

A influência da tecnologia nos quadrinhos de Mauricio de Sousa

The influence of technology in the comics of Mauricio de Sousa

Henrique Rossatto Araujo¹

Iure Figueira Alencar¹

Daniella Lassarote de Paula²

Cristiana de Almeida Fernandes³

Palavras-chave

Quadrinhos

Mauricio de Sousa

Tecnologia

Produção Gráfica

Resumo

O objetivo desta pesquisa é evidenciar que a tecnologia é, de fato, um elemento transformador de qualquer meio de informação e comunicação, tendo como objeto de estudo as histórias em quadrinhos de Mauricio de Sousa. Para confirmar tal hipótese levantada foi realizado um levantamento das histórias em quadrinhos publicadas nas décadas de 70, 80 e 90, nas quais se pretende verificar as diferenças encontradas nas revistas, com base nas tecnologias empregadas na produção destas em cada período analisado. Portanto, se torna necessário o entendimento do termo tecnologia, demonstrando a viabilidade teórico-prática da pesquisa diante da atividade de Design enquanto área. Segundo Fleury, tecnologia é um pacote de informações organizadas, de diferentes tipos, provenientes de várias fontes, obtidas através de diferentes métodos, utilizadas na produção de bens e serviços. Goodman diz que a tecnologia pode estender as capacidades humanas. Baseando-se nisso, a tecnologia, portanto gera os meios para resolução de problemas. Sendo assim, pode-se dizer que o papel do designer não é tão somente a solução destes, e sim desenvolver tecnologias, em benefício da melhoria da qualidade de vida da população. Como resultado do levantamento das imagens presentes no material de amostragem, a definição de que, sendo o Design Gráfico uma área responsável pela comunicação de mensagens, torna-se possível o emprego de novas tecnologias para o processo projetual, facilitando o entendimento por meio do interlocutor, pois nas palavras de Amaury Fernandes, “conhecer possibilita diversificar as soluções e possibilidades”. Em se tratando de meios de informação e comunicação, a tecnologia modifica sim a mensagem a ser passada, não necessariamente da interpretação de seu conteúdo em si, mas na maneira de como essa mensagem é percebida, sob a visão da Semiótica.

1. Discente do curso de Design do Centro Universitário de Volta Redonda - UniFOA.

2. Designer pelo Centro Universitário de Volta Redonda - UniFOA.

3. Docente do curso de Design do Centro Universitário de Volta Redonda - UniFOA.

Abstract

This research's goal is to demonstrate that technology is, in fact, a transformative element of any means of information and communication. It was possible by taking Mauricio de Sousa's comics as objects of study. In order to confirm this hypothesis a survey of the published comics in the 70', 80' and 90' was conducted, which aims to check the differences found in the magazines on the basis of technologies that were used in their production, in each analyzed period. Therefore, it is necessary the understanding of the term technology. In this way, the feasibility of theoretical-practical research on Design activity while area can be demonstrated. According to Fleury, technology is a package of organized information of different types, from various sources and that are obtained by different methods and used on the production of goods and services. Goodman says that technology can extend human capabilities. Based on this, technology therefore raises the means for solving problems. Thus it can be said that the designer's role is not only the solution of these but as well to develop technologies for the benefit of improving the quality of life of the population. So as a result of the images' lifting which is present in the sample material, the definition of Graphic Design being an area responsible for the communication of messages let the use of new technologies to the design process become possible, which facilitates the understanding through the interlocutor. It can be stated in the words of Amaury Fernandes "knowing makes it possible to diversify the solutions and possibilities". When it comes to the information and communication means technology modifies the message to be spread. However, not necessarily the interpretation of the content itself but on how that message is perceived.

Keywords

Comic

Mauricio de Sousa

Technology

Graphic

Production

“(...) o uso/domínio da máquina feito pelo poeta e/ou artista não pode ser ideológico, nem tampouco mágico ou religioso, e muito menos apenas técnico. A sua tecnicidade estará ligada, antes de tudo, a uma dada sensibilidade, sensibilidade esta que, contudo, tem uma história social determinada.” Arlindo Machado (Máquina e Imaginário, 1993)

1. INTRODUÇÃO

Na era atual, auge da globalização, é possível afirmar que nunca se estudou tanto a respeito dos fenômenos, meios de comunicação e interpretação de mensagens. A comunicação vem se tornando necessidade básica na escala global, sendo um alavancador nos estudos para a geração de novas ferramentas que facilitem interação. É neste momento que o designer, enquanto pesquisador de tendências globais e um dos responsáveis pela criação desse conjunto de ferramentas, busca constantemente novas soluções para a melhoria da comunicação, se tornando um elemento de suma importância em áreas de atuação que lidam com meios impressos e digitais – produções gráfico-editoriais e

internet -, sendo assim, fundamental para a população que atua como receptora desta mensagem dentro da comunicação.

