



BOITATÁ

- Olhos da Punição -

Raquel Araújo Fróes

Orientador: Prof. Dr. Cláudio Aleixo Rocha

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

RAQUEL ARAÚJO FRÓES

**BOITATÁ: ADAPTAÇÃO DE UM MITO FOLCLÓRICO BRASILEIRO EM UMA
HISTÓRIA EM QUADRINHOS DIGITAL**

**GOIÂNIA
2022**



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): Raquel Araújo Fróes.

Título do trabalho: Boitatá: adaptação de um mito folclórico brasileiro em uma história em quadrinhos digital.

2. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador) Concorda com a liberação total do documento [X] SIM [] NÃO¹

[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 inserido 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 **Raquel Araújo Fróes, Discente**, em 01/03/2023, às 08:53, 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 **Cláudio Aleixo Rocha, Professor do Magistério Superior**, em 01/03/2023, às 12:36, 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 **3558924** e o código CRC **76666412**.

RAQUEL ARAÚJO FRÓES

**BOITATÁ: ADAPTAÇÃO DE UM MITO FOLCLÓRICO BRASILEIRO EM UMA
HISTÓRIA EM QUADRINHOS DIGITAL**

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

GOIÂNIA
2022

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

Fróes, Raquel Araújo

BOITATÁ [manuscrito] : Adaptação de um mito folclórico brasileiro em uma história em quadrinhos digital / Raquel Araújo Fróes. - 2022.
64 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, 2022.

Bibliografia.

Inclui lista de figuras.

1. Folclore brasileiro. 2. mito brasileiro. 3. boitatá. 4. história em quadrinhos digital. 5. webtoon. I. Rocha, Cláudio Aleixo, orient. II. Título.

CDU 0

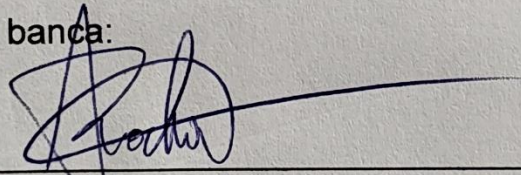
UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
BACHARELADO EM DESIGN GRÁFICO

Raquel Araújo Fróes

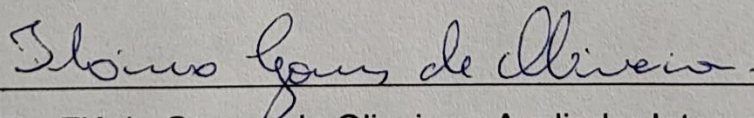
**BOITATÁ: ADAPTAÇÃO DE UM MITO FOLCLÓRICO BRASILEIRO EM UMA
HISTÓRIA EM QUADRINHOS DIGITAL**

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

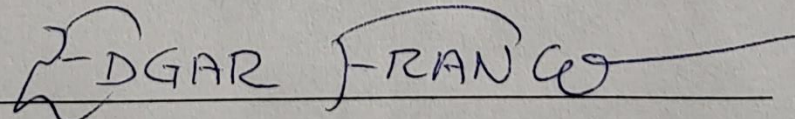
Defendido e aprovado publicamente em (14) de (FEVEREIRO) de 2023, pelos seguintes membros da banca:



Dr. Cláudio Aleixo Rocha – Orientador
Universidade Federal de Goiás



Dr. Flávio Gomes de Oliveira – Avaliador Interno
Universidade Federal de Goiás



Dr. Edgar Silveira Franco – Avaliador Externo
Universidade Federal de Goiás

Goiânia

2022

AGRADECIMENTOS

Durante a produção do trabalho, eu tive que dizer vários “nãos”. Tive que abrir mão de oportunidades de passar tempo com meus amigos e minha família. Eu gostaria de agradecer por toda compreensão que vocês tiveram comigo, por todas as minhas ausências a fim de completar o trabalho. Vocês estavam em minha mente e no meu coração ao longo de todo desenvolvimento.

Ao Cláudio Aleixo, meu orientador de TCC, agradeço pela caminhada que fez ao meu lado. Mesmo que tenha sido trabalhoso, eu adorei fazer o projeto e ser orientada por você. Se eu acabasse voltando no tempo, eu faria tudo de novo, com sorriso no rosto e brilho no olhar.

Como já comentei, finalizar o projeto não foi uma tarefa fácil. Entretanto, eu sinto que consegui por causa de três coisas que dependiam somente de mim: disciplina, foco e coragem. Disciplina, pois, sem a perseverança de todo dia fazer um pouquinho, mesmo estando cansada, eu não teria conseguido completar. Foco, pois, só se chega ao lugar desejado se tiver claro em sua mente onde e como quer chegar. Coragem, pois, é a determinação de enfrentar seus medos e receios, é a coragem que nos faz acordar todos os dias e tentar de novo. A estes três ensinamentos, eu agradeço muito ao meu sensei, Marcelo Kanashiro. Foi pelos meus treinos e pelos ensinamentos de meu sensei que pude ter estas três coisas para completar o projeto como todo.

Por último, mas não menos importante, eu quero agradecer ao meu marido, Bruno. Eu tive muito apoio em casa e fico muito feliz e grata por toda atenção e carinho. Você me ajudou a carregar minhas dores, receios e felicidades. Quando as coisas se fecharam em uma tempestade, era a você quem eu recorria para me abrigar, me sentir segura e me reerguer para continuar.

A todos vocês, do fundo do meu coração, muito obrigada por tudo! Sem vocês, nada disso teria sido possível.

RESUMO

A cultura brasileira é muito rica e diversa. Não obstante, muitas das vezes, é negligenciada pelos próprios brasileiros. Seja por desinteresse ou por falta de conhecimento, o folclore brasileiro, com toda a sua extensão de mitos e lendas, é deixado de lado quando se torna adulto. Este trabalho é pertinente a fim de contribuir com a propagação dessas nossas culturas. Mitos, lendas e os contos populares brasileiros¹ podem sim nos entreter assim como outras mitologias clássicas (Greco-Romana, por exemplo). O designer tem um papel e responsabilidade sociocultural. Desta forma, ilustrações e histórias em quadrinhos, podem e devem contribuir para a divulgação da nossa cultura e a preservação desta. Com isso, este Trabalho de Conclusão de Curso tem, por objetivo final, a criação de uma *webtoon*² (ou História em Quadrinhos digital), fazendo uma adaptação da estória do Boitatá.

Palavras chaves: Folclore brasileiro, mito brasileiro, boitatá, história em quadrinhos digital, webtoon.

¹ Neste trabalho, os termos “mito”, “lenda”, “conto” e “estória” serão tratados como sinônimos.

² Neste trabalho, os termos “webtoon” e “HQ digital” serão tratados como sinônimos.

ABSTRACT

Brazilian culture is very rich and diverse. However, it is often left out by Brazilians themselves. Whether out of disinterest or ignorance, Brazilian folklore, with all its range of myths and legends, is hidden when you grow up. This work is relevant in order to contribute to the propagation of our cultures in the adult environment. Myths, legends and Brazilian folktales do can entertain us as well as other mythologies (Greco-Roman, for example). The designer has a sociocultural role and responsibility. In this way, illustrations and comics can and should contribute to the dissemination of our culture and its preservation. With that, this conclusion work has, as its final objective, the creation of a webtoon (or digital Comics), making an adaptation of the story of Boitatá.

Keywords: brazilian folklore, brazilian myth, boitatá, digital comic, webtoon

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Comparação de HQ tradicional e HQ digital.....	19
Figura 2 - Jaguareté: o Encontro.....	20
Figura 3 - Araní em combate.....	21
Figura 4 - Cidade invisível.....	22
Figura 5 - Bruno Sutter segurando seu álbum do folclore.....	23
Figura 6: Etapas da metodologia de Bruno Munari.....	24
Figura 7: Modelo de metodologia adaptado.....	26
Figura 8: Mangá Lampião.....	27
Figura 9: Piteco - Ingá.....	29
Figura 10: Yara Flor.....	30
Figura 11: Painel semântico (cobras).....	31
Figura 12: Painel semântico (fantasia).....	32
Figura 13: Alternativas Boitatá (1).....	33
Figura 14: Alternativa Boitatá (2).....	33
Figura 15: Alternativa escolhida para Boitatá.....	34
Figura 16: Painel semântico de suporte (artesanatos indígenas).....	35
Figura 17: Boitatá (esboços).....	35
Figura 18: Boitatá (lineart).....	36
Figura 19: Painel semântico (cores de cobras).....	36
Figura 20: Alternativas de cores Boitatá.....	37
Figura 21: Boitatá (visual final).....	38
Figura 22: Concept art Boitatá (1).....	38
Figura 23: Concept art Boitatá (2).....	39
Figura 24: Concept art Boitatá (3).....	39
Figura 25: Concept art (4).....	40
Figura 26: Concept art Boitatá (5).....	41
Figura 27: Concept art Boitatá (6).....	42
Figura 28: Concept art Boitatá (7).....	43
Figura 29: Cabeça do Boitatá (Close).....	44
Figura 30: João e Sebastião (visual final).....	45
Figura 31: João e Sebastião (colorido).....	46
Figura 32: Esboços (parte 1).....	50

Figura 33: Esboços (parte 2).....	51
Figura 34: Esboços (parte 3).....	51
Figura 35: Esboços (parte 4).....	52
Figura 36: Esboços (parte 5).....	52
Figura 37: Processo HQ.....	53
Figura 38: Tipografias escolhidas.....	55
Figura 39: As personagens adentram a mata, mas João tem receio.....	55
Figura 40: Ignorando João, Sebastião e seu bando começa a destruição.....	57
Figura 41: Em um mistério, Boitatá desperta e começa a agir.....	60
Figura 42: Sorrateiramente, Boitatá começa a puni-los com a morte e loucura.....	61
Figura 43: Boitatá finalmente se revela e continua com seu discurso.....	62
Figura 44: Boitatá mata todos, mas poupa João.....	63

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	12
1.1. TEMA.....	12
1.2. PROBLEMA.....	12
1.3. OBJETIVO.....	13
1.3.1. Objetivo Geral.....	13
1.3.2. Objetivo Específico.....	14
1.4 JUSTIFICATIVA.....	14
2. REFERENCIAL TEÓRICO.....	15
2.1. DESIGN E VALORIZAÇÃO DA CULTURA.....	15
2.2. O MITO DO BOITATÁ.....	16
2.3. OS WEBTOONS.....	17
2.4. REFERÊNCIAS DE ENTRETENIMENTO FOLCLÓRICO JUVENIL E ADULTO.....	20
3. METODOLOGIA DO PROJETO.....	23
4. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO.....	26
4.1. BRIEFING (Etapa A).....	26
4.2. PESQUISA (Etapa B).....	26
4.2.1. Estudo de similares.....	27
4.3. CRIATIVIDADE (Etapa C).....	31
4.3.1 Desenvolvimento da personagem Boitatá.....	31
4.3.2. Desenvolvimento das personagens secundárias.....	44
4.3.3. Roteiro.....	46
4.3.4. Esboços.....	50
4.3.5. Esboços digitalizados.....	53
4.3.6. Tipografia.....	54
4.4. FINALIZAÇÕES (Etapa D, E e F).....	62
5. CONCLUSÃO.....	62
6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	63

1. INTRODUÇÃO

O designer tem, assim como várias profissões, uma responsabilidade sociocultural. Ou seja, o dever de pensar e desenvolver produtos voltados para pessoas, comunidades, com necessidades reais específicas de situações menos favorecidas, seja, socialmente, economicamente ou culturalmente (PAZMINO, 2007). Através de suas várias áreas de atuação, podemos contribuir com a preservação e propagação de nosso patrimônio brasileiro, como a cultura popular. Diante de certas dificuldades encontradas ao se pensar nos mitos e lendas do folclore brasileiro nos meios dos jovens e adultos, este trabalho vem com o propósito de entregar um *webtoon*³ a fim de mostrar a importância dessas lendas. Elas não são só ricas em criatividade, mas também são capazes de nos entregar uma narrativa intrigante para o entretenimento adulto, valorizando, assim, a nossa cultura brasileira.

1.1. TEMA

O tema do trabalho é a valorização da cultura popular brasileira, o folclore, juntamente com o mito do Boitatá.

1.2. PROBLEMA

Durante a nossa vida, é comum entrarmos em contato com personagens folclóricos no ensino fundamental. Seja através de recreação, brincadeiras, contos e/ou atividades educacionais, os mitos e lendas nos são apresentados. Alguns mais famosos, como o Saci, são lembrados mais facilmente. Já outros, temos que pesquisar para relembrar e/ou conhecer. O folclore brasileiro deve sim ser ensinado e incentivado para as crianças nas escolas. Entretanto, quando chegamos na vida adulta, o folclore parece sumir. Com o mundo globalizado, é muito mais comum encontrar pessoas que conhecem os contos e tradições estrangeiras do que as do próprio país. Um dos exemplos disto é o Halloween. Dia 31 de outubro é dia das Bruxas. Mas, dia 31 de outubro, também é dia do Saci (CÂMARA DOS DEPUTADOS, 2003)⁴. Poucas pessoas conhecem isto uma vez que a nossa cultura fica apagada perante outras. Como bem disse Franchini (2011):

³ História em Quadrinhos digital focada para leitura em celulares, vindo da Coreia.

⁴ Projeto de lei n.º 2.762, de 2003 (CÂMARA DOS DEPUTADOS), que institui o dia 31 de outubro como Dia do Saci. Disponível em:

Nosso folclore pode ser definido como uma imensa obra aberta, enriquecida pela contribuição das mais diversas etnias. Quase não há conto popular corrente entre nós, por exemplo, que não seja uma adaptação de contos de fadas europeus ou de lendas africanas. (FRANCHINI, 2011, p. 3)

Há falta de foco para com adultos sobre as nossas culturas. O próprio IBGE não tem constado, em seus bancos, pesquisa alguma sobre o folclore brasileiro. Já nos colégios, após o ensino fundamental, o entretenimento e a preocupação com a aprendizagem dos mitos e lendas parece ser deixado de lado para outras matérias, como física, química, dentre outras. Jamais desmerecendo a importância de tais componentes escolares, este projeto preconiza uma igual importância para com a nossa cultura popular, o folclore brasileiro.

Dessa forma, surge-se a seguintes dúvidas: Como os *webtoons*, por meio dos mitos e lendas, podem contribuir para valorizar o folclore brasileiro junto ao público jovem e adulto?

