, 2012).

Figura 19: Placas de sinalização que mostram a lei do destino comum.



Fonte: adaptado pelo autor de Van Den Broek et al (2012)

A lei de **fechamento** em imagens se dá através de linhas (reais ou geradas através de outros elementos, como mostra a Figura 20) ou de lacunas, que se formam ao redor de elementos, tornando as unidades que se encontram relacionadas com as linhas reunidas, separadas ou organizadas (VAN DEN BROEK et al, 2012).

Figura 20: Fechamento de imagem



Fonte: adaptado pelo autor de Van Den Broek et al (2012)

Quando se percebe o padrão de uma linha, a percepção humana automaticamente completa este padrão, mesmo que se mostre apenas um fragmento da imagem, sem revelar o todo, tornando a lei da continuidade passível de aplicação em imagens muito complexas ou com muitos elementos, eliminando pedaços de linhas ou de formas que são automaticamente percebidas pelo ser humano (VAN DEN BROEK et al, 2012).

2.2.3 Retórica Visual

Murray (2009) utiliza o significado de linguagem para estabelecer o que é **retórica**, estimulando a discussão já citada anteriormente neste estudo de reavaliar o que são linguagens e de permitir que simbolizações como música, filme, dança, escultura etc., também se tornem formas reconhecidas de linguagem. Murray (2009) deixa explícito que a retórica é mais do que

apenas a capacidade verbal de se fazer entendido, é a utilização do tom de voz, dos gestos em momentos chave de seu discurso, o apelo a emoções e a sentimentos e o *storytelling* para convencer o público a entender o ponto de vista de quem está discursando.

Hill (2008), por sua vez, define a retórica visual como o entendimento da linguagem visual e suas disciplinas em um modelo transdisciplinar que permite a prática de persuasão através de imagens, utilizando estudos culturais para entender como suposições e valores culturais são utilizados para influenciar a resposta dos espectadores.

Os ensinamentos do político Romano Cícero são utilizados por Van Den Broek et al (2012) para descrever cinco principais critérios da retórica clássica:

- **Inventio:** a escolha do conteúdo, dos argumentos, dos exemplos e do humor próprios para que o orador atinja seu público e seu objetivo;
- **Dispositio:** a maneira como o conteúdo está estruturada;
- **Elocutio:** a expressão do conteúdo deve ser realizada com estilo próprio, com humor e recursos de linguagem bem elaborados;
- **Memoria:** deve-se estar bem familiarizado com a história através da prática;
- **Actio:** a apresentação do texto. Deve-se incrementar o discurso através de contato visual com o público, uso da voz e uso apropriado de gestos.

Enquanto Murray (2009) e Hill (2008) utilizam termos como persuasão e influência, Van Den Broek et al (2012) prefere inferir que a retórica visual orienta o seu espectador através de julgamentos, de pontos de vista e de argumentos. Recomenda-se a captura de atenção da audiência para que a retórica faça diferença, e é nesse ponto que a imagem tem vantagem sobre a palavra.

Segundo Van Den Broek et al (2012), Aristóteles divide em três fatores a responsabilidade de orientação de uma mensagem: *ethos*, *pathos* e *logos*. A credibilidade é o fator **Ethos**, que é responsável por deixar o espectador confortável com a mensagem, através de imagens, de layout, de fonte e de cores. O impacto que se pode trazer através de emoções é o fator **Pathos** e pode ser manipulado através de imagens, mas também através da maneira como a informação é apresentada. O fator **Logos** engloba os argumentos racionais, que demonstram, através de fatos, algo que o espectador deve tomar como real (i.e. fotos de antes e depois).

2.3 NARRATIVAS

A poesia faz parte do cotidiano do ser humano, e é através dela que se consegue extravasar sentimentos e emoções que não são de outra maneira transmitidos (LEGGETT, 2013). Normalmente atribuída apenas à literatura, a poesia está presente em diversas situações da interação humana, assim como a narrativa, que tem como centro do processo a condição humana, ou social humana, que pode ser inclusive analisada pelo processo de narração (FERNANDES, 2015). Uma história, mesmo com uma árvore como protagonista, terá como tema central a condição humana, pois é do interesse do autor falar a respeito do seu ponto de vista humano, que pode variar dentro de outros tantos temas. A organização de uma narrativa se dá a partir de características, consoante Cagnin (1975, p. 148):

“A narração é assim um produto de unidades articuladas segundo certos princípios. É uma série organizada de acontecimentos. Ainda que selecione fatos reais e da vida, ela não é mera cópia da vida. Estabelece unidades e, organizando-as, forma um conjunto de normas, o código narrativo.” (CAGNIN, 1975, p. 148)

A narrativa é um meio chave para o ser humano transmitir conhecimento através de gerações (GRUEN et al. 2002), e o texto narrativo pode ser “uma das formas de organização do pensamento e do conhecimento, pois são variáveis a percepção e a representação da realidade (que produz cultura)” (FERNANDES, 2015, p. 98), sendo até mesmo apontado por Fox Eades (2006, p. 11) como o “que nos distingue dos animais”. Em outras palavras, podemos dizer que é através da organização de elementos de linguagem (verbal, escrita, imagética etc.) e de ideias em uma ordem significativa que se permitirá a transmissão de conhecimento, de informações e de sensações, tornando possível a comunicação e a perpetuação do conhecimento. Lamarque (2005) complementa que a narrativa necessita de eventos, já que uma lista de descrições não representa uma narrativa, o que torna evidente a dimensão temporal que existe para a contação de histórias.

Campbell (1997) explora a teoria do monomito (A Jornada do Herói), em que uma única estrutura fundamental de história atravessa o tempo sendo utilizada por inúmeros povos em diversas mitologias e lendas. O monomito é descrito através de uma série de passos que são utilizados para construir uma linha narrativa, conforme o Quadro 7.

Quadro 7: O monomito ou a jornada do herói

Partida	Chamado para a aventura
	Negação ao chamado
	Auxílio sobrenatural
	Cruzando o primeiro limiar
	Barrida da Baleia
Iniciação	O caminho de testes
	O encontro com a Deusa
	A mulher como sedutora
	Perdão do Pai
	Apoteose
	O último Boom
Retorno	Recusa do retorno
	O voo mágico
	Resgate de fora
	Cruzando o limiar de retorno
	Mestre de dois mundos
	Livre para viver

Fonte: adaptado pelo autor de Campbell (1997)

Além da Jornada do Herói, existem diversas maneiras de se estruturar o conteúdo de histórias, como a “Fórmula” descrita por Horwitz (2015), que utiliza porcentagens da história para identificar ações que devem ser tomadas para manter uma linha narrativa interessante, como apresento no Quadro 8.

Quadro 8: A “Fórmula” de narrativas

5%	Incidente de Abertura	Um distúrbio que cativa
10%	Início	Criando a expectativa
20%	Fim do Início	Momento crucial: duas escolhas
25%	Ponto sem retorno	A escolha que foi feita
50%	Ponto Médio	O herói toma o controle do seu destino
75%	Crise	A maior luta até agora
80%	Fim	Preparação para os últimos passos
90%	Incidente climático	Um último embate
95%	Resolução	Finalização

Fonte: adaptado pelo autor de Horwitz (2015)

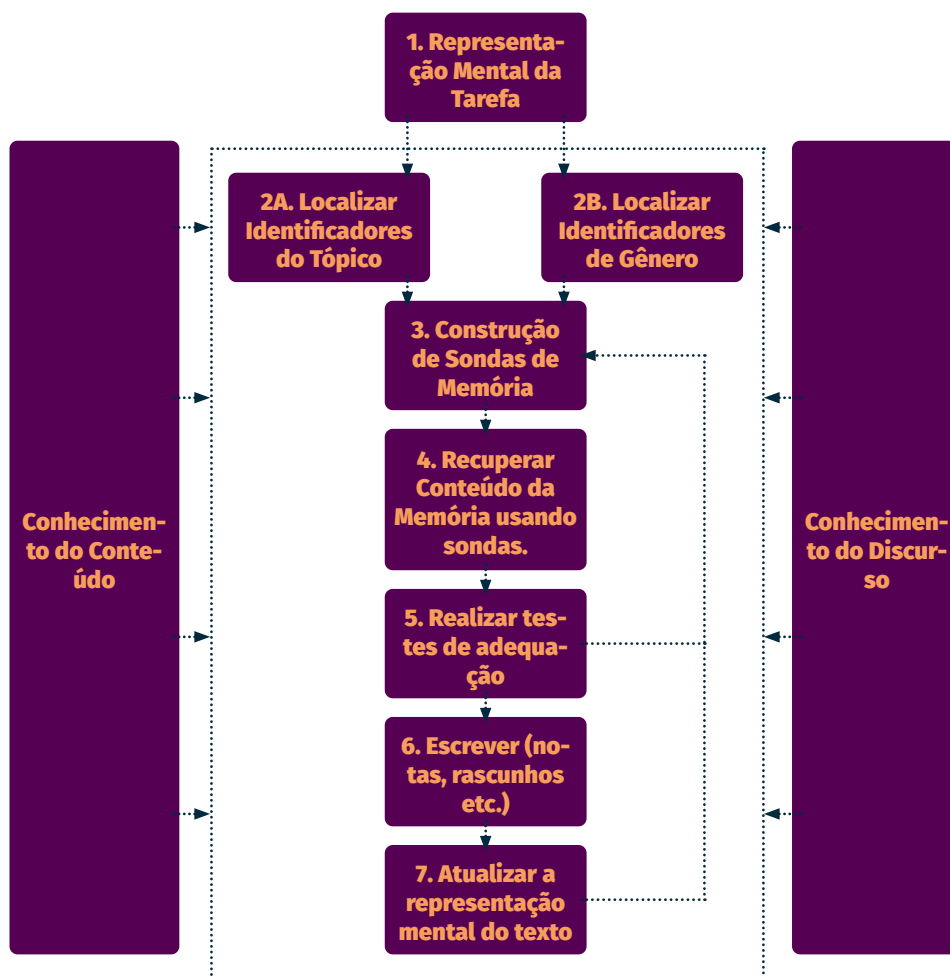
Horwitz (2015) descreve outros modelos de estrutura, mas expressa a importância de se pensar a respeito de como a linha narrativa é formulada para que a fórmula não passe a inspirar milhares de histórias montadas utilizando uma mesma estrutura. Horwitz estrutura sua teoria em três elementos base que funcionam através de ferramentas, mas enfatiza a importância do uso de metodologias projetuais para a construção pensada de narrativas interessantes. Seguem os elementos base de Horwitz (2015):

- Cena: onde as coisas acontecem;
- Série: repetição e variação de elementos para criação de significado;
- Tema: sobre o que é a narrativa, deve poder ser expresso em uma única sentença.

Apesar de existirem inúmeros caminhos projetuais a serem tomados no momento em que se decide criar uma narrativa, existem estudos que formulam esquemas de produção de narrativas e de conhecimento, como é o caso dos modelos de explicitação do conhecimento e o modelo de transformação do conhecimento, ambos de Bereiter e Scardamalia (1987), que mostram como o conhecimento é produzido para ser entendido e como é transformado (ou criado) para ser transmitido.

O modelo de explicitação do conhecimento, de Bereiter e Scardamalia (1987), admite como essencial o conhecimento do conteúdo e o conhecimento do discurso durante todo o período de execução da metodologia e utiliza gatilhos de memória (nomeado pelos autores como sondas de memória) para explicitar o conteúdo e para aumentar a probabilidade de entendimento dos leitores, conforme é mostrado na Figura 21).

Figura 21: Modelo de explicitação do conhecimento



Legenda:

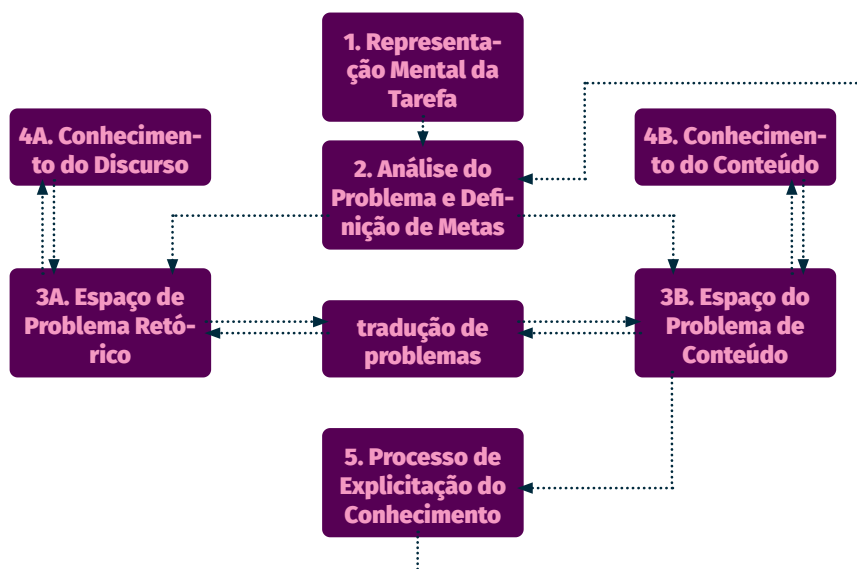
Narrativas

BEREITER & SCARDAMALIA (1), 1987

Fonte: adaptado pelo autor de Bereiter e Scardamalia (1987)

Bereiter e Scardamalia (1987) ainda exploram um modelo que busca transformar o conhecimento e torná-lo claro e que ainda mantém a diferenciação entre conhecimento do conteúdo, assim como conhecimento do discurso, mas, neste modelo, fazendo uma tradução de problemas entre os problemas de conteúdo e de discurso. Na Figura 22 mostro como o modelo de transformação do conhecimento chega ao modelo de explicitação do conhecimento.

Figura 22: Modelo de Transformação do Conhecimento



Legenda:

Narrativas

BEREITER & SCARDAMALIA (2), 1987

Fonte: adaptado pelo autor de Bereiter e Scardamalia (1987)

Enquanto Bereiter e Scardamalia (1987) utilizam um modelo cíclico com etapas descontínuas, outros autores utilizam modelos lineares de projeto. Laplante (2007) acredita que a escrita criativa é fundamentada em duas bases: método e loucura, em que o método é a estrutura de compreensão textual e a loucura reúne o emocional e o sentimental para dar a alma do texto:

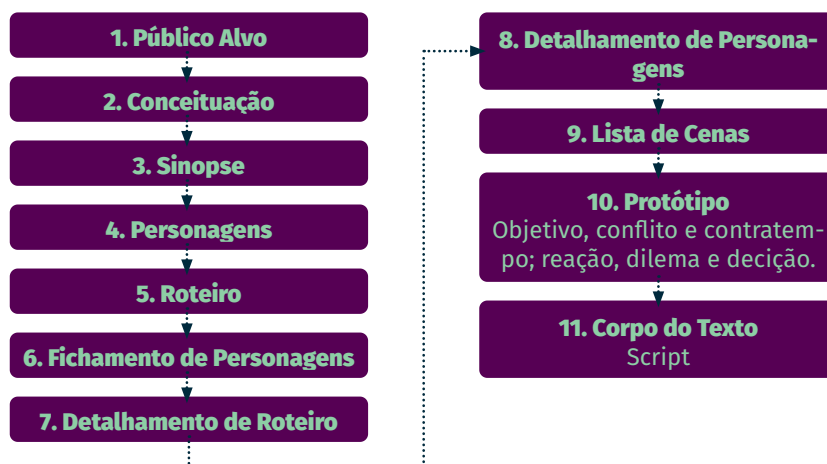
“How can we simultaneously be creative-wild, free, chaotic-and yet have sufficient presence of mind to shape all the lovely raw messy material that bubbles inside us into something coherent? How do we reconcile the method with the madness?”¹³ (LAPLANTE, 2007, p. 24)

Strunk (2005) trata das narrativas como Lupton e Philips (2008) e Haluch (2013) tratam do Design Visual de maneira técnica e objetiva, utilizando princípios de linguística para criar a melhor narrativa possível. Por realizar esta pesquisa em um Programa de Pós-Graduação em Design, e não em um Programa de Letras, não pretendo me aprofundar nestes aspectos de metodologia projetual linguística, e sim em modelos voltados para a execução metodológica.

¹³ “Como podemos ao mesmo tempo ser criativos - selvagens, livres, caóticos - e ainda ter presença de espírito suficiente para moldar todo o material cru e bagunçado que borbulha dentro de nós em algo coerente? Como podemos reconciliar o método com a loucura?” (traduzido livremente pelo autor)

Ingerman (2014) utiliza um modelo projetual linear nomeado “The Snow Flake Method”, que se aproxima bastante dos modelos projetuais que apresentei no item 3.2. A abordagem projetual (em que o autor chega a explicitar como uma boa narrativa é projetada, ou “*designed*” em inglês) de Ingerman utiliza a premissa de lapidar o processo a partir de primeiros passos bastante simples, conforme apresentado na Figura 23.

Figura 23: Método Floco de Neve de criação de narrativas



Legenda:

Narrativas

INGERMAN, 2007

Fonte: adaptado pelo autor de Ingerman (2014)

Apesar de focado na criação de narrativas, Ingerman (2014) utiliza etapas de metodologias projetuais, como o entendimento do público-alvo e a conceituação base, agregando marketing ao processo de criação de narrativas, assim como o Design e o Design Visual o fazem naturalmente, já que são áreas bastante voltadas para o mercado.

2.4 NARRATIVAS GRÁFICAS

A habilidade de se contar histórias evoluiu e, apesar de ter começado oralmente, como aponta Fox Eades (2006), passou a abranger outras linguagens além do texto verbal e do texto escrito. O ato de contar uma história através do próprio corpo envolve entonação da voz, gestos, variações de ritmo e de velocidade, contato visual e clareza de comunicação. O desenvolvimento da capacidade de se contar uma história depende muito da evolução do próprio meio em que a história é contada, e o desenvolvimento desse meio depende da sua popularidade.

Podemos considerar que histórias contadas através de imagens fazem parte da cultura humana desde as pinturas rupestres, mas, no ocidente, existiu um momento em que elas passaram a ser complexas e pensadas como linguagem híbrida e não como linguagens individuais, momento que passou a permitir a fisicalidade das NG através de sua replicação. Mccloud (1995) identifica o pai dos quadrinhos como Rodolphe Töpffer, que produzia suas obras como lazer e que não acreditava que pudessem ser algo além disso, mas já apresentavam textos imagéticos e escritos unificados.

A invenção da imprensa trouxe um dos grandes fatores para o funcionamento da hibridização das linguagens: a replicabilidade do texto escrito e do texto imagético, que acabou por afetar o aspecto único que as obras de arte possuíam. Wollheim (1980) iniciou a discussão “*type-token*”, que procura entender a replicabilidade de um determinado objeto de arte, nomeando “*type*” como a obra original, enquanto “*tokens*” são rélicas que possuem propriedades muito semelhantes às do original.

As narrativas gráficas, por serem centradas em uma série de características complexas geradas a partir de uma linguagem híbrida acabam se tornando “*type*” e “*token*”, com a réplica sendo o original. A capacidade de se replicar e de ser consumida de diversas formas e por diferentes pessoas que, por sua vez, estão inseridas em muitos contextos distintos, acabou por gerar um grande número de formatos diferentes de narrativa gráfica, que variam de acordo com algumas características básicas.

