UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE AUDIOVISUAIS E PUBLICIDADE

JÚLIA DE AQUINO FIGUEIRÊDO

O DESFILE NOTURNO:
REPRESENTANDO *YOKAIS* ATRAVÉS DE UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Brasília
2020

JÚLIA DE AQUINO FIGUEIRÊDO

O DESFILE NOTURNO: REPRESENTANDO *YOKAIS* ATRAVÉS DE UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Trabalho de Conclusão do Curso de Comunicação Social - Publicidade e Propaganda - da Faculdade de Comunicação (FAC) da Universidade de Brasília (UnB).

Orientação: Profa. Dra. Carina Ochi Flexor.

Brasília
2020

FICHA CATALOGRÁFICA

JÚLIA DE AQUINO FIGUEIRÊDO

O DESFILE NOTURNO: REPRESENTANDO *YOKAIS* ATRAVÉS DE UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Trabalho de Conclusão do Curso de Comunicação Social - Publicidade e Propaganda - da Faculdade de Comunicação (FAC) da Universidade de Brasília (UnB).

Orientação: Profa. Dra. Carina Ochi Flexor.

BANCA EXAMINADORA

_____

Profa. Dra. Carina Ochi Flexor
(Orientadora - UNB)

_____

Profa. Dra. Suelen Brandes Marques Valente
(Avaliadora Interna – UNB)

_____

Profa. Dra. Greice Schneider
(Avaliadora Externa – UFS)

_____

Profa. Dra. Priscila Monteiro Borges
(Suplente – UNB)

BRASÍLIA
2020

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer primeiramente à professora Carina Flexor que acreditou no meu potencial e me incentivou a seguir com esse projeto pessoal tão importante para mim, além de ter me auxiliado nesse processo com muito carinho. Com certeza uma das melhores professoras e pessoas que tive o prazer de conhecer!

Agradeço à minha irmã Milena e meus amigos Julius, Rafael, Mariana e Cynthia, por me acompanharam nesse processo e me deram todo o apoio possível durante a criação do projeto, seja por incentivo ou efetivamente ajudando no processo. Além de terem tido toda a paciência para aguentar as minhas reclamações de que estava cansada e que não aguentava mais.

Por fim, agradeço aos meus pais José Carlos e Márcia que, com muita compreensão e amor, me apoiaram e incentivaram minha graduação e também meus projetos pessoais presentes e futuros.

RESUMO

Partindo do reconhecimento da popularização de *animes* e *mangás* e, mais amplamente, da cultura nipônica no país e, ainda, da identificação de que o folclore japonês, em especial, os *yokais* são pouco conhecidos pelo público brasileiro, o presente trabalho teve como objetivo criar uma história em quadrinhos que disseminasse informações a respeito do citado tema. Assim, a partir de um arcabouço teórico-metodológico específico – que abraçou autores do campo das histórias em quadrinhos, da metodologia de criação e linguagens –, o trabalho se desenvolveu a partir da inter-relação entre a metodologia científica e projetual, tomando como referência o modelo de Desdobramento em 3 Etapas e técnicas do *Design Thinking*. Como resultado, alcançou-se um produto para a plataforma *Line Webtoon* que divulga personagens como *makura-gaeshi, tofu-kozo, ningyo*, entre outros *yokais.*

Palavras-Chaves: cultura, folclore japonês, *yokais,* história em quadrinhos.

ABSTRACT

Considering the recognition of the popularization of *anime* and *manga* and, as a whole, of the Japanese culture in the country, and also from the identification that Japanese folklore, in particular the *yokai,* are little known by the Brazilian public. This project aimed to create a comic that disseminated information about the mentioned topic. Thus, based on a specific theoretical-methodological framework - which embraced authors in the field of comics, creation methodology and linguistics -, the project was developed from the approximation of scientific methodology and design methodology, taking as a reference the model "Deployment in 3 Steps" and Design Thinking techniques. As a result, a product was achieved for the Line Webtoon platform which promotes characters such as *makura-gaeshi*, *tofu-kozo*, *ningyo*, among other *yokai*.

Keywords: yokais, japanese folk, comics, culture.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Problema de pesquisa e primeira camada metodológica. 17
Figura 2 - Desenho metodológico adotado para o projeto. 17
Figura 3 - *Ukyo-e River Festival at Ryugoku.* 21
Figura 4 - Kachikachi Yama. 22
Figura 5 - Mapa mental para escolha da plataforma. 27
Figura 6 - Os 4 Fundamentos 29
Figura 7 - Kishotenketsu. 31
Figura 8 - "Crazy Lady" [Kishotenketsu Exercise]. 31
Figura 9 - Quadro do projeto em 27/08/2020 32
Figura 10 - Cartões de Insight para a história. 33
Figura 11 - Kazurabashi do Vale Iya 34
Figura 12 - Cena do filme Meu Amigo Totoro 35
Figura 13 - Playlist/Moodboard Sonoro 35
Figura 14 - Decupagem da criatura Kappa 38
Figura 15 - Decupagem da criatura Gashadokuro 38
Figura 16 - Decupagem da criatura Yuki Onna. 39
Figura 17 - Decupagem da criatura Kamaitachi. 40
Figura 18 - Moodboard do personagem Isao. 41
Figura 19 - Recorte da ficha do personagem Isao. 42
Figura 20 – Thumbnails para o personagem Isao. 44
Figura 21 – Thumbnails para a personagem Mari. 44
Figura 22- Decupagem e rascunho do personagem *Makura-gaeshi*. 45
Figura 23 – Recorte da página 1 do roteiro. 46
Figura 24 - Trecho do rough do episódio 1. 47
Figura 25 - Exemplo do processo de criação de um quadrinho por Matt Madden. 48
Figura 26 - Trecho da arte do episódio 1. 49
Figura 27 - Trecho da arte do episódio 1 com cor. 50
Figura 28- Paletas de cores utilizadas. 51
Figura 29- Buddy Champion. 52
Figura 30 - Exemplos de onomatopeia japonesa. 53
Figura 31 - Decupagem de logotipos. 54
Figura 32 - Título da história. 55
Figura 33 - Página da história no Line Webtoon. 56
Figura 34 - QR Code para página da publicação. 56

SUMÁRIO

1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS 10

2 SOBRE A NATUREZA DO PROJETO E OS ASPECTOS METODOLÓGICOS 15

2.1 PRÉ-CONCEPÇÃO 18

2.2 CONCEPÇÃO 19

2.3 PÓS-CONCEPÇÃO 19

3 SOBRE OS ASPECTOS TEÓRICOS 21

4 SOBRE O MEMORIAL DO PROJETO 26

4.1 PRÉ-CONCEPÇÃO: PESQUISAR PARA COMEÇAR 26

4.2 CONCEPÇÃO: DADOS EM IDEIAS 36

4.3 PÓS-CONCEPÇÃO: IDEIAS EM PRODUTOS 55

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS 57

REFERÊNCIAS 59

1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

O povo japonês possui grande apreço por suas tradições, o que reverbera tanto na realização de ritos e festivais anuais, como *matsuris*[1], como na incorporação de elementos tradicionais clássicos em seus múltiplos produtos culturais modernos. Apesar de tais elementos serem diversos, o presente trabalho procurou focar nos mitos folclóricos japoneses em especial os *yokais* que, segundo Meyer (2015), se referem a criaturas como fantasmas, deuses, monstros, animais ou humanos transmorfos, possessões, lendas urbanas, dentre outros fenômenos sobrenaturais que fazem parte do imaginário popular japonês. Notadamente, inúmeros produtos culturais como quadrinhos, livros, animes, dentre outros continuam a explorar e valorizar as figuras folclóricas arraigadas em sua cultura ao longo do tempo, como pode ser visto, por exemplo, no recente sucesso da obra *Kimetsu no Yaiba*[2], publicada em uma das revistas mais importantes no campo dos mangás no Japão, a *Shonen Jump*. Além disso, outras obras como *Naruto*[3] e *Inuyasha*[4], que foram publicadas e exibidas no Brasil, tem uma sólida base na cultura popular e também abordam os temas aqui citados.

De acordo com Carlos (2010), os brasileiros têm tido maior contato com a cultura popular japonesa a partir da década de 70, sobretudo após o lançamento de títulos como *Ultraman*, *Speed Racer* e *A Princesa e o Cavaleiro* no país. Atualmente o apreço pela cultura *pop* japonesa é ainda maior entre os brasileiros, uma vez que

---

[1] *Matsuri* é o termo usado para festivais tradicionais japoneses, cujo tema e atividades variam dependendo da região. Suas características mais recorrentes são a montagem de barracas com jogos e comida típica, o uso de roupas tradicionais e fogos de artifício.

[2] Refere-se ao mangá escrito por Koyoharu Gotouge e publicado na revista *Weekly Shounen Jump* de 2016 a 2020. Relata a história da família de Tanjiro que foi atacada por *Onis*, uma categoria de *yokai* que abrange monstros semelhantes a ogros. Suas características mais marcantes são suas presas enormes e a presença de chifres, ele descobre que apenas sua irmã sobreviveu, mas acabou se tornando também um *Oni*. Tanjiro decide então se tornar um Caçador de Demônios para impedir que outras pessoas sejam atacadas pelos monstros, ao mesmo tempo que procura por uma forma de transformar Nezuko em humana novamente.

[3] Refere-se o Mangá escrito por Masashi Kishimoto e publicado de 1999 à 2014. A história foca no personagem Naruto em um mundo de ninjas e seu sonho de se tornar o chefe da vila. Há elementos do folclore japonês como, por exemplo a Raposa de Nove Caudas (*Kyuubi*), criatura da mitologia japonesa que foi selada dentro do protagonista.

[4] Referente ao mangá escrito por Rumiko Takahashi e publicado de 1996 à 2008. A história trata sobre Kagome Higurashi – no Brasil seu nome foi adaptado para Agome –, que é levada por um monstro para o período feudal através de um poço. Lá ela revive um *yokai* chamado Inuyasha e, em seguida, acaba destruindo um objeto poderoso chamado Jóia de Quatro Almas. A partir daí ele precisa viajar através do Japão junto com Inuyasha para recuperar os fragmentos antes que o poder do objeto seja usado para fins malignos.

agora podem consumir animações com mais facilidade através de aplicativos de *streaming* como o Crunchyroll[5], Netflix e Amazon Prime Vídeo e, ainda, através de publicações de mangás de editoras especializadas como a JBC[6], Panini[7], NewPop[8], entre outras.

Apesar do acesso mais amplo à animes e mangás, observa-se que existem poucas informações sobre os mitos japoneses no Brasil, pois esse repertório cultural fica limitado a um grupo de criaturas e histórias mais populares retratadas, majoritariamente, em produtos midiáticos. Ademais, o que se pode observar é que como um todo, não só muitos personagens folclóricos não são explorados, mas também, por vezes, não são retratados de forma acessível aos brasileiros, pois grande parte desse conteúdo está disponível apenas em artigos em japonês ou livros traduzidos apenas para o inglês. Acerca dessa questão, destacam-se como exemplos o site *yokai.com*[9], o livro *MANGA: the Pre-History of Japanese Comics* de Nobuyoshi Hamada, os mangás de *Gegege no Kitaro*[10] de Shigeru Mizuki e diversos filmes sobre o assunto que, embora explorem melhor o tema citado, não estão disponíveis em português ou mesmo de forma legal no país, o que, em consequência, ilustra a dificuldade de acesso por grande parte dos brasileiros.

Importa ainda registrar que o tema é pouco discutido inclusive no contexto acadêmico das pesquisas científicas. A partir de um amplo levantamento de dados para a construção do estado da arte das pesquisas nessa área, pôde-se observar que o folclore japonês e sua relação com produtos culturais brasileiros possuem pouca visibilidade. A revista Estudos Japoneses[11], publicada no portal de revistas da Universidade de São Paulo, é dedicada apenas a estudos sobre o Japão e sua sociedade, trazendo grandes contribuições para estudos relacionados ao país em questão. Porém é importante ressaltar que as pesquisas no campo do folclore japonês e, principalmente quando relacionado à cultura popular, são escassas no Brasil. A pesquisa que mais se assemelha ao conteúdo deste projeto refere-se ao trabalho intitulado *Mangá: as histórias em quadrinhos que servem como fonte de informação*

---

[5] Para mais informações, acesse: https://www.crunchyroll.com/pt-br.
[6] Mais informações podem ser vistas em: https://mangasjbc.com.br/.
[7] Para mais informações, acesse: https://loja.panini.com.br/.
[8] Acesse http://www.newpop.com.br/.
[9] Informações complementares em http://yokai.com/.
[10] Mangá de Shigeru Mizuki publicado entre 1960 e 1968, conta a história de Kitaro, último descendente do clã fantasma e suas aventuras ajudando humanos e *yokais*.
[11] Para acessar a revista, use o link http://www.revistas.usp.br/ej.

acerca da mitologia japonesa de Luan Felipe de Oliveira Lêdo (2018). Este trabalho aborda a história do mangá e como esse produto pode ser fonte de informação sobre a cultura japonesa. Porém, diferentemente do objetivo aqui pretendido, o autor discute apenas conceitos populares comumente midiatizados, o oposto do pretendido com o presente trabalho.

Outras pesquisas comumente focadas no tema dos *yokais* estão relacionadas à tradução de contos como os trabalhos *Tradução comentada de Mukashi banashi: a estrangeirização em contos folclóricos japoneses* de Thaisy dos Santos Quinteiro (2018), *Traduzindo tanuki: análise da construção de contos folclóricos japoneses no ocidente sob uma perspectiva discursiva* de Clara Állyegra Lyra Petter (2017) e *Tradução comentada do conto folclórico japonês "Chikara Tarou", de Keisuke Nishimoto* de Samuel Isaac Espinoza Façanha (2018), por exemplo. Foi observado durante a pesquisa bibliográfica que grande parte dos estudos sobre cultura japonesa se concentram na área das Letras justamente pela disponibilidade de cursos de Letras-Japonês no país. Por outro lado, observou-se uma maior quantidade de produções brasileiras no campo das ciências sociais, inclusive com a identificação de pesquisas que contribuíram significativamente para o desenvolvimento do projeto que será discutido nos próximos capítulos. A exemplo disso, tiveram grande contribuição para a contextualização do problema de pesquisa, trabalhos que abordam o histórico da imigração japonesa, seus descendentes no Brasil e os conflitos culturais e geracionais como em *Relações Brasil-Japão: o impacto da imigração japonesa no Brasil ao longo de um século e da imigração brasileira no Japão ao longo de duas décadas* de Flávia Peixoto Cardoso de Barros (2015), *A imigração para o Japão* de Elisa Sasaki (2006) e *Experiência urbana e diferença geracional na formação da cultura popular japonesa* de Ernani Oda (2017). Somam-se a estes trabalhos, a pesquisa desenvolvida por Giovana Santana Carlos (2010) em que retrata do histórico a respeito da presença da cultura popular japonesa no Brasil e reflete sobre identidade e cultura – incluindo uma abordagem sobre estereótipos femininos –, em seu trabalho intitulado *Identidade(s) no consumo da cultura pop japonesa*.

