



Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Faculdade de Arquitetura
Curso de Design Visual

Felipe Itaru Heming Takata Yonekawa

**PROJETO GRÁFICO DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS
COM REFERÊNCIAS EM ELEMENTOS CULTURAIS**

Porto Alegre

2016

Felipe Itaru Heming Takata Yonekawa

**PROJETO GRÁFICO DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS
COM REFERÊNCIAS EM ELEMENTOS CULTURAIS**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Design Visual, da Faculdade de Arquitetura, como requisito para a obtenção do título de Designer.

Orientadora: Prof. Gabriela Perry

Porto Alegre

2016

Felipe Itaru Heming Takata Yonekawa

**PROJETO GRÁFICO DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS
COM REFERÊNCIAS EM ELEMENTOS CULTURAIS**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Design Visual, da Faculdade de Arquitetura, como requisito para a obtenção do título de Designer.

Orientadora: Prof. Gabriela Perry

Prof.

Prof.

Prof.

Porto Alegre

2016

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo o desenvolvimento de uma história em quadrinhos de autoria própria cujo conceito seguirá inspirações de elementos culturais do estado do Rio Grande do Sul e do Brasil. O projeto contempla o desenvolvimento gráfico conceitual de uma publicação impressa, e analisa e desenvolve os passos para a criação de uma história em quadrinhos. O trabalho apresenta uma explanação sobre os quadrinhos e sua história, analisa e detalha os elementos dos quadrinhos e mostra o processo de criação do projeto A Jornada de Arani, seguindo a metodologia do autor. Considerou-se as diferentes formas de expressão dos quadrinhos, assim como o potencial como objeto de entretenimento e comunicação que este tipo de material pode proporcionar.

Palavras-chave: História em Quadrinhos. Cultura Regional e Quadrinhos. Fantasia. Entretenimento.

ABSTRACT

This project is concerning the development of a Comic Novel by own making, where- with its concept will be created following inspirations on elements of local culture of the state of Rio Grande do Sul and Brazilian culture. The assignment includes the conceptual graphic development of a printed publication and analyzes the steps to create a comic book.

The paper presents an explanation of comics and its history. Also details and reviews the comics elements leading to the process of creation of the story The Journey of Arani, following the author's methodology.

Regarding the creation of this project, the author considers the different ways of ex- pression of comics, as well the potential of entertainment and communication that a publi- cation like this can provide.

Keywords: Comics. Comic Novel. Comics and Local Culture. Fantasy. Entertainment.

SUMÁRIO

| | | |
|----------|---|----|
| 1.1 | INTRODUÇÃO E JUSTIFICATIVA | 9 |
| 1.2 | OBJETIVOS | 11 |
| 1.3 | DELIMITAÇÕES..... | 11 |
| 1.4 | PÚBLICO-ALVO..... | 12 |
| 2.1 | O OBJETO - HISTÓRIA EM QUADRINHOS | 13 |
| 2.1.1 | Nomenclatura e Manifestações Midiáticas..... | 13 |
| 2.2 | SOBRE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS | 16 |
| 2.3 | HISTÓRIA EM QUADRINHOS NO BRASIL | 21 |
| 2.4 | CENA INDEPENDENTE DOS QUADRINHOS BRASILEIROS..... | 23 |
| 2.5 | ELEMENTOS ESTRUTURAIS DOS QUADRINHOS | 24 |
| 2.5.1 | Elementos Estruturais das Páginas..... | 24 |
| 2.5.1.1 | Quadro | 24 |
| 2.5.1.2 | Requadro | 25 |
| 2.5.1.3 | Sarjeta, Calha ou Elipse | 26 |
| 2.5.1.4 | Balões | 27 |
| 2.5.1.5 | Onomatopéias | 28 |
| 2.5.1.6 | Tipografia | 28 |
| 2.5.1.7 | Linhas de Movimento | 29 |
| 2.5.1.8 | Narrativa Visual | 30 |
| 2.5.1.9 | Estilo Gráfico | 33 |
| 2.5.1.10 | Contraste e Cor | 34 |
| 2.5.1.11 | Enquadramento | 35 |
| 3.1 | DEFINIÇÃO DA PROPOSTA DA HISTÓRIA..... | 37 |
| 3.2 | CRIAÇÃO TEXTUAL DA TRAMA | 37 |
| 3.3 | PROCESSOS DE <i>CONCEPT ART</i> | 37 |
| 3.4 | ELABORAÇÃO DE ROTEIRO DA HISTÓRIA..... | 38 |
| 3.5 | STORYBOARD..... | 38 |
| 3.6 | ARTE FINAL | 38 |
| 3.7 | IDENTIDADE VISUAL | 39 |
| 3.8 | ESPECIFICAÇÕES PARA IMPRESSÃO | 39 |
| 4.1 | DEFINIÇÃO DA PROPOSTA DA HISTÓRIA..... | 40 |
| 4.1.1 | Criação do Tema | 40 |
| 4.1.2 | Criação Textual dos Personagens | 42 |
| 4.2 | CRIAÇÃO DO TEXTO BASE PARA A TRAMA, PERSONAGENS E AMBIENTES. | 42 |

| | | |
|-----------|---|----|
| 4.2.1 | Arani | 44 |
| 4.2.2 | Hugo | 44 |
| 4.2.3 | Micum | 44 |
| 4.2.4 | Matriarca Ceci | 45 |
| 4.2.5 | Cacique Guaraci | 45 |
| 4.2.6 | Page | 45 |
| 4.2.7 | Guardiões | 45 |
| 4.2.8 | Sepé Tiaraju | 46 |
| 4.2.9 | Saci-Pererê | 46 |
| 4.2.10 | Curupira | 46 |
| 4.2.11 | Capi | 47 |
| 4.2.12 | Ludimila | 47 |
| 4.2.13 | Quincas Facão | 47 |
| 4.2.14 | Sombras | 47 |
| 4.2.15 | Jana | 48 |
| 4.2.16 | Tibi | 48 |
| 4.2.17 | Puã | 49 |
| 4.2.18 | Construção da Trama | 49 |
| 4.2.19 | Cenários | 50 |
| 4.3 | CONCEPT ART | 51 |
| 4.3.1 | Concepts de Personagens | 51 |
| 4.3.1.1 | Concept de Arani | 52 |
| 4.3.1.2 | Concept da tribo da floresta | 58 |
| 4.3.1.3 | Concept da Matriarca - Ceci | 61 |
| 4.3.1.4 | Concept de Micum e Capi | 65 |
| 4.3.1.5 | Concept do Bando da Sepé | 66 |
| 4.3.1.5.1 | Concept da Sepé Tiaraju | 67 |
| 4.3.1.5.2 | Concept do Saci, Curupira, Hugo e Ludimila - Membros do Bando da Sepé | 67 |
| 4.3.1.6 | Concept das Sombras e Quincas Facão | 71 |
| 4.3.2 | Conceituação de Cenários | 73 |
| 4.3.2.1 | Ambiente Cidade | 74 |
| 4.3.2.2 | Ambiente Floresta | 78 |
| 4.3.2.3 | Ambiente Pampa | 79 |
| 4.4 | ELABORAÇÃO DO ROTEIRO DESCRITIVO | 81 |
| 4.5 | STORYBOARD | 82 |
| 4.6 | ARTE FINAL | 85 |
| 4.6.1 | Definição da Página | 85 |

| | |
|--|-----|
| | 8 |
| 4.6.2 Criação dos Quadros | 87 |
| 4.6.3 Contornos e formas | 89 |
| 4.6.4 Mídias utilizadas na Arte Final..... | 90 |
| 4.6.5 Cor e Efeitos | 90 |
| 4.6.5.1 Colorido x Preto e Branco | 90 |
| 4.6.5.2 Processo de colorização | 91 |
| 4.6.5.2.1 Paleta de Cores e Cor Base | 91 |
| 4.6.5.2.2 Colorização dos Quadros | 93 |
| 4.6.5.3 Efeitos, Ajustes de cores e Tratamento de Imagem | 94 |
| 4.6.5.3.1 Efeitos Visuais | 94 |
| 4.6.5.3.2 Ajustes de Cores e Tratamento de Imagem | 95 |
| 4.6.6 Balões e texto | 96 |
| 4.6.6.1 Escolha da Tipografia | 96 |
| 4.6.6.2 Estilo gráfico dos balões | 97 |
| 4.6.6.3 Criação dos balões e texto nas páginas | 99 |
| 4.6.7 Finalização da página..... | 101 |
| 4.7 IDENTIDADE VISUAL - LOGO E CAPA | 102 |
| 4.7.1 Desenvolvimento do Logo | 102 |
| 4.7.2 Desenvolvimento da Capa..... | 104 |
| 4.8 ESPECIFICAÇÕES PARA IMPRESSÃO | 108 |

1 PLANEJAMENTO DO PROJETO

Essa seção destina-se a abordar as informações iniciais desse projeto, e servirão de base para o seu planejamento. Abaixo inicia-se a introdução e a justificativa do tema abordado - desenvolvimento de histórias em quadrinhos - seguido da apresentação dos objetivos e delimitações impostas.

1.1 INTRODUÇÃO E JUSTIFICATIVA

"História em quadrinhos - criada através de imagens posicionadas uma após a outra para ilustrar a passagem de tempo"- como dito por McCloud, 1993, os quadrinhos têm um potencial grande de entretenimento e comunicação com o leitor, entretanto esse tipo de publicação tem seu status artístico diminuído pelo conhecimento convencional da sociedade, sob a condição de não-arte ou de apenas material ilustrativo, lúdico e descartável.

Esse potencial dos quadrinhos vai além da passagem de informação, entretenimento e síntese. Sua capacidade é ilimitada e propulsionada pela imaginação do leitor. A cada intervalo de quadro nas histórias, a imaginação do leitor dá vida as imagens, propiciando uma infinidade de possibilidades para a leitura e interpretação de cada ação.

Os quadrinhos estão muito mais presentes na cultura popular contemporânea do que podemos perceber. Podemos vê-los como referência para filmes, séries, desenhos animados e animações. Inspiração para livros, jogos digitais e até mesmo para brinquedos e vestuário. As histórias vão muito além das páginas, influenciando gerações de leitores e mudando a cultura global (FRANCO, 2004).

Se tratando de América Latina e Brasil, no nosso país temos um forte mercado de quadrinhos voltados ao público infantil, com o estúdio Maurício de Souza como grande expoente (BERNARDI, 2013) e um crescente mercado de histórias em quadrinho independente - onde não há um compromisso formal com editoras (CASARIN, 2015). Já na América Latina, há muitos nomes e títulos de destaque, passando pelas charges da *Mafalda* na Argentina aos episódios cômicos de *Condorito* do Chile (RODRIGUES, 2014).

Todo esse material em forma de imagens sequenciadas possui uma forte ligação com a cultura e com a mensagem que deseja-se passar. Temos quadrinhos voltados a críticas e sátiras políticas, comumente encontrados nas tirinhas de jornais. Alusões ao folclore e as travessuras das crianças, presenciadas nas histórias infantis da *Mônica* de Maurício de Souza e de *Pererê* de Ziraldo, e mundos imaginários e personagens tão caricatos que se tornaram um ícone da cultura popular brasileira, no caso, Zé Carioca. Os quadrinhos vão muito além de desenhos e páginas. Conquistam milhões de pessoas ao redor do mundo todos os dias, e cativam cada vez mais leitores (ALVES, 2012)

Portanto, pode-se afirmar que há margem para uma diversidade de temas e formas para a criação de história em quadrinhos. Assim como na literatura gaúcha, em que temos nomes expressivos como Erico Veríssimo, Luís Fernando Veríssimo e Moacyr Scliar tratando algumas histórias como fantasia mesclando elementos da realidade do Rio Grande do Sul e ficção, pode-se fazer esse tipo de experimento também nos quadrinhos. Esse trabalho de conclusão de curso visa esse tipo de temática. Uma mistura de elementos reais presentes na cultura regional gaúcha mergulhados num mundo de fantasia e ficção criado pelo autor, desenhados e escritos dentro dos quadros em páginas impressas no formato de revista para uma publicação posterior, impressa. Seu conteúdo será totalmente de autoria própria - roteiro, pesquisa, *storyboard*, *concept art* e outras etapas serão elaboradas durante o desenvolvimento desse trabalho. Apesar do escopo nacional dos quadrinhos independentes, será dada maior atenção ao mercado regional, envolvendo Porto Alegre e região metropolitana principalmente por motivos de facilidade de consulta e contato com usuários.

Essa história em quadrinhos, apesar de ter alusão a elementos culturais, naturais e sociais regionais, deve poder ser compreendida por qualquer leitor de outra parte do Brasil ou de outro país. Esses elementos servirão de suporte para um aprofundamento conceitual no projeto, como no desenvolvimento de personagens e cenários para a história, e serão identificáveis para um leitor gaúcho e compreensíveis para leitores de fora. É importante salientar que o conceito da história, apesar de envolver elementos culturais e naturais reais, será totalmente imerso dentro da fantasia e ficção, portanto o autor usará de licença poética para mesclar determinados elementos reais e criar outros imaginários no desenvolver do projeto.

No âmbito pessoal do autor, o desenvolvimento de histórias em quadrinhos já era uma tarefa relacionada com sua experiência profissional. Entretanto a escolha da temática das histórias e dos elementos nelas retratados dificilmente eram de escolha própria, e sim dos clientes que pediam um trabalho. Visto que um trabalho de conclusão toma um longo período a ser concluído, e tendo esse gosto natural pelo desenho e por histórias em quadrinhos, foi decidido explorar esse gênero editorial e experimentar uma temática nova e relacionada com o cotidiano vivido no Rio Grande do Sul. Esses fatores - personalidade e cultura - levaram à escolha do objetivo a ser feito nesse trabalho.

1.2 OBJETIVOS

Este trabalho tem como objeto principal, a criação do conceito gráfico para uma história em quadrinhos impressa baseada em uma história de autoria própria, e tem como objetivos específicos:

- a) Criar uma linguagem gráfica para a narrativa com a finalidade de fazer referência e alusão à elementos culturais, naturais e sociais do Brasil e do estado do Rio Grande do Sul. Essa linguagem visual será a base conceitual da história.
- b) Adaptar a história escrita para os quadrinhos.
- c) Aplicar esta linguagem ao desenvolvimento de uma história.

1.3 DELIMITAÇÕES

A principal delimitação neste trabalho refere-se a conclusão das páginas da história. Devido à complexidade do trabalho demandado por cada página, acredita-se que o tempo para a realização do TCC não será suficiente para a conclusão do produto. Sendo assim, serão desenvolvidos graficamente o conceito da história, bem como algumas páginas, expondo assim a estrutura de desenvolvimento proposta na metodologia.

1.4 PÚBLICO-ALVO

Na primeira etapa do projeto (TCC 1), especificou-se como público alvo o infanto-juvenil, com idade média de 9 a 15 anos. A escolha por esse público foi arbitrária, em função da preferência do autor por estilos visuais usualmente relacionados a essa faixa.

No entanto, após analisar o resultado alcançado, percebeu-se que o público não precisaria ser limitado a esta faixa estreita, pois a linguagem criada alcança o público jovem-adulto.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Neste capítulo constará o referencial teórico para a o embasamento desse projeto. Nele serão exploradas informações acerca dos quadrinhos, percorrendo conteúdos como histórico, movimentos e estilos, estruturas dos quadrinhos e um apanhado sobre esse tipo de publicação no Brasil.

2.1 O OBJETO - HISTÓRIA EM QUADRINHOS

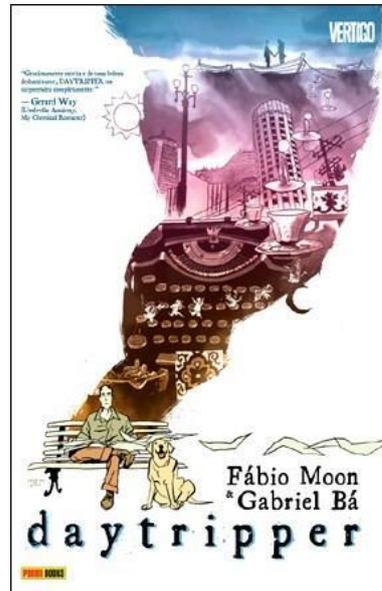
Uma das principais definições de história em quadrinhos é tida como Arte Sequencial, e foi elaborada por Will Eisner em 1985, numa tentativa de renomear *Comics* nos Estados Unidos, pois essa expressão poderia ter um significado dúbio. Mais tarde, uma outra forma de expressar quadrinhos mais específica foi criada por Scott McCloud: "Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ ou produzir uma resposta no espectador" (MCLOUD, 1993). Independente de qual definição usar, as duas transmitem a idéia de que quadrinhos são sequências de imagens que espera-se transmitir uma mensagem a um leitor, e com essa sequência, cativar a sua imaginação para que o próprio leitor crie sua interpretação da ação exposta. Essa é a magia dos quadrinhos, como dito por Scott Mccloud (MCLOUD, 1993).

2.1.1 Nomenclatura e Manifestações Midiáticas

Apesar de ser conhecida por um único nome no Brasil - Histórias em Quadrinhos, e por sua abreviação, HQ - esse tipo de publicação possui inúmeras outras formas de nomenclatura. Nos Estados Unidos é conhecida como *Comics*, pois inicialmente sua principal característica era o humor. Na França é conhecida como *Bandes-dessinées*, pois eram publicadas diariamente em tiras de jornais. Em Portugal histórias em quadrinhos se chama Banda Desenhada - uma tradução literal do francês. Outro famoso nome para as HQs é Mangá, utilizado no Japão. A origem da palavra remete ao famoso artista japonês Katsushika Hokusai e sua-notória obra Hokusai Manga (1814-1834) contendo desenhos e esboços do artista. Em outros tantos países Histórias em Quadrinhos possuem seus próprios nomes, mas suas formas de manifestações são similares e podem ser classificadas.

- Página Dominical - Foi a primeira forma de expressão moderna para HQs. Eram páginas de jornais publicados nos domingos nos Estados Unidos. Cada artista tinha normalmente apenas uma página para contar sua história (FRANCO, 2004).
- Tira de Jornal (tirinhas) - Também está entre as primeiras formas de veiculação das HQs modernas, possui um caráter informativo mais direto. Composta normalmente por poucos quadros horizontais, é comumente publicada em jornais do mundo todo com uma periodicidade diária. Como falado anteriormente, em países como Portugal, histórias em quadrinhos ficaram conhecidas por causa desse estilo de manifestação (FRANCO, 2004).
- Revista Periódica ou *Comic Book* - Com uma periodicidade atualmente semanal ou quinzenal, esse tipo de publicação possibilitou aos artistas desenvolver mais suas histórias, tanto em termos de roteiro quanto em termos de exploração visual, abordando novos planos e novos elementos visuais. Caracterizam-se pelas altas tiragens e pontos de vendas variados. No Brasil, revistas como *Turma da Mônica* do estúdio Maurício de Souza e revistas dos personagens da Disney ganharam grande destaque comercial (FRANCO, 2004).
- Álbuns e *Graphic Novels* - Esse tipo de publicação lembra o formato de livros. Normalmente são publicações com um alto padrão de acabamento, e constitui-se de histórias finalizadas, isto é, contando toda a história de início ao fim, ao contrário das revistas, onde a história se mantém por um longo período, ou os personagens continuam a progredir em outras aventuras. Esse tipo de publicação visa um público mais específico e que está familiarizado com as HQs. Nas *Graphic Novels*, o aspecto artístico visual é muito bem desenvolvido, e por este motivo se tornou o tipo de publicação mais comum na Europa. Muitas revistas, após um certo número de tiragens ou motivos comemorativos publicam suas versões de Álbuns, juntando diversas histórias numa única publicação, como o caso de *The Sandman*, de Neil Gaiman, publicado em 2006 com o título de *Absolute Editions* (GAIMAN, 2014). Uma *graphic novel* atual de destaque é *Daytripper* (figura 1), produzida pelos irmãos Fábio Moon e Gabriel Bá.

Figura 1 - Graphic Novel - Daytripper, comic novel dos brasileiros Fábio Moon e Gabriel Bá



Fonte: Daytripper

- Fanzines - Com origem no termo Fanatic Magazines (revista de fãs), são publicações independentes onde fãs de histórias em quadrinhos, seriados, filmes, desenhos animados, etc; têm a liberdade de criar novas histórias e acontecimentos novos para as histórias originais, e não estão sujeitas a nenhuma regra de editora ou guia visual para a revista.
- Storyboard - Funcionando como uma ferramenta principalmente para a cinematografia, são seqüência imóveis de cenas que auxiliam os roteiros, funcionando como indicações de tomadas. sugerindo ângulos de câmera, cenários, falas, etc. São um elemento de ligação entre HQs e o cinema (FRANCO, 2004).
- Quadrinhos Digitais - Desde a popularização dos meios digitais, o modo de trabalhar, vender e adquirir quadrinhos mudou, e a cada nova tecnologia o modo de tratar as HQs se transforma (BERNARDI, 2013). Com as mídias digitais, pode ser citado os meios de publicação, como sites de publicação e compartilhamento, os tablets de leitura (como *Kindle* da *Amazon*), as HQs para download, e outros tipos de mídias digitais.

2.2 SOBRE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

O uso de figuras justapostas para representar uma mensagem são datadas desde os tempos pré-históricos da humanidade, estando presentes em civilizações mesopotâmicas, egípcias e outras que usaram de algum tipo de simbologia para expressar alguma mensagem (TYCHINSKY, 2015). Dando um grande salto na história, passando aos séculos mais recentes, pode-se dizer que após a Era Industrial, com o aumento da alfabetização na Inglaterra e nos Estados Unidos, passou-se a usar temáticas satíricas e humorísticas desenhadas para expressar sentimentos sobre determinado assunto social, como o caso da publicação *Poor Richard's Almanac*, publicado em 1732 por Benjamin Franklin para promover a Revolução Americana entre outros assuntos sociais da época. Desde então, quadrinhos políticos tiveram um importante papel nas publicações de jornais de notícias (TYCHINSKY, 2015).

Dando outro salto na história, passando agora pelos anos 1930 ainda nos Estados Unidos, diversos títulos surgiram com a temática "Action Comics", ou simplesmente histórias de super-heróis. *Superman* e outros personagens formaram a "golden age" dos quadrinhos nos anos pré e durante a Segunda Guerra Mundial, e tiveram grande adesão do público jovem e também pelos soldados. A figura 2 mostra as primeiras capas de revistas publicadas do *Superman*.

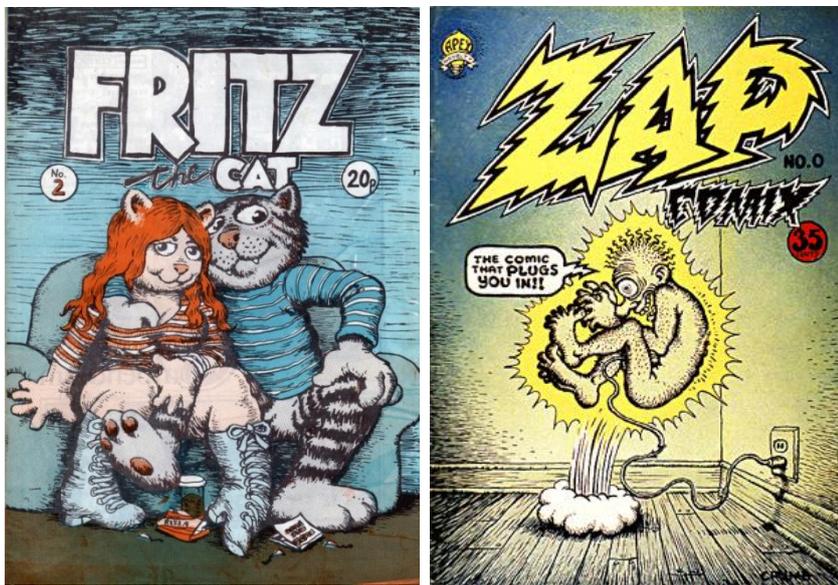
Figura 2 - Capas das primeiras "Action Comics".



Fonte: tinyurl.com/js42krv (2016)

Com a criação e popularização de outras mídias, como a televisão, logo os quadrinhos sofreram mudanças, principalmente em termos ideológicos. Nos anos 1960, se intensifica a publicação de quadrinhos independentes, vinculados ao movimento da Contra-Cultura principalmente em São Francisco. Autores como Robert Crumb, Kim Deitch e outros abordaram assuntos não tradicionais à época, como sexo e uso de drogas, mas também críticas a questões sociais e políticas, como a Guerra do Vietnã (SABIAN, 1996). Na figura 3 são mostradas capas das revistas *Fritz the Cat* e *Zap Comix*, ambas desenhadas por Robert Crumb.

Figuras 3 - Capas de Quadrinhos de Robert Crumb



Fontes: Site A - <http://tinyurl.com/jfmnaax>(2016), Site B - <http://tinyurl.com/ht8bknn>(2016)

Além dos Estados Unidos, na Europa, principalmente na França e Bélgica, diversos títulos de quadrinhos tiveram grande destaque internacional, como *As aventuras de Tintin*, *Os Smurfs* e *Asterix e Obelix*. Assim como nos Estados Unidos, os quadrinhos na Europa se transformaram numa plataforma ampla de entretenimento para toda a sociedade, sendo de fácil acesso e aquisição, títulos como *Os Smurfs* se transformaram numa das publicações de quadrinhos em série mais vendidas de todos os tempos (TYCHINSKY, 2015). Na figura 4 são mostradas capas de *Os Smurfs* e *Asterix e Obelix*, ambas edições francesas.

Figuras 4 - Capa do quadrinho Os Smurfs (esquerda) e Asterix (direita).



Fontes: Site A - <http://tinyurl.com/gm2o8ah> (2016), Site B - <http://tinyurl.com/jup9asa> (2016)

Fora do mundo ocidental, no Japão os quadrinhos tiveram um apelo bem mais específico. Os Mangás, como são chamadas as histórias em quadrinhos daquele país, se desenvolveram por temática, idade e tipo de leitor. Muitas características nesse tipo de publicação diferem dos quadrinhos ocidentais, mas a essência é mesma. Até hoje, os mangás são a forma mais comum de leitura para entretenimento no oriente. Eles constituem uma grande parte da base da cultura popular japonesa atual, e se tornaram, mesmo no ocidente, um dos tipos de publicações impressas mais vendidas (AOKI, 2015). A figura 5 mostra uma capa do mangá *Astroboy*, feito por Osamu Tezuka - um dos maiores desenhistas de mangá até hoje, e referência mundial para os quadrinhos.

