

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN GRÁFICO

CLARA OLIVEIRA DE LIMA
GABRIEL PEREIRA GOMES

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
EKKO: UM QUADRINHO DIGITAL INSPIRADO
NO UNIVERSO LÚDICO DE *LEAGUE OF LEGENDS*

GOIÂNIA
2024



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE GRADUAÇÃO NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio do Repositório Institucional (RI/UFG), regulamentado pela Resolução CEPEC no 1240/2014, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei no 9.610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo dos Trabalhos de Conclusão dos Cursos de Graduação disponibilizado no RI/UFG é de responsabilidade exclusiva dos autores. Ao encaminhar(em) o produto final, o(s) autor(a)(es)(as) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação (TCCG)

Nome(s) completo(s) do(a)(s) autor(a)(es)(as): Clara Oliveira de Lima; Gabriel Pereira Gomes

Título do trabalho: EKKO: um quadrinho digital inspirado no universo lúdico de League of Legends

2. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador) Concorda com a liberação total do documento SIM NÃO

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante: a) consulta ao(à)(s) autor(a)(es)(as) e ao(à) orientador(a); b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inscrito no arquivo do TCCG. O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro.

Obs.: Este termo deve ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.



Documento assinado eletronicamente por **Claudio Aleixo Rocha, Vice-Diretor**, em 17/01/2024, às 20:22, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Clara Oliveira De Lima, Discente**, em 23/01/2024, às 08:52, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Gabriel Pereira Gomes, Discente**, em 24/01/2024, às 08:57, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **4296062** e o código CRC **4D8B4DFC**.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
BACHARELADO EM DESIGN GRÁFICO

CLARA OLIVEIRA DE LIMA
GABRIEL PEREIRA GOMES

Trabalho de Conclusão de Curso

**EKKO: UM QUADRINHO DIGITAL INSPIRADO
NO UNIVERSO LÚDICO DE *LEAGUE OF LEGENDS***

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
como requisito parcial para obtenção de título de
Bacharel em Design Gráfico da Faculdade de Artes
Visuais (FAV) da Universidade Federal de Goiás.

Orientador: Pr. Dr. Cláudio Aleixo Rocha

GOIÂNIA
2024

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Lima, Clara Oliveira de
Ekko [manuscrito] : UM QUADRINHO DIGITAL INSPIRADO NO
UNIVERSO LÚDICO DE LEAGUE OF LEGENDS / Clara Oliveira de
Lima, Gabriel Pereira Gomes. - 2024.
165 f.: il.

Orientador: Prof. Dr. Cláudio Aleixo Rocha.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade
Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Design
Gráfico, Goiânia, 2024.
Bibliografia. Anexos. Apêndice.
Inclui símbolos, gráfico, tabelas, lista de figuras, lista de tabelas.

1. História em Quadrinhos Digital. 2. Design Social. 3. Narrativa
Transmídia. 4. League of Legends. I. Gomes, Gabriel Pereira. II.
Rocha, Cláudio Aleixo, orient. III. Título.

CDU 74



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Ao(s) 17 dia(s) do mês de janeiro do ano de 2024 iniciou-se a sessão pública de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) intitulado “EKKO: um quadrinho digital inspirado no universo lúdico de League of Legends”, de autoria de Clara Oliveira de Lima e Gabriel Pereira Gomes, do curso de Design Gráfico da Faculdade de Artes Visuais da UFG. Os trabalhos foram instalados pelo Dr. Cláudio Aleixo Rocha – orientador (FAV/UFG)) com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: Edgar Silveira Franco, membro 1 (FAV/UFG) e Flávio Gomes de Oliveira, membro 2 (FAV/UFG). Após a apresentação, a banca examinadora realizou a arguição dos estudantes. Posteriormente, de forma reservada, a Banca Examinadora considerou o TCC aprovado.

Proclamados os resultados, os trabalhos foram encerrados e, para constar, lavrou-se a presente ata que segue assinada pelos Membros da Banca Examinadora.



Documento assinado eletronicamente por **Claudio Aleixo Rocha, Vice-Diretor**, em 22/01/2024, às 11:18, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Flavio Gomes De Oliveira, Coordenador de Curso**, em 22/01/2024, às 16:35, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Edgar Silveira Franco, Professor do Magistério Superior**, em 25/01/2024, às 07:40, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **4309488** e o código CRC **11D290E4**.

RESUMO

Enquanto objeto de entretenimento, as histórias em quadrinhos (HQs) possuem um forte vínculo com a cultura popular, se comunicando ao leitor em uma linguagem visual rica e diversificada. Enquanto narrativa, elas contam histórias, valores e ideias que interessam ao seu público, sendo também um produto político e significativo na vida das pessoas, evoluindo de acordo com a cultura e tecnologia das sociedades. Partindo disso, o presente trabalho propõe a pesquisa em torno das características e criação de HQs, tratando-as como um produto de design social. A finalidade se concentra em um projeto de design gráfico, que aborda a criação de um quadrinho digital onde será contada a história de Ekko, um personagem pertencente ao universo transmídia de *League of Legends*, alinhando sua narrativa às dinâmicas da desigualdade social entre classes. Os métodos empregados no trabalho são pertinentes para um projeto de design de quadrinho digital, abordando etapas de pesquisa, criação e prototipação dentro das dinâmicas de interação, nas quais uma mídia digital se insere.

PALAVRAS-CHAVE: História em Quadrinhos Digital; Design Social; Narrativa Transmídia; *League of Legends*.

ABSTRACT

As comic books (comics) have a strong connection with popular culture as a form of entertainment, communicating with the reader through a rich and diverse visual language. As narratives, they tell stories, convey values, and explore ideas that captivate their audience, serving as both a political and significant product in people's lives. They evolve in response to the culture and technology of societies. Based on this, the present work proposes research into the characteristics and creation of comics, treating them as a product of social design. The focus is on a graphic design project, addressing the creation of a digital comic that will narrate the story of Ekko, a character within the transmedia universe of League of Legends, aligning its narrative with the dynamics of social inequality among classes. The methods employed in the work are relevant to a digital comic design project, encompassing research, creation, and prototyping stages within the dynamics of interaction inherent to digital media.

KEYWORDS: Digital Comics; Social Design; Transmedia Narrative; League of Legends

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Publicação promocional de League of Legends.	14
Figura 2 - Hitler apanhando em Teenage Mutant Ninja Turtles Adventures	21
Figura 3 - Recorte de quadros sem diálogos em Master Race	22
Figura 4 - Compilado com personagens estereotipados	23
Figura 5 - Sakura gritando, do mangá Naruto Shippuden	25
Figura 6 - Página explicativa sobre as expressões das linhas	26
Figura 7 - Os traços arredondados e leves de Doraemon	27
Figura 8 - Traços e formatos triangulares nos personagens	27
Figura 9 - Traço hachurado e pesado na ilustração de Uzumaki	28
Figura 10 - As linhas simulando as formas de uma fumaça	29
Figura 11 - Os percursos da bola sendo simbolizados pelas linhas	29
Figura 12 - Diferentes contornos de balões com entonações diversas	30
Figura 13 - Explicação ilustrada do sequenciamento dos enquadramentos	31
Figura 14 - Exemplo de conclusão.	32
Figura 15 - Exemplo de conclusão	32
Figura 16 - Pintura rupestre na Caverna Magura, Bulgária	33
Figura 17 - Ilustração explicativa sobre a evolução das mídias de narrativas	34
Figura 18 - Poster comemorativo do Universo Cinematográfico da Marvel	38
Figura 19 - Comparação entre diferentes produtos da franquia	39
Figura 20 - Filme Pokémon: Detetive Pikachu	40
Figura 21 - Diferentes variantes do herói no Aranhaverso	41
Figura 22 - Homem-Aranha Através do Aranhaverso (2023)	42
Figura 23 - Diferentes produtos derivados de League of Legends	43
Figura 24 - Série Arcane (2021)	44
Figura 25 - História em Quadrinho do Ekko: Chronobreak	45
Figura 26 - Esquema da equipe no processo criativo	47
Figura 27 - Campanha 30 Maneiras de Dizer não à AIDS	49
Figura 28 - Projeto de mídia alternativo Afreaka	50
Figura 29 - Fonte tipográfica da campanha “Escreva Para Lutar”	50
Figura 30 - Marca de Summoner's Rift com as rotas Top, Mid e Bot	54
Figura 31 - Selva ou jungler	55
Figura 32 - Base das equipes adversárias	55
Figura 33 - Nexus das equipes adversárias	56
Figura 34 - Arquitetura de Piltover: “Incognium Runeterra”	58
Figura 35 - Cofres Eclípticos, o Banco mais seguro de Piltover	58
Figura 36 - Calçada, Entressol e Sumidouro.	60
Figura 37 - Modificações corporais feitas com tecnologia quimtec.	61
Figura 38 - A art déco presente nos prédios de Piltover	62
Figura 39 - Monumentos de Piltover inspirados na art déco	62

Figura 40 - Elementos da art nouveau nos vitrais de Zaun	63
Figura 41 - Pintura da art nouveau nas paredes de Zaun	63
Figura 42 - Estrutura da abordagem metodológica de Motta (2012)	65
Figura 43 - Perfil demográfico do jogador de League of Legends	69
Figura 44 - Perfil de renda dos jogadores de League of Legends	69
Figura 45 - Plataformas utilizadas pelos jogadores de League of Legends	70
Figura 46: Série animada Arcane	71
Figura 47: Recorte do trailer de 9 - A Salvação	72
Figura 48: Filme As invenções de Hugo Cabret	73
Figura 49: HQ Lady Mechanika nº 1	73
Figura 50: Capa de Zed	74
Figura 51: Captura de tela de Tower of God	75
Figura 52: Curvas sinuosas nos elementos arquitetônicos de Piltover	88
Figura 53: Ornamentação nos elementos arquitetônicos de Piltover	88
Figura 54: Encanações em parte internas dos ambientes	89
Figura 55: Primeiros rascunhos do personagem Ekko	90
Figura 56: Teste de expressões e rotação de rosto	90
Figura 57: Testes de corpo inteiro	91
Figura 58: Testes de rascunhos com cores	91
Figura 59: Concept art de Ekko	92
Figura 60: Rascunho do personagem Ajuna	93
Figura 61: Concept art de Ekko	93
Figura 62: Testes de montagem para o cenário de Zaun	94
Figura 63: Testes de montagem para o cenário de Zaun	94
Figura 64: Testes de photobashing	95
Figura 65: A pintura inicial que obteve sucesso	95
Figura 66: Concept Art da passarela de Zaun	96
Figura 67: Beco sombrio de Zaun	96
Figura 68: A Art Nouveau na HQ	97
Figura 69: A Art Nouveau na HQ	97
Figura 70: Concept Art de Oshra Va'Zaun	98
Figura 71: Concept Art das ruas de Piltover	98
Figura 72: Personagem de Ekko em cena	99
Figura 73: Cenário e personagem	99
Figura 74: Personagem Ajuna em cena	100
Figura 75: Ekko e Ajuna	100
Figura 76 - Estrutura visual das páginas sem sarjeta	101
Figura 77 - Estrutura visual das páginas com sarjeta	102
Figura 78 - Tipografias aplicadas nas páginas	103
Figura 79 - Tipografias aplicadas nas páginas	104
Figura 80 - Balões do Ekko	105

Figura 81- Balões do Ajuda	105
Figura 82 - Balões dos outros personagens.	105
Figura 83 - Caixas de texto	106
Figura 84 - Recorte de algumas onomatopeias.	107
Figura 85 - Capa e contra-capa da HQ	109
Figura 86 - Páginas finalizadas da HQ	110

LISTA DE TABELAS

Quadro 1 - Checklist	65
Quadro 2 - Definição dos conceitos	66
Quadro 3 - Público-alvo	69
Quadro 4 - Conclusão de análise de similares	74
Quadro 5 - Conclusão de análise de similares	76
Quadro 6 - Conclusão de análise de similares	78
Quadro 7 - Informações sobre as mídias de interação	80
Quadro 8 - Tema da narrativa	81
Quadro 9 - Enredo completo da HQ	81
Quadro 10 - Enredo relativo ao primeiro capítulo	82
Quadro 11 - Ficha do protagonista	82
Quadro 12 - Ficha do coadjuvante	84
Quadro 13 - Ficha de ambiente	85

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	12
1.1 Tema	15
1.2 Problema de Pesquisa	16
1.3 Objetivos	16
1.3.1 Geral	16
1.3.2 Objetivos Específicos	16
1.4 Justificativa	17
2. REFERENCIAL TEÓRICO	20
2.1 Elementos e evolução das histórias em quadrinhos	20
2.1.1 A linguagem dos quadrinhos e seus elementos	20
2.1.1.1 Imagem	22
2.1.1.2 Textos	25
2.1.1.3 Linhas e traçados	26
2.1.1.4 Balões	30
2.1.1.5 Enquadramentos	31
2.1.2 Evolução midiática dos quadrinhos	33
2.1.2.1 Os quadrinhos digitais e a contemporaneidade	35
2.2 Narrativas transmídias	37
2.2.1 A narrativa transmídia e suas características	38
2.2.1.1 Experiências multifacetadas em Pokemon	39
2.2.1.2 Narrativas especulativas em Aranhaverso	40
2.2.1.3 Universo transmídia em League of Legends	43
2.3 Design Social e o papel social do Design Gráfico	46
2.4 Desigualdade Social	51
2.4.1 As dinâmicas das classes sociais	51
2.4.2 A desigualdade social no universo de League of Legends	51
2.5 League of Legends	53
2.5.1 Universo Ficcional de League of Legends	56
2.5.2 Zaun e Piltover: as cidades-gêmeas	61
3. METODOLOGIA	64
3.1 Abordagem Metodológica	64
3.1.1 Etapa Informativa	64
3.1.2 Etapa Criativa	64
3.1.3 Etapa Descritiva	65
4. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	66
4.1 Levantamento de dados	66
Levantamento de dados sobre a HQ digital	66

4.2	Aplicação de Conceito	67
4.3	Análise de Público-alvo	68
4.4	Estudo de Similares	71
4.4.1	Arcane	71
4.4.2	9 - A salvação	72
4.4.3	A Invenção de Hugo Cabret	72
4.4.4	Lady Mechanika	73
4.4.5	Zed	74
4.4.6	Tower of God	74
4.4.7	Parasita	75
4.4.8	Conclusão da Análise de Similares	80
4.6	Limites de interação	81
4.7	Criação de Roteiro	81
4.7	Conceito de Personagem e Ambiente	83
4.8	Concept Art	87
4.8.1	Design de Personagem	89
4.8.2	Cenário	94
4.9	Estudos de Layout e Diagramação	101
4.9.1	Tipografia	103
4.9.2	Balões de Diálogo e Caixas de Texto	104
4.9.3	Onomatopeias	106
4.10	Documentação	107
4.11	Prototipação	108
4.11.1	Capítulo 01: O Garoto Salvador	109
5.	CONSIDERAÇÕES FINAIS	111
	REFERÊNCIAS	113
	APÊNDICE A - QUADRO DE ANÁLISE DE 9 - A SALVAÇÃO	117
	APÊNDICE B - QUADRO DE ANÁLISE DE A INVENÇÃO DE HUGO CABRET	119
	APÊNDICE C - QUADRO DE ANÁLISE DE ARCANE	121
	APÊNDICE D - QUADRO DE ANÁLISE DE LADY MECHANIKA	126
	APÊNDICE E - ROTEIRO	128
	APÊNDICE F - HQ COMPLETA	131

1. INTRODUÇÃO

A relação da humanidade com a necessidade de contar histórias transcende desde suas primeiras manifestações no período paleolítico¹, como as pinturas rupestres gravadas em paredes de cavernas, até os dias contemporâneos, que proporcionam o consumo de narrativas em meios digitais (Eisner, 2005). Na obra *Narrativas Gráficas*, Eisner (2005), desenvolve a visão da função moralista e política sobre o ato de contar histórias,

As histórias são usadas para ensinar o comportamento dentro da comunidade, discutir morais e valores, ou para satisfazer curiosidades. Elas dramatizam relações sociais e problemas de convívio, propagam ideias ou extravasam fantasias (Eisner, 2005, p.11)

Deste modo, é possível inferir que os quadrinhos surgem como uma mídia para se desenvolver uma narrativa gráfica, que projeta uma extensão dos conteúdos textuais, permitindo uma singularidade de imagens, ideias e simbolismos contidos neste meio (Eisner, 2005).

Além disso, é pertinente considerar que as histórias em quadrinhos estão intrinsecamente ligadas à cultura popular de massa, fazendo parte da história de uma sociedade, em decorrência da sua capacidade de criar estímulos emocionais e culturais, por meio do seu intenso uso de imagens². Essa mídia consegue transmitir uma narrativa de variados modos, percepções e filosofias, tornando-se um instrumento popular para narrar e criticar problemas sociais, como o preconceito e discriminação retratados na franquia de X-Men, por exemplo, que aborda os mutantes desta narrativa como símbolos da luta contra a desigualdade social, o racismo, e a crítica entorno da exotização de identidades (Gonçalves, 2008).

Destacada a capacidade e uso de quadrinhos para o debate crítico sobre a sociedade, essa mídia se relaciona com os propósitos do design social, caracterizado pelo desenvolvimento de projetos que “atendam às necessidades reais específicas de cidadãos menos favorecidos, social, cultural e economicamente” (Pazmino, 2007, p. 3). Deste modo, o uso dos quadrinhos para expor problemas vividos por uma população os aproximam de um produto de design social, podendo veicular críticas para diversos problemas, como a desigualdade entre classes.

¹ VIANA, Verônica *et al.* Arte rupestre. Dicionário IPHAN de Patrimônio Cultural, v. 2.

² RAHDE, Maria Beatriz. Origens e evolução da história em quadrinhos. Revista Famecos, v. 3, n. 5, p. 103-106, 1996.

O principal problema que este trabalho visa pesquisar e abordar é a desigualdade social, uma problemática existente desde o início da história das sociedades, segundo as informações encontradas no estudo realizado por Bentley *et al* (2012). O conceito da desigualdade social pode ser resumido pelos efeitos colaterais do acesso desproporcional aos recursos materiais e culturais, além de se segmentar em classes, raças e gêneros (Santos, 2007).

No decorrer do tempo, as narrativas gráficas ganharam novas formas de disseminação, entre elas as histórias em quadrinhos digitais, que possibilitaram à sociedade um maior acesso à estas narrativas, considerando a crescente popularização de computadores e mídias eletrônicas³. Os quadrinhos também podem assumir funções de narrativas transmídias, conceituadas por Jenkins (2009) como histórias independentes e atreladas em um mesmo universo fictício, que se desenvolvem em diferentes mídias e de formas distintas, contando estas histórias sem o compromisso linear da narrativa em cada plataforma midiática. Cabe ressaltar, que as narrativas transmídias podem se expandir em diversos meios de comunicação, como jogos eletrônicos, livros, filmes e séries. Uma exemplificação disto é o universo transmidiático do jogo eletrônico *League of Legends*, que, para além do jogo, produz seu conteúdo em animações e histórias em quadrinhos digitais, que são disponibilizados em seu próprio website.

³ DA SILVA KRENING, Thiago; DA SILVA, Tânia Luisa Koltermann; DA SILVA, Régio Pierre. Histórias em quadrinhos digitais: linguagem e convergência digital. 9ª Arte (São Paulo), v. 4, n. 2, p. 35-44, 2015.

Figura 1 - Publicação promocional de League of Legends



Fonte: IGN Brasil.

O *League of Legends*, reconhecido por sua dinâmica e complexidade, é um jogo eletrônico de estratégia em que duas equipes se enfrentam com o objetivo de destruir a base inimiga. O jogo foi desenvolvido pela Riot Games⁴ em 2009 e atualmente é um dos jogos mais conhecidos do universo *e-sport*⁵.

Em sua franquia, o *League of Legends* apresenta um universo ficcional bastante definido, o que dá margem para a expansão transmidiática desse repertório ficcional. Um exemplo são as histórias dos personagens do jogo, cada um deles apresenta um histórico de vida envolvente, e essa narrativa dá insumo para o desenvolvimento transmidiático.

Nesse sentido, tendo em vista esse repertório transmidiático exposto, a história escolhida para a adaptação é a história de Ekko. Um garoto que vive em um cenário de desigualdade social, mas que, mesmo diante de tamanha desigualdade, consegue tirar o melhor daquele lugar e se torna uma personificação da liberdade.

Assim, o presente trabalho se propõe a pesquisar e analisar os conceitos e capacidades comunicacionais das histórias em quadrinhos digitais, do design social e das narrativas transmídias, inseridos no debate crítico acerca da desigualdade social, com a finalidade de fundamentar a criação de uma história em quadrinho digital,

⁴ A Riot Games, Inc. é uma desenvolvedora, editora e organizadora de torneios de esportes eletrônicos americana.

⁵ Esporte eletrônico.

atrelado ao universo transmidiático de *League of Legends*, que narra um fragmento da jornada do personagem Ekko. A história abordará a desigualdade social de classes como um elemento marcante dentro da narrativa e na vida da personagem. Propondo então, o uso desta mídia de entretenimento para apresentar a crítica de um problema real, vivenciado e observado pelo leitor.

1.1 Tema

A diversificada linguagem visual, presente nas histórias em quadrinhos, capacita o interesse pela pesquisa desta mídia. Uma vez que os quadrinhos permitem a combinação sinérgica de elementos textuais com a ilustração (Eisner, 1985), de modo que um complementa o outro, diversificando a capacidade interpretativa do leitor. A união destes elementos linguísticos formam um meio de comunicação flexível e atrativo para as mais diversas histórias.

O fator de popularização dos quadrinhos está muito ligado às suas publicações em jornais impressos no final do século XIX (Garcia, 2012), que estampavam as páginas de grandes jornais como o *New York Journal*. E, assim como outros meios de comunicação, as histórias em quadrinhos também passaram por transformações no mundo contemporâneo, marcado pelo massivo acesso à internet e tecnologias de informação⁶ digital, como os websites, aplicativos e smartphones. Neste sentido, os autores Schlittler, Costa e Braga (2012, p. 11) consideram o atual mercado como um propulsor de diversos produtos que propiciam e incentivam o acesso à internet, viabilizando a formação de uma sociedade virtual. O contexto pode se relacionar com a popularização das histórias em quadrinhos digitais.

A linguagem sequencial dos quadrinhos⁷, aliada a sua digitalização, o coloca como uma mídia de cultura popular, conforme apresentado anteriormente, estreitando então sua relação com as narrativas transmídias, que são caracterizadas por Jenkins (2009) como produtos desenvolvidos para os mais diversos públicos. Uma exemplificação desta relação, entre histórias em quadrinhos e as narrativas transmídias, é a franquia de *The Walking Dead* que originou nos quadrinhos e

⁶ Tecnologia da Informação são os meios necessários para o desenvolvimento de tecnologias que pavimentam a veiculação de informação e comunicação (De Medeiros, 1996).

⁷ A Linguagem Sequencial é definida por Eisner (2005) como “uma série de imagens dispostas em sequência”.

posteriormente teve suas transposições para seriados de televisão e jogos eletrônicos (Bona, 2013).

1.2 Problema de Pesquisa

A exposição dos temas acerca das capacidades midiáticas dos quadrinhos pavimenta o caminho à problemática de “como uma história em quadrinhos digital criada a partir dos fundamentos da narrativa transmídia pode contribuir ao debate crítico acerca da desigualdade social?” A questão abre caminhos à pesquisa sobre alternativas inseridas no consumo recreativo de histórias em quadrinhos digitais, que possam apresentar as problemáticas desencadeadas pela desigualdade social.

1.3 Objetivos

1.3.1 Geral

O objetivo geral desta pesquisa é o desenvolvimento de um projeto de Design Gráfico, sobre uma história em quadrinhos digital baseado na história de Ekko, um personagem presente na franquia transmidiática do jogo eletrônico *League of Legends*. A narrativa estará sob a ótica da desigualdade social no contexto de classes socioeconômicas, também simbolizada na história original do personagem, abordando então a HQ como um produto de design social.

1.3.2 Objetivos Específicos

Portanto, os objetivos específicos da pesquisa são:

- Investigar o processo de desenvolvimento de histórias em quadrinhos digital como artefato de Design Gráfico;
- Compreender as problemáticas da desigualdade social entre as classes, a fim de abordá-las numa história em quadrinhos, por meio de cenas, diálogos, e ambientações que simbolizam esta problemática;
- Estudar e compreender os fundamentos do design social e aplicá-los na criação narrativa da história em quadrinhos digital;
- Incorporar ferramentas do design gráfico ao processo de desenvolvimento da história em quadrinhos digital sob a ótica dos preceitos da transmídia;
- Desenvolver um protótipo de alta fidelidade de uma história em quadrinhos digital baseada na história do personagem do universo lúdico do jogo eletrônico *League of Legends*, o jovem Ekko.

1.4 Justificativa

A partir das exposições acerca da linguagem presente nos quadrinhos, se observa uma convergência entre as formas de comunicar das HQs e dos produtos do Design Gráfico. Muchão (2017) assimila o processo de comunicação destes dois produtos, descrevendo que “tanto os pictogramas quanto o cartum representam uma imagem de forma sintética, com desenhos simplificados e familiares a fim de comunicar de forma rápida e direta e para evitar ruídos”. Dada a afirmação, Eisner (2005) complementa essa relação entre as linguagens, introduzindo o uso de ilustrações simplificadas nos quadrinho

Seus desenhos são o reflexo no espelho, e dependem de experiências armazenadas na memória do leitor para que ele consiga visualizar ou processar rapidamente uma ideia. Isso torna necessária a simplificação de imagens transformando-as em símbolos que se repetem. (EISNER, 2005, p. 21)

Seguindo a exemplificação dos pictogramas, Muchão (2017) intensifica a argumentação da imagem simplificada como um elemento efetivo para uma comunicação visual abrangente e objetiva

A representação pictórica é uma linguagem universal, além de reafirmar o conteúdo do texto, ainda funciona como tradutora. Ela precisa ser necessariamente muito clara e direta. Qualquer ruído na comunicação poderá comprometer o entendimento do conteúdo. (MUCHÃO, 2017, p. 7)

Nesse sentido, o Design Gráfico pode conceder aos quadrinhos uma comunicação mais objetiva e ágil, por meio de pictogramas, layouts, linhas ou formas que facilitam a compreensão do leitor para noções de movimento, emoção, contexto e afins (Muchão. 2017, p. 9). As HQs, em contrapartida, também corroboram para o desempenho de outras peças gráficas, como infográficos e manuais de usos, onde a linguagem sequência permite ao usuário um melhor entendimento sobre a tarefa que executará.

O processo demanda uma habilidade de interpretação visual para o desenvolvimento destes elementos, enquanto profissionais do design gráfico é de suma importância o entendimento das necessidades e repertórios dos leitores, exigindo a exploração do conhecimento cultural das sociedades, abordando os

simbolismos visuais presentes num dado contexto. Posto isso, um projeto de quadrinho digital pode retribuir ao design gráfico o enriquecimento da linguagem e repertório visual, além da expansão do conhecimento acerca dos símbolos induzidos pelo meio cultural.

Conforme os destaques acerca da linguagem sequencial, do potencial midiático e político dos quadrinhos digitais, somados com uma sociedade conectada às tecnologias digitais, o trabalho se propõe a usar esta mídia como um precursor do design social. Exposto o problema central que o trabalho visa abordar na narrativa, a desigualdade social no contexto das classes, é necessário apresentar alguns dados que exploram as dimensões dos efeitos colaterais dessa problemática.

Desde as primeiras agriculturas, no período neolítico, já se manifestava a distribuição desigual de direitos, qualidade de vida e bens materiais, havendo um desenvolvimento desnivelado entre diferentes agriculturas de comunidades na região da europa central, e também o acesso desigual aos recursos, bens e mercadorias exóticas (Bentley *et al*, 2020). Os autores ainda identificaram uma diferenciação entre o rito funeral de alguns indivíduos, que eram enterrados com objetos de luxo neste período, indicando uma hierarquia social.

O problema não se limitou ao passado remoto, e se alastrou no mundo contemporâneo, ficando escancarado durante a pandemia da Covid-19, conforme dados apresentados pelo G1 Economia (Catto, 2023)⁸. Quase 64,6 milhões de brasileiros foram afetados pelos efeitos socioeconômicos da pandemia, agravando o desemprego e a desigualdade social em todas as classes, raças e regiões, mas os principais grupos afetados pela crise foram os negros, nortistas e nordestinos. A situação evidenciou a precariedade dos serviços de saúde pública e a infraestrutura urbana de baixa qualidade nas zonas periféricas (Quinzani, 2020), tornando as medidas de isolamento social uma privação da liberdade e do acesso à saúde para as classes, raças e regiões mais desfavorecidas da sociedade.

Destacando a problemática da desigualdade, se faz necessário uma abordagem do design social como um agente de conscientização e exposição crítica. No contexto dos quadrinhos digitais, o projeto propõe simbolizar o problema, por meio da linguagem sequencial dos quadrinhos e dos elementos visuais do design gráfico.

