

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO PARANÁ

SAMUEL BARDY

UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS SOBRE O AMOR

**CURITIBA
2019**

SAMUEL BARDY

UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS SOBRE O AMOR

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial à conclusão do curso de design gráfico.

Orientador Professor: Rafael Camargo

CURITIBA

2019

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	4
1.1 ÁREA E TEMA DO PROJETO	5
1.2 OBJETIVO DO TCC	9
1.3 METODOLOGIA DO TCC	10
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	12
2.1. QUADRINHOS	12
2.2. RELACIONAMENTOS AMOROSOS	18
2.3 QUADRINHOS E NARRATIVAS SOBRE RELACIONAMENTOS UTILIZANDO O HUMOR	21
3. PESQUISA.....	22
3.1 ANÁLISE DE SIMILARES	22
3.2. ANÁLISE DE PÚBLICO	30
3.3 ANÁLISE DE IMPRESSÃO.....	33
4. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO.....	38
4.1. GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS	38
4.2. PROJETO	38
4.3. PROPOSTA DE VIABILIDADE DE EXECUÇÃO DO PROJETO.....	71
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	104
6. REFERÊNCIAS.....	105
ANEXOS	108

1. INTRODUÇÃO

Conhecidas como bandas desenhadas ou história em quadrinhos (HQs), essa forma de arte mostra imagens que têm como objetivo contar histórias abrangendo vários espaços da cultura e cumprindo uma importante função social.

O quadrinho é importante como sendo uma peça de comunicação e transmissão de valores dentro de um conteúdo narrativo em forma de ilustrações. Ele apresenta demonstrações ilustrativas de situações cotidianas registradas como peças gráficas e de fácil entendimento.

Nas últimas décadas, o olhar voltado às histórias em quadrinhos (HQs) tem crescido, motivado por inúmeras pesquisas que vêm verificando o potencial educativo e a utilidade desta prática pedagógica para além de uma aula lúdica (PEREIRA; SANTOS, 2009; SANTOS; PEREIRA, 2011, 2013). Esse fato aponta cada vez mais os HQs como uma poderosa ferramenta cognitiva no campo educacional. Dentro desse contexto, Silva (1985, p. 59) ressalta que as HQs “[...] tratam de assuntos os mais diversos, como matemática, comunicação e expressão, ciências físicas e biológicas, história, moral e civismo, religião e outros termos de interesse da escola”. Dessa forma, eles ganham destaque ao serem utilizados em sala de aula como recurso pedagógico.

“O surgimento de linguagens híbridas torna-se mais comum a cada dia principalmente na área de comunicação. A união entre os critérios e normas do jornalismo tradicional com o lúdico e criativo mundo das histórias em quadrinhos (HQ) fez nascer o gênero híbrido, jornalismo em quadrinhos (JHQ)”.

“Essa vertente (HQs) nada convencional do meio jornalístico busca aproximar ainda mais o espectador da notícia para uma representação muito mais próxima do real, do que é mostrado em outros meios de comunicação”.¹ É essencial para o artigo dizer o quão importante é uma história em quadrinhos no meio comunicativo e

¹ VIVEIROS, Lucas Lins; GALLAS, Anna Kelma. Quadrinhos e jornalismo: a importância do híbrido de Joe Sacco para a comunicação social. *In: XI CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO NORDESTE*, Terezina, 2009. p. 1-13.

pedagógico. Como os autores acima afirmam, uma história em quadrinhos é capaz de transmitir uma matéria escolar de forma mais didática e de fácil compreensão, assim também como em uma matéria jornalística, na qual o quadrinho transmite a matéria ao público de maneira mais clara e simples de entender.

O que está sendo projetado é uma história em quadrinhos sobre um relacionamento amoroso entre um homem e uma mulher. A importância do projeto é desenvolver um tema comum para um público que se identifica, assim transmitindo um conteúdo divertido, que pode servir como lazer bem como uma construção de identidade.

Os relacionamentos amorosos atuais são descritos por muitos psicólogos, filósofos e jornalistas como disfuncionais, com relações informais. Esses comportamentos atuais serão apresentados de um modo humorístico no projeto.

1.1 ÁREA E TEMA DO PROJETO

O projeto apresenta uma história em quadrinhos com tema relacionamento amoroso e humor, abordando por meio do humor nos encontros de um homem e uma mulher que não se conhecem, mas que vivem rotinas iguais e, em um dia qualquer, encontram-se e a partir daí surge um relacionamento amoroso.

A espontaneidade e a simplicidade interagindo com as situações criadas serão utilizadas na tentativa de levar ao humor.

O quadrinho tem como protagonistas dois personagens, que são Ollie e Destiny. A história em quadrinhos foca na rotina dos dois personagens. A cada tela, há um acontecimento da vida de Ollie e depois um acontecimento da vida de Destiny semelhante. O quadrinho brinca com a semelhança em suas rotinas. Apesar de não se conhecerem, eles têm uma rotina bastante parecida e o quadrinho mostra, a cada tela, Ollie fazendo algo e Destiny fazendo algo relacionado, assim como mostra lugares que os dois frequentam, mas sempre se desconhecendo. Um dia eles se encontram por acaso, o que parte do princípio clichê, se comparado com filmes de comédia romântica.

Uma comédia romântica tem coisas em comum, as quais Claire Mortimer (2010) define como “The essence of genre is the fundamental recipe of repetition and difference”². A autora continua com “The audience will approach the film in the expectation that the couple will be together, happily, at the end”.³ “Uma comédia romântica costuma ser “boy meets girl, various obstacles prevent them from being together, coincidences and complications ensue, ultimately leading to the couple’s realise that they were meant to be together”.⁴ Embora comédias românticas costumem ser clichês, ainda assim a audiência gosta do gênero, segundo ela. “The formulaic nature of the genre is often at the heart of the pleasures experienced by the audience”.⁵ Ou seja, segundo a autora, uma comédia romântica tradicional resume-se no encontro de um rapaz e uma moça, com vários obstáculos que os impedem de ficar juntos, coincidências e problemas, mas que são direcionadas a um final no qual eles foram feitos um para o outro. O gênero, segundo ela, é definido pela repetição e o público se interessa por ele pela expectativa de que o casal ficará junto no final e viverão felizes.

Com relação à persona dos dois personagens, Ollie é um rapaz desleixado na maneira de se vestir e de se comportar, não é do tipo que se veste de terno, sendo mais caracterizado como aquele que vai ao cinema e que joga boliche, ou seja, uma pessoa simples.

Da mesma forma, Destiny tem características parecidas. Ela não suporta pessoas vaidosas, não gosta de fazer joguinhos, é simpática, fácil de conversar e agradar, sendo mais caracterizada com aquela que vai em cafés e na biblioteca, ou seja, uma pessoa simples, assim como Ollie.

E algum momento do quadrinho, os dois personagens encontrar-se-ão e criarão essa relação que é unida por meio das características de cada um, que se juntam como peças de quebra-cabeça ao se identificarem, por ambos serem pessoas simples e

² MORTIMER, Claire. **Romantic comedy**. Routledge, 2010.

³ MORTIMER, Claire. **Romantic comedy**. Routledge, 2010.

⁴ MORTIMER, Claire. **Romantic comedy**. Routledge, 2010.

⁵ MORTIMER, Claire. **Romantic comedy**. Routledge, 2010.

agradáveis, com muito assunto para conversar, sendo espontâneos. Essas informações serão mostradas a partir do lugar que frequentam, como se vestem e como andam.

“Investigating how places are related to health will require learning to characterize places as well as we have learned to characterize the biology and behavior of people”⁶ é o que o Diez Roux (2002) diz sobre como os lugares interferem na saúde. “Which may themselves have been influenced by the neighborhood environments people have experienced over the course of their lifetimes”, é o que diz a autora. Ou seja, a vizinhança ou o lugar onde moramos pode nos afetar, o que prova que os lugares que frequentamos afetam diretamente em quem somos, segundo ela. Consequentemente, isso influencia em quem somos e o que o lugar diz sobre nós.

Assim como a maneira que os lugares que frequentamos diz quem somos, o jeito que nos vestirmos também diz. Lurie (1981) fala a respeito e afirma que:

For thousands of years human beings have communicated with one another first in the language of dress. Long before I am near enough to talk to you on the street, in a meeting, or at a party, you announce your sex, age and class to me through what you are wearing – and very possibly give me important information (or misinformation) as to your occupation, origin, personality, opinions, tastes, sexual desires and current mood. I may not be able to put what I observe into words, but I register the information unconsciously; and you simultaneously do the same for me. By the time we meet and converse we have already spoken to each other in an older and more universal language.⁷

Ou seja, comunicamo-nos por meio de como nos vestimos. Antes de duas pessoas se comunicarem verbalmente, já é possível uma descobrir sobre a outra o sexo, a idade e a classe social pela roupa que ela usa. E também pode dar informações sobre a sua profissão, origem, personalidade, opiniões, gostos, desejos sexuais e o senso de humor.

Uma das opções de ilustração é a digital, a qual será utilizada na realização do projeto.

Na realização do projeto, foi aproveitado os conhecimentos desenvolvidos a partir de disciplinas como Ilustração Digital, Ilustração Digital Aplicada, Desenho à Mão Livre, Desenho da Figura Humana, Teoria da Cor, entre outras disciplinas que são úteis

⁶ DIEZ ROUX, Ana V. Invited commentary: places, people, and health. **American Journal of Epidemiology**, v. 155, n. 6, p. 516-519, 2002.

⁷ LURIE, Alison; SALES, Terry Hayes. **The language of clothes**. New York: Random House, 1981.

na realização do projeto.

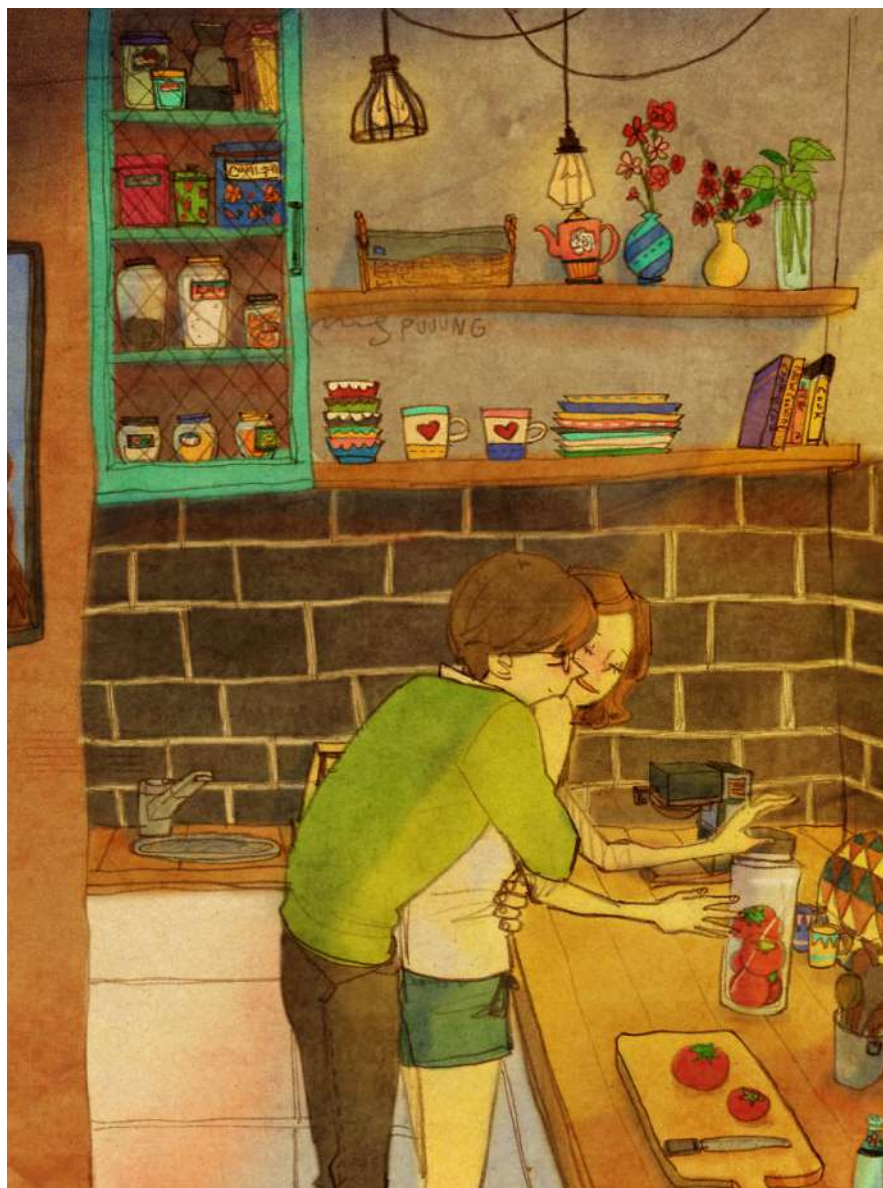
O quadrinho será realizado através do modelo de quadrinho tradicional onde uma tela é dividida em vários *frames*, e também será mudo, com inspiração no quadrinho “Love Is”, de Puuung. Tal quadrinho tem as telas divididas em vários *frames*, é mudo, e o tema é semelhante ao tema projeto, uma comédia romântica que foca nos pequenos momentos da rotina.

Figura 3 – Página do livro *Love Is*



Fonte: Livro *Love Is*

Figura 4 – Página do livro *Love Is*



Fonte: Livro *Love Is*

1.2 OBJETIVO DO TCC

O objetivo do projeto é criar uma história e transformá-la em HQ, para mostrar que ela pode ser contada tanto em forma escrita como ilustrativa, com o objetivo de

mostrar que a ilustração, área do *design*, também pode comunicar um tema complexo, mas de maneira didática e simples. O projeto deve explicar o tema “relacionamentos” de maneira minimalista, devido à inexistência de diálogos, e transmitir a história criada de maneira objetiva, com fácil entendimento, procurando, assim, demonstrar um tema comum de maneira gráfico-visual.

O projeto tem como objetivo estabelecer a conexão de um relacionamento amoroso por meio do humor e da ilustração, a fim de mostrar que uma história em quadrinhos pode também explicar o que é um relacionamento, como ele pode acontecer, como ele pode surgir e como é possível contar um tema, que pode parecer complicado, de forma cômica e autoexplicativa.

1.3 METODOLOGIA DO TCC

Para a realização do projeto, utilizou-se uma metodologia de passo a passo, que leva em conta o processo de construção de uma história em quadrinhos. A criação terá como base a experiência própria do seu autor e os conhecimentos de *design* que servem como estrutura para a realização do projeto.

As etapas do projeto são a roteirização da história, o estilo usado, o *storyboard*, a estrutura dos quadros, os leiautes, a colorização, entre outras.

O projeto utilizará a pesquisa do público-alvo para definir a quem o projeto deseja alcançar.

Vergueiro (2009), professor da Escola de Comunicação e Arte da USP, relata que as histórias em quadrinhos vivem um bom momento no Brasil⁸, mas está convencido de que o futuro do quadrinho é a segmentação do mercado com quadrinhos específicos para públicos específicos⁹.

⁸ VERGUEIRO, Waldomiro. Histórias em quadrinho vivem bom momento no Brasil. **Jornal da USP**, São Paulo, 12 maio, 2017.

⁹ VERGUEIRO, Waldomiro. O futuro dos quadrinhos é a segmentação do público-alvo. **Revistapontocom**, Rio de Janeiro, 28 abr. 2009, quadrinho. Entrevista por Marcus Tavares. Disponível em: <http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Frevistapontocom.org.br%2Fedicoes-antiores->

Quanto ao desenvolvimento do projeto, os métodos utilizados foram a construção dos elementos estruturais dos quadros e as linhas de movimento, pelo fato de o projeto não conter diálogos.

A edição digital foi feita pelo Adobe Photoshop e Adobe Illustrator, editoração, recorte, entre outros.

O aperfeiçoamento do projeto foi feito por meio do estudo de similares que se enquadram na mesma categoria do presente trabalho (como é possível alcançar melhores resultados, o que pode ser feito em comparação aos projetos similares).

É importante fazer o uso de regras de composição do projeto para que a mensagem possa ser compreendida claramente pelo leitor, já que não são usados diálogos. As expressões dos personagens, o ambiente e o conteúdo do quadrinho expressam uma mensagem clara. O projeto foi criado primeiramente por meio do *storyboard* (mostrado ao final do artigo), sendo este uma espécie de rascunho no qual é desenhada a ideia principal de como ficará o projeto para depois ser finalizado com mais precisão. Portanto, o *storyboard* é dado como início no processo de criação e posteriormente editado digitalmente por meio de *softwares* de edição e vetorização de imagem, como o Adobe Photoshop e o Adobe Illustrator.

Após passar pelos processos de estudo de viabilidade de público-alvo e pesquisa, passa então pelos processos de desenvolvimento, que são o *storyboard* e a finalização. O *storyboard*, como mencionado, é feito por rascunhos, então os quesitos de teoria das cores, recorte, estética são aplicados com a edição vetorial digital. No *storyboard* já contém a composição e o espaçamento.

Depois de finalizado o trabalho, as ilustrações realizadas no Illustrator são salvas em *png*, sendo posteriormente editadas pelo Photoshop para sua finalização. Após finalizado o arquivo, este é salvo em *pdf*, pronto para ser impresso.

É necessária a escolha de uma gráfica para a impressão do arquivo, devido à necessidade de uma impressora que possa imprimir o arquivo em CMYK. Os desenhos e as cores devem ser impressos com precisão.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1. QUADRINHOS

O objetivo do projeto é levar à busca da origem dos quadrinhos e seu interesse como parte da arte. Guimarães (2001), mestre em ciências do ITA, diz que a história em quadrinhos ainda causa reações extremadas nas pessoas. Segundo ele, ainda há pessoas que conservam um espírito do século passado, disposto a queimar gibis em praça pública, responsabilizando-os pelos males da humanidade, e, por outro lado, há gente que a considera a solução para todos os problemas, atribuindo-lhe qualidade que não tem.¹⁰

Guimarães (2001) diz que a linguagem das histórias em quadrinho tem sido usada para o registro de informação desde as pinturas rupestres de 40 mil anos atrás: as pinturas rupestres que tentam representar o movimento ou narrar o acontecimento estão bem caracterizadas como histórias em quadrinhos. Usa-se uma única imagem para representar a cena.

Segundo Guimarães (2001), uma história em quadrinhos que só tenha desenhos, sem textos escritos auxiliares, como é o caso do projeto, só não será entendida por uma pessoa se fizer referência a aspectos culturais muito específicos de um determinado povo.

Segundo Eisner (1985), renomado quadrinista americano, a história em quadrinhos é uma arte sequencial.¹¹

Canudo (1998), crítico de cinema, organizou uma lista sequencial das artes. Os quadrinhos ficaram em 9º lugar, assim, segundo ele, pode-se dizer que a história em quadrinhos é chamada de nona arte.¹²

¹⁰ GUIMARÃES, Edgard. História em quadrinhos como instrumento educacional. *In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO*. São Paulo: Intercom, 2001.

¹¹ EISNER, Will. *Comics & sequential art*. 1985.

¹² CANUDO, Ricciotto. Manifiesto de las siete artes. *Joaquím Romaguera i Ramió, y Hornero Alsina, Textos y manifiestos del cine*. Madrid: Cátedra, 1998.

Uma tira de quadrinhos consiste em “uma sequência de imagens separadas” com “uma preponderância de imagem em cima do texto” que aparece (e foi originalmente planejada para aparecer) em “um meio de massa” e conta “uma história que é moral e tópica”.¹³

McCloud (2005) descreve uma história em quadrinhos como sendo “Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”.¹⁴

Franco (2004)¹⁵ cita, por meio de dois autores, duas definições mais simples e objetivas que explicam melhor o que são as histórias em quadrinhos. Gubern (1979)¹⁶ define como “Estrutura narrativa formada pela sequência progressiva de pictogramas, na qual elementos de escrita fonética podem ser integrados”. Já Cagnin (1975)¹⁷ define “A história em quadrinhos é um sistema narrativo formado por dois códigos de signos gráficos: a imagem obtida pelo desenho e a linguagem escrita”.

Guimarães (2001), em seu livro *História em quadrinhos como instrumento educacional*, diz que a história em quadrinhos é uma linguagem mais adequada à descrição do que à escrita. É bem conhecida a frase “uma imagem vale por mil palavras”.

Guimarães (2001) diz que para a narração, a história em quadrinhos é mais ou menos equivalente à escrita. A história em quadrinhos não é adequada à dissertação por não poder expressar ideias abstratas.

As histórias em quadrinhos não são novas, embora as que sejam conhecidas hoje em dia sejam recentes. Encontram-se histórias feitas por meio de imagens desde as pinturas rupestres na pré-história. É possível se encontrar histórias contadas pelos desenhos no Egito, nas grandes pirâmides, nos seus livros.¹⁸

¹³ MESKIN, Aaron. Defining comics?. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, v. 65, n. 4, p. 369-379, 2007.

¹⁴ MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books, v. 2, 2005.

¹⁵ FRANCO, Edgar Silveira. **HQtrônicas**: do suporte papel à rede internet. Annablume, 2004.

¹⁶ GUBERN, Román, 1979.

¹⁷ CAGNIN, Antônio, 1975.

¹⁸ SRBEK, Wellington. **Quadrinho-arte, uma leitura da revista Pererê de Ziraldo**, 1999.

As histórias contadas também podem ser encontradas na Grécia, em seus templos, como também na Idade Média, em suas tapeçarias, vitrais e pinturas das catedrais.¹⁹

Usando esses exemplos como referência, é possível chegar à conclusão de que os quadrinhos são definidos como sendo uma forma ilustrativa de transmitir uma mensagem com uma sequência de acontecimentos visuais.

As histórias em quadrinhos, como conhecemos hoje, surgiram graças ao aperfeiçoamento da impressão, no Ocidente, por Gutenberg no século XV, e então foram difundidas em forma de livros e folhetos ilustrados a partir de XVI, tornando-se potencial na formação de ideias e doutrinas.²⁰

Uma das primeiras publicações de quadrinhos foi a de Francis Barlow's no livro *A True Narrative of the Horrid Hellish Popish* (1682). Também *The Punishments of Lemuel Gulliver* e *A Rake's Progress*, de William Hogarth (1726). *Les Amours de Monsieur Vieux-Bois* (1837), do desenhista Rodolphe Topffe, e também o desenhista Wilhelm Busch, em seu livro *Max und Moritz* (1865).

Em 1930, começaram a surgir os primeiros quadrinhos de super-heróis como os que conhecemos hoje. Um dos primeiros criados foi o *Super Man* em quadrinhos. Depois desde, foram desenvolvidos os *X-Men*, até chegar à idade moderna.²¹

“É história em quadrinhos toda produção humana, ao longo de toda sua história, que tenha tentado narrar um evento através do registro de imagens, não importando se essa tentativa foi feita numa parede de caverna há milhares de anos, numa tapeçaria, ou mesmo em uma única tela pintada”.²²

¹⁹ SRBEK, Wellington. **Quadrinho-arte, uma leitura da revista *Pererê* de Zivaldo**, 1999.

²⁰ SRBEK, Wellington. **Quadrinho-arte, uma leitura da revista *Pererê* de Zivaldo**, 1999.

²¹ J. ROBB, Brian. **A identidade secreta dos super-heróis**. 2014.

²² FRANCO, Edgar Silveira. **HQtrônicas: do suporte papel à rede internet**. Annablume, 2004.

Figura 5 – Desenho em quadrinhos



Disponível em: <https://plus.google.com/u/0/photos/albums/p7rs8so3vrks3qt88tbr7nfh14lv81i2n?pid=6496213847846280498&oid=107394619345399162348>. Acesso em: 07/10/2017

A primeira história em quadrinhos no Brasil foi publicada em 30 de janeiro de 1869, sendo seu autor o italiano Angelo Augustini, que morava no Brasil.²³

²³ AUGUSTINI, Angelo (1843-1910).