Figura 5 - Capa do Mangá Astroboy de Osamu Tezuka



Fonte - <http://tinyurl.com/zj2tnv9> (2016)

Na América do Sul os quadrinhos tiveram um papel importante atuando como voz política nos diversos acontecimentos das última décadas do século XX na região. Também era meio de entretenimento para diversos públicos, com destaque o infantil, tendo uma grande abrangência e influência, especialmente no Brasil (RODRIGUES, 2014).

Com a expansão da internet, a partir de 1990 popularizou-se o uso de mídias digitais como apoio no desenvolvimento de histórias em quadrinhos, e com isto gerou-se outros estilos e maneiras de abordar essa linguagem visual e escrita. Além das experimentações e facilitações no contexto de trabalho em quadrinhos, gerou-se concomitantemente a esse novo mundo digital de histórias, novos mercados e plataformas de publicações online, onde abrem-se espaços para novos desenhistas e amantes desse tipo de leitura (FRANCO, 2004). O site Comixology, que é um dos mais conhecidos portais de divulgação de histórias em quadrinhos online em 2016 é um exemplo desta plataforma de distribuição.

Diversas formas de expressões artísticas estão e estiveram interligadas com os quadrinhos. O Pop Art dos anos 1960 buscou inspiração em elementos utilizados nos quadrinhos para construir uma linguagem única e inovativa, e o oposto também aconteceu, tendo os quadrinhos buscado inspiração em movimentos como a Contra Cultura. Por tratar-se de uma

linguagem icônico-literária, as HQs também mantêm uma certa relação com outras artes como a pintura, o teatro, a fotografia e a televisão/ cinema (FRANCO, 2004). A figura 6 referencia a abordagem do estilo *comics* no movimento Pop Art dos anos 60.

Figura 6 - Quadrinhos como referência no movimento do Pop Art.



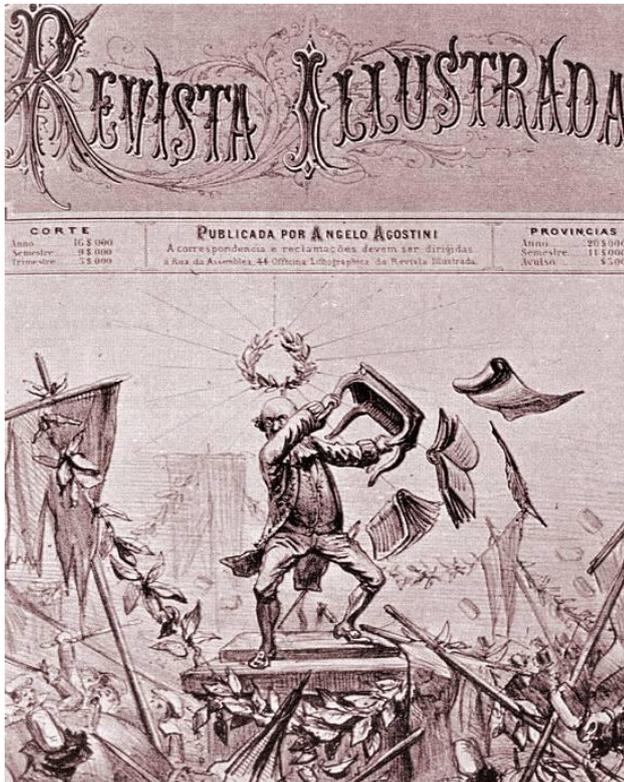
Fonte: Wikipedia, Roy Lichtenstein (2016)

É difícil mensurar como serão os quadrinhos no futuro, ou até mesmo como são na atualidade, pois com as inúmeras ferramentas que o meio digital proporciona, há novas maneiras de tratar quadrinhos, como os quadrinhos nas redes sociais e outras formas que serão explorados posteriormente nesse trabalho.

2.3 HISTÓRIA EM QUADRINHOS NO BRASIL

O início da produção de quadrinhos no Brasil remete ao ano de 1837, com Manuel de Araújo Porto-Alegre, que vendia textos ilustrados em litografia e os vendia avulsos. Entretanto o grande marco dá-se com Ângelo Agostini, um italiano naturalizado brasileiro que em 1867 publicou *As Cobranças*, e foi um dos responsáveis pelo lançamento da *Revista Ilustrada*, sendo seus personagens mais famosos Nhó Quim e Zé Caipora. Ademais, a *Revista Ilustrada* (figura 7) também serviria como uma plataforma de crítica e sátira da situação política da época, como visto na figura abaixo (BERNARDI, 2013).

Figura 7 - Revista Ilustrada - Ângelo Agostini

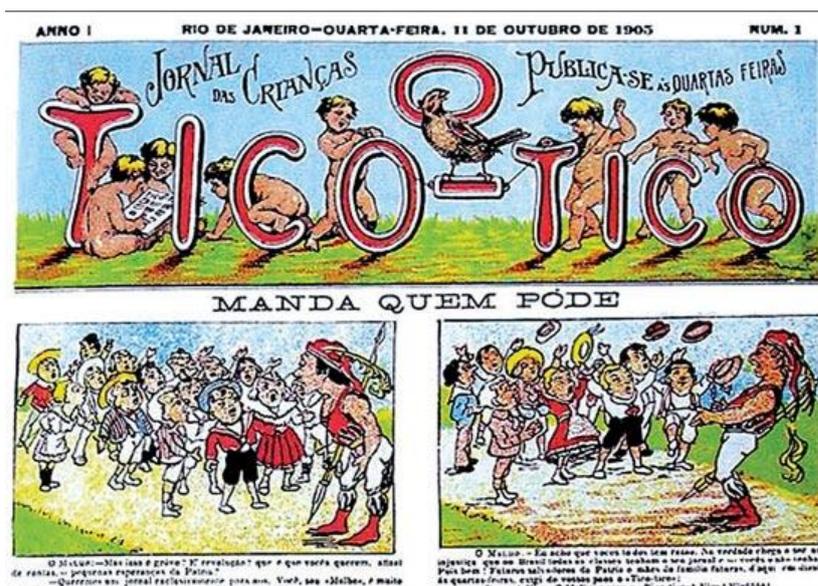


Fonte: Wikipedia, Angelo Agostini (2016)

No ano de 1905 começa a publicação da *Revista Tico-Tico*, que era destinada ao público infantil, baseando suas histórias nos contos do folclore brasileiro. A *Tico-Tico* teve uma grande influência dos quadrinhos estrangeiros, mas apesar disso, podia-se ver originalidade na criação de histórias fantásticas. As publicações eram coloridas, como visto na figura 8, e

tiveram uma grande tiragem para época, com mais de trinta mil exemplares vendidos. Suas publicações duraram mais de cinquenta anos, e começaram a decair com a inserção do modelo de revista americano no Brasil (BONIFACIO, 2005).

Figura 8 - Revista Tico-Tico



Fonte: <http://tinyurl.com/gw34pe5> (2016)

Pouco tempo depois iniciou-se a publicação da *Suplemento Juvenil*, onde se iniciou as edições de super-heróis no Brasil, como Flash Gordon, Tarzan e Mandrake. Diversas *Suplementos* foram lançadas, dentre elas a *Gibi*, que obteve um grande sucesso, e o seu nome até hoje é referência para História em Quadrinhos (BERNARDI, 2013).

Após o golpe de 1964, os quadrinhos brasileiros sofreram com a censura e repressão, tendo sido estabelecido o código de ética para os quadrinhos. Muitos artistas aderiram ao movimento de nacionalização dos quadrinhos brasileiros, entre eles Ziraldo, com as diversas publicações da *Turma do Pererê*, onde se resgatava os contos do folclore brasileiro numa leitura infantilizada dos personagens. Ziraldo se tornou um dos grandes nomes dos quadrinhos brasileiros, lançando outros títulos de renome, como o *Menino Maluquinho* (BONIFACIO, 2005).

Ainda na década de 1960, Maurício de Sousa começa a publicar as tirinhas do personagem Bidu na *Folha de São Paulo*. Em menos de dez anos, Maurício multiplica seus personagens e cria a Turma da Mônica. Série de personagens inspirados na sua infância e na sua

família. Seu projeto dá certo, e as suas histórias ganham o Brasil com seu estilo simples mas bem característico. Apesar das adversidades do mercado, a Maurício de Sousa produções se torna o maior estúdio de quadrinhos do Brasil, e suas publicações continuam até os dias de hoje (BERNARDI, 2013).

Com o término da ditadura, diversos estilos de quadrinhos surgiram no mercado nacional, com destaque quadrinhos satíricos, críticos e de humor ácido. A revista *Los três Amigos*, criada por Angeli, Laerte e Glauco se destaca, e posteriormente abre para a entrada de novos artistas (BONIFACIO, 2005).

Nos dias atuais, o mercado de quadrinhos brasileiro ganha mais expansão com o aumento dos quadrinhos independentes e das novas editoras que surgiram dando destaque para os quadrinistas nacionais, entretanto ainda é com certa dificuldade que os profissionais dessa área conseguem publicar seus trabalhos e se conectarem com o público devido ao baixo número de pontos de venda e da pouca divulgação desses trabalhos. Numa visão mundial, diversos quadrinistas brasileiros ganharam expressividade nos últimos anos, como os irmãos Fábio Moon e Gabriel Bá, ganhadores de diversos prêmios de expressão mundial em quadrinhos.

2.4 CENA INDEPENDENTE DOS QUADRINHOS BRASILEIROS

Como dito anteriormente nesse trabalho, o mercado de quadrinhos no Brasil está em expansão. Cada vez mais os brasileiros aderem a esse tipo de leitura e perdem a vergonha de dizer que lêem histórias em quadrinhos (MAIA, 2015). Apesar disso, o mercado ainda não comporta todos os novos quadrinistas, e com isso a cena independente surge com mais força no país.

Quadrinhos independentes são basicamente publicações que não estão relacionados diretamente com uma editora. Normalmente esses projetos são feitos integralmente pelo próprio autor, desde sua concepção até o investimento para a sua publicação. Com o surgimento de plataformas "crowdfunding" como o Catarse e Kickstarter, diversos artistas buscam apoio do público nesse tipo de plataforma, e com isso conseguem fazer maiores tiragens e ganham maior expressão no mercado nacional.

A divulgação desses trabalhos independentes dá-se nos diversos eventos de quadrinhos que surgiram no Brasil nos últimos anos, como a FIQ (Festival Internacional de Quadrinhos, BH), Comic-Com Experience (SP) e a Fest Comix (SP), e nas inúmeras plataformas de publicação de quadrinhos e nos blogs e redes sociais existentes.

Por se tratar de um trabalho totalmente independente, trabalhar com esse tipo de publicação é difícil em termos financeiros. Entretanto essa é a porta de entrada normal para os novos quadrinistas brasileiros, e a oportunidade para editoras brasileiras e estrangeiras enxergarem e terem contato com o trabalho desses artistas.

2.5 ELEMENTOS ESTRUTURAIS DOS QUADRINHOS

Uma página de HQ possui diversos elementos estruturais que ajudam o quadrinista a contar a sua história. Esses elementos são ferramentas que guiam o leitor, e fazem o câmbio de informações e a passagem das mensagens, tanto visuais e textuais.

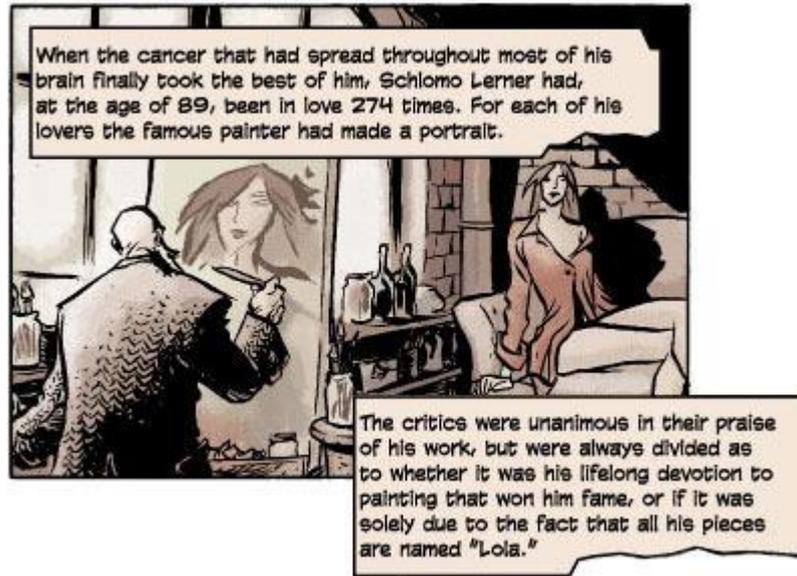
2.5.1 Elementos Estruturais das Páginas

Os elementos estruturais das páginas são aqueles que formam a página de um quadrinho propriamente dita. São elementos visuais que ajudam na interpretação e leitura da história, possibilitando o entendimento e a conexão entre a leitura e a imaginação do leitor.

2.5.1.1 Quadro

O quadro é um momento no tempo que pode ter a duração de segundos até o infinito (MCCLLOUD, 1993), referindo-se ao espaço temporal em que uma situação determinada da história se passa. O tempo e espaço estão representados visualmente nas histórias em quadrinhos, sendo cada quadro um período do tempo, e a passagem desse tempo é de acordo com a leitura dos quadrinhos. A figura 9 representa um quadro - um momento da história.

Figura 9 - Quadro - História: Daytripper, dos brasileiros Fábio Moon e Gabriel Bá



Fonte: Daytripper

2.5.1.2 Requadro

O requadro é a moldura envolta do quadro. É o elemento que envolve o quadro e o seu formato pode passar informações ligadas aos acontecimentos do quadro (BERNARDI, 2013). Normalmente o requadro no seu formato tradicional - retangular e com linhas retas sugere que o quadro se passa no presente, enquanto o uso de formas diversas, com linhas sinuosas representa lembranças ou pensamentos.

Muitas vezes, dependendo do estilo da história o requadro possui diferenciações, adequando-se ao traço do artista e da proposta visual da história. A ausência do requadro sugere que há coisas que não foram mostradas, quer dizer, amplia o cenário e faz com que o leitor "complete" mentalmente a cena, como mostrado na figura 10..

Figura 10 - Quadro sem Requadro - Desenhos de Fábio Moon e Gabriel Bá



Fonte: Daytripper

2.5.1.3 Sarjeta, Calha ou Elipse

Sarjeta é o espaço em branco entre um quadro e outro. É o elemento que mais exige a imaginação do leitor, pois ele é que vai imaginar os acontecimentos entre um quadro e outro. Scott Mccloud e outros quadrinistas creditam a esse elemento à magia dos quadrinhos.

A sarjeta representa o tempo passado entre os quadros. Visualmente, isso pode ser expressado também. Quadros mais afastados normalmente tendem a referenciar tempos mais longos entre uma ação e outra, enquanto um afastamento menor dos quadros representa ações rápidas (TAYRA, 2012).

2.5.1.4 Balões

Os balões são os elementos visuais mais tradicionais dos quadrinhos. Podendo até dispensar linguagem verbal, versáteis e complexos ao mesmo tempo, os balões tentam tornar visível um elemento etéreo - o som (BERNARDI, 2013). Os balões também possibilitam diversas possibilidades para a narrativa, sendo um elemento de indicação de leitura e formador de composição, os balões estão estritamente conectados com as ações dos quadros.

Os balões acrescentam significados às narrativas. Dependendo de como o balão é desenhado, pode expressar diferentes intensidades de voz e de mensagem (TAYRA, 2012). A figura 11 mostra diversas formas de expressão dos balões.

Figura 11 - Balões - Diferentes balões para diferentes expressões



Fonte: <http://tinyurl.com/z7geb9o> (2016)

Os balões são compostos de corpo e rabicho, e sua forma e tamanho vão depender da mensagem a ser passada na cena. O balão também vai transmitir a emoção do personagem, portanto os balões estão estritamente ligados às expressões dos personagens nos quadros.

2.5.1.5 Onomatopéias

As onomatopéias normalmente expressam sons ambientes como ruídos, estalos, explosões, etc. Elas são usadas pontualmente, e estão ligadas à ação do quadro. Esses elementos também sofrem diferenciações de acordo com a maneira que são inseridas no quadro. Por exemplo, onomatopéias grandes sugerem um alto som, enquanto uma onomatopéia desenhada perto do personagem e de menores proporções pode sugerir um barulho mais baixo e mais direcionado (BERNARDI, 2013). Na figura 12 se vê o uso desses elementos e sua ligação com o quadro.

Figura 12 - Onomatopéia - Garfield, criado por Jim Davis.



Fonte: <http://tinyurl.com/hk2mzvl> (2016)

2.5.1.6 Tipografia

A tipografia nos quadrinhos se tornou um elemento marcante nesse tipo de publicação. Esse tipo de tipografia - muitas vezes manuscrita e com aspectos leves, sem serifas e gestuais ficou marcado como um elemento próprio dos quadrinhos que ganhou diversas variações tipográficas dentro da família de fontes *sans-serif*.

Alguns artistas optam pela elaboração a mão de toda a tipografia dos balões. Isso normalmente dá um aspecto mais artesanal aos quadrinhos, podendo ser mais fortemente ligado ao estilo visual que o artista quer expressar. A escolha certa da tipografia é essencial para a arte-finalização ser bem sucedida, pois a mensagem deve ser passada como um conjunto, e não pode haver divergências de conceito entre os elementos gráficos.

2.5.1.7 Linhas de Movimento

A origem das linhas de movimento vêm de fotografias borradas, tiradas enquanto o modelo se movimentava durante a exposição à fotografia (BERNARDI, 2013). Esse rastro atrás de pessoas ou objetos resultou para os quadrinhos como solução gráfica para expressar movimentos, como visto na figura 13 a seguir.

Figura 13 - Linhas de movimento - Mangá - Dragon Ball, criado por Akira Toriyama.



Fonte: <http://tinyurl.com/z6h5b64> (2016)

As linhas de movimento têm o poder de síntese, pois elas conseguem resumir movimentos que necessitariam de diversos quadros em um só. Além disso, linhas de movimento muitas vezes são usadas para expressar sentimentos nos quadrinhos, principalmente os relacionados à raiva, dor, susto e fúria (BERNARDI, 2013).

2.5.1.8 Narrativa Visual

Todos itens citados anteriormente objetivam a melhor interpretação e entendimento da história pelo leitor. Todos esses elementos são dispostos e construídos nos quadros para possibilitar uma maior fluidez na narrativa e uma melhor disposição estética dos elementos como um todo na página. Seguindo esse objetivo, temos um item de grande importância nos quadrinhos, que é a Narrativa Visual.

Essencial para o entendimento da história, a narrativa serve como um caminho a ser trilhado. Um guia para o leitor, e quanto mais fácil o caminho, maior o entendimento dos acontecimentos da história. A Narrativa é uma preocupação constante no desenvolvimento dos quadrinhos pelos artistas. Todas páginas devem ser pensadas e planejadas antes para seguirem uma narrativa coesa e linear. Obviamente há diferenciações, e muitas histórias possuem até a característica de quebrar com as narrativas visuais usando *flashbacks* e *flash-forwards* ou de criarem caos visual como objetivo artístico.

Como existem regras na escrita, pode-se dizer que há "regras" para os quadrinhos. No ocidente, nosso sistema de leitura da esquerda para a direita, de cima para baixo, influencia na diagramação dos quadros das páginas, e concomitantemente a isso, na disposição dos elementos, como balões e onomatopeias (TAYRA, 2012). Um exemplo desse sistema aplicado nos quadrinhos pode ser visto na figura 14, onde segue-se o sistema ocidental de leitura, assim sendo, os balões e todas composições de quadros seguem esse sistema, criando uma composição harmônica para o leitor.

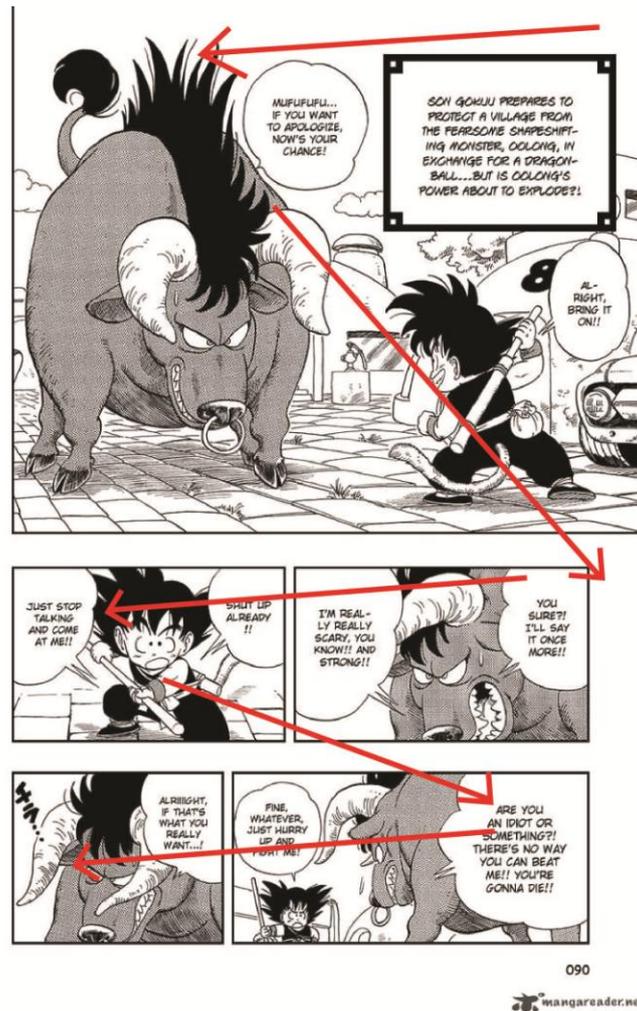
Figura 14 - Narrativa Visual ocidental - Desenhos de Fábio Moon e Gabriel Bá



Fonte: Montagem do Autor - Daytripper

Diferentemente do nosso sistema de leitura, o método oriental é da direita para a esquerda, cima para baixo, o que faz a seqüência dos quadrinhos e balões se inverterm, como mostrado na figura 15.

Figura 15 - Narrativa visual Oriental - Desenhos de Akira Toriyama



Fonte: Montagem do Autor - Mangá Dragon Ball

Portanto, há diversas formas de se compor uma narrativa visual, tanto no sistema ocidental quanto no oriental. O que definirá como será a narrativa - disposição dos quadros e diagramação dos elementos - será a mensagem que se quer passar, e o objetivo da história (TAYRA, 2012). Muitas narrativas não possuem balões, e pedem que o leitor interprete as cenas de acordo com a sua imaginação. Isso leva à narrativa mais aberta, enquanto outras mostram os elementos de uma forma mais "fechada", com uma disposição certa e pronta para a fácil leitura.

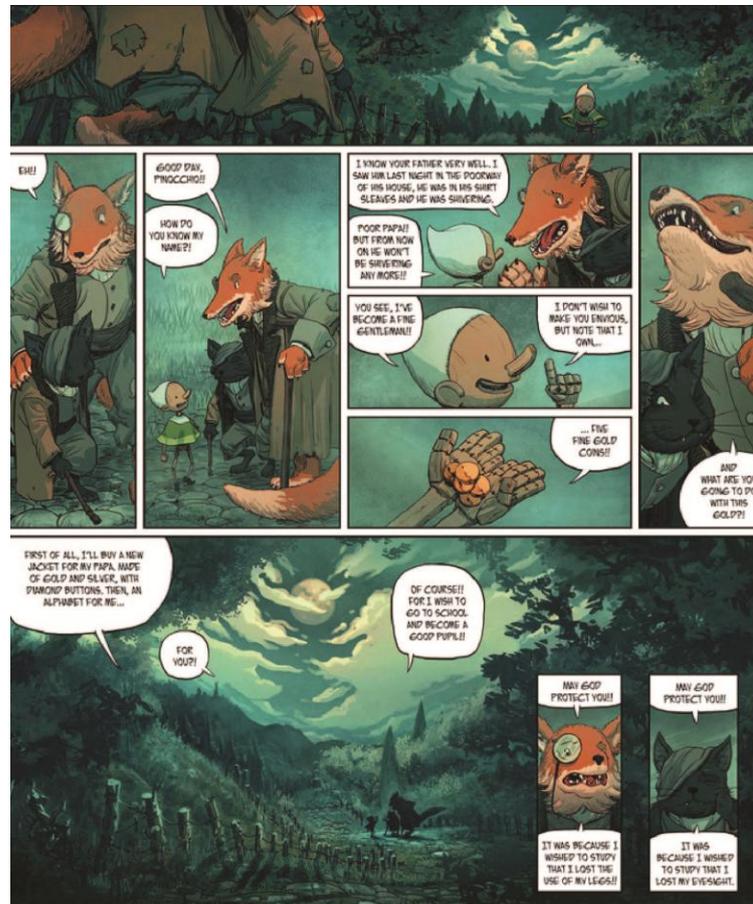
2.5.1.9 Estilo Gráfico

Estilo gráfico é a aparência dos quadrinhos. Como ele vai se posicionar, para quem e com qual objetivo. O estilo guiará o desenvolver da história. Ele deve estar alinhado com o discurso da HQ, visando unir a mensagem com o visual. Definir o estilo gráfico de uma história depende de diversos fatores, como o gênero da história e o público-alvo.

Intimamente ligada ao estilo gráfico da história, a ambientação ajuda na sensação de imersão do leitor. A ambientação está ligada à composição, paleta de cores e outros elementos dos quadrinhos.

A figura 16 representa cenas da história Pinocchio, desenhada por Tim McBurnie, onde pode-se notar que o autor usou de uma ambientação noturna, utilizando paletas frias e enquadramentos que levassem a uma sensação de solidão dos personagens no cenário.

