

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ  
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE DESENHO INDUSTRIAL  
CURSO BACHARELADO EM DESIGN

GUILHERME DOS SANTOS GALLEGO

**RESTAURANDO A ESPERANÇA:  
DESENVOLVIMENTO DE UMA HQ PARA CRIANÇAS  
EM TRATAMENTO CONTRA O CÂNCER**

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

CURITIBA  
2014

GUILHERME DOS SANTOS GALLEGO

**RESTAURANDO A ESPERANÇA:  
DESENVOLVIMENTO DE UMA HQ PARA CRIANÇAS  
EM TRATAMENTO CONTRA O CÂNCER**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado a disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso, do Curso de Bacharelado em Design, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Campus Curitiba.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Daniela Fernanda Ferreira da Silva, MSc.

CURITIBA  
2014

## **TERMO DE APROVAÇÃO**

### **TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO Nº 075**

### **“RESTAURANDO A ESPERANÇA: DESENVOLVIMENTO DE UMA HQ PARA CRIANÇAS EM TRATAMENTO CONTRA O CÂNCER”**

por

### **GUILHERME DOS SANTOS GALLEG0**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado no dia 04 de agosto de 2014 como requisito parcial para a obtenção do título de BACHAREL EM DESIGN do Curso de Bacharelado em Design, do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná. O aluno foi arguido pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo, que após deliberação, consideraram o trabalho aprovado.

Banca Examinadora: Prof(a). Dr<sup>a</sup>. Luciano Henrique Ferreira da Silva  
DADIN - UTFPR

Prof(a). MSC. Manoel Alexandre Schroeder  
DADIN - UTFPR

Prof(a). MSC. Daniela Fernanda Ferreira da Silva  
DADIN – UTFPR

Prof(a). Esp. Adriana da Costa Ferreira  
Professor Responsável pela Disciplina de TCC  
DADIN – UTFPR

CURITIBA / 2014

**“A Folha de Aprovação assinada encontra-se na Coordenação do Curso”.**

À todas as crianças e famílias, fiz para vocês.

## **AGRADECIMENTOS**

Quero agradecer primeiramente ao nosso Senhor e Salvador Jesus Cristo, por ter proporcionado a nós a graça de seu sacrifício, carregando o calvário destinado a nós e provando que seu amor é sincero e inexplicável. A Ti toda honra e glória.

Pela vida dos meus pais, Juno e Maria Eliete, o quanto sou abençoado por tê-los comigo, onde as educações e valores foram fundamentais para me tornarem o ser humano que sou hoje, tendo em mente que nada disso seria possível sem o auxílio de vocês nessa caminhada da vida.

Aos meus eternos e queridos melhores amigos, meu irmão Gustavo e minha irmã Gabriela, obrigado por serem sempre comigo.

Aos meus familiares e amigos, que ajudaram direta e indiretamente na realização deste trabalho.

As crianças do hospital Pequeno Príncipe, pela oportunidade de compartilhar a felicidade de vocês comigo.

A minha orientadora, Professora Daniela, pela paciência e privilégio de compartilhar seu conhecimento.

A minha grande auxiliadora e companheira, a minha linda namorada Luciana, que com sua sabedoria e carinho, tornou a jornada desse trabalho menos árdua e mais virtuosa.

A todos, meus agradecimentos.

## RESUMO

GALLEGO, Guilherme dos Santos. Restaurando a Esperança: Desenvolvimento de uma HQ para crianças em tratamento contra o câncer. 2014. Trabalho de Conclusão de Curso. Graduação em Bacharelado em Design. Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2014.

O presente trabalho de conclusão do curso apresenta a criação de uma história em quadrinhos que contém uma narrativa voltada para crianças entre sete a doze anos que estão em fase de tratamento contra o câncer. Partindo da hipótese de que os quadrinhos podem atuar como uma ferramenta de caráter multidisciplinar, de modo a proporcionar ao leitor ensino e aprendizado, discorreu-se brevemente sobre a trajetória dos quadrinhos nos diversos meios de comunicação desde sua concepção até o seu uso em campanhas de saúde; estudou-se assuntos específicos como o câncer infantil, sua definição e estatística; informações acerca do emocional da criança diante da descoberta da doença em sua vida e a precipitação dela dentro dos hospitais para o início do tratamento, convivendo com pessoas e situações diversas; o design gráfico para a ordenação dos elementos textuais e não-textuais do gibi; o design emocional para que a criança atribua significados simbólicos ao ler a história do gibi; o design de interação para construir uma história em quadrinhos que instigue a vontade de manusear e folhear, proporcionando uma leitura agradável e empática; observou-se através de trabalho voluntário em hospitais infantis o comportamento dessas crianças durante o tratamento para acumular informações propensas a um estilo de desenho e cor que se adequasse melhor ao público-alvo em questão; desenvolveu-se o projeto gráfico primeiramente com a criação de um roteiro, que posteriormente foram transformados em uma narrativa gráfica através do uso de desenhos rascunhados à grafite em papéis sulfites, com a arte-finalização à tinta nanquim, tratamento das imagens, colorização, acabamento e montagem do projeto no computador. Ao final, a história em quadrinhos acabou gerada pelo processo de impressão digital em uma gráfica e os resultados do projeto apresentados através de uma entrevista com algumas crianças que avaliaram o quadrinho ao lerem e manusear pela primeira vez.

**Palavras-chave:** História em quadrinhos. Câncer. Design gráfico. Design Emocional. Design de interação.

## ABSTRACT

GALLEGO, Guilherme dos Santos. Restoring Hope: Developing a HQ for children in cancer treatment. 2014. Final Year Research Project. Bachelor in Design. Federal University of Technology. Curitiba, 2014.

This Work Completion Course presents the creation of a comic book that contains a narrative for children between seven and twelve years who are undergoing cancer treatment. Starting that comics can act as multidisciplinary tool in order to provide teaching and learning for the reader, it explains briefly about the history of comics in many medias from its conception to the use in health campaigns; it was studied subjects such as pediatric oncology, your definition and statistical; Information about emotional child when the disease was discovered in his life, hospital treatment initiation, different people and situations; graphic design for order of text and non-text elements of the comic book, emotional design and interaction design to make a comic that would provide an enjoyable and empathic reading; observed the behavior of children in children's hospitals during treatment for information about drawing style and coloring; developed the project with the creation of script, which was later transformed into graphic narrative through the use of drawings on sulfite paper, inks art, with image treatment and coloring on computer. Finally, the comic was generated in digital print and the results of the project were presented by some children, after read the comic for the first time.

**Key-words:** Comic book. Cancer. Graphic Design. Emotional Design. Interaction Design.

## LISTA DE FIGURAS

FIGURA 01 – COMUNICAÇÃO PRÉ-HISTÓRICA .....	14
FIGURA 02 – ILUSTRAÇÃO DE RODOLPHE TOPFFER.....	15
FIGURA 03 – YELLOW KID.....	16
FIGURA 04 – LITTLE NEMO .....	16
FIGURA 05 – PRIMEIRA APARIÇÃO DO SUPERMAN .....	17
FIGURA 06 – THE SPIRIT .....	19
FIGURA 07 – CAMPANHA DO CÂNCER DE MAMA.....	21
FIGURA 08 – UMA DAS VARIANTES DOS TÍTULOS MARVEL .....	21
FIGURA 09 – THE INCREDIBLE HULK 420.....	22
FIGURA 10 – PÁGINA DA REVISTA AMAZING SPIDER-MAN 248.....	23
FIGURA 11 – CAPA DO LIVRO A RESPEITO DA ONCOLOGIA INFANTIL .....	24
FIGURA 12 – CAMPANHA CAREQUINHAS .....	25
FIGURA 13 – TIRINHA DA CAMPANHA .....	25
FIGURA 14 – IMPRESSÕES DE UMA CRIANÇA EM TRATAMENTO 1 .....	30
FIGURA 15 – IMPRESSÕES DE UMA CRIANÇA EM TRATAMENTO 2.....	31
FIGURA 16 – IMPRESSÕES DE UMA CRIANÇA EM TRATAMENTO 3.....	31
FIGURA 17 – CRIANÇA DO PROJETO EM UMA OFICINA DE PINTURA.....	36
FIGURA 18 – ILUSTRAÇÃO REALIZADA POR UMA CRIANÇA DA OFICINA DE PINTURA.....	37
FIGURA 19 – FOTO REALIZADA POR UMA CRIANÇA DA OFICINA DE FOTOGRAFIA.....	37
FIGURA 20 – DESENHOS DE CRIANÇAS DO HOSPITAL.....	38
FIGURA 21 – QUADRO SINÓTICO.....	42
FIGURA 22 – A HISTÓRIA DE SAM.....	42
FIGURA 23 – SURFISTA PRATEADO.....	43
FIGURA 24 – ESBOÇOS DOS PERSONAGENS .....	45
FIGURA 25 – ESBOÇO DE PÁGINA .....	46
FIGURA 26 – PÁGINA PASSATEMPO TURMA DA MONICA .....	47
FIGURA 27 – ESBOÇO DO LABIRINTO .....	48
FIGURA 28 – CONTORNOS A NAQUIM .....	49
FIGURA 29 – ESTUDO DE COR 01 .....	50
FIGURA 30 – ESTUDO DE COR 02 .....	51
FIGURA 31 – ESTUDO DE COR 03.....	51
FIGURA 32 – CENA DE “TINTIM E O LÓTUS AZUL” .....	52
FIGURA 33 – ESTUDO DE COR 04 (DEFINITIVO).....	52
FIGURA 34 – INTERFACE DO PHOTOSHOP.....	53
FIGURA 35 – GRID DA PÁGINA .....	55
FIGURA 36 – RASCUNHO DA MEDIDA DA MANCHA GRÁFICA (12,7 MM).....	55
FIGURA 37 – LAYOUT NO INDESIGN.....	56
FIGURA 38 – FORMA DO RECORDATÁRIO.....	57
FIGURA 39 – FONTE LEARNING CURVE .....	57
FIGURA 40 – ESTUDO DA TIPOGRAFIA .....	58
FIGURA 41 – FONTE MYRIAD PRO .....	59
FIGURA 42 – MYRIAD PRO NO INDESIGN.....	59
FIGURA 43 – PÁGINA DE INTRODUÇÃO .....	60
FIGURA 44 – FONTE SIMPLICITY.....	60
FIGURA 45 – FONTE THE ONLY EXCEPTION .....	61



FIGURA 46 – ESTUDO DAS TIPOGRAFIAS.....	61
FIGURA 47 – TIPOGRAFIA DO TÍTULO .....	62
FIGURA 48 – PRIMEIRA VERSÃO DA CAPA .....	62
FIGURA 49 – SEGUNDA VERSÃO DA CAPA.....	63
FIGURA 50 – TESTE DE FONTES PARA A NOVA CAPA .....	64
FIGURA 51 – CAPA FINAL.....	64
FIGURA 52 – IMPRESSOS 01 .....	65
FIGURA 53 – IMPRESSOS 02 .....	65
FIGURA 54 – CRIANÇAS .....	67
FIGURA 55 – SMILINGUIDO .....	68

## SUMÁRIO

<b>1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS.....</b>	<b>09</b>
1.1 JUSTIFICATIVA.....	10
1.2 OBJETIVO GERAL.....	11
1.3 OBJETIVOS ESPECIFICOS.....	11
1.4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	12
<b>2 REFERENCIAL TEÓRICO.....</b>	<b>13</b>
2.1 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: UM BREVE RELATO.....	13
2.2 CAMPANHAS DE SAÚDE NOS QUADRINHOS.....	19
2.3 O CÂNCER INFANTIL.....	25
2.4 CANCER INFANTIL: ESTATISTICA.....	26
2.5 O SER CRIANÇA E A DOENÇA.....	27
2.6 A IMPORTÂNCIA DAS INTERVENÇÕES LÚDICAS.....	29
2.7 DESIGN GRÁFICO.....	32
2.8 DESIGN DE INTERAÇÃO.....	33
2.9 DESIGN EMOCIONAL.....	34
2.10 OBSERVAÇÃO AO PÚBLICO ALVO.....	35
<b>3 ETAPAS DO PROJETO: UMA HQ PARA CRIANÇAS COM CANCER.....</b>	<b>40</b>
3.1 ROTEIRO.....	40
3.2 ESBOÇOS.....	45
3.3 ARTE FINAL.....	48
3.4 FORMATO E TAMANHO DE PÁGINA.....	53
3.5 TIPOGRAFIA.....	56
3.6 CAPA.....	62
3.7 IMPRESSÃO.....	64
<b>4 AVALIAÇÕES E RESULTADOS.....</b>	<b>66</b>
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>69</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>71</b>
OBRAS DE REFERÊNCIA.....	71
SITES DE REFERÊNCIA.....	71
<b>APÊNDICES.....</b>	<b>76</b>
APÊNDICE A - QUESTIONÁRIO.....	76
APÊNDICE B - ROTEIRO.....	77

## 1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Segundo o Instituto Nacional do Câncer (INCA), a estimativa no Brasil para o surgimento de novos casos de Câncer em 2014 (válida para 2015) é de 576 mil, sendo que 11.840 são para crianças e adolescentes até os 19 anos (BRASIL, 2014).

O câncer Infantil é o nome dado a um grupo de doenças que tem em comum a proliferação descontrolada de células anormais e que podem ocorrer em qualquer parte do organismo (BRASIL, 2014). O aparecimento da doença na vida da criança traz consigo aspectos que transformam de forma intensa e prolongada o cotidiano dela e de sua família.

O diagnóstico da doença mexe intensamente na imaginação da criança, trazendo a tona sentimentos de medo, angústia, raiva e insegurança, interferindo de modo muito introspectivo como ela enxerga os acontecimentos a sua volta, em uma sensação difícil de ser compartilhada com seus familiares e muitas vezes provocando condições de desamparo (BRUN, 2003).

Com o advento do tratamento, dada a complexidade da doença, o modo de zelar pela saúde física e mental da criança deve se tornar algo mais abrangente, incluindo aspectos que levem em consideração toda a essência do que é ser criança. Portanto, é notável que surgisse a necessidade da utilização de vários tipos de tratamentos que propiciassem o desenvolvimento cognitivo da criança (VALLE et al, 2001).

As Histórias em Quadrinhos, também chamadas de HQs, Gibis, *Graphic Novels* ou Arte Sequencial são, de um modo simples, uma forma de arte que se utiliza de textos e imagens para transmitir informações e/ou produzir uma resposta ao espectador (McCLOUD, 2005).

O design gráfico e a arte seqüencial estão relacionados entre si, pois ambos se comunicam com a união entre imagens e textos, trabalhando com o uso de símbolos para representar uma idéia. Este trabalho de conclusão visou, portanto, o desenvolvimento de uma história em quadrinhos que aliada aos seus aspectos subjetivos, possa despertar na criança sentimentos de conforto, segurança e fé para enfrentar a luta do tratamento contra o câncer.

O trabalho em si carregou aspectos desafiadores, pois elaborar um roteiro que atendesse completamente os anseios do público-alvo foi algo difícil e complexo. Entretanto, procurou-se estabelecer uma história dotada de sensibilidade, que com seus personagens, pudesse fazer com que a criança resgate toda a essência infantil com o imaginário, proporcionar a descoberta de alternativas diante das dificuldades que estão enfrentando.

## **1.1 JUSTIFICATIVA**

De um modo geral, ser criança é andar pelo desconhecido na ânsia de se obter respostas acerca dos mistérios da vida. É estar em constante aprendizado. Viver em um mundo cheio de cores e movimentos. Quando a criança cresce e se torna adulto, tende a achar que toda a infância ficou pra trás e se perdeu com o tempo. Entretanto ela vive escondida dentro do coração humano, apenas esquecida e colocada na gaveta do inconsciente. Ser criança é acreditar, esperar e confiar (FRANCO, 2013).

O mundo infantil é um universo que conduz a criança a etapas gradativas para a construção de seu caráter, sendo parte de uma cadeia evolutiva de extrema importância que visa formar fundamentalmente uma sociedade equilibrada. Infelizmente nem sempre uma criança pode desfrutar de uma infância que de modo geral resume-se em ser feliz, despreocupada e ter condições plenas para seu desenvolvimento. Diariamente, algumas sofrem de males como violência, desamparo, exploração, fome e com o surgimento de doenças. A criança que passa pelo tratamento contra o câncer costuma apresentar traços de inibição, depressão, insegurança, dificuldade de falar sobre o tratamento e sensibilidades diversas. Portanto a procura pela cura não deve se concentrar somente na recuperação fisiológica, mas também na busca do bem estar emocional e espiritual da criança, abalada com a descoberta da doença em sua vida (FRANÇOSO & VALLE, 2013).

Com base nessas informações, justifica-se este trabalho como uma oportunidade de promover a criança em pleno tratamento da doença, a possibilidade

de construir para si, pensamentos e sentimentos que proporcionam a ela uma melhor capacidade de lidar com o que há de vir.

As Histórias em Quadrinhos (HQs) segundo Eisner são “uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma idéia” (EISNER, 1989, p. 05) e tem como principal característica a capacidade de entreter o leitor. Sabe-se que os quadrinhos hoje movimentam milhões com sua indústria, fazendo parte do lazer de muitas crianças e jovens. Deste modo, a produção de uma HQ específica para tal público, se torna uma importante via de informação que através da representação gráfica (uma narrativa visual carregada ricamente de imagens e cores) pode contribuir em muito o lado positivo de todo este processo de cura.

## **1.2 OBJETIVO GERAL**

Desenvolver o layout de uma História em Quadrinhos voltada para crianças na faixa dos sete a doze anos em tratamento contra o câncer.