Podemos dividir a narrativa em quatro dimensões básicas: “tempo, estrutura, voz e ponto de vista” (LAMARQUE, 2005, p.133). Estas dimensões podem ser adaptadas para a nossa realidade de pesquisa como **tempo** (evento a ser narrado), **estrutura** (maneira como a narrativa é organizada de acordo com a sua linguagem), **voz** (linguagem a ser utilizada: puramente visual, híbrida entre escrita e visual, digital, quadrinizada etc.) e **ponto de vista** (percepção da narrativa).

Categorizamos as NG procurando características comuns e traçando paralelos a respeito de sua estrutura, voz e ponto de vista. A categorização e a conceituação de HQ é uma discussão ampla e sem resultados sólidos (MESKIN, 2012), que ainda deve tomar muito tempo para ser consolidada universalmente. Apesar de alguns autores falarem sobre categorias parcialmente estruturadas, não ambiciono tornar tais categorias definitivas. Pretendo, na verdade, obter informações que tentem auxiliar no estudo das características das NG.

Eisner (1989) fala sobre a tira de jornal e a revista em quadrinhos, sendo estes os dois principais veículos de visualização da arte sequencial na época. Pode-se pensar nesta categoria como as HQs clássicas e classificar, assim, a tira de jornal, que possui três ou quatro imagens justapostas, contando uma história com início, meio e fim.

As revistas em quadrinhos são indiscutivelmente o modelo de HQs mais popular, sendo publicadas em diversos tamanhos, com muitas temáticas (pode-se dizer que as HQs têm uma gama de gêneros tão extensa quanto a própria literatura), apesar de popularmente reconhecidas pelas histórias de super-heróis. São histórias publicadas em fascículos que se completam, tornando uma revista individual apenas uma parte do que é a história completa, com um suporte mais simples. Pode, eventualmente, vir a se tornar um volume simples que conta uma única história, sem a necessidade de outros volumes para completar a narrativa e, nestes casos, são utilizados suportes mais nobres, com papéis mais encorpados e, por vezes, capa dura e brochura (VIEIRA, 2013).

Os quadrinhos digitais se encontram em meio virtual, acessíveis por suporte digital: tablet, computador, celular etc., podendo ser específico de um único tipo de dispositivo (como um aplicativo de tablet) ou acessível através de qualquer dispositivo compatível (como as webcomics). As webcomics aparecem nos mais diversos formatos, tendo características formais muito próximas às das revistas em quadrinhos, das tirinhas e das publicações periódicas. O suporte digital oferece diferentes possibilidades de comunicação em relação ao suporte impresso, entretanto é necessário ponderar com cuidado o que é uma narrativa gráfica e o que é apenas um esforço para mostrar as capacidades gráficas de um determinado dispositivo (SANTOS; CORRÊA; TOMÉ, 2012).

Diferente das histórias em quadrinhos, que distribuem palavras e imagens de maneira dinâmica através de quadros sequenciais justapostos, algumas obras optam por ter um tratamento mais limpo, buscando o equilíbrio de um texto narrativo mais complexo, com ilustrações menos processuais, deixando a característica sequencial mais sutil. Narrativas ilustradas, normalmente, tomam o formato de livros e podem ter quantidade de ilustrações ou de textos escritos variáveis, bem como a maneira como os textos (escritos e imagéticos) são apresentados. O processo de criação de uma narrativa ilustrada também pode ser diferente, já que imagens e palavras podem ser criadas de maneira individual ou em situações totalmente diversas, como um livro já estabelecido projetado para uma versão ilustrada ou uma série de ilustrações que serão trabalhadas conjuntamente a um texto (VAN DER LINDEN, 2011).

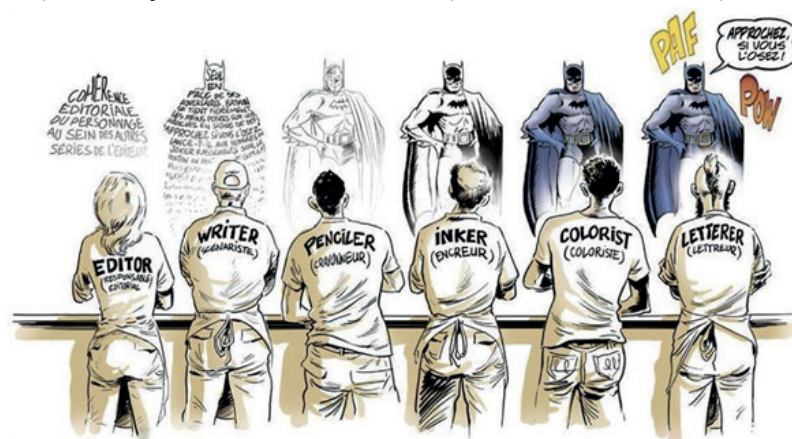
Para se produzir HQ é importante entender como suas características funcionam e como o processo de produção originou a obra. Hatfield (2005) estabelece uma visão literária das NG ao longo do seu estudo e como se trata de um tipo não usual de literatura, orienta a não permissão do impulso em padronizar os limites da produção de uma obra em quadrinhos. Entretanto sua abordagem pede que se dissolvam as barreiras de teorias e métodos clássicos de produção, o que pode gerar confusão, já que ele deve se referir à visão literária do assunto. Neste trabalho, defendo a utilização de metodologias projetuais para a construção de NG e, apesar de apresentar métodos, recomendo fortemente que sejam admitidas formas flexíveis e intuitivas de se projetar. Arte sequencial e nona arte são nomes que refletem o aspecto artístico de uma NG, e, como tais, devemos permitir a intuitividade, a sensibilidade, a fluidez e a criatividade necessárias para sua criação.

Ao longo do próprio estudo, Hatfield (2005) se contradiz a respeito da utilização de métodos e assume, em determinados pontos, que alguns quadrinistas utilizam métodos de produção (p. 60, p. 63, p. 72, p. 106, p. 111, p. 140, onde claramente cita métodos de artistas, entre outras situações em que o faz subjetivamente). Apesar de o autor estar se referindo à HQ alternativas, ele comete o equívoco de confundir um método mais intuitivo, sem ênfase em fins comerciais e econômicos, com a inexistência de um método. Mesmo em projetos alternativos, independentes ou casuais, existem métodos ou metodologias a serem utilizadas sem interferir na liberdade artística e na execução da produção.

Apesar deste estudo se basear em princípios de flexibilidade em que cada autor ou equipe gerencia seu projeto e suas etapas com autonomia, os métodos consolidados em HQ são bastante rígidos e comerciais, porém demonstram a realidade da situação mercadológica e detalham etapas necessárias para uma definição clara e objetiva do que é necessário para chegar ao produto final de uma NG.

O método mais popular, que é amplamente utilizado pelas grandes editoras de quadrinhos, como Marvel e DC, é dividido em fases bem específicas e é realizado com uma grande equipe de projeto, com um modelo de linha de produção em que cada fase é realizada por um ou mais profissionais especialistas naquela área como mostra a Figura 24. Apesar de este modelo ser facilmente ajustado para projetos em que apenas uma pessoa é responsável pela maior parte das etapas, ele se torna consideravelmente menos efetivo.

Figura 24: Representação no estilo HQs das etapas de um método de produção de HQs



Fonte: Herbert (2016)

Larson (2014) reproduz o método utilizado pelas grandes editoras com a descrição das atividades realizadas em cada etapa (Figura 25). Assim como Lee e Buscema (1971), apresenta parcialmente apenas as etapas 3, 4, 5 e 6, com um detalhamento muito maior de como realizar as atividades pertencentes a essas etapas.

Figura 25: Método explicado por Larson



Legenda:

Narrativas Gráficas

LARSON, 2014

Fonte: adaptado pelo autor de Larson (2014)

Com um convite a contribuir para a criação de novas NG, Salerno (2011) ordena um processo de criação objetivo, que pode facilmente auxiliar de maneira simples alunos, professores e profissionais a executarem projetos de HQ. Apesar de simples (conforme pode ser visto na Figura 26), o modelo de Salerno (2011) abrange a maior parte das ações estruturais necessárias para se formar uma HQ, é um modelo de projeto de HQ utilitário ideal para o artista independente que não possui ambições mercadológicas.

Figura 26: Método Projetual de Salerno



Legenda:



Narrativas Gráficas



SALERNO, 2011

Fonte: adaptado pelo autor de Salerno (2011)

A maior parte das etapas do modelo projetual de Salerno (2011) estão contidas dentro do modelo de Larson (2014), entretanto Larson elabora um projeto mais completo do ponto de vista mercadológico, ainda que deixando de lado etapas importantes que pensam o lado mercadológico, como Baxter (1995) e Munari (2008) fazem.

Enquanto Moore (2003) tenta fugir ao máximo de uma fórmula fixa para se fazer HQ, com uma mentalidade muito próxima à de Horwitz (2015), incentivando seus leitores a pensarem por si mesmos, integrando, substituindo e organizando a sua própria maneira as informações que o autor passa, mas, ainda assim, orientando de maneira subjetiva alguns passos gerais que devem ser realizados para uma NG conseguir ser publicada, conforme a Figura 27.

Figura 27: Modelo metodológico de Moore



Legenda:



Narrativas Gráficas



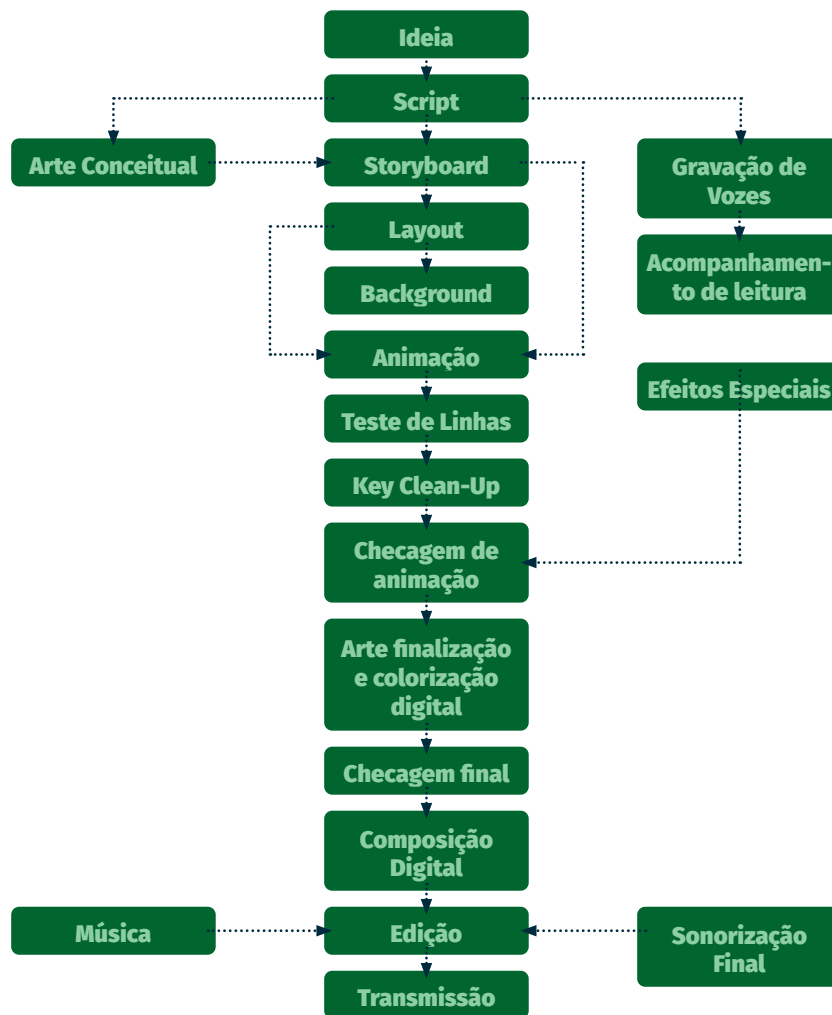
MOORE, 2003

adaptado pelo autor de Moore (2003)

Fonte:

As metodologias projetuais de NG não são assunto comum, já que cada artista possui seu próprio processo criativo, e, muitas vezes, o utiliza como guia para a criação de uma metodologia própria, de maneira instintiva. Entretanto, outras áreas criativas mais próximas ao design utilizam métodos que podem ser utilizados para a finalidade de produção de NG, como é o caso de Byrne (1999) que explica a aplicação de um método de criação de *storyboards* (voltados para filmes), conforme a Figura 28.

Figura 28: Modelo projetual de Byrne



Legenda:

 Narrativas Gráficas

 BYRNE, 1999

Fonte: adaptado pelo autor de Byrne (1999)

Byrne, também reúne materiais técnicos, que podem ser divididos em elementos gráficos e elementos organizacionais (ou editoriais, como o chamamos nos projetos de design gráfico), como podem ser vistos no Quadro 9.

Quadro 9: Elementos Gráficos e Editoriais segundo Byrne

Elementos Gráficos	Elementos Editoriais (organizacionais)
Staging; Planejamento de Cena; Iluminação e Renderização; Perspectiva;	Planos; Composição; Técnicas e Estilos.

Fonte: adaptado pelo autor de Byrne (1999)

Byrne (1999) relaciona o projeto de storyboards com a ideação de uma imagem em movimento, o que podemos relacionar diretamente com as HQ, que nada mais são do que storyboards arte-finalizados e pensados para serem apresentados no formato de storyboards.

O espectro bibliográfico das HQ não precisa se limitar a conteúdos criados especificamente para elas, podemos e devemos enriquecer a multidisciplinaridade natural das NG utilizando materiais que sejam feitos para outras áreas, como a metodologia técnica de Mateu-Mestre (2010), que é mais subjetiva e voltada para o espaço gráfico e que não possui a meta de dar um modelo completo, mas que recomenda etapas a serem utilizadas em outros modelos projetuais. Este modelo projetual visa qualquer tipo de material gráfico-narrativo, inclusive vídeo e estático, utilizando imagens sequenciais como o principal ponto em comum, como pode ser observado na Figura 29.

Além de formular um modelo para a construção de materiais gráficos interessantes, como Moore (2003), Salerno (2011) e Larson (2014) recomendam, Mateu-Mestre (2010) traz alguns elementos gráficos que não são usualmente pensados por outros autores, conforme o Quadro 10.

Quadro 10: Elementos técnicos como observado por Mateu-Mestre

O quadro e a página	Personagens
Quadro; Página; Balões e onomatopeias.	Silhueta de corpo; silhueta de rosto; dinâmica das expressões do corpo; dinâmica das expressões do rosto.

Fonte: adaptado pelo autor de Mateu-Mestre (2010)

Mateu-Mestre (2011) corrobora com a ideia de Laplante (2007) de que os artistas devem buscar uma linha projetual que consiga ordenar o processo criativo, para que este não faça a mensagem a ser passada se perder.

“It is important to know as artists what we want and need to say, and how to prioritize and order the elements we will use, because they are what will help us get our message across. These factors inform our approach to drawing in general and for storytelling purposes.”¹⁴ (MATEU-MESTRE, 2010, p. 011)

Figura 29: Modelo metodológico de Mateu-Mestre



Legenda:

 **Narrativas Gráficas**

 **MATEU-MESTRE, 2010**

Fonte: adaptado pelo autor de Mateu-Mestre (2010)

Como explicitarei anteriormente, os autores de HQ precisam de uma gama de conhecimentos muito vasta, com repertório suficiente para produzir seu conteúdo. Apesar de alguns dos seus elementos serem muito específicos, a produção precisa ser realizada. Quesada (2011) explica a necessidade do aperfeiçoamento profissional dos autores e dos artistas de HQ, em que a sua

¹⁴ “É importante, como artistas, conhecermos o que queremos e precisamos dizer, e como priorizar e ordenar os elementos que usaremos, porque eles são o que nos ajudará a transmitir nossa mensagem. Esses fatores informam nossa abordagem em relação ao desenho e à narração.” (MATEU-MESTRE, 2010, p. 011, traduzido pelo autor).

fundamentação prática e teórica a respeito dos elementos gráficos e narrativos é essencial para que exista uma produção. Quesada também explica quais elementos são trabalhados nas HQ (conforme o Quadro 11), complementando elementos que já vimos anteriormente.

Quadro 11: Elementos de HQ segundo Quesada

Elementos Narrativos	Fundamentos; Narrativa; Planejamento da Página; Disposição de Quadros; Tensão; Ritmo.
Elementos de Desenho	Figura Humana; Perspectiva; Sombreamento; Anatomia Humana; Figuras em Ação.
Elementos do Universo	Referências; Cenários; Ambientação; Textura; Superfícies; Veículos.
Elementos de Finalização	Sonoros; Capas; Página Inteira; Arte Final; Luz e sombra; Espaço negativo; Silhuetas; Clima; Colorização; Mercado.

Fonte: adaptado pelo autor de Quesada (2011)

Conforme referenciamos amplamente ao longo deste documento, o trabalho de produção de uma HQ é amplo e multidisciplinar, com o autor de HQ podendo ser entendido como escritor, com todas as pretensões da literatura, e artista visual, em uma união que busca a respeitabilidade cultural, além do aprofundamento de uma linguagem híbrida (GARCIA, 2012). E enquanto Boyd (2009) disserta sobre a validade de se preocupar com uma metodologia projetual aplicável às áreas criativas, visto que é uma área amplamente marginalizada academicamente, também demonstra que não é a utilização de uma metodologia, ou de um conjunto pequeno de metodologias ideais, que conseguirão entender e auxiliar a jornada dos pesquisadores que lidam com áreas criativas.

Os elementos multimodais presentes em algumas das metodologias apresentadas, por si só já apresentam um grau maior de dificuldade metodológica, tornando as etapas de elaboração de conteúdo mais complexa, entretanto, algumas das metodologias apresentadas também dão soluções de como lidar com materiais híbridos. A comparação das metodologias completas entre si é inevitável, e levando em consideração o foco de cada uma, podemos perceber semelhanças e diferenças, além de perceber a tendência pela complexidade, a medida que se lida com mais de uma linguagem.

3 METODOLOGIA DE PESQUISA

Segundo Köche (2011), o planejamento de uma pesquisa não depende exclusivamente do problema a ser estudado, mas também da sua natureza, da sua situação espaço-temporal e do conhecimento de pesquisa do pesquisador. Outros fatores como abordagem, fins e procedimentos técnicos da pesquisa também são fundamentais para o bom andamento do estudo e direcionamento da pesquisa.

Podemos classificar este projeto, segundo a sua natureza, como uma pesquisa básica que “objetiva gerar conhecimentos novos úteis para o avanço da ciência sem aplicação prática prevista.” (PRODANOV; FREITAS, 2013, p. 51). Em relação aos seus fins, esta pesquisa é classificada como exploratória, pois foi necessário acumular conhecimento aprofundado sobre as variáveis do problema, como descreve Köche (2011), para então trabalhá-la como pesquisa descritiva, registrando e descrevendo os fatos e criando relações entre as variáveis (PRODANOV; FREITAS, 2013).

O problema é abordado de forma qualitativa, já que as variáveis em questão são complexas para serem quantitativamente tratadas, além de tratar de características subjetivas, como sentimentos e emoções, variáveis não mensuráveis. Flick (2004) recomenda tratar a pluralização da sociedade e de problemas derivados com sensibilidade.