Figura 16 - Ambientação - Pinocchio - Desenhos de Tim McBurnie



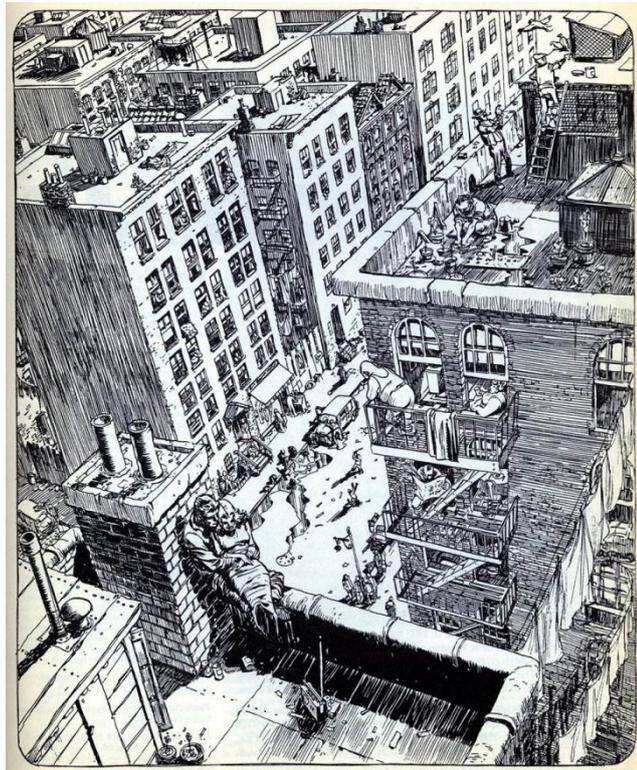
Fonte: <http://www.timmcburnie.com/pinocchio-gallery/> (2016)

2.5.1.10 Contraste e Cor

No desenvolvimento de um projeto de história em quadrinhos, é de extrema importância a escolha da paleta cromática de acordo com o conceito da história. Muitas HQs se tornam conhecidas justamente por se diferenciar em termos de cor e contraste.

A escolha do uso da cor muitas vezes se dá por fatores de estilo ou por fatores de produção. Inúmeras histórias em quadrinhos são publicadas em preto e branco, como é o caso dos mangás japoneses. A opção por preto e branco necessita que o artista saiba como usar o contraste, saiba deixar o leitor entender os detalhes do desenho, e mostrá-los de uma maneira coesa na história. Will Eisner, um dos nomes mais referenciados dos quadrinhos, soube muito bem trabalhar essa técnica, como mostrado na figura 17.

Figura 17 - Página em preto e branco - Will Eisner



Fonte: <http://animationresources.org/pics2/eisner08-big.jpg> (2016)

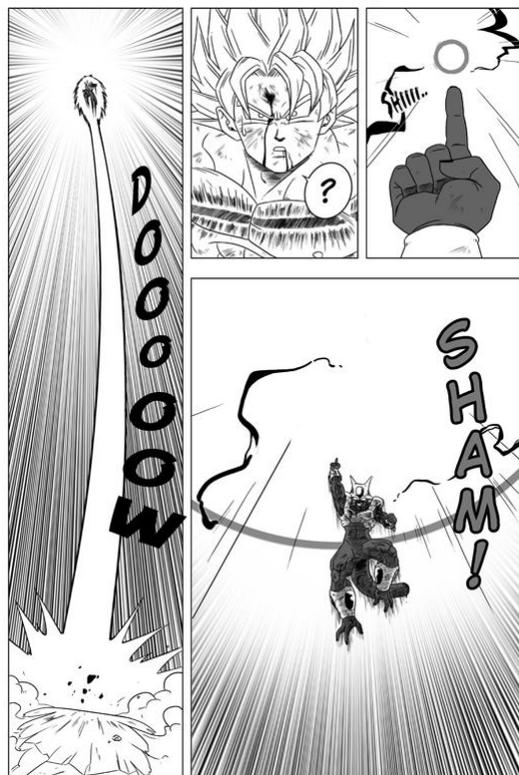
A escolha de colorido ou preto e branco dependerá do conceito da história a ser criada e dos custos de produção. Muitas editoras de quadrinhos aceitam apenas histórias em

preto e branco por motivos de produção e custos, portanto é necessária uma análise de projeto para ver a viabilidade de se trabalhar cores no material a ser publicado.

2.5.1.11 Enquadramento

O cuidado com o enquadramento deve-se a cronologia da história, seguindo os acontecimentos narrados. A diferenciação dos quadros, dando movimento nas cenas com a montagem de ângulos de câmera diferenciados em cada ação dá dinamismo às páginas, e imergem o leitor nos acontecimentos. A ousadia nas composições e enquadramento são comuns principalmente nos mangás japoneses. Como visto anteriormente, as linhas de movimento muitas vezes acompanham o ângulo da câmera, aumentando o dinamismo da cena, possibilitando sensações de velocidade como mostrado na figura 18.

Figura 18 - Enquadramento - Sensação de velocidade



Fonte: <http://www.dragonball-multiverse.com/en/pages/final/1098.png> (2016)

3 METODOLOGIA

Para a realização desse trabalho utilizou-se uma metodologia baseada nos processos de criação do autor, que leva em conta o processo de construção de uma história em quadrinhos, e tem a finalidade de traçar um *workflow* condizente com as limitações técnicas e materiais do autor. Esse processo metodológico tem como base a experiência profissional de ilustrador do autor, e por este motivo elaborou-se essa metodologia própria para o trabalho.

São listadas as etapas de projeto abaixo e detalhadas posteriormente cada uma delas seguindo o desenvolvimento do seu trabalho em cima da história, como visto na figura 19.

Figura 19 - Metodologia de Trabalho para HQ - Felipe Yonekawa

- 1) Definição da Proposta da História
- 2) Criação Textual da Trama
- 3) Processos de Concept Art
- 4) Elaboração do Roteiro da História
- 5) Storyboard
- 6) Arte Final
- 7) Identidade Visual
- 8) Especificações e Ajustes

Fonte: Autor

Estas etapas estruturaram o desenvolvimento desse projeto objetivando a conclusão dos objetivos desse trabalho. A seguir as etapas da metodologia serão explicadas com maiores detalhes.

3.1 DEFINIÇÃO DA PROPOSTA DA HISTÓRIA

Nesta etapa inicial, deve-se definir a proposta da história em quadrinhos a ser feita em formato de redação. Deverá ser pensado o estilo e gênero da história, tendo-se uma ideia de como será a atmosfera, a filosofia e ideologias que serão vistas no decorrer dos quadrinhos.

Toda ideia a respeito da história é válida, pois nesta etapa inicial deve-se abrir opções de temas, e exercícios de *brainstorming* e outras atividades de ajudam ou incentivam a criatividade são importantes. Poderá ser descrita a história e seus personagens para se ter uma noção geral do que se pretende criar nos quadrinhos.

3.2 CRIAÇÃO TEXTUAL DA TRAMA

Seguindo a etapa anterior, nessa etapa define-se textualmente com maior rigor a trama da história, assim como os personagens envolvidos e os ambientes onde acontecerá as ações.

Criar os personagens e ambientes textualmente ajudará nas etapas seguintes onde estes serão concebidos graficamente. Portanto é de fundamental importância ter nos textos o máximo de informação possível sobre as características de cada elemento da história. Tais características envolvem informações no âmbito visual, como cenografia e figurino, e descrições no âmbito virtual, como os pensamentos e as ideologias dos personagens.

3.3 PROCESSOS DE *CONCEPT ART*

Seguindo os textos desenvolvidos na etapa anterior, nos *concept arts* deverão ser exploradas as alternativas visuais e definido o estilo gráfico para a história. Essa etapa é de fundamental importância para o cumprimento dos objetivos específicos do trabalho relacionados a criação de uma linguagem gráfica própria para a história.

Para o desenvolvimento gráfico de personagens e cenários é de grande importância o auxílio de referências. A busca por imagens relacionadas a história ajudará na concepção do estilo gráfico e nas características visuais que irão compor a narrativa da história. Por esse

motivo, deverá durante o trabalho nos desenhos ter um embasamento em referências que sejam relevantes e conectados ao conceito da história proposta.

3.4 ELABORAÇÃO DE ROTEIRO DA HISTÓRIA

O roteiro deve conter a descrição da história, construído de maneira que relacione os acontecimentos do texto com cada quadro. No roteiro descritivo deve ser incluído o contexto da cena, a descrição da cena e as falas que nela acontecem. Isto servirá para a posterior etapa de construção do storyboard, onde as palavras do roteiro se tornarão elementos gráficos dos quadros.

3.5 STORYBOARD

O *storyboard*, nessa metodologia, deve servir como base genuína para o posterior desenvolvimento das páginas da história. Cada acontecimento presente no *storyboard* estará presente na história. Ele servirá como uma ideia inicial de página, e será a base de desenho para a posterior produção da arte final. É importante destacar que cada elemento no *storyboard* deve ser relacionado com o *concept art* da história, para não haver divergências de conceito durante a criação da mesma.

3.6 ARTE FINAL

Após as etapas anteriores de planejamento gráfico, chega a etapa em que deve-se fazer a arte final das páginas anteriormente esboçadas no *storyboard*. Nessa etapa, além do desenho em si das páginas, deve- ser escrito o texto em sua versão final, com o uso da tipografia escolhida e diagramado corretamente. A arte final deve estar pronta para a inserção da mesma no produto final - revista.

Como será visto no capítulo sobre desenvolvimento do projeto, a arte final possui diversas sub-etapas que vão desde o planejamento da página até os efeitos finais de colorização e edição dos textos.

3.7 IDENTIDADE VISUAL

O objetivo desse trabalho refere-se ao planejamento gráfico de uma história em quadrinhos impressa. Tal publicação necessita ter uma identidade visual, como seu logo, capas e outros itens que darão unidade visual para o produto. Por isso esta etapa destina-se ao planejamento e desenvolvimento de partes da identidade da história.

3.8 ESPECIFICAÇÕES E AJUSTES

Nesta etapa deve-se definir as características do produto. Mensurar o número de páginas, tipos de acabamento e outras características de uma publicação impressa. Como não consta nos objetivos a finalização de todas as páginas e a conclusão do produto pronto para venda, talvez não seja possível dizer com exatidão alguns itens do produto, mas considera-se relevante a mensuração hipotética dessas características.

4 PROJETO

Neste capítulo serão abordados tópicos referentes ao desenvolvimento do projeto. Nele constarão as informações necessárias para a compreensão desse trabalho, assim como o detalhamento dos principais elementos que compõem este projeto de história em quadrinhos.

4.1 DEFINIÇÃO DA PROPOSTA DA HISTÓRIA

Há uma grande janela de possibilidades para criação de material de entretenimento envolvendo o mundo da cultura brasileira e gaúcha.

Hayao Miyasaki do Studio Ghibli - Japão, cujas histórias são tratadas misturando a cultura local japonesa com elementos fantasiosos na narrativa e no visual. Assim, inicialmente foi imaginado uma história que envolvesse personagens do folclore gaúcho e brasileiro e locais conhecidos do sul do Brasil, e misturá-los num mundo onde a realidade e a fantasia interagissem de um modo discreto. Uma história na qual os elementos típicos da cultura não fossem o principal a ser notado, mas estivessem presentes nesse mundo de uma maneira sutil, onde esses elementos ajudariam a criar uma linguagem gráfica - especificado nos objetivos, e ajudariam a criar uma narrativa inovadora, colocando o gênero de fantasia das histórias em quadrinhos misturado com a cultura local.

4.1.1 Criação do Tema

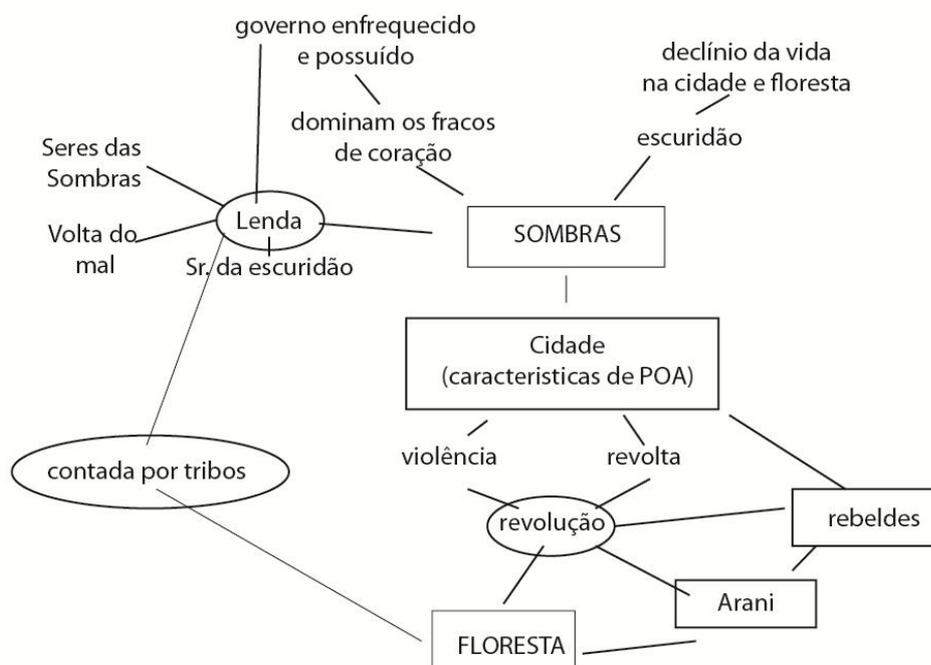
Como essa ideia ainda estava muito vaga, foi necessário colocar as alternativas no papel. Foram então escritas as diversas possibilidades de tema para a história, sem comprometimento formal, listando em - "sketchbooks"- as alternativas imaginadas.

Com as ideias mais claras, começou-se então a estruturar a história. Era necessário saber qual seria a trama da história para poder desenvolver seus personagens. Por isso a trama principal foi brevemente descrita. Nela deveriam constar: o ambiente onde a trama iria se passar, os seus eventos e quem iria executá-los.

Após essa breve descrição da ideia da história, pode-se ter uma noção mais ampla do caminho a ser seguido na criação dos personagens, assim como seriam os cenários e ambi-entações.

Durante todo esse processo inicial da criação da temática, técnicas de incentivo criativo, como Mapas Mentais foram bastante usados. Eles serviram para ver a conexão que cada item e proposta da história teria um com o outro. A figura 20 mostra um exemplo de Mapa Mental.

Figura 20 - Mapa Mental



Fonte: Autor

Para ter um embasamento para a história, e seguindo a proposta de ter laços culturais, foram feitas pesquisas sobre a cultura Tupi-Guarani (ARAÚJO, 2006), que resultaram em diversas referências para criar as partes da história relacionadas com a floresta e com a crença/ mitologia indígena. Valendo-se do conhecimento comum do folclore brasileiro, como contos do Saci Pererê e Curupira, e de livros como o Uruguai, de Basílio da Gama (GAMA; SILVA; GAMA, 2009), foram concebidos com base nessas referências alguns personagens e lugares para a história. Entretanto, vale lembrar que optou-se por ter esse embasamento

cultural para dar uma linguagem inovadora e relacionada com o público local (Rio Grande do Sul e Brasil) e não havia pretensão de seguir à risca essas referências, dando assim liberdade para alterá-las, misturando e modificando contos do folclore e aspectos reais da cultura brasileira.

4.1.2 Criação Textual dos Personagens

Com uma base do que seria a história - seus lugares e acontecimentos, começou-se a descrever os personagens. Nessas descrições era essencial saber o modo como pensavam e como era a interação entre eles, como eram suas filosofias e ideologias. É de extrema importância dar um aprofundamento textual para os personagens, para que tenham uma conexão real com a história, mesmo da sua história pessoal não apareçam na história.

Com essa descrição inicial dos personagens, seguiu-se escrevendo as novas ideias que surgiam para a história, mas nunca abandonando a estrutura primária - o tema e os personagens. Isso quer dizer que mesmo tendo definida a história, nenhuma ideia nova é descartada. Tudo que foi pensado ser útil, era anotado e deixado guardado ou desenhado.

4.2 CRIAÇÃO DO TEXTO BASE PARA A TRAMA, PERSONAGENS E AMBIENTES.

Nessa etapa, logo após ser escrita a trama inicial geral da história, decidiu-se escrever um texto base, para ter mais concreto e formalizado os elementos principais dessa história, como os acontecimentos, os personagens e os ambientes.

Abaixo segue o texto base escrito para esse projeto.

A vida na floresta está sendo contaminada pelas impurezas (poluição e maldade) vindas da cidade. Com isso a matriarca da floresta está morrendo (grande árvore). Diversos conflitos entre o povo da floresta e as pessoas que querem se aproveitar dela acontecem. Para por um fim às pessoas que cortam as árvores da floresta na margem do rio uma incursão está sendo planejada. Mas o povo da floresta sabe que acabar somente com esse problema não vai solucionar a doença da matriarca. O problema maior está na poluição (água negra) lançada pela cidade no rio. Essa água negra contamina a flora e fauna da grande floresta, e a deixa doente. O único modo de acabar com isso é aniquilando o ser maligno que faz com que a cidade produ-

za essa água negra. E o único modo de eliminá-lo é colocando um pouco da pureza da floresta (coração da floresta) no núcleo desse mal.

Como a cidade está contaminada por essa maldade produzida por esse ser (sombras na cidade), a missão é difícil. Para isso precisam ser discretos e rápidos, para passar despercebidos pelos guardas da cidade e conseguir chegar até seu núcleo. Para isso elegem Arani para a missão. Uma garota esperta, rápida e corajosa, mas ainda não qualificada para a missão de guerreiro. Muitos se opõem a escolher ela, mas durante o dia da reunião de preparação para a guerra o povo elege Arani para ir à cidade carregando o coração da floresta.

Arani recebe a ajuda dos guardiões da floresta e passa por uma jornada até a cidade. Passando por locais onde jamais pisara. Durante uma noite da jornada nas missões, ela avista seres desconhecidos (fantasmas de índios ou de algo místico). Ela recebe instruções da sua guia para quando chegar na capital, falar com o povo do Bom Fim, pois eles irão lhe ajudar. Chegando na cidade Arani vai ao encontro do povo do Bom Fim, e descobre que eles possuem uma cultura diferente. conhece as pessoas envolvidas no grupo rebelde que quer também dar um fim a maldade na cidade, mas usando a força. Arani fala de sua missão, e alguns decidem ajudá-la. Mas passar pelas defesas da cidade não será tarefa fácil, e durante essa difícil missão muitos morrem. Arani conhece nessa jornada Hugo, um senhor que tem o coração despedaçado pela morte da esposa, e que decide ajudá-la.

Como parece impossível a missão de chegar até o núcleo da cidade, o povo da floresta conjuntamente com o do Bom Fim iniciam uma guerra contra a cidade ao mesmo tempo que Arani e outros vão colocar o coração da floresta no núcleo. Com esse grande evento - guerra - muitos guardas estão na luta, e o caminho de Arani fica mais fácil. O povo da floresta está perdendo a guerra, e Arani se aproxima do local onde deve depositar o coração. Mas ela descobre que para colocá-lo deve ser sacrificada uma alma de coração puro. Quando Arani vai se sacrificar, Hugo toma o seu lugar e acaba morrendo. Assim, a maldade se desfaz na cidade, e a guerra acaba.

O povo da floresta e da cidade fazem as pazes, e mutuamente se ajudam a recomeçar. A floresta e a cidade aprendem a conviver em conjunto e Arani volta para sua terra natal.

Alguns personagens principais são descritos em maior profundidade nas sessões seguintes.

4.2.1 Arani

Nome tirado da língua Guaraní, que significa Vento selvagem. Uma garota indígena de aproximadamente 9 anos de idade. Não sabe o passado da sua família e não conhece seus pais. Nasceu e cresceu com todos membros da sua tribo, e desde os 5 anos é orientada por Jana, sua tutora. Sempre teve um comportamento rebelde. Fúria e explosão sempre acompanham suas ações, assim como certo mau humor. Possui muitas habilidades físicas. É rápida e muito inteligente nas ações a serem tomadas. É uma pretendente a guerreira forte, e provavelmente uma provável líder de tribo.

4.2.2 Hugo

Hugo têm características físicas caucasianas, e por este motivo um nome de origem latino-germânica foi escolhido. Um homem de aproximadamente 40 anos. Jornalista (ou escritor), veio a cidade relatar os acontecimentos sombrios que nela ocorrem. Uma pessoa quieta e curiosa. Bondosa e calma, mas entristecida. Hugo mantém a sua profissão a sério, e busca sempre pela justiça. Seu passado é mais sombrio. Sua esposa morreu de causas misteriosas na cidade (essas causas estão relacionadas com os acontecimentos malignos da cidade), e Hugo ao mesmo tempo que veio relatar os acontecimentos, quer achar respostas para a morte de sua esposa.

4.2.3 Micuim

O nome vem da origem Tupi, significando piolho ou larva pequena. Um ser imaginário/ real. Micuim no linguajar gaúcho são animais encontrados na grama, entretanto ninguém realmente sabe o que é um Micuim. É uma expressão usada por pais e avós do interior gaúcho para fazerem as crianças não deitarem na grama, e por isso a frase: "sai da grama pois pegará Micuim". Por esse motivo, o Micuim na história é um ser que somente Arani enxerga. Ele aparecerá na história após Arani se sentir sozinha e triste. Micuim é um personagem carismático. Sarcástico e ácido, ele sempre tenta contrariar Arani e vice-versa. É a parte de humor da história. Ele pertence ao reino dos Micuins, seres mágicos da floresta.

4.2.4 Matriarca Ceci

Ceci é uma referência a uma lenda Tupi-Guarani. É a grande mãe da floresta. Um ser lendário que mora no coração da floresta, e é protegido por sete guardiões. A matriarca aparenta ser uma grande árvore, mas na verdade ela mora em espírito numa estátua ao pé da árvore. A matriarca não é um ser só, a cada período ela morre e outra matriarca surge, por isso as diversas estátuas que existe no caminho para a matriarca. A escolha do ser maior da floresta ser uma matriarca provém da cultura Tupi-Guarani e das diversas culturas antigas que tinham na figura feminina o ser de maior significância espiritual.

4.2.5 Cacique Guaraci

Guaraci significa Astro-sol em Tupi-Guarani. Uma guerreira séria, de comportamento calmo e sereno. Como toda base hierárquica da tribo não comporta diferenciação de sexos, a cacique - líder, é uma mulher. a palavra cacique para os indígenas designa o líder da tribo, aquele quem vai comandá-los nas principais decisões e nas batalhas. Por esse motivo a Cacique terá uma grande importância na história, guiando Arani para a sua missão.

4.2.6 Page

líder espiritual da tribo, ele é um velho índio. Sábio mas confuso, ele é a pessoa mais perto da matriarca entre os indígenas comuns.

4.2.7 Guardiões

Seguindo os contos Guaranis (ARAÚJO, 2006) , onde haviam sete seres que protegiam as florestas, esses guardiões são os seres místicos que protegem a Matriarca e a floresta. Cada um deles têm uma designação, como o guardião dos ventos ou dos rios. Entretanto na verdade eles eram índios da tribo, que foram designados pela matriarca para ocupar essas posições depois de passarem por uma grande tarefa ou punição.

4.2.8 Sepé Tiaraju

Diferentemente do conto do índio Guerreiro que fez a famosa frase "essa terra já tem dono" presente no livro O Uruguai (GAMA; SILVA; GAMA, 2009), Sepé na história é uma mulher. uma guerreira indígena que abandonou sua tribo, e se juntou com mais pessoas para formarem uma guerrilha que atua nos pampas e em torno da cidade. Ela é sua líder. É séria, de olhar baixo e justa. Ela tenta barrar a maldade da cidade com suas próprias mãos, e não é de acordo com a filosofia da floresta, de sempre buscar a paz. ela quer violência para acabar com a violência. Atua com seu bando em formações de guerrilha, fazendo armadilhas para o exército da cidade.

4.2.9 Saci-Pererê

Diferente da lenda brasileira, o Saci na história é um velho senhor da cidade, que cansado dos problemas enfrentados pelo mal da cidade, se junta com os rebeldes do Bom Fim e com o Bando da Sepé. É um caixeiro viajante, e conhece tudo sobre os acontecimentos da cidade. É o principal informante de Sepé, e torna-se um dos melhores amigos de Arani no passar da história. Saci perde uma perna numa batalha durante a história, fazendo referência à lenda do menino de uma perna só.

4.2.10 Curupira

Nome retirado da lenda do Curupira. É uma garota da cidade que adotou hábitos da floresta, vivendo entre os dois até o dia que decide ajudar o bando da Sepé. Seu pai era um homem da cidade, e sua mãe uma indígena. Teve esse nome pois possui um cabelo avermelhado e engana seus inimigos mudando a marca das suas pegadas. É uma caçadora hábil no arco e flecha. Muito séria e destemida, é quase uma anti-herói.

4.2.11 Capi

Nome simplificado de Capivara, animal típico da América do Sul. É uma capivara que Arani ajuda no início da sua jornada, e acaba se tornando sua companheira. é um animalzinho que faz companhia para Arani e Micuim.

4.2.12 Ludimila

Nome sem nenhum compromisso formal com a origem. Ludimila é uma garota de aproximadamente 17 anos, alegre e comunicativa, é a atendente da Toca do Tamanduá, uma taverna e hospedaria no coração do Bom-Fim, o bairro dos rebeldes na Cidade. Ludimila se torna amiga de Arani, e companheira na sua jornada quando Arani chega a cidade. Ludimila é filha dos donos do Tamanduá, que secretamente contribuem financeiramente com a campanha rebelde contra o governo central. Durante a história uma tragédia acontece com a família de Ludimila e com isso ela ganha mais incentivo e vontade de vingança contra aqueles que a fizeram mal e a sua família.

