

C.M.M. - CONCEPÇÃO MATERIALIZAÇÃO E MÉTODOS: ORIENTAÇÕES EM DESIGN DIGITAL PARA UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS DE FICÇÃO CIENTÍFICA

Celio MATTÁ (UNESP / Mackenzie)¹

Bruno ADILSON (Mackenzie)²

Resumo: Neste trabalho será apresentado o desenvolvimento do processo de projeto de uma história em quadrinhos do gênero de ficção científica, com o tema de viagem no tempo utilizando como base o paradoxo de bootstrap, abordando desde a criação da ideia até a arte final utilizando de arte digital. Trabalho de Bruno, orientado pelo professor Dr. Célio Martins da Matta, apresentado na IV Jornada Internacional Geminis (JIG 2021) para publicação em 2022. O trabalho de TCC completo consiste em criar uma história em quadrinhos com o gênero de ficção científica abordando o tema de viagem no tempo e mostrar todo o processo de sua criação, desde sua ideia, a construção do roteiro até à arte final com páginas finalizadas incluindo capa e contracapa.

Pretende-se conseguir uma consolidação da história para que esta possa servir de estímulo para novas histórias e revistas. Salienta-se que o projeto apresentado em questão é o resultado de um TCC do curso de Design. O aluno expõe que o mercado de quadrinhos brasileiro vem crescendo, devido ao surgimento de editoras especializadas, a criação de leis de incentivo, o aparecimento de grandes eventos voltados para a área e um público que se expandiu além dos pequenos nichos. Pode-se perceber que temas como ficção científica são um dos mais procurados no mercado brasileiro ficando atrás do gênero de super-heróis. O aluno utilizou-se das orientações sobre desenho, quadrinhos e mercado, produção e desenvolvimento de personagens e cenários passadas pelo orientador Dr. Célio Matta, o aluno pode aliar conhecimentos prévios de desenhos com o desenvolvimento de um roteiro próprio. Pode ser orientado por conceitos do Design Gráfico a produção dos personagens terá foco desde o estudo e criação de suas personalidades para serem utilizados em sua história autoral. Esse artigo também é orientado pelo professor orientador do aluno, com o intuito de inicia-lo ao ambiente acadêmico e científico. Poderá ser notado no trabalho (assim como foi na apresentação) de maneira intrínseca, conceitos aplicados nos trabalhos em grupo do autor, a aplicação do conceito dos binômios conceituação-materialização e intuitivo-racional desenvolvidos na tese do autor e aplicados também em seu atual projeto de pesquisa intitulado: C.M.M. - Concepção Materialização e Métodos: Processos e Procedimentos simbióticos entre Arte, Design e Arquitetura. Este caminha concomitantemente ao projeto de extensão intitulado: C.M.M. - Concepção Materialização e Métodos: Processos e Procedimentos para execução de trabalhos profissionais e corporativos e suas possíveis relações com trabalhos científicos e academia.

Palavras-chave: Design, Digital, Quadrinhos, Ilustração, Arte.

Abstract/Resumen: This work will present the development of the design process of a comic book in the science fiction genre, with the theme of time travel using the bootstrap paradox as a basis, covering everything from idea creation to final art using digital art. Bruno's work, supervised by professor Dr. Célio Martins da Matta, presented at the IV Geminis International Journey (JIG 2021) for publication in 2022. The complete TCC work consists of creating a comic book with the science fiction genre addressing the theme of time travel and show the

¹ Prof. Dr. Célio Martins da Matta, UNESP / Mackenzie, www.celiomatta.com / zcelio@yahoo.com.br
Professor e pesquisador. Docente nos cursos de Arquitetura e Design da Universidade Presbiteriana Mackenzie.

² Bruno Ranieri Santana Adilson, estudante de Design em 2021, ranieri.bruno113@gmail.com

entire process of its creation, from its idea, the construction of the script to the final artwork with finished pages including front and back cover.