Quando se fala em novas tecnologias, é muito comum que o imaginário do sujeito as represente através de suportes digitais, como tablets e celulares. Porém, os substratos impressos em meios físicos estão sofrendo melhorias, no sentido de receberem o fruto da criação de novas possibilidades gráficas, como a aplicação de cores e híbridos de impressão. Dessa forma, o designer enquanto interface dos processos, se beneficia dessas criações para dar vida às suas peças. Tal afirmativa de justificativa nas palavras de Júlio Plaza (2003):

A maior parte das informações produzidas e divulgadas sobre a face da Terra, ainda hoje, está acessível para maioria das pessoas principalmente em meio impresso. (...) Com a popularização da “grande rede” (a internet), o consumo de papel subiu significativamente em todo o mundo. Esse incremento foi causado pelo hábito do “Control-P” para quase tudo o que é texto que os internautas acreditam interessante. (...) Para atingirmos “corações e mentes” de

determinado público - alvo com a mensagem certa é preciso conhecer as formas de entender e, principalmente, ler o mundo desse público, e sem o auxílio de sua cultura específica não conseguiremos chegar lá. (...) Conhecer todos os tipos de informação de informações e culturas, e não somente algumas ou as que estão na moda, permite que tenhamos uma visão ampla de todo o processo de comunicação e, consequentemente, um maior leque de opções para resolver quaisquer problemas que sejam apresentados. (...) Com relação à produção gráfica, conhecer possibilita diversificar as soluções e possibilidades do uso de materiais impressos.

O papel do designer enquanto comunicador é o de gerir os meios ideais para atingir uma boa relação entre o objeto comunicado e o seu interlocutor. Entende-se por estes meios quaisquer sistemas interfaciais que transmitam informação, a exemplo de revistas, a internet e quadrinhos - o objeto de estudo desta pesquisa -, e, portanto, são frutos da tecnologia. Tem-se então a finalidade deste artigo como sendo demonstrar que a tecnologia tem influência direta nessa comunicação.

Moacy Cyrne atribui a essa influência nos processos criativos o termo “imaginação tecnológica”. Segundo ele, a arte, valendo-se ou não da tecnologia, está inserida em um determinado contexto social. E não podemos enquanto críticos e criadores, cair nas facilidades computacionais, mas ao mesmo tempo, não podemos ignorar as poéticas tecnológicas que fazem da realidade digital uma realidade social. (2009; p.89).

O designer se afeiçoa pelos quadrinhos. É muito comum ver estudantes de design conversando sobre quadrinhos de todos os estilos. Há de certo uma identificação com a imagem representada por personagens e elementos gráficos. Ainda assim, cresce uma demanda que se interessa pelos roteiros.

Dentre as razões para a escolha do objeto de estudo ser o universo dos quadrinhos, está o fato de estes estarem presentes no cotidiano do design. É quase uma questão de cultura designers terem contato com quadrinhos de modo direto, trabalhando na criação destes; ou de modo indireto, apreciando-os e os tendo como repertório gráfico.

Os quadrinhos são em sua essência, ilustrações. Joana Maria Ferreira Pacheco Quental, em sua tese *A ilustração enquanto processo e pensamento* (2009), explica que as ilustrações, em sua origem, tinham como função a didática, sendo utilizadas para facilitar a compreensão de pessoas menos alfabetizadas ou ainda em processo de alfabetização. Ou seja, a ilustração tinha, e ainda tem como função, comunicar a mensagem à todos.

Por essa questão, os quadrinhos são auxiliares na comunicação e também suscitam novas narrativas. Contando com o conteúdo escrito, as imagens são os grandes colaboradores para o “feeling” da narrativa. Em seu livro *Fundamentos de ilustração*, Lawrence Zeegen (2009), afirma:

Ilustrações ruins são apenas um “enchimento” para as páginas. Podem ser bonitas, mas não conseguem transmitir qualquer conhecimento sobre o assunto que ilustram. Boas ilustrações, por outro lado, incentivam o espectador a pensar, a tirar mais do texto do que a mensagem que salta à vista e a alcançar um entendimento maior e mais profundo do assunto.

Pode-se, então, dizer que as ilustrações são o objeto que instiga a imaginação do leitor, fazendo-o refletir sobre a mensagem enviada, adequando o conteúdo escrito a uma realidade representada por aquelas.