⁸ Disponível em: <https://g1.globo.com/economia/noticia/2023/02/02/pobreza-social-bate-recorde-e-atinge-646-milhoes-de-brasileiros-durante-pandemia-diz-estudo.ghtml>. Acesso em: 05 de maio de 2023

O misto destes conceitos no desenvolvimento de um Trabalho de Conclusão de Curso, entona as funções sociais da arte sequencial e design gráfico para a promoção de uma sociedade mais crítica e ativa em suas feridas políticas.

No campo do Design Gráfico, o trabalho reforça a relevância desta disciplina no meio social, destacada pela capacidade de introduzir o usuário aos problemas reais vividos pelo mesmo, de modo atrativo, ágil e objetivo. Enquanto que para os autores do projeto, o benefício se encontra na capacitação de se envolver com seres humanos por meio da imagem, podendo compreender mais do que suas problemáticas, mas também os seus códigos culturais, permeando a conscientização da função social de profissionais do Design Gráficos, para além de suas competências mercadológicas.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Elementos e evolução das histórias em quadrinhos

Conforme exposto neste trabalho, os quadrinhos narram por meio da linguagem visual e textual, envolvendo o leitor em uma comunicação rica e facilitada. Parte desta diversificação se dá pela aproximação da arte sequencial com o Design Gráfico, possibilitando ao leitor o aprofundamento na compreensão da narrativa.

Além dos elementos de linguagem, que serão desenvolvidos no decorrer deste capítulo, a presente pesquisa abordará a evolução dos quadrinhos, partindo de sua popularização nos periódicos impressos no século XIX até a sua circulação em HQs digitalizadas e criadas para o ambiente da convergência digital (Da Silva, Krening; Silva, Tânia; Da Silva, Régio, 2015).

2.1.1 A linguagem dos quadrinhos e seus elementos

Eisner (2005) enxerga a leitura das HQs como uma complexa tarefa cognitiva, onde o indivíduo precisa lidar com a aquisição de informação, o reconhecimento e decodificação de símbolos visuais e textuais, e uma série de processos cognitivos. Eisner introduz que a leitura é a percepção da linguagem, tanto os elementos textuais quanto os visuais, tal como figuras, diagramas, mapas, ou grafias.

Os quadrinhos evoluíram para uma constante integração entre elementos textuais e visuais, agindo simultaneamente no processo de expressão e leitura da narrativa. Eisner complementa que a linguagem se concretiza por meio da repetição

Em sua forma mais simples, os quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando usados vezes e vezes para expressar ideias similares, tornam-se uma linguagem - uma forma literária, se quiserem. (Eisner, 2005, p. 8)

Segundo o autor, essa sintonia de elementos linguísticos é o que pavimenta a “gramática da arte sequencial” (Eisner, 2005). Posto isso, demanda-se do leitor um repertório artístico e literário, além de esforço intelectual para a compreensão da narrativa proposta. Este rico processo de comunicação é diverso e contribui para a identidade artística de cada história em quadrinhos, sendo objetos passíveis de estudos.

Complementando o fator cognitivo dos quadrinhos, Eysenck e Kaene (2017) abordam, no *Manual de Psicologia Cognitiva*, um processo de memorização chamado de *buffer* episódico, em que a memória combina as experiências visuais, espaciais e auditivas no sistema cognitivo do indivíduo. O *buffer* episódico também conecta os dados armazenados na memória ao processo de percepção, no qual o leitor faz seu primeiro contato com as informações exteriores, como imagens, palavras, sons e assim por diante.

Figura 2 - Hitler apanhando em *Teenage Mutant Ninja Turtles Adventures*



Fonte: Legião dos Heróis.

A percepção de como os episódios se desenvolvem na visão, na audição e no espaço que os envolvem, permite que o artista saiba representar um rosto sendo desferido por um soco, de modo que seja verossímil para o leitor (Figura 3). A encenação pode representar os traços faciais do rosto no exato instante em que leva o golpe, além da expressão que o personagem golpeado exprime, podendo também se adicionar à cena elementos visuais que simbolizam o som convencional de um soco no rosto, isto é, onomatopeias⁹, formas e pictogramas.

⁹ O *Oxford Language* define “onomatopeias” como a formação de palavras que buscam reproduzir graficamente os sons naturais.

2.1.1.1 Imagem

A imagem, no sentido de representar a realidade por meio de ilustrações, formas ou pictogramas, possuem a capacidade de narrar uma história, sem a obrigatoriedade dos elementos textuais (Eisner, 2005). Embora os quadrinhos combinem as duas linguagens, a história pode se desenvolver especialmente por meio de ilustrações sequenciadas, exigindo do artista um amplo entendimento do repertório cultural do seu leitor, de modo que as imagens possam expressar o potencial da narrativa.

Figura 3 - Recorte de quadros sem diálogos em *Master Race*



Fonte: *O Quadro e o Risco*, 2018.

O episódio narrado pelos quadrinhos acima (Figura 3) demonstram, de forma pragmática, a capacidade narrativa das imagens, quando bem sequenciadas e entrelaçadas com as vivências do leitor, neste caso a facilidade em compreender a cena se dá pelo histórico de acidentes em trilhos de locomotivas¹⁰. Além do recurso

¹⁰ SAMPAIO, Luize. Risco nos trilhos: 409 pessoas foram atropeladas e mortas por trens do Rio nos últimos 10 anos. Casa Fluminense, Rio de Janeiro, set. 2021. Disponível em: <<https://casafluminense.org.br/risco-no-trilhos-em-10-anos-409-pessoas-morreram-atropeladas-por-trens-no-rio/>>. Acesso em: 22 de janeiro de 2023.

contextual, o artista executa precisamente o passo a passo do personagem até sua queda aos trilhos. Esse recurso que executa uma representação convencional ao público pode ser lido como estereótipo.

Figura 4 - Compilado com personagens estereotipados



Fonte: Compilação dos autores¹¹.

¹¹ Da esquerda para a direita: Capitão América; Tia Nastácia; Detentas pretas em O Outro Lado do Paraíso;

A imagem comunica de modo mais objetivo quando é utilizada de forma estereotipada, isto é, quando ela representa visualmente um padrão convencional de uma cultura¹². Nesse sentido, um personagem que ocupa a posição de um soldado norte-americano seria mais objetivo se moldado como um homem branco, de cabelos loiros e corpo esculpido pela força, o próprio Capitão America, da *Marvel Comics* (Figura 3). Em contrapartida, os estereótipos poderiam reforçar uma cultura racista, colocando uma serviçal de cozinha como uma mulher negra, sendo a Tia Nastácia (Figura 3), do Sítio do Pica-Pau Amarelo, um dos símbolos desta generalização. Para além da literatura, outras narrativas também fazem uso da imagem estereotipada, como a telenovela *O Outro Lado do Paraíso*, da TV Globo, que é uma das diversas produções audiovisuais que reforçam a imagem da população preta como símbolo do crime e do encarceramento (Figura 4).

Embora possua um histórico negativo de uso, Eisner (2005) considera os estereótipos como um mal inevitável e comum nos quadrinhos, uma vez que esse tipo de imagem torna a comunicação de fácil compreensão para o leitor, representando visualmente o que pertence ao repertório do mesmo. Conforme já foi abordado neste trabalho, sobre a visão do autor, a leitura é um processo cognitivo, estando intimamente ligada às memórias vividas do público, e seus códigos culturais.

A estética das imagens empregadas e desenvolvidas nos quadrinhos podem interferir na comunicação da obra, influenciando então a expressão artística que a história pretende apresentar ao leitor (Santos; Dos Santos Neto, 2010). Os autores introduzem que

A estética da história em quadrinhos perpassa uma série de escolhas artísticas quanto ao desenho (que pode ser realista, esquemático ou caricato), ao estilo gráfico (claro, expressionista, hachurado), à linha (fina ou grossa), à existência ou não de sombreado, às formas, à anatomia, ao volume, às cores, ao cenário, à anatomia, aos enquadramentos e às angulações, ao ritmo em que se sucedem imagens e textos, aos diálogos, pensamentos e a outras formas verbais da narrativa. (Santos; Dos Santos Neto. 2010, p. 52).

Nesse sentido, observa-se que os quadrinhos exercem uma complexa manipulação e criação de imagens que, quando combinadas, podem comunicar a

¹² Definição de “Estereótipo”, pela *Oxford Languages*.

tonalidade, emoção e propósito da narrativa, além de cativar seu público-alvo em questão.

2.1.1.2 Textos

Os elementos textuais dos quadrinhos, como os diálogos, as legendas e as onomatopeias podem ser muito mais do que um meio burocrático para a leitura. Eisner (1985) considera que as palavras, “graficamente tratadas”, podem ser lidas como um desdobramento das imagens, uma integração das partes. Quando o texto se adequa visualmente com a estética da narrativa e o contexto da cena, ele “fornece o clima emocional, uma ponte narrativa, e a sugestão de som” (Eisner, 1985, p. 10).

Figura 5 - Sakura gritando, do mangá *Naruto Shippuden*



Fonte: Fórum NS.

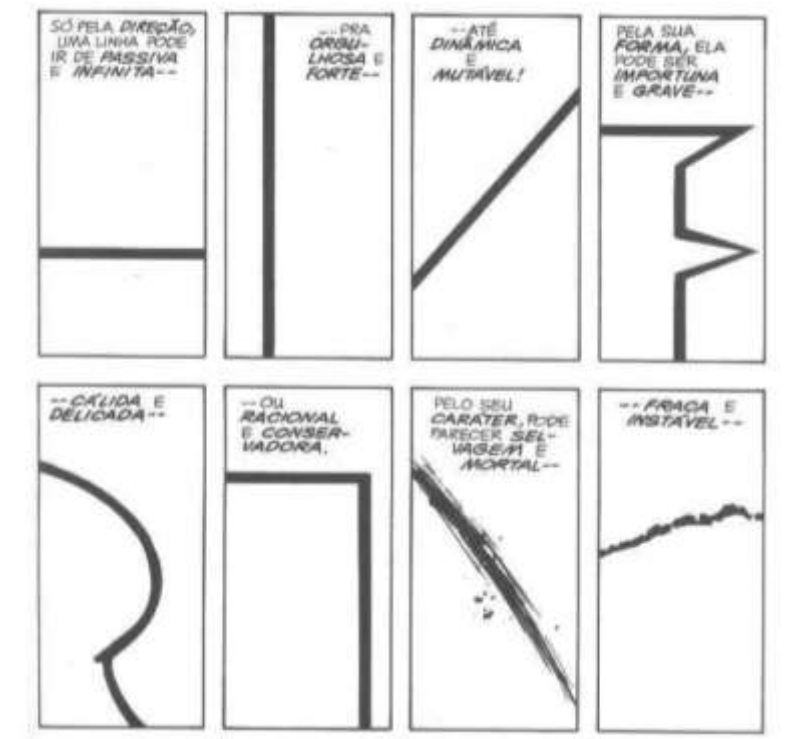
Conforme o exemplo acima (Figura 5), o corpo de texto desta página possui uma expressão sinérgica com a cena, de modo que o grito da personagem sugere a entonação agressiva deste momento. No segundo quadro (Figura 5) é possível

observar que há duas onomatopeias, com estilizações diferentes, a primeira se refere ao gemido da personagem, após descontar suas emoções no ataque, e a segunda representa o som que o impacto do golpe causou. Ambas as figuras de linguagem ultrapassam o seu objetivo inicial e passam a ser parte da imagem, coerente à estética visual do quadrinho.

2.1.1.3 Linhas e traçados

Os quadrinhos também podem se expressar emocionalmente por meio das linhas e dos traçados das imagens, para McCloud (1995, p. 124) “todas as linhas carregam consigo um potencial expressivo”. Posto isso, o formato e o traçado destes grafismos podem definir uma emoção ou personalidade da narrativa ao leitor.

Figura 6 - Página explicativa sobre as expressões das linhas



Fonte: Desvendando Quadrinhos, 1995.

Figura 7 - Os traços arredondados e leves de Doraemon



Fonte: *Doraemon*.

Figura 8 - Traços e formatos triangulares nos personagens



Fonte: *My Hero Academia*.

Figura 9 - Traço hachurado e pesado na ilustração de Uzumaki



Fonte: Uzumaki: Espiral do Horror.

McCloud (1995, p. 126) relaciona o uso dos traços das ilustrações à expressão de conceitos subjetivos como a confiança, a juventude, a loucura e até mesmo o horror. As escolhas destes traços também se relacionam com o público-alvo da narrativa, como as crianças e adolescentes. As figuras acima exemplificam melhor estes conceitos, na Figura 7 as ilustrações possuem detalhes e formas mais arredondadas, fofas e descontraídas, em razão do seu público infantil. Já na Figura 8 se observa um traçado mais triangular, irregular e arrojado, sendo justificado pelo fato de ser um *mangá* de super-heróis, uma narrativa de ação e combate voltada para o público juvenil. Por fim, a Figura 8 traz duas cenas de horror do quadrinho japonês *Uzumaki: Espiral do Horror*, em que os desenhos são fortemente hachurados, com formas e linhas desvairadas e perturbadas, corroborando com a atmosfera pesada e tenebrosa da obra.

Figura 10 - As linhas simulando as formas de uma fumaça



Fonte: Desvendando os Quadrinhos, 1995.

Figura 11 - Os percursos da bola sendo simbolizados pelas linhas



Fonte: Turma da Mônica.

Ultrapassando as expressões de conceitos subjetivos, as linhas também podem representar efeitos físicos e sensações que são invisíveis, denominados como linhas cinéticas, ou, pela definição de McCloud (1995), metáforas visuais. O autor exemplifica o mau odor do lixo, que embora seja olfativo, é impossível de ser visto, e como leitura, também não pode ser sentido pelo olfato. Posto isso, as linhas assumem uma forma similar à de uma fumaça (Figura 10), e nos demais casos elas podem simular diversos movimentos, como o percurso de um objeto e ondas de impacto (Figura 11).

2.1.1.4 Balões

Um grafismo de grande importância à linguagem dos quadrinhos são os balões, definidos por McCloud (1995) como “o ícone cinestésico mais usado, mais complexo e versátil nos quadrinhos”. Os balões abrigam os elementos textuais referentes aos diálogos, além de também indicar o personagem que emite a fala.

Figura 12 - Diferentes contornos de balões com entonações diversas



Fonte: One Piece.

Lobão, Danton e Santana (2020) abordam os balões como uma ferramenta importante não só para organizar e destacar as falas de um personagem, como também para expressar as emoções da cena

É através do balão que atribuímos som aos personagens de uma história em quadrinhos. E diferentes formas de apresentar o texto que representa a fala de um personagem pode passar para o leitor a percepção que o fará sentir esta fala como se ela fosse um grito, um sussurro, uma voz eletrônica ou, até mesmo, um som tenebroso. (Lobão; Danton; Santana, Bíblia do Roteiro de Quadrinhos. Trampolim, 2020, p. 151).

Deste modo, os balões possuem seus contornos, que isolam a área de texto dos elementos visuais externos. O traçado do balão pode mudar de forma conforme a entonação da voz ou emoção do diálogo, permitindo que o leitor compreenda visualmente as sensações que a cena pretende transmitir (Lobão; Danton; Santana, 2020).

2.1.1.5 Enquadramentos

Os enquadramentos, umas das bases da linguagem sequencial, são definidos por Eisner (1985) como o congelamento de cenas segmentadas que se associam umas das outras, formando uma “gramática” que dá continuidade à narrativa. Deste modo, cada quadro da narrativa apresenta uma cena construída pelos elementos abordados anteriormente, que, sucessivamente, são interligados e performam uma sequência.

Figura 13 - Explicação ilustrada do sequenciamento dos enquadramentos



A cena vista através dos olhos do leitor... vista de "dentro da cabeça" do leitor.



Quadro final selecionado da sequência de ação.

Fonte: Quadrinhos e Arte Sequencial, 1989.

A leitura sequencial destes enquadramentos é tratada por McCloud (1995) como a “conclusão”, formulada pelas experiências sensoriais de um indivíduo. Em síntese, a vivência do leitor permite que ele compreenda ou imagine o que há entre

um quadro e os seus subsequentes, preenchendo o vácuo narrativo em seu imaginário e pavimentando a continuidade de uma cena para outra.

Figura 14 - Exemplo de conclusão.



Fonte: Desvendando os Quadrinhos, 1995.

Figura 15 - Exemplo de conclusão



Fonte: Batman - A Piada Mortal, 1988.

O espaço vazio que divide um quadro do outro é denominado como sarjeta, e para McCloud (1995) as sarjetas formam a “magia” da linguagem sequencial, pavimentando o mistério narrativo entre as cenas. O autor ainda sugere que este é

um espaço onde a “imaginação humana capta duas imagens distintas e as transforma em uma única ideia”

2.1.2 Evolução midiática dos quadrinhos

As histórias em quadrinhos datam de uma origem imprecisa, podendo até mesmo ser uma extensão de pinturas rupestres na pré-história (Da Silva, Krening; Silva, Tânia; Da Silva, Régio, 2015). As análises de Siqueira e Silva (2015), observam que as pinturas rupestres narram as sequências e feitos do cotidiano daquelas sociedades, sugerindo até mesmo os papéis sociais dos homens e das mulheres

Pressupõe-se que enquanto os homens perseguiam pressas, as mulheres permaneciam com as suas crias nos abrigos. Como consequência, tomaram rumos diferentes no processo de desenvolvimento e transformação cultural para se adaptarem melhor às suas funções específicas. [...] homens mais altos e mais fortes se desenvolveram para cumprir as tarefas que lhes cabiam. Mulheres mantinham o fogo aceso na caverna, recolhiam as frutas, criavam filhos, faziam cerâmicas e, quem sabe, pintavam e desenhavam nas grutas [...]. (Siqueira, Luciana Santos; Silva, Gemicrê Do Nascimento. *Metáforas Dos Desenhos Rupestres Na Formulação De Narrativas: Uma Imaginação Ou Realidade?*. Sitientibus, n. 52, 2015, p. 14).

Figura 16 - Pintura rupestre na Caverna Magura, Bulgária



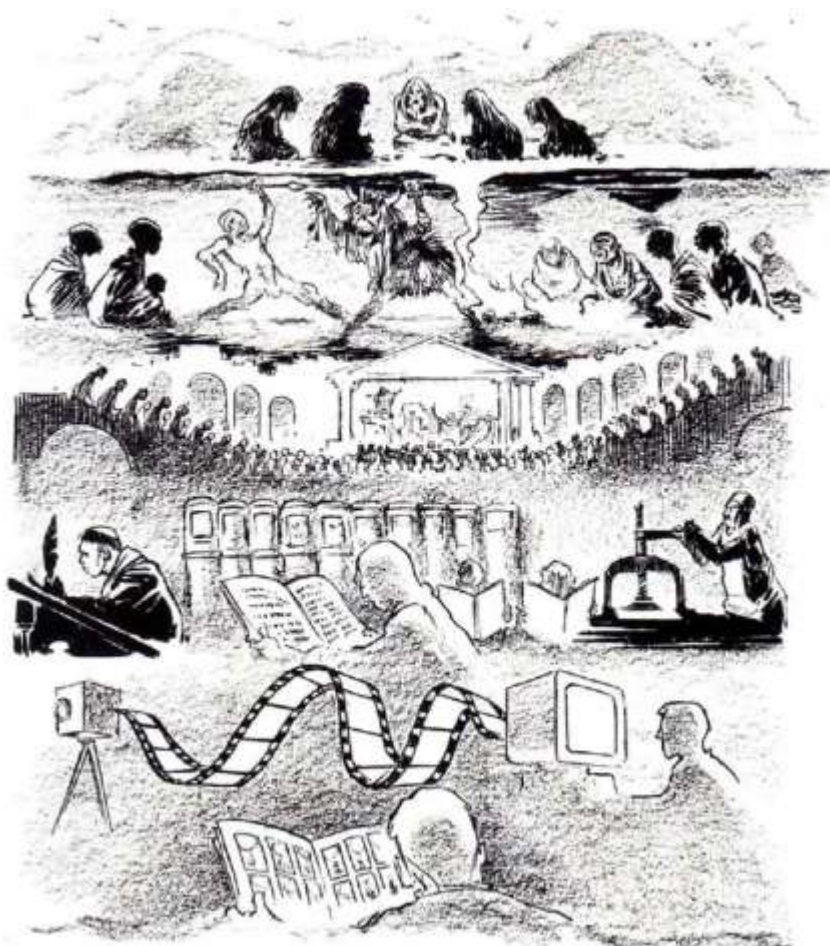
Fonte: Brasil 247.

As mídias nas quais as narrativas rupestres se desenvolviam eram as rochas ou paredes de cavernas, ilustradas por pigmentos de fluidos orgânicos, como gordura e sangue (Siqueira; Silva, 2015). Estas manifestações artísticas representavam os corpos humanos de modo pictórico e destacavam algumas partes do corpo, deixando

os braços e a cabeça com uma visibilidade maior, o que expressava a relevância destes membros na arte, conforme os subsídios fornecidos por Siqueira e Silva (2015).

O destaque dado aos membros mais importantes para esses povos, somado ao cotidiano e papéis sociais dos indivíduos pré-históricos, corroboram para a dedução de Eisner (2005) sobre o traço cultural dos seres humanos em contar histórias, uma necessidade social que evoluiu de geração para geração, até se formar como uma linguagem própria e expressiva.

Figura 17 - Ilustração explicativa sobre a evolução das mídias de narrativas



Fonte: Narrativas Gráfica, 2005.

Eisner (2005) relaciona a evolução das narrativas atrelada aos avanços dos aparatos tecnológicos, como a chegada do papel, a invenção das máquinas de impressão, e a popularização dos aparelhos eletrônicos. Esta linearidade pode ser observada nas histórias em quadrinhos, esboçadas por fluidos orgânicos em paredes rochosas na pré-história, popularizadas por tintas industrializadas e impressas em jornais de papel no século XIX, e agora reproduzida por *pixels* em telas de aparelhos

digitais, e consumidas por uma sociedade imersa na internet (Da Silva, Krening; Silva, Tânia; Da Silva, Régio, 2015).

2.1.2.1 Os quadrinhos digitais e a contemporaneidade

No mundo contemporâneo, se observa uma forte integração e demanda da sociedade pelas tecnologias de informação, sobretudo o consumo e interação com conteúdos veiculados em mídias digitais. Os indivíduos foram, gradativamente, evoluindo seu consumo e usabilidade de aparelhos eletrônicos, transitando por computadores de mesa, como o Macintosh, até computadores portáteis, compactos e leves que proporcionam um bom manuseio e consumo midiático, como os iPhones (Chatfield, 2013).

Conforme a análise conduzida por Chatfield (2013), essas novas tecnologias, em contato com a internet, proporcionam ao usuário uma gama de experiências em uma única mídia, transmitindo informação por sons, vídeos e imagens. Esta interação entre a sociedade e a interface digital substitui, potencialmente, o consumo de mídias tradicionais, como jornais e livros impressos, e, paralelamente, abre portas para novas experiências de uso, proporcionadas por telas leves e brilhantes que, muitas vezes, cabem nas palmas de uma única mão.

A transição das mídias analógicas para os meios digitais afetou substancialmente a indústria do entretenimento, o que inclui a produção de histórias em quadrinhos (Da Silva, Krening; Silva, Tânia; Da Silva, Régio, 2015). As tecnologias digitais foram fortemente empregadas no processo de criação dos quadrinhos, transformando processos que, outrora, eram realizados manualmente e por ferramentas físicas, em tarefas executadas em *softwares* de desenho e edição de imagens.

Paralelamente, a distribuição dos quadrinhos também passaram a integrar o mundo digital, circulando HQs originais que passaram pelo processo de escaneamento, e histórias ilustradas exclusivamente para as mídias contemporâneas, os quadrinhos digitais. Este novo modelo de consumo das narrativas sequenciais pavimentou novos horizontes aos artistas do meio

Existem hoje inúmeras formas de se publicar histórias em quadrinhos na rede sem que para isso necessite-se de uma editora como mediadora. Esta característica permitiu uma grande profusão de publicação de histórias em quadrinhos online, em diversos formatos e suportes. Artistas que antes possuíam dificuldades para ter seu trabalho reconhecido, hoje podem

publicar gratuitamente na internet. (Da Silva Krening, Thiago; Da Silva, Tânia Luisa K.; Da Silva, Régio P. Histórias em quadrinhos digitais: linguagem e convergência digital. 9ª Arte, São Paulo, 2015, p. 38).

Neste sentido, os quadrinhos digitais reforçam o elo entre as narrativas sequenciais e a cultura de massa, em um mundo que se aproxima à marca de 5,3 bilhões de pessoas conectadas à internet¹³. Embora haja o desigual acesso à tecnologia, bilhões de usuários do mundo digital podem desfrutar de histórias em quadrinhos, de modo ágil e substancialmente econômico, potencializando o caráter popular da leitura de histórias em quadrinhos.

¹³ Crescimento da internet desacelera e 2,7 bilhões ficam fora da rede. **ONU News**, Cultura e Educação, 2022. Disponível em: <https://news.un.org/pt/story/2022/09/1801381#:~:text=Ao%20todo%2C%20existem%205%2C3,da%20pandemia%20de%20Covid%2D19>. Acesso em: 03 jun. 2022.

2.2 Narrativas transmídias

Nas últimas três décadas, o mundo começou a vislumbrar os novos modos de comunicar, fazer, comportar, interagir e até mesmo pensar, uma inédita transformação cultural na sociedade, influenciada pela íntima relação que os humanos construíram com os computadores, a internet e os sistemas de informações. Pierre Lévy (1999) nomeia essa transformação como a cibercultura, que adaptou as interações sociais, políticas e econômicas para as dinâmicas do meio digital, alcunhado pelo autor como o ciberespaço, um ambiente onde pessoas, comunidades, sociedades e mercados são visceralmente conectados entre si.

A existência da cibercultura e do ciberespaço concerne às transformações de uso e consumo das mídias, e, conseqüentemente, dos entretenimentos. Jenkins (2009) aborda conceitos pertinentes à produção narrativa, como a cultura da convergência e as narrativas transmídias. Ambas decorrem de um contexto onde as pessoas estão abastadas de meios de comunicação e informação, permeando novas perspectivas para a economia criativa e à indústria midiática como um todo.

Na cultura convergente, as marcas, os personagens e as histórias estão em constante exibição e movimento nas mais diversas plataformas e locais, pois o meio, o criador e o consumidor se encontram em plena sinergia. A convergência é sobre a união das velhas e novas mídias, a colaboração entre corporações midiáticas, e a notória participação dos consumidores (Jenkins, 2009).

Deste modo, uma plataforma pode apresentar outras plataformas ao seu usuário, e um produto ou conteúdo pode também se desdobrar em outras mídias para alcançar diferentes consumidores. Assim, um perfil de *e-sport* no Instagram pode levar uma pessoa para um vídeo de *gameplay* no Youtube, e esse vídeo pode apresentar o website oficial do game para mais informações. O consumo multifacetado, conforme o exemplo, também resultou em transformações na criação de narrativas, permitindo que uma história em quadrinhos de papel pudesse se tornar numerosas séries animadas, longas metragens recordistas de bilheterias, e franquias aclamadas de jogos eletrônicos. A convergência independente destes diferentes tipos de produções sintetiza a essência das narrativas transmídias.

Personagens icônicos como o Capitão América e Hulk agora são figuras com a aparência mais humanizada e presentes em mídias audiovisuais.

Em 2013 a primeira série pertencente ao UCM foi lançada, a *Agents of Shield*, contando os bastidores de uma agência secreta que lidava com os desdobramentos dos eventos ocorridos nos filmes. Embora houvesse ligação com os problemas dos outros filmes, a série tinha sua própria narrativa, não exigia do telespectador as informações de outras obras, pois o enredo da *Agents of Shield* já subsidia o decorrimento da história.

2.2.1.1 Experiências multifacetadas em Pokemon

Jenkins (2009) considera que a diversidade midiática e a autonomia de cada narrativa dentro de um universo torna o consumo menos redundante, o que motiva o público a consumir mais produtos derivados desta criação lúdica. Em síntese, quanto histórias diferentes e novas formas contá-las, maior a imersão do consumidor. Desde 1995, a franquia *Pokémon*, gerenciada e licenciada pela *The Pokémon Company*, propõe numerosas experiências ao seu público, partindo de jogos eletrônicos para animes, filmes, histórias em quadrinhos e até mesmo uma *pokédex* em seu próprio website¹⁴.

Figura 19 - Comparação entre diferentes produtos da franquia



Fonte: Compilação dos autores¹⁵.

O jogo *Pokémon Red* e as duas primeiras temporadas de *Pokémon: A Série* são exemplificações de narrativas que compartilham os mesmos recursos lúdicos, mas em mídias diferentes. Na série, o enredo gira em torno de Ash Ketchum e Pikachu, em uma jornada para se tornar um mestre pokémon. Já no jogo, o jogador é

¹⁴ Disponível em: <https://www.pokemon.com/br/>. Acesso em: 27 de junho de 2023.