1.3. OBJETIVOS

Nesta parte do trabalho, deixa-se definido os objetivos gerais e específicos que o trabalho propõe.

1.3.1. Objetivo Geral

Criar um *webtoon* que, através dos mitos e lendas brasileiras, possa contribuir para valorizar o folclore do nosso país junto aos jovens e adultos. Para que a proposta atinja seu objetivo geral, o *webtoon* irá priorizar o aspecto visual e a construção narrativa a partir do mito brasileiro do Boitatá. A fim de ser melhor acessível, o *webtoon* será disponibilizado virtualmente de forma gratuita, através de plataformas virtuais de HQs, como *Tapas*⁵.

<https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra;jsessionid=BE65FFE99D6EF30C2F714585CFDF239D.node2?codteor=193867&filename=Avulso+-PL+2762/2003> Acesso em: 02/06/2022.

⁵ Disponível em: <<https://tapas.io/>>. Acesso em: 02/06/2022

1.3.2. Objetivos Específicos

Destrinchando o objetivo geral de se produzir o *webtoon*, tem-se os seguintes almejos:

- Apresentar a importância e a riqueza do folclore brasileiro.
- Compreender como o folclore brasileiro por meio de seus mitos e lendas podem gerar narrativas capazes de entreter e conscientizar os jovens e adultos do nosso país.
- Pesquisar a fundo o mito do Boitatá
- Estudar metodologias de design que possam ser aplicadas ou adaptadas à criação de ilustrações e *webtoons*.
- Demonstrar como os *webtoons* popularizam e democratizam o acesso aos quadrinhos através de sua divulgação no ambiente *online*.
- Investigar, a partir do mito do Boitatá, como a preservação ambiental voltada à proteção das florestas pode contribuir para a construção narrativa que seja capaz de entreter mediante a conscientização dos jovens e adultos.

1.4. JUSTIFICATIVA

Ao pesquisar sobre mitos e lendas folclóricas brasileiras, encontramos muitas coisas voltadas para o ensino infantil. Entretanto, quando adentra-se no universo mais adulto, a literatura, o entretenimento, se torna escasso. Demora-se a achar algo que não seja apenas um compilado das lendas e mitos, descrevendo os seres fantásticos. Em questão de histórias com narrativa, é difícil de se encontrar.

Diante disso, este trabalho vem com o objetivo de trazer esta narrativa para o meio jovial e adulto em forma de entretenimento. Sendo algo que possa ser lido e aproveitado de maneira interessante para estes. E, quando se trata de narrativa, as histórias em quadrinhos são um universo repleto para tais possibilidades. Como Franco (2004) bem coloca

São nas obras dos quadrinhos autorais que os quadrinhos alcançam a sua maior expressividade e é nelas que vemos confirmada a importância das HQs como forma artística. (FRANCO, 2004, p.33)

Desde da década de 1990, com o crescimento da *internet*, várias experiências com HQs foram realizadas *online* (FRANCO, 2005). Hoje, chegamos em um patamar

onde estas estórias fantásticas podem ser produzidas e veiculadas facilmente à *internet*, facilitando o acesso destas. Segundo dados do IBGE, 79,3% dos brasileiros têm acesso ao celular e é o aparelho que é mais utilizado para a internet (IBGE, 2019)⁶.

Relembrando de que a premissa deste projeto é valorizar e propagar o folclore brasileiro, torna-se indispensável a facilidade para o acesso deste. Dessa forma, a HQ será publicada virtualmente em plataformas *online* e será gratuita para ler, a fim de não ficar restrita à uma mídia física que terá que ser comprada/adquirida.

O projeto tem potencial para a realização de várias estórias da nossa cultura popular. Entretanto, o mito do Boitatá, além de ser conhecido por todo Brasil (CHIAROSCURO STUDIOS, 2018), possibilita uma narrativa intrigante por se tratar de um ser animalesco fantasioso, vinculada a um dos problemas recorrentes de nossa sociedade: as queimadas e destruição das florestas. Só em 2021, houve um incremento de desmatamento da Amazônia equivalente à uma área de 12.200 km², 8.500 km² no caso do Cerrado (TERRA BRASILIS, 2022)⁷. Assim, a lenda do Boitatá foi escolhida para o trabalho.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

Nesta parte do trabalho, faz-se a reunião de vários materiais de referência para criar uma base sólida de argumentação.

2.1. DESIGN E A VALORIZAÇÃO DA CULTURA

Vários estudiosos como historiadores, economistas, filósofos, sociólogos, dentre outros, discutem profundamente até hoje o que é cultura (GUIMARÃES, 2013). Entretanto, Ono (2004), em seu texto voltado para o Design, traz uma perspectiva bem fundamentada:

A cultura se encontra essencialmente vinculada ao processo de formação das sociedades humanas, em uma relação de simbiose, interdependente e dinâmica que acompanha o desenvolvimento dos indivíduos e grupos sociais, expressando seus referenciais, valores e comportamentos, dentre outros elementos, que compõem a sua

⁶ Disponível em: <<https://www.ibge.gov.br/estatisticas/sociais/populacao/17270-pnad-continua.html?edicao=30362&t=resultados>> Acesso em: 05/06/2022.

⁷ TerraBrasilis/PRODES. Disponível em: <<http://terrabrasilis.dpi.inpe.br/app/dashboard/deforestation/biomes/amazon/increments>> Acesso em: 09/06/2022.

identidade. A identidade cultural possui, deste modo, um caráter dinâmico e multidimensional, não podendo ser compreendida como um princípio hermético e imutável. Fundamenta-se na diversidade e não na homogeneidade. (ONO, 2004, p. 54)

A nossa Constituição Federal de 1988, no Artigo 216, ampliou o conceito de Patrimônio Histórico e Artístico para Patrimônio Cultural Brasileiro. Esta, por sua vez, constitui de bens de natureza material, como edificações e sítios paisagísticos, e de natureza imaterial, como criações artísticas, modos de viver e formas de expressão. São portadores da identidade, da memória, dos diferentes grupos que formaram e que formam a sociedade brasileira⁸.

O design tem uma contribuição importante no desenvolvimento da cultura, abrangendo planejamentos, decisões e práticas que afetam a vida das pessoas, seja direta ou indiretamente. O designer é sujeito e objeto da dinâmica cultural (ONO, 2004). Dessa maneira, é indiscutível o papel sociocultural do designer. Retomando o que foi dito na introdução, podemos e devemos contribuir com a preservação e propagação da nossa cultura, da identidade do nosso povo.

2.2. O MITO DO BOITATÁ

O nome Boitatá vem do Tupi-Guarani, que significa cobra (boi) de fogo (tata). Uma variação do nome é Mboitatá, que deriva para “coisa de fogo”. (CHIAROSCURO STUDIOS, 2018). Também pode-se encontrar a lenda com as seguintes denominações: Baitatá, Batatá, Biatatá, Bitatá, dentre outros dependendo da região. Por mais que o conto esteja relacionado com as chamas, nada tem a ver com a origem do fogo (CASCUDO, 2012). O animal fictício é normalmente vinculado a uma cobra flamejante por ser uma representação figurativa do fogo-fátuo⁹, mas também já teve outras aparências, como a de um boi com um olho só na testa. É dito que se alimenta somente de olhos (FRANCHINI, 2011).

Uma das primeiras aparições do mito é na *Carta de São Vicente*, escrita em 1560 pelo padre José de Anchieta. Nela, o padre descreve sobre “fantasmas” na praia, de uma criatura que deixa “facho cintilante” e que “acomete rapidamente os

⁸ Constituição federal, Artigo 216, disponível em: http://portal.iphan.gov.br/uploads/legislacao/constituicao_federal_art_216.pdf Acesso em: 24/06/2022.

⁹ Fenômeno que ocorre normalmente em cemitérios, pântanos e superfícies de lagos. É um fogo espontâneo que surge devido a combustão de fosfina e metano, substâncias liberadas por seres em decomposição. As pessoas, ao verem, relacionavam aquilo à fantasmas e vultos.

índios e mata-os" (CASCUDO, 2012). Em uma das histórias de sua aparição, é dito que a cobra saiu de seu sono por causa de um dilúvio, devido a uma chuva incessante. Nesta enchente, vários animais foram acometidos. A serpente então devorara os olhos dos bichos, incorporando ao seu corpo, ficando cintilante e cheio de globos oculares. Em algumas das versões, é falado que ela foi castigada a vigiar os campos por isso. Quem o vê fica cego e/ou louco (MIRANDA, 2013).

Para Franchini (2011), o Boitatá, ou Batatão como é chamado no Nordeste, por ser uma cobra, tem a função única de matar e amedrontar. Somente quando o mito vem para as cidades é que recebe o cunho mais moralístico e de protetor das florestas, capaz de se transformar em tronco flamejante e atizar fogo nos homens que queimam florestas. Lima (2003) e Cascudo (2012) comentam também que Boitatá é, na verdade, uma alma penada, espírito de gente ruim.

É importante ressaltar que não existe uma variação certa do mito, uma vez que cada região se apropria dela de uma forma diferente. E, levando em consideração que mitos e lendas indígenas eram, muitas das vezes, repassadas oralmente, as variações certamente irão destoar da versão original perdida no tempo. Para este trabalho, será agregado várias partes de diferentes variações, a fim de uma melhor construção narrativa e visual.

2.3. OS WEBTOONS

Eisner (2001) define as histórias em quadrinhos como arte sequencial. Duas ou mais imagens, quando colocadas juntas em uma sequência, acabam criando uma linha narrativa. Apesar da definição ser bem ampla, podendo permear entre vários estilos e temas, McCloud (2004) comenta da dificuldade de se definir uma história em quadrinhos. Segundo ele, é uma discussão que sempre vai existir com o passar das gerações. Entretanto, uma parte da história é extremamente importante para as HQs: a impressão. Este fator foi primordial, pois era o principal meio em que as HQs se propagavam, eram o seu suporte.

Com o avanço tecnológico, os meios de comunicação, informação e entretenimento tiveram que se adaptar melhor para o meio digital. Com o universo das histórias em quadrinhos, não foi diferente. Como disse Lopes e Melo,

A transição das revistas impressas para as chamadas *webcomics* abre as portas para um novo meio de se estruturar as HQs de modo que elas fiquem facilmente acessíveis ao leitor, com formato, cores e tipografia que permitam uma visualização fácil e rápida para o usuário.

Nesse aspecto, os *webtoons* coreanos são um bom exemplo de como a arte sequencial pode ser retrabalhada para se adaptar à mídia digital.

Webtoons são histórias em quadrinhos digitais, disponíveis em plataformas *online*, com publicação regular (LOPES; MELO, 2018). Foram popularizadas juntamente com várias culturas da Coreia do Sul a partir dos anos 1990 em diante¹⁰ (JANG; SONG, 2017).

Normalmente, para que possa haver uma HQ, passa-se por uma série de etapas. Os autores das histórias devem procurar uma revista, passar por concursos e processos burocráticos, fazer e refazer esboços e roteiros pelas orientações dos editores, ganharem aprovações, para só então começar passar a limpo com a *lineart*¹¹, colorir e entregar tudo dentro do prazo. Tudo isso é voltado para o papel, ou seja, devem sempre se preocupar com a impressão, desde o sistema de cores utilizado, se os desenhos forem digitais, até o tipo de papel. Entretanto, há diferentes formas de se conseguir publicar sua própria HQ. Alguns artistas/quadrinistas bancam os custos da impressão ou até mesmo abrem projetos em plataformas de financiamento coletivo, como no *Catarse* ou *Kickstart*¹². Outra forma de conseguir publicação independente são os *webtoons*. As plataformas de leitura são *online*, permitem a fácil concentração de vários títulos, os autores podem publicá-las de forma independente e podem ganhar renda conforme a popularidade de suas obras. As mesmas plataformas também possibilitam uma maior conexão entre autor e leitor, gerando uma maior proximidade. Além disso, muitas HQs digitais são totalmente gratuitas, exemplos disso são as plataformas *Tapas* e *Line Webtoon*. Todas estas características contribuíram para facilitar o acesso à leitura, uma vez que não se precisa comprar a mídia física para lê-la.

As HQs digitais trouxeram uma nova forma de leitura, mais focada para as telas de celulares e computadores, como pode ser visto na seguinte comparação:

¹⁰ Este fenômeno ficou conhecido como “Onda Coreana”.

¹¹ Arte de linha, em português. Normalmente, o termo é utilizado para representar o contorno final do desenho.

¹² Neste financiamento, pessoas de vários lugares podem investir em um projeto para que ele seja concretizado, o realizador do projeto costuma dar recompensas para as pessoas que o ajudaram.