4.2.13 Quincas Facão

A origem do nome remete a contos da Guerra dos Farrapos. Na parte de Concept Art será exposta a sua origem. Quincas Facão é um capitão de tropas da cidade, e o principal Bandeirante do estado. Um soldado maligno, que odeia os indígenas e os massacra nas suas investidas pela selva. Quincas tem um passado sombrio, e é facilmente manipulado pelas sombras da cidade, onde seu coração maligno, que antes já era cheio de ódio, agora se torna somente mal. Quincas é o clássico vilão. É maligno e às vezes desastrado nas suas missões. Ele encontra Arani nos pampas primeiramente, e segue sendo seu arqui-inimigo pelo decorrer da história. Não está claro se Quincas irá morrer ou compreender a sua maldade.

4.2.14 Sombras

Como inimigo principal da história, as sombras são o grande vilão. São o oposto da vida da floresta, onde a defesa da vida prevalece. As sombras querem tirar a vida e a felici-

dade por onde passam, e invadem facilmente o coração dos mais fracos espiritualmente. Por esse motivo grande parte da cidade, onde seus habitantes eram movidos pela ganância são tomados facilmente por essas sombras. A origem das Sombras está nos contos Guaranis, onde há a personificação do espírito do mau, chamado Tau. Na história, as sombras foram aprisionadas pelos antigos guardiões há séculos atrás, ficando estas presas durante muito tempo. Com o aumento da maldade no mundo, as sombras foram ganhando forças, e foram libertas de sua prisão. O objetivo delas é acabar com a vida da floresta - centro da vida e bondade da história, e não medem esforços para isso. As sombras na história serão retratadas nos homens e mulheres que servem no exército e governo da cidade - esses tendo um tipo de maldição consigo. Mas também há a possibilidade de retratar as sombras como seres espectrais místicos em alguns casos.

4.2.15 Jana

O nome Jana é a simplificação do nome Janaína, de origem Tupi-Guarani com o significado de protetora do lar. Jana é a tutora de Arani e uma brava guerreira na tribo. Ela quem lhe ensinou as principais coisas em como ser uma guerreira indígena. É correta em suas ações, mas brincalhona. Jana ajuda Arani no início da sua jornada, e tem em Arani um sentimento especial como fosse sua filha.

4.2.16 Tibi

O nome Tibi tem referência no nome Tibiriça, de origem Tupi-Guarani e com significado de vigilante da serra. Tibi é um dos melhores amigos de Arani na floresta. É outro aspirante a guerreiro na tribo, entretanto falta muito para se tornar um. É desastrado, atrapalhado e um tanto burro. É ingênuo e não sabe tomar decisões. Por esse motivo demorará a se tornar guerreiro.

4.2.17 Puã

Significando Redondo em Tupi-Guarani - Puã é um personagem baixinho e gordinho. Ainda muito novo, em torno de 7 anos, Puã é outro amigo de Arani na floresta. É destemido, brabo e muito forte para a sua idade. Provavelmente se tornará um grande guerreiro.

Outros personagens foram brevemente descritos para ter-se uma noção de como seriam. Todos nomes indígenas foram tirados da língua tupi-guarani, tendo nos nomes os significados dos comportamentos ou das características dos personagens.

Escolheu-se ter dois personagens principais. Ter dois personagens para que um desse suporte ao outro na história. Um sendo ativo, furioso e explosivo, e o outro calmo, passivo e sensato. Arani necessita entender o mundo e ter a capacidade de enxergar além do presente, e Hugo necessita se reencontrar, ter uma nova vida. Por isso quis que eles se auto-completassem nessa história.

4.2.18 Construção da Trama

Algumas características da Jornada do Herói ou Monomito (DAHOU, 2004) foram usados, como os estágios de partida, separação, recusa do chamado, entre outros. Este é um conceito de jornada cíclica, onde o herói toma diversos passos no seu desenvolvimento dentro da história e que foram amplamente adotados em diversos livros, filmes, histórias em quadrinhos e outros materiais ou espetáculos para entretenimento. Este conceito tem origem no livro O Herói de Mil Faces (CAMPBELL, 1995) e possui relações com ramos da psicologia e filosofia.

É importante citar que houve dificuldades para saber como seria o início da história, isto é, como seria a narrativa das primeiras páginas. A primeira opção foi escolher começar a história já nos acontecimentos da cidade, com os personagens principais interagindo, e posteriormente falar sobre os problemas da floresta e sobre a missão da personagem principal Arani. Nesse início, o ponto de vista da história seria narrado a partir do personagem Hugo, e não da menina Arani.

Seguiu-se com essa alternativa até o autor mudar de ideia depois de já ter elaborado algumas partes do storyboard. Essa mudança de curso (começar a contar a história seguindo a cronologia dos eventos) se dá por diversas razões. Inicialmente iria-se retratar a história dos acontecimentos da cidade, e não falar sobre a floresta. Tendo em vista que na floresta que está boa parte da trama, e nela constam elementos como personagens e cenários que favorecem a narrativa, voltou-se atrás e pensou-se que seria interessante para o leitor conhecer toda a história, e não começar a vê-la a partir de certo ponto e depois por citações (flashbacks) entender o passado. Além do mais, notou-se que tendo o personagem Hugo como principal, se estaria usando da mesma estrutura exaustivamente utilizada em livros, filmes e histórias em quadrinhos - um homem, com um passado obscuro sofrendo para se reencontrar. Seria uma "jornada do herói" clássica. Tendo percebido esse clichê, notou-se a possibilidade de uma personagem muito mais interessante, ativa, inovadora e com muito mais para dar ao leitor - Arani, uma menina brava e corajosa. Ter essa nova personalidade representada na personagem principal passou a ser o desafio, pois envolveria o psicológico e a filosofia dessa menina indígena, e de como seria sua visão de mundo, e do mundo dela. Sair fora do comum discurso de personagens tradicionais - homens, super-heróis, invencibilidade, etc, foi o que mais chamou a atenção na criação dessa personagem, e por esses motivos decidiu-se trocar de personagem principal, e mudar o início da história, portanto mudar o que seria mostrado nas páginas iniciais desse projeto.

4.2.19 Cenários

Os cenários da história foram descritos de uma forma menos formal, tentando dar apenas uma ideia do que seriam. Tentou-se seguir a relação cultural proposta nesse trabalho em diversos pontos da história, por esse motivo a cidade de Porto Alegre foi escolhida para habitar certos cenários. O bairro do Bom Fim especificamente foi escolhido, pois além do significado cultural para os Porto Alegrenses, era onde o autor residia. O Bom Fim tem suas peculiaridades como bairro na cidade de Porto Alegre: é um bairro residencial, mas possui uma vida cultural e comercial bastante ativa. Com as copas das árvores tapando várias ruas do bairro, e seus prédios antigos, o Bom Fim foi idealizado como um possível cenário da história. Nele habitariam personagens caricatos da história, e o ambiente se manteria escondido do resto da cidade. Além disso, o Cais do Porto e a Cidade Baixa também seriam repre-

sentados, pois julgou-se que havia uma grande possibilidade de exploração desses cenários. Tanto o Cais quanto a Cidade Baixa possuem um valor histórico, mesmo que estes estejam hoje em quase estado de abandono ou descuido. As missões, o pampa e a mata atlântica foram outros cenários pensados para esse conto, pois representam muito o caráter cultural e natural do estado do Rio Grande do Sul. O Pampa será mostrado como o local de diversas batalhas. Será o local onde o grupo rebelde se esconderá e armará suas armadilhas, e a Mata Atlântica e o Planalto Gaúcho serão misturados para se elaborar a Floresta retratada na história desse trabalho.

4.3 CONCEPT ART

Para essa etapa, foram usadas todas as descrições textuais anteriores para criar os personagens e os ambientes. Essa etapa é de fundamental importância pois ela dá as diretrizes gráficas para o projeto visual da história. No concept art se especificam os personagens e cenários, e assim, portanto, como será a ambientação da história e como o leitor deverá enxergá-la. Para a criação do concept art foram utilizadas diversas fontes de referência visual.

4.3.1 Concepts de Personagens

Iniciou-se o desenvolvimento dos concepts através de sketches iniciais de personagens. Considera-se relevante salientar que mesmo com os concepts dos personagens e cenários algumas características mudaram no decorrer da criação das páginas. Isso se deve ao fato principal de neste trabalho de conclusão, as habilidades de produção de desenho ainda estavam em processo de desenvolvimento. Porém foi feito um esforço para que os personagens se mantivessem visualmente parecidos e dentro do estilo proposto. Entretanto muitas vezes alguns erros foram cometidos, pois falta muita experiência na área de quadrinhos para poder desenvolver uma história com a qualidade almejada. O restante desse relato estará na conclusão, mas reiterando, desenhar uma história em quadrinhos para um ilustrador é um desafio, pois requer dele a capacidade de repetir e continuar constantemente o mesmo tipo de desenho, e isso é extremamente exaustivo.

4.3.1.1 Concept de Arani

A criação da personagem principal deveria seguir as diretrizes da personagem descrita em texto. Seu visual deveria ser indígena e ela deveria ter expressões de uma pessoa ativa, curiosa, brava e sagaz. Entretanto no início, havia sido optado em começar a história com Arani já inserida na cidade, então seu visual deveria ser uma mistura de urbano e floresta. A figura 21 mostra exemplos dos traços buscados na concepção da personagem. Ela deveria ter um aspecto indígena, como nos olhos amendoados e no cabelo escuro, mas o que mais chamou a atenção foi os ornamentos, como as pinturas corporais e os cordões e colares.

Figura 21- Crianças indígenas Guaranis brasileiras - traços a serem buscados na personagem



Fonte: Site www.feriasbrasil.com.br (2016)

Inicialmente começou-se a desenhar Arani com o sketch mostrado na figura 22.

Figura 22 - Concept inicial de Arani



Fonte - Autor

Nesses sketches Arani está com roupa da cidade - camiseta grande e um short por baixo. Ela já possui pinturas faciais - uma marca que será continuada na personagem, e seu cabelo já possui traços marcados. Suas expressões sempre são bem acentuadas, tanto na braveza quanto na alegria. Nota-se também a presença já de outro personagem - Micuim - que acompanha Arani sempre por perto durante a história.

O estilo gráfico estava bem cartunizado, com pouco apego aos traços humanos. Os traços das pernas e braços bem marcados e finos. O corpo não tendo silhuetas e nem contornos na barriga e cintura, como visto na figura 23 abaixo.

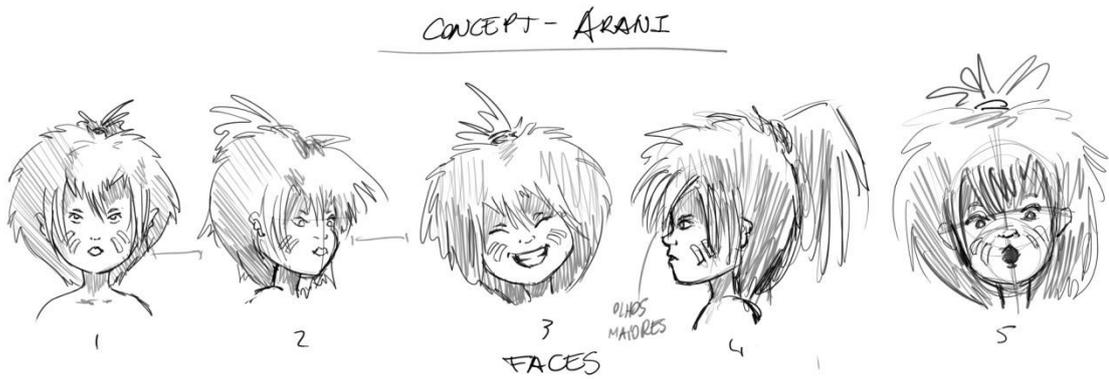
Figura 23 - Concepts iniciais de Arani e Micuim .



Fonte - Autor.

Após a mudança de narrativa do início da história, viu-se necessário mudar um pouco o estilo. Foi pensado então em deixar os traços mais realistas e parecidos com a forma humana, como visto no estudo de expressões da personagem na figura 24. Foi preciso colocar mais curvas na personagem e mais detalhes.

Figura 24 - Concept de Arani - Faces



Fonte - Autor

Com este conceito visual em mente, foi-se definindo personagem seu aspecto gráfico, sendo este o adotado na história, como se vê na figura 25. Arani recebeu mais traços e sua vestimenta mudou para algo mais natural, seguindo as referências indígenas, de forma que ela estivesse então ligada com suas origens.

Figura 25 - Concept de Arani - Final



Fonte - Autor

Em relação às referências de indígenas reais, algumas características podem ser citadas aqui que fazem relação direta com a realidade. A saia de palha foi uma vestimenta escolhida para os indígenas da história, assim como a pintura corporal. Essa pintura acompanha todos os personagens guerreiros na história. Tanto personagens femininos quanto masculinos não possuem vestimenta na parte superior do corpo. Mulheres não possuem nada sobre os seios por exemplo. Essa característica foi adotada seguindo as referências indígenas reais, pois eles em muitos casos vistos não possuíam uma vestimenta para o corpo na parte superior, mesmo em climas sub-tropicais como os do sul do Brasil, com climas de relativas temperaturas frias. Na figura 26 são mostradas essas vestimentas.

Figura 26 - indígenas Guaranis



Fonte - <http://www.overmundo.com.br/uploads/overblog/multiplas> (2016)

Como dito anteriormente, o estilo visual da figura 25 foi o mais próximo do que será abordado na história, entretanto, em artes finais, como em possíveis capas ou posters da história, se pensa em retratar os personagens com mais atenção aos detalhes. Os concepts finais da personagem Arani e do Micuim são mostrados na figura 27.

Figura 27 - Concept final para Arani e Micuim



Fonte - Autor.

Outro fator a ser levado em conta no desenvolvimento visual dos personagens durante a história é o passar do tempo. Personagens crianças vão aos poucos crescendo e modificando o seu visual. No caso de Arani, decidiu-se experimentar um desenho para vê-la alguns anos mais velha. Nesse desenho está incluído Micuim e Capi em suas formas definitivas (figura 28).

Figura 28 - Arani, Micuim e Capi correndo do exército da Cidade.



Fonte - Autor.

Outra ilustração foi feita para se ter uma ideia de como será Arani numa provável guerra que acontecerá na história, como se vê na figura 29. Esta ilustração é apenas conceitual, pois não deve ser adotada na história.

Figura 29 - Arani e Capi na guerra



Fonte - Autor.

Portanto há uma evolução na personagem Arani ao longo da história. Seu desenvolvimento acompanhará a jornada e os acontecimentos nela. Ambientes e personagens modificarão seu modo de pensar e seu visual. Não somente Arani irá mudar com o cronologia dos fatos, mas também os diversos personagens da história.

4.3.1.2 Concept da tribo da floresta

Nesta etapa de desenvolvimento dos concepts dos personagens não foi utilizada nenhuma organização formal quanto à ordem de desenvolvimento dos desenhos. Diferentemente da personagem principal, com qual se teve um cuidado maior na conceituação, nos personagens da tribo da floresta buscou-se criá-los conjuntamente. Isso facilitou na seme-

lhança entre eles. Como dito anteriormente, características visuais foram buscadas em referências fotográficas, como as saias de palha e a pintura corporal. Essas características estão presentes nos desenhos dos personagens mostrados na figura 30.

Figura 30 - Concepts da tribo da floresta



Fonte: Autor

O desenho da figura 30 segue o mesmo tipo de traçado proposto no concept de Arani na figura 25. Esse será o adotado na história. Para outros personagens da floresta, como a Cacique e o Pajé, outras referências visuais foram buscadas em fotos de indígenas Guaranis, como mostra a figura 31.

Figura 31 - Lideranças indígenas Guaranis Brasileiros



Fonte - <http://www.universodosviajantes.com/wp-content/uploads/2014/08/39.jpg> (2016)

Na imagem da figura 31 percebe-se a presença de elementos mais elaborados nos ornamentos das lideranças indígenas - pajé e cacique. O uso de penas e outros tipos de materiais compõe o chapéu usado por esses indivíduos. Esse tipo de vestimenta (mesmo sendo clichê para representar um indígena) foi usado para destacar a importância do personagem que o veste. Cacique e pajé terão então mais ornamentos, e isso transmitirá maior importância hierárquica para eles na história. Isso acontece também nos personagens dos guardiões, porém estes têm um figurino próprio, criado sem uso explícito de referência. A figura 32 se refere ao que pensou-se dos personagens do Pajé, da Cacique e uma Guardiã.

Figura 32 - Concept do Pajé, da Cacique e Guardiã



Fonte - Autor.

Alguns outros sketches foram feitos para ver a interação entre personagens, como mostra a figura 33.

Figura 33 - Interação entre personagens - sketch rápido



Fonte - Autor.

4.3.1.3 Concept da Matriarca - Ceci

Nas referências sobre mitologia Guarani (ARAÚJO, 2006) há diversas menções sobre o princípio da criação da vida e de divindades maiores (deuses). Imaginou-se a personagem da matriarca sendo uma semi-deusa, isto é, uma criatura que está presente e é real no cotidiano da floresta, mas atua como divindade ao mesmo tempo. Ela teria características misteriosas. Poucos teriam contato com ela, sendo muitas vezes considerada uma lenda.

A primeira ideia foi de um visual clássico da fantasia - uma árvore grande falante, como nesse sketch na figura 34.

Figura 34 - Sketches da Matriarca.



Fonte - Autor.

Tendo esse visual em mente, pensou-se o papel de progenitora que as árvores exercem nas florestas, espalhando suas sementes por uma vasta área. A matriarca teria que ter o papel de mãe de todos na floresta. Na figura 35 segue mais um sketch elaborado para a matriarca.

Figura 35 - sketch da Matriarca



Fonte - Autor.

Na busca por referências reais, encontrou-se imagens de objetos que seguidamente eram usados com o fim de saudar, homenagear ou fazer oferendas aos deuses indígenas. Esses objetos consistiam de potes ou estatuetas de barro, como mostrado na figura 36.

Figura 36 - Objetos de barro indígenas



Fonte - https://pt.wikipedia.org/wiki/Arte_marajoara e <http://1.bp.blogspot.com/>

Tendo em vista esse culto usando objetos com formas que remetem ao corpo humano, principalmente a forma feminina, imaginou-se um cenário onde esses elementos pudessem estar presente no cenário em volta da Matriarca.

Entretanto, já partindo para arte final da matriarca, considerou-se que a estética da matriarca como uma árvore gigante não estava muito ligado ao tema que foi escolhido para a história, que visa uma conexão com a cultura gaúcha e brasileira. Mas não se desejava livrar-se da forma da árvore e dos elementos de estátuas. Procurou-se então ver qual seria a árvore que mais representava o sul brasileiro, e a Araucária veio imediatamente nas procuras, como mostra a imagem 37.

Figura 37 - Araucária no sul do Brasil.



Fonte - <http://bandnewsfmcuitiba.com/wp-content/uploads/2015/06/araucaria4.jpg> (2016)

Com essa referência visual, decidiu-se mudar a personagem. A árvore em si não seria a matriarca. Não teria um rosto e uma boca falante, mas sim a matriarca em espírito usaria a árvore gigante para semear a vida na floresta. A forma que mais se aproximaria da matriarca em si seria uma estatueta de um rosto situado logo abaixo da Araucária gigante.

Na imagem da figura 38 pode ser vista a árvore no seu formato final da história. Essa imagem já faz parte da história, sendo ela colocada numa página, como será visto posteriormente nesse trabalho. Decidiu-se colocar essa arte aqui para poder dar um melhor entendimento do que se pretendia quando procurou-se por elementos da cultura regional para inspirar personagens e cenários da história.

Figura 38 - Arte final da Matriarca - Arte pertencente às páginas da história.



E na figura 39 é mostrado o encontro de alguns personagens da história com a estátua que representa a matriarca situada na base da Araucária gigante.

Figura 39 - Encontro de personagens com a Matriarca



Fonte - Autor.

Portanto a personagem da Matriarca mudou de uma árvore gigante falante para uma estátua que possui um espírito antigo no seu interior e usa sua "magia" através da grande Araucária.

4.3.1.4 Concept de Micuim e Capi

Estes dois personagens aparecem logo depois que Arani deixa a floresta na história, e passam a acompanhá-la durante quase toda sua jornada. Havia já uma ideia bem consistente da forma visual deles, e não foi preciso muito trabalho de criação para se chegar ao resultado final das suas formas. Como apresentado anteriormente nas artes de Arani, Capi e Micuim aparecem lá expostos. Na figura 40 são mostrados os sketches iniciais desses personagens.

Figura 40 - Sketches iniciais de Capi e Micuim



Fonte - Autor.

4.3.1.5 Concept do Bando da Sepé

Seguindo o mesmo modo de criação dos personagens da Floresta, o Bando da Sepé foi criado conjuntamente. Tinha-se uma ideia através dos textos de como iriam ser desenhados. Eles seriam um bando rebelde. Revoltos e agressivos. Portanto suas vestimentas teriam que aparentar guerrilha. Teriam que ter armas de fogo, pois mesmo estando a favor da causa da floresta, eles não possuem a mesma ética, e não negam nenhum tipo de armamento se a causa for para combater a cidade. Como alguns integrantes estão envolvidos e moram dentro da cidade no bairro do Bom Fim, eles teriam recursos. Não teve-se o tempo necessário para desenvolvê-los melhor um por um, por isso, a partir de um sketch de alguns personagens partiu-se já para a arte final.

4.3.1.5.1 *Concept da Sepé Tiaraju*

Sepé é a líder e criadora do grupo rebelde. Ela era um indígena de nascença, mas foi para a cidade ainda nova. Viveu os dois lados, e por sofrer com as maldades da cidade, passou a lutar contra ela. Sendo líder, sua aparência para se sobressair na história deveria ter um ar impositor. Isto é, ela deveria ter seriedade e força nos traços. Do sketch mostrado na figura 41, logo seguiu-se com a arte final que será vista em breve neste trabalho.

Figura 41 - Sketch de Sepé Tiaraju



Fonte - Autor.

4.3.1.5.2 *Concept do Saci, Curupira, Hugo e Ludimila - Membros do Bando da Sepé*

Já se tinha em mente usar contos do folclore brasileiro e mudá-los. Fazer uma espécie de adaptação para a história. Neste caso, o personagem Saci seria um caixeiro viajante que usa seu conhecimento da região para ajudar o grupo rebelde na sua causa. Saci é um homem adulto negro, que fuma um cachimbo e é bastante pensativo. É um dos líderes do grupo por seu conhecimento a respeito dos pampas e da cidade. Para fazer uma referência maior ainda com o conto do folclore, Saci, durante uma batalha se machuca gravemente e perde uma perna.

O Curupira inicialmente seria o companheiro de viagem de Saci. No sketch mostrado a seguir, será visto ele como homem adulto. Mas esse visual não estava dando margem para fazer alusão à lenda do Curupira. Não se sabia como encaixar isso, e queria-se muito ter os dois contos incluídos dentro do bando da Sepé (que também é um conto gaúcho). Percebeu-se que o visual de homem vendedor não estava agradável, e por isso foi mudado, como será visto na arte final. O personagem virou "A" personagem. Curupira seria uma garota indígena e negra. Criada na floresta, mas excluída de lá pelos ares rebeldes. Ela teria esse nome Curupira, pois é muito boa em cobrir e mudar suas pegadas para que ninguém a siga. Ela usa artilhanhas para mudar os sentidos das pegadas, e por isso acham que ela é um tipo de demônio ou algo sobrenatural. Seu visual forte também faz coerência com o conto. Ela possui um longo cabelo vermelho, e pintura facial escura nos olhos.

Na figura 42 é mostrado o primeiro sketch para os personagens Saci e Curupira. Curupira ainda não era mulher, e sim homem, como mencionado anteriormente.

Figura 42 - Sketch de Saci e Curupira



Fonte - Autor.

O homem que uma vez seria o Curupira virou o antigo personagem Hugo. E seu visual pouco mudou do que se tinha pensado inicialmente. Na figura 43 é mostrado o personagem Hugo no estilo visual inicial da história junto com Arani e Micuim. Sua arte final será mostra-

do juntamente com outros personagens. Nessa imagem é possível ver também um estudo de cenário para a cidade. Mais adiante neste trabalho será visto alguns estudos de cenário.

Figura 43 - Hugo, Arani e Micuim no estilo visual inicial da história.



Fonte - Autor.

A conceituação dos personagens do Bando da Sepé foi feito conjuntamente e seguindo os textos previamente escritos, mas mudanças ocorreram no seu desenvolvimento. Isso ocorre durante todo o processo de criação desse trabalho. A pesquisa e as mudanças no projeto ocorrem sempre que se acredita que vão beneficiar a história. Esse benefício significa mudá-la e sair do comum. Quanto mais se conseguisse se aproximar da cultura e do folclore, e não parecer forçado ou estereotipado melhor estaria se desenvolvendo os personagens desse Bando.

Como foi dito anteriormente, não houve tempo suficiente para lapidar melhor os personagens como era desejado. Eles foram "crus" para a arte final. Na arte final ainda foi incluído mais uma personagem que foi mostrada anteriormente em texto - Ludimila. Ela no texto foi mostrada como uma menina passiva que trabalhava de informante dentro da Toca do Tamanduá (local de encontro dos membros). Entretanto acreditou-se que ela se desenvolveria e cresceria na história, adentrando ao bando aos poucos, e depois de um evento que machuca muito a sua família, ela decide virar uma rebelde e lutar pela causa. A figura 44 mostra a arte final para Ludimila.

Figura 44 - Arte final de Ludimila



Fonte - Autor.

A imagem 45 é a arte final do Bando da Sepé. Nessa arte estão incluídos os principais membros. A estética dessa imagem é a que será seguida na história.

Figura 45 - Arte final do Bando da Sepé. Da esquerda para a direita: Hugo, Ludimila, Sepé, Curupira e Saci.