The aim is to consolidate the story so that it can serve as a stimulus for new stories and magazines. It should be noted that the project presented in question is the result of a TCC of the Design course. The student explains that the Brazilian comic book market has been growing, due to the emergence of specialized publishers, the creation of incentive laws, the appearance of large events focused on the area and an audience that has expanded beyond the small niches. It can be seen that themes such as science fiction are one of the most sought after in the Brazilian market, behind the superhero genre. The student used the guidelines on drawing, comics and market, production and development of characters and scenarios given by the advisor Dr. Célio Matta, the student can combine prior knowledge of drawings with the development of his own script. It can be guided by concepts of Graphic Design, the production of characters will focus from the study and creation of their personalities to be used in their authorial story. This article is also guided by the student's guiding professor, with the aim of introducing them to the academic and scientific environment. It can be noticed in the work (as it was in the presentation) intrinsically, concepts applied in the author's group work, the application of the concept of conceptualization-materialization and intuitive-rational binomials developed in the author's thesis and also applied in his current project title: CMM - Materialization Conception and Methods: Symbiotic Processes and Procedures between Art, Design and Architecture. This goes hand in hand with the extension project entitled: C.M.M. - Materialization Conception and Methods: Processes and Procedures for carrying out professional and corporate work and their possible relationships with scientific and academic work.

Keywords/Palabras clave: Design, Digital, Comics, Illustration, Art.

INTRODUÇÃO

O trabalho apresentado consiste em criar uma história em quadrinhos com o gênero de ficção científica abordando o tema de viagem no tempo e mostrar todo o processo de sua criação, desde sua ideia, a construção do roteiro até à arte final. Serão no mínimo 5 páginas finalizadas incluindo capa e contracapa.

Pretende-se conseguir uma consolidação da história para que esta possa servir de estímulo para novas histórias e revistas.

“Consolidação dependerá do quanto os produtores serão capazes de ampliar a parcela do público interessada em quadrinhos e do quão capazes seremos nós, artistas, de conquistar novos públicos” (QUINTANILHA, 2015, s/n).

Desta forma, pretende-se apresentar uma história no estilo graphic novel para o público interessado em ficção científica já que temos diferenças significativas entre as diferentes graphic novel de diferentes públicos.

As histórias em quadrinhos são narrativas gráficas onde o autor acaba por utilizando seus desenhos e textos de fala em quadros, criando uma arte sequencial (termo atribuído por Will Eisner).

Os quadrinhos, por sua predominância textual na imagem, **retratam os movimentos e o passar do tempo** por meio da sequencialidade de imagens que representam momentos estáticos, mas que, vistos em relação aos outros quadrinhos, contam uma história. Existem muitas HQs que só utilizam a linguagem visual e exploram as aproximações e os distanciamentos, as perspectivas, os exageros, as cores e outros elementos, para representar ou expressar comportamentos, que são compreendidos pelo leitor. (MATOS, 2020, s/n.)

Por sua vez, os quadrinhos são conhecidos como voltadas para o público infantil como histórias de super-heróis que são sucesso até os dias de hoje, e histórias como A turma da Mônica de Maurício de Sousa, porém, existem diversos gêneros literários em que utilizado nos quadrinhos são bem aproveitados pelos autores e suas histórias são reconhecidas.

Existem diversos tipos de quadrinhos, com estéticas e histórias próprias, como os de terror, romance, ficção científica, os que fazem releituras de outros textos, os de gênero crime/policial, infantil, juvenil, os filosóficos, históricos etc. Qualquer escritor pode utilizar-se do quadrinho como recurso de expressão, basta encontrar a estética e os personagens mais adequados para os efeitos que se deseja criar. (MATOS, 2020, s/n.)

