Artefactum
Revista de estudos em Linguagens e Tecnologia

A estrutura morfológica das histórias em quadrinhos nas construções dos personagens e das animações do jogo-simulador Kimera – Cidades Imaginárias

Ila Mascarenhas Muniz
ilammuniz@gmail.com
http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4695810H9

André Luiz Souza da Silva
betonnasi@gmail.com
http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4734893D9

Josemeire Machado Dias
josemeiredias@gmail.com
http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4713912H6

RESUMO

Aparelhos altamente tecnológicos são cada vez mais comuns no nosso dia a dia. Computadores, celulares e tablets se popularizaram facilmente e, com eles, os jogos eletrônicos desenvolvidos para essas plataformas e também para os tradicionais consoles de videogames. Recentemente, alguns educadores perceberam o potencial dos jogos eletrônicos e buscam adotá-los em uma nova metodologia em sala de aula. Enquanto alguns procuram adaptar os jogos disponíveis no mercado à realidade da sala de aula, pesquisadores das mais variadas áreas trabalham diligentemente na tarefa de desenvolver jogos que atendam às necessidades dos conteúdos educacionais e às expectativas dos alunos. Este artigo busca tratar da influência das histórias em quadrinhos na estrutura narrativa adotada nas construções dos jogos eletrônicos, usando como exemplo o jogo-simulador Kimera - Cidades Imaginárias, desenvolvido pelo Grupo de Pesquisa Geotecnologias, Educação e Contemporaneidade (GEOTEC) da Universidade do Estado da Bahia. É necessário analisar a importância dos jogos no aprendizado e traçar um paralelo entre o Design e o processo de concepção de personagens e outros elementos narrativos tanto nos quadrinhos quanto nos videogames ou no desenho de animação. Também são apresentados o roteiro do jogo Kimera e o trabalho de criação do conceito visual.

Palavras-chave: Quadrinhos, estrutura narrativa, jogo-simulador

1. Introdução

Desde os tempos primordiais da história da humanidade, os homens procuraram alterar o espaço físico ao redor para satisfazer as suas necessidades. Durante todo esse tempo, máquinas e instrumentos foram criados e aperfeiçoados para as mais variadas finalidades. Porém, as ferramentas sempre presentes ao decorrer de todos esses milênios de conhecimento eram basicamente a inteligência, a imaginação e a vontade de homens e mulheres para lutar contra as forças adversas do destino e da natureza. Dentre esses três, a imaginação é uma das forças mais importantes e também uma das mais incompreendidas.

Em especial, a imaginação é extremamente importante no desenvolvimento de uma criança, pois ela é a peça principal dos jogos infantis e das brincadeiras de "mentirinha" e é a partir do jogo de faz de conta que ela assimila a simbologia das relações sociais e interage com o mundo de forma lúdica. Emergindo dessa relação com as brincadeiras que ela percebe o espaço ao seu redor e reproduz as interações sociais enquanto brinca. Não faltou imaginação para se criar os mais variados tipos de jogos, desde os constituídos a partir dos objetos mais simples como pedras e bolas de gude até os últimos e mais sofisticados jogos de computadores.

No Brasil, o mercado de games continua em expansão apesar da carência de desenvolvedores de jogos especializados. Teoricamente, o designer de games trabalha no projeto dos jogos para consoles, PCs, internet, celulares e outros, entretanto, devido à falta de profissionais no mercado, ele acaba participando do processo de desenvolvimento também.

Quando foram criados, os primeiros jogos eletrônicos tinham apenas o objetivo de entreter o jogador com algum desafio apresentado em uma tela de televisão ou o dispositivo de um computador. Recentemente, vários educadores descobriram o poder lúdico dos videogames e concordam em usá-los como aliados no processo de ensino e aprendizagem de crianças, jovens e até mesmo dos adultos com a vantagem de atraírem a atenção dos alunos pela curiosidade e pelo simples prazer proporcionado pelo jogo.

