



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN

JORGE VICENTE DA PAZ FILHO

**WEBCOMIC VIAJANTES: criação de uma história em quadrinhos para
plataformas digitais**

Caruaru
2019

JORGE VICENTE DA PAZ FILHO

WEBCOMIC VIAJANTES: criação de uma história em quadrinhos para plataformas digitais

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Design da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Design.

Área de concentração: Histórias em Quadrinhos.

Orientadora: Prof^a. Dra. Amanda Mansur Custódio Nogueira.

Coorientadora: Prof^a. Luciana Lopes Freire.

Caruaru
2019

Catálogo na fonte:
Bibliotecária – Simone Xavier - CRB/4 - 1242

P348w Paz Filho, Jorge Vicente da.
Webcomic viajantes: criação de uma história em quadrinhos para plataformas digitais.
/ Jorge Vicente da Paz Filho. - 2019.
109 f. ; il.: 30 cm.

Orientadora: Amanda Mansur Custódio Nogueira.
Coorientadora: Luciana Lopes Freire.
Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso) – Universidade Federal de Pernambuco, CAA, Design, 2019.
Inclui Referências.

1. Histórias em quadrinhos. 2. Comunicação visual. 3. Tecnologias digitais. I. Nogueira, Amanda Mansur Custódio (Orientadora). II. Freire, Luciana Lopes (coorientadora). III. Título.

CDD 740 (23. ed.)

UFPE (CAA 2019-354)



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN**

**PARECER DE COMISSÃO EXAMINADORA
DE DEFESA DE PROJETO DE
GRADUAÇÃO EM DESIGN DE**

JORGE VICENTE DA PAZ FILHO

**“WEBCOMIC VIAJANTES: CRIAÇÃO DE UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS
PARA PLATAFORMAS DIGITAIS”**

APROVADO

Caruaru – PE, 17 de dezembro de 2019.

Prof. Amanda Custódio Mansur

Prof. Eduardo Romero Lopes Barbosa

Prof. Dr. Diego Gouveia Moreira

A Lúcia, que sempre me
incentivou a estudar e a Jorge,
que sempre me incentivou a criar.

AGRADECIMENTOS

Não poderia começar estes agradecimentos por outros nomes que não fossem os de minha família, que é o alicerce de minha vida: agradeço a Jorge Vicente, artesão, pai amoroso e o melhor amigo que alguém poderia ter; Lúcia Helena, professora, minha mãe e a mais iluminada alma que conheci nesta vida; Daniel Vicente, meu irmão, estudante de design e o companheiro com quem (entre tapas e beijos) sempre pude contar; e Helena Monteiro, professora aposentada, minha estimada avó, que sempre me incentivou e auxiliou nos estudos como podia, desde que posso me lembrar.

Quando coloquei meus pés pela primeira vez como aluno na Universidade Federal de Pernambuco dois sentimentos me invadiam o corpo: total felicidade, afinal de contas um sonho compartilhado por mim e toda minha família se realizava; e medo do desconhecido. Nunca sequer poderia imaginar as alegrias, lágrimas e as companhias maravilhosas que os anos seguintes me reservariam.

Sem essas pessoas a quem tive o privilégio de conhecer, conviver e amar eu nada seria hoje.

Agradeço a Amanda Mansur Custódio Nogueira, minha sempre compreensiva orientadora. Agradeço sua paciência e dedicação nesta jornada. Sem sua confiança no meu potencial, eu nunca teria completado esta etapa de minha vida.

Agradeço a Luciana Lopes Freire, a primeira professora que conheci na universidade e quem, em Outubro de 2013, decidiu não desistir de mim (mesmo quando eu mesmo já não acreditava nas minhas capacidades). Sem seus conselhos, sua ajuda, puxões de orelha e imensa amizade, eu talvez não estivesse aqui.

Agradeço a Glenda Gomes Cabral, a professora por quem nutro um sentimento de amizade sem igual, celebrado sempre com muito café, tarot e, eventualmente, algumas cervejas.

Agradeço a Diogo Cordeiro Cavalcanti, o irmão que escolhi ter, amigo (um pouco mal-humorado, mas que amo) com quem passei seis anos trabalhando lado-a-lado e sobrevivi!

Não há como esquecer Danielly de Melo Macedo, minha amiga para todo o instante, cuja simpatia e espontaneidade me fascinaram desde o primeiro contato, antes mesmo de nos vermos pessoalmente. Agradeço sua amizade e companheirismo nos momentos difíceis, quando seguramos a barra um do outro, na universidade, no trabalho e na vida.

A Vicente Costa, meu namorado, agradeço pelo companheirismo, sua valorosa ajuda com este trabalho, por estar comigo nos momentos ruins e por me aceitar mesmo em meu pior.

A Bruna Carolina Melo e Maria Ketlen, sou grato por me resgatarem do exílio espiritual em que me encontrava, por sua amizade e, é claro, pelas geleias com pão caseiro.

A Felipe Azevedo, que foi o primeiro a ouvir essa história, agradeço de coração a confiança e compreensão que cultivamos um pelo outro e que, mesmo na saudade, não deixamos morrer.

A Genyff e Gleyce, minhas vizinhas e amigas, agradeço por todos os conselhos, xícaras de café, demonstrações verdadeiras de amor e por todas as conversas sobre gatos. Em especial, agradeço a Genyff por minha gata, Cabrita.

Minha gratidão eterna a Bruna Aureliano, a amiga que nunca desistiu de me mostrar o caminho certo. Sou grato por todas as vezes que me ajudou com a monografia e por, mesmo com a distância, sempre compartilharmos o ombro para chorar, o abraço, para rir, e o tarot para nos entendermos.

Agradeço também ao laboratório USINA Design, local onde desenvolvi a maior parte das minhas habilidades como designer, coordenado pelas professoras Luciana Freire, Glenda Cabral e Sophia Costa. Agradeço por me acolherem durante os seis anos em que estive nesta universidade e pela paciência de Ló que tiveram comigo, mesmo (e principalmente) depois do L.F.D.P.

Por fim, agradeço a todas e todos que direta ou indiretamente contribuíram para a realização desta monografia. Sem vocês eu não estaria aqui.

“Permita que eu fale, não as minhas cicatrizes
Se isso é sobre vivência, me resumir a sobrevivência
É roubar o pouco de bom que vivi
Por fim, permita que eu fale, não as minhas cicatrizes
Achar que essas mazelas me definem, é o pior dos crimes
É dar o troféu pro nosso algoz e fazer *nóiz* sumir”

(EMICIDA, AmarElo. 2019)

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo a criação de uma *webcomic* através da união de metodologias de criação de quadrinhos e uma metodologia de design gráfico. Para isso, esse estudo teve como base as contribuições de Eisner (2010), McCloud (2005), Franco (2004) e Motta (2012), além de outras publicações que auxiliaram esta pesquisa. Deste modo, se realizou uma revisão histórica a respeito das produções de Arte Sequencial, desde seu princípio mais antigo até as manifestações mais recentes desta forma de arte com o intuito de contextualizar tais manifestações, levando em conta as ferramentas utilizadas em cada época, culminando nas atuais ferramentas de criação digitais. Esta pesquisa culmina em uma união proposta entre a metodologia de Munari (1981), concentrada na área de design gráfico e etapas de criação de histórias em quadrinhos propostas por Eisner (2010) e Motta (2012). Por fim, o seguinte trabalho propõe uma série de etapas e procedimentos direcionados à criação de histórias em quadrinhos, em específico, para quadrinhos digitais.

Palavras-chave: Webcomics. Histórias em quadrinhos. Arte sequencial.

ABSTRACT

The objective of this work is the creation of a webcomics through the union of graphic design and comics methodologies. For that, this study use the contributions of Eisner (2010), McCloud (2005), Franco (2004) and Motta (2012), plus other publications that helps this work. Thus a historical review about the Sequential Art productuins was made since of the oldest beginning to the most recently manifestations of this form of art with the aim of contextualizing such manifestations, taking into account the tools used in each era, culminating in the current digital creation tools. This research culminates in a proposed union between Munari's methodology (1981), concentrated in the area of graphic design and stages of creating comic strips proposed by Eisner (2010) and Motta (2012). Finally, the following work proposes a series of steps and procedures aimed at creating comic books, specifically for digital comics.

Keywords: Webcomics. Comics . Sequential Art.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01 –	Discussão sobre o termo Arte Sequencial.....	21
Figura 02 –	Discussão sobre o termo Arte Sequencial.....	21
Figura 03 –	Discussão sobre o termo Arte Sequencial.....	22
Figura 04 –	Discussão sobre o termo Arte Sequencial.....	22
Figura 05 –	Discussão sobre o termo Arte Sequencial.....	22
Figura 06 –	Pintura rupestre de um Javali.....	24
Figura 07 –	Pintura na Tumba de Menna.....	25
Figura 08 –	Coluna de Trajano.....	26
Figura 09 –	Tapeçaria Bayeux.....	26
Figura 10 –	Códice Nuttal.....	27
Figura 11 –	Via Crucis.....	28
Figura 12 –	Capa da HQ Capitão América.....	29
Figura 13 –	Tirinha de Cora Ottoni.....	31
Figura 14 –	Tirinha de Will Tirando, Dona Anésia.....	32
Figura 15 –	Tirinha de <i>War and Peas</i>	32
Figura 16 –	Trecho da HQ <i>Tom Strong</i>	35
Figura 17 –	Trecho da HQ Lanterna Verde.....	36
Figura 18 –	Tira de <i>Liberty Meadows</i>	37
Figura 19 –	A onomatopeia como forma de dar sentido à cena.....	39
Figura 20 –	Nas HQs as letras são lidas como imagem.....	40
Figura 21 –	O desenho da fonte dá sentido ao contexto da narrativa.....	41
Figura 22 –	Daleks (adaptada).....	42
Figura 23 –	Frame da abertura da animação <i>Steven Universe</i>	45
Figura 24 –	Estrutura de roteiro segundo Eisner (2010).....	47
Figura 25 –	Os três principais estágios da criação de uma HQ.....	49
Figura 26 –	Skecth do quadrinho dobre Houdini.....	50
Figura 27 –	Arte final do quadrinho sobre Houdini.....	50
Figura 28 –	Trecho de roteiro fornecido por Eisner (2010)..	52

Figura 29 –	Esboço baseado no roteiro.....	52
Figura 30 –	Alteração no <i>timing</i>	53
Figura 31 –	Boneco de <i>To the Heart of the Storm</i>	54
Figura 32 –	Arte final de <i>To the heart of the Storm</i>	55
Figura 33 –	Tirinha de Um Sábado Qualquer	57
Figura 34 –	Graphic Novel <i>Le Bleu Est Une Couleur Chadue</i>	61
Figura 35 –	Infográfico com os três processos metodológicos.....	63
Figura 36 –	Infográfico da união entre metodologias.....	64
Figura 37 –	Infográfico da união entre metodologias.....	66
Figura 38 –	Painel semântico de personagens.....	71
Figura 39 –	Painel semântico de personagens.....	72
Figura 40 –	Personagens definidos.....	73
Figura 41 –	Esboço da <i>webcomic</i>	75
Figura 42 –	Esboço da <i>webcomic</i>	76
Figura 43 –	Esboço da <i>webcomic</i>	77
Figura 44 –	Esboço da <i>webcomic</i>	78
Figura 45 –	Esboço da <i>webcomic</i>	79
Figura 46 –	Lineart da <i>webcomic</i>	80
Figura 47 –	Paletas de cor.....	81
Figura 48 –	Sketch após coloração.....	82
Figura 49 –	Sketch após coloração.....	83
Figura 50 –	Sketch após coloração.....	83

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	14
2.	ARTE SEQUENCIA E LINGUAGEM VISUAL	18
2.1	IDADE DA PEDRA	23
2.2	ANTIGUIDADE	25
2.3	IDADE MÉDIA	27
2.4	MODERNIDADE	28
2.5	TECNOLOGIAS DIGITAIS	30
3	FUNDAMENTOS E ETAPAS DE CRIAÇÃO	33
3.1	FUNDAMENTOS DA LINGUAGEM GRÁFICA DOS QUADRINHOS.....	33
3.1.1	Quadrinho ou vinheta	34
3.1.2	Balão de fala	37
3.1.3	Onomatopéias	38
3.1.4	Letreiramento	39
3.2	ETAPAS DE CRIAÇÃO SEGUNDO EISNER (2010)	42
3.2.1	Ideia / enredo	43
3.2.2	Roteiro	45
3.2.3	Sketch / esboço / rabisco	48
3.2.4	Boneco	53
3.2.5	Arte final	55
3.3	ETAPAS DE CRIAÇÃO SEGUNDO MOTTA (2012)	56
3.3.1	Ideia e enredo	57
3.3.2	Personagens e cenários	58
3.3.3	Layout	59
3.3.4	Roteiro	59
3.3.5	Desenho	60
3.3.6	Arte final	60
4	METODOLOGIA	62
5	DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	67

5.1	IDEIA	67
5.2	ROTEIRO	68
5.3	PERSONAGENS	69
5.4	SKETCH	73
5.5	DIGITALIZAÇÃO	81
5.6	LINEART E LETREIRAMENTO	81
5.7	COLORAÇÃO	82
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	84
7	REFERÊNCIAS	85
	ANEXO A – ROTEIRO	88
	ANEXO B – FICHA DE PERSONAGENS	107

1 INTRODUÇÃO

Webcomic é uma palavra da língua inglesa composta duas outras: *web* (rede), referindo-se ao meio computacional ou digital (em especial à rede internet); e *comics* (cômicos/quadrinhos) palavra também de língua inglesa que se refere principalmente a histórias em quadrinhos¹.

O termo *comics* pode ser equivocadamente entendido como um tipo de narrativa que teria como principal característica o humor ou histórias majoritariamente destinadas ao público infantil, o que não condiz com a realidade.

São histórias em quadrinhos projetadas num ambiente digital, seja pela digitalização de um quadrinho impresso, ou pela distribuição de uma HQ criada desde o início em meio digital.

Quais maneiras poderiam funcionar como facilitadoras para o desenvolvimento de *webcomics*, e como é possível combinar métodos tradicionais à atuais na criação, desenvolvimento e distribuição de quadrinhos?

A partir da revisão histórica da evolução das tecnologias de impressão, percebe-se que, a depender de seus respectivos suportes, novas formas de transmitir narrativas são desenvolvidas como alternativas às anteriores. Do suporte de pedra ao pergaminho; do pergaminho ao papel; do papel às possibilidades infinitesimais da informação digital.

Desta forma, pode-se adicionar às narrativas, antes limitadas por tecnologias de impressão tradicionais, as características de outras mídias como som, movimento e a possibilidade de roteiros interativos com desfechos alternativos.

¹ "A comic in the US means a **comic strip** or **strip cartoon**. Comic strips are a series of small drawings, called **frames**, with words that tell a story. (...) **Comic books** are similar to comics. Each book has a set of characters who have adventures" (Oxford Learner's Dictionary, Definition of **comic noun** from the Oxford Advanced Learner's Dictionary. Disponível em: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/comic_2#comic_inflg_1> Acesso em: 08 de Dez. de 2019).

Há também o impacto social que essas tecnologias podem trazer aos leitores e aos próprios quadrinistas², uma vez que, a transformação tecnológica proporciona certa facilidade de acesso, não apenas aos conhecimentos específicos da área, mas também às ferramentas de criação artística.

É inegável a realidade de que décadas atrás, um quadrinista poderia vivenciar obstáculos na produção e distribuição de uma história em quadrinhos pela impossibilidade de veiculação destas em outro meio que não o impresso. Hoje, tais obstáculos tornam-se menores, não resumindo-se apenas ao meio digital, com a existência de alternativas orçamentárias e iniciativas de financiamento coletivo que auxiliam nos custos da produção, veiculação e comercialização, digital ou impressa, destas histórias.³

As facilidades possibilitadas pelas ferramentas digitais, em especial com o advento da internet, aplicativos móveis e mídias sociais, a produção e distribuição de material gráfico ganhou novos modelos. Estes possibilitaram a abertura do mercado para quadrinistas independentes e proporcionaram acessibilidade anteriormente incompatíveis com suas realidades econômica e social.

As próprias redes sociais, originalmente não designadas para este fim, tornaram-se fortes divulgadoras de trabalhos artísticos amadores e autorais em histórias em quadrinhos que, de outra forma, estariam restritos a suas localidades.

Para esse trabalho, definiu-se que o objeto de estudo central serão *webcomics*.

A pergunta que orienta esta pesquisa é: como metodologias de design poderiam auxiliar o desenvolvimento de *webcomics*?

Através dessa compreensão esse trabalho busca encontrar formas de desenvolver histórias em quadrinhos para o meio digital através do estudo de metodologias das áreas de design e de criação de quadrinhos.

² “Desenhista ou autor de histórias em quadrinhos” (Dicio – Dicionário Online de Português, Quadrinista. Disponível em: < <https://www.dicio.com.br/quadrinista/> > Acesso em: 08 de Dez de 2019).

³ É importante salientar que, embora o referido impacto social exista, ele se limita à sujeitos que possuam acesso ao meio digital. Isto é, nenhum dos meios que facilitam o acesso aos trabalhos mencionados acima se torna realidade para pessoas que não tenham acesso a plataformas digitais e dispositivos com acesso à internet.

É levantada a hipótese de que as metodologias da área de design, quando adaptadas para as histórias em quadrinhos, podem contribuir para o desenvolvimento destas narrativas.

Dito isto, o objetivo desta monografia é criar uma *webcomic* a partir da combinação de processos metodológicos das áreas de design e histórias em quadrinhos de forma direcionada para quadrinhos digitais e, para isso, os objetivos específicos consistirão em:

1. Analisar metodologias de criação de histórias em quadrinhos;
2. Analisar metodologias de design gráfico;
3. Propor uma união metodológica entre as duas áreas;
4. Criar o enredo, roteiro e personagens;
5. Ilustrar uma *webcomic*;
6. Publicar a *webcomic* em uma plataforma digital.

Eisner (2010) alçou o termo Arte Sequencial, explicando ser esta uma forma de arte capaz de emular a ideia de movimento, passagem de tempo e sonorização, mesmo em suportes não adequados à transmissão destas formas narrativas: o papel impresso.