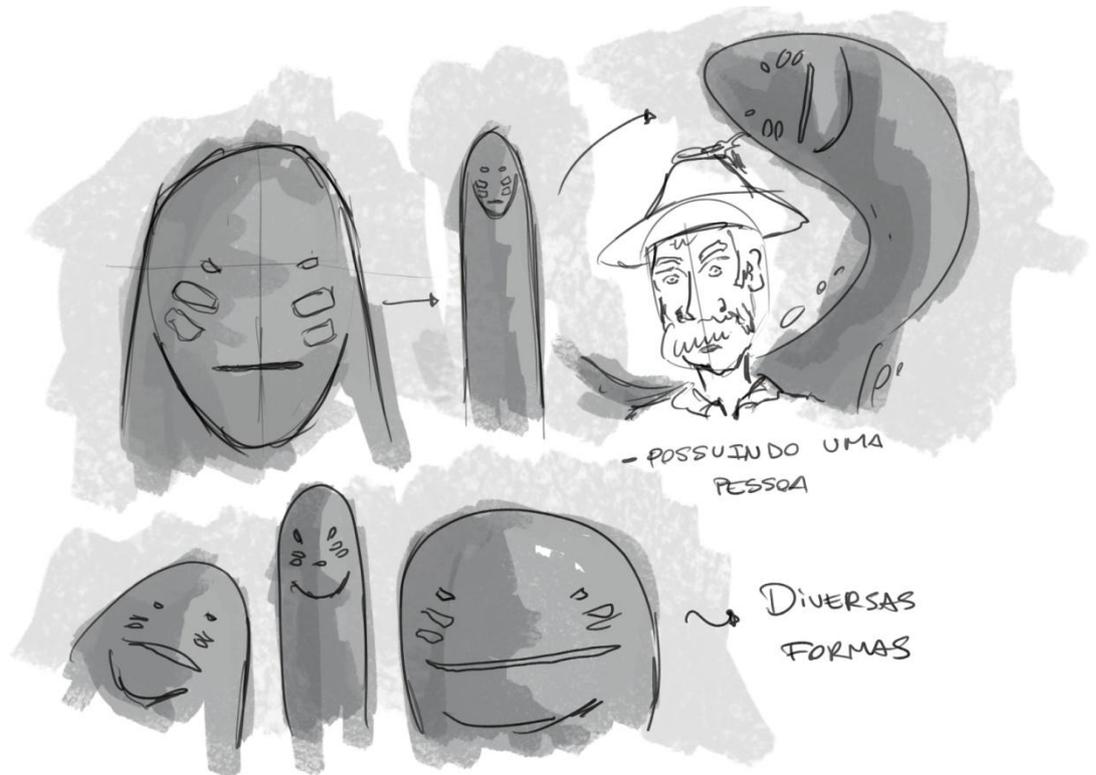
Fonte - Autor.

4.3.1.6 Concept das Sombras e Quincas Facão

Como dito anteriormente, não teve-se o tempo necessário para esta etapa de conceito, então não pode-se desenvolver os personagens profundamente. Não foram todos personagens que foram desenvolvidos graficamente. Muitos estão textualmente descritos ou apenas são ideias que serão concebidas no desenvolvimento da história.

Por último na parte de desenvolvimento de personagens, brevemente foram rascunhado os personagens das sombras. Não se tinha certeza de como iriam ser representados graficamente. Sabia-se que elas usavam seres de coração fraco para controlá-los, e assim dominar e destruir. Mas não era sabido se elas possuíam forma física. No entanto, foram feitos alguns sketches de possíveis formas, como visto na imagem 46.

Figura 46 - Possíveis forma das criaturas das sombras.



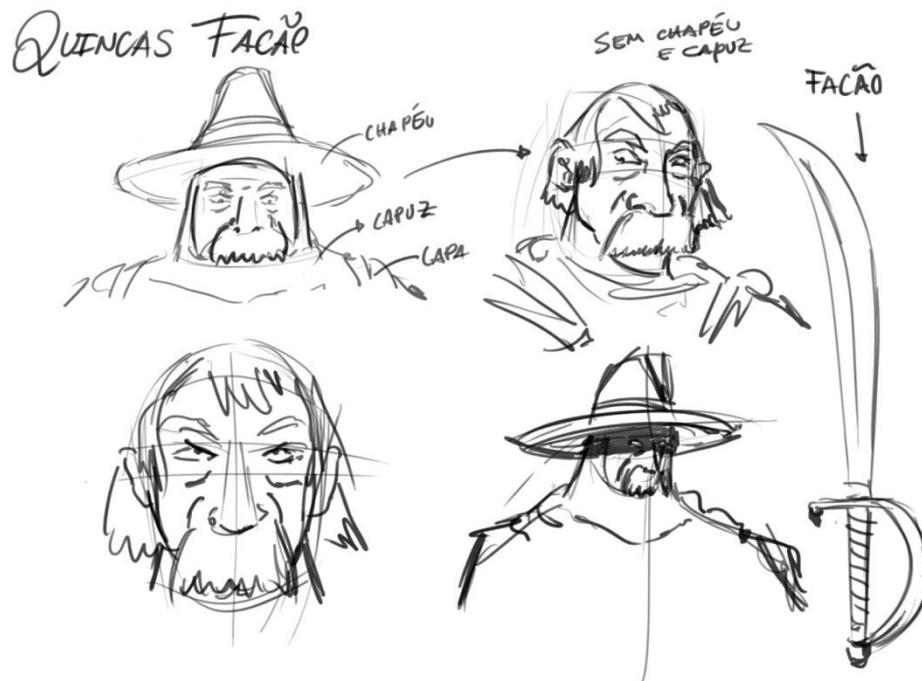
Fonte - Autor.

Para a parte dos vilões da história, conseguiu-se apenas desenvolver o principal do que imaginou-se ser a primeira parte da história. Quincas Facão seria o líder das tropas dos bandeirantes da cidade. Sua referência foi pega de um conto que um amigo do autor falou uma vez sobre a Guerra dos Farrapos (não foi possível achar esse conto). Tal conto fala sobre Quincas Facão, um soldado que lutou na guerra, e ficou conhecido por esse nome pois se negava a usar armas de fogo, usando nas batalhas apenas seu facão. Não há referências para este conto, então tomou-se a liberdade de usá-lo como bem entendia na história.

Quincas Facão teria que ter um visual tenebroso. Como ele foi tomado pelas sombras, ele teria que ter um olhar cheio de maldade. Sua vestimenta teria que ser escura, para dar contraste e percepção de maldade no personagem, assim como obviamente usar um facão.

Na imagem 47 é mostrado um sketch de Quincas. Não se teve tempo de finalizar nenhuma arte final do seu personagem.

Figura 47 - Rascunho de Quincas Facão.



Fonte - Autor.

4.3.2 Conceituação de Cenários

É importante expressar aqui que não foi possível desenvolver todos cenários previamente. Desenhá-los iria requerer um tempo muito maior para o desenvolvimento da história, e não sobriaria tempo para desenvolver as páginas. Então a partir desse momento do projeto teve-se que cortar quase toda a conceituação prévia.

Entretanto conseguiu-se desenvolver a ideia do que era esperado dos cenários e do visual e ambientação que se queria dar para a história. Nessa etapa o uso de referências visuais foi fundamental para o desenvolvimento. Usou-se diversas fotos para ter uma noção de como são os ambientes que os personagens estariam inseridos.

Há na história três ambientes principais: A Floresta, a Cidade e o Pampa (campo). A seguir será descrita a ideia do conceito por trás de cada ambiente.

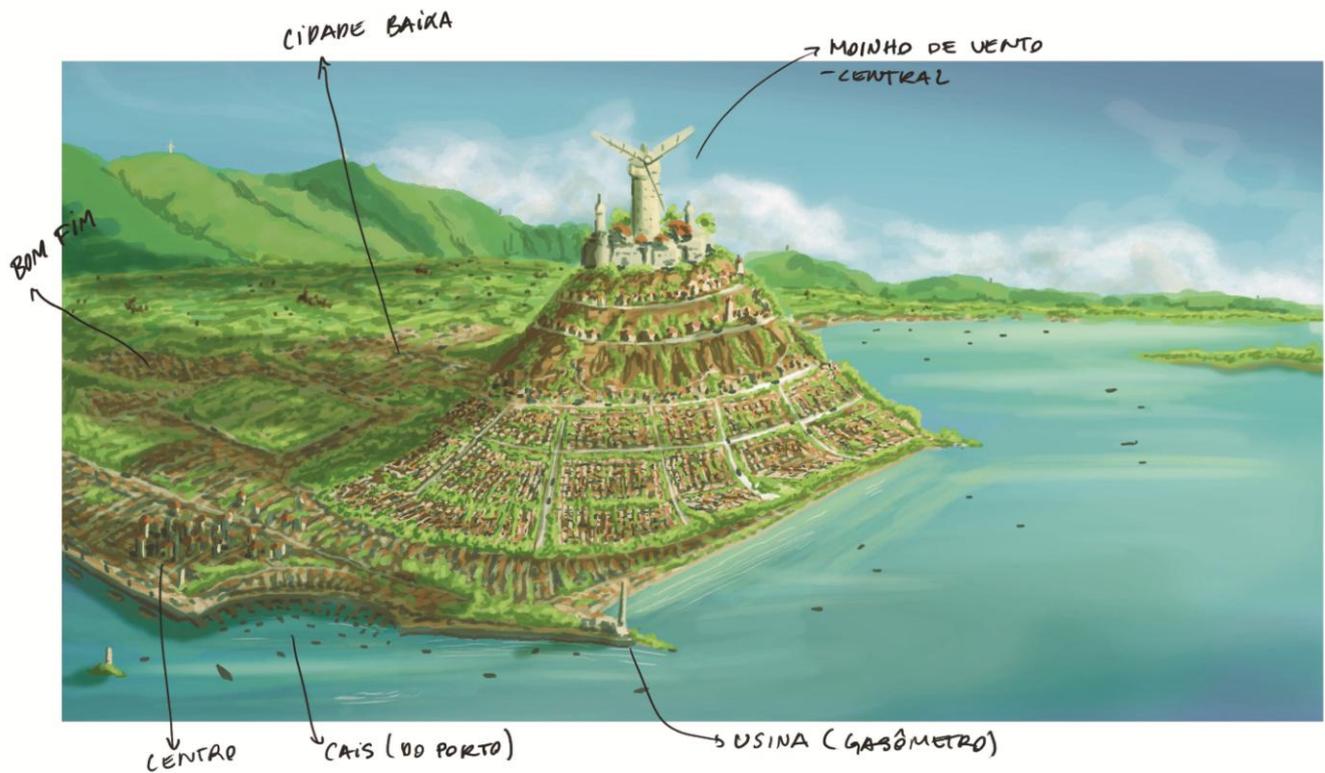
4.3.2.1 Ambiente Cidade

Desde o princípio desse projeto tentou-se desenvolver uma história que envolvesse uma ambiente que lembrasse Porto Alegre em alguns aspectos. Essa ideia veio, pois a cidade de Porto Alegre vive um caos completo diariamente, com problemas estruturais e sociais em todos os lados, e ao mesmo tempo ainda consegue, mesmo que com dificuldade, manter seu estilo de vida. A redenção, o Centro, a Cidade Baixa e o Cais Mauá são referências para os porto-alegrenses e os gaúchos. Porto Alegre já foi uma cidade muito bela, olhando as fotos do passado, e com toda sua arquitetura viu-se um cenário que poderia ser colocado numa história de fantasia.

A história da Cidade faria uma alusão a Porto Alegre portanto. Um dia foi uma cidade bonita e alegre, e depois foi tomada por sombras. Essa foi a base para a criação desse cenário. A cidade seria dividida em bairros, e a central de comando ficaria num morro a beira do grande lago, onde estaria situado um moinho.

A figura 48 mostra como se imaginou a cidade vista de cima. A colina seria o Moinho de Vento - alusão ao bairro do Moinhos de Ventos. Há o Cais e uma orla na cidade, com uma usina e fábricas ao seu redor - alusão ao Cais do Porto e Gasômetro. Na cidade também haverá o Bom Fim - lugar onde os rebeldes se escondem, assim como a Cidade Baixa entre outros lugares que existem na realidade em Porto Alegre.

Figura 48 - Cidade vista de cima (antes da tomada das sombras)



fonte - Autor.

Há na Cidade da história diversos bairros que fazem menção a lugares reais de Porto Alegre. O Bom Fim foi escolhido como o lugar de refúgio dos rebeldes que são contra o governo. Este bairro é mais isolado da cidade, e é bastante antigo. Para chegar até ele pessoas da cidade devem percorrer um caminho obscuro. Na figura 49 é mostrada a forma gráfica que será usada na história. Essa imagem foi tirada das primeiras páginas feitas pelo autor antes da mudança de roteiro do início da história.

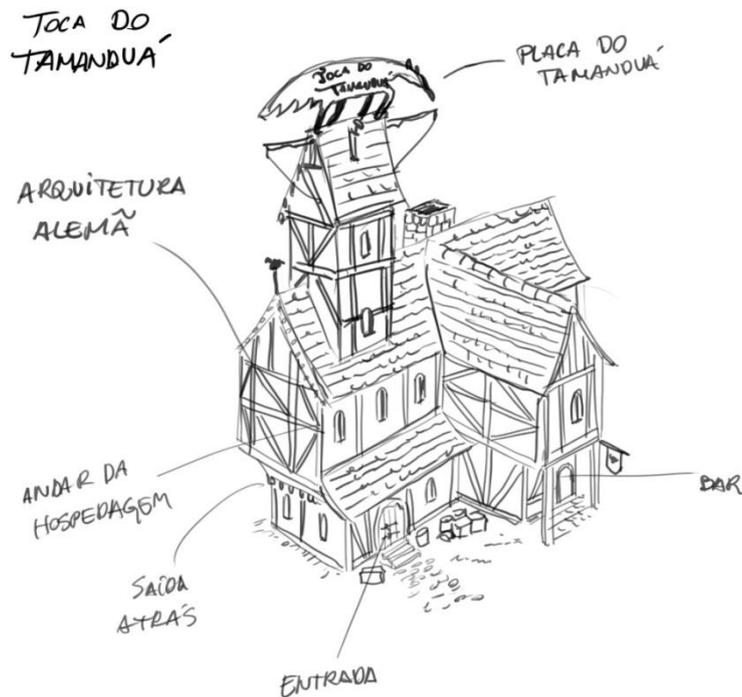
Figura 49 - Caminho para o Bom Fim



Fonte - Autor.

Um dos lugares mais importante na história é a Toca do Tamanduá - uma taverna velha no coração do bairro do Bom Fim. Não foi possível desenvolver o cenário como era desejado. Na figura 50 é mostrado um esboço de como seria a Toca do Tamanduá.

Figura 50 - Esboço da Toca do Tamanduá



Fonte - Autor.

Com relação à ambientação da cidade, escolheu-se usar tons azulados, roxos e escuros durante o desenvolvimento das cenas na cidade, pois essa paleta estaria relacionada com as sombras que habitam esses locais. Cores escuras e frias tendem a dar um sentimento de estranheza e medo, e foi esse o objetivo da escolha. A figura 51 mostra o personagem Hugo chegando na cidade.

Figura 51 - Ambientação da Cidade.



Fonte -Autor.

4.3.2.2 Ambiente Floresta

A floresta deveria ser densa, com muitas folhagens. Entretanto viu-se que seria exaustivo desenhar cenários de floresta com tantos detalhes, portanto decidiu-se usar alguns detalhes e pintar silhuetas que representassem a folhagem. A figura 52 foi retirada de uma página da história e mostra a floresta vista de cima.

Figura 52 - Floresta



Fonte - Autor.

Principalmente em cenas de perto, foram usadas ferramentas de pintura, como pincéis e padrões em formato de vegetação para facilitar o processo de desenho desses cenários, como visto na figura 53.

Figura 53 - Cena no interior da floresta.



Fonte - Autor.

Como mostrado anteriormente na parte de concept da matriarca, diversos elementos ornamentais, como potes de cerâmica e estatuas são recorrentes na cultura indígena. Estes elementos foram usados nos cenários da floresta, significando proximidade com a matriarca, e locais sagrados. Na imagem abaixo é mostrado o caminho até a matriarca, e a presença de diversas estátuas no local. A figura 54 foi tirada de uma página da história.

Figura 54 - Personagens na floresta.



Fonte - Autor.

A ideia portanto da floresta estava bem estruturada. Certamente, se fosse possível, se desejaria poder desenhar com mais calma todos os cenários da floresta, pois acredita que essa ambientação poderia ser melhor explorada. Mas como não houve tempo maior disposto, teve-se que ir direto da ideia à arte final nesses cenários.

Foram usadas paletas de cores tendendo ao verde e azul para pintar as cenas na floresta. Obviamente essas cores foram escolhidas pois têm relação com plantas e florestas. Quando personagens presenciassem cenas mágicas, luzes saturadas apareceriam na cena, como um tipo de neon.

4.3.2.3 Ambiente Pampa

Pouco se desenvolveu graficamente esse cenário, pois se tinha uma clara ideia de como ele seria. A figura 55 mostra o pampa gaúcho, e é nesse tipo de ambiente que se busca retratar os locais de campo na história.

Figura 55 - Pampa gaúcho.



Fonte - <http://static.panoramio.com/photos/large/51819046.jpg> (2016)

A seguir é mostrado um sketch de como se iria retratar graficamente esse ambiente na história. Modificações, como penhascos e pedras poderiam ser colocados para dar mais dramaticidade nas cenas. Esse ambiente seria vasto e grande, como visto na figura 56.

Figura 56 - Sketch do Pampa



Fonte - desenho Autor.

4.4 ELABORAÇÃO DO ROTEIRO DESCRITIVO

Nesta etapa deve-se escrever o roteiro para as páginas da história em quadrinhos. Com base no texto da trama, descreve-se os acontecimentos das páginas dividindo-os a partir da numeração dos quadros. Por exemplo:

- Página X (número da página)
- Q1 (quadro um) - Acontecimentos do Q1
- Q2 (quadro dois) - Acontecimentos do Q2
- (*) - Inserção ou mudança na página ou no quadro

Nas descrições dos quadros podem constar a descrição da cena, como: o ambiente em que vai se passar, os personagens, o ângulo da câmera e outros eventos. Devem ser colocadas as falas dos personagens que vão haver nesses quadros. Essas informações seguem essas orientações, mas nem todo quadro pode ou deve ter todas essas informações. Algumas cenas podem ser mais simples, ou sem falas, enquanto outras são mais compostas e cheia de diálogos.

A elaboração do roteiro descritivo (Apêndice I) acontece antes do desenvolvimento do storyboard, pois na mecânica de trabalho prefere-se escrever os acontecimentos em texto antes de desenhá-los. O texto explicativo do roteiro dá uma prévia na imaginação do visual da página, e portanto o storyboard posteriormente pode ser trabalhado com maior facilidade seguindo um roteiro prévio.

Neste roteiro descritivo há essa numeração de quadros, pois assim no storyboard o desenvolvimento ocorre com maior fluidez e nitidez. Essa organização é muito importante para diminuir os riscos de divergências de roteiro e desenvolvimento gráfico no projeto. Entretanto cabe aqui destacar que mesmo com o roteiro escrito para um grande número de páginas, as mudanças necessárias quando surgem, sempre são feitas. Na verdade nenhuma etapa, excluindo a arte final das páginas, são definitivas no desenvolvimento desse projeto de história em quadrinhos.

Após o desenvolvimento do roteiro foram feitas diversas mudanças no storyboard não seguindo a ordem prevista no roteiro, bem como mudou-se o roteiro diversas vezes du-

rante o desenvolvimento do storyboard. Essas divergências ocorrem pois quando se tem visualmente desenhada uma cena num quadro, a perspectiva de entendimento pode ser diferente da narrada textualmente. Por exemplo: uma vez escrita uma cena de ação com efeitos de luz e visual amedrontador, pode haver muitas dificuldades para o desenhista conseguir reproduzir essa mesma cena graficamente, pois o número de informação no texto supera a capacidade do quadro de narrar esses acontecimentos visualmente. Por esse motivo sempre há a possibilidade de mudanças no desenvolvimento do projeto nas diversas etapas dele.

4.5 STORYBOARD

Esta etapa antecede a criação das páginas. Ela é essencial para se ter uma prévia do que terá que ser desenvolvido graficamente nas páginas da história em quadrinhos. O storyboard serve como uma prévia rascunhada da página. Nele constarão todos os quadros e suas respectivas cenas e balões de fala descritos no roteiro descritivo. O storyboard facilita o desenvolvimento das páginas, pois nele pode-se desenvolver e visualizar as cenas dos quadros. Deve estar contido no storyboard das páginas majoritariamente todos os acontecimentos narrados no roteiro, e cada elementos visual da cena deve seguir o conceito visual previsto na parte de concept art.

Para o desenvolvimento deste projeto gráfico de história em quadrinhos optou-se em desenvolver o storyboard em partes. Isto é, se desenharia um número de páginas entre 3 e 4 no storyboard, e após isso as desenvolveria na arte final. Após isso seriam feitas mais quatro páginas de storyboard e assim por diante. Por ter o roteiro descritivo pronto, já se possuía uma idéia do que deveria ser feito graficamente na história. Por isso preferiu-se fazer o storyboard em partes, pois possibilitaria a correção de possíveis erros no desenvolvimento da história, e daria mais comodidade no trabalho das artes finais das páginas. Caso se tivesse optado pelo desenvolvimento de todo o storyboard da história, iria-se correr o risco de não conseguir desenvolver as páginas com arte final, pois o tempo limitado de projeto poderia impactar este desenvolvimento. Essa opção em trabalhar o storyboard em etapas foi tomada após o notar-se diversos erros de narrativa de cenas entre o roteiro e o que estava sendo

criando no storyboard. Para poder corrigir os erros e fazer o trabalho com mais calma, optou-se por esse método de etapas.

Na imagem 57 será mostrado o storyboard da página 1 da história. O seu texto no roteiro descritivo é o seguinte:

Página -1

Q1 - Vista em primeiro plano do rosto de Arani - dedo passando tinta na bochecha.

No coração da floresta. - texto do balão explicativo locacional.

Page falando: As marcas do povo da floresta estarão para sempre contigo. Lembrarás sempre quem tu és. Chegou a hora Arani. A Deusa Araci brilha no céu. Nesta noite tu te tornarás uma guerreira minuana.

Q2 - Vista geral - Reunião da tribo acontecendo. Noite. Fogueira ao meio, e pessoas reunidas em volta. Há um altar, o Page num lugar mais alto, do seu lado a Cacique, e Arani mais abaixo.

Page falando: A pequena Arani foi escolhida pelos deuses da floresta! deverá ela sair na mais importante jornada rumo as sombras negras da cidade!

Q3 - Vista com foco na Cacique , com o Page ao seu lado e logo abaixo Arani.

Cacique falando: Arani cumprirá a sua missão sozinha enquanto o restante de nós continuará a proteger a floresta e a matriarca.

Q4 - Vista aberta da reunião com a tribo. Ângulo mostrando a totalidade do local.

Cacique falando: Todos sabemos que a matriarca está muito doente. A água negra vinda da cidade está enfraquecendo a matriarca e toda a floresta. Por mais que lutemos contra aqueles que a fazem mal, violência e morte não trarão a saúde da matriarca de volta. Enquanto a maldade contra a floresta não parar, a matriarca só irá piorar.

Q5 - Vista em primeiro plano da Cacique

Por isso na próxima alvorada, Arani partirá para cumprir a mais importante missão - Salvar a matriarca e recuperar a vida da floresta eliminando o mal vindo da cidade.

** A Guerreira tutora da Arani deve estar presente e perto dela no ritual. Tambores devem estar tocando, e pessoas com chocalhos (ritual indígena). Onomatopéias de tambores. Os*

amigos da Arani devem aparecer no fundo. Alguns devem estar tomando algo q lembre chimarrão. O Page deve estar segurando algo que lembre um cachimbo que contenha uma planta "mágica" par ao ritual. Se necessário estender o ritual para mais páginas.

E seguindo o texto do roteiro descritivo foi criado o storyboard da página 1 mostrado na figura 57.

Figura 57 - Storyboard da Página 1



Referência - Autor

O storyboard tenta seguir o roteiro descritivo nas cenas dos quadros, mas mudanças ocorreram. Por exemplo:

O Q1 do roteiro se transformou no Q3 do storyboard. Isso se deu ao fato de que para a narrativa de início da história ficar melhor para o leitor, foi necessária a inserção de um quadro que desse uma visão geral do ambiente em que estaria ocorrendo a cena. E por isso

foi criado o Q1 do storyboard que mostra uma vista aberta de longe da floresta. Algumas falas mudaram de posição dentro do quadro em relação ao roteiro, pois se encaixavam melhor na narrativa em outra ordem depois de visto o storyboard. A partir do Q4 do roteiro, todas as cenas passaram para a página 2, e outras mudaram ou foram cortadas.

Como dito anteriormente, o roteiro e o storyboard têm uma conexão forte, mas não total. Há portanto mudanças em ambos quando se tem necessidade visto o desenvolvimento das páginas.

Nesses moldes de trabalho foram criadas outras páginas para o storyboard, todas seguindo o mesmo método de ter referência no roteiro, porém havendo necessidade de mudanças, essas sendo feitas. Para mais imagens do storyboard, consulte o Apêndice II.

4.6 ARTE FINAL

Após a elaboração das páginas de storyboard, passa-se a etapa de finalização das páginas na arte final; a concretização de todos aspectos gráficos - definição da página, quadros, contorno, cor, balões, textos, e todos outros elementos que compõe uma página de quadros.

É de suma importância nesta etapa final de desenvolvimento das páginas seguir o que foi proposto nas etapas anteriores, e só fazer correções e mudanças caso haja extrema necessidade, como: rompimento da linha narrativa por um mal planejamento de quadro ou qualquer outro erro que destoe da história anteriormente escrita e desenhada no storyboard.

Para facilitar a explicação, será adotado o desenvolvimento da página 1 da história como exemplo nos próximos passos da arte final. Para a visualização de outras páginas finalizadas da história consulte o Apêndice III.