Figura 6 – Desenho em quadrinhos



Disponível em: <http://acervo.oglobo.globo.com/incoming/o-globo-juvenil-as-hqs-2144399>. Acesso em: 07/10/2017

Em 12 de junho de 1937, foi às bancas pela primeira vez a revista **O Globo Juvenil**, dedicada a crianças e jovens. O jornalista Adolfo Aizen²⁴ criou em 1934 o Suplemento Juvenil, uma história em quadrinhos que teve um número impressionante de vendas.

O Universo HQ é um dos primeiros *sites* da internet a abordar as histórias em quadrinhos, criado por Samir Naliato, em 5 de janeiro de 2000. Nas décadas 50, 60 e 70, foram distribuídos os quadrinhos da Disney pela Editora Abril.

Em 2017²⁵ foi criado no Brasil um prêmio Jabuti para homenagear as bandas de desenho.

²⁴ EIZEN, Adolfo (1907-1991).

²⁵ Equipe O Grito!, os quadrinhos finalistas do Prêmio Jabuti deste ano, 3 de outubro de 2017.

Além dos quadrinhos tradicionais, existem outros tipos de quadrinhos, sendo os mais conhecidos: tiras, mangás, gibis, charges e web comics.

Tiras são ilustrações que são mais popularmente utilizadas em matérias jornalísticas, com o intuito de transmitir suas mensagens pelo humor. Nicolau (2010) fala que os EUA foram os primeiros a comercializarem as tirinhas para usá-las em seus jornais. O jornal pioneiro foi *King Features Syndicate*. O autor, em seu artigo, cita Magalhães (2006), dizendo que:

[...] de fato, são os *syndicates*, ressalta Luyten, citada por Magalhães (2006b), que contratam os desenhistas para produzir narrativas em quadrinhos já previamente aprovadas. Essas quadrinizações são encaminhadas para serem corrigidas e padronizadas comercialmente, uma vez que serão distribuídas para serem veiculadas em sociedades do mundo inteiro. A partir de então, tais distribuidoras, complementa Magalhães (2006b, p. 140) 'dominam não só o processo criativo como também o produtivo e de comercialização, a ponto de terem o gênero como um valor identitário'.²⁶

Mangás são quadrinhos com traços de desenho japoneses. Eles têm a sua própria identidade gráfica, que é muito específica e que nenhum outro gênero de quadrinhos a possui. Segundo Giovana Carlos (2009), Tezuka, um ilustrador de mangás:

[...] é responsável pelo que hoje conhecemos como Mangá e também foi quem criou uma das características que os marcam: os olhos grandes e brilhantes dos personagens, que servem para melhor expressarem os sentimentos. O autor também compara a diferente forma de leitura do gênero. A leitura, diferente da ocidental, começa a partir do que para nós seria a contracapa e a sequência de quadros e balões de fala são da direita para a esquerda.

Gibis são quadrinhos mais voltados ao público infantil, passados em formas de *cartoon*, que têm traços mais simples se comparados aos *graphic novels* americanos, que têm maior fidelidade à anatomia humana e às formas geométricas. "Os mais conhecidos são aqueles publicados no formato 13,5 x 19 cm. Normalmente destinados ao público infantil e juvenil, são baratos, feitos em papel frágil e de pouca durabilidade,

²⁶ NICOLAU, Marcos. As tiras e outros gêneros jornalísticos: uma análise comparativa. **Revista eletrônica temática**, Campina Grande, v. 7, n. 2, 2010.

representando o clássico produto para consumo de massa”, descreve Vergueiro (2005).²⁷ Um exemplo de gibi são os gibis da Turma da Mônica.

Charges são quadrinhos ou ilustrações apenas também utilizadas em meios jornalísticos e publicitários, porém geralmente de conteúdo irônico e político. “A charge ou é contra ou é a favor. É porrada ou não”, diz Maringoni (1996). O autor define o conceito de uma charge usando da mesma ironia que esta contém. “Mas ousadia é fundamental. Quando se faz uma charge é importante estar informado sobre o assunto a ser tratado e ter opinião sobre ele. Charges sobre elementos do mundo político, que sabidamente estão rapinando o país, devem ser feitas pisando-se em ovos. De preferência nos deles”.²⁸

Webcomic são quadrinhos semelhantes aos quadrinhos impressos, porém são de natureza digital, só podendo ser acessados por dispositivos eletrônicos, como computadores, celulares, tablets, entre outros. Presser (2015) e Braviano (2015) comentam sobre o diferencial das *webcomics* (quadrinhos digitais) em comparação aos impressos. Eles citam em seu artigo, Franco (2004), que observa que “[...] novos elementos são encontrados nas HQ digitais tornando a experiência de leitura cada vez mais inovadora, tais como animação, diagramação dinâmica, trilha sonora, efeitos de som, tela infinita, tridimensionalidade, narrativa multilinear e interatividade”.²⁹

2.2. RELACIONAMENTOS AMOROSOS

Moreira (2007, p. 16) explica sobre como um relacionamento pode surgir. Diz que existem dois polos que podem fazer surgir uma ligação: a pessoa e o ambiente. A pessoa é vista como *centro de ação*, onde escolhe tomar a ação de criar um relacionamento (causalidade pessoal). É ela que tem os sentimentos, desejos e

²⁷ VERGUEIRO, Waldomiro. Histórias em quadrinhos e serviços de informação: um relacionamento em fase de definição. **DataGramaZero-Revista de Ciência da Informação**, v. 6, n. 2, 2005.

²⁸ MARINGONI, Gilberto. Humor da charge política no jornal. **Comunicação & Educação**, São Paulo, n. 7, p. 85-91, 1996.

²⁹ PRESSER, Alexandra; BRAVIANO, Gilson. Uso de histórias em quadrinhos digitais como elemento de apoio ao processo de ensino-aprendizagem na educação superior. In: **CONAHPA-CONGRESSO NACIONAL DE AMBIENTES DE HIPERMÍDIA PARA APRENDIZAGEM**, 2015. p. 1-11.

preferências, portanto é ela a quem cabe tomar uma decisão sobre o que fazer a respeito. Porém o que o projeto procura explicar é a parte onde o ambiente faz surgir o relacionamento (causalidade impessoal), o qual é o tema: relacionamentos amorosos espontâneos.³⁰

Dante (2007, p. 17) explica, em forma de metáforas, que o ambiente pode trazer à tona um relacionamento, citando que o vento pode levantar a poeira (se o chão estiver seco), e pode levar uma peça de roupa pra longe (se não estiver presa ao varal), podendo também despentear o cabelo de alguém. Diz que a ação do vento é uma ação do ambiente e não uma causalidade pessoal, sendo resultado final desejado pela pessoa.

Dante (2007) também diz que uma pessoa pode também ser responsável por uma causalidade impessoal, quando a consequência da sua ação não faz parte de sua intenção. Por exemplo: “[...] se desejo colocar uma tábua para que as pessoas atravessem um caminho enlameado, essa ação pode provocar espirros de lama em alguém que chega de repente no local”.

Dante (2007, p. 18) fala que nem sempre o resultado final vem da decisão de alguém, mas que também o ambiente pode gerar uma situação e conduzi-la, fazendo chegar a um resultado inesperado. Às vezes você chega a um resultado graças a uma circunstância ao redor que pode encaminhá-lo até ali e trazer novas situações a partir de então, como esbarrar em alguém na rua, por exemplo, ou se um amigo dá uma carona, ou se não havia trânsito, assim também como quando se há a intenção de realizar algo, mas não consegue, não por falta de esforços, mas por obstáculos gerados ao redor.

Dante (2007, p. 19) diz também que nossas reações ao comportamento de outras pessoas dependem diretamente da atribuição. Uma coisa é saber que alguém realizou uma ação porque isso lhe foi imposto por outras pessoas, ou pelas condições ambientais do momento. Outra coisa é saber que a pessoa teve a intenção de chegar àquele resultado.

Analisando os conhecimentos de Moreira (2007), é possível concluir que não controlamos tudo o que nos acontece, nem tudo que nossas ações podem gerar ao

³⁰ LEITE, Dante Moreira. **O amor romântico e outros temas**. UNESP, 2007.

redor. Um diálogo pode surgir quando você tropeça em alguém, quando bate na porta errada por acidente, ou na fila do cinema. O ambiente tem papel fundamental na criação de uma situação e é isso que o projeto visa atender.

A psicóloga Solange Rosset (2004)³¹ diz que o amor não tem significado único e costuma ser definido de acordo com a subjetividade de quem vivencia o sentimento. Ainda que existam diversas concepções sobre o amor, a maioria é contaminada por ilusões românticas e idealizações com muitas expectativas no que diz respeito ao outro.

“Os amores, enquanto experiências subjetivas, não são estruturas fixas nem universais, mas práticas linguísticas que se transformam no curso da história humana”.³²

“Existem pessoas que nunca teriam estado apaixonadas se não tivessem ouvido falar de amor”.³³

“A maneira como o indivíduo sente, expressa e vivencia o sentimento amor está relacionada a um conjunto de ideias, fantasias, imagens e discursos ao qual ele tem acesso, no qual ele é inserido por intermédio da sua família, dos meios de comunicação, e do(s) grupo(s) social(ais) ao(s) qual(ais) ele pertence”.³⁴

Tanto Lejarraga (2002), quanto Luhman (1991) e Cavalcanti Chaves (2010) explicam que o amor pode surgir de diversas formas, que podem ser subjetivas e aleatórias. O amor também não é universal e está relacionado ao meio de pessoas que aquele que passa a amar se relaciona.

No dicionário Houaiss (2010)³⁵, o significado de amor é substantivo masculino. Atração afetiva ou física, afeto, carinho, ternura, dedicação, aventura amorosa, casa, namoro, o ato sexual, o ser amado, demonstração de zelo, fidelidade, apego a algo que dá prazer, paixão, fascínio.

³¹ ROSSET, Solange. **Terapia relacional sistemática**. 23 jul. 2004, Curitiba. Disponível em: <http://www.srosset.com.br/textos/temporalidade.html>. Acesso em: 07/10/2017

³² Lejarraga, 2002.

³³ *Apud* Luhmann, 1991.

³⁴ CAVALCANTI CHAVES, Jacqueline. As percepções de jovens sobre os relacionamentos amorosos na atualidade. **Psicologia em revista**, Rio de Janeiro, v. 16, n. 1, p. 28-46, 2010.

³⁵ HOUAISS, Antonio. **Dicionário de Língua Portuguesa**. Editora Objetiva, 2010.

2.3 QUADRINHOS E NARRATIVAS SOBRE RELACIONAMENTOS UTILIZANDO O HUMOR

A linguagem humorística tem sua característica de ser compreendida por todas as classes sociais e atende aos gostos da maioria da população. O humor deve levar ao riso e à descontração.

Freud (1997) considera o humor um dom precioso e raro e também teimoso e rebelde.³⁶

Segundo Abt (2015), Freud (1997) também descreve o humor como algo que engradece o ego e é um excelente mecanismo para enfretamento de situações e conflitos emocionais, tanto pessoais quanto sociais.³⁷

Abt (2015) diz que estamos na era da troca de mensagens por redes sociais e que o humor as acompanha nessa revolução virtual. Abt (2015) também diz que Freud (1977) considerava o humor como uma forma de liberar a agressividade.³⁸

“As tiras de quadrinhos, normalmente humorísticas, desenvolvem uma história curta apresentada em uma, ou no máximo, seis vinhetas. Há uma situação inicial e uma reversão das expectativas do leitor (presente no texto e na imagem), gerando o efeito cômico”.³⁹

³⁶ MORAIS, Marília Brandão Lemos. Humor e psicanálise. **Estudos de psicanálise**, Belo Horizonte, n. 31, p. 114-124, 2008.

³⁷ ABT, Marianna. **Humor nas redes sociais**: sublimação da contemporaneidade. Mar. 2015. Disponível em: http://obviousmag.org/a_catarse_da_escrita/2015/03/humor-nas-redes-sociais-sublizacao-da-contemporaneidade.html. Acesso em: 07/10/2017.

³⁸ ABT, Marianna. **Humor nas redes sociais**: sublimação da contemporaneidade. Mar. 2015 Disponível em: http://obviousmag.org/a_catarse_da_escrita/2015/03/humor-nas-redes-sociais-sublizacao-da-contemporaneidade.html. Acesso em: 07/10/2017

³⁹ DOS SANTOS, Roberto Elísio; VERGUEIRO, Waldomiro. Histórias em quadrinhos no processo de aprendizado: da teoria à prática. **EccoS Revista Científica**, São Caetano do Sul, n. 27, 2012.

3. PESQUISA

3.1 ANÁLISE DE SIMILARES

Para a realização da história em quadrinhos, é importante pesquisar os conteúdos similares. Um método de pesquisa que pode ser usado para esse fim é o *benchmarking*. Por meio desse método, são estudados os conteúdos similares (produtos, serviços e práticas empresariais).

Foram encontradas algumas histórias em quadrinhos com temas relacionados sobre relacionamentos amorosos.

Foram escolhidos alguns quadrinhos para servir como ajuda na criação e no aperfeiçoamento do projeto. Os quadrinhos escolhidos fazem parte do cenário cômico romântico e incluem relacionamentos amorosos.

Figura 7 – Referência de quadrinho



Disponível em: <https://imgur.com/gallery/D11dQ>. Acesso em: 07/10/2017.

Nesse quadrinho, é ilustrada uma garota que beija o dedo de um rapaz ao tentar fazê-la ficar em silêncio. Ele não esperava pelo beijo, causando, assim, uma reação nele de não saber exatamente o que se passou, trazendo, então, o humor. Este, passa

a ser um quadrinho com fundo humorístico devido às expressões dos personagens e à maneira com a qual são ilustrados, já que a personagem tem a cabeça desproporcional ao corpo e tem as reações exageradamente expressivas no estilo cartoon. O quadrinho é mudo (embora tenha duas caixas de texto, porém que não representam diálogo). Esse quadrinho é divertido e simples, pois envolve o tema relacionamento amoroso no cenário humorístico. É interessante no desenvolvimento de projeto por ser capaz de transmitir a mensagem sem diálogos, além de ser um cartoon com traços cômicos e desengonçados.

Figura 8 – Referência de quadrinho



Disponível em: <https://www.inprnt.com/gallery/catanacomics/rough-day/>. Acesso em: 07/10/2017.

Nesse quadrinho, é ilustrada uma garota que parece estar entediada e que se joga ao chão, parecendo ser este um ato de reação ao tédio. Logo em seguida, o rapaz a observa e finalmente se joga em cima dela, abraçando-a como que demonstrando a ela que não precisa ficar entediada porque cuidará dela. Nesse quadrinho são usadas formas geométricas exageradas. Ele também é mudo e passa uma mensagem sobre o

tema relacionamentos amorosos humorísticos sem a necessidade de diálogos. Sua mensagem é clara e serve de exemplo de como é possível transmitir uma ideia sem necessariamente envolver o uso de balões de diálogo.

Figura 9 – Referência de quadrinho



Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/714946509568379952/>. Acesso em: 07/10/2017.

Nesse quadrinho, é ilustrada uma garota que ao receber o beijo de um rapaz o qual ela é apaixonada, é tomada por um sentimento de euforia devido ao contentamento do gesto do rapaz. Ela fica tão alegre que passa a divagar, quando finalmente um coelho a explica que o motivo da sua reação é devido ao amor que sente pelo rapaz. O quadrinho faz o uso de diálogos, porém a mensagem transmitida pode servir como conteúdo do tema “relacionamento amoroso no cenário humorístico”. Esse

cartoon também é muito desproporcional, já que a cabeça dos personagens é muito grande em relação ao tamanho do corpo.

O projeto não fará o uso de humor em excesso. Está mais próximo de comédias românticas do que particularmente apenas dentro do humor.

Um similar ao quadrinho que há bastante identificação com o projeto realizado chama-se Sopy (Os pequenos detalhes do amor). Tal quadrinho é praticamente mudo, com exceção de alguns quadros. O quadrinho aborda o tema romance e é aplicado por meio do humor. O traço do quadrinho é simples, não é fiel à anatomia e às proporções físicas do corpo humano, é um cartoon, sendo o quadrinho que mais se identifica ao projeto que se deve realizar. O quadrinho não é grande, pois faz o uso de 100 páginas. Embora o projeto a ser realizado não alcance tal quantidade de páginas, assemelha-se ao quadrinho Sopy porque não fará o uso de tantas páginas. O projeto visa alcançar a simplicidade do quadrinho Sopy, com traço simples que mesmo ao uso de formas geométricas não é perfeito, e será realizado sem rigorosidade. Sem comprometimento à perfeição, mas voltado principalmente ao tema a ser transmitido e, devido justamente à falta de comprometimento da linguagem do quadrinho geometricamente, faz do quadrinho relaxante e não torna a leitura pesada.

O quadrinho Sopy tem as dimensões 13 x 1,8 x 18,3 cm, que é próximo de um A5, dimensão que o projeto visa atender.

Figura 10 – Imagem do quadrinho Sopyy



Disponível em: <https://goo.gl/images/tpDWRr>. Acesso em: 07/10/2017

Para a realização dos quadrinhos, há também o uso de inspirações de filmes de comédia romântica, como *500 Dias com ela (500 Days of Summer)* e *Brilho eterno de uma mente sem lembranças (Eternal Sunshine of The Spotless Mind)*.

Os dois filmes abordam o tema relacionamento amoroso e são transmitidos por meio do humor, o qual é o objetivo do projeto. Os filmes abordam uma linguagem simples e clichê como forma de demonstrar o que são os relacionamentos amorosos.

Eles têm cenas onde os casais estão juntos em situações inesperadas e cômicas, de forma que a mensagem do filme é passada de forma divertida. O projeto procura se assemelhar a tais referências.

Figura 11 – Filme *500 Dias com ela*

Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/478718635379362822/>. Acesso em: 07/10/2017.

Figura 12 – Filme *Brilho eterno de uma mente sem lembranças*



Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/313563192788001413/>. Acesso em: 07/10/2017.

Na análise de similares, busca-se comparar o projeto com outros projetos relacionados, como são feitos, compreender a metodologia, os aspectos estruturais e as variações ambientais, a fim de tornar o projeto de melhor qualidade.

Foram pesquisados os materiais usados, os traços de desenho, as cores, os ambientes, etc., que fazem parte dos similares. O projeto apresentado é mudo e precisa de muitas características expressivas para ser cômico. É preciso de qualidade expressivas das ações.

“O psicanalista Slavutzky (2005)⁴⁰ sempre diz aos seus amigos contadores de piadas que anunciem que vão contar uma estória e não uma piada pois esta só será piada num segundo momento, se houver o desencadeamento do riso do outro”.⁴¹

3.2. ANÁLISE DE PÚBLICO

O desenvolvimento do projeto necessita de um estudo do público-alvo. Informações são necessárias para definir o nicho do mercado, a quem se dirige o projeto. Uma pesquisa descritiva incluindo pesquisas mercadológicas e de opinião será necessária para definir o ponto de vista das pessoas a respeito do projeto. Essa pesquisa será feita por meio de pesquisas de documentos, estudos do campo e levantamento, mediante entrevistas, questionários, pesquisa de opinião nas redes sociais e apresentação a amigos e colegas.

O público do projeto, definido pessoalmente, são jovens entre 15 e 20 anos, que gostam de história em quadrinhos, interessam-se por desenhos animados e *cartoons*, gostam de romance, têm hábitos de leitura e são estudantes. É um público que se interessa pelo tema “relacionamentos amorosos”, que gosta de bandas humorísticas e que se identifica com situações iguais ou parecidas com as ilustrações apresentadas.

⁴⁰ SLAVUTZKY, A. O precioso dom do humor. *In*: SLAVUTZKY, A.; KUPERMANN, D. (Org.). **Seria trágico... se não fosse cômico: humor e psicanálise**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira. 2005. p. 201-228.

⁴¹ MORAIS, Marília Brandão Lemos. Humor e psicanálise. **Estudos de psicanálise**, Belo Horizonte, n. 31, p. 114-124, 2008.

Figura 13 – Painel semântico do público-alvo



Fonte do autor.

Nessa faixa etária não são usados assuntos polêmicos, violência ou sexo, respeitando a classificação indicativa. Não é usado nada de politicamente incorreto, nem lições de moral, para que todas as faixas etárias possam ler o quadrinho, porque o foco será relacionamentos em vez de outros temas.

Como forma de inspiração para ajudar na realização do projeto, foi realizada uma pesquisa de público, onde os entrevistados deviam descrever uma situação cômica e uma onde houve uma discussão. O nome dos entrevistados não será mencionado no artigo, identificando-os por meio da descrição “entrevistado 1”, “entrevistado 2”, assim em diante. Segue, então, um resumo das respostas dos entrevistados.

Foram feitas duas perguntas, que são: Qual foi uma situação cômica que aconteceu no seu relacionamento? E também: Qual foi uma situação de conflito que aconteceu no seu relacionamento?

Foram entrevistadas duas pessoas, por meios digitais (pela internet).

O Entrevistado 1 relata:

Situação cômica:

Na sua lua de mel, foram fazer um passeio de caiaque. Ele era acostumado com canoa, pegou os remos e entrou no caiaque com sua esposa. O passeio era ao longo dos corais na beira do mar. Eles começaram o passeio e até um momento tudo tranquilo, ela na frente e ele atrás. Seguiram a rota que todo mundo fazia. Na metade do caminho, já estavam muito cansados, então ele foi dar uma remada forte e acertou o remo de plástico na cabeça dela. Ele ficou muito constrangido e pediu desculpas, porém dois minutos depois acertou de novo o remo na cabeça dela. Passaram toda a lua de mel rindo disso.

Discussão:

Todas as vezes que ele falava que ela estava naqueles dias era uma briga, mas o problema não era isso, o problema é que quando ela o questionava, ele não falava nada. Ela o insultava e ele não falava nada, justamente por saber da situação dela.

O Entrevistado 2 relata:

Situação cômica:

Quando eles estavam se conhecendo, ele viajou para a cidade dela. Na volta, ela ia deixá-lo no aeroporto, porém saíram em cima da hora e ele acabou perdendo o seu voo, porém, ele não ficou bravo, e isso deixou-a muito impressionada (por ele ter mantido a calma, mesmo tendo perdido o avião). Acabou comprando outra passagem, mas valeu a pena porque ela acabou casando com ele.

Discussão:

Ela queria muito voltar para a cidade onde morava antes de se casar, mas ele não queria. Ela achava Curitiba muito frio. Ficar longe dos pais deixava-a triste.

O Entrevistado 3 relata:

Situação cômica:

Quando eles estavam se encontrando pela primeira vez, aconteceu uma coisa curiosa: a esposa dele estava com uma calça branca e uma camisa xadrez de cores marrom, verde laranjada e ele, um estrangeiro, com uma calça branca de mesma tonalidade e uma camisa xadrez idêntica. É difícil encontrar duas camisas de mesma tonalidade xadrez vindo de dois países diferentes.

Atraídos um pelo outro, tiveram que se afastar pela ironia da situação e não se falaram nesse encontro.

Muito tempo depois, namoraram e casaram.

Discussão:

No restaurante, num jantar do dia dos namorados, ele encomendou um vinho francês de boa qualidade e querendo impressionar a sua esposa, mostrou como se apreciava um bom vinho.

Estava um pouco nervoso e derrubou os copos e a garrafa de vinho em cima dela, que estava vestida com roupas elegantes.

Todas as entrevistas contribuíram para uma melhora do projeto, devido a um maior conhecimento de histórias espontâneas que ocorreram e que serviram como inspiração na construção da linguagem do quadrinho, tanto a parte cômica como a de conflito.

3.3 ANÁLISE DE IMPRESSÃO

“Como um livro não se constitui apenas de linguagem verbal, é preciso que todas as linguagens de que ele se vale sejam igualmente eficientes. O que significa que a impressão do livro deve ser nítida, a encadernação resistente, e que suas ilustrações, diagramas e tabelas devem refinar, matizar e requintar o significado dos conteúdos e atitudes que essas linguagens ilustram, diagramam e tabelam”.⁴²

⁴² LAJOLO, Marisa. Livro didático: um (quase) manual de usuário. **Em aberto**, São Paulo, v. 16, n. 69, 2008.