¹⁵ Da esquerda para a direita, captura de tela do jogo Pokémon Red; Cena de Pokémon: A Série.

inserido na história, escolhendo o nome do personagem e controlando-o por toda a experiência do jogo, compartilhando a mesma região e catálogo de pokémons que a série animada traz. Enquanto uma mídia coloca o consumidor como telespectador, a outra o coloca como um elemento central na história.

Figura 20 - Filme Pokémon: Detetive Pikachu



Fonte: Compilação dos autores¹⁶.

Muito além de experiências cartunescas em 2D, a franquia se expandiu para as produções em *live-action*, trazendo uma imagem mais realista para a *lore* da franquia em Pokémon: Detetive Pikachu, ainda mantendo o visual alegórico e fantástico do universo. O filme é baseado no jogo do mesmo nome, contando a história de um garoto que investiga o desaparecimento de seu pai, contando com a ajuda de um *pikachu* falante. A narrativa leva o público ao imaginário de como seria uma sociedade em um mundo com pokémons, trabalhando personagens humanos atores reais, e adaptando os monstros de modo pseudorealista, por meio de computação gráfica.

2.2.1.2 Narrativas especulativas em Aranhaverso

Conforme mencionado anteriormente, Jenkins (2009) introduz que quando uma obra não consegue expressar toda a sua complexidade representada em um único local, ela se desdobra para outro produto narrativo, seja na mesma plataforma ou em

¹⁶ Montagem com a capa oficial e uma cena do filme Pokémon: Detetive Pikachu.

meios diferentes. Retomando as produções da Marvel, as diversas edições e obras que contam sobre a jornada do Homem-Aranha ganharam uma convergência, proporcionadas pelo filme de animação Homem-Aranha no Aranhaverso (2019), que explora narrativas alternativas do personagem, por meio de viagens entre realidades paralelas.

Figura 21 - Diferentes variantes do herói no Aranhaverso



Fonte: Compilação dos autores¹⁷.

A obra conta a jornada de Miles Morales, um adolescente afro-americano que acidentalmente se torna um Homem-Aranha, após presenciar a trágica morte de seu antecessor, Peter Park. A narrativa se desenvolve em torno de universos alternativos, que são gerados por diferentes linhas do tempo, onde determinados eventos fizeram com que cada Homem-Aranha e seu universo fossem únicos.

O filme apresenta diferentes versões do herói (Figura 21), cada um representando universos alternativos ao do personagem principal. Cada versão do Homem-Aranha possui uma singularidade, ou é representado por um personagem alternativa ao tradicional Peter Parker, ou simplesmente um personagem alheio ao círculo social do mesmo, e em alguns casos nem são humanos. Embora sejam singulares, todos carregam o manto do herói e são ligados por dois elementos absolutos, a morte de uma pessoa amada e as simbologias das aranhas, presentes em seus uniformes e habilidades.

¹⁷ Montagem com a capa oficial e cena do filme Homem-Aranha no Aranhaverso.

Figura 22 - Homem-Aranha Através do Aranhaverso (2023)



Fonte: Compilação dos autores.

Em sua continuação, *Homem-Aranha Através do Aranhaverso* (2023), a franquia explorou ainda mais os preceitos da transmídia, argumentados por Jenkins (2009), agregando todas as outras produções deste personagem em um único multiverso, inserindo as narrativas transmídias do Homem-Aranha dentro da própria *lore* da franquia, configurando cada uma dessas obras como linhas do tempo alternativas, autênticas e autônomas.

Deste modo, o filme rebusca os personagens de outras produções clássicas do Homem-Aranha, como o filme interpretado por Tobey Maguire em 2002, as histórias em quadrinhos, as animações 2D e até mesmo a adaptação em Lego do personagem. Assim, todas essas aventuras que já haviam sido produzidas e apresentadas oficialmente para o público foram canonizadas em uma única rede de narrativas alternativas e autônomas de um mesmo universo midiático, desde a primeira aparição do herói, em seu quadrinho lançado em 1962¹⁸, até as últimas produções em telas de cinema.

¹⁸ Disponível em: <https://judao.com.br/10-de-agosto-de-1962-o-dia-em-que-uma-aranha-radioativa-mudou-historia-mundo/>. Acesso em: 27 de junho de 2023.

2.2.1.3 Universo transmídia em League of Legends

Jenkins (2009) sugere que a transmídia pode partir de uma “arte da construção de universos”, pois o cenário, a historiografia e a cultura de uma narrativa geram universos tão consistentes e ricos que induz ao público uma vontade de explorar mais histórias ali dentro. Estes universos precisam ser flexíveis o bastante para render produções multifacetadas, variando entre animações, jogos eletrônicos, e até quadrinhos. A estrutura narrativa de *League of Legends*, a franquia escolhida para o desenvolvimento deste projeto, demonstra algumas dessas características apontadas por Jenkins.

Figura 23 - Diferentes produtos derivados de League of Legends



Fonte: Compilação dos autores¹⁹.

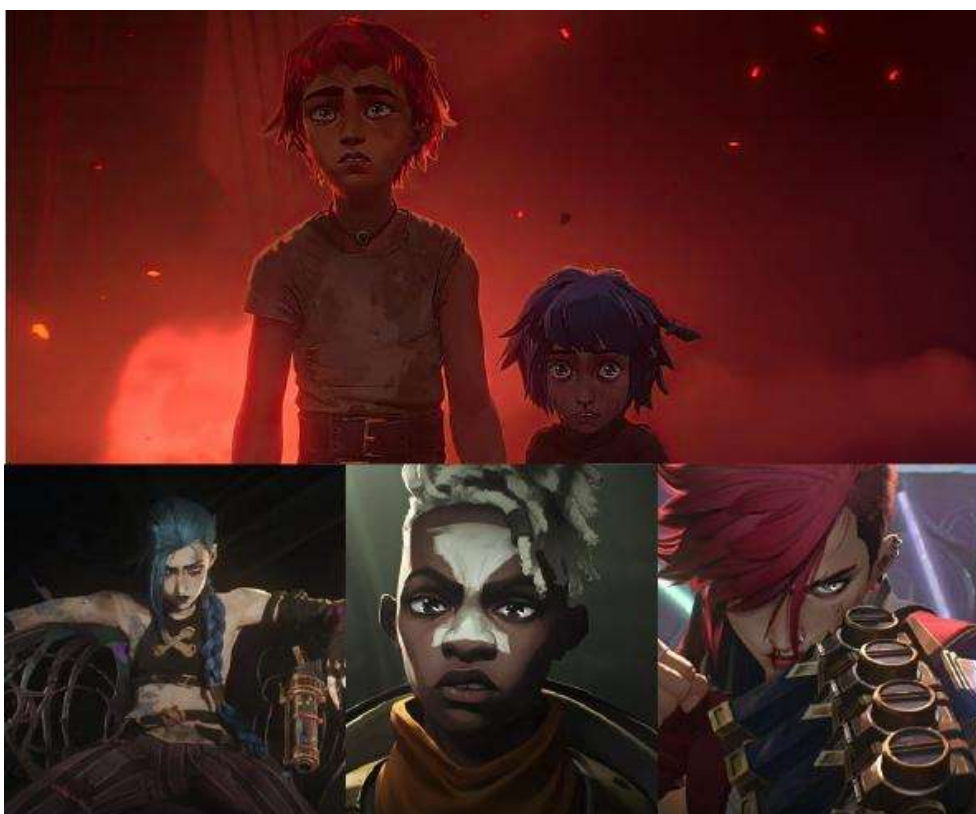
A Riot Games tornou a franquia de League of Legends em um aglomerado de entretenimento, explorando diversos produtos (Figura 21) a partir do jogo eletrônico, que originou todo esse universo ficcional. O popularmente alcunhado de Lol se originou em torno da cultura participativa, também abordada por Jenkins (2009), de modo que os fundadores da sua desenvolvedora pensaram em inovar no mercado de jogos *multiplayers*²⁰. Marc Merrill e Brandon Beck aplicaram em sua companhia uma aproximação da produção com o público consumidor, o que entra em sinergia com cultura participativa, onde o público não se limita a consumir, mas também faz parte da produção.

¹⁹ Da esquerda para a direita, capa oficial de League of Legends; capa oficial de Arcane; capa oficial do quadrinhos Lux.

²⁰ Disponível em: <https://ge.globo.com/e-sportv/noticia/riot-games-uma-historia-de-sucesso-baseada-em-ouvir-a-comunidade.ghtml>. Acesso em: 28 de junho de 2023.

O League of Legends não possui uma jogabilidade que dependa do entendimento da história, uma vez que o jogo se concentra em combates de jogadores contra jogadores, no entanto, o jogo traz consigo dezenas de personagens com suas próprias características e biografia, além de sugerir culturas e nacionalidades nos mesmos. Colocar personagens contra outros personagens, no meio de uma partida, não seria o suficiente para a comunidade, e então a franquia foi se expandindo para outros jogos no mesmo universo, como o jogo de estratégia de cartas Legends of Runeterra (2020), além de também criar histórias em quadrinhos (Figura 21) e outros tipos de produtos, já mencionados anteriormente.

Figura 24 - Série Arcane (2021)



Fonte: Compilação dos autores²¹.

Em 2021 a Riot Games lançou Arcane, a primeira série animada em grande escala deste universo, em parceria com a Netflix²². A série compartilha do mesmo universo que LoL, desenvolvendo as narrativas de alguns campeões jogáveis do jogo.

²¹ Montagem com cenas da animação Arcane (2021).

²² Disponível em: <https://arcane.com/pt-br/>. Acesso em: 28 de junho de 2023.

Deste modo, os detalhes narrativos que o jogador não consegue contemplar em uma arena multiplayer, ele pode consumir por meio da série.

Figura 25 - História em Quadrinho do Ekko: *Chronobreak*



Fonte: Compilação dos autores²³.

Além das produções audiovisuais, a Riot também eleva o universo de LoL para os quadrinhos digitais, que podem ser acessados no próprio website da franquia²⁴. As HQs são focadas em desenvolver separadamente as histórias de cada campeão. Dentre os títulos, se encontra uma obra sobre o Ekko, o personagem principal da HQ a ser produzida nesse projeto, o quadrinho se aprofunda na biografia do campeão, um desenvolvimento que complementa a história apresentada pelo jogo e pela série Arcane.

Em síntese, a transmídia se encontra em diversos títulos de peso no mercado de entretenimento, como as marcas apresentadas, Riot Games e Marvel. O ponto em comum nessas narrativas é a consistência e sinergia dentro de um universo de possibilidades, de modo que a ligação de uma narrativa à outra não interfira na criação de um enredo autêntico e suficiente para atrair novos consumidores (Jenkins, 2009).

²³ Montagem com páginas da história em quadrinho oficial do Ekko, não disponível no website oficial. Disponível em: <https://www.surrenderat20.net/2015/05/ekko-chronobreak-comic.html>. Acesso em: 28 de junho de 2023.

²⁴ Disponível em: https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/comic/.

2.3 Design Social e o papel social do Design Gráfico

Segundo Pazmino (2007), em contexto social o design tem o compromisso de desenvolver produtos que atendam as necessidades reais e específicas do cidadão menos favorecido social, cultural e economicamente. A autora aponta que o design social atua na produção solidária e atribui à esta área a responsabilidade moral de desenvolver soluções que promovam a qualidade de vida e a inclusão social.

Além disso, Pazmino (2007) faz uma breve análise acerca do cenário do design ao final dos anos 60 e início dos anos 70. A autora ressalta que nesse período

[...] foi quebrado o paradigma dominante do design que estava voltado para o mercado, o consumo e a obsolescência planejada. As novas idéias pregavam um design ecológico e social. (Pazmino, 2007, P. 3).

Diante disso, é possível afirmar que o design social apresenta um potencial social e responsabilidades para além de suas atribuições de mercado e se insere no contexto do design com o compromisso de tornar o designer um agente transformador social. Portanto, é necessário explorar essa pauta e entender o papel do designer gráfico no contexto do design social.

O Design Gráfico é uma área que, de acordo com Cardoso (2008), se dedica a realizar atividades de criação e produção de objetos de comunicação visual. Segundo o autor, o design gráfico tem como principais insumos o suporte, a tipografia e elementos visuais. Para ele, se entende como um suporte, papéis ou página virtual; acerca da tipografia, Cardoso (2008) enfatiza a forma visual das letras, dos números e dos caracteres; já a respeito dos elementos visuais, o autor ressalta as cores e a imagem. Antes de se consolidar como área, as atividades do design gráfico eram realizadas por *artistas comerciais*. Esses especialistas, segundo Hollis (2005), eram *visualizadores*, os responsáveis pelo *layout*, tipógrafos, que realizavam projetos textuais e instruíram na composição, além de ilustradores, retocadores, letristas e outros profissionais que desenvolviam a arte final da produção.

Reunindo a definição de design gráfico e sabendo que sua prática requer insumos, cabe ressaltar que a atividade de design gráfico necessita de uma abordagem metodológica para desenvolver artefatos de uso social²⁵ eficazes e

²⁵ Aqui artefatos de uso social dizem respeito a aplicativos, manuais, peças gráficas de comunicação, materiais de identidades visuais, editoriais e materiais informativos, por exemplo.

eficientes. Desse modo, o design social se insere no contexto do design gráfico como uma abordagem metodológica que, segundo Curtis e Oliveira (2018), parte de requisitos sociais que envolve a comunidade e os atores impactados²⁶, sem a necessidade mercadológica ou econômica.

Figura 26 - Esquema da equipe no processo criativo



Fonte: (Curtis; Oliveira, 2018, p. 28).

Dito exposto, cabe apresentar alguns exemplos do design gráfico socialmente engajado. Um deles é a campanha de comunicação *30 Maneiras de Dizer não à AIDS* proposta pela Associação dos Designers Gráficos (ADG) em parceria com o Grupo de Apoio à Prevenção à AIDS (GAPA). Essa campanha ocorreu nos anos 90, realizada por vários profissionais de design gráfico que desenvolveram cartazes (Figura 27). Outro exemplo é o projeto de mídia alternativo, o Afreaka idealizado pela jornalista Flora Pereira da Silva e pelo designer Natal de Aquino Giuliano com conteúdo educativo e de produção cultural acerca do continente africano, fugindo dos estereótipos de fome, miséria e passividade que por vezes são voltados para esse continente (Figura 28). Por fim, a campanha "*Escreva Para Lutar*" é o terceiro exemplo de projeto social cuja temática é voltada para pessoas portadoras de Parkinson. Segundo o Design Culture²⁷, nessa ação de comunicação a produtora farmacêutica Roche e o designer gráfico brasileiro Mario Niveo, em conjunto com o programador Ivan Hods transformaram a escrita de Sonia Cascino, professora e portadora de

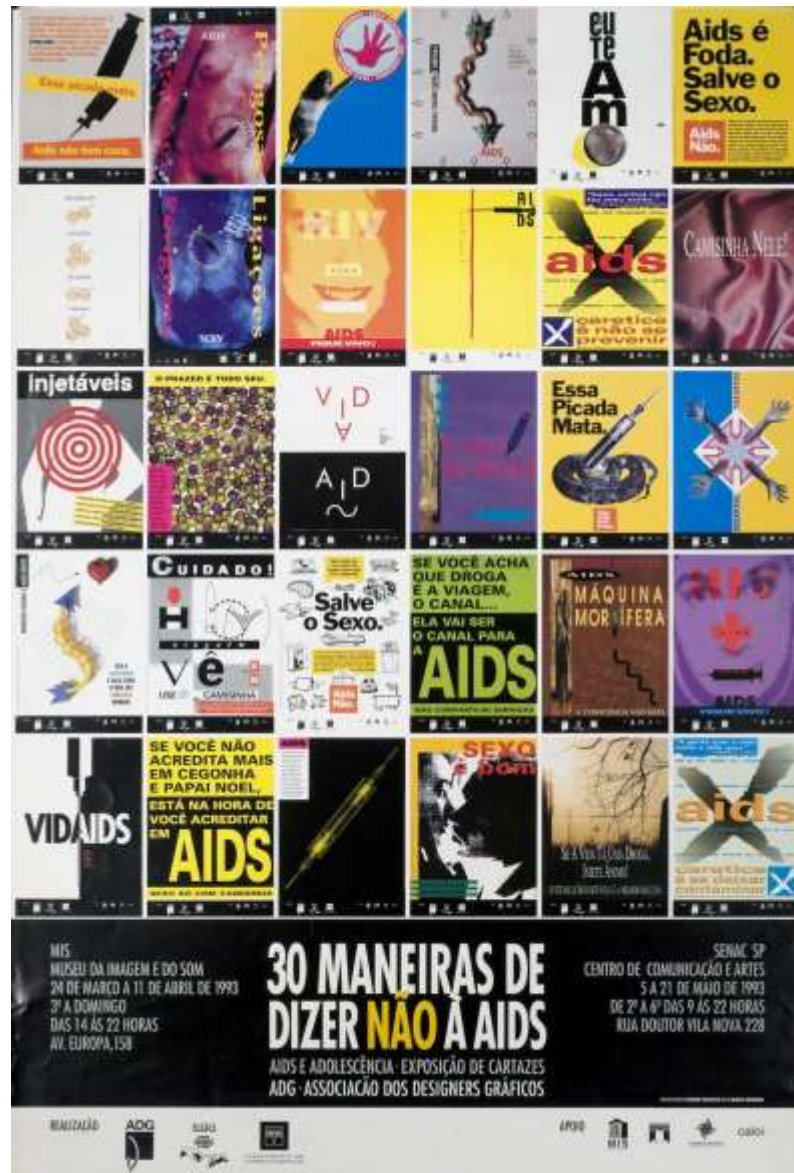
²⁶ Se entende como atores impactados os consumidores finais, comunidades locais, designer, organizações e instituições, além de stakeholders e financiadores.

²⁷ Disponível em <https://designculture.com.br/baixar-a-fonte-soniascript-e-conheca-a-acao-escreva-para-lutar/>. Acesso em 24 de maio de 2023.

Parkinson, em uma fonte tipográfica. Sonia usava a escrita para ensinar e foi afastada de sua profissão por conta do preconceito devido seu diagnóstico.

Dito exposto, citados alguns exemplos do design gráfico socialmente engajado cabe desenvolver um paralelo entre o design social e esse projeto de design gráfico. Devido ao seu repertório narrativo, as histórias em quadrinhos contribuem de modo significativo com pautas cotidianas, como por exemplo a desigualdade social de classes e a desigualdade. Além disso, é possível afirmar que as histórias em quadrinhos são artefatos de design gráfico, pois trabalham com a relação e organização visual de imagem, texto, tipografia e elementos gráficos. Portanto, entendendo as histórias em quadrinhos como artefato de design gráfico e sabendo que seu repertório narrativo aborda pautas cotidianas e socialmente engajadas, cabe afirmar que este projeto de desenvolvimento de uma história em quadrinhos digital é também uma ação de design social.

Figura 27 - Campanha 30 Maneiras de Dizer não à AIDS



Fonte: Associação dos Designer Gráficos e Grupo de Apoio à Prevenção à AIDS, apud Yamamoto (2014, p.16).

Figura 28 - Projeto de mídia alternativo Afreaka



Fonte: <http://www.afreaka.com.br/>²⁸

Figura 29 - Fonte tipográfica da campanha “Escreva Para Lutar”



Fonte:

<https://sala7design.com.br/>²⁹

²⁸ Disponível em: <http://www.afreaka.com.br/>. Acesso em 24 de maio de 2023.

²⁹ Disponível em: <https://sala7design.com.br/2016/04/18/escrevaparalutar-campanha-da-ogilvy-lanca-fonte-contra-o-preconceito-do-parkinson/>. Acesso em 24 de maio de 2023.

2.4 Desigualdade Social

A desigualdade se configura como um tema de grandezas relativas, cabendo diversas análises e conceitos sobre o assunto. Fernandes (2013) descreve a desigualdade como as divergências presentes nas relações e condições sociais, uma diferenciação entre classes de uma sociedade.

A desigualdade social se manifesta em diversos cenários, como nas aquisições materiais, nos direitos e nas liberdades. Fernandes (2013) resume este problema na privação dos modos de vida e dos *status* sociais. As diferentes condições de vida, bem como as posições simbólicas e políticas dentro da sociedade configuram as classes sociais.

2.4.1 As dinâmicas das classes sociais

Weber *et al* (1982) sugere que a desigual distribuição dos poderes dá origem às divisões de categorias sociais, sendo as classes uma parte desta separação. Weber denomina que as classes são agrupamento de pessoas que compartilham da mesma situação social, como as oportunidades de vida, as posses materiais, a renda e o *status* político.

Deste modo, a sociedade pode se resumir em duas grandes classes, a primeira seria a portadora do capital, das propriedades e meios de produção, das edificações e das terras. No geral, é a classe que domina os mecanismos que potencialmente geram o lucro, sendo, portanto, um conjunto de indivíduos privilegiados e imperativos na ordem social.

Consecutivamente, Weber *et al* (1982) denomina a outra classe como aqueles que não possuem os meios lucrativos e, portanto, fornecem o seu trabalho e consumo das produções. Estes são os menos favorecidos na ordem social, considerando que não estão no domínio das bases mercadológicas.

2.4.2 A desigualdade social no universo de *League of Legends*

Em paralelo ao capítulo anterior, cabe explicar brevemente como a desigualdade social é inserida no universo ficcional de *League of Legends*, tendo em vista a *lore* do protagonista Ekko.

A ambientação da história de Ekko se passa num contexto de conflito entre as cidades gêmeas, Zaun e Piltover, que são explicitamente diferentes socialmente. Essas diferenças são representadas tanto pelas características físicas das cidades

quanto pelos aspectos econômicos e sociais. Enquanto Piltover é tida como o berço das tecnologias e da cultura, Zaun é retratada como um lugar marginalizado, poluído e repleto de criminalidade.

Dito exposto, esses aspectos acerca das diferenças entre as duas cidades será melhor explanado ao longo dos capítulos seguintes, em que será explicada as características ficcionais de cada cidade, evidenciando assim a desigualdade social.

2.5 *League of Legends*

O *League of Legends* é um jogo de estratégia da categoria MOBA³⁰ em que duas equipes se enfrentam com o objetivo de destruir a base inimiga. Conhecido popularmente como LoL, o jogo foi publicado e desenvolvido pela Riot Games³¹ em 2009 e foi inspirado na jogabilidade do DotA 2³². Além disso, seu sistema foi desenvolvido para os sistemas Windows e Mac, sendo disponibilizado gratuitamente para os jogadores.

Atualmente o LoL movimenta campeonatos no Brasil e no mundo, como por exemplo o Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLol), o Campeonato Mundial de League of Legends (*Worlds*) e o *Mid-Season Invitational* (MSI). Esses campeonatos reúnem os melhores times de diferentes regiões do mundo, e cada um deles dispõe de uma equipe que vai desde jogadores até o âmbito do *marketing*. Além disso, as plataformas de *streaming* como a Twitch e o YouTube, também são ambientes que fortalecem o cenário do *League of Legends*. Nessas plataformas estão disponíveis tutoriais do jogo, *gameplays*³³, campeonatos e notícias acerca do jogo e de seu universo, além de entrevistas com os times e transmissões do cotidiano dos jogadores.

Acerca da jogabilidade, no LoL os jogadores são nomeados de invocadores e os personagens do jogo são chamados de campeões. Cada invocador tem direito a escolher um campeão com habilidades específicas para ajudar o seu time a destruir o Nexus, localizado na base inimiga. O Nexus, segundo o site *League Of Legends*³⁴, é de onde surgem as tropas, essas tropas, ou *minions*, são unidades de batalha que avançam em rotas e atacam automaticamente qualquer unidade ou estrutura inimiga que encontrarem pelo caminho. Se o Nexus for destruído a equipe que a destruiu vence a partida.

O jogo apresenta três diferentes modalidades, Summoner's Rift, Howling Abyss, e Teamfight Tactics. Em todas essas modalidades os invocadores devem

³⁰ *Multiplayer Online Battle Arena*.

³¹ A Riot Games, Inc. é uma desenvolvedora, editora e organizadora de torneios de esportes eletrônicos americana.

³² Defense of the Ancients, ou DotA 2 é um jogo de estratégia da categoria MOBA desenvolvido pela Valve em que os jogadores em equipe controlam seus personagens com o objetivo de destruir a base inimiga.

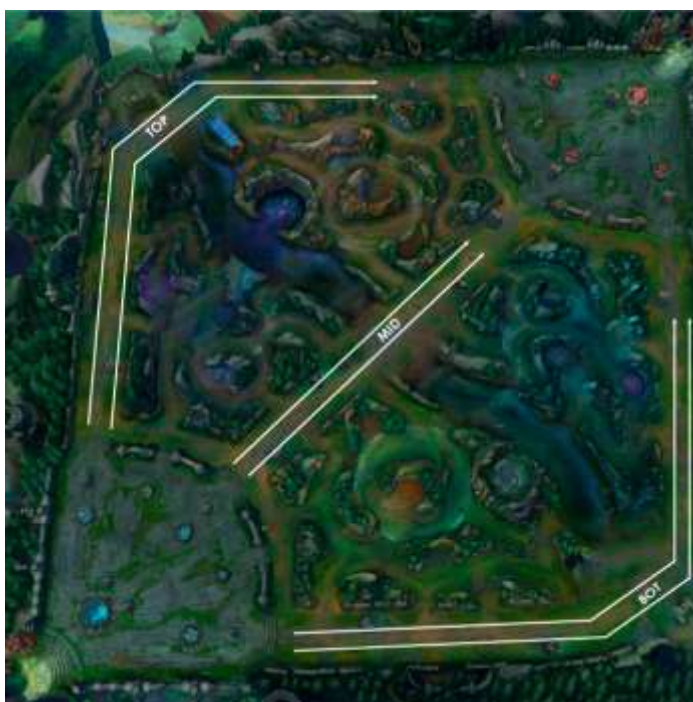
³³ Segundo o site Drops de Jogos, *gameplay* é o nome atribuído a uma transmissão da partida de um jogo.

³⁴ Disponível em: <https://www.leagueoflegends.com/pt-br/how-to-play/>. Acesso em 06 de maio de 2023.

abater as tropas inimigas com o intuito de subir de nível e para adquirirem ouro, essa tática é chamada de *farm*. O *farm* consiste em dar o último *hit* ou último ataque ao *minion*, essa tática possibilita ao invocador o aumento de experiência, e os *minions* abatidos com o último *hit* concedem ouro para o jogador, que pode se fortalecer ainda mais com a compra de itens específicos para o seu campeão.

Na modalidade mais comum do LoL, o Summoner's Rift, o mapa é dividido em três rotas, com exceção da selva ou *jungle*, são elas, *top* (rota superior), *mid* (rota central) e *bot* (rota inferior). Para cada uma dessas rotas e na selva existe um campeão com habilidades específicas.

Figura 30 - Marca de Summoner's Rift com as rotas *Top*, *Mid* e *Bot*



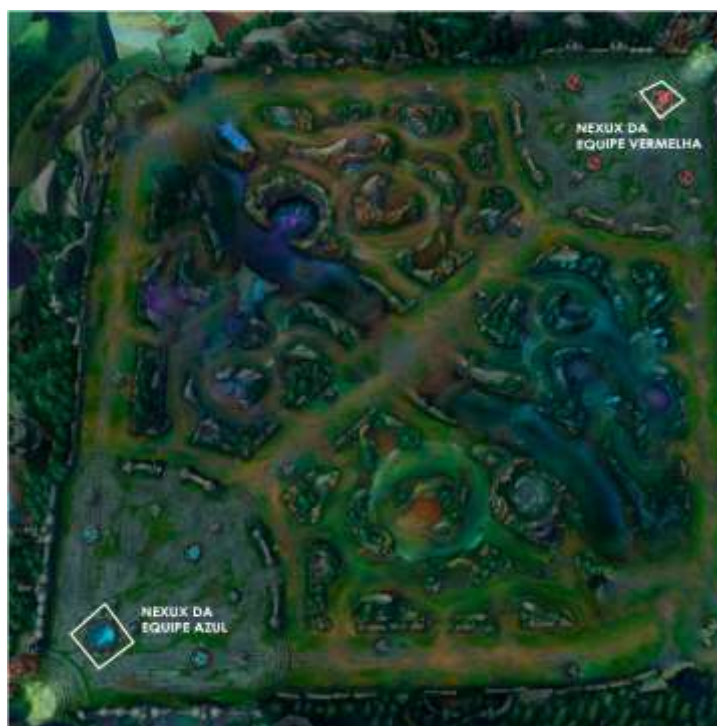
Fonte: <https://map.riftkit.net/>. Edição dos autores.

Figura 31 - Selva ou *jungler*

Fonte: <https://map.riftkit.net/>. Edição dos autores.

Figura 32 - Base das equipes adversárias

Fonte: <https://map.riftkit.net/>. Edição dos autores.

Figura 33 - Nexus das equipes adversárias

Fonte: <https://map.riftkit.net/>. Edição dos autores.