> "Os jogos conquistam cada vez mais espaço na educação, principalmente em função das suas características lúdicas, uma vez que

> possibilitam instituir no espaço escolar uma dimensão de prazer nos processos de aprendizagem, permitindo combinações e elaborações criativas, considerando possibilidades de outras formas de comunicação que ultrapassam a expressão da escrita" (MULLER et al., 2014, p. 27).

Infelizmente, nem sempre a presença de aparatos tecnológicos nas salas de aula é vista com entusiasmo. Há ainda certa resistência às novas tecnologias e sua aplicação em uma metodologia de ensino. As escolas não conseguiram acompanhar a evolução da tecnologia e muitos negligenciam as potencialidades e os benefícios da inserção da tecnologia no currículo escolar. Algumas escolas particulares perceberam antes das outras instituições e tentam se adequar à nova realidade. As escolas públicas ainda penam com a falta de estrutura e dependem diretamente das decisões do governo. Enquanto isso, as crianças estão cada vez mais familiarizadas com celulares, computadores, tablets e demais aparelhos eletrônicos.

Apesar das dificuldades, muitos educadores também continuam se esforçando em produzir jogos eletrônicos educativos atraentes para os educandos e, ao mesmo tempo, quebrar a resistência à sua utilização em sala de aula. Com objetivo de usar um jogo eletrônico para auxiliar na apreensão de noções cartográficas e estudo das cidades para crianças na faixa etária de 8 a 12 anos, nasceu o projeto *Kimera: Cidades Imaginárias*, concebido pelo GEOTEC/UNEB, de forma colaborativa com alunos e professores da Rede Pública de ensino da cidade de Salvador.

Para o desenvolvimento do Kimera, um jogo-simulador digital, com conteúdo pedagógico voltado para as noções cartográficas, formou-se uma equipe de profissionais multirreferencial, composta por designers, pedagogos, informatas, historiadores, músicos, entre outros profissionais.

Ao Designer coube a função de pensar na aparência visual, levando em conta a história do jogo e o aspecto funcional para proporcionar uma melhor experiência de interação entre as crianças e as aventuras dos personagens. Até chegar aos jogos educativos como o Kimera, o Design percorreu uma longa trilha cheia de caminhos tortuosos desde suas origens nos distantes anos do século XVIII.

2. Design, personagens e meios

Poucos eventos não violentos da história provocaram tantas mudanças sociais, tecnológicas, urbanísticas, comportamentais e econômicas quanto a Segunda Revolução Industrial. A necessidade de divulgar para vender os excedentes da indústria pressionou os donos das fábricas a procurarem formas mais eficientes de comunicação direta com o público. Artistas foram contratados para confeccionar pôsteres publicitários atraentes e de fácil entendimento pelas massas. Com o barateamento dos custos de produção, as imagens xilográficas em preto e branco foram substituídas pela litografia em camadas coloridas e as ruas foram rapidamente tomadas por papéis nas mais variadas cores (HOLLIS, 2001, p. 5).

Mais de um século separam esses primeiros "artistas comerciais" dos atualmente denominados designers e muitas modificações ocorreram. Hoje, o profissional de Design não se atenta somente nos aspectos estéticos do produto, e sim, na combinação deles com a funcionalidade do produto e suas características ergonômicas com o intuito de suprir as necessidades do consumidor.

Entretanto, as últimas décadas presenciaram muito mais mudanças na estrutura social do que durante todos os séculos XVIII e XIX. Ao mesmo tempo em que impulsionou avanços tecnológicos significativos e a revisão de velhos conceitos da sociedade, igualmente gerou uma sensação de incertezas e instabilidade.

> "O processo de quebra do paradigma modernista-fordista e de ingresso no período pós-moderno, ainda bastante nebuloso enquanto se configurava ao longo das décadas de 1970 e 1980, já estava claramente definido em 1989 quando a queda do muro de Berlim veio apenas confirmar que a modernidade havia desmoronado de vez, (...). Sem as certezas do paradigma anterior, o design atravessa um período de enorme insegurança mas, livre da rigidez do mesmo, ingressa também em um período de grandes esperanças e fervilhamento" (DENIS, 2000, p. 208).