A primeira história em quadrinhos com as características que conhecemos hoje foi publicada nos EUA em 1894 em uma revista chamada *Truth*. A autoria é do americano Richard Outcault. Essa HQ intitulou-se “*The Yellow Kid*” e narrava as peripécias de uma criança que vivia nos guetos de Nova Iorque, sempre vestida com uma grande camisola amarela. A personagem comunicava-se por gírias, numa linguagem bastante coloquial, e trazia reflexões sobre a sociedade de consumo e questões raciais e urbanas. (AIDAR, 2019, s/n)

Só há um poder capaz de atravessar a parede que separa todos os artistas de seu público, a compreensão. Compreender os quadrinhos é um negócio sério. Hoje, eles são uma das poucas formas de comunicação de massa na qual vozes individuais ainda têm chance de ser ouvidas. Aquele que se mete no negócio de quadrinhos tem muitos obstáculos pra superar, que não são nada comparados ao que um diretor de cinema ou

dramaturgo precisa enfrentar. Os quadrinhos dão as boas-vindas a qualquer criador que entre em seu mundo, um mundo tão próximo quanto uma caneta, lápis ou papel. O muro da ignorância que impede tantos de se verem com clareza só pode ser atravessado pela comunicação, e a comunicação só funciona quando compreendemos as formas que ela pode assumir. (MCCLLOUD, 1993, p. 196, 197,198)

FORMAÇÃO DO PROBLEMA

O Mercado de quadrinhos brasileiro vem crescendo, segundo um post da Panamericana Escola de Arte e Design, “o Brasil começou o século 21 já com o mercado de HQ em expansão. Nos últimos anos, o setor cresceu ainda mais com o surgimento de editoras especializadas, a criação de leis de incentivo, o aparecimento de grandes eventos voltados para a área e um público que se expandiu além dos pequenos nichos”. Pode-se perceber que temas como ficção científica são um dos mais procurados no mercado brasileiro ficando atrás do gênero de super-heróis:

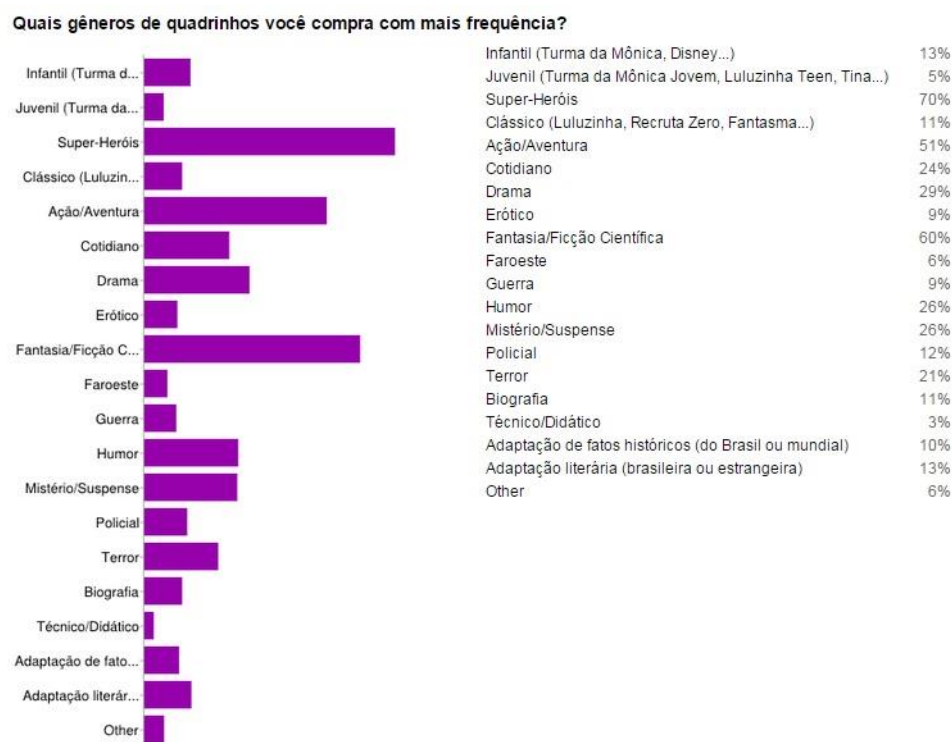


Figura1 – quem é o leitor brasileiro de quadrinhos? Fonte: Jota silvestre, 2015.

Há sempre novas histórias surgindo e sendo criadas a todo o tempo, existem

inúmeros romances de histórias em quadrinhos nacionais de ficção científica, neste caso, como apresentar uma história autoral do gênero de ficção científica que atenda aos gostos dos leitores que buscam esse tipo de história?