Segundo Lajolo (2008), a publicação do livro deve ser levada em consideração porque influencia a relevância do livro. Lajolo (2008) cita o livro, mas também pode se referir ao quadrinho, que utiliza as mesmas técnicas de impressão e publicação e que a forma de impressão torna o quadrinho relevante ou não.

É possível observar de forma simples que existem várias partes relevantes na publicação de um livro ou quadrinho, como, por exemplo: a espessura das páginas e da capa dura, o tipo de papel utilizado nas páginas e na capa dura, o tipo de tinta utilizada, as dimensões do livro ou quadrinho, o tipo de margem, a impressora usada, entre outras.

A capa de um livro é o primeiro contato que o leitor terá com o livro. É a capa que vai chamar a atenção do leitor e instigá-lo a querer saber mais sobre ele.

Para fazer a capa, não se pode usar o mesmo material das páginas internas. O material do miolo do livro é mais fino e menos resistente, e se a capa for feita do mesmo material, o livro ficará suscetível a dobraduras e danos permanentes.

Além disso, o livro que tem uma capa feita do mesmo material das páginas fica visualmente feio, não se torna atraente e passa a sensação de um trabalho amador.

Como a capa do livro é fundamental para a primeira impressão de todo possível leitor, obviamente deve ser bem trabalhada, sendo assim não se deve imprimir a capa do livro com o mesmo material usado no miolo, até porque o material também pode sofrer danos. Segundo o *blog*, deve-se usar um material mais grosso, mais resistente a danos e que também passe a imagem de mais profissional.

“Para capa de livros, recomenda-se que o papel seja, no mínimo, de 240g.”

Assim como a capa dos livros, o papel usado no miolo do livro também deve ser de qualidade. Os papéis mais utilizados são o Offset ou Sulfite e o Pólen.

Vale lembrar que as técnicas utilizadas na produção de um livro são as mesmas que a de um quadrinho.

Quando tudo estiver pronto, falta realizar o acabamento do livro. “O acabamento final é feito através de uma máquina encadernadora. Esse equipamento é responsável por unir todos os elementos de um livro, deixando tudo em algo mais próximo do resultado final”. O acabamento de brochura é o mais utilizado no mercado, já que é mais barato e o resultado final é simples e bonito.

Figura 14 – Imagem sobre formas de acabamento



Disponível em: <https://helioprint.com.br/blog/como-montar-um-livro/>. Acesso em 07/10/2017.

Existem três tipos de impressoras:

- Impressoras matriciais: têm o tipo de impressão mais barata, utiliza um esquema de impacto sobre uma fita com tinta, não é boa para imprimir outras cores, utiliza apenas o preto e tons de cinza, e a qualidade da impressão não é de boa qualidade (não tem resolução alta).
- Impressoras a jato de tinta: mais utilizadas no espaço doméstico e escritórios. Sua impressão é de alta qualidade e fiel às cores. A impressão é gerada por meio da emissão de gotículas de tinta emitidas por aberturas na cabeça da impressão.
- Impressoras a *laser*: bastante utilizadas no ambiente corporativo. Têm impressões de qualidade, imprimem rapidamente e não são barulhentas. A sua forma de impressão depende de um tambor funcionando por meio de carga eletrostática.⁴³

O livro, *Manual de produção gráfica*, David Bann (2010) cita “Os tamanhos mais comuns de papel usados para impressão digital são o formato A4 (21cm x 29,7cm) e o formato A3 (29,7cm x 42cm)”, referindo-se aos tamanhos de papéis disponíveis no processo de impressão de livros (e quadrinhos).

⁴³ BOOKMAN, David Bann. **Novo Manual de Produção Gráfica**. Editora: Senac São Paulo, 2010.

Ainda no livro, Bann (2010) fala sobre a finalização impressa de um livro. Ele cita o processo de laminação, corte e vinco, verniz, relevo seco, encadernação, plastificação, faca gráfica.

A laminação é a aplicação de uma película plástica no papel.

O processo consiste em aplicar uma película plástica no papel. Essa película pode ter diversas características como ser brilhante ou fosca, com padrões de cores, texturas, etc. A aplicação geralmente é feita em ambos lados do impresso, para evitar a deformação do material. A laminação também fornece proteção extra ao material e dificulta rasgos que estragam a apresentação do mesmo. (Blog Grificacsimpessos)

O processo de corte e vinco utiliza facas de aço moldadas por meio de madeira.

O processo de corte e vinco utiliza um tipo de faca moldado em uma matriz de madeira. As facas são feitas de aço e pode-se utilizar lâminas de corte, com bordas afiadas, ou lâminas de vinco, com bordas cegas ou arredondadas. O corte do papel é feito sob pressão em máquinas específicas para corte e vinco e podem ser manuais ou automáticas. Algumas máquinas antigas de impressão tipográfica foram adaptadas para dar acabamento de corte e vinco em impressos menores.⁴⁴

Os vernizes são utilizados para aplicar em livros por meio de máquinas serigráficas, entre outras.

O acabamento gráfico de aplicação de vernizes também é conhecido como 'coating'. Os vernizes podem ser aplicados em todo a superfície do material ou de modo focado, conhecido como aplicação de verniz em reserva. Existem vernizes de alto brilho, texturizados, com aroma, etc. O acabamento gráfico com vernizes pode ser feito na própria offset, em máquinas serigráficas, offsets dedicados, etc.

O relevo seco é utilizado para a encadernação de capas-duras feitas de papéis grossos como o papelão. "O processo de relevo seco utiliza um conjunto de clichês macho-fêmea sob pressão para gravar uma imagem no papel. Em papéis mais grossos, como papelão utilizado em encadernação de capas-duras, pode-se conseguir o mesmo efeito com a utilização de apenas um clichê".⁴⁵

A encadernação serve para fazer a união das folhas de papel prontas para serem cobertas pela capa dura. "Encadernar é unir ordenadamente, por meio de

⁴⁴ BOOKMAN, David Bann. **Novo manual de produção gráfica**. Editora: Senac São Paulo, 2010.

⁴⁵ BOOKMAN, David Bann. **Novo manual de produção gráfica**. Editora: Senac São Paulo, 2010.

costura sólida, os cadernos de uma obra, para formar um volume compacto, cobrindo-o com uma capa para proteção e embelezamento”.⁴⁶

A faca gráfica é feita por meio do corte no papel ou papelão, não linear, processo no qual se aplicam cortes ou 1/2 corte, não lineares ou limitados, no papel ou cartão, acompanhados ou não de vincos para dobras. As formas são lâminas de aço montadas sobre uma base de madeira. A plastificação é feita pela aplicação em uma folha impressa, um filme plástico sob calor ou pressão. É um tipo de acabamento. O processo de acabamento gráfico é aquele no qual se aplica um filme plástico sob calor ou pressão sobre uma folha impressa, a fim de protegê-la e melhorar-lhe a aparência. Os filmes plásticos (polipropileno e polietileno) aplicados neste processo podem ser brilhantes ou foscos. Como alternativa, temos os filmes metalizados, perolizados, iridescentes, holográficos, etc.⁴⁷

⁴⁶ BOOKMAN, David Bann. **Novo manual de produção gráfica**. Editora: Senac São Paulo 2010.

⁴⁷ BOOKMAN, David Bann. **Novo manual de produção gráfica**. Editora: Senac São Paulo 2010.

4. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

4.1. GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS

Foi estabelecida a etapa de geração de alternativas para a criação segundo o Guia de Orientação para o Desenvolvimento de Projetos (GODP).⁴⁸ Foram avaliados os problemas do projeto e como melhorar o resultado, em função da simplicidade da realização, dentro das habilidades do artista e o tempo de entrega.

Uma alternativa foi levar em consideração o uso de diálogos nos quadros. O não uso de diálogos traz a mensagem de forma mais simples, já que a ideia do projeto é transmiti-la da maneira mais agradável possível, onde até uma criança que não aprendeu a ler pode entender.

A segunda alternativa levada em consideração foi o maior número de páginas. No projeto atual, a quantidade de páginas é de trinta páginas. Não foi levado adiante o maior número de páginas para não se tornar uma leitura cansativa.

4.2. PROJETO

O projeto é um desenho humorístico apresentado em quadrinhos contando a história de relacionamentos amorosos entre dois personagens, Ollie e Destiny.

Esta história deverá conter trinta páginas. A história não fará o uso de diálogos, apenas o uso de ilustrações, e será feita de forma digital e impressa, em formato A5, com capa dura, utilizando o papel *offset*, com acabamento brochura, entre outras características a serem definidas.

O quadrinho aborda a rotina de Ollie e Destiny, já que ambos têm rotinas semelhantes. A primeira página mostra Ollie e Destiny os dois passando um pelo outro na chuva, e mesmo assim não se encontram. O quadrinho segue essa ordem de, os

⁴⁸ FERROLI, Paulo Cesar Machado; LIBRELOTTO, Lisiane Ilha. Geração de alternativas no design: uso da ferramenta FEAP. **Estudos em Design**, Florianópolis, v. 24, n. 1, 2016.

dois passando um pelo outro e se desencontrando até que finalmente se conhecem na biblioteca quando Destiny não conseguia alcançar um livro na estante e Ollie percebe e pega o livro para ela, e a partir disso eles começam a criar uma vida juntos, pois se apaixonam. As próximas páginas mostram os dois juntos em situações do dia a dia, como os dois no sofá, em um jantar ou no parque. O quadrinho procura mostrar que os pequenos momentos da vida são essenciais para a vida ter valor e sermos felizes, para sermos gratos aos momentos simples, porém fundamentais da rotina, que podem acontecer em qualquer lugar e a qualquer hora.

O estilo do quadrinho será em forma de cartoon, com desproporções no corpo, onde os personagens serão “flexíveis” e “maleáveis”, desrespeitando as regras e as proporções das articulações da anatomia humana, embora as articulações dos personagens não serão exageradamente desproporcionais. Os personagens serão desproporcionais à anatomia humana em alguns detalhes, mas o projeto procurará mantê-los o mais próximo possível de seus padrões. Além disso, o traço dos personagens é preto, e as imagens são coloridas, fazendo o uso de apenas quatro cores: o vermelho alaranjado (f4867d), o azul bebê (c3d6f4), o marrom castanho (a5876d) e o amarelo (fce39d). As letras e números em parênteses são os respectivos códigos das cores citadas no *software* Adobe Illustrator.

Figura 15 – Imagem sobre a paleta de cores do projeto



Fonte: o autor

As fisionomias deles serão simples, sem um aprofundamento em ilustrações mais realistas, mas, sim, caricatas. Os quadros não terão legenda, podendo transmitir uma imagem mais realista, que leva a uma interpretação pertinente, deixando a cada leitor uma liberdade subjetiva.

A tecnologia usada para a criação dos quadros será por meio do Adobe

Photoshop e Adobe Illustrator. Os rascunhos serão feitos no Illustrator e posteriormente aperfeiçoados com a ferramenta borracha, a qual corrige os rabiscos, as manchas, os ruídos em excesso, até chegar à finalização das ilustrações da maneira com que serão publicadas. A aplicação de cor também será feita pelo Illustrator. O Photoshop terá papel na finalização do projeto, que deverá pegar as ilustrações finalizadas a partir do Illustrator, em *png*, e as recortará, fará sobreposição de imagem, repetição, junção de cenário com personagem, etc. Após isso, o projeto estará pronto para ser impresso em tamanho A5, licenciado, publicado e divulgado. O licenciamento será feito pela internet⁴⁹, bem como a publicação⁵⁰, e a divulgação será feita pelas redes sociais. Além da divulgação virtual, também deverá ser divulgada por meio da distribuição dos quadrinhos impressos a amigos, colegas, familiares, e em eventos como a Comic Con, por exemplo.

⁴⁹ Disponível em: www.creativecommons.org.br. Acesso em: 07/10/2017.

⁵⁰ Disponível em: <http://4mundo.com>. Acesso em: 07/10/2017.

Storyboard do projeto:



Figura 15 – Ollie e Destiny se desencontrando na chuva.



Figura 16 – Ollie e Destiny passando pelo mesmo trajeto, mas sem se encontrar.

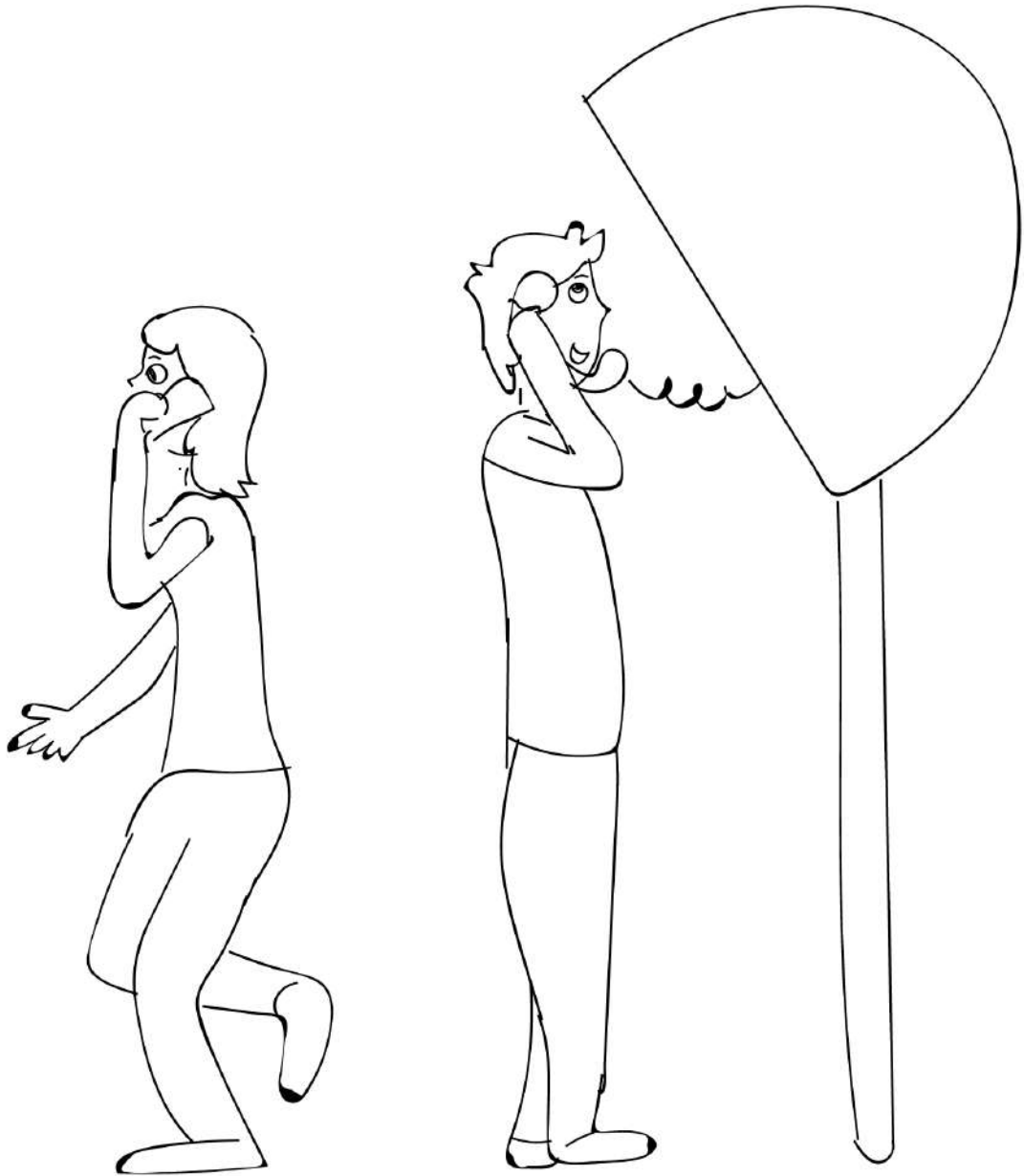


Figura 17 – Ollie e Destiny se desencontrando pela rua.

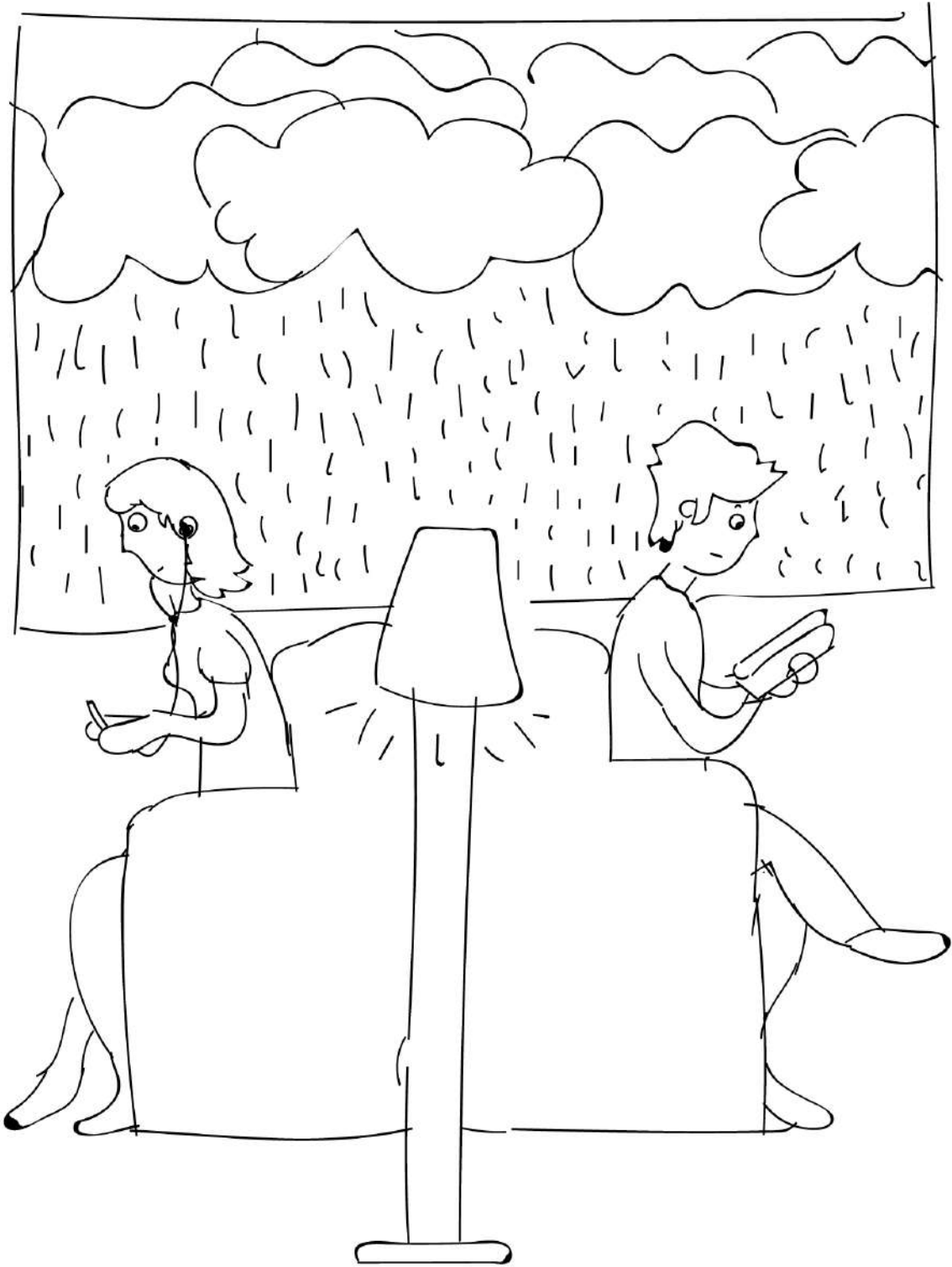


Figura 18 – Ollie e Destiny lendo em um espaço de leitura e de costas um para o outro sem se verem.

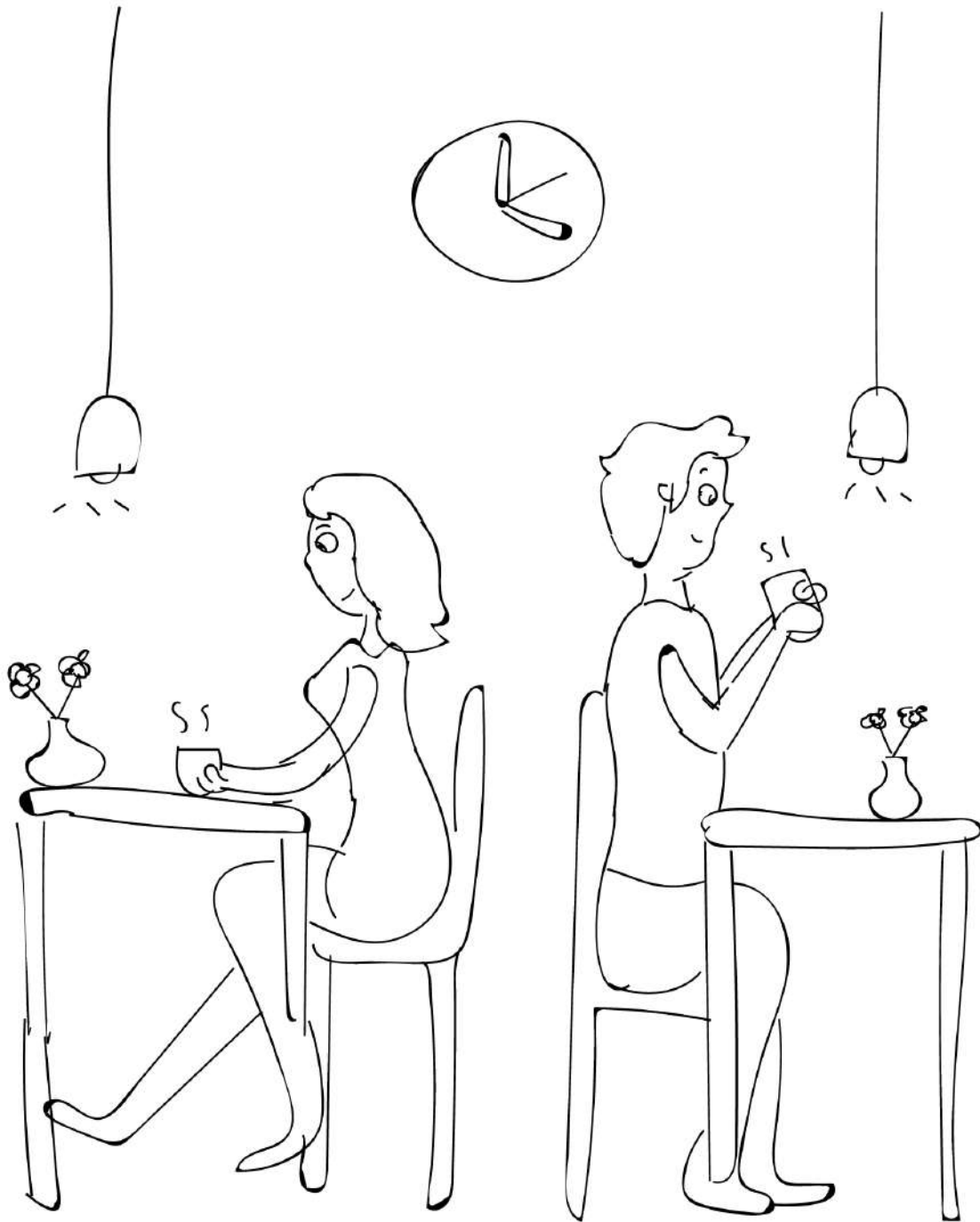


Figura 19 – Ollie e Destiny de costas um para o outro em um café, sem se verem.