Existem mais referências em pesquisas estrangeiras referentes especificamente a questão do *yokais* na mídia, onde a temática acerca do folclore e impacto cultural em mangás e animes é abordada mais diretamente. Deborah Shamoon (2013) aborda justamente a representação das criaturas folclórica para a

audiência moderna tendo como base as obras *Gegege no Kitaro* de Shigeru Mizuki e *Inuyasha* de Rumiko Takahashi em *The Yōkai in the Database: Supernatural Creatures and Folklore in Manga and Anime*, artigo publicado na revista Marvels & Tales. Shige Suzuki (2019) também aborda *yokais* de Shigeru Mizuki no cenário atual com interesse maior sobre narrativas transmídia e os reflexos sobre as representações de *yokais* quando estes passam a ser explorados em distintas plataformas. Já Ryoko Sasamoto (2016) aborda o assunto com foco nos jogos eletrônicos ao trabalhar com o jogo *Yo-kai Watch*[12] e suas relações geracionais, discutindo, ainda, os modos como a mídia aborda o assunto.

Diante do exposto, destaca-se que o levantamento amplo de pesquisas e produtos culturais diversos – e mesmo a própria vivência da autora do presente trabalho com o meio – permitiu concluir que os personagens folclóricos japoneses são pouco retratados de forma acessível e, por isso, pouco conhecidos pelos interessados no país. Esse aspecto, inclusive, pôde ser confirmado com o amplo levantamento feito para fins de análise de similares, como será apresentado e discutido ao longo desse trabalho.

Assim, partindo da questão problema “como divulgar *yokais* não muito populares no Brasil?”, o trabalho aqui proposto teve como objetivo criar uma história em quadrinhos sobre *yokais* não muito conhecidos no Brasil, a fim de expandir o conhecimento acerca desses personagens folclóricos. Ademais, para o desenvolvimento desse trabalho foram delineados os seguintes objetivos específicos: a) realizar uma catalogação de quais *yokais* estão disponíveis em mangás e animes no Brasil e identificar quais *yokais* são mais e menos retratados nas animações e quadrinhos no país; b) identificar os aspectos compositivos mais marcantes e/ou recorrentes adotados para representar os *yokais* mais populares com o intuito de mapear os recursos gráficos mais explorados; c) realizar uma pesquisa histórica e iconográfica acerca da retratação dos *yokais* na mídia para assim identificar qual a melhor forma de abordar o tema, tanto do ponto de vista da criação da narrativa verbal e também visual; d) reconhecer os aspectos técnicos e conceituas que envolvem a concepção de uma história em quadrinho.

---

[12] Jogo produzido pela empresa Level-5, onde o protagonista utiliza um objeto chamado *Yo-kai Watch* para identificar e capturar *yokais* com o objetivo de usá-los para deter outros *yokais* mal-intencionados.

Importante ressaltar também que, ademais a contribuição que se vislumbra com esse trabalho – tanto do ponto de vista da divulgação pretendida, quanto da pesquisa aqui desenvolvida –, a pesquisadora do presente trabalho de conclusão de curso possui grande interesse no folclore japonês e também em histórias em quadrinhos, possuindo forte inspiração nos trabalhos do *mangaka*[13] Shigeru Mizuki[14] – pioneiro na retratação dos *yokais* nos mangás. Ressalta-se, também, que buscou-se desenvolver esse trabalho, sobretudo, tendo em vista a possiblidade de contribuir, efetivamente, com a difusão da cultura japonesa no país através de um produto de entretenimento, mais especificamente uma história em quadrinhos em plataforma *online*.

Assim, a partir de um arcabouço teórico-metodológico específico – que abraçou autores do campo das histórias em quadrinhos, da metodologia de criação e linguagens –, o trabalho se desenvolveu a partir da inter-relação entre a metodologia científica e projetual, tomando como referência o modelo de Desdobramento em 3 Etapas e técnicas do *Design Thinking*. Como resultado mais amplo, alcançou-se um produto para a plataforma *Line Webtoon* que divulga personagens como *makura-gaeshi, tofu-kozo, ningyo*, entre outros *yokais.*

Por fim, ressalta-se que o presente trabalho se estruturou nos três seguintes capítulos, sendo que no primeiro, intitulado *Sobre a Natureza do Projeto e os Aspectos Metodológicos,* discute-se a especificidade desse trabalho no que se refere à sua inter-relação teoria-prática, apresentando e discutindo as bases metodológicas para seu desenvolvimento, assim como as técnicas utilizadas para coleta de dados e método de abordagem. Já o segundo capítulo, com o título *Sobre os Aspectos Teóricos*, evidenciam-se os principais arcabouços teóricos que sustentaram o desenvolvimento do presente trabalho, fundamentais para a solução projetual apresentada. Por fim, no terceiro capítulo denominado *Sobre o Memorial do Projeto,* se expõe o processo de desenvolvimento do produto – a partir do desenho metodológico –, apresentando as soluções alcançadas, justificando as escolhas projetuais a partir de bases teóricas específicas.

---

[13] *Mangaka* é o termo dado ao profissional que produz mangás.

[14] Shigeru Mizuki (1922-2015) foi um *mangaka* considerado o pioneiro na retratação de *yokais* nos quadrinhos. Dentre suas obras mais populares estão as séries *Gegege no Kitaro* e *Showa 1944-1953: A History of Japan*.

2 SOBRE A NATUREZA DO PROJETO E OS ASPECTOS METODOLÓGICOS

Considerando a natureza teórico-prática do trabalho aqui pretendido, o desenho metodológico foi tecido considerando autores e abordagens próprias tanto da metodologia científica como do desenvolvimento projetual. Nesse horizonte, foi fundamental investigar abordagens e procedimentos de pesquisa próprios desse tipo de trabalho para viabilizar seu desenvolvimento. Destaca-se que o presente capítulo tem como objetivo expor as escolhas metodológicas, apresentando instrumentos, abordagens e procedimentos que foram operacionalizados quando do desenvolvimento do produto e que foram detalhados no capítulo relativo à apresentação da solução encontrada e seu memorial de projeto.

Com esse intuito, o Método de Desdobramento em 3 Etapas de Flávio Anthero (2006, pp. 33-49)[15] se configurou como uma principal base metodológica, uma vez que, conforme registra o próprio autor, a referida proposta "permite o uso conjunto com outros métodos que tragam ênfases específicas facilitando a atividade interdisciplinar do projeto", viabilizando, dessa forma, a incorporação de abordagens, técnicas e procedimentos próprios da investigação científica e fundamentais para a concepção deste trabalho.

Assim, tomando como principal referencial o livro Fundamentos de Metodologia Científica de Marconi e Lakatos (2003), de abordagem dedutiva, a pesquisa qualitativa-exploratória – considerando a representação gráfica proposta pelo método-base e ainda as suas três grandes etapas –, fez uso da pesquisa bibliográfica e de campo. A primeira foi utilizada para o desenho do estado da arte acerca do tema escolhido e problema definido, colaborando com a fundamentação teórica e discussões emergentes do campo que viabilizaram, sobretudo, a análise dos objetos empíricos selecionados. Já em relação à segunda, destaca-se que foram definidos critérios de seleção dos objetos empíricos e, ainda, critérios de análise que, a partir do repertório acumulado com a pesquisa bibliográfica, colaboraram com a tessitura do produto prático apresentado.

---

[15] Embora o referido método tenha sido criado para o ensino do *design* industrial, observando, inclusive, as Diretrizes Curriculares Nacionais da área, a aproximação deste para com o desenvolvimento desse trabalho se fez pertinente, não só porque o citado modelo metodológico enfatiza a relevância das investigações teóricas para a concepção projetual, como, sobretudo, pela sua própria natureza aberta, com características como a flexibilidade e adaptabilidade, o que permitiu uma maior adequação à situação-problema em questão.

Diferentemente dos métodos tidos tradicionais[16], Anthero (2006) propõe que as três etapas principais estejam dispostas de forma circular, uma ao lado da outra, e não sequencialmente – ou hierarquicamente listadas –, pois os três momentos do projeto se interligam de forma que a execução de uma etapa não faz com que a anterior esteja necessariamente finalizada, permitindo maior liberdade e flexibilidade durante sua execução.

De forma similar, a metodologia do *Design Thinking* também possibilita pensar o processo de desenvolvimento projetual de forma orgânica, permitindo a retomada de etapas a priori encerradas, como forma de prototipar, iterar e aperfeiçoar o projeto. Nesse sentido, para o desenvolvimento desse trabalho, buscou-se aproximar da metodologia tomada como base, também, ferramentas utilizadas pelo *Design Thinking*, observando a coerência do uso de cada uma delas e sua relação com as etapas de imersão, ideação e prototipação (VIANNA, 2012), conforme será especificado ainda neste capítulo.

Destaca-se que o presente capítulo se fez necessário não só para fins de planejamento quanto aos procedimentos metodológicos – e técnicas escolhidas coerentes com cada objetivo específico –, como, sobretudo, para a construção do memorial do projeto, como poderá ser observado no último capítulo.

A seguir expõe-se o detalhamento do desenho metodológico que serviu de base para o desenvolvimento desse trabalho, cabendo reafirmar que o mesmo se estruturou a partir de três grandes etapas: a pré-concepção, a concepção e a pós-concepção, tendo como origem o problema da pesquisa/do projeto (Figura 1).

---

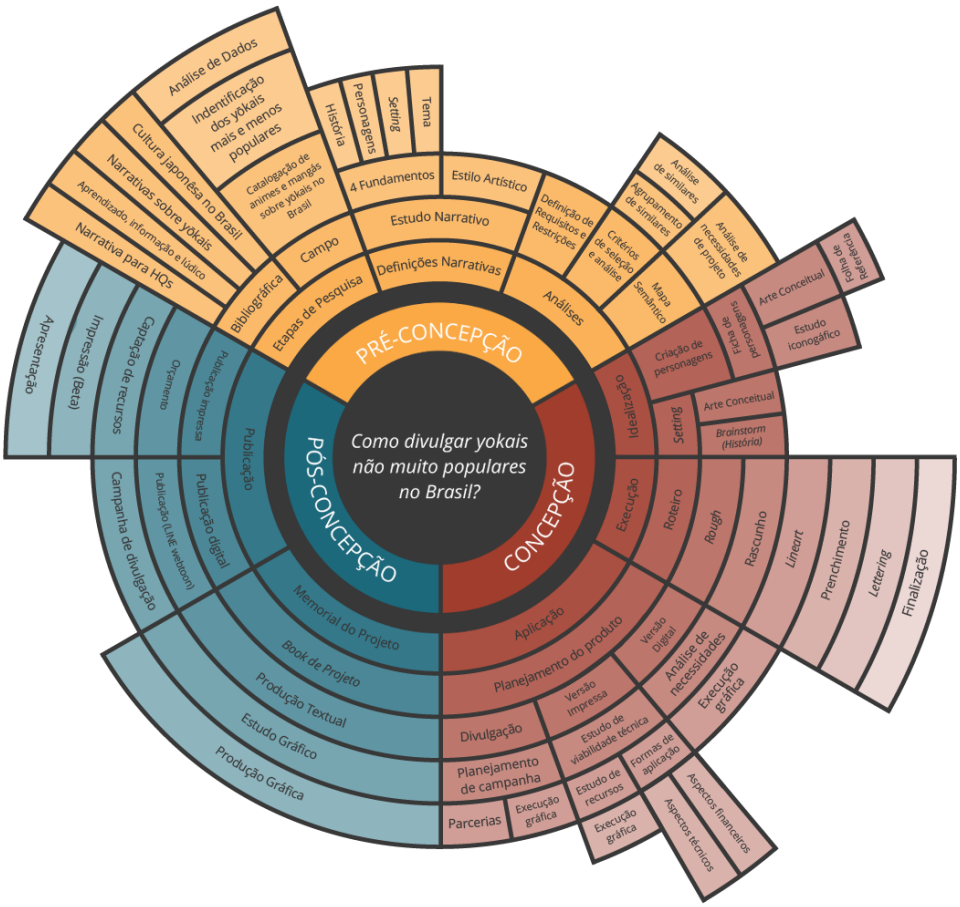
[16] Ao mencionar métodos tradicionais, o autor se refere a metodologias lineares, com etapas sequenciais, onde uma etapa é necessariamente dependente da anterior, como por exemplo o método *Unself-conscious and self-conscious design* de Christopher Alexander (1962) ou o *XDM - eXtensible Design Methods* de André Menezes Marques das Neves (2008).

Figura 1 - Problema de pesquisa e primeira camada metodológica.

Fonte: A autora, 2020.

A partir do problema, então, a metodologia se desdobrou em uma primeira camada a partir das etapas citadas que, por sua vez, se desdobram em procedimentos ou sub-etapas, conforme ilustra a Figura 2.

Figura 2 - Desenho metodológico adotado para o projeto.



Fonte: A autora, 2020.

Destaca-se que, enquanto etapa de planejamento inicial que orientou o desenvolvimento da pesquisa que deu origem à solução do projeto, compreendendo o processo como algo vivo e orgânico, ajustes foram feitos no caminho, provocando mudanças acerca das ferramentas e procedimentos previamente estabelecidos. Tais adaptações poderão ser observadas no capítulo que expõe o memorial do projeto.

Frente ao exposto e tendo clareza da necessidade de delinear e prever etapas que pudessem colaborar com a resolução do problema em questão, a seguir apresenta-se o detalhamento do que foi especificado na figura acima.