Para alcançar os objetivos propostos, utilizei o procedimento técnico de pesquisa bibliográfica (especialmente em livros, periódicos e trabalhos acadêmicos), inicialmente de maneira narrativa, buscando livros e artigos que contextualizem este estudo, e após esta contextualização prévia, de maneira sistemática.

Ressalte-se que a Revisão Bibliográfica Sistemática (RBS) difere da revisão bibliográfica narrativa¹ (CONFORTO; AMARAL; SILVA, 2011), que foi realizada na contextualização deste trabalho para identificar os principais autores e obras que reúnem os assuntos deste estudo, e teve propósito de esclarecer aspectos técnicos e teóricos da pesquisa, permitindo a realização da contextualização, delimitação, problematização, hipótese e objetivos da pesquisa, assim como o preparo da RBS. A revisão bibliográfica foi empregada de acordo com o método de Conforto, Amaral e Silva (2011) de maneira organizada e sistematizada para melhor entendimento do estado da arte das NG, do design visual e do projeto visual, a partir de periódicos especializados, e de uma revisão de autores e livros especializados no assunto.

¹ A revisão bibliográfica narrativa é realizada de maneira não ordenada, buscando o que está ao alcance do pesquisador para fundamentar o início de uma pesquisa e o que eventualmente será a base para a RBS (CONFORTO; AMARAL; SILVA, 2011).

Para a identificação e categorização de interesse das revistas acadêmicas, foram realizadas buscas em ferramentas digitais que originaram duas listas de periódicos especializados: a primeira sobre projeto visual e a segunda sobre narrativas gráficas. Também foram rastreados repositórios digitais, como sites, *blogs*, plataformas e portais para buscas de conhecimento científico e de conhecimento cotidiano nos mesmos assuntos. Como mostra o Quadro 12, para cada assunto, narrativas gráficas e projetos visuais, selecionei quatro periódicos, dois nacionais e dois estrangeiros.

Quadro 12: Periódicos utilizados nas buscas.

Periódico	Publicação	Volumes	Qualis	Área Qualis	País	Conteúdo
Educação Gráfica UNESP Bauru	1997-atualmente	20	B1 (2014)	Arquitetura e Urbanismo	Brasil	Projeto Visual
Infodesign SBDI Online	2004-atualmente	13	B2 (2014)	Arquitetura e Urbanismo	Brasil	Projeto Visual
Journal of Design Research	2001-atualmente	14	B1 (2014)	Arquitetura e Urbanismo	UK	Projeto Visual
Design Issues	2000-atualmente	33	B1 (2013)	Arquitetura e Urbanismo	USA	Projeto Visual
Visualidades UFG	2003-atualmente	14	B4 (2013)	Arquitetura e Urbanismo	Brasil	Projeto Visual
Design Studies	1979-atualmente	50	A1 (2012)	Arquitetura e Urbanismo	UK	Projeto Visual
Nona Arte	2012-atualmente	5	B3 (2015)	Arquitetura e Urbanismo	Brasil	Narrativas Gráficas
Imaginário	2011-atualmente	9	B3 (2015)	Interdisciplinar	Brasil	Narrativas Gráficas
ImageText	2005-atualmente	8	-	-	USA	Narrativas Gráficas
Journal of Graphic Novels and Comics	2010-atualmente	7	-	-	UK	Narrativas Gráficas
International Journal of Comic Arts* (IJOCA)	1999-atualmente	17	-	-	USA	Narrativas Gráficas

Fonte: elaborado pelo autor.

Os periódicos foram selecionados levando em consideração fatores como período de publicação ativa, Índice Qualis (para aqueles que o tem) e repercussão acadêmica, que podem servir no contexto de HQs como parâmetros mínimos de qualidade, de rigor acadêmico e de solidez teórica, como recomendado por Levy e Ellis (2006). Constatou-se que, apesar de existirem periódicos de NG, o Índice Qualis de avaliação da CAPES para as áreas relativas ao Design, em sua grande maioria, não é significativamente alto (em sua maioria não alcançam nível maior que B1).

Após a seleção dos periódicos, foram buscados os artigos publicados dentro dos três últimos anos, visando um número de artigos que pudesse ser lido, avaliado e ponderado dentro do tempo disponível para esta pesquisa. Então, com títulos e resumos organizados em tabelas, se tornou possível a aplicação dos filtros da fase de processamento do RBS *roadmap* sugerido por Conforto, Amaral e Silva (2011), que foram adaptados para a realidade deste trabalho como segue:

Filtro 1: leitura de título e palavras-chave, inserindo na lista qualquer artigo com a suspeita de enquadramento no assunto desta pesquisa;

Filtro 2: leitura de resumo, analisando similaridade e proximidade do tema do artigo com este trabalho;

Filtro 3: leitura de introdução e conclusão, com a seleção dos artigos que possuem recorte e temática mais próximas e que podem auxiliar este trabalho.

A Tabela 1 apresenta o número de artigos encontrados para cada assunto:

Tabela 1: Resultado da aplicação dos filtros na RBS

Periódico	Narrativas Gráficas		Projeto Visual	
	nacional	internacional	nacional	internacional
Número total de artigos	136	310	261	247
Aplicação de Filtro 1	67	72	59	35
Aplicação de Filtro 2	41	43	26	18
Aplicação de Filtro 3	28	18	14	6

Fonte: elaborado pelo autor.

Tendo como base 52 artigos acadêmicos, as referências bibliográficas de cada artigo foram utilizadas para alimentar a base de publicações e autores da área já inseridos pela pesquisa bibliográfica narrativa. A partir desta revisão de estado da arte resultante da RBS, se estabeleceram-se e discutiram-se, durante a fundamentação teórica, as características que possam influenciar a compreensão dos dois universos que se sobrepõe neste trabalho.

A partir da base formada pela pesquisa bibliográfica, utilizo as metodologias projetuais citadas e utilizadas nos artigos que surgiram durante esta fase, junto de metodologias consolidadas em livros, construindo um conjunto de metodologias projetuais voltadas para o Design Visual e as Narrativas Gráficas. Após estas metodologias serem organizadas e apresentadas, utilizam-se os critérios de entendimento de autores que levantam importantes pontos para as Narrativas Gráficas, separando metodologias e elementos em conjuntos de etapas e características,

filtrando as fases, as etapas, os elementos e as características que possam ser semelhantes e dando uma perspectiva de como as metodologias de design poderiam auxiliar o processo de produção de Narrativas Gráficas.

A metodologia está organizada em fases:

- Primeira Fase: Entendimento dos parâmetros metodológicos e sua classificação de acordo com Ximenes e Neves (2008) e Vasconcelos (2009);
- Segunda Fase: Busca por uma estratificação que consiga compreender as principais fases das metodologias pesquisadas, utilizando modelos generalistas como o de Munari (2008);
- Terceira Fase: Mapeamento das etapas, elementos, fases e características de cada metodologia dentro da estratificação realizada na segunda fase;

Com as etapas de todas as metodologias avaliadas e selecionadas em sua devida extratificação, pode-se entender quais elementos, fases, etapas e características estão presentes em metodologias projetuais voltadas para HQ e quais desses itens não se encontram e poderiam colaborar efetivamente para o processo de produção de narrativas gráficas.

Ao todo, foram selecionadas 17 metodologias projetuais, entretanto alguns dos autores utilizam elementos dentro de suas metodologias, e, portanto, acabaram sendo mencionados também ao longo de suas fases, tendo, então, seis listas de elementos que podem ser inseridos em determinados pontos das metodologias projetuais.

As metodologias se encontram agrupadas em 4 principais áreas: Design Generalista, Design Visual, Narrativas e Narrativas Visuais, estando separadas por um sistema de cores (conforme as figuras apresentadas na Fundamentação Teórica). As metodologias são nomeadas de acordo com seus autores, ou nome da metodologia (se houver), e podem ser conferidas no Quadro 13.

Quadro 13: Lista de Metodologias a serem utilizadas

Metodologia	Área	Possui Metodologia?	Possui Lista de Elementos?
MUNARI, 2008	Design Generalista	Sim	Não
BAXTER, 1995	Design de Produto	Sim	Não
KARJALUOTO, 2014	Design Visual	Sim	Não

Metodologia	Área	Possui Metodologia?	Possui Lista de Elementos?
FUENTES, 2006	Design Visual	Sim	Não
DENARDI E GERALDES, 2016 (Método Linear)	Design Visual	Sim	Não
DENARDI E GERALDES, 2016 (Método Cíclico)	Design Visual	Sim	Não
MAYA, FRANCESCHI E NEROSKY, 2016	Design Visual	Sim	Não
HALUCH, 2013 (Projeto Editorial)	Design Visual	Sim	Sim
HALUCH, 2013 (Projeto de Capa)	Design Visual	Sim	Sim
LUPTON E PHILIPS, 2008	Design Visual	Não	Sim
BEREITER E SCARDAMALIA, 1987 (Modelo de Explicitação do Conhecimento)	Narrativas	Sim	Não
BEREITER E SCARDAMALIA, 1987 (Modelo de Transformação do Conhecimento)	Narrativas	Sim	Não

Metodologia	Área	Possui Metodologia?	Possui Lista de Elementos?
INGERMAN, 2014 (<i>Snowflake method</i>)	Narrativas	Sim	Não
SALERNO, 2011	Narrativas Gráficas	Sim	Não
LARSON, 2014	Narrativas Gráficas	Sim	Não
MOORE, 2003	Narrativas Gráficas	Sim	Não
BYRNE, 1999 (A Arte do Layout)	Narrativas Gráficas	Sim	Sim
MATEU-MESTRE, 2010	Narrativas Gráficas	Sim	Sim
QUESADA, 2011	Narrativas Gráficas	Não	Sim

Fonte: elaborado pelo autor

Para facilitar o entendimento de como a estratificação e sua classificação foram feitas, foi elaborado um sistema de cores, que segue as Figuras de metodologias apresentadas até agora. Cada área possui uma cor, e a combinação da cor da área com a cor da letra é a codificação de legenda para a metodologia. (e.g. Munari, 2008 possui fundo azul - das metodologias generalistas - e fonte amarela, conforme legenda que vem sendo apresentada e representa todas as imagens desta pesquisa).

Todas as metodologias estão classificadas conforme os parâmetros de Ximenes e Neves (2008) e Vasconcelos (2009) no Quadro 14.

Quadro 14: Metodologias classificadas conforme os parâmetros de Ximenes e Neves e Vasconcelos.

Metodologia	Atitude metodológica	Estrutura das Etapas	Flexibilidade das Etapas	Feedback
MUNARI, 2008	Prescritiva	Linear	Contínua	Subjetivo
BAXTER, 1995	Prescritiva	Linear	Contínua	Sim
KARJALUOTO, 2014	Prescritiva	Linear/ Cíclica	Descontínua	Subjetivo
FUENTES, 2006	Prescritiva	Linear	Contínua	Não
DENARDI E GERALDES, 2016 (Método Linear)	Prescritiva	Linear	Contínua	Não
DENARDI E GERALDES, 2016 (Método Cíclico)	Prescritiva	Cíclico	Contínua	Não
MAYA, FRANCESCHI E NEROSKY, 2016	Prescritiva	Linear	Contínua	Não
HALUCH, 2013 (Projeto Editorial)	Prescritiva	Linear	Contínua	Não
HALUCH, 2013 (Projeto de Capa)	Prescritiva	Linear	Contínua	Não
BEREITER E SCARDAMALIA, 1987 (Modelo de Explici- tação do Conhecimento)	Prescritiva	Linear/ Cíclica	Contínua	Subjetivo
BEREITER E SCARDAMALIA, 1987 (Modelo de Transfor- mação do Conhecimento)	Prescritiva	Linear/ Cíclica	Contínua	Subjetivo
INGERMAN, 2014 (<i>Snowflake method</i>)	Prescritiva	Linear	Contínua	Não
SALERNO, 2011	Prescritiva	Linear	Contínua	Não
LARSON, 2014	Prescritiva	Linear	Contínua	Não
MOORE, 2003	Prescritiva	Linear	Contínua	Subjetivo
BYRNE, 1999 (A Arte do Layout)	Prescritiva	Linear/ Cíclica	Descontínua	Sim
MATEU-MESTRE, 2010	Prescritiva	Linear	Descontínua	Não

Fonte: elaborado pelo autor

A partir do entendimento de como as metodologias projetuais estão localizadas dentro dos parâmetros propostos, usou-se semelhanças entre as fases da pesquisa, utilizando especialmente os modelos de metodologias do Design para realizar uma segmentação por fases de pesquisa, assim como Munari (2008) e Koberg e Bagnall (1991) utilizam em suas metodologias, fases compostas por etapas. Parti dos modelos de design por ser um trabalho embasado no Design, e pelo pensamento geral que o Design possui, indo do início de um projeto até o seu fim (BAXTER, 1995).

Panizza (2004) descreve as fases da metodologia de Munari (2008) como Dados, Elaboração de possíveis soluções e Especificações, enquanto Koberg e Bagnall (1991) utilizam os nomes de Análise, Conceito e Síntese. Baxter (1995) divide as etapas de seu modelo em seis fases não lineares: Oportunidade de Negócio, Especificação de Projeto, Projeto Conceitual, Projeto de Configuração, Projeto Detalhado e Projeto para Fabricação, deixando ainda evidente alguma relação com as três fases dos modelos anteriores.

Fuentes (2006) divide em três fases, mas utiliza a primeira (Necessidades do Design) para etapas de verificação de projetos anteriores ao do Design, enquanto as outras duas se aproximam ao modelo de três fases já discutido: Concepção e Concretização. Porém Denardi e Geraldtes (2016) utilizam apenas duas fases: Planejamento e Edição.

Enquanto as outras metodologias não explicitam claramente a existência de fases, podemos ver uma semelhança estrutural nas etapas que evidencia a existência de tais fases de maneira mais subjetiva. A partir destas evidências, proponho um modelo de segmentação de três fases em cima das metodologias observadas: sendo a primeira fase de Planejamento, Pesquisa e Ideação, que será chamada de **Planejamento**; a segunda fase de Criatividade, Conceituação e Concepção, e será nomeada de **Criatividade**; e a terceira fase de Aplicação, Especificações e Síntese, que será chamada de **Aplicação**.

Por conta da multimodalidade presente nas HQs, é importante que haja uma melhor especificidade dessas fases, o que nos leva a dividir a fase de Criatividade em Texto Escrito e Texto Visual, diferenciando os dois modos mais evidentes das HQ. A fase de Aplicação, entretanto, também pode ser pensada em duas subfases que contemplem dois espaços diferentes do processo de aplicação: a organização das informações construídas na Fase de Criatividade e uma etapa de finalização que englobe os aspectos direcionados ao meio que as metodologias utilizam (e.g. impressão, codificação digital, encadernação, acabamentos, publicação etc.). Ficamos então com uma estrutura segmentada em três níveis e 5 subníveis, como o Quadro 15 demonstra.

Quadro 15: Estrutura de segmentação da análise das metodologias

1. Planejamento	1. Planejamento
2. Criatividade	2.1 Escrita
	2.2 Visual
3. Aplicação	3.1 Editorial (Layout)
	3.2 Finalização (Suporte)

Fonte: elaborado pelo autor

A partir desta segmentação, os modelos metodológicos têm suas etapas separadas e distribuídas ao longo destas fases, utilizando sistema de cores e numeração das etapas para identificação da ordem original da etapa em sua metodologia, e em que momento do processo ela estava, assim como a área de modelo projetual e seu autor. Os critérios para encaixe em cada uma das fases são os que seguem no Quadro 16.

Quadro 16: Critérios para divisão das etapas em fases.

1. Planejamento	Atividades iniciais ao Projeto, relativas a ideação, conceituação e preparo administrativo.
2. Criatividade	Etapas criativas que não podem ser consideradas exclusivamente visuais ou escritas, ou que sejam esforço conjunto de ambas.
2.1 Criatividade Escrita	Etapas criativas que sejam primariamente visuais.
2.2 Criatividade Visual	Etapas criativas que sejam primariamente escritas.
3.1 Aplicação Editorial	Etapas que façam a ligação entre Visual e Escrita, e etapas para organizar, layoutar e experimentar os dois meios em conjunto, a fim de materializar um projeto híbrido.
3.2 Aplicação e Finalização	Etapas que visam concluir o projeto, assim como verificar e detalhar.

Fonte: elaborado pelo autor

4 ANÁLISE DE DADOS

Neste capítulo, apresento os critérios para a estratificação das fases em comum das metodologias projetuais selecionadas, assim como os critérios de inserção de cada fase, etapa e elemento de metodologia.

Segundo Munari (2008), os problemas surgem de necessidades que não são atendidas, e todo projeto deve iniciar com um problema e, portanto, suas necessidades a serem atendidas, mesmo que estas não sejam racionais e objetivas. Fuentes (2006) compreende a fase de análise do projeto como essencial para que haja uma linha de intenção ao longo de todo o projeto. A fase de **planejamento** aborda todas as etapas que, ao longo da pesquisa bibliográfica, se destacam como importantes para o entendimento dos requisitos do projeto, assim como atividades que visam a reunião de informações necessárias para a aplicação das etapas criativas e aquelas que possuem caráter de pré-criação (ASIMOW, 1970), ou, como Bonsiepe (1997) recomenda (fase que segundo sua própria nomenclatura é de “estruturação”), estruturam-se todos os dados para uma boa compreensão do que é o projeto, seus problemas, seus componentes suas limitações e necessidades.

A fase de **criatividade** de Bonsiepe (1997) abrange o desenvolvimento do projeto, com etapas de elaboração de alternativas, de desenvolvimento e de detalhamento, de testagem e de modificações, assim como a de otimização do produto. Dividi a fase de criatividade em suas modalidades para facilitar a compreensão de seus conteúdos, assim como o agrupamento objetivo das etapas, tendo então duas fases: **criatividade escrita** e **criatividade visual**, sem, entretanto, afetar a possibilidade de existirem etapas multimodais que são então agrupadas dentro de “Criatividade”.

A fase de **aplicação** é referente às etapas de execução do projeto, com atividades práticas e objetivas, o que Asimow (1970) chama de execução, enquanto Bonsiepe (1997) chama de realização, e está intimamente ligada com a finalização do projeto, quando ele é colocado em prática de maneira objetiva. Está dividida em duas fases: **aplicação editorial**, que engloba as etapas de finalização gráfica e organização dos conteúdos narrativos e visuais, e **aplicação finalização**, que reúne as etapas de configuração, de detalhamento de produção e de distribuição dos produtos.

A maneira como o autor da metodologia aplica o Design, seja no início do processo administrativo ou apenas como serviço contratado para resolver problemas puramente visuais, influencia a maneira e o número de etapas que vão ser evidenciadas ao longo do projeto, e, portanto,

projetos mais generalistas tendem a ter suas etapas mais distribuídas ao longo das fases, enquanto modelos projetuais mais específicos devem manter suas etapas mais concentradas em uma única fase da estratificação.

Na Figura 30 podemos ver como a divisão do método metodológico de Munari (2008) acaba resolvida.