## **1.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

Os objetivos específicos que permitirão que se alcance o resultado final do trabalho (Objetivo Geral) são: pesquisa sobre as histórias em quadrinhos; pesquisa sobre o público-alvo, pesquisa sobre a existência de materiais (livros, revistas) voltada para o público-alvo; realizar observações acerca do público-alvo; desenvolver através dos conhecimentos de design e de influências artísticas uma história em quadrinhos que enfatize a importância da esperança na vida de crianças que passam pelo tratamento contra a doença do câncer.

## 1.4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Através do conhecimento adquirido de pesquisas bibliográficas sobre as histórias em quadrinhos e suas características, serão realizadas visitas aos hospitais onde se encontram o público-alvo do trabalho, tomando como instrumento de pesquisa a observação sobre o ambiente onde estão inseridas essas crianças.

A observação, o registro e a análise de suas características encontradas no local, bem como o convívio com essas crianças, serão peças fundamentais para se identificar certas sensibilidades para desenvolver a base do trabalho: o roteiro da história em quadrinhos. O roteiro deverá carregar toda a carga dramática para junto das ilustrações, trazerem todo o propósito do trabalho, por isso deve ser bem elaborado.

Posteriormente a elaboração do roteiro, estudos técnicos de como as ilustrações estarão dispostas nos quadros para passarem melhor a narrativa serão feitos, além da definição de como ela será montada (se será de forma de revista ou de livro). Finalizada a parte dos estudos, o desenho definitivo será feito a mão e passada para o computador para a diagramação nos softwares apropriados para então depois ser impresso.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

### 2.1 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: UM BREVE RELATO

As histórias em quadrinhos são aquelas velhas revistinhas que todos reconhecem desde infância. Cheia de balões, desenhos e cores, constituem uma demonstração incrível de harmonia entre a arte e o entretenimento, seja como o popularmente chamado “gibi” em terras brasileiras; o *comics* americano; o mangá japonês; *bande dessinée* francês, os *fumetti* italianos. Com o poder de arrebatador o imaginário de seu leitor, elas trazem consigo a chance de se aventurar pelos mais diversos caminhos da imaginação, proporcionando o exercício da criatividade humana com sua desenvoltura. Trata-se realmente de um mundo fantástico, presente nos mais diversos meios de comunicação, de revistas a livros e propagandas.

A origem das histórias em quadrinhos remete ao primórdio da civilização humana, com o surgimento do homem primitivo, que registrava seqüencialmente nas paredes das cavernas, desenhos de rituais antigos como a caça e o plantio, numa forma de narrar seu dia-a-dia o que segundo Anselmo (1975, p. 40) diz “em cavernas, nossos remotos ancestrais gravavam imagens em pedras. Na singeleza de suas imagens, primeiras expressões da natureza humana, os primitivos deixaram para o futuro o testemunho de sua época”.

Contar história através de imagens trazia para o homem pré-histórico, sem sombra de dúvida, a necessidade de expor e comunicar a impressão da realidade e do desenrolar dos fatos que o cercava (IANNONNE, 1994).



**Figura 01 – Comunicação pré-histórica**  
 Fonte: Eisner (2005, p. 11)

Com o passar das eras, o homem permitiu registrar através das gravuras, belos exemplos de comunicar sua própria história.

[...] durante o processo civilizatório, várias manifestações aproximaram-se desse gênero narrativo: mosaicos, afrescos, tapeçarias e mais de uma dezena de técnicas utilizadas para registrar a história por meio de uma seqüência de imagens. (Luyten 1985, p.16)

Exemplos disso são encontrados nos hieróglifos egípcios, em vasos cerâmicos da antiga Grécia, na tapeçaria de Bayeux (feita na França em 1066, ela narra a conquista da Inglaterra pelos Normandos) (McCLOUD, 2005).

As primeiras manifestações do que viriam a ser as histórias em quadrinhos aconteceram em meados do século XIX, com o advento de novas tecnologias de imprensa e a consolidação do jornal como veículo de informação da massa. Os editores, juntamente com talentosos artistas haviam amadurecido a idéia de propor desenhos que se adequassem a essa mídia emergente como forma de entretenimento. No começo, não apresentavam em si, todas as características que as definem hoje, como desenhos recheados de balões de falas ou onomatopéias. Havia a mistura de textos e imagens, onde as ilustrações por sua vez predominavam, e quando havia textos, eram sobrepostos aos desenhos sobre forma de prosa, verso ou vinham em legenda (IANNONNE, 1994).



[...] a história contada por sucessão de imagens. A fim de traduzir e comunicar uma mensagem verbal que por ventura devesse ser transmitida por um personagem da história, duas soluções foram encontradas no decorrer dos séculos: Palavras abaixo das ilustrações como legendas e palavras saindo da própria boca de quem fala. (Anselmo, 1975, p. 40)



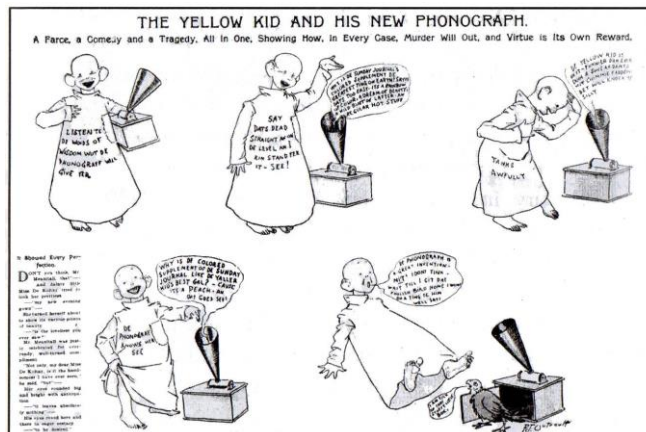
**Figura 02 – Ilustração de Rodolphe Topffer**  
Fonte: Site Lambiek, 2013.

O formato ganhou enorme popularidade entre os leitores, ocasionando de certo modo, rivalidade e concorrência nas empresas jornalísticas e nos artistas. Este fato impulsionou a procura por novos modelos, onde puderam desenvolver melhor seus aspectos criativos, procurando novas alternativas que atraíssem o público e aumentassem conseqüentemente a vendagem de seus jornais.

Mas foi através das grandes empresas jornalísticas dos EUA, no fim do século XIX, que os quadrinhos adquiriram autonomia, criando uma expressão própria. Os “comics”, como eram chamados, tornaram-se fator capital da venda dos jornais. (Luyten, 1989, p. 10)

A partir daí, os quadrinhos começaram a apresentar gradativamente as características narrativas que se conhece neste tipo de arte, como as seqüências de imagens, cores e diálogos através de balões. Um dos pioneiros a sintetizar a arte seqüencial com o uso de balões para exprimir as falas do personagem foi Richard Felton Outcalt (1863-1928), com sua criação *Yellow Kid*, um garoto orelhudo e de camisolão sujo, em histórias ambientadas nos guetos de Nova York. Publicado no jornal *New York World* em 1895, torna-se sua principal atração.

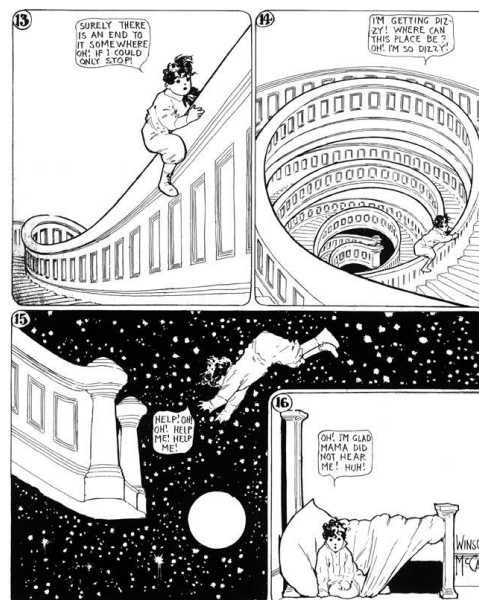
[...] Outcault deu forma definitiva e continuada ao fenômeno que outros artistas fizeram no passado, propiciando assim o nascimento à linguagem dos comics. (Moya, 1993, p. 18)



**Figura 03 – Yellow Kid**  
Fonte: Ramos (2010, p. 35)

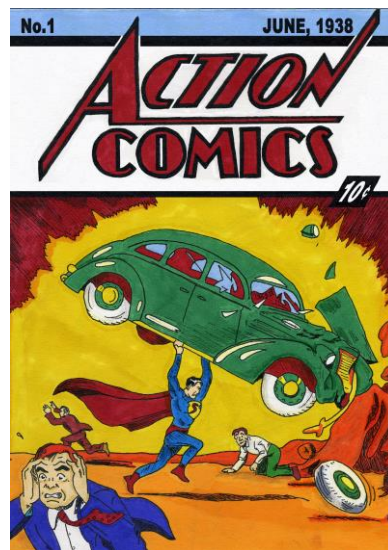
Inicialmente os quadrinhos eram publicados em formato “tablóide”, impressos em uma página inteira de suplementos dominicais. Pouco tempo depois os editores passaram a publicar em forma de tiras diárias e o gênero foi tomando grande proporção.

No começo do século xx, os artistas passaram a ser influenciados pelo movimento *Art Nouveau*, estilizando os quadrinhos com formas decorativas e mais realistas. Winsor McCay (1869-1934) fora um grande expoente deste estilo com seu magnífico *Little Nemo in Slumberland* (LUYTEN, 1989).



**Figura 04 – Little Nemo**  
Fonte: Site City-Journal, 2013

Na década de 30 nasceu a chamada “Era de Ouro”. A partir daí os quadrinhos passaram a adquirir suas próprias revistas, as chamadas *Comic Books*, totalmente independentes do veículo jornalístico. Este fato foi fundamental para a consolidação de um mercado que tomaria grandes proporções, com publicações populares pelo mundo todo e editoras dedicadas exclusivamente a esse tipo de arte. Nascia o quadrinho realista, num harmonioso jogo de equilíbrio entre o desenho e a narrativa, como *Flash Gordon* de Alex Raymond (1909-1956) e *Prince Valiant* de Harold Foster (1892-1982). No final da década de 30, surge o *Superman*, de Jerry Siegel (1914-1996) e Joe Shuster (1914-1992) na revista *Action Comics*, precursor de um gênero que arrebataria diversos jovens ao redor do globo, o dos super-heróis, fenômeno que invadiria outras indústrias do entretenimento, como o cinema e o rádio (IANNONE, 1994).



**Figura 05 – Primeira aparição do Superman**

Fonte: Coleção DC 75 anos (2010, p. 07)

Com a Segunda Guerra Mundial, os super-heróis viveram seu auge, onde os personagens puderam lutar ao lado dos soldados aliados para combater as forças nazi-fascistas, fazendo uma verdadeira apologia ao patriotismo norte-americano e divulgando o *American Way of Life* (estilo de vida americano).

O término da guerra e o início da década de 50 trariam para os heróis problemas advindos da sua enorme popularidade, não tardando para o moralismo americano vir a questionar o conteúdo de suas histórias. A indústria de quadrinhos passa por momentos difíceis com a publicação do livro “A Sedução dos Inocentes”

do psiquiatra alemão Frederic Wertham, que afirmava que os quadrinhos estavam diretamente ligados a delinquência juvenil e ao desvirtuamento de valores éticos. Este fato impulsionou um preconceito que traria o nascimento do *Comics Code Authority*, um código de ética que censurava e regulava o que podia ou não ser publicado nos quadrinhos (SILVA, 2002).

No meio deste turbilhão, surgiria “Era de Prata” dos quadrinhos, com o aparecimento de uma nova leva de super-heróis, onde Stan Lee (1922) e Jack Kirby (1917-1994) se tornam sinônimos deste gênero. O conceito de contracultura para os quadrinhos viria a partir da década de 70, refletindo em mudanças de paradigmas acerca da produção no tema, na estética e na estrutura narrativa. Nascia a HQ underground, passadas de mão em mão e independentes das grandes editoras que publicavam o material na época.

Esse novo estilo de quadrinhos torna-se importante meio de expressão de uma juventude cada vez mais inquieta com o que estava ocorrendo a sua volta: a guerra fria, o racismo, a luta pelos direitos civis etc. (Silva, 2002, p. 21)

Essa década fez nascerem também as chamadas *Graphic Novels* (novelas gráficas), quadrinhos que romperam parâmetros quanto a estrutura de disposição de imagens e texto, utilizando-se muito de recurso, a linguagem do cinema. Considerado por muitos, o “pai” do quadrinho moderno, Will Eisner (1917-2005) procurou voltar os quadrinhos ao público mais adulto e aprofundar na exploração de uma linguagem que seria capaz de ampliar os quadrinhos como meio de comunicação. Eisner já vinha trabalhando esse potencial desde 1940 com a sua criação, *The Spirit*.

Através disto, Eisner estabeleceu uma verdadeira linha de montagem para a indústria da arte seqüencial, um sistema que perdurou para as décadas seguintes no que se diz respeito a produção de gibis, refletindo nas Eras de Bronze e Moderna dos quadrinhos nas décadas de 80 e 90 em diante.



**Figura 06 – The Spirit**  
Fonte: Eisner (1989, p.92)

## 2.2 CAMPANHAS DE SAÚDE NOS QUADRINHOS

Com um pouco mais de um século de existência, os quadrinhos são amplamente considerados fenômeno da cultura de massa, sendo para Feijó (1997, p. 10) “uma forma de produção cultural organizada sobre as bases industriais para conseguir atingir uma grande quantidade de leitores”.

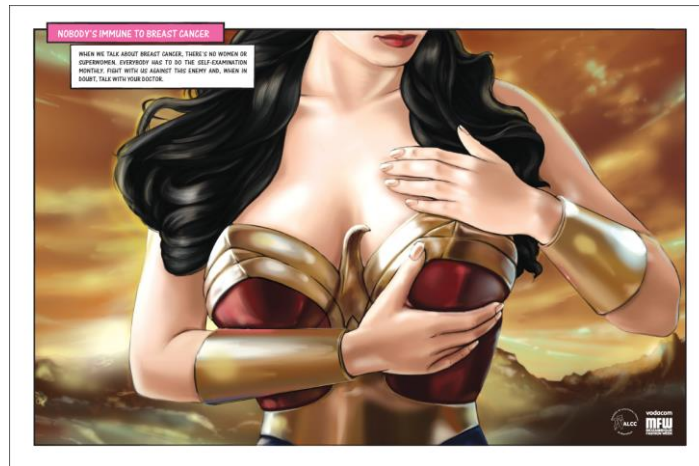
Hoje é inegável seu impacto na cultura global como uma nova forma de arte, influenciando em publicações que estão em diversos locais do globo e ocupa uma posição significativa na indústria da comunicação como uma corrente artística de características próprias.

As histórias em quadrinhos trazem consigo uma marca bem forte que é o fato de serem um produto com identidade de cultura de massa. Essa característica traz várias implicações para seu entendimento, tais como o tipo de relação que mantêm com seu público, seu processo de produção, distribuição, consumo, fruição. É a partir desse parâmetro de cultura de massa que os quadrinhos devem ser compreendidos em nossa sociedade. (Silva, 2002, p. 11)

Pode-se pensar que além de mídia como expressão e entretenimento, elas possuem certa abordagem em temas de conjecturas sociais, fazendo criar por trás da linguagem artística, sentimentos mais profundos e pensamentos mais complexos, influenciando no comportamento humano. Tendo como base esse subjetivismo aliado ao seu caráter multidisciplinar natural de entretenimento, divertimento e informação, as HQs abrangem vários ambientes e faixas etárias e abrem um leque de possibilidades que visa explorar mais seu uso como ferramenta para propiciar ao leitor ensino e aprendizagem. Segundo Vergueiro (2009, p. 8) “pode-se dizer que as histórias em quadrinhos vão ao encontro das necessidades do ser humano, na medida em que utilizam fartamente um elemento de comunicação que esteve presente na história da humanidade desde os primórdios: a imagem gráfica”. É nesse sentido que muitas delas são usadas na mídia para promover através da narrativa híbrida entre imagem e texto, meios de comunicação que trabalham como caráter informativo e preventivo a um público-alvo em específico.

O fato de se conhecer mais detalhadamente as necessidades do público poderia contribuir para aumentar o controle sobre o público, na medida em que passaria a veicular mensagens orientadas para atingir necessidades de um público bem conhecido e já predisposto. (Silva, 2002, p. 33)

Atualmente pode-se ver em muito o uso dos quadrinhos como ferramenta pedagógica, veiculando conteúdo voltado a conscientização e a informação sem deixar o entretenimento de lado. Exemplo disso é uma campanha desenvolvida por uma agência de comunicação de Moçambique contra o câncer de mama, numa série de cartazes que mostram as heroínas Mulher Maravilha, Mulher Gato, Tempestade e Mulher Hulk realizando o auto-exame de mamas. As imagens são acompanhadas por caixa de texto em forma de recordatório (elemento muito comum nas HQs) que diz: “Quando falamos de câncer de mama, não há mulheres ou super mulheres. Todas precisam fazer o auto-exame mensalmente. Lute conosco contra esse inimigo e, quando estiver em dúvida, consulte seu médico.”



**Figura 07 – Campanha do câncer de mama**  
 Fonte: Site daily design inspiration, 2013

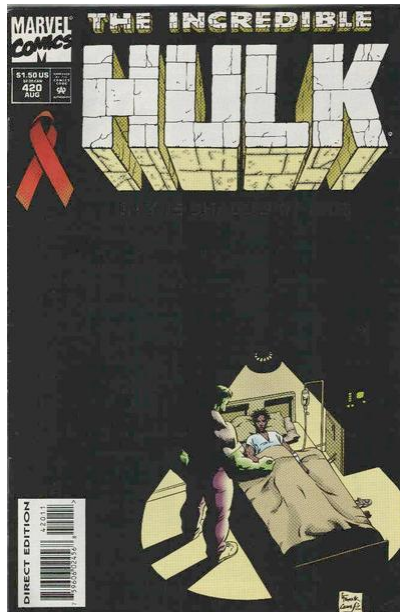
Em outubro de 2012, a editora Marvel Comics também participou de uma campanha de prevenção ao câncer de mama em parceria com a fundação *Susan G. Woman for the Cure*, com o lançamento de capas especiais em tons de rosa (cor que é a marca da prevenção) nas suas revistas, que incluía ainda entre as páginas, informação sobre a doença.