Uma geração moderna de designers começou a explorar novas possibilidades com o auxílio dos computadores já nas décadas de 70 e 80. Com o tempo, isso também acabou ampliando o leque de atuação da profissão e o designer passou a participar de qualquer projeto de criação, em especial, em meios visuais como revistas e televisão.

Na indústria do entretenimento, o designer tem papel de destaque na elaboração do conceito visual de determinado projeto e/ou ideia a ser exibido em um meio de mídia, como quadrinhos, desenhos animados, filmes e videogames. O Concept Artist; o profissional responsável pela representação visual dos personagens, objetos, dispositivos ou qualquer outro aparato mais complexo e que necessita de um nível maior de detalhamento; produz para as mais variadas mídias atentando para as peculiaridades de suas respectivas linguagens. Character Design é uma das especializações dentro do Concept Art e cuida especialmente da criação e do desenvolvimento dos personagens.

Apesar de ser uma sequência de imagens estáticas, as histórias em quadrinhos emprestaram algumas de suas regras estruturais para outras mídias, as quais foram adaptadas às peculiaridades de cada uma. Desenhos animados e videogames, diferentemente dos quadrinhos, utilizam imagens em movimento, mas precisam seguir necessariamente os mesmos princípios básicos dos quadrinhos apontados por Mc Cloud (2008), em seu livro Desenhando Quadrinhos, se quiserem proporcionar o máximo de clareza e persuadir seu público. Esses princípios seriam o **momento** adequado da ação a ser retratado, o **enquadramento** com a distância e o ângulo corretos, as **imagens** mais significativas, as **palavras** que acrescentem as informações necessárias e o **fluxo** para guiar nas transições de imagens.

3. Kimera: Cidades Imaginárias

Os gêmeos Belle e Luka acabaram de sair da escola e tomaram uma chuva no caminho de casa. Quer dizer, Luka tomou chuva porque Belle não aceitou dividir seu guarda-chuva com o irmão. Ao chegarem em casa, ainda discutindo o ocorrido, eles percebem algo diferente. O professor Daniel, pai dos meninos, está desaparecido e o vilão Kaos está por trás disso. Para encontrar o pai e resgatá-lo, eles precisam da ajuda do rei Kimera para mergulharem na aventura em um mundo mágico cheio de seres

mitológicos. Essa é a história do jogo-simulador Kimera – Cidades Imaginárias, desenvolvido com esmero pelo Grupo de Pesquisa em Geotecnologias, Educação e Contemporaneidade (GEOTEC) da Universidade do Estado da Bahia, baseado no roteiro escrito pelo pesquisador Gustavo Erick de Andrade.

O objetivo do jogo é simples: reconstruir o reino de Kimera destruído por Kaos e achar pistas sobre a localização do professor (Figura 1). Mas, para impedir isso, os lacaios de Kaos estarão atentos, prontos para atacar. E são inimigos com grandes poderes mágicos como Cetus; um monstro marinho com cabeça de dragão em um corpo de serpente cheio de escamas; e Dríade; uma ninfa com capacidade para controlar as árvores. Para encarar inimigos tão poderosos, Belle, Luka e o rei Kimera precisam de toda ajuda dos guardiões Tílion; um guerreiro musculoso com cabeça de tigre; e Doren; um príncipe assoriano capaz de congelar qualquer coisa; sem esquecer-se dos sábios conselhos proferidos pelo Jequitibá-Rei.

Profissionais de várias áreas de conhecimento (designers gráficos e de som, educadores, programadores, roteirista, geógrafos, dentre outros) trabalharam para deixar o jogo apropriado para crianças de 08 a 12 anos aprenderem mais sobre o espaço onde vivem. O jogo-simulador permite uma interação entre o jogador e o espaço da cidade de Kimera, aplicando os conhecimentos cartográficos, como orientação e representação de lugares cotidianos, na solução de problemas dentro do jogo.