JUSTIFICATIVA

Conforme o dado citado durante a indicação no problema, o gênero de ficção científica é o segundo gênero mais comprado com frequência no Brasil ficando atrás somente de super-heróis.

De acordo com Martins (2004 apud RIBEIRO, 2008 p. 9)

“As histórias em quadrinhos são elaboradas de forma a entreter, têm figuras, são alegres e coloridas, com isso distraem os leitores, cuja sensação de divertimento pode ser percebida pela leitura das tiras, as quais de curta durabilidade e com histórias simples e com uma linguagem, verbal ou não. Por isso é muito importante a veiculação dos personagens, de seus vestuários, de seu linguajar, procurando agradar o leitor”.

As histórias em quadrinhos nacionais estão ganhando destaque nos últimos anos devido a editoras publicando novos quadrinhos e eventos promovendo o leitor a se interessar pela história.

A ficção científica está no gosto dos leitores, segundo Carlos E. V. Pinheiro Motta, “devido a tentar convencer o leitor de que a situação apresentada pode não ser possível no contexto atual, mas verossímeis na explicação científica (..) foi um gênero ignorado por muitos anos, mas se popularizou devido ao rádio, tv, cinema etc.”

A proposta do projeto é gerar uma nova história em quadrinhos abordando o tema de ficção científica.

OBJETIVOS

Desenvolver uma história em quadrinhos com gênero de ficção científica para o público que consomem esse estilo de gênero no estilo graphic novel em tamanho 17x24, além de o roteiro inicial, a criação dos sketches, bem como também até a capa e contracapa. Como objetivo específico, é apresentar uma história em quadrinhos, que

procure motivar o público, gerando um possível interesse através do despertar de emoções, e promover a assiduidade e o gosto por este gênero literário.

PROCEDIMENTO METODOLÓGICO

Para o procedimento deste projeto será utilizado como referência os conceitos do Bruno Munari, “das coisas nascem coisas” (2015), usando a metodologia de Scott McCloud, “desvendando os quadrinhos” (1995). Conforme diversas conversas com o orientador, conseguimos adequar a metodologia para o trabalho de conclusão, dessa forma, utilizamos Munari no TCC (organização científica) com auxílio de outros autores em momentos específicos e em outras ocasiões de discussão do trabalho. Com essa abordagem, o orientador deixou o aluno muito a vontade para não somente ajustar seu trabalho, mas para aproveitar sua capacidade artística e desenvolver o roteiro e os desenhos de maneira concomitante.

A metodologia de Munari (2002) consiste em uma metodologia operacional de projeto, usando os 12 conceitos do P ao S, que se inicia com o problema, a definição do problema e seus componentes, a coleta de dados e sua análise, a criatividade, materiais de tecnologia, experimentação, os modelos, verificação, desenho de construção e finaliza com a solução.

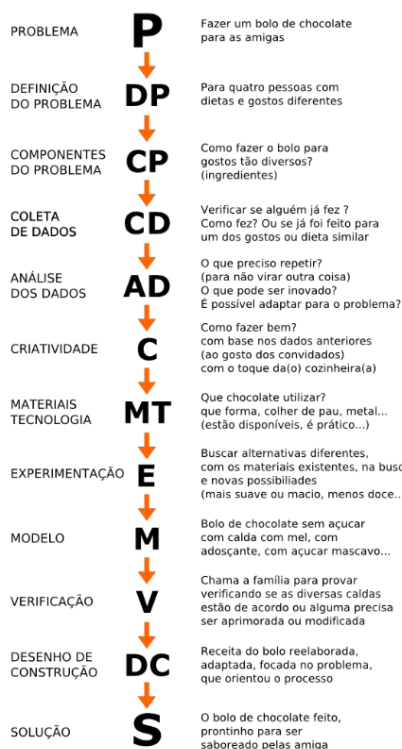


Figura 2. As 12 etapas do Munari

Como complemento, foram utilizadas as orientações de McCloud (1995) que visam contar os procedimentos básicos dos quadrinhos e como a mente processa essa linguagem, também busca abordar a influência do tempo nas histórias, o que acontece entre um quadro e outro e a interação entre palavras, figuras e narração. Além de, teorizar sobre o processo criativo e suas implicações na arte em geral. O autor ensina de maneira prática, ilustrativa e simples como desenvolver tiras, histórias, criar e trabalhar figuras e personagens.