Maurício de Sousa através de seus quadrinhos dá veracidade ao argumento dessa premissa. As histórias têm mais do que tudo, a intenção de obrigar o leitor a refletir sobre as questões, muitas vezes de relevância social, levantadas pelo autor. Isso pode ser visto através de personagens icônicos, que retratam a diversidade populacional com suas dificuldades e características. Alguns exemplos são o Humberto, que é mudo; o Luca, que é cadeirante; a Dorinha, que possui deficiência visual; entre outros. São também abordadas as diferenças nas realidades brasileiras, que podem ser vistas na Turma do Papa-Capim e até mesmo na do Chico Bento, nos quais vivem em contraste com a realidade vivida pela Turma da Mônica e outros personagens. As ilustrações criadas por Maurício de Sousa são

o objeto que instiga a imaginação do leitor, fazendo-o refletir sobre a mensagem enviada, adequando o conteúdo escrito a uma realidade representada por aquelas. Assim, tem-se uma evolução no desenho dos personagens da obra de Mauricio de Sousa, tornando-o mais limpo e mais lúdico com formas mais arredondadas

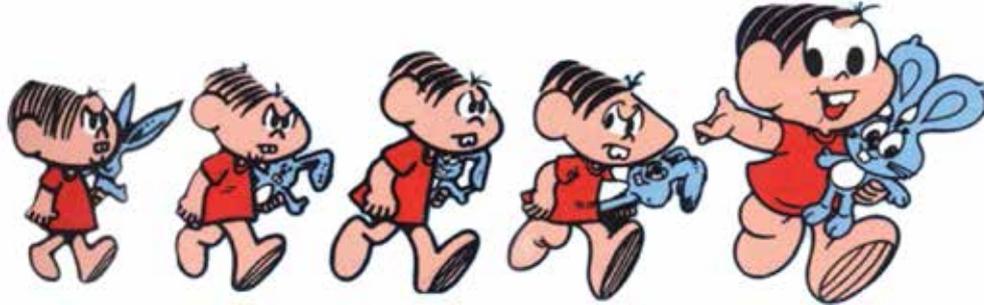


Figura 1 - A evolução dos traços da Mônica, com o passar dos anos.

Ainda que se tenha ciência da importância incontestável a respeito dos agentes responsáveis pela comunicação da mensagem, é necessário um estudo a respeito da influência tecnológica que atua sob a obra de Mauricio de Sousa, constatando assim sua posição como elemento transformador da comunicação.

Primordialmente, se faz necessário o entendimento do conceito de tecnologia. Pode-se classificar a tecnologia em três níveis de conhecimento: aquela que gera conhecimento, a que se beneficia do conhecimento e a que proporciona melhoria para a população:

O Dicionário da Língua Portuguesa define tecnologia como um conjunto de instrumentos, métodos e técnicas que permitem a aprovação prática do conhecimento científico. Ou seja, em outras palavras, tecnologia é resultado de conhecimentos adquiridos pela pesquisa.

- Para FLEURY, a tecnologia é um pacote de informações organizadas, de diferentes tipos (científicas, empíricas...), provenientes de várias fontes (descobertas científicas, patentes, livros, manuais, desenhos...), obtidas através de diferentes métodos (pesquisa, desenvolvimento, cópia, espionagem...), utilizado na produção de bens e serviços. Desse modo, já entende-se também que a tecnologia é propiciadora de novos estudos.
- GONÇALVES diz que a tecnologia consiste em um conjunto integrado de conhecimentos, técnicas, ferramentas e procedimentos de trabalho aplicados na produção

e preenchimento sólido, com variação de tonalidades, pois, ilustrações adequadas permitem que haja um melhor entendimento da mensagem no qual o quadrinista se propõe a transmitir em suas histórias, podendo então afirmar que a interferência tecnológica é um agente beneficiador da evolução do roteiro.

econômica de bens e serviços. A nova tecnologia é aquela utilizada em substituição a procedimentos anteriormente adotados na empresa.

Na visão de GOODMAN, além de presente em todas as formas de organização, a tecnologia é também uma potente força. Ela pode estender as capacitações humanas. A revolução industrial, por exemplo, utilizou tecnologia para estender a capacidade física de trabalho. De forma análoga, a revolução da informática está estendendo as nossas capacitações mentais e redistribuindo o tempo porque gastamos nas diversas atividades.

Apesar de ser difícil estabelecer um mesmo esquema para as diferentes aplicações da tecnologia, há de se afirmar que a fabricação de um novo aparelho/dispositivo começa com a identificação de um problema prático a resolver. Em seguida, são fixados os requisitos que deve cumprir a solução (materiais, custos, etc.) e o seu princípio de funcionamento. Por fim, procede-se à concepção do dito aparelho, à construção de um protótipo e ao próprio fabrico. A tecnologia abarca, portanto todo este processo, desde a ideia inicial à sua aplicação propriamente dita. (CASTELANNO, SEBASTIAN. 1996)

Verifica-se portanto que a concepção e aplicação de tecnologia, não passa de um processo projetual do Design. Uma vez dito que a tecnologia é um elemento transformador, é possível conferir tal fato segundo a questão de inovação.