A arte sequencial é, por tanto, a precursora, para não dizer a área mãe das histórias em quadrinhos e Eisner (2010) defendia que ela era fruto da união de duas formas de comunicação distintas: a imagem e a palavra escrita.

Se torna necessário destacar a importância dos avanços das tecnologias de impressão e a forma como elas direcionaram os rumos da criação artística e gráfica e, neste caso, proporcionaram à criação de arte sequencial e, posteriormente, de histórias em quadrinhos um ambiente adequado ao seu desenvolvimento.

Atualmente obras literárias são transmidiadas para versões em formato de quadrinhos ou graphic novels; HQs renomadas têm suas histórias transformadas em animações e até filmes *live action*. A importância que as tiras de jornais, charges e histórias em quadrinhos têm ganhado, gradualmente, desde o fim do século XIX vem crescendo e ocupando espaço na cultura e lazer de cada vez mais pessoas.

Franco (2004) em seu estudo intitulado HQtrônicas: do suporte papel à rede internet, exemplifica a maneira como as HQs estão ligadas a outras áreas da expressão gráfica, como cinema e animação.

O cinema, em especial o cinema do Século XX e início do XXI obteve grande contribuição do “universo dos quadrinhos”, trazendo desde movimentos de câmera e enquadramentos semelhantes às originais páginas de HQs. É importante que se perceba que o movimento contrário também aconteceu, uma vez que o universo das histórias em quadrinhos também assimilou conceitos narrativos da cinematografia (FRANCO, 2004)

Os suportes e mídias digitais evoluíram com as décadas, o que abriu portas para o desenvolvimento de novas formas de se narrar histórias através de plataformas digitais com características distintas das plataformas tradicionais (FRANCO, 2004).

Imersão, intermídias, convergência midiática, etc... As Histórias em quadrinhos hoje não estão presas em suportes físicos e as *webcomics* estão ganhando o mercado tanto pela facilidade de produção, quanto pela rápida difusão.

Tal facilidade gerou um novo grupo de pessoas: Os quadrinistas independentes, que devido a limitações financeiras não poderiam desenvolver projetos da maneira tradicional atualmente com as novidades das tecnologias digitais, possuem ferramentas de criação e distribuição mais acessíveis.

2 ARTE SEQUENCIAL E LINGUAGEM VISUAL

Com os primeiros exemplos de histórias em quadrinhos propriamente ditas publicados como tiras de jornal e charges políticas durante o final do século XIX e início do século XX, uma nova maneira de comunicar narrativas surgia. A união entre imagem e texto numa forma até então inédita de contar histórias se popularizou, mas foi só em meados da década de 1930 que ocuparam espaço privilegiado em bancas de revistas nos formatos de revistas em quadrinhos ou, em inglês, *comic books* (FRANCO, 2004).

Eisner (2010) apresenta o termo Arte Sequencial como forma de manifestação de ideias, um “veículo de expressão criativa” que utiliza da disposição de imagens, figuras e pictogramas em sequência para contar uma história. Deste modo, caracterizou a manifestação artística oriunda da disposição (justaposta) de imagens que narram uma determinada história ou sequência de fatos de forma coesa, tendo - dentro do que é apresentado pelo autor - sentido narrativo.

Tal manifestação artística está mais para uma “arte de comunicação” do que uma simples nuance, ou forma de utilização de aspectos visuais de arte, deixando em evidência o caráter narrativo e, acima de tudo, comunicativo desta área (EISNER, 2010).

Pode-se perceber o esforço de parte do autor para caracterizar a Arte Sequencial, não apenas como uma forma de expressão, mas como uma séria área do conhecimento necessitando de estudos igualmente sérios.

Tal esforço se fez necessário para a consolidação do estudo de Arte Sequencial como uma legítima área de conhecimento, tendo em vista um contexto em que as histórias em quadrinhos eram vistas por um grande número de pessoas como parte de uma trivialidade fugaz ou forma de expressão sem profundidade narrativa.

Esta definição, contudo, tende a não ser aceita com unanimidade por conseguir abarcar tantas formas de arte quanto possíveis. Dentre os pesquisadores da área, autores como McCloud (2005) e Franco (2004) esboçam definições que, embora tenham embasamento na original, de Eisner (2010), assumem um caráter mais direcionado a um ponto específico.

McCloud (2005), em sua obra 'Desvendando Quadrinhos', aborda o termo sob a perspectiva da criação de histórias em quadrinhos, afirmando que a necessidade de encontrar um termo mais específico existe. Ao mesmo tempo, explica que a arte de criar HQs se relaciona com outras formas de expressão visual, como o cartum e o próprio cinema (McCLOUD, 2005).

No entanto Franco (2004) sintetiza a ideia de que algumas definições criadas por autores terceiros tendem a gerar desentendimentos por excluírem áreas que considera "irmãs" dessa forma de arte: o cartum, a charge e a caricatura.

O que se pode concluir destas críticas à definição original alcunhada por Eisner é que em se tratando do surgimento de novas mídias e formas de se narrar histórias que o autor não poderia conhecer quando utilizou pela primeira vez o termo Arte Sequencial, uma atualização da nomenclatura (levando em conta novas mídias e suportes) se torna necessária (FRANCO, 2004).

É importante salientar que Arte sequencial, como forma de transmitir uma narrativa visual através da justaposição de imagens e texto, de forma coesa e sistemática pode se referir tanto à revista em quadrinhos que se vende em uma banca de jornais, quanto ao *storyboard* de um filme ou animação e até ao quadro de instruções no verso de uma embalagem de macarrão instantâneo.

No campo do Design Gráfico há inclusive a definição da Sequência Pictórica de Procedimento. Esta definição é dada à construção de material gráfico desenvolvido para orientar de maneira precisa e coordenada determinada ação, seja em rótulos de produtos, seja em sinalização de situações de emergência.

É de se esperar a dificuldade de se chegar a um consenso a respeito de uma denominação adequada ao estudo das histórias em quadrinhos considerando que nasceram da amálgama de duas formas de comunicação distintas (EISNER, 2010).

McCloud (2005) atravessa as possibilidades e limitações das mais populares formas de expressão artísticas a fim de compreender quais termos melhor se adequariam à definição do que seriam Histórias em Quadrinhos.

Ao divagar a respeito de uma melhor nomenclatura considerando as formas de expressão artísticas como ilustrações, cinema e desenhos animados, o autor se

depara com denominações bastante precisas, mas, para ele, desnecessariamente complexas.

Ao comparar estas formas de arte, perpassa por possíveis novas definições, baseando-se sempre na original, alcunhada por Eisner (2010). Usando como parâmetro para guiar estes esboços da nova definição, McCloud (2005) se utiliza desde suporte onde seria fixada a história, até sua estrutura narrativa.

As figuras de 01 a 05 ilustram o trecho onde McCloud considera termos como “Arte visual sequencial justaposta” ou “Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada”, culminando em “Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”.

McCloud (2005) traz à tona uma dificuldade compartilhada por vários autores da área de HQ, a respeito da definição teórica de uma forma de expressão gráfica quase que primordialmente prática.

Desta forma o autor conclui de que são tamanhas as possibilidades de atuação desenvolvidas através da Arte Sequencial que um termo que não seja tão amplo quanto a própria área em si assumiria características tão específicas que mais limitariam do que facilitariam o entendimento e definição do que seria esta forma de expressão (MCCLOUD, 2005).

Figura 01: Discussão a respeito do termo Arte Sequencial



Fonte: McCloud (2005)

Figura 02: Discussão a respeito do termo Arte Sequencial



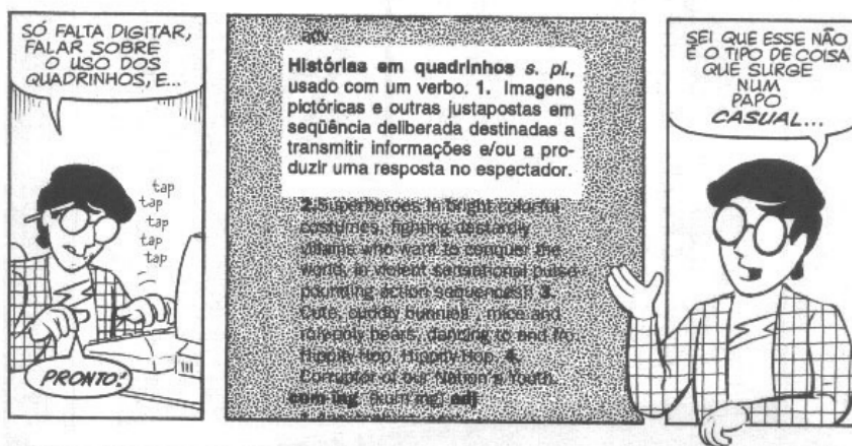
Fonte: McCloud (2005)

Figura 03: Discussão a respeito do termo Arte Sequencial



Fonte: McCloud (2005)

Figura 04: Discussão a respeito do termo Arte Sequencial



Fonte: McCloud (2005)

Figura 05: Discussão a respeito do termo Arte Sequencial



Fonte: McCloud (2005)

Por ser a forma mais adequada e menos complexa de se referir ao conjunto de expressões artísticas visuais que justaposição de imagens para narrar uma história (dentre elas, as histórias em quadrinhos), o termo Arte Sequencial foi escolhido.

Desta forma, para que se compreenda como a linguagem das histórias em quadrinhos se desenvolveu até os mais recentes exemplos publicados, ocupando desde bancas de revistas a prateleiras de bibliotecas e dispositivos digitais, se faz necessária uma revisão histórica.

A diante neste capítulo tal revisão terá como objetivo fazer entender quando o homem começou a desenvolver uma linguagem narrativa sequenciada e qual sua importância para os processos que culminaram no desenvolvimento das histórias em quadrinhos como atualmente as conhecemos.

2.1 IDADE DA PEDRA

Sobre quadrinhos, Eisner (2010) afirma que "Essa mistura especial de duas formas distintas (de comunicação) não é nova. Os experimentos com a sua justaposição remontam aos tempos mais antigos" (EISNER, 2010, p. 7).

Ao descrever a composição das HQs como uma "justaposição de imagens", o autor evoca a sucessão proposital de figuras que, unidas, trazem sentido a uma narrativa.

Já McCloud (2005) comenta que a tentativa de retratar movimento em imagens estáticas moldou o imaginário das pessoas desde os tempos antigos, criando algo que transcendia a simples representação do cotidiano dos povos que as produziam.

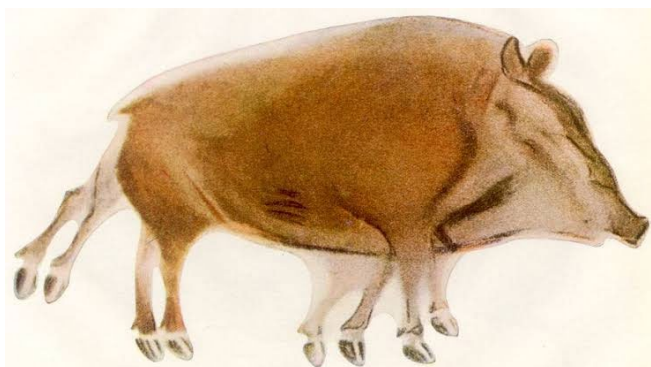
De fato, várias pinturas encontradas nas ruínas da extinta civilização egípcia representam desde situações do cotidiano da época até narrativas mais complexas, fantásticas que envolviam o comportamento dos deuses e a chegada dos falecidos ao mundo dos mortos.

McCloud (2005), disserta a respeito deste tema apresentando quatro exemplos de Arte Sequencial através da história da humanidade: A primeira, uma pintura rupestre encontrada na caverna de Lascaux, que, conforme citado pelo autor, segundo o Museu de História Natural de Nova York, representa em 5 figuras um único cervo pulando em um riacho.

Tal representação não é necessariamente única, embora tenha grande valia para o estudo das HQs, em especial, da Arte Sequencial, por mostrar o mesmo cervo em posições diferentes, talvez simulando a ideia da passagem de tempo. Há, no entanto, diversas outras pinturas rupestres cuja interpretação converge para à ideia da tentativa de representação de movimento e/ou da construção de uma narrativa visual própria.

O javali de 8 patas, na caverna de Altamira, na Espanha, é um exemplo desta busca por representar uma sequência de movimentos, onde a justaposição das patas do animal parece ter sido uma tentativa de representar sua fuga.

Figura 06: Pintura rupestre de um javali



Fonte: <http://www.literaturamodosdeusar.com.br/post/escreva-seu-blog-pelo-desktop-e-pelo-mobile>

É importante que se compreenda que em se tratando de pinturas rupestres, pertencentes aos mais primitivos (no sentido literal da expressão, de primeiro surgimento) povos humanos, não se pode ter certeza quanto às reais intenções e aspirações dos que realizaram as obras apresentadas.

Não havendo registros escritos, tampouco resquícios intactos destas civilizações, resta apenas a especulação do que “poderia” ter acontecido, do que se estima que significam tais pinturas. Esta realidade, no entanto, não invalida as análises feitas a respeito desses objetos pré-históricos. Um salto temporal se faz necessário para que se continue essa análise histórica.

2.2 ANTIGUIDADE

A Tumba de Menna é um exemplo de como a narrativa sequenciada foi um importante meio de comunicar histórias na antiguidade e os egípcios não foram os primeiros, muito menos os únicos a utilizar este recurso narrativo.

McCloud (2005), analisa do mural encontrado na Tumba e Menna, datada de 1411 A.C., que narra detalhes da vida do morto, como sua participação na colheita e na caça de pássaros.

Figura 07: Pintura na Tumba de Menna

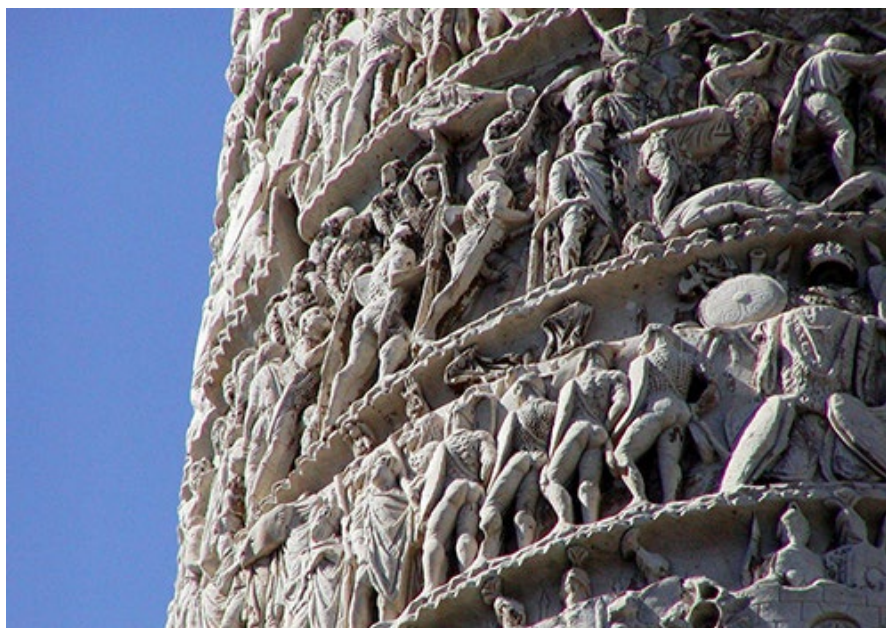


Fonte: <https://www.flickr.com/photos/soloegipto/5192023426/in/photostream>

McCloud (2005) em seguida, apresenta a Coluna de Trajano, monumento romano construído em 113 D.C., que narra uma série de campanhas militares em imagens justapostas, esculpidas em baixo relevo; apresenta também tapeçaria de

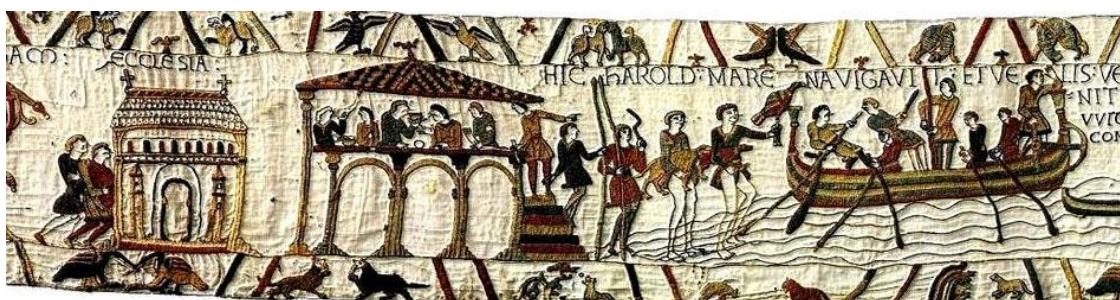
Bayeux, representado em cerca de 70 metros, a história da conquista da Normandia; além do Códice Nuttall, documento ilustrado em couro, do México Pré-colombiano (McCLOUD, 2005).