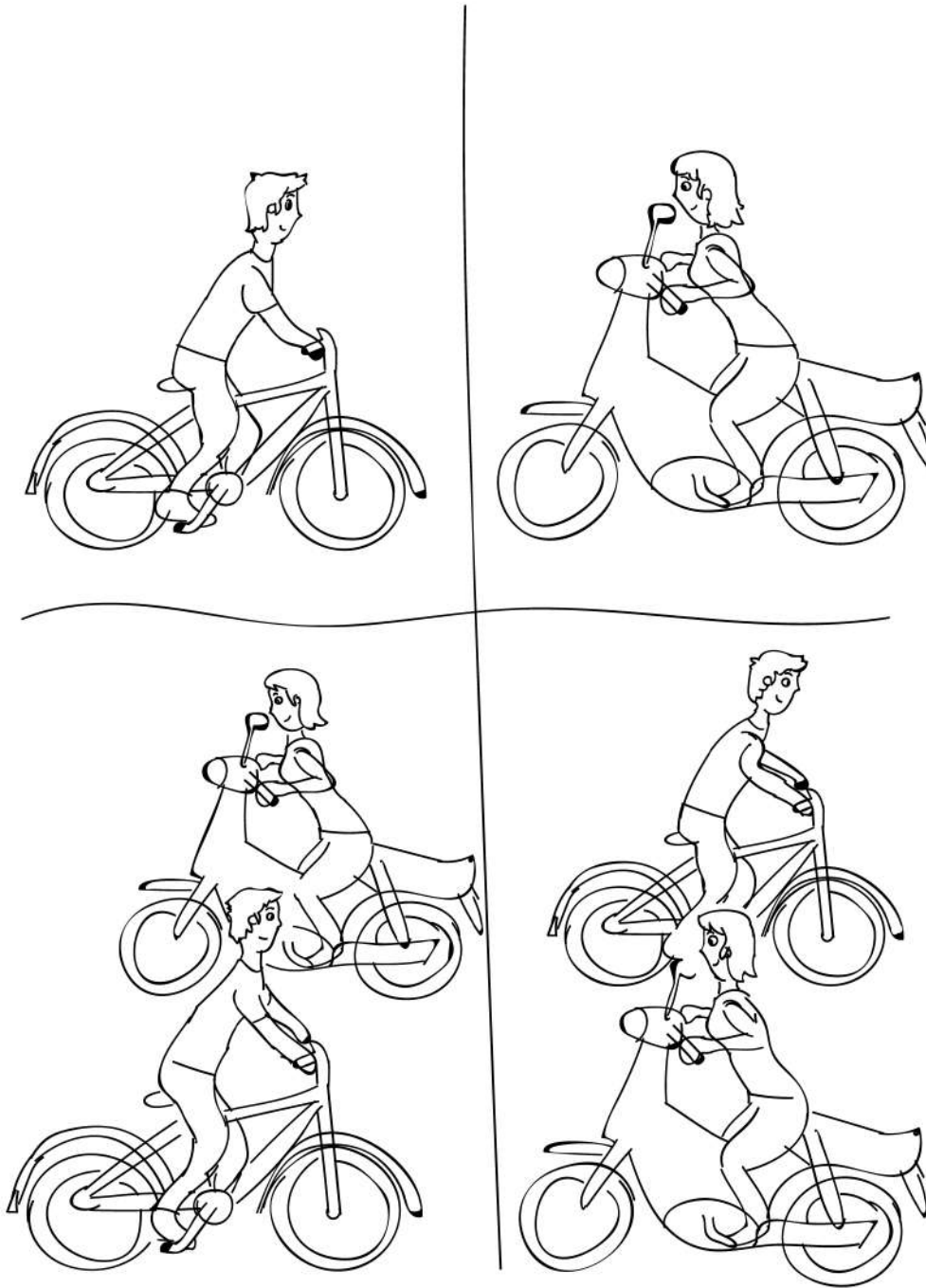


Figura 20 – Ollie, de bicicleta, e Destiny, de moto, passando um pelo outro na rua sem se verem.



Figura 21 – Destiny tentando pegar um livro, mas sem alcançar, e então Ollie percebe e pega o livro para ela, e assim finalmente eles se conhecem.



Figura 22 – Ollie entregando o livro para Destiny e eles se vendo pela primeira vez.

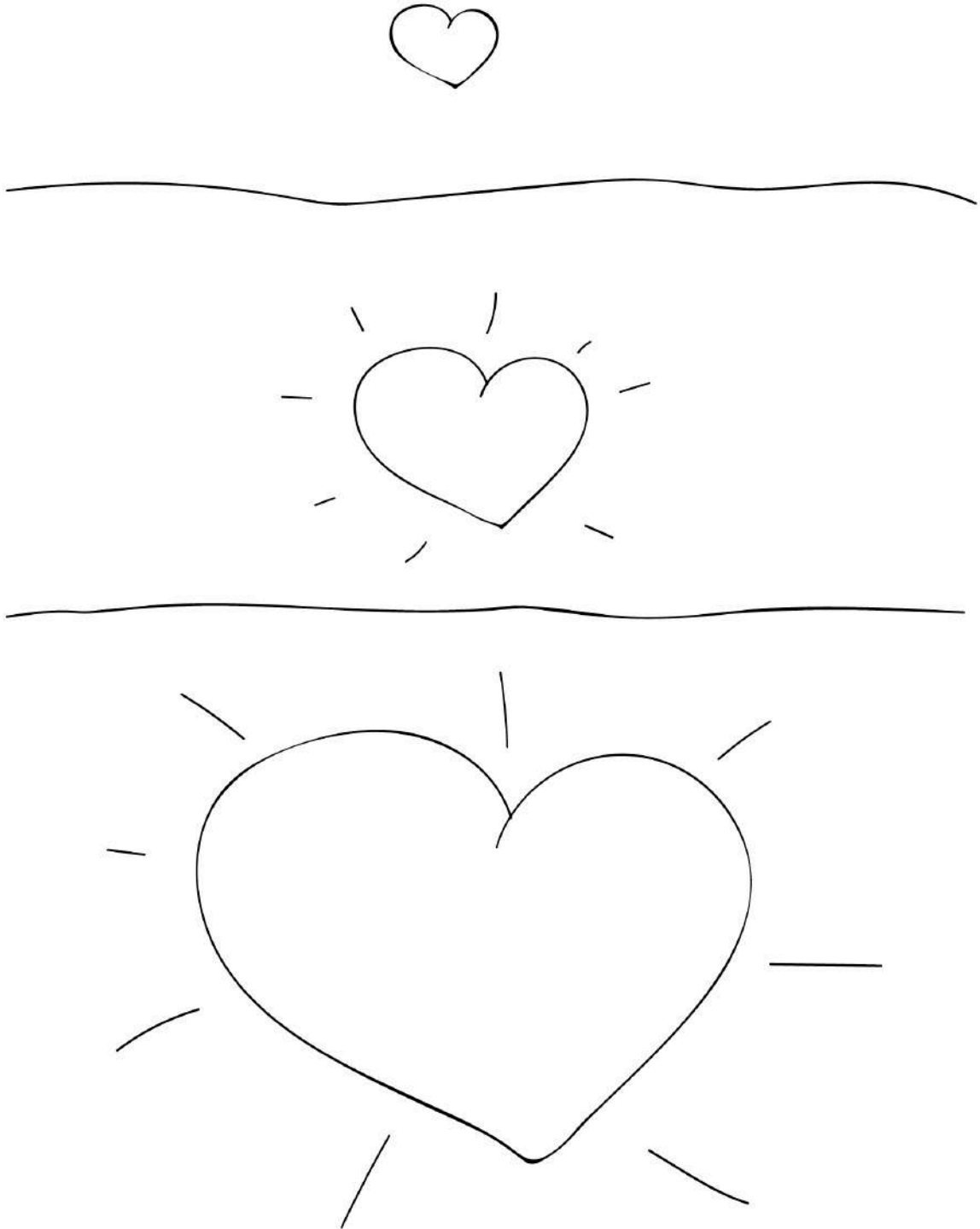


Figura 23 – Um coração crescendo e batendo, representando um amor à primeira vista dos dois.

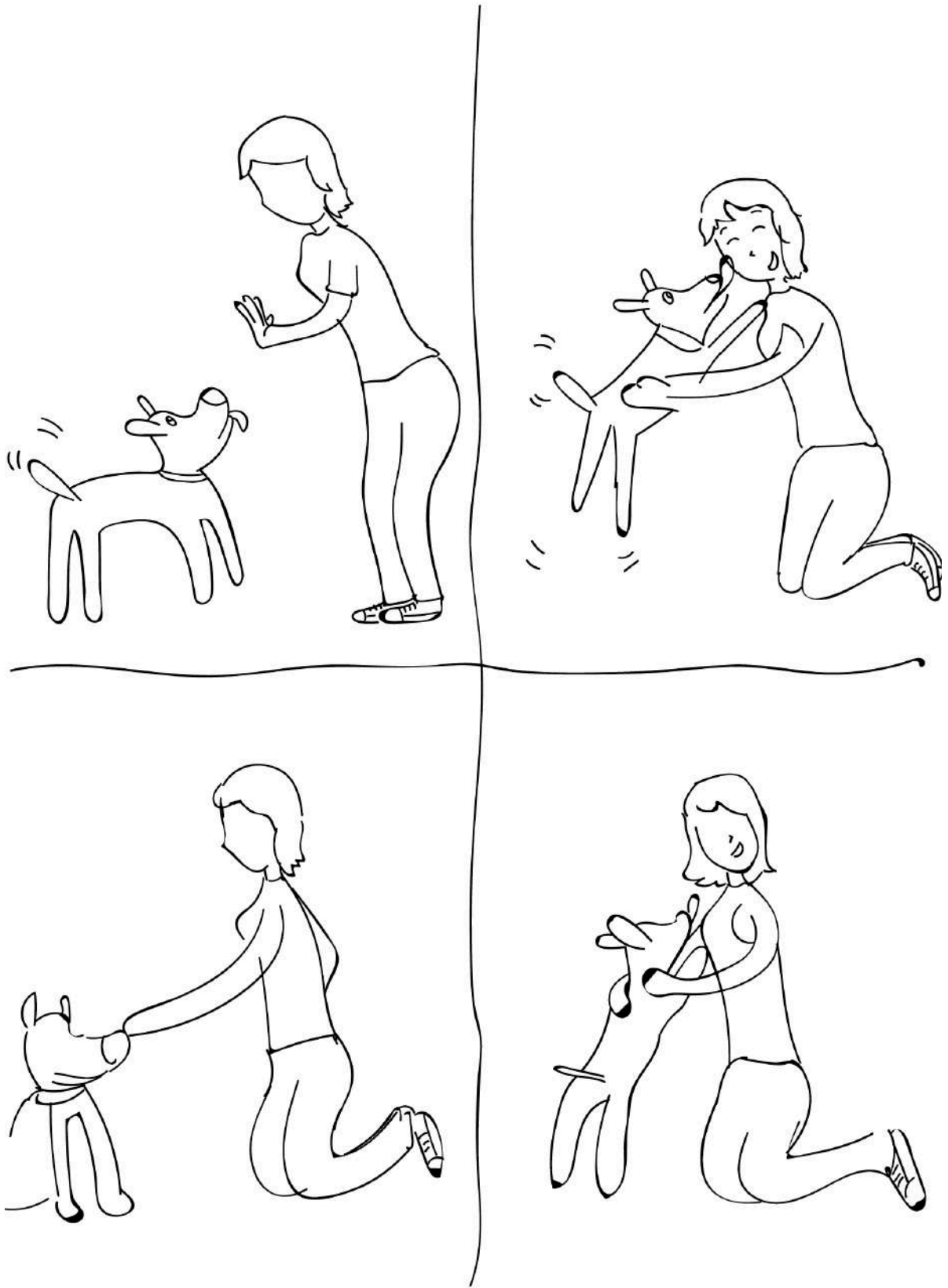


Figura 24 – Destiny conhecendo o cachorro de Ollie.

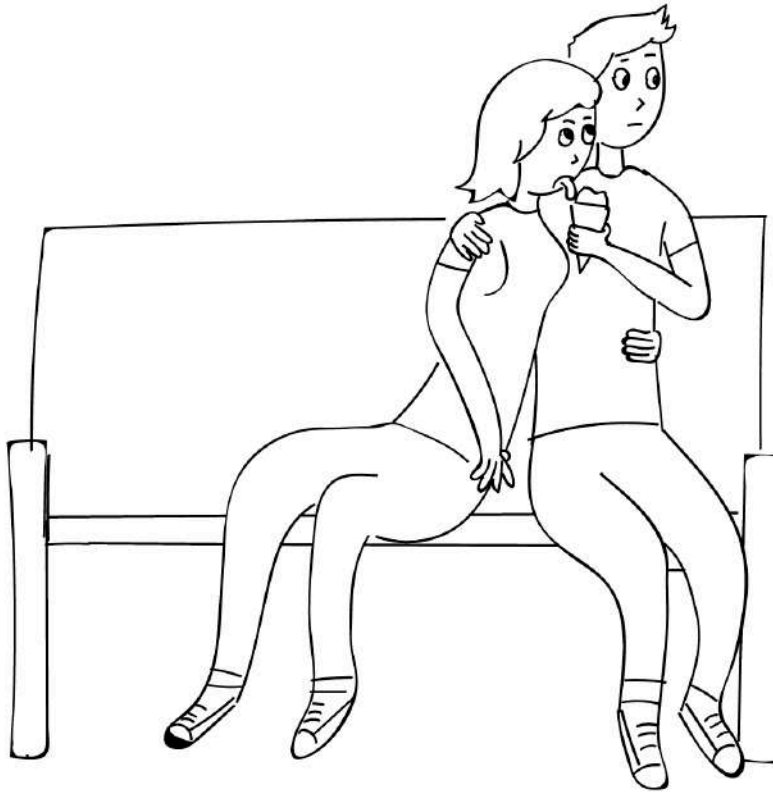
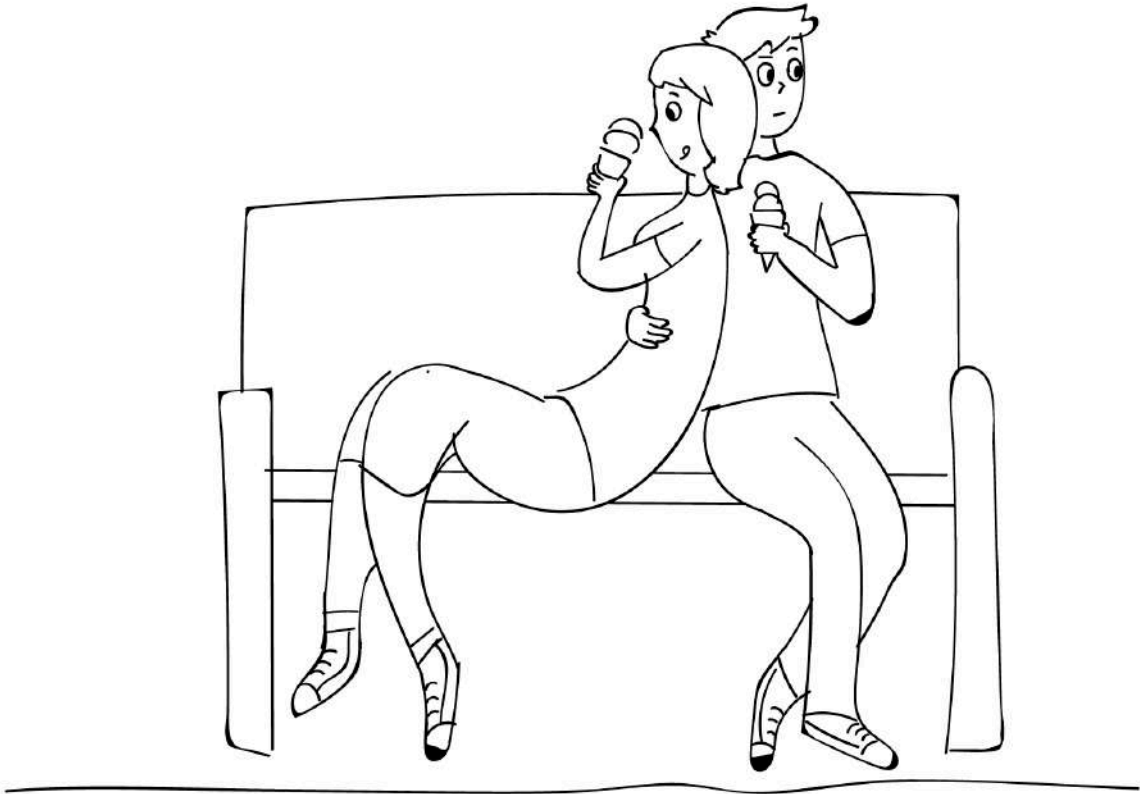


Figura 25 – Ollie e Destiny tomando sorvete no parque.

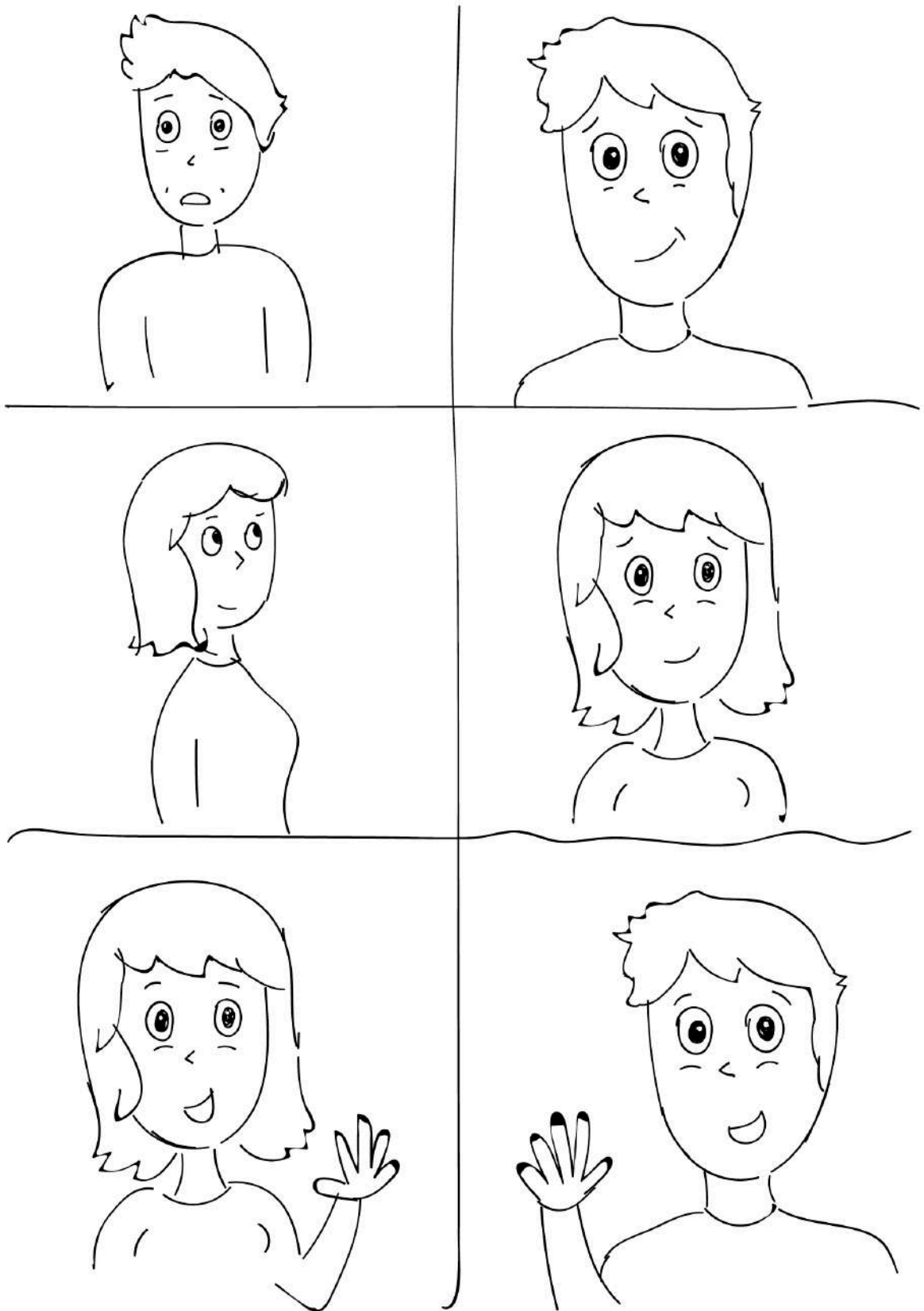


Figura 26 – Ollie e Destiny felizes por encontrarem um ao outro.

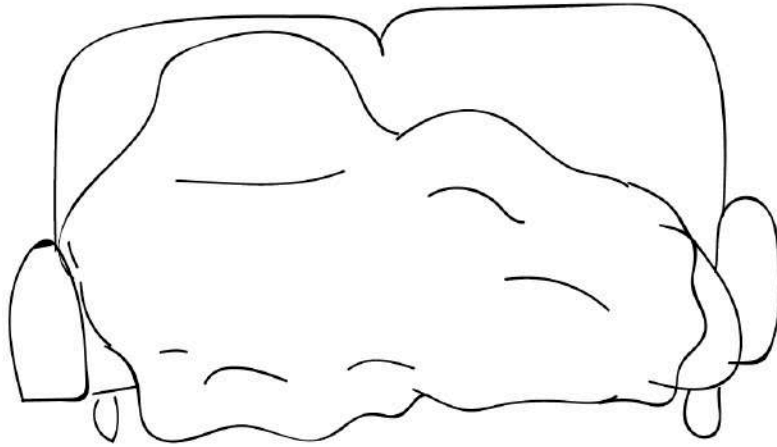
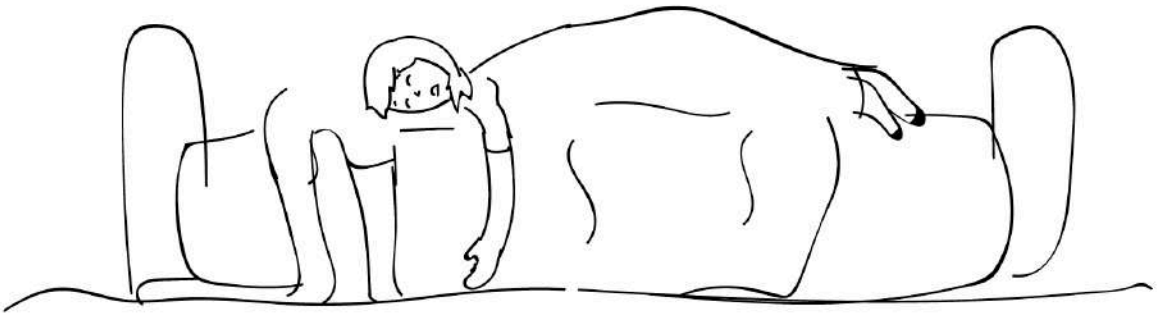


Figura 27 – Ollie e Destiny deitados no sofá, cobertos.