**Figura 08 – Uma das variantes dos títulos Marvel**  
 Fonte: Site Comic buzz, 2013

A editora já chegou a abordar nos anos 90, temas como preconceito e tabus que envolviam a AIDS, publicada na revista Hulk. Nela o autor Peter David coloca o

personagem em frente a uma dúvida moral, vendo o seu amigo desenganado pela doença. A edição se destacou como umas das mais memoráveis dessa década (MARVEL: 40 ANOS NO BRASIL, 2007).

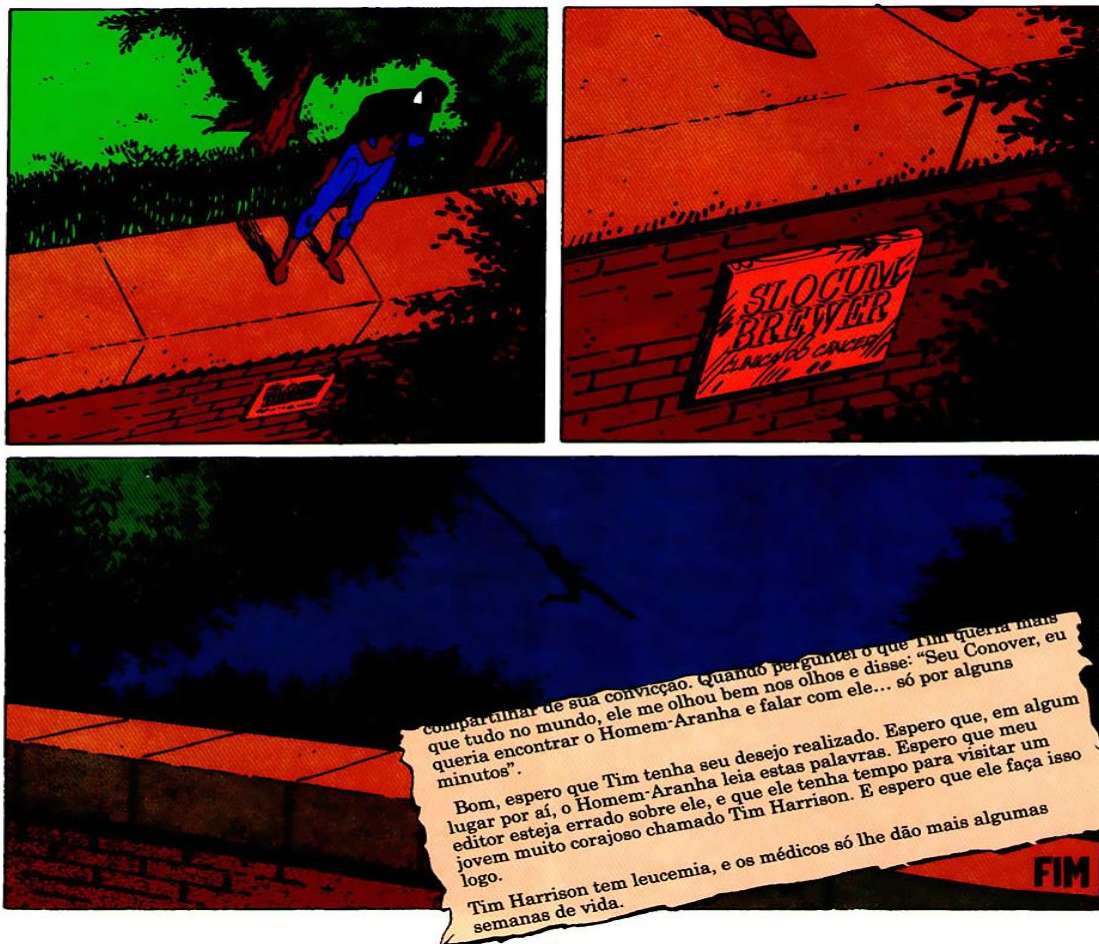


**Figura 09 – The Incredible Hulk 420**

Fonte: Marvel: 40 anos no Brasil (2007, p. 270)

Vale destacar também “O menino que coleciona Homem-Aranha” publicada na revista *Amazing Spider-Man* 248 (no Brasil em Homem-Aranha 19), que narra sobre um garoto apaixonado pelas aventuras do herói e que colecionava diversos recortes de notícias sobre ele. Escrita por Roger Stern e propositalmente emocionante, a história foi eleita pelos leitores da revista *Wizard* uma das 10 melhores histórias do personagem, já que ao final depois de uma longa conversa entre o herói e fã, Peter Parker não se rende ao pedido do garoto e revê-la sua identidade secreta. Depois se descobre ao final da história que o garoto é paciente de uma clínica de tratamento contra leucemia e tem poucos dias de vida (MARVEL: 40 ANOS NO BRASIL, 2007).





**Figura 10 – Página da revista Amazing Spider-Man 248**

Fonte: Marvel: 40 anos no Brasil (2007, p. 163)

No Brasil a AACC (Associação de Apoio a Criança com Câncer) contando com o apoio da Maurício de Souza Produções realizou o livro “A batalha do Bem Contra o Mal: A luta de quatro crianças contra o câncer”. Este livro destinado a crianças de 5 a 12 anos, serve como um informativo e importante instrumento no auxílio as crianças e famílias que passam pelo processo de tratamento contra a doença, de forma a conversar com a criança sem deixar de mencionar os dados sobre o processo. Na história, quatro crianças em diferentes estágios clínicos e de tratamento se conhecem na enfermaria da oncologia pediátrica de um hospital, conectando o leitor as questões vividas por elas em seu dia-a-dia diante da doença.

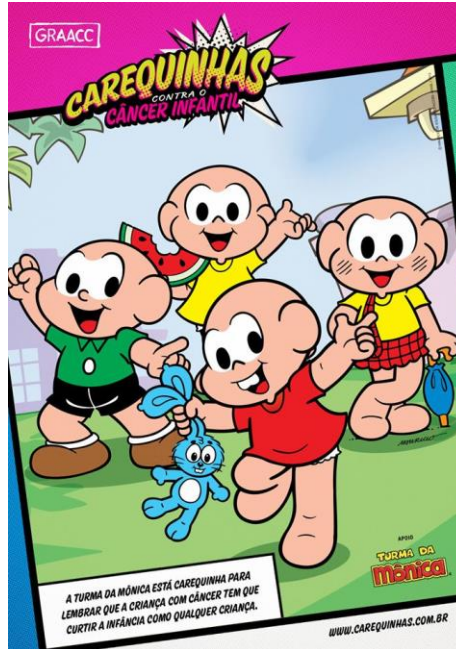


**Figura 11 – Capa do livro a respeito da oncologia infantil**

Fonte: Site AACC, 2013

Em novembro de 2013, na semana em que se comemora o Dia Nacional de Combate ao Câncer Infantil (23 de novembro), o GRAAC (Grupo de Apoio ao Adolescente e À Criança com Câncer) realizou a ação “Criança com câncer tem que aproveitar a infância como qualquer criança”.

Através de diversas mídias sociais, como internet, desenho para a televisão, tirinhas de jornais, a campanha contou com a presença de diversos artistas como Laerte, Ziraldo, Mauricio de Sousa e entre outros, que providenciaram o conteúdo de maneira que os personagens favoritos das crianças apareciam de cabeças raspadas, com objetivo de mostrarem que a criança em tratamento pode e deve desfrutar de uma infância com muita diversão.



**Figura 12 – Campanha carequinhas**  
 Fonte: Site carequinhas, 2013



**Figura 13 – Tirinha da campanha**  
 Fonte: Site carequinhas, 2013

### 2.3 CÂNCER INFANTIL

Estudar as características do público-alvo é uma etapa pertinente para o desenvolvimento do trabalho, pois é através desse levantamento de dados que o conjunto de idéias para elaboração do gibi faz criar mecanismos para promover a

busca por um sentimento que ajude a criança a enfrentar as dificuldades da hospitalização e da doença.

O câncer é a alcunha dada a um conjunto de doenças que tem em comum uma multiplicação anormal de células doentes em qualquer parte do organismo (GRAAC, 2013). O resultado desse processo desordenado de crescimento celular traz consigo a formação do que se conhece por tumor (acúmulo de células cancerosas). Os tumores podem ser “benignos”, quando as células continuam tendo uma aparência normal e permanece no lugar em que nasceram; ou “malignos”, quando possuem uma aparência diferente da normal e se multiplicam (metástase) por várias partes do corpo (BRASIL, 2014).

O termo Câncer Infantil se refere a “um grupo heterogêneo de doenças que apresentam taxas de morbimortalidade que dependem do tipo e da extensão da doença, da idade da criança e da efetividade da resposta inicial do tratamento” (RIBEIRO, 1994, p. 210). As Neoplasias (tumores) mais frequentes na infância e na adolescência são as leucemias (que afeta os glóbulos brancos), os do sistema nervoso central e linfomas (sistema linfático) (BRASIL, 2014).

Apesar de ser raro em crianças, o câncer não é uma doença hereditária, ou seja, a criança não herda essas características dos pais e nem nascem com ele, tampouco é contagiosa (GRAAC, 2013). Na maioria dos casos, não se sabe por que uma criança desenvolveu uma neoplasia, ao contrário do adulto, onde o surgimento pode estar associado aos fatores ambientais, como o câncer de pulmão através do tabagismo segundo a Associação de Apoio à Criança com Câncer (AACC, 2013). Por apresentar certas características muito específicas, o câncer que acomete em adultos é estudado separadamente daqueles que acometem em crianças (BRASIL, 2014).

## **2.4 CANCER INFANTIL: ESTATISTICA**

Com dados obtidos através do Instituto Nacional de Câncer (INCA), estima-se que, dentre os diversos tipos de incidência de neoplasia, os tumores pediátricos no mundo variam entre 1% a 3% do total de casos de câncer. Para o Brasil em

2014, cerca de 11.840 novos casos ocorrerão em crianças e adolescentes até os 19 anos, sendo ele a causa de mortalidade mais freqüente nessa faixa etária em todas as regiões do Brasil, ficando só depois de acidentes e doenças infecciosas (GRAAC, BRASIL, 2012).

Atualmente, com o avanço de pesquisas na oncologia pediátrica junto ao advento de novas tecnologias na medicina, em torno de 70% das crianças que sofrem desse mal podem ser curadas, se diagnosticadas precocemente e receberem tratamento.

## **2.5 O SER CRIANÇA E A DOENÇA**

O homem diferente dos outros seres vivos possui consciência de sua existência, que o tempo dispõe a ele oportunidades e atitudes que fazem caminho a uma projeção de seu futuro. Futuro esse que tem um significado importante para a construção do ser humano, porque sem presumir o que está porvir, torna insegura a sua existência.

Assim é o existir: um constante processo de ir sempre adiante, para um futuro que o homem não dá conta de prever e controlar, por mais que se esforce. Então, o futuro é incerto, cheio de riscos, e o homem é o único ser que sabe que, em algum momento na sua trajetória de vida, já não existirá. (Valle, 1997, p. 58)

Para o homem, não obter controle das situações que ele se depara no presente, traz consigo uma angústia que se transforma em medo, medo do futuro, medo do que está por vir adiante.

Quando há a descoberta de uma doença grave, o homem percebe de certo modo que sua existência passa a ser ameaçada e seu futuro se torna incerto, limitando a suas perspectivas em relação a vida, já que todas as situações vivenciadas por ele na rotina de seu tratamento se estreitam também na possibilidade da morte (VALLE, 1997).

Logo que a criança adoece de câncer, sua vida passa por uma extrema transformação, onde ela é precipitada em um hospital para a realização de uma

série de tratamentos estranhos num ambiente cercado de pessoas estranhas. Seu cotidiano passa a carregar sentimentos como medo, privações e angústias em relação ao que está por vir. Normalmente a criança deixa implícito seu desagrado na experiência de estar adoecida, seu entorno é tomado por coisas ruins. Algumas conseguem encontrar no convívio hospitalar, a oportunidade de satisfação no brincar com outras crianças que partilham dos mesmos problemas, favorecendo sentimentos de solidariedade e afeição. O brincar revela-se como um forte elo de apoio entre as crianças que procuram dar vazão a sensação de familiaridade que elas adquirem ao freqüentar o mundo hospitalar. Vale ressaltar que esse tipo de empatia entre elas depende de fatores como idade, estabilidade familiar e grau de doença (VALLE, 1997).

Sendo a doença algo novo, que traz mudanças, ela exige uma adaptação da pessoa que adoece. Essas mudanças são objetivas e concretas (a rotina, os hábitos) e são também subjetivas, pois o doente se depara com seus limites pessoais, sua auto-imagem sofre mudanças e as sensações de dependência, fragilidade e impotência revelam a falência de seu corpo, instrumento de prazer, de comunicação essencial e suporte dos laços afetivos. É nesse entrelaçamento das percepções de si nesse mundo transformado que o homem “encontra” o seu modo de ser doente. (Valle, 1997, p. 65)

Valle (1997) salienta que atualmente o câncer infantil perdeu seu status de doença aguda e fatal devido ao avanço de tecnologias farmacêuticas e biológicas na área médica, sujeitando ela às características de doença crônica e sujeita a cura. Se em algumas décadas atrás, os profissionais de saúde centravam seus esforços no conforto físico do paciente e no preparo de seus pais para a morte de seu filho, hoje a batalha é centrada no sentido de dispor o tratamento preparado para a vida. Entretanto, toda a dimensão de mudanças ocorrida ao longo do tempo, impôs a necessidade de se adequar as equipes para darem conta as exigências da complexidade de um tratamento contra câncer, que envolve aspectos muito complexos como baterias de exames físicos, administração quimioterápica, radioterapia e intervenções cirúrgicas. Apesar de todos os protocolos, os resultados clínicos sugerem que todos que englobam o tratamento (sejam família, profissionais, pacientes) estão sujeitos a presença de sentimentos como medo, angústia e impotência.

É através disso que muitos médicos, enfermeiros e voluntários, procuram oferecer as crianças, muito mais que tratamento de saúde, ou seja, um tratamento

que promovesse atendimento mais humanizado diante da situação delicada que elas se encontram. Atualmente os hospitais contam com setores que desenvolvem arte no compromisso de trazer alegria e poder transformador na causa cotidiana da instituição. Essa conjectura traz um benefício interprofissional, já que diferentes profissionais (médicos, psicólogos, artistas) estão juntos em uma prática que visa construir através dos papéis desempenhados por cada um, um melhor método de atuação na luta contra a doença (VALLE, 1997).

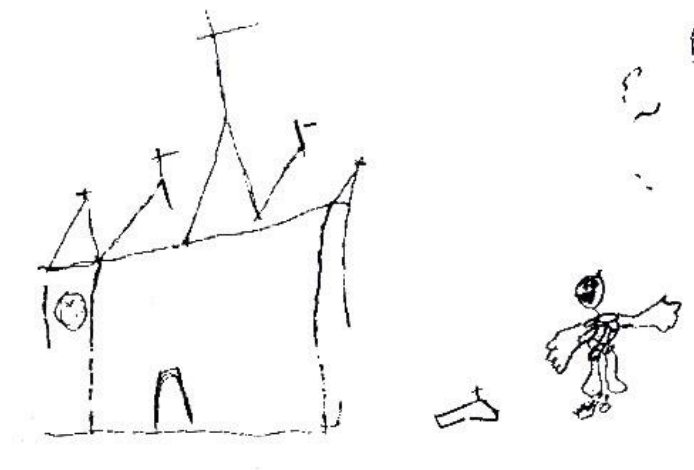
## **2.6 A IMPORTÂNCIA DAS INTERVENÇÕES LÚDICAS**

Em seu livro “Câncer Infantil: Compreender e Agir” (1997), a autora Elizabeth Ranier Martins do Valle ressalta que para a criança poder melhor expressar suas vivências dentro do ambiente hospitalar, é necessária a atuação desses grupos que facilitam a livre expressão de anseios, dúvidas e sentimentos nas crianças em seus diferentes estágios de tratamento, de forma que esse trabalho permite colaborar com elas na expectativa de obter resultados melhores na adaptação do pequeno paciente em sua hospitalização. Para exemplificar, ela cita o trabalho de um grupo do Hospital das Clínicas da Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto da Universidade de São Paulo, o GACC (Grupo de Apoio à Criança com Câncer), que se reunia semanalmente em local e horários fixos, com uma média de seis crianças (com idades variando de 4 a 12 anos) hospitalizadas em diferentes momentos de tratamento e tipos de câncer. Nessas reuniões, os profissionais encaminhavam as crianças que aceitavam participar em salas na qual se encontravam materiais gráficos (lápiz de cor, giz de cera, tintas) e lúdicos (bonecos, bolas, massa para moldar, livros de história). A seguir elas eram convidadas a agirem livremente de forma a esclarecer compreensivelmente as suas experiências vividas no momento, associando quando necessário, o assunto sobre a doença e o tratamento.