Figura 08: Coluna de Trajano



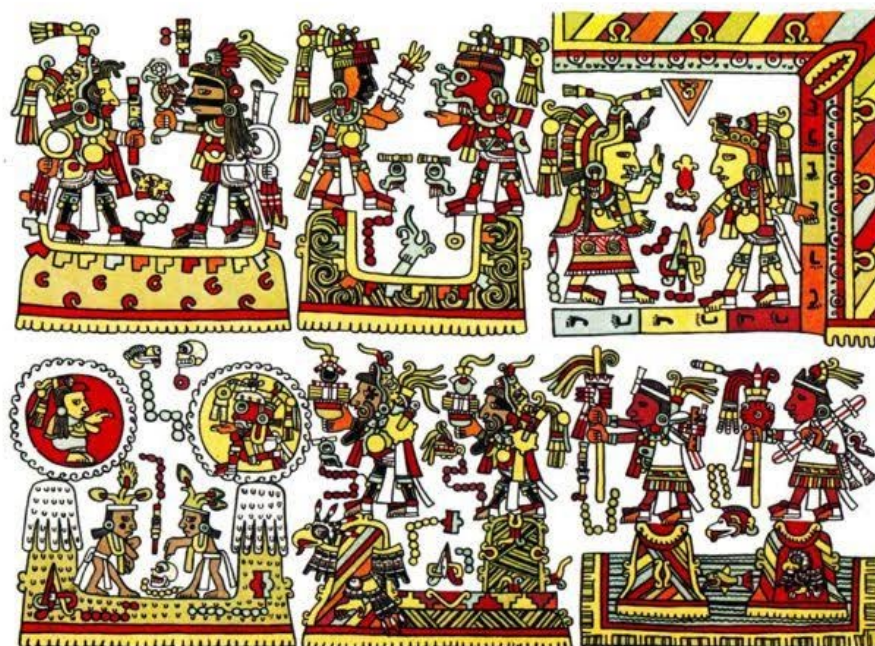
Fonte: <http://www.lucianomaia-memoriadasaguas.com/2016/08/a-coluna-de-trajano.html>

Figura 09: Tapeçaria Bayeux



Fonte: <https://www.ricardocosta.com/tapeçaria-de-bayeux-c-1070-1080>

Figura 10: Códice Nuttal



Fonte: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-46211654>

2.3 IDADE MÉDIA

Esta forma de arte transpassou os séculos, assumindo outras formas de caracterização, tendo, por exemplo, representação na Arte Sacra, com as quatorze estações da via sacra (*via crucis*), utilizadas pela igreja católica desde a idade média, no período das cruzadas, e que narram quatorze importantes momentos da história da caminhada de Cristo até a crucificação no Calvário (FRANCO, 2004).

Estas imagens posteriormente iriam ornamentar capelas, catedrais e igrejas em todo o mundo, além de locais de peregrinação cristã em forma de afrescos, vitrais, pinturas e até esculturas (FRANCO, 2004).

Embora cada obra (da *via crucis*) possa ser separadamente apresentada como partes distintas de um todo maior, em seu princípio, por narrarem juntas uma mesma história em pontos distintos do tempo, cuja sequência correta proporciona lógica ao enredo em questão, as quatorze estações podem ser consideradas uma forma gestacional, por assim dizer, de Arte Sequencial.

Figura 11: Via Crucis



Fonte: <https://www.imagensde.com.br/2018/02/imagens-das-estacoes-da-via-sacra.html?m=1>

2.4 MODERDINADE

Iannone e Iannone (2004) afirmam que quadrinhos em jornais e livros se desenvolvia, a princípio, apenas com a intenção de ilustrar determinados acontecimentos ou histórias para facilitar a visualização (e prender a atenção) dos leitores. Informam ser em meados do século XIX o limiar para o início da criação de histórias em quadrinhos em um formato semelhante ao atual.

As histórias em quadrinhos como as conhecemos atualmente, surgiram em finais do século XIX e início do século XX (...) sendo publicadas na forma de tiras diárias e posteriormente, a partir da década de 1930, passaram a ser veiculadas em revistas periódicas, os chamados *comic books* (FRANCO, 2004. pág. 21).

De fato tanto Franco (2004), quanto Iannone e Iannone (2004) atribuem a Rudolphe Töpffer (1799-1846) e Wilhelm Busch (1832-1908) os créditos por estarem entre os pioneiros na criação de quadrinhos.

Töpffer, que criou personagens como Cryptogame, Jabot e Vieuxbois foi elogiado pelo artista Goethe (1749-1832) por sua originalidade. Já o trabalho de Busch, que possuía personagens como Max e Mortiz (traduzidos para Juca e Chico, no Brasil) é tido como grande inspiração para as HQs norte americanas, tendo um conteúdo satírico e moralista (IANNONE e IANNONE, 2004).

As histórias em quadrinhos se popularizaram nas décadas de 1930 e 1940, a chamada Era de Ouro dos Quadrinhos trouxe grandes lucros à indústria do entretenimento da época (FRANCO, 2004). Foram utilizadas também como propaganda política e militar, como na revista do Capitão América, publicada pela primeira vez em Março de 1941.

Figura 12: capa da HQ do Capitão América



Fonte: <https://www.amazon.com.br/Captain-America-Comics-1941-1950-English-ebook/dp/B00ZQ6MU4C>

A importância dos avanços tecnológicos e sociais no decorrer do desenvolvimento (e na evolução técnica e conceitual) das produções de Arte Sequencial não poderia ser descartada desta pesquisa. Afinal, sem o contínuo avanço das formas de imprensa, a crescente demanda em jornais e revistas dos mais diversos temas e o interesse do público em novas formas de narrativa, as primeiras charges e tirinhas encontrariam muito mais obstáculos e, seu desenvolvimento.

Eisner (2010) esclarece como as histórias em quadrinhos ganhavam notoriedade no meio comunicacional e no mercado do entretenimento. Levando em conta a primeira edição de Quadrinhos e Arte Sequencial ser de meados dos anos 80, não espanta saber que disse que “a tira diária de jornal e, mais recentemente, os álbuns de quadrinhos constituem o principal veículo da Arte Sequencial.” (EISNER, 2010. P. 1).

Elas (as HQs) já não eram um fenômeno novo e, como dito anteriormente, a Arte Sequencial foi ferramenta importante na história da humanidade como proporcionadora da transmissão de informações através do tempo. Como exemplo bastante popular, pode-se ter nas as histórias em quadrinhos talvez a mais marcante expressão desta forma de comunicação dos últimos tempos.

2.5 TECNOLOGIAS DIGITAIS

Com o avanço das tecnologias digitais, por volta de meados do século XX, novas formas de se comunicar também surgiram. Inicialmente, utilizadas como suporte às mídias tradicionais, as tecnologias do universo computacional logo ganharam vez na produção de informação. (FRANCO, 2004)

Isto é, com as novas tecnologias, novas formas de comunicar surgiram e com a popularização da internet, por volta dos anos 1990 as ferramentas de criação e distribuição de material gráfico foram aprimoradas a um nível jamais visto antes.

McCloud (2005) afirma que a produção de quadrinhos foi se adequando às novas tecnologias de impressão, mas que não tardaria o momento em que as produções de histórias em quadrinhos ganhariam formatos e narrativas antes inimagináveis.

Atualmente, com o advento das redes sociais e de aplicativos *mobile*, a criação, produção e distribuição de material de arte sequencial chegou a níveis anteriormente inconcebíveis. Autores como Cora Ottoni, Will Tirando e *War and Peas*, são exemplos de como as plataformas digitais ampliaram o grupo de pessoas que poderiam prestigiar e consumir suas produções artísticas.

Figura 13: Tirinha de Cora Ottoni



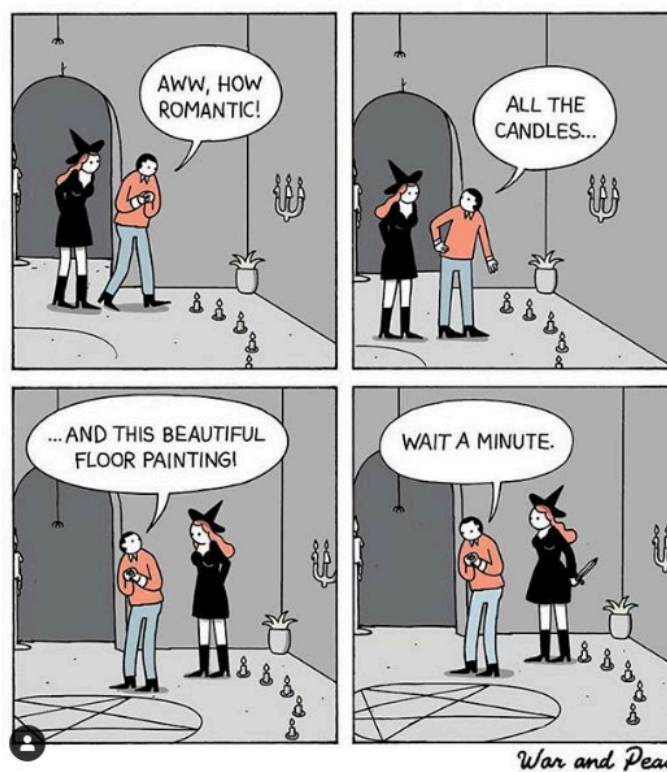
Fonte: https://www.instagram.com/p/B0n_ciyDJ6/

Figura 14: Tirinha de Will Tirando, Dona Anésia



Fonte: <https://www.instagram.com/p/B2Pi4UEIpxD/>

Figura 15: Tirinha de War and Peas



Fonte: <https://www.instagram.com/p/B1CJujj14mV/>

3 FUNDAMENTOS E ETAPAS DE CRIAÇÃO

3.1 FUNDAMENTOS DA LINGUAGEM GRÁFICA DOS QUADRINHOS

Eisner (2010) atuou como quadrinista desde a primeira metade do século XX, foi um dos pioneiros na elaboração, concepção e estudo sistemático de histórias em quadrinhos e de maneiras para criá-las. Sua obra mais conhecida, “Quadrinhos e Arte Sequencial”, é o reflexo desta vida dedicada à arte das histórias em quadrinhos.

É importante que se perceba que ao apresentar etapas de construção para histórias em quadrinhos, Eisner (2010) atuou de forma técnica e pioneira. Seu entendimento teórico foi respaldado pela experiência profissional e artística e seu ímpeto de tratar o estudo dos quadrinhos de forma séria marcaram sua trajetória.

O que se busca com esse estudo é a revisão de etapas metodológicas que sirvam de apoio à criação de histórias em quadrinhos, mais direcionadas a *webcomics*, de forma rápida e sistêmica, evitando que o artista sequencial demande muito tempo em etapas cujo desenvolvimento poderia ser mais assertivo.

Não obstante a isto, vários autores utilizam Eisner (2010) como ferramenta base para o entendimento do que é uma HQ e de como deve-se desenvolvê-la. Logo, a maior parte das etapas de criação descritas neste capítulo utilizarão Eisner como base metodológica.

É importante que se deixe claro que sua obra, embora ímpar em conteúdo, não é a única que se permite explicar a criação de HQs. Autores como Motta (2012), Franco (2004) e McCloud (2005) trazem métodos que, mesmo usando como alicerce os moldes pré-estabelecidos por Eisner, acabam por transcendê-los.

Como mencionado anteriormente, Eisner (2010) afirma com veemência que a os elementos visuais e narrativos contidos nas composições de histórias em quadrinhos possui uma série de convenções e atributos que os caracterizam como sendo uma linguagem própria, oriunda de duas formas primárias de comunicação: a linguagem escrita e linguagem visual (EISNER, 2010).

É importante que se perceba que desta forma de linguagem surgem convenções criadas a partir do contínuo uso de elementos específicos. Destas,

surgem elementos visuais que, mesmo longe de se tornarem uma regra para qualquer narrativa em quadrinhos, auxiliam sua compreensão por já estarem impressas no inconsciente dos leitores. Afinal, ninguém nunca estabeleceu uma regra dizendo que “BOOOM!” é o sinônimo de uma explosão, ou que o tamanho de uma fonte tipográfica representa, necessariamente, o tom de voz de um personagem. No entanto, quando estas aparecem em um quadrinho, assim as aceitamos.

Deste modo, compreender a forma como essa linguagem se apresenta é de sumária importância para este estudo e, devido a isto, a seguir serão apresentados alguns dos mais usuais elementos narrativos em quadrinhos.

3.1.1 Quadrinho ou Vinheta

O quadrinho é o espaço reservado para o desenvolvimento das tramas de um enredo. Ramos (2010) diz que o quadrinho – também chamado vinheta – contém a representação de um instante específico dentro de uma sequência de acontecimentos com o intuito de dar sentido a uma narrativa (RAMOS, 2010 *apud* VERGUEIRO, 2006).

Ao abordar o formato dos quadrinhos, o autor informa que ele depende muito da intenção do artista e do suporte onde a HQ será veiculada. Como exemplo, mostra a página da HQ *Tom Strong*, de Chris Sprouse (disposta a seguir) que, para retratar uma personagem sendo vigiada por dezenas de câmeras ao mesmo tempo, trouxe as vinhetas em ângulos diferenciados.

Figura 16: trecho da HQ *Tom Strong*

Fonte: Ramos (2010)

Outro exemplo trazido pelo autor é em uma das HQs do personagem Lanterna Verde. O desenhista Neal Adams representou os efeitos de estado mental sofridos por um dos personagens ao ser drogado. Os quadrinhos foram desenhados de forma distorcida, simulando o estado mental do personagem. (RAMOS, 2010)

Figura 17: Trecho da HQ Lanterna Verde



Fonte: Ramos (2010)

Desta forma, percebe-se que não há regras específicas ou qualquer maneira formal e pré-estabelecida de se desenhar os quadinhos que compõe uma HQ. Em vez disso, se utiliza a convenção (criada a partir do uso por longas décadas) de se desenvolver histórias de forma linear, com vinhetas quadrangulares, mas sem a necessidade de se usar estes moldes a qualquer História em quadinhos.

Ramos (2010) ainda fala que a brincadeira com a estrutura visual que dá sentido à narrativa pode ser fonte de humor e até uma forma de estilo usado pelo

quadrinista. A tirinha a seguir exemplifica essa extrapolação dos quadrinhos para se expandir o sentido da narrativa.

Figura 18: tira de *Liberty Meadows*



Fonte: Ramos (2010)

Ainda sobre o quadrinho, Ramos, (2010) explica que há muitas denominações a respeito da linha que marca o contorno dos quadrinhos. Informa não haverem diferenças significativas em relação ao sentido por trás das nomenclaturas e, portanto, deixa em aberto o uso de uma denominação para a escolha do leitor, embora termine por usar o termo “linha demarcatória”. (RAMOS, Paulo, 2010. p. 98 *apud* ACEVEDO, Juan, 1990)

3.1.2 Balão de fala

O balão de fala é a representação máxima das expressões de diálogo, fala, pensamento ou qualquer outra forma de comunicação mais direta entre os desejos, anseios, medos e ideias do personagem de um quadrinho e seu leitor.

Tudo o que fugir ao balão de fala adquire um sentido diferente e particular. O balão continua indicando a fala ou o pensamento do personagem, mas ganha outra conotação e expressividade. O efeito é obtido por variações no contorno, que formam um código de sentido próprio na linguagem dos quadrinhos. As linhas tracejadas sugerem voz baixa ou sussurro. A forma de nuvem revela o pensamento ou imaginação da figura representada. O sentido

dos traços em ziguezague varia conforme o contexto situacional. Podem indicar, por exemplo, voz alta, gritos, sons eletrônicos (RAMOS, 2010, p. 36).

Ramos (2010) afirma existirem vários tipos de balão, direcionados para situações específicas e que, dentro de seus respectivos contextos, representam desde variações no tom de voz a formas alternativas de comunicação. O autor seleciona 16 possibilidades de se representar um balão, que são: balão-fala, balão-pensamento, balão-cochicho, balão-berro, balão-trêmulo, balão-de-linhas-quebradas, balão-vibrado, balão-glacial, balão-unísono balão-zero ou ausência de balão, balões-intercalados, balão-mudo, balões-duplos, balão-sonho, balão-de-apêndice-cortado e os balões-especiais.

3.1.3 Onomatopeias

Ramos (2010) informa serem as onomatopeias uma tentativa textual de se aproximar do que seria a reprodução de um som, mas nunca a reprodução em si. Desta forma, onomatopeias são sempre uma caricatura, uma forma de representar graficamente um fenômeno auditivo.

O autor aborda este assunto descartando quaisquer tipos de moldes pré-fabricados para a criação das onomatopeias. Seu uso varia muito da criatividade e estilo de cada artista, assim como a situação que a narrativa apresenta.

No entanto este elemento da narrativa dos quadrinhos não se restringe apenas à representação visual do som, mas também esboça a ação que geraria tal sonorização .

Na imagem a seguir, “em vez de utilizar ‘pof’, ‘paf’, ou ‘tum’ o autor utilizou a palavra ‘soco!’, termo que resume aquele momento. A palavra, ao mesmo tempo, não deixa de ter função de onomatopeia” (RAMOS, 2010. p. 80 *apud* SILVA, 1976).

Figura 19: A onomatopeia como forma de dar sentido à cena



Fonte: Ramos (2010)

3.1.4 Letreiramento

De todos os elementos narrativos utilizados na elaboração de uma história em quadrinhos, as letras, sejam elas desenhadas pelo próprio quadrinista ou provenientes de uma fonte tipográfica digital, servem para dar sentido aos diálogos e narrações ali estabelecidos. Deste modo, o trabalho no desenvolvimento do letreiramento enquanto

imagem ajuda a trazer sentido para expressões, jeitos de falar e emoções que não poderiam ser expressos com tipografias comuns.

Eisner (2010) afirma que quando se parte para a leitura de quadrinhos, letras também são lidas como imagens. Deste modo, o autor indica que o trabalho gráfico no desenvolvimento de letras em determinadas cenas auxilia o entendimento a que se propõe a narrativa. A imagem a seguir serve como exemplo: ao desenhar a mensagem de forma que ela parece ter sido escrita com sangue, o autor “dá vida” ao sentimento de revolta e vingança do personagem.

Figura 20: nas HQs as letras são lidas como imagem



Fonte: Eisner (2010)

A tirinha apresentada a seguir foi analisada por Ramos (2010) como forma de exemplificar a forma com que a tipografia (ou fonte) utilizada nas histórias em quadrinhos traz significados diferentes ao leitor. O autor afirma que a variação da espessura, quantidade de letras, tamanho e formato da tipografia usada nos balões do personagem trouxeram à tona o real (e cômico) significado da tirinha.

Na história, o personagem, ao procurar pela mãe, transporta o leitor, por meio de uma gradativa alteração nas proporções da tipografia do texto no balão, uma sensação de que ele está desesperado, angustiado. Quando, na verdade, apenas

estava esperando o momento propício para fazer bagunça. A reviravolta do enredo aparece através da mudança de tipografia no último balão. Ao voltar ao padrão do início da tira, o sentido cômico e sarcástico da narrativa fica evidente (RAMOS, 2010).

Figura 21 o desenho da fonte dá sentido ao contexto da narrativa



Fonte: Ramos (2010)

Além de situações pontuais no roteiro, Ramos afirma que “o formato da letra também pode ser usado para representar características do personagem ou da nacionalidade dele” (RAMOS, 2010. p. 58). Deste modo, sotaques, expressões idiomáticas e uma própria característica individual de um personagem pode ser representada através de uma tipografia desenhada para isso.