2.5.1 Universo Ficcional de *League of Legends*

Para entender o universo ficcional de *League of Legends* é necessário explorar a literatura e a produção audiovisual. Isso porque, o jogo não explica a história de seus personagens, tampouco o cenário ao qual a experiência lúdica do jogo está inserida. Para tanto, foi utilizado o próprio site do jogo como suporte bibliográfico e a produção audiovisual *Arcane*, uma série desenvolvida pela Riot Games e pela Netflix, que aborda o conflito entre duas cidades-gêmeas. Deste modo, cabe abordar brevemente a *lore*³⁵ do jogo, atribuindo destaque aos elementos ficcionais que contribuirão para o desenvolvimento da história em quadrinho digital protagonizada pelo jovem Ekko.

Em *League of Legends* a narrativa ficcional se passa no universo de Runeterra, ou Terra Mágica, um universo cujo continente é denominado Valoran. No território de Valoran, as regiões são divididas em 13 grandes nações, são elas Bandópolis, Demacia, Freljord, Ilha das Sombras, Ionia, Ixtal, Noxus, O Vazio, Piltover, Shurima, Targon, Zaun e Águas de Sentina. Todas essas nações têm suas particularidades

³⁵ A *lore* se refere às informações de um universo ficcional, como por exemplo história dos personagens, geografia ou ambientação, língua, povos e lendas. (GOSCIOLA e VILANOVA, 2022).

geoficcionais que englobam aspectos como características geográficas, culturais, sociais e políticas, além de econômicas e históricas.

Dentre essas grandes nações, a que se destaca é a cidade de Piltover, que segundo o *síte* League of Legends, é uma cidade próspera e progressista, além de ser o centro cultural de Valoran. Em sua *lore* é explicado que o artesanato, o comércio e a inovação trabalham em conjunto para manter a prosperidade de Piltover. Assim,

Seu poder não vem de soberania militar, mas através dos motores do comércio e do pensamento de vanguarda. Situada no despenhadeiro acima do distrito de Zaun e de frente para o oceano, frotas de navios passam por seus portões do mar gigantescos, trazendo iguarias do mundo todo. A riqueza que isso gera deu lugar a um aumento sem precedentes no crescimento da cidade. Piltover se reinventou - e continua se reinventando - como uma cidade onde fortunas podem ser feitas e sonhos podem ser realizados. Os crescentes clãs de mercadores investiram no desenvolvimento dos empreendimentos mais incríveis: grandes loucuras artísticas, pesquisa hextec esotérica e monumentos arquitetônicos em seu poder. Como cada vez mais inventores estão se envolvendo com a história de hextec, Piltover se tornou um ímã para os artesãos mais habilidosos do mundo. (LEAGUE OF LEGENDS, Universe. Piltover. Disponível em: https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/region/piltover/. Acesso em: 15 mai. 2023).

Outra característica constatada em sua *lore*, é que Piltover apresenta uma arquitetura inconfundível. A estrutura das suas construções são feitas de treliças de bronze, as suas torres são incrustadas de ouro e prata, além de vidros cintilantes e mármore polidos. Em Piltover a arquitetura é o reflexo de uma nação rica cultural e intelectualmente, naquele lugar as crianças piltovenses são incentivadas desde cedo a ingressarem nas faculdades.

Figura 34 - Arquitetura de Piltover: “Incognium Runeterra”



Fonte: *League of Legends*.

Figura 35 - Cofres Eclípticos, o Banco mais seguro de Piltover



Fonte: *League of Legends*.

Em contraste ao cenário de riqueza exposto, há o distrito subterrâneo de Zaun, onde o protagonista Ekko vive. Zaun é uma cidade-estado localizada abaixo de Piltover, cuja poluição e a marginalidade se perpetuam. A sua arquitetura é industrial, há canos corrosivos e fumaça por todo o território. Além disso, a sua produção tecnológica é perigosa e imprudente, o que dá margem para o desenvolvimento da clandestinidade e da ilegalidade.

Em sua *lore*, Zaun é caracterizada da seguinte maneira,

A riqueza de Piltover permitiu que Zaun se desenvolvesse em paralelo; um espelho escuro da cidade acima. Muitas das mercadorias que chegam a Piltover acabam entrando no mercado clandestino de Zaun, e os inventores *hextec* que consideram que as restrições impostas na cidade acima são muito rígidas descobrem que suas pesquisas perigosas são bem-vindas em Zaun. O desenvolvimento desenfreado de tecnologias voláteis e da indústria imprudente fez com que as extensões de Zaun ficassem poluídas e perigosas. Correntes de derramamento tóxico estagnaram nas partes mais baixas da cidade, mas mesmo aqui as pessoas encontram maneiras de existir e prosperar. (LEAGUE OF LEGENDS, Universe. Zaun. Disponível em: https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/region/zaun/. Acesso em: 15 mai. 2023).

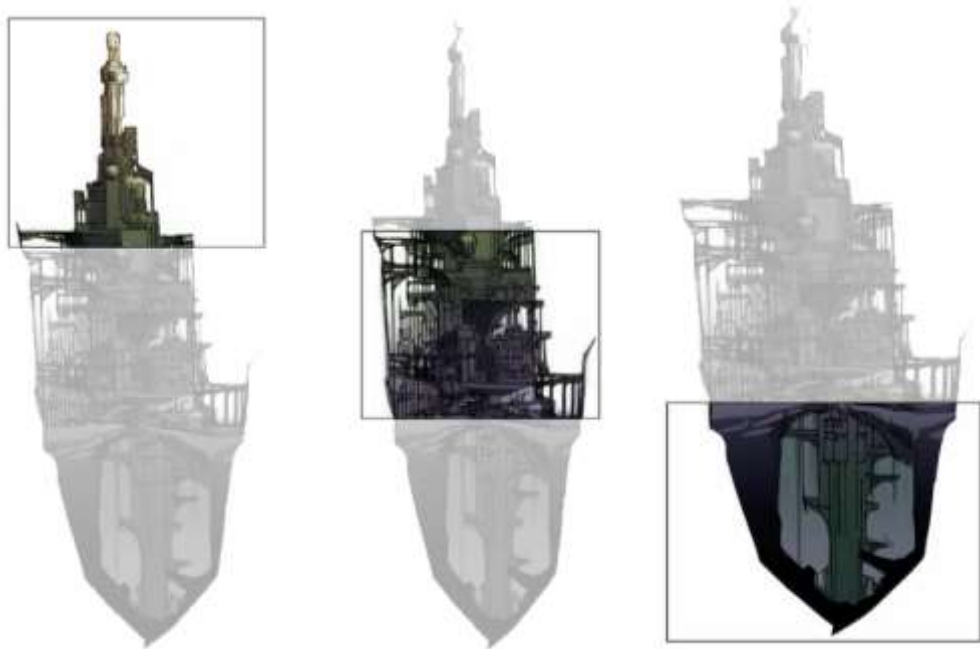
Como complemento, cabe descrever alguns aspectos importantes de Zaun, como por exemplo a divisão da cidade, sua população e como o local é visto por Ekko.

Em primeiro lugar, a cidade de Zaun é dividida em três níveis (Figura 36), sendo eles Calçadão, Entressol e Sumidouro. O primeiro nível, Calçadão, coexiste com os níveis mais baixos de Piltover, é neste nível onde a parcela mais rica de Zaun se encontra para comercializar produtos e suprimentos produzidos nos níveis mais baixos do local. Já o segundo nível, localizado entre o Calçadão e o Sumidouro, se encontra Entressol. Nesse nível é concentrada toda a indústria química e as negociações entre os barões químicos, além de clandestinidade, tráficos de equipamentos *hextec* (tecnologia encontrada apenas em Piltover) e comercialização da tecnologia *quimtec*, uma tecnologia mais perigosa que a *hextec*, produzida em Zaun, bastante utilizada para realizar modificações corporais (Figura 37). Por fim, no nível mais baixo de Zaun, o Sumidouro, se encontra todo o lixo que vem dos níveis de cima, principalmente os descartes vindo de Piltover. O Sumidouro é o lugar mais poluído e insalubre de Runeterra, cuja população apresenta baixa expectativa de vida. É ali onde são encontrados ruínas de fábricas e prédios, gangues de delinquentes juvenis, além de lixões químicos, e é nesse cenário insalubre o qual cresceu o jovem protagonista Ekko.

De acordo com a sua *lore*, desde criança, o jovem Ekko sempre apresentou habilidades na construção de máquinas simples com bugigangas encontradas no Sumidouro. Seus pais Inna e Wyeth almejavam dar a ele uma boa condição de vida, por isso trabalhavam em fábricas químicas em condições precárias para que futuramente, eles pudessem fazer com que Ekko fosse para Piltover e tivesse as mesmas oportunidades que as crianças piltovenses. No entanto, o jovem Ekko tinha uma percepção diferente sobre Zaun, e via naquele local e na população uma

dinamicidade, além de um enorme potencial na indústria, e principalmente, no âmbito da cultura. Ekko admirava a resiliência dos zaunitas, pois, diante de tantas catástrofes, a população crescia e se reinventava. O garoto apresentava um espírito determinado e aventureiro, o que o estimulou a realizar diversas invenções radicais e a desafiar as ruas perigosas de Zaun de maneira despreocupada.

Figura 36 - Calçadão, Entressol e Sumidouro.



Fonte: *League of Legends*.

Figura 37 - Modificações corporais feitas com tecnologia quimtec.



Fonte: *League of Legends*.

2.5.2 Zaun e Piltover: as cidades-gêmeas

Sabendo brevemente a história e as características geoficcionais das regiões que serão representadas na história em quadrinhos digitais por serem correlatas à história de Ekko, cabe explicar a relação entre as cidades-gêmeas, Piltover e Zaun.

Segundo a obra *League of Runeterra* (2012, p. 122), Zaun e Piltover eram unificadas e se chamavam Oshra Va'Zaun. A cidade era próspera e tecnológica, além de ser considerada uma rota importante para o comércio. No entanto, havia muita ambição entre os construtores da região que, obcecados por progresso e avanço, causaram vários desastres nas cidades com suas atividades exploratórias. Essas atividades, segundo a *lore*, geraram várias enchentes e desmoronamentos em diversas partes baixas da cidade, causando um enorme deslizamento de terra que dividiu a cidade em duas, uma se transformando em Piltover e outra em Zaun.

Em *Arcane*, uma série animada dos gêneros ação, aventura e ficção científica desenvolvida por Christian Linke e Alex Yee, é abordado o universo ficcional de *League of Legends*. A série mostra a relação conflituosa entre duas irmãs, Vi e Jinx, em meio à uma guerra tecnológica entre as cidades-gêmeas Piltover e Zaun. Piltover é descrita como uma cidade rica, progressista e utópica, cuja arquitetura é inspirada na *art déco*. Já Zaun é uma cidade distópica apresentada como quimicamente poluída, repleta de pobreza e perigosa, inspirada na arquitetura da *art nouveau*.

Figura 38 - A *art déco* presente nos prédios de Piltover



Fonte: *Arcane* (Netflix, 2021)

Figura 39 - Monumentos de Piltover inspirados na *art déco*



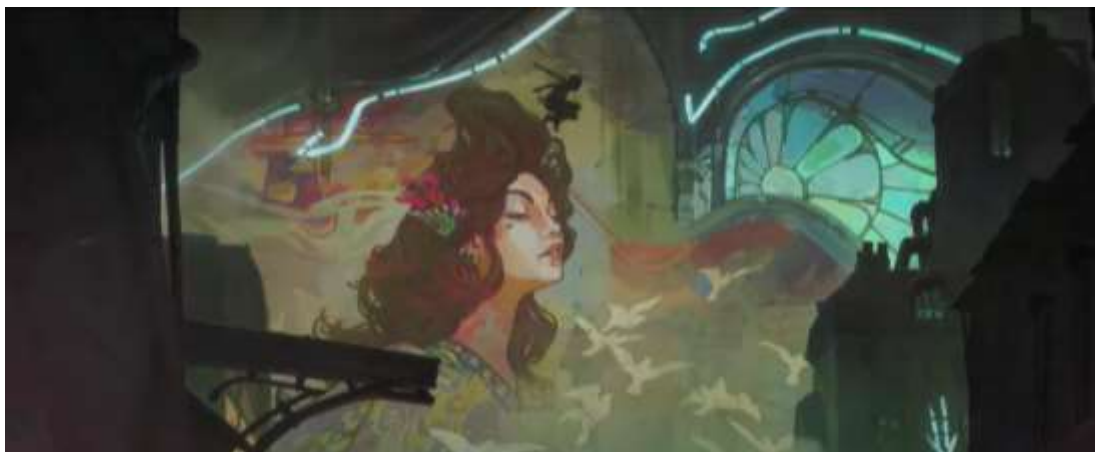
Fonte: *Arcane* (Netflix, 2021).

Figura 40 - Elementos da *art nouveau* nos vitrais de Zaun



Fonte: *Arcane* (Netflix, 2021).

Figura 41 - Pintura da *art nouveau* nas paredes de Zaun



Fonte: *Arcane* (Netflix, 2021).

3. METODOLOGIA

3.1 Abordagem Metodológica

O método selecionado para o desenvolvimento do projeto é a abordagem proposta em Motta (2012), a qual foi desenvolvida especificamente para projetos de histórias em quadrinhos digitais. Nesse contexto, sua abordagem se divide em três momentos, sendo elas a etapa informativa, criativa e descritiva.

3.1.1 Etapa Informativa

A Etapa Informativa, diz respeito ao estudo do problema e levantamento de dados, tais como, qual a função da história, qual o público-alvo da história e suas necessidades, qual o suporte tecnológico disponível e qual os limites da interação que os dispositivos de entrada e saída podem proporcionar ao usuário (Motta, 2012). Nessa etapa ocorre a elaboração de um *briefing*, e para a sua elaboração Motta (2012) cita possíveis ferramentas para o levantamento documental, bem como entrevista, questionário, *checklist* ou tabela para o levantamento de parâmetros. Além disso, a etapa informativa trata da aplicação de conceitos relativos aos aspectos visuais e funcionais do objeto, além da análise de similares, pesquisa de público-alvo e limites de interação.

3.1.2 Etapa Criativa

Já a Etapa Criativa trata do processo de criação considerando o processo projetual do design. Nessa etapa, as informações reunidas no decorrer do projeto são utilizadas como requisitos e implementadas.

Em razão de um processo criativo mais relacionado aos modelos tradicionais de quadrinho, a etapa criativa será composta por processos de outra abordagem metodológica. Assim, se insere as fases de criação de roteiro, conceito de personagens e ambientação, *concept art*³⁶ e o estudo de *layout* e diagramação. As ferramentas abordadas por Rocha (2023) dão ênfase à estrutura do universo criativo, tornando a obra mais consistente e coerente nos quesitos conceituais e visuais de sua narrativa.

3.1.3 Etapa Descritiva

O terceiro momento da abordagem, trata da Etapa Descritiva, que se caracteriza pelo momento de prototipação e testes da produção narrativa levando à documentação destes processos de design. Por fim, a etapa entrega um protótipo de alta-fidelidade, com páginas finalizadas e diagramadas, sendo disponibilizado para a sua leitura digital.

Figura 42 - Estrutura da abordagem metodológica de Motta (2012)



*Metodologia de design aplicada à criação de história em quadrinhos (ROCHA, 2023)

Fonte: Adaptação dos autores.

³⁶ O “*Concept art*” se resume na fase produzir esboços e ilustrações que representam e aprimoram o conceito visual dos personagens, cenários e ambientes pertencentes à narrativa.

4. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

4.1 Levantamento de dados

Para o desenvolvimento inicial do projeto se fez necessária a elaboração de um checklist com o objetivo de coletar informações a respeito de aspectos básicos para uma história em quadrinhos digital. Esses aspectos, de modo geral, abrangem público-alvo, função da história, suporte tecnológico e similares ao produto. Dito isso, abaixo segue o *checklist* com questões iniciais acerca dos aspectos citados anteriormente.

Quadro 1 - Checklist

Levantamento de dados sobre a HQ digital	
Questões	Respostas
Qual o título da HQ?	Ekko
Qual o gênero da HQ?	Narrativa transmídia baseada na <i>lore</i> de Ekko, um personagem do jogo eletrônico League Of Legends, cuja ação e aventura são abordadas.
Qual a função da história em quadrinho?	A história em quadrinhos em desenvolvimento foca em entretenimento, tendo em vista uma reflexão acerca de questões sociais desencadeadas pela desigualdade social.
Qual o público-alvo?	Jovens adultos com idades entre 19 e 25 anos
Qual o estilo visual da história?	Pintura digital
Qual o dispositivo a que se destina?	- Dispositivos móveis (<i>smartphones e table</i>) - Computador/notebook.
Quais são os similares do produto	Similares quanto ao estilo visual - <i>Arcane</i> (animação); - <i>9 - A Salvação</i> (animação); - <i>A Invenção de Hugo Cabret</i> (filme); - <i>Lady Mechanika</i> (história em quadrinhos digital) Similar quanto à conceito: - <i>Zedd</i> (história em quadrinhos digital); - <i>Parasita</i> (filme).
Quais são os recursos (ferramentas e conhecimentos) necessários para o desenvolvimento do produto?	- Roteiro; - <i>Software e hardware</i> de edição de imagem, de ilustração e edição.
Como a HQ será distribuída?	<i>Google Play Store</i>
Existe algum modelo de negócios?	Distribuição gratuita

4.2 Aplicação de Conceito

De acordo com Motta (2012), o conceito é uma palavra com significado central na criação do projeto. O conceito influencia nas escolhas, como a ambientação, o tema da narrativa, o estilo visual da obra e diversos outros aspectos.

Considerando a sua importância na etapa criativa do projeto, os conceitos serão delimitados de acordo com a pauta da desigualdade social, abordada anteriormente no presente trabalho.

Quadro 2 - Definição dos conceitos

Definição de Desigualdade
<p>Em sua manifestação mais pura, a desigualdade se encontra na assimetria entre duas ou mais partes de um todo. Quando se há uma distribuição assimétrica de recursos, condições e direitos, surge também a desigualdade. O problema não se limita apenas aos meios materiais, como renda, propriedades e bens de consumo, a desigualdade também se manifesta nas pequenas escolhas, e em cada detalhe que permita a sobreposição de indivíduos sobre os outros. No meio sociológico, trata-se a desigualdade social como as disparidades de poderes e condições de vida entre classes, dentro de uma ordem social. As dinâmicas da desigualdade social se baseiam na existência de uma classe dominante, detentora dos meios de produção, do capital e dos poderes políticos, que se utiliza desses atributos para a manutenção de seus privilégios, enquanto a classe trabalhadora e os marginalizados possuem apenas sua mão de obra para fomentar a ordem social, tornando estes em um grupo de pessoas desprovidas de poderes para a manutenção de seus direitos. Entre os pontos críticos desta problemática pode se elencar a ausência de liberdade, a opressão, a violência, a insalubridade, a segregação e o preconceito. O desigual não se limita ao nível socioeconômico, ele também se manifesta nos costumes e códigos sociais, o simples fato de ser diferente daqueles que dominam é o bastante para ser discriminado e exposto aos efeitos da desigualdade, se figurando como indivíduos marginalizados. A discriminação pode acontecer por diversas razões e contextos, como a homossexualidade, a transgeneridade, racismo, capacitismo, e, principalmente o classismo. No geral, aqueles que se encontram no lado dominado da ordem social estão vulneráveis ao caos e à miséria, os pobres não podem se dar direito de ter paz, nem saúde e nem segurança, estão imersos à violência, à dor e à fome, acima de tudo, estão abandonados pelo estado e vulneráveis às vontades da burguesia.</p>
Definição de Conflito
<p>No latim “conflictus”, se refere na ausência de concordância e homogeneidade, portanto, a divergência de vontades e ações. Seres vivos, objetos e elementos da natureza estão em constante conflito contra tudo aquilo que geram discrepância em suas existências. No meio sociológico, o conflito se configura como uma disputa por direitos, espaços e poderes na ordem política, protagonizada por classes que se divergem. Enquanto a Burguesia domina e executa suas vontades e goza do seu status, o proletariado necessita de lutar contra a classe dominante pelos seus direitos. O conflito não ocorre apenas por parte dos trabalhadores, mas também da burguesia, que não dá o braço a torcer e segue na manutenção de seus privilégios. Os golpes contra a classe baixa podem variar entre opressão, violências, abandono público, condições de trabalho insustentáveis e insalubres, e alienação cultural. Dentro desta luta, se destaca também o ódio e discriminação contra os pobres, manifestada por ataques verbais, físicos, morais e materiais. A burguesia enoja o pobre, sobretudo o periférico e o “diferente”. O conflito se justifica pela dignificação da classe operária, pelo reconhecimento do ser humano e pelos seus direitos enquanto cidadãos.</p>

Definição de Liberdade

Do latim "*libertas, atis*", a liberdade tange à condição de livre vontade e livre existência. Na sua ausência, há o encarceramento, a dominação, a opressão e a manipulação. O maior crime contra liberdade humana é a escravização, entretanto, a escravidão não é a única supressão da liberdade, pois ser livre é não sentir medo. No meio social, o medo se caracteriza no temor de ser, existir e agir, pois é possível que exista reações violentas. As minorias, sobretudo as periféricas, são pessoas cujo sua liberdade é comprometida, pois dependem de um estado negligente e estão submetidas às vontades da burguesia. Não se pode ser livre quando não há igualdade de oportunidades, pois a ausência de conhecimento e de estudos torna indivíduos em alvos fáceis para manipulação e exploração, e quando não há saúde e alimentação saudável, as pessoas lentamente se degradam e se tornam ainda mais vulneráveis. Para ser livre, também é necessário ser independente e autônomo de suas vontades e escolhas. A liberdade é complexa, e não depende apenas de ser livre para consumir, expressar e agir de acordo com sua vontade, o requisito central da liberdade é a aniquilação daquilo que provoca o medo.

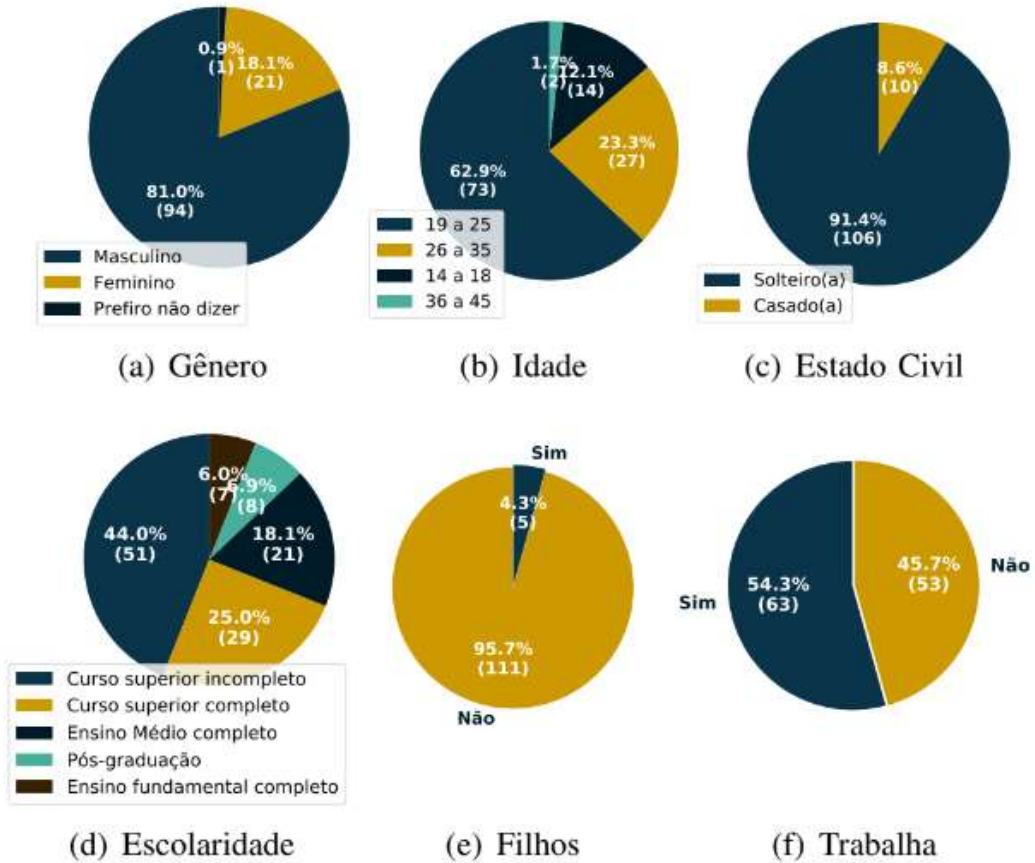
Fonte: Autores.

4.3 Análise de Público-alvo

A análise do público-alvo visa a abordagem das características dos leitores que são pertinentes à etapa informativa, levantando então informações de cunho socioeconômico, demográfico e cultural sobre o público da obra. Considerando as constantes transformações e divergências culturais, Motta (2012) elucida sobre uma postura mais imersiva na análise do público-alvo, a fim de compreender melhor as expectativas e necessidades dos usuários. O autor ainda considera a relação do design com a prática de se colocar no lugar do usuário, sugerindo que os projetistas se coloquem também nos pensamentos dos leitores, considerando seus fatores emocionais e afetivos.

Visando o conhecimento acerca das características socioeconômicas e demográficas do leitor, é pertinente delimitar o público consumidor de *League of Legends* como o seu público-alvo. A pesquisa realizada por Ferreira, Pimentel e Melo (2020) coletou dados relevantes sobre o perfil do consumidor do jogo eletrônico.

Figura 43 - Perfil demográfico do jogador de *League of Legends*

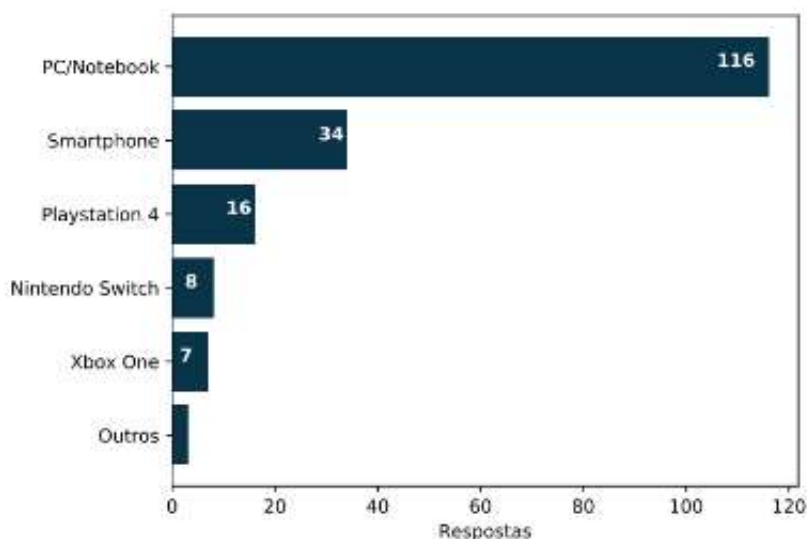


Fonte: O Perfil Consumidor em Jogos Free-to-Play: Os Fatores de Influência na Decisão de Compra dos Jogadores em *League of Legends*, 2020.

Figura 44 - Perfil de renda dos jogadores de *League of Legends*



Fonte: O Perfil Consumidor em Jogos Free-to-Play: Os Fatores de Influência na Decisão de Compra dos Jogadores em *League of Legends*, 2020.

Figura 45 - Plataformas utilizadas pelos jogadores de *League of Legends*

Fonte: O Perfil Consumidor em Jogos Free-to-Play: Os Fatores de Influência na Decisão de Compra dos Jogadores em *League of Legends*, 2020.

Observando os dados da pesquisa (Figura 43, 44 e 45), é possível destacar que a maior parte dos jogadores são do sexo masculino, cerca de 81%; aproximadamente 63% do público estão na faixa etária de 19 à 25 anos; A maioria trabalha, cerca de 54%; a renda média chega até três salários mínimos para 47%, aproximadamente, para os entrevistados; entre os meios eletrônicos que os jogadores mais utilizam, os computadores de mesa foram os mais votados, seguidos pelos dispositivos móveis.

Seguindo a análise, é possível observar que o público é majoritariamente jovem e está ingressando em sua vida adulta e, portanto, a maioria está iniciando suas atividades no meio acadêmico e no mercado de trabalho. Sendo assim, é pertinente considerar que estes jovens também são de baixa renda e, conseqüentemente, possuem pouco poder aquisitivo para consumo.

Com base na análise dos dados sobre o usuário, concerne ao projeto a delimitação de um público ideal. Sendo assim, o público-alvo da história em quadrinhos se concentra em jovens adultos, com idades entre 19 e 25 anos; com ganho mensal de até três salários mínimos; de todas as identidades de gênero; e que se alternam entre computadores de mesa e smartphones como principais mídias eletrônicas.

Quadro 3 - Público-alvo

O Jovem Adulto
Eles estão nos resquícios da sua adolescência e no início da vida adulta, os jovens estão em uma longa e emotiva fase de autoconhecimento e construções afetivas. A pressão imposta pela sociedade cresce exponencialmente na porta de cada um deles, trazendo preocupações sobre seus futuros, carreiras, mercados de trabalho, vida amorosa e afetiva, e por fim naufragam em um oceano de ansiedade e expostos às tempestades de emoções.

Fonte: Autores (2024).