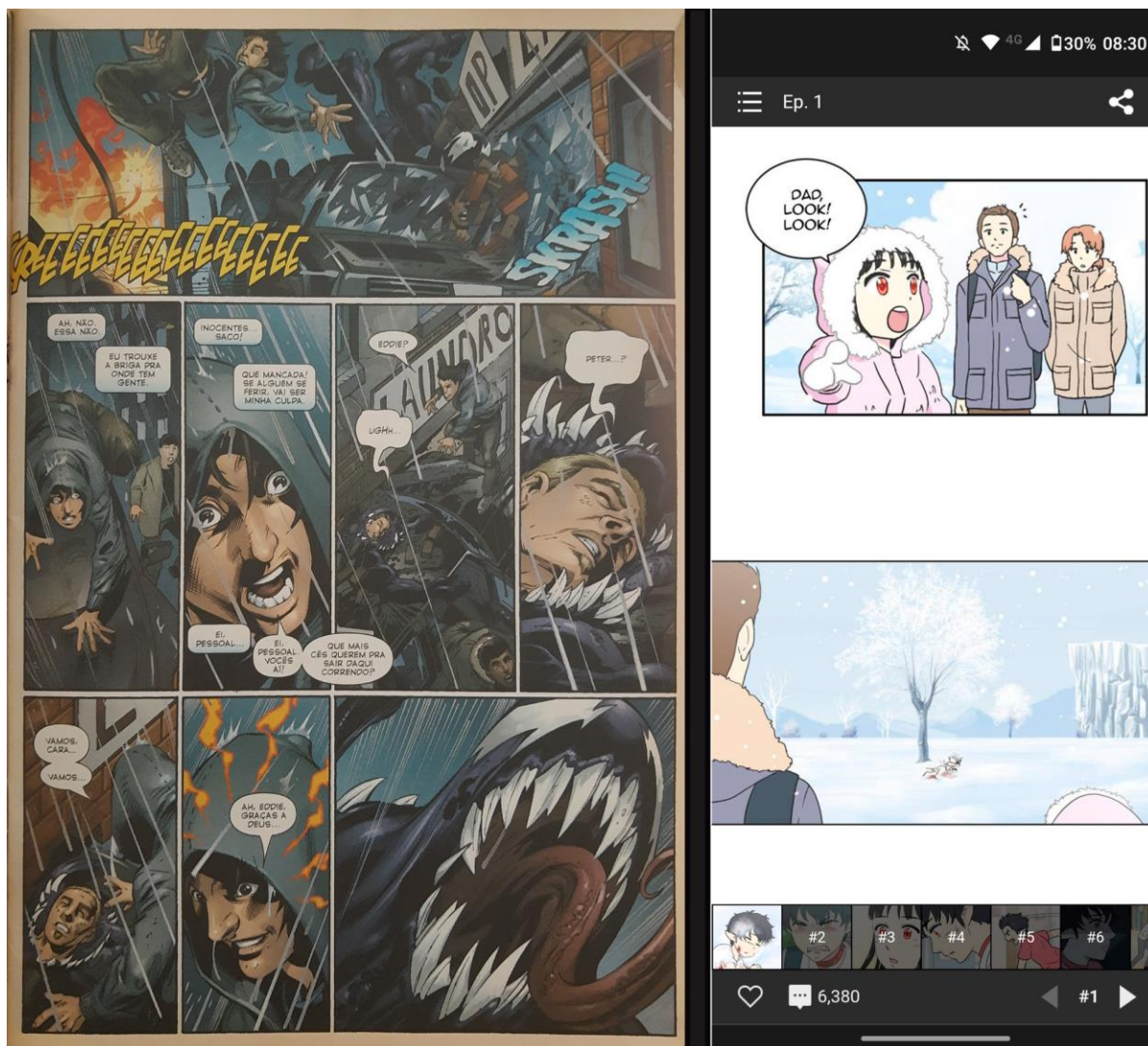


Figura 1 - Comparação de HQ tradicional e HQ digital

Fonte: Marvel Millennium e Line Webtoon¹³

À esquerda, pode-se observar a HQ “Homem-Aranha: o orgulho do papai”, da Marvel Millennium, edição 27, página 15. À direita, encontra-se a *webtoon* “Days of Hana¹⁴”, episódio 1. Nesta comparação é visível grandes diferenças, mesmo ambas sendo histórias em quadrinhos. Os *webtoons*, por serem focados para telas de celulares, apresentam uma composição diferente em relação às tradicionais. Não existem páginas, os espaços em branco são mais amplos, pouca informação na tela e utilizam o sistema de *scroll down*¹⁵ para avançar na narrativa. Esta nova forma de visualização da história faz com que o conteúdo dela se passe aos poucos, não sendo

¹³ Disponível em: <https://www.webtoons.com/en/drama/days-of-hana/list?title_no=1246&page=1>

¹⁴ Dias de Hana, em português.

¹⁵ Rolar para baixo, em português.

vista de forma totalitária como acontece no exemplo à esquerda. A HQ digital não permite que os olhos vagueiam pela página toda para só então começar a ler. Isso gera um efeito de suspense, segurando os olhos do leitor para apenas o que está sendo mostrado naquele espaço da tela. Além disso, por se tratar de algo voltado para as telas, os tamanhos dos quadros e falas são maiores, a fim de não ser necessário expandir a imagem para ler, tornando a leitura mais agradável e fluída.

O produto final deste projeto, a HQ digital, será feita e pensada com base nas características próprias citadas no parágrafo anterior.

2.4. REFERÊNCIAS DE ENTRETENIMENTO FOLCLÓRICO JUVENIL E ADULTO

Nesta seção do trabalho, será citado alguns exemplos do que já fora feito em questão de entretenimento folclórico voltado para o público juvenil/adulto. É importante deixar claro que, por agora, não será abordado similares¹⁶, levando em consideração que haverá uma parte dedicada apenas para tal. A pesquisa de referências se baseia no fato de que o entretenimento possui inúmeras possibilidades de abordagem, dependendo da mídia vinculada. Dessa forma, é plausível analisar estes vários meios de abordagem, agregando o repertório.



Figura 2 - Jaguetaré: o Encontro

Fonte: Mapingua Nerd

¹⁶ Aqui, a palavra “similares” refere-se a HQs com tema “folclore brasileiro” voltado para jovens/adultos.

A primeira das referências é um RPG¹⁷, um jogo de tabuleiro e interpretação bem conhecido nos meios adultos e juvenis. O título “Jagueté: o Encontro” foi criado por professores, servidores e alunos extensionistas da Universidade Federal do Paraná, do Museu de Arqueologia e Etnologia. O jogo de tabuleiro é baseado na cultura indígena, se passando nos anos de 1500, em que os povos indígenas entram em conflito com os invasores europeus. Neste jogo, os participantes se colocam na condição de indígena, ajudando a compreensão e a simpatia para com o outro enquanto se divertem explorando e conhecendo as lendas indígenas¹⁸.



Figura 3 - Araní em combate

Fonte: Araní Trailer (2018)¹⁹

O segundo exemplo a ser trazido é o videogame em produção Araní. Este é um jogo que está sendo feito pelo estúdio independente Diorama Digital. Tem, como gênero de jogo, o *Hack & Slash*²⁰. Nele, o(a) jogador(a) assumirá o comando da personagem que dá o nome ao jogo: Araní. Ela é uma índia brasileira nativa, fazendo parte da Tribo do Sol, que parte em uma jornada de autodescobrimento, mestrando o combate para salvar seu povo de um poder mágico antigo. Não há data de

¹⁷ “*role playing game*”. Jogo de interpretação de papéis, em português.

¹⁸ Informações retiradas do site Mappingua Nerd. Disponível em: <<http://www.mappinguanerd.com.br/rpg-inspirado-na-historia-indigena-e-distribuido-em-escolas-publicas/>> Acesso em: 26/06/2022.

¹⁹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=HPIVuOQAwNQ&ab_channel=GameNews> Acesso em: 26/06/2022.

²⁰ Nome do gênero de jogo de videogame conhecido pelos personagens realizarem ataques rápidos e combos diversos. Outros exemplos amplamente conhecidos no mundo dos games com este gênero são *Devil May Cry* e *God of War*.

lançamento ainda, mas as expectativas são positivas, uma vez que há várias empresas interessadas no jogo²¹.



Figura 4 - Cidade invisível

Fonte: Netflix

O terceiro exemplo a ser citado é Cidade Invisível, uma produção da Netflix, com elenco brasileiro para a trama. É uma série de uma temporada com nove episódios. Depois de uma tragédia em sua vida, o protagonista se vê confrontado com personagens do folclore brasileiro, como Iara, Cuca, dentre outros. Todos eles tentam solucionar um mistério que os ataca. A narrativa é voltada para um público mais adulto e fez sucesso em vários países²².

²¹ Informações retiradas do site Combo Infinito. Disponível em: <https://www.comboinfinito.com.br/principal/arani-jogo-brasileiro-que-chamou-a-atencao-do-mundo-ganhara-novidades-em-breve/> Acesso em: 26/06/2022.

²² Informações retiradas do site Netflix. Disponível em: <https://www.netflix.com/br/title/80217517> Acesso em: 26/06/2022.



Figura 5 - Bruno Sutter segurando seu álbum do folclore

Fonte: Detonator Loja Oficial²³

Como quarto e último exemplo tem-se o álbum do Bruno Sutter, interpretando sua personagem “Detonator”. O título recebe o nome de “*Metal Folclore: The Zoeira Never Ends*²⁴”. Nele, o cantor aborda músicas temáticas brasileiras do folclore, contendo personagens como Saci, Mula sem cabeça, Boitatá, dentre outros. O gênero utilizado é o *Heavy Metal*²⁵. Por mais que possa parecer sem noção e, até certo ponto, desrespeitoso, especialmente pelo tom de voz usado e pelos trocadilhos, Bruno leva a sério a defesa dos nossos mitos e lendas abordados no disco²⁶. A obra é voltada para o público adulto, já que o vocabulário utilizado não é aconselhável para o infantil.

3. METODOLOGIA DO PROJETO

Para a realização do projeto, necessitava-se de uma adaptação de uma metodologia já existente, a fim de melhor enquadrar-se para o desenvolvimento deste. Foi feita uma adaptação do método de Bruno Munari (MUNARI, 2008).

²³ Disponível em: <<https://detonator.loja2.com.br/4063288-Cd-Metal-Folclore-Album-de-Figurinhas>> Acesso em: 26/06/2022.

²⁴ A zoeira nunca acaba, em português.

²⁵ Gênero de Rock que nasceu na década de 1960/1970.

²⁶ Informações retiradas do próprio Youtube do cantor. Disponível em: <<https://youtu.be/8QYJA681del>> Acesso em: 26/06/2022.

Primeiramente, realizou-se uma observação de suas etapas do processo, para só então fazer a adaptação:

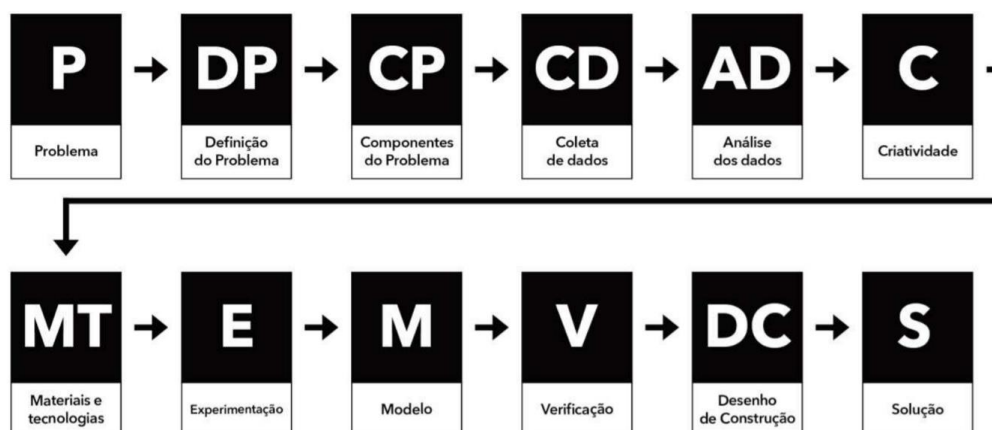


Figura 6: Etapas da metodologia de Bruno Munari
Fonte: Imagem produzida por Priscila Cloque Fagundes²⁷

Em seu livro, “Das Coisas Nascem Coisas” (MUNARI, 2008), Munari ressalta a importância de segregar o processo de criação até a chegada da solução para o problema propriamente dito. Também reforça a calma que o *designer* deve ter a fim de não partir imediatamente para a parte prática.

Tudo parte de uma necessidade, de um problema a ser resolvido (etapa “P” da figura 6). Este, por sua vez, deve ser melhor conhecido, entendendo sua extensão e componentes a mais que estão interligados a existência de tal problema (etapas “DP” e “CP” respectivamente). Somente ficando claro a definição do problema é que se pode avançar para uma pesquisa. O *designer* deverá procurar dados, artigos e textos que o auxiliem em sua jornada e, posteriormente, a análise de tal pesquisa (etapas “CD” e “AD”). Esta se trata da fundamentação teórica, buscando similares e referências do que já foi feito, bem como materiais e tecnologias existentes para tal. Tendo isso bem estruturado, é chegada as etapas de observar, analisar e experimentar (etapas “C”, “MT” e “E”), havendo, aqui, geração de alternativas/ideias. Não há, ainda, uma solução definitiva, mas sim parcial. A partir de um modelo, selecionado por critérios, é possível submetê-lo a uma série de testes e verificação (etapas “M” e “V”) para a validação dele. Por fim, é chegado a etapa de “Desenho de

²⁷ Disponível em: <https://dadospdf.com/download/the-fab-four-psychedelic-e-let-it-be-posteres-tipograficos-das-fases-musicais-dos-beatles-5a4d53d5b7d7bcab673b57be_pdf> Acesso em 01/07/2022.

Construção”, em que é feito o protótipo para a solução propriamente dita. O autor reforça que é provável que ocorram idas e vindas nas partes do método.

Baseado neste método anteriormente explicado, foi feito a seguinte adaptação, focada para a criação de HQs:

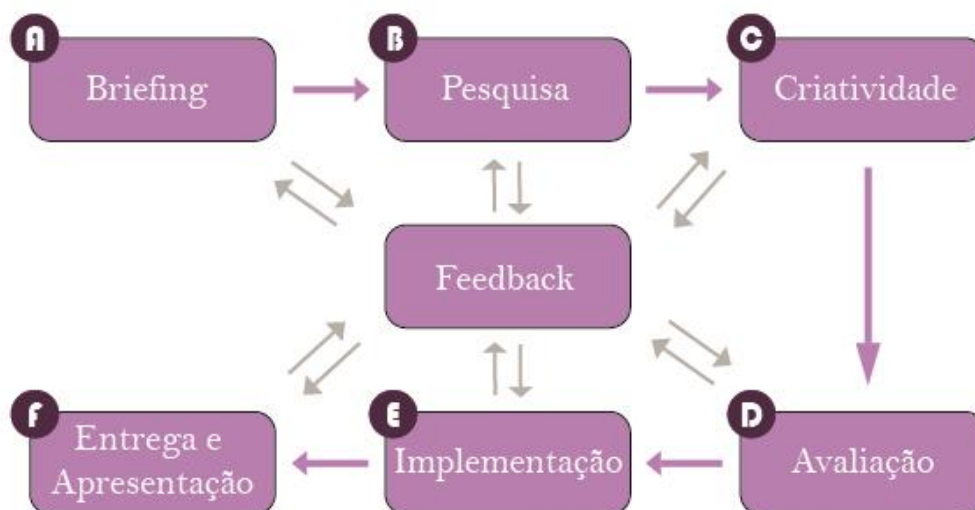


Figura 7: Modelo de metodologia adaptado
Fonte: autoral

Na figura 7 pode-se notar a adaptação feita e adotada para a construção do *webtoon* deste trabalho. Começando com a parte de *briefing*, etapa “A”, é onde é definido o problema, o tema juntamente com a importância dele e o público para qual se destina (correspondendo as partes de “P” “DP” e “CP” do método de Munari). Na etapa “B”, é a parte de pesquisa, coleta e análise de dados do que já foi feito, referências as quais pode-se basear-se (etapas “CD” e “AD” da figura 6). Posteriormente, vem a iniciação da criatividade, roteiro, esboços e desenvolvimento de personagens para a HQ digital (etapa “C” da figura 7, sendo uma aglutinação das partes “C”, “MT”, “E” e “M” do modelo de Munari). Uma avaliação, etapa “D”, é feita cuidadosamente, a fim de verificar a coerência do que foi feito nas fases anteriores (etapa “V” da figura 6). Após isso, é feita a implementação da etapa “E” (etapa “DC” do método utilizado como base), em que é dada continuidade dos esboços, passando-os a limpo e para o digital. Por último, mas não menos importante, será feito a entrega e apresentação da HQ, etapa “F”, a solução propriamente dita.

