Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design
UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA "JÚLIO DE MESQUITA FILHO"

MICHAEL BARBOZA BARROS

PROCESSO DE CRIAÇÃO DE UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Bauru
2023

MICHAEL BARBOZA BARROS

PROCESSO DE CRIAÇÃO DE UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de Design na Universidade Estadual “Júlio de Mesquita Filho” - UNESP, Campus de Bauru - Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, como requisito para obtenção do título de Bacharel em Design.

Orientador:

Profa. Dra. Ana Beatriz Pereira de Andrade

Coorientador:

Prof. Ms. Rodolfo Nucci Porsani

Bauru
2023

B277p

Barros, Michael Barboza
Processo de Criação de uma História em Quadrinhos / Michael Barboza Barros. -- Bauru, 2023
175 p. : il., fotos

Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado - Design) - Universidade Estadual Paulista (Unesp), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru
Orientadora: Ana Beatriz Pereira de Andrade
Coorientador: Rodolfo Nucci Porsani

1. Desenho e Arte. 2. Desenho infantil. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru. Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

Agradecimentos

Agradeço a Deus por me auxiliar no projeto, consegui aprender diversas coisas que acredito que levarei adiante.

Gostaria de agradecer aos meus orientadores Ana Beatriz e Rodolfo Nucci Porsani que me auxiliaram a executar este projeto. Muitas das etapas envolvidas envolveram um trabalho de acompanhamento trabalhoso que foi bastante construtivo.

Agradeço aos meus familiares que estão sempre auxiliando em paralelo, como meu pai Marcos, minha mãe Roseane e minha irmã Letícia.

Aos meus companheiros de turma: Kaique, Caio, Matheus e João. Aprendemos uns com os outros, e nos ajudamos durante o período letivo na UNESP de Bauru.

Agradeço também a cidade de Bauru, que é bastante acolhedora e simpática.

Resumo

O presente Trabalho de Conclusão de Curso buscou efetuar o processo de criação de uma história em quadrinhos. Para a produção foram pesquisadas técnicas e metodologias de autores referência na área da arte sequencial. O processo envolve compreender escolhas criativas por trás das escolhas artísticas e o caminho encontrado para se chegar nos resultados de sucesso. Por fim, através de uma prévia escolha de materiais, foi iniciado a confecção de uma história em quadrinhos de modelo one-shot baseada na pesquisa anteriormente realizada.

Palavras-chave: História em Quadrinhos; Desenho; Arte sequencial

Abstract

This Course Completion Work sought to carry out the process of creating a comic book. For the production, techniques and methodologies of reference authors in the area of sequential art were researched. The process involves understanding creative choices behind artistic choices and the path found to reach successful results. Finally, through a previous choice of materials, the making of a one-shot model comic book based on the research previously carried out was started.

Keywords: Comics; Design; Sequential Art

LISTA DE IMAGENS

Figura 1: Ficha de personagem.....18
Figura 2: Capa do Livro O Herói de Mil Faces..... 19
Figura 3: Exemplo de roteiro típico.....21
Figura 4: Roteiro com esboços.....22
Figura 5: Painéis de diferentes tamanhos em uma página..... 22
Figura 6: Demonstração de ritmo de página..... 23
Figura 7: Página de um boneco..... 25
Figura 8: Demonstração de arte-finalização.....25
Figura 9: Exemplo de arte-finalização..... 26
Figura 10: Diferentes usos do balão de fala.....28
Figura 11: Papéis utilizados no processo..... 29
Figura 12: Materiais utilizados.....29
Figura 13: Capa de Death Note - One Shot Especial.....30
Figura 14: Capa de Hunter x Hunter..... 31
Figura 15: Capa de Jojo’s Bizarre Adventure.....31
Figura 16: Carcassonne..... 32
Figura 17: Esboço do primeiro cenário.....33
Figura 18: Portão da cidade..... 34
Figura 19: Esboço do primeiro cenário.....35
Figura 20: Cabana florestal..... 35
Figura 21: Interior da casa do Cachorro-vinagre 36
Figura 22: Exterior da cabana do Cachorro-vinagre..... 36
Fonte: Acervo pessoal.....36
Figura 23: Fotografia de uma antiga estação ferroviária.....37
Figura 24: Desenho imaginativo da estação..... 37
Figura 25: Estação de trem abandonada..... 38
Figura 26: Interior da estação de trem..... 38
Figura 27: Mapa que une os cenários.....39
Figura 28: Ficha de Angelo..... 41
Figura 29: Ficha 2 de Angelo..... 42
Figura