Figura 30: Segmentação das etapas do método de Munari



Legenda:



Design Generalista

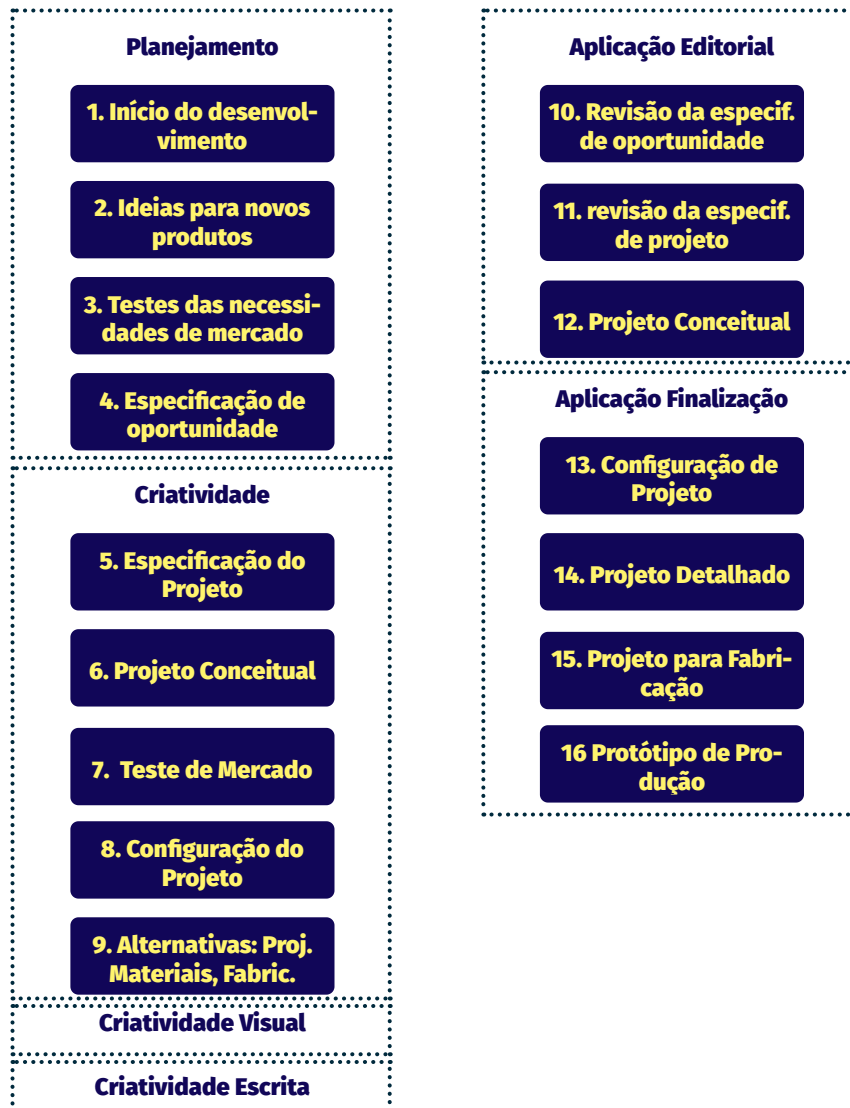


MUNARI, 2008

Fonte: adaptado pelo autor de Munari (2008)

Por ser um método bem generalista, Munari (2008) possui etapas em todas as fases, entretanto este método não abrange atividades em meio específico, deixando as subfases Criatividade Visual e Criatividade Escrita vazias. O mesmo acontece com a metodologia proposta por Baxter (1995), entretanto a forma quase não linear que o projeto demonstra durante a sua execução, é visível pela igualdade com que as etapas são distribuídas em todas as fases, assim como o esquema visual da Figura 4 apresentada anteriormente, como pode ser observado na Figura 31.

Figura 31: Segmentação das etapas do método de Baxter



Legenda:

Design Generalista

BAXTER, 1995

Fonte: adaptado pelo autor de Baxter (1995)

Fuentes (2006) elabora um método projetual voltado para fins comunicacionais visuais, sem, entretanto, perder etapas presentes em projetos voltados para o marketing, incluindo o planejamento para a comunicação, as implicações ético morais e as codificações culturais, conforme mostra a Figura 32.

Figura 32: Segmentação das etapas do método de Fuentes



Fonte: adaptado pelo autor de Fuentes (2006)

Enquanto a etapa de Criatividade de Fuentes (2006) já é drasticamente voltada para questões de comunicação visual, o autor ainda não separa espaço projetual para o desenvolvimento de conteúdos escritos, diferente de Denardi e Geraldés (2016) que já possibilitam etapa própria para criação deste tipo de conteúdo. Ambos autores dedicam esforço metodológico nas fases de Aplicação Editorial e Aplicação e Finalização, que são as fases finais de aplicação do projeto. Essas fases finais costumam ser fases muito importantes, pois também é definido e posto em prática o acabamento final dos materiais. Denardi e Geraldés (2016) trabalham com todos os aspectos envolvidos em um projeto, entretanto a atenção do projeto ocorre com seu principal utilizador do método (o Designer) ciente das etapas necessárias para finalização do produto, conforme a Figura 33.

Figura 33: Segmentação das etapas do método de Denardi e Geraldes



Legenda:

Design Visual

DENARDI & GERALDES, 2016

Fonte: adaptado pelo autor de Denardi e Geraldes (2016)

Apesar de Denardi e Geraldes (2016) trabalharem de maneira tímida a divisão entre os meios (visual e escrito) e de maneira bastante aprofundada o conteúdo de finalização de um projeto gráfico, Maya, Franceschi e Nerosky (2016) separam de maneira simples e objetiva um modelo de projeto editorial que considera meios escritos e gráficos bastante diferentes. Maya, Franceschi e Nerosky (2016) utilizam basicamente uma etapa por fase, à exceção da subetapa Criatividade Visual, que acaba tomando mais tempo por ser um método projetual com ênfase visual (Figura 34).

Figura 34: Segmentação das etapas do método de Maya, Franceschi e Nerosky



Legenda:

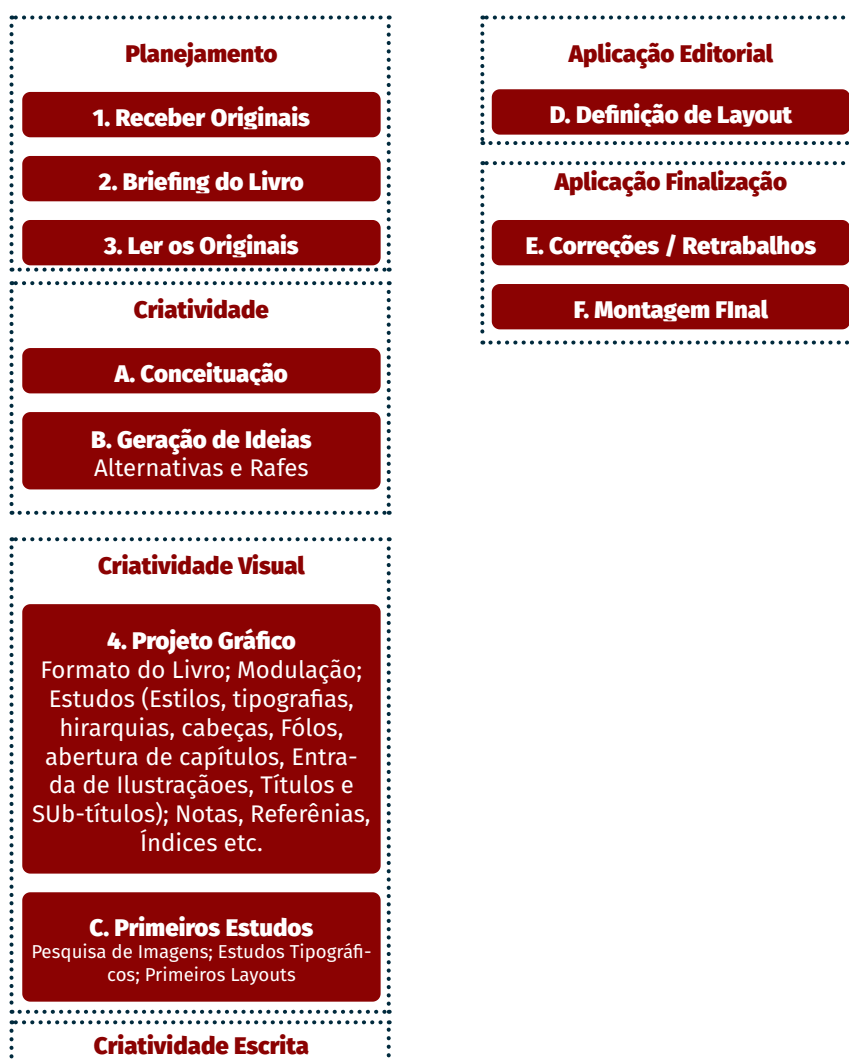
Design Visual

MAYA & FRANCESCHI & NEROSKY, 2016

Fonte: adaptado pelo autor de Maya, Franceschi e Nerosky (2016)

A constituição de etapas de Haluch (2013) é bastante simples, entretanto seu método para construção de capas pode ser utilizado como um projeto generalizável e adaptado para outras situações. As fases que devem ser enfatizadas da metodologia projetual de Haluch são as etapas de Briefing e Projeto Gráfico (Figura 35), que em alguns casos servem como a etapa de planejamento de outras metodologias.

Figura 35: Segmentação das etapas do método de Haluch



Legenda:



Design Visual



HALUCH, 2013

Fonte: adaptado pelo autor de Haluch (2013)

Enquanto os modelos de metodologia projetual do design visual dão sua ênfase no meio visual, mas abordam em sua grande maioria quase todas as fases estruturadas, os modelos de metodologia narrativa não utilizam nenhuma outra fase, salvo poucos pensamentos projetivos que utilizem etapas de representação mental da tarefa (equivalente ao entendimento de briefing).

Bereiter e Scardamalia (1987) utilizam os movimentos cíclicos do modelo de explicitação do conhecimento (Figura 36) e do modelo de transformação do conhecimento (Figura 37) para encontrar a memória e o conhecimento entre escritor e leitor, fazendo com que suas sondas de memória e a tradução de problemas convirjam para uma única direção de entendimento. A questão mais interessante destes modelos é que são utilizados os conhecimentos do discurso

e do conteúdo para melhor aproveitamento e reconhecimento do texto escrito. No caso de uma NG, podemos utilizar a retórica tanto de forma visual (principalmente) como de forma verbal, o que acaba por enriquecer naturalmente os modelos projetuais anteriormente trabalhados.

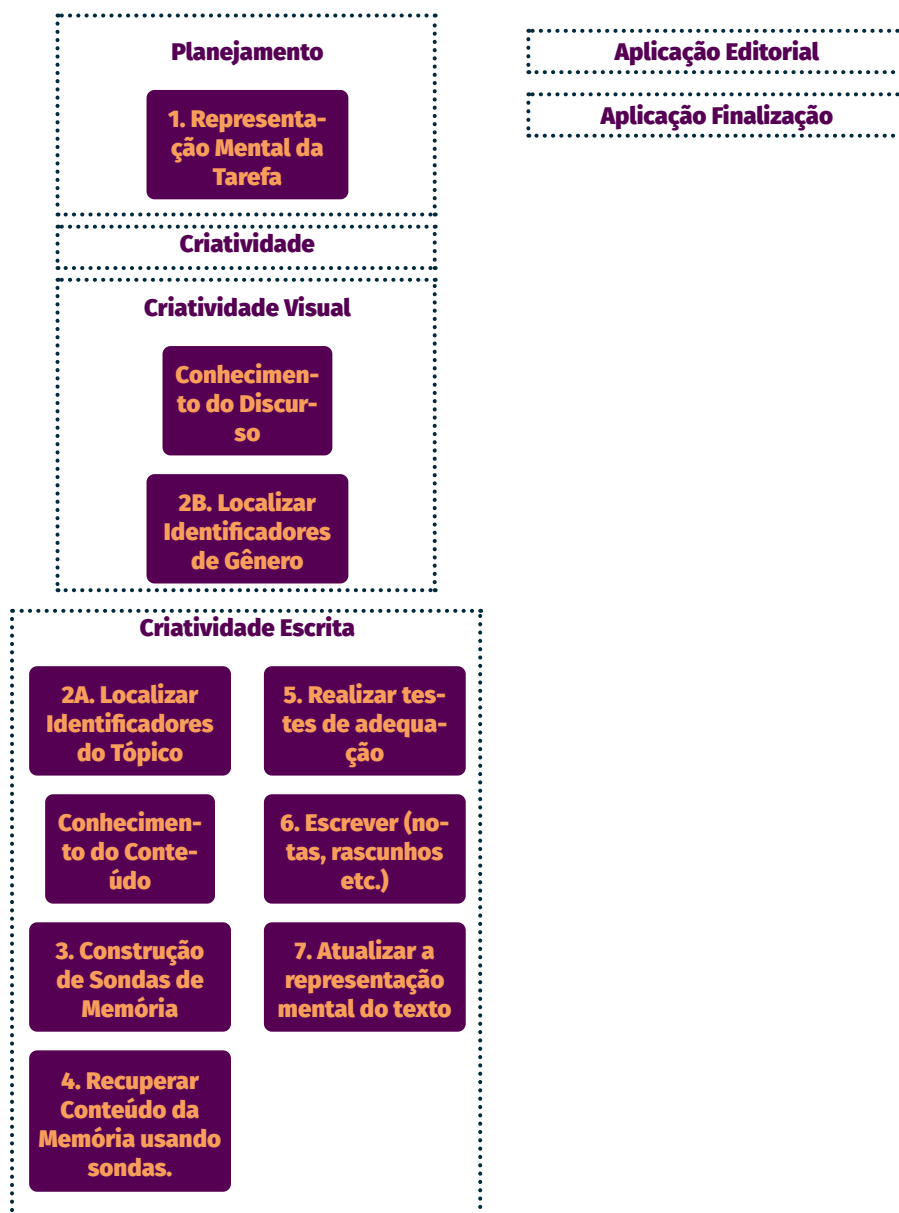
A principal diferença pelos dois modelos propostos de Bereiter e Scardamalia (1987) é a maneira como eles se comportam. Enquanto o modelo de explicitação do conhecimento é quase automático, confiando em memórias para ser construído, o modelo de transformação do conhecimento leva em considerações fatos contextuais e reflexões do autor, além do texto automático gerado naturalmente (BEREITER E SCARDAMALIA, 1987),

Figura 36: Segmentação das etapas do modelo de explicitação do conhecimento de Bereiter e Scardamalia



Fonte: adaptado pelo autor de Bereiter e Scardamalia (1987)

Figura 37: Segmentação das etapas do modelo de transformação do conhecimento de Bereiter e Scardamalia



Legenda:

Narrativas

BEREITER & SCARDAMALIA (2), 1987

Fonte: adaptado pelo autor de Bereiter e Scardamalia (1987)

Apesar de também falar sobre a memória e como o entendimento do leitor e do escritor funcionam, Ingerman (2007) utiliza o “Método do Floco de Neve” para criar uma estrutura completa de narrativa ficcional, especialmente na fase de Criatividade Escrita (Figura 38), desenvolvendo um método que organiza o crescimento do projeto, tornando-o viável.

Figura 38: Segmentação das etapas do método de Ingerman



Legenda:

Narrativas

INGERMAN, 2007

Fonte: adaptado pelo autor de Ingerman (2007)

A metodologia projetual de Larson (2014) é focada nas grandes empresas editoriais de Quadrinhos, e, apesar de possuir uma premissa muito semelhante aos outros modelos projetuais selecionados, realiza a etapa de marketing como uma de suas últimas atividades, como mostro na Figura 39, quando normalmente utiliza-se esta etapa para formular corretamente o planejamento administrativo e de venda do produto/serviço.

Figura 39: Segmentação das etapas do método de Larson



Legenda:

Narrativas Gráficas

LARSON, 2014

Fonte: adaptado pelo autor de Larson (2014)

Kotler (2008) explicita o papel do Plano de Marketing em um projeto que tenha intuito comercial e o apresenta como sendo de grande valor tático para o planejamento de como o projeto de negócio/produto será realizado, dando diversas respostas sobre o que se deve fazer.

“O plano de marketing é o instrumento central para direcionar e coordenar o esforço de marketing. Ele funciona em dois níveis: estratégico e tático. O plano de marketing estratégico estabelece os mercados-alvo e a proposta de valor que será oferecida [...]. O plano de marketing tático especifica as táticas de marketing, incluindo características do produto, promoção, comercialização, determinação do preço, canais de venda e serviços.” (KOTLER, 2008, p.41)

Apesar do deslocamento da etapa de marketing, Larson (2014) retrata de maneira fiel o *workflow* essencial da produção de uma HQ, passando por todas as etapas de criação visual e escrita, além da aplicação editorial e finalização. Semelhante a isso, Salerno (2011) retrata o processo de criação focado nos aspectos técnicos, também atribuindo a etapa de planejamento posteriormente à criação, conforme mostra a Figura 40.

Figura 40: Segmentação das etapas do método de Salerno



Legenda:

 Narrativas Gráficas

 SALERNO, 2011

Fonte: adaptado pelo autor de Salerno (2011)

Moore (2003), conforme a Figura 41, foca nas etapas de planejamento e criação, deixando de lado qualquer etapa de finalização, entretanto ele utiliza modelos de criação escrita que estruturam como a criatividade escrita pode funcionar, assim como acontece naturalmente na fase de criatividade visual, já que as metodologias projetuais voltadas para comunicação visual já possuem estabilidade na aplicação de projetos que incluam metodologias.

Uma etapa que considero importante na metodologia de Moore (2003), é a etapa “7. Esquema Inicial”, em que se deve trabalhar com um modelo de linguagem híbrida, otimizando o resultado final com uma transferência de base conceitual entre comunicação visual e comunicação escrita, sem que nenhuma das duas seja mais importante que a outra. Ressalto esta etapa desta metodologia em específico, pois a maior parte das metodologias selecionadas não possuem uma etapa específica para o trabalho conjunto entre as linguagens, apesar de trabalharem individualmente cada uma delas. Moore (2003) e Mccloud (2006) explicitam a importância do estudo conjunto das duas linguagens, deixando a hibridização muito mais fluida e orgânica.