É importante ressaltar que todas as partes do método são recorrentes ao feedback daquele que orienta para que possa ser desenvolvido um projeto completo e detalhado.

4. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

Nesta parte do trabalho é colocado em prática todas as etapas do método adaptado para a construção dos vários ramos do *webtoon*.

4.1. BRIEFING (Etapa A)

Como foi descrito anteriormente, o projeto começa a ser desenvolvido através do *Briefing*. O problema a ser resolvido consiste na falta de contato com o folclore brasileiro depois do ensino fundamental, na vida juvenil e adulta. O folclore brasileiro faz parte de nossa cultura e precisa ser valorizado. O designer, em suas várias áreas de atuação, pode e deve contribuir socialmente para tal. Dessa forma, surge a seguinte pergunta para o problema: Como os *webtoons*, por meio dos mitos e lendas, podem contribuir para valorizar o folclore brasileiro junto ao público jovem e adulto?

O tema do projeto é o mito folclórico brasileiro Boitatá juntamente com a preservação das matas e propagação da cultura brasileira. O público alvo é, naturalmente, os jovens e adultos entre 16 a 25 anos, amantes de HQs com temas fantasia e mitologia, com foco no entretenimento. É voltado para pessoas que possuem o acesso à *internet*, independentemente de seu gênero e/ou sexo.

4.2. PESQUISA (Etapa B)

Na etapa B, busca-se referências sobre o assunto, bem como o que já foi desenvolvido. Neste trabalho, já foi abordado o referencial teórico, em que são descritas pesquisas feitas sobre o papel social do designer, o mito do Boitatá, os *webtoons* e materiais de entretenimento do folclore brasileiro voltado para um público mais adulto. Esta parte foi reservada para a busca e estudo de similares, ou seja, HQs com o tema cultura popular brasileira voltado para jovens e/ou adultos. Embora, é importante ressaltar o fato de que tais pesquisas do referencial teórico compõem esta etapa do método.

4.2.1. Estudo de similares

O primeiro similar escolhido para ser observado é o mangá²⁸ brasileiro chamado Lampião. Nesta estória, o cenário é brasileiro, se baseando em um evento real mesclado com o imaginário popular: o cangaço. Conhecido por ora ser extremamente violento e ora corajoso, este movimento é o palco para o protagonista e seus companheiros da obra Lampião. O mundo é sombrio e mágico. Depois da morte de seus companheiros, sendo traído e tendo sua cabeça cortada, a personagem principal revive se aliando a um demônio, buscando vingança. Com estes temas, o público alvo certamente não é infantil.

O mangá foi realizado através do Catarse²⁹, foi escrito e ilustrado por Heitor Amatsu, em parceria com o estúdio IndieVisível Press. Atualmente, acaba de receber o seu segundo volume, que foi bem-sucedido no financiamento.



Figura 8: Mangá Lampião

Fonte: MangaLivre³⁰

²⁸ Termo para histórias em quadrinhos feitas no estilo japonês.

²⁹ Comunidade de financiamento coletivo brasileiro.

³⁰ Disponível em < <https://mangalivre.net/manga/lampiao/12929> > Acesso em:20/07/2022.

Como segunda referência a ser analisada, tem-se Piteco - Ingá. Saindo do padrão costumeiro das obras e das artes de Maurício de Sousa, nesta versão, Piteco recebe um tratamento totalmente diferente para a *graphic novel*³¹. Com um traço muito mais adulto e com uma história voltada para um público mais velho, Shiko, o roteirista e ilustrador da obra, traz uma trama diferenciada para estes personagens da Turma da Mônica.

A estória se passa na idade da pedra, com o problema inicial do rio secar. Como se isso não fosse o suficiente, uma colega do protagonista é raptada pela tribo rival. Junto com seus companheiros, Piteco parte nesta jornada para o resgate, se encontrando, no meio do caminho, com divindades do folclore brasileiro: Caipora, Boitatá e Anhanguera (todos sendo reinpretações). Chega, até mesmo aparecer outra divindade da cultura maia: Camazotz.

O quadrinho faz parte da Graphic MSP, um projeto editorial idealizado pela Maurício de Sousa Produções. Neste projeto, há várias outras interpretações das personagens de Maurício, gerando uma coleção. O início do trabalho com as coleções se deu em 2012.

³¹ Novela gráfica, em português



Figura 9: Piteco - Ingá

Fonte: Scribd³²

Para o terceiro similar, tem-se uma personagem muito conhecida dos quadrinhos norte-americanos: a Mulher Maravilha. Desta vez, nesta versão da estória, a personagem é chamada Yara Flor. Ela nasceu no Brasil e, depois de muitos anos vivendo na América do Norte, está retornando ao país de origem para uma jornada de autodescobrimento (isto acontece antes da sua primeira aparição nos quadrinhos da DC). Nesta volta, é surpreendida por várias criaturas do folclore brasileiro, como a lara, Caipora, Boitatá, dentre outros. Algumas destas criaturas irão ajudá-la em sua jornada e, outras, irão atrapalhar. A trama mistura as mitologias gregas e da nossa cultura popular para o universo da própria Mulher Maravilha. Sua primeira aparição é em “Mulher Maravilha: Estágio Futuro”.

³² Disponível em < <https://pt.scribd.com/document/339242520/Piteco-Ingá> > Acesso em: 21/07/2022.

Foi escrito e ilustrado por Joëlle Jones, conhecida por ter feito vários outros trabalhos na *DC Comics*³³. A personagem faz outras aparições ao longo da série. A estória só é finalmente resolvida se for lido a saga inteira, que engloba vários outros títulos fora a da Yara Flor. A obra foi criticada pelas reinterpretações feitas das criaturas folclóricas e pela construção da narração, dividindo bastante o gosto do público. Entretanto, um ponto forte da HQ é, sem sombra de dúvidas, a sua qualidade visual.



Figura 10: Yara Flor

Fonte: HQ Now³⁴

³³ Editora norte-americana.

³⁴ Disponível em: < [http://hq-now.com/hq/3082/Mo%C3%A7a-Maravilha%20\(2021\)](http://hq-now.com/hq/3082/Mo%C3%A7a-Maravilha%20(2021)) > Acesso em: 21/07/2022.

4.3 CRIATIVIDADE (Etapa C)

Nesta etapa do projeto, é descrito todas as partes que envolvem a parte da criatividade do projeto. Envolvendo desenvolvimento de personagens, roteiro e esboços.

4.3.1 Desenvolvimento da personagem Boitatá

Boitatá é a personagem principal da estória a ser contada. Portanto, um cuidado maior foi dado a ela. Como já foi dito anteriormente, realizou-se um apanhado de características/poderes que o Boitatá pode fazer, baseado em suas diversas variações. A personagem é uma grande cobra flamejante de múltiplos olhos, um espírito palpável protetor das florestas. Seu fogo é mágico, queimando apenas o que desejar. Pode-se transformar em tronco flamejante a fim de espantar intrusos e alimenta-se somente dos olhos de suas vítimas. Quem o vê pode ficar cego e/ou louco.

Levando tudo isso em consideração, foram realizados painéis semânticos com diferentes temas para que melhor pudesse ser feito as gerações de alternativas da personagem, como pode ser visto nas seguintes imagens:



Figura 11: Painel semântico (cobras)

Fonte: autoral

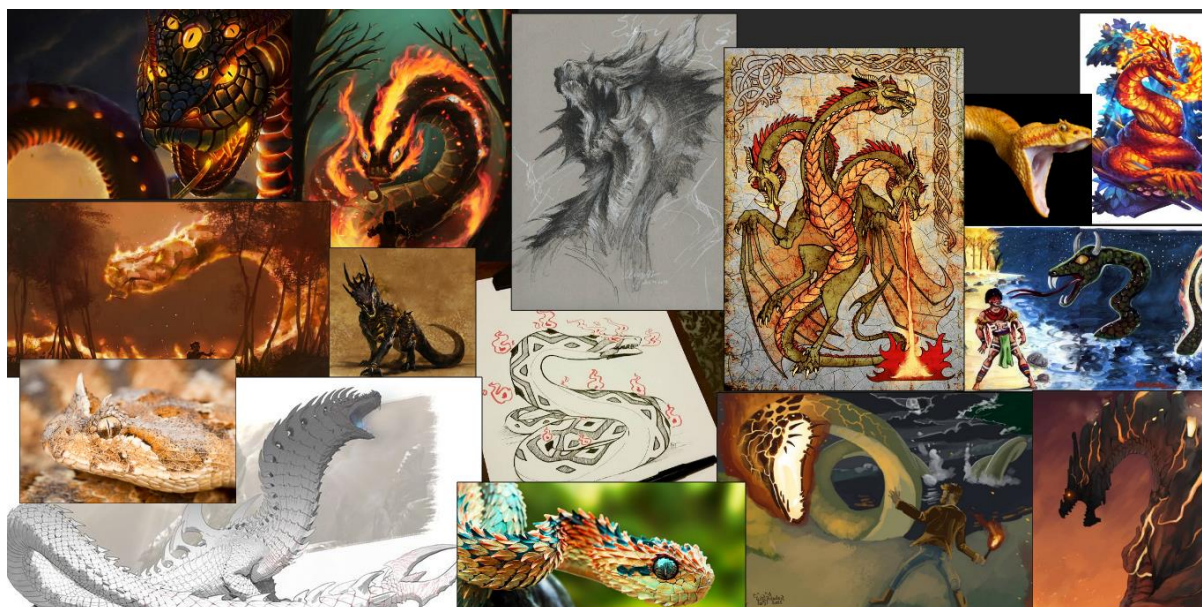


Figura 12: Painel semântico (fantasia)

Fonte: autoral

No primeiro painel (figura 8), as imagens estão relacionadas ao estudo da morfologia, dos aspectos anatômicos das serpentes, desde a dentição ao padrão das escamas. Já no segundo painel (figura 9), as figuras selecionadas estão voltadas para a parte de fantasia, fugindo da realidade e dando espaço para o imaginário de répteis fictícios e/ou incomuns, bem como referências de outras versões já feitas do Boitatá. Somando as referências visuais de cunho realístico com os elementos fantasiosos, gerou-se as alternativas para o visual do Boitatá:

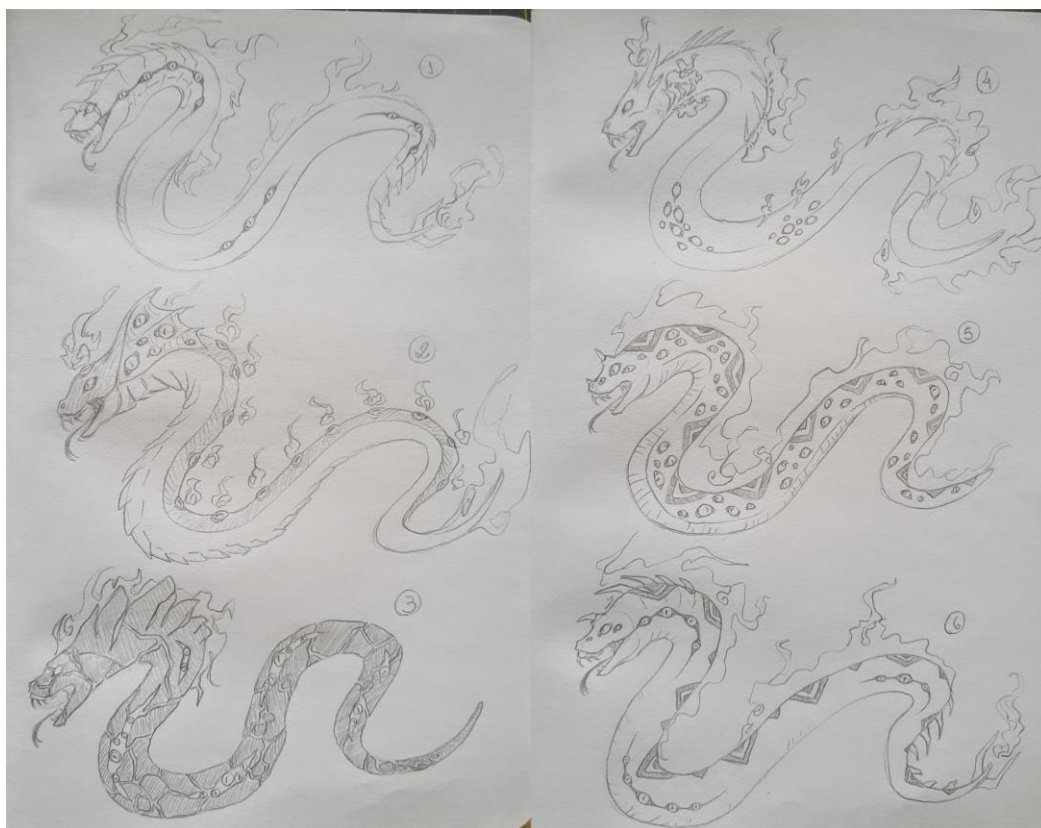


Figura 13: Alternativas Boitatá (1)