As atividades infantis emergem espontaneamente e se configuram por meio de dramatização, desenhos livres, as vezes orientados (desenhar o tratamento, pintar uma cena em que uma criança faz quimioterapia), leituras de livros e relatos de histórias. (Valle, 1997, p. 193)

Através das atividades realizadas nesses grupos de apoio, as crianças podiam se expressar mais abertamente, como falar sobre as reações causadas pela quimioterapia como a queda dos cabelos, vômitos, náuseas; os problemas escolares; medos diante dos procedimentos e da morte; partilhando mutuamente entre elas as mesmas situações e assim perceberem que não estão sozinhas na batalha contra a doença. Os registros a cerca destas reuniões, como os materiais produzidos pelas crianças, se tornam uma importante ferramenta para conhecer melhor as necessidades de quem se deve cuidar.

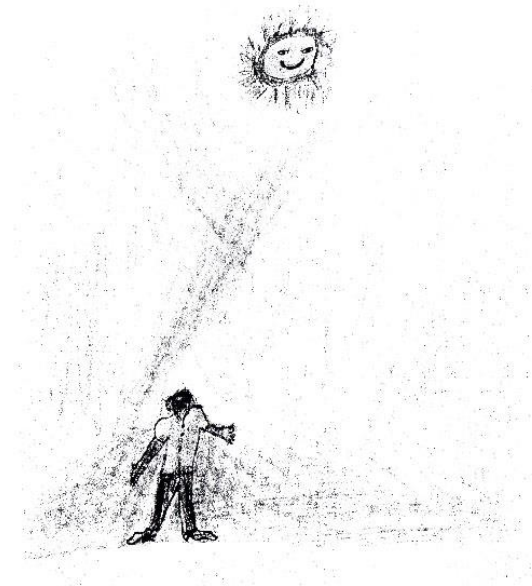
Valle (1997) ressalta que esse material permite investigar o olhar individual e expressivo de cada criança com câncer, principalmente por meio de seus desenhos. Cada uma utiliza-se deste recurso como expressão de suas vivências dentro do hospital, principalmente quando elas trazem aproximação com a idéia de morte. Na Figura 14, a criança (8 anos) descreve seu anseio sobre a morte de uma maneira direta, através do aspecto de uma igreja e um cemitério, sobre o desenho, ela diz: “vou fazer uma igreja. As pessoas vão a igreja para rezar para os doentes... eu já fui num cemitério. É feio, muito feio... Aqui é a caveira, que depois que alguém morre vira. Aqui é a chuva e o ar. É assim, o morto vira caveira e sai de lá pra assustar a gente...” (VALLE, 1997, p. 107).



**Figura 14 – Impressões de uma criança em tratamento 1**  
Fonte: Valle (1997, p. 107)



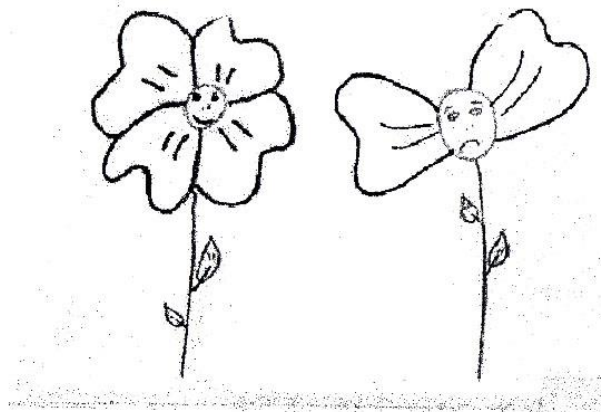
Já como se observa nas Figuras 15 e 16, as crianças (13 e 12 anos respectivamente) proferem de modo velado seus sentimentos, cujos desenhos refletem medo e perda, o claro e o escuro. “É assim que eu me sinto: numa tempestade... é azul e quente... é ruim, muito ruim... Eu penso que vou sumir. Tenho medo de sumir” (VALLE, 1997, p. 110).



**Figura 15 – Impressões de uma criança em tratamento 2**

Fonte: Valle (1997, p. 110)

“Uma flor triste e uma alegre; a triste perdeu suas pétalas, porque o vento foi muito forte” (VALLE, 1997, p. 112).



**Figura 16 – Impressões de uma criança em tratamento 3**

Fonte: Valle (1997, p. 112)

A importante atuação destes grupos de atividades lúdicas mostra que um espaço facilitador para a criança poder exprimir abertamente as questões relacionadas a doença e ao tratamento, propiciando a ela um alívio em relação as angustias sentidas no tratamento (VALLE, 1997).

## 2.7 DESIGN GRÁFICO

Os quadrinhos podem em virtude de sua aceitação, auxiliar seus leitores no aprendizado sobre mudanças que ocorrem no contexto em que estão inseridas. O Design Gráfico, incluído na área de projetos, favorece em muito a produção das histórias em quadrinhos, pois faz o uso de pictogramas para exprimir através da organização de imagens, texto e símbolos, uma idéia ou informação. É uma linguagem de percepção, que visa transmitir uma interpretação direcionada a um público-alvo.

Entende-se como design gráfico, a área de conhecimentos especifica ao ordenamento de elementos textuais ou não textuais, que compõe peças gráficas através de signos, símbolos, e imagens, efetuando uma mensagem entre o produto e o público. Sua função é transcrever a mensagem a ser transmitida independente da forma comunicacional. (Villas boas, 2003, p. 06)

Com o uso da linguagem visual, o design constrói cognitivamente um conteúdo que interage com o receptor dessa informação, de forma que a partir da interpretação, a imagem se torne um aspecto transformador na comunicação. A imagem por sua vez é uma das comunicações mais antigas da história humana, sendo fonte de diversas pesquisas que buscaram em suas teorias entender a construção cognitiva que o receptor da informação constitui através do uso dela, da cor e de suas relações compositivas (DONDIS, 2003).

Como informação visual, a imagem é principalmente vinculada pelas mídias digitais, impressas ou televisivas, como forma geradora de influência ou de opinião. Mas para tanto, é preciso levar em consideração o receptor dessas imagens, que individualmente, dependerá em muito de suas particularidades para compreendê-las. Nos gibis, a imagem procura representar a narrativa do texto (tempo e espaço), de forma que a mesma deva complementar e trazer algum sentido para o desenrolar da trama. Daí a importância de se conhecer bem o receptor, para atender suas necessidades. Segundo Eisner (1989, p. 13), a composição de imagens deve ter uma lógica inteligível para apreender a atenção do leitor, onde “para que sua mensagem seja compreendida, o artista seqüencial deverá ter uma compreensão da experiência de vida do leitor. É preciso que se desenvolva uma interação, porque ao artista está evocando imagens armazenadas nas mentes de ambas as partes”. Através disso é possível afirmar que o Design soluciona problemas através de uma série de procedimentos metodológicos, considerando seu caráter multidisciplinar.

O objetivo deste trabalho de conclusão é criar uma HQ que ajude crianças durante o tratamento do câncer, e o design gráfico auxilia na produção do mesmo com a criação de elementos visuais (ilustrações, cores, tipografia) que objetivam a transmitir essa idéia respeitando os anseios e necessidades do público alvo em questão. Atualmente, as condições de trabalho para o designer melhoraram muito, pois ele dispõe de softwares (programas de computador) que são ferramentas auxiliaadoras na editoração, na criação e edição de imagens. Essas ferramentas devem ser usadas para que a peça gráfica criada estimule o leitor a seguir um fluxo de leitura agradável, principalmente no que se refere a arte produzida nos quadrinhos.

## **2.8 DESIGN DE INTERAÇÃO**

O “design de interação” é um conceito dentro do design que influenciou de modo significativo o alcance do resultado final deste trabalho. Saffer (2006) define esse conceito como uma arte que por meio de serviços ou produtos, instiga interação nos usuários que a utilizam. Esses produtos envolvem uma metodologia

de trabalho que visa gerar qualidade (agregando valor ao produto) e que leve os usuários a sentirem que adquiriram um produto dotado de qualidades úteis e eficientes que interfiram de forma útil na vida dos mesmos.

No caso do gibi, a criança deverá ver primeiramente a capa, que instigará ela a tocar nele, despertando o interesse para que folheie, observe as imagens, tente ler seu conteúdo. A história deverá aguçar dentro do leitor, a sensação que ele faz parte dela, e para isto, a mensagem passada pelo gibi deve conter uma abordagem centrada nas preferências do usuário no contexto em que ele está inserido, onde segundo Norman (1990, p. 90) “usabilidade é a efetividade, eficiência e satisfação com que o produto permite atender aos objetivos específicos de usuários específicos em um contexto específico”. Coelho (2000) salienta que a literatura infantil desperta nas crianças uma imaginação criativa, que por sua vez também necessitam de estímulos externos para auxiliarem no crescimento da psicoemocional da criança. Esses “estímulos externos” serão proporcionados pelo espaço em que a criança está, seja em casa, no hospital, na escola, influenciando a forma em que ela irá assimilar o conteúdo passado pela história.

Logo, o projeto do gibi disponibilizara de elementos interativos como caça-palavras, cruzadinhas e entre outras que de forma lúdica, trará ao usuário uma possibilidade de brincar e envolver-se com o conteúdo emocional que a história apresenta, podendo dessa forma também dinamizar a leitura.

## **2.9 DESIGN EMOCIONAL**

Talvez um produto dito “bem sucedido” seja aquele que interaja com seu usuário de forma que ação desempenhada por ele tenha uma resposta direta e positiva. Muitas pessoas a partir daí, comumente criam laços com esses objetos de forma a apresentarem emoções recheadas de carinho ou amor.

Designers, anatem aí. Os seres humanos são predispostos a antropomorfizar, a projetar emoções e crenças humanas em qualquer coisa. Por um lado, as respostas antropomórficas podem trazer grande encantamento e prazer ao usuário de um produto. Se tudo funcionar bem, sem percalços, satisfazendo as expectativas, o sistema afetivo responde positivamente, trazendo prazer ao usuário. De maneira semelhante, se o

design em si é elegante, bonito ou talvez brincalhão e divertido, mais yma vez o sistema afetivo reage positivamente. (Norman, 2008, p. 164)

As expectativas em relação ao objeto são construídas a partir que o usuário começa a interagir com o mesmo. Se a experiência na utilização do produto for positiva, significados simbólicos serão atribuídos a ele (muitos desses significados são relacionados a experiências anteriores com objetos semelhantes). Para tanto, é preciso que o objeto seja atraente, que as emoções do usuário tomem a decisão de adquirir esse produto e usá-lo, que o desejo da posse se converta em uma experiência memorável, estabelecendo um vínculo emocional entre o usuário e o produto (NORMAN, 2008).

Em um gibi, todos os elementos gráficos que o compõem, desde a capa até seu interior, passando por ilustrações, texto e outros elementos interativos, conectam o leitor a eles de maneira que sustentam ou não uma forma interpretação emocional da história. A experiência emocional quando a criança pegar o gibi deve ser o quesito principal do trabalho, pois a história aliada a interação lúdica ao final das páginas, deverá levantar com o público-alvo uma construção positiva (ou empática) de forma a gerar um retorno satisfatório.

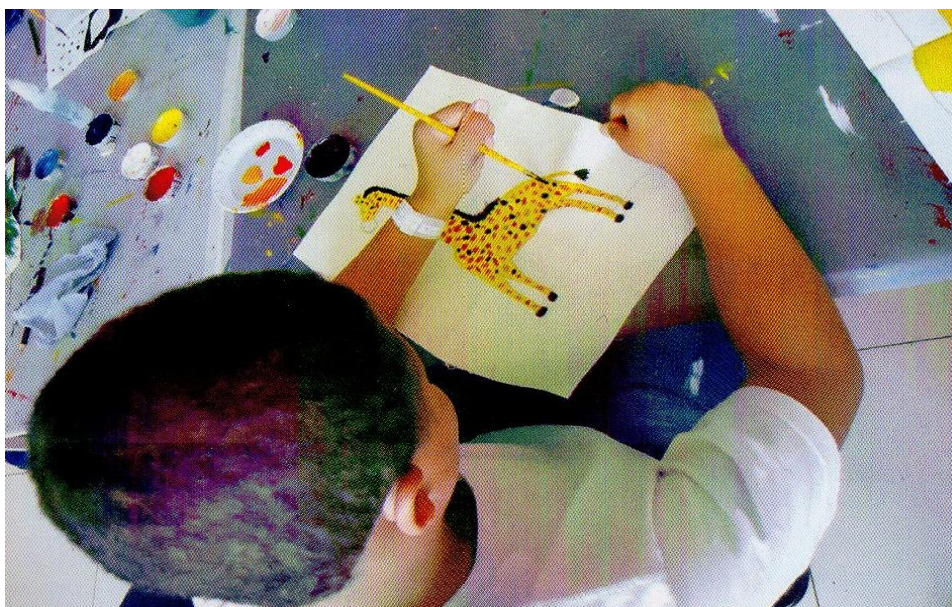
## **2.10 OBSERVAÇÃO AO PÚBLICO ALVO**

Para dar sentido às imagens gráficas no contexto do projeto, o conteúdo da história tem por meta conferir um significado que traga ao leitor (no caso, o público alvo) um sentido especial a ele ao assimilar a informação trazida pelo gibi. É nessa perspectiva que grande parte de seu conteúdo foi concebido através de observações do comportamento das crianças que passam por esse tipo de luta nos hospitais de tratamento oncológicos. Pela oportunidade de fazer ao mesmo tempo essas observações conciliando um trabalho voluntário, o hospital escolhido para dar continuidade ao trabalho foi o Pequeno Príncipe.

O hospital Pequeno Príncipe começou sua história em 1919 através de voluntários que se organizaram para oferecer a crianças e adolescentes de baixa renda, consultas e remédios gratuitos. A partir daí, teve início a construção de um

hospital exclusivamente para atendimento pediátrico, até então, inexistente no estado do Paraná. Atualmente o hospital trata-se de uma instituição sem fins lucrativos, que atende cerca de 70% de sua capacidade para o Sistema Único de Saúde (SUS), sistema público de saúde no país. As crianças e adolescentes recebem gratuitamente, desde consultas ambulatoriais até tratamentos mais complexos como transplantes, oncologia, ortopédico e cardíaco. O hospital abriga o funcionamento de diversos projetos, como o Projeto Fazendo Arte, que promove oficinas de pintura, gravura e fotografia, no intuito de tirar o foco dessas crianças na doença, confortando os pequenos pacientes nessa luta e despertar aptidões e talentos através da arte (Forte et al, 2013).

A arte na educação contribui de forma substancial e significativa para incitar o pensamento, sendo agente transformador e formador do cidadão que reconheça a si mesmo, reforce a relação com a cultura em que está inserido, sendo esse um dos principais apontamentos do ensino de Arte na contemporaneidade. (Mendonça, 2006, p.37)



**Figura 17 – Criança do projeto em uma oficina de pintura**  
Fonte: Fazendo arte no hospital pequeno príncipe (2013, p.20)



**Figura 18 – Ilustração realizada por uma criança da oficina de pintura**  
Fonte: Fazendo arte no hospital pequeno príncipe (2013, p.21)



**Figura 19 – Foto realizada por uma criança da oficina de fotografia**  
Fonte: Fazendo arte no hospital pequeno príncipe (2013, p.39)

Através do trabalho voluntário, foi possível notar certas sensibilidades e questões que envolvem todos os aspectos carregados durante a hospitalização de uma criança em seu cotidiano. Muitas delas expressam através da oportunidade de desenhar e brincar com os voluntários, suas necessidades em relação ao tratamento e amparo atribuindo suas experiências vividas no ambiente hospitalar. O trabalho como voluntariado no Hospital Pequeno Príncipe é responsável pela recreação com as crianças e adolescentes em diversos pontos do hospital, como ambulatórios, enfermarias, brinquedotecas e bazares. Para ser voluntario é necessário ser maior de 18 anos e o candidato passa posteriormente a uma entrevista. A partir daí ele escolhe um dia da semana para realizar a atividade (HOSPITAL PEQUENO PRINCÍPE, 2013).

A experiência de se ir a campo para o levantamento de dados sobre as crianças é fundamental, uma vez que para o pesquisador, é um compromisso assumido com público-alvo em questão, adentrando as particularidades da pessoa e assim possibilitar uma melhor compreensão para o propósito do trabalho.