A escolha de duas crianças como protagonistas do jogo, incluindo o tipo físico dos gêmeos e as roupas utilizadas, foi pensada para facilitar a identificação do público-alvo com os personagens. Deve-se atentar ao paradoxo de serem eleitas duas crianças para enfrentar inimigos tão poderosos em um mundo paralelo. A presença de crianças como as heroínas na grande maioria das lendas folclóricas reforça o mito da invencibilidade da criança apesar da sua aparente fragilidade. A criança-herói, única capaz

Figura 1. Os gêmeos Belle e Luka no Jogo Kimera.

Fonte: http://kimera.pro.br/

de salvar o mundo por causa de sua inocência, esconde um grande poder em potencial a ser libertado no momento certo.

Os Gêmeos, Luka e Belle, são chamados à aventura, ao descobrirem que o seu pai, o professor Daniel, foi raptado pelo vilão, Kaos. Trata-se de um evento semelhante a um ritual de passagem da vida infantil sem preocupações e grandes responsabilidades para a incerteza e os perigos da idade adulta.

Muitas histórias direcionadas às crianças ainda preservam essa importância do herói da história vivenciar um momento decisivo da vida que atuará como um divisor de águas e servirá como um ponto de partida para a aventura.

Apesar das novas responsabilidades, na história de Kimera, os gêmeos ainda preservam sua áurea infantil, pois precisam utilizar da inocência e da sagacidade de uma criança para resolver os novos problemas.

Figura 2. O rei Kimera e o vilão Kaos.

Fonte: http://kimera.pro.br/personagens

E para passar essa ideia de áurea infantil dos gêmeos através da distinção visual, as crianças não foram apenas representadas como uma “versão reduzida” dos adultos. Proporcionalmente, o tamanho da cabeça e dos olhos das crianças é grande demais em relação ao restante do corpo, por exemplo. A exageração do tamanho dos olhos cria um centro de atração para o rosto dos personagens e provoca uma maior aceitação pelo público porque transmite uma ideia mais atraente e divertida. Isso é visível na aparência visual dos gêmeos Belle e Luka.

Os estilos considerados mais “infantis”, como os cartuns, admitem variações mais extremas dos tipos físicos dos personagens. Ou, como no caso do jogo Kimera, a aparência externa dos personagens é construída em torno de uma única ideia. Os habitantes da cidade de Kimera são baseados em figuras mitológicas híbridas e, mesmo com as semelhanças entre o rei Kimera e seu irmão Kaos, é extremamente fácil separar quem é o vilão ou o mocinho da história (Figura 2). No próximo tópico serão apontados mais detalhes dessa distinção entre os dois.

4. Análise visual do jogo Kimera

O nome Kimera foi inventado para o jogo e, pode-se dizer, é uma corruptela da palavra "quimera" que, segundo o Minidicionário Ediouro da Língua Portuguesa, é um "monstro com cabeça de leão, corpo de cabra e cauda de dragão. Produto da imaginação; fantasia". Trata-se de uma besta mitológica com uma aparência híbrida de dois ou mais animais que assombrava e povoava a imaginação das pessoas na Idade Antiga. Semelhante aspecto tem o rei Kimera e os demais seres de seu reino no jogo citado anteriormente.

Figura 3. Marca do jogo Kimera.

Fonte: http://kimera.pro.br/

Para facilitar a associação e identificação com o jogo, a marca é uma representação iconográfica em preto e branco do rei Kimera, com a cabeça de leão disposta de forma simétrica e ladeada pelas asas de dragão, posicionado solidamente sobre o logotipo e a assinatura (Figura 3). A marca apresenta um bom grau de pregnância, pois é facilmente compreendida e a organização formal do objeto é a melhor do ponto de vista da estrutura. O equilíbrio harmônico é proporcionado pela imagem quase absolutamente simétrica do rei Kimera no eixo vertical e uma apropriada distribuição dos pesos visuais. A harmonia ainda é reforçada pela proximidade da imagem com o logotipo e a assinatura e a adoção do padrão monocromático, reduzindo ao máximo a complexidade da marca e usando poucas unidades compositivas na sua formação.