MAPA MENTAL

No início do projeto, foi desenvolvido um mapa mental para melhor observação dos temas do primeiro capítulo, e assim, contribuindo para seguir um rumo ao longo do projeto.



Figura3. Mapa mental TCC

Assim que finalizado o mapa, deu-se um melhor entendimento nas etapas do projeto e conseguir seguir a diante.

PAINEL REFERENCIAL TEÓRICO, PROJETUAL E METODOLÓGICO

Após a finalização do mapa mental do tema anterior, foi desenvolvido um painel referencial onde abordaria algumas principais referência metodológicas, projetuais e teóricas.

Refêrencia teórica

RIBEIRO, Adriana B. S.; BERTOLETTI, Marcela N. M.; A importância da história em quadrinhos para a formação do leitor. 2008.

NOGUEIRA, Natania. A História nas Histórias em Quadrinhos; Revista de História, n.6, jan/2006.

GUIMARÃES, Edgard.; linguagem e metalinguagem nas histórias em quadrinhos.; NP16 – Núcleo de Pesquisa História em Quadrinhos, XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Salvador/BA, 04 e 05. setembro.2002.

PINA, Patrícia K. C.; Literatura em quadrinhos e formação do leitor hoje.; VI Colóquio internacional "educação e contemporaneidade", São Cristóvão/SE. setembro 2012.

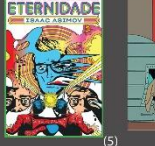

Legenda

- (1) Quadrinhos e arte sequencial - Will Eisner
- (2) Narrativas Gráficas - Will Eisner
- (3) Desenhando Quadrinhos - Scott McCloud
- (4) Paciência - Daniel Clowes
- (5) O fim da eternidade - Isaac Asimov
- (6) Eu matei Adolf Hitler - Jason
- (7) Harry Potter e o Prisioneiro de azkaban - J. K. Rowling

Refêrencia projetuais






Refêrencia metodológicas

Desvendando os quadrinhos

Scott McCloud




Problema	P
Definição do problema	DP
Componentes do problema	CP
Coleta de dados	CD
Análise de dados	AD
Criatividade	C
Materiais e tecnologia	MT
Experimentação	E
Modelo	M
Verificação	V
Desenho de construção	DC
Solução	S

Das coisas nascem coisas
Bruno Munari

sobre o tema

Quadrinhos em linhas gerais, são trabalhos que trazem uma história autoral própria do autor que são apresentados em diversos formatos. Para este trabalho de TCC o conceito quadrinho vem banalizado em trabalhos que puxam para uma graphic novel.

Figura 4. Painel de referência: teóricas, metodológica e projetual TCC

METODOLOGIA DO MUNARI ADEQUAÇÕES

A metodologia geral utilizada foi a de Bruno Munari. O projeto segue um norte com seu método projetual, que são as seguintes etapas:

Problema, definição do problema e componentes do problema, coleta de dados e sua análise, criatividade, materiais e tecnologia, experimentação, modelo, verificação, desenho construtivo e solução.

Projetar é fácil quando se sabe o que fazer. Tudo se torna fácil quando se conhece o modo de proceder para alcançar a solução de algum problema, e os problemas que se nos deparam na vida são infinitos: Problemas simples que se parecem difíceis porque não se conhecem os problemas que se mostram impossíveis de se resolver. (MUNARI, 2002 p.12)

Para o desenvolvimento deste projeto os 12 passos do procedimento metodológico de Munari, foram alocados em 4 etapas: **problemática, análise, criação e solução.**



Figura 5. As 4 etapas - Fonte: Adaptado de Bruno Munari, 2015 por Bruno Ranieri 2021.