4.6.1 Definição da Página

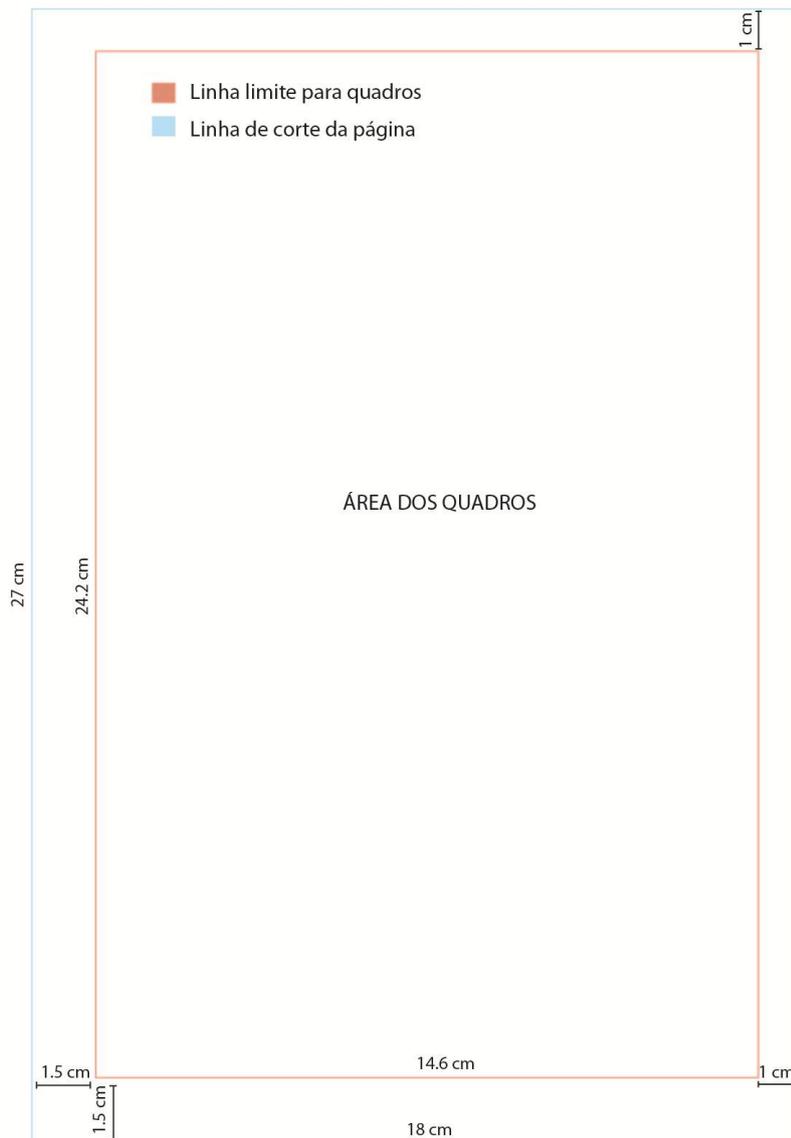
Nesta etapa deve-se conceber as medidas para a página. Deve-se propor o tamanho de página, linha de corte, margem interna dos quadros e os demais itens que compõe a pá-

gina final para ir para impressão após todos os passos da arte final e fechamento de arquivos serem feitos.

Para este projeto foi adotada a medida de 18cm x 27cm, um tamanho um pouco maior que o formato americano de página de histórias em quadrinhos - comic books - que é de 16.8cm x 26cm (“American comic book”, 2016).

Para as medidas internas da página, criou-se especificações próprias de tamanho. A margem interna da página, isto é, o lado que fica do lado interno do caderno terá uma margem maior que a externa, pois a dobra da página pode requerer mais espaço para os quadros melhores aparecerem e facilitarem a leitura do usuário. A margem inferior também será maior pois requer um espaço para a pega das mãos e da numeração da página. As margens superiores e laterais externas serão menores. Todas medidas da página estão colocadas na figura 58.

Figura 58 - Tamanho de página e medidas.

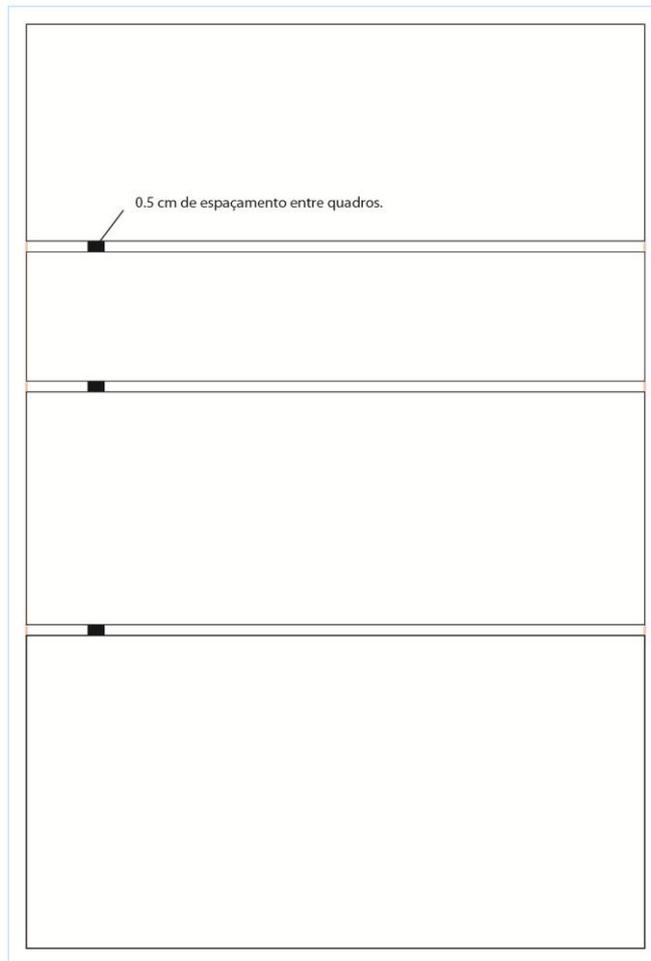


Fonte - Autor.

4.6.2 Criação dos Quadros

Após definidas as medidas da página, deve-se prosseguir com o desenvolvimento dos quadros que irão compor a página. A elaboração dos quadros deve seguir a proposta feita no storyboard e no roteiro, onde eles são numerados e retratados. A medida entre quadros é predefinida e segue em todas as páginas seguintes. A figura 59 mostra a criação dos quadros para a página 1, e a medida usada entre os quadros.

Figura 59 - Quadros da página 1



Fonte - Autor.

Há de se destacar um fator relevante quanto ao estilo das páginas da história proposta para este trabalho de conclusão. Optou-se por escolher não colocar nenhum elemento fora dos quadros, isto é, não haverá elementos "estourando" os quadros ou cortes transversais e outros elementos que não estejam dentro dos quadros. Isto se deve ao fato de que se quis manter um estilo de quadrinhos mais tradicional, quadro a quadro sem a interrupção abrupta de nenhum elemento entre eles. Concomitantemente isso facilita a elaboração da composição dos quadros, e por ter um aspecto visual mais "limpo" ajuda a leitura da página. Esse estilo de narrativa visual mais conservadora é mais frequente em HQs europeias enquanto os quadrinhos japoneses e americanos usam de muito mais elementos para expressar as ações, principalmente em cenas de movimento e lutas.

4.6.3 Contornos e formas

Depois de ter a página e os quadros definidos, foi feito o desenho formal do quadro. Foram feitos os traços de contorno para os personagens e partes do cenários, assim como marcadas as partes que deveriam ser pintadas. Nessa etapa já se pensava no posicionamento da luz e sombra, e já eram feitas as hachuras e sombras sólidas em preto, quando necessário. Devido ao estilo proposto para o quadrinho na parte conceituação, pouco se usará sombras sólidas e hachuras. Esse desuso foi feito gradualmente, pois a partir da página 3 viu-se não ser necessário usar do preto para as sombras, e preferiu-se não dar este contraste forte. Maiores explicações serão feitas na parte de cor e detalhes finais. A figura 60 mostra os contornos feitos nos quadros a partir do storyboard, e a marcação da sombra na página 1.

Figura 60 - Contornos e formas da página 1



Fonte - Autor.

4.6.4 Mídias utilizadas na Arte Final

É importante ressaltar aqui a mídia utilizada para esta etapa de processo de finalização. Todas etapas de Arte Final foram feitas digitalmente. Apenas o storyboard teve partes feitas em papel e caneta. A partir da arte final, todo o processo seguinte se tornou digital, inclusive a parte de pintura. Textos e demais itens também foram feitos digitalmente. Mais especificamente, foram usadas para desenhar e pintar os quadrinhos uma mesa digitalizadora Wacom Cintiq 12 WX e dos softwares Adobe Photoshop CS6 e Adobe Illustrator CS6.

4.6.5 Cor e Efeitos

4.6.5.1 Colorido x Preto e Branco

Primeiramente nesta etapa é importante justificar a escolha da história ser colorida. O autor considera que colorização é uma das melhores características em seu trabalho, ainda que falte muito para a qualidade almejada. A cor tem a característica de dar vida ao desenho. Possui as mais variadas facetas na demonstração de sentimento em uma cena. De cores quentes a frias, as cores sozinhas podem narrar acontecimentos. É o exemplo de cenas tristes, onde são usadas cores frias pode dar um significado ainda maior para o ocorrido. Por sua importância visual, a escolha de ter páginas coloridas ao invés de preto e brancas imperou. Além disso, o uso do preto e branco (com o auxílio de retículas) requer do desenhista uma habilidade muito grande em retratar luz e sombra, e o autor não se achou capaz de conseguir desenvolver um trabalho de qualidade usando somente o preto e branco.

Obviamente nessa escolha ponderou-se a questão financeira para a publicação. De início havia a convicção que se vislumbra óbvia no quesito financeiro de publicações de quadrinhos - a de que quadrinhos preto e branco são amplamente mais baratos e rentáveis que coloridos. Por se tratar de impressão colorida, o custo aumentaria muito, porém em novembro de 2015 o autor deste trabalho visitou a FIQ (Feira internacional de Quadrinhos - BH), e teve a oportunidade de conversar com algumas editoras sobre esse assunto e sobre a história desenvolvida neste trabalho. Neste momento tinha-se em mente em fazer a história preto e branca por motivos financeiros, entretanto foi abordado por diversas editoras que este talvez não seria o melhor caminho caso o intuito final da história fosse a comercialização em

larga escala por uma editora. O argumento mais utilizado foi de que mesmo com um custo um pouco maior de uma história colorida, ela é melhor aceita no mercado que uma preto e branca. E quase todas editoras presentes no evento procuravam histórias coloridas para comercializarem. Então o argumento de custos menores de publicações preto e branco não serviria - segundo essas editoras - caso o autor quisesse, no futuro, publicar a história desse trabalho. E claro, foi lhe dito que as cores dão um valor especial aos quadrinhos quando bem utilizadas, e ajudam a dar uma narrativa mais interessante. Como se almeja um dia completar a história e poder publicá-la decidiu-se fazer as páginas coloridas.

4.6.5.2 Processo de colorização

Após a etapa de contorno e sombras, se inicia o processo de colorização da página.

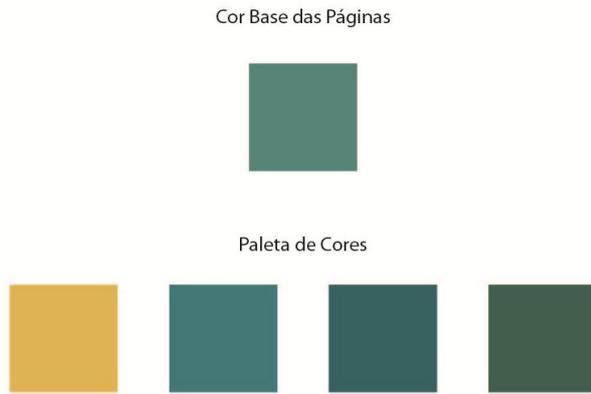
4.6.5.2.1 *Paleta de Cores e Cor Base*

Inicialmente, seguindo o que foi descrito no roteiro, foi criada a paleta de cores. As cenas devem ter uma paleta que leve em consideração o ambiente, os sentimentos que cada cena irá passar e o que se espera que o leitor identifique com as cores. Além disso, deve-se escolher uma cor base para as cenas. Essa cor base dará início no processo de pintura, e dela partirá as respectivas luzes e sombras para a colorização dos quadros.

A figura 61 mostra a cor base e a paleta de cores escolhida para as primeiras páginas da história. Para outras páginas, foi seguida quase a mesma paleta, alternando uma ou outra cor quando tivesse a necessidade. A paleta é escolhida mais pela situação da cena do que por página. Caso as cenas se estendam num mesmo ambiente e num mesmo tom de narrativa por diversas páginas, a mesma paleta de cores irá acompanhar todas essas páginas.

Nesta primeira página as cenas retratam a escolha de Arani como a responsável para uma missão. A cena se passa no coração da floresta. Há um culto de passagem de guerreiro, e um clima de mistério e isolamento. Para retratar essas cenas, foi escolhida uma paleta de cores voltadas ao verde-azul, com utilização do amarelo em luzes de fogo, e de azul claro na luz do luar.

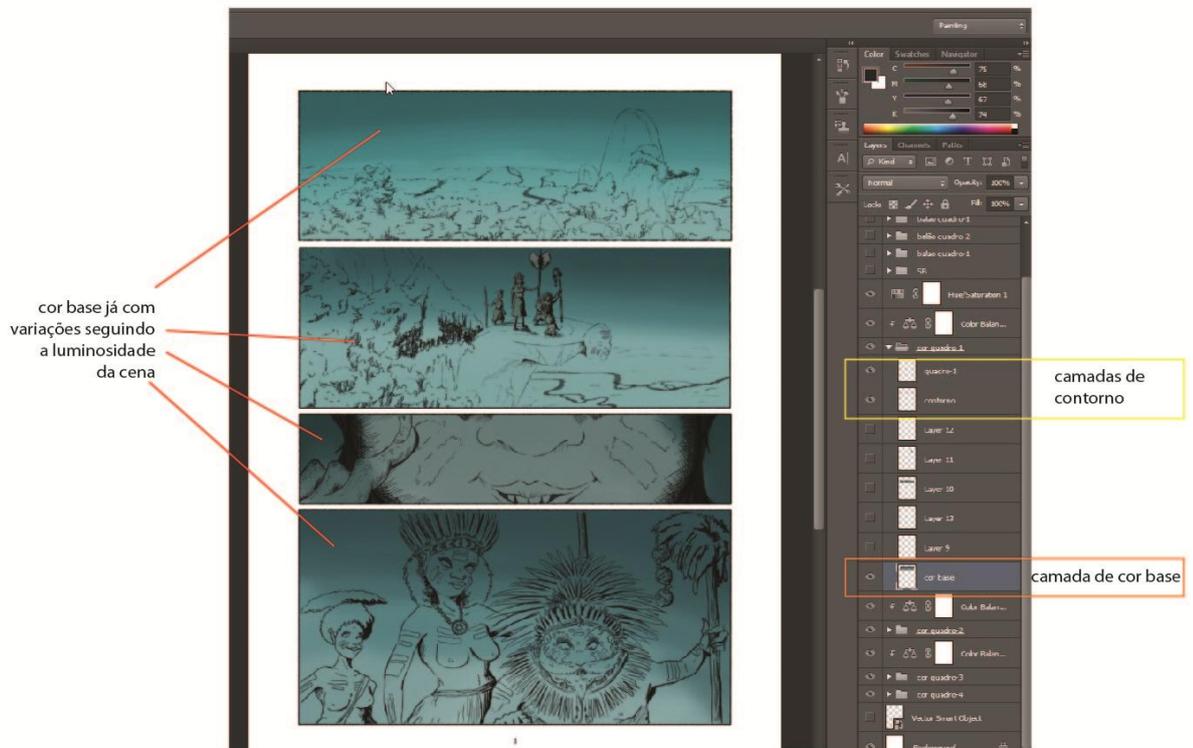
Figura 61 - Paleta de cores e Cor Base das primeiras páginas



Fonte - Autor.

Depois de feita a escolha da paleta e cor base, se inicia o processo de pintura na página, com as camadas do contorno acima das de cores acima no Photoshop, como mostrado na figura 62.

Figura 62 - Demonstração da cor base aplicada e ordem de camadas no Photoshop



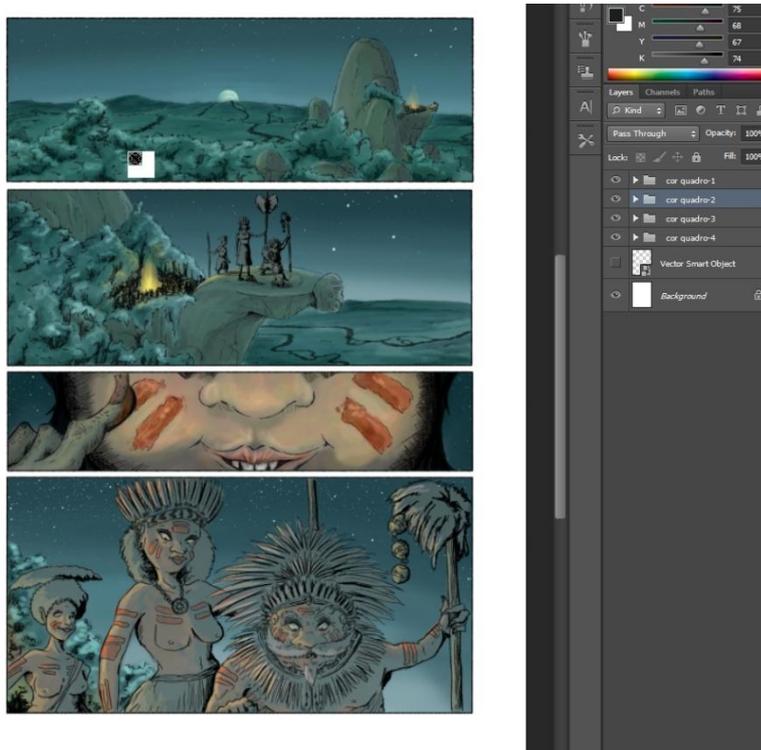
fonte - Autor.

4.6.5.2.2 Colorização dos Quadros

Depois de ter inserido a cor base nos quadros, começou-se a trabalhar as cores sempre seguindo a luminosidade da cena. Nota-se que diversas camadas de cores são criadas, cada uma sendo para uma parte da luz. É preferível usar camadas variadas no arquivo de pintura, pois isso possibilita as alterações caso necessário.

Depois do processo de aplicar cor, luz e sombra, define-se os quadros com suas respectivas cenas. Está concluído o processo de desenho e pintura. A figura 63 mostra a página no final dessa etapa.

Figura 63 - Página após pintura



Fonte - Autor

4.6.5.3 Efeitos, Ajustes de cores e Tratamento de Imagem

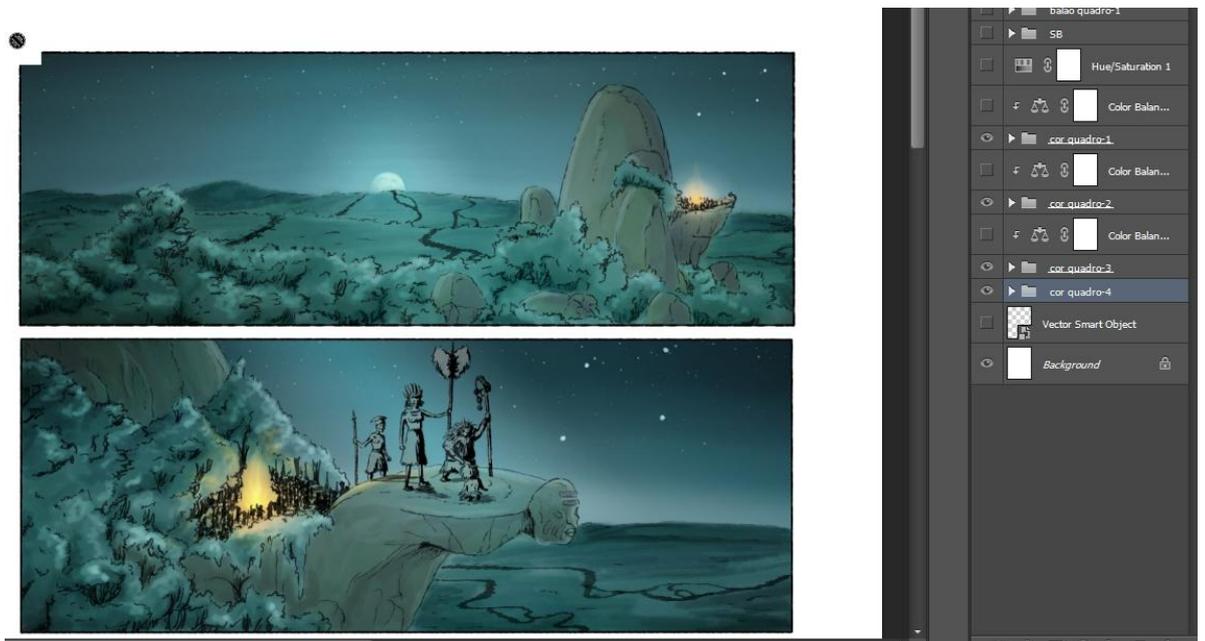
A página após a etapa de pintura está "crua", sem finalização. Falta agora todo o processo de tratamento da imagem, seus ajustes e a inserção de efeitos nas cenas.

4.6.5.3.1 Efeitos Visuais

Alguns efeitos são adicionados às cenas quando necessários. Esses efeitos servem para dar contraste e melhor visualização das cenas. Tem que ser levado em conta o foco do leitor na cena, e por este motivo preferiu-se modificar um pouco a cena adicionando efeitos que fazem contraste com a iluminação da cena e direcionam o olhar do leitor.

A figura 64 mostra a adição desses efeitos. É possível notar com relação à última imagem a adição de efeitos de luminosidade nas fontes de luz, como a lua e fogueira, e um gradiente escurecido nas margens dos quadros, para direcionarem o foco do leitor para as partes principais das cenas.

Figura 64 - Adição de efeitos visuais na página 1



Fonte - Autor.

4.6.5.3.2 *Ajustes de Cores e Tratamento de Imagem*

Mesmo com a adição de efeitos visuais, ainda pode-se melhorar a imagem da página mudando a diretrizes das cores e fazendo um tratamento da imagem, adicionando alguns efeitos.

Esses ajustes de cores devem estar relacionados com a proposta da história e devem estar de acordo com o proposto no concept art. A parte de ajuste de cores e tratamento deve seguir as mesmas diretrizes para todas páginas da história, isto é, essa etapa na arte final ajuda a criar o conjunto visual da história, dando unidade para as páginas. Portanto o exemplo mostrado aqui se repetirá em todas páginas da história. As diretrizes seguirão o mesmo padrão, como por exemplo: a mesma saturação, matiz e contraste, assim como os outros aspectos da cor da imagem.

Para as páginas da história procurou-se estar mais alinhado com cores pastéis, não aumentando muito a saturação das cores. Esse estilo visual está mais alinhado com os quadinhos europeus, seguindo então a mesma tendência do enquadramento anteriormente citado. Na figura 65 é mostrado a adição desses ajustes na imagem da página, e feita uma comparação entre a página sem efeitos e ajustes e com.

Figura 65 - comparação de ajustes e efeitos.



Fonte - Autor.

Nota-se uma grande diferença entre a arte da página sem adição de efeitos e ajustes e com. Buscou-se ter a paleta tendendo a tons de amarelos e verdes. Esses tons vão acompanhar o restante da história.

4.6.6 Balões e texto

Após o término da pintura e manipulações de imagem, são necessárias as adições dos balões e textos dos quadros - elementos com muita importância na narrativa das páginas. Para os textos, nessa etapa é feita a escolha da tipografia adotada nos balões.

4.6.6.1 Escolha da Tipografia

As tipografias adotadas nos quadrinhos possuem traços singulares. Antes do uso de mídias digitais, muitos quadrinistas usavam a sua própria caligrafia para escreverem os tex-

tos das histórias, e esse fato resultou num estilo próprio para essas letras, gerando o estilo "comics" para fontes.

Para a história desse trabalho foi escolhida a fonte CC Comiccrazy, que pode ser comprada no site myfonts.com, e adquirida gratuitamente em outros sites de fontes, mas apenas na versão Roman e para uso acadêmico ou pessoal. Entre as alternativas escolhidas, esta fonte ganhou destaque pois possui um traçado mais "sério" comparado a outras fontes comics, e no texto propiciam uma boa leitura, além do seu caráter gestual. A figura 66 mostra alguns caracteres dessa fonte.

Figura 66 - Fonte CC Comiccrazy-Roman

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Fonte - Autor.

4.6.6.2 Estilo gráfico dos balões

Por adotar um estilo de quadro tradicional, sem cortes ou elementos explodidos, irá ser usado balões retangulares para as falas. Esse formato possibilita uma maior facilidade para a sua elaboração e adequação na cena, e facilita a diagramação dos textos. Como referência, tomou-se o estilo de balões feitos pelo artista Régis Loisel nas suas histórias, como mostrado na figura 67.

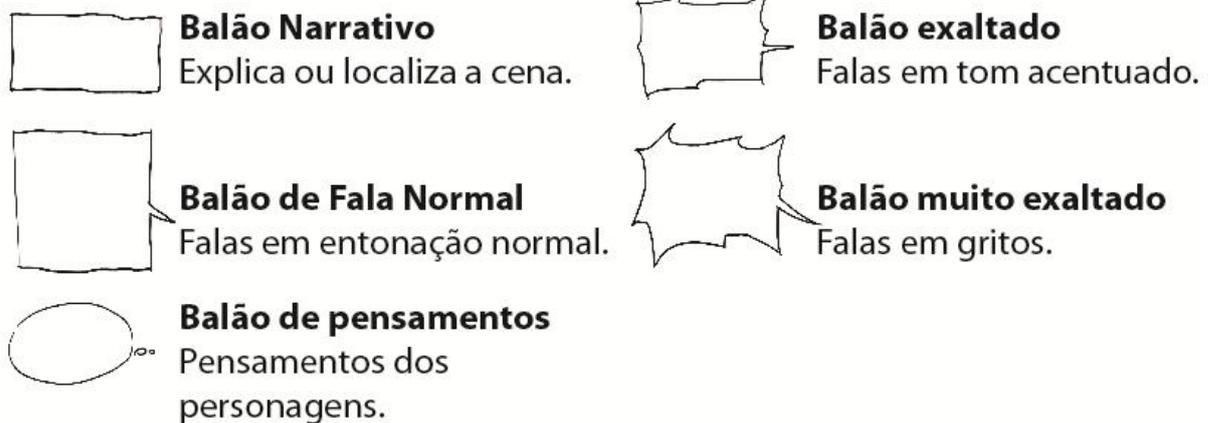
Figura 67 - Referência de balões



Fonte - Comic Novel Peter Pan, de Régis Loisel.