Igualmente pregnante é o estilo icônico adotado na constituição dos personagens. Por recomendação das crianças envolvidas no projeto, os personagens foram todas desenhadas em estilo mangá. Há séculos existiam histórias contadas a partir de imagens sequenciadas no Japão, mas os mangás só conseguiram se internacionalizar na segunda metade do século passado, após a derrota japonesa na Segunda Guerra Mundial e a ocupação americana. As características principais do gênero só foram estabelecidas no começo do século XX por Osamu Tezuka, sob a influência do cinema, das animações da Disney e do tradicional teatro japonês. Desde então, os mangás se popularizaram, se espalharam pelo mundo e foram adaptados para o cinema de animação com o nome de anime. Seus traços mais marcantes podem ser vistos nos olhos grandes de Luka e Belle,

porém não apenas isso. Além dos personagens com rosto icônicos e o design variado de corpos e rostos, o jogo institui um senso de localidade quando os gêmeos descobrem o desaparecimento do professor Daniel. O escritório do professor está revirado e uma xícara de café fumegante indica o seu recente sumiço. Mesmo em um enredo fantástico como o do Kimera, a presença de objetos comuns do mundo real é uma constante em produções do estilo.

Saindo um pouco da realidade, o uso de efeitos e elementos gráficos para evocar algum forte sentimento aparece no primeiro encontro dos gêmeos com o rei Kimera. Os irmãos estão tão amedrontados com o imenso leão alado com corpo de zebra que gotas de suor “brotam” das suas testas e rodeiam seus rostos para enfatizar toda a sua inquietação.

Outro forte indicador das características dos personagens são as cores empregadas na composição de cada um (Figura 4). No tópico anterior deste artigo, foi dito que, apesar de ambos os irmãos Kaos e Kimera serem dois monstros mitológicos híbridos, os dois são facilmente separados como o lado bom e o lado mau, o herói e o vilão, e a principal pista para isso é a cor. A paleta de cores utilizada no rei Kimera tem cores muito mais “suaves” que as utilizadas em Kaos. Além de alguns elementos óbvios como a expressão constantemente carrancuda de Kaos em contraste com os traços mais serenos do rei Kimera e as garras dianteiras mais proeminentes do antagonista.

Os esboços iniciais para as roupas dos gêmeos são claramente inspirados no fardamento de escolas europeias. Muitas animações japonesas falam sobre o cotidiano nas escolas e as roupas utilizadas pelos alunos nessas produções são basicamente constituídas de acessórios semelhantes a esses. Entretanto, o uso de gravatas e coletes na farda das escolas brasileiras é atípico. Portanto, buscou-se uma maior aproximação com as roupas utilizadas nas escolas brasileiras para facilitar a identificação. Essa preocupação também recaiu na escolha do tipo físico dos personagens e optou-se por tons de pele mais escurecidos (Figura 5).

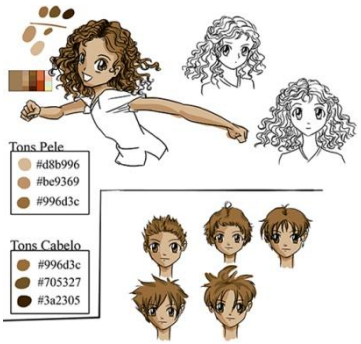

Figura 4. Primeiros estudos de cor para personagens.

Fonte: arquivos do projeto Kimera.

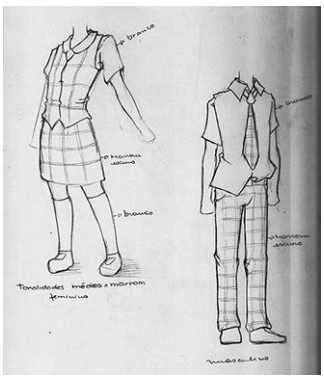

Figura 5. Primeiros esboços para figurino.