Para a **problemática**:

O problema, é construir uma nova história em quadrinhos de ficção científica que consiga agradar ao público que buscam este tipo de história. Como a indústria de história em quadrinhos nacionais vem crescendo nos últimos anos, novas histórias vêm surgindo e sendo publicadas. Em componentes do problema será em dividir os problemas em problemas menores, como em qual o formato do quadrinho, que tipo de desenho será usado, se vai ser colorido ou preto e branco, como será adaptado etc.

[...] Durante a identificação de um problema, o pesquisador deve decidir qual será o problema para o qual ele irá propor uma solução. Nessa parte, existe certa dificuldade, pois os problemas na arte normalmente possuem um grau de complexidade muito maior que os problemas de senso comum, exigem uma subjetividade maior. Os problemas de arte exigem muito mais da intuição do pesquisador e do olhar atento a detalhes. Por isso, muitas vezes é necessário ser criativos na hora de delimitar um problema, pois ele pode ser tanto descoberto quanto criado [...] (MATTA 2016).

Em **análise**:

Deve ser realizado uma coleta de dados, sendo assim, buscando histórias em quadrinhos e livros, nacionais ou estrangeiros, do mesmo tema abordando viagem no

tempo, e livros explorando mais como fazer uma narrativa gráfica, no geral, uma expansão de como criar uma história em quadrinhos. Esse passo foi exercido na Semana de Integração do Mackenzie, com a ajuda de 5 participantes e com eles foram desenvolvidos no primeiro dia uma busca de pesquisa e referências, que posteriormente, ajudaria no rumo do projeto.

Com essa coleta, seria feito uma análise desses dados coletados, do que seria preciso para ser uma nova história sobre viagem no tempo e acabar não sendo uma outra qualquer.

Criação:

Com base nos dados anteriores, deverá ser realizado uma análise de como será feito o quadrinho, a diagramação, o número de páginas, capa e contracapa, os personagens e outros. Como será uma graphic novel, a página terá um tamanho de 17x24cm, e com a ajuda dos participantes da Semana de Integração, criaram ideias sobre os personagens, suas personalidades e características.

Solução:

Após as etapas anteriores, será possível iniciar o processo de verificação do projeto, onde se observa as falhas, caso exista algum erro e se corrigem as mesmas. No final, a solução, é a obra resultante de todo o processo proposto, arte final o roteiro, os sketches iniciais, a narrativa gráfica utilizando a arte sequencial, a linguagem e metalinguagem e pôr fim a arte final.

METODOLOGIA DO SCOTT MC CLOUD

Desvendando os quadrinhos aborda falar sobre como criar uma história em quadrinhos usando história em quadrinhos para isso, ou seja, o livro inteiro é uma HQ autoral. Como já havia explicado antes, o autor teoriza sobre o processo criativo e suas implicações na arte em geral. Ele ensina de maneira prática, ilustrativa e simples como desenvolver tiras, histórias, criar e trabalhar figuras e personagens. E em cada capítulo do livro, no total são nove, ele explica como mostra uma história em quadrinhos, o vocabulário do quadrinho, a moldura do tempo, linhas e traços, cores e outros.

Ainda que falte um rigor acadêmico e científico, o livro funciona muito bem

ao explicar certos conceitos para o público em geral. McCloud está mais interessado em divulgar, da maneira mais acessível possível, o seu entendimento e paixão pelos quadrinhos do que em elaborar teorias profundas, sólidas e complexas. (LIBERPAZ; 2016, s/n)

Scott McCloud no capítulo 7 “os seis passos”, ele desenvolveu 6 passos sobre arte e processo criativo a qual ele compara como uma maçã ou cebola, no caso, são camadas, e é aí que será utilizada a metodologia neste projeto.

Produzir arte não é estar à toa. Produzir arte é estudar muito, é ler muito, é praticar horas e horas e horas o seu desenho, a sua escrita, o seu ritmo, o seu movimento. Criar é pensar no que se está fazendo, pensar nos motivos de se estar fazendo. Tem a ver com propósito, portanto não é inútil, ainda que, muitas vezes seja difícil de traduzir esse propósito para termos pragmáticos imediatos. (LIBERPAZ, 2016, s/n)



Figura 6. Os seis passos - Fonte: desvendando os quadrinhos p.170

Os passos a seguir vieram do livro “Desvendando os quadrinhos” de Scott McCloud (1995).