O progresso tecnológico, para MANSFIELD, é um avanço na tecnologia, sendo que tal avanço frequentemente toma a forma de novos métodos de produzir os bens existentes e de novas técnicas de organização, comercialização e gerência.

Para BROWNE, as mudanças nos processos de produção e nos modelos dos produtos que sejam a base do progresso tecnológico constituem inovações. Uma distinção importante é aquela entre invenção e inovação. A invenção é a descoberta das relações científicas ou técnicas que tornam possível o novo modo de fazer as coisas; a inovação é sua aplicação comercial. Em outras palavras, o progresso tecnológico gera inovação. Sendo assim, afirma-se que a tecnologia é um meio transformador, pois, caso contrário, não haveria inovação de nenhuma espécie.

Como forma a verificar a hipótese levantada, utilizou-se como objeto de estudo as produções gráficas de Maurício de Sousa, entendidas aqui como sua produção de quadrinhos da “Turma da Mônica”.

Tomamos então como base o seguinte dizer de Cristiana Fernandes (2006), para justificar a escolha do material de estudo:

Conhecer o objeto da pesquisa é entender o seu lugar no ambiente do design gráfico e o que ele significa no mercado dos quadrinhos. Beneficia outras mídias no seu emprego, para que, futuramente, os quadrinhos de Mauricio de Sousa dialoguem como referência em produtos, cinema, internet. Não só usando a sua marca, mas reinventando seus roteiros.

A autora diz que, observando a obra de Mauricio de Sousa, é evidente a tentativa de mudanças - não só no setor familiar, mas também na inclusão de novas personagens e assuntos de ordem inovadora, tanto no caráter tecnológico, quanto na ambientação dos núcleos. E prossegue, firmando que o objetivo de Mauricio de Sousa com suas histórias é passar valores ao seu público infanto-juvenil, baseando-se muitas das vezes suas próprias experiências através dessas histórias. Em sua dissertação, fala da abordagem que o Mauricio de Sousa tem com o seu público, e a mensa-

gem ideológica que procura passar nas suas histórias, mas sempre se procurando criar histórias contemporâneas as suas publicações adaptando-as para os quadrinhos.

O enfoque desta pesquisa é verificar a relação entre os elementos de construção de quadrinhos, tais como questões de representações visuais (traços, cores, formas), bem como as questões de produção destes - questões de produção gráfica -, entendido como todas as possibilidades técnicas envolvidas na produção dos mesmos e as histórias em si.

Para tanto, fora definido como material de amostragem em revistas em quadrinhos, publicadas num período compreendido entre as décadas de setenta e noventa, de três editoras: Panini, Globo e Abril. Novas possibilidades criativas vão surgindo na medida em que a tecnologia utilizada na produção desses quadrinhos se evolui.

2. METODOLOGIA, PROCESSO E RESULTADOS

As ideias que surgiram para o desenvolvimento da pesquisa, partiram de um estudo de Moacy Cirne acerca de quadrinhos e cinema em seu livro: *Quadrinho, sedução e Paixão* (2001). A publicação gera em torno de vários “olhares” (por assim dizer) direcionados para a banda desenhada. Em suas palavras, “embora os quadrinhos sejam bem anteriores (...), as duas linguagens se aproximam, enquanto formações semióticas, já no início do século. (XX)”

Para a identificação dos elementos de construção de sentido, afim de que esses fossem posteriormente analisados, o presente estudo demonstra o uso de uma ferramenta reconhecida no meio dos quadrinhos. Trata-se do curso de arte sequencial de Will Eisner (1995). O autor, que dispensa apresentações, fornece ao analista e ao construtor, um método em que é possível identificar todos os componentes necessários para o artista criar quadrinhos. Seria possível classificar os tipos de balões, o modelo sequencial, o tipo de enquadramento, a composição dos personagens etc. Contudo, a respeito desse uso, um estudo anterior já havia sido feito, dessa vez para o “lugar narrativo” das histórias em quadrinhos de Chico Bento,

para um Mestrado em Design, realizado na PUC-RJ, por Cristiana Fernandes (2006). A pesquisa identificou que há uma mitologia nos quadrinhos de Mauricio de Sousa, pelos componentes tão identificáveis pelo público-alvo. Na dissertação na qual se refere, foram analisadas as expressões de personagens e todos os elementos acima descritos, utilizando a mesma ferramenta de Eisner. Em uma breve comparação, foi identificado o mesmo tipo de cadência (timing), que dispensou quaisquer classificações, sendo possível que a pesquisa se focasse somente no estudo comparativo tecnológico entre as revistas utilizadas pelas diferentes editoras, em décadas subsequentes. Não que dispensou-se a morfossintática, mas foi possível fazer o estudo e o levantamento, com base naquela análise já realizada.