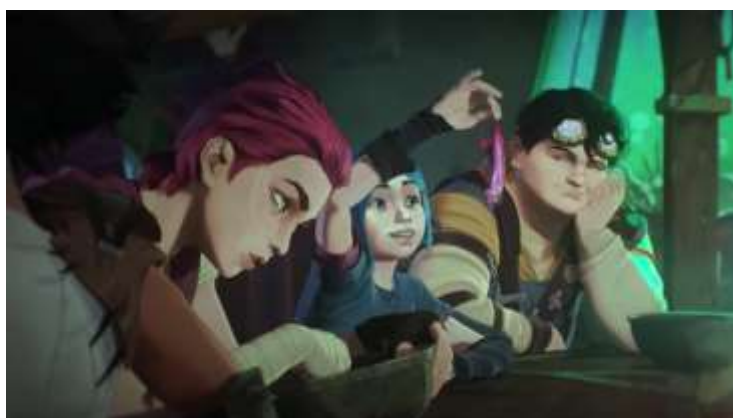
4.4 Estudo de Similares

Conforme a abordagem metodológica proposta por Motta (2012), após a análise de produtos dá-se seguimento ao desenvolvimento do projeto com o Estudo de Similares. Segundo o autor, nessa etapa são analisados os produtos similares quanto ao conceito e quanto à interação. No entanto, para este projeto se faz pertinente adaptar a análise tendo em vista os produtos similares quanto ao estilo visual e conceito. A seguir, estão breves descrições acerca dos similares selecionados.

4.4.1 *Arcane*

Arcane é uma adaptação do universo lúdico do jogo *League of Legends*. A série animada conta a história de duas irmãs que são rivais e vivem em meio a um cenário de conflito entre as cidades-gêmeas Zaun e Piltover.

Figura 46: Série animada *Arcane*



Fonte: <https://www.creocommunity.pt/>³⁷

³⁷ Disponível em: <https://www.creocommunity.pt/league-of-legends/retorno-iminente-da-serie-arcane-de-league-of-legends/>. Acesso em 06 de janeiro de 2024.

4.4.2 9 - A salvação

9 - *A salvação* é um filme de ficção científica que aborda um cenário apocalíptico onde toda a humanidade foi extinta e a única espécie de vida são de bonecos e máquinas. Os bonecos, criado por um cientista, vivem escondidos e com medo das máquinas, e tudo muda quando 9 ganha vida e convence os outros bonecos a derrotarem as máquinas, pois só assim, segundo ele, haveria chances de restaurar a vida naquele cenário. O filme foi lançado no Brasil em 2009 e seu diretor é Shane Acker.

Figura 47: Recorte do trailer de 9 - A Salvação



Fonte: <https://www.rottentomatoes.com/>³⁸

4.4.3 A Invenção de Hugo Cabret

A invenção de Hugo Cabret conta a história de Hugo, um garoto órfão e solitário, cujo tio é o único parente vivo. Hugo vive dentro de uma estação de trem, em Paris, nos anos 1930, e seu trabalho é realizar a manutenção das engrenagens dos relógios da estação. Ao longo do filme o garoto se aventura em um mistério para proteger um autômato e um caderno que foi deixado pelo seu pai. O filme foi lançado em 2011 e ganhou diversos prêmios, tanto de categoria no Oscar, como Globo de Ouro e diversos outros.

³⁸ Disponível em: https://www.rottentomatoes.com/m/1205483_nine/. Acesso em 06 de janeiro de 2024.

Figura 48: Filme *As invenções de Hugo Cabret*



Fonte: <https://www.rottentomatoes.com/>³⁹

4.4.4 *Lady Mechanika*

Lady Mechanika é uma série de quadrinhos do gênero steampunk criada pelo quadrinista Joe Benitez. A história conta as aventuras da detetive Lady Mechanika, que se envolve em várias aventuras desvendando casos e enfrentando inimigos.

Figura 49: HQ *Lady Mechanika* nº 1



Fonte: <https://timelinecomics.blogspot.com/>⁴⁰

³⁹ Disponível em: <https://www.rottentomatoes.com/m/hugo>. Acesso em 06 de janeiro de 2024.

⁴⁰ Disponível em: <https://timelinecomics.blogspot.com/2016/01/lady-mechanika.html>. Acesso em 06 de janeiro de 2024.

4.4.5 Zed

Zed é uma série de quadrinhos, também pertencente ao universo transmídia de *League of Legends*. O quadrinho conta a história de Zed, líder de um grupo de assassinos, que enfrenta um velho fantasma do passado, Shen. A obra está presente em formato impresso e digital. Na sua versão digitalizada, ela pode ser lida no próprio website da franquia, o *Universo de League of Legends*.

Figura 50: Capa de *Zed*



Fonte: https://universe.leagueoflegends.com/pt_br/comic/zed⁴¹

4.4.6 *Tower of God*

O quadrinho coreano, *Tower of God*, conta a história de Bam, um garoto que acorda sem nenhuma memória de seu passado, que encoraja uma torre infestada de perigos à procura de Rachel, a sua primeira e grande amiga, que o encontrou e ensinou tudo o que sabe. O destaque deste quadrinho se dá pela sua natureza digital, sendo distribuído gratuitamente no site *Webtoon*, uma plataforma online que permite a publicação e leitura de histórias em quadrinhos autorais.

⁴¹ Disponível em: https://universe.leagueoflegends.com/pt_br/comic/zed. Acesso em 06 de janeiro de 2024.

Figura 51: Captura de tela de *Tower of God*

Fonte: https://www.webtoons.com/en/fantasy/tower-of-god/list?title_no=95&page=11⁴²



4.4.7 Parasita

O longa-metragem coreano *Parasita*, é uma obra que aborda o contraste existente entre classes sociais. O filme conta a história da família Ki-taek, que, em meio aos problemas financeiros e o desemprego, começam a trabalhar numa mansão para uma família rica e farta. Fissurados pela vida de luxo de seus patrões, e indignados pela forma preconceituosa que são tratados, os Ki-taek decidem usufruir e se infiltrar na família dos seus patrões.

Quadro 4 - Conclusão de análise de similares

Análise de Similares quanto ao Conceito

⁴² Disponível em: https://www.webtoons.com/en/fantasy/tower-of-god/season-1-ep-1-1fheadons-floor/viewer?title_no=95&episode_no=2. Acesso em 06 de janeiro de 2024.

<p>Produto</p>		
<p>Conceitos</p>	<p>Desigualdade; Conflito; Liberdade</p>	<p>Desigualdade</p>
<p>Descrição</p>	<p><i>Arcane</i>: A história gira em torno do conflito entre duas cidades, marcado pela exploração e opressão de Piltover, a cidade do progresso, que massacra e sufoca o povo de Zaun, a <i>subferia</i>. Após anos de calamidade, algumas figuras de Zaun decidem reagir ao império da aristocracia de Piltover, explodindo a tensão entre as duas cidades.</p>	<p>A trama do filme <i>Parasita</i> consiste na realidade árdua e cruel que uma família suburbana vive, enquanto trabalham numa mansão de uma família luxuosa e ostentadora. Após experimentarem um dia como ricos, a família <i>Ki-teak</i> decide se infiltrar na família dos seus patrões para terem uma ascensão social. Enquanto agiam como parasitas, a família descobre que existe outra família nos porões da mansão, que também usufruem da segurança e alimentação da mansão.</p>
<p>Análise</p>	<p>Arcane dá bastante destaque ao conflito entre duas realidades, uma cercada de riquezas e progresso, enquanto a outra se inunda em miséria, fome e violência. A série adapta a situação do cotidiano periférico em diversos detalhes, como:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cenários urbanos deteriorados e ruas completamente sujas e insalubres; - O ambiente de Zaun é bastante tóxico, aumentando gradativamente na medida em que se adentra mais nas áreas “subfericas”. É comum observar cicatrizes e sequelas por intoxicação nos cidadãos de Zaun, e também o uso recorrente de aparelhos improvisados para respiração; - Piltover é uma grande financiadora do envenenamento ambiental de Zaun, e possui bastante consciência disto, visto que os patrulheiros sempre adentram na cidades munidos de máscara de gás; - Existe um nivelamento de pobreza em Zaun, caracterizado pela profundidade do ambiente, quanto mais fundo, maior a intoxicação do 	<p>Entre as representações da desigualdade social, encontradas no filme, se destacam:</p> <ul style="list-style-type: none"> - As longas jornadas de trabalho que os trabalhadores precisam enfrentar; - Existe uma segregação socioeconômica entre as zonas nobres da cidade e as zonas periféricas, sendo estas retratadas no filme como locais que sofre constantemente com enchentes e infestações de pragas; - O filme reforça as diferenças entre a classe dominante e a classe explorada nos mínimos detalhes, abordando até mesmo a questão do “cheiro de pobre”, e o quanto o patrão da família odiava o cheiro deles; - A obra é expressiva e demonstrar o quanto a população periférica é tratada como “pragas” ou figuras medíocres pelos ricos;

	<p>ambiente. Aqueles que vivem nas profundezas de Zaun, se encontram em extremo caso de abandono, enfermidade e fome;</p> <p>- Os “residentes” das zonas profundas de Zaun parecem fazer alusão aos moradores de rua que se aglomeram em pontos periféricos das cidades. As semelhanças se encontram nos trajes destes personagens, que vestem trapos completamente danificados, estão quase sempre monótonos, esboçando pouca atividade física, e a peça chave da similaridade está no vício por substâncias químicas;</p>	
--	---	--

Fonte:

Quadro 5 - Conclusão de análise de similares

Análise de Similares quanto ao Estilo Visual			
Elemento de estudo	Aspecto	Frequência	Observações
Movimento artístico presente	<i>Steampunk</i>	100% dos similares analisados apresentam características do <i>steampunk</i> em seu estilo visual.	O movimento steampunk está presente na arquitetura, nas vestimentas e acessórios e nos objetos decorativos.
	<i>Art Nouveau</i>	Em 75% (3) dos similares a <i>art nouveau</i> está presente em seu estilo visual.	O movimento da <i>art nouveau</i> é bastante aparente - Arquitetura do cenário. Ela aparece em portas, janelas, escadas, corrimões, todos apresentam curvas sinuosas e formas geométricas complexas e orgânicas. - Elementos da natureza, como as folhagens e flores. - Objetos decorativos como molduras, azulejos de paredes, - Acessórios e Vestimenta
	<i>Art Déco</i>	Em 50% (2) dos similares a <i>art déco</i> está presente em seu estilo visual.	Todos eles elementos do movimento da <i>art déco</i> são apresentados por meio de ornamentações geométricas e da cor dourada.
Uso de cores	Matiz	75% apresentam matizes de cores análogas quentes (3 similares). Em 25% (1) apresenta matiz variado.	As matizes não variam tanto entre si. A cor marrom e seus subtons predominam, bem como outras cores de características terrosas.

	Contraste	50% apresenta médio contraste (2 similares; 25% (1) apresenta contraste alto; 25% (1) apresenta contraste baixo.	De modo geral todas as paletas apresentam médio contraste. Há bastante aplicação do preto e tons de marrom, o que leva a uma paleta de médio contraste.
	Saturação	75% (3) dos similares analisados têm alta saturação; 25% (1) delas tem saturação média.	Das quatro paletas analisadas a maioria apresenta saturação acima de 60%
Elementos Arquitetônicos	Material (madeira, aço, metal, vidro, pedra, concreto, tijolo)	75% (3) dos similares analisados apresentam madeira e metais enferrujados e forjados	Característica mais marcantes dos cenários: <ul style="list-style-type: none"> - Presença de válvulas, tubulações e engrenagens; - A superfície do chão é coberto de detritos e sujeira; - Estruturas de arquitetura industrial - Há a presença de objetos característicos do <i>steampunk</i> como astrolábios;
	Estilo (clássico, românico, gótico, renascentista, barroca)	Todos os similares analisados apresentam características de estilo arquitetônico semelhante ao Estilo Vitoriano e <i>Steampunk</i> .	<ul style="list-style-type: none"> - Canos e válvulas nas paredes e no teto; vestimentas de couro, modificações corporais; - Estruturas de metal e vidro, canos corroídos;
Objetos decorativos	Esculturas, vitrais, molduras, abajur, janelas, pisos, relógios etc	Variável	Há a presença de vitrais, elementos da natureza, janelas decoradas e portões forjados.
	Estilo (clássico, rústico, industrial, boêmio, gótico etc)	75% (3) dos similares apresentam elementos rústicos, industrial e Estilo Vitoriano.	<ul style="list-style-type: none"> - Na maioria dos similares, há a bastante presença de materiais rústicos como a madeira; - Alguns objetos decorativos do estilo <i>art nouveau</i> e <i>decó</i> e <i>steampunk</i>.
Vestimenta e Acessórios	Material/tipo de acessório	75% (3) dos similares apresentam elementos vestimentas com materiais de couro. 25% (1) apresenta vestimentas semelhantes às roupas utilizadas na Era Vitoriana.	<ul style="list-style-type: none"> - Vestimentas com materiais de couro; - Botas robustas medievais - Roupas rasgadas e desgastadas - Modificações corporais.

--	--	--	--

Fonte: Autores.

Quadro 6 - Conclusão de análise de similares

Análise de Similares quanto a Interação		
<p>Produto</p>		
<p>Descrição</p>	<p>Assim como algumas outras histórias em quadrinhos do universo de <i>League of Legends</i>, <i>Zed</i> é disponibilizada no website gratuito da franquia.</p>	<p>O <i>Tower of God</i> está disponível na plataforma <i>Webtoon</i> para sua leitura gratuita. No site é possível encontrar as atualizações que são feitas periodicamente na obra e também outras histórias em quadrinhos, criadas por outros usuários da plataforma.</p>
<p>Análise</p>	<p>A interação com o quadrinho é básica, se resumindo em:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Deslizamento de página pelo mouse, teclado ou toque sobre a tela; - Pode ser acessado por dispositivos móveis e fixos que estejam conectados à internet; - Seu único meio de saída é a tela do dispositivo; - Para acessar a obra basta procurá-la em um navegador de rede, buscando pelo seu website; - Entre as funções de leitura é possível passar para a página seguinte ou retornar à página anterior; 	<p>O quadrinho também possui uma interação básica, consistindo em:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Modo de leitura verticalizado; - Deslizamento da página pelo mouse, teclado e toque sobre a tela; - Pode ser acessado por computadores móveis e fixos que estejam conectados à internet; - Sua única saída de informação é a tela do aparelho utilizado; - É possível acessar o quadrinho pelo site da <i>Webtoon</i> ou pelo seu aplicativo instalável;

	<ul style="list-style-type: none"> - Na versão para computadores de mesa, o website permite abrir um menu com as páginas do volume, podendo ir para a página desejada em apenas um clique; - Ainda na versão para computadores de mesa, existe um modo de leitura vertical e um modo leitura horizontal; - Para computadores móveis (como os smartphones e tablets) só é possível ler no modo vertical; 	
--	--	--

Fonte: Autores.

4.4.8 Conclusão da Análise de Similares

Ao final da análise de similares, foi possível obter informações acerca de tendências que servirão como suporte para a elaboração do estilo visual da HQ. Dito isso, cabe expor a seguir as considerações observadas.

À princípio, acerca dos estilos artísticos tidos como objetos de estudo, se percebe que todas as similares apresentam características do estilo *steampunk*. Esse estilo é aparente na ambientação dos cenários, por meio da presença de válvulas, tubulações e engrenagens, além de estruturas de arquitetura industrial e materiais rústicos como madeira e ferro fundido. O *steampunk* aparece também nas vestimentas e acessórios dos personagens, bem como vestimentas com materiais de couro, botas de características robustas e medievais roupas rasgadas e desgastadas e modificações corporais por meio da incorporação de elementos mecânicos, tubos e engrenagens no corpo. Do mesmo modo que o *steampunk* é evidenciado nesses aspectos citados anteriormente, movimento artístico se manifesta também na paleta de cores. Essas paletas de cores apresentam entre alta e média saturação, com matizes pouco variáveis nas harmonias análogas quentes, além de apresentarem, em sua maioria, um médio contraste.

Outro aspecto observado foi que a maioria dos similares analisados apresentam alguns detalhes significativos da *art nouveau* na construção dos elementos dos cenários e de objetos decorativos. Neste ponto, o estilo artístico se manifesta por meio de componentes da arquitetura, tais como vitrais, elementos da natureza em azulejos, plantas e folhagens em ambientes internos, janelas, portas, escadas e corrimões, além de objetos decorativos, todos apresentam curvas sinuosas e formas geométricas complexas e orgânicas. Por outro lado, em se tratando do *art*

déco, há apenas ornamentações geométricas e cor dourada como principais indícios, essa observação dará insumos para o desenvolvimento do cenário de Piltover.

4.6 Limites de interação

Considerando o quadrinho enquanto produto digital, é pertinente o estudo das limitações técnicas dos dispositivos a serem utilizados para a leitura da obra. O quadrinho será publicado no Tapas, uma plataforma online voltada para a leitura de narrativas gráficas autorais.

Quadro 7 - Informações sobre as mídias de interação

Levantamento de dados sobre a HQ digital	
Questões	Respostas
Quais as especificações técnicas do aparelho ou sistema?	Computadores de mesa, <i>notebooks</i> , <i>smartphones</i> ou <i>tablets</i> ; aparelhos que tenham capacidades de processamento, armazenamento e memória ram minimamente bons; Sistemas operacionais Window, Linux, IOS ou Android;
Quais os dispositivos de entrada de dados?	Teclados, mouses e telas <i>touch-screen</i>
Qual a função da história em quadrinho?	Apenas a tela de reprodução de vídeos dos dispositivos
Quais as possibilidades de interação baseadas nos dispositivos de entrada?	Os leitores poderão passar trocar de página por meio dos cliques do mouse, das teclas do teclado e pelo toque nas telas

Fonte: Adaptado de Motta (2012)

4.7 Criação de Roteiro

Abrindo a etapa criativa, é pertinente a iniciação da criação conceitual da narrativa a roteiro da obra. Rocha (2023) aborda o roteiro como uma ferramenta para organização verbal e visual da narrativa, de modo que o ilustrador e os demais autores da HQ possam ter noção dos acontecimentos e da temática inseridos na narrativa.

O autor também separa as etapas deste processo em tema, o assunto central que motiva e influencia o desenvolvimento da trama; a narrativa, ou enredo, que aborda os principais acontecimentos da obra; e o roteiro, que apresenta detalhadamente as descrições de cada cena e momento da narrativa.

Na criação do roteiro, também é pertinente considerar a estrutura narrativa em três atos, ainda abordada por Rocha (2023), em que o primeiro ato introduz o

protagonista e o convida para sua própria jornada; enquanto o segundo ato intensifica os conflitos da obra e o terceiro ato atribui o devido final às histórias contadas na obra.

Quadro 8 - Tema da narrativa

Tema
Os conflitos vividos por um jovem sonhador que almeja libertar o seu povo dos reflexos da desigualdade social, provocados pela ganância e pela opressão da elite aristocrática.

Quadro 9 - Enredo completo da HQ

Narrativa
<p>Ekko, um jovem inventor, decide explorar uma fábrica abandonada, em busca de um gato fujão. Nos entulhos da fábrica, Ekko inicia uma amizade com o dono do gato e encontra um cristal arcano, que poderia mudar para sempre o rumo de suas invenções. Acompanhado de seu novo amigo, Ajuna, ele enfrenta alguns saqueadores na fábrica. Em meio à confusão, o cristal explode e leva Ekko para um limbo temporal, onde o garoto precisa enfrentar suas variantes temporais para voltar no tempo e se salvar da explosão. Quando consegue retornar deste caos, Ekko percebe que encontrou uma fonte de energia ilimitada para revolucionar a tecnologia de Zaun, a fim de libertar o seu povo da miséria e da opressão, causada pelos Barões da Química e pelos clãs mercantes de Piltover. Cinco anos depois, Ekko finaliza a sua máquina do tempo, o Revo-Z, e reuni alguns jovens talentos abandonados em Zaun. Com a fundação dos Fogolumes, uma organização de apoio ao povo de Zaun, liderada por Ekko e Ajuna, o grupo começa a investigar o aumento nos vazamentos químicos da cidade, considerando as Indústrias Glasc como o alvo principal desta ação. Após atacarem empreendimentos da indústria, a Baronesa Renata Glasc descobre que o grupo estava em posse de seu cristal arcano, apropriado por Ekko em uma das suas fábricas abandonadas. Com a descoberta, a baronesa sequestra Ajuna e Keko, o gato fujão, e propõe à Ekko a liberdade dos dois pelo cristal arcano. Ekko entra em acordo com Renata, mas acaba sendo sequestrado e levado para um laboratório, localizado nas profundezas de Zaun. Ekko, que tinha uma relação mágica com o cristal, é forçado a extrair a energia arcana para alimentar o broto seco de uma acácia. O broto é reanimado e cresce alguns centímetros, voltando a ser uma planta viva. Antes que o processo pudesse terminar, o cristal fica instável e superaquece o reator do laboratório. Renata pega o vaso com a árvore e foge do laboratório, abandonando Ekko e uma dupla de irmãos químicos que trabalhavam no local. O irmão mais velho pediu para que Ekko levasse sua irmã para fora do laboratório, enquanto ele continha o superaquecimento do reator. Ekko consegue fugir com a Piper (a irmã do cientista), mas é surpreendido pela explosão da base secreta, que gera uma tempestade química, potencializada pela energia mágica do cristal. As nuvens pareciam monstros gigantes e abstratos pelos ares da cidade, corroendo e desintegrando tudo que atingia. Em sua mansão, Renata Glasc percebe que o acidente na verdade era uma oportunidade para ganhar o coração dos zaunitas, combatendo a tempestade química e salvando a cidade. Ekko reúne os Fogolumes e começam a recuar o povo da cidade. Do outro lado de Zaun, Renata e seus capangas atiravam armas químicas contra a tempestade, que neutralizava o poder dela, porém, por apenas alguns minutos. Ekko e Renata se encontram, acidentalmente, e começam a lutar. Antes que o embate tivesse um vencedor, a tempestade ressurgiu, ainda mais poderosa. Ekko e Renata decidem unir forças para mandar a tempestade para fora de Zaun, e exterminá-la. Após toda a calamidade, Renata começa a ser ovacionada pelos zaunitas, e proclamada a Guardiã de Zaun. Do outro lado, Ekko e os Fogolumes dão apoio aos feridos e desabrigados pelo acidente. Ekko percebe o plano de Renata e questiona Piper sobre a árvore. Piper explica que aquela era uma muda de Ossaim, uma árvore mágica e ancestral, capaz de curar e purificar. A garota se oferece para ser uma Fogolume, para vingar a morte do irmão, e entrega um broto de Ossaim para eles. Ekko planta a muda num templo antigo e a alimenta com a energia do cristal, bela e gigante acácia no centro do templo, a sede dos Fogolumes, que se preparam para o grande confronto contra a Baronesa Renata Glasc.</p>

Quadro 10 - Enredo relativo ao primeiro capítulo

Recorte da narrativa para o capítulo 01	
Ekko, um jovem inventor, decide explorar uma fábrica abandonada, em busca de um gato fujão. Nos entulhos da fábrica, Ekko inicia uma amizade com o dono do gato e encontra um cristal arcano, que poderia mudar para sempre o rumo de suas invenções.	

Fonte: Autores.

Em consideração ao tamanho da narrativa, a obra seguirá um formato seriado, portanto o quadrinho será dividido por capítulos, em que se desenvolve gradualmente a trama estabelecida. Considerando também toda a extensão do roteiro do primeiro capítulo, um total de sessenta e oito enquadramentos, os modelos de roteiros serão disponibilizados como um apêndice (Apêndice E).

4.7 Conceito de Personagem e Ambiente

Simultaneamente, a criatividade conceitual também se estende à criação de personagens e ambientes que estarão inseridos na história. Rocha (2023), aborda esta etapa como um aprofundamento das qualidades e defeitos humanos dos personagens e como uma imersão aos ambientes nos quais a trama se desenrola.

Dando continuidade ao processo de criação conceitual de personagens e cenários, é pertinente o estabelecimento de suas características psicológicas, fisiológicas e ambientais. A construção destes elementos narrativos também podem abordar os aspectos culturais, morais e éticos, além de explorar seu histórico de vida, comportamento e metas de vida. Deste modo, os personagens e cenários podem transmitir, de forma imersiva, a sua representação e personalidade para os autores da história em quadrinhos.

Quadro 11 - Ficha do protagonista

Ekko	
Nome	Ekko; O Garoto que Estilhaçou o Tempo; Espírito da Liberdade; Chefinho; Garoto Salvador;
Tipo	Protagonista; bidimensional ⁴³ ;
Arquétipo	Herói ⁴⁴

⁴³ Definido por Lobão, Danton, Santana (2020) os personagens bidimensionais são definidos por teres duas características marcantes que moldam toda a representação e trajetória dos personagens

⁴⁴ Os personagens com o arquétipo do herói estão predispostos a lutar e se sacrificar pelo bem maior, também estão comumente ligados aos ideais de justiça e altruísmo (Lobão; Danton; Santana, 2020).

Virtude	Um gênio prodígio
Defeito	Teimoso e impulsivo
Perfil psicológico	Extrovertido (não exagerado); espírito de liderança; perfeccionista; impulsivo ; teimoso; super inteligente; realista; altruísta; incisivo; sincero; irônico (quando o provoca); compreensível; amoroso; empático (seletivo); e meio sentimental;
Perfil físico	Adolescente, sendo que, na primeira parte da história ele possui 12 anos, e após o salto temporal da narrativa ele passa a ter 17 anos de idade; Pele preta; cabelos crespos e brancos; altura mediana (cerca de 1,50 cm, aos 12 anos, e 1,75 cm aos 17 anos); olhos castanhos claro; corpo esbelto e com aparência de um atleta;
Expressões corporais	Quase sempre está sério; e às vezes debochado;
Tipo de linguagem	Descontraída; pejorativa;
Aparência	Aos 12 anos, o personagem utiliza um conjunto que se resume a uma jaqueta, uma camiseta básica, uma calça com as barras rasgadas e um coturno. Já o seu estilo de 17 anos consiste em um macacão medieval, uma bandana laranja com o símbolo de uma amпуlqueta e seu coturno; ocasionalmente ele utiliza uma tatuagem branca em formato de amпуlqueta, que cobre parte do seu rosto, e também utiliza piercing na sobrancelha e brinco na orelha. Ambas as versões estão sempre em posse de um cronômetro de bolso, um presente muito importante para o personagem;
Passado	Nascido e criado na cidade-estado de Zaun, Ekko teve o pequeno privilégio de ter conhecido seus pais e ser criado por eles até uma parte de sua infância. Aos 8 anos, Ekko perdeu os seus pais em um desastre envolvendo gás tóxico, provocado pela fábrica onde trabalhavam. Enquanto vivos, seus pais sempre se dedicaram e se sacrificaram para deixar Ekko livre do trabalho infantil, permitindo que o garoto brincasse e aprimorasse suas habilidades de inventor. O sonho dos seus pais era que um dia ele pudesse inventar algo tão grandioso a ponto de levá-lo para uma vida melhor do que as ruas insalubres de Zaun. Quando tinha sete anos, Ekko ganhou dos seus pais um cronômetro de bolso, para ajudá-lo a organizar seu tempo. Seus pais sempre incentivaram que ele criasse algo realmente grande, algo diferente do que todos já inventaram, um dispositivo que exercesse o controle do tempo. Ekko, que sempre foi fascinado pelas tecnologias dos relógios, abraçou a ideia e passou a trabalhar incansavelmente para controlar o tempo. Após a morte dos seus pais, Ekko passou a morar em casarões e fábricas abandonadas, mas nunca deixou de estudar uma forma de voltar no tempo e salvar os seus pais.
Visão de mundo	Ao contrário da maioria, Ekko enxerga Zaun como uma cidade rica em cultura e potencial tecnológico
Princípios	Igualdade; liberdade; justiça; progresso; fraternidade;

Motivação	Inicialmente: Dominar a tecnologia de manipulação do tempo até o ponto em que ele conseguirá voltar para o passado e evitar a morte dos seus pais. Posteriormente: Impedir que mais crianças percam os seus pais, em decorrência da realidade nociva que os Barões da Química causam em Zaun
Dores	Ver o sofrimento diário dos zaunitas, que são explorados pelas elites de Zaun e Piltover; e principalmente ver outras crianças órfãs largadas pelas ruas;

Quadro 12 - Ficha do coadjuvante

Ajuna	
Nome	Ajuna
Tipo	Coadjuvante; bidimensional
Arquétipo	Herói; Pícaro ⁴⁵
Virtude	Um artista extraordinário
Defeito	É extremamente medroso
Perfil psicológico	Super extrovertido; alegre; otimista; criativo; inteligente ; emocional; altruísta; desastrado; empático; um bom malandro; pácfico; evasivo; bastante amigável;
Perfil físico	Adolescente, tendo 12 anos nos primeiros capítulos e, posteriormente, 17 anos no restante da história; pele branca ; cabelos loiros com formato ondulado; olhos azuis; altura mediana (150 cm na primeira parte da história, e 170 cm no restante); corpo magro;
Expressões corporais	Normalmente está alegre, enérgico e relaxado;
Tipo de linguagem	Descontraída; pejorativa; e, às vezes, culta;
Aparência	Trajado com roupas básicas, que consistem numa camiseta sem estampa (manchada com uma variedade de tintas), calça com rasgos estilosos e um coturno
Passado	Abandonado pelos pais, enquanto ainda era um bebê, Ajuna foi criado por um humilde orfanato zaunita. Enquanto esteve no orfanato, Ajuna se via excluído pelas demais crianças, que toleraram a sua personalidade cômica e seus requintes artísticos. Embora fosse isolado, Ajuna nunca deixou que isso o afetasse demais, esboçando sempre um sorriso no rosto e ostentando a sua personalidade excêntrica. Anos mais tarde, Ajuna descobre que o orfanato escravizava as crianças quando elas completavam dez anos de idade. Em choque pela descoberta, e pelo fato dele estar perto de completar dez anos, Ajuna decide alertar seus colegas, que

⁴⁵ O arquétipo de Pícaro está relacionado à uma personalidade cômica. O personagem designado com esta característica tem como propósito trazer alívio cômico e desvio de tensão para a narrativa, agindo como um indivíduo engraçado, e muitas vezes desastrado ou bobo.

	debocharam da cara dele e o chamaram de preguiçoso. Em protesto a escravidão, Ajuna saqueou algumas tintas e pintou a parede do pátio com algumas cenas de crianças sendo açoitadas e queimadas por ferro quente. A obra de arte levou à um motim no orfanato, isso foi a oportunidade perfeita para que Ajuna fugisse daquele lugar para trilhar sua própria vida de forma livre. A partir deste dia, Ajuna se tornou uma das Crianças Perdidas de Zaun
Visão de mundo	Acredita que a arte é o caminho para curar a amargura de Zaun e semear a esperança no coração do povo.
Princípios	Pacifismo; fraternidade; igualdade; dignidade
Motivação	Inicialmente: Construir um artefato aerodinâmico para voar pelo mundo Posteriormente: Tornar Zaun em uma extremamente bela e alegre
Dores	Ver a cidade caindo aos pedaços; ver o povo de Zaun vestindo trapos; e ver as pessoas utilizando gambiarras e sucatas para substituir partes do seu próprio corpo, perdidas pelas infecções contraídas pelo ar venenoso da cidade;

Quadro 13 - Ficha de ambiente

Zaun	
Nome	Zaun; Cidade Baixa; Subferia;
Tipo	Cidade; Ambiente
Gentílico	Zaunitas
Regime Político	Zaun é administrada por uma oligarquia industrial, que consiste num pequeno conselho de donos de indústrias, denominados como os “Barões da Química”.
Ambiente	Tóxico; poluído; degradado; nebuloso; caótico; populoso; hostil; enérgico; e sujo;
Virtude	Lar de um povo vibrante e engenhoso
Defeito	Uma cidade imersa na desigualdade social,
Linguagem da população	Descontraída
Tipo de linguagem	Descontraída; pejorativa; e, às vezes, culta;
Arquitetura	A maior parte da cidade se encontra dentro de um abismo, lotado de torres, construções improvisadas e fábricas. O formato geral das construções é orgânico, normalmente acompanhado de ornamentos similares às vinhas de árvores, ou, literalmente, plantas como itens de decoração.
Passado	Antes de ser uma cidade tóxica e decadente em um penhasco acidentado, Zaun era uma grandiosa cidade portuária, líder no comércio regional. Sua tecnologia era o seu grande trunfo, e

	<p>unida à sua ambição, os Zaunitas conquistavam cada vez mais espaço em Runeterra. No entanto, seus trunfos se tornaram sua perdição. Os clãs mercantes de Zaun resolveram explodir o istmo que ligava os dois continentes (Valoram e Shurima), para que criassem um canal entre o Rio Pilt e o oceano ao lado, o que permitiria sua hegemonia sobre o comércio intercontinental. Desobedientes aos avisos sobre a catástrofe que poderia se desdobrar, a elite zaunita executou o plano. Houve um desastre em série, destruindo o centro da cidade e afundando seus distritos ao sul em um enorme penhasco, gerado pelo desmoronamento das minas que ficavam embaixo da cidade.</p>
--	---

Fonte: Produção dos autores.