O exemplo a seguir, retirado de uma história em quadrinhos que se passa no universo ficcional da série britânica Doctor Who (1963 – dias atuais) apresenta um balão de fala de um personagem em particular: um indivíduo da raça Dalek. Na série de TV, a voz dos Daleks é caracterizada por ser sempre gritada e impositiva, num tom de ordem e imposição de poder. Para representar isso em forma de texto, foram utilizadas letras com formato pontiagudo e grosseiro, para intuir à ideia do som emitido pelos personagens.

Figura 22: Daleks (adaptada)



Fonte:

http://1.bp.blogspot.com/_448y6kVhntg/S8rmoxelubl/AAAAAAAFxM/r295gyI5qLI/s1600/dalek_faceof f.jpg

3.2 ETAPAS DE CRIAÇÃO SEGUNDO EISNER (2010)

Como abordado anteriormente, Eisner (2010) não chega a apresentar uma fórmula metódica para a criação de HQs, embora apresente várias etapas que, unidas, proporcionam o desenvolvimento de histórias em quadrinhos.

O autor perpassa desde a criação conceitual e escrita à disposição de elementos visuais e narrativos visando sempre uma fácil elaboração e criação de histórias em quadrinhos.

Escrever para quadrinhos pode ser definido como a concepção de uma ideia, a disposição de elementos de imagem e a construção da sequência da narração e da composição de diálogo. É ao mesmo tempo, uma parte e o todo do veículo (EISNER, 2010. p. 127).

Eisner (2010) deixa clara a importância do desenvolvimento das aptidões artísticas - no sentido visual da expressão. Explica, no entanto, que saber desenhar é

sim importante na construção de uma obra de Arte Sequencial, mas não se torna a única (nem a mais importante) habilidade para se desenvolver a obra como um todo.

Deste modo, a história (ou enredo) e a ideia original da HQ necessitam aparecer em forma de texto escrito para servir de auxílio ao artista encarregado de ilustrar a obra. Esse texto, por sua vez, deve conter instruções para as cenas, descrições dos quadrinhos, cenários e expressões dos personagens. (EISNER, 2010)

Destacando a importância do texto escrito, Eisner (2010) afirma que primordialmente a arte textual deve anteceder o desenho e a justaposição de imagens, pois, de outra forma, o artista ou quadrinista corre sérios riscos de desenvolver ilustrações satisfatórias, mas sem nexos na narrativa a ser contada.

Eisner (2010) afirma que as funções de escritor e desenhista estão sempre ligadas uma à outra. Isto é, há uma relação simbiótica entre a escrita (roteiro) e a ilustração (desenho) da narrativa visual sequenciada.

Quando palavra e imagem se 'misturam', as palavras formam uma amálgama com a imagem e já não servem para descrever, mas para fornecer som, diálogo e textos de ligação (EISNER, 2010, p. 127).

Se percebe desta forma que uma história em quadrinhos não é uma obra puramente ilustrativa, muito menos puramente textual. Está mais para a integração entre duas formas distintas de narrativa, que, unidas, moldam uma nova forma de contar histórias.

3.2.1 Ideia / enredo

É nesta etapa que se desenvolve os principais elementos da narrativa a ser contada. Desde temática (seja horror, comédia, suspense, romance), número de personagens e ambiente onde se desenvolverá, até o ambiente ou suporte onde a narrativa será veiculada.

No início, o criador determina a natureza da história, Deve decidir se está tratando da exposição de uma ideia, de um problema e da sua solução ou da condução do leitor por meio de uma experiência (EISNER, 2010, p. 132).

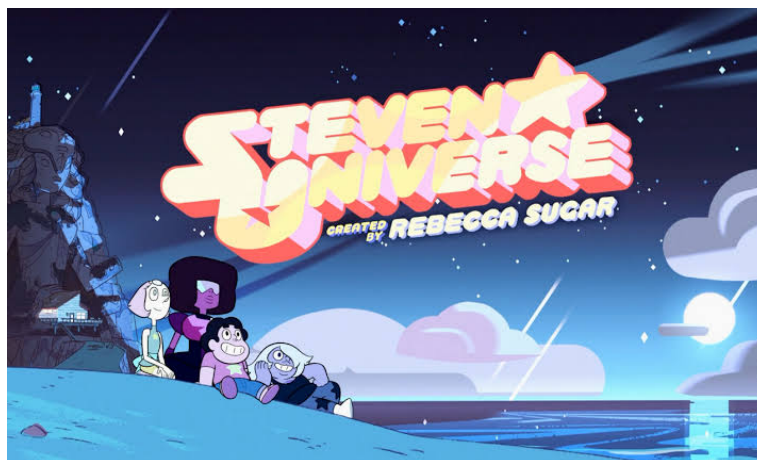
Sendo o princípio para a criação do enredo, é nesta etapa que se decide quais elementos narrativos a história terá. É importante desenvolver a forma como a história em questão será tratada, também: Seria com humor, com realismo? De forma otimista ou pessimista? (EISNER, 2010)

O autor ainda afirma que esta não é, necessariamente, uma concepção pré-estabelecida. Não se trata, na maior parte das vezes, de uma escolha deliberada, nem que necessita de grande confabulação. Faz parte principalmente do estilo do escritor e de sua forma de narrar.

Há, é claro, exemplos de histórias cujo tratamento realmente se necessitou de um estudo mais aprofundado. Roteiros com teor mais filosófico, ou até voltados a um público específico têm em sua concepção um cuidado maior na hora de tratar certos assuntos.

Um exemplo deste cuidado expresso em uma narrativa se encontra na animação estadunidense *Steven Universe* (2013 - 2019), da *Cartoon Network*. Criada, concebida e dirigida pela animadora Rebecca Sugar. A animação infantil trata de assuntos delicados como amor, sexualidade, relacionamentos abusivos e consentimento de forma sutil, nunca deixando a importância e a seriedade da discussão desses temas de lado, mas também (em se tratando de um show infantil) sempre os abordando de forma suave, leve e emotiva.

Figura 23: frame da abertura da animação *Steven Universe*



Fonte: <https://www.koreapost.com.br/wp-content/uploads/2017/02/STEVEN-UNIVERSE.png>

A ideia e a história ou enredo, na forma de um texto escrito, incluem narrativa e diálogos (balões). A disposição das palavras e a arquitetura da composição ampliam ou desenvolvem o conceito da história (EISNER, 2010, p. 127).

Durante este processo, mesmo quando o artista ilustrador e o escritor/criador do enredo em questão forem a mesma pessoa, pode-se (e até deve-se) deixar dicas ou lembretes de como os conceitos e cenas específicas devem acontecer. Isso ajuda o processo de criação. Quando a etapa dos desenhos chegar, estes lembretes ajudarão a tornar mais fiel ao conceito original as ações e reações dos personagens e a própria narrativa (EISNER, 2010).

Deste modo, quando se concebe uma ideia para uma HQ, se busca criá-la de forma a unificar imagens e palavras. Uma vez que no fim do processo o produto final (uma história em quadrinhos) precisa que, ao ser lida, consiga integrar imagem e texto numa única forma de leitura (EISNER, 2010).

3.2.2 Roteiro

Nesta etapa, se concretiza textualmente, em estrutura de roteiro todos os elementos da narrativa, de forma que auxiliem o ilustrador a entender quais os movimentos, cenários, diálogos e trejeitos devem ser expressos nos quadrinhos.

Desde o início a concepção e a criação escrita de uma história são afetadas pelas limitações do veículo. Estas virtualmente ditam o alcance de uma história e a profundidade de sua narração (EISNER, 2010, p. 132).

Isto é, o roteiro deve ser adequado ao tipo de suporte e tecnologia de impressão a que se destina a criação da HQ em questão. Não se torna tão adequado, por exemplo, desenvolver uma história onde determinadas cores têm uma importância narrativa quando não se pode utilizar estas cores na impressão (no caso de um quadrinho impresso).

Da mesma forma, não se torna vantajoso desenvolver uma HQ digital quando as ferramentas que o quadrinista tem à mão não possibilitam a criação diretamente no ambiente virtual ou, ao menos, a digitalização de uma HQ feita de forma tradicional.

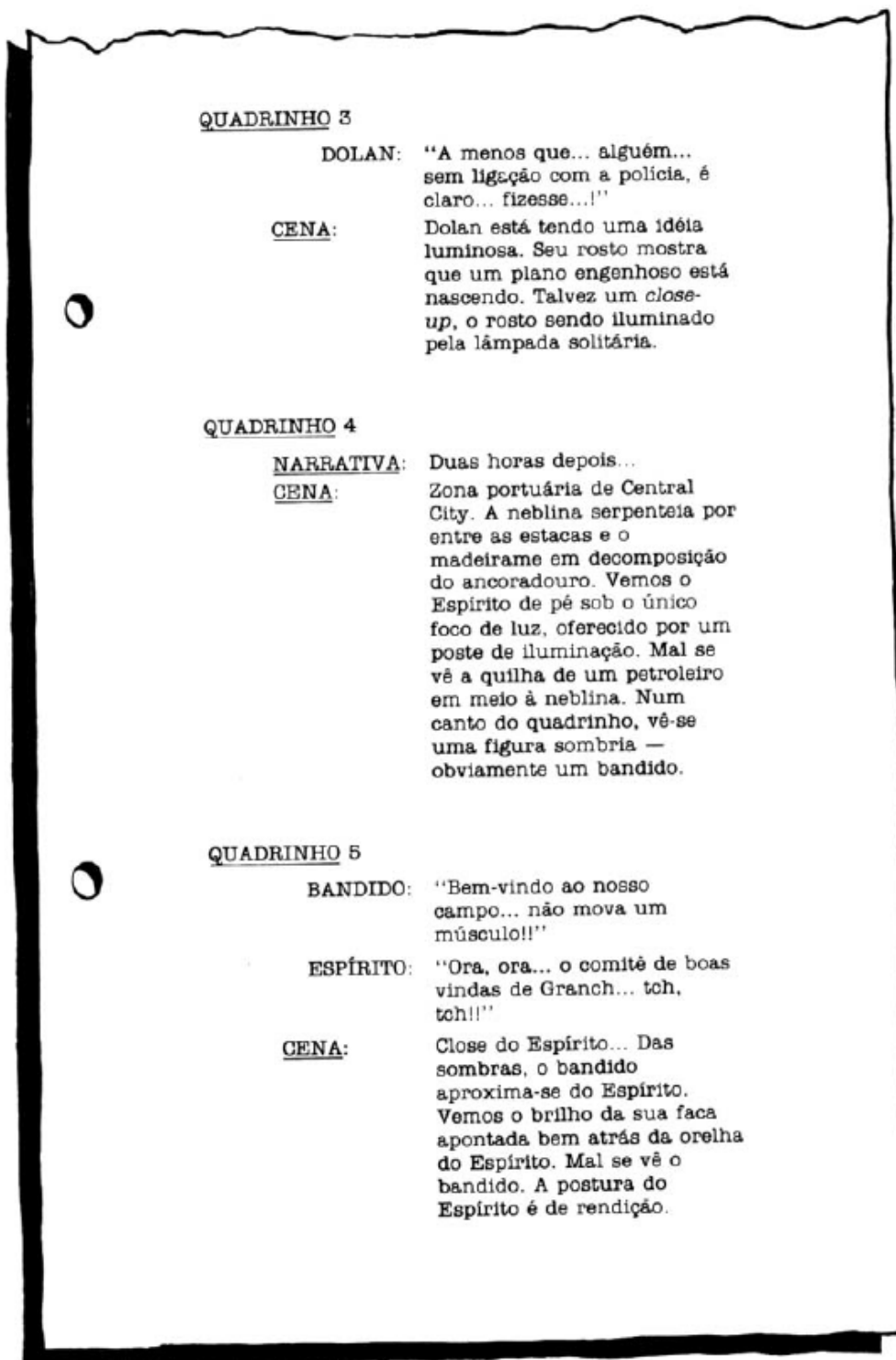
Eisner (2010) explica que nesta etapa a história é “decomposta”. Esse processo descrito por ele como decomposição é a aplicação da narrativa desenvolvida às limitações geradas pelos suportes, sejam limitações técnicas, tecnológicas ou até orçamentárias.

Nos quadrinhos impressos, o tamanho da página, o número de páginas, o processo de reprodução e as cores disponíveis influenciam a ‘decomposição’. Nos quadrinhos digitais, o criador pode levar em conta se a história será ou não dividida em páginas e, caso seja, se manterão no mesmo formato ou sofrerão variações de uma página para outra (EISNER, 2010, p. 132).

Sendo assim, tanto o meio onde será veiculada a história em quadrinhos, quanto a tecnologia utilizada em seu suporte e veiculação devem ser consideradas durante o desenvolvimento de um roteiro. De nada adiantaria descrever no roteiro de um quadrinho destinado ao suporte impresso uma melodia ou som que viesse a compor a cena.

É claro que há, como visto anteriormente, as onomatopéias. Mas elas são mais uma conversão de uma palavra que represente um ruído, som ou barulho em uma imagem que o descreva do que o som propriamente dito.

Figura 24: estrutura de roteiro segundo Eisner (2010)



Fonte: Eisner (2010)

Eisner (2010) apresenta algumas páginas de roteiro de uma edição das HQs do herói *Spirit*, criado por ele mesmo. Neste exemplo pode-se notar elementos

importantes para a composição do roteiro. Eles são: 1) a separação entre cada quadrinho; 2) a descrição de cada cena com riqueza de detalhes; 3) o enredo narrativo sendo exposto de duas formas (enquanto diálogo e enquanto narração da cena).

Vale ressaltar que este modelo de roteiro descrito por Eisner (2010) é apresentado nesta pesquisa com o intuito de ilustrar umas das várias possibilidades de roteirização. Este, de fato, não é o único modelo, tampouco representa uma fórmula mais adequada de roteirização para quadrinhos. Isso porque a estrutura de um roteiro, assim como a forma de se contar uma história, muda de acordo com as necessidades, gosto pessoal, estilo e subjetividades de cada autor.

3.2.3 *Sketch* / esboço / rabisco

Com roteiro que servirá de base à concepção visual da HQ terminado, o artista gráfico/ilustrador passa a desenvolver *sketchs*, rabiscos que servirão para o desenvolver da história de forma visual. É neste momento onde o artista vai ler o roteiro e buscar melhores formas de representar a história ali escrita.

É importante ressaltar que há duas possibilidades quando se trabalha com arte sequencial: A primeira ocorre quando o escritor e o artista gráfico são a mesma pessoa. Eisner (2010) afirma que esta é a maneira ideal de se trabalhar na criação de um quadrinho. Afinal, não há espaço para dúvidas em relação à construção visual das cenas, personagens e elementos visuais que compõem a história.

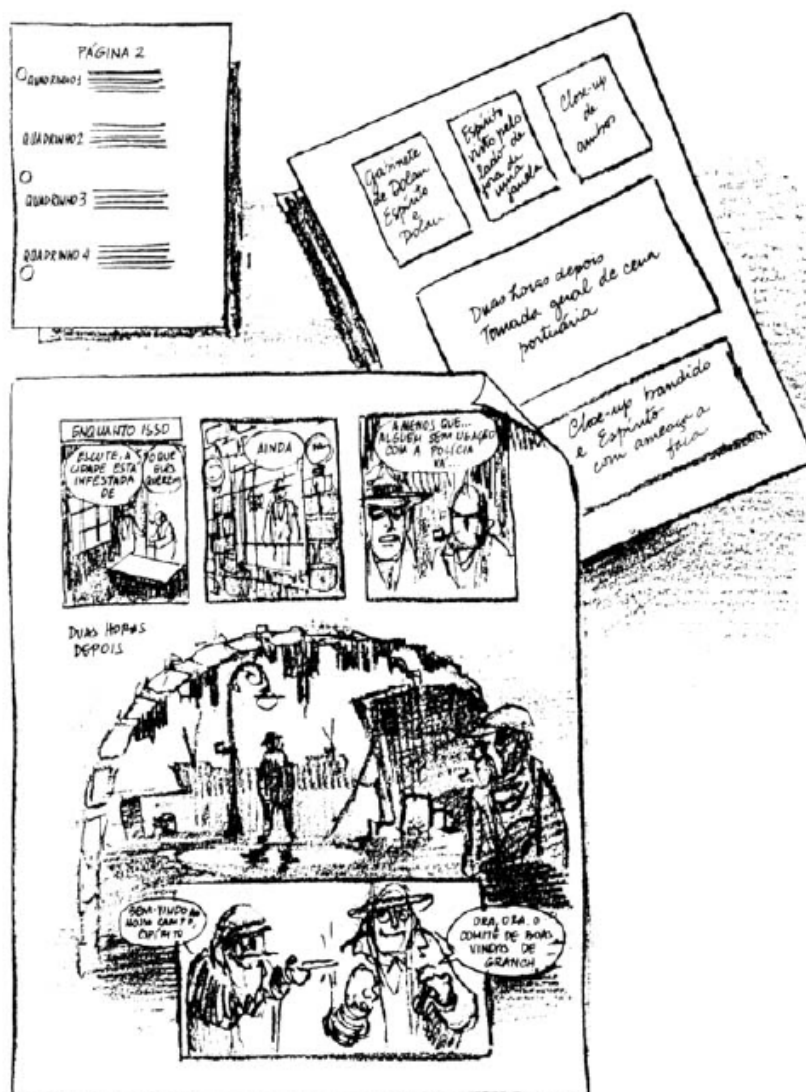
Isso sem contar problemas em relação à autoria da peça final. Pois bem, como atribuir uma obra de arte sequencial cujo cenário foi feito por um “cenarista”², os personagens por um ilustrador, o conceito geral por um concept designer e o roteiro por um roteirista? (EISNER, 2010)

A verdade é que, dentro de uma perspectiva comercial, para não dizer industrial, uma história em quadrinhos não pode ser atribuída a um único indivíduo, mas a uma equipe. Isso, ou suas partes (cenários, personagens, roteiro, etc.) a seus respectivos profissionais.

Claro que esta pesquisa se dedica à compreensão de HQs autorais, onde a arte (seja escrita ou ilustrada) é obra de uma única pessoa. Afinal de contas, o objetivo deste estudo não visa construir uma HQ dentro dos moldes de grandes editoras, embora não haja empecilhos para tal aplicação.