2.1 PRÉ-CONCEPÇÃO

A etapa da pré-concepção, também chamada de etapa de pesquisa, refere-se ao momento em que a pesquisadora se aproxima do contexto do problema. Para esta etapa, como destacado, planejou-se realizar pesquisa bibliográfica e de campo, sobretudo como forma de não só compreender as principais bases teóricas que ajudariam na concepção do produto pretendido, mas como forma também de analisar objetos empíricos similares.

Dessa forma, através da pesquisa de campo, planejou-se um amplo levantamento de similares para posterior seleção e análise. A etapa de análise de similares teria como propósito observar não somente os *yokais* mais populares para se reconhecer os menos explorados, como também serviria, fundamentalmente, para se observar e analisar aspectos conceituais e técnicos de linguagem. O levantamento e análise de objetos empíricos viabilizaria, de outra forma, a observação dos aspectos que compõem as narrativas verbo-visuais que ajudassem, de alguma forma, na concepção da história em quadrinhos pretendida. Destaca-se, mais uma vez, que o arcabouço teórico sustentou a delimitação dos critérios de análise dos referidos objetos empíricos.

Ademais, nesta etapa previu-se também um momento para uma pesquisa iconográfica, desenhada através da ferramenta de *moodboard,* sobretudo como forma de observar elementos e signos relevantes para a composição/representação do folclore japonês. Importa também registrar que o referencial teórico se fez fundamental para se observar os elementos narrativos, bem como os aspectos conceituais e técnicos, conforme pode ser observado a seguir.

2.2 CONCEPÇÃO

Após iniciar as pesquisas que subsidiariam o desenvolvimento do projeto e, a partir do arcabouço teórico eleito, planejou-se uma ampla sessão de *brainstorm* que viabilizasse a delimitação do tema e a concepção do *setting*, dos personagens e, por fim, a história em si.

Ressalta-se que para a concepção dos personagens, pensou-se em criar, previamente, fichas que sintetizassem as características dos personagens/etapa de pesquisa, tomando como referência o modelo apresentado por Araki (2015). Com base nisso, a ideia era partir para a construção do roteiro e primeiros *roughs* dos personagens. Destaca-se que de posse desses primeiros rascunhos, etapas de avaliação e discussão dos resultados foram planejadas de forma a subsidiar eventuais ajustes.

Posteriormente, vislumbrou-se uma extensa etapa dedicada ao rascunho final e *lineart*[17] para refinamento da arte do produto. A ideia, com isso, é de avançar na construção do protótipo, viabilizando, na sequência, fases de avaliação e ajustes. Vencida a etapa de ajustes, a próxima etapa seria dedicada à coloração das ilustrações e aplicação tipográfica selecionada, concluindo a criação do protótipo final. Por fim, pretende-se partir para uma nova fase de avaliação com um grupo formador de opinião, para posterior ajustes que se façam necessários, passando ainda por uma fase de revisão cuidadosa.

2.3 PÓS-CONCEPÇÃO

A pós-concepção é a etapa referente aos procedimentos pós-finalização do produto – no caso, a história em quadrinhos. Portanto, inclui-se também nessa etapa a finalização do relatório do projeto com a produção do Memorial do Projeto e trabalho escrito como um todo.

O Memorial do Projeto, também chamado de Memorial Descritivo, possui a função de relatar todas as decisões tomadas no processo de criação e suas justificativas até a finalização do trabalho. Este relatório irá ser apresentado no

---

[17] *Lineart* é um termo que se refere ao processo de traçar os rascunhos em suas formas finais.

capítulo seguinte. Destaca-se que se vislumbra, posteriormente, a produção de um protótipo impresso e a divulgação da versão digital – já publicada – em redes sociais.

Por fim, tendo em vista o objetivo do trabalho e a idealização da estrutura metodológica do trabalho – com a definição dos instrumentos, técnicas e procedimentos –, partiu-se então para a sua concretização, iniciando, como aqui descrito, pela pesquisa bibliográfica que subsidiou a escolha do arcabouço teórico.

3 SOBRE OS ASPECTOS TEÓRICOS

Frente ao desafio proposto por este trabalho, viu-se como relevante – como especificado no capítulo acerca da metodologia adotada –, ampliar o conhecimento sobre o tema proposto como forma, inclusive, de subsidiar, enquanto etapa metodológica, o alcance dos objetivos específicos expostos.

Nesse horizonte, chama atenção o trabalho desenvolvido por Nobuyoshi Hamada (2013) que já produziu diversos livros sobre tingimento, artesanato e arte contemporânea japonesa, sendo referência na área com publicações como *The Traditional Colors of Japan* e *Cherry Blossoms: Traditional Patterns in Japanese Design*. O autor aborda em seu livro *MANGA: the Pre-History of Japanese Comics* as relações folclóricas com os quadrinhos desde o período Edo[18] e as ilustrações *ukiyo-e*, um estilo de xilogravura, que retratavam o dia-a-dia e os costumes da sociedade da época (FIGURA 3), o que inclui o imaginário folclórico fortemente influenciado pelas crenças xintoístas. Pela sua reprodutibilidade, os *ukyio-e* se popularizaram através da classe popular da época. Além disso, Madalena Natsuko Hashimoto Cordaro (1998) explica que devido ao contexto sócio-político da época, a produção artística das classes mais baixas, no citado período, se deu como forma de fuga da realidade que o Japão enfrentava, onde a sociedade era rigorosamente controlada pelo Xogunato Tokugawa[19].

Figura 3 - *Ukyo-e River Festival at Ryugoku.*

Fonte: Utagawa Kunisada, 1845.

[18] O Período Edo ocorreu de 1600 a 1868.
[19] Refere-se à ditadura militar feudal, estabelecida pelo Tokugawa Ieyasu, entre 1603 e 1868.

Hamada (2013) ainda evidencia que o crescimento da alfabetização neste período também influenciou a popularização dos *ukiyo-e,* ressaltando que o termo mangá foi utilizado pela primeira vez em 1814 pelo artista Katsushika Hokusai para definir as artes como ilustrações que transmitem a sensação de fluxo livre e estilo artístico peculiar. O termo é composto pelos kanjis “man” (漫) – desenfreado, involuntário - e “ga” (画) – pincelada, desenho -, significando literalmente “desenhos involuntários”.

Figura 4 - *Kachikachi Yama.*

Exemplo de livro ilustrado que surgiu no período Edo[20].
Fonte: Ochiai Yoshifuji, 1857.

[20] Período na história do Japão compreendido entre os anos 1603 e 1869.

Esses autores são importantes para se entender as origens do mangá e sua relação com a cultura tradicional, sobretudo, por permitir compreender melhor como esses dois elementos se relacionam e estão conectados até hoje. Sendo assim, pode-se afirmar que a relação entre as histórias em quadrinhos, entretenimento e o folclore japonês se faz presente desde o Período Edo, mesmo que o conceito do mangá japonês, como uma forma de história em quadrinhos japonesa, tenha sido concebido apenas por volta de 1940 (HAMADA, 2013, p.18).

Assim, considerando que o presente trabalho se debruça sobre esse tipo de narrativa e que tem como objetivo explorar personagens folclóricos japoneses, tornou-se relevante compreender a presença da cultura *pop* japonesa no Brasil como forma, inclusive, de subsidiar o mapeamento da presença dos *yokais* presentes em animes e mangás no nosso país.

É interessante ressaltar que em contraste com o fim da imigração japonesa nos anos 70, fato relatado no quadro histórico produzido por Elisa Sasaki (2006), a entrada no país e expansão da cultura popular japonesa começou na década de 60. Giovana Santana Carlos (2010) faz um retrato da chegada destes produtos culturais através das mídias audiovisuais, sendo que os primeiros dois grandes sucessos foram as séries *Jaspion* e *Changeman* em 1986, que abriram as portas para novos produtos audiovisuais no Brasil. Na década de 90 chegariam os primeiros animes – que seriam adaptações animadas de mangás – através da extinta TV Manchete, incluindo uma das primeiras abordagens sobre o sobrenatural japonês através de *Yu Yu Hakusho*[21]. Passados os anos, outras obras com temáticas de *yokais* se tornaram disponíveis para o público brasileiro, como por exemplo *Inuyasha* na TV aberta durante os anos 2000 e *Kimetsu no Yaiba* nos serviços de *streaming* atuais, além de mangás publicados no Brasil sobre o tema como *Nura - A Ascensão do Clã das Sombras*[22].

A cultura nipônica encontrou espaço em distintos meios/produtos culturais que, certamente, colaboraram com a disseminação da cultura e tradições desse país no Brasil. Nesse contexto, destacam-se as histórias em quadrinhos que, conforme ressalta Estevam (2005), são fonte de informação, ao mesmo tempo que

---

[21] A história escrita por Yoshihiro Togashi e publicade de 1990 a 1994 conta sobre as aventuras de Yusuke Urameshi após ele ter sido morto em um acidente de carro, mas revivido na condição de se tornar um Detetive Sobrenatural.

[22] Mangá escrito por Hiroshi Shiibashi conta sobre Rikuo Nura, um garoto ¼ yokai e neto do líder dos yokais: Nurarihyon. Seu avô deseja que ele se torne o Terceiro Grande Chefe do Clã Nura, enquanto Rikuo quer apenas ser um garoto normal. Dessa forma, Rikuo tenta levar uma vida comum e lidar com os problemas do mundo *yokai*. O mangá foi publicado no Brasil pela editora JBC.

entretenimento, que trazem conhecimento de uma forma satisfatória e não impostas. Ainda sobre essa questão, Lêdo completa:

> É evidente que os mangás são uma valiosa fonte de informação no que diz respeito a mitologia japonesa. A partir de pequenas inserções em personagens ou habilidades é possível encontrar muito mais do que apenas simples narrativas com muita ação e aventura voltadas para o público jovem, mas histórias complexas que fazem uso de referências da cultura popular japonesa para a construção de obras renomadas dentro e fora do Japão. (LÊDO,2018)

Além da cultura midiática, um dos principais contribuintes para a presença dos *yokais* no ocidente é Matthew Meyer (2012), ilustrador e folclorista com foco na cultura japonesa desde 2008. Já publicou três livros bestiários sobre *yokais*, *The Night Parade of One Hundred Demons*, *The Hour of Meeting Evil Spirits, The Book of the Hakutaku*. O autor também possui o site *yokai.com* e, devido ao reconhecimento de seu trabalho, passou a ser conhecido como "*Yokai Guy*". Ele possui um dos bestiários mais completos acerca do tema, referência essencial para a concretização deste trabalho.

Ao passo que os referencias expostos até aqui foram fundamentais para o desenvolvimento do trabalho, como poderá ser visto ao longo do presente documento, considerando o objeto de pesquisa e o objetivo de desenvolver uma história em quadrinhos, tornou-se necessário investigar as principais referências e autores que tratam, especificamente, sobre o referido objeto cultural como forma, sobretudo, de identificar conceitos e técnicas fundamentais para a construção da história em quadrinhos pretendida.

Nesse sentido, a pesquisa aqui desenvolvida buscou se aproximar dos trabalhos de Hirohiko Araki (2015), criador da série *Jojo's Bizarre Adventure*[23] e conhecido por suas colaborações para a grife Gucci e o Museu do Louvre. O citado autor escreveu em 2015 o livro *Manga in Theory and Practice,* obra em que relata seus métodos para a produção de uma história *shonen*[24], referência importante para o desenvolvimento do produto aqui pretendido. Ademais, no que se refere à produção

---

[23] Mangá publicado de 1987 a 2004 na revista *Weekly Shonen Jump* e de 2004 até o presente na Ultra Jump. É atualmente o segundo mangá mais longo originário da Shonen Jump com 127 volumes e ainda em produção. A história é dividida até o momento em 8 partes onde em cada uma delas há um protagonista diferente, mas pertencente à linhagem Joestar. Jojo's Bizarre Adventure começou a ser publicado no Brasil em julho de 2018 pela Panini Comics.

[24] *Shonen* é um termo para obras destinados principalmente ao público masculino jovem, entre 14 a 18 anos. A classificação se refere apenas a demografia e não aos gêneros das histórias, porém é comumente associado a histórias com lutas, ação e aventura. *Shonen* significa "garoto" em japonês.

de quadrinhos, os livros de Scott McCloud (1995) também foram tomados como referência sobre o tema, uma vez que o autor aborda todo o processo de criação desse tipo de narrativa. O autor discute desde a formulação de elementos narrativos básicos até a definição do tempo na composição entre os quadros em uma página, fazendo uma abordagem completa sobre narrativa e produção dessas histórias. Destaca-se, ainda, que McCloud possui grande influência na área e já foi, inclusive, convidado para painéis na *San Diego Comic Con*, uma das maiores convenções internacionais de quadrinhos e cultura popular multigênero. É ainda reconhecido como pioneiro na produção de *webcomics*, quadrinhos independentes publicados *online* e pelos trabalhos para a *DC Comics*. Dentre outros autores como Gian Danton (2015), Matt Madden (2005), Thierry Groensteen (2007) e Alberto Ricardo Pessoa (2016), McCloud foi fundamental para o desenvolvimento do trabalho. Em seu livro "Desvendando Quadrinhos" (1995), o autor apresenta os fundamentos da produção de uma história em quadrinhos, trazendo técnicas e conceitos para vários elementos desse tipo de narrativa como uso da sarjeta[25], definições de tempo e ritmo de leitura com base na interação obra-leitor, composições com linhas e traços entre outras questões.

Por fim, destaca-se que os autores ora citados foram fundamentais no que se refere às bases conceituais e técnicas que, de outra forma, subsidiaram a construção do produto em questão, como será apresentado e discutido no capítulo a seguir.

[25] De acordo com Mccloud (1995), sarjeta é o espaço em branco entre os quadrinhos.

4 SOBRE O MEMORIAL DO PROJETO

O presente capítulo tem como objetivo apresentar, mais do que a solução projetual final, também o processo de desenvolvimento que será exposto a partir dos procedimentos metodológicos já evidenciados. Ressalta-se que a ideia é expor a operacionalização os aspectos teórico-metodológicos discutidos anteriormente, apresentando as justificativas das diversas escolhas de projeto a partir dos filtros teóricos estudados. Com esse intuito, então, a seguir, apresentam-se e discutem-se todas as etapas que culminaram no projeto final.