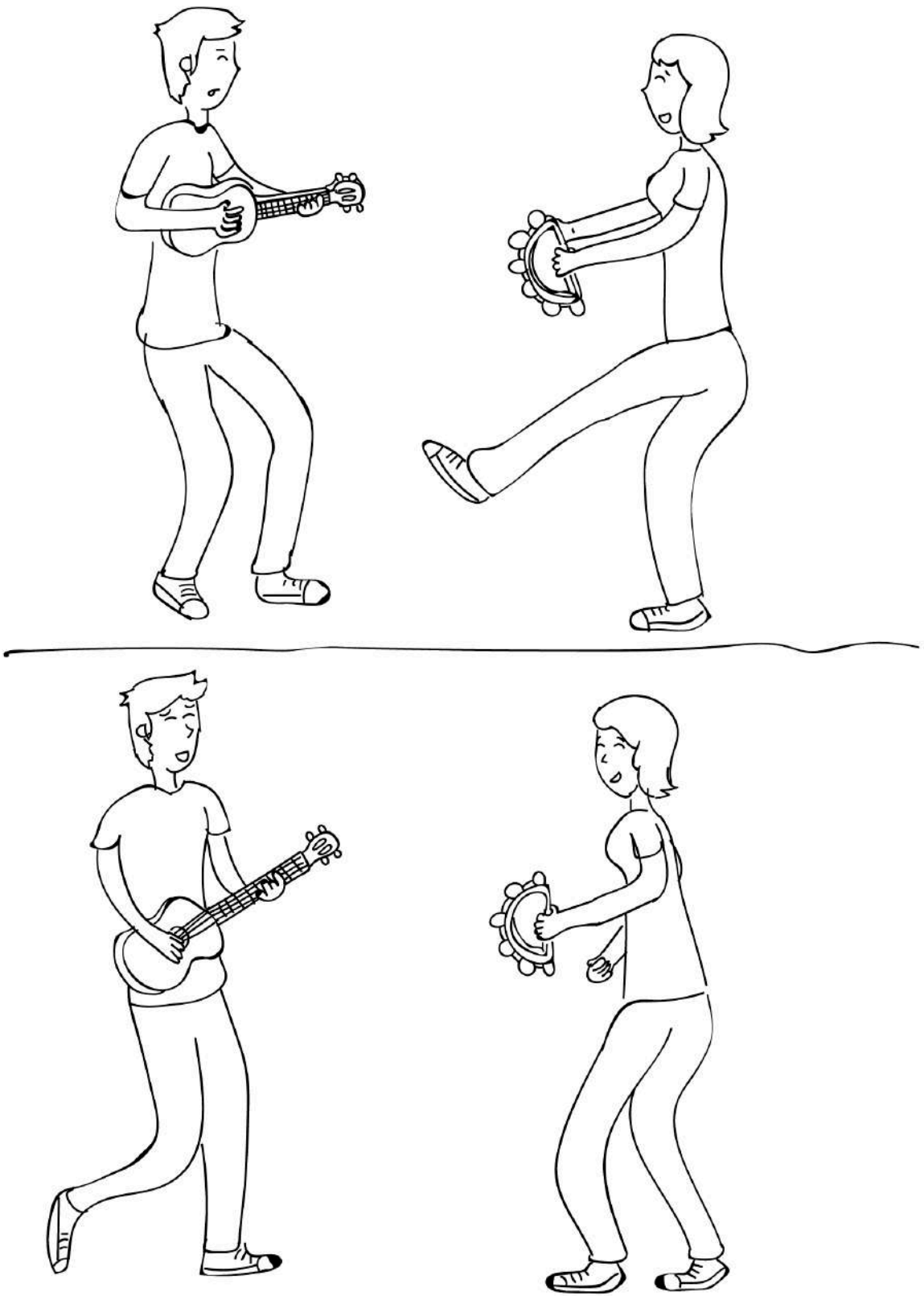


Figura 28 – Ollie e Destiny tocando instrumentos.

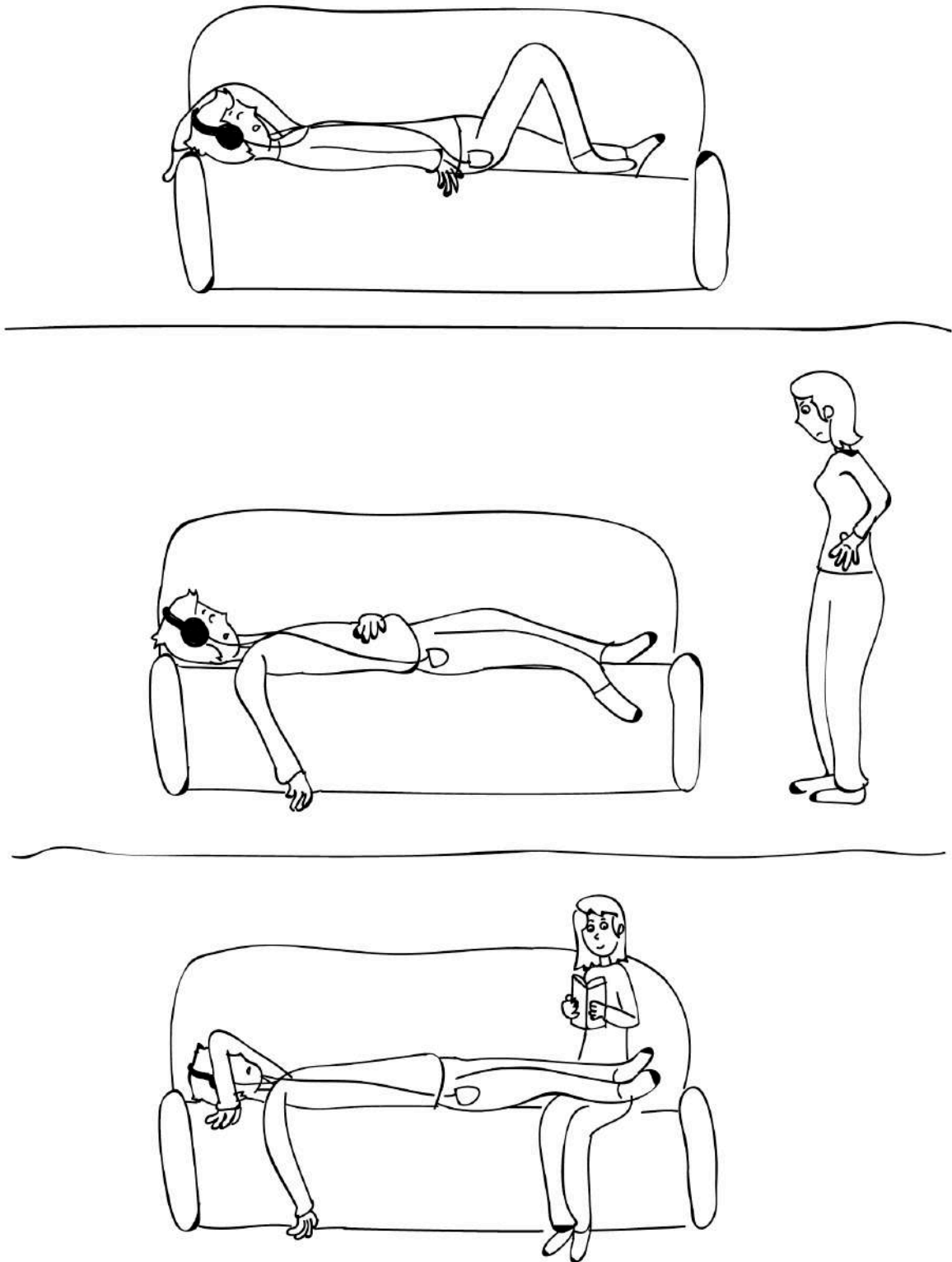


Figura 29 – Ollie dormindo no sofá tomando todo o lugar, e Destiny coloca as pernas dele sobre ela para conseguir um espaço.



Figura 30 – Ollie cozinhando e pegando algo na geladeira.



Figura 31 – Ollie abrindo a geladeira e pegando algo para comer.

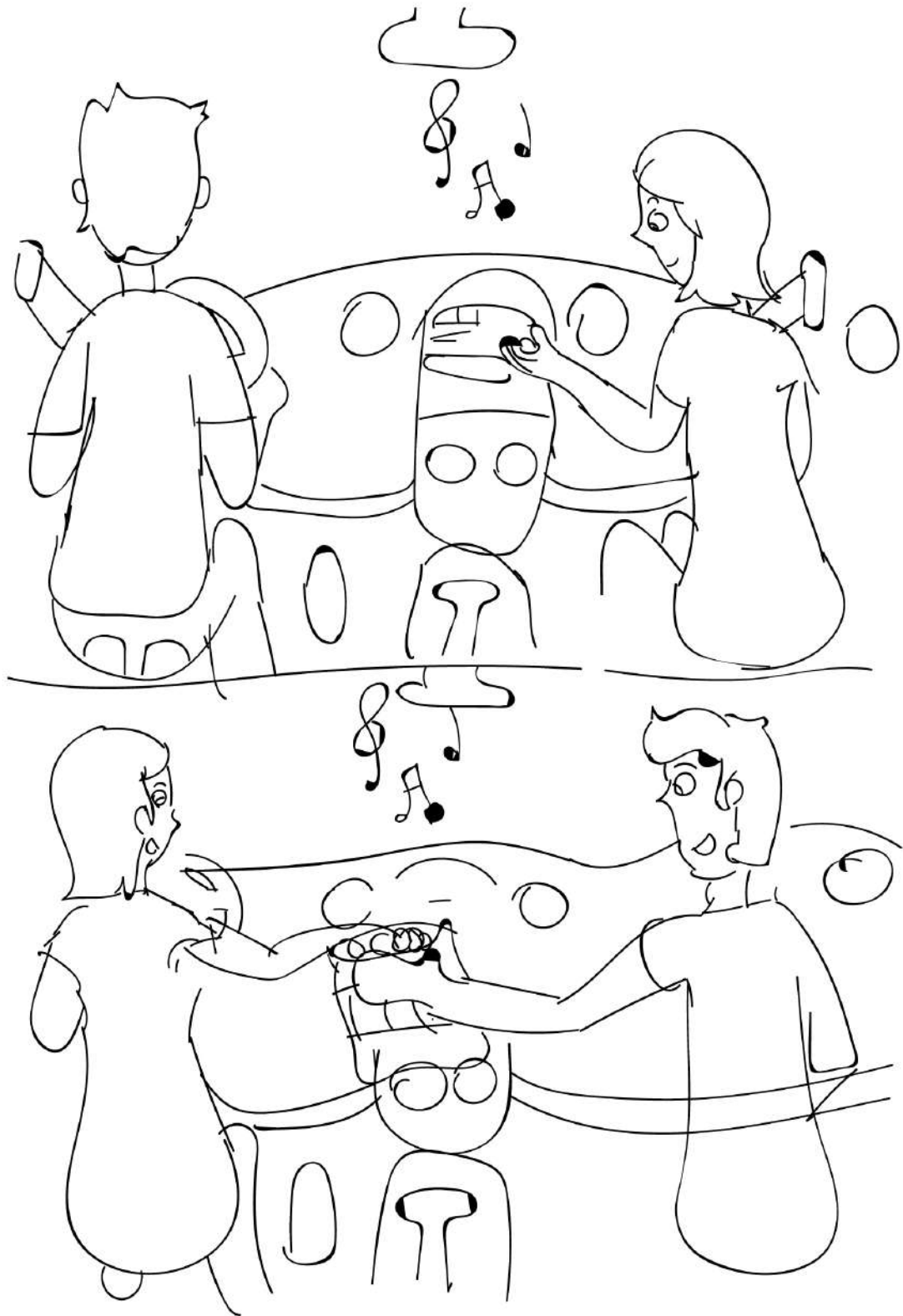


Figura 32 – Ollie dirigindo e Destiny controlando o rádio, e depois Destiny dirigindo e Ollie oferecendo salgadinho para ela.



Figura 33 – Ollie e Destiny no parque.



Figura 34 – Ollie atrapalhando Destiny de meditar.



Figura 35 – Ollie e Destiny fazendo caretas na aula da faculdade juntos.



Figura 36 – Destiny colocando o dedo no nariz de brincadeira e Ollie desenhando corações pra ela, dentro da sala de aula da faculdade.



Figura 37 – Ollie dando uma festa de aniversário surpresa para Destiny no aniversário dela.



Figura 38 – Destiny assoprando o bolo e depois melando Ollie com a cobertura do bolo.

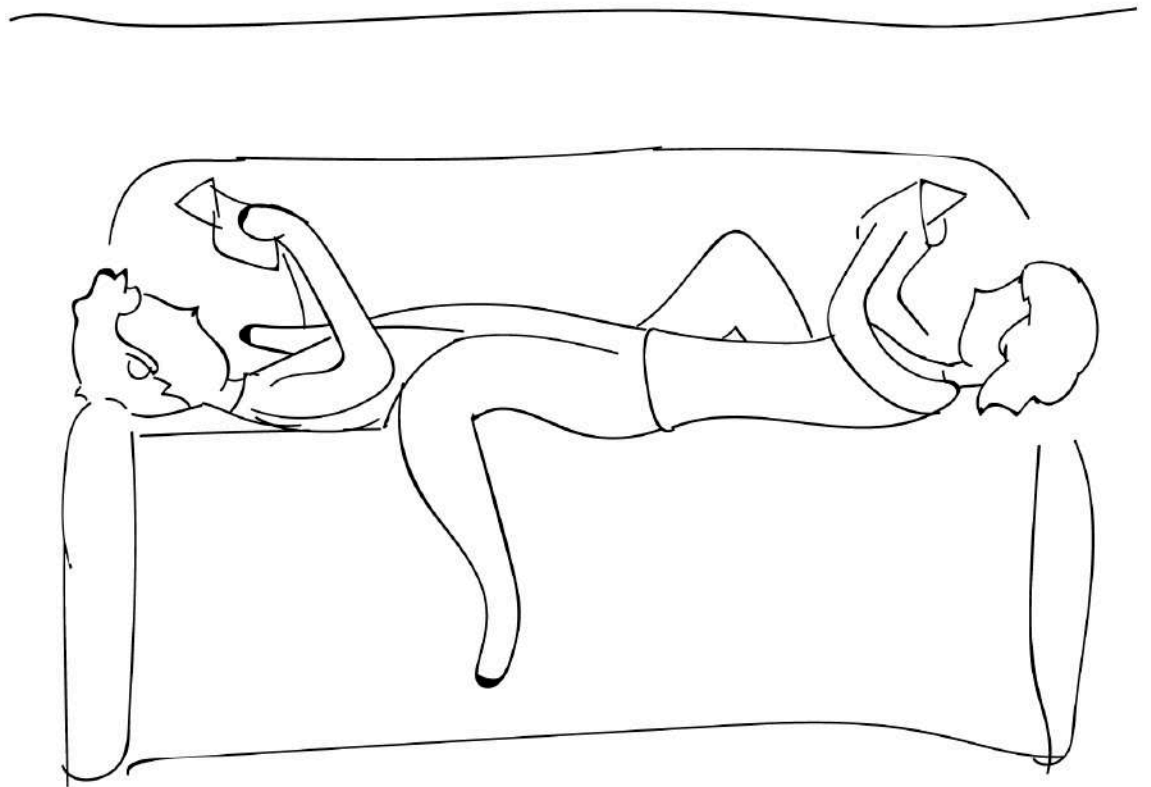
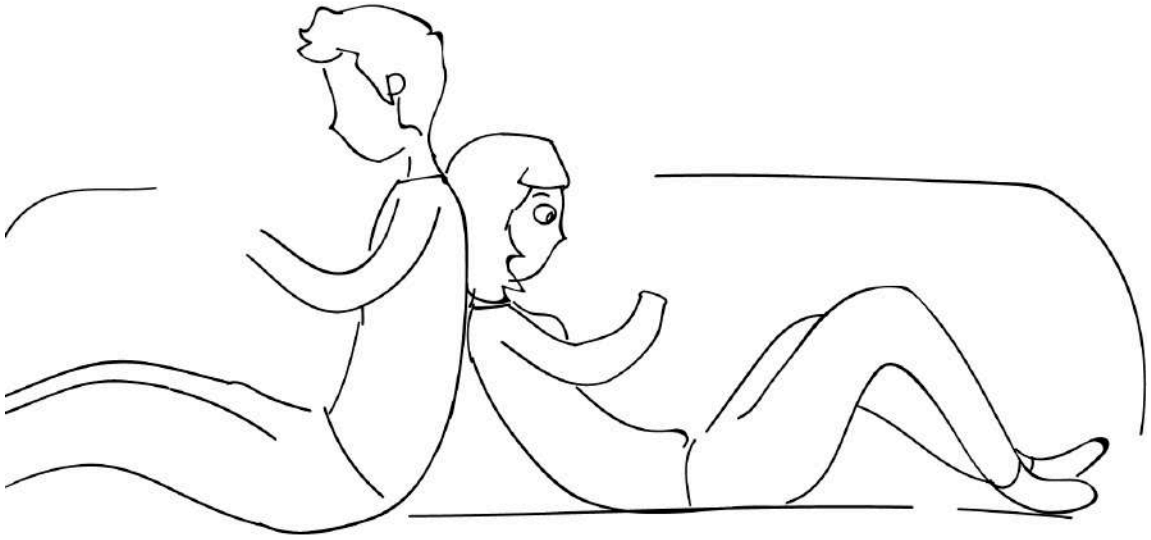


Figura 39 – Ollie e Destiny lendo no sofá, deitados um em cima do outro.



Figura 40 – Destiny dando ingressos para os dois, de surpresa, para Ollie.

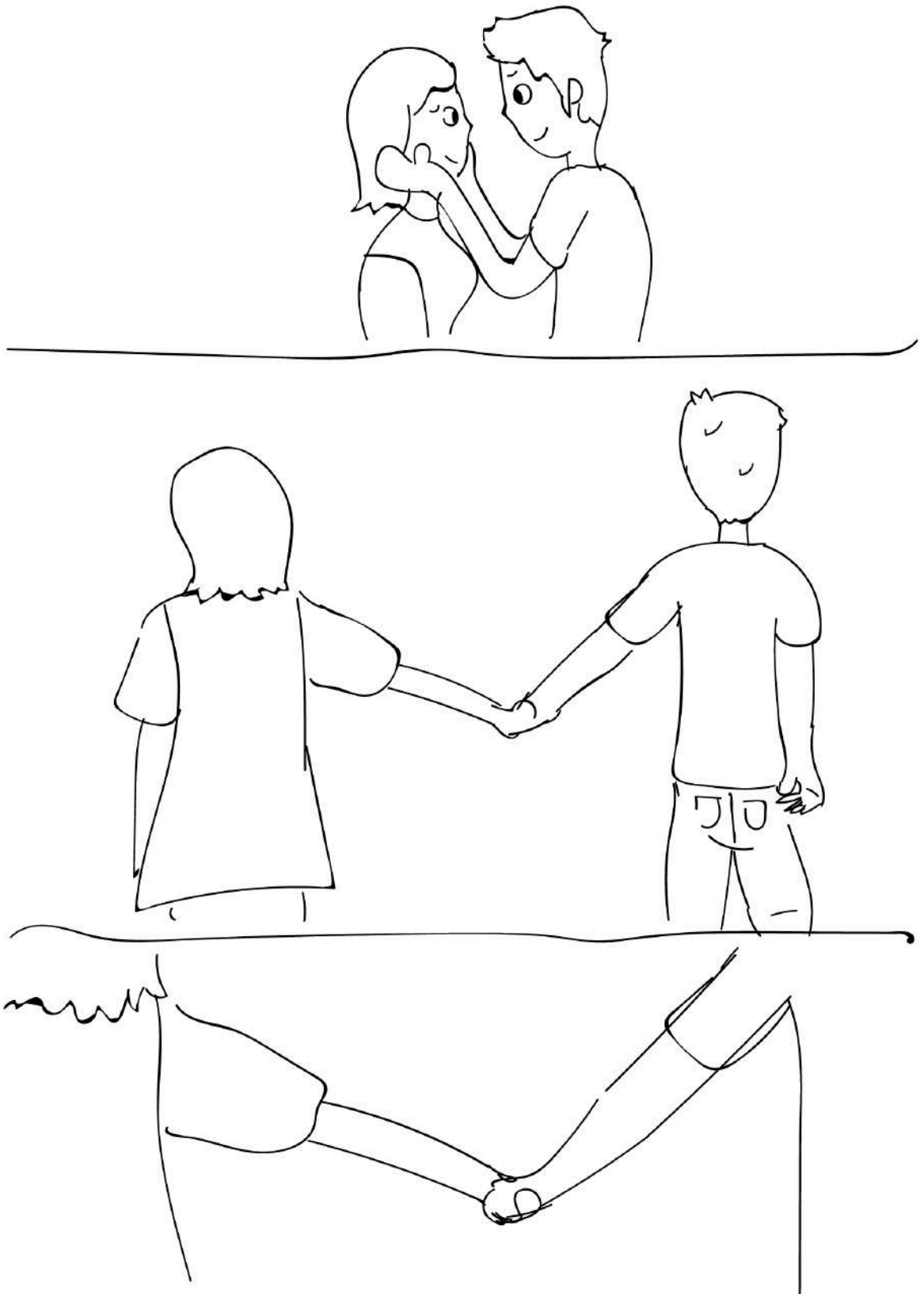


Figura 41 – Ollie e Destiny apaixonados um pelo outro, andando de mãos dadas.

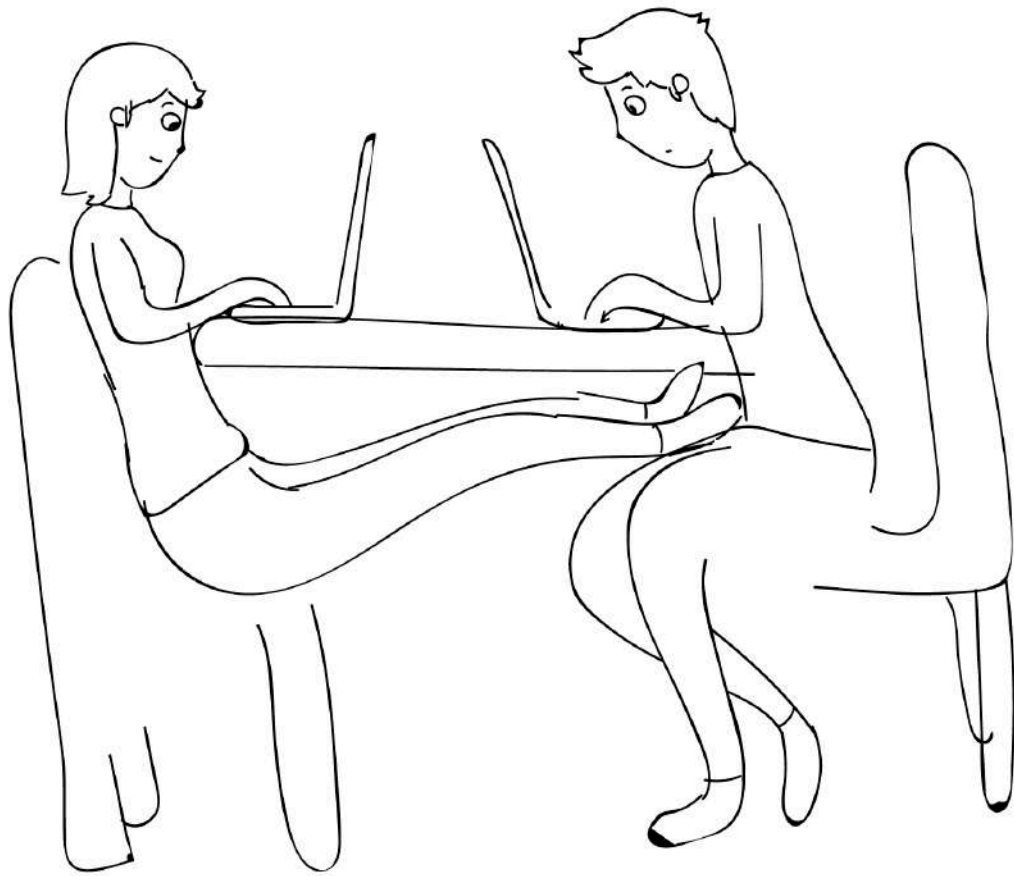


Figura 42 – Ollie e Destiny usando seus notebooks na mesa, e Destiny com os pés em cima das pernas de Ollie.