Nesta imagem se percebe três grandes estágios do desenvolvimento de uma mesma página de HQ. Primeiro, se vê a página de roteiro, contendo textos que representam a história, seus diálogos e descrição de cenas. Na segunda, um esboço simplificado do que cada quadrinho deveria representar. E na terceira, um esboço mais elaborado, pronto para a finalização em tinta, ou a digitalização para edição das ilustrações em ambiente digital (EISNER, 2010).

Figura 25: os três principais estágios da criação de uma HQ



É nesta simplificação encontrada no segundo exemplo que se trata a etapa dos *Sketchs*, ou rabiscos. Nesse momento o artista deve analisar o texto escrito, entender o teor da história, o sentido contido em cada diálogo e cena. Deste modo, pode-se criar quadrinhos que reflitam o “espírito da história”.

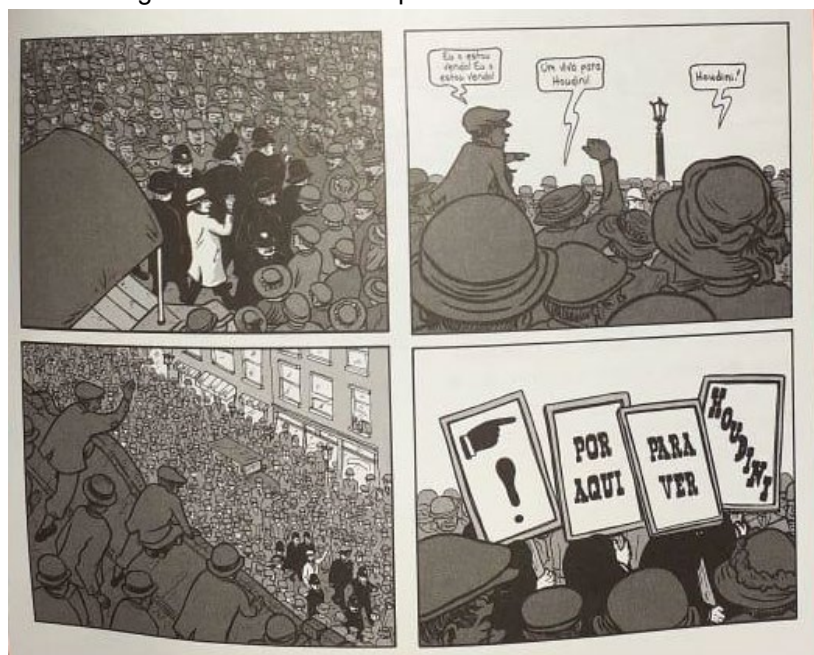
O exemplo descrito abaixo reflete a natureza (e a necessidade) do esboço para a criação de uma história em quadrinhos. O artista desenvolveu um roteiro já “mesclado” ao esboço inicial, onde os diálogos e a própria narração são descritas sem muita distinção uma da outra, mas que o guiam na hora de criar a arte final.

Figura 26: sketch do quadrinho sobre Houdini



Fonte: Eisner (2010)

Figura 27: arte final do quadrinho sobre Houdini



Fonte: Eisner (2010)

É importante perceber que alguns grafismos são usados no primeiro esboço para auxiliar o entendimento posterior de como a cena deveria se apresentar. Percebe-se, por exemplo, uma seta que indica a direção em que os personagens estão se movimentando.

Há também uma numeração em alguns balões de fala aparentemente vazios, mas cujo propósito se revela ao perceber a mesa sequência numérica indicando tanto os diálogos, quanto o texto escrito em placas carregadas pela multidão.

Como dito anteriormente, para que a história siga um fluxo mais coeso em relação ao esperado pelo escritor do roteiro, o artista precisa seguir o texto escrito com certa precisão, a fim de não gerar posteriores incoerências narrativas (EISNER, 2010).

No entanto, embora o ilustrador possua restrições relacionadas ao roteiro, Eisner afirma que “O artista deve ter a liberdade de omitir o diálogo ou a narrativa que possam ser demonstrados de forma clara visualmente” (EISNER, 2010, p. 138).

É importante que o artista ao ler o roteiro esteja de certo modo ligado ao que quer se transmitir com a história em questão. Ele deve, antes de qualquer coisa, compreender profundamente a intenção e o sentido por trás do roteiro.

Esta compreensão gera, por sua vez, certa liberdade para o desenvolvimento de intervenções na representação original do roteiro. Tais liberdades podem se apresentar em forma de um *timing*⁴ maior ou menor, para aumentar ou diminuir a intensidade de uma cena (como exemplificado nas figuras a seguir), ou até na retirada de elementos que possam prejudicar o entendimento do leitor para a cena em questão (EISNER, 2010).

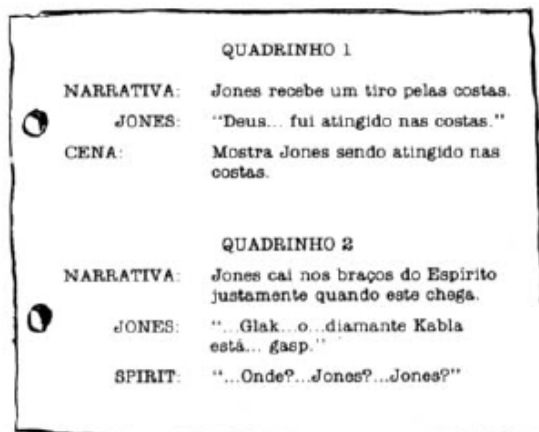
Se pode perceber nesses exemplos a diminuição do *timing* gerada pelo aumento de quadros. Tais intervenções são necessárias para a melhor compreensão da narrativa. Isto é, caso seja possível deixar a leitura da HQ mais fluida, ocultando determinadas informações textuais que, dentro das possibilidades de interpretação são desnecessárias. A imagem a seguir ilustra um exemplo.

⁴ *Timing*, segundo Eisner (2010), é a forma como se desenvolve a passagem do tempo entre os quadros de um HQ.

As figuras 25 a 27 ilustram duas possibilidades de desenho. A primeira, apresentada sem a intervenção do artista, segue à risca o roteiro e termina por ter uma leitura pouco fluida, devido ao excesso de informações textuais numa cena que poderia ser facilmente compreendida de maneira visual.

Já a segunda imagem ilustra o desenho com a intervenção do artista; percebe-se maior fluidez na leitura, sem confusões visuais e um *timing* mais imediato (condizente com a cena, onde o personagem leva um tiro nas costas).

Figura 28: trecho de roteiro fornecido por Eisner (2010)



Fonte: Eisner (2010)

Figura 29: esboço baseado no roteiro



Fonte: Eisner (2010)

Figura 30: alteração no *timing*

Fonte: Eisner (2010)

3.2.4 Boneco

Eisner (2010) apresenta a ideia do “boneco”, um instrumento ou “modelo conceitual” utilizado para representar como seria a aparência de uma peça antes de sua real finalização e produção. Ele afirma que este modelo se assemelha ao layout utilizado na publicidade, o *storyboard*, na animação, e o protótipo no design.

A função do boneco é ajudar o artista a acertar os detalhes de um quadrinho antes de se dedicar a uma arte ou narrativa que contenha problemas conceituais (EISNER, 2010, p. 142).

Logo, o boneco funciona como uma primeira versão da HQ, uma forma “editável” do artista apresentar o quadrinho antes da finalização e posterior produção. É, por fim, um último esboço antes da produção da história em quadrinhos, mas não tem necessariamente a obrigatoriedade de se aproximar à qualidade visual de uma obra finalizada.

A seguir, dois exemplos de como seria um boneco. Extraídos do texto de Eisner (2010) e de autoria do próprio Will Eisner, os bonecos da história *To the Heart of the Storm* [No Coração da Tempestade] (EISNER, 2010).

Figura 31: boneco de *To the Heart of the Storm*



Fonte: Eisner (2010)

Figura 32: arte final de *To the Heart of the Storm*



Fonte: (EISNER 2010)

3.2.5 Finalização

Por fim, a finalização da obra, após todo o processo desde a concepção à elaboração da arte final, com elementos visuais e conceituais já revisados, aprovados e aplicados, chega o momento de se refinar os traços.

A finalização pode ocorrer de forma manual, com tinta, canetas e pincéis ou de forma digital, após a digitalização das páginas e edição das imagens em softwares de ilustração e pintura.

3.3 ETAPAS DE CRIAÇÃO SEGUNDO MOTTA (2012)

Motta (2012) descreve os processos de criação e concepção de histórias em quadrinhos voltadas ao meio digital (*webcomics*) através da implementação de metodologias de design.

Baseando sua análise do processo de criação de HQs principalmente no trabalho de Eisner, Motta (2012) desenvolve uma série de 10 etapas individuais divididas em duas fases: Processo de Concepção; e Desenvolvimento.

O processo de concepção de uma história em quadrinhos tradicional pode ser descrita através dos elementos de ideia, enredo, personagens/cenários, layout e roteiro. Enquanto que seu desenvolvimento em geral passa pelas etapas de desenho, arte-final, colorização, letreirização, edição e impressão (MOTTA, 2012, p.38, 39).

A primeira fase, o Processo de Concepção, se apresenta como um procedimento puramente conceitual e textual, onde as ideias reunidas para o desenvolvimento da HQ são concebidas, analisadas e, por fim, transformadas em roteiro.

Já a segunda fase, o Desenvolvimento da HQ, está mais relacionada ao desenvolvimento técnico e visual da narrativa, uma vez que trata da elaboração de elementos visuais da narrativa, como o desenvolvimento de personagens e a aplicação de cores.

Embora Motta (2012) disserte a respeito de dez etapas no processo de criação de HQs, para fins de simplificação, este estudo irá considerar estes sendo apenas seis processos de criação e um de impressão/distribuição, uma vez que as etapas descritas por ele como Colorização, Letreirização e Edição usualmente são realizadas durante o processo de Arte-Final, 6ª etapa (segundo Motta) da criação de uma história em quadrinhos.

O processo de impressão (e distribuição), é, por sua vez, uma etapa destinada à pós produção da história em quadrinhos. Por isso não se torna assunto relevante para as discussões deste estudo e, assim sendo, não será discutido neste capítulo.

3.3.1 Ideia e Enredo

Motta (2012) explica este como sendo o momento primordial na criação de uma história para quadrinhos. É o instante onde a ideia inicial, o cerne que dará continuidade a toda a narrativa é criado.

Isto é, de início não se desenvolve os eventos específicos ou o enredo de cada personagem, mas sim do que se tratará aquela narrativa. Como exemplo a esta etapa de criação pode-se analisar a tirinha a seguir:

Figura 33: Tirinha de Um Sábado Qualquer



Fonte: <https://www.instagram.com/p/Bzrh9w4BBvW/>

Se pode nitidamente perceber o teor cômico da tirinha criada por Carlos Ruas. A ideia central nestes quadrinhos não era explorar as aventuras de Jesus Cristo na

Terra, nem tem correlação narrativa com o relacionamento entre Deus e seu filho, e, muito menos, propõe algum tipo de incursão à pregação religiosa.

A questão principal que guia todos estes eventos e situações nesta curta tirinha é o questionamento (tratado de forma satírica) de como religiões diferentes, em diferentes momentos da história e de diferentes povos contam a narrativa de um semideus vindo à Terra.

A sátira é estabelecida quando o artista dispõe em pé de igualdade as três narrativas: De Jesus Cristo, filho de Javé, o deus judaico-cristão; de Hércules, filho de Zeus, o deus dos deuses gregos; e de Thor, filho de Odin, o pai de todos os deuses Nórdicos.

3.3.2 Personagens e Cenários

O desenvolvimento dos personagens e do universo onde eles irão “tecer” sua história é parte essencial da criação de uma HQ. Nesta etapa se desenvolvem traços físicos, intelectuais, de personalidade, e o *background* (a história por trás) do personagem em si.

Silva (2015) aborda o desenvolvimento de personagens em três níveis específicos. 1) o nível físico, 2) o nível social, e 3) o nível psicológico. Embora a aplicação desta forma de se criar personagens tenha sido para séries de TV, as três facetas abordadas contribuem para o desenvolvimento de um (ou muitos) personagens.

Ter uma visão clara do mundo imaginário em todos os detalhes possíveis e cercar-se de referências visuais que possam ser usadas para definir detalhes como arquitetura, mobiliário, moda, entre outros aspectos. Além disso, o ambiente irá contribuir de forma significativa não apenas na realidade física, mas também de sua atmosfera, a realidade emocional (MOTTA, 2012, p.39, 40)

Sendo assim, se percebe que é também o momento em que se esboça/desenvolve (tanto no nível conceitual, quanto no nível visual) o universo ficcional onde se acontecerão os eventos no enredo, onde os personagens irão

interagir uns com os outros e com os eventos e a própria história que a narrativa pretende contar. (MOTTA, 2012)

3.3.3 Layout

Esta etapa não necessariamente precisa gerar um artefato gráfico, alguns autores realizam este trabalho mentalmente, descrevendo no documento de roteiro os enquadramentos, as ações, texto e diálogos, mas que foram previamente planejados por ele (MOTTA, 2012, p. 40)

Isto é, é nesse momento que o artista deve imaginar quais as disposições dos quadrinhos nas páginas (caso a HQ se utilize de páginas), seus formatos e a ideia por trás dos enquadramentos de cena.

Dito isto, a etapa do *layout* serve como uma orientação que o quadrinista pode utilizar para auxiliar o desenvolvimento da arte final. Não por a caso esta etapa tem semelhanças com a etapa “esboço” de Eisner (2010).

3.3.4 Roteiro

Motta (2012) afirma que o roteiro para uma HQ é um documento contendo os elementos já citados nesta sequência de procedimentos de criação, podendo, no entanto, ter referências visuais, informações adicionais e esboços artísticos que auxiliem o entendimento da narrativa, facilitando o trabalho de interpretação do quadrinista encarregado das ilustrações, colorização, etc.

É no roteiro, portanto, que se dispõe tanto as informações cruciais ao desenvolvimento da narrativa (narração, diálogos, descrição das cenas, etc.), quanto quaisquer tipos de informações adicionais que possam ajudar a narrativa a passar pelas etapas de criação com o mínimo de ruído comunicacional possível.

Enquanto Eisner (2010) se refere ao Roteiro como um documento textual, sem expressar a necessidade de qualquer intervenção artística a ele (mas também sem

negar essa possibilidade), reservando os esboços à etapa dos Sketchs; Motta (2012) não afirma ser necessária a ação de adicionar informações extras ao roteiro.

3.3.5 Desenho

Após o processo de desenvolvimento do roteiro, com todas as informações necessárias à criação das páginas (se houverem) de uma história em quadrinhos dispostas para que o quadrinista possa desenvolver seu trabalho artístico, se dá início ao processo de desenho.

3.3.6 Arte-Final

Motta (2012) explica que o processo de desenho e de arte final são subsequentes. Logo que as páginas são desenhadas (normalmente à lápis) elas são enviadas ao arte-finalista, que geralmente utiliza tinta nanquin a depender da proposta contida no roteiro.

A *Graphic Novel* Francesa *Le Bleu Est Une Couleur Chaude*, Azul é a Cor Mais Quente, em tradução literal, de autoria de Julie Maroh e cuja primeira edição é de 2010 não seguiu essa tendência. O processo de criação culminou numa arte final pintada com tinta aquarela invés da habitual sequência de tinta nanquin e colorização digital vista com frequência em grandes editoras de quadrinhos.

Figura 34: *graphic novel Le Bleu Est Une Couleur Chaude*



Fonte: <https://i.pinimg.com/originals/86/c6/93/86c693eb49a5417e2659926a31540dc2.jpg>

Durante este processo, outras etapas descritas por Motta (2012) são realizadas: A colorização, Leterização e Edição.

Colorização seria a etapa destinada a colorir a arte produzida após o desenho inicial e que foi refinada com traços mais suaves, normalmente em tinta nanquim (caso este seja o caso).

Já a Leterização, que para Eisner (2010) é parte dos fundamentos da linguagem gráfica das HQs, como já dito neste capítulo, surge como etapa de ajustamento dos textos na HQ, sejam de diálogo, onomatopeias ou quaisquer outras aparições. Normalmente se utiliza de fontes, *letterings* e tipografias específicas para transpassar informações visuais, emocionais e narrativas que tenham ligação com o contexto da história narrada.

Por fim, a Edição é a etapa final, antecedida apenas pela impressão (caso a HQ venha a ser veiculada em impressos, e distribuição. Reallizada com a ajuda de softwares gráficos de edição de imagens, é nessa etapa que se faz ajustes necessários à HQ já finalizada, sejam ajustes visuais, de paginação ou de iluminação.