Dentro da criação conceitual dos personagens e ambientes, bem como o roteiro, é importante evocar e ponderar os preceitos de narrativa transmídia, elucidados por Jenkins (2009). O quadrinho a ser produzido neste projeto é situado como uma narrativa transmídia, portanto se trata de uma obra que compartilha dos elementos presentes no universo de *League of Legends* e que, simultaneamente, é independente dos acontecimentos e de outras produções provenientes desta franquia. Tais características possibilitaram que os autores desta HQ pudessem reescrever a história e os atributos conceituais dos personagens e dos cenários, de modo que estas releituras se adequassem aos objetivos do trabalho, listados anteriormente.

4.8 Concept Art

Tendo em vista o seguimento do método de pesquisa escolhido para o desenvolvimento deste projeto, dar-se seguimento ao design visual dos personagens e da ambientação da HQ. Essa técnica de aplicação de conceito, segundo Rocha (2023), é idealizada pelo *concept art*. Nesse sentido, a partir daqui esse projeto se direciona à conceituação visual, que será explanada a seguir.

Como ponto de partida, se pensou em valorizar a descrição das cidades de Zaun e Piltover de acordo com o descrito em suas respectivas *lores* disponibilizadas no *site* do jogo *League of Legends*. Outra ação adotada foi a de considerar o repertório visual das duas cidades que foi representado na série animada *Arcane*. Nessa inspiradora obra audiovisual, Zaun e Piltover são esteticamente descritas e representadas por meio de elementos característicos de dois estilos artísticos, a *Art Nouveau* e a *Art Déco*. Na representação de Zaun, a *art nouveau* se evidencia em elementos arquitetônicos do cenário (Figura 52) como portas, janelas, escadas e corrimões, todos apresentam curvas sinuosas e formas geométricas complexas e orgânicas, além de objetos decorativos, como vitrais, luminárias e pilastras embutidas na parede.

Figura 52: *Curvas sinuosas nos elementos arquitetônicos de Piltover*



Fonte: *Arcane*.

Já para representar a imponência de Piltover foi selecionada a *art déco*, que se caracteriza por ser um estilo artístico expressivamente ornamental. Logo, a ambientação de Piltover, como símbolo de progresso, é mostrada por meio de uma ornamentação geometrizada e na cor dourada. Sua arquitetura tem aspecto opulento e progressista, isso se evidencia na utilização de metais, vidros, cristais e pedras preciosas, que criam efeitos de brilho, transparência e luxo em suas construções.

Figura 53: *Ornamentação nos elementos arquitetônicos de Piltover*



Fonte: *Arcane*.

Como complemento, ao estilo visual observado na série *Arcane*, também é possível notar a marcante presença do movimento *steampunk*, tanto na ambientação de Zaun, quanto na de Piltover. O movimento *steampunk*, representado em *Arcane*, está perceptível nas vestimentas, nos objetos decorativos das cenas e na arquitetura. Além disso, há a presença dos clássicos dirigíveis, das modificações corporais, e dos astrolábios. As cidades Zaun e Piltover apresentam máquinas e engrenagens por toda

a zona urbana e nos interiores das casas; em Zaun, por exemplo, a incidência desses itens é ainda mais marcante, pois há válvulas, canos e tubos em toda a extensão da ambientação do cenário.

Figura 54: Encanações em parte internas dos ambientes



Fonte: *Arcane*.

Por fim, antes de partir para a exposição de como ocorreu o processo de concepção visual da HQ, cabe ressaltar que os similares analisados na etapa precedente à anterior também foram importantes fonte de repertório de estilo visual, pois auxiliou ainda mais na percepção de como o movimento *steampunk* pode ser aplicado no design visual das personagens e da ambientação. Dito isso, os próximos parágrafos se atém à expor a concepção visual da HQ.

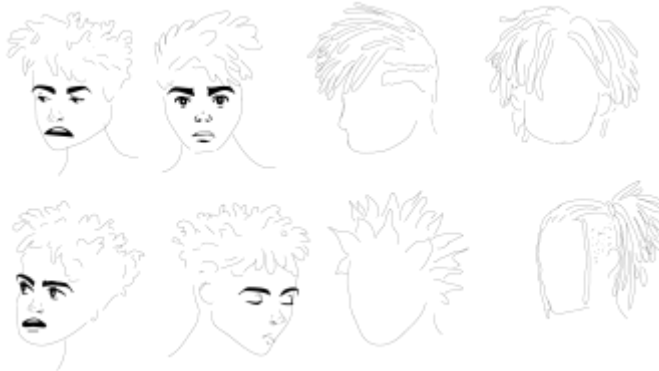
4.8.1 Design de Personagem

Segundo Rocha (2023), o Design de Personagem ou *character design* é uma das etapas do *concept art*. Esse é o momento de criação dos personagens, tanto em seu aspecto físico quanto psicológico. A seguir, serão apresentados os personagens e suas respectivas características.

A narrativa se baseia na trajetória do jovem Ekko, um protagonista órfão que vive nas ruas tóxicas de Zaun. Por ter um talento extraordinário em consertar dispositivos e pelas suas invenções engenhosas, sua aventura se inicia quando ele passa a consertar relógios para conseguir dinheiro. Ekko é evidência concreta da liberdade e sua ambição é que Zaun supere as mazelas e se torne tão próspera quanto Piltover.

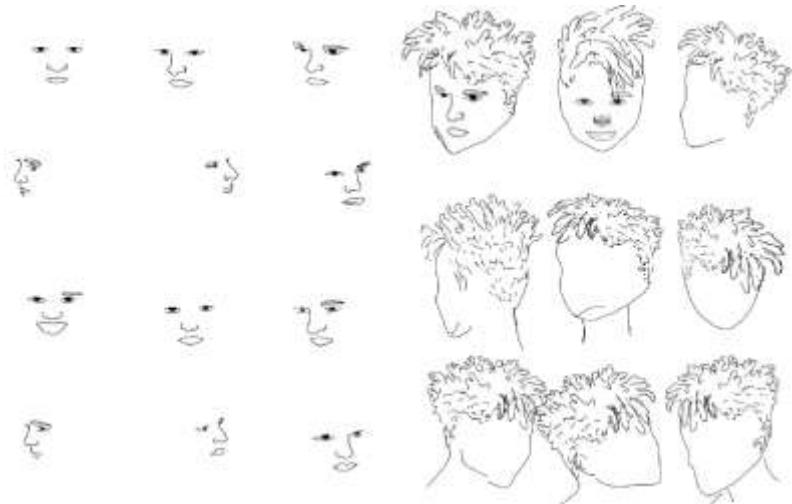
De início foram criados alguns rascunhos para o design visual do personagem a fim de que fosse testado a técnica de ilustração mais adequada para o desenvolvimento da HQ.

Figura 55: Primeiros rascunhos do personagem Ekko



Fonte: Produção dos autores.

Figura 56: Teste de expressões e rotação de rosto



Fonte: Produção dos autores.

Figura 57: Testes de corpo inteiro



Fonte: Produção dos autores.

Figura 58: Testes de rascunhos com cores



Fonte: Produção dos autores.

Figura 59: *Concept art* de Ekko



Fonte: Produção dos autores.

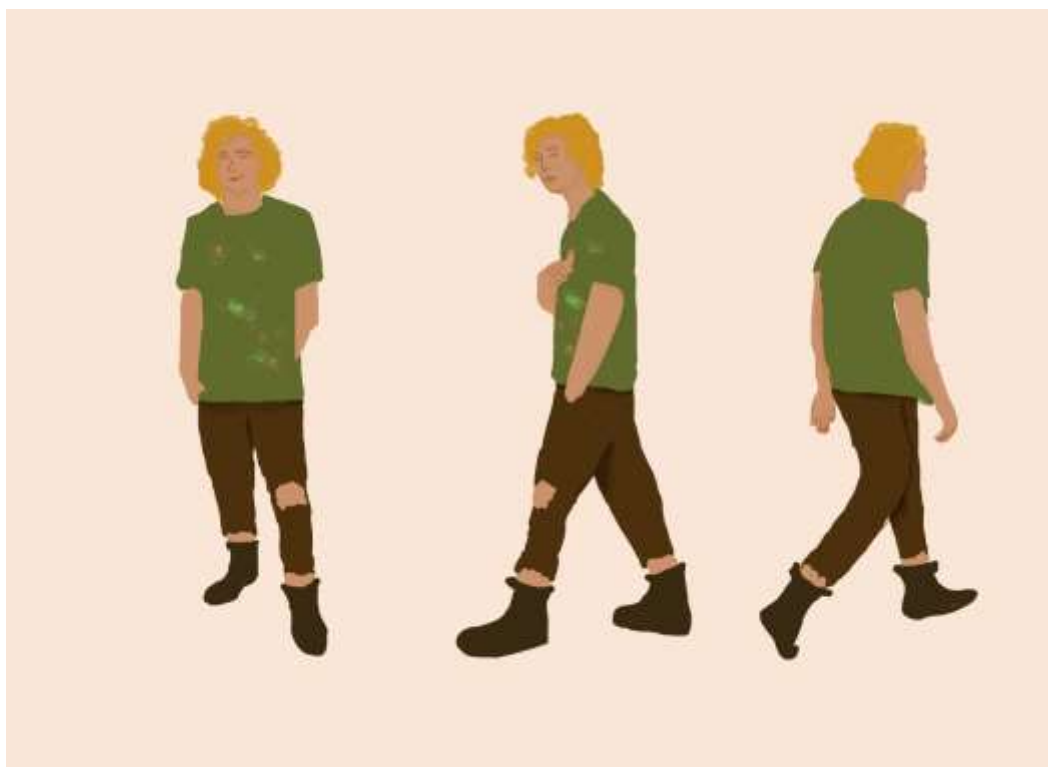
Outro personagem importante na narrativa é o espirituoso e artístico Ajuna. Ele é uma das “Crianças Perdidas de Zaun” e vive perambulando pelas ruas de Zaun à procura de animais debilitados que necessitam de próteses.

Figura 60: Rascunho do personagem Ajuna



Fonte: Produção dos autores.

Figura 61: *Concept art* de Ekko



Fonte: Produção dos autores.

4.8.2 Cenário

Na criação do cenário foi utilizada técnica do *photobashing*⁴⁶ para compor as cenas. Para as ambientações de Zaun foram utilizadas como referência imagens de lugares medievais, e para Piltover as referências foram de construções exuberantes e com aspecto luxuoso. A princípio foram testados diversas maneiras de desenvolver a ambientação da HQ, a seguir estão os primeiros testes.

⁴⁶ Segundo o *site* Revo Space, *photobashing* se caracteriza como um tipo de ilustração que utiliza recortes de imagens em conjunto com a pintura digital para criar a ilustração ou imagem final.

Figura 62: Testes de montagem para o cenário de Zaun



Fonte: Produção dos autores.

Figura 63: Testes de montagem para o cenário de Zaun



Fonte: Produção dos autores.

Figura 64: Testes de *photobashing*



Fonte: Produção dos autores.

Figura 65: A pintura inicial que obteve sucesso



Fonte: Produção dos autores.

Figura 66: *Concept Art* da passarela de Zaun



Fonte: Produção dos autores.

Figura 67: Beco sombrio de Zaun



Fonte: Produção dos autores.

Figura 68: A *Art Nouveau* na HQ



Fonte: Produção dos autores.

Figura 69: A *Art Nouveau* na HQ



Fonte: Produção dos autores.

Figura 70: *Concept Art* de Oshra Va'Zaun



Fonte: Produção dos autores.

Figura 71: *Concept Art* das ruas de Piltover



Fonte: Produção dos autores.

Figura 72: Personagem de Ekko em cena



Fonte: Produção dos autores.

Figura 73: Cenário e personagem



Fonte: Produção dos autores.

Figura 74: Personagem Ajuna em cena



Fonte: Produção dos autores.

Figura 75: Ekko e Ajuna

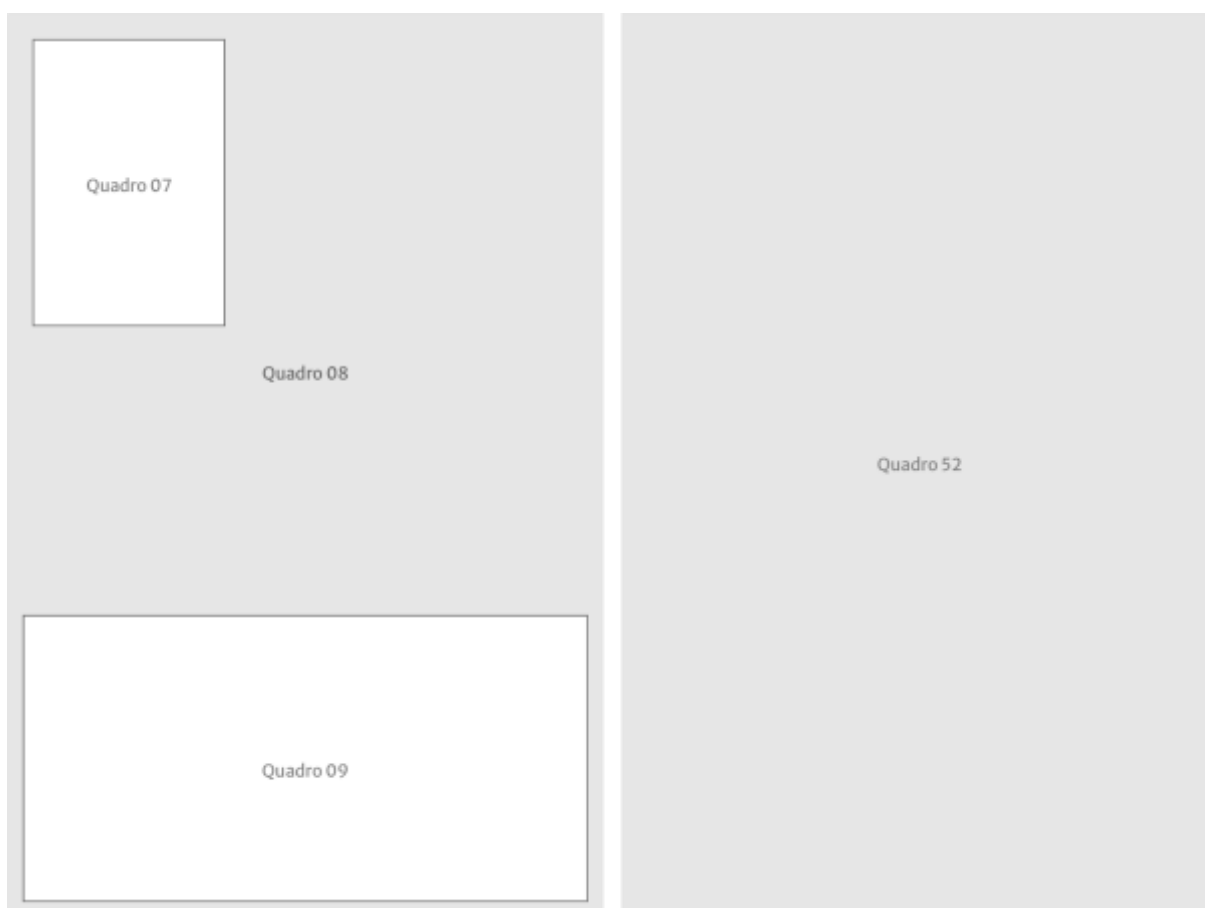


Fonte: Produção dos autores.

4.9 Estudos de *Layout* e Diagramação

Encerrando a etapa criativa, o projeto se desloca para as delimitações dos elementos visuais da linguagem sequencial, presentes nas páginas da HQ. Rocha (2023) aborda, em primeiro momento, a importância da dinâmica entre os enquadramentos da página para o leitor, possibilitando a leitura fluida e objetiva da narrativa. Seguindo a sugestão do autor, sobre a criação dos esboços para a composição visual das páginas, foi possível delimitar os espaços entre os enquadramentos, assim como a sua aparência e suas dimensões.

Figura 76 - Estrutura visual das páginas sem sarjeta



Fonte: Produção dos autores.

Figura 77 - Estrutura visual das páginas com sarjeta

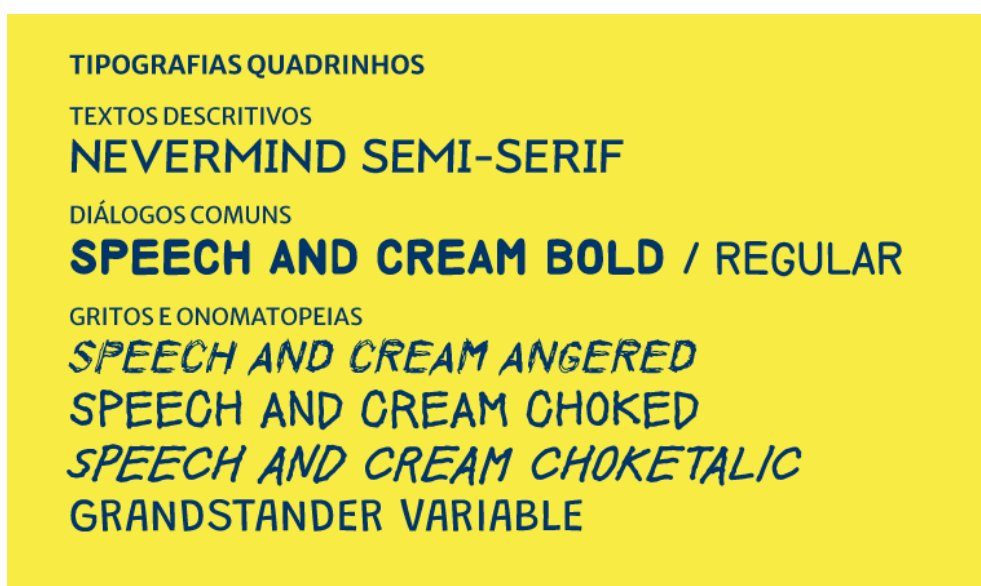
Fonte: Produção dos autores.

Após o esboço da composição visual das páginas, o processo se dirige à diagramação da narrativa. Rocha (2020) sugere que esta é uma etapa de aprimoramento e finalização das páginas, sendo possível considerar a inserção das cenas ilustradas nos enquadramentos; a criação dos balões de fala e caixas de texto; o letreiramento dos diálogos e textos narrativos; a aplicação de onomatopeias; a seleção de tipografias para os elementos textuais; e a aparência destes elementos visuais como partes essenciais na diagramação da HQ.

4.9.1 Tipografia

As fontes selecionadas para a composição dos textos, foram escolhidas por diferentes critérios, relativos à função de cada uma na HQ. Na composição dos balões de diálogo e na criação das onomatopeias, os requisitos partiram da boa legibilidade, em grandes reduções de tamanho; o formato fluido e dinâmico dos caracteres; a presença de acentos e sinais, considerando o idioma de origem latina do quadrinho; e as variações de formato e peso da tipografia. Estes critérios têm como objetivo a criação de páginas com textos amigáveis, sinérgicos com o estilo da ilustração, e, ao mesmo tempo, que permitam ao usuário uma leitura clara e objetiva sobre a narrativa.

Figura 78 - Tipografias aplicadas nas páginas



Fonte: Produção dos autores.

Quanto aos textos externos do quadrinho, presentes na composição da capa, contra-capas e ficha técnica, os critérios partiram de uma aparência sólida; a presença

de letras serifadas e ornamentações discretas; e ausência de serifas para textos extensos, a fim de gerar contraste com as demais fontes. Embora o projeto tenha utilizado apenas uma das famílias tipográficas selecionadas para o editorial, é pertinente manter as demais tipografias como apoio para possíveis ocasiões que demandam uma quantidade maior de textos.

Figura 79 - Tipografias aplicadas nas páginas



Fonte: Produção dos autores.

4.9.2 Balões de Diálogo e Caixas de Texto

A fim de não interferir nas cores da ilustração, os balões tiveram seus fundos na cor branca e seu traçado preto. Elevando os balões para além de uma burocracia textual, seus formatos se esquivam de formas geométricas básicas e simétricas, além de terem seus traçados com espessuras discretamente variáveis, transmitindo a ideia de fluidez no balão. Ressaltando também os diálogos foram escritos com variações da fonte *Speechs and Cream*.

Figura 80 - Balões do Ekko

Fonte: Produção dos autores.

Figura 81- Balões do Ajuna

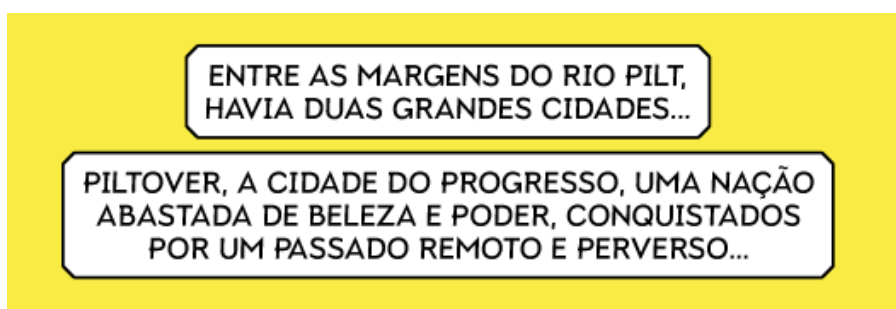
Fonte: Produção dos autores.

Figura 82 - Balões dos outros personagens.

Fonte: Produção dos autores.

O protagonista e o coadjuvante da história possuem seus balões de fala com formato diferente do padrão genérico, atribuído aos demais personagens da narrativa (Figura 82). Os balões do Ekko (Figura 80) foram desenhados para evocar uma figura quadriculada, se alinhando à imagem séria e equilibrada que o personagem transmite, ao mesmo tempo em que sugere uma forma amigável e descontraída; enquanto os de Ajuna (Figura 81) possuem o formato oval, transmitindo a sua personalidade cômica e amigável, e seu traçado conta com uma leve tremulação, que evoca o perfil abertamente emotivo e dramático do personagem.

Figura 83 - Caixas de texto



Fonte: Produção dos autores.

A fim de inserir textos narrativos, que explicam e informam questões ocultas aos olhos do leitor, como a história de algum lugar ou a passagem de tempo, foram criadas as caixas de texto. Sua aparência (Figura 83) remete à uma figura retangular com cantos cerrados, este formato cria um contraste com os balões de fala, reforçando também que ele contém uma informação importante, que está sendo apresentada ao leitor.

4.9.3 Onomatopeias

Por fim, as onomatopeias foram feitas, em sua maioria, com as variações da tipografia *Grandstander*, que possuem uma aparência quadriculada e sólida, sem perder o caráter despojado e dinâmico em sua forma. Além disso, a tipografia permite um ótimo contraste com fundos coloridos, dispensando a necessidade de aplicar traçados nas letras.

Figura 84 - Recorte de algumas onomatopeias.



Fonte: Produção dos autores.

As onomatopeias foram adaptadas para se alinhar aos acontecimentos da cena em que elas aparecem. Como exemplo, a onomatopeia *clack*, utilizada para objetos sendo quebrados, apresentou o desenho de uma rachadura em linha horizontal da grafia, evocando a ideia de que algo quebrou (Figura 84).

4.10 Documentação

Abrindo a etapa descritiva, concerne ao projeto a compactação das informações centrais da HQ. Abordado por Motta (2012), o documento de design resume as informações essenciais do quadrinho, bem como seus os requisitos técnicos de interação, conceitos da narrativa e a análise do público alvo.