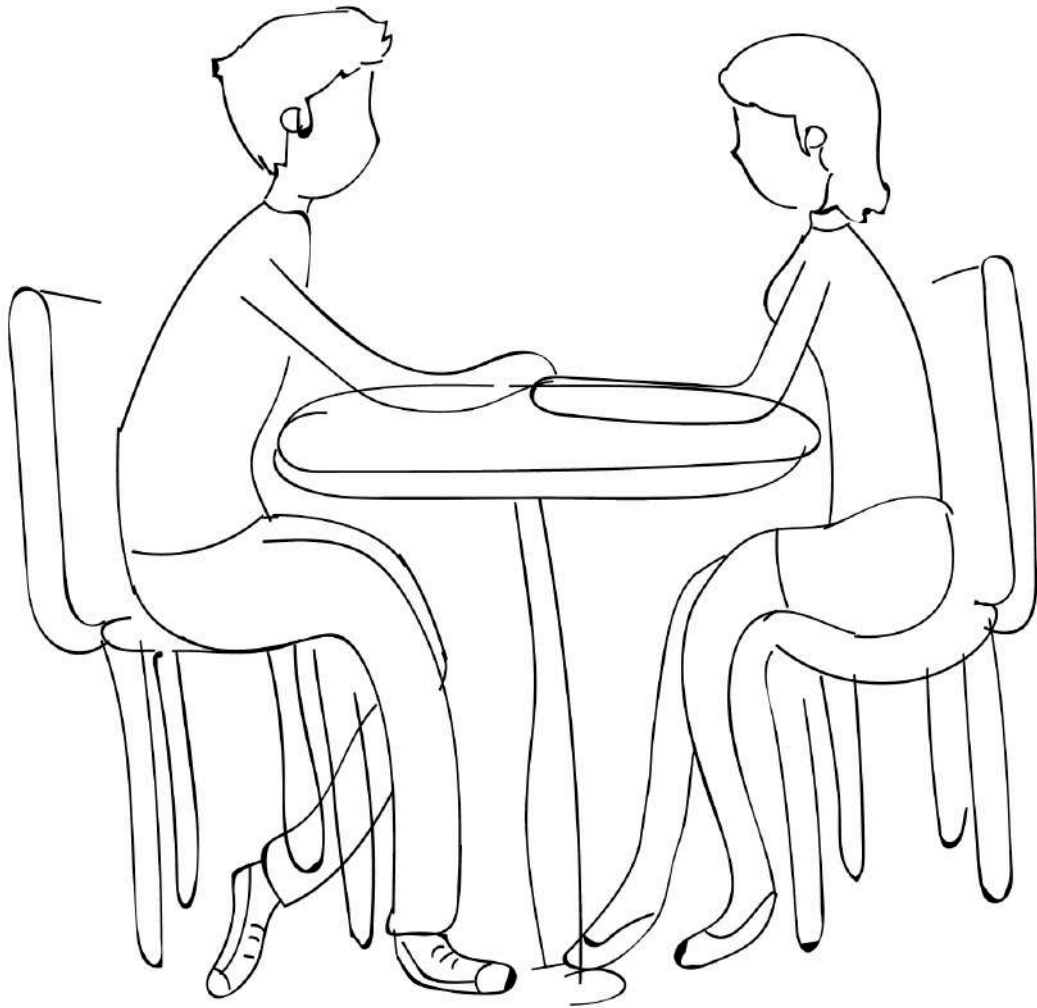


Figura 43 – Ollie e Destiny sentados em uma mesa olhando um para o outro de mãos dadas.

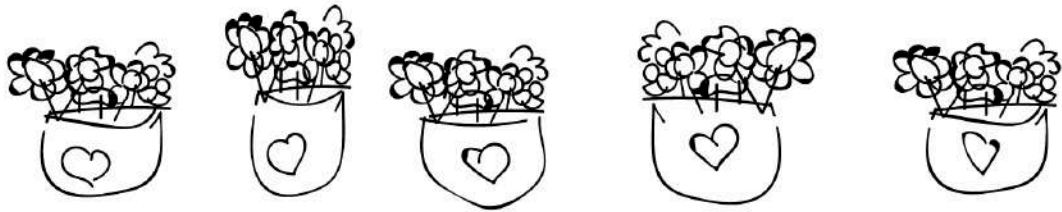
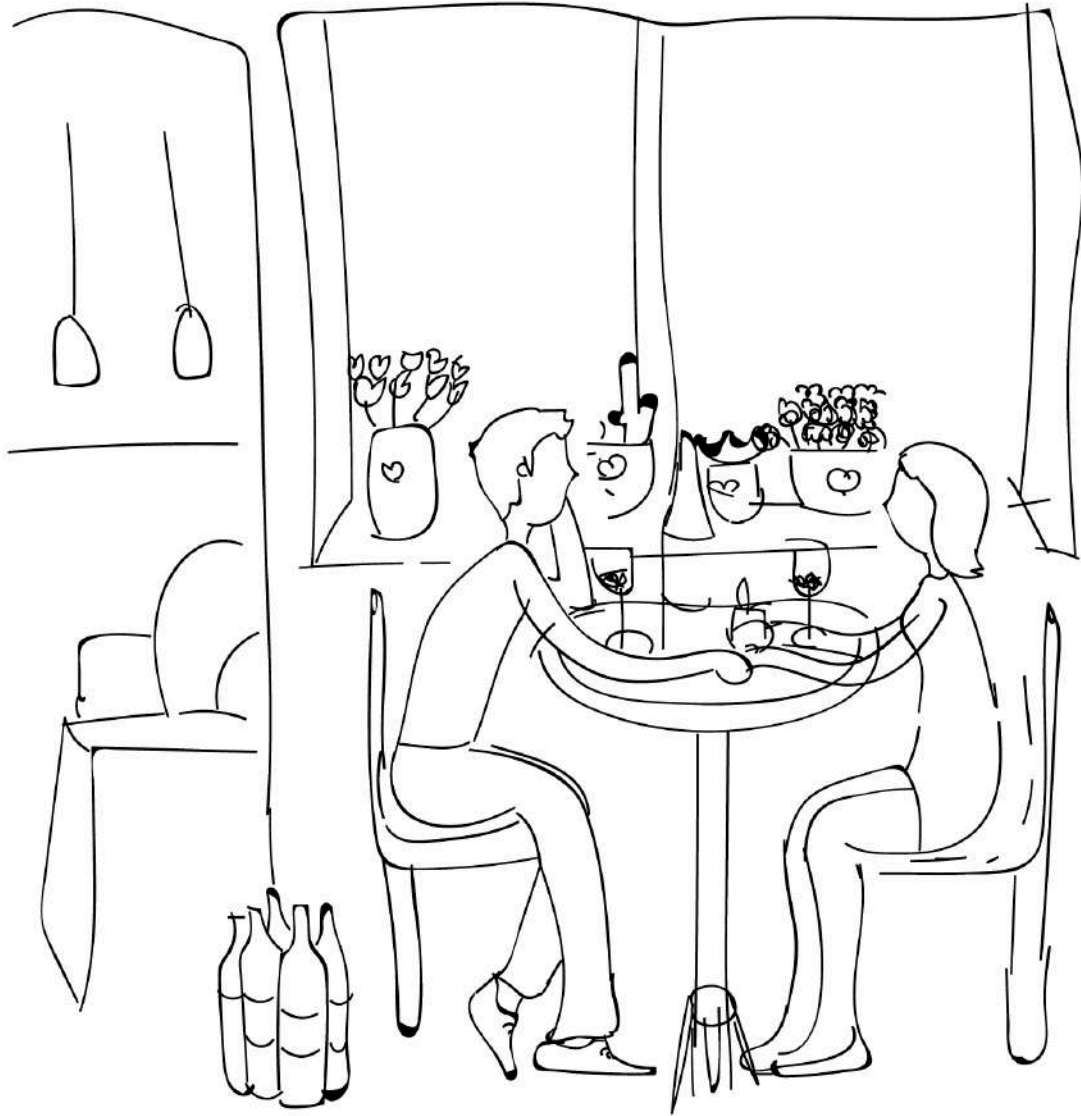


Figura 44 – Ollie e Destiny em um encontro.

Etapa de **finalização** do projeto:



Figura 45 – Capa do projeto Little Things.

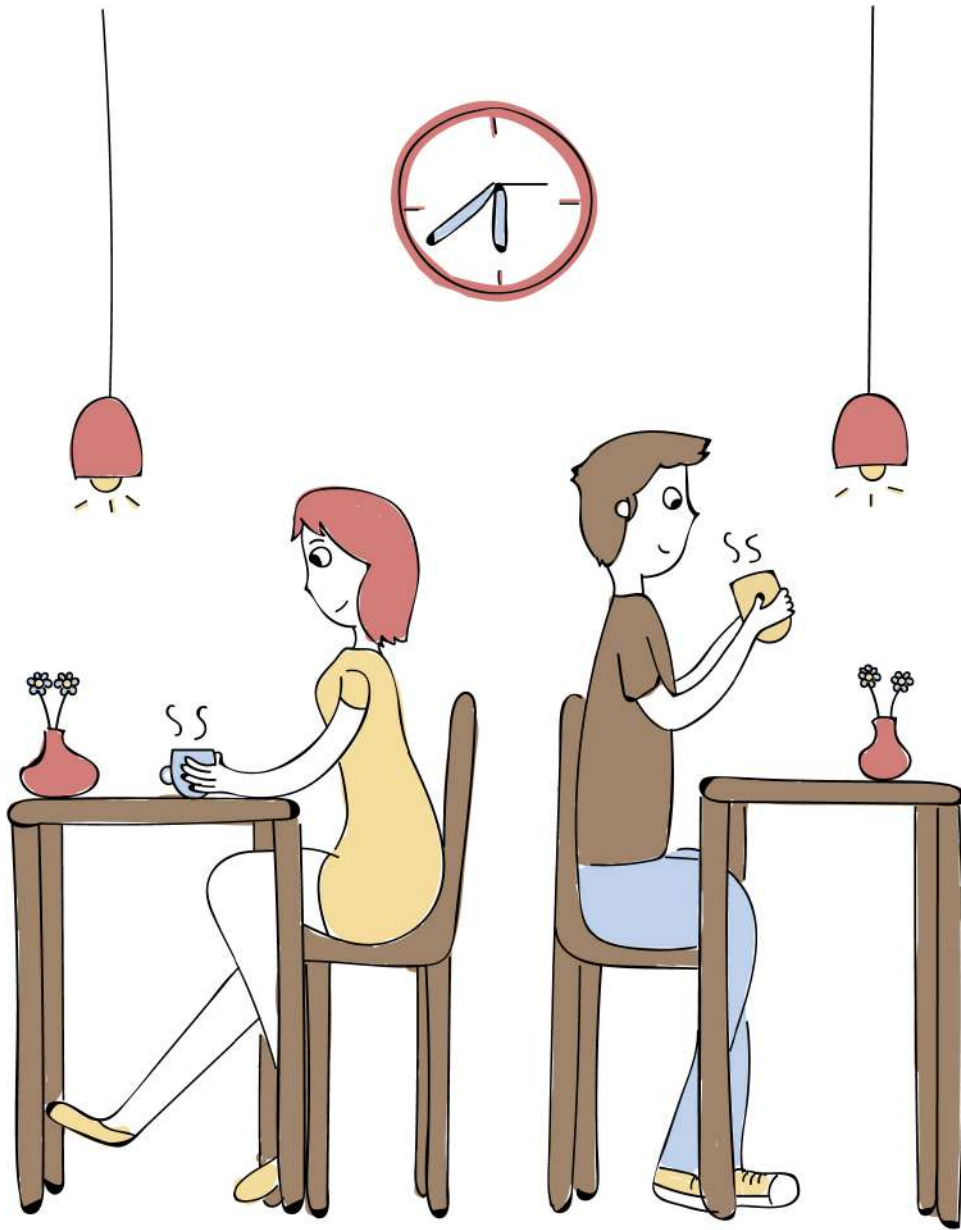


Figura 46 – Ollie e Destiny se desencontram em um café.

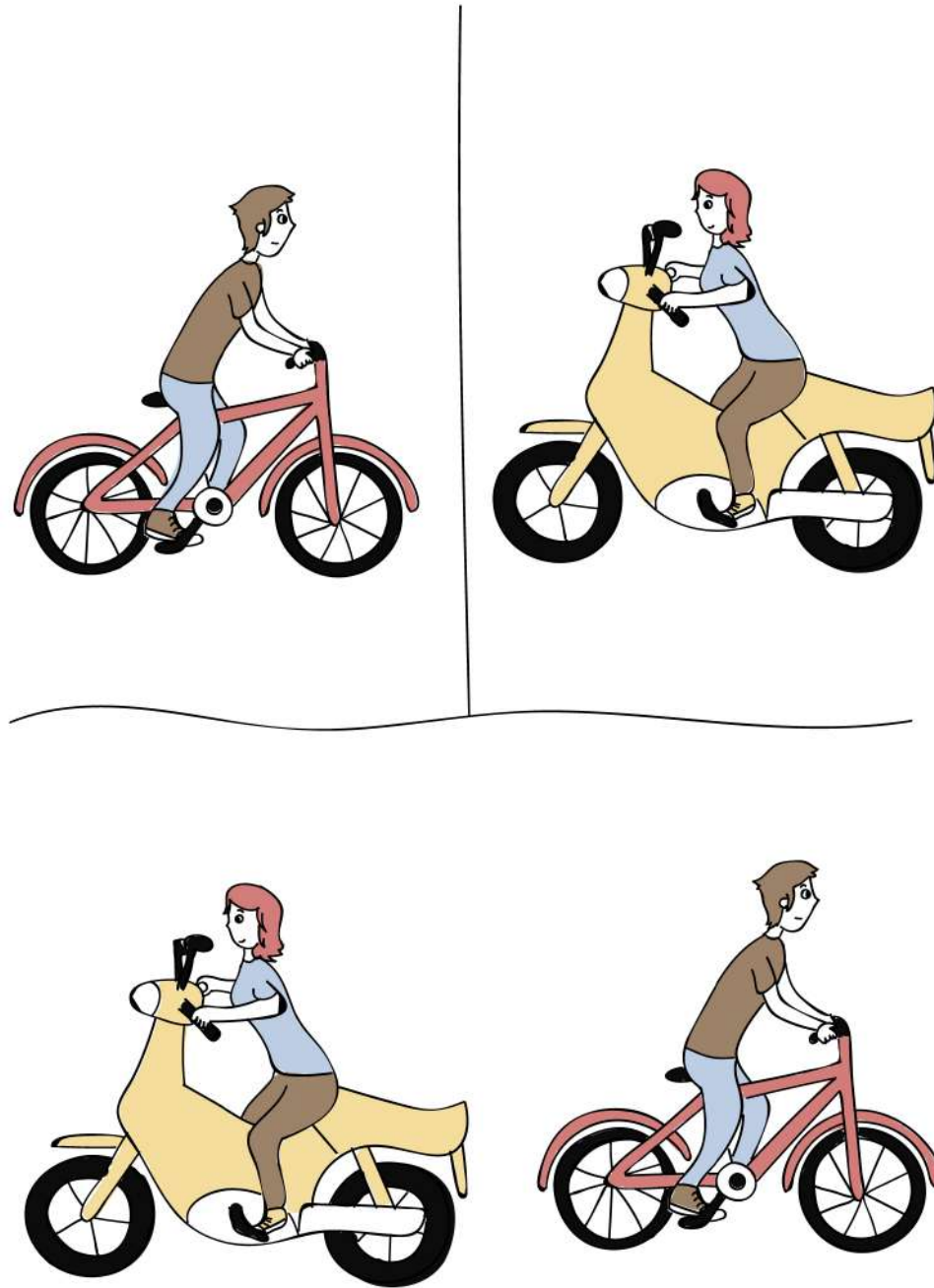


Figura 47 – Ollie e Destiny se desencontrando no trânsito.



Figura 48 – Ollie e Destiny se desencontrando em um mochilão.



Figura 49 – Ollie e Destiny se desencontrando em uma livraria.



Figura 50 – Destiny comendo algo na geladeira.



Figura 51 – Ollie cozinhando e pegando algo na geladeira.

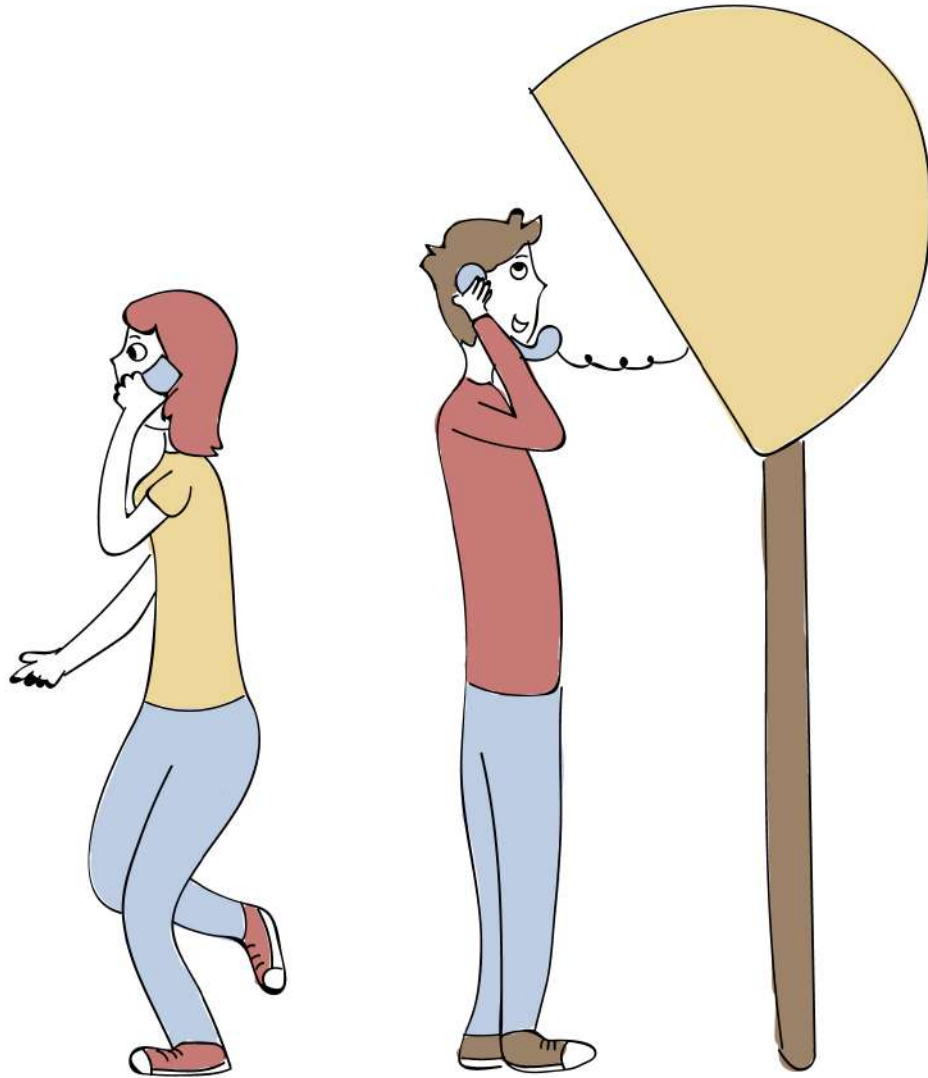


Figura 52 – Ollie no orelhão se desencontrando com Destiny no celular.



Figura 53 – Ollie e Destiny se desencontrando na chuva.



Figura 54 – Ollie e Destiny se encontram pela primeira vez na biblioteca.



Figura 55 – Ollie e Destiny se olham nos olhos pela primeira vez.

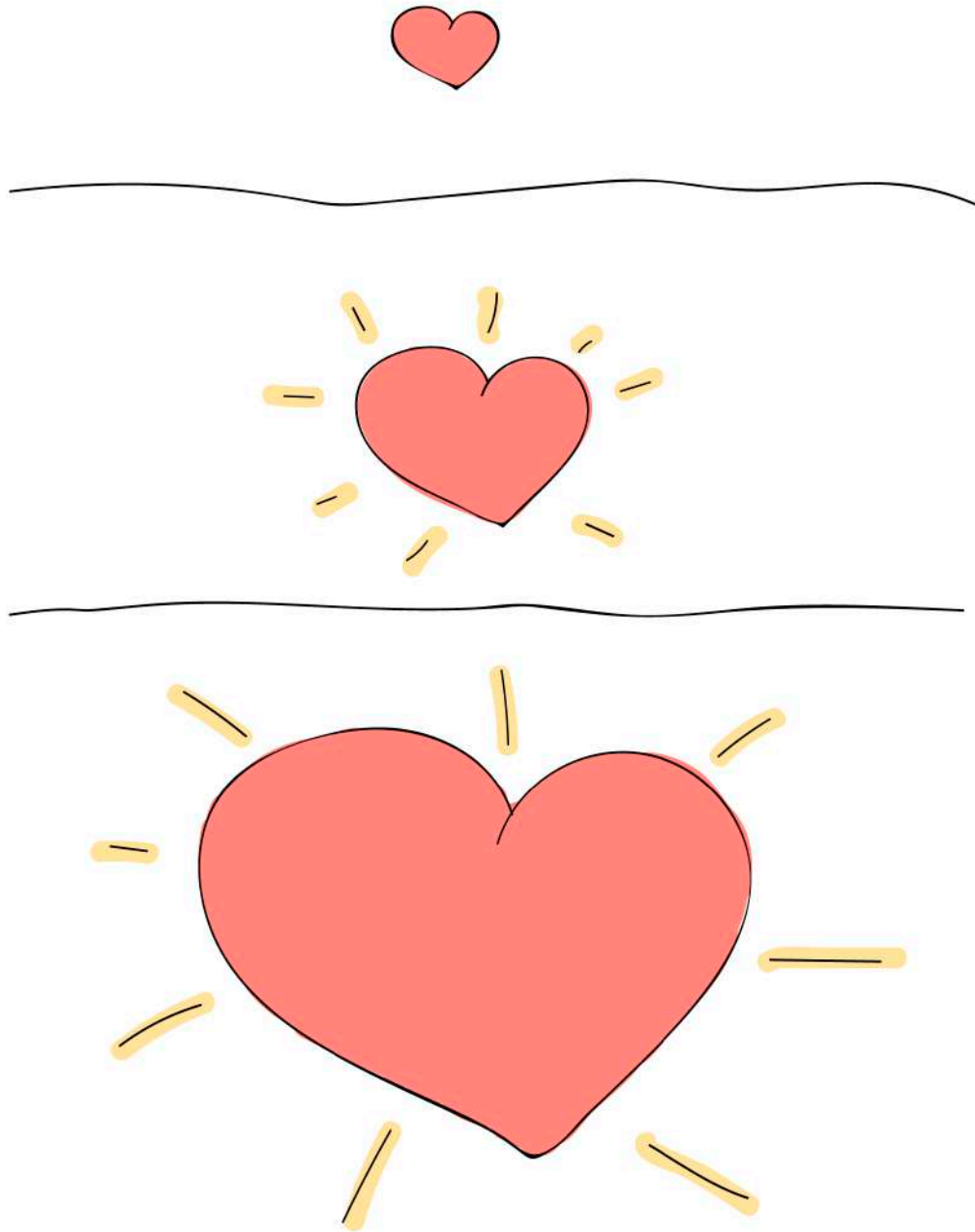


Figura 56 – Um coração crescendo representando amor a primeira vista.



Figura 57 – Destiny encontrando o cão de Ollie.