Para aferir as diferenças técnicas de cada editora, fez-se necessário um breve levantamento histórico de cada uma delas quando eram responsáveis pelas publicações das histórias da Turma da Mônica, assim como um levantamento do leque de suas publicações classificadas em gêneros. Mauricio de Sousa inicia as publicações das histórias da Turma da Mônica, em 1970, sete anos após a criação da personagem, na editora *Abril* e nela permanece até o ano de 1986. Devido às limitações de reprodução das revistas, não era possível ter um padrão na forma dos personagens, pois a confecção dos mesmos por ser manual, impossibilitava um traço preciso. Por isso observa-se deformações maiores e menores nas personagens, assim como observa-se poucas informações, tanto nas cores, quanto nos contrastes.



Figura 2 - Capas das revistas publicadas pela Editora Abril

2.1. Características identificadas nas capas da Editora Abril:

- Cores chapadas e dessaturadas.
- Linhas de contorno pouco definidas.
- Apresentação da capa mais limpa, sem peso informacional.
- Predominâncias de tons quentes, que chamam atenção.
- Intenso contraste de cor.
- Tipografia manuscrita

A partir do ano de 1987, o autor passa a publicar as suas revistas através da editora *Globo*. Neste momento, com o advento de novas técnicas de produção e reprodução, foi possível estabelecer certos padrões nos personagens, assim como melhoraram as formas de impressão, possibilitando cores mais saturadas e com um contraste mais definido.



Figura 3 - Capas das revistas publicadas pela Editora Globo.

2.2. Características identificadas nas capas da Editora Globo:

- Cores chapadas e saturadas.
- Presença de gradiente sutil.
- Hachuras.
- Predominância de pouca informação de plano de fundo.
- Melhor definição dos personagens.
- Contorno mais definido
- Formas mais arredondadas

Em 2007, o quadrinista passa a publicar as suas revistas através da Editora Panini. Aqui observam-se que com a entrada de novas ferramentas e a evolução dos equipamentos eletrônicos, bem como a revolução dos softwares voltados para a edição de imagens, se tornou possível uma melhor definição dos personagens, assim como destaques nos mesmos, através de aplicação de sombras e técnicas de mais aperfeiçoadas na produção destes, permitindo uma gama maior de informação dentro das revistas, sem que seja perdido a identidade original da Turma da Mônica.



Figura 4 - Capas das revistas publicadas pela Editora Panini.

2.3. Características identificadas nas capas da Editora Globo:

- Cores bastante saturadas.
- Presença de hachuras e sombras.
- Presença de perspectiva.
- Bastante informação.
- Conformação mais arredondada e melhor definição.
- Intenso contraste dos contornos.
- Presença de degrade.

As diferenças ficariam evidentes numa simples análise comparativas entre as capas levantadas. Ao utilizar parâmetros técnicos (como questões de cor, traço e forma) nas observações essas diferenças tornaram-se ainda mais densas.