4.1 PRÉ-CONCEPÇÃO: PESQUISAR PARA COMEÇAR

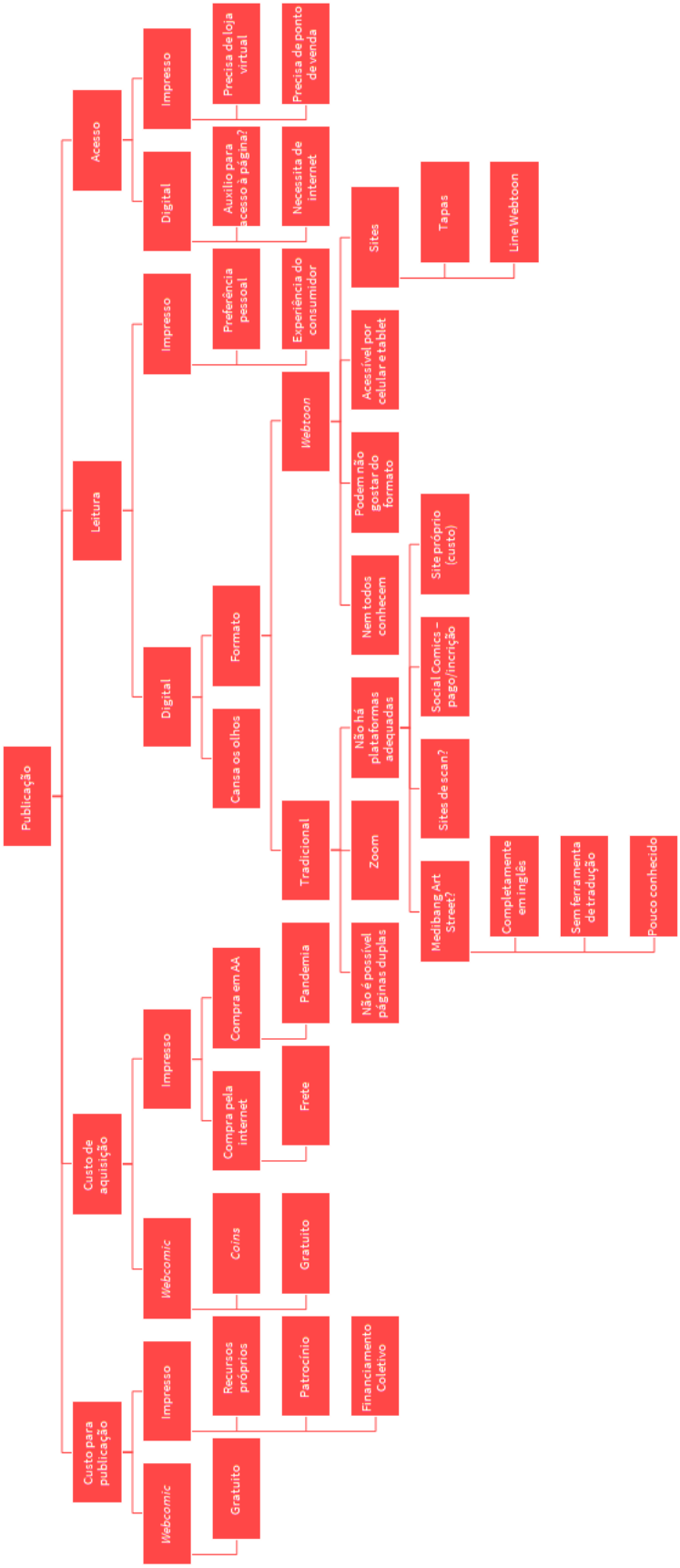
Inicialmente buscou-se uma plataforma de colaboração visual *online* que viabilizasse não só o registro de todo o processo criativo como, sobretudo, permitisse o diálogo entre orientanda-orientadora. Nesse horizonte, as etapas metodológicas podem ser vistas na plataforma Miro[26], escolhida para tal propósito.

Assim, considerando o objetivo pré-estabelecido, a primeira reflexão a ser feita e que serviria de base para que o trabalho pudesse ter seu início efetivamente foi a decisão acerca do suporte/plataforma que seria explorado/a para a apresentação da HQ. Para esse processo, teve-se em mente questões referentes ao produto como acessibilidade, gastos financeiros para produção e aquisição, legibilidade, versatilidade de adaptação e também externas ao projeto como tempo de produção e limitações devido à pandemia.

Fazendo uso de distintas ferramentas do *Design Thinking,* a etapa de imersão teve início então, com a construção de um mapa mental (FIGURA 5) que permitisse registrar e refletir sobre qual suporte/plataforma seria mais adequado/a, dando assim um norte para o desenvolvimento técnico da proposta.

[26] Pode ser visualizado por completo pelo seguinte link: https://miro.com/app/board/o9J_knhXDzg=/.

Figura 5 - Mapa mental para escolha da plataforma.



Fonte: A autora, 2020.

Nesse sentido, após análise optou-se pelo meio digital e, em específico, pela plataforma *Line Webtoon*[27], por considerar as vantagens e desvantagens desta em relação a outras possibilidades de publicação.

De acordo com Jang e Song (2017), o *webtoon* é um formato de origem coreana em que a narrativa se apresenta de forma vertical em plataforma *online* e promove uma experiência distinta de histórias que são simplesmente digitalizadas e publicadas *online*, uma vez que, a própria qualidade da imagem é beneficiada. Para Lopes e Melo (2017), a difusão das *webtoons* para o restante do mundo começou em 2003 em portais sul coreanos como o *Daum*[28] e o *Naver*[29] em 2004. Uma das subsidiárias da empresa *Naver*, a *LINE Corporation*[30], desenvolveu em 2014 o portal *Line Webtoon,* também conhecido como WEBTOON, versão global do portal da *Naver* para a publicação de *webtoons* com frequência semanal e com tradução oficial para o inglês. Em seu ano de lançamento, a plataforma publicou 128 títulos *manhwas* da *Naver* e 85 da *Daum* (Sohn, 2014). Desde então, a popularidade da plataforma cresceu a ponto de possuir mais de 47 milhões de acessos por mês[31] e 50 milhões de usuários ativos/mês[32]. A LINE passou a fazer colaborações com grandes nomes dos quadrinhos como Stan Lee[33] e a ter contratos e parcerias com outras populares plataformas como o *deviantART*[34] e *Crunchyroll*. Algumas de suas histórias exclusivas também ganharam adaptações audiovisuais como o *drama Cheese in the Trap*[35] baseado no *webtoon* de mesmo nome.

Diante da citada escolha, a segunda etapa foi destinada e explorar a plataforma em si, de modo a observar, fundamentalmente, requisitos e restrições impostos pelo próprio meio e, nesse sentido, observou-se que *webtoons* são constituídos por episódios curtos geralmente publicados em uma frequência semanal. Essa constatação direcionou a criação do projeto que, por fim, alcançou 12 episódios, todos já publicados, como será apresentado.

---

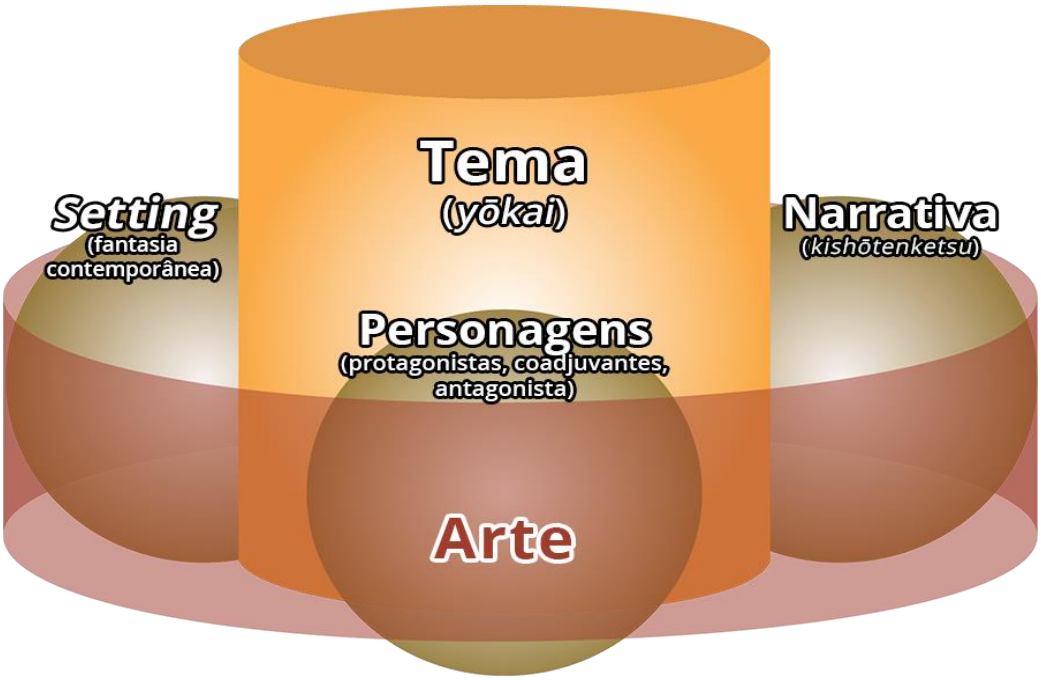
[27] Acesse em https://www.webtoons.com/en/
[28] Link para acesso em https://www.daum.net/
[29] O site pode ser acessado através do seguinte link https://www.naver.com/
[30] https://linecorp.com/en/
[31] Medido com a ferramenta de checagem de tráfico do portal *sitechecker* em 29 de novembro de 2020. Acesso em https://sitechecker.pro/traffic-checker/
[32] Dado fornecido pela empresa em https://www.forbes.com/sites/robsalkowitz/2018/08/30/stan-lee-warren-ellis-fabien-nicieza-highlight-new-webtoon-series-launches-this-fall/#5001e7eea30a.
[33] Stan Lee (1922-2018) foi um escritor, editor, publicitário, produtor, diretor, empresário e ator norte-americano. Mais conhecido por ser o editor-chefe e presidente da *Marvel Comics*.
[34] https://www.deviantart.com/
[35] https://www.netflix.com/watch/81166946?source=35

O próximo passo se deu a partir dos estudos realizados acerca dos processos de criação de quadrinhos, técnicas para a construção da narrativa e roteiro, produção da arte e *layout* de páginas e formulação do universo e personagens que seriam utilizados na construção do produto final.

Assim, a partir dos quatro fundamentos definidos por Araki (2015), deu-se início a um trabalho mais dirigido à definição do Tema, *Setting*, Personagens e História. De acordo com o autor, o tema refere-se à ideia central da história e os outros três fundamentos se apoiam neste para compor a obra. Sendo assim, os personagens, o *setting* – ambiente onde se passa a história – e a narrativa devem estar ligados ao pilar principal, o tema. A arte, por fim, é a responsável por transmitir esses elementos para o leitor.

Considerando, desse modo, que a definição destes elementos são a base para a elaboração do conteúdo da história a ser produzida, partiu-se para um primeiro *brainstorm* considerando a estrutura apontada Figura 6.

Figura 6 - Os 4 Fundamentos



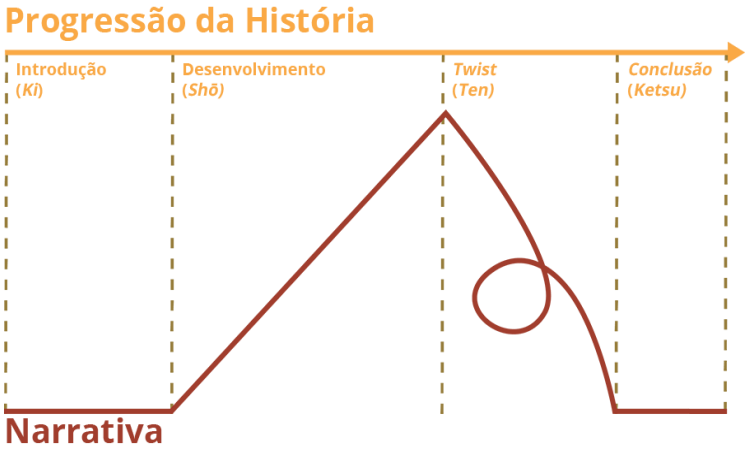
Fonte: A autora, 2020.

Enquanto resultado, o trabalho se desenvolveu inicialmente considerando os seguintes elementos: a) Sobre o tema, como já destacado, está centrado em retratar *yokais* pouco conhecidos no nosso país; b) Sobre o *Setting*: o ambiente onde se passa

a história foi contextualizada em locais que remetem ao hoje/contemporâneo, com aspectos fantasiosos; c) Sobre os personagens: foram explorados como protagonistas dois irmãos e como personagens coadjuvantes e como antagonista *yokai*s que foram mapeados e serão apresentados a seguir; d) Sobre a história/narrativa destaca-se mais amplamente que para a construção, como será visto, usou-se como referência tanto a jornada do herói (CAMPBELL, 1989), como, considerando a especificidade do projeto, o *Kishotenketsu* (FIGURA 7): método narrativo de origem asiática que compõe uma história em quatro atos, a saber: introdução (ki), desenvolvimento (sho), *twist* (ten) e conclusão (ketsu). Na introdução apresenta-se os elementos mais importantes e os agregadores – no sentido de desenvolver a história ao invés de retardá-la – que, então, levam ao *twist* – neste método narrativo não é necessariamente uma reviravolta ou um conflito, mas uma quebra do paradigma da história até aquele ponto (ARAKI, 2015) – sendo seguido do desfecho da história. Pode-se compreender o processo narrativo do *Kishotenketsu* como exemplificado na Figura 8.

Ressalta-se além da contribuição de Araki (2015) para a compreensão do *Kishotenketsu,* foram também utilizadas técnicas criativas propostas por ele e que estão também presentes no *Desing Thinking*, como a utilização de *cartões de insights*. Foram utilizados como referência para a produção dos fundamentos reflexões propostas por Alberto Ricardo Pessoa em *A linguagem das Histórias em Quadrinhos,* sobretudo no que se refere a criação de personagens para maior aprofundamento de suas personalidades, como o próprio explica: “a construção da personagem envolve tanto a criação de sua forma de se expressar e sua compleição física quanto sua motivação, seu comportamento psicológico” (PESSOA, 2016, p.28).