Figura 41: Segmentação das etapas do método de Moore



Legenda:



Narrativas Gráficas

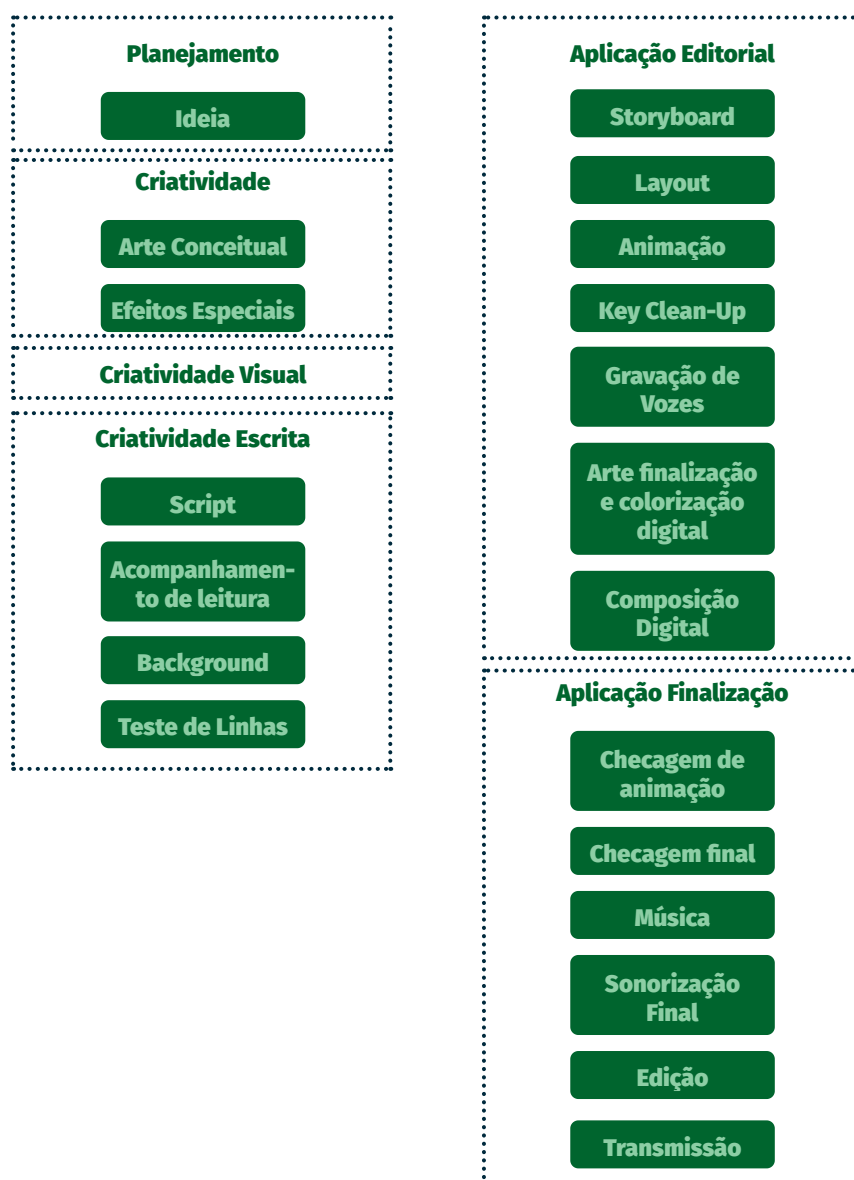


MOORE, 2003

Fonte: adaptado pelo autor de Moore (2003)

Byrne (1999) relata como o processo de criação dentro de mídias audiovisuais é extenso, complexo e custoso, tornando comum a prática de terceirização de pequenos serviços de estúdios maiores para estúdios menores. Esta prática pode acarretar uma série de problemas, pois nem sempre os estúdios se encontram geograficamente próximos, e o número de fragmentações da terceirização pode tomar proporções descabíveis, o que exige planejamento, organização e gestão bastante rigorosos. Como a segmentação mostra na Figura 42, apesar de consciente da importância do planejamento, não existem etapas projetuais definidas na metodologia.

Figura 42: Segmentação das etapas do método de Byrne



Legenda:

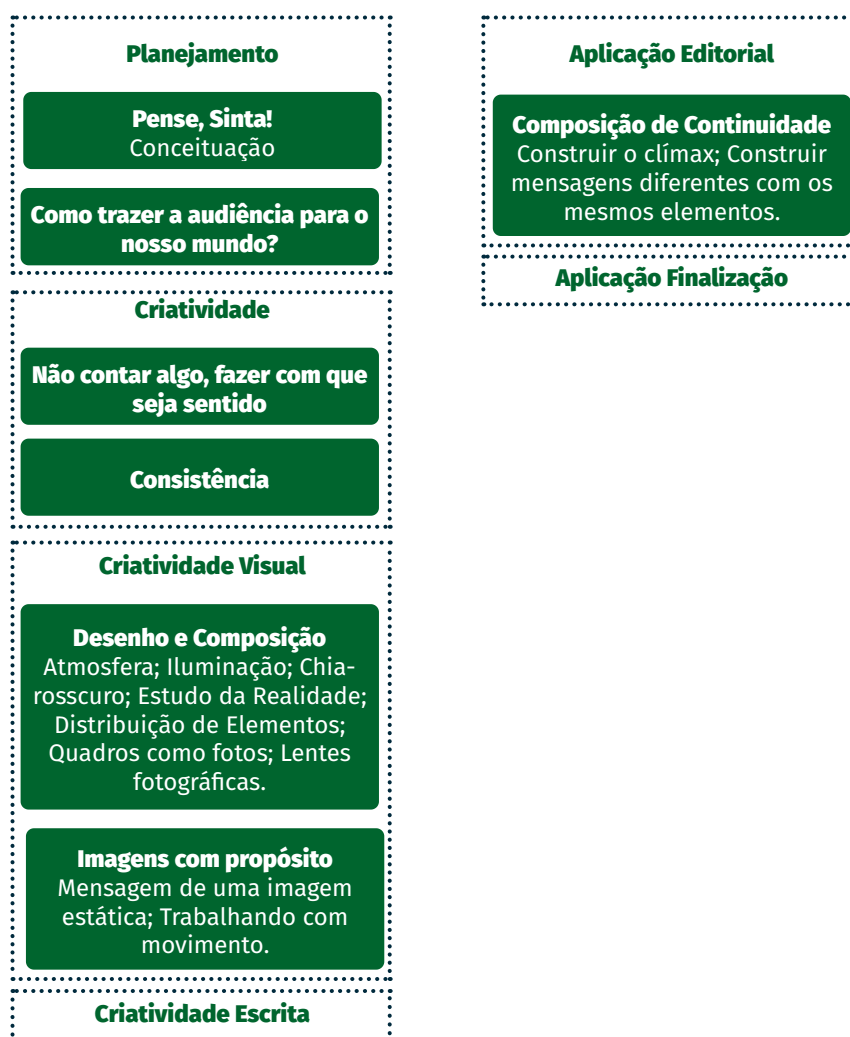
Narrativas Gráficas

BYRNE, 1999

Fonte: adaptado pelo autor de Byrne (1999)

Enquanto a metodologia projetual de Mateu-Mestre (2010) é semelhante a de Byrne (1999) pelos fins, pois é voltada para a animação, seu foco é muito mais estreito, buscando um entendimento específico para a linguagem visual, mas sem deixar de lado o planejamento, como mostro na Figura 43. Apesar desta metodologia não possuir etapas na fase de criatividade escrita, possui etapas que consideram o significado e a consistência narrativa a partir do que as linguagens significam, buscando outros elementos importantes da linguagem, como semiótica e percepção.

Figura 43: Segmentação das etapas do método de Mateu-Mestre



Legenda:

 Narrativas Gráficas

 MATEU-MESTRE, 2010

Fonte: adaptado pelo autor de Mateu-Mestre (2010)

Enquanto outras metodologias mais específicas de NG possuem as etapas de finalização bem desenvolvidas e até com foco na finalização, Mateu-Mestre (2010) possui um objetivo diferente, o de entender plenamente a linguagem visual que se está utilizando e torná-la consoante com as necessidades de projeto, uma visão bem relacionável com o Design, apesar de não considerar o contexto geral de produção.

Utilizando os elementos presentes em atividades metodológicas como vimos no capítulo anterior, realizo aqui a segmentação destes elementos de acordo com seus autores e a fase em que melhor se encaixam, conforme o Quadro 17.

Quadro 17: Divisão das listas de elementos nas fases metodológicas de acordo com sua ocorrência na metodologia

Autor	Lista de Elemento	Fase Metodológica
HALUCH (2013)	Elementos Pré-Textuais, Textuais e Pós-Textuais	Planejamento e Criatividade Escrita
	Elementos Gráficos e Elementos de Impressão	Criatividade Visual
LUPTON e PHILLIPS (2008)	Elementos Gráficos	Criatividade Visual
	Elementos Editoriais	Aplicação Editorial
WONG (1998) e VAN DEN BROEK et al (2012)	Estudo da Imagem	Criatividade Visual e Aplicação Editorial
GOMES FILHO (2008) e VAN DEN BROEK et al (2012)	Gestalt	Criatividade e Aplicação Editorial
SANTAELLA (1995) e VAN DEN BROEK et al (2012)	Semiótica	Criatividade, Aplicação Editorial e Aplicação Finalização
MURRAY (2009) e VAN DEN BROEK et al (2012)	Retórica Visual	Criatividade Visual e Aplicação Editorial
BYRNE (1999)	Elementos Gráficos	Criatividade Visual
	Elementos Editoriais	Aplicação Editorial
MATEU-MESTRE(2010)	O quadro e a Página	Aplicação Editorial
	Personagens	Criatividade
QUESADA (2011)	Elementos Narrativos	Criatividade Escrita
	Elementos de Desenho	Criatividade Visual
	Elementos de Universo	Criatividade
	Elementos de Finalização	Aplicação Editorial

Fonte: elaborado pelo autor

A complexidade e diversidade de etapas dentro das metodologias já deixa evidente alguns pontos desta pesquisa:

- A multidisciplinaridade essencial aos projetos de HQ é entendida e utilizada a favor dos resultados nas metodologias projetuais do Design e do Design Visual;
- Os conhecimentos técnicos de Design, de Narrativa e de Artes Visuais são essenciais para a execução de um projeto de NG de qualidade, e apesar de distantes em questões profissionais se comunicam muito bem em etapas e construção metodológica.
- Os elementos e as etapas das metodologias são complexos e numerosos, e mesmo com uma metodologia multidisciplinar e diversos profissionais, exige muita dedicação.

5 ANÁLISE DOS RESULTADOS

Antes mesmo de reunir todas as etapas das metodologias organizadas nas fases elaboradas, pode-se perceber a existência de etapas redundantes, e, portanto, o objetivo da unificação gráfica destas etapas é terminar tais redundâncias, assim como entender como as etapas das diversas metodologias se encontram nestas fases.

As etapas foram consideradas semelhantes a partir das descrições de seus autores e de subjetividade prática, buscando entender como cada etapa se relaciona com a sua metodologia completa, assim como a maneira com a qual se relaciona ou se torna paralela a outra etapa de outra metodologia.

As seis fases (sete, se contabilizarmos a fase de “Aplicação” que não possui nenhuma etapa em si) se organizam aproximadamente em uma linha temporal de acontecimentos, entretanto não espero que os resultados desta pesquisa sejam linearmente rigorosos, visto que meu posicionamento quanto a métodos e metodologias é bastante amplo e livre.

A fase de planejamento, que pode ser facilmente relacionada às metodologias mais generalistas de design, acaba por se tornar um ponto chave do projeto, sendo a fase em que os gestores entendem e esmiuçam o contexto em que o projeto deve ser executado. Não é por acaso que esta fase apresenta muitas etapas de metodologias projetuais do design. Entretanto, não é surpreendente a existência de pelo menos uma etapa da maior parte das metodologias selecionadas.

Munari (2008), que apresenta um método muito abrangente, concentra grande parte de suas etapas no planejamento (5 etapas de 12), e, apesar de não estar em todos os agrupamentos da fase de planejamento, facilmente podemos fazer paralelos entre suas etapas e as atividades em que não possui representação.

O início do projeto é desencadeado com o entendimento amplo do que se está fazendo e de quais os conhecimentos necessários para resolver o problema proposto. As etapas agrupadas em “Problema Inicial” almejam entender e destrinchar o problema, buscando exatamente quais são as características envolvidas no projeto, enquanto as etapas agrupadas por “*Briefing* de Projeto” também almejam entender melhor o problema, elas o fazem através de alguém que apresente o problema, utilizando as informações extraídas deste terceiro para entender melhor o problema.

As etapas de “Restrições e Especificações” são voltadas para delimitar o problema e esclarecer o que faz parte dele e o que não faz, assim simplificando o processo de escolhas e tornando o projeto real. Pode ser bastante semelhante às etapas de “Pesquisa”, em que o projeto é estudado a fundo e se buscam informações de todo tipo que possam ser úteis ao projeto, inclusive a respeito de outras etapas para auxiliá-las.

Durante as etapas de “entendimento das necessidades” utiliza-se o conhecimento projetual para coletar todas as informações que serão necessárias ao longo do projeto, tanto mercadologicamente, como praticamente, ponderando a respeito de todos os componentes que farão parte do projeto. Com maior conhecimento sobre o projeto, as etapas de “Definição do Problema” complementam o que é entendido sobre o projeto, definindo com clareza o que é necessário realizar para resolver o problema projetual.

Sabendo os detalhes sobre o problema, suas necessidades, restrições, especificações e definições, podemos direcionar a solução à um público específico, que tenha maior necessidade ou desejo por um determinado tipo de solução, pois, como Kotler (2008) sugere, atingir um nicho de mercado é mais fácil do que atingir o público geral.

Com as informações de planejamento arrecadadas, as etapas de “Conceituação e ideação” podem ser executadas com maior propriedade, tendo informações, planejamento e definições de que rumo tomar. Baxter (1995) ainda executa uma etapa de testes das necessidades de mercado, tornando mais relevante ainda esta etapa de planejamento, validando as decisões que são tomadas nesta fase, baseando-se em estudos estatísticos e .

Na Figura 44 mostro o agrupamento de etapas da fase de Planejamento.

Figura 44: Fase de Planejamento, mostrando todas as etapas agrupadas por semelhança



Legenda

 Design Generalista	 MUNARI, 2008	 BEREITER & SCARDAMALIA (1), 1987
 Design Visual	 BAXTER, 1995	 BEREITER & SCARDAMALIA (2), 1987
 Narrativas	 KARJALUOTO, 2014	 INGERMAN, 2007
 Narrativas Gráficas	 FUENTES, 2006	 LARSON, 2014
	 DENARDI & GERALDES, 2016	 SALERNO, 2011
	 MAYA & FRANCESCHI & NEROSKY, 2016	 MOORE, 2003
	 HALUCH, 2013	 BYRNE, 1999
		 MATEU-MESTRE, 2010

Fonte: adaptado pelo autor

A fase de criatividade utiliza a organização das informações preliminares sobre o projeto, adquiridas durante a fase de planejamento, para tomar decisões cabíveis sobre o projeto a ser realizado. Quando pensamos em um projeto de Design Generalista, é nesta etapa que define-se o tipo de produto a ser pensado: produto comunicacional, produto físico, serviço etc. Com o intuito de melhor contextualizar esta pesquisa, a fase de criatividade se divide em duas sub-fases que permeiam o plano da multimodalidade: Criatividade Escrita e Criatividade Visual.

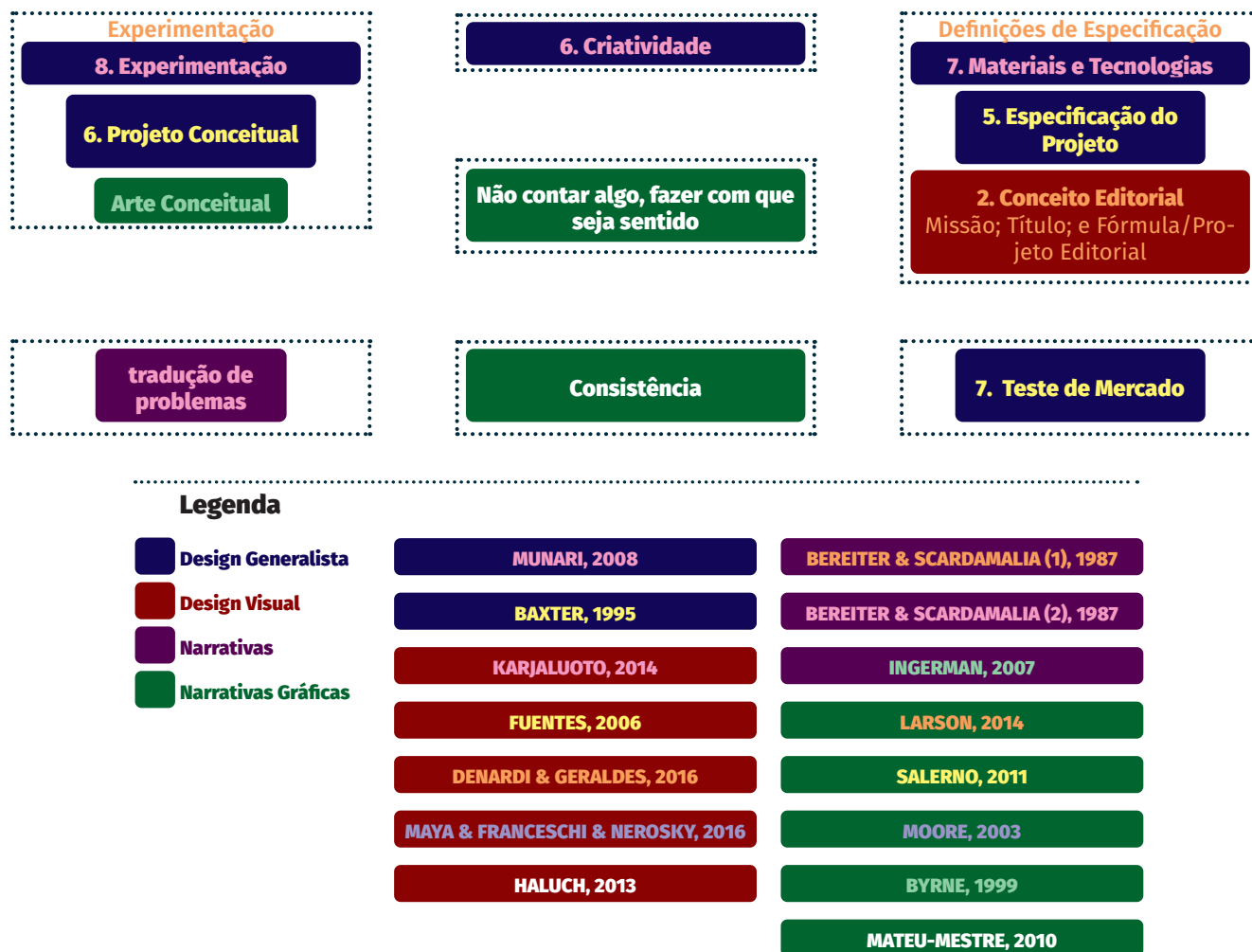
É difícil apontar uma solução linear definitiva para a ordem a ser tomada, pois os autores das metodologias propostas não entram em consenso sobre como abordar o problema, entretanto, a etapa de “Tradução de Problemas” do Modelo de Transformação do Conhecimento de Bereiter e Scardamalia (1987) ilumina a possibilidade de trabalhar simultaneamente fluxo de comunicação constante entre as duas linguagens, otimizando assim a linguagem multimodal que passa a ocorrer no meio Híbrido dos Quadrinhos.

A fase de criatividade é importante em qualquer processo de produção projetual, pois é a etapa que assegura haver alternativas suficientes e cabíveis para o tipo de problema proposto. Geralmente é nesta etapa que se encaixam as ferramentas de técnicas criativas (e.g. *brainstorming*, seis chapéus, mapa mental, scamper, Método 635 etc. conforme citado por Chibás Ortiz, 2014). Como profissional de design, eu Incentivo a experimentação das técnicas criativas por profissionais de HQ, e acredito que a utilização dessas técnicas poderia ser uma pesquisa por si só.

O agrupamento das etapas de “experimentação” (Figura 45) podem se referir à expressão gráfica ou escrita, e suas três etapas estimulam a criação fluida. O agrupamento “definições de especificação” reúne etapas que sirvam de auxiliar à ideação, porém prévia a uma definição específica de linguagem. Novamente Baxter (1995) sugere a utilização de testes de mercado.