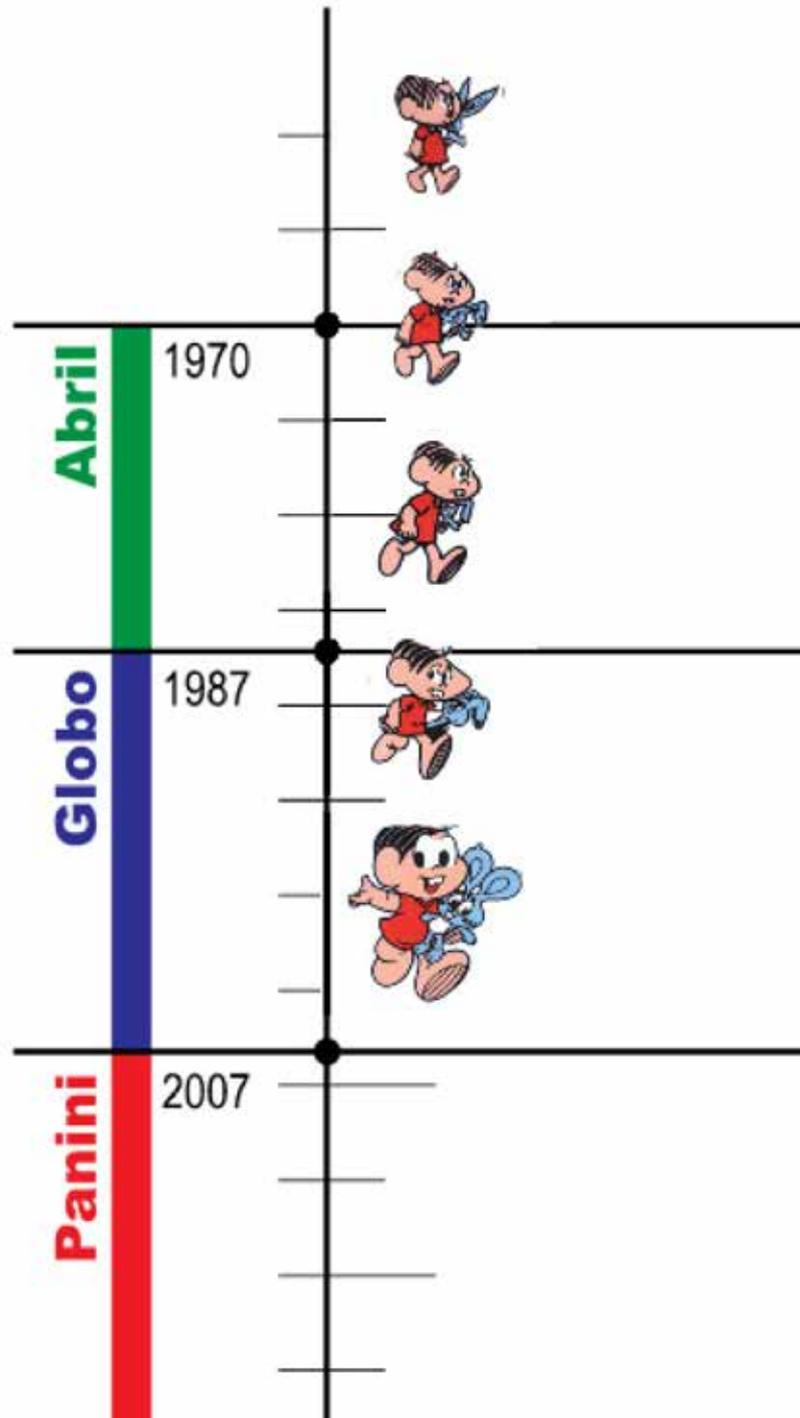


Figura 5 - Cronologia Evolutiva da Mônica em suas histórias

De modo análogo a comparação das capas das revistas de cada editora, analisou-se também o leque de publicações periódicas referentes a cada uma delas. Essas publicações foram qualificadas de acordo com seus respectivos gêneros: Educação, Curiosidades e Informativos; Informática; Saúde, Bem Estar;

Esporte; Automobilismo; Erótica; Moda, Comportamento; Arquitetura; Economia e Negócios; Viagens e Turismo; Quadrinhos; Religião e; Literatura. A anterior qualificação serviu de alicerce para a posterior quantificação dessas publicações para uma nova análise comparativa.

Gráfico 1- Publicações Periódicas da Editora Abril.

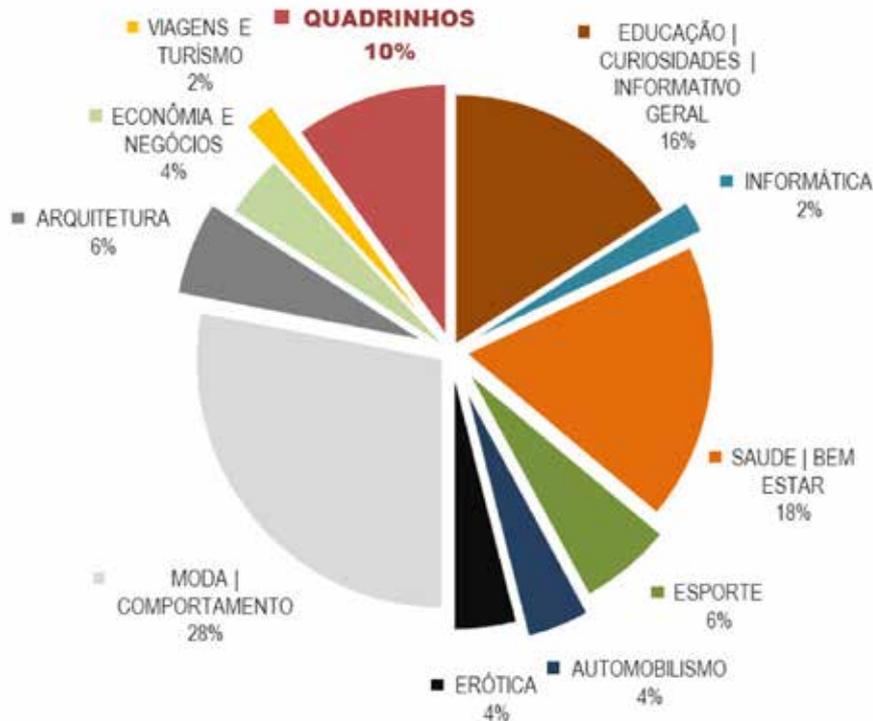
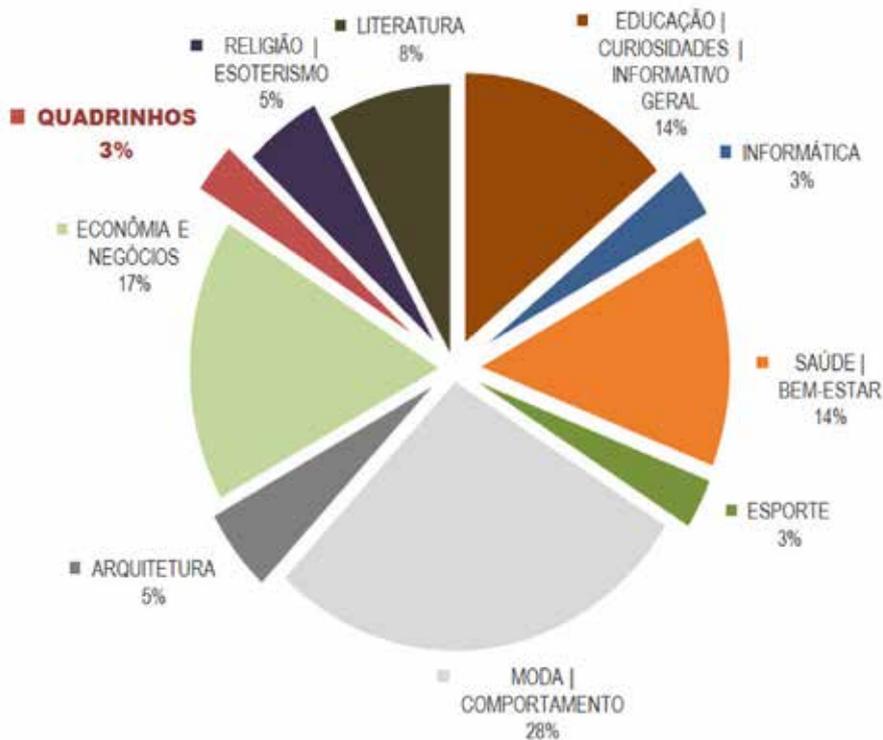