Figura 7 - *Kishotenketsu*.



Fonte: A autora, 2020.

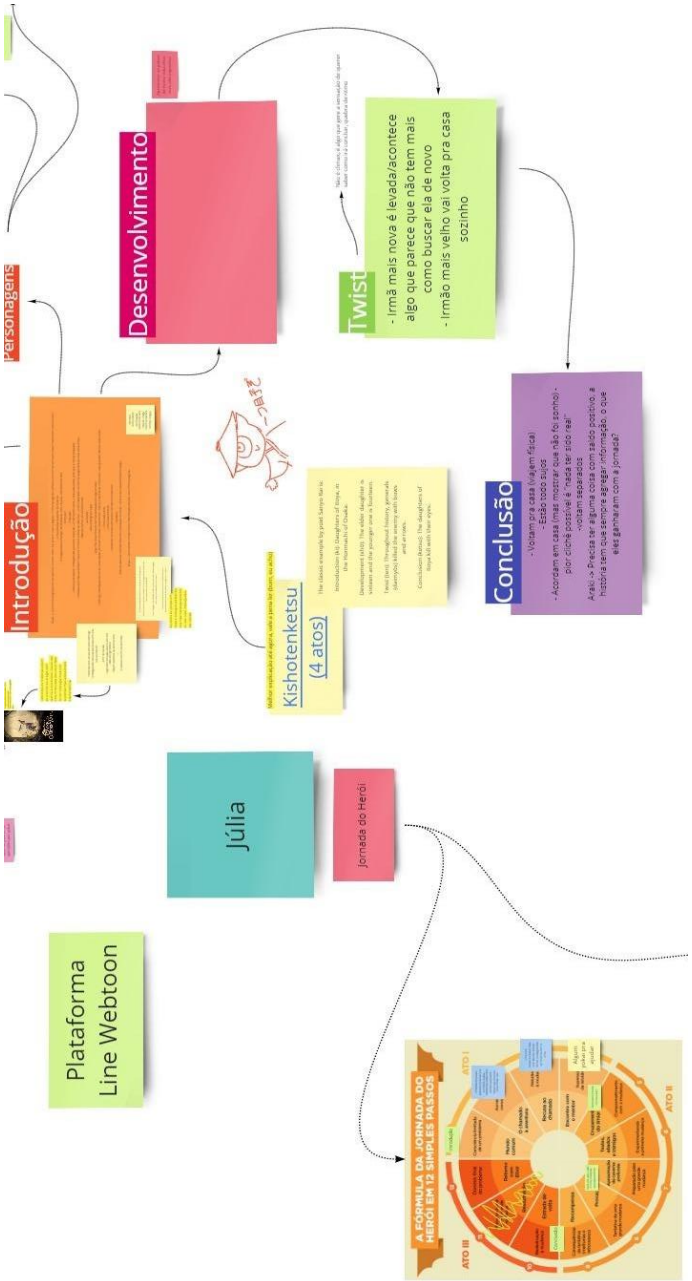
Figura 8 - "Crazy Lady" [Kishotenketsu Exercise].

Fonte: Olivia Stephens, 2017[36]

Assim, realizou-se um novo *brainstorm* que pudesse subsidiar a construção da narrativa, com registros que foram guiados observando a jornada do herói e o *kishotenkestu*, conforme pode ser observado na Figura 9.

[36] Disponível em: http://www.studentshow.com/gallery/49633715/Crazy-Lady-Kishotenketsu-Exercise

Figura 9 - Quadro do projeto em 27/08/2020



Fonte: A autora, 2020.

Com o esqueleto da estrutura narrativa desenhada, um dos pilares para a produção de uma história em quadrinhos (ARAKI,2015), foram criadas no *board* quatro espaços para cada ato narrativo, onde foram registrados os *brainstorms* por ato, formando leques de ideias para cada etapa da história que depois culminaram em *cartões de insights* (FIGURA 10) que orientaram a criação da narrativa em si.

Figura 10 - Cartões de Insight para a história.

Fonte: A autora, 2020.

Assim, as ideias registradas em *cartões de insight* foram articuladas aos citados pilares apresentados por Araki (2015), no livro *Manga in Theory and Practice,* e, nesse sentido, deu-se início também ao processo criativo acerca do *setting*. De acordo com Robert e Jacobs em *Literature: An Introduction to Reading and Writing* (1987) *setting* se define como tempo, cenário ou ambiente (podendo ser natural ou artificial) e objetos contidos neles onde os personagens interagem. Para definir o *setting* da história do projeto foi realizada uma pesquisa através de dados secundários – ou pesquisa desk

– em sites de turismo e governamentais sobre a região de Tokushima, local de inspiração para a construção da história, principalmente por ser uma região de realização do festival de *yokais*. Ademais, suas paisagens naturais chamam a atenção, sobretudo, pela presença das *kazurabashi* (ponte de videiras) do vale Iya (FIGURA 11).

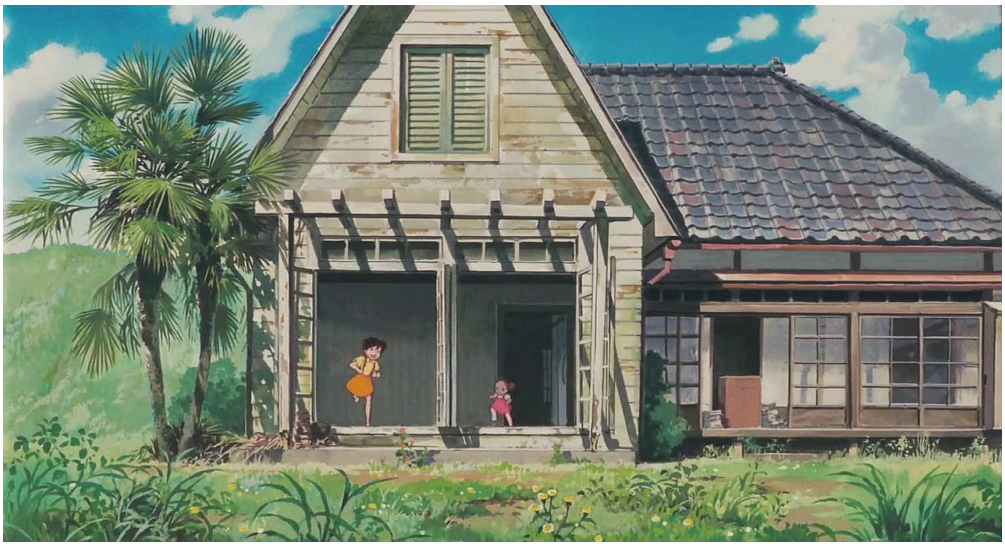
Figura 11 - Kazurabashi do Vale Iya

Fonte: Sugoii Japan[37].

Para melhor definição do *setting* foi criado um *moodboard* no *pinterest*[38] contendo imagens que tivessem relação com o ambiente desejado para a história, o que ajudou a definir alguns elementos. Como a dimensão do sobrenatural faz parte da cultura dos *yokais*, a construção do *setting* encontrou também inspiração nos filmes do Studio Ghibli: *Meu Amigo Totoro* (1988) (FIGURA 12) e *A Viagem de Chihiro* (2001). Para auxiliar a dar o tom da história e do *setting*, também foi criada uma *playlist* – que serviu como uma espécie de *moodboard* sonoro – no aplicativo Spotify[39], com músicas cujo ritmo, melodia ou letra remetesse ao universo da história (FIGURA 13).

[37] Acesso em https://sugoii-japan.com/iya-valley
[38] Acesso em https://pin.it/oh9ZMZq
[39] https://open.spotify.com/playlist/6C5CwgeeaeDG7z1gj9WGYy?si=Lo4JAMG5TaCiY9YzrYkoLg

Figura 12 - Cena do filme Meu Amigo Totoro



Fonte: Studio Ghibli, 1988.

Figura 13 - Playlist/*Moodboard* Sonoro

Fonte: A autora, 2020.

Em relação aos personagens, o processo se iniciou tendo como foco os personagens folclóricos. Primeiramente foi feita uma pesquisa sobre quais são os *yokais* mais e menos recorrentes nos animes e mangás acessíveis aos brasileiros. Para isso, foi montada uma lista de todos os animes e mangás sobre *yokais* distribuídos de forma legal no Brasil entre os anos de 2005 e 2019. Os dados desta lista foram retirados de pesquisas na internet, identificando os mangás publicados

pelas editoras de quadrinhos JBC, Panini Comics, NEWpop, Conrad, entre outras menores, e animes transmitidos em canais abertos, como Rede Brasil e Animax, por exemplo, e pelos serviços de *streaming* Netflix, Amazon Prime e Crunchyroll.

A partir dessa lista/catalogação, foi possível identificar os tipos de personagens folclóricos que aparecem em cada uma das obras, sendo possível reconhecer os *yokais* mais explorados por estes produtos mapeados. Foi utilizado como referência para a identificação das criaturas pesquisas em sites especializados em cultura japonesa, tendo como principal o site yokai.com de Matthew Meyer, autor de bestiários ilustrados sobre *yokais*, como já mencionado. O resultado se deu a partir da consolidação de uma tabela produzida no Google Sheets[40] e composta por 55 obras e 141 tipos de *yokais* onde foi marcado um “x” nas células onde havia a ocorrência de algum dos tipos de *yokai* em uma obra, viabilizando uma espécie de *ranking*.

A partir desse resultado, montou-se uma lista dos *yokais* menos recorrentes, incluindo, ainda aqueles que não apareceram na lista, com o objetivo de pesquisar sobre cada um deles para, assim, escolher quais *yokais* seriam incorporados à narrativa que seria construída. Nesse horizonte, *yokais* com *Amabie*, *Azuki-Arai*, *Binbogami*, *Biwa-Biwa-Boku*, *Daidarabochi*, *Harionago*, *Hitotsume-Kozo*, *Jinmenju*, *Kudan*, *Makura-gaeshi*, *Ningyo*, *Noppera-bo*, *Sunekosuri*, *Tofu-Kozo*, *Ushirogami*, *Yosuzume*, dentre outros foram colocados em destaque, formando uma lista de possíveis personagens a serem trabalhados.

Reunindo todo esse levantamento de dados e, ainda, sistematizando os resultados encontrados em cartões de *insight*, como já destacado, partiu-se então para a etapa de concepção, ou seja, para a etapa de ideação e desenvolvimento projetual do produto, como poderá ser visto a seguir. As demais pesquisas complementares foram feitas em paralelo à ideação de acordo com a necessidade do projeto.

4.2 CONCEPÇÃO: DADOS EM IDEIAS

De posse dos dados coletados na etapa de pesquisa anteriormente apresentadas, partiu-se, então, para as primeiras fases de execução do produto. A

---

[40] A catalogação completa pode ser acessada através do seguinte link: https://drive.google.com/file/d/14Q2HelVoLKKhhh9u2yPQS7oggHjQlRK6/view?usp=sharing

etapa de concepção, de acordo com o modelo adotado e proposto por Anthero (2006), fo composta por duas etapas desenhadas pela metodologia do *Design Thinking*, a saber, a ideação e a prototipação.

Nesse sentido, antes de prosseguir com a criação da história, como já destacado, foi importante dedicar esforços no sentido de explorar e caracterizar os 4 Fundamentos, anteriormente citados, de uma HQ. Três destes elementos foram apresentados nos capítulos e subcapítulos anteriores (tema, estilo narrativo e *setting*), faltando apenas adensar as pesquisas e caracterização dos personagens.

Para dar seguimento ao processo de fato, foram analisados os *yokais* mais populares da lista apresentada, afim de identificar padrões morfológicos e possíveis formas de abordagem para os personagens no projeto. Para isso foi realizada uma decupagem morfológica de um grupo de cinco *yokais* dentre os mais populares – *Kappa, Nue, Kamaitachi, Yuki Onna* e *Gashadokuro* –, utilizando uma matriz morfológica assistida pelas informações do site yokai.com e tofugu.com[41]. O processo envolveu identificar elementos recorrentes em cada uma desses 5 tipos de criaturas, montando uma tabela para cada personagens folclóricos com as características mais marcantes deles e cruzando essas informações com cinco personagens do tipo de *yokai* referido. Os personagens foram extraídos de obras presentes no levantamento previamente feito. O resultado gerou algumas constatações, dentre elas foi possível identificar quais elementos caracterizam melhor as criaturas em comparação aos seus mitos originais e a outros personagens folclóricos. Notadamente, paralelamente a esse trabalho, buscou-se informações acerca de cada um desses *yokais* e seus contextos.

Percebeu-se que os principais pontos a serem observados para a identificação de um personagem eram as características específicas deles ou intrinsecamente associativas – como os “pratos” nas cabeças dos *Kappas* e sua pele verde (FIGURA 14) – e a presença de elementos visuais associativos ao invés de uma simples interpretação direta das lendas e artes *Ukiyo-e,* como será visto a seguir na análise da figura *Yuki Onna.* Apesar disso, houve também ocorrências de interpretações diretas quando a forma do personagem era muito específica, como resultou na decupagem do personagem *Gashadokuro* na Figura 15, representado por um esqueleto gigante o que torna a característica imutável entre original e adaptação.

---

[41] https://www.tofugu.com/japan/kappa/

Figura 14 - Decupagem da criatura Kappa

Fonte: A autora, 2020.

Figura 15 - Decupagem da criatura *Gashadokuro*

Fonte: A autora, 2020.

A exemplo da análise, temos a *Yuki Onna* (FIGURA 16), cuja tradução significa literalmente “Mulher da Neve”, onde notou-se a relação com cores frias, ícones visuais que retratam o frio e ícones de padrões estéticos remetentes à delicadeza feminina japonesa (presença de roupas tradicionais como *furisode*, *kimono* e *yukata*). Outro exemplo é a análise do *Kamaitachi* (FIGURA 17), onde notou-se uma associação simbólica dos elementos "kama" (foice) com a arma de mesmo nome, fazendo com que houvesse uma relação simbólica entre artes marciais – no caso *ninjutsu* – e *kamaitachis* em ao menos duas ocorrências (e onde ambos os personagens utilizam a arma mencionada).