4 METODOLOGIA

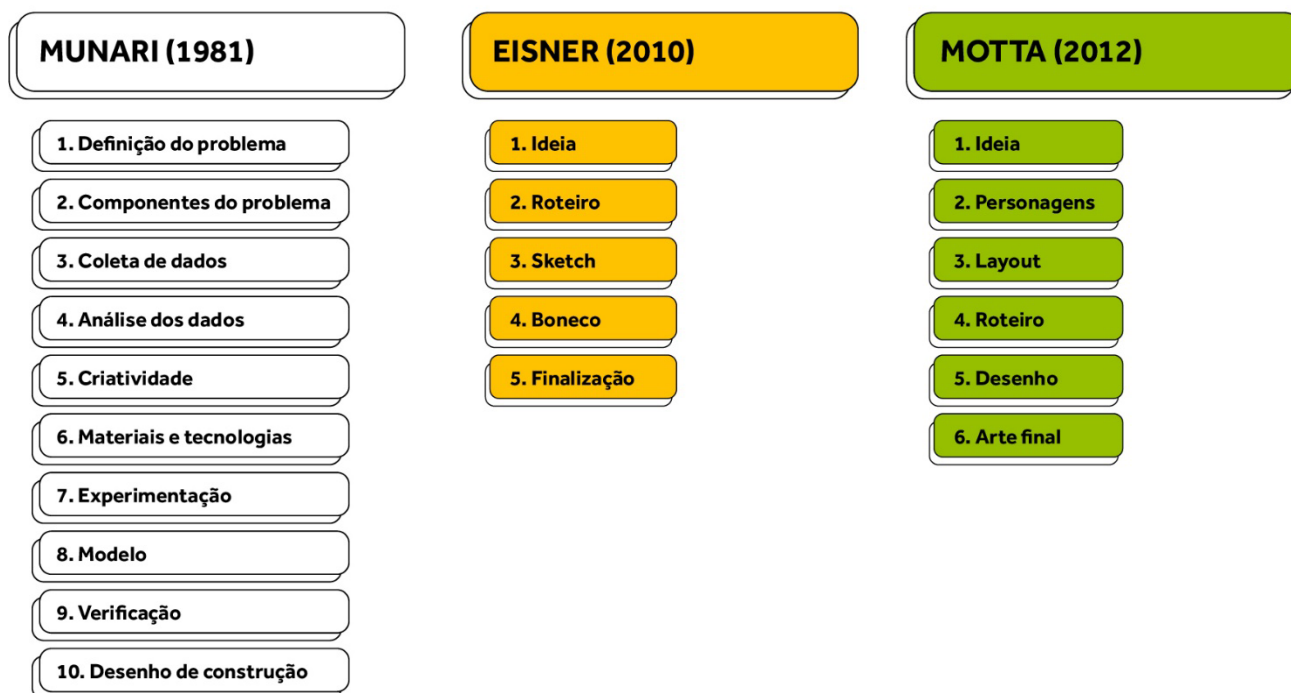
Freitas, Coutinho e Waechter (2013) apresentam uma série de metodologias destinadas à elaboração de produtos de design. Ao abordarem a área do design gráfico, inspecionam os processos de design de quatro autores: Munari (1981), Frascara (2000), Péon (2003) e Fuentes (2006).

Dentre os processos citados, a metodologia apresentada por Munari (1981) foi escolhida para dar apoio às etapas de criação de Eisner (2010) e Motta (2012), para que, juntas, possam auxiliar o processo criativo.

Freitas, Coutinho e Waechter (2013) informam que tal metodologia se divide em 10 etapas especificadas como: definição do problema, componentes do problema, coleta de dados, análise de dados, criatividade, materiais e tecnologia, experimentação, modelo, verificação e, por fim, desenho de construção.

O infográfico a seguir ilustra os três processos: Munari (1981), em branco, Eisner (2010), em laranja, e Motta (2012), em verde, com suas respectivas etapas especificadas.

Figura 35: infográfico com os três processos metodológicos



Fonte: própria do autor

Deste modo, para esta pesquisa, optou-se por unificar as metodologias em uma afim de compreender como a criação da *webcomics* se desenvolveria. A imagem a seguir apresenta esta unificação. Em azul, se encontra etapas complementação adicionadas, e em amarelo uma etapa que foi desconsiderada.

Em amarelo se encontrou a etapa da Verificação, de Munari (1981). Este seria o momento em que o produto deveria ser testado por um ou mais usuários. Como para os fins desta pesquisa, um procedimento desse tipo não seria viável, optou-se pela desconsideração desta etapa.

Figura 36: infográfico com a união entre as metodologias



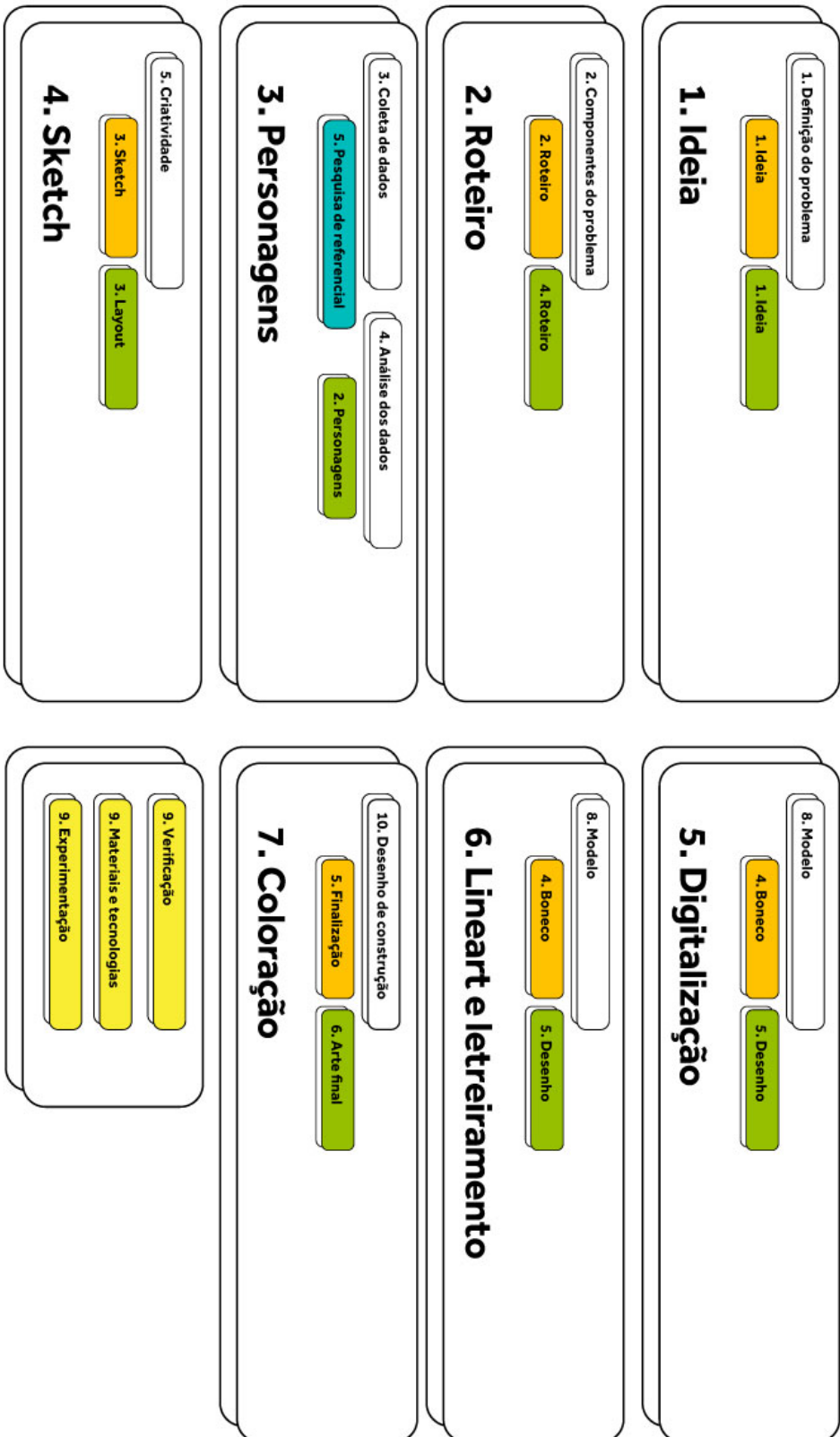
Fonte: própria do autor

A imagem seguinte foi criada para fins de facilitação do entendimento desta união entre esses processos de criação. Desta forma, apresenta as etapas realizadas durante o desenvolvimento do projeto, nomeadas de acordo com a necessidade e complexidade de cada procedimento.

Deste modo, são apresentadas as etapas: Ideia, Roteiro, Sketch, *Lineart* e Letreiramento, e Coloração, cada uma, com as respectivas etapas de construções dos autores anteriormente citadas.

É importante esclarecer que as etapas Verificação, Materiais e Tecnologias, e Experimentação, ambas de Munari (1981), foram desconsideradas. A primeira, como dito anteriormente, por não ser necessária nesta pesquisa e as duas últimas, por se tratarem de procedimentos de pesquisa e experimentação de ferramentas de produção, sendo, por tanto, desnecessárias tendo em vista que o autor do projeto já possui conhecimento e experiência das ferramentas utilizadas.

Figura 37 infográfico com a união entre as metodologias



Fonte: própria do autor

5 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

5.1 IDEIA

A ideia original desta história partiu de um projeto desenvolvido para a disciplina História da Arte, cursada no ano de 2014, onde deveria ser criado um produto cuja estética remetesse aos movimentos artísticos estudados em classe. O projeto consistiu em criar os personagens e cenários de uma aventura em um universo de *hiper scyfi* e apresentá-los em classe.

Desta forma, foram criados alguns personagens, cenários e o *background* da narrativa que se passaria no futuro, 7 bilhões de anos à frente. Nesse cenário a humanidade havia evoluído ao ponto de assumir o controle sobre a tecnologia de viagem no tempo e, por causa disso, foi colocada em perigo por forças obscuras que tentariam destruí-la.

A partir desta premissa, foi desenvolvida a história para a narrativa de uma *webcomic* de ficção científica e fantasia que se passaria no fim do universo. Foi escolhido o conceito científico da entropia como causadora do fim do universo para dar apoio à narrativa.

Neste caso, no futuro mais distante, onde a entropia acabou por vencer todas as forças conflitantes no universo e os astros se distanciaram tanto que, após bilhões de anos, cada átomo no universo teria centenas de anos luz de distância uns dos outros, tudo o que resta é o nada, o vazio, a morte.

A Morte, enquanto personagem que cria consciência por ser a amálgama de tudo o que o universo deixou de ser, acaba por trazer de volta algumas mentes de pessoas que haviam vivido no passado para saber como eram as coisas antes dela sem saber que isso teria um custo. Afinal de contas, ela (a Morte) só “existe” enquanto há o vazio, o nada.

Ao reviver consciências que previamente haviam existido, a Morte pede-lhes que contem histórias sobre os mundos que ela nunca viu, sobre as pessoas que ela nunca saberá como foram.

Esta personagem acaba por trazer de volta a mente de uma cientista dessa Terra futurista, *expert* em viagens no tempo, Victoria. A cientista não é como as outras mentes “ressuscitadas”, ela passou por situações muitas aventuras, situações complicadas e cheias de perigo. Deste modo, tendo a vantagem de possuir um acervo imenso de aventuras a contar, Victoria utiliza sua persuasão e tenta convencer a Morte a trazer todo o universo ao seu estado original.

5.2 ROTEIRO

O roteiro foi desenvolvido tendo como base a estrutura de roteiro apresentada por Eisner (2010). Deste modo enfatizou-se a descrição de cena e o diálogo entre personagens. Entretanto, em se tratando de uma *webcomic*, elementos adicionais foram utilizados no roteiro para garantir o entendimento por parte de quem faria a representação artística e possível implementação em um aplicativo *mobile*. Logo, indicações de som, movimento e de rolagem de tela foram utilizadas para garantir este entendimento.

Durante a produção da *webcomic* o roteiro sofreu algumas alterações em determinadas cenas. Mudanças que foram desde a descrição de alguns ângulos a diálogos acrescentados ou retirados conforme se fizesse necessário, aconteceram para melhorar o entendimento do leitor em relação à narrativa.

Como disse Eisner (2010), facilita muito a produção da narrativa em quadrinhos quando o artista sequencial e o roteirista são a mesma pessoa. Quando abordou este assunto, o autor afirmou ser uma forma de garantir que a visão do roteirista fosse preservada quando a arte gráfica viesse a ser produzida.

No entanto, durante a construção desta *webcomic*, se percebeu que mais que garantir a visão original da obra, essa unificação das funções (roteirista e ilustrador) para uma única pessoa auxilia na fácil adaptação da visão original para uma visão posterior, mais adequada e funcional em função da arte gráfica.

Embora a estrutura do roteiro se baseie no exemplo fornecido por Eisner (2010), como apresentada na imagem abaixo, adicionou-se elementos para desenvolver a narrativa em ambiente digital

Eisner (2010) divide o roteiro em cenas contidas dentro de cada quadrinho. Dentro desta cena se apresenta a descrição de elementos visuais necessários à trama, os diálogos dos personagens e a narração para complementar o entendimento do leitor com uma informação adicional, caso necessário.

Na preparação da *webcomic* optou-se por utilizar a estrutura de roteiro de Eisner (2010) como parâmetro. Foram adicionados elementos de apoio narrativo suportados em ambiente digital para que, desta forma, sonoridade e movimentos pudessem ser adicionados à obra.

Adicionou-se ao roteiro os seguintes elementos descritivos: plano de fundo, quadrinho, cena, som e diálogo. É importante informar a função do plano de fundo, que possui semelhanças ao quadrinho, embora o primeiro não tenha sua área de desenho restrita por linhas, mas pelas bordas da tela.

O roteiro da *webcomic*, que consta nos anexos deste estudo, passou por algumas alterações antes de sua versão final e o intercâmbio entre a etapa de sketch e de escrita do roteiro foi fundamental para se estudar a melhor forma de narrar a história.

5.3 PERSONAGENS

Os personagens da *webcomic* foram desenvolvidos em duas etapas: uma textual e outra visual. A primeira, textual, serviu para se desenvolver as características de cada personagem.

Silva (2015) utiliza os seguintes elementos de descrição dos personagens em função do roteiro: nome, idade, traços físicos, traços sociais e traços psicológicos. Para esta *webcomic* os elementos utilizados como critério de descrição foram sete: nome, gênero, idade, os aspectos psicológicos, sociais e físicos, além da história de cada personagem.

Tais elementos, baseados nos utilizados por Silva (2015) servem de alicerce à concepção dos personagens e auxiliam o roteirista e artista sequencial, uma vez que

ajuda a direcionar tanto a representação gráfica do personagem quanto suas ações na narrativa propriamente dita.

É importante salientar que estes critérios têm mais relação com as necessidades do roteiro propriamente dito e não são necessariamente um padrão para todo personagem. Pode-se perceber na ficha de personagens que consta nos anexos deste trabalho o exemplo do personagem Morte. Diferente da personagem Victoria – possuidora de conceitos e formas facilmente distinguíveis –, Morte não possui gênero, forma definida ou atribuições de perfil social pois sua existência é puramente conceitual e não humana.

Na segunda etapa são atribuídos elementos visuais que corroborem os conceitos previamente estabelecidos. Logo, questões referentes ao tipo de traço utilizado, à escolha de cores, formas e de estilo de desenho foram tomadas tendo sempre como parâmetro a ficha dos personagens.

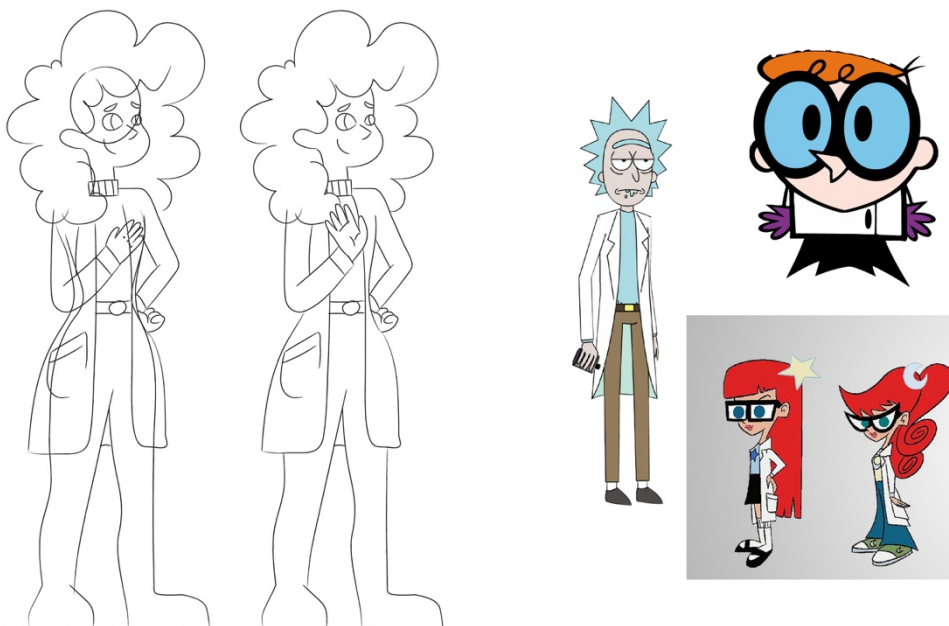
Para a personagem Victoria, uma cientista da Terra do Futuro, se escolheu utilizar traços arredondados que remetessem à suavidade de sua personalidade. Foi decidido que suas roupas teriam cores mais neutras: branco, cinza e amarelo, em contraponto a seus cabelos, colocados em um laranja vibrante. A cor vibrante do laranja nos cabelos de Victoria remete ao lado mais enérgico de sua personalidade.

Para a personagem da Morte, as cores pálidas apresentadas nos ossos, em contraste com o negro de seu manto, que se confunde com o plano de fundo da HQ foram escolhidos para mostrar sua natureza vazia.

As imagens a seguir, ilustram o processo de desenvolvimento visual dos personagens, o que envolveu a escolha dos traços, cores e formas.

Na imagem a seguir, o desenvolvimento inicial da personagem Victoria. Uma vez que a personagem em questão é uma cientista, foi realizada uma pesquisa de personagens semelhantes para auxiliar na composição de seu visual. Os personagens das animações *Dexter's Lab* (1995-2003), *Johnny Test* (2005 - 2014) e *Rick and Morty* (2013 – dias atuais) foram utilizados como referência visual.