Título: Ekko
<p>Ideia: Os conflitos vividos por um jovem sonhador que almeja libertar o seu povo dos reflexos da desigualdade social, provocados pela ganância e pela opressão da elite aristocrática.</p>
<p>Enredo: Ekko, um jovem inventor, decide explorar uma fábrica abandonada, em busca de um gato fujão. Nos entulhos da fábrica, Ekko inicia uma amizade com o dono do gato e encontra um cristal arcano, que poderia mudar para sempre o rumo de suas invenções. Acompanhado de seu novo amigo, Ajuna, ele enfrenta alguns saqueadores na fábrica. Em meio à confusão, o cristal explode e leva Ekko para um limbo temporal, onde o garoto precisa enfrentar suas variantes temporais para voltar no tempo e se salvar da explosão. Quando consegue retornar deste caos, Ekko percebe que encontrou uma fonte de energia ilimitada para revolucionar a tecnologia de Zaun, a fim de libertar o seu povo da miséria e da opressão, causada pelos Barões da Química e pelos clãs mercantes de Piltover. Cinco anos depois, Ekko finaliza a sua máquina do tempo, o Revo-Z, e reuni alguns jovens talentos abandonados em Zaun. Com a fundação dos Fogolumes, uma organização de apoio ao povo</p>

de Zaun, liderada por Ekko e Ajuna, o grupo começa a investigar o aumento nos vazamentos químicos da cidade, considerando as Indústrias Glasc como o alvo principal desta ação. Após atacarem empreendimentos da indústria, a Baronesa Renata Glasc descobre que o grupo estava em posse de seu cristal arcano, apropriado por Ekko em uma das suas fábricas abandonadas. Com a descoberta, a baronesa sequestra Ajuna e Keko, o gato fujão, e propõe à Ekko a liberdade dos dois pelo cristal arcano. Ekko entra em acordo com Renata, mas acaba sendo sequestrado e levado para um laboratório, localizado nas profundezas de Zaun. Ekko, que tinha uma relação mágica com o cristal, é forçado a extrair a energia arcana para alimentar o broto seco de uma acácia. O broto é reanimado e cresce alguns centímetros, voltando a ser uma planta viva. Antes que o processo pudesse terminar, o cristal fica instável e superaquece o reator do laboratório. Renata pega o vaso com a árvore e foge do laboratório, abandonando Ekko e uma dupla de irmãos químicos que trabalhavam no local. O irmão mais velho pediu para que Ekko levasse sua irmã para fora do laboratório, enquanto ele continha o superaquecimento do reator. Ekko consegue fugir com a Piper (a irmã do cientista), mas é surpreendido pela explosão da base secreta, que gera uma tempestade química, potencializada pela energia mágica do cristal. As nuvens pareciam monstros gigantes e abstratos pelos ares da cidade, corroendo e desintegrando tudo que atingia. Em sua mansão, Renata Glasc percebe que o acidente na verdade era uma oportunidade para ganhar o coração dos zaunitas, combatendo a tempestade química e salvando a cidade. Ekko reúne os Fogolumes e começam a recuar o povo da cidade. Do outro lado de Zaun, Renata e seus capangas atiravam armas químicas contra a tempestade, que neutralizava o poder dela, porém, por apenas alguns minutos. Ekko e Renata se encontram, acidentalmente, e começam a lutar. Antes que o embate tivesse um vencedor, a tempestade ressurgiu, ainda mais poderosa. Ekko e Renata decidem unir forças para mandar a tempestade para fora de Zaun, e exterminá-la. Após toda a calamidade, Renata começa a ser ovacionada pelos zaunitas, e proclamada a Guardiã de Zaun. Do outro lado, Ekko e os Fogolumes dão apoio aos feridos e desabrigados pelo acidente. Ekko percebe o plano de Renata e questiona Piper sobre a árvore. Piper explica que aquela era uma muda de Ossaim, uma árvore mágica e ancestral, capaz de curar e purificar. A garota se oferece para ser uma Fogolume, para vingar a morte do irmão, e entrega um broto de Ossaim para eles. Ekko planta a muda num templo antigo e a alimenta com a energia do cristal, bela e gigante acácia no centro do templo, a sede dos Fogolumes, que se preparam para o grande confronto contra a Baronesa Renata Glasc.

Gênero: Ação e Aventura

Dispositivo: Computadores de mesa e portáteis

Distribuição: *Internet*

Público-alvo: Os Jovens adultos; eles estão nos resquícios da sua adolescência e no início da vida adulta, os jovens estão em uma longa e emotiva fase de autoconhecimento e construções afetivas. A pressão imposta pela sociedade cresce exponencialmente na porta de cada um deles, trazendo preocupações sobre seus futuros, carreiras, mercados de trabalho, vida amorosa e afetiva, e por fim naufragam em um oceano de ansiedade e expostos às tempestades de emoções.

Interações do Usuário: O usuário poderá passar as páginas da HQ por meio de toques na tela touch-screen, cliques do *mouse* ou por teclas do teclado. A interação de trocar de página e capítulo será fornecida pela plataforma escolhida.

4.11 Prototipação

Chegando nas etapas finais do desenvolvimento do projeto, o quadrinho possui elementos narrativos e informações o bastante para iniciar a sua prototipação. Motta (2012), aborda esta etapa como um espaço para apresentar fluxogramas, aspectos visuais finalizados da interface e outros elementos relacionados à interação. No

entanto, o presente trabalho se distancia de um quadrinho repleto de interação por tela, se atendo apenas como uma história presente nos meios digitais.

Sendo assim, os autores dispensam, nesta etapa, as abordagens de interação por tela, considerando que o quadrinho será publicado em uma plataforma online, responsável pela interface e interação com o usuário.

4.11.1 *Capítulo 01: O Garoto Salvador*

Considerando as limitações de tempo para o desenvolvimento do projeto, bem como o processo de criação das ilustrações e roteiro, apenas o primeiro capítulo da história foi prototipado. Nomeado como *Capítulo 01: O Garoto Salvador*, inaugura a história em quadrinhos seriada de Ekko, contando com trinta e quatro páginas, sendo trinta e duas com páginas da narrativa e duas páginas com capa e contra-capas, abrangendo os créditos dos autores.

Figura 85 - Capa e contra-capas da HQ



Fonte: Produção dos autores.

Figura 86 - Páginas finalizadas da HQ



Fonte: Produção dos autores.

Por fim, com a prototipação finalizada do primeiro capítulo da obra está apta para sua publicação na plataforma online selecionada. Será disponibilizado o *link* de acesso ao quadrinho, onde os leitores deste documento poderão experienciar a narrativa desenvolvida neste trabalho. *Link*: <https://tapas.io/series/EKKO>.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

É pertinente, considerar a complexidade da pesquisa elaborada no desenvolvimento deste trabalho. A profundidade da pesquisa e análise de referenciais teóricos elucidam o quanto as histórias em quadrinhos são ricas em conhecimentos para o design gráfico e seus profissionais. Considerando a diversificação de temas, que exigiram um aprofundamento de conhecimento, como as narrativas transmídias, o design social e o farto sistema de linguagem sequencial que as histórias em quadrinhos dominam.

Partindo das temáticas centrais do trabalho, a pesquisa se iniciou na relação íntima entre indivíduos e suas narrativas, considerando as histórias como um rito de geração para geração (Eisner, 2005). A partir disso, o estudo acerca das narrativas sequenciais elucidaram sobre os elementos de linguagem presentes nas histórias em quadrinhos, como a imagem, os textos, os balões de fala e os enquadramentos. Conseqüentemente, a pesquisa também abordou a evolução midiática dos quadrinhos, partindo dos seus primeiros passos em jornais impressos do século XIX, até as HQ digitalizadas que navegam pela *internet* (Da Silva, Krening; Silva, Tânia; Da Silva, Régio, 2015).

A fim de traçar uma ponte com o universo lúdico de *League of Legends*, o trabalho discorreu sobre os preceitos de Jenkins (2009) sobre a narrativa transmídia. O conceito serviu como subsídio para o desenvolvimento de uma obra que aproveitasse os elementos existentes neste universo, sem perder a sua independência e autenticidade, atribuída pelos autores do projeto.

Aproveitando as representações de problemas sociais, inseridos no universo de *League of Legends*, a pesquisa se direcionou aos preceitos do design social, como um meio de utilizar as características em favor de uma causa social. O conceito influenciou na abordagem de questões políticas, que podem ser retratadas por meio das HQs.

Seguindo o conceito anterior, a pesquisa abordou também as características centrais da desigualdade social, a pauta central que a HQ pretende discutir. Considerando Weber *et al* (1982), acerca da desigualdade entre a classe dominantes e a classe explorada, o quadrinho leva o abismo que há entre os donos das fábricas e os operários para a sua narrativa. O estudo sobre a desigualdade também influenciou na delimitação de conceitos centrais da HQ, bem como as simbologias visuais que representassem a precariedade da população periférica.

Considerando as abordagens e processos de criação anteriores, o presente trabalho cumpre o que foi estabelecido em seus objetivos. Deste modo, a pesquisa permeou pelos conhecimentos projetuais e metodológicos do design gráfico, que permitiram o aproveitamento do referencial teórico em prol da linguagem sequencial do quadrinho, que utilizou e reescreveu elementos presentes no universo transmídia de *League of Legends* como forma de representar a desigualdade social, abordada no decorrer da narrativa.

Em síntese, essa longa e complexa pesquisa serviu de base para a elaboração do projeto, ressaltando também a relevância das abordagens metodológicas de Motta (2012) e Rocha (2023). Partindo de suas primeiras etapas, que consistiram no levantamento das informações essenciais, como o público-alvo e análise de similares; passando pelos processos criativos, abordando idealizações, enredo e conceito de personagens; até o fechamento do protótipo de alta-fidelidade, seguido do produto final, o quadrinho digital que conta a história de *Ekko* e sua luta contra a desigualdade social em *Zaun*.

Retomando a justificativa do trabalho, após toda a pesquisa por referencial teórico e desenvolvimento de projeto, os autores puderam enriquecer seu repertório visual e científico com os conhecimentos adquiridos no decorrer do trabalho. Evocando também o processo rico em informações que cercam um projeto de histórias em quadrinhos, fica elucidado a pertinência desta área para o design gráfico.

REFERÊNCIAS

- ARCANE. Produtores: Christian Linke; Alex Yee. **Netflix; Riot Games**, 2021.
- DO PRADO, R. **Editorial**: O que torna o Lore interessante ou desinteressante? Disponível em: <<https://www.arkade.com.br/editorial-lore/>>. Acesso em: 21 fev. 2023.
- BENTLEY, R. Alexander *et al.* Community differentiation and kinship among Europe's first farmers. **Proceedings of the National Academy of Sciences**, v. 109, n. 24, p. 9326-9330, Reino Unido, 2012.
- BONA, R. J.; DE SOUSA, M. P. As histórias em quadrinhos e suas extensões em produtos midiáticos: a narrativa transmidiática de The Walking Dead. **Sessões do Imaginário** v. 18, n. 30, p. 57-67, 2013.
- CARDOSO, Cristiane Alves; FERREIRA, Valdivina Alves; BARBOSA, Fabiana Carla Gomes. (Des)igualdade de acesso à educação em tempos de pandemia: uma análise do acesso às tecnologias e das alternativas de ensino remoto. **Revista Com Censo: Estudos Educacionais do Distrito Federal**, v. 7, n. 3, p. 38-46, 2020.
- CHATFIELD, Tom. **Como aproveitar ao máximo a era digital**. Leya, 2013.
- CORREIA, W. F. MOTTA, R. L. **Design de histórias em quadrinhos digitais**: Criando novas mecânicas de leitura. SBC – Proceedings of SBGames, São Paulo, p. 142-151, out. 2013. Disponível em: 18-dt-paper_Design de HQ.pdf (sbgames.org). Acesso em: 15 de ago. de 2021.
- CURRAN, James. **Reinterpreting the democratic roles of the media**. Brazilian Journalism Research, v. 3, n. 1, p. 31-54, 2007.
- CURTIS, Maria do Carmo G; OLIVEIRA, Marcos V. M. Por um design mais social: conceitos introdutórios. **Revista D.: Design, Educação, Sociedade e Sustentabilidade**, Porto Alegre, v. 10, n. 1, 20- 36, 2018.
- DA SILVA KRENING, Thiago; DA SILVA, Tânia Luisa K.; DA SILVA, Régio P. **Histórias em quadrinhos digitais**: linguagem e convergência digital. 9ª Arte, v. 4, n. 2, p. 35-44, São Paulo, 2015.
- COSTA, Bell A. M; CAETANO, Larissa N; ASSIS, Mariana G. **A construção do universo fantástico de Nascente**: um quadrinho digital hipermidiático. Goiânia: Universidade Federal de Goiás, 2022.
- DE MEDEIROS VALLE, Bejamim. **Tecnologia da informação no contexto organizacional**. Ciência da informação, v. 25, n. 1, 1996.
- DESIGN CULTURE. Baixe a Fonte SoniaScript e conheça a ação Escreva para Lutar. Iran Pontes, 2016. Disponível em <<https://designculture.com.br/baixe-a-fonte-soniascript-e-conheca-a-acao-escreva-para-lutar/>> Acesso em 26 mai. 2023.
- DOMINGUES, Izabela; MIRANDA, Ana Paula. Consumo de ativismo. **Digitaliza Conteúdo**, 2022.
- DROPS D. Jogos. **Gameplay**: saiba sobre esse tipo de conteúdo e como fazer o seu. 2021. Disponível em <<https://dropsdejogos.uai.com.br/noticias/cultura/gameplay-saiba-sobre-esse-tipo-de-conteudo-e-como-fazer-o-seu/>> Acesso em 07 mai. 2023.

EISNER, Will. **Narrativas Gráficas** de Will Eisner (Leandro Luigi Del Manto, tradutor). São Paulo: Devir, 2005.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. Livraria Martins Fontes Editora Ltda, 1985.

EKKO: o rapaz que estilhaçou o tempo. **Riot Games**, 2022. Disponível em: <https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/story/champion/ekko/>. Acesso em: 21 jan. 2023.

EYSENCK, Michael W.; KEANE, Mark t. **Manual de Psicologia Cognitiva-7**. Artmed Editora, 2017.

FERNANDES, António Teixeira. **Desigualdades e representações sociais**. Revista da Faculdade de Letras: Sociologia, I série, vol. 10, 2000, p. 203-214, 2013.

FERREIRA, Emanuel Rodrigues; PIMENTEL, Clara Andrade; MELO, Philipe. **O Perfil Consumidor em Jogos Free-to-Play: Os Fatores de Influência na Decisão de Compra dos Jogadores em League of Legends**. XIX SBGames, v. 20, 2020.

FIGUEIREDO, Roberto T. **Apostila de Sistemas Multimídia**, 2009, p. 3

GE.GLOBO. LoL: como era o MOBA da Riot Games na data de lançamento, 2022 **Bruno Martins**. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/lol-como-era-o-moba-da-riot-games-na-data-de-lancamento.ghtml>> Acesso em 06 mai. 2023.

GODOI, Ana Clara. Oxfam apresenta relatório sobre desigualdade social em fórum mundial. **Observatório do Terceiro Setor**, 2023. Disponível em: <<https://observatorio3setor.org.br/noticias/oxfam-apresenta-relatorio-sobre-desigualdade-social-em-forum-mundial/>>. Acesso em: 16 jan. 2023.

GONÇALVES, Alan Ramos. **A metáfora em X-Men**. In: Anais do Congresso Internacional da ABRALIC-Tessituras, Interações, Convergências. 2008. p. 1-4.

GOSCIOLA, Vicente; VILANOVA, A. Eduarda. Estruturas narrativas correspondentes entre Cinema e RPG (Role-Playing Game). **5º Congresso Internacional Media Ecology and Image Studies - A virtualização do novo ecossistema midiático**, 2023. Disponível em <<http://www.meistudies.org/index.php/cmei/5cime/paper/view/1539>> Acesso em 16 mai. 2023.

HOLLIS, Richard. Design gráfico: uma história concisa. Edição 1ª São Paulo, Martins Fontes, 2001.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Aleph, 2009.

JONACK, Antônio. M; REIS JUNIOR Ademar de S; T. NASSU, Bogdant T. **Um Estudo Sobre os Processos de Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos (Games)**, 2002.

KOPPER, Moisés; RICHMOND, Matthew. **Apresentação**: situando o sujeito das periferias urbanas. Novos estudos CEBRAP, v. 39, p. 9-17, São Paulo 2020.

LEAGUE OF LEGENDS, Universe. **Piltover**. Disponível em: https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/region/piltover/. Acesso em: 15 mai. 2023.

LEAGUE OF LEGENDS, Universe. **Zaun**. Disponível em: https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/region/zaun/. Acesso em: 15 mai. 2023.

LEVINSKI, R. **Você sabe o que é Photobashing?** Disponível em: <https://revospace.com.br/artigo/o-que-e-photobashing/#:~:text=Photobashing%20%C3%A9%20um%20tipo%20de,rapidez%20na%20execu%C3%A7%C3%A3o%20do%20projeto.>>. Acesso em: 6 jan. 2024.

LOBÃO, Alexandre; DANTON, Gian; SANTANA, Leonardo. **A bíblia do roteiro de quadrinhos**. Trapolim, Brasília, 2020.

MACHADO, F. L. Desigualdades sociais no mundo atual: teoria e ilustrações empíricas. Mulemba, **Revista Angolana de Ciências Sociais**. pg 9, 297-318, Rio de Janeiro 2015.

MARTINO, Luís MS. **Midiatização da política, entretenimento e cultura pop**. Dimensões conceituais, 2019.

MÍDIA. In: DICIO, Dicionário Online **Oxford Language**. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/risco/https://www.google.com/search?q=defini%C3%A7%C3%A3o+midia&oq=defini%C3%A7%C3%A3o+midia&aqs=chrome..69i57j0i512l9.4374j1j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8>>. Acesso em: 21 fev. 2023.

MOTTA, R. L. **Metodologia de Design aplicada à concepção de Histórias em Quadrinhos Digitais**. Recife: Universidade Federal de Pernambuco, 2012.

MUCHÃO, Marco Antonio Pereira. **Histórias Em Quadrinhos E Design Gráfico Uma Comparação Entre Duas Linguagens**. 4as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, São Paulo, 2017.

NUCKTURP. **Dicionário do RPG: Lore**. Disponível em: <https://nuckturp.com.br/dicionario/lore/>> Acesso em 06 mai. de 2023.

PAZMINO, Ana Verónica. **Uma reflexão sobre design social, eco design e design sustentável**. Simpósio Brasileiro de Design Sustentável, v. 1, p. 1-4, 2007.

QUINZANI, Marcia Angela Dahmer. **O avanço da pobreza e da desigualdade social como efeitos da crise da covid-19 e o estado de bem-estar social**. Boletim de Conjuntura (BOCA), v. 2, n. 6, p. 43-47, 2020.

RAHDE, Maria Beatriz. **Origens e evolução da história em quadrinhos**. Revista Famecos, v. 3, n. 5, p. 103-106, 1996

ROCHA, Everardo. **O que é mito. Brasil**, Editora Brasiliense, São Paulo, 2017.

RIOT GAMES. Ekko, o Rapaz que estilhaçou o tempo. **League of Legends**, 2015. Disponível em: https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/story/champion/ekko />. Acesso em: 22 fev. 2023.

RIOT GAMES. **Como jogar League of Legends**. Disponível em: <https://www.leagueoflegends.com/pt-br/how-to-play/>>. Acesso em: 06 mai. 2023.

RIOT GAMES. **Regiões**. Disponível em: https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/regions/>. Acesso em: 06 mai. 2023.

SANTOS, Juliana Anacleto dos. **A relevância de classe no debate da desigualdade—Classe social e gênero, intersecções**. V Colóquio Marx e Engels,

2007.

SANTOS, Roberto Elísio; DOS SANTOS NETO, Elydio. **Narrativas gráficas como expressões do ser humano**. Revista Trama Interdisciplinar, v. 1, n. 2, 2010.


SCHLITTLER, João Paulo Amaral; COSTA, Carlos Zibel; BRAGA, Marcos. **TV digital interativa: convergência das mídias e interfaces do usuário**. Editora Blucher, 2012.

SPALDING, Marcelo. A importância do Universo Ficcional na produção de um texto ficcional. **Curso de Escrita Online**, 2015. Disponível em <<http://www.cursosdeescrita.com.br/4832/a-importancia-do-universo-ficcional-na-producao-de-um-texto-ficcional>> Acesso em 20 fev. 2023.

VIANA, Verônica *et al.* Arte rupestre. **Dicionário IPHAN de Patrimônio Cultural**, v. 2.


WEBER, Max *et al.* **Ensaio de sociologia**. (No Title), 1982.

APÊNDICE A - QUADRO DE ANÁLISE DE 9 - A SALVAÇÃO

PRODUTOS SIMILARES QUANTO AO ESTILO VISUAL			
Elemento de estudo	Aspecto	Frequência	Observações
Movimento artístico presente	<i>Steampunk</i>	O filme apresenta o <i>steampunk</i> por meio de engenhocas desenvolvidas com objetos mecânicos antigos, com o uso de tecnologia retrofuturista,	Engenhocas, robôs anacrônicos, há presença de materiais envelhecidos e amadeirados.
	<i>Art Nouveau</i>	–	–
	<i>Art Déco</i>	–	–
Uso de cores	Matiz	Pouco variável	As cores seguem tons de marrom, semelhante ao <i>steampunk</i> , com a junção das cores verde musgo. 
	Contraste	Médio	Médio contraste
	Saturação	Alta	Alta saturação
Elementos arquitetônicos	Material (madeira, aço, metal, vidro, pedra, concreto, tijolo)	Limitado	No filme é representado um mundo pós-apocalíptico, com poucas construções arquitetônicas.
	Estilo (clássico, românico, gótico, renascentista, barroca)	O estilo arquitetônico representado no filme lembra a Era Vitoriana. Há também elementos da arquitetura Gótico Revival	<ul style="list-style-type: none"> - Há engrenagens, tubulações, válvulas, e outros componentes mecânicos que remetem à tecnologia de máquinas à vapor; - Edifícios decorados com ornamentos metálicos com uma aparência industrial; - A arquitetura incorpora também elementos de design gótico e neo-vitoriano, como vitrais e arcos pontiagudos; - As torres são pontiagudas, com grandes janelas em arco e ornamentos;

			<ul style="list-style-type: none"> - Os portões são de ferro forjado, semelhante ao estilo gótico e ao vitoriano, com rolagem intrincado; - Nos interiores das construções, as paredes e o teto são de materiais rústicos, onde a madeira é o material predominante.
Objetos decorativos	Esculturas, vitrais, molduras, abajur, janelas, pisos, relógios etc		<ul style="list-style-type: none"> - Vitrais coloridos e estilo góticos - Molduras de bronze detalhadas com elementos da natureza - Esculturas de mulheres com asas, de vestidos e com adereços na cabeça; e gárgulas de pedra que remetem à arquitetura gótico medieval; - Janelas e portas com arcos pontiagudos; - Pisos amadeirados; - Relógio com numerais romanos; - Castiçais associados ao estilo gótico com temática divina.
	Estilo (clássico, rústico, industrial, boêmio, gótico etc)	Estilo rústico, gótico medieval, retrofuturistas e industrial	<ul style="list-style-type: none"> - Os objetos aparecem em estilo rústico amadeirados; há esculturas; - Além disso, há estruturas que remetem ao estilo vitoriano, como detalhes ornamentados.
Vestimenta e Acessórios	Material ou tipo de acessório	Vime, linha, zíper, plásticos, metais, e bugigangas metálicas	<ul style="list-style-type: none"> - Os personagens são feitos de vime linha, seus pés e mãos são articulações com elementos de juntas esféricas (bastante encontrados em robôs e máquinas), seus dedos são de metal, os olhos são semelhantes à diafragma de máquina fotográfica; - Botões e zíperes;

APÊNDICE B - QUADRO DE ANÁLISE DE A INVENÇÃO DE HUGO CABRET



PRODUTOS SIMILARES QUANTO AO ESTILO VISUAL			
Elemento de estudo	Aspecto	Frequência	Observações
Movimento artístico presente	<i>Steampunk</i>	O filme apresenta o movimento <i>steampunk</i> , principalmente, por meio de mecanismos de relógio e por engenhocas.	No filme estão presentes mecanismos de relojoaria (engrenagens); há também uma arquitetura com a presença de maquinários à vapor, tubulações, estação de trem. Além disso, há presença de modificação corporal (vigilante da estação).
	<i>Art Nouveau</i>	O movimento aparece no filme em objetos decorativos e azulejos de paredes.	- Elementos da natureza em molduras de obras, cerâmicas e abajus; - O movimento também é encontrado em acessórios de vestimentas, cujas as folhagens aparecem, fazendo referência ao movimento.
	<i>Art Déco</i>	–	–
Uso de cores	Matiz	Pouco variável	
	Contraste	Alto	Alto contraste
	Saturação	Alta	Alta saturação
Elementos arquitetônicos	Material (madeira, aço, metal, vidro, pedra, concreto, tijolo)	Há diversas construções em metal e madeira, ferro e bronze.	- Há engrenagens e tubulações em metal forjado, tubos, válvulas e medidores de vazão que soltam fumaça; - O piso é amadeirado e as paredes são metalizadas, bem como as portas; há piso do tipo metal industrial;

			<ul style="list-style-type: none"> - Há escadas de metal, andaimes e grades de metal; - Há a presença de maquinários metálicas compostos por grandes vigas de metal, engrenagens e polias; - O chão está coberto de detritos e sujeira.
	Estilo (clássico, românico, gótico, renascentista, barroca etc)	Alguns aspectos da arquitetura presentes no filme remontam aos estilos clássico, vitoriano e gótico.	<ul style="list-style-type: none"> - Os estilos arquitetônicos presentes é a arquitetura gótica e vitoriana, a detalhes da arquitetura clássica; - Há também influências do estilo Beaux-Arts nas construções, inspirados no estilo clássico romano.
Objetos decorativos	Esculturas, vitrais, molduras, abajur, janelas, pisos, relógios etc	Os objetos decorativos presentes no filme são típicos do movimento steampunk. Há a presença de diversos lustres ornamentados, tapetes com padrões geométricos, diversas obras de arte, pôsteres/cartazes e livros.	<ul style="list-style-type: none"> - Astrolábio, livros encadernados em capas de couro e letras douradas; - Obras de arte, pôsteres com artes vintage; - Há braçadeiras/suporte de metal decorativo na arquitetura; - Os móveis são antigos e ornamentados, representados no estilo vitoriano, com materiais como o couro e madeira; - Há lustres ornamentados, e cortinas pesadas.
	Estilo (clássico, rústico, industrial, boêmio, gótico etc)	Clássicos, que remetem à era vitoriana, há também a presença de elementos vintage.	A maioria dos objetos analisados são ornados semelhantes aos estilo vitoriano, há a bastante presença de materiais rústicos como a madeira, que é usada nas paredes e nos pisos em algumas cenas do filme.
Vestimenta e Acessórios	Material ou tipo de acessório	Tecidos de lã ou velcro.	<ul style="list-style-type: none"> - As roupas das personagens femininas no filme apresentam uma tendência vintage das décadas de 30 à 80; - Alguns personagens masculinos também utilizam ternos, luvas e bengalas.