O primeiro passo:

É a **ideia/objetivo** que é, no caso, a narrativa da história, as ideias, os objetivos, que tipo de história é essa? É uma história do gênero de ficção científica que conta a história de um personagem que tem uma banda em início de carreira, ou seja, não é lá muito famosa, que tem uma namorada e moram juntos num apartamento

pequeno e ele está compondo músicas para o primeiro álbum da banda, aparentemente uma vida normal, até que um dia sua namorada acaba morrendo atropelada, segundo testemunhas empurrada por um homem estranho na frente do veículo, e o protagonista acaba por ficar depressivo pois perdeu a única pessoa importante de sua vida. Um dia, em um bar onde o protagonista se embriagava, recebeu a visita de um homem misterioso o convidando a participar de um projeto em que sua empresa anda desenvolvendo, um projeto de viagem no tempo e se tudo ocorrer bem, ele receberá uma certa quantia, este homem avisa dos perigos da viagem no tempo e para não mudar nada. O protagonista aceita a proposta e vai até a essa empresa, ele se prepara para viagem e acaba voltando no tempo umas 2 semanas, nisso, obviamente ele não liga para que o homem diz e planeja impedir que sua namorada seja morta, ao encontra-la na rua, ela acaba se assustando com o seu jeito e sua aparência horrível e as coisas estranhas que ele falava sobre o futuro e isso resulta numa briga onde ela tenta o evitar seguindo seu rumo mas ele não a deixa ir querendo protege-la deste homem que a empurrou e ela acaba tropeçando na rua e sendo atropelada por um veículo em alta velocidade, ou seja, ele é o próprio causador da morte dela.

O segundo passo:

É o **forma**, em que a história vai assumir, se vai ser um gibi, uma canção etc. Segundo o conceito de McCloud “sua arte simplesmente se tornaria seu propósito e as ideias surgiriam para lhe dar substância.” (p.179). Neste caso, o quadrinho será uma graphic novel, no tamanho de 17x24cm.

O terceiro passo:

É o **idioma**, ou seja, qual o gênero ou estilo. O quadrinho é do gênero de ficção científica, abordando o tema de viagem no tempo no conceito do paradoxo de bootstrap.

O quarto passo:

A **estrutura**, é a montagem do quadrinho, a diagramação do roteiro, o que vai excluir ou incluir na história, os personagens e ideias. O roteiro tem que ser objetivo, escrever tudo o que mostra um quadro, o que está acontecendo, contudo, deverá haver uma descrição do quadro e uma parte também aos textos e diálogos, neste caso, será utilizado o roteiro corrido. O roteiro corrido se parece com um roteiro de um filme de cinema ou de teatro em que se descreve a cena e em baixo os texto e diálogos. Se inicia pelo título, o nome do autor, a página e em seguida a descrição do quadrinho.

O quinto passo:

Habilidade, é usar o que a pessoa tem para construir sua história, o seu conhecimento para assim, finalizar a história, é avaliar a qualidade do desenho da pessoa, se é compreensivo com o que está acontecendo na história.

Sexto passo:

Superfície, ou como o autor acrescenta no livro “em todas as artes, é a superfície que as pessoas apreciam com mais facilidade, como uma maçã escolhida por sua casca brilhante” (p. 171). É onde a pessoa finaliza a história e vem o acabamento. Como a história deste projeto é só uma parte da história, não será o quadrinho por completo, a proposta é fazer no mínimo 5 páginas digitais, não será um quadrinho impresso devido ao alto custo de fabricação desses materiais.

CRONOGRAMA

O cronograma é uma ferramenta de planejamento das tarefas que que serão realizadas ao longo do projeto, uma maneira de deixar organizado.