Figura 38: painel semântico de personagens

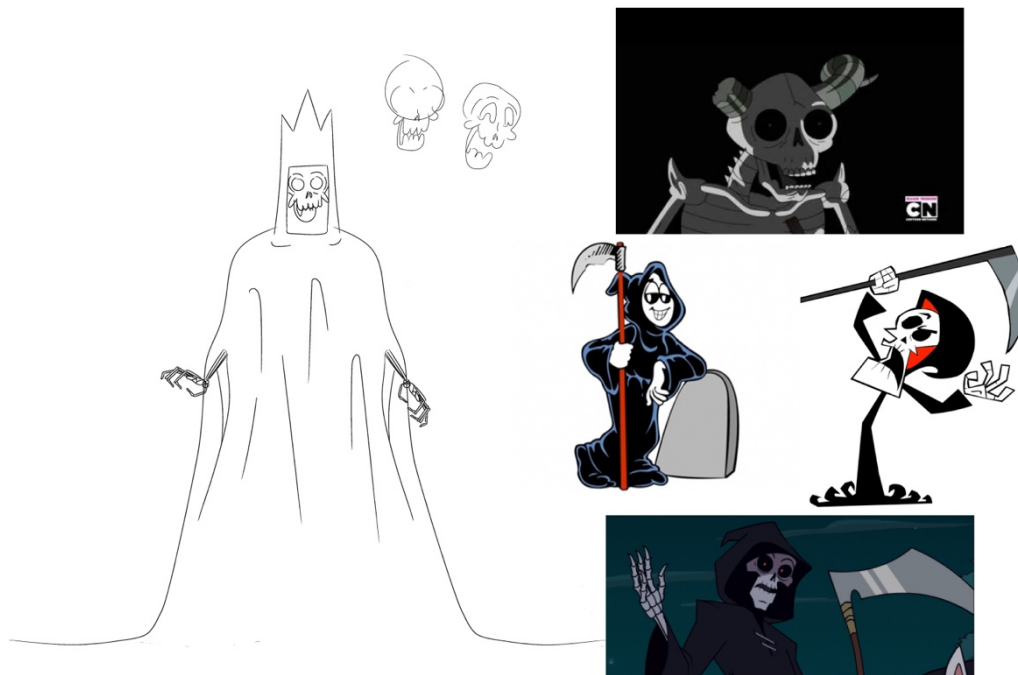


Fonte: Própria do autor

No desenvolvimento da personagem Morte, pesquisa semelhante foi feita para levantar uma coletânea de atributos gráficos que pudessem ser utilizados como inspiração ao desenho propriamente dito.

Nesse sentido, personagens das animações *Adventure Time* (2010 - 2018), *Turma da Mônica* (1959 – dias atuais), *The Grim Adventures of Billy and Mandy* (2000 - 2008) e *The Hollow* (2018 – dias atuais) foram utilizados como referência ao desenvolvimento visual da personagem.

Figura 39: painel semântico de personagens



Fonte: Própria do autor

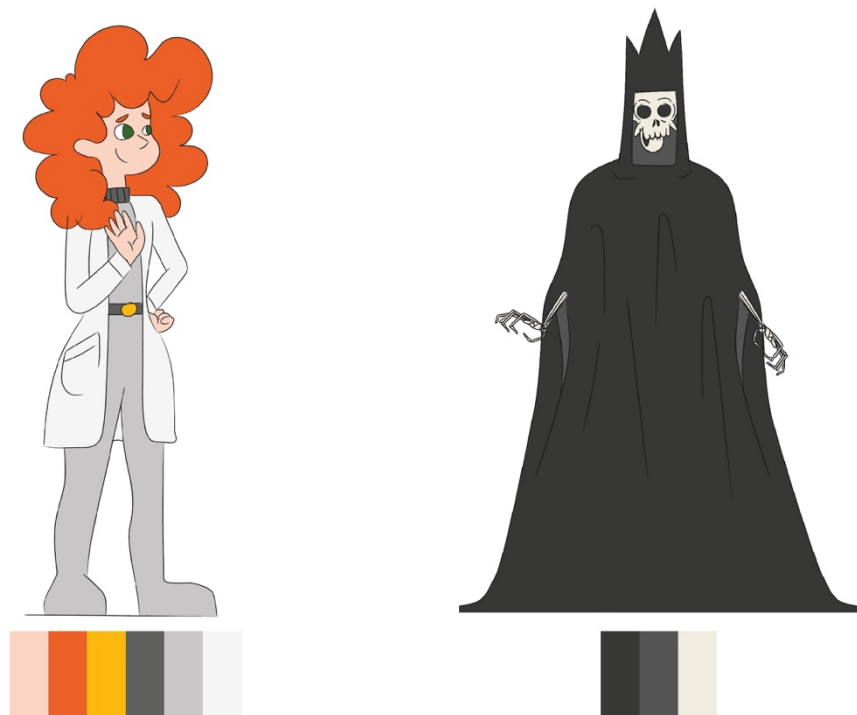
Dito isto, criou-se uma paleta de cores que, ao mesmo tempo pudesse dar identidade aos personagens e permitir que eles pudessem fazer parte do conjunto da obra, tendo elementos cromáticos em comum entre eles.

Sendo assim, se escolheu trazer tons semelhantes tanto para Victoria, quanto para a Morte, com a diferença de duas cores a mais na personagem da cientista.

Tal escolha, longe de ser arbitrária, foi feita com o intuito de apresentar ambas em seu estado atual: mortas, mas com a diferença de que Victoria possui (ou já possuiu) vida, enquanto Morte não.

A imagem a seguir traz a representação das personagens já com suas paletas de cores específicas.

Figura 40: personagens definidos



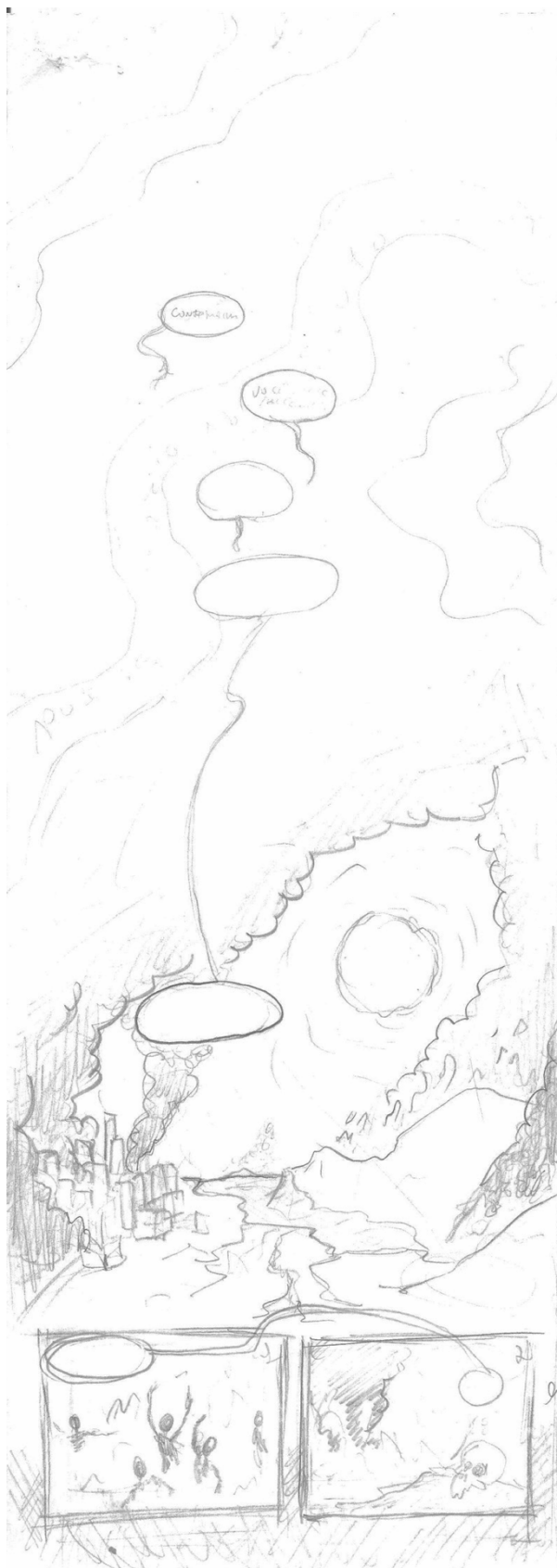
Fonte: Própria do autor

5.4 SKETCH

Parte do processo de criação da *webcomic* foi desenvolvida de forma tradicional, com lápis e papel. Eisner (2010) defendia o *sketch*/rabisco/esboço como uma forma de entender como a disposição dos quadrinhos, das cenas e dos personagens e balões de fala poderiam ficar na versão final da HQ.

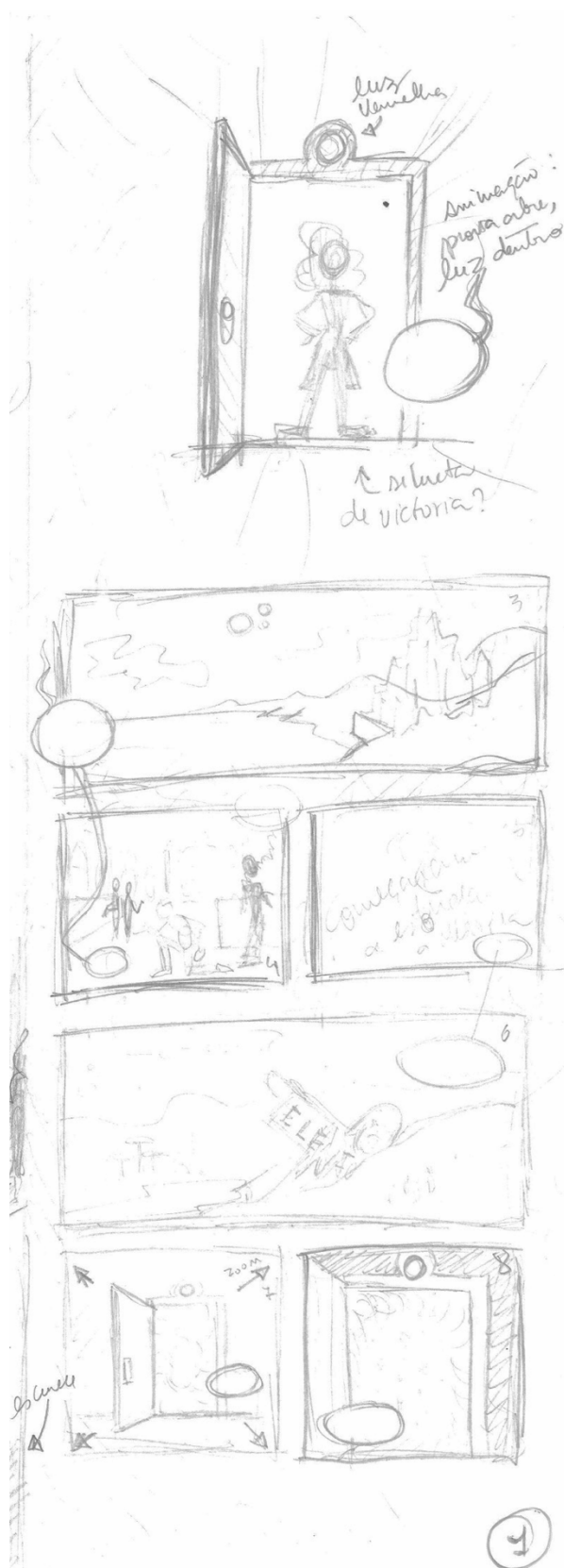
Deste modo, foi criado um rabisco inicial para ser usado como base para o desenvolvimento dos quadros. Como se trata de uma *webcomic*, um produto final que, dentro das possibilidades do meio digital pode suportar elementos de movimento e

som, no *sketch* foram adicionadas sugestões para isso; um processo que se assemelha, de certo modo, com a criação de *sotryboards* para animação.

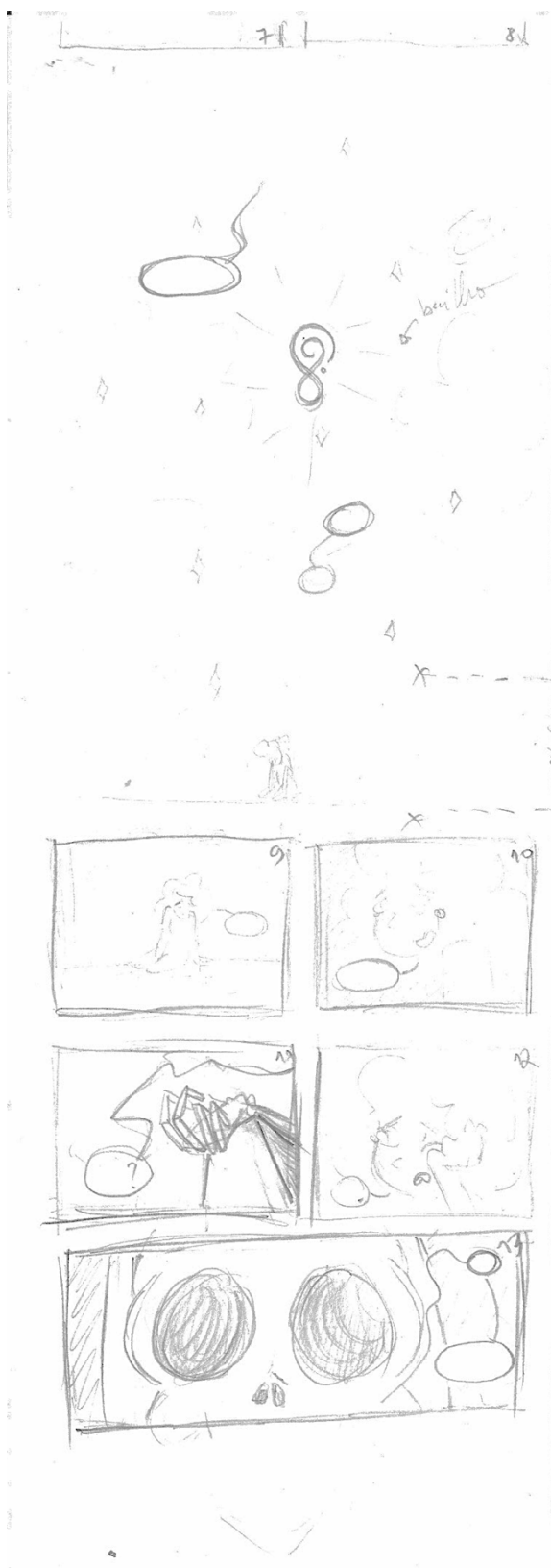
Figura 41: esboço da *webcomics*

Fonte: Própria do autor

Figura 42: esboço da webcomics



Fonte: própria do autor

Figura 43: esboço da *webcomics*

Fonte: Própria do autor

Figura 44: esboço da *webcomics*

Figura 45: esboço da *webcomics*



Figura 46: esboço da *erbcomic*

Fonte: própria do autor

5.5 Digitalização

A digitalização dos *sketchs* originais foi feita em uma máquina digitalizadora e as imagens importadas para o *software Adobe Illustrator CC 2020*. A partir daí os quadros e cenas foram desenhados com o auxílio de uma mesa digitalizadora em cima das imagens obtidas a partir do *sketch* original.

Nesse momento algumas alterações do roteiro original foram necessárias. Diálogos muito longos, descrições de cenas que não se encaixariam tão bem na narrativa, alguns quadros dentre outros elementos foram retirados ou substituídos por novos para que a história fosse narrada da melhor forma.

Figura 47: Sketch da *webcomic*



Fonte: Própria do autor

5.6 LINEART E LETREIRAMENTO

Após o processo de redesenhar no computador toda a *webcomic*, se fez necessário refinar a arte, melhorando os traços e ajustando os tamanhos de balões

para que a fonte escolhida tivesse o tamanho ideal para a visualização tanto do texto escrito, quanto da cena desenhada.

Fazer a *lineart* e o letreiramento ao mesmo tempo ajudou para que as cenas não ficassem obstruídas por balões desnecessariamente grandes ou para que não se fizesse balões muito pequenos em cenas com poucos elementos visuais.

Figura 48: *lineart* da *webcomic*



Fonte: Própria do autor

A fonte digital selecionada para fazer parte do corpo de texto dos balões de diálogo foi a *Komika Text Kaps*, que possui formatos que se familiarizam com as fontes utilizadas no meio comum das histórias em quadrinhos.

5.7 COLORAÇÃO

A coloração da *webcomic* foi realizada no *software Adobe Photoshop CC 2020*. Uma paleta de cores específica foi escolhida para cada cenário na narrativa. Há uma paleta para o local de diálogo dos personagens, uma para o cenário de destruição que Victoria descreve e uma terceira para os cenários de reconstrução do mundo.

Figura 49: paletas de cor



Fonte: Própria do autor

Cada personagem foi colorido com suas respectivas paletas cromáticas, tendo interferências unicamente durante o processo subsequente, de edição das imagens.

Figura 50: sketch após coloração



Fonte: Própria do autor

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho teve como objetivo a produção de uma *webcomic*, o que possibilitou o entendimento mais aprofundado das etapas de criação de histórias em quadrinhos, em especial, quadrinhos para ambientes digitais.

Numa sociedade onde ferramentas de comunicação digitais permanecem em constante evolução e as formas de se contar histórias também seguem esse ritmo, se buscou entender quais os elementos principais da linguagem das histórias em quadrinhos permanecem durante esta transição do suporte papel para o meio digital.

Não tardou para se desenvolver a percepção de que as ferramentas de comunicação digitais ampliaram as possibilidades de criação e veiculação de material artístico e, nesse caso, material de histórias em quadrinhos, a níveis nunca antes vistos.

O impacto social que as novidades tecnológicas causaram foi o de centenas, senão milhares de autores e artistas independentes, cujos trabalhos em Arte Sequencial não possuem fronteiras físicas para serem veiculados.

Deste modo, o produto final deste estudo, a *webcomic* VIAJANTES após finalizada, foi publicada em uma plataforma digital específica para este formato de quadrinhos. O trabalho finalizado pode ser encontrado no seguinte link: <http://www.tapas.io/series/viajantes> para apreciação e divulgação.

Tomando como base todo o trabalho técnico e teórico desenvolvido durante este estudo e a criação da *webcomic*, se torna possível a abertura para possibilidades de trabalhos futuros, provindos da fragmentação deste primeiro, para sua reestruturação em artigos e uma possível futura tese, além da própria continuidade da narrativa proposta.

Por fim, é preciso deixar expressa a grande satisfação e emoção genuína de se poder contemplar os frutos de todo o esforço e sacrifício pessoal que culminaram no término desta monografia.

REFERÊNCIAS

AMAZON. **Captain America Comics (1941-1950) #1 (English Edition) eBook Kindle**. Disponível em < <https://www.amazon.com.br/Captain-America-Comics-1941-1950-English-ebook/dp/B00ZQ6MU4C>> Acesso em 08 de Nov. de 2019.

COSTA, Ben. **Steven Universe e Sua Adorável Selfie Com o 2NE1: Mais do que apenas uma referencia popular, Steven Universe influencia jovens com suas mensagens de amizade e amor próprio**. Koreapost, 2017. Disponível em <https://www.koreapost.com.br/entretenimento/tv/steven_universe_e_2ne1/> Acesso em 07 de Nov. de 2019.