Fonte: autoral

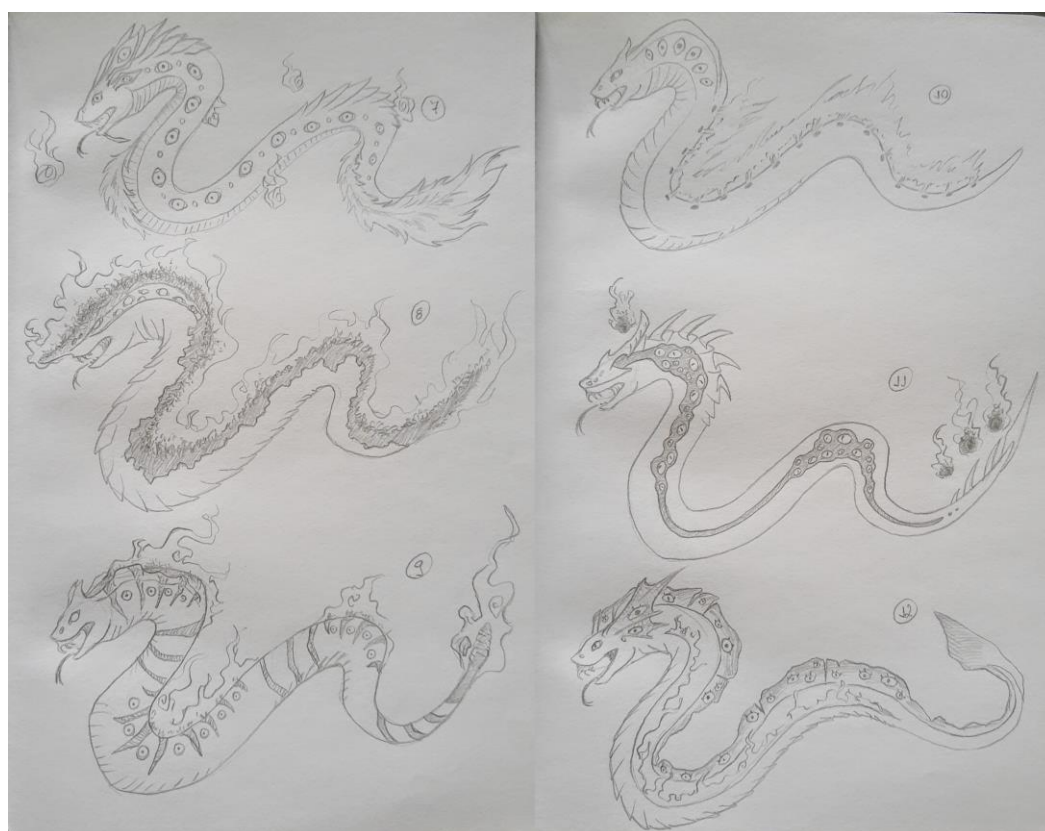


Figura 14: Alternativa Boitatá (2)

Fonte: autoral

Alguns aspectos foram levados em consideração para a escolha do visual. A personagem principal é um ser que deve ter um estilo juvenil/adulto, devido ao público alvo, e, ao mesmo tempo, ter algo que lembre a cultura indígena, que é a raiz do mito. Além disso, um outro fator primordial é colocado sobre a mesa: a complexidade do desenho. Mais de uma alternativa cumpria com as duas primeiras condições citadas. Não obstante, por se tratar de um projeto em que há somente uma pessoa trabalhando, o tempo é um fator decisivo. Dessa forma, a alternativa número 6 se enquadra bem. Não sendo nem muito simples, nem muito complexa, com um design moderno mesclado com um padrão de escamas que lembra as estampas utilizadas em vários artesanatos indígenas, a alternativa foi escolhida:

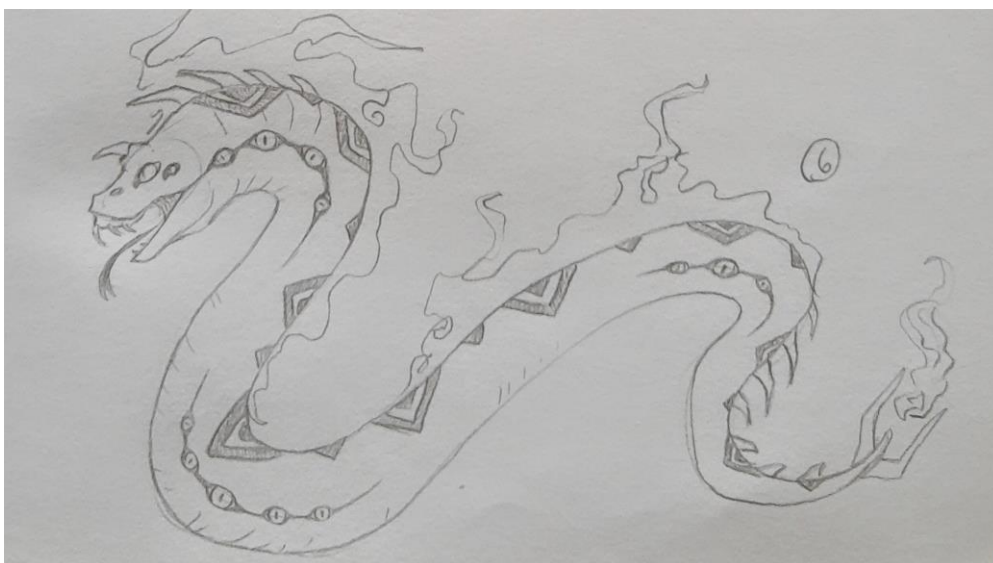


Figura 15: Alternativa escolhida para Boitatá

Fonte: autoral

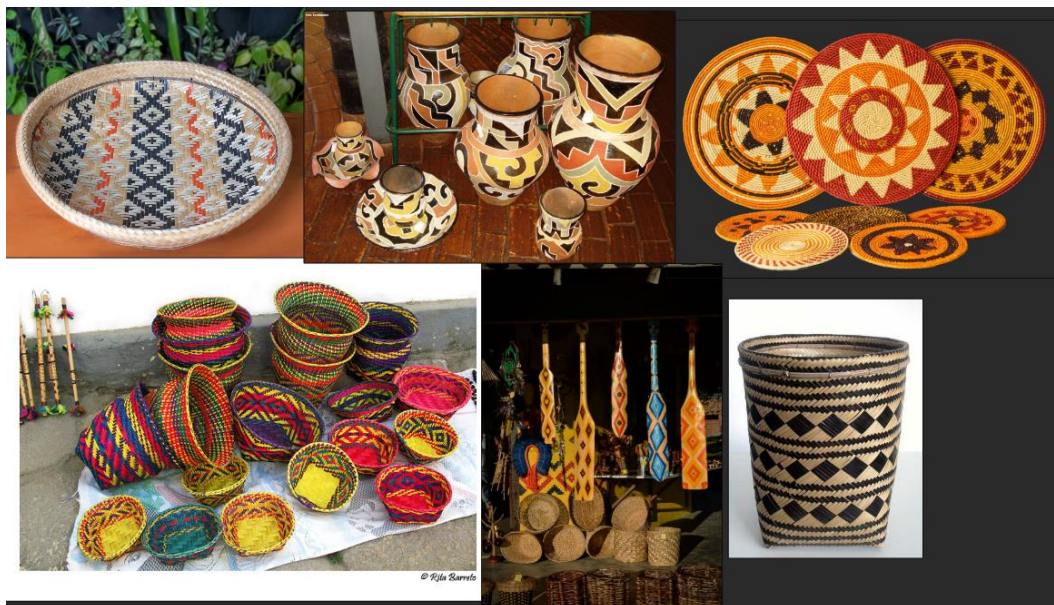


Figura 16: Painel semântico de suporte (artesanatos indígenas)

Fonte: autoral

Posteriormente a escolha do design para a personagem, foi realizado alguns esboços a fim de verificar o visual em ângulos diferentes. Somente após isso é que foi feita a digitalização do Boitatá, com o uso do programa *Photoshop*³⁵.



³⁵ Software de edição de imagens, criado pela empresa Adobe Systems.

Figura 17: Boitatá (esboços)

Fonte: autoral

**Figura 18:** Boitatá (line art)

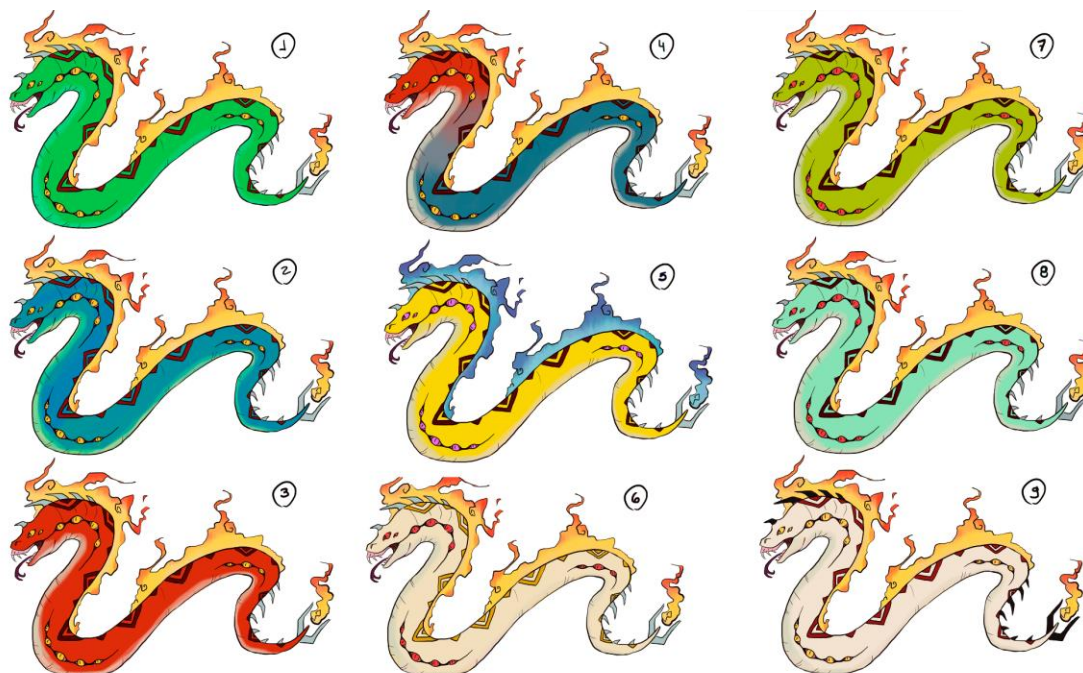
Fonte: autoral

Com o visual definido, o próximo passo para que a personagem ficasse mais concreta era dar cor a ela. Um outro painel semântico foi criado. Este, por sua vez, tinha o intuito de ser um estudo de cores de cobras existentes em nosso mundo. Para ele, selecionou-se serpentes de cores vibrantes e/ou incomuns. Na natureza, o que tem cor forte e/ou destoante do natural, normalmente significa perigo. Boitatá é uma criatura ameaçadora, digna de causar medo e espanto aos agressores. A partir disso, deu-se uma nova geração de alternativas para a personagem, relacionada à sua cor.



Figura 19: Painel semântico (cores de cobras)

Fonte: autoral

**Figura 20:** Alternativas de cores Boitatá

Fonte: autoral

Para a escolha da cor, teve-se um cuidado com os critérios. Boitatá deverá ter uma cor que mostre perigo, mas também que remetesse à um vulto, aparição, espírito/fantasma, referente ao que se relaciona a origem do seu mito: o fogo fátuo. Neste caso, a alternativa número 9 parece mais promissora, tendo uma boa harmonia de cores e ótimo contraste. O vermelho sobre o branco é um ótimo indicativo para perigo. Além disso, suas chamas teriam maior destaque também pelo mesmo motivo. Dessa forma, a alternativa número 9 foi escolhida para a personagem. Para que melhor fosse visualizado a personagem como um todo, agora que está completa, uma série de *concept arts*³⁶ foram ilustrados.

³⁶ Artes conceituais, em português.



Figura 21: Boitatá (visual final)

Fonte: autoral



Figura 22: Concept art Boitatá (1)

Fonte: autoral



Figura 23: Concept art Boitatá (2)

Fonte: autoral



Figura 24: Concept art Boitatá (3)

Fonte: autoral



Figura 25: Concept art (4)

Fonte: autoral



Figura 26: Concept art Boitatá (5)

Fonte: autoral



Figura 27: Concept art Boitata (6)

Fonte: autoral



Figura 28: Concept art Boitata (7)

Fonte: autoral



Figura 29: Cabeça do Boitatá (Close)

Fonte: autoral

4.3.2. Desenvolvimento das personagens secundárias

As personagens secundárias foram criadas após o desenvolvimento do roteiro. Isto se dá pelo fato de que estas serviriam à um papel na narrativa. Desta forma, optou-se por escrever o roteiro primeiro para só então desenvolver o visual delas. Entretanto, esta parte de criação das personagens secundárias virá primeiro aqui, neste trabalho, para que possa ficar junto da etapa de criação de personagens.

Levando em consideração ao que foi dito no parágrafo anterior, houveram duas personagens secundárias principais: João e Sebastião.

João é um homem jovem, com vinte e poucos anos, tem estatura média, pele morena, cabelos crespos, olhos negros e uma cicatriz em seus lábios. Sua família vive da pesca e mora em região próxima à floresta, contando e aprendendo estórias do seu povo. Algumas dessas histórias são os espíritos que protegem as matas. Sua roupa é simples, sendo composta de uma camisa de manga longa, calças e chinelo. Ele usa uma cabaça d'água nas costas e uma pulseira que guarda com muito carinho. A pulseira foi feita pela sua filha de cinco anos. Ela e sua esposa se

encontram em uma situação delicada, já que a mulher não está com boa saúde e correm o risco de perderem a casa deles por causa do terreno acidentado. Com muito medo e aperto no coração, João aceita a proposta de guiar um bando de homens dentro da floresta, que poucos conhecem, a fim de receber um dinheiro para o problema que ele está enfrentando.

Sebastião é um homem de meia idade, de estatura baixa, meio barrigudo, semi calvo, barbudo, olhos castanhos e pele parda. Mora no interior da cidade e faz vários tipos de trabalhos de peão a fim de ganhar uma renda. Adora tomar uma cerveja e jogar sinuca depois do expediente e nos finais de semana. Normalmente é visto mascando um capim ou algo do gênero. É desajeitado com suas roupas e até mesmo negligente com sua própria higiene. É divorciado e preconceituoso com várias coisas. Ele aceitou o trabalho de limpar uma área da floresta para que pudesse lhe ajudar a sanar algumas de suas dívidas.