Um outro ponto a considerar em relação a presença do pesquisador na pesquisa é que essa presença não é apenas física, uma vez que ele não é completamente livre do mundo-vivido em seu trabalho. Assim, ele leva a sua visão de homem e de mundo que permeia todos os momentos de sua investigação. (Valle, 1997, p. 48)



**Figura 20 – Desenhos de crianças do hospital**

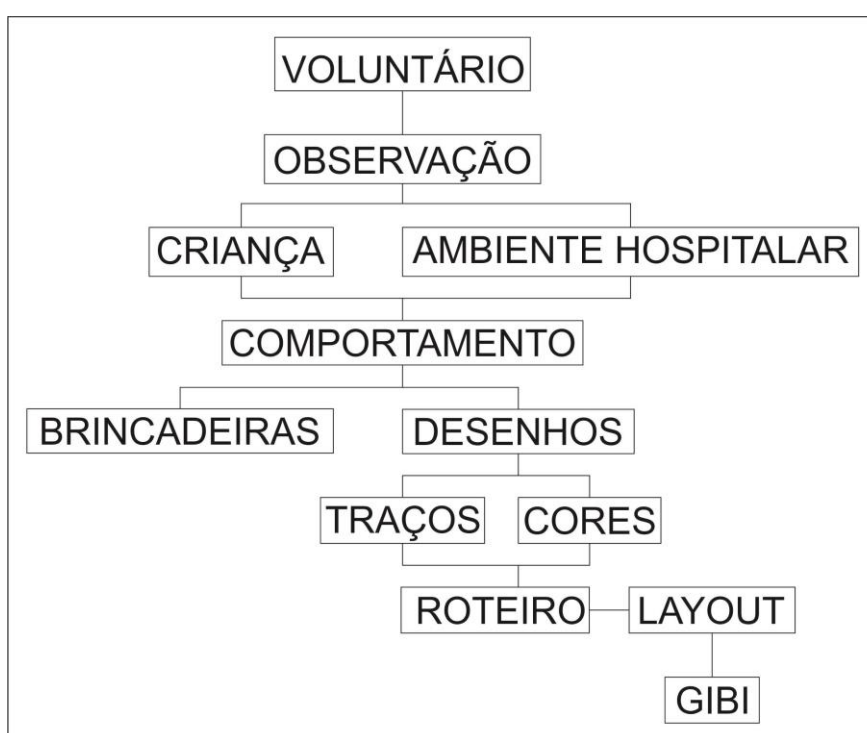
Fonte: Do próprio autor, 2013



O voluntário oferece simpaticamente à criança a oportunidade de poder brincar junto com ele, disponibilizando papel e giz-de-cera de cores variadas enquanto ela aguarda dentro do hospital. Em sua maioria, as que passam o tempo desenhando são crianças na faixa dos 5 a 11 anos, algumas são mais acanhadas e preferem ficarem com seus pais, outras já são mais desinibidas e gostam de conversar e brincar com os voluntários a quem chamam de “tio”. Existe por parte delas a diversidade do uso de cores nos desenhos, levando em conta as diferentes personalidades de cada criança, além do estágio de tratamento em que ela se encontra. As mais extrovertidas tendem a usarem mais as cores vibrantes, de calor e alegria, dispostas a afetividade, entrando em contraste com as mais tímidas, que optam por cores mais sóbrias que remetem uma disposição mais introvertida (PEDROSA, 2009). O traço dos desenhos varia muito bem como o assunto, onde algumas gostam de remetê-los a sua rotina hospitalar, enquanto outros preferem desenhar algo de fora, seja um objeto, um cenário, animal, família ou o que gosta de fazer.

### 3 ETAPAS DO PROJETO: UMA HQ PARA CRIANÇAS COM CÂNCER

Tendo como base as observações do serviço voluntário, partiu-se para o processo de criação do quadrinho com o tema câncer infantil, abrangendo etapas que compreendem desde a elaboração do roteiro até a confecção do boneco do gibi (figura 21).



**Figura 21 – Quadro Sinótico**  
Fonte: do próprio autor

#### 3.1 ROTEIRO

Com o propósito de criar uma história que proporcione ao leitor um conforto diante da dificuldade da doença, escrever um roteiro que atendesse essa expectativa foi um desafio, pois é muito delicado produzir uma obra assim levando os aspectos da particularidade de cada pessoa que irá ler, já que cada um tem uma maneira de enxergar o mundo a sua volta. Por isso, procurou-se desenvolver

criativamente algo que de alguma forma criasse ao leitor, certa empatia com a personagem da história.

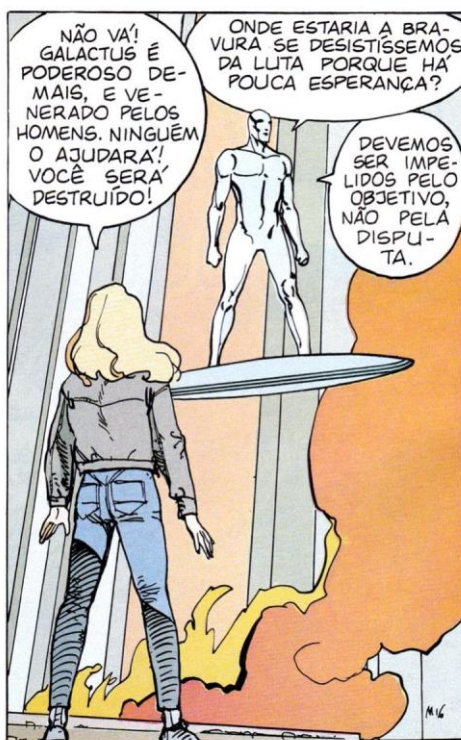
Dentro dos quadrinhos, existem dois tipos de produção de roteiros: o *Full Script* e o *Marvel Way*. O *Full Script* (texto completo) é a forma mais detalhada possível do roteirista mostrar a história, descrevendo cada quadro que compõe a página, podendo inclusive fazer referências a psicologia dos personagens. Já o *Marvel Way* (ou “argumento”, como ficou conhecido no Brasil) opta por fazer um roteiro menos enxuto, descrevendo apenas a sinopse como um todo, deixando a cargo que o desenhista cuide dos aspectos visuais de cada cena (DANTON, 2013).

Para começar a esboçar o roteiro, o primeiro passo foi encontrar materiais que de alguma forma contribuíssem com subsídios para que se pudesse juntar um conteúdo enxuto de inspiração e criação de uma narrativa na linguagem de HQ. Elas não necessariamente precisavam ter algo ligado ao tema da oncologia, mas era preciso que trouxesse uma carga reflexiva a cerca de algumas situações encontradas diante uma adversidade. Três HQs importantes para o processo criativo foram: “Superman, As Quatro Estações”, “A História de Sam” (ambas produzidas por Jeph Loeb e Tim Sale) e “Surfista Prateado: Parábola”. Com histórias marcantes, os dois primeiros gibis retratam a jornada de amadurecimento do Superman, desde a sua juventude em uma cidade do interior do Kansas até a transformação em um adulto na cidade de Metrópolis. Entretanto, as duas também divergem quanto ao seu conteúdo pragmático, já que em “As Quatro Estações”, o autor mostra a partir da perspectiva pessoal de quatro personagens (Jonathan Kent, Lois Lane, Lex Luthor e Lana Lang), como suas vidas são transformadas com a presença do herói, enquanto “A História de Sam” apresenta um pequeno momento da vida de Clark Kent (o Superman), ainda um jovem fazendeiro lidando com a morte de um amigo, explorando a humanidade do personagem em relação as suas incertezas e aflições. Esta história inclusive carrega uma carga emocional muito maior, pois o autor escreveu em homenagem ao seu filho, Sam Loeb, que faleceu de câncer aos dezessete anos, após de três anos de luta. Nela é possível traçar um paralelo aos personagens principais, Clark e Sam, que sofre com a enfermidade e de como isso afeta a relação dos dois. Os dois gibis são belissimamente ilustrados por Tim Sale, em uma arte que lembra o pintor norte-americano Norman Rockwell, famoso por retratar em suas artes, acontecimentos cotidianos da sociedade americana (SALE, 2006).



**Figura 22 – A História de Sam**  
 Fonte: Superman & Batman (2007, p.93)

A HQ do Surfista Prateado foi uma bela inspiração no sentido de criar algo que pudesse com as palavras, trazer sentimentos bons e reflexivos, pois o gibi do herói possui em seu miolo diversas mensagens a cerca do poder do próprio ser humano em lutar contra as situações adversas da vida.



**Figura 23 – Surfista Prateado**

Fonte: Surfista Prateado: Parábola (1989, p. 16)

Outra base importante foi a inspiração vinda de filmes. Dois deles contribuíram de forma significativa: “Além da Linha Vermelha” (*The Thin Red Line*, 1998) de Terrence Malick e “Cartas para Deus” (*Letters to God*, 2010) de David Nixon e Patrick Doughtie. No primeiro a trama mostra de forma muito introspectiva, a visão de jovens soldados em meio ao campo de batalha em uma ilha do pacífico, Guadalcanal. Já o segundo, baseado em uma história real, conta a história de um garoto de 8 anos que luta contra o câncer e escreve diariamente cartas endereçadas a Deus, afetando diretamente o convívio com sua família e amigos.

Tendo em vista todo esse material, foi necessário conseguir equilibrar todas as informações anteriores com uma visão mais empática em relação as crianças durante a experiência de voluntario no hospital Pequeno Príncipe. As primeiras idéias foram sendo escritas junto com estudos visuais de personagens, embora não se tivesse logo de inicio uma proposta elabora de história, podia já se delimitar o espaço-tempo em que ela se passaria. Essa parte do trabalho durou alguns meses, pois havia alguma dificuldade em escrever algo substancial, que pudesse transmitir a concepção do trabalho de uma forma sensível e respeitosa.

No decorrer do esboço de idéias, a história começou a pegar rumo e decidiu-se que o importante seria mostrar de uma forma mais simples e curta, uma

narrativa que com clareza, causasse ao leitor afinidade e envolvimento, minimizando a ansiedade e a angústia causada pela doença, dando a chance dela sair de uma situação passiva e procurar descobrir alternativas de lidar perante a essa dificuldade.

Em “Além da Linha Vermelha” há um personagem que lida com as dificuldades do campo de batalha, escrevendo cartas para a sua esposa ao longo do filme, como uma forma de se manter em pé com a esperança de encontrá-la quando voltar para casa. Ainda que de uma perspectiva diferente, o filme “Cartas para Deus” mostra também uma batalha travada pelo protagonista, onde suas cartas endereçadas a Deus são uma esperança diante a doença.

Esses filmes foram fundamentais para trazerem elementos importantes para o roteiro, que conta uma breve história de dois irmãos longe um do outro, através de uma carta. O desenrolar da trama mostra diferentes tempos por meio das imagens de fotografias e paisagens, onde a irmã mais nova descreve brevemente momentos da vida em que ela e o irmão mais velho passaram, inclusive uma pequena época em que ele esteve doente. Daí a ligação da história com o câncer. A ideia era também que o roteiro trouxesse uma carga de imagens que simbolizassem os conceitos de transformação e renascimento, que foram representados na forma do mar, ambiente citado na história como um grande acontecimento na vida dos dois pela irmã do menino doente. Procurou-se em nenhum momento colocar a palavra “câncer” e sim mostrar indiretamente por meio dos desenhos, a doença no personagem.

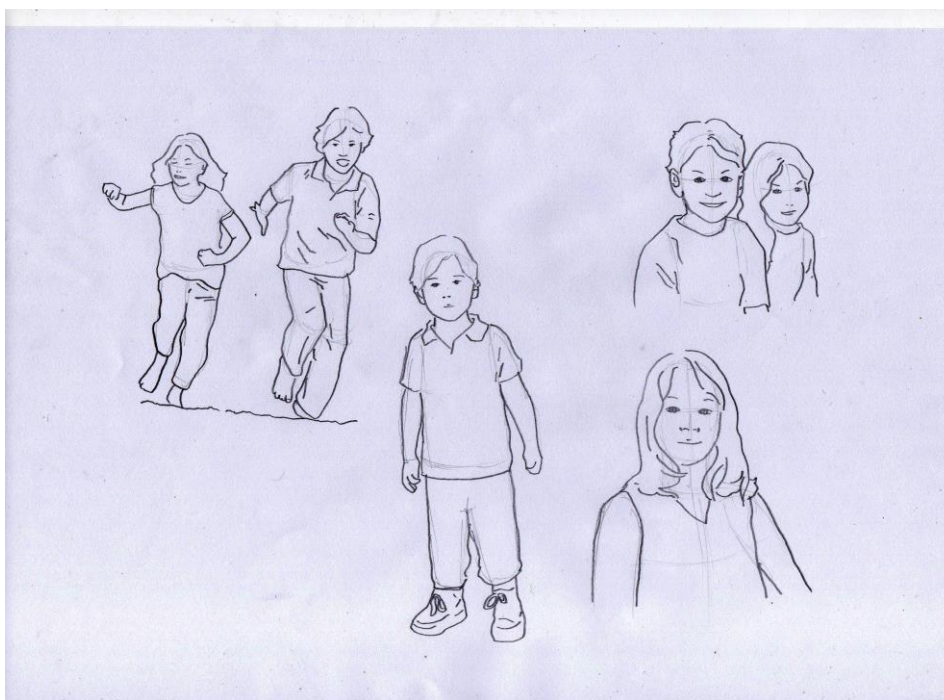
Durante a elaboração do roteiro, optou-se por não incluir na HQ muitos balões de falas, deixando que os recordatórios transmitam mais a narrativa, como se o leitor estivesse lendo realmente uma carta.

Todo o roteiro foi escrito no estilo *Full Script* (ver Apêndice B), que embora mais trabalhoso, se tornou mais objetivo na hora de se realizar os desenhos. No final, a trama acabou ficando simples e com poucas páginas, entretanto, sensível. Vale frisar que o roteiro original foi sofrendo modificações ao decorrer da confecção do gibi no computador, principalmente na diagramação.

### 3.2 ESBOÇOS

A partir da definição do roteiro, um planejamento de como construir cada quadro e desenho por página foi feito através de esboços.

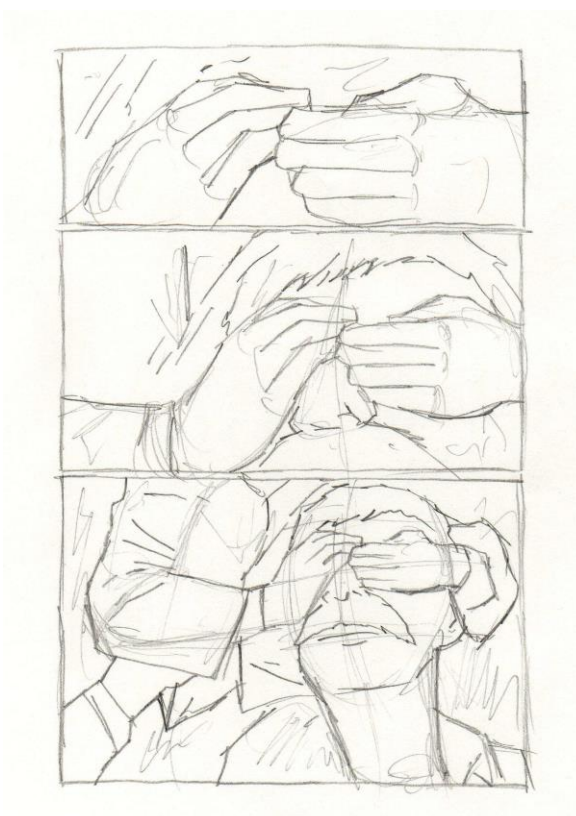
A HQ contém dois personagens principais: uma menina e um menino, ambos irmãos. Primeiramente procurou-se atribuir certos conceitos a esses dois personagens, como faixa de idade (entre 8 e 11 anos) e aparência. A faixa de idade derivou do fato do autor deste trabalho ter tido mais contato com essas crianças quando foi voluntário do Hospital Pequeno Príncipe (como descrito anteriormente no capítulo 2.11). Dentro das características de revistas em quadrinhos, a imagem é um fato essencial para a compreensão da história, devem servir de incentivo a imaginação de quem lê, para que com sua visão, a imagem (com seu ritmo, linha e cor) se torne subjetiva, passível de reflexão pelo leitor, onde “o momento presente da imagem é apenas um ardil para resgatarmos nossa experiência vivida e projetarmos e criarmos sua memória futura” (RUI DE OLIVEIRA, In: MARTINS, 2009).



**Figura 24 – Esboços dos personagens**  
Fonte: próprio autor, 2013

O roteiro descreve como a história se desenrola com seus personagens, características, cenário, ações e tempo. Para tanto, foram previstas no roteiro, quadros horizontais distribuídas ao longo das páginas programadas no gibi. A fim de dar suporte a esse desenvolvimento do trabalho, foram feitos rascunhos descrevendo os acontecimentos de cada página, com lápis HB em um papel comum de sulfite branco A4, gramatura de 75g/m<sup>2</sup>.

A composição das páginas foi inspirada nos dois gibis do Superman citados anteriormente, com elementos que optaram por manter um padrão de enquadramento mais clássico, entre *close-ups* (enquadramento fechado) e planos gerais. Outro fator foi a preocupação de manter uma unidade entre as páginas, que veio através do desenvolvimento da história, escrita de modo “atemporal”, independente de tempo e espaço, para que o leitor seja mais empático em relação ao desenrolar dos acontecimentos. A maioria das páginas possuem de 2 a 4 linhas de quadrinhos de uma coluna só, acarretando em uma narrativa mais fluida.



**Figura 25 – Esboço de página**

Fonte: Do próprio autor, 2013

Em relação aos traços do desenho, houve certo receio durante o processo criativo dos personagens, pois ficou a dúvida de qual estilo de desenho se



encaixaria melhor na história, se seria um desenho mais realista ou mais abstrato, do tipo cartum. É importante frisar que os estudos foram feitos durante a elaboração do roteiro.

Segundo McCLOUD (2005), pode-se separar o mundo em dois reinos: o conceitual e o sensorial. O mundo conceitual é aquilo que a mente configura ou compreende de uma representação da realidade, ou seja, são “idéias” e elas não podem ser cheirá-las, tocá-las ou inalá-las, pois estas características pertencem ao mundo real. Portanto com a idéia de representar o mundo externo de forma a trazer um grau de identificação do leitor com as personagens da história, optou-se por fazer um estilo de desenho mais híbrido, entre o real e o cartunesco.

Cada desenho que compunha um quadro do gibi foi desenhado separadamente à grafite em um papel sulfite, para servirem como base gráfica e posteriormente receberem a arte final.

A luz do design de interação e emocional descritos nos capítulos anteriores, ao mesmo tempo em que os esboços do gibi foram ganhando forma, paralelamente produzia-se algumas atividades lúdicas que seriam inseridas ao final das páginas do mesmo e que de certa forma estivessem conectadas com a trama. Para a realização dessas páginas de brincadeiras, inspirou-se nas revistinhas de “Passatempo da Turma da Mônica”, recheadas de jogos e desenhos para colorir.



**Figura 26 – Página Passatempo  
Turma da Mônica**

Fonte: Site O Mundo Colorido, 2013

Tomando como base essa fonte de material, os esboços das páginas lúdicas foram ganhando vida, visando entreter a criança na história do gibi com

interações como: cole uma foto nesta página, pinte esta figura e outras. Ao final do gibi, há uma página desafio, em que o leitor será desafiado a escrever uma carta e enviar a uma pessoa próxima a ela.