Fonte: arquivos do projeto Kimera.

No início da aventura, o rei Kimera conta os problemas enfrentados pelo seu reino aos gêmeos. No jogo, não há necessidade de palavras. As imagens produzidas pela desenhista Gabriele Duque traduzem os seus significados. Kaos sobrevoa a cidade e a incendeia usando seus poderes mágicos. Essa leitura só é presumível graças à escolha adequada dos momentos-chave. Mesmo com a quantidade econômica de imagens, o sentido da história não foi alterado e os momentos escolhidos para representar a ação representam o caminho mais direto e eficiente para comunicar a mensagem. Poderiam ser acrescentadas mais imagens, porém a sequência de imagens escolhida atende completamente as necessidades de comunicação com o espectador.

Os cenários da aventura têm papel muito importante no game porque, como se trata de um jogo voltado para auxiliar no ensino da cartografia, a diferença entre saber onde toda a história acontece e o posicionamento do jogador dentro da ação é significativa. Os prédios da cidade de Kimera foram construídos a partir da ideia das crianças sobre como eles deveriam ser representados. Por exemplo, o hospital foi concebido com uma cruz vermelha na frente, assim como as crianças indicaram, para ser facilmente reconhecido. Entretanto, alguns dos desenhos não tinham uma representação tão óbvia, como uma loja ou uma delegacia, e a opinião das crianças era fundamental para a simplificação.

Intercalando as fases do jogo, as animações servem para explicar os detalhes da aventura, o que aconteceu antes e como os meninos chegaram ao reino de Kimera. Essas passagens são cruciais para uma maior compreensão da história e as imagens estão dispostas de uma forma simples e precisa. Além disso, a animação dá um tom mais ágil e simpático para o jogo.

A propósito, animações com personagens estilizados, como os do jogo Kimera, sempre despertaram a simpatia do público. As primeiras animações para o cinema inspiravam-se nas piadas das populares histórias em quadrinhos publicadas em periódicos no início do século XX. Contudo, após o fim da Primeira Grande Guerra, as

animações deixaram de despertar a atenção do público e precisaram se reinventar para sobreviver. Depois do surgimento dos primeiros estúdios de animação e o uso de novas tecnologias, como o acetato e a rotoscopia, a produção de animações acelerou e se industrializou (LUCENA JÚNIOR, 2002, p. 61, 66, 69). A crescente presença dos televisores nas casas a partir da década de 60 e a popularização da internet na metade da década de 90 abriu uma nova demanda de vídeos animados para web e TV. Entretanto, nada disso seria possível sem uma linguagem própria das animações para transmitir a história ao espectador de forma mais simplificada. Essa linguagem própria ou princípios básicos foram igualmente adaptados das histórias em quadrinhos e algumas dessas características foram apontadas nesse artigo.

5. Conclusão

O avanço tecnológico e a introdução dos computadores nas atividades cotidianas acabaram beneficiando o cinema de animação e, consequentemente, contribuindo para a proliferação dos jogos eletrônicos. A presença do trabalho de designers é forte nas duas mídias e, com a ajuda dos computadores, acelerou o processo de criação de novos jogos e filmes de animação, enchendo o mercado com inúmeras opções de consumo cada vez mais sofisticadas e inovadoras.

Inovação tecnológica é desejável em vários aspectos, mas não é garantia de sucesso para o principal objetivo tanto de jogos eletrônicos, passando pelos jogos com cunho educativo como o Kimera, quanto das produções animadas desenvolvidas para a televisão e o cinema: cativar o espectador e prendê-lo à história exposta. Um bom roteiro é importante, mas o essencial é saber montar a história e apresentá-la da melhor maneira. Conhecer as origens dos quadrinhos e a trajetória no aperfeiçoamento dos processos de produção não diz apenas como chegamos aos dias de hoje. Evidencia também a lógica utilizada para chegarmos aos conceitos e técnicas atuais. Reconhecer aspectos quase imperceptíveis na estrutura narrativa ajuda a explorar ao máximo o poder da união de palavras e imagens. Ter consciência dessa organização estrutural do roteiro e saber extrair o melhor dessa vantagem é uma habilidade extremamente valiosa no instável mundo atual.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARNHEIM, Rudolf. Arte & percepção visual: uma psicologia da visão criadora. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. Arte da animação: técnica e estética através da história. São Paulo: Editora SENAC, 2002.