Mateu-Mestre (2010) recomenda na fase de criatividade duas etapas que se assemelham ao conceito de método e loucura de Laplante (2007): “faça sua história ser sentida” e “consistência”, utilizando o aspecto emocional do ato para “sentir a loucura”, e a “consistência” como um método de controle sobre o que é sentido.

Figura 45: Fase de Criatividade, mostrando todas as etapas agrupadas por semelhança

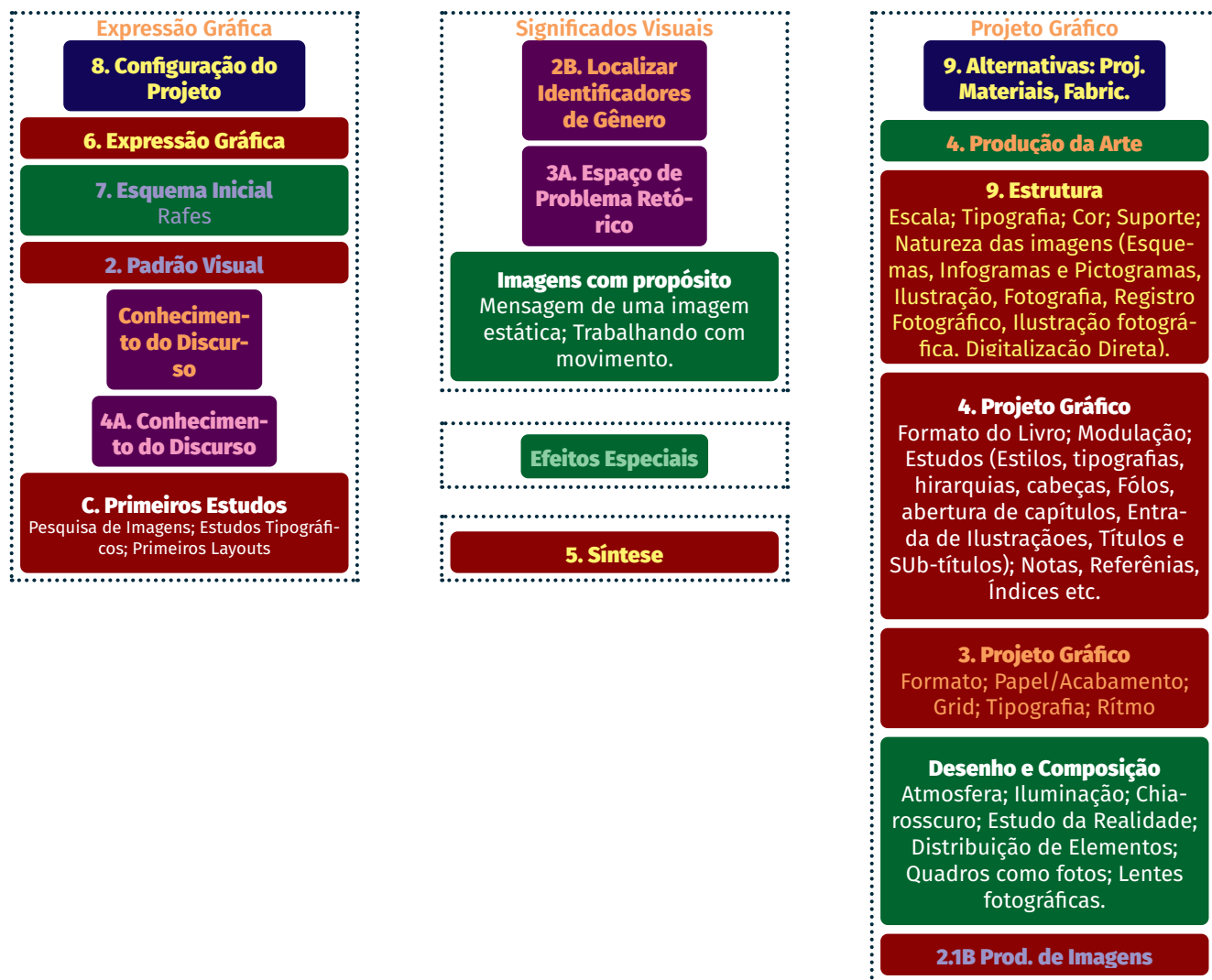


Fonte: adaptado pelo autor

A fase de criatividade visual agrupa as etapas que possuem grande concentração de atividades práticas visuais, como aquelas que se agrupam sobre “Expressão Gráfica”, que se reúnem por serem etapas de experimentação visual, buscando uma linguagem significativa através de formas, cores, tipos etc, dando ao projeto unidade e identidade. As etapas que se encontram em “Significados Visuais” são aquelas que procuram estimular o entendimento e a explicitação de significados visuais, ressaltando a importância dos conceitos de semiótica, gestalt e retórica visual vistos anteriormente. (Figura 46).

As etapas agrupadas em “Projeto Gráfico” são mais definidas, estruturadas e complexas da Expressão Gráfica, elementos e atividades mais elaboradas para enriquecer as questões gráficas.

Figura 46: Fase de Criatividade Visual, mostrando todas as etapas agrupadas por semelhança



Legenda

 Design Generalista	 MUNARI, 2008	 BEREITER & SCARDAMALIA (1), 1987
 Design Visual	 BAXTER, 1995	 BEREITER & SCARDAMALIA (2), 1987
 Narrativas	 KARJALUOTO, 2014	 INGERMAN, 2007
 Narrativas Gráficas	 FUENTES, 2006	 LARSON, 2014
	 DENARDI & GERALDES, 2016	 SALERNO, 2011
	 MAYA & FRANCESCHI & NEROSKY, 2016	 MOORE, 2003
	 HALUCH, 2013	 BYRNE, 1999
		 MATEU-MESTRE, 2010

Fonte: adaptado pelo autor

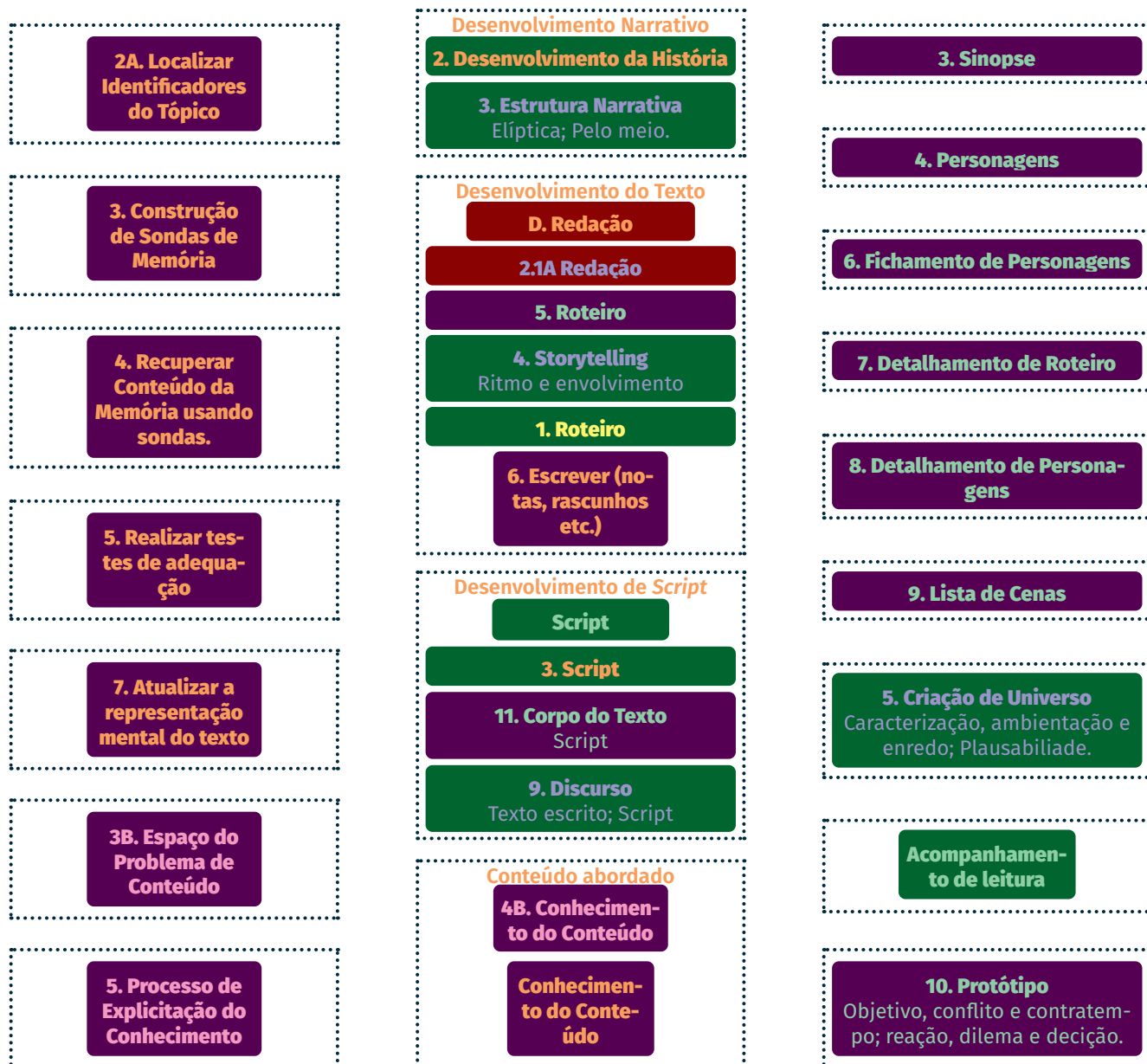
Byrne (1999) utiliza uma etapa chamada “efeitos especiais”, que se encontra perdida dentro das fases de um projeto como o que estamos trabalhando, entretanto, podemos aproximá-la das questões gráficas a serem trabalhadas por outros grupos de etapas desta fase. De forma semelhante, a etapa de “Síntese” de Fuentes (2006) resume de maneira visual a comunicação a ser realizada.

A fase de criatividade escrita ficou com o maior número de etapas não-agrupadas, pois não se encaixam entre si, por fazerem parte de metodologias bem específicas para a escrita. Como esta pesquisa não possui foco literário e utiliza estas metodologias como auxiliares para uma construção de modelo experimental, não é surpresa que a linguagem escrita acabe trazendo etapas singulares em relação às outras metodologias.

Na fase de escrita criativa, são formados dois grupos principais: “Desenvolvimento do Texto”, que reúne as etapas de desenvolvimento de texto e de história, auxiliado pelo agrupamento “Desenvolvimento Narrativo”, em que se trabalha o desenvolvimento da trama; e “Desenvolvimento de Script”, em que se recicla o texto escrito em um documento pronto para ser utilizado com recursos visuais (e.g. diálogos, descrições de cenas, de personagens etc.). Bereiter e Scardamalia (1987) frisam em seus dois modelos (de transformação e de explicitação do conhecimento) a importância do conhecimento do conteúdo (Figura 47).

A etapa de Criatividade escrita também dá margem para se falar sobre princípios de narrativa, como Ingerman (2007) relata, utilizando elementos para sua própria criação, que podem constituir etapas exclusivas: Criação de Personagens, Criação de cenários, Criação de Universo, Criação de Culturas, Criação de Planetas, Criação de línguas etc.

Figura 47: Fase de Criatividade Escrita, mostrando todas as etapas agrupadas por semelhança



Legenda

 Design Generalista	 MUNARI, 2008	 BEREITER & SCARDAMALIA (1), 1987
 Design Visual	 BAXTER, 1995	 BEREITER & SCARDAMALIA (2), 1987
 Narrativas	 KARJALUOTO, 2014	 INGERMAN, 2007
 Narrativas Gráficas	 FUENTES, 2006	 LARSON, 2014
	 DENARDI & GERALDES, 2016	 SALERNO, 2011
	 MAYA & FRANCESCHI & NEROSKY, 2016	 MOORE, 2003
	 HALUCH, 2013	 BYRNE, 1999
		 MATEU-MESTRE, 2010

Fonte: adaptado pelo autor

Enquanto a fase de criatividade se ocupa com a elaboração dos mais diversos parâmetros de comunicação, as fases de aplicação procuram concluir o que as etapas da fase de criatividade começaram. A fase de aplicação editorial almeja entender como as questões visuais elaboradas anteriormente podem ser distribuídas e tratadas de maneira coerente, levando em consideração as duas sub-fases de criatividade escrita e criatividade visual, assim como a etapa que engloba suas multimodalidades.

A comunicação entre as diferentes linguagens das HQ deve acontecer de maneira clara e objetiva nesta fase (entretanto, alguns autores como Moore, 2003, e Quesada, 2011, recomendam que o contato entre as diferentes linguagens seja feito o mais cedo o possível), revisando as especificações do projeto e da oportunidade, conforme Baxter (1995) recomenda. A distribuição das cenas deve ser feita através do Script e de esquemas que distribuam à narrativa de acordo com as restrições de projeto, conforme o grupo de etapas “Distribuição de ações através do Script”.

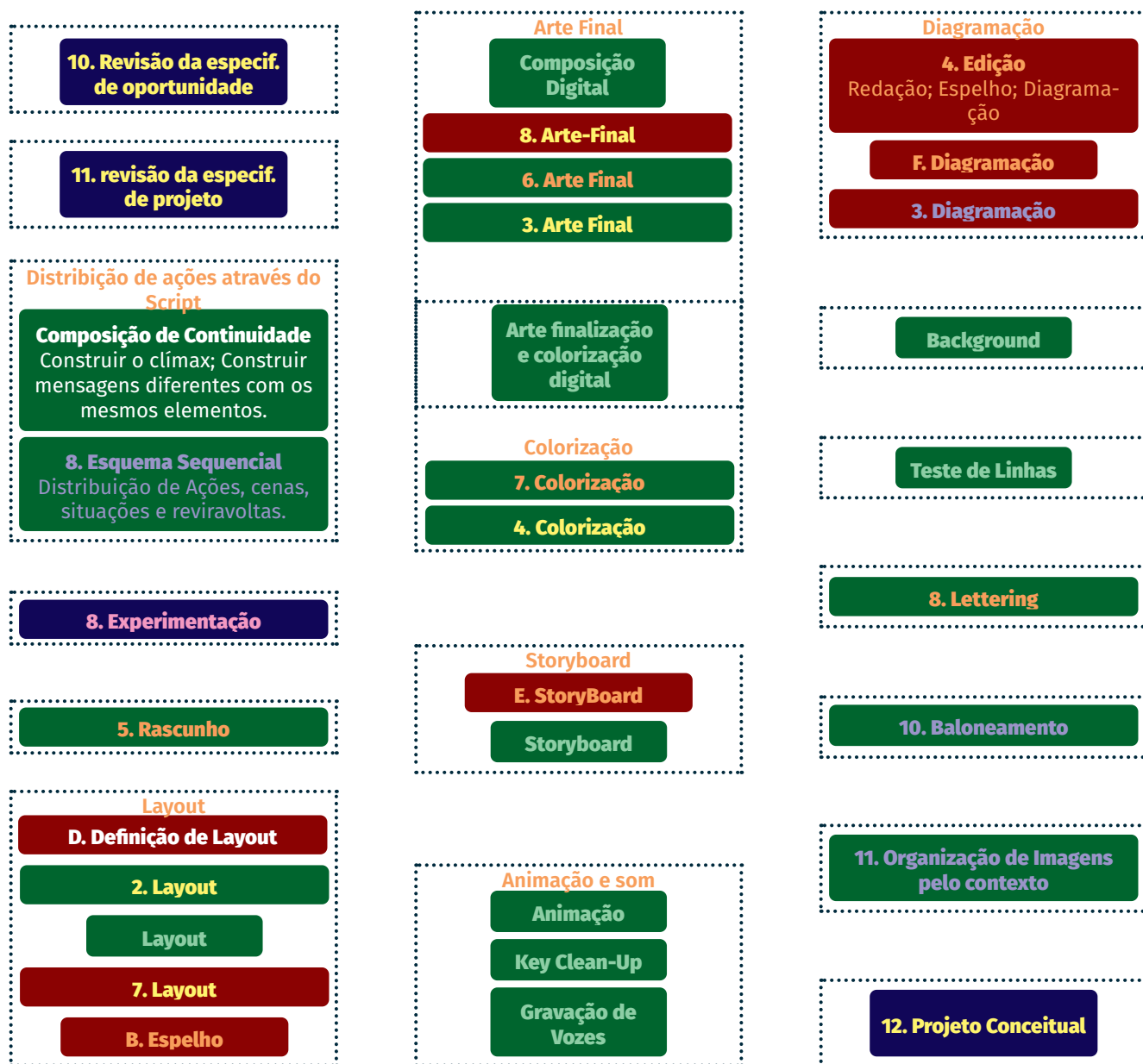
A experimentação deve ser continuada nesta fase do projeto, e deve-se exibir força criativa nas decisões de Layout, pois é nestas etapas que os quadrinhos são montados e organizados (Figura 48). A Arte-final e a colorização são etapas finalização visual do projeto, quando os rascunhos e estudos visuais realizados na fase de criatividade visual começam a se tornar peças efetivamente acabadas.

Não é consenso entre os autores a exata diferença entre Layout, Storyboard e Diagramação, porém, utilizaremos aqui layout como sendo o primeiro espelho sequencial gerado pela distribuição de ações através do script, storyboard sendo a interação entre os quadros e como a narrativa funciona a partir disso e diagramação sendo o exercício de criatividade e definição da comunicação final entre quadros, textos e ilustrações.

Outras linguagens também são inseridas nesta etapa para tornar mais objetiva a comunicação com o leitor, especialmente os recursos utilizados pelos autores de HQ: cenários, onomatopéias, fontes e balões, além de outros elementos de quadrinhos.

Ao final desta fase, já é possível ter uma ideia de como o objeto final fica, permitindo ainda correções, especialmente antes do projeto ser fechado. Nesta etapa também pode-se admitir projetos diferentes em suporte, admitindo a criação de projetos impressos digitais, pois várias informações são redundantes.