CYRÍACO, Mônica. Uma Proposta de Escola Leitora. Literatura: Modo de Usar. Disponível em <<https://www.literaturamodosdeusar.com.br/post/escreva-seu-blog-pelo-desktop-e-pelo-mobile>> Acesso em: 08 de Nov. de 2019.

DICIO: Dicionário Online de Português. **Quadrinista**. Disponível em: < <https://www.dicio.com.br/quadrinista/>> Acesso em: 08 de Dez de 2019.

EISNER, Will. **Quarinhos e Arte Sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

FRANCO, Edgar Silveira. **HQTRÔNICAS: do suporte papel à rede internet**. São Paulo: Annalume; Fapesp, 2004.

FREITAS, Ranielder Fábio de, COUTINHO, Solange Galvão e WAECHTER, Hans da Nóbrega. **Análise de Metodologias em Design: a informação tratada por diferentes olhares**. UFPE: 2013.

IANNONE, Leila Rentroia e IANNONE, Roberto Antonio. **O Mundo das histórias em Quadrinhos**. São Paulo, 2004.

IMAGENS, De. **Imagens das Estações da Via Sacra**. 2018. Disponível em < <https://www.imagensde.com.br/2018/02/imagens-das-estacoes-da-via-sacra.html?m=1> >Acesso em 10 de Nov. de 2019.

MAIA, Luciana. A Coluna de trajano. Luciana Maia – Memórias das Águas, 2016. Disponívem em <<http://www.lucianomaia-memoriadasaguas.com/2016/08/a-coluna-de-trajano.html>> Acesso em 08 de Nov. de 2019.

MAROH, Julie. **Le Bleu Est Une Couleur Chaude**. Martins Fontes, São Paulo: 2013. Disponível em <<https://i.pinimg.com/originals/86/c6/93/86c693eb49a5417e2659926a31540dc2.jpg>> Acesso em 07 de Nov. de 2019.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil Ltda., 2005.

MOTTA, Rodrigo Leôncio. **Metodologia de design aplicada à concepção de histórias em quadrinhos digitais**. UFPE, 2012.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. Martins Fontes, São Paulo: 1981.

NATION, Terry. **The Daleks**. Disponível em <http://1.bp.blogspot.com/_448y6kVhntg/S8rmoxelubl/AAAAAAAAAFxM/r295gyI5qLI/s1600/dalek_faceoff.jpg> Acesso em 07 Nov. de 2019.

OTTONI, Cora. **Corotoni**. Instagram, 2019. Disponível em <https://www.instagram.com/p/B0n_ciyDJ6_/> Acesso em 08 de Nov. de 2019.

Oxford Learner's Dictionary, Definition of comic noun from the Oxford Advanced Learner's Dictionary. Disponível em: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/comic_2#comic_inflg_1> Acesso em: 08 de Dez. de 2019.

PEAS, War And. **War and Peas**. Instagram, 2019. Disponível em <<https://www.instagram.com/p/B2Pi4UEIpxD/>> Acesso em 08 Nov. de 2019.

RAMOS, Paulo. **A Leitura dos Quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2010.

REDACCIÓN BBC NEWS MUNDO. **Zelia Nuttall, la arqueóloga que desafió la creencia de que los aztecas eran "salvajes sedientos de sangre"**. 2018. Disponível em <<https://www.bbc.com/mundo/noticias-46211654>> Acesso em 08 de Nov. de 2019.

RUAS, Carlos. **Um Sábado Quaque**. Instagram, 2019. Disponível em <<https://www.instagram.com/p/Bzrh9w4BBvW/>> Acesso em 08 de Nov. de 2019.

SILVA, Diego de Oliveira. **O Fantástico Universo De JKP**. UFPE: 2015.

SOLOEGIPTO. tumba de Menna TT69 , Sheikh abd el-Qurna , Luxor , Valle de los Nobles .Escriba Menna , Reinado de Tutmosis IV ? Flickr. Disponível em < <https://www.flickr.com/photos/soloegipto/5192023426/in/photostream/>> Acesso em: 08 de Nov. de 2019.

STEIN, Debora Rosa e COSTA, Ricardo da. Tapeçaria de Bayeux (c. 1070 – 1080). Disponível em < <https://www.ricardocosta.com/tapeçaria-de-bayeux-c-1070-1080>> Acesso em 08 de Nov. de 2019

TIRANDO, Will. **Dona Anésia**. Instagram, 2019. Disponível em < <https://www.instagram.com/p/B2Pi4UEIpxD/>> Acesso em 08 Nov. de 2019.

ANEXO A - ROTEIRO

“VIAJANTES”

a barganha

Escrito por
Jorge Vicente

Jorge Vicente
jorge.vvicente@gmail.com
+55(81)99638.5618

FUNDO DA TELACENA

Céu escuro e sem estrelas, nem nuvens. Há algumas finas camadas de poeira, escuras também, como todo o resto. Conforme se desliza a tela aparecem nuvens negras que cobrem os céus. Abaixo, uma cidade destruída por uma explosão nuclear.

SOM

Se inicia com um discreto ruído de vento que vai diminuindo conforme se desliza a tela. Quando a bomba chega, o som de uma explosão ecoa. BOOOM.

MORTE

Por favor, Victoria...

VICTORIA

Quer que eu conte mais uma!?

MORTE

Sim.

VICTORIA

Não vou continuar com esse seu joguinho!

MORTE

Não é um jogo.

VICTORIA

Sim, é! Você me acordou... Eu estava morta, tinha partido! Porque trazer de volta minha consciência?

MORTE

É solitário aqui.

VICTORIA

Imagino que seja! Não há mais nada. LITERALMENTE! OK! Vou contar mais uma, mas não entenda como algo feito de bom grado... Não é como se eu tivesse outra coisa para fazer... Bom... houve um povo que era orgulhoso por ter se reerguido das cinzas de sua própria destruição. Após séculos de guerra, um golpe final pôs fim ao conflito...

QUADRINHO 1

CENA

Crânios em chamas, uma cidade arrasada por uma tragédia nuclear.

VICTORIA

... um crime sem precedentes. Quase ninguém sobreviveu.

FUNDO DA TELA:

CENA

Fundo escuro, uma porta vermelha fechada. Conforme se desliza a tela, a porta se abre, mostrando a silhueta da personagem Victoria envolta por luminosidade.

MOVIMENTO

A porta se abre conforme desliza a tela.

VICTORIA

Mas isso que é engraçado no tempo... Ele não espera. Simplesmente passa.

QUADRINHO 02CENA

Uma paisagem litorânea com uma cidade futurista ao fundo. (OU UM SOBREVIVENTE GUIANDO UMA MULTIDÃO)

VICTORIA

Após o caos, ambos os lados aprenderam com seus erros.

QUADRINHO 03CENA

Um rapaz em um laboratório segurando um béquer com um líquido fluorescente.

VICTORIA

Evoluíram... aumentaram seu conhecimento e sabedoria.

QUADRINHO 04CENA

Mulher observando uma ampulheta com expressão de questionamento.

VICTORIA

Estudaram o passado e a natureza do próprio tempo.

QUADRINHO 05

CENA

Uma cidade futurista ao fundo, alguns indivíduos observando as ruínas do Cristo Redentor do Rio de Janeiro. Os dizeres “ELE NÃO” riscados no Cristo.

VICTORIA

Fizeram isso para não reviverem os horrores de outrora.

FUNDO DE TELA

CENA

Fundo escuro. Um relógio de bolso iluminado. Conforme se desliza a tela, após os balões de fala de VICTORIA, aparecem algumas estrelas, o símbolo do povo Viajante da Terra e, ao fim, a logo da HQ, com o título. Logo após, ainda deslizando a tela, aparecem o balão de fala da morte e, por fim, Victoria, sentada ao chão.

MOVIMENTO

Os ponteiros do relógio girando em sentidos opostos.

SOM: O leve som de TIC-TAC durante a aparição do relógio. Após isso, o ruído de vento continua por toda a HQ.

VICTORIA

Aprenderam a trazer de volta o passado... e a vivenciar futuros que ainda não tinham chegado. Eles cresceram. Ao mudar, evoluíram... aprenderam a trazer esperança aos povos das mais distantes constelações.

MORTE

E então? O que houve?

QUADRINHO 06

CENA

Victoria com os olhos marejados, olhando para o lado.

VICTORIA

Eram uma maravilha...

QUADRINHO 07

CENA

Igual ao anterior, mas Victoria olha para cima, saudosa.

VICTORIA

E brilhavam! Brilhavam naquele velho e escuro universo.

QUADRO 08

CENA

Uma mão esquelética esfrega os dedos como quem espera mais.

MORTE

O que aconteceu depois?

QUADRINHO 09CENA

Victoria enxugando uma lágrima e desviando o olhar.

VICTORIA

VOCÊ.

QUADRINHO 10CENA

Close nas órbitas oculares vazias do esqueleto da Morte.

MORTE

Não. Nunca me encontrei com seu povo.

FUNDO DE TELA

CENA

Visto de frente, há um esqueleto gigantesco sentado em um trono de pedra. Usando um capuz negro cuja barra se mistura com o ambiente ao redor e um capuz com formato semelhante a uma coroa. À sua frente, uma pequena e indefesa Victoria, sentada, impotente.

MORTE

Todos se foram. TODOS. Antes mesmo que eu chegasse!

QUADRINHO 11CENA

Victoria encolhendo a cabeça entre os ombros, com um gesto de explicações.

VICTORIA

Tem razão... na verdade teve mais a ver comigo, eu acho.

QUADRINHO 12CENA

A caveira da morte, de perfil.

MORTE

Explique.

QUADRINHO 13CENA

Close no rosto de Victoria, olhando para baixo, exausta.

VICTORIA

Já chega!

QUADRINHO 14CENA

Victoria se levantando, colocando o braço em um dos joelhos e dobrando o outro.

VICTORIA

Chega de te contar como o universo foi, um dia!

QUADRINHO 15CENA

A Morte reclinada sobre seu trono, tocando a ponta dos dedos de sua mão, atenta.

MORTE: Não sei se percebeu onde está... ou quando está...

VICTORIA: Sim, percebi.

QUADRINHO 16

CENA

Victoria abraçando seu braço direito com o esquerdo, com expressão de preocupada.

VICTORIA

Sei o que aconteceu... sei que estamos no fim de tudo. O universo já era.

QUADRINHO 17

CENA (QUADRO GRANDE) Victoria de perfil, da cintura para cima. Olhos fechados, corpo curvado para a frente.

VICTORIA

Sei que provavelmente eu não sou a primeira que você traz de volta... Mas eu já estou aqui há tanto tempo!

QUADRINHO 18CENA

Victoria, de frente. Com expressão zangada, estendendo a mão para a frente.

VICTORIA

Estou cansada de contar como eu combati o seu trabalho... e venci.

QUADRINHO 19

CENA Igual ao anterior, mas Victoria está surpresa.

MORTE

Acha que pode me intimidar?

QUADRINHO 20

CENA

Victoria, sorrindo.

VICTORIA

Intimidar, não...

QUADRINHO 21

CENA

Plano americano em Victoria. Ela faz um gesto de perseverança com o braço.

VICTORIA

Quero te inquietar!

QUADRINHO 22

CENA

A morte inclina a cabeça para o lado. Close no rosto e busto.

MORTE

Não há o que fazer... no fim, todos sucumbem ante a mim. No fim, todos morrem.

QUADRINHO 23

CENA

Victoria abre os braços, mostra todo o lugar.

VICTORIA

Olhe para este lugar!

QUADRINHO 24CENA

Close no rosto da Morte.

VICTORIA

Ele nem existe de verdade... é nada!

MORTE

Sou eu.

QUADRINHO 25CENA

Victoria com a mão à boca.

VICTORIA: Percebi assim que acordei. Posso te ver, posso **me** ver... Mas não há um só foco de luz.. Não há estrelas... Não há horizonte...

QUADRINHO 26CENA

Victoria, de frente. Plano Americano. Ela está segurando a própria garganta com uma só mão.

VICTORIA

Eu nem preciso respirar! Só faço por hábito, eu acho.

QUADRINHO 27CENA

Victoria , ainda com a mão na garganta, olhando para cima.

VICTORIA

Meu próprio corpo e voz... sua própria imagem...

QUADRINHO 28CENA

Victoria de braços abertos.

VICTORIA

Tudo uma manifestação da minha mente tentando entender a falta de um corpo físico!

FUNDO DE TELACENA

Vistos de baixo, Victoria e a morte. Victoria está perto do trono da morte que lhe aparenta ter dezenas de metros.

VICTORIA

Porque trouxe minha mente de volta da morte? Apenas para contar histórias do universo que você destruiu?!

MORTE

Gosto que me contem como ele era...

VICTORIA

Você só conhece o vazio... Quero te mostrar que há outros caminhos!

QUADRINHO 29

CENA

Victoria de perfil, olhando para cima.

VICTORIA

O-O que estou tentando dizer é que talvez... só talvez... fosse o momento de perceber que você pode escolher algo além deste vazio!

QUADRINHO 30CENA

O rosto da morte olhando para baixo.

QUADRINHO 31CENA

A morte de perfil olhando para cima, confabulando.

MORTE

Algo novo...

QUADRINHO 32CENA

A morte de perfil olhando para baixo, confabulando.

MORTE

Isso seria...

QUADRINHO 33

CENA

A morte de perfil olhando para o lado, confabulando.

MORTE

...seria contra as regras...

QUADRINHO 34

CENA

Close no rosto de Victoria, visto de cima. Ela sorri.

VICTORIA

Bem que você poderia, não?

QUADRINHO 35

CENA

Close no rosto da morte, que toca o queixo com os dedos para pensar.

MORTE

Talvez eu possa...

VICTORIA

Gosto de pensar que pode!

MORTE

Você não deveria.

FUNDO DE TELA

CENA

Visão das costas da Morte, por cima. Victoria ao fundo. Talvez um close na boca de Victoria.

VICTORIA

Posso estar enganada... mas penso que está mudando de ideia.

MORTE

É mais complicado do que você consegue imaginar.

QUADRINHO 36

CENA

A morte de costas, mostra seu braço direito que está fumegando, se dissolvendo.

MORTE

Te trazer de volta teve um custo.

QUADRINHO 37

CENA

Close na mão esquelética da morte. Os dedos se desfazendo.

MORTE

Eu só "existo" no vazio... havendo algo em lugar do nada, eu deixo de ser.

QUADRINHO 38

CENA

Victoria, com rosto entristecido plano visto de cima.

QUADRINHO 39

CENA

Quadro igual ao anterior, mas Victoria está sorrindo.

MORTE

O que houve?

VICTORIA

Nada... é que...

QUADRINHO 40

CENA

Quadro igual aos anteriores, mas Victoria olha para cima, sorrindo e estendendo uma mão.

VICTORIA

Bom... eu acredito que alguns sacrifícios valem a pena em detrimento de certas coisas.

QUADRINHO 41

CENA

Vistos de perfil, Victoria e a morte, olhando um para o outro. A morte fumegando um pouco mais.

FUNDO DA TELA

CENA

O escuro absoluto reina, mas conforme se desliza para baixo, após os balões de fala de Victoria e da Morte, pálidas estrelas começam a surgir.

MORTE

Sim... CERTAS COISAS valem o risco.

VICTORIA

Talvez mais uma história consiga te convencer?

MORTE

Talvez...

FIM.

ANEXO B - FICHA DE PERSONAGENS

Nome: Victoria Kov'Thera

Gênero: Mulher

Idade: 70 anos (aparência de 30)

Físico: Mulher de altura mediana, cabelos ruivos ondulados. Olhos verdes e pele branca. Sempre usando um traje de tripulação dos Viajantes de Terrartera;

Social: É membro da Classe dos Viajantes, grupo aristocrático que utiliza a viagem do tempo para pesquisa e entendimento do passado de Terrartera (antigo planeta Terra);

Psicológico: Excêntrica e extremamente inteligente, curiosa e investigativa. Ela é solitária e sempre busca estar com pessoas por perto. Não tem sucesso com freios sociais e possui um forte senso de proteção do grupo, além de ter problemas em aceitar hierarquias sociais e relações de autoridade.

Gênese de personagem: Victoria veio de uma família com tradição militar. Seu pai sempre esperou que ela, assim como todos da família Kov'Thera, ingressassem na vida militar e se tornassem soldados para lutar e proteger Terrartera.

Victoria, no entanto, não seguiu as vontades de seu pai e desenvolveu seus estudos na Academia dos Viajantes para a pesquisa científica. Isso irou seu pai que, em seu leito de morte, a olhou nos olhos e disse que a desonra de morrer fora da batalha só não era maior que o caminho que ela escolheu seguir.

NOME: Morte

Gênero:---

Idade:4,5 Bilhões de anos

Físico: Inexistente. É uma consciência criada a partir de tudo o que já existiu e não existe mais, apenas o conceito do vazio, o caos infinito. Para Victoria, se apresenta como uma colossal figura esquelética e encapuzada de 30 metros, vestindo negro e com uma voz grave e profunda.

Social: ---

Psicológico: Sendo literalmente a amálgama de tudo o que o universo deixou de ser, a Morte não tem propósito a não ser continuar mantendo o vazio infinito. No entanto, indo de encontro a todas as regras, ela anseia por saber como o universo foi, um dia.

Gênese de personagem: Quando a entropia destruiu o Universo e tudo o que havia nele, o trabalho da Morte estava feito. Não havia mais nada a não ser o vazio. O vazio da morte tomou ciência de si próprio pouco antes de desfazer a última ligação entre elétrons em toda a existência.

Sem mais nada a fazer, sem mais nada existindo, sem mais nada. Assim, a morte começou a trazer de volta consciências perdidas no passado do universo, os ecos daqueles que um dia viveram.

Trouxe tantos quanto podia. Estava entediada e precisava entender como as coisas eram antes dela.

As mentes ressuscitadas tinham reações adversas à informação sobre a realidade em que estavam: algumas experimentaram o alívio absoluto de um pós-vida livre do julgamento eterno. Outras entraram em colapso e enlouqueciam. Apenas uma tentou convencer a morte a voltar atrás.