--	--	--	--

APÊNDICE C - QUADRO DE ANÁLISE DE *ARCANE*

PRODUTOS SIMILARES QUANTO AO ESTILO VISUAL			
Elemento de estudo	Aspecto	Frequência	Observações
Movimento artístico presente	<i>Steampunk</i>	Alta frequência	<ul style="list-style-type: none"> - Há a presença da metalurgia em janelas e portas de ambas as cidades; - A tecnologia do movimento <i>steampunk</i> é representado com dirigíveis, modificações corporais, acessórios e vestimentas, astrolábios; - Presença de máquinas e engrenagens por toda a zona urbana e nos interiores das casas. Em Zaun a incidência desses itens é ainda mais marcante, há válvulas, canos e tubos por todos os lados. Já em Piltover esses itens aparecem mais discretos, com metais dourados que os deixam com aspecto luxuoso; - As personagens e seus trajes muitas vezes incluem elementos como engrenagens, óculos de proteção e outros acessórios mecânicos;

	<i>Art Nouveau</i>	A <i>art nouveau</i> em Arcane está presente em diversos elementos de Zaun. Ela aparece em estruturas de materiais arquitetônicos, objetos decorativos, pisos, cartazes,	<p>- Portas, janelas, escadas, corrimões e placas com curvas sinuosas e formas geométricas complexas e orgânicas;</p> <p>- Objetos decorativos são curvilíneos e apresentam cores vibrantes, outros apresentam a estética de mosaico. Há vitrais, luminárias, pilastras embutidas na parede, ambos seguindo o estilo visual das curvas sinuosas.</p> <p>- Tipografias de placas e cartazes, placas. Ambos com elementos florais e formas geométricas complexas. Também há a presença de flores pelos arredores do cenário.</p>
	<i>Art Déco</i>	A <i>art deco</i> é representada por meio de elementos e materiais arquitetônicos. Ela também está presente por meio da cor dourada, que é um elemento bastante incidente nas cenas.	- Elementos arquitetônicos: telhados, portas, fachadas, janelas, pavimentos. Todos eles elementos citados apresentam a <i>art déco</i> por meio de uma ornamentação geometrizada e na cor dourada. A arquitetura de Piltover tem aspecto luxuoso e progressista graças ao estilo visual da <i>art déco</i> que foi aplicada a ela;
Uso de cores	Matiz	Variável	<p>1) Matiz utilizada para representar de Zaun:</p>  <p>2) Matiz utilizada para representar Piltover:</p> 
	Contraste	Variável.	<p>Zaun: Baixo contraste</p> <p>Piltover: Alto contraste</p>
	Saturação	Variável	<p>Zaun: Apresenta baixa saturação</p> <p>Piltover: A saturação da paleta de cores de Piltover é bastante saturada</p>


			pois há poucos níveis de cinza.
Elementos arquitetônicos	Material (madeira, aço, metal, vidro, pedra, concreto, tijolo)	<p>Zaun: A arquitetura de Zaun é influenciada pela art nouveau, com edifícios que misturam elementos industriais, químicos e biológicos, criando formas únicas e expressivas.</p> <p>Piltover: A arquitetura de Piltover é inspirada na art déco, com edifícios altos, elegantes e ornamentados, que refletem o poder e o prestígio da cidade.</p>	<p>Zaun:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fachadas com linhas sinuosas e de elementos que fazem a alusão a natureza com detalhes florais e de folhagens; - Portas e janelas em formato de arcos tanto com materiais que aparentam madeiro quanto ferro forjado; - Grades em varandas e sacadas de ferro forjado em tons de prata, dourado e preto; - Ladrilhos com elementos florais; - Escadas curvas de madeira ou ferro, com corrimãos ornados por formatos de arabesco e flores; - As paredes das ruas de Zaun, são feitas de pedra; - Caixotes de madeira empilhados no chão; - Os móveis em Zaun são de ferro fundido, madeira, há acolchoados velhos com tecido emendados. As camas são beliches de madeira; - Em Zaun existem várias pontes e passarelas conectando os prédios; - Alguns lugares de Zaun apresentam lanternas chinesas que iluminam em vermelho a entrada de alguns estabelecimentos; - Diversas paredes em Zaun têm grafites. <p>Piltover:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prédio com forma cilíndrica, como uma cúpula dourada e janelas circulares. As fachadas são decoradas com colunas, esculturas e relevos que representam os símbolos das

			<p>casas;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Há laboratórios cuja torre é metálica, com uma estrutura triangular e uma antena no topo. O interior é iluminado por lâmpadas e painéis que exibem dados e gráficos; - Há espelhos/vitrais/mosaico. Além disso, a divisória entre os vidro é feita por barras de ouro; - As portas são feita de barras de metal dourado com um topo curvado e um arco pontudo; - O revestimento de chão das ruas de Piltover segue o estilo de piso geométrico; - Há árvores de pequeno porte por todo o espaço urbano.
	Estilo (clássico, românico, gótico, renascentista, barroca etc)	<p>A arquitetura em Zaun é inspirada no estilo <i>Art Nouveau</i>, com um toque da estética industrial.</p> <p>Já em Piltover, os objetos são inspirados na <i>Art Déco</i>, com elementos <i>steampunk</i> adicionados.</p>	<p>Zaun: Em Zaun, a arquitetura é caracterizada por estruturas de metal e vidro, canos corroídos e fumaça que saem dos emaranhados de canos.</p> <p>Piltover: A arquitetura de Piltover é caracterizada por estruturas de metal e vidro, que são evidentes no estilo <i>Art Déco</i>.</p>
Objetos decorativos	Esculturas, vitrais, molduras, abajur, janelas, pisos, relógios etc	<p>Zaun: Os objetos são inspirados no estilo <i>Art Nouveau</i>, com um toque da estética industrial</p> <p>Piltover: Elementos inspirados no geometrismo, cores contrastantes, padrões simétricos e motivos exóticos.</p>	<p>Zaun: O design dos objetos de Zaun são sinuosos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Molduras com curvas sinuosas e que fazem alusão à flores e folhagem - Pinturas na parede semelhantes às pinturas de Alfons Maria Mucha, a representação feminina elegantes, de cabelos grandes e ondulados, vestidos fluídos e jóias; - Há referências da luminária de ferro com vitral, projetada pelo artista Louis Comfort Tiffany; - Vitrais de cores vibrantes e contrastantes, com florais linhas curvas;

			<ul style="list-style-type: none"> - Os pisos em algumas cenas aparecem como ladrilhos florais; - Flores semelhantes às azaléia, centáurea, ipomoea salsa, dália, e plantas trepadeiras Piltover: O design dos objetos de Piltover são lineares e angulares. - Em Piltover, há a utilização de metais, vidros, cristais e pedras preciosas, que criam efeitos de brilho, transparência e luxo; - A representação de temas relacionados à tecnologia, à ciência, à indústria e à cultura de Piltover, como hextec, relógios, máquinas e brasões;
	Estilo (clássico, rústico, industrial, boêmio, gótico etc)	<p>Zaun: <i>Art Nouveau</i>, estética boêmia, ornamental, folk, rococó e a arte japonesa.</p> <p>Piltover: <i>Art déco</i> e <i>steampunk</i></p>	<p>Zaun:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Há incorporação de elementos florais, geométricos que criam um fundo ornamental; - Alguns elementos dos objetos decorativos são Inspirados na arte medieval, rococó, folk e na arte japonesa; <p>Piltover:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Há incorporação de elementos e padrões lineares e angulares.
Vestimenta e Acessórios	Material ou tipo de acessório	<p>Zaun: Tecidos rasgados, fivelas de couro, trapos, couro, joelheiras de metal;</p> <p>Piltover: Pode-se deduzir que tecidos finos e luxuosos, couro, metal (em fivelas, botões e adornos) , seda e lã, são utilizados nas vestimentas.</p>	<p>Zaun:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Muitos personagens de Zaun usam roupas que parecem ter sido usadas por um longo tempo, com rasgos e sinais de desgaste; - As jaquetas de couro são comuns; - As calças largas.; - Botas robustas, adequadas para o ambiente industrial de Zaun; - Bandanas e óculos de proteção são usadas ao redor do pescoço ou na cabeça; - Cintos com ferramentas;

			<ul style="list-style-type: none"> - Armas improvisadas - Tatuagens nos personagens refletem as características individuais de cada personagem e as características marginais, rebeldia. <p>Piltover:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Camisas de botão usadas sob coletes ou jaquetas; - Calças justas e botas de couro - Chapéus e óculos: os óculos ornamentados; - Suspensórios, corseletes; - Armaduras leves, equipamentos <i>hextec</i>, armas ornamentadas.
--	--	--	---

APÊNDICE D - QUADRO DE ANÁLISE DE *LADY MECHANIKA*

PRODUTOS SIMILARES QUANTO AO ESTILO VISUAL			
Elemento de estudo	Aspecto	Frequência	Observações
Movimento artístico presente	<i>Steampunk</i>	O steampunk é mais presente nas vestimentas da personagem principal, mas aparece em alguns elementos cenográficos.	<ul style="list-style-type: none"> - Tecnologia a Vapor com a presença de dispositivos, máquinas e veículos alimentados por vapor; - A Lady Mechanika é um exemplo de personagens mecânicos Ela tem membros mecânicos, o que a torna uma ciborgue.
	<i>Art Nouveau</i>	–	–
	<i>Art Déco</i>	–	–
Uso de cores	Matiz	Pouco Variável	<p>Tons terroso: A paleta de cores é análoga devido às cores estarem próximas umas das outras no círculo cromático. É uma paleta de cores quentes com cores que variam de laranja a marrom</p> 

	Contraste	Médio	Médio contraste
	Saturação	Alta	Alta saturação
Elementos arquitetônicos	Material (madeira, aço, metal, vidro, pedra, concreto, tijolo)	Os cenários se baseiam em ambientes repletos de válvulas, canos e maquinários.	Diversos canos e válvulas espalhados pelo cenário, tanto no teto quanto nas paredes. Há também diversas engrenagens e maquinários espalhados pelas cenas onde a ambientação é na parte interna do cômodo.
	Estilo (clássico, românico, gótico, renascentista, barroca)	<i>Steampunk</i>	Canos e válvulas nas paredes e no teto; vestimentas de couro, modificações corporais e aventura fazem parte da narrativa da história.
Objetos decorativos	Esculturas, vitrais, molduras, abajur, janelas, pisos, relógios etc	Há poucos objetos de decoração, mas aparecem estantes, cômodas, quadros, vasos de plantas, espelho emoldurados	Os objetos citados, como a cômoda e a estante, são aparentemente feitos de madeira. Já a moldura do espelho é ornamentada, inspirada na Era Vitoriana.
	Estilo (clássico, rústico, industrial, boêmio, gótico etc)	Os poucos itens citados seguem o estilo steampunk e um pouco da Era Vitoriana	Há poucos objetos decorativos, o estilo visual steampunk está mais aparente na vestimenta do personagem e em alguns elementos do cenário
Vestimenta e Acessórios	Material ou tipo de acessório Paleta de cores	Couro ou material sintético e adornos metálicos.	<ul style="list-style-type: none"> - A vestimenta da personagem principal se baseia em corset, várias fivelas e óculos de proteção; - Ela também utiliza cinto e coldre de couro marrom. Em seu cinto há um compartimento para guardar ferramentas; - Ela utiliza também luvas com diversas fivelas na região do antebraço.

APÊNDICE E - ROTEIRO

Quadro 01	
Enquadramento	Plano Panorâmico / Lateral
Descrição	O enquadramento apresenta uma vista aérea e panorâmica abrangendo Zaun e Piltover.
Detalhes	A Cena ocorre no fim da tarde
Texto	<i>“Entre as margens do Rio Pilt, dividiam-se duas grandes cidades, as irmãs Piltover e Zaun...”</i>

Quadro 02	
Enquadramento	Plano Panorâmico / Frontal
Descrição	O enquadramento apresenta uma rua nobre de Piltover, com edifícios exuberantes e, no final da avenida, um templo gigante.
Detalhes	A Cena ocorre no fim da tarde / Raios de sol dourados reluzindo no templo
Texto	<i>“Piltover, a cidade do progresso, é uma nação abastada de poder e beleza, conquistados por um passado remoto e perverso.”</i>

Quadro 06	
Enquadramento	Plano Médio / Lateral
Descrição	Com uma expressão séria, Ekko batia na porta grande com a sua mão esquerda.
Detalhes	Priorizar um ângulo abaixo dos olhos do personagem (conforme o exemplo da tabela)
Texto	<i>“E há também aqueles que nasceram para despertar a liberdade!”</i>
Onomatopeia	<i>Toc” “Toc” “Toc” “Toc”</i>

Quadro 07	
Enquadramento	Plano Close / Contra-plongée
Descrição	O enquadramento mostra da parte central da porta, onde fica a maçaneta, até o portal da

	porta.
Detalhes	A ilustração precisa postar um pouco da lateral da porta, para que no próximo enquadramento possa surgir um rosto pela abertura da porta.
Diálogo (Oculto)	<i>“Quem é?”</i>

Quadro 11	
Enquadramento	Plano Close / Ângulo 3/4
Descrição	O enquadramento mostra a porta batendo no pé esquerdo de Ekko, impedindo que ela seja fechada na cara do garoto. Criando um baque com o impacto
Detalhes	Criar linhas cinéticas para indicar que porta estava se fechando.
Diálogo (Ekko)	<i>“Ei, ei! Pera aí, dona.”</i>
Onomatopeia	<i>“Ploc”</i>

Quadro 52	
Enquadramento	Splash Page / Frontal ¾
Descrição	O enquadramento mostra Ekko e o garoto num corredor escuro da fábrica, iluminado apenas pelo brilho modesto que saía do seu relógio.
Detalhes	Ekko apresentava uma feição séria e virava a cabeça para o lado, como se estivesse falando com o garoto loiro, que estava atrás dele, fazendo uma cara de resmungando. Ekko estava segurando a correntinha do relógio na altura do seu rosto
Diálogo (Ekko)	<i>“Aí, toma cuidado com o chão, ele é traiçoeiro”</i>
Diálogo (Garoto)	<i>“Não acredito que esse gato infeliz me trouxe para um lugar desses”</i>

Quadro 55

Enquadramento	Plano Médio / Frontal ¾
Descrição	Mantendo o mesmo ângulo do <u>Quadro 52</u> , Ekko andava a frente de Ajuna, enquanto segurava seu relógio.
Detalhes	Ajuna mudava sua expressão para uma cara zangada, enquanto Ekko preservava sua expressão séria
Diálogo (Ajuna)	<i>“Nossa, você é muito sem sal, igual esse seu nome”</i>
Diálogo (Ekko)	<i>“E você fala demais”</i>

Quadro 68 (Final)

Enquadramento	Splash page / Frontal / Especial
Descrição	O enquadramento apresenta Ekko admirando o cristal, enquanto o segura. Enquanto isso, a poça de água, que estava sob seus pés, refletia uma versão madura e mais forte de Ekko, um Ekko quase adulto.
Detalhes	A expressão dos dois Ekkos eram a mesma, séria e concentrada no cristal. A versão adolescente era maior e mais forte, e tinha uma tatuagem de ampulheta em seu rosto.
Diálogo (Ekko)	<i>“Parece que encontramos algo!”</i>

APÊNDICE F - HQ COMPLETA



EK KIO

ROTEIRO
GABRIEL GOMES

ILUSTRAÇÃO
CLARA DE LIMA

LETRISTA
GABRIEL GOMES

CAPA
CLARA DE LIMA

EDITORIAL
GABRIEL GOMES

ARTE-FINALISTA
CLARA DE LIMA

1

O GAROTO SALVADOR





ZAUN, A CIDADE BAIXA, QUE SE DISTANCIOU DE SEUS DIAS DE GLÓRIA, AGORA É UMA NAÇÃO MARCADA PELA MISÉRIA E SUFOCADA PELAS NÉVOAS TÓXICAS QUE EMERGEM DAS SUAS FÁBRICAS

NO ENTANTO, ATRAVÉS DOS BECOS HOSTIS
E DO AR ENVENENADO DA CIDADE...





EXISTE UM POVO VIBRANTE E DOTADO
DE ENGENHOSIDADE



E HÁ TAMBÉM AQUELES QUE NASCERAM
PARA AFLORAR A LIBERDADE!

DI
NG
DO
NG



QUEM É?

SOU EU...
O EKKO!

VIM TRAZER O
RELÓGIO... ELE TAVA
TODO FERRADO.
DESTA VEZ

AH! FINALMENTE, JÁ
ESTAVA SUSPEITANDO
QUE NÃO IRIA MAIS
DEVOLVÊ-LO

NÃO É MINHA CULPA
SE SEU MARIDO NÃO
SABE NEM CUIDAR
DE UM RELÓGIO



QUANTA INDECÊNCIA!
ESPERO QUE ESTE
CONSERTO COMPENSE
O SEU ATREVIMENTO...

PASSAR BEM!

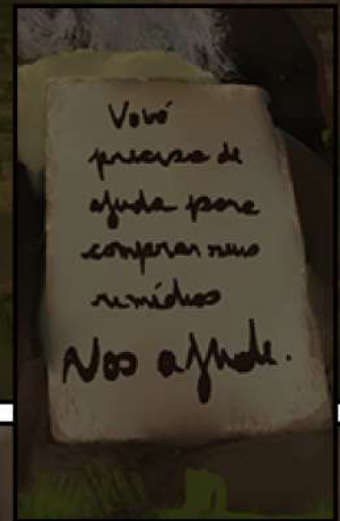
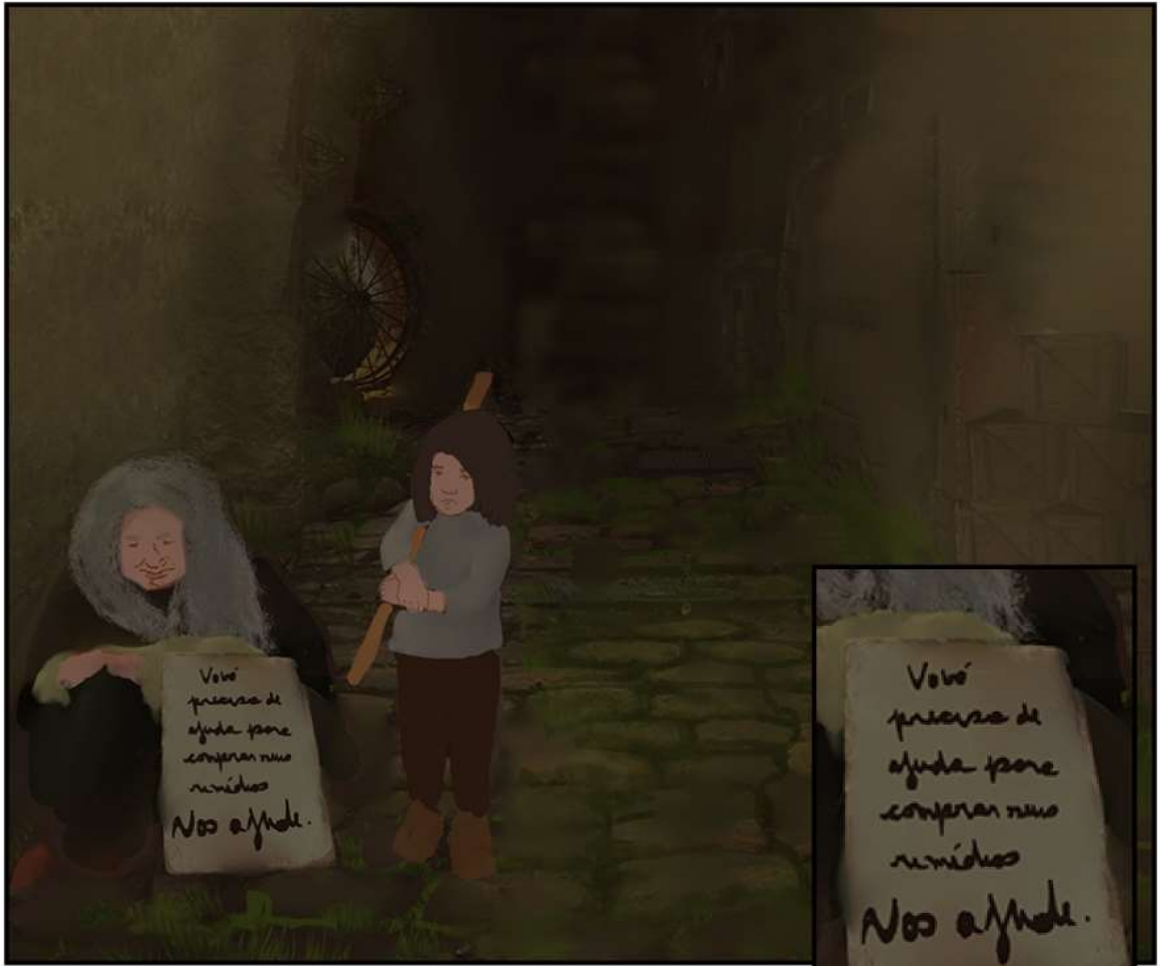
EI, EI! PERA AÍ.
COROA!

PLOC!







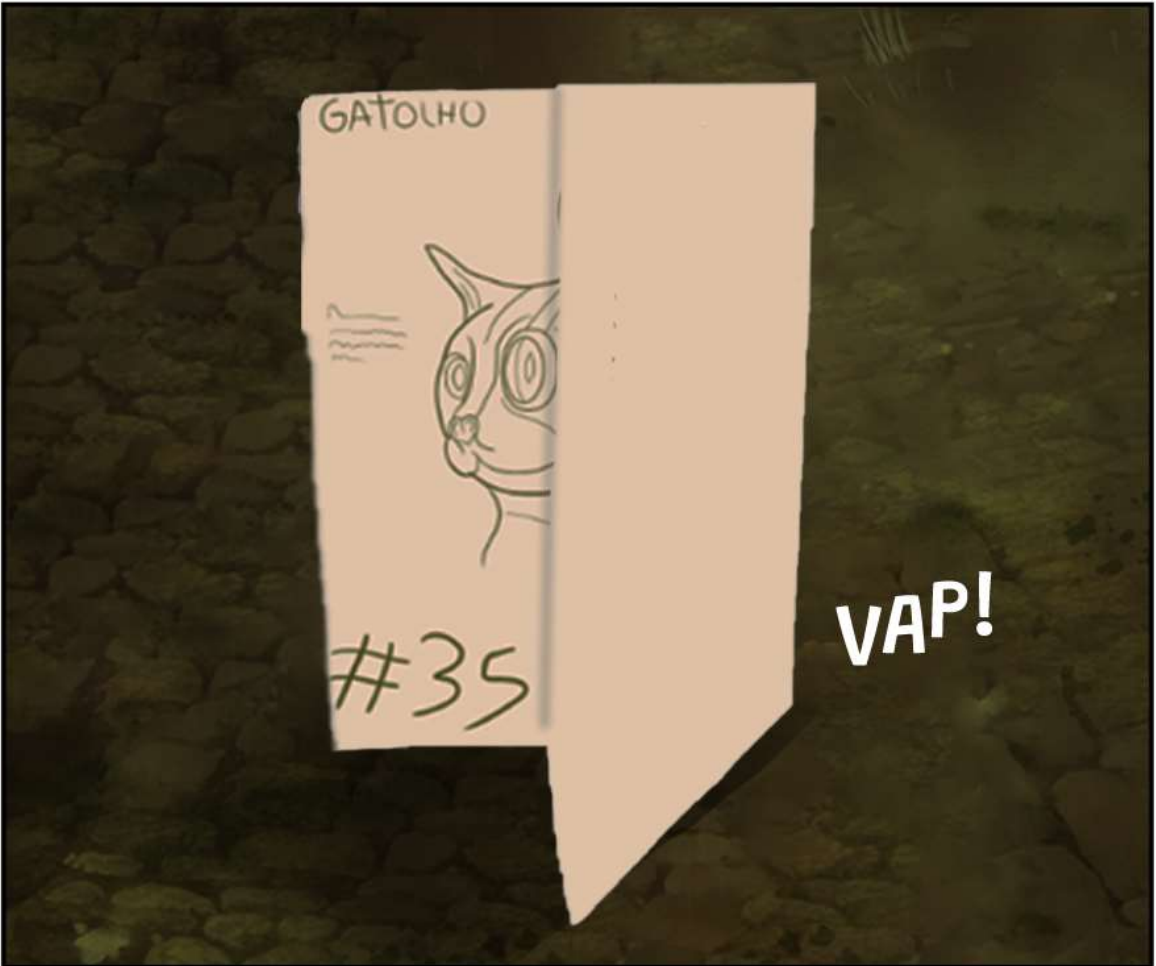


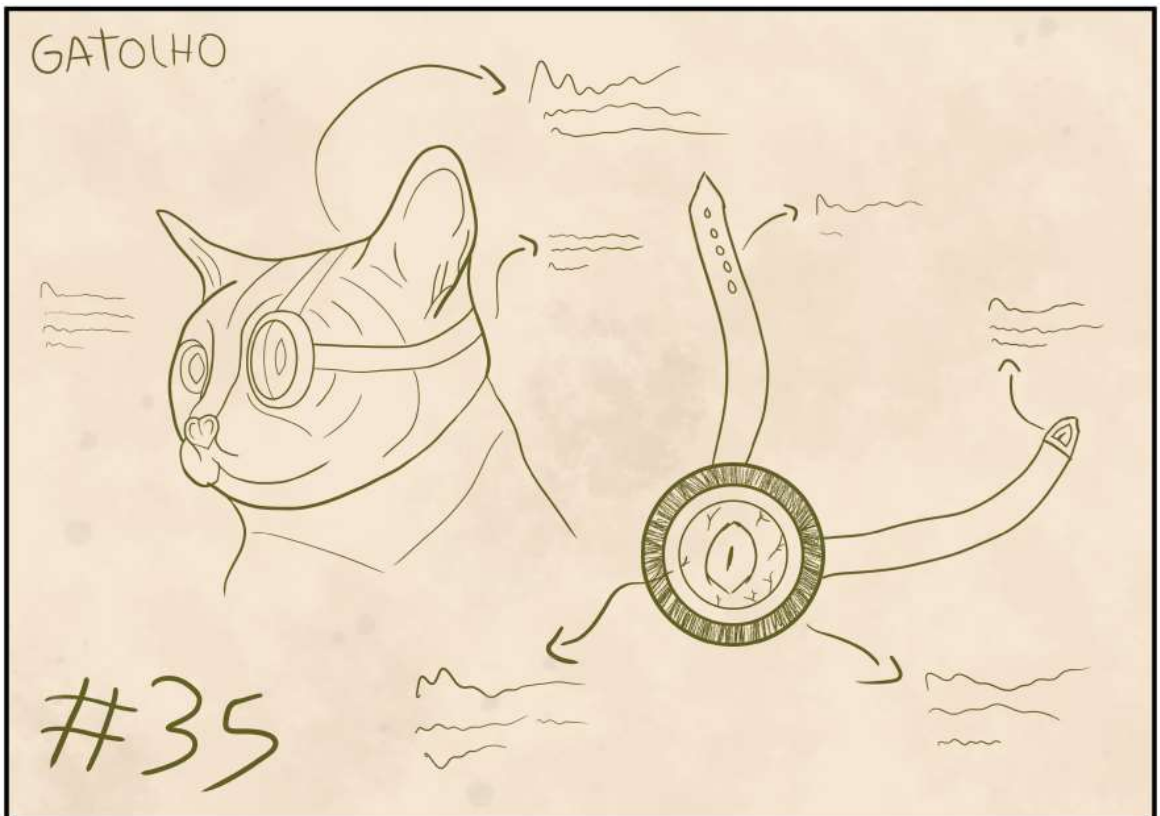
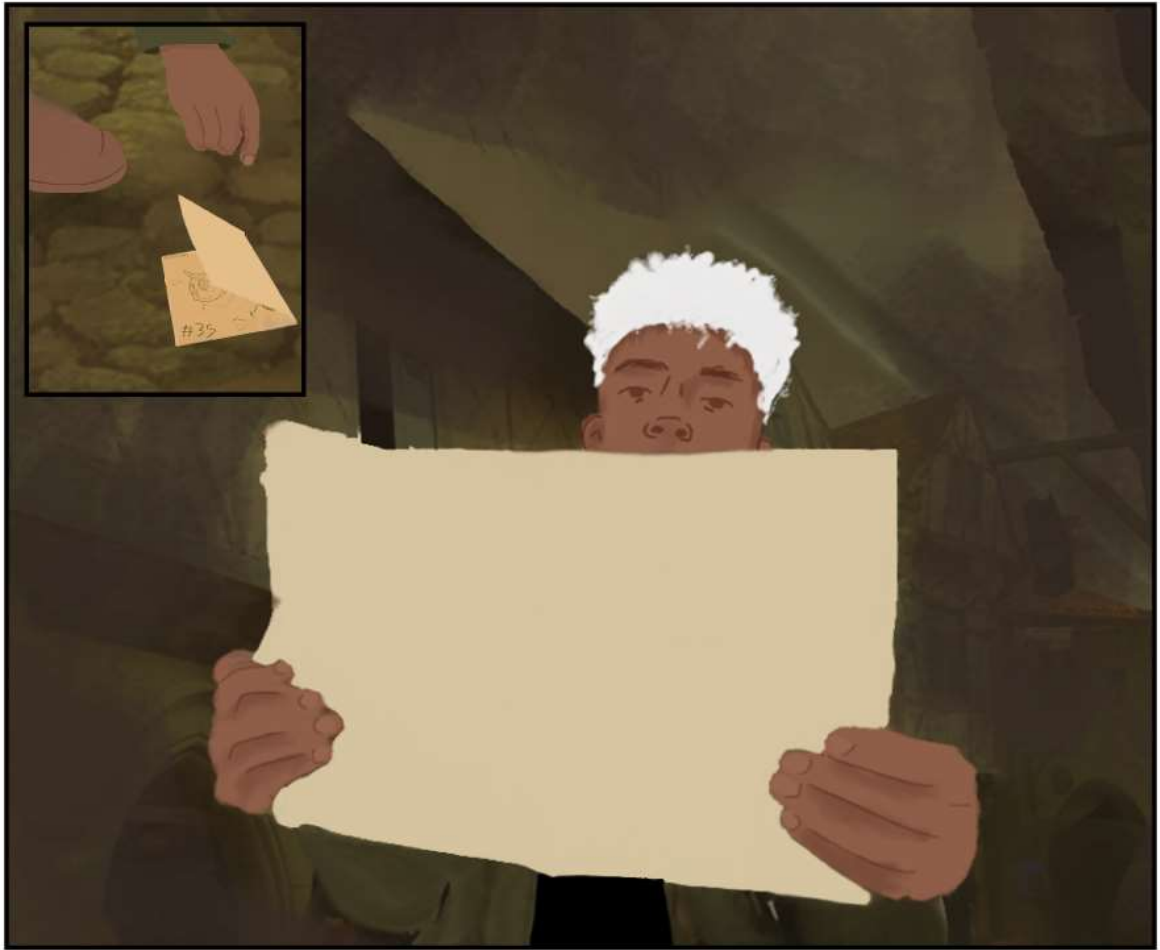


ALGUNS MINUTOS DEPOIS...























ELA PERTENCE Á
SENHORITA RENATA GLASC.
A MULHER MAIS RICA
DE ZAUN...

DIZEM QUE ELA
CONTROLA TODA A
CIDADE. ATÉ MESMO OS
OUTROS BARÕES



ALGUNS SURTOS DE DRAMA DEPOIS...

AÍ. TOMA CUIDADO COM O
CHÃO. ELE É TRAIÇOEIRO

NÃO ACREDITO QUE ESSE
GATO INFELIZ ME TROUXE
PARA UM LUGAR DESSES









O CRONÔMETRO!? EU FIZ
ALGUNS AJUSTES. MAS
FORAM OS MEUS PAIS QUE
ME DERAM DE PRESENTE...

ELES ACREDITAVAM QUE O TEMPO
ERA A COISA MAIS PODEROSA QUE
EXISTIA. PORTANTO, NADA SERIA
MELHOR DO QUE TER O CONTROLE
SOBRE ELE NA PALMA DA MÃO...



É UMA LEMBRANÇA DA
RAZÃO PELA QUAL ELES
MORRERAM...



CARAMBA. ISSO AQUI
VAI RENDER UM
BELO DE UM SAQUE!

ONDE ESSE GATO FOI
SE ESCONDER. HEIN?!









É... PARECE QUE ENCONTRAMOS ALGO

CONTINUA EM...

CAPÍTULO 2
O RAPAZ QUE ESTILHAÇOU
O TEMPO