Na figura a seguir, um exemplo do estudo de uma brincadeira e seu resultado final.



**Figura 27 – Esboço do labirinto**  
Fonte: Do próprio autor, 2014

### 3.3 ARTE FINAL

Com os esboços dos desenhos feitos, o próximo passo foi realização da arte final do gibi. Para esta etapa foram usadas técnicas diferentes, como caneta nanquim e o computador. Primeiramente, os esboços receberam o traço definitivo a nanquim (de espessura 0.2) em uma folha sulfite A4, realçando só o seu contorno.



**Figura 28 – Contornos a naquim**

Fonte: Do próprio autor, 2013

Logo em seguida as imagens foram digitalizadas por um *Scanner*, onde a partir desta etapa, o projeto no todo, fora terminado com o computador.

Para tornar visível esse próximo estágio, o programa utilizado como recurso de trabalho foi o *Photoshop*. O trabalho contou também com a utilização de uma “mesa digitalizadora” *Bamboo*, um dispositivo periférico que plugado ao computador permite fazer desenhos em algum tipo de programa (nesse caso o *Photoshop*). Tanto o uso do *software* quanto o da mesa digitalizadora proporcionaram ao trabalho melhor desempenho, pois eles dinamizaram e otimizaram a produção do gibi em relação ao tempo. Por conta desses processos mais digitais, não houve preocupação quanto a utilização de outras ferramentas como lápis de cor ou tintas, que demandariam um pouco mais de trabalho no tempo curto.

No *Photoshop*, as imagens receberam um tratamento para aumentar a qualidade e a resolução, eliminando erros provenientes do nanquim e também de marcas que por ventura ficaram no papel. Logo em seguida, deu-se início ao processo de colorização das imagens. A princípio, durante desenvolvimento dos desenhos para o gibi, a preocupação em relação as cores que iriam compor o mesmo foi ganhando proporção a medida que notava-se que o preto-e-branco afetava a experiência da leitura, já que a diferença entre um gibi colorido e o preto-e-branco é intensa. O mundo é composto por cores e os quadrinhos coloridos são mais expressivos, pois transmitem sensações físicas e emocionais ao seu leitor,

desempenhando um papel central na história, já que sempre vão parecer mais reais (McLOUD, 2005).

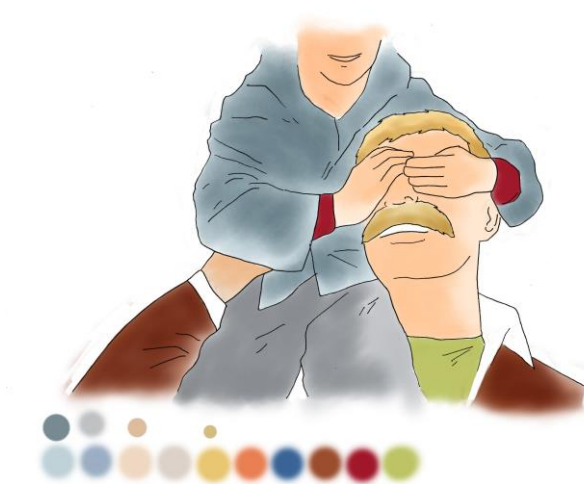
Todos aqueles que trabalham com imagem, criação de cenários e comunicação visual sabem disso. A cor representa uma ferramenta poderosa para a transmissão de idéias, atmosferas e emoções, e pode captar a atenção do público de forma forte e direta, sutil ou progressiva, seja no projeto arquitetônico, industrial (design), gráfico, virtual (digital), cenógrafo, fotográfico ou cinematográfico, seja nas artes plásticas. (Barros, 2006, pg. 15)

A cor como parte integrante da informação, reforça a expressão simbolista de agregar e transmitir na imagem diversos tipos de significados ao indivíduo que a assimila, levando em consideração o conjunto que ele dispõe socialmente desde quando era criança (GUIMARÃES, 2000).

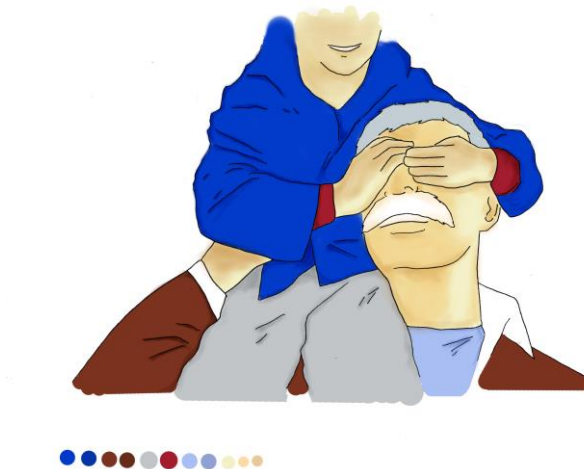
Para iniciar a fase da colorização, foi realizado no *Photoshop* um estudo de cores ou paletas que mais poderiam se encaixar no estilo do gibi. Infelizmente, os estudos iniciais não obtiveram sucesso, somado talvez da inexperiência em saber encontrar um equilíbrio entre as cores e o traçado do desenho. Nenhum resultado foi agradável.



**Figura 29 – Estudo de Cor 01**  
Fonte: Do próprio autor, 2013



**Figura 30 – Estudo de Cor 02**  
 Fonte: Do próprio autor, 2013



**Figura 31 – Estudo de Cor 03**  
 Fonte: Do próprio autor, 2013

A inspiração para uma nova forma de colorir veio dos quadrinhos do personagem “Tintim” criados pelo belga Hergé. Segundo McLoud (2005, p. 190) “Hergé capturou a magia das cores planas com sutileza sem precedentes.” Nos gibis de Tintim, é possível encontrar uma colorização mais objetiva em sua distribuição pelos quadros, de forma que as cores “chapadas” solidificam os espaços da cena.



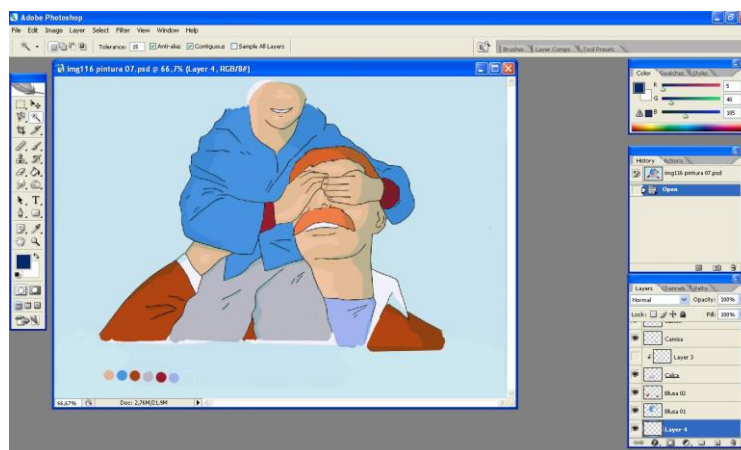
**Figura 32 – Cena de “Tintim e o Lótus Azul”**  
 Fonte: Site hq com música, 2013

Foi com base nessa influência de colorir que o gibi começou a ser pintado.



**Figura 33 – Estudo de Cor 04 (definitivo)**  
 Fonte: Do próprio autor, 2013

Cada desenho foi colorido separadamente um do outro no *Photoshop*, facilitando em muito a produção e a aceleração do processo criativo, além de possibilitar uma gama extensa de recursos para deixar o trabalho mais qualitativo. A colorização foi realizada primeiramente com a cor sem o volume e posteriormente recebeu acabamento com sombras e volumes.



**Figura 34 – Interface do Photoshop**  
 Fonte: Do próprio autor, 2013

### 3.4 FORMATO E TAMANHO DE PÁGINA

No formato a ser trabalhado, quando os esboços estavam sendo gerados, a princípio não houve uma preocupação com o tamanho da página e sim na quantidade de quadros que cada uma ia conter internamente (em seu layout). No decorrer da finalização destes desenhos e da arte final, voltou-se para decidir qual formato se encaixaria o gibi era imprescindível.

As dimensões das páginas ganharam seu aspecto final a partir dos formatos já existentes e comumente usados no mercado de HQs: o famoso “gibi” ou “formatinho” (130 x 210 mm) e o “formato americano” (170 x 260 mm) (VERGUEIRO, 2000). Entretanto, embora servissem de modelos, esses formatos não foram usados na composição do gibi, pois a escolha final foi primeiramente pela configuração 140 x 180 mm.

Após a primeira confecção do boneco, optou-se por mudar o gibi para as medidas 140 x 195 mm para as próximas impressões, em razão de que trariam ao final mais praticidade e estética na produção do impresso, o que para Haslam (2007) são motivos essenciais para a escolha de um formato final para impressão.

No quesito estético, esse tamanho trouxe entre o formato gibi e o americano, uma forma de conciliar o leitor entre o que já existe de comum e o novo, havendo um “equilíbrio”, que segundo HURLBURT (1980, p.62) é o “elemento chave do sucesso de um design”. Por conseguinte também considerar a interação do

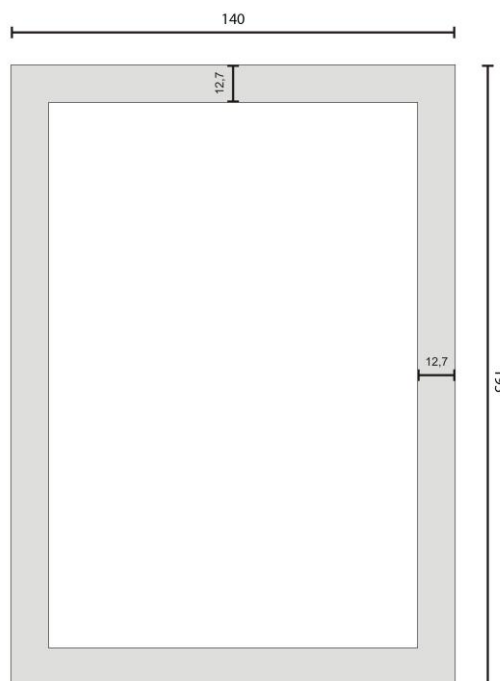
mesmo com as atividades do gibi, que remetesse a idéia de um pequeno diário de fácil manuseio.

Segundo Haslam (2007, p.42), “o formato do livro define as proporções externas da página; a grade determina suas divisões internas; o layout estabelece a posição a ser ocupada pelos elementos”. Com o formato já estabelecido, determinou-se então a construção de um grid (ou grade, figura 34) para dispor os elementos harmonicamente no espaço da página, definindo também o tamanho da mancha gráfica (figura 35) e sua posição, que ficou 12,7 mm para a margem externa, interna, superior e inferior.



**Figura 35 – Grid da página**  
Fonte: Adobe InDesign CS4



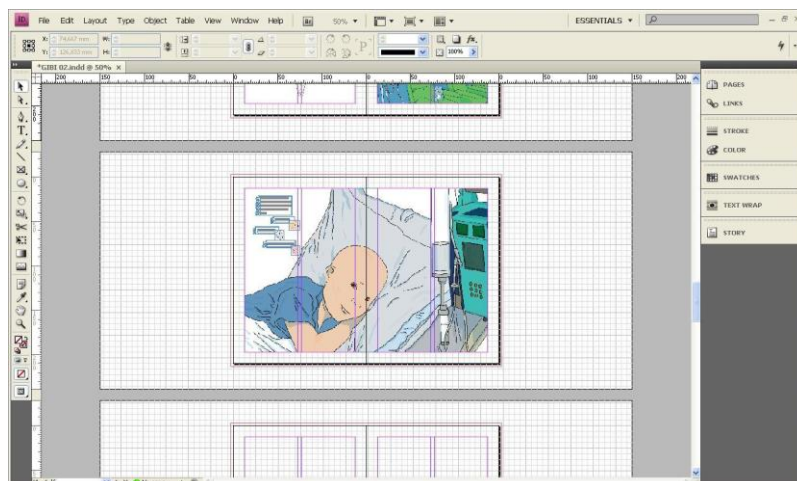


**Figura 36 – Rascunho da medida da Mancha Gráfica (12,7 mm)**

Fonte: Adobe InDesign CS4

A composição do Layout veio a partir dos estudos da confecção do roteiro e dos esboços, citados anteriormente. De acordo com o roteiro, dependendo da página, algumas teriam entre 2 a 3 quadros horizontais dispostos ao longo dela (imagem 34), de forma que entre os espaços desses quadros, o que McLOUD (2005) define como “sarjeta”, existiria uma medida de 2,6 mm. Para as caixas de texto (ou recordatários), a diagramação no geral ficou na parte superior interna, na lateral esquerda do quadro e não seguiram em si um padrão em relação à margem. Essas caixas de texto foram uma dificuldade a parte, pois algumas delas tiveram que serem deslocadas de modo a não atrapalharem o desenho, embora em muitas, a caixa ficou um pouco grande em função do tamanho do texto que preencheria ela.

Todo o trabalho fora feita utilizando o software InDesign, nele foi possível importar as imagens já arte-finalizadas e introduzi-las dentro do layout trabalhado



**Figura 37 – Layout no InDesign**

Fonte: Do próprio autor, 2013

Efetuar o layout é considerar como elementos principais o texto e a imagem. A imagem advém de arranjos que compõe a página do gibi, e por sua vez o texto é organizado de acordo com a seqüência de leitura imposta pelo conjunto todo (HASLAM, 2007).

### 3.5 TIPOGRAFIA

A tipografia dentro do processo de criação do gibi foi um quesito um pouco difícil de trabalhar, principalmente aliado ao fato de que ela dentro de um layout, é um fator de distinção, podendo assegurar o sucesso ou até mesmo o fracasso do mesmo.

Entre outras razões, deve-se considerar a legibilidade e leiturabilidade do gibi no público infantil, respeitando caracteres, tamanho das fontes, entrelinhas. Todos devem estar de acordo com o formato e público do livro (HASLAM, 2007). Logo, quando a seleção da tipografia se iniciou, era preciso que a mesma refletisse o conteúdo da obra e para atingir tal objetivo, com o layout do gibi já estabelecido no InDesign, realizou-se alguns estudos. Esses estudos levaram em consideração o recordatário em que as palavras iriam ser escritas, criado em forma de papel espiral para remeter uma forma mais rústica de carta.



**Figura 38 – Forma do recdatário**

Fonte: Do próprio autor, 2013

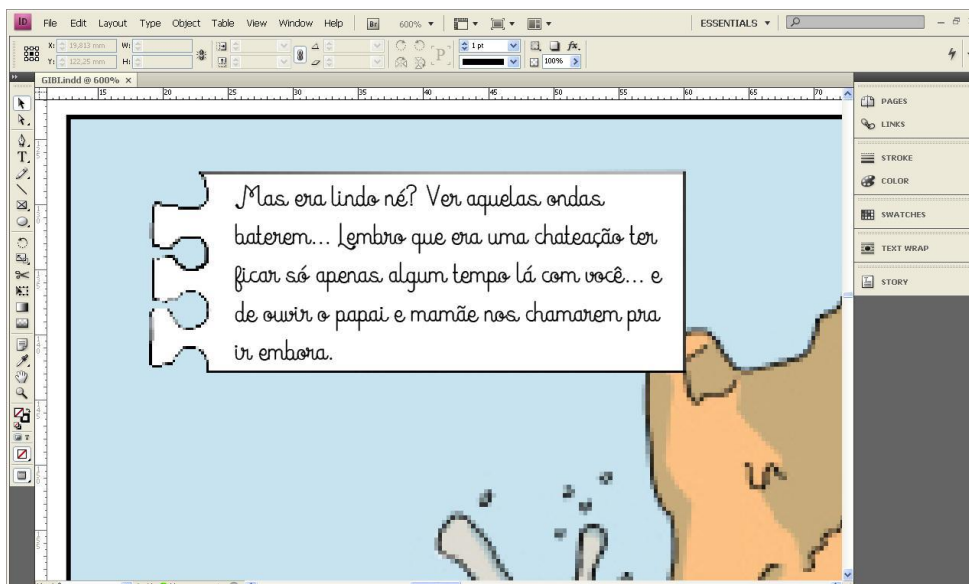
O primeiro estudo de fonte em relação ao miolo do gibi veio com a idéia de trazer à criança, a sensação de que ela estivesse mesmo lendo uma carta, com uma tipografia de estilo manuscrito (handwriting). A fonte selecionada com essas características para ser posta nos recdatários fora: Learning Curve / regular / tamanho 10 pt.



**Figura 39 – Fonte Learning Curve**

Fonte: Do próprio autor, 2013

A princípio a fonte parecia ideal, pois se encaixava belamente no conteúdo do gibi, principalmente visto disposto no monitor (figura 38).