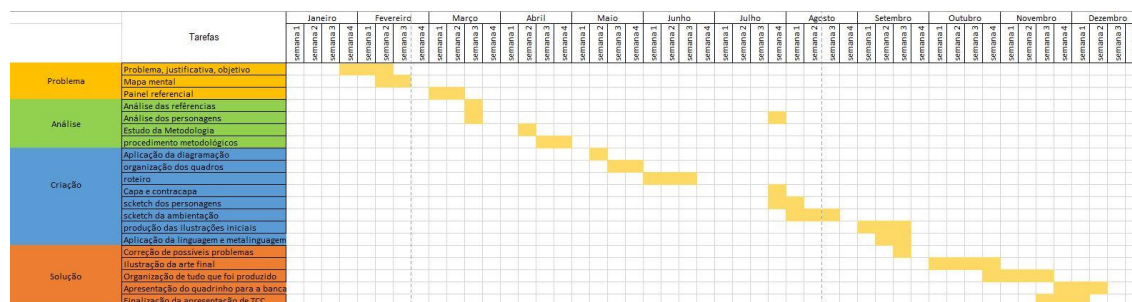


Figura 7. Cronograma

Fonte: Bruno Ranieri (2021)

CONCLUSÃO

Até o momento pude perceber o que havia dito meu orientador sobre a importância da participação na IV Jornada Internacional Geminis (JIG 2021). Durante as apresentações e conversas foi possível discutir e agregar novos conhecimentos e possibilidades para o trabalho em desenvolvimento.

Com a apresentação foi possível se sentir mais seguro em apresentações, já que é normal insegurança de aluno iniciante.

O orientador deixou à vontade para que escrevêssemos este artigo e auxiliou em todo o processo mantendo é claro nossos pensamentos e crenças. Foi respeitado também nosso estado atual iniciante.

De qualquer maneira, o trabalho pode ser apresentado com desenvoltura devido ao excelente acolhimento do evento.

Para o orientador, foi possível mais uma vez reunir todos os seus alunos e pesquisadores para mais uma comunhão de conhecimentos onde este procurou apresentar para alunos iniciantes o mundo acadêmico e científico e sua relação com os processos corporativos. Após evento, o orientador nos reuniu para dar um feedback e nos orientar para a escrita deste artigo em conjunto.

Acreditamos que foi uma oportunidade excelente.

REFERÊNCIAS

AIDAR, Laura. História em quadrinhos. Toda matéria, 2019. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/historia-em-quadrinhos/#:~:text=A%20primeira%20hist%C3%B3ria%20em%20quadrinhos,em%20uma%20revista%20chamada%20Truth.&text=Essa%20HQ%20intitulou%2Dse%20%E2%80%9CThe,com%20uma%20grande%20camisola%20amarela>. Acesso em: 31 de maio de 2021

LIBERPAZ; **McCloud vs McCloud**. Balbúrdia, 2016. Disponível em: <https://balburdia.net/2016/06/17/mccloud-vs-mccloud/>. Acesso em: 20 de abril de 2021

MATTA, Célio Martins da. **Artemídia**: Processos e procedimentos no ateliê-laboratório do artista-cineasta. 2011. 125 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes, 2011. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/86986>>.

MATTA, Celio Martins da. **Artemídia Confluente**: Processos e Procedimentos Artístico- Científicos no Ateliê-Laboratório na Era da Inovação Tecnológica. In: WCCA, X, 2017. Salvador: Science and Education Research Council, COPEC. p.95 à p.102.

MATTA, Célio Martins da. **Artemídia influente**: Ateliê-laboratório nas interfaces Arte, Ciência e Tecnologia. 2016. 73 f. Tese (doutorado) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes, 2016. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/137975>

MATOS, Talliandre. História em quadrinhos. Mundo educação, Uol, 2020. Disponível em: <https://mundoeducacao.uol.com.br/literatura/historia-historia-quadrinhos.htm>
Acesso em: 12 de abril de 2021

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron books, 1995.

MOTTA, Carlos E. V. P.; Ficção científica, InfoEscola. Disponível em:
<https://www.infoescola.com/generos-literarios/ficcao-cientifica/>

Acesso em: [11 de abril de 2021](#)

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 2002

SILVESTRE, Jota. Quem é o leitor brasileiro de quadrinhos? O grito, 2015. Disponível em: <https://revistaogrito.com/papodequadrinho/2015/01/30/quem-e-o-leitor-brasileiro-de-quadrinhos/>