Figura 16 - Decupagem da criatura *Yuki Onna.*

Fonte: A autora, 2020.

Figura 17 - Decupagem da criatura *Kamaitachi*.

Fonte: A autora, 2020.

Tendo o resultado da pesquisa iconográfica e o reconhecimento das principais características e elementos que compõem cada um dos *yokais*, tornou-se possível a criação dos personagens folclóricos do projeto, tendo como direcionamento as abordagens identificadas na etapa anterior.

Os primeiros a serem criados foram os dois protagonistas humanos, tendo em vista que seriam construídos sem nenhuma referência histórica prévia. Para isso, foram criados inicialmente *moodboards* individuais para cada um dos dois personagens em paralelo com suas fichas de personagens, desenvolvidas para detalhar e aprofundar seus traços psicológicos, como explica Alberto Ricardo Pessoa (2016) no livro *A Linguagem das Histórias em Quadrinhos*.

Figura 18 - *Moodboard* do personagem Isao.

Fonte: A autora, 2020.

Foi utilizado um modelo editável da ficha de criação de personagem[42], criada pelo usuário TheBosson[43], na plataforma deviantART, por ser uma lista com uma grande variedade de questões a serem pensadas sobre os requisitos físicos e psicológicos, além de estar acompanhada de um guia com o significado de cada tópico da ficha. O recurso é disponibilizado de forma gratuita.

A construção dos personagens partiu de alguns requisitos definidos anteriormente no *brainstorm*, sendo eles: a) a história teria dois protagonistas, um irmão mais velho e sua irmã mais nova, com base na ideia inicia de que o mais velho salvaria a irmã mais nova que estaria desaparecida b) o irmão mais velho

[42] https://docs.google.com/document/d/196NUy9kcLLNI28JdLUX-zsTa0rWEZ1OM6Q_iRU_waXY/edit
[43] https://www.deviantart.com/theboson

representaria uma pessoa mais cética e sem interesse pelo folclore japonês enquanto a mais nova seria mais curiosa em relação ao sobrenatural, ambos teriam o papel de serem personas dos leitores da história ao mesmo tempo que possuíssem suas próprias características e individualidades para que a autora pudesse compor a narrativa de forma livre c) ambos seriam estrangeiros e não possuiriam conhecimento prévio sobre as criaturas apresentadas para também representar os leitores. Várias características foram pensadas para atender estes requisitos e os demais que vieram a surgir conforme mais *brainstorms* e cartões de *insights* eram produzidos, isso aliados a ideia inicial para a história de que os dois protagonistas se complementassem em uma dinâmica de irmãos que se importam um com o outro apesar das diferenças.

Os nomes foram decididos após a definição da nacionalidade dos protagonistas: brasileiros descendentes de japoneses (filhos de uma japonesa e um brasileiro). Teve-se como base para a escolha uma pesquisa de nomes comumente utilizados pela comunidade no Brasil e por fim foi decidido que os nomes dos personagens principais seriam Isao (apelidado de “Sao” por sua irmã) e Mariana Sayuri (apelidada de Mari, como é chamada durante toda a história).

Figura 19 - Recorte da ficha do personagem Isao.

General Information

Name: Isao
Pronunciation: Issao
Name Meaning: Corajoso, de sucesso, de méritos
Other Names/Nicknames: Japa (escola - não gosta de ser chamado assim mas aceita)
Gender: Masculino
Age: 18 anos

Birth Place: Brazil (nipo brazileiro)

Astrological Sign: Capricornio
Catchphrase:

Appearance

Height: 1,76m
Weight: 59kg
Species: Humano
Blood Type: A

Skin Color: Branca / Amarela

Hair Color: Preto
Hair Length: Curto
Hair Type: Um pouco enrolado?
Eye Color: Castanho
Eyebrows: Relativamente grossas
Nose Shape: Meio arredondado
Face Shape: Entre oval e quadrada
Facial Hair: Tem menos que o normal e sempre faz a barba por que não gosta dela

Fonte: A autora,2020.

O rascunho da estrutura da história também foi realizado paralelamente à construção dos protagonistas. E durante o processo de desenvolvimento do roteiro foram decididos, a partir da pesquisa anterior, quais os personagens folclóricos seriam utilizados, sendo eles: *makura-gaeshi, hitotsume-kozo, noppera-bo, binbogami, ningyo, jinmenju e daidara-bocchi*. Com base nessa definição, foram criadas também as fichas para estes personagens.

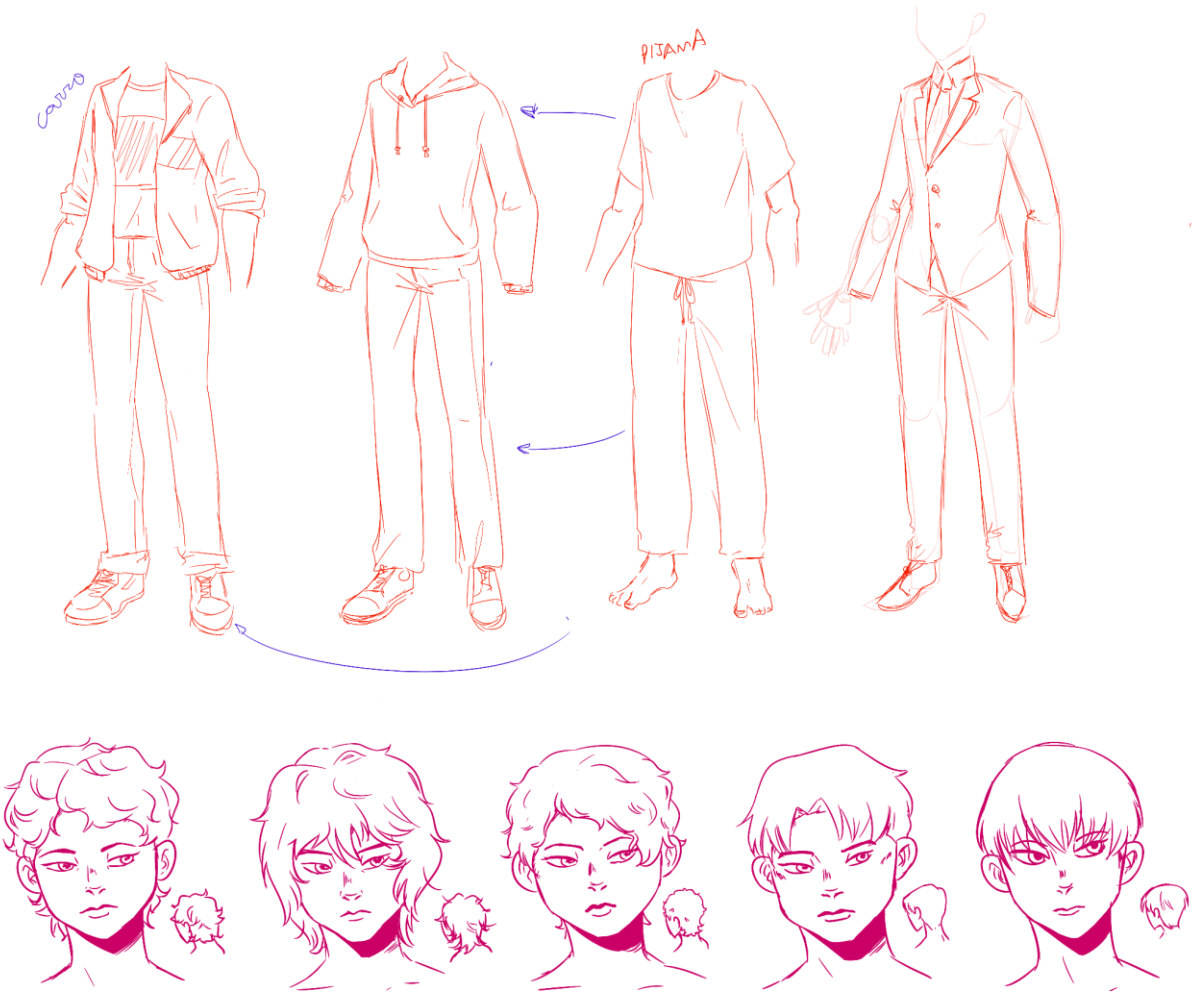
Quanto às pesquisas históricas, para dar mais segurança à produção, foi utilizado o Banco e Dados de Mistérios e Yokais *(怪異・妖怪データベース)* [44] do *International Research Center for Japanese Studies*[45], que proporcionou informações para a produção da ficha de personagem e maiores informações para a idealização simbólica das figuras.

Ao final deste processo foram produzidas 5 fichas completas[46] – 2 para os protagonistas e 3 para os personagens secundários – e 1 ficha com informações básica para os personagens terciários.

Paralelamente a produção das fichas de personagem foram criadas também artes conceituais de cada personagem, tendo o ponto de partida a realização de *thumbnails* e rascunhos para produzir uma variedade de opções que seriam adaptadas futuramente para a solução final. A partir das *thumbnails*, foram selecionados os elementos que melhor representavam os personagens e, assim, foram realizadas combinações entre esses elementos até a versão final de cada personagem, como exemplificado pelas *thumbanails* nas Figuras 20 e 21.

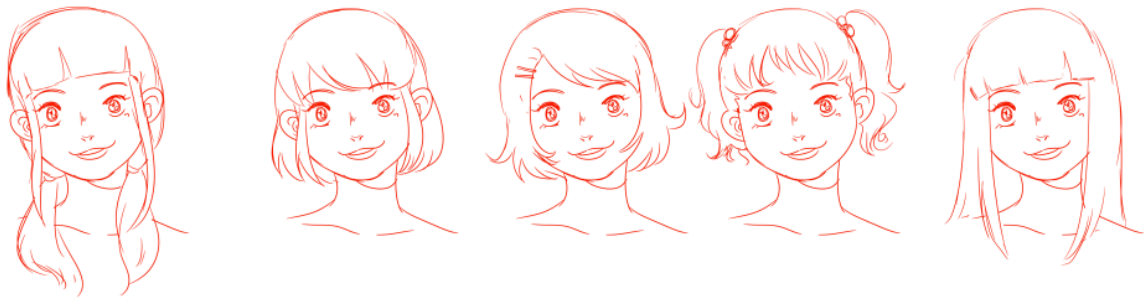
[44] https://www.nichibun.ac.jp/YoukaiDB/search.html
[45] http://www.nichibun.ac.jp/pc1/en/
[46] http://www.nichibun.ac.jp/pc1/en/

Figura 20 – *Thumbnails* para o personagem Isao.



Fonte: A autora, 2020.

Figura 21 – *Thumbnails* para a personagem Mari.

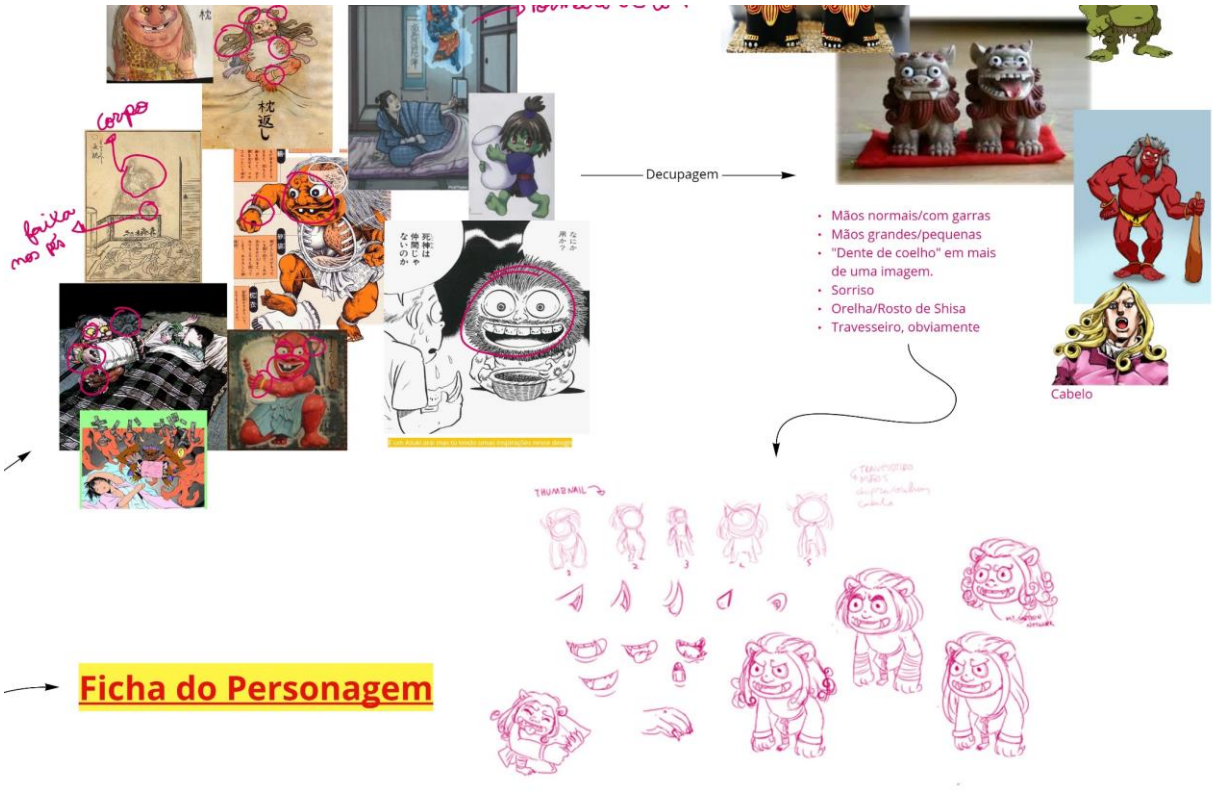


Fonte: A autora, 2020.

Para a produção visual dos personagens folclóricos foi feita uma pesquisa visual envolvendo uma decupagem de diferentes retratações do personagem (FIGURA 22), a partir de imagens obtidas na internet, afim de identificar quais eram os elementos mais recorrentes. Diferentemente da primeira decupagem, esta etapa

foi feita de forma mais informal – juntando referências em um compilado de imagens e fazendo observações sobre as ocorrências de características.