Há nos balões uma diferenciação para cada tipo de entonação de fala dos personagens. Esse fato ocorre em quase toda história em quadrinhos. Para este projeto foram criadas algumas variações para os balões, seguindo os diversos tipos de falas, como mostrado na figura 68.

Figura 68 - Tipos de balões usados na história.



Fonte - Autor.

Após esse estudo para os balões e tipografia, o próximo passo é inseri-los na página.

4.6.6.3 Criação dos balões e texto nas páginas

Seguindo o exemplo usado até aqui da criação da página 1, a figura 69 mostra a página 1 com seus balões. Cada fala segue o que foi planejado no storyboard e no roteiro. O tamanho para a fonte na página é de 6 pt. Esse tamanho deve-se ao fato de que a fonte é naturalmente grande, ainda mais por ser utilizada em caixa alta o que contribui para a percepção do tamanho da letra.

Figura 69 - Balões nos seus respectivos quadros na página 1



O posicionamento de cada balão nos quadros foi pré determinado no storyboard, e esses lugares se mantiveram na arte final. Para manter uma linha de leitura sem muitas quebras, a maior parte dos balões se encontra no lado direito da página. Na figura 70 é mostrada a linha de leitura dos balões.

Figura 70 - Linha de leitura dos balões na página



Fonte - Autor.

Pensar na linha de leitura do leitor é um fator importante durante o desenvolvimento da página. Entretanto há vezes que não é possível fazer a melhor diagramação para o balão por diversas causas, como a composição da cena ou o espaço destinado para o balão ou o tamanho do quadro, mas entende-se que a leitura visual da página melhora se pensado o posicionamento dos balões no desenvolvimento da página.

4.6.7 Finalização da página

Finalizando, a arte foi colocada dentro do tamanho proposto para a página, e deixando a imagem pronta para ser colocada no arquivo final de montagem para impressão.

Neste projeto decidiu-se colocar um fundo colorido em algumas páginas, como na página 1. As cenas nesta página se passam a noite, e o branco da folha ao fundo não estava gerando uma boa composição visual. A colocação de um fundo verde escuro deixou a leitura da página mais fácil, e o contraste com os quadros melhor resolvido, como é visto na figura 71.

Figura 71 - Página arte-finalizada



Além da finalização no quesito medidas de página e "background" dos quadros, outro item da finalização foi a colocação de um filtro com uma textura "noise" na imagem. Essa textura é um mini pontilhismo, que deixa a ilustração com um aspecto mais "retro", visto na imagem anterior - figura 71.

Portanto pode-se dizer que neste estágio a página está finalizada, e toda arte final feita. A página está pronta para ser colocada no arquivo de impressão, onde a numeração será colocada. A página 1 assim como outras páginas prontas estão disponíveis no Apêndice III.

4.7 IDENTIDADE VISUAL - LOGO E CAPA

Algumas outras características de um material editorial, como sua identidade visual e consequentemente a capa e o logo deste livro serão abordadas nesta etapa.

4.7.1 Desenvolvimento do Logo

A concepção inicial do logo partiu do trabalho de "naming" para a história. Diversas alternativas para título da história foram abordadas, todas seguindo o conceito da história e partes relevantes dela, por exemplo:

- a) Arani - o vento rebelde (faz menção ao significado do nome Arani)
- b) A profecia da Floresta (faz menção à missão de Arani na história)
- c) A jornada de Arani (faz menção a saga da personagem principal)

Esses exemplos e alguns outros foram analisados, e constatou-se que havia o nome Arani em quase todos. A opção C foi escolhida - a jornada de Arani, pois ilustrava bem o nome, e era direta a menção do que a história se propunha a narrar.

Tendo o nome definido para a história, partiu-se do conceito de jornada ou viagem para o desenvolvimento do logo. Dentro deste conceito imaginou-se a cena da personagem principal Arani correndo junto com seus companheiros. O conceito de jornada remete ao objetivo de chegar a um destino. Com isso foi elaborado o desenho da figura 72.

Figura 72 - Silhueta dos personagens Arani, Micuim e Capi



Fonte - Autor.

Para compor o logo juntamente com o desenho dessas silhuetas foi escolhida uma fonte primária: Steelworks Vintage. E duas fontes secundárias: Marguerite e Garamond, todas gratuitas para uso acadêmico. A figura 73 mostra essas fontes compondo o nome Arani.

Figura 73 - Arani escrito nas fontes Steelworks Vintage, Marguerite e Garamond na respectiva ordem.

ARANI Arani Arani

Fonte - Autor.

Após o processo de trabalho em cima do desenvolvimento do logo, chegou-se a solução final mostrada na figura 74, nas versões preto e branco e cinza.

Figura 74 - versões finais PB e cinza do logo da história.



Fonte - Autor.

Para a versão final do logo foram retiradas as silhuetas dos personagens Micuim e Capi, pois suas presenças aumentavam a complexidade visual do logo, e isso causava uma poluição visual. Há a utilização da fonte primária Steelworks Vintage na palavra central Arani e as fontes secundárias formando as palavras "Jornada De".

Após isso foi pensado em como seria a versão colorida quais cores seriam usadas e porquê. Foram imaginadas diversas cenas para a história se passando no pôr do sol, pois neste horário há colorações quentes no horizonte, e isso ajudaria na narrativa da história. Imaginou-se que Arani estivesse correndo no pôr do sol nos Pampas, e com este conceito fez-se a versão colorida do logo, visto na figura 75.

Figura 75 - Versão final colorida do logo da história.



Fonte - Autor

O gradiente usado na silhueta significa a coloração do pôr do sol nos pampas, e a tipografia foi mantida em preto para dar contraste com o elemento visual de Arani.

4.7.2 Desenvolvimento da Capa

O processo para o desenvolvimento da arte da capa da história iniciou-se com a criação de um sketch inicial da arte e de um "grid". A imagem 76 mostra esse sketch inserido no grid inicial da capa.

Figura 76 - Sketch e grid inicial.



Fonte - Autor

Os elementos presentes no sketch da arte da capa são os personagens principais do primeiro volume da história e os cenários que irão aparecer. Esse tipo de composição condensando os personagens e acontecimentos foi amplamente utilizado em "posters" de filmes das décadas de 80 e 90, e procurou-se então elaborar um grid para adequar essa composição.

Esse grid apresenta na sua composição linhas transversais ligando o canto superior esquerdo com o canto inferior direito, e vice-versa. Tomou-se então o ponto central da imagem destinado a um elemento principal. As linhas em Ciano representam a localização desse elemento central, que é a grande árvore da Matriarca. Com linhas transversais partindo do centro superior da imagem ao centro lateral da imagem, identificou-se a forma de um losango central, que deverá conter todos elementos principais dessa arte. Outras linhas foram

tomadas para dividir e localizar as posições dos elementos na arte. Tendo definido a localização de cada elemento, partiu-se para a arte-final da capa, mostrada na figura 77.

Figura 77 - Arte final da Capa.



Fonte - Imagem feita pelo autor.

Nessa arte final, todos elementos visuais estão presentes na história. Considerou-se importante dar atenção à arte da capa, pois em uma possível impressão para venda da história, ela concorreria com outros livros nas prateleiras das lojas, e um aspecto visual melhor

acabado e chamativo daria uma maior chance de atração aos leitores que desconhecem a história.

Para destacar o estudo anteriormente citado do grid, a figura 78 mostram as partes do grid inserido na imagem final da capa.

Figura 78- Grid e Capa



Fonte - Autor

A figura 63 mostra as linhas terças da imagem, mostrando o centro dela e os pontos focais. A figura 64 mostra o losango central do grid na imagem da capa, objetivando o espaço destinado aos elementos centrais da composição.

Portanto é relevante afirmar aqui, principalmente se tratando de um trabalho de conclusão de design gráfico, o importante uso de habilidades aprendidas nas disciplinas do curso aplicadas na ilustração. Os conhecimentos sobre composição de imagem e grid aliados à ilustração possuem uma combinação valiosa quando aplicados conjuntamente. O autor, na sua opinião pessoal, acredita ser de grande importância a combinação de faculdades no desenvolvimento de atividades ligadas ao design gráfico e ilustração.

4.8 ESPECIFICAÇÕES PARA IMPRESSÃO

Como este trabalho tem como objetivo a criação de uma história em quadrinhos impressa, deve-se nesta etapa definir algumas especificações para a revista como produto impresso.

Para a história elaborada neste projeto, se deseja um acabamento de "Comic Novel" - capa dura, lombada e possivelmente uma folha de guarda, além de outros itens como costura ou colagem na encadernação.

Isso irá conferir ao acabamento uma qualidade superior à publicações de revistas com tiragens semanais. Uma possível publicação dessa história como "comic novel" teria um número de páginas entre 60-90 páginas, no primeiro volume. Considera-se que para o término da história seriam necessários mais meses de trabalho, por este motivo os dados aqui citados não possuem precisão. Entretanto é possível dizer que a história no total teria mais de 250 páginas, sendo a história dividida em 3 partes, totalizando 3 volumes para publicação.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os quadrinhos são uma excelente mídia para transmitir visualmente e textualmente uma mensagem. O contar de uma história em um quadrinho e a leitura do mesmo pode ter diversas interpretações. O modo de ler e entender é íntimo de cada pessoa, e os quadrinhos possuem a magia de cativar a imaginação de cada leitor e fazer de cada quadro visto um universo a parte.

Durante o desenvolvimento desse projeto, foi visível a dificuldade de se trabalhar com histórias em quadrinhos. Como ilustrador, é exaustivo após um longo período de trabalho na mesma história desenhar seguidamente os mesmos elementos no mesmo estilo gráfico. Sem mencionar todo planejamento prévio que deve-se ter em cada página, e toda estrutura de projeto que têm de ser feita para a melhor coesão dos elementos da história.

Com a experiência adquirida durante o desenvolvimento desse projeto, é de extrema importância ressaltar aqui a dedicação e o profissionalismo dos quadrinistas, artistas, designers, escritores e roteiristas no Brasil e no mundo. Esses profissionais criam histórias e mundos para seus leitores, e muitas vezes não têm o reconhecimento merecido. Pode passar despercebido para muitas pessoas, mas há numa história em quadrinhos um projeto com diversas etapas no seu desenvolvimento, que necessita da técnica de um ou mais profissionais e de muito tempo de dedicação para a sua conclusão.

O tempo, como em quase todo produto, é a constante que afeta diretamente o quesito qualidade. Um livro pode demorar meses ou anos para ser escrito, assim como uma animação ou história em quadrinhos pode demorar um tempo longo para atingir a sua conclusão. Esse tempo de criação provavelmente influenciará na qualidade de seu produto. E esse fator não foi diferente no desenvolvimento desse trabalho de conclusão.

Os meses dispostos para o projeto gráfico desse trabalho de conclusão foram insuficientes para a finalização da história em quadrinhos proposta. Diversos fatores também influenciaram o desenvolvimento do projeto, como a exaustão em relação ao desenho antes mencionada, a falta de experiência com quadrinhos e os diversos erros e modificações que tiveram que ser feitos e corrigidos ao longo do trabalho.

Trabalhar com quadrinhos é pura dedicação e amor a profissão. Provavelmente para todo quadrinista além de atividade profissional é também uma atividade recreativa. Toda página é um aprendizado novo. Mundos a serem construídos e desenvolvidos. Personagens e cenários a serem criados. E tudo que consiste as inúmeras páginas que uma história em quadrinhos pode ter.

Este trabalho tem a proposta de usar a mídia dos quadrinhos para passar uma mensagem - uma história - e com ela carregar um pouco da cultura do Rio Grande do Sul e do Brasil e misturá-la com um mundo de fantasia. Essa proposta tem validade se analisarmos o que comumente nos é apresentado quando tratado de indústria do entretenimento. A cultura norte-americana, japonesa ou europeia são as mais vistas por nós certamente. Dificilmente o grande público possui acesso a quadrinhos ou outros materiais de entretenimento que lidam com a fantasia misturada com elementos culturais regionais. Por esse motivo há uma lacuna que pode ser preenchida. Uma oportunidade para criar materiais de entretenimento que um leitor brasileiro consiga se identificar, e que valorize a cultura local.

REFERÊNCIAS

- VAGNER, R. *5 personagens de histórias em quadrinhos da América Hispânica*. *Blog Cultura Española*. [S.l.: s.n.]. Disponível em: <<http://culturaespanhola.com.br/blog/5-personagens-de-historias-em-quadrinhos-da-america-hispanica/>>. Acesso em: 18 out. 2015. , [S.d.]
- TAYRA, R. *6 Elementos básicos para criar uma História em Quadrinhos*. Disponível em: <<http://www.saposvoadores.com.br/2012/06/6-elementos-basicos-para-criar-uma-historia-em-quadrinhos.html>>. Acesso em: 17 nov. 2015.
- TYCHINSKI, S. *A Brief History of the Graphic Novel*. Disponível em: <<http://www.diamondbookshelf.com/Home/1/1/20/164?articleID=64513>>. Acesso em: 24 out. 2015.
- BERNARDI, B. quadrinhos digitais: Uma análise das novas possibilidades. *Pontifícia Universidade Católica de São Paulo*, 2013. Disponível em: <http://www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=16864>.
- BONIFACIO, S. História em Qaudrinhos - Análises sobre a História ensinada na arte sequencial. 1 jan. 2005. Disponível em: <http://dspace.c3sl.ufpr.br/dspace/bitstream/handle/1884/6604/S_BONIFACIO DISSERTA web.pdf>.
- CASARIN, R. *Com cena independente e interesse de editoras, HQs se fortalecem no Brasil*. Disponível em: <<http://entretenimento.uol.com.br/noticias/redacao/2015/01/31/com-cena-independente-e-interesse-de-editoras-hqs-se-fortalecem-no-brasil.htm>>. Acesso em: 12 set. 2015.
- AOKI, D. *Early Origins of Japanese Comics*. Disponível em: <<http://manga.about.com/od/historyofmanga/a/mangahistory1.htm>>. Acesso em: 24 out. 2015.
- FRANCO, E. S. *Hqtrônicas: do suporte papel à rede Internet*. [S.l.]: Annablume, 2004.
- MAIA, P. *Artigo HQ: Quadrinhos Independentes no Brasil. HQ e ETC*. [S.l.: s.n.]. Disponível em: <<https://hqeetc.wordpress.com/2015/11/06/artigo-hq-quadrinhos-independentes-no-brasil/>>. Acesso em: 17 nov. 2015. , [S.d.]
- MCCLLOUD, S. *Reinventando os quadrinhos: como a imaginação e a tecnologia vê revolucionado essa forma de arte*. São Paulo: M. Books, 2006.
- MCCLLOUD, S. *Understanding comics: the invisible art*. Northampton, MA: Tundra Pub, 1993.
- Neil Gaiman - *The Sandman Summary*. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20140702001223/http://neilgaiman.com/p/Cool_Stuff/Essays/Essays_About_Neil/The_Sandman_Summary>. Acesso em: 1 nov. 2015.

ALVES, B. *O crescimento do mercado de quadrinhos no Brasil*. Disponível em: <<http://geekcafe.blog.br/livrosehqs/quadrinhos-e-a-venda-no-brasil/>>. Acesso em: 12 set. 2015.

UNDERGROUND COMIX. UNDERGROUND COMIX. *Wikipedia, the free encyclopedia*. [S.l.: s.n.], 23 ago. 2015. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Underground_comix&oldid=677433758>. Acesso em: 24 out. 2015.

AMERICAN COMIC BOOK. AMERICAN COMIC BOOK. *Wikipedia, the free encyclopedia*. [S.l.: s.n.], 5 jun. 2016. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=American_comic_book&oldid=723839040>. Acesso em: 6 jun. 2016.

ARAÚJO, A. P. *Mitologia Tupi-guarani*. Disponível em: <<http://www.infoescola.com/mitologia/mitologia-tupi-guarani/>>. Acesso em: 8 jun. 2016.

CAMPBELL, J. *Der Heros in tausend Gestalten*. 6. Aufl. ed. Frankfurt (Main): Suhrkamp, 1995. (Suhrkamp-Taschenbuch, 424).

DAHOU, A. *A Jornada do Herói*. Disponível em: <<http://www.roteirodecinema.com.br/manuais/jornadadoheroi.pdf>>. Acesso em: 18 maio 2016.

GAMA, B. DA; SILVA, F. M. DA; GAMA, B. DA. *O Uruguai ; A declamação trágica*. São Paulo: Martin Claret, 2009.

EISNER, W. *Will Eisner's New York: life in the big city*. 1st ed ed. New York: W.W. Norton, 2006. (The Will Eisner library).

fritz-the-cat-2-uk-cover046.jpg (640x900). Disponível em: <<https://paddykool2.files.wordpress.com/2011/01/fritz-the-cat-2-uk-cover046.jpg?w=640>>. Acesso em: 19 jun. 2016.

LOISEL, R. *et al. Peter Pan*. [S.l.: s.n.], 2013.

MIYAZAKI, H. *et al. The art of Howl's moving castle*. San Francisco, Calif.: VIZ, 2005.

MOON, F.; BÁ, G. *Daytripper*. Barcelona; Arzano: Planeta DeAgostini ; distribuzione per fumetterie e arretrati, Gruppo Alastor, 2010.

Peyo-La-Soupe.jpg (343x475). Disponível em: <<http://www.sneakydragon.com/wp-content/uploads/2013/05/Peyo-La-Soupe.jpg>>. Acesso em: 19 jun. 2016.

Pinocchio. Disponível em: <<http://www.timmcburnie.com/pinocchio-gallery/>>. Acesso em: 19 jun. 2016.

TORIYAMA, A.; JONES, G.; MORIMOTO, M. *Dragon Ball. Vol. 10 Vol. 10*. San Francisco, Calif.: Viz Communications, 2002.

APÊNDICE I
ROTEIRO DESCRITIVO

A Jornada de Arani

Roteiro Descritivo

Volume I

CAPÍTULO I - A Partida

Página -1

Q1

Vista em primeiro plano do rosto de Arani - dedo passando tinta na bochecha.

No coração da floresta. - texto do balão explicativo locacional.

Page falando: As marcas do povo da floresta estarão para sempre contigo. Lembrarás sempre quem tu és.

Storyboard - Chegou a hora Arani. A Deusa Araci brilha no céu. Nesta noite tu te tornarás uma guerreira minuana.

Q2

Vista geral - Reunião da tribo acontecendo. Noite. Fogueira ao meio, e pessoas reunidas em volta. Há um altar, o Page num lugar mais alto, do seu lado a Cacique, e Arani mais abaixo.

Page falando: A pequena Arani foi escolhida pelos deuses da floresta! deverá ela sair na mais importante jornada rumo as sombras negras da cidade!

Q3

Vista com foco na Cacique, com o pagé ao seu lado e logo abaixo Arani.

Cacique falando: Arani cumprirá a sua missão sozinha enquanto o restante de nós continuará a proteger a floresta e a matriarca.

Q4

Vista aberta da reunião com a tribo. Angulo mostrando a totalidade do local.

Cacique falando: Todos sabemos que a matriarca está muito doente. A água negra vinda da cidade está enfraquecendo a matriarca e toda a floresta. Por mais que lutemos contra aqueles que a fazem mal, violência e morte não trarão a saúde da matriarca de volta. Enquanto a maldade contra a floresta não parar, a matriarca só irá piorar.

Q5

Vista em primeiro plano da Cacique

Por isso na próxima alvorada, Arani partirá para cumprir a mais importante missão - Salvar a matriarca e recuperar a vida da floresta eliminando o mal vindo da cidade.

** A Guerreira tutora da Arani deve estar presente e perto dela no ritual. Tambores devem estar tocando, e pessoas com chocalhos (ritual indígena). Onomatopeias de tambores. Os amigos da Arani devem aparecer no fundo.*

Alguns devem estar tomando algo q lembre chimarrão. O pagé deve estar segurando algo que lembre um cachimbo que contenha uma planta "mágica" par ao ritual. Se necessário estender o ritual para mais páginas.

Página 2

Q1

Vista aberta com foco em Arani. Ao seu redor muitas pessoas da tribo, e seus amigos - crianças.

Puã - Não vai ter mais graça brincar contigo Arani... agora tu é guerreira de verdade...

Que inveja... e nem pras batalhas contra o povo da cidade posso ir ainda.

Menino mais velho (escolher nome) - na próxima lua cheia tão dizendo que vamos ao encontro do povo que está cortando as árvores no rio (nome). Acho que vou ser escolhido dessa vez, que nem tu! Já chegou a hora!

Arani: é... eu preferia ir lutar de verdade do que fazer essa viagem estúpida.

E ainda sozinha...

Q2

Plano aberto. Arani caminhando com os amigos e alguém ao fundo a chamando.

Guerreira (nome): Arani! venha cá!

Q3

Arani pega despercebida.

Arani: Essa não, o que mais agora?!

Guerreira: Não sei lhe dizer bem, somente pediram pra que eu te chamar!

Q4

Primeiro plano da Guerreira sussurrando e rindo para Arani.

Guerreira: Acho que vão iniciar os preparativos da viagem para você.

Q5

Amigos surpresos. Vista geral dos personagens envolvidos.

Puã: deve ser algo especial! Quero ver!

Guri mais velho: Eu também!

Guerreira: Nada disso, vocês sabem que esses rituais são sagrados e somente o pagé, o cacique e o tutor podem ver. Nada de bisbilhoteiros em!

Q6

Plano geral. Arani e Guerreira indo embora floresta adentro e amigos em primeiro plano.

Arani: Adeus!

Amigos acenando.

Página 3

Q1

Guerreira guiando Arani. Vista das duas caminhando

Guerreira: O Cacique e o pagé me pediram pra te chamar. Eles estão com um pouco de pressa, pois tu terás que ir ao amanhecer, e há algumas coisas que tu deverá fazer antes de partir.

Arani: Tipo...?

Guerreira: Já disse que não sei, mas acredito que a tua missão não é apenas levar uma mensagem para alguém.

Q2

Visão da guerreira em primeiro plano. Guerreira aparentando tristeza e preocupação.

Guerreira: A única coisa que sei é que não poderei te acompanhar nessa jornada. Tu deverás ir sozinha.

**- Arani: Vou ter que ir sozinha mesmo? E nem deu tempo de pegar as minhas coisas...*

-Guerreira: Irei um pedaço do caminho contigo, mas não conte pra ninguém, certo? E eu já deixei as tuas coisas prontas.

- Lá estão eles...

Q3

Visão aberta. Ao longe, na penumbra, as silhuetas do pagé e do cacique. Em primeiro plano Arani e a Guerreira chegando.

Guerreira: Chegamos. Aqui está a pequena.

Q4

Visão dos quatro reunidos na penumbra.

Cacique: Espero que tu tenha tido tempo de se despedir dos teus amigos, Arani. Sinto dizer que a tua missão irá começar imediatamente. Não há mais tempo a perder.

Pagé: os ventos começaram a soprar mais depressa. Precisamos encontrá-la o quanto antes essa noite.

Arani: o que? quem?

Q5

Visão em primeiro plano do pagé na penumbra.

Pagé: A matriarca.

Q6

Vista de todos e ao fundo mostrando a vastidão da floresta (floresta densa e escura). Cacique: Ninguém a não ser os guardiões se aproximam dela atualmente. Nem o pagé tem permissão. Mas foi ela quem nos transmitiu a vontade de realizar essa missão, e foi ela própria que indicou seu nome, Arani. Assim nos pediram para guiá-la até o seu encontro antes da sua partida.

Q7

Vista de perto dos personagens envolvidos e pagé indo na frente.

Pagé: Apressem-se! Temos um caminho para percorrer!

Página 4

Q1

Visão lateral geral dos personagens em fila indiana caminhando em cima de troncos esguios e com vegetação densa na floresta. Ambiente escuro. Tons de verde no quadro.

Q2

Vista de trás da fila indiana. Arani com balão de dúvida olhando para a floresta ao lado. Floresta densa. Muitas árvores e bixos (sapos, mariposas, vagalumes, etc).

Q4

Vista em primeiro plano de trás de Arani, e ao fundo vultos. Silhuetas de pessoas montadas em animais.

Arani: Guerreira, guerreira... olhe lá em cima! quem são aqueles?

Q5

Vista primeiro plano de Guerreira sussurrando para trás para Arani e andando.

Guerreira: São Guardiões da floresta. Estão nos acompanhando já faz algum tempo.

Q6

Vista geral dos envolvidos. Ao fundo se vê uma grande árvore de Araucária.

Pagé: chegamos.

Página 5**Q1**

Vista geral dos envoldidos caminhando num ambiente místico, ao fundo a matriarca (árvore grande com rosto) e envolta desse ambiente alguns guardiões (índios com vestimentas diferentes. Mais chamativas com mais detalhes. Tipo cavaleiros da floresta).

Guardião do lado da matriarca: Aproximem-se por favor!

Q2

Vista do guardião e ao fundo a matriarca de olhos fechados. (vista de baixo)

Guardião: A matriarca deseja falar com a menina. A sós. devemos nos retirar imediatamente!

Q3

Vista das pessoas se retirando

Arani: Hey! onde vocês tão indo? E eu aqui?

Guerreira: Você ficará bem. comporte-se. Estaremos logo ali.

Cacique: Ouça com atenção pequena.

Q4

Quadro vertical grande. Vista de baixo. Arani olhando a imensidão da matriarca.

Matriarca: Arani, todos que você conhece e ama correm muito perigo, e eu vou lhe pedir que me ajude a ajudá-los. Estou bastante velha pra me aventurar sozinha.

Arani: Mas porque eu? O que que eu fiz?

Matriarca: Minha filha, todos somos tua família, mas creio que tu ainda não lembras de onde veio. cada um tem uma missão neste mundo, e a tua foi escrita nas estrelas muito antes de tu ser criada. Com paciência e determinação tu acharás todas as respostas que procura.

Arani: Mas o que eu devo fazer? Porque estou sendo mandada embora da floresta?