A partir deste desenvolvimento de personalidade e características gerais, gerou-se o seguinte visual para as personagens:

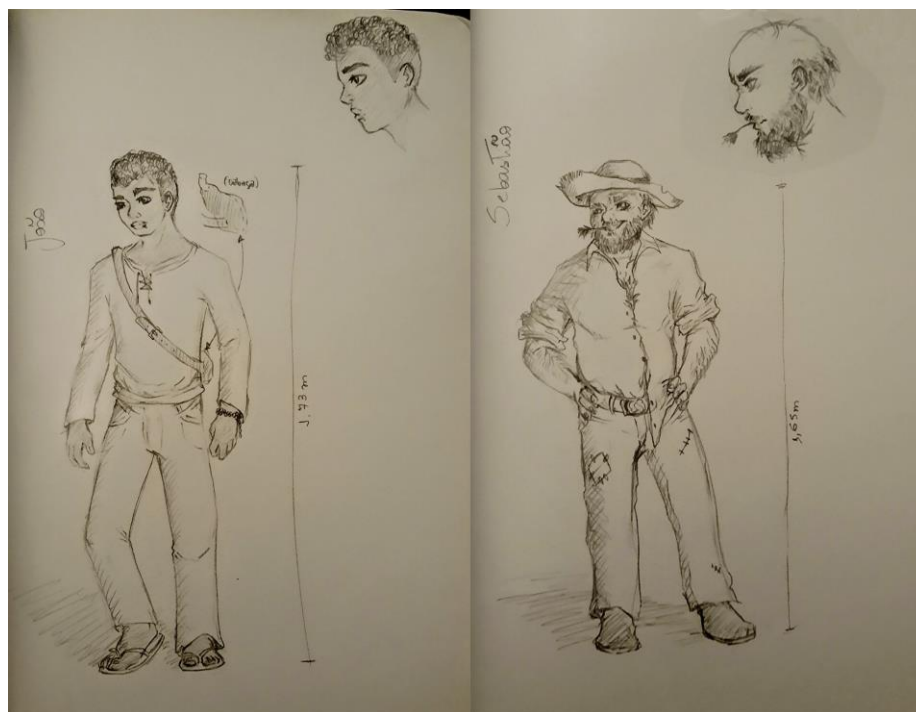


Figura 30: João e Sebastião (visual final)

Fonte: autoral



Figura 31: João e Sebastião (colorido)

Fonte: autoral

4.3.3. Roteiro

Após a definição da personagem principal Boitatá, o roteiro foi escrito. É importante lembrar que o projeto foi desenvolvido por apenas uma pessoa. Dessa forma, o texto foi feito de forma não convencional. Normalmente, os roteiros de quadrinhos seguem um padrão para guiar o ilustrador/quadrinista, havendo descrição de quadro por quadro do que está contido nele. Estas tarefas podem ser dadas a pessoas diferentes ou não.

Dito isso, o roteiro foi escrito da maneira que a autora achava mais coerente e fácil de lidar, optando-se por fazer um texto corrido, com uma leitura parecida com a de um conto. Para o desenvolvimento da história, foi abordado o conceito principal da personagem Boitatá. Ele é um espírito que protege a floresta, punindo agressores que queiram causar mal à mata. A intenção era mostrar justamente isso na HQ. Com isto em mente, o roteiro para a história foi criado e pode ser lido a seguir:

Estava no entardecer.

O grupo se aproximava da região, sendo liderados pelo guia. A mata tinha frescor e fazia barulho com os pés dos homens quebrando galhos e amassando folhas. O vento zumbia de um jeito que penetrava a alma do guia. Ele sabia que fazer aquilo era errado, que era contra todos os princípios que seus pais tinham ensinado. Algo muito grande, entretanto, havia lhe tomado conta. O desespero por não ter onde morar com sua mulher e pequena filha lhe dominou. Com a consciência chicoteando sua mente, o guia parou, olhando tristemente para frente.

- Qual o problema?! - Sebastião disse-lhe dando um tapa que chegou a assustá-lo. - Você tá tão pálido que tá perdendo a sua cor. - terminou rindo.
- A gente não devia tá fazendo isso, seu Sebastião...
- Ei! Não me venha com essa. Já falamos disso. Você leva a gente lá e vai embora. Esse é o trato já que.... Você tem medo dos *espíritos* da floresta. - riu ele e seu bando.

O guia se sentiu acuado.

- Tô te dizendo, seu Sebastião. Eu tô com pressentimento ruim desde que a gente botou os pés aqui.
- CHEGA!

O outro, nada fez a não ser se calar.

- Olha, eu tô aqui pra fazer serviço pro patrão. - continuou o rude homem - Eu preciso da grana e acho que você também precisa, não é? Paizinho tem duas boquinhas pra alimentar, não tem? - seu tom era de zombaria.

O guia, que tinha pele escura, tremeu os olhos de raiva. Era baixaria o outro caçoar de sua situação como se fosse nada. Um ser que ria da realidade do outro daquela maneira, jamais teria qualquer respeito pela floresta.

- Então, vai terminar o serviço ou não vai? - o homem grotesco retrucou impaciente.
- Já chegamos, seu Sebastião. É aqui. Só me dá a minha parte que eu vou embora.
- Não tão rápido, fedelho. Não sou eu quem passa o dinheiro, é o patrão. Você que se resolva com ele. - depois, virou-se para seus homens - Cambada! Ao trabalho!

Os demais pareciam estar animados, pois correspondiam em coro ao chamado. O guia apenas abaixou a cabeça desiludido, se sentindo culpado. Ele se afastou, deixando os risos escrotos ao longe. Todos que ficavam, retiravam seus instrumentos para fazer o serviço enquanto Sebastião dava ordens.

- Vocês! Comecem a cortar os troncos! Vamos levar um pouco de madeira antes de tocar fogo em tudo.

Um dos homens lançou seu machado para o alto, batendo com força na madeira. Quando isso aconteceu, um olho se abriu na escuridão, não muito longe dali. Entretanto, o grupo sequer saberia disso.

- Joaquim, vai ficar de prontidão, põe fogo quando eu mandar. Pedro, pega a espingarda, aproveita e vê se você acha alguns bichos pra vender depois.

Os dois obedeceram. Mais olhos passavam a se abrir na escuridão. Estes mesmos olhos passaram a se rastejar, se aproximando de um dos seres repugnantes, aquele que trazia o fogo.

Já estava de noite.

Em meu leito, uma horripilação transpassou. Novamente, eles vieram. Mais deles estavam a caminho. E, mais uma vez, eu acordei.

À frente de mim, estava a criatura que mais matava. Entretanto, não naquela noite. Naquela noite, eu seria a criatura que mais mataria. Eles são o que a natureza mais tem medo. Se o homem é o pesadelo da vida verde, eu sou o que o pesadelo teme.

Neste momento, Joaquim, estava com um sorriso maléfico em seu rosto ao olhar para o fogo. Não eram todos, mas sempre existe alguém que gosta de destruir coisas. Esse alguém era Joaquim. Ele olhava para o primeiro tronco que iria colocar fogo. Era relativamente robusto, seco e com poucos galhos. Aquela madeira parecia que iria ser facilmente queimada, espalhando para todas as outras que estavam perto. Algo, entretanto, o fez ficar perplexo. O tronco, repentinamente, ficou em chamas, com olhos que o observavam. O espanto e o medo tomaram conta do sujeito. Do acampamento, pôde ser ouvido um grito.

Todos olharam e Sebastião estranhou.

- O que está acontecendo? Eu não mandei ele colocar fogo ainda!

Ele e mais alguns homens seguiram para o lugar. O fogo desapareceu, só encontraram Joaquim em estado de choque no chão.

- O que foi que aconteceu, homem?

O outro, pouco conseguiu reagir. Estava suando frio e tremia o corpo todo.

- O-o-o-s o-o-olhos... Os olhos... Os olhos...

Ele continuou a repetir isso. Os demais ficaram sem entender e sem reagir. Um vulto apareceu na visão de um, que se assustou.

- O que foi aquilo? - perguntou um dos homens.
- Aquilo o quê? - retrucou Sebastião com raiva e pavor.

Um grito de um dos outros ecoou, juntamente com o desaparecimento deste. Algo puxara o homem para o escuro, somente deu para ouvir o som de sangue jorrado. Um sibilar pairava no ar. Um brilho desconhecido mostrou-se vagamente no breu. Com os olhos arregalados, o líder gritou:

- Voltem para o acampamento!!!

Eles correram desesperadamente, abandonando Joaquim para a fera. Retornando, eles procuravam armas.

- Cadê as armas?! Cadê as armas?! Tem um bicho aqui!

- Calma, seu Sebastião. - respondeu um deles - O que é que aconteceu?
- Aquele maldito negrinho estava certo! Não devíamos estar aqui. - falou o segurando pela gola.

Um assobio animalesco petrificou a todos. Do outro lado da floresta, estava um ser comprido, coberto por olhos, e por fogo. Era uma gigantesca cobra que emanava uma luz muito intensa. Alguns que olharam ficaram cegos na mesma hora, outros não conseguiram raciocinar e o restante começou a gritar. A grande serpente, Boitatá, atçou fogo. Mas suas chamas não queimavam a floresta. Queimava apenas os homens que atingiam.

Vocês são seres ingratos e desprezíveis. Até quando pretendem destruir? A que outros mundos precisam ir para finalmente enxergarem que estamos no melhor lugar para se viver? Mas não.... Vocês nunca estão satisfeitos. Sempre querem mais, se achando superiores a tudo e a todos. Eu continuarei a matá-los. Enquanto existir a sua destruição, eu viverei. Incansavelmente, serei o maior dos pesadelos para proteger.

Mais ao longe, o guia escuta os espantos e vê o fogo.

- O que está acontecendo?

Enquanto todos fogem e gritam no acampamento, Sebastião finalmente pega uma arma. Ele mira e acerta um dos olhos de Boitatá. A criatura geme, mas, rapidamente, se recupera e o ataca enquanto ele recarregava a arma. Ela o prende com a ponta da sua cauda e aproxima sua boca dele, arrancando-lhe os olhos e um grito imensurável de dor. A parte ferida da cobra se regenera. E, posteriormente, queima o homem com a mesma ponta da cauda.

Para aqueles que são cegos tendo olhos, os olhos não lhe são necessários.

Na mesma velocidade rápida em que o fogo apareceu, ele desapareceu. Retomando o escuro da noite. O guia, que não teve coragem de se mover, viu algo se aproximando. Seu medo era notável. A cobra se aproximou, mas ele fechou os olhos. Sem perceber, nem respirou. A serpente rapidamente se aproximou dele, pronto para lhe roubar os olhos também. Mas, parou. Algo estava diferente nele. Não estava com nenhum utensílio para prejudicar a mata. Boitatá o farejou com sua língua e o observou bem. E, posteriormente, foi embora. Somente tempo depois, o guia abriu os olhos e voltou a respirar. Longe de sua visão, a cobra voltava a adormecer, fechando todos os seus olhos.

Para aqueles que nada fizeram contra a natureza, a morte não virá de mim.

4.3.4. Esboços

Com as personagens e roteiro prontos, era hora de desenhar os primeiros rascunhos da HQ. Usando o texto como base, foram passadas para o papel o visual do que estava escrito e descrito. Houveram algumas mudanças pequenas nesta passagem, como determinados diálogos ou ordem em que certos elementos apareciam. Tal decisão foi tomada ao se notar a coerência de como isso ficaria melhor ao ser representado visualmente. Toda a estrutura do quadrinho foi pensada para o sistema de *scroll down* e para o formato de tela de celular que foi apresentado anteriormente. Dessa forma, não há páginas, e sim uma coluna única.

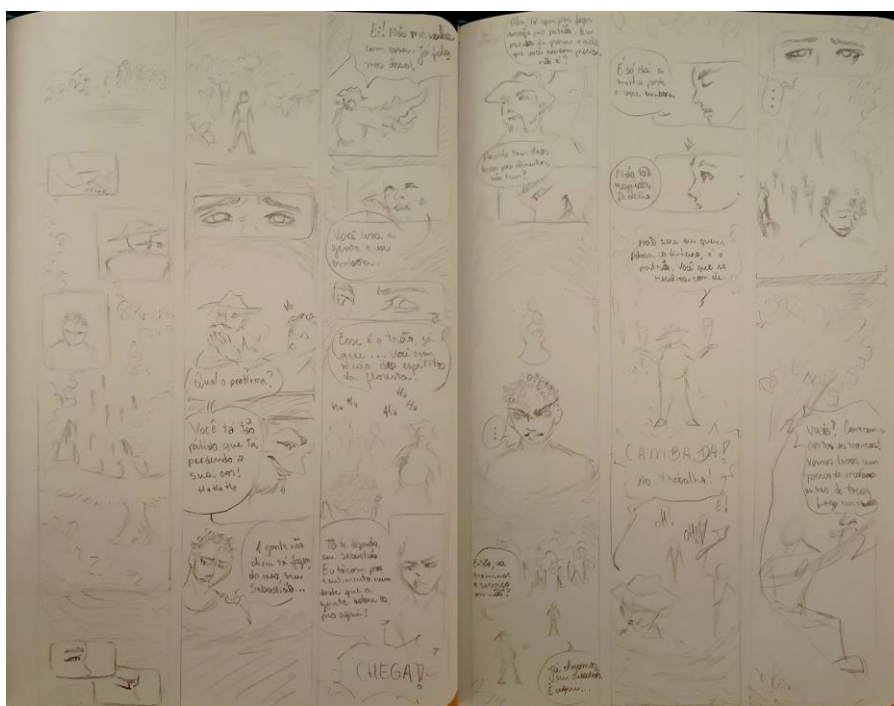


Figura 32: Esboços (parte 1)