Figura 22- Decupagem e rascunho do personagem *Makura-gaeshi*.



Fonte: A autora, 2020.

Tendo então o *setting*, personagens e tema, deu-se sequência na produção do quarto e último pilar: a história. Antes da criação do roteiro foi decidido que um episódio teria cerca de 15 imagens com base nos critérios de resolução para upload na plataforma *webtoon* e, assim, o espaço foi dividido em aproximadamente 30 quadros por episódios. A partir dessas informações e da criação dos personagens foi possível iniciar a escrita do roteiro[47]. Fred Van Lente[48] – roteirista de quadrinhos que já trabalhou em edições para a *Marvel Comics* e foi vencedor de prêmios como *Harvey Award* diz que "não há uma forma certa ou padrão para se escrever histórias em quadrinhos". Dessa forma, utilizando como referência o método apresentado por Danton (2015), foi criado um modelo próprio proposto pela autora e produzido no

[47] A última versão do roteiro pode ser visualizada através do link: https://drive.google.com/file/d/1WG_M-Z21ynsEEoxx9as4w6dVnJcEBztk/view?usp=sharing. Algumas alterações menores foram feitas durante o processo de execução dos *roughs*.
[48] Disponível em: http://www.fredvanlente.com/comix.html

software Trelby[49], composto de título do episódio, número do quadro, seguido de descrição e, quando pertinente, nome do personagem seguido de sua fala com especificações do tipo de balão de fala quando necessário (FIGURA 23).

Figura 23 – Recorte da página 1 do roteiro.

```
EPISÓDIO 1: O QUE SE PODE VER (WHAT CAN BE SEEN)

1: Quadro fechado dando close na foto da avó.

2: Espaço de respiro. Sem balão de fala.

                        ISAO
          (Narração - 1)Osoushiki. Essa
          palavra pode ser traduzida como
          funeral.

                        ISAO
          (Narração - 2) Mas pra falar a
          verdade eu não sabia disso até uns
          dias atrás.

3: Quadro aberto dando "zoom out" na cena e mostrando o
funeral (pessoas sentadas e alguém fazendo o procedimento do
makko).

                        ISAO
          Tivemos que viajar até o Japão pra
          isso. Porque minha avó acabou de
          falecer.

4: Quadro menor à esquerda mostrando Isao de baixo para
cima,olhando para baixo.

                        MARI
          Sao.

                        ISAO
          Hm?

5: Quadro menor à esquerda mostrando Mari de cima para
baixo, olhando para cima e apontando para frente.

                        MARI
          É a sua vez.
```

Fonte: A autora, 2020

O processo levou cerca de três dias e foi concluído em 38 páginas contendo 12 episódios. Após essa etapa, realizou-se uma fase de revisão, seguida de uma etapa de avaliação da primeira versão do roteiro. Para isso, foram convidados avaliadores que atendiam aos seguintes requisitos: consomem esse tipo de produto, não tinham conhecimento sobre a proposta do projeto e nem conhecimento prévio sobre o tema. A ideia foi submeter o primeiro protótipo do roteiro a uma avaliação de pares, de forma a identificar se as mensagens e informações estavam sendo transmitidas corretamente para um perfil de público e se a narrativa se apresentava

[49] Disponível em: https://www.trelby.org/

atrativa. Dessa forma, em formato de entrevista, os usuários[50] foram incentivados a falar o que eles absorveram sobre a história como um todo e foram questionados sobre quais informações eles conseguiram absorver sobre as criaturas folclóricas apresentadas, além de serem estimulados a dar críticas e sugestões como um todo.

Depois do roteiro completo ter sido modificado com base nas críticas e sugestões recebidas, partiu-se para a execução visual. Primeiramente foram feitos os *roughs* dos quadrinhos (FIGURA 24), como previamente dito, uma versão rústica dos rascunhos para identificar quais elementos seriam apresentados em cada quadro e suas posições, assim como posicionamento do texto.

Figura 24 - Trecho do *rough* do episódio 1.

Fonte: A autora, 2020.

Em seguida o processo sucedeu segundo as seguintes etapas: a) rascunho: desenho onde as formas dos personagens, ambientes, quadros e balões de fala

[50] Com fins qualitativos, foram identificados quatro sujeitos consumidores da plataforma *webtoon* que serviram de avaliadores da proposta inicial do roteiro.

deveriam estar definidos, mas não finalizados; b) refinamento do rascunho: devido ao método escolhido – que não utilizou *lineart* –, partiu-se para ajustes finos, como limpeza de excesso de traços e correções; c) preenchimento: quando se explorou métodos distintos de preenchimento, como uso de cores chapadas e retículas; d) tipografia: etapa dedicada à seleção tipográfica e sua aplicação. Destaca-se que para a seleção tipográfica, foram observados os aspectos formais/estéticos, conceituais e técnicos (ASSIS; BITENCOURT; DEHON; ROCHA, 2007), quando se priorizou uma escolha que garantisse a leiturabilidade e, sobretudo, a legibilidade, aspecto ergonômico fundamental, sobretudo, por ser um produto digital que deve garantir a responsividade exigida pelos dispositivos de acesso à narrativa; e) Revisão: etapa dedicada à revisão geral do produto, testes na plataforma e ajustes finais. A Figura 25 a seguir serve de exemplo visual de como ocorre esse processo de criação de uma HQ, tendo em mente que as etapas intermediarias não são as mesmas e podem variar dependendo do autor/a.

Figura 25 - Exemplo do processo de criação de um quadrinho por Matt Madden.

Fonte: Matt Madde, 2005.

Ressalta-se que o estilo artístico escolhido considerou questões como tempo e recursos disponíveis e, nesse sentido, optou-se por construir a arte a partir do refinando do rascunho inicial (FIGURA 26), partindo-se, na sequência para o processo de pintura/coloração.

Figura 26 - Trecho da arte do episódio 1.

Fonte: A autora, 2020.

A produção do rascunho-arte durou 12 dias, sendo um episódio produzido por dia e, em seguida, o processo de pintura foi realizado em duas etapas: primeiramente trabalhou-se com as cores básicas aplicadas a cada episódio, para, em seguida,

trabalhar na finalização com sombreamento e iluminação (FIGURA 27). Destaca-se que a paleta de cores trabalhada foi extraída não só a partir da pesquisa iconográfica já apresentada – que ajudou a caracterizar cada um dos personagens e *setting –,* como, sobretudo, foram aplicadas, em cada situação, considerando sua função na narrativa, ajudando a caracterizar o clima emocional da trama (FIGURA 28).

Figura 27 - Trecho da arte do episódio 1 com cor.

Fonte: A autora, 2020.

Figura 28- Paletas de cores utilizadas.

Fonte: A autora, 2020.

Finalizada a etapa de coloração de todos os episódios, dedicou-se a inserir os textos, incluindo falas, onomatopeias, título e subtítulo, assim como nome do episódio. Se o estilo das ilustrações observou, naturalmente, as habilidades e o traço da pesquisadora/projetista em questão, a seleção tipográfica considerou não só aspectos formais harmônicos para com as características estilísticas demarcadas pelas ilustrações, como sobretudo, conforme já destacado, considerou aspectos conceituais – alinhados com o universo semântico do campo e contexto –, além de aspectos técnicos que priorizasse questões de leituralidade e legibilidade, observando a responsividade requerida pelos dispositivos de acesso à narrativa.

Desse modo, observando alguns fundamentos apresentados por Willberg e Forssman (2007), procurou-se responder algumas perguntas apresentadas pelo autor em seu livro *Primeiros socorros em tipografia*: Quem lerá isso? Como isso deve ser lido? Nesse horizonte, então, para os balões de fala e corpo de texto foram testados tipos com aspectos comumente utilizados em histórias em quadrinhos, sendo a maior

referência o tipo WildWords[51] da Comicraft, com formatos bem definidos que garantem a leitura em *smartphones* e depois dispositivos tecnológicos. Teste de aplicação foram realizados, sobretudo, no que se refere aos ajustes de *kerning* e entrelinha, sempre observando a questão da legibilidade nos diversos meios de acesso.

Escolheu-se então, após testagem com os usuários, o tipo *Buddy Champion*[52], disponibilizado gratuitamente para fins não comerciais.

Figura 29- Buddy Champion.

ABCDEFGHIJKLM

NOPQRSTUVWXYZ

Fonte: Iconian Fonts[53].

Para as onomatopeias foram analisados inicialmente tipos com aspectos geométricos mais bem definidos que remetem a estilos mais tradicionais de onomatopeias em quadrinhos. Porém, considerando a temática e as referências visuais asiáticas, optou-se por tipos mais semelhantes à forma como as onomatopeias em mangás são desenhadas, possuindo um aspecto menos regular para demonstrar dinamicidade (FIGURA 30). Foram escolhidos dois tipos gratuitos para esta função, *Outrun Future Font*[54] e *I Want My TTR*[55], o primeiro para onomatopeias maiores e segundo para menores. Destaca-se que se considerou para fins de combinação tipográfica – para além dos aspectos considerados para seleção –, características formais/morfológicas dos tipos selecionados, considerando relações de harmonia e contraste.

[51] https://www.comicbookfonts.com/Wildwords-p/bl003i.htm
[52] https://www.fontspace.com/98-bottles-of-beer-font-f33549
[53] https://www.iconian.com/
[54] https://fontmeme.com/fonts/outrun-future-font/
[55] https://fontmeme.com/fontes/fonte-i-want-my-ttr-iconian-fonts/

Figura 30 - Exemplos de onomatopeia japonesa.

Cena do mangá Jojo no Kimyou na Bouken: Ougon no Kaze.
Fonte: Hirohiko Araki, 1995.

Para o título e subtítulo dos episódios foi feita uma decupagem de logotipos de obras com o mesmo tema. Ao cruzar as informações e identificar quais se assemelhavam mais ao conteúdo e temática da história produzida (FIGURA 31), identificou-se tipos com corpo fino, leve e com serifas e, também, com aspecto de pincel, além de cores em degradê priorizando o vermelho, laranja, amarelo e preto. A partir dessas informações foi produzido um título com dois tipos distintos: *Century* e *Rehat*. Para os subtítulos foi utilizado o tipo *Century,* a fim de ter destaque em relação ao estilo geral da tipografia usada, ao mesmo tempo que estabelecendo harmonia com a tipografia do título.

Figura 31 - Decupagem de logotipos.

Fonte: A autora, 2020.

Frente à pesquisa realizada, o resultado final, que pode ser visto na Figura 32, evidencia as relações de contraste – a partir da tipografia e cores –, antecipando, já no título, as relações de contraste/conflito próprios da narrativa.

Figura 32 - Título da história.

O Desfile NoturNo

Fonte: A autora, 2020.

Finalizada a etapa do projeto em si, por fim, todo o material passou por uma cuidadosa revisão, não somente dos textos, mas também da arte. Ademais, para realizar a postagem na plataforma webtoon também foi necessária a produção de *thumbnails* para a página da história e para os episódios individualmente. Uma arte foi produzida especificamente para a *thumbnail* geral enquanto as demais foram feitas a partir de recortes dos próprios episódios.

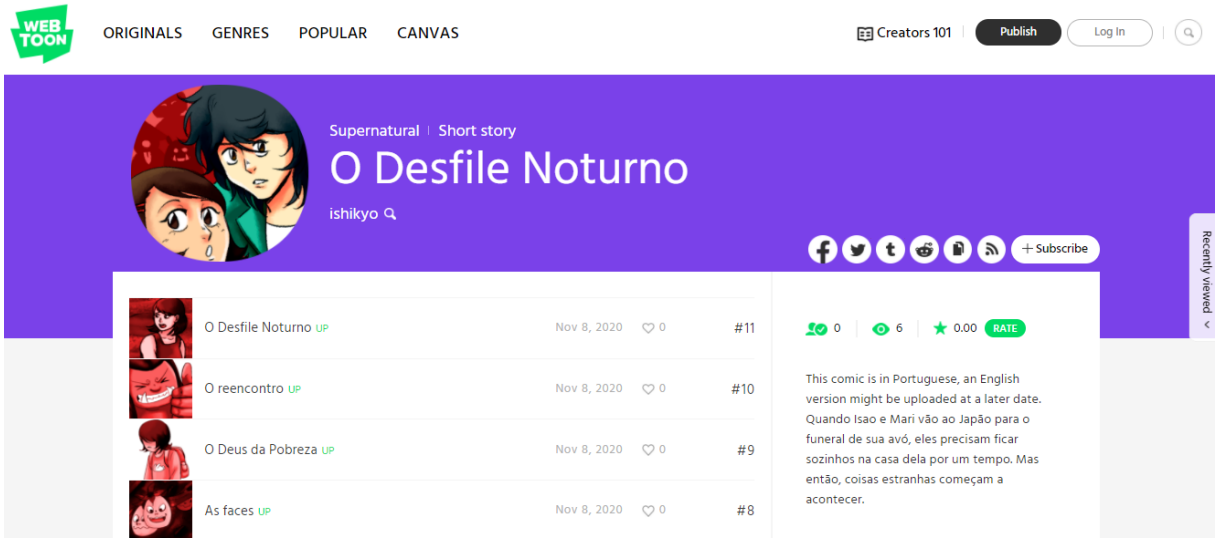
4.3 PÓS-CONCEPÇÃO: IDEIAS EM PRODUTOS

A pós-concepção refere-se à etapa que inclui procedimentos de pós-finalização do produto, no caso, a história em quadrinhos. Inclui-se nessa etapa a preparação do produto para sua publicação e, em se tratando de um projeto acadêmico, de finalização do memorial do projeto e trabalho escrito como um todo.

Dessa forma, envolta, desde sempre, no desejo, de publicar a referida história em quadrinhos – fazendo o projeto acadêmico ganhar mercado –, o Desfile Noturno (FIGURA 33) foi publicado na plataforma *Line Webtoon*[56]. O acesso pode ser facilitado através do QR Code apresentado a seguir, na Figura 34:

[56] A página da história também pode ser acessada por este link: https://www.webtoons.com/en/challenge/o-desfile-noturno/list?title_no=545920.

Figura 33 - Página da história no Line Webtoon.



Fonte: A autora, 2020.

Figura 34 - QR Code para página da publicação.