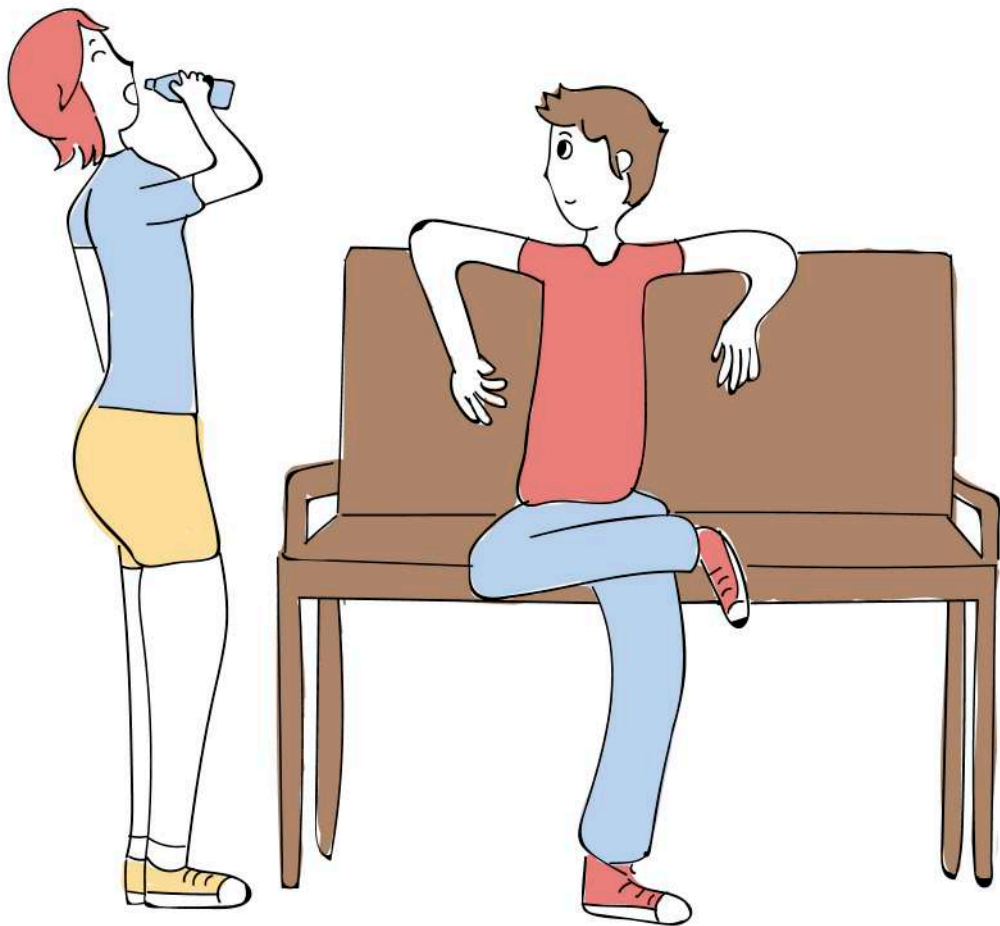


Figura 58 – Ollie no banco olhando para Destiny que se hidrata após corrida.

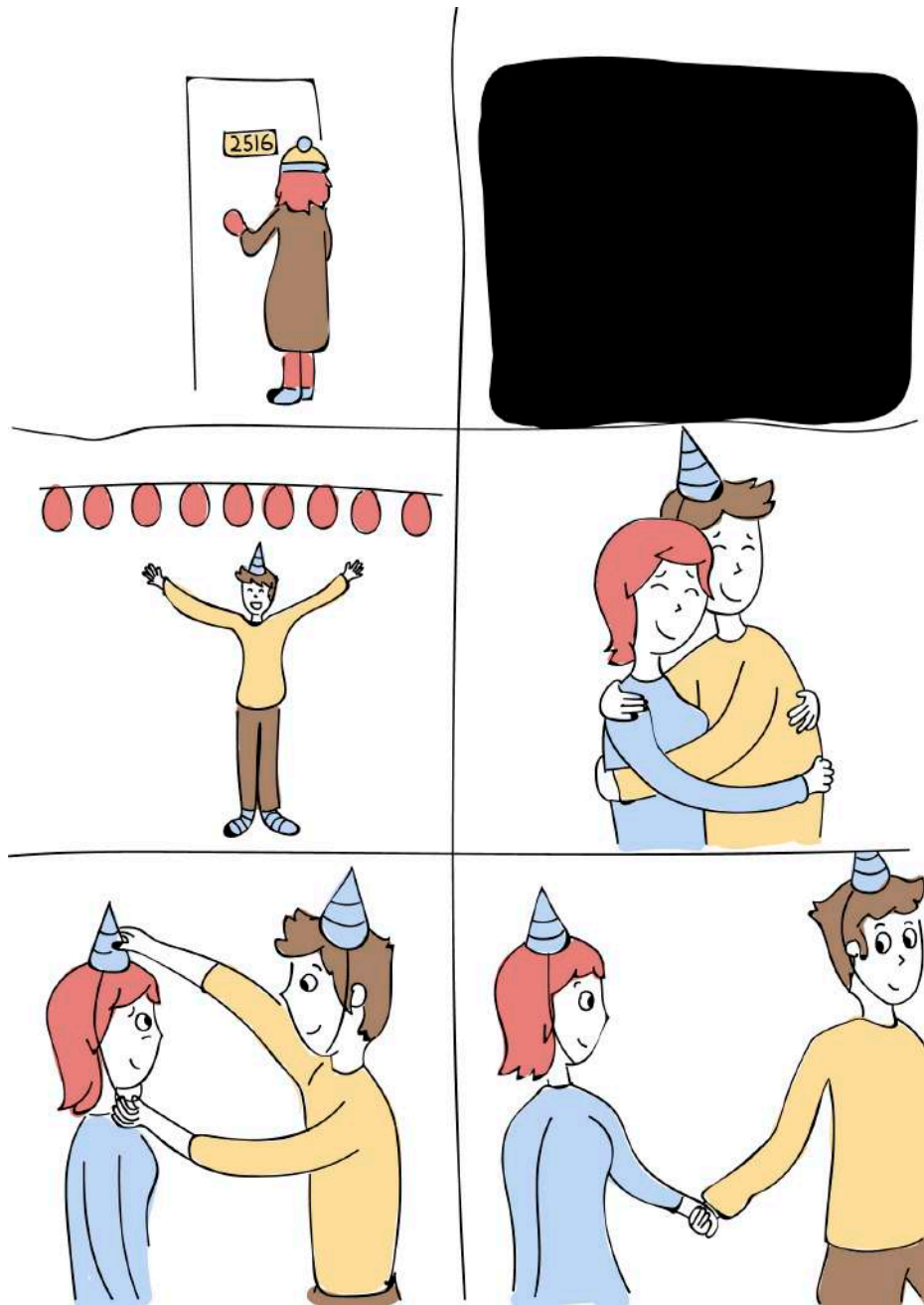


Figura 59 – Ollie faz uma festa de aniversário surpresa para Destiny.

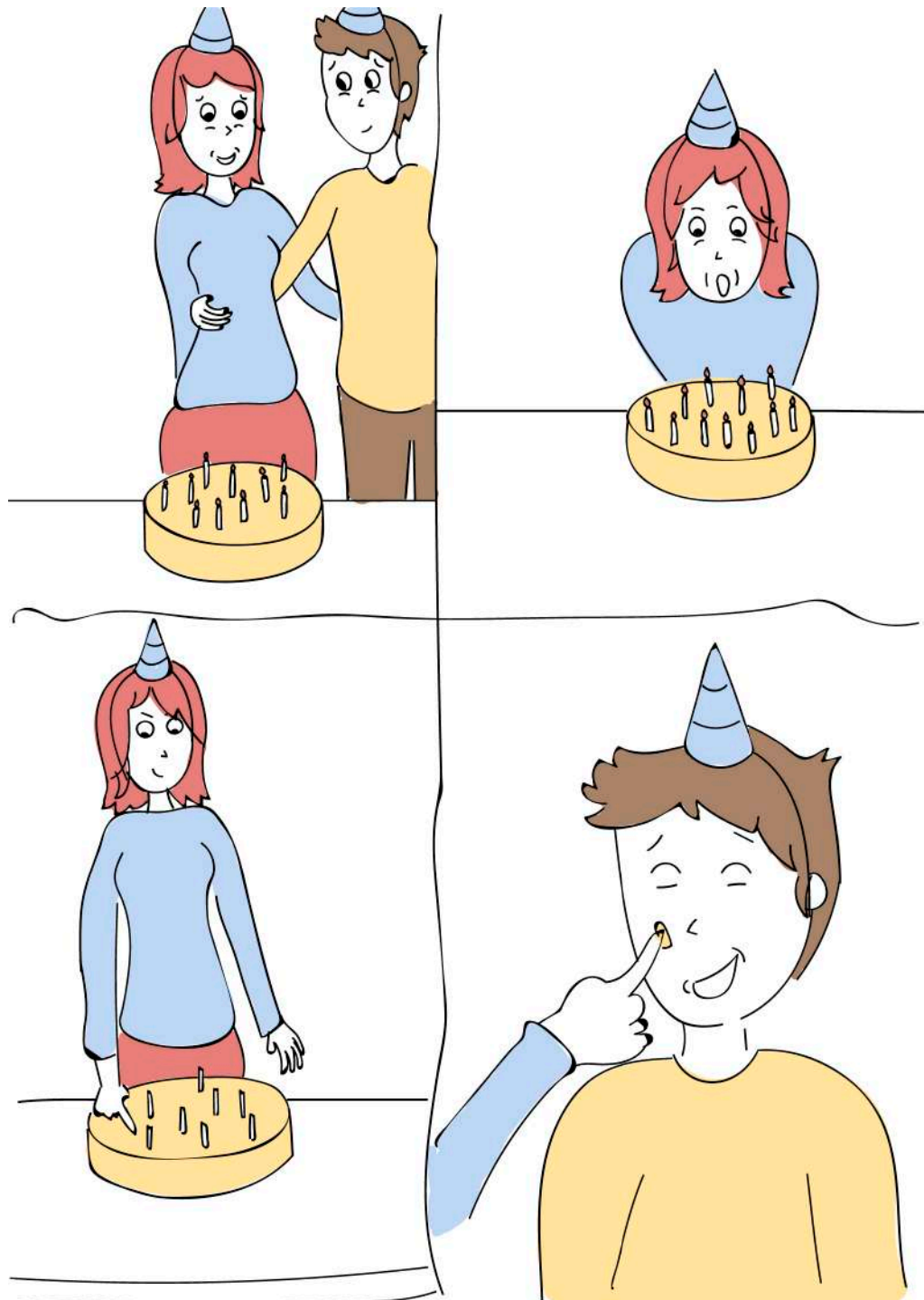


Figura 60 – Ollie faz Destiny soprar as velas e após soprar o mela com a cobertura do bolo.

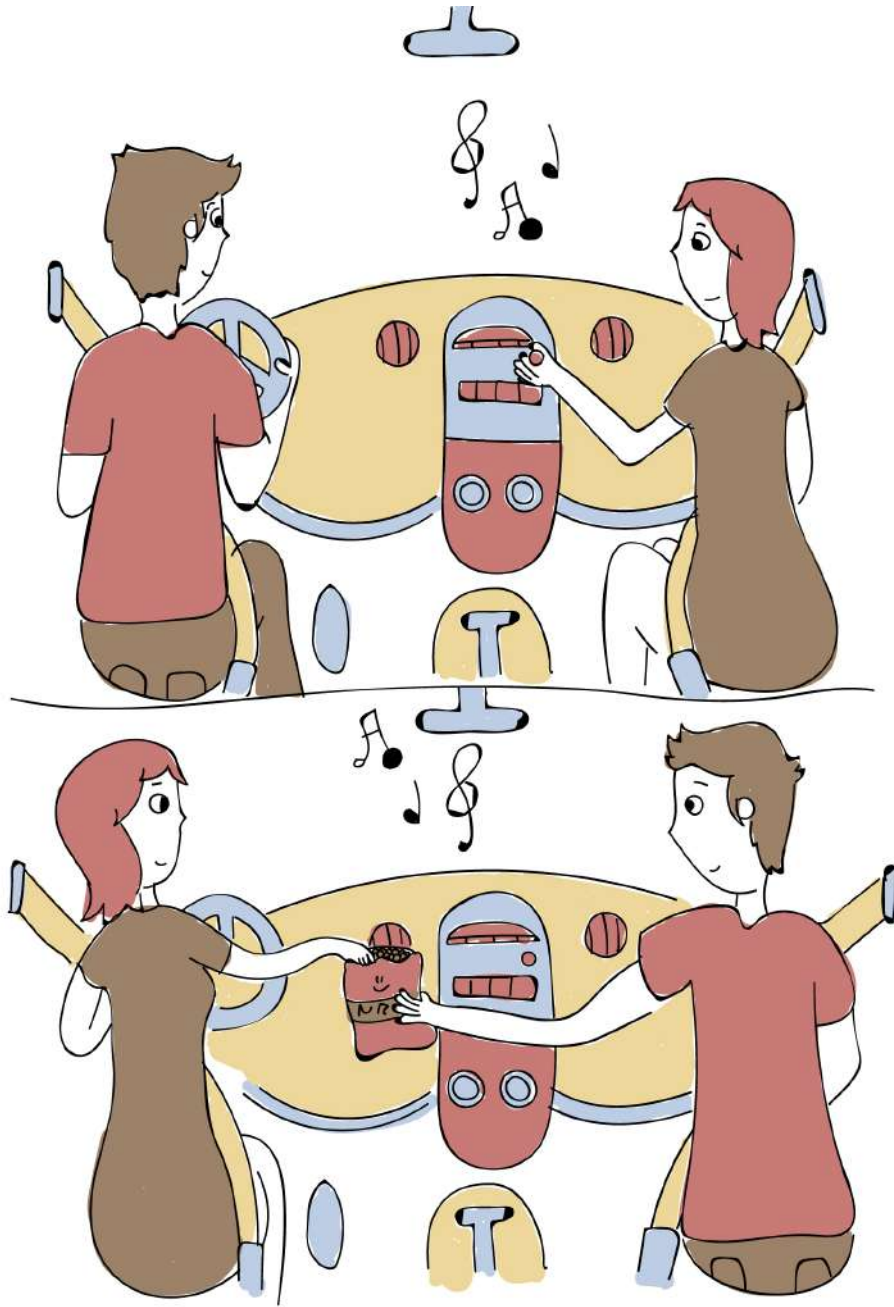


Figura 61 – Ollie e Destiny dirigindo.

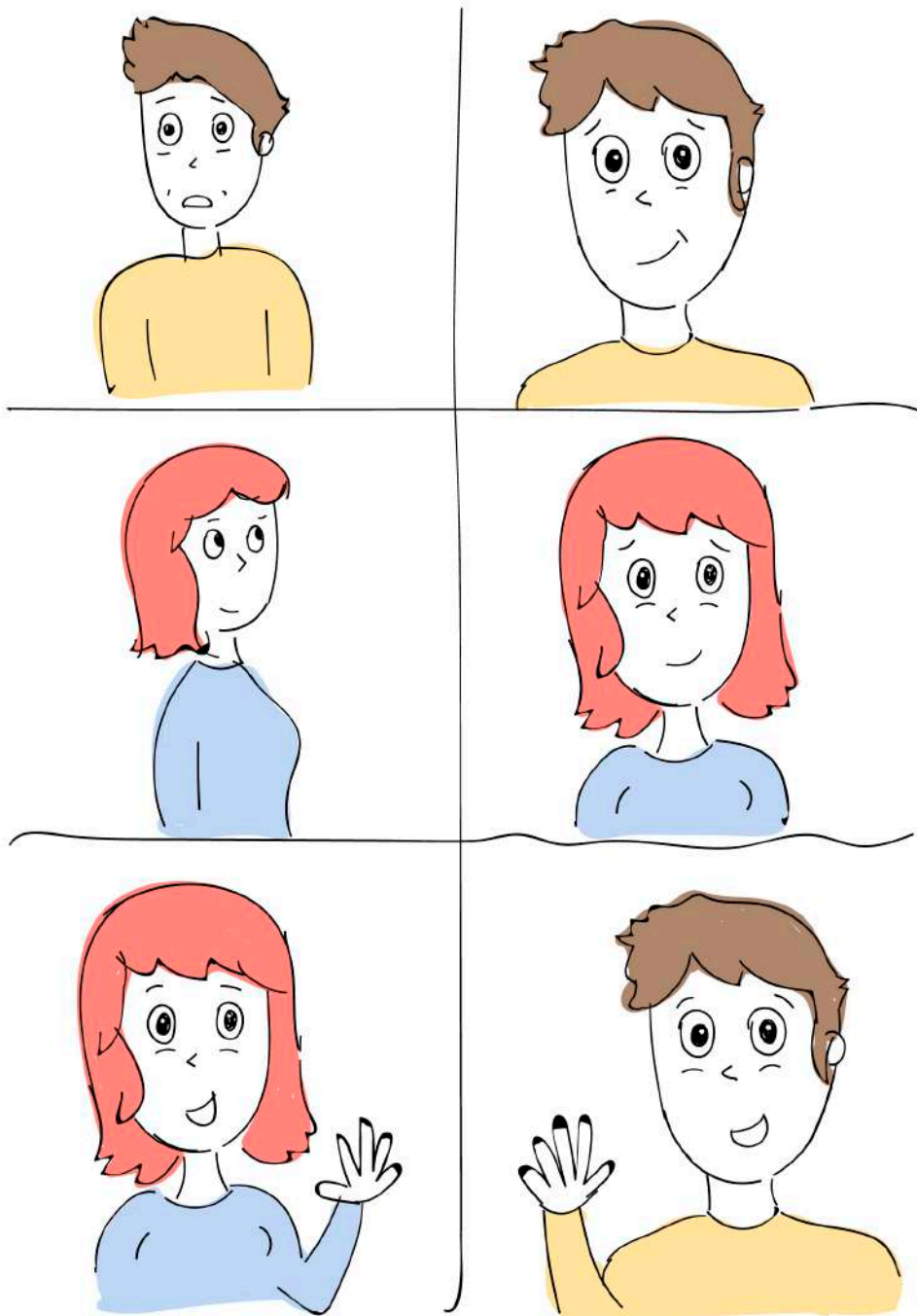


Figura 62 – Ollie e Destiny se encontrando de longe.

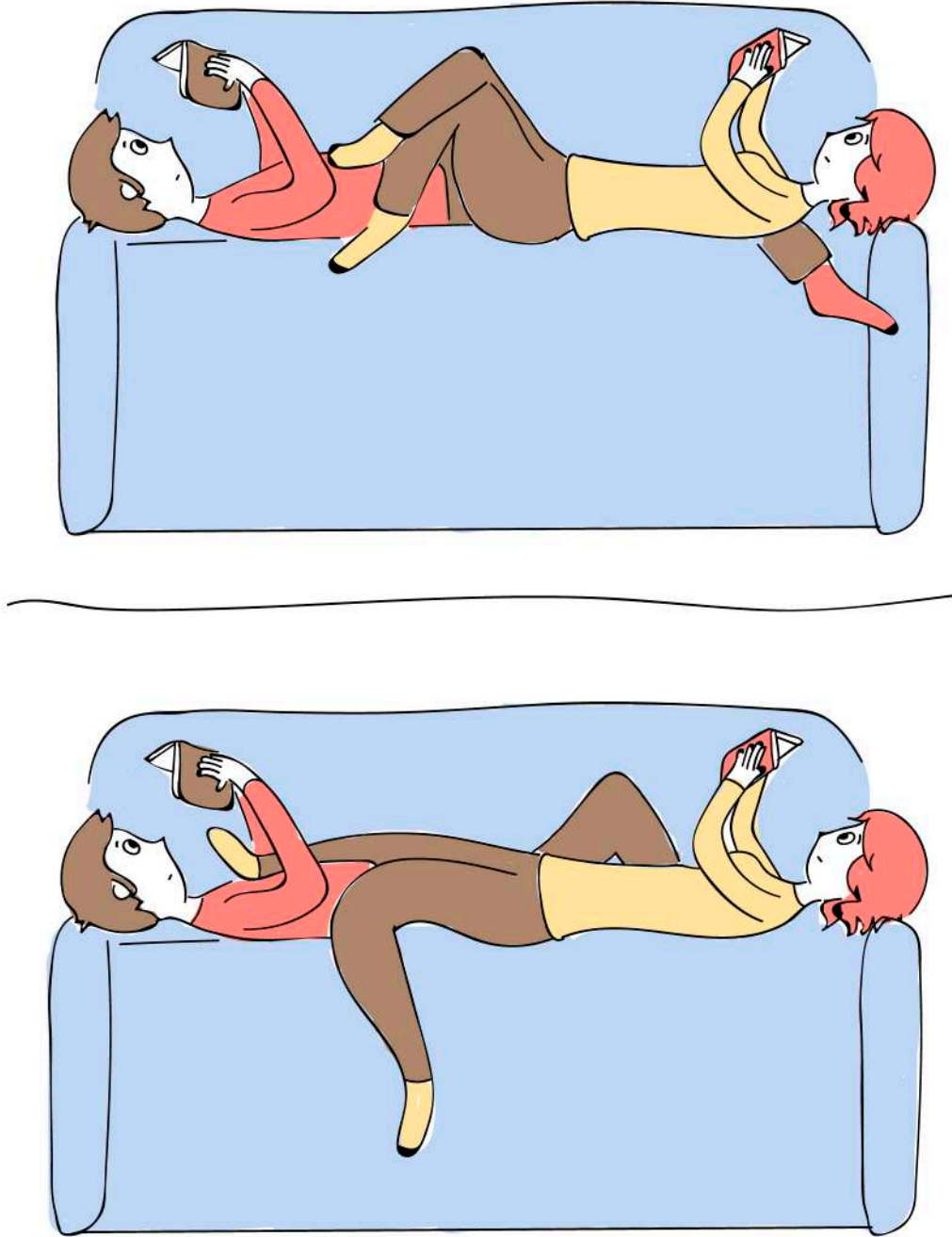


Figura 63 – Ollie e Destiny no sofá.



Figura 64 – Ollie e Destiny tocando instrumentos.

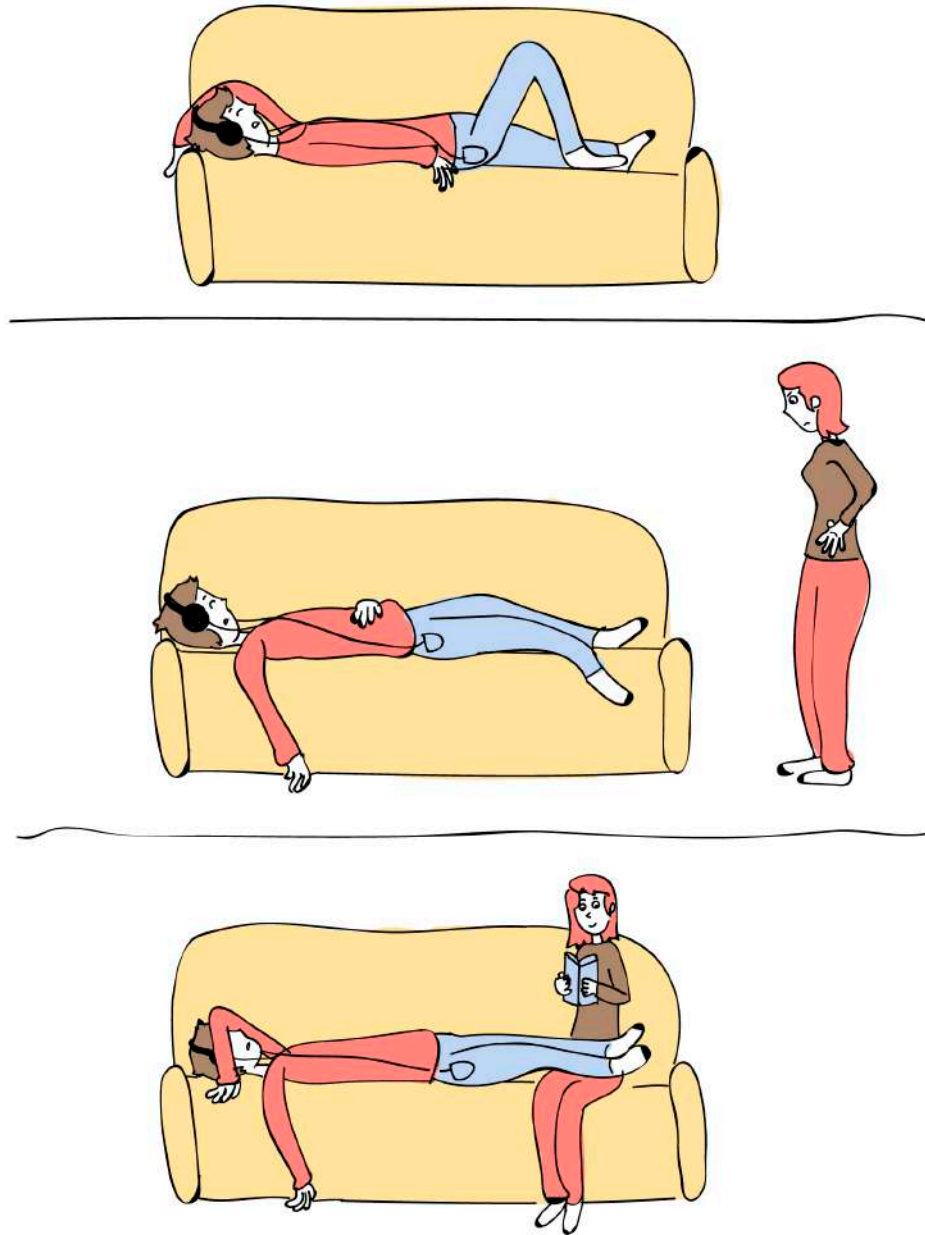


Figura 65 – Ollie e Destiny no sofá.