Matriarca: A tua missão será muito importante para o bem do nosso mundo. Além da floresta há forças que vão além do meu controle. Forças que foram criadas junto comigo, quando tupã desceu a esse mundo junto com Araci, e criaram tudo que conhecemos. Como protegemos a vida, há aqueles que desejam a morte, o medo e o frio do vazio.

nas primeiras eras da criação, Deus das Sombras (nome procurar) desejou acabar com a vida do mundo para ele poder dominá-lo sozinho. Batalhas foram travadas, e eu, juntamente com meus irmãos conseguimos trancafiá-lo

Q5

vista de cima. Arani de cima e galhos na frente.

Arani: Oi! Sou a Arani. A senhora me chamou né. Então eu vim. To aqui. O que vai ser?

Q6

close no rosto da matriarca dormindo profundamente.

Q7

Vista e Arani em primeiro plano impaciente.

Arani: Oooo! to aqui ó!

Q8

Matriarca dormindo. Vista de mais longe.

Arani: (três pontos)

Página 6**Q1**

Vista geral. Arani sentada em baixo da árvore. matriarca abrindo os olhos.

Q2

Vista da matriarca com olhos recém abertos e expressão feliz.

Matriarca: quem diria, impaciente como a sua mãe. Não é somente nas feições que são parecidas...

Arani: ! (ponto de exclamação)

Q3

Vista dos envolvidos. Arani de perto e ao fundo a matriarca.

Arani: Como assim, a senhora conhece a minha mãe?

Matriarca: É claro. Eu conheço todos os meus filhos. (matriarca sorrindo). Assim como eu te conheço também, Arani.

Q4

Plano geral dos envolvidos.

Matriarca: Mas tu não estás aqui para discussões familiares agora, por mais perguntas que tu tenhas a me fazer.

A tua missão é maior que todos nós. Tu deverás salvar a vida nessa floresta.

Há algum tempo as sombras tomaram conta da capital, deixando-a sem vida. Essas sombras se alimentam dos sentimentos bons de cada ser vivo, e por isso somos o seu próximo alvo.

Q5

Arani em primeiro plano e matriarca ao fundo.

Arani: mas não era para eu somente levar umas mensagens e consertar o problema da água negra que vem da cidade?

Matriarca: Essa água negra é o modo que as sombras acharam para ir nos matando aos poucos. Sujando as nossas águas e matando a vida nos rios. Com isso toda vida na floresta está sendo contaminada. Não demorará e todos estarão doentes se não determos as sombras.

Arani: E os homens maus que cortam as árvores nas encostas dos rios?

Matriarca: Essa missão está encarregada para o resto dos guerreiros resolver.

Arani: Mas eu queria lutar também! lutar pelo meu povo, pela minha terra!

Matriarca: A sua luta será muito mais valiosa e difícil minha pequena. Espero que você entenda quando esse tempo chegar.

Q6

Visão da matriarca

Matriarca: Não temos muito mais tempo. Estou ficando velha, doente e com sono, e você precisa partir logo.

Por isso deixe-me dizer o que eu queria lhe dizer.

As sombras se alimentam de sentimentos bons. O único modo de dete-la é dar a ela um pouco do Coração da Floresta.

Arani: Como assim?! Dar aos malvados nosso maior tesouro?

Matriarca: O único modo de faze-la parar é saciando-a. Acredite nas minhas palavras pequena.

Arani: Isso mais parece suicídio... Tô fora! Entregar o tesouro pro bandido!

Q7

Matriarca brava

Matriarca: Arani, isso é uma ordem, não um pedido!

Q8

Visão das duas. Arani triste.

Arani: Mas...mas... assim eu estarei tirando o pouco da vida que lhe resta. estarei te matando e traindo meus amigos...

Matriarca: Não minha filha. Tu estarás salvando a floresta e a todos que te amam. Deverás depositar o coração da floresta no núcleo das sombras, onde não haverá um raio de luz e de felicidade. Nesse momento tu saberás o que fazer. Lembre quem tu és, e eu estarei contigo.

Página 7

** Página 7 Modificação:*

q1 - grupo chegando perto da grande árvore. Aparece a estátua brilhante que brilha com a luz da lua.

q2 - de um canto escuro aparece um dos guardiões. Ela fala: Aproxime-se, ela quer falar com você Arani.

q3 - Aparece o guardião nitidamente. Fala: Estamos esperando por você há algum tempo.

q4 - Quem é você - pergunta Arani

q5 - Esta é a grande guardiã dos ventos. E a principal protetora da matriarca nesses tempos difíceis.

q6 - Precisamente meu velho amigo. Já faz um bom tempo que não nos vemos Cacique Endi.

q7 - Agora Arani deve se aproximar da nossa mãe e deixar-se guiar pelos caminhos de Araci.

q8 - Arani chega perto da estatua.

q9 - arani sob muita luminosidade.

Q1

Visão geral de Arani e matriarca ao fundo

Arani: tá certo... e por onde eu começo?

E sobre a minha mãe e a minha família? Hey, eu quero saber! Oi, tia, lembra!

E o tal coração? Onde tá? O que faço agora?

Oiii!

Q2

Visão geral

Arani: não sei qual o problema desse pessoas velho fazer tanto mistério...

(!) algo caindo

Q3

Objeto batendo no chão

Tóc!

Q4

Arani pegando o objeto brilhoso e abrindo-o.

Arani: óóóó!

Q5

Arani olhando o objeto e uma pessoa vindo ao fundo.

guardião: Tome muito cuidado com isso. Ninguém poderá saber o que você está carregando. O coração da floresta é o bem mais precioso da nossa floresta.

Q6

Guardião em primeiro plano falando com Arani. (esse guardião é um dos líderes, e fica de guarda da matriarca).

Guardião: Gurade-o e vá! Não há mais tempo a perder.

Deixe a matriarca orgulhosa de você, Arani.

Página 8

*Página 8 Modificação:

q1 - Camera aberta - Arano caminhando sobre o universo, camera vista de cima.

fala: Ué... onde estou?

q2 - Quadro longitudinal - vista lateral - Matriarca de um lado e Arani do outro.

fala Matriarca: tu estas na minha casa, Arani. O local da criação.

q3 - Então tu que é a matriarca!... Eu tava esperando uma árvore grande e falante...

q4 - Acredito que tu não deves entender direito porque estas aqui. Há algum tempo que te espero para conversarmos. Porque não se aproxima e sente aqui comigo.

q5 - Vista das duas sentadas d efrente e universo atrás.

Q1

Vista geral da floresta e de um "porto" da floresta. Lá se encontram Arani dentro de uma canoa acompanhada de uma guardiã. A guerreira, o pagé e a Cacique esperam na beira acenando para Arani. É o momento de partida.

Quadro horizontal grande. Iluminação de crepúsculo.

Cacique: Cuide-se Arani, e juízo!

Arani: Pó dexá!

Q2

Vista lateral do barco andando sobre o rio e margens ao fundo. No barco a Guerreira sentada e Arani de pé na ponta olhando. iluminação um pouco mais clara que crepúsculo.

Q3

Vista de frente do barco. Iluminação de dia.

Arani: Agora passamos do ponto mais longe que já estive. Nunca fiquei tão longe da tribo...

Guerreira: Porque agora você é uma guerreira de verdade, e só os guerreiros podem ir para essa parte da floresta.

Q4

Primeiro plano Arani. Guerreira se movimentando na espreita e apontando. Mudança na coloração do ambiente.

Guerreira: Arani, olhe!

Página 9

Q1

A floresta e o cenário mudam de cor. A floresta antes viva agora está morta e negra, com árvores cortadas nos rios e tocos de árvores nas matas. Barco e barcas mecânicos ancorados na beira e homens carregando coisas e machados. Barco de Arani passando longe.

Guerreira sussurrando: Fique calada.

Q2

Homens e máquinas estranhas cortando a mata. Destruição.

Barulhos estrondosos. Fumaça. Cores frias e cinza.

Q3

Vista do local de trabalho na margem desses homens e ao fundo o barco de Arani passando despercebidamente.

Q4

Vista do barco de Arani entrando pra um pântano - mata fechada e rio menor.

Guerreira: vamos pegar outro caminho.

Página 10

Q1

Barco no meio do pântano. Guerreira de pé remando.

Arani: Aqueles eram o povo da cidade?

Guerreira: Sim, eles já não respeitam o nosso acordo depois que as sombras os tomaram. Eles matam tudo à sua frente. Não respeitam mais a mãe natureza (usar um nome indígena que signifique isso).

Q2

Barco sendo atracado em uma encosta. Mata fechada e tropical.

Guerreira: Sinto em dizer Arani, mas teremos que atracar aqui. O restante faremos a pé até o fim da floresta.

Arani: E depois?

Q3

Guerreira amarrando o barco e pegando coisas.

Guerreira: Nós, guerreiros, não temos autorização de cruzar a divisa da floresta. Depois tu seguirá sozinha...

Q4

Guerreira e Arani preparadas para partir.

Guerreira: Agora que começa o caminho de verdade.

Arani: então não estamos quase chegando?

Q5

Guerreira e Arani andando pela floresta fechada. Muitos animais e flores estranhas.

Guerreira: Que piada menina! Devemos demorar uma lua para chegar lá. Eu só estive uma vez perto da divisa. É um caminho difícil... tenha paciência.

Q6

Guerreira e Arani andando pela mata fechada. Um ponto de clarão ao fundo.

Guerreira: Sempre se lembre que a floresta é tua aliada. Tua irmã. Todos nela somos um só. Sempre que precisar ela vai te ajudar.

Arani: hmm... não me ajudou muito em ter me colocado nessa enrascada de viagem...

Página 11**Q1**

Vista primeiro plano de guerreira falando.

Guerreira: Cuidado!

Q2

Vista geral do Cânion. As duas na frente de longe. Amplitude da floresta e rio passando lá em baixo.

Guerreira: Agora veja a grandiosidade da nossa casa!

Arani: nossa...

Q3

Guerreira e Arani caminhando pela pedras na beira do cânion.

Guerreira: Por aqui! tome cuidado!

Arani: Há! pó dexá! fui escolhida pra vir aqui por algum motivo, não é?

Q4

Vista um pouco lateral geral de Arani e Guerreira em cima de uma ponta do Canion. Há um pouco de grama e uma árvore nessa ponta de pedra.

Guerreira: Acamparemos aqui essa noite.

Arani: Por que não descemos? Ainda há sol. A lua demorará um bocado ainda...

Q5

Guerreira preparando o acampamento. Vista de cima do ambiente.

Guerreira: É perigoso descer agora. Final da tarde a corrente aumenta no rio pequeno, e a maré sobe lá em baixo.

A noite tudo muda na floresta baixa.

Q6

Arani e Guerreira sentadas e guerreira começando a acender o fogo.

guerreira: E eu já estou um bocado cansada... não tenho a sua idade pequena! haha!

Arani: Eu desceria isso aí tranquilamente... mas tudo bem.

Página 12**Q1**

Noite. Muitas estrelas. Vista de cima do acampamento, mostrando ao fundo o cânion e o céu.

Quadro horizontal grande. Vista aberta.

Q2

Vista mostrando as duas deitadas. e o céu.

Arani: Como é grande o céu daqui. Nunca vi tantas estrelas.

Q3

Vista de cima das duas deitadas.

Guerreira: Olhe lá Arani! Aquele é o cruzeiro do sul. Sempre que se perder basta olhar para o céu que ele apontará para a nossa casa.

Q4

Vista de trás e de Guerreira apontando. Cruzeiro do Sul no céu.

Arani: Já estamos tão longe...

Q5

Guerreira virando de lado para arani.

Guerreira: Agora vamos dormir um pouco. temos um longo caminho amanhã.

Arani: hum...

Q6

Arani olhando para o coração da floresta na sua mão. deitada de lado.

Página 13

Q1

Vista aberta das duas descendo o penhasco por um caminho tortuoso (lembrar da escada de Mordor so Senhor dos Anéis). Caminho de pedra com vegetação e uma cachoeira do lado.

Guerreira: Cuidado onde pisa, Arani! É época de cheias. Tem muito musgo nessas pedras.

Q2

Vista mais de perto de cima. Guerreira em primeiro plano e Arani escorregando ao fundo.

Arani: Ta tranqui... (!) - Arani começando a escorregar.

Q3

Arani caindo do penhasco. Vista aberta. Guerreira na ponta com braço estendido. Vista lateral do penhasco e da ação. Arani logo no início da caída. Personagens quase em silhueta.

Guerreira: Araniiii!

Arani: Ahhh!

Q4

Arani vista de cima caindo e agarrando o coração da floresta com força. Abaixo um lago e a margem, e do lado a cachoeira.

SPLESH! - onomatopéia entre quadros significando quando Arani entra na água.

Q5

Vista de baixo da água. Arani dentro da água

Página 14

Q1

Vista de baixo da água. Arani desacordada dentro da água. Coração da floresta brilhando rosa-vermelho.

Voz vinda do coração: Lembre que tu és. Sempre estarei contigo.

Q2

Quadro de lembranças de Arani. Close na parte de baixo de um rosto feminino no escuro. Mostrar boca, nariz e bochechas pintadas.

Mulher desconhecida (mãe de Arani - só saberá no final): Lembre quem tu és...

Guerreira fora do pensamento: Arani! (bem pequeno o balão)

Q3

Close na Arani acordando espantada em baixo da água. Olhos arregalados. Vista de cima com rosto em primeiro plano

Onomatopéias: Blug blug blug!

Guerreira: Arani! (um pouco maior o balão do que no outro quadro) Para significar que ela está ficando consciente e fora da água.

Q4

Vista de fora da água. Arani com a cabeça para fora nadando desesperadamente. Guerreira com um galho na beira tentando ajudá-la.

Guerreira: Arani, Arani! Aqui! Aqui!

Q5

Arani agarrando o galho já na beira do rio. Guerreira a ajudando. Vista da ação de trás da Guerreira e vendo o rio.

Guerreira: Você está bem, pequena?

Arani: To bem sim. foi só um susto...

Guerreira: Mas que susto em! Fique mais atenta daqui pra frente

Página 15**Q1**

Vista das duas caminhando pela floresta densa e escura - tons de verde escuro.

Q2

Vista de trás das duas caminhando pela floresta mas num nível elevado. Risadas ao fundo. Balão indicando que a risada vem do fundo e abaixo.

Risada: hahaha! Deixe ela comigo!

Q3

Vista de Guerreira indicando silencio com dedo e apontando para frente e Arani fazendo afirmativo com olhar.

Fala ao fundo: Cerquem elas rapazes, teremos um jantar farto aqui!

Q4

Vista de cima mostrando Guerreira e Arani em local elevado em cima de troncos de árvores e galhos. Ao fundo e em baixo, um grupo de homens (4 deles) cercando uma Anta mãe e dois filhotes.

Homem chefe: Comecem pela grandona aqui. Vai dar um belo churrasco!

Homem capacho: Chefe, o capitão ficará contente dessa vez!

Q5

Visão de perto mostrando as duas.

Guerreira: O que acha de praticarmos um pouco, Arani?

Arani: vamos lá!

Q6

Visão de baixo. Homens cercado os animais em primeiro plano, com ao fundo as duas pulando de cima da elevação.

Homem capacho com cara de espanto: (?) - sinal de interrogação dentro do balão.

Página 16

Q1

Arani e Guerreira caem entre os homens e os animais cercados. Vista de trás dos homens, mostrando as meninas no centro junto com os animais, e os homens em volta. Vista com plano aberto geral.

Guerreira e Arani empunhando suas armas a decidir ainda (Guerreira terá um arco nas costas).

Homem chefe: Que porcaria é essa agora? Querem se juntar ao jantar?

Capacho: Ou vão querer ser o jantar?

Outros homens: hahahaha! (risadas)

Q2

Quadro de ação. Arani derruba o capacho com uma rasteira usando o bastão.

No fundo o Chefe grita: Peguem elas seu molóides!

Q3

Guerreira joga a lança contra Chefe, atravessando-o.

No fundo capacho gritando (talvez somente aparecer balão): Socorro!

Q4

Ao mesmo tempo tira o arco e uma flecha das costas. Quadro mostrando essa descrição.

Ao fundo capacho gritando: Capitão! Capitão!

Q5

Guerreira mirando com arco e flecha.

Q6

Vista com primeiro plano de capacho levando flechada no meio da cabeça visto de frente. Ao lado direito atrás de uma árvore outro capacho escondido quieto. Ao fundo Guerreira com o arco e Arani já parada.

Onomatopéia: Capitãã...! (flecha atravessada na boca ou no pescoço).

Página 17

Q1

Vista de frente das duas já em posição de repouso e os animais contraídos.

Arani: Essa foi rápida!

Guerreira: Deixamos escapar um...

Q2

Vista da Arani perguntando e espantando os animais.

Arani: Isso é um problema?

Q3

Vista da Guerreira descravando a lança no Chefe e Arani ao fundo.

Guerreira: Sempre é. Foge um e volta 10. Eles sempre voltam com mais e mais verazes.

É uma sede por destruição!

Q4

Vista de frente em primeiro plano Guerreira e ao fundo Arani.

Guerreira: Vamos andando logo. Vai saber quantos deles ainda estão por perto.

Q5

Vista de Arani em primeiro plano olhando pra mata.

Arani: verdade...

Q6

Vista de capacho q se salvou morrendo de medo (suando frio) espiando por trás da árvore.

Capacho: Gluup! (onomatopéia)

Página 18

Q1

Quadro com vista frontal da jornada. Guerreira e Arani em fila - Guerreira a frente.

Paisagem de floresta densa a noite.

Guerreira: Vamos em frente, pararemos mais tarde!

Q2

Paisagem com morros de floresta. Arani e Guerreira num desfiladeiro a beira do morro.

Balão explicativo caixa: E a jornada continuou pela floresta adentro ...

Guerreira: Olhe onde pisa dessa vez!

Q3

Vista de trás das duas. Uma clareira a frente. Elas estão andando dentro de um riacho.

Balão caixa explicativo: Até o fim de um ciclo de uma lua (olhar para ver como funciona).

Arani: Olhe! Acho que é o final da mata!

Página 19

Q1

Vista de lado das duas andando pelo riacho em direção a clareira.

Arani alerta sobre algo.

Arani: (!) Sinal de exclamação pensando que viu algo.

Q2

arani olhando mata a dentro - um vulto ao fundo montado em algo.

Arani: Guerreira, acho que tem algo lá na mata nos olhando...

Q3

Guerreira explicando e andando junto com Arani no riacho.

Guerreira: São os guardiões ou os espíritos da floresta.

Q4

Close na Guerreira apreensiva.

Guerreira: Arani, esse é o máximo que poderei te acompanhar. Nós guerreiros não podemos cruzar o limite da floresta, apenas os guardiões podem... e você.

Q5

Mostrar as duas conversando de frente uma para outra dentro do riacho. Luz vindo da clareira à direita.

Arani: E porque eu posso?

Guerreira: Deve ser porque tu foi escolhida pelos espíritos da floresta.

Q6

Guerreira em primeiro plano pegando algo na mão (uma estatueta)

Guerreira: Antes de partirmos, a cacique me pediu para te entregar isso...

Q7

Close na mão da Guerreira segurando uma estatueta estranha (estatueta indígena, parecendo um pouco o budha).

Guerreira: Ela disse que tu deve entregar isso para um tal de... Balonista. Num lugar chamado Bom Fim, na cidade. Ela falou que esse sujeito irá te ajudar na tua missão quando receber isso.

Q8

Visão das duas. Arani pegando da mão da Guerreira a estatueta.

Arani: Tá bem... Obrigado Guerreira...

Guerreira: Vê se te cuida por aí em pequena...

Q9

Arani e Guerreira se abraçando.

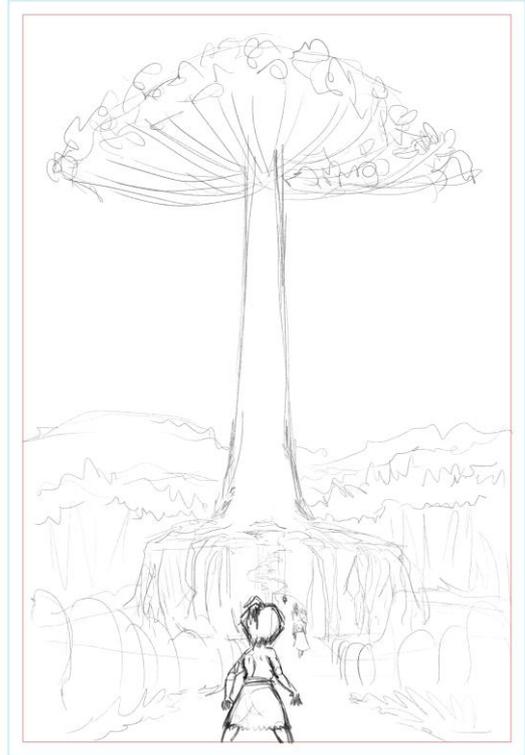
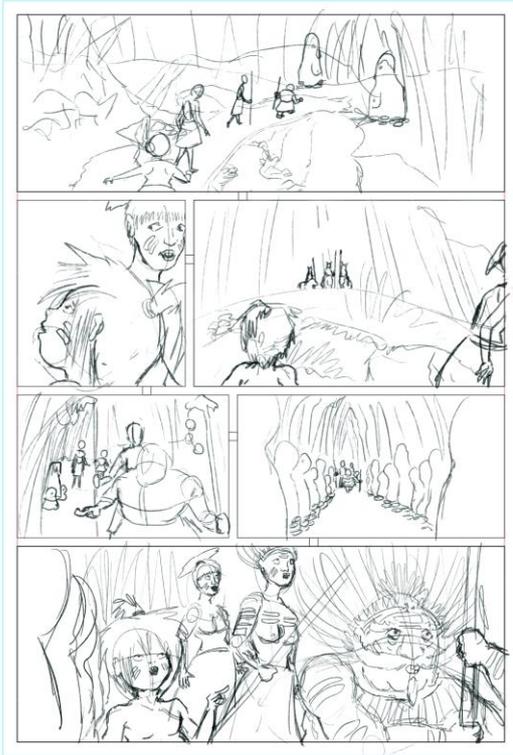
Guerreira: Agora tu já é uma verdadeira guerreira. Sei que todos vão ficar orgulhosos de você.

Agora vá lá.

** Fim do primeiro capítulo.*

APÊNDICE II
STORYBOARD





APÊNDICE III

ARTE FINAL

Capa



Página 1



NO CORAÇÃO DA FLORESTA A LUA
BRILHA PELA PASSAGEM DE
UMA NOVA GUERREIRA...

BUM!
BUM!
BUM!



CHEGOU A HORA ARANI! A DEUSA
ARACI BRILHA NO CÉU. NESTA
NOITE TU TE TORNARÁS UMA
GUERREIRA MINUANA!

BUM!
BUM!
BUM!



AS MARCAS DO POVO DA
FLORESTA ESTARÃO PARA SEMPRE
CONTIGO. LEMBRARÁS PARA
SEMPRE QUEM TU ÉS!



A PEQUENA ARANI FOI ESCOLHIDA
PELOS DEUSES DA FLORESTA.

DEVERÁ ELA CUMPRIR SUA
JORNADA COMO GUERREIRA
RUMO AS SOMBRAS DA
CIDADE!

ARANI CUMPRIRÁ SUA
MISSÃO SOZINHA
ENQUANTO O RESTANTE
DE NÓS CONTINUARÁ A
PROTEGER A FLORESTA E
A MATRIARCA.

Página 2



TODOS SABEMOS QUE A MARIARCA ESTÁ MUITO DOENTE. A ÁGUA NEGRA VINDA DA CIDADE ESTÁ ADOECENDO A MARIARCA E TODA A FLORESTA.

POR MAIS QUE LUTEMOS CONTRA AQUELES QUE A FAZEM MAL, VIOLÊNCIA E MORTE NÃO TRARÃO A SAÚDE DA MARIARCA DE VOLTA. ENQUANTO A MALDADE CONTRA A FLORESTA NÃO PARAR, A MARIARCA SÓ IRÁ PIORAR..



POR ISSO NA PRÓXIMA ALVORADA, ARANI PARTIRÁ PARA CUMPRIR A MAIS IMPORTANTE MISSÃO!

SALVAR A MARIARCA E RECUPERAR A VIDA DA FLORESTA ELIMINANDO O MAL VINDO DA CIDADE!



UM POUCO DEPOIS NAQUELA NOITE...

QUE NADA! NA PRÓXIMA LUA NOVA VAMOS FAZER UMA SURPRESA PROS CORTADORES DE ÁRVORES NO RIO JACUÍ.

LUTAREI BRAVAMENTE! AÍ O PAGE ENDI VAI ME TORNAR GUERREIRO!

QUE SORTE A TUA ARANI! A PRIMEIRA A SE TORNAR GUERREIRA DA GENTE!

DAÍ TU VAI PODER FICAR COM O MEU TAMBOR PUA, PORQUE A TUA VEZ AINDA VAI DEMORAR! HA! HA!

O TIBI TÁ SE MORDEENDO DE INVEJA. VÃO DEIXAR ELE NO BATUQUE PRO RESTO DA VIDA! HA! HA!



FFF! EU PREFERIA IR LUTAR DE VERDADE DO QUE FAZER ESSA VIAGEM ESTÚPIDA.

VOCÊS AÍ RECLAMANDO E EU QUE TENHO QUE TOCAR ESSE TAMBOR EM TUDO QUE É RITUAL!

MELHOR FAZER UMA VIAGEM ASSIM DO QUE FICAR DE BRACOS CRUZADOS OUVINDO OS OUTROS FALAR QUE SOU NOVO DEMAIS PRA LUTAR...



ARANI!

Página 3



Página 4



Página 5



UE!?



QUEM SÃO ELÉS?



SÃO OS **GUARDIÕES**. ELÉS NOS SEGUEM DESDE QUE ENTRAMOS NA FLORESTA ANTIGA.

AGORA VAMOS LOGO!



SEMPRE SIGA PARA O SUL. É POR AQUI!



DEVEMOS ESTAR QUASE CHEGANDO. JÁ FAZ TEMPO QUE NÃO VISITO A MATRIARCA...



MAS É IMPOSSÍVEL ESQUECER O SEU ESPLENDOR...