Fonte: A autora, 2020.

Após a postagem, os avaliadores foram convidados novamente a participar de uma nova fase de testes. Nessa etapa, pode-se observar que houve dificuldade de pronunciar os nomes de alguns personagens (natural, pois se referem a *yokais* de origem japonesa), mas, no geral, o feedback foi positivo.

Para além do que foi apresentado, entretanto, considerando os recursos técnico-financeiros e, ainda, o interesse particular da pesquisadora/projetista, outras

possíveis etapas, posteriormente, poderão acontecer, pois pensa-se em produzir também versões impressas e divulgação da obra em redes sociai.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto teve início com a hipótese de que havia um grupo limitado de *yokais* que eram retratados com mais frequência pela mídia no nosso país e de que havia pouca informação acerca de outras criaturas além deste grupo, principalmente em um contexto brasileiro. Para a solução desta questão, foi proposta a criação de uma história em quadrinhos que abordasse o assunto em forma de entretenimento ao mesmo tempo que transmitisse informações e conhecimentos acerca do folclore japonês.

Primeiramente realizou-se uma pesquisa extensiva prévia para mapear quais conteúdos sobre o tema estavam disponíveis de forma legal para os brasileiros. Tendo-se concluído que de fato há uma falta de conteúdos sobre *yokais* no Brasil, sendo que estes são concentrados nos meios de entretenimento, foi considerado pertinente a produção do projeto.

Para a execução deste foi utilizado como base teórica o Modelo de Desdobramento em 3 Etapas de Flávio Anthero (2006), pois foi considerada a necessidade de uma metodologia teórico-prática para a execução do trabalho. O modelo do autor é composto por 3 etapas que são ao mesmo tempo independentes e simultâneas: pré-concepção, concepção e pós-concepção. É um modelo aberto, o que permitiu adaptá-lo às necessidades do projeto em questão. Dessa forma, elaborou-se o modelo metodológico do projeto, definindo as etapas necessárias para atingir o objetivo do projeto.

Na pré-concepção foi realizado uma pesquisa histórica sobre o tema e realizou-se a catalogação de 55 obras - dentre elas mangás e animes - que abordavam de alguma forma o tema "*yokai*". Foi identificado nestas obras, com o auxílio dos bestiários de Matthew Meyer (2015), do *Banco e Dados de Fantasmas e Yokais*, dentre outros livros e sites sobre o tema, 141 tipos diferentes de *yokais* presentes dentre estas obras. A partir da análise de frequência da lista pode-se montar um ranking de quais criaturas apareciam com mais ou menos frequência. Em seguida foi feita uma decupagem de 5 personagens populares utilizando uma matriz morfológica para identificar as características visuais mais recorrentes nesses personagens. Com

o resultado deste processo, foi possível dar sequência em parte das etapas de concepção, criando-se os personagens com base folclórica a partir de uma lista de interesse dentre os personagens menos populares. E com a criação dos personagens utilizando técnicas como *moodboard*, *thumbnails*, ficha de personagem, dentre outras, pode-se dar sequência na execução do roteiro da história.

Após definição dos pilares da história (ARAKI, 2015) - tema, personagens, setting e narrativa -, iniciou-se a etapa de concepção artística da HQ que foi concluída com sua publicação na plataforma *Line Webtoon*. Através do *feedback* dos usuários, foi possível perceber que o objetivo principal de transmitir informação através da história foi cumprindo, uma vez que, em maior ou menor grau, todos os usuários identificaram as características dos *yokais* apresentados na história.

REFERÊNCIAS

AGNER, L. **Ergodesign e Arquitetura da Informação: Trabalhando com o usuário**. Rio de Janeiro: Quartet Editora, 2006.

ARAKI, H. **Manga in Theory and Practice**. San Fransico: VIZ Media, 2015.

BARROS, F. P. C. DE. **Relações Brasil-Japão: o impacto da imigração japonesa no Brasil ao longo de um século e da imigração brasileira no Japão ao longo de duas décadas**. Monografia (Especialização em Relações Internacionais)— Brasília: Universidade de Brasilia, 2015.

BEATY, B. **Comics versus Art**. Toronto: University of Toronto Press, 2012.

CAMPBELL, J. **O Herói de Mil Faces**. 1ª ed. São Paulo: Pensamento, 1989.
CARLOS, G. S. Identidade(s) no consumo da cultura pop japonesa. **Lumina**, v. 4, n. 2, 6 dez. 2010.

CORDARO, M. N. H. O pensamento no período Edo (1603-1868). **Estudos Japoneses**, n. 18, p. 77–100, 1998.

DANTON, G. **Como Escrever Histórias em Quadrinhos**. 1ª ed. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2015.

DEHON, H.; ROCHA, C. Processo de seleção tipográfica: os critérios técnicos. **Seminário Estudantil de Produção Acadêmica**, v. 10, n. 1, 2006.

DISCOVERY TOKUSHIMA JAPAN. **Discovery Tokushima Japan**, 30 out. 2020. Disponível em: <https://discovertokushima.net/en/>. Acesso em: 30 out. 2020.
FAÇANHA, S. I. E. **Tradução comentada do conto folclórico japonês "Chikara Tarou", de Keisuke Nishimoto**. Trabalho de Conclusão de Curso (graduação)— João Pessoa: Universidade Federal da Paraíba, 26 out. 2018.

FERREIRA, R. DE S. S.; ALMEIDA, M. A. DE. Histórias em quadrinhos como narrativas hipertextuais: duas propostas de leitura. **Ipotesi – Revista De Estudos Literários**, v. 19, n. 1, p. 270–278, 21 jun. 2015.

GROENSTEEN, T. **The System of Comics**. Mississippi: The University Press of Mississippi, 2007.

GROENSTEEN, T. **Comics and Narration**. Mississippi: The University Press of Mississippi, 2013.

HAMADA, N. **MANGA: The Pre-History of Japanese Comics**. Tokyo: PIE International, 2013.

HIRATA, T.; GUSHIKEN, Y. Scanlation: reprodução e consumo subalterno de mangá na cibercultura. **Revista Líbero**, v. 15, n. 30, p. 127–137, dez. 2012.

INTERNATIONAL RESEARCH CENTER FOR JAPANESE STUDIES. **怪異・妖怪伝承データベース**, 30 out. 2020. Disponível em: <https://www.nichibun.ac.jp/YoukaiDB3/search.html>. Acesso em: 30 out. 2020.

ISSHIKI, J. N.; MIYAZAKI, S. Y. M. Soft power como estratégia de marketing: a manifestação da cultura pop japonesa no Brasil. **Estudos Japoneses**, n. 36, p. 59–70, 7 mar. 2016.

Iya Valley – Why You Should Travel To This Lovely Mountainous Area! Sugoii Japan, 20 abr. 2020. Disponível em: <https://sugoii-japan.com/iya-valley>. Acesso em: 30 out. 2020.

JANG, W.; SONG, J. E. Webtoon as a New Korean Wave in the Process of Glocalization. **Kritika Kultura**, n. 29, 2017.

LAKATOS, E. M. **Fundamentos de metodologia científica**. 5ª ed. São Paulo: Atlas, 2003.

LÊDO, L. F. DE O. **Mangá: as histórias em quadrinhos que servem como fonte de informação acerca da mitologia japonesa**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Biblioteconomia)—Natal: Universidade Federal do Rio Grande do Norte, 2018.

LOPES, D. A.; MELO, G. G. **Webtoons coreanas: a arte sequencial voltada para a mídia digital**. Anais do 8º CIDI e 8º CONGIC. **Anais**... In: 8 TH INFORMATION DESIGN INTERNATIONAL CONFERENCE. Natal: 2017Disponível em: <http://pdf.blucher.com.br.s3-sa-east-1.amazonaws.com/designproceedings/cidi2017/027.pdf>. Acesso em: 17 nov. 2019.

MACIEL, F. T.; KUROKI, W. S. R. Usos do design gráfico nas histórias em quadrinhos. **Revista Científica Faesa**, v. 13, n. 1, p. 28–32, 2017.

MADDEN, M. **99 Ways To Tell A Story**. Nova Iorque: Penguin Group, 2005.

MARTINS, G. H. B.; GRECA, J. M. Potências híbridas: uma análise da cultura pop sul coreana Como arte em campo ampliado na indústria cultural. **O Mosaico**, n. 16, p. 1–240, jun. 2018.

MCCLOUD, S. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.
MELO, M. T. R. DE; CORDARO, M. N. H. As reminiscências da guerra no mangá e no animê. **Anagrama**, v. 10, n. 2, 21 jul. 2016.

MEYER, M. **The Hour of Meeting Evil Spirits: An Encyclopedia of Mononoke and Magic (Yokai)**. [s.l: s.n.], 2015.
MEYER, M. **The Night Parade of One Hundred Demons: A field Guide to Japanese Yokai**. [s.l: s.n.], 2013.

MEYER, M. **The Book of the Hakutaku: A Bestiary of Japanese Monsters (Yokai)**. [s.l: s.n.], 2019.

MUKAI, Y. As pesquisas em crenças no ensino aprendizagem de japonês como LE no Brasil. **Estudos Japoneses**, n. 36, p. 147–161, 7 mar. 2016.

ODA, E. Experiência urbana e diferença geracional na formação da cultura popular japonesa. **Estudos Japoneses**, n. 38, p. 52–66, 9 ago. 2017.

PEIXOTO, M. R.; LOPES, N. DE A. **O Amor Sul-Coreano: A Conquista do Ocidente**. Anais do XXIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste. **Anais**... In: INTERCOM – SOCIEDADE BRASILEIRA DE ESTUDOS INTERDISCIPLINARES DA COMUNICAÇÃO. Belo Horizonte: 2018Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/sudeste2018/resumos/R63-0290-1.pdf>. Acesso em: 17 nov. 2019.

PEREIRA, R. A. Antropologia japonesa: uma análise Histórica centrada em Yanagita Kunio. **Anuário Antropológico**, v. 22, n. 1, 1999.

PESSOA, A. R. **A linguagem das histórias em quadrinhos: definições, elementos, genêros**. João Pessoa: Editora UFPB, 2016.

PESSOA, A. R. **Tapastic e o compartilhamento de histórias em quadrinhos alternativas em comunidades virtuais**. Artigo—João Pessoa: Universidade Federal da Paraíba, 2017.

PETTER, C. Á. L. **Traduzindo tanuki: análise da construção de contos folclóricos japoneses no Ocidente sob uma perspectiva discursiva**. Trabalho de Conclusão de Curso (graduação)—Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2017.

QUINTEIRO, T. DOS S. **Tradução comentada de *Mukashi banashi*: a estrangeirização em contos folclóricos japoneses**. Trabalho de Conclusão de Curso (graduação—Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2018.

RAMOS, A. A. **Aspectos da cultura japonesa representados no herói do mangá One Piece: análise dos conceitos de hierarquia, yakuza, on e giri**. Tese (Mestrado)—São Paulo: Universidade de São Paulo, 27 nov. 2017.

RAPKIEWICZ, C.; SANTOS, V. J. R. M.; SANTOS, T. **Análise de serviços online para produção de histórias em quadrinhos**. Nuevas Ideas en Informática Educativa. **Anais**... In: NUEVAS IDEAS EN INFORMÁTICA EDUCATIVA TISE 2014. Fortaleza: 2014Disponível em: <http://www.tise.cl/volumen10/TISE2014/tise2014_submission_206.pdf>. Acesso em: 17 nov. 2019.

ROBERTS, E. V.; JACOBS, H. E. **Literature: An Introduction to Reading and Writing**. Englewood Cliffs: Prentice Hall, 1989.

ROCHA, C. et al. **Processo de seleção tipográfica: os critérios conceituais**. . In: 7° CONGRESSO DE PESQUISA & DESENVOLVIMENTO EM DESIGN. Paraná: 2006.

ROCHA, C. et al. **Processo de seleção tipográfica: os critérios visuais**. . In: 4ª CONGRESSO INTERNACIONAL DE PESQUISA EM DESIGN. Rio de Janeiro: 2007.

SAMOON, D. The Yōkai in the Database: Supernatural Creatures and Folklore in Manga and Anime. **Marvels & Tales**, v. 27, n. 2, p. 276–289, 2013.

SANTOS, F. A. N. V. DOS. Método aberto de projeto para uso no ensino de design Industrial. **Design em foco**, v. 3, n. 1, 2006.

SASAKI, E. A imigração para o Japão. **Estudos Avançados**, v. 20, n. 57, ago. 2006.

SASAMOTO, R. Celebrating Shared Memories: Relevance, Multimodaility and the World of Yokai. **Irish Journal of Asian Studies**, 1 dez. 2016.

SHIGE, S. East Asian Perspective in Transmedia Storytelling | Yōkai Monsters at Large: Mizuki Shigeru's Manga, Transmedia Practices, and (Lack of) Cultural Politics. **International Journal of Communication**, 2019.

SILVA, W. J. DA. **Uso de histórias em quadrinhos no ensino de história**. São José Del-Rei: Universidade Federal de São João Del-Rei, 14 maio 2019.
SOARES, T. ABORDAGENS TEÓRICAS PARA ESTUDOS SOBRE CULTURA POP. **LOGOS: Comunicação e Sociedade**, v. 2, n. 24, 2014.

STEVEN LE BLANC; MASAMI M. **Face to face with Ibaraki's giant Daidarabotchi, not so bad after all and a bit of a lookerSora News 24**, 12 set. 2019. Disponível em: <https://soranews24.com/2019/09/12/face-to-face-with-ibarakis-giant-daidarabotchi-not-so-bad-after-all-and-a-bit-of-a-looker/>. Acesso em: 30 out. 2020
TOFUGO. **Tofugo**, 2020. Disponível em: <https://www.tofugu.com/>. Acesso em: 30 out. 2020.

TOKUSHIMA PREFECTURE. **Tukushima Prefecture**, 30 out. 2020. Disponível em: <https://www.pref.tokushima.lg.jp/en/japanese/>. Acesso em: 30 out. 2020
VIANNA, M. et al. **Design Thinking: Inovação em negócios**. Rio de Janeiro: MJV Tecnologia ltda., 2012.

WILLBERG, H.; FORSSMAN, F. **Primeiros socorros da tipografia**. São Paulo: Rosari, 2007.