Gráfico 2- Publicações Periódicas da Editora Globo



Das três editoras no qual Mauricio de Sousa trabalhou para realizar as publicações de suas histórias em quadrinhos, a única que de fato é focada na publicação destes é a Editora Panini. Este é um fator que influencia na produção das revistas em quadrinhos, uma vez que uma editora trabalhe com publicações de gêneros distintos (como é o caso da Abril e da Globo) sua produção e técnicas utilizadas serão aquelas que atendam a esse volume. Por uma questão de logística, seria inviável trabalhar com o melhor papel para cada tipo de revista, trabalhar com o melhor tipo de impressão e encadernação e etc, de acordo com cada gênero publicado, pois demandaria muito esforço de trabalho, um ferramental muito grande e uma gama de materiais muito específicos para cada revista, sendo que não haveria capital para tal fim e muito menos um retorno financeiro, já que o número de consumidores de cada gênero não seria suficiente para alimentar essa necessidade.

Além da influência das editoras, existe a influência do contexto histórico. Ao tomar conhecimento das histórias em quadrinhos desde que Mauricio de Sousa começa a publicá-las em jornais, pode ser constatado através da presente pesquisa, que os roteiros da Turma da Mônica sofreram adaptações feitas de acordo com o público da época ao qual eram predestinados.

Segundo o site Get Back (<http://www.getback.com.br>), a Mônica inicialmente surgiu como irmã de Zé Luis, nas tirinhas do Cebolinha. Mauricio, inspirado em sua filha, construiu a personagem que além de possuir características físicas, também tinha a personalidade invocada e mal humorada da mesma.

Nota-se, então, a mudança na personagem, que ao longo do tempo, não perdeu tal trato. Este, contudo, passou a ser menos memorável, pois, o enredo do quadrinho se voltou às aventuras e críticas contemporâneas as publicações. Surgindo então personagens famosos como o Pelézinho e o Ronaldinho Gaúcho; e outros muitos, também com o intuito de se fazerem críticas sociais. O que se observa nas tiras mais antigas, é o fato de serem abordados as personalidades dos personagens principais, seus dramas pessoais e “tramanhas”. Tomamos então como base o seguinte dizer de Cristiana Fernandes:

Conhecer o objeto da pesquisa é entender o seu lugar no ambiente do design gráfico e o que ele significa no mercado dos quadrinhos. Beneficia outras mídias no seu emprego, para que, futuramente, os quadrinhos de Mauricio de Sousa dialoguem como referencia em produtos, cinema, internet. Não só usando a sua marca, mas reinventando seus roteiros.