Fonte: autoral

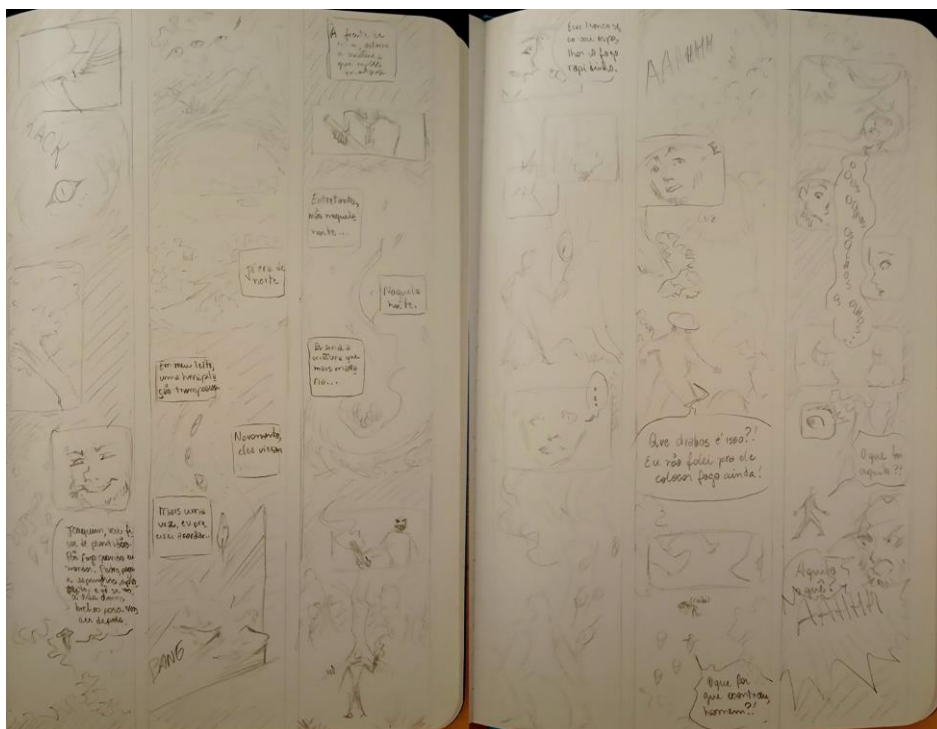


Figura 33: Esboços (parte 2)

Fonte: autoral

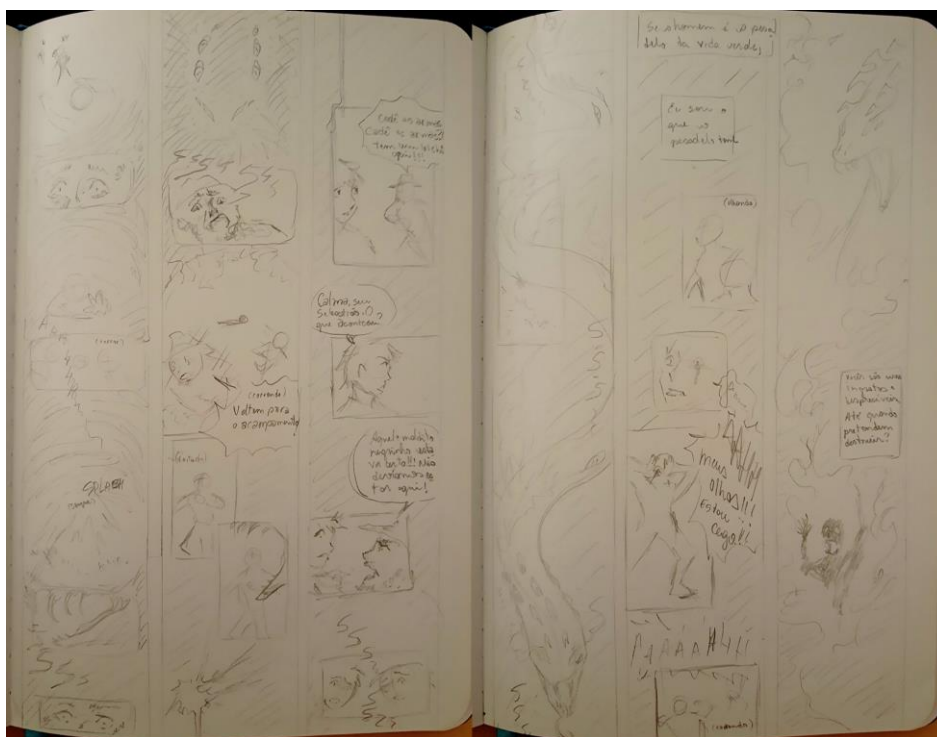


Figura 34: Esboços (parte 3)

Fonte: autoral

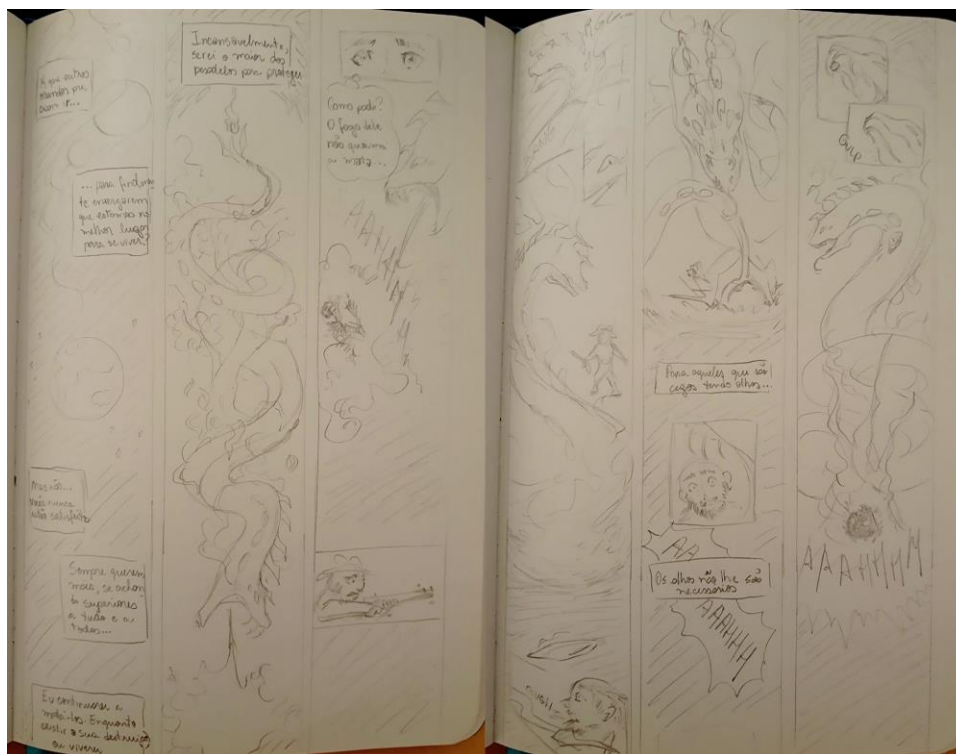


Figura 35: Esboços (parte 4)

Fonte: autoral

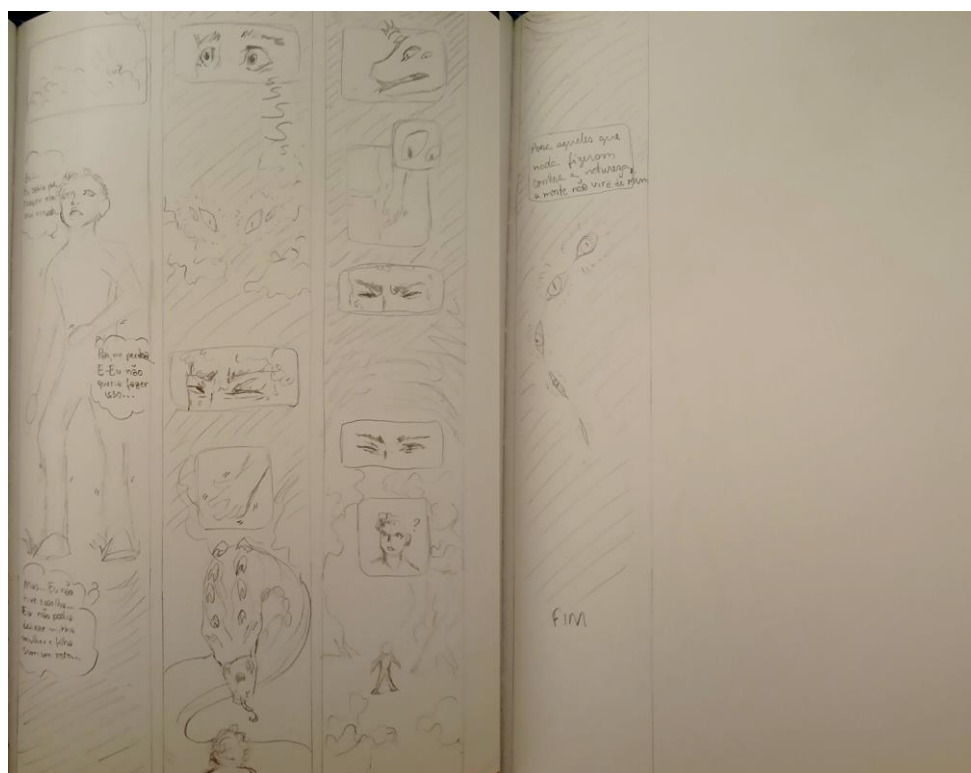


Figura 36: Esboços (parte 5)

Fonte: autoral

4.3.5. Esboços digitalizados

Com os esboços no papel prontos, era hora de passá-los para o digital. Como já foi dito, não há páginas e sim uma coluna única no sistema de *scroll down*. Não obstante, fazer uma coluna tão comprida em um único arquivo de programa seria completamente inviável. Dessa forma, a coluna foi dividida em 28 partes (baseadas nas colunas dos esboços no papel). Aproveitou-se a sarjeta da HQ para repartir as colunas em arquivos diferentes. Para cada coluna individual, foram realizadas as seguintes etapas: esboço digital, *line art*, cores chapadas e, por último, detalhamento, como pode ser visualizado na imagem a seguir:



Figura 37: Processo HQ

Fonte: autoral

O esboço digital deixa as formas mais definidas em relação ao que foi feito no papel, se atentando muito às proporções e espaçamento dos quadros. Aqui também é posicionada a tipografia escolhida bem como os balões desta. Nesta fase, foram realizadas algumas mudanças em relação ao esboço do papel, a fim de melhorar a leitura e visual do *webtoon*. Após isso, é feito a *line art*, os contornos escuros para a definição final das formas desenhadas. Aqui também fora realizada preenchimento de partes negras e alguns poucos tons de cinza. Com isto pronto, cores chapadas são colocadas, são as cores bases das personagens e cenário. Somente depois de tudo isto é que é possível o detalhamento, se estendendo de luz e sombra à refinamento de detalhes. É importante lembrar que, devido a questões de tempo, não foi possível fazer colorização de todas as páginas, somente na porção inicial da HQ. As demais páginas foram entregues em preto em branco com alguns poucos tons de cinza.

4.3.6. Tipografia

Para a HQ, foram utilizadas três principais tipografias. A primeira é para as personagens humanas da estória, a segunda para o Boitatá e a terceira é de suporte para efeitos sonoros (onomatopeias) e falas de grito. Para cada uma delas foram selecionadas no mínimo quatro opções e, dentre elas, apenas uma foi selecionada para cada. Os critérios de seleção foram: ser gratuita, ter *set* tipográfico completo, coerência visual (para tanto remeter à linguagem de quadrinhos quanto para quem se destina a tipografia) e possuir variações (como *bold* e *itálico*):

Tipografias escolhidas:

Gosmick Sans Bold (para personagens humanas)

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 1234567890.,: ' " (!?) +-*/=

12 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz. 1234567890
 18 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz. 1234567890
 24 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz. 1234567890
 36 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz. 1234567890

Averia Serif Bold (para a personagem Boitatá)

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 1234567890.,: ' " (!?) +-*/=

12 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz. 1234567890
 18 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz. 1234567890
 24 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz. 1234567890
 36 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz. 1234567890

KOMIKA PARCH (PARA CERTAS ONOMATOPÉIAS)

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 1234567890.,: ' " (!?) +-*/=

12 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ. 1234567890
 18 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ. 1234567890
 24 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ. 1234567890

Figura 38: Tipografias escolhidas
 fonte: autoral

A escolha da tipografia para a personagem Boitatá fora diferenciada, pois, ela deveria ser visualmente diferente da restante das personagens e ter um tom mais formal devido a forma poética como a serpente flamejante pensa no *webtoon*. Para toda a HQ, optou-se por utilizar um tamanho de fonte maior, tamanho 16. Optou-se também por não manter as falas em somente caixa alta (como é comumente usado nos quadrinhos). Estas duas decisões foram tomadas a fim de garantir melhor legibilidade³⁷. Houveram alguns momentos em que preferiu-se usar uma tipografia

³⁷ Ritmo de leitura.

desenhada a mão, como no caso de algumas onomatopeias, pois uma tipografia não conseguiria reproduzir o efeito desejado para os momentos de tensão da HQ.