Figura 66 – Ollie atrapalhando Destiny meditar.



Figura 67 – Destiny lambendo o sorvete de Ollie.



Figura 68 – Ollie e Destiny na faculdade.

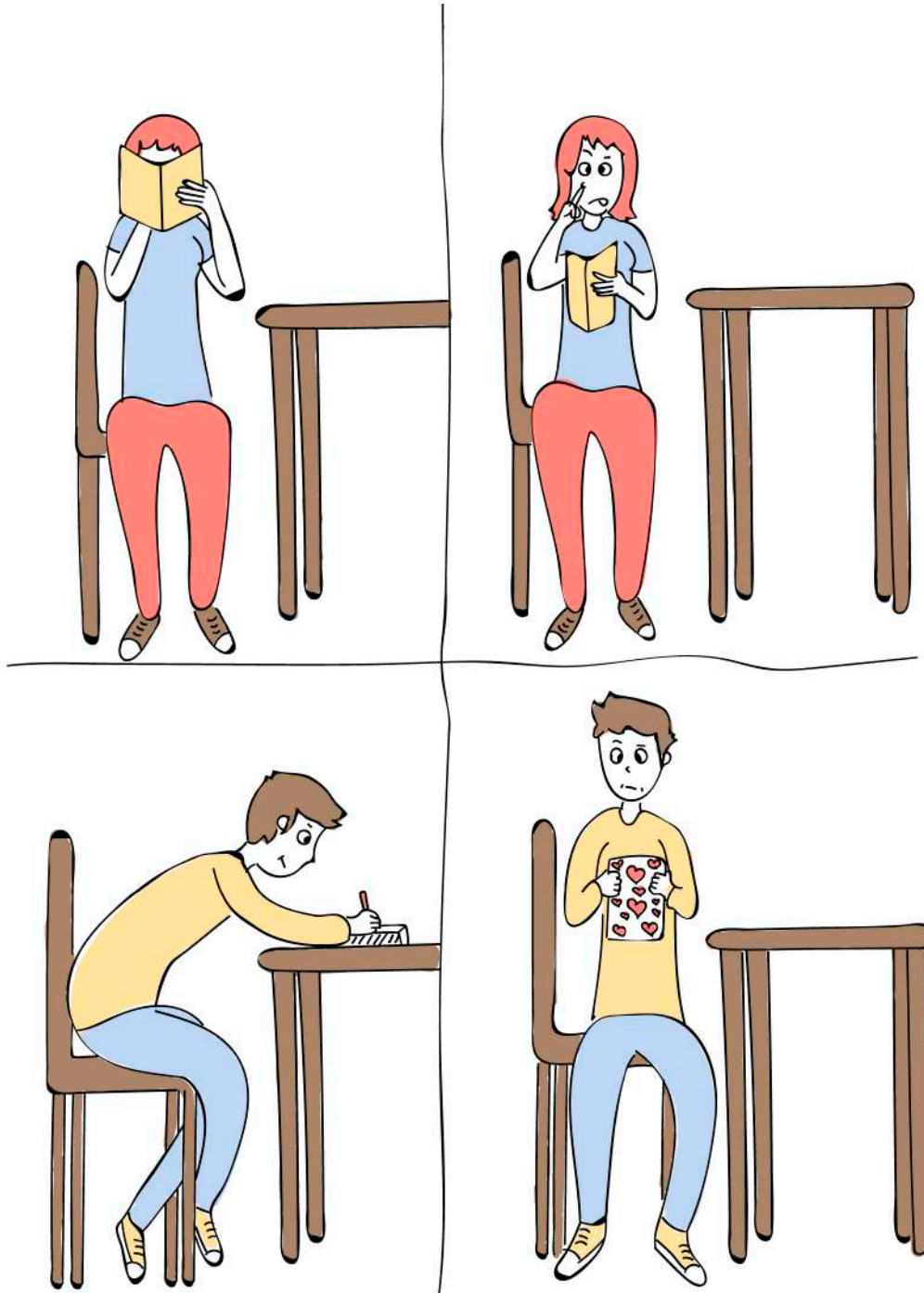


Figura 69 – Ollie e Destiny na faculdade.

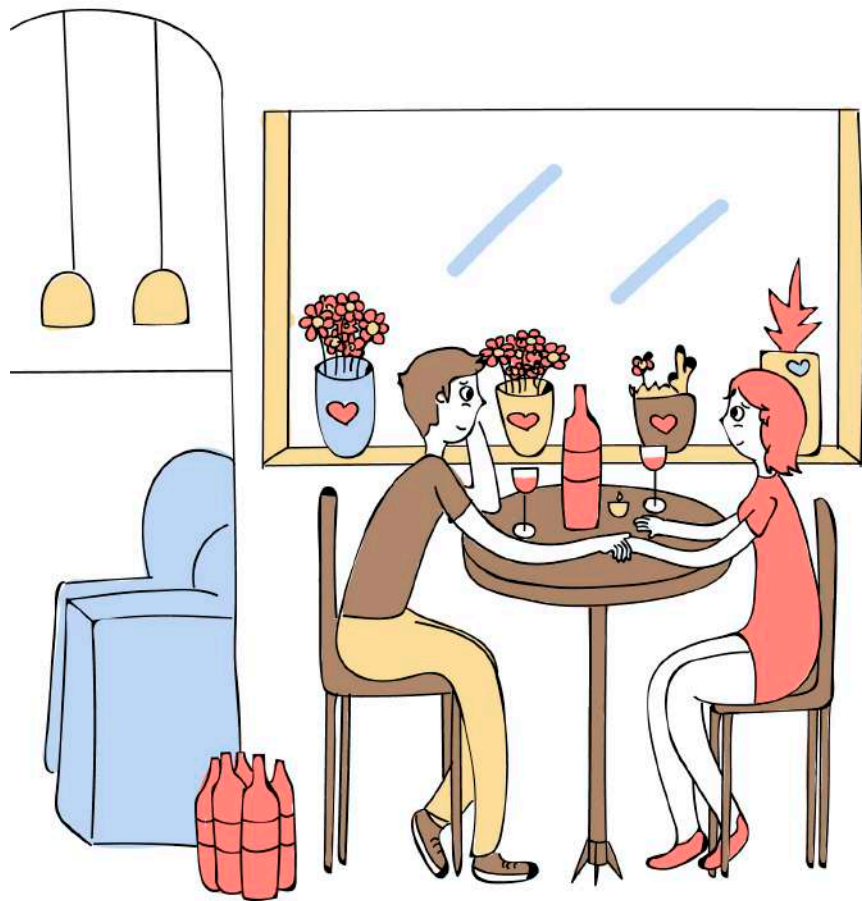


Figura 70 – Ollie e Destiny em um encontro no seu apartamento.



Figura 71 – Ollie e Destiny na mesa mexendo no notebook.

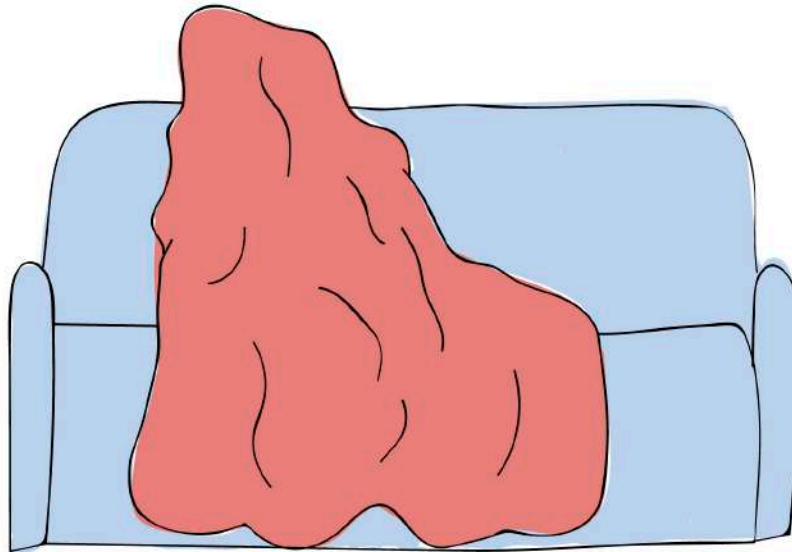


Figura 72 – Ollie e Destiny se abraçando no sofá.



Figura 73 – Destiny compra dois ingressos para os dois no show do Hillsong United.



Figura 74 – Ollie e Destiny se olhando apaixonadamente.

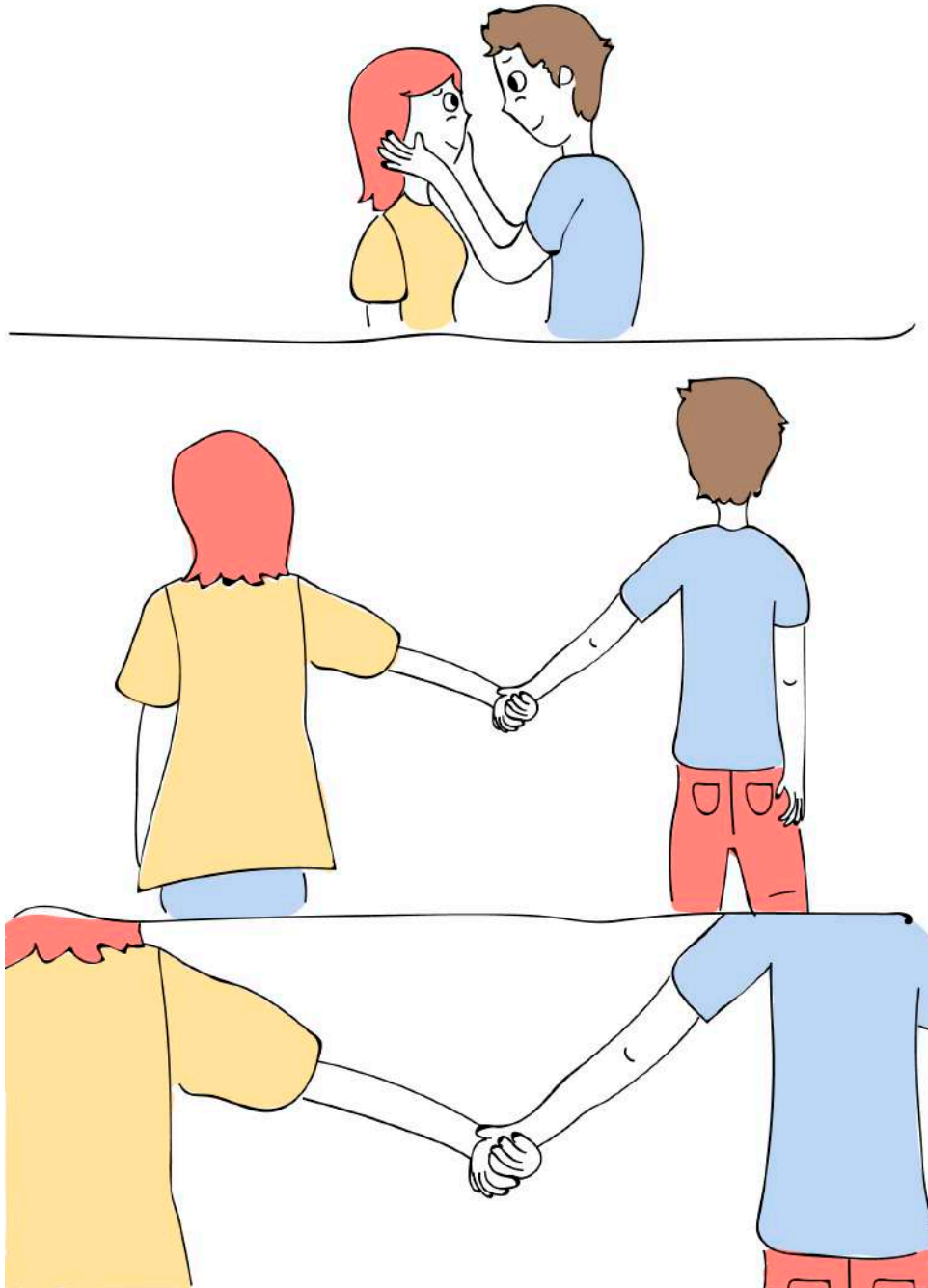


Figura 74 – Ollie e Destiny de mãos dadas.

4.3. PROPOSTA DE VIABILIDADE DE EXECUÇÃO DO PROJETO

Cronograma do projeto para ser finalizado até o final do **segundo semestre de 2019**:

AGOSTO: criação dos *sketchs*

SETEMBRO: criação dos *sketchs*

OUTUBRO: colorização dos *sketchs*

NOVEMBRO: finalização e entrega do quadrinho

O projeto não é caro para sua realização e está dentro das habilidades do artista, que tem o tempo necessário para a realização do projeto.

Sobre a viabilidade do projeto quanto à impressão, distribuição e divulgação, seguem informações de como serão os procedimentos.

O projeto terá trinta páginas e será impresso em papel Couchê. Em uma gráfica comum, a impressão em papel Couchê custa em torno de R\$ 2,50, no caso de trinta páginas, custaria R\$ 75,00. A capa dura será em papel Paraná e a impressão do papel Paraná custa em torno de R\$ 23,00 reais, então como terá capa na frente e contracapa, o total do orçamento será de R\$ 46,00. O quadrinho custará, então, em torno de R\$ 125,00. Os preços são baseados em pesquisas na internet.

No caso de imprimir apenas 10 quadrinhos, o preço ficaria em R\$ 1.250,00, valor inviável financeiramente para o autor do projeto. Por esse motivo, contaria com a ajuda de uma editora existente no mercado. Existem algumas editoras favoritas para o autor do projeto, sendo uma delas a Editora Nemo. As impressoras são responsáveis pela impressão, distribuição e divulgação. Com relação à divulgação, além da ajuda da editora, também procurar-se-ia divulgar em redes sociais, como *Facebook*, *Twitter* e *Instagram*, por exemplo. As editoras são responsáveis pela distribuição em livrarias, então seria muito útil a ajuda de uma editora na impressão, distribuição e divulgação.

“Você não precisa pagar nada pela preparação dos originais, revisões de provas, diagramação, composição, impressão, capa e acabamento” (BACELLAR, 2009).⁵¹

Bacellar (2009) refere-se ao interessado na publicação de um livro.

Porém não é fácil conseguir uma editora que se interesse pelo projeto, razão pela qual foi pesquisada algumas das possíveis formas de conseguir uma editora.

O *site* Escreva Seu Livro (2018) fala que os passos são: “O primeiro é um tema comercialmente interessante”, “O segundo é você ter credibilidade como autor para publicar um livro”, “O terceiro é ter um público-alvo definido ao publicar um livro, o que significa você conseguir dizer exatamente que grande grupo de pessoas com alta probabilidade compraria o seu livro”. Para a editora aceitar publicar um livro ou quadrinho, é preciso ter esses quesitos, porém antes de ter as respostas, deve-se procurar a editora desejada e enviar o projeto para a avaliação dos editores e esperar o parecer.

⁵¹ Disponível em: <https://www.escrevaseulivro.com.br/como-publicar-um-livro-editoras>. Acesso em: 07/10/2017.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O que foi realizado até aqui no presente projeto foi a definição do tema: uma história em quadrinhos. Dessa história, foram realizados o roteiro, o *storyboard*, a colorização e a impressão. Também foi realizada a proposta de viabilidade de execução do projeto para saber se ele poderá ser realizado até o término do semestre. As pesquisas sobre o tema já foram realizadas, assim como a análise de alternativas.

O projeto deve ser finalizado por meio da vetorização do *storyboard*, da ilustração dos quadros, do aperfeiçoamento do roteiro, da impressão, da editoração e da realização da arte final (observações finais sobre como o projeto pode ser publicado da maneira mais perfeita possível).

6. REFERÊNCIAS

ABT, Marianna. **Humor nas redes sociais**: sublimação da contemporaneidade. Mar. 2015. Disponível em: http://obviousmag.org/a_catarse_da_escrita/2015/03/humor-nas-redes-sociais-sublimacao-da-contemporaneidade.html. Acesso em: 07/10/2017

AUGUSTINI, Angelo (1843 - 1910).

BOOKMAN, David Bann. **Novo Manual de Produção Gráfica**. Local: Editora, 2010.

CAGNIN, Antônio, 1975.

CARLOS, Giovana Santana. Mangá: o fenômeno comunicacional no Brasil. X Intercom Sul, 2009.

CAVALCANTI CHAVES, Jacqueline. As percepções de jovens sobre os relacionamentos amorosos na atualidade. **Psicologia em revista**, Rio de Janeiro, v. 16, n. 1, p. 28-46, 2010.

DIEZ ROUX, Ana V. Invited commentary: places, people, and health. **American Journal of Epidemiology**, Philadelphia, v. 155, n. 6, p. 516-519, 2002.

DOS SANTOS, Roberto Elísio; VERGUEIRO, Waldomiro. Histórias em quadrinhos no processo de aprendizado: da teoria à prática. **EccoS Revista Científica**, São Caetano do Sul, n. 27, 2012.

EISNER, Will. Comics & sequential art. 1985.

FERROLI, Paulo Cesar Machado; LIBRELOTTO, Lisiane Ilha. Geração de alternativas no design: uso da ferramenta FEAP. **Estudos em Design**, Florianópolis, v. 24, n. 1, 2016.

FRANCO, Edgar Silveira. **HQtrônicas**: do suporte papel à rede internet. Ituiutapa, Annablume, 2004.

GUIMARÃES, Edgard. História em quadrinhos como instrumento educacional. *In*: **CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO**. São Paulo: Intercom, 2001.

GUBERN, Román, 1979.

HOUAISS, Antonio. **Dicionário da Língua Portuguesa**. Editora: Objetiva, 2010.

LAJOLO, Marisa. Livro didático: um (quase) manual de usuário. **Em aberto**, São Paulo, v. 16, n. 69, 2008.

LEITE, Dante Moreira. **O amor romântico e outros temas**. UNESP, 2007.

Lejarraga, 2002.

LURIE, Alison; SALES, Terry Hayes. **The language of clothes**. New York: Random House, 1981.

MARINGONI, Gilberto. Humor da charge política no jornal. **Comunicação & Educação**, São Paulo, n. 7, p. 85-91, 1996.

MESKIN, Aaron. Defining comics?. **The Journal of Aesthetics and Art Criticism**, Georgia, v. 65, n. 4, p. 369-379, 2007.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books, v. 2, 2005.

MORAIS, Marília Brandão Lemos. Humor e psicanálise. **Estudos de psicanálise**, Belo Horizonte, n. 31, p. 114-124, 2008.

MORTIMER, Claire. **Romantic comedy**. Routledge, 2010.

NICOLAU, Marcos. As tiras e outros gêneros jornalísticos: uma análise comparativa. **Revista eletrônica temática**, Campina Grande, v. 7, n. 2, 2010.

PEREIRA e SANTOS, 2009; SANTOS e PEREIRA, 2011 e 2013.

PRESSER, Alexandra; BRAVIANO, Gilson. Uso de Histórias em Quadrinhos digitais como elemento de apoio ao processo de ensino-aprendizagem na educação superior. *In*: **CONAHPA-CONGRESSO NACIONAL DE AMBIENTES DE HIPERMÍDIA PARA APRENDIZAGEM**, Santa Catarina, 2015. p. 1-11.

J. ROBB, Brian. **A identidade secreta dos super-heróis**. Editora: Valentina, 2014.

ROSSET, Solange. **Terapia relacional sistemática**. 23 jul. 2004, Curitiba. Disponível em: <http://www.srosset.com.br/textos/temporalidade.html>. Acesso em: 07/1-/2017.

SLAVUTZKY, A. O precioso dom do humor. *In*: SLAVUTZKY, A. KUPERMANN, D. (Org.). **Seria trágico... se não fosse cômico: humor e psicanálise**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira. 2005. p. 201-228.

SRBEK, Wellington. **Quadrinho-arte, uma leitura da revista Pererê de Ziraldo**. Editora: Mara da Fantasia, 1999.

VERGUEIRO, Waldomiro. Histórias em quadrinho vivem bom momento no Brasil. **Jornal da USP**, São Paulo, 12 maio, 2017.

VERGUEIRO, Waldomiro. Histórias em quadrinhos e serviços de informação: um relacionamento em fase de definição. **DataGramaZero-Revista de Ciência da Informação**, São Paulo, v. 6, n. 2, 2005.

VERGUEIRO, Waldomiro. O futuro dos quadrinhos é a segmentação do público-alvo. **Revistapontocom**, Rio de Janeiro, 28 abr. 2009, quadrinho. Entrevista por Marcus Tavares. Disponível em: <http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Frevistapontocom.org.br%2Fedicoes-antiores-entrevistas%2Fhistoria-em-quadrinhos-em-debate&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNGdVWdnG-EljmstBzPmREfDLIHb5A>. Acesso em: 04/12/2017.

VIVEIROS, Lucas Lins; GALLAS, Anna Kelma. Quadrinhos e Jornalismo: a importância do híbrido de Joe Sacco para a comunicação social. *In: XI CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO NORDESTE*, Terezina. 2009. p. 1-13.

ANEXOS

ANEXO A

CORES PRIMÁRIAS



VERMELHO



A mais quente e mais dinâmica cor: ativa, apaixonada e emocionada.



Estimula a energia e pode aumentar a pressão sanguínea, a respiração, as batidas do coração e o pulso.



Incentiva ações e a confiança. Aumenta a paixão e a intensidade. Fornece um sentido de proteção do medo e ansiedade.



AMARELO



O mais brilhante e mais energizante entre as cores quentes: é feliz, acolhedor e estimulante.



Torna as pessoas mais falantes.



Estimula o otimismo e a esperança. Também ajuda a concentrar a atenção e estimular o intelecto.



AZUL



Representa calma, confiança e segurança.



Aumenta a criatividade, contemplação e espiritualidade.

ANEXO B

CORES SECUNDÁRIAS



LARANJA



É uma cor equilibrada, vibrante e cheia de energia. Também é amigável e convidativa.



Reflete calor, excitação e entusiasmo. É muito ativo, alegre e sociável.



É menos excitante do que o vermelho, mas agradavelmente estimulante.



VERDE



É uma cor equilibrada e rejuvenescedora. Representa estabilidade e possibilidade.



Associada à saúde e à tranquilidade.



Representa o crescimento, vitalidade, abundância e natureza. Símbolo da fertilidade, tem efeito calmante e alivia o stress.



ROXO



Representa a nobreza, riqueza, sucesso e sabedoria.



É muito calmante e muitas vezes está relacionado à intuição e à espiritualidade.



Estimula a área do cérebro de resolução de problemas e de criatividade.