A autora diz que observando a obra de Mauricio de Sousa, é evidente a tentativa de mudanças - não só no setor familiar, mas também na inclusão de novas personagens e assuntos de ordem inovadora, tanto no caráter tecnológico, quanto na ambientação dos núcleos. E prossegue, dizendo que o objetivo de Maurício de Sousa com suas histórias é passar valores ao seu público infanto-juvenil baseando-se muitas das vezes suas próprias experiências através dessas histórias. Em sua dissertação, fala da abordagem que o Mauricio de Sousa tem com o seu público, e a mensagem utópica que procura passar nas suas histórias, mas sempre se procurando criar histórias contemporâneas as suas publicações adaptando-as para os quadrinhos.

Sendo assim, as obras se engajaram à causa social, dando amplitude às histórias e aventuras e menos foco às características e vivências de seus protagonistas.

3. CONCLUSÃO

Portanto, como resultado da presente pesquisa e através de seu processo metodológico comparativo e analítico, pode-se averiguar que existem duas linhas de influência da tecnologia nas histórias em quadrinhos: A influência **direta** e a influência **indireta**.

A linha de influência direta consiste no aspecto projetual e ferramental que envolve o processo de criação dessas histórias. É aquele que modifica, altera, ou incrementa a percepção dos ícones narrativos, ou seja, que modifica os personagens ao longo do tempo, análogo ao avanço tecnológico.

O que se observou durante a pesquisa, é que os personagens da Turma da Mônica so-

freram mudanças em todos os seus aspectos morfológicos (seus elementos de construção como figuras, tais como traço, cor, forma), dada a evolução tecnológica e a busca de aprimoramento da mensagem, através de melhores contrastes de traço e cor, assim como uma conformação mais arredondada, fazendo alusão ao teor infantil dos personagens centrais das histórias, e guiando seu processo criativo para o lúdico. O que implica na percepção dessas histórias em quadrinhos e diminuindo o ruído, ou a interferência na captação das mensagens, que existia.

A linha de influência indireta corresponde ao impacto que a narrativa das histórias de Mauricio de Sousa causa em seu público, e, por conseguinte, a resposta que esse público fornece para o dado produto em si. Verificou-se também que o fator da contemporaneidade acaba por ser outro fator influente nesse processo criativo, já que envolve toda a questão comportamental e cultural no momento em que essas narrativas estão sendo desenvolvidas; é a influência no contexto narrativo – a mensagem, propriamente dita. Portanto, a influência na semântica dos personagens.

A presente pesquisa, que se mostrou ser um terreno fértil para o desenvolvimento e a construção de conhecimentos voltados para o campo da comunicação, envolvendo percepção e cognição, serve de alicerce para a argumentação do aprimoramento de interpretação de mensagens (entendendo como mensagem, qualquer sistema desenvolvido pelo designer) através do estudo do contexto narrativo e aplicação do ferramental mais adequado para tal fim. Bem como o exercício de novas técnicas que irão afetar o processo criativo como um todo e mensagem passada em si.

4. BIBLIOGRAFIA

PLAZA, Julio. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2003.

FERNANDES, Amaury. **Fundamentos de Produção Gráfica para quem não é Produtor Gráfico**. Editora Rubio, 2003

LAWRENCE, Zeegen. **Fundamentos de Ilustração**. Editora Bookman, 2009

Dicionário da Língua Portuguesa. Porto Editora, 2009.

CASTELLANO, S., 1996 apud FLEURY, A. Capacitação Tecnológica e Processo de Trabalho, Revista de Administração de Empresas, 1990.

CASTELLANO, S., 1996 apud GOODMAN, Paul S. et alii - Technology and Organizations. San Francisco, Jossey Bass, 1990, in GONÇALVES, J.E.L. e GOMES, C.A.A. Tecnologia e a Realização do Trabalho, Revista de Administração de Empresas, 1993.

CASTELLANO, S. Proposição De Um Modelo Para Planejamento E Desenvolvimento De Projetos Em Empresas De Alta Tecnologia, Florianópolis, 1996.

CASTELLANO, S., 1996 apud MANSFIELD, E. - Microeconomia, Teoria e Aplicações, Rio de Janeiro, Campus, 1985.

CASTELLANO, S., 1996 apud BROWNE, L., E. - Visões Conflitantes do Progresso Tecnológico, Economic Impact, Rio de Janeiro, 1985. in GONÇALVES, José, E. L. - artigo: Os Impactos das Novas Tecnologias nas Empresas Prestadoras de Serviços. Revista de Administração de Empresas, 1994.

FERNANDES, Cristiana de Almeida. O mito em Chico Bento e Papa-Capim, Rio de Janeiro, 2006.

EDITORA ABRIL. Em: <<http://www.grupoabril.com.br/>>, 2012.

EDITORA GLOBO. Em: <<http://corp.editoraglobo.globo.com/>>, 2012.

EDITORA PANINI. Em <<http://www.paninicomics.com.br/>>, 2012.