Uma visualização geral do *webtoon* pode ser vista a seguir:



Figura 39: As personagens adentram a mata, mas João tem receio
Fonte: autoral



Figura 40: Ignorando João, Sebastião e seu bando começa a destruição
Fonte: autoral

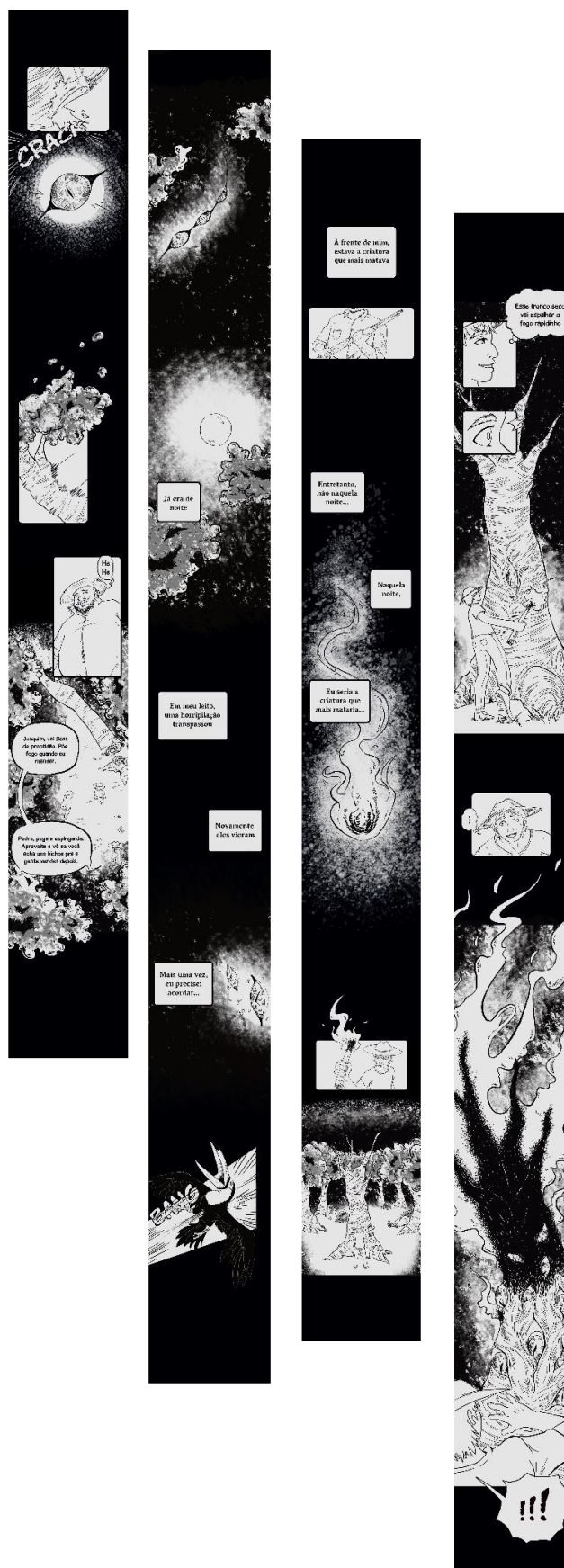


Figura 41: Em um mistério, Boitatá desperta e começa a agir
Fonte: autoral

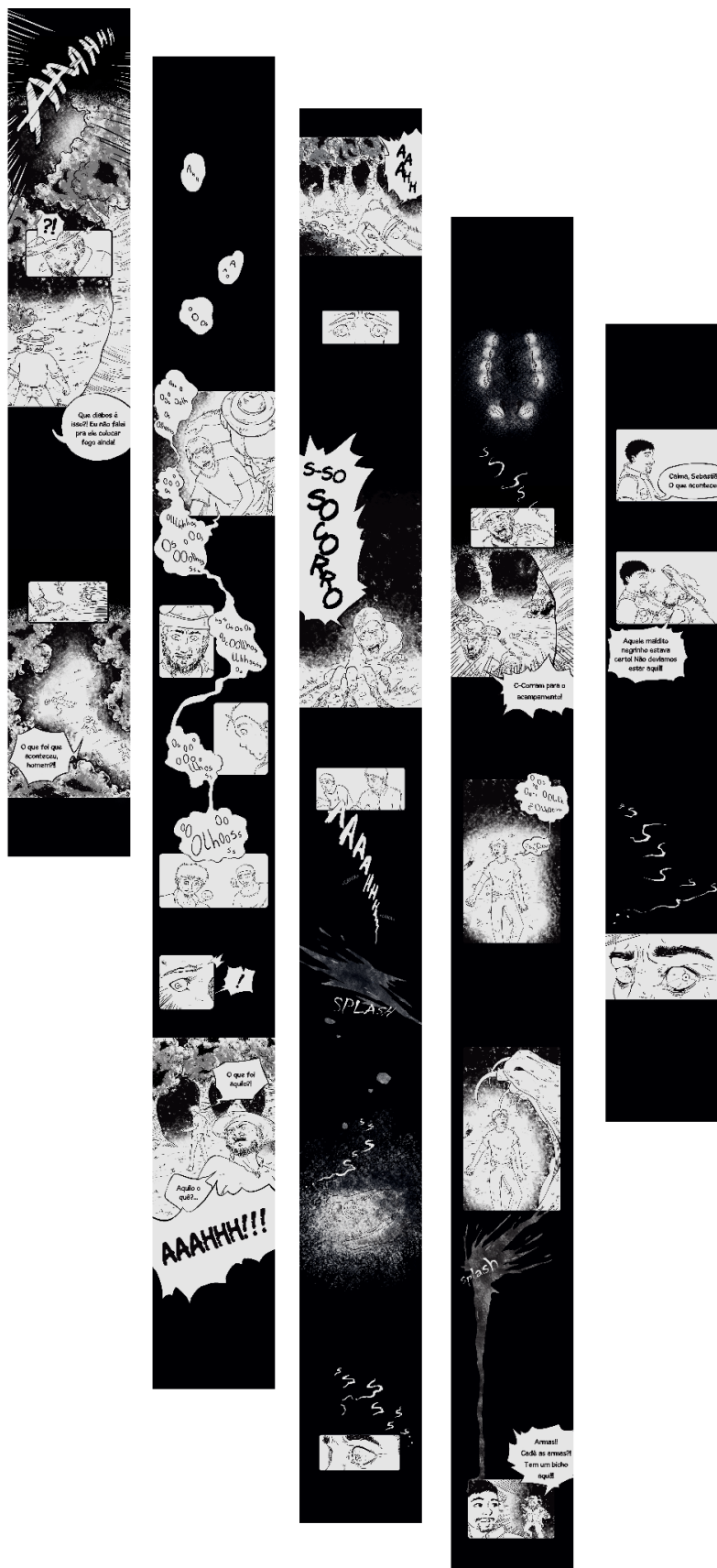


Figura 42: Sorrateiramente, Boitatá começa a puni-los com a morte e loucura
Fonte: autoral

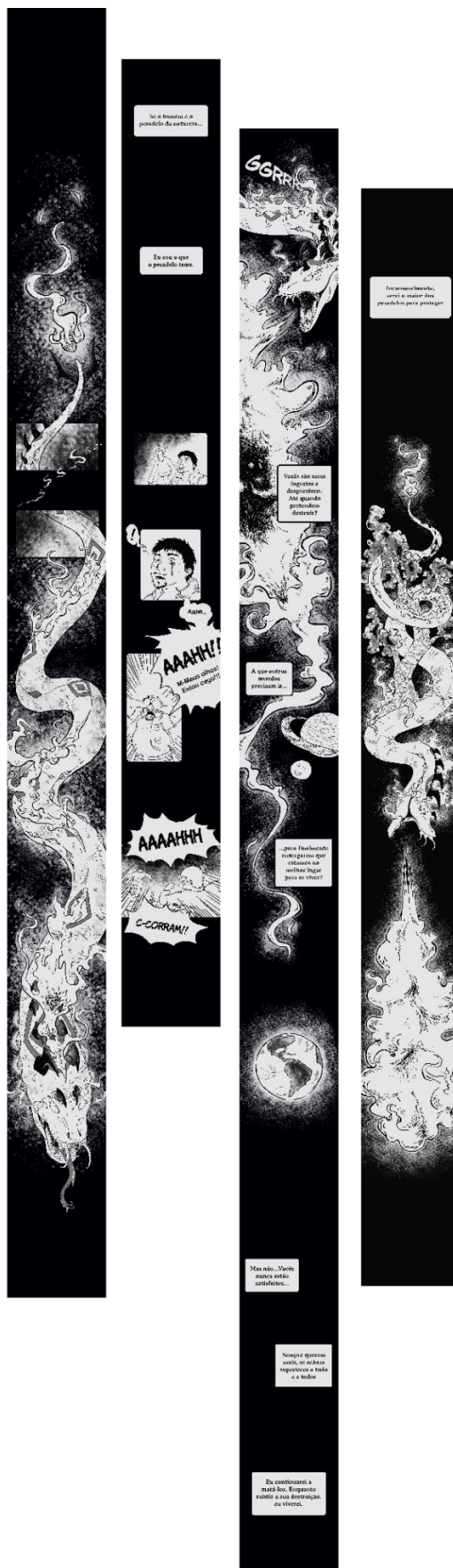


Figura 43: Boitatá finalmente se revela e continua com seu discurso
Fonte: autoral

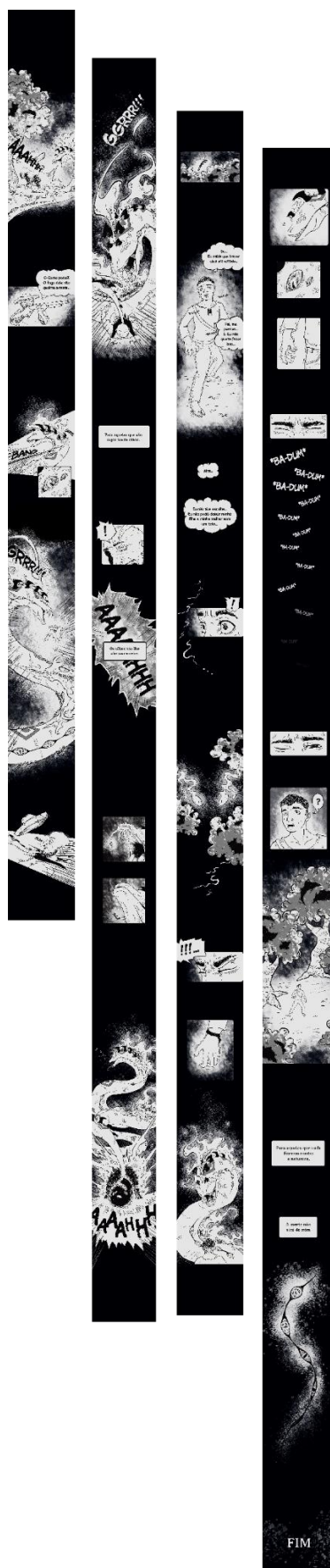


Figura 44: Boitatá mata todos, mas poupa João
 Fonte: autoral

4.4. FINALIZAÇÕES (Etapa D, E e F)

Com todo o *webtoon* finalizado, era hora de fazer uma última avaliação (etapa D), verificando eventuais correções nas ilustrações que deveriam ser realizadas antes de colocá-la na plataforma. Para a parte da implementação (etapa E), foi escolhido a plataforma *online Tapas*³⁸ para a divulgação do quadrinho. Tal plataforma é focada para leitura de celulares, mas nada impede de se utilizar outros aparelhos eletrônicos para a leitura, como computadores por exemplo. Apesar de existirem outras plataformas voltadas para publicações de *webtoons* e novelas escritas, o aplicativo *Tapas* é gratuito e de fácil manipulação. Além de estar mais familiarizada com tal aplicativo, seus termos de serviços estão de acordo com as morais e éticas da autora. O quadrinho pode ser encontrado com o nome Boitatá - Olhos da Punição.³⁹ Com tudo pronto, foi feita a apresentação do projeto como todo (etapa F) para a banca.

5. CONCLUSÃO

Finalmente chegamos ao capítulo final da trama. Foi uma jornada longa e desafiadora, foi incrível, porém. Através deste projeto, deixa-se registrado um trabalho que será usado de exemplo para os futuros alunos e pessoas que uma vez irão querer desenvolver algo relacionado a quadrinhos. Afinal, em um projeto como este é importante ter método e planejamento. Uma contribuição também é deixada para o Design Gráfico, mostrando que a ilustração e as HQs são elementos que fazem parte do Design, que podem e devem ajudar a construir, de pouco em pouco, uma visão diferente e melhor para o mundo.

Naturalmente, este projeto também mexeu muito com a autora. Retoma-se a fala nos agradecimentos: disciplina, foco e coragem. Não foi fácil, mas, através destas três coisas, pôde-se completar o trabalho mesmo com apenas uma pessoa e com um período curto de tempo. É importante lembrar que a autora se adiantou em várias coisas do projeto antes mesmo de começar a ser orientada. Caso contrário, não teria sido possível. Outra coisa extremamente importante que a autora precisou fazer é saber respeitar seus próprios limites. Pausar para se recuperar faz toda a diferença. Saber escutar o que o corpo falava, saber identificar os sinais, foi imprescindível.

³⁸ Disponível em: < <https://tapas.io> > Acesso em: 24/01/2023.

³⁹ Disponível em: < <https://tapas.io/series/Boitat--Olhos-da-Punio/info> > Acesso em: 24/01/2023.

Afinal, não haveria alguém que pudesse dar continuidade ao trabalho caso acontecesse algo com a única pessoa responsável pelo projeto.

Definitivamente, a HQ contribuiu muito para o desenvolvimento pessoal e profissional daquela que escreveu e ilustrou todo o trabalho. Pode-se dizer, sem sombra de dúvidas, de que foi muito bom trabalhar nesta obra. Este projeto foi feito com muito carinho e atenção, ele tem um pedaço da alma da autora.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

PAZMINO, Ana Verónica. Uma reflexão sobre Design Social, Eco Design e Design Sustentável. In: **Anais do 1º Simpósio Brasileiro de Design Sustentável**, Curitiba, p. 1 - 4, set 2007.

FRANCHINI, A. S. **As 100 melhores lendas do folclore brasileiro**. Porto Alegre: L&PM Editores, 2011.

FRANCO, Edgar Silveira. **HQtrônicas: do suporte ao papel**. São Paulo: Annablume, 2005.

STUDIOS, Chiaroscuro. **Lendas**. São Paulo: Editora Gráfica Nywgraf, 2018.

LIMA, Rossini Tavares de. **Abecê do Folclore**. 7 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

MIRANDA, Theobaldo. **Lendas e mitos do Brasil**. São Paulo: IBEP, 2013.

CASCUDO, Câmara. **Dicionário do Folclore Brasileiro**. 12 ed. São Paulo: Global Editora, 2012.

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

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

LOPES, Danielly Amatte; MELO, Gabriela Gomes. Webtoons coreanas: a arte sequencial voltada para mídia digital. In: **Anais do 8º CIDI e 8º CONGIC**, Natal, v. 4, n. 1, p. 292 - 295, jun 2018.

JANG, Wonho; Song, Jung Eun. Webtoon as a new korean wave in the process of glocalization. In: **Kritika kultura**, Seoul, v. 0, n. 29, p. 168 - 171.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

GUIMARÃES, Alexandre S.. O avanço na definição de patrimônio cultural brasileiro na Constituição Federal de 1988. In: **Dantas, Bruno; Cruxên, Eliane; Santos, Fernando; Lago, Gustavo Ponce de Leon. (Org.)**. CONSTITUIÇÃO DE 1988: o Brasil 20 anos depois. 1ed. Brasília: Senado Federal, Instituto Legislativo Brasileiro, 2008, v. 5, p. 238-256.

ONO, Maristela Misuko. Design, Cultura e Identidade, no contexto da globalização. **Revista Design em Foco**, Bahia, v. 1, n. 1, p. 53 - 66, jul-dez 2004.