**Figura 40 – Estudo da tipografia**

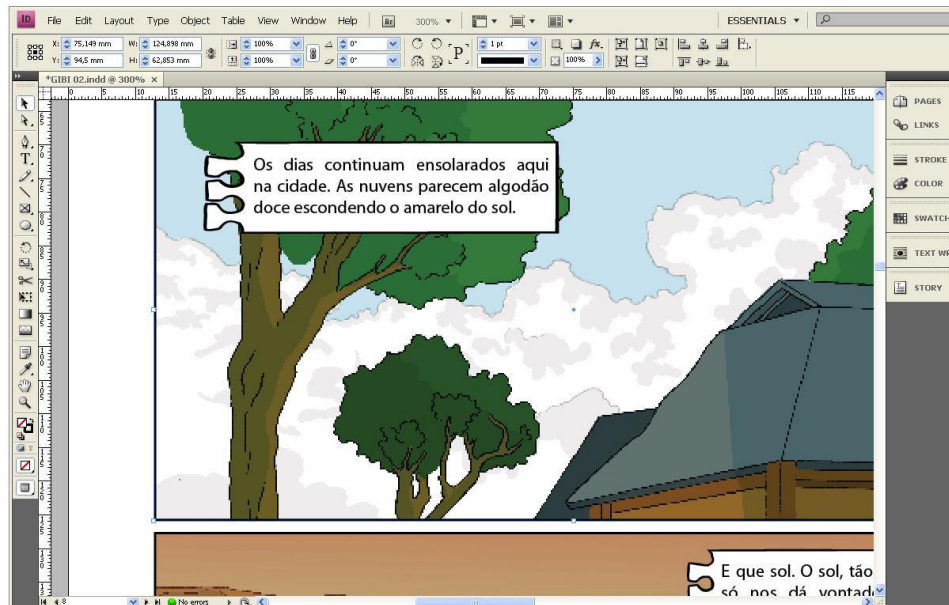
Fonte: Do próprio autor, 2013

Então vieram os primeiros testes de impressão, que mostraram essa fonte inadequada para o formato do gibi, apresentando problemas em relação a legibilidade e legibilidade. Eram muito pequenas e o espaçamento entre as palavras também. Procurou-se aumentar o tamanho para melhorias, mas não houve sucesso (até porque o espaço dos recordatórios em relação ao tamanho dos quadros do gibi não suportaria um aumento muito grande).

Como essa fonte não se mostrou ideal para a leitura, procurou-se fontes com caracteres mais “básicos”, abandonando a idéia de um estilo “manuscrito”. Daí optou-se pela fonte Myriad Pro / Regular / tamanho 7,5 pt, por ser mais “confortável” durante a leitura, assegurando a legibilidade. Todo o texto é em cor preta e justificado, aproveitando ao máximo o espaço no *grid* e evitando no possível, o uso de hífens. Essa escolha para o letramento dos balões veio assegurada pelo que McLOUD (2008, p.202) diz em referencia a “... traços mais simples no letramento se assemelham mais às linhas dos desenhos que a rodeiam”.

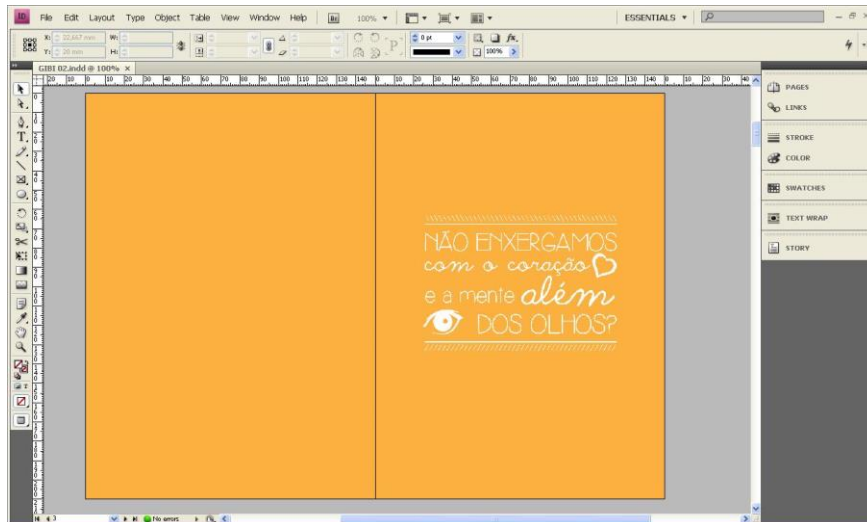


**Figura 41 – Fonte Myriad Pro**  
 Fonte: Do próprio autor, 2013



**Figura 42 – Myriad Pro no InDesign**  
 Fonte: Do próprio autor, 2013

Ainda no miolo, em algumas páginas (como na introdução) foram utilizadas outras tipografias. Essas tipografias foram escolhidas para algumas frases na introdução e conclusão e darem ao gibi uma característica mais artística, quebrando um pouco com a monotonia básica da Myriad Pro.



**Figura 43 – Página de Introdução**

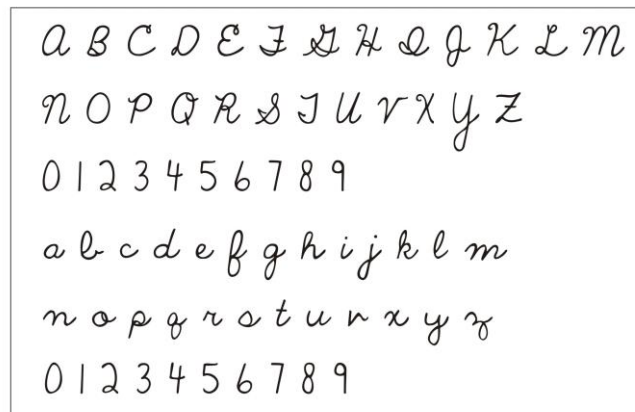
Fonte: Do próprio autor, 2013

As fontes utilizadas foram: Simplicity / regular e The Only Exception / regular, todas de tamanhos diversos ao longo das páginas.



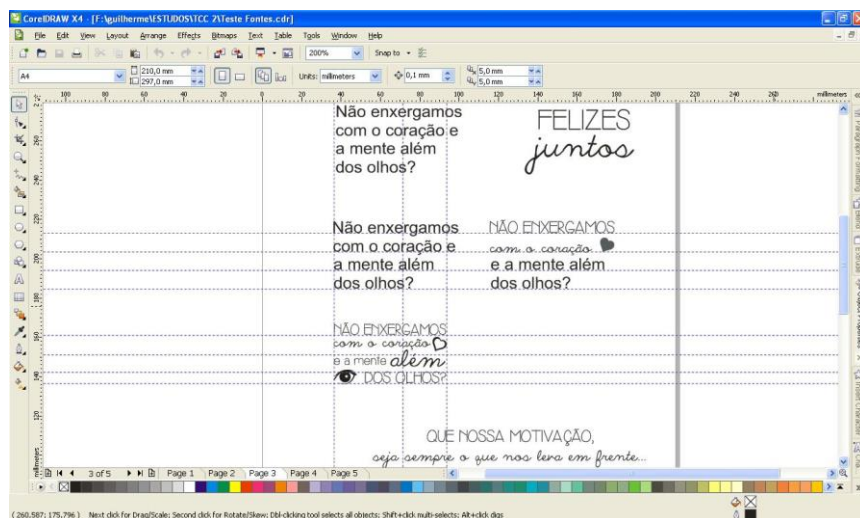
**Figura 44 – Fonte Simplicity**

Fonte: Do próprio autor, 2013



**Figura 45 – Fonte The Only Exception**  
 Fonte: Do próprio autor, 2013

O software Corel Draw foi utilizado como campo de experimentações de fontes, com testes para qual estilo de diagramação ou de tipografia se encaixaria melhor para as páginas de introdução e conclusão no interior da revista. É possível observar que a idéia de utilizar alguma fonte manuscrita persistiu, com um resultado bem satisfatório para essas páginas, já que como dito anteriormente, essas tipografias não ficaram restritas ao espaço pequeno dos recordatórios.



**Figura 46 – Estudo das Tipografias no Corel**  
 Fonte: Do próprio autor, 2013

### 3.6 CAPA

A capa atua como um elemento fundamental no gibi, pois é ela quem vai atrair a atenção do leitor, despertando nele a vontade de folhear a revista.

Com essa idéia em mente, foi criado um esboço para a capa reunindo diversos elementos que compõem a história do gibi de uma forma resumida. Esse esboço primeiramente fora feito a grafite numa folha de sulfite, finalizada em seguida usando os mesmo recursos descritos no capítulo anterior “4.3 ARTE FINAL”, como digitalização e tratamento digital no photoshop. A tipografia escolhida para o título do gibi, até então batizado de “Mar de Julho”, veio de estudos realizados no Corel Draw (como se pode observar pela imagem). Ao final, a fonte Gunny Rewritten estampou a capa da revista.

# Mar de Julho

**Figura 47 – Tipografia do título**

Fonte: Do próprio autor, 2013



**Figura 48 – Primeira versão da capa**

Fonte: Do próprio autor, 2013



Com um resultado satisfatório, essa versão para a capa perdurou até a confecção do primeiro boneco, percebeu-se que ela não era atraente o suficiente para o público infantil, já que transmitia um conteúdo mais poético e adulto.

Embora descartada, essa capa serviu ainda de referência para a confecção do segundo desenho, que viria a ser feito utilizando-se das mesmas idéias pensadas anteriormente, mas com o desejo de colocar um desenho mais simples e infantil.

Para esta nova capa, a concepção surgiu através das lembranças do autor, de quando era criança e estava feliz por aproveitar as férias na praia ao lado do irmão, que fazia palhaças o tempo inteiro. O simples fato dessas lembranças acarretou para um desenho engraçado, onde os dois irmãos da história fazem caretas, como se estivessem pousando para uma foto.



**Figura 49 – Segunda versão da Capa**  
Fonte: Do próprio autor, 2013

De maneira divertida, a capa funcionou melhor como um gibi infantil.

Com a mudança da ilustração, o título original também foi alterado, passando a se chamar “Felizes Juntos”. O novo nome veio através do conceito que envolve toda a história da HQ: dois irmãos que juntos compartilharam de diversas emoções ao longo do tempo, principalmente a felicidade.

Para finalizar, alterou-se também a tipografia do título. Seguindo uma fase de testes no Corel Draw, três tipos foram selecionados, sendo eles: “Helvetica amazing”, “Penelope Anne” e “In your face, Joffrey!” (Figura 46, respectivamente).

{FELIZES}  
juntos      FELIZES  
JUNTOS      FELIZES  
JUNTOS

**Figura 50 – Teste de fontes para a nova capa**  
Fonte: Do próprio autor, 2013

A escolha foi para a “In your face, joffrey!”, por ser uma fonte moderna e visualmente agradável para o layout da capa.



**Figura 51 – Capa final**  
Fonte: Do próprio autor, 2013

### 3.7 IMPRESSÃO

Finalizada a arte em geral, o próximo passo foi a impressão em uma gráfica.

Levando em consideração os vários tipos de impressões existentes atualmente e visto que a idéia do trabalho não era uma produção em alta escala, optou-se pelo processo de Impressão Digital. Ela foi uma opção vantajosa, pois eliminou várias etapas custosas (como a criação de fotolitos e gravação de chapas, comum na impressão Offset) e seu tempo de impressão é rápido, por conta da baixa tiragem (VILLAS-BOAS, 2010).

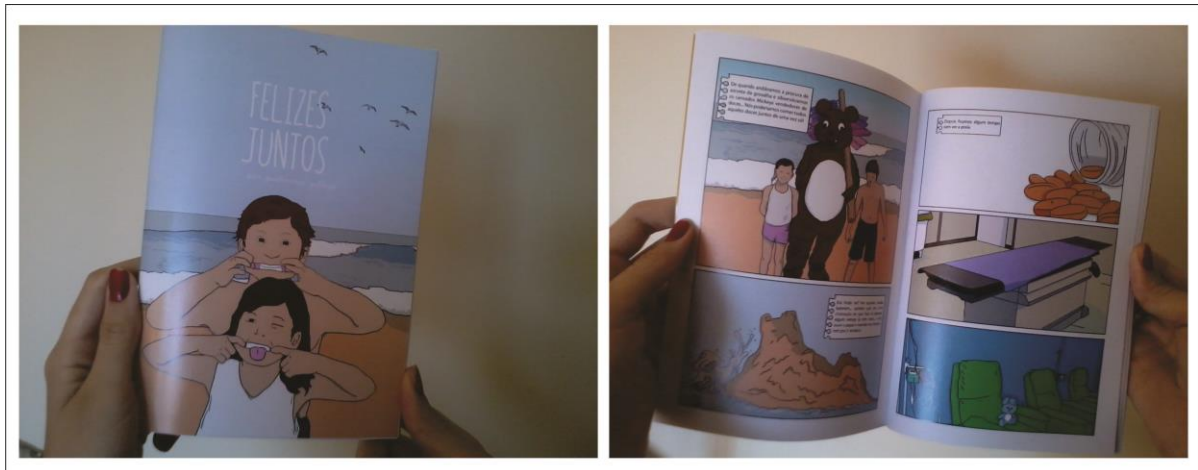
O gibi possui trinta e duas páginas em seu total, com papel sulfite 90g em seu miolo e papel Couché 170g para a capa. O acabamento foi típico de gibi, com canoa grampeada. Foram impressos no total sete gibis, sendo dois deles testes e cinco finais, ao custo total de R\$ 155. Todo o serviço foi feito na gráfica Tecnicópias.



**Figura 52 – Impressos 01**

Fonte: do próprio autor, 2014

A figura 49 ilustra os dois impressos do boneco, sendo o primeiro a versão final e a segunda a primeira versão ainda com a antiga capa.



**Figura 53 – Impressos 02**

Fonte: do próprio autor, 2014

## 4 AVALIAÇÕES E RESULTADOS

Com os impressos em mão e a fim de se obter pontos positivos ou negativos do gibi, tendo em vista uma melhoria do mesmo, era necessário que uma avaliação do público-alvo fosse feita, pois afinal, o propósito do trabalho é que essas crianças se sintam bem lendo a revista.

Para dar início a esse processo de avaliação, o autor deste trabalho elaborou um pequeno questionário (ver Apêndice A) a fazer com as crianças ao lerem o gibi. Mais uma vez, o local procurado para se obter os resultados era o hospital Pequeno Príncipe.

Ao entrar em contato com o setor de educação e cultura do hospital, a informação que veio foi que infelizmente não seria possível aplicar essa avaliação com as crianças por conta de fatores éticos e burocráticos, além de que havia também muitos outros projetos pedagógicos tentando dar entrada a uma possível pesquisa. Vale ressaltar que todos os funcionários do hospital foram muito atenciosos e salientaram que no que se diz respeito as crianças, qualquer tipo de assunto é muito delicado e precisa de um acompanhamento psicopedagógico, algo que o hospital não dispunha no momento para as pesquisas.

Como não foi possível avaliar o público-alvo por conta desses fatores, uma alternativa encontrada foi achar algumas crianças para verem o gibi, partindo do pressuposto que mesmo as crianças que estão em tratamento são iguais (racionalmente falando) as outras, não diferindo tanto assim o resultado final.

Para encontrar essas crianças, foi procurado o Ministério Infantil da Igreja Presbiteriana de Curitiba, localizada na rua Comendador Araújo, 343. O motivo da escolha foi pelo fato do autor frequentar a igreja e conhecer a missionária responsável pelo ministério das crianças.

Foram gentilmente cedidas no dia 29 de junho de 2014, três crianças para avaliar o gibi, sendo duas meninas e um rapaz, com idade de 9, 11 e 10 anos respectivamente.



**Figura 54 – Crianças**

Fonte: do próprio autor, 2014

Por conta da falta de disponibilidade de tempo, não houve a aplicação do questionário citado anteriormente, mas uma conversa mais informal com elas em respeito ao gibi, que foram anotadas.

Em relação a história, as crianças entenderam bem o contexto, perceberam que o personagem estava doente, mas não o associaram a nenhuma doença em si. As meninas usaram algumas expressões do tipo “nossa!” e “ahh, tadinho” se referindo ao menino doente. No geral disseram que gostaram da trama, mas que ela terminou muito rápida, pois queriam saber mais sobre os irmãos, como eles ficaram depois.

Quando perguntadas em relação ao desenho, todas enfatizaram que gostaram, entretanto a menina mais nova disse que preferiria que as personagens fossem “animaizinhos” pois seria mais “fofinhos” como a formiguinha Smilinguido, uma criação infantil cristã.



**Figura 55 – Smilinguido**  
Fonte: Site Smilinguido, 2014

Na parte final do gibi com as brincadeiras, as crianças ficaram bem entretidas e disseram que gostariam que tivessem mais para continuar. Quando indagadas se fariam o “desafio”, disseram que “sim”, até porque nenhuma delas escreveu uma carta para alguém. A título de curiosidade, o menino gostou do herói Surfista Prateado ilustrar uma das páginas, embora nenhuma das garotas disseram algo a respeito.

Ao término da conversa, as cada uma delas ficou com o exemplar da revista e ficaram muito alegres com o presente.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este projeto teve como pauta a ideia de criar uma história em quadrinhos voltada para crianças em tratamento contra o câncer, utilizando-se de informações acerca da arte dos quadrinhos, do design, do câncer e as vivências das crianças em relação a doença.

Não há dúvidas do quanto o trabalho foi desafiador, mas o antigo desejo de fazer algo que envolvesse essas crianças, perdurou de modo que muitos anseios e dúvidas fossem destituídos do propósito de impedir que essa idéia fosse adiante. Essa atitude refletiu para que o autor, aliado a sua paixão por histórias em quadrinhos, procurasse conciliar a oportunidade de trabalhar suas aptidões juntamente com o tema da oncologia infantil e conhecer mais acerca das vivências dessas crianças.

Ao dar início ao desenvolvimento do trabalho, buscou-se compreender o público-alvo mais de perto através do trabalho voluntário no hospital Pequeno Príncipe. A experiência de estar cercado dessas crianças, trouxe uma profunda sensibilidade que influenciou de modo muito empático a elaboração da história do gibi. A partir daí, o trabalho empreendeu em atrair os leitores com desenhos, cores e atividades divertidas.

Em relação as dificuldades encontradas durante o desenvolvimento do projeto, houve o problema em conseguir lidar com a disposição do tempo, como cumprir o cronograma inicial; compor uma história levando em consideração aspectos da particularidade de cada pessoa que irá ler, já que cada um tem uma maneira de enxergar os acontecimentos a sua volta (no caso a doença); obter uma disciplina para a elaboração das ilustrações, visto que por se tratar de uma atividade envolvendo uma pessoa só, requer maior estabilidade de concentração e determinação; a finalização com as cores, pois o autor possui dificuldades em compor harmonicamente as cores no desenho.