Figura 48: Fase de Aplicação Editorial, mostrando todas as etapas agrupadas por semelhança



Legenda

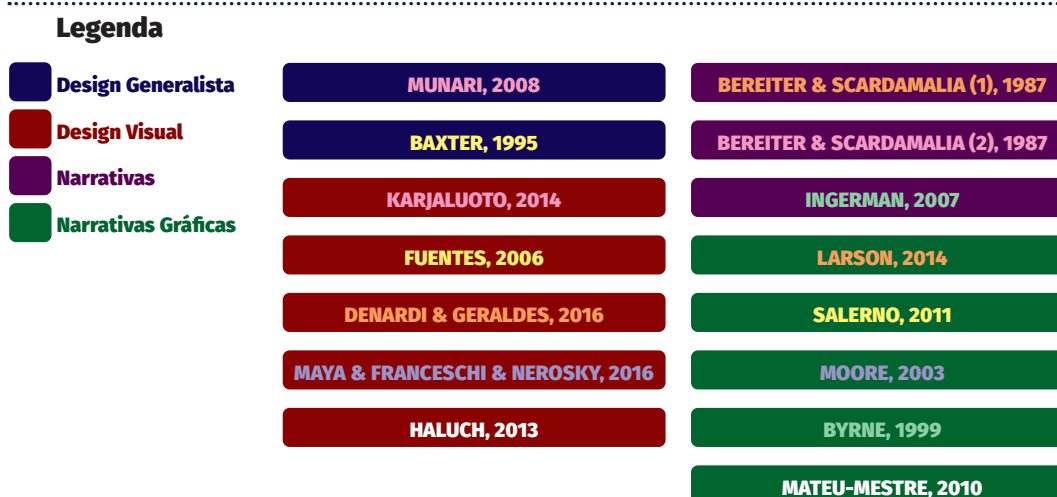
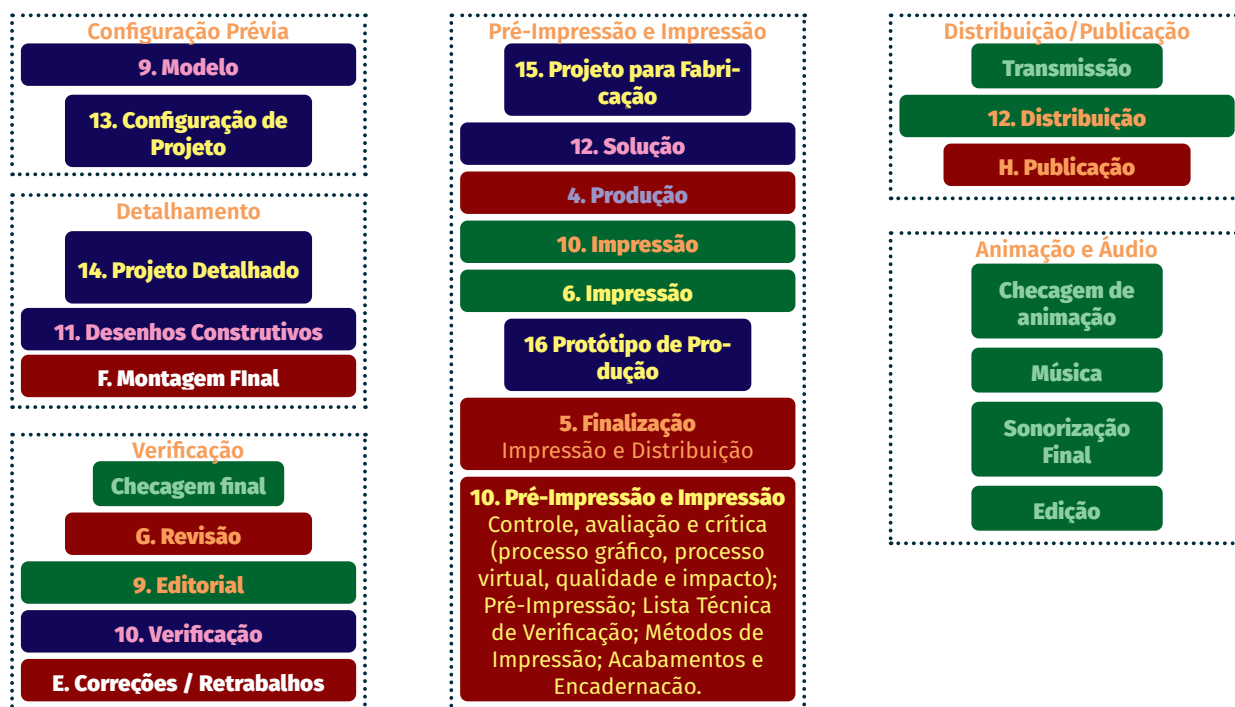
 Design Generalista	 MUNARI, 2008	 BEREITER & SCARDAMALIA (1), 1987
 Design Visual	 BAXTER, 1995	 BEREITER & SCARDAMALIA (2), 1987
 Narrativas	 KARJALUOTO, 2014	 INGERMAN, 2007
 Narrativas Gráficas	 FUENTES, 2006	 LARSON, 2014
	 DENARDI & GERALDES, 2016	 SALERNO, 2011
	 MAYA & FRANCESCHI & NEROSKY, 2016	 MOORE, 2003
	 HALUCH, 2013	 BYRNE, 1999
		 MATEU-MESTRE, 2010

Fonte: adaptado pelo autor

A última fase é a finalização da solução, em que os suportes já foram definidos e serão executados. A Configuração prévia e o detalhamento do projeto são muito importantes, pois a execução definitiva é iminente. Pode-se executar verificações finais, para corrigir pequenos erros que possam ter sido cometidos.

As etapas de impressão e pré-impressão (Figura 49) são numerosas, o que reflete a ideia das HQ impressas, entretanto esta pesquisa não utilizou estudos de ferramentas digitais, o que pode ser considerado ainda como uma lacuna a ser preenchida. Existem etapas de distribuição, que exibirão grande diferença de acordo com seu suporte. A distribuição do produto final é tão importante quanto todas as outras etapas e fases do projeto, e deve estar de acordo com o planejamento inicial.

Figura 49: Fase de Aplicação Finalização, mostrando todas as etapas agrupadas por semelhança



Fonte: adaptado pelo autor

A distribuição das etapas ao longo de fases visuais baseadas em princípios de Design permite tirar algumas conclusões sobre a interação entre as etapas de metodologias projetuais de design e as metodologias projetuais de HQ.

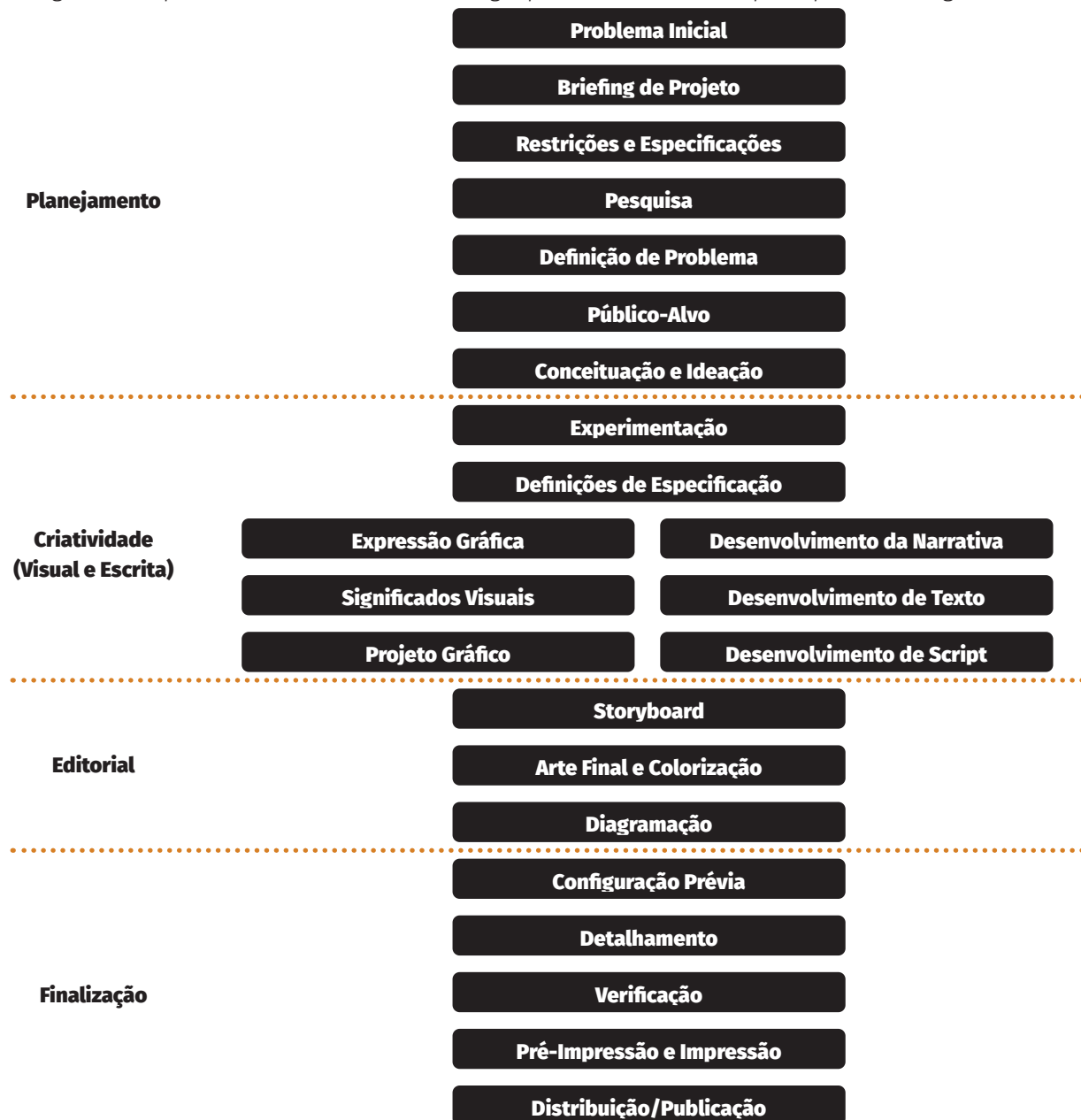
- Durante a fase de Planejamento:
 - as metodologias projetuais de NG se preocupam com a conceituação e a ideação do projeto, assim como as metodologias de Design;

- A fase de entendimento do público alvo é presente em algumas metodologias, porém, não existe desdobramento de marketing para auxiliar no processo de escolhas mercadológicas;
- Como se esperava, as metodologias projetuais de design possuem um grande foco no planejamento inteligente, buscando as melhores informações sobre seus problemas e suas necessidades;
- Durante a fase de Criatividade:
 - Não existem muitas etapas que utilizem preceitos multimodais plenos, entretanto, durante as etapas das fases criatividade visual e escrita, diversos autores, especialmente aqueles que lidam com mais de dois modos (Mateu-Mestre, 2010; e Byrne, 1999), reconheceram e incentivaram o pensamento multimodal ao longo de todas as etapas do projeto;
- Durante a fase de Criatividade Visual:
 - Foram inseridos três principais agrupamentos que podem ser simplificados como: raves e expressão gráfica (experimentação dos recursos gráficos); significados (semiótica visual, gestalt visual, retórica visual); e projeto gráfico (entendimento e tratamento dos materiais gerados pelas etapas dos outros agrupamentos);
- Durante a fase de Criatividade Escrita:
 - Muitas fases individualizadas;
 - Delineamento das características narrativas, com três agrupamentos semelhantes aos da Criatividade Visual: desenvolvimento narrativo (equivalente aos raves do visual); desenvolvimento do texto (torna a narrativa completa); e desenvolvimento do script (adaptação do texto para ser utilizado nas HQ);
- Durante a fase de Aplicação Editorial:
 - Fase predominantemente das etapas de metodologias projetuais de NG;
 - Junção das fases anteriores (criatividade escrita e visual), tornando esta fase especialmente multimodal;
 - Possui três agrupamentos que podem ser relacionados com as fases anteriores: layout (rascunho de como a comunicação multimodal deve funcionar); storyboard (interação entre os quadros e cenas de maneira mais objetiva); e diagramação final (que finaliza a comunicação entre quadros, páginas e textos);
 - Finalização do projeto conceitual, tendo em mãos uma versão final pronta para ser aplicada;
- Durante a fase de Aplicação Finalização:
 - Fase com predominância de etapas do Design e Design Visual;

- Agrupamentos de encerramento de projeto: detalhamento, verificação, impressão e distribuição.

A partir destes resultados foi possível montar a espinha dorsal de uma metodologia que contém os principais pontos estudados nas 15 metodologias aqui apresentadas, utilizando as atividades em comum como principal forma de atribuição de novas etapas. Gerei então um fluxo de atividade que se desencadeia como a Figura 50 mostra.

Figura 50: Espinha dorsal de uma metodologia para NG baseado em princípios do Design Visual.



Fonte: elaborado pelo autor.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Design Visual possui um propósito simples, mas complexo de se executar: resolução de problemas de ordem comunicacional visual. Através de suas metodologias projetuais e de sua *expertise* técnica, o profissional de design tem a tarefa de encontrar a melhor solução cabível dentro de um contexto. Enquanto as HQ não possuem um problema objetivo a respeito de seu processo de produção, esta pesquisa deixou claro que existem situações que podem ser resolvidas pelo pensamento metodológico projetual e técnico do designer.

Apesar de ambos objetos desta pesquisa serem relativamente recentes no campo científico, o Design e as HQ estão ganhando corpo acadêmico e mercadológico, e o preconceito acadêmico que ainda existe passa a representar uma parcela cada vez menor de pesquisadores e de consumidores. A união de duas áreas semelhantes em aplicação, mas diferentes em finalidade, pode parecer desacertada em um primeiro momento, todavia esta pesquisa demonstrou que, apesar de haver convergência entre as etapas do fazer projetual, há lugar para auxílio metodológico mútuo.

Os resultados mostraram que o fazer projetual do design pode auxiliar no planejamento dos processos de produção de HQ, pois a alta complexidade que a multimodalidade atrelada a multidisciplinaridade torna o processo de produção de Quadrinhos muito focado nas suas linguagens, deixando de lado importantes aspectos do planejamento (como marketing, ou atendimento a restrições e especificações).

Os elementos gráficos, editoriais e de finalização se interseccionam entre design visual e artes visuais, tornando difícil o entendimento de quem é o conhecimento técnico para se responsabilizar, apesar de ambos profissionais serem capazes de tomar as decisões cabíveis. Não foi possível explorar plenamente os elementos presentes em projetos visuais e projetos de Quadrinhos, por não fazer parte do escopo deste trabalho.

Consegui ressaltar neste estudo outra característica das metodologias projetuais do design visual capaz de auxiliar os processos de produção de HQ: a capacidade técnica de pós-produção do profissional de design ficou evidente na fase de “Aplicação Finalização,” especialmente o conhecimento de impressão e pré-impressão.

Acredito ser do interesse da comunidade produtora de Quadrinhos, especialmente a comunidade brasileira, as descobertas realizadas nesta pesquisa, que contribui diretamente na maneira como os produtores de Quadrinhos podem perceber as etapas e atividades a serem realizadas em um projeto de HQ. A distribuição de etapas de maneira gráfica pode auxiliar produtores de HQ ou Designers que queiram ter insights em seus processos pessoais de produção gráfica sequencial.

Percebo que esta pesquisa me trouxe um aprofundamento muito grande no entendimento de como as metodologias projetuais funcionam tanto no Design Visual, quanto também no campo de narrativas e de narrativas gráficas, permitindo que eu, como criador, ilustrador e designer, entendesse melhor o meu próprio processo metodológico. Sinto que esta pesquisa me permitiu crescer a ponto de desafiar minhas próprias crenças a respeito de como o Design e as Artes Sequenciais se relacionam, clareando caminhos que posso seguir em futuros empreendimentos.

O problema de pesquisa foi respondido, embora eu não acredite que exista apenas uma resposta para esta questão de pesquisa, especialmente em uma área que pode ser abordada de tantas maneiras diferentes (multidisciplinares e multimodais). A hipótese de pesquisa estava parcialmente correta, e, apesar de não ter concluído se a organização, a coordenação, a pesquisa e a avaliação de etapas e procedimentos consegue realmente contribuir para o processo de produção de NG, consegui demonstrar que estão definitivamente relacionadas, e que, caso não contribuam positivamente, seguramente influenciam.

Finalizando, deixo um modelo de organização de metodologias visuais, direcionado para metodologias de produção de narrativas gráficas, capaz de auxiliar profissionais de Design, de Letras e de Artes Gráficas a entenderem um pouco melhor como a multidisciplinaridade está relacionada, além de como a multimodalidade pode funcionar. Incentivo outros pesquisadores, escritores, desenhistas, designers, artistas gráficos e até mesmo leitores, a pesquisarem e complementarem esta pesquisa, que não acredito estar finalizada.

Sugiro que etapas seguintes sejam realizadas inserindo metodologias de projetos digitais e de ilustrações, considerando o suporte a se realizar o projeto e especialmente suportes híbridos. Acredito que este modelo de pesquisa poderia funcionar para tentar entender melhor os fenômenos da transmidialidade, bem como da multimidialidade.

Uma questão que pode ser avaliada também é a apropriação das etapas vistas aqui para criação de uma metodologia de projeto própria, utilizando os diversos modelos utilizados nesta pesquisa e/ou inserindo novos modelos. Acredito que a análise realizada nesta pesquisa por um viés bastante voltado para o Design deveria ser feito também por outros profissionais, especialmente com conhecimentos oriundos das artes visuais, da comunicação e da letras.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADAMS, R. S. et al. Exploring the boundaries: language, roles, and structures in cross-disciplinary design teams. In: MCDONNELL, J.; LLOYD, P. (Ed.) **About designing**: analysing design meetings. London: Taylor and Francis, 2009. Chapter 19.

ASIMOW, M. **Introducción al proyecto**. 2. ed. México: Herrero Hnos, 1970.

BAXTER, M. **Projeto do Produto**: Guia prático para o projeto de novos produtos. São Paulo: Edgard Blücher, 1995.

BEREITER, C.; SCARDAMALIA, M. The psychology of written composition. Hillsdale. N. J. London: Laurence Erlbaum Associates, 1987.

BOMENY, M. H. W. **O panorama do design gráfico contemporâneo**: a construção, a desconstrução e a nova ordem. 2009. 204 f. Tese (Doutorado)–Curso de Pós-Graduação em Design e Arquitetura, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2009.

BONSIEPE, G. **Design do material ao digital**. Florianópolis: SENAI/SC e FIESC, 1997.

BOYD, N. A **creative writing research methodology**: new directions strange loops and tornados. Margins and Mainstreams: Refereed conference papers of the 14th Annual AAWP Conference, 2009.

BUIJS, J. Modelling product innovation processes, from linear logic to circular chaos. **Creativity and Innovation Management**, Oxford, GB, v.12, n.2, p. 76-93, 2003.

BYRNE, T. B. **The art of layout and storyboarding**. Ireland: Leixlip, 1999.

CAGNIN, A. L. **Os Quadrinhos**: ensaios. São Paulo: Ática. 1975.

CAMPBELL, J. **O Herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix, 1997.

CHIBÁS ORTIZ, F. Métodos de criatividade para gerir a comunicação. **Comunicação & Inovação** (Online), v. 15, p. 139, 2014.

CHINEN, N. **Reinterpretando Wertham. Influência de Seduction of the innocent nos estudos de quadrinhos do Brasil.** In. 2as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos. Escola de Comunicação e Artes de São Paulo: São Paulo, 2013.

CONFORTO, E.C.; AMARAL, D.C.; SILVA S.L. Roteiro para revisão bibliográfica sistemática - aplicação no desenvolvimento de produtos e gerenciamento de projetos. CONGRESSO BRASILEIRO DE GESTÃO DE DESENVOLVIMENTO DE PRODUTO, 8., 2011, Porto Alegre. [Anais.] Porto Alegre: Instituto de Gestão de Desenvolvimento de Produto, 2011. p. 1-12.

DENARDI, D. F. A.; GERALDES, G. A. **Revista Letraset: relato do projeto interdisciplinar de edição de periódico impresso.** Educação Gráfica. Nº1. Volume 20. 2016.

DESCARTES, R. **Discurso do método.** Porto Alegre : L&PM, 2007.

DONDIS, D. **Sintaxe da linguagem visual.** 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

EISNER, W. **Narrativas gráficas.** São Paulo, SP: Devir Livraria, 2005.