BRIGGS, Asa; BURKE, Peter. Uma história social da mídia: de Gutenberg à Internet. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2004.

BUCHT, Catharina; FEILITZEN, Cecilia Von. Perspectivas sobre a criança e a mídia. Brasília: UNESCO, SEDH/ Ministério da Justiça, 2002.

DENIS, Rafael Cardoso. Uma introdução à história do design. São Paulo: Edgard Blücher, 2000.

ECO, Umberto. Apocalípticos e integrados. 5. ed São Paulo: Perspectiva, 1993.

EISNER, Will. Quadrinhos e arte sequencial. 3.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

FIELL, Charlotte; FIELL, Peter. Design Handbook: conceitos, materiais, estilos. Lisboa: Taschen, 2006.

FREIRE, Paulo. Pedagogia do oprimido. 50. ed. rev. e atual. -– Rio de Janeiro. Paz e Terra, 2011.

GAGE, Leighton David; MEYER, Cláudio. O Filme Publicitário. 2.ed. São Paulo: Atlas, 1991.

GOMES FILHO, João. Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma. 9.ed. São Paulo: Escrituras Editora, 2009.

HETKOWSKI, Tânia; DIAS, Josemeire; DUQUE, Gabriele. Arte e design: criação dos cinematics do jogo-simulador Kimera. Disponível em: <http://www.kimera.pro.br/publicacoes>. Acesso: 22 de maio de 2014.

HOLLIS, Richard. Design Gráfico: uma história concisa. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

JOLY, Martine. Introdução à análise da imagem. 9. ed. Campinas Papirus, 2005.

JUNG, Carl Gustav. Os arquétipos e o inconsciente coletivo. 7.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

McCLOUD, Scott. Desvendando os Quadrinhos. São Paulo: Makron Books do Brasil Editora Ltda, 1995.

McCLOUD, Scott. Desenhando Quadrinhos. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2008.

MIGUEL, Rodrigo. Animação 3D, game & HQ: conexões e mercado. Rio de Janeiro: 2AB, 2009.

MULLER, Daniel Nehme; AXT, Margarete; HETKOWSKY, Tânia Maria (Org.). Cultura digital e espaço escolar: diálogos sobre jogos, imaginário e crianças. Salvador: EDUNEB, 2014.

RAIMES, Jonathan; BHASKARAN, Lakshmi. Design retrô: 100 anos de design gráfico. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2007.

RICETTO, Ligia. Pintura: arte, técnica e história. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 2007.

TEZUKA, Osamu. Dororo: Volume I. São Paulo: NewPOP Editora, 2010.

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo. Quadrinhos na educação: da rejeição à prática. São Paulo: Contexto, 2009.

XIMENES, Sérgio. Minidicionário Ediouro da Língua Portuguesa. São Paulo: Ediouro, 2000.

SOBRE OS AUTORES:

Ila Mascarenhas Muniz é graduanda de Desenho Industrial – Programação Visual no Departamento de Ciências Exatas e da Terra da Universidade do Estado da Bahia (UNEB) e bolsista de Iniciação Científica.

André Luiz Souza da Silva é doutor em Comunicação e Cultura Contemporânea pela FACOM/UFBA e Professor Adjunto do Curso de Desenho Industrial/Design da Universidade do Estado da Bahia (UNEB).

Josemeire Machado Dias é doutouranda em Educação e Contemporaneidade e Professora Assistente do Curso de Desenho Industrial/Design da Universidade do Estado da Bahia (UNEB).