Uma adversidade grande foi a impossibilidade de avaliar o gibi através do público alvo, por conta de fatores particulares do hospital. Talvez em função disso, o resultado final na avaliação poderia ter sido diferente.

Diante do layout finalizado, conclui-se que ele atingiu um resultado satisfatório, pois possui qualidades que corresponderam as crianças que o leram.

Ainda que apresentando falhas e sendo relativamente simples, alcançou o objetivo proposto ao tirar sorrisos delas. Embora não seja um trabalho com fins comerciais, percebe-se que ele pode ser em muito melhorado, e que se tratando dessas crianças, todo qualquer esforço, é relevante para fazer com elas tenham a dignidade de desfrutarem do que elas verdadeiramente são. Percebeu-se também que o gibi podia pelo conteúdo da história, ser direcionado aos pais dessas crianças. À aqueles que desejam trabalhar com o uso de gibis nessa linha, recomenda-se que busque conhecimento acerca do público alvo e se envolva com eles desde o início, para que a elaboração do projeto seja construída através da empatia.

Todo o trabalho em si contribuiu para o aperfeiçoamento profissional, algo que pode abrir grandes possibilidades no futuro, sendo que muitas sensibilidades não seriam atingidas se não fosse as orientações dadas pela professora orientadora e os conhecimentos adquiridos ao longo do curso de Bacharelado em Design. O mais importante, no entanto, foi o reconhecimento que na vida é necessário ser grande, um grande ser humano para com os outros.



## REFERÊNCIAS

### Obras de Referência

ANSELMO, Zilda Augusta. **Histórias em quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1975.

A história de sam. **Superman & Batman**, Barueri: Panini, jun. 2007.

Action Comics. **Coleção DC 75 anos: a era de ouro**. Barueri: Panini, nov. 2010.

BARROS, Lilian Ried Miller. **A cor no processo criativo**: um estudo sobre a bauhaus e a teoria de goethe. São Paulo: Senac, 2006.

BRASIL, Ministério da Saúde. **Instituto Nacional do Câncer José Alencar Gomes da Silva**. Disponível em: < <http://www.inca.gov.br/estimativa/2014/>>. Acesso em: 03 abr. 2014.

BRUN, Danièle. A relação da criança com a morte: paradoxos de um sofrimento. **Psychê**, São Paulo, v. 7, n. 12, p. 12-25, jul-dez. 2003.

COELHO, Nelly Novaes. **Literatura infantil: teoria, análise, didática**. São Paulo: Moderna, 2000.

DANTON, Gian. **Como escrever histórias em quadrinhos**. Disponível em: < [http://quadrinhopole.files.wordpress.com/2013/02/comoescreverhq\\_giandanton.pdf](http://quadrinhopole.files.wordpress.com/2013/02/comoescreverhq_giandanton.pdf)>. Acesso em: 14 jul. 2013.

DONDIS, D.A. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

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

\_\_\_\_\_. **Narrativas Gráficas**. São Paulo: Devir, 2005.

FEIJÓ, Mário. **Quadrinhos em ação**: um século de história. São Paulo: Moderna, 1997.

FORTE, Ety Gonçalves et al. **Fazendo arte no hospital pequeno príncipe**. Curitiba: Pequeno príncipe, 2013.

FRANCO, Maria Helena Pereira. **A criança escondida dentro de nós**. Disponível em: < <http://www.4estacoes.com/textos.asp>> Acesso em: 20 fev. 2013.

FRANÇOSO, Luciana Pagano Castilho; VALLE, Elizabeth Ranier Martins do. **A criança com câncer: estudo preliminar**. Disponível em: < [http://www.moreirajr.com.br/revistas.asp?id\\_materia=947&fase=imprime](http://www.moreirajr.com.br/revistas.asp?id_materia=947&fase=imprime)> Acesso em: 26 set. 2013.

GUIMARÃES, Luciano. **A Cor como informação: a construção biofísica, lingüística e cultural da simbologia das cores**. São Paulo: Annablume, 2000.

HASLAM, Andrew. **O livro e o designer II: Como criar e produzir livros**. São Paulo: Edições Rosari, 2007.

HURLBURT, Allen. **Layout: o design da página impressa**. São Paulo: Mosaico, 1980.

IANNONE, Leila Rentroia; IANNONE, Roberto Antonio. **O mundo das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Editora moderna, 1994.

LOEB, Jeph. SALE, Tim. **Superman as quatro estações**. Barueri: Panini Books, 2006.

LUYTEN, Sonia Maria Bibe. **Histórias em quadrinhos: leitura crítica**. São Paulo: Paulinas, 1989.

\_\_\_\_\_. **O que é história em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

MARTINS, Magda Frediani. **A arte de ilustrar livros para crianças e jovens**. Salto para o Futuro. Rio de Janeiro, nº 7, jun. 2009. Disponível em: <<http://tvbrasil.org.br/fotos/salto/series/203955Artedeilustrar.pdf>>. Acesso em: 31 mar. 2014.

MENDONÇA, João Marcos Parreira. **O ensino da arte e a produção de histórias em quadrinhos no ensino fundamental**. 2006. 137 f. Dissertação (mestrado em

artes visuais) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2006.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 2005.

\_\_\_\_\_. **Desenhando os Quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 2008.

MOYA, Álvaro de. **História das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1993.

NORMAN, Donald. **The design of every days things**. Nova York: Doubleday, 1990.

\_\_\_\_\_. **Design Emocional**: porque adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

O menino que colecionava Homem-Aranha. **Marvel: 40 anos no Brasil**. Barueri: Panini, jul. 2007.

O Incrível hulk: Para que as trevas não sobrevenham. **Marvel: 40 anos no Brasil**. Barueri: Panini, jul. 2007.

PEDROSA, Israel. **Da cor à cor inexistente**. Rio de Janeiro: Senac, 2009.

RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro (Org.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2009.

RAMOS, Paulo. **A leitura de Quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2010.

RIBEIRO, E.M.P.C. (1994). O paciente terminal e a família. In: M.M.M.J. Carvalho (org.). Introdução a psiconcologia (p.210-214). Campinas: Psy, 1994.

SAFFER, Dan. **Designing for Interaction**: creating smart applications and clever devices. Peachpit Press, 2006.

SILVA, Nadilson Manoel da. **Fantasia e cotidiano nas histórias em quadrinhos**. São Paulo: Annablume, 2002.

Sufista prateado: parábola. **Graphic Novel Surfista Prateado**. São Paulo: Editora Abril, mai. 1989.

VALLE, Elizabeth Ranier Martins do et al. **Psico-oncologia pediátrica**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2001.

\_\_\_\_\_. **Câncer infantil: compreender e agir**. Campinas: Psy, 1997.

VERGUEIRO, Waldomiro. **O formatinho está morto! Longa vida ao formatinho!** Site Omelete. São Paulo. 2000. Disponível em: <[http://omelete.uol.com.br/quadrinhos/o-formatinho-esta-morto-longa-vida-ao-formatinho/#.U7n\\_KPIdVqU](http://omelete.uol.com.br/quadrinhos/o-formatinho-esta-morto-longa-vida-ao-formatinho/#.U7n_KPIdVqU)> Acesso em: 15 mar 2014.

VILLAS-BOAS, André. **O que é e o que nunca foi design gráfico**. Rio de Janeiro: Editora 2AB, 2003.

\_\_\_\_\_. **Produção gráfica para designers**. Rio de Janeiro: Editora 2AB, 2010.

### Sites de Referência

A BATALHA DO BEM CONTRA O MAL. Disponível em: <[http://www.aacc.org.br/wp-content/themes/aacc/pdf/livro\\_batalha.pdf](http://www.aacc.org.br/wp-content/themes/aacc/pdf/livro_batalha.pdf)> Acesso em: 03 mar. 2013.

AACC. Disponível em: <<http://www.aacc.org.br/>> Acesso em: 13 mai. 2013.

CAREQUINHAS. Disponível em: <<http://www.carequinhas.com.br>> Acesso em: 25 nov 2013.

CITY-JOURNAL. Disponível em: <[http://www.city-journal.org/2012/22\\_2\\_urb-winsor-mccay.html](http://www.city-journal.org/2012/22_2_urb-winsor-mccay.html)> Acesso em: 23 abr. 2013.

COMIC BUZZ. Disponível em: <<http://comicbuzz.com/2012/10/marvel-entertainment-susan-g-komen-for-the-cure-debut-new-art-for-national-breast-cancer-awareness-month/>> Acesso em: 15 mai 2013.

DAFONT. Disponível em: <<http://www.dafont.com/pt/>> Acesso em: 14 jan 2014.

DAILY DESIGN INSPIRATION. Disponível em :  
<<http://www.dailydesigninspiration.com/diverse/adv/ddb/Nobody's-immune-to-breast-cancer>> Acesso em: 15 mai 2013.

GRAAC. Disponível em: < <https://www.graacc.org.br/>> Acesso em: 13 mai. 2013.

HOSPITAL PEQUENO PRÍNCIPE. Disponível em: <  
<http://pequenoprincipe.org.br/hospital/voluntarios/>> Acesso em: 02 fev. 2013.

HQ COM MÚSICA. Disponível em <  
<http://hqcommusica.wordpress.com/2013/01/17/artistas-010-herge/>> Acesso em: 27 nov 2013.

LANBIEK. Disponível em: <<http://www.lambiek.net/artists/t/topffer.htm>> Acesso em: 21 mar. 2013.

O MUNDO COLORIDO. Disponível em: <<http://blog-de-aprendizagem.blogspot.com.br/>> Acesso em: 20 nov. 2013.

SMILINGUIDO. Disponível em: < <http://www.smilinguido.com.br/>> Acesso em: 31 jun 2014.

**APÊNDICE**  
**APÊNDICE A - Questionário**

NOME:

IDADE:

SEXO:

Sobre o gibi:

1 - Você gostou da capa? Sim  Não  Mais ou Menos   
Porque? Por causa do... Desenho  Das Cores  Engraçado

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

2 - Você gostou dos desenhos? Sim  Não  Mais ou Menos   
Preferiria outro tipo de desenho? Qual? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

3 - Você gostou da história? Sim  Não  Mais ou Menos

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

4 - O que você mais gostou do gibi? Desenho  História  Brincadeiras

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

5 - Sobre as brincadeiras na parte final, o que achou delas?

Divertidas  Chatas  | Fáceis  Díficeis

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## APÊNDICE B - Roteiro

### **PÁGINA 01**

Página composta por dois quadros.

#### Quadro 01

Mostra de um ângulo bem aproximado uma fotografia onde está um garoto sendo carregado por seu pai e tampando seus olhos. A foto está meio desfocada.

Recordatário: “Ei, papai e mamãe disseram que é seu aniversário outra vez...”

#### Quadro 02

De um ângulo agora mais longe, percebemos que a fotografia está se distanciando do espectador e tomando formas mais definidas, mostrando realmente seu conteúdo.

Recordatário: “Quanto tempo é isso? Eu não sei...”

### **PÁGINA 02 E 03**

Página dupla, de um quadro apenas.

#### Quadro 01

Apresenta uma parede repleta de fotos emolduradas em quadros (algumas antigas, mostram de certa maneira uma geração da família) e no meio delas está a fotografia da página anterior.

Recordatário: “Quanto tempo é isso? Eu não sei...”

### **PÁGINA 04**

Dois quadros, dois horizontais compondo a página.

#### Quadro 01

Nuvens espessas caminham sobre as casas da cidade.

Recordatário: “Sei que os dias continuam ensolarados aqui na cidade desde da última vez que veio. As nuvens, outrora tão espessas e largas, são finas linhas que parecem algodão úmido entre os vários feixes de sol.”

#### Quadro 02

O crepúsculo brilha entre as silhuetas de das pessoas o observando.

Recordatário: “E que sol. O sol, tão luminosos e laranja, só reforça a vontade de sair, caminhar e mexer o esqueleto.”

### **PÁGINA 05**

Quatro quadros horizontais.

#### Quadro 01

Um plano geral compondo a paisagem de uma praia.

Recordatário: “Ele me recorda várias coisas... me lembra os dias que fomos para a praia... lembra?”

#### Quadro 02

Os dois irmãos estão brincando nas areias da praia, montando um castelo de areia. (Aqui temos um plano onde os personagens estão em perfil)

Recordatário: “Que construímos os alicerces dos nossos castelos (onde éramos os próprios reis, conselheiros reais e povo)...”

#### Quadro 03

Os irmãos estão a correr pela praia. (novamente temos um plano onde os personagens estão de perfil, de uma forma que estão longe em formas de silhuetas)

Recordatário: “Caminhamos a procura de sorvete de groselha...”

#### Quadro 04

Como em uma foto, os dois irmãos estão posando junto de um vendedor de algodão doce, fantasiado toscamente de Mickey Mouse.

Recordatário: “Observamos os cansados vendedores de doces, fantasiados de Mickey suarem através daquela grossa camada de camurça.”

### **PÁGINA 06 E 07**

Página dupla, composta por três quadros. Um maior ocupando as duas páginas e dois menores de forma panorâmica, na segunda página.

#### Quadro 01

De um apanhado geral, o desenho que compõem esse quadro é uma vista sobre uma enorme praia, mostrando pequenas casas, pessoas, barcos, atracadouros, etc.

Recordatário: “Haha, é engraçado lembrar... você tinha que evitar ter que sair no sol por muito tempo; sempre de boné, roupas largas e quilos de protetor. Lembro que era uma chateação ter que ficar só apenas algum tempo lá com você...”

#### Quadro 02

O quadro mostra os pés de uma criança em meio as ondas.

Recordatário: “Mas foi lá no meio das ondas, naquele pouco tempo...”

#### Quadro 03

As águas do mar estão batendo sobre os castelos de areia.

Recordatário: “Que nossa vida junto começou a mudar.”

### **PÁGINA 08 E 09**

Página dupla com um quadro apenas.

#### Quadro 01

O irmão doente está sentado em uma sala (talvez de hospital) imaginando personagens como Charlie Brown, Professor Xavier, Surfista Prateado, etc.

Recordatário 01: “Lembra dos seus cabelos caindo?”



Recordatário 02: “Isso não era problema pois sempre vimos muitos personagens carecas nos gibis, não é? Charlie Brown, Professor Xavier, Surfista Prateado, etc. Beem... ok, na maioria dos gibis eles usavam essa característica para vilões...”

Recordatário 03: “Mas ei, não se desespere afinal, você continua sendo o meu herói!”

## **PÁGINA 10**

Três quadros horizontais e grandes.

### Quadro 01

Imagem de um ambiente hospitalar.

Recordatário: “Sim, sempre foi. Eles eram de papel machê e tinta reticulada, mas você é de carne, osso e idéias. Você enfrentou tudo pois sabia que estaria bem no final.”

### Quadro 02

Imagem de um ambiente hospitalar.

Recordatário: “Quer dizer, a gente nunca entende o porque... algumas coisas simplesmente não fazem sentido para nós. Veja sol... ele está lá de alguma forma brilhando intensamente e parado no meio do espaço.”

### Quadro 03

Imagem de um ambiente hospitalar.

Recordatário: “O porque, eu não sei. Os cientistas sempre tentam explicar algo com seus truques ou fórmulas matemáticas que (quase) ninguém entende. Mas acho que tudo tem a ver com propósito. Talvez cada um tenha sua corrente pra quebrar.”

## **PÁGINA 11**

Página de três quadros horizontais, sendo o primeiro menor (mais estreito) e os dois últimos grandes.

### Quadro 01

No quadro temos um desenho de uma escrivaninha cheia de papéis, lápis e desenhos.

### Quadro 02

Mostra desenhos de heróis e da família em cima da escrivaninha.

Recordatário: “Assim vale o mesmo com você, que nasceu pra ser meu irmão e passou por tudo isso pra ser meu herói.”

### Quadro 03

Ao longo de um muro, vemos uma criança se equilibrando e ao fundo, o crepúsculo.

Recordatário: “Bem, tudo tem um motivo de ser. E você não deixou que os momentos difíceis tirassem o seu melhor.”

## **PÁGINA 12 E 13**

Página de um quadro apenas, mostrando uma paisagem ao por do sol.

**PÁGINA 14**

Quatro quadros horizontais.

## Quadro 01

Um pequeno movimento de uma onda sobre a praia.

## Quadro 02

De longe vemos uma criança com os pés sobre a água da praia.

Recordatário: “E esse final, em fato, era só o começo, pois depois do tratamento você foi para a praia.”

## Quadro 03

Os pezinhos de uma criança afundados na água, com uma pequena onda batendo.

Recordatário: “Molhando os pezinhos que afundavam levemente na areia molhada, vendo o ronco suave do mar, as ondas indo-e-vindo, você sorriu. Sorriu um sorriso tão luminoso quanto os dias ensolarados de hoje.”

## Quadro 04

Sol sobre uma cidade.

**PÁGINA 15 E 16**

Repete as páginas 2 e 4.

**PÁGINA 17**

Dois quadros

## Quadro 01

Mostra o desenho feito na página 11 emoldurado em um quadro.

## Quadro 02

Quadro da família, enfocando em um adulto.

**PÁGINA 18**

Um quadro.

## Quadro 01

Detalhe do quadro, mostrando uma família reunida.

Recordatário 01: Te amo, espero que você não perca muito tempo trabalhando e venha aqui me visitar um pouco.

Recordatário 02: Ah! Traga as crianças, estamos esperando elas pra brincar com muita ansiedade!

Recordatário 03: Abraços meu irmão... Quem vai embora... Sempre volta.