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

FERNANDES, J. G. A literatura oral na Amazônia paraense: estrutura, forma e modelos culturais. In.: MEDEIROS, F.H.N.; MORAES, T.M.R. **Contaço de histórias:** tradição, poéticas e interfaces. São Paulo: SESC, 2015. p. 95-111.

FLICK, U. **Uma introdução à pesquisa qualitativa.** 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2004.

FLUSSER, V. **The shape of things:** a philosophy of design. London: Reaktion Books, 1999.

FOX EADES, J. M. **Classroom tales:** using storytelling to build emotional, social and academic skills across the primary curriculum. London: Jessica Kingsley, 2006.

FRASCARA, J. Graphic design: fine art or social science?. In: MARGOLIN, V.; BUCHANAN, R. (Ed.). **The idea of design:** a design issues reader. 3rd ed. London: MIT, 1998.

FRUTIGER, A. **Sinais e símbolos:** desenho, projeto e significado. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

FUENTES, R. **A prática do design gráfico**: uma metodologia criativa. São Paulo: Edições Rosari, 2006.

GARCIA, S. **A Novela Gráfica**. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

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

GRUEN, D. et al. The use of stories in user experience design. **International Journal Of Human-Computer Interaction**, Oxfordshire , UK, v. 14, n. 384, p. 503-534, 2002.

HALUCH, A. Guia prático de design editorial: criand olivros completos. Teresópolis: 2AB, 2013.

HATFIELD, C. **Alternative comics**: an emerging literature. Mississippi, US: University Press of Mississippi, 2005.

HERBERT, J. **Facebook**. 2016. Disponível em: < <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1741573889428858&set=a.1468026303450286.1073741829.100007287916206&type=3&permalink=1>>. Acesso em 07/01/2017.

HESKETT, J. Past, present, and future in design for industry. **Design Issues**, Chicago, Ill., v. 17, n. 1, p. 18-26, 2001.

HILL, C.A., HELMERS, M. **Defining visual rhetorics**. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 2008.

HORWITZ, S. **Book architecture**: how to plot and outline without using a formula. Unites States of America: Book Architecture, 2015.

INGERMANSO, R. How to Write a Novel Using the Snowflake Method. DitDat, 2014.

JENKINS, H. **Convergence culture**: where old and new media collide. New York: New York University Press, 2006.

KAMINSKI, P.C. **Desenvolvendo produtos com planejamento, criatividade e qualidade**. Rio de Janeiro : LTC, 2000.

KARJALUOTO, E. **The design method**: a philosophy and process for functional visual communication. San Francisco , CA: New Riders, 2014.

KOBERG, D. BAGNALL, J. **The Universe Traveler**: A soft systems guide to creativity, problem solving and process do reaching goals. 1991.

KÖCHE, J.C. **Fundamentos de metodologia científica**: teoria da ciência e iniciação à pesquisa. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

KOTLER, P. **Administração de marketing**: análise, planejamento, implementação e controle. São Paulo: Atlas, 2008.

KRENING, T.S. **Projetando narrativas : diretrizes de projeto para histórias em quadrinhos digitais em dispositivos móveis**, 198f. Dissertação (Mestrado em Design) - Faculdade de Arquitetura e Escola de Engenharia, UFRGS, Porto Alegre, 2015.

KRESS, G. **Multimodality**: a social semiotic approach to contemporary communication. Abingdon, UK: Routledge, 2009. Kindle Edition.

LAMARQUE, P. Narrative and invention: the limits of fictionality. In: NASH, C. **Narrative in culture**: the uses of storytelling in the sciences, philosophy and literature. Abingdon, UK: Routledge, 2005. p. 133-155.

LAPLANTE, A. **The making of a story: a Norton guide to creative writing**. New York : W.W. Norton, 2007.

LARSON, D. **Overview of the comic creation process**. 2014. Disponível em: <<http://www.makingcomics.com/2014/01/16/overview-comic-creation-process/>> acessado em 21/01/2017.

LEE, S.; BUSCEMA, J. **How to draw comics the marvel way**. New York: Simon e Schuster, 1971.

LEGGETT, J. **Storytelling**. Pennsauken, NJ: BookBaby , 2013.

LEVY, Y.; ELLIS, T.J. A system approach to conduct an effective literature review in support of information systems research. **Informing Science Journal**, Santa Rosa, California, v.9, p. 181-212, 2006.

LÖBACH, B. **Design industrial**: bases para a configuração dos produtos industriais. São Paulo: Edgard Blücher, 2001.

LUPTON, E.; PHILIPS, J. C. **Novos fundamentos do design**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

MATEU-MESTRE, M. **Framed Ink: drawing and composition for visual storytellers**. Design Studio Press, 2010.

MAYA, T. B.; FRANCESCHI, R.; NEROSKY, M. R. **Design Editorial e de informação**. Londrina: Educacional, 2016.

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

MEIRA, R. C. **As ferramentas para a melhoria da qualidade**. Porto Alegre: SEBRAE, 2003.

MESKIN, A. The ontology of comics. In: MESKIN A.; COOK, R.T. (Ed.) *The art of comics: a philosophical approach*. Oxford, UK.: Wiley-Blackwell, 2012. p. 31-46.

MOORE, A. **Alan Moore's Writing for Comics**: Volume One. Avatar Press, 2003.

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

MURRAY, J. **Non-discursive rhetoric**: image and affect in multimodal composition. New York: University of New York, 2009.

PAGNUCCI, G.; ROMAGNOLI, A. Rebooting the academy: why universities need to finally start taking comic books seriously, **Works and Days 63/64**, Indiana, PA, v. 32, n. 1/2, p. 9-22, 2014/15.

PANIZZA, J.F. **Metodologia e processo criativo em projetos de comunicação visual**. 254 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) - Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2004.

PETTERSSON, R. **Basic ID-concepts**: concepts and terms. Tullinge: IIID Public Library, 2013. (Information design). Disponível em: <<http://www.iiid.net/PublicLibrary/Pettersson-Rune-ID-Basic-ID-Concepts.pdf>>. Acessado em: 16/01/2017.

PRODANOV, C. C.; FREITAS, E. C. **Metodologia do trabalho científico**: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

QUESADA, J. (organizador) **Aprendendo a Desenhar com os maiores mestres internacionais**. Barueri: Panini Comics, 2011.

RALPH, P.; WAND, Y. A Proposal for a Formal Definition of the Design Concept. In: LYYTINEN, K.; LOUCOPOULOS, P.; MYLOPOULOS, J.; ROBINSON, W.N. **Design Requirements Engineering: A Ten-Year Perspective**. Cleveland: Springer-verlag, 2009.

ROAM, D. **Blah blah blah**: what to do when words don't work. New York : Portfolio/Penguin, 2011.

SALERNO, H. **Quadrinhos**: Guia Prático. Rio de Janeiro: Multirio, 2011.

SANTAELLA, L. **O que é semiótica**. 13. ed. São Paulo : Brasiliense, 1995.

SANTOS, R. dos; CORRÊA, V.; TOMÉ, M.L. As histórias em quadrinhos na tela do computador. **Revista Comunicação Midiática**, Bauru, SP, v. 7, n. 1, p. 117-137, jan./abr. 2012.

SCHOLES, R. **English after the fall**: from literature to textuality. Iowa City: University of Iowa Press, 2011.

STOLARSKI, A. **Alexandre Wollner e a formação do design no Brasil** : depoimentos sobre o design visual brasileiro. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

STRUNK Jr., W. **The elements of style**. New York: Harcourt, Brace and Company, 2011

THIEL, P. **Visual awareness and design**. Seattle, Wash. : University of Washington, 1981.

VAN DEN BROEK, J. et al. **Visual language**: perspectives for both makers and users. Holanda: Eleven International, 2012.

VAN DER LINDEN, S.. **Para ler o livro ilustrado**. Cosac Naify, 2011.

VASCONCELOS, L.A.L. **Uma investigação em metodologias de design**. Trabalho de Conclusão de Curso (Monografia em Design) - Universidade Federal de Pernambuco, 2009.

VERGUEIRO, W. A atualidade das histórias em quadrinhos no Brasil - a busca de um novo público, **História, imagem e narrativas**, Rio de Janeiro, ano 3, n. 5, p. 1-20, set. 2007.

VIEIRA, A.V.C. Aplicação da Cauda Longa na venda de quadrinhos pela internet e a importante função dos consumidores colecionadores. In: CONGRESSO DE CIÊNCIA DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO NORDESTE, 15., 2013, Mossoró. **Anais**. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/nordeste2013/resumos/R37-0727-1.pdf>>. Acessado em: 04/11/2016.

VOGEL, M.J.M.; KOBASHI, N.Y. Avaliação da pós-graduação no Brasil. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 16. , 2015, João Pessoa. Disponível em: <<http://www.brapci.inf.br/index.php/article/view/0000017667/17b577a3affd6678a31142fa87d94aa5>>. Acessado em: 12/02/2018.

WOLLHEIM, R. **Art and its objects**. Cambridge: Cambridge University, 1980.

WONG, W. **Princípios de forma e desenho**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

XIMENES, M.A.; NEVES, A.M.M.; **Ontologia das metodologias de design**. . In: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN, 8., 2008, Santo Amaro.

YAMAGUTI, V. As adaptações literárias em quadrinhos selecionadas pelo PNBE: soluções e problemas na sala de aula. **Olh@res**, Guarulhos, v. 1, n. 1, p. 441-459, mai. 2014.

OBRAS CONSULTADAS

BACK, N. **Metodologia de projeto de produtos industriais**. Rio de Janeiro: Guanabara Dois, 1983.

BACK, N. et al. **Projeto integrado de produtos: planejamento, concepção e modelagem**. Barueri, São Paulo: Manole, 2008.

BARROS, L. de M. Híbridações estéticas midiáticas: diálogo entre música e quadrinhos. **Comunicação, mídia e consumo**, São Paulo, v. 10, n. 28, 2013. Disponível em: <<http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/view/515>>. Acessado em: 03/11/2016.

BAXTER, M. **Projeto de produto: guia prático para o design de novos produtos**. 2. ed. São Paulo: Editora Edgard Blucher, 2000.

BERONÄ, D. A. **The language of comics: Word and image**, 2001.

BOURDIEU, P. **Questões de sociologia**. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983.

BÜERDEK, B.E. **História, teoria e prática do design de produtos**. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.

CARTER, J.; BARKER, N. **ABC for book collectors**. 8th ed. New Castle, DE: Oak Knoll, 2004.

CHAMMA, N. **Marcas & sinalização: práticas em design corporativo**. 2. ed. rev. e atual. São Paulo: SENAC, 2014.

CHEPESIUK, R. The zine scene: libraries preserve the latest trend in publishing. **American Libraries**, Chicago, Ill., v.28, n.2 p. 68-70, Feb. 1997.

CISCO, S.L.; JACKSON, W.K. Creating order out of chaos with taxonomies. **Information Management Journal**, Lenaxa, KS, p. 45-50, may/june 2005.

COSTA, A.F. Classificações sociais. **Leituras: Revista da Biblioteca Nacional**, Lisboa, v. 3, n. 2, p. 65-75, out. 1997/abr. 1998.

CRESPO MARTÍN, B. El libro-arte / libro de artista: tipologías secuenciales, narrativas y estructuras. **Anales de Documentación**, Murcia, v. 15, n. 1, 2012. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.6018/analesdoc.15.1.125591>. Acessado em: 21/10/2016

CYBIS, W.; BETIOL, A.H.; FAUST, R. **Ergonomia e usabilidade**: conhecimentos, métodos e aplicações. São Paulo: Novatec, 2010.

DARNTON, R. **A questão dos livros**: passado, presente e futuro. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

DITTMER, J. America is safe while its boys and girls believe in its creeds: Captain America and American identity prior to ww2, 2007. **Environment and Planning D: Society and Space**, London, GB, v. 25, p. 401-423, 2007.

DUARTE, E.A. Classificação facetada: um olhar sobre a construção de estruturas semânticas. **RDBCI: Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação**. Campinas, v.7, n.2, p.46-58, 2009.

DUBOSE, M.S. Holding out for a hero: reaganism, comic book vigilantes, and captain America. **The Journal of Popular Culture**, Bowling Green, Ohio, v. 40, n. 6, p. 915-935, 2007.

DUFRENNE, M. **Phenomenology of aesthetic experience**. Evanston: Northwestern, 1973.

GONDIM, S.M.G. Grupos focais como técnica de investigação qualitativa: - desafios metodológicos. **Paidéia**, Ribeirão Pretos, v. 12, n. 24, p. 149-161, 2003.

GOSCIOLA, V. **Roteiro para as novas mídias**: do cinema às mídias interativas. São Paulo: Senac, 2003.

GROENSTEEN, T. **The System of Comics**. Jackson: University Press of Mississippi, 2007.

HISTORY of the ontology of art. In: ZALTA, Edward N. (Ed.) **Stanford encyclopedia of philosophy**. Stanford, Calif. : Metaphysics Research Lab, 2016. Disponível em <<https://plato.stanford.edu/entries/art-ontology-history/#TypeTokenDist>> . Acesso em: 3 de Agosto de 2016.

KAMINSKI, P. C. **Desenvolvendo produtos com planejamento, criatividade e qualidade**. Rio de Janeiro: LTC Livros Técnicos e Científicos, 2000.

KÖHLER, W.K. Gestalt psychology today. **American Psychologist**. Washington, v.14, n.12, p. 727-734, 1959.

KOSSLYN, S. **Image and brain**: the resolution of the imagery debate. London: MIT, 1994.

LIDWELL, W.; HOLDEN, K.; BUTLER, J. **Princípios universais do design**. Porto Alegre: Bookman, 2010.

MALAMED, C. **Visual language for designers**: principles for creating graphics that people understand. Beverly, MA: Rockport, 2009.

MARCONI, M. de A.; LAKATOS, E.M. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

MARK, T.; WATSON, E.P. **Whatcha mean, what's a zine?**: the art of making zines and mini-comics. Boston, Massachusetts: HMH Books for Young Readers, 2013.

MASTROBERTI, P. Escutando as paredes e vendo através delas: a aquisição do conhecimento estético através da leitura do livro ilustrado. **Signo**, Santa Cruz, v. 35, n. 58, p. 217-231, jan. 2010. Disponível em: <https://online.unisc.br/seer/index.php/signo/article/view/1326/992>. Acessado em: 02/08/2016

MESKIN, A. The ontology of comics. In: MESKIN A.; COOK, R.T. (Ed.) **The art of comics**: a philosophical approach. Oxford, UK.: Wiley-Blackwell, 2012. p. 31-46.

MORIN, E. **O método III**: o conhecimento do conhecimento. 2.ed. Mira-Sintra: Europa-América, 1996

MURRAY-TIEDGE, D. Does design belong in visual arts education? In: THE WISDOM of the many: key issues in arts education. Münster: Waxmann, 2015. p. 196-202 (International Yearbook for Research in Arts Education / Shifra Schonmann (Hrsg.), v. 3) Disponível em: (https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=sjdwCQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA196&dq=koberg+bagnall&ots=-QZlwwWKSdJ&sig=6WNCKf7BOB9tFupK2_s1h5PsxMI#v=onepage&q=koberg%20bagnall&f=false) Acessado em 21/01/2017

NOBLE, I. **Visual research**: an introduction to research methodologies in graphic design. Singapore: AVA Book Production, 2005.

NORMAN, D. **The design of everyday things**. Ed. rev. and expanded. New York: Basic Books, 2013.

NOVO, H. F. **A elaboração de taxonomia: princípios classificatórios para domínios interdisciplinares**. 2007. 172 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) - Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2007.

PARROCHIA, D. NEUVILLE, P. **Towards a General Theory of Classifications**. New York/London: Springer Basel, 2013.

PESSOA, A.R; UTSUMI, L.M.S. A formação do professor e as histórias em quadrinhos na sala de aula. **Academos**: Revista Eletrônica da FAINAM. São Bernardo do Campo, v. 5, n. 5, p. 1-13, 2009.

PETTERSSON, R. **Graphic design**. Tulinge: IIID Public Library, 2015d. (Information design, 4). Disponível em: <<http://www.iiid.net/PublicLibrary/Pettersson-Rune-ID4-Graphic-Design.pdf>>. Acessado em: 16/01/2017.

PETTERSSON, R. **Image design**. Tulinge: IIID Public Library, 2015c. (Information design, 3). Disponível em: <<http://www.iiid.net/PublicLibrary/Pettersson-Rune-ID3-Image-Design.pdf>>. Acessado em: 16/01/2017.

PETTERSSON, R. **Message design**. Tulinge: IIID Public Library, 2015a. (Information design, 1). Disponível em: <<http://www.iiid.net/PublicLibrary/Pettersson-Rune-ID1-Message-Design.pdf>>. Acessado em: 16/01/2017.

PETTERSSON, R. **Text design**. Tulinge: IIID Public Library, 2015b. (Information design, 2). Disponível em: <<http://www.iiid.net/PublicLibrary/Pettersson-Rune-ID2-Text-Design.pdf>>. Acessado em: 16/01/2017.

PIEIDADE, M.A.R. **Introdução à teoria da classificação**. 2. ed. rev. e aum. Rio de Janeiro: Interciência, 1983.

RANGANATHAN, S.R. Prolegomena to library classification. Bombain, Asia: Publishing House, 1967.

ROMEIRO FILHO, E. et al. **Projeto do produto**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

ROZENFELD, H. et al. **Gestão de desenvolvimento de produtos**: uma referência para a melhoria do processo. São Paulo: Saraiva, 2006.

SAMARA, T. **Drawing for graphic design**: understanding conceptual principles and practical techniques to create unique , effective design solutions. Beverly, Mass : Rockport Publishers, 2012.

TRISTÃO, A.M.D.; FACHIN, G.R.B.; ALARCON, O. E. Sistema de classificação facetada e tesouros: instrumentos para organização do conhecimento. **Ciência da informação**, Brasília, v. 33, n. 2, p. 161-171, maio/ago. 2004.

TROULA, R. **Storytelling nas histórias em quadrinhos**: o design do novo formato gráfico do cavaleiro das trevas. 264 f. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2008.

VEIGA, L. A; GONDIM, S.M.G. A utilização de métodos qualitativos na ciência política e no marketing político, 2001. **Opinião Pública**, Campinas, v. 7, n. 1, p. 1-15, 2001.

VERGUEIRO, W; RAMOS, P. Os quadrinhos (oficialmente) na escola: dos PCN ao PNBE. In: _____. **Quadrinhos na educação**: da rejeição à prática. São Paulo: Contexto, 2009. p. 9-42.

VERGUEIRO, W. **O leitor de histórias em quadrinhos**: diversidades e idiosincrasias. 2003. Disponível em: <http://www.ofaj.com.br/colunas_conteudo.php?cod=141>. Acessado em: 10/10/2016.

VICKERY, B. C. **Classificação e indexação nas ciências**. Rio de Janeiro: BNG/Brasilart, 1980.

WERTHAM, Fredric. **Seduction of the innocent**. New York: Rinehart, 1954.

WOLTERSTORFF, N. **Works and worlds of art** . Oxford: Oxford University, 1980.

ZUNSHINE, L. **Why we read fiction**: theory of mind and the novel. Ohio, USA: Thomson Shore, 2006.

Este trabalho foi realizado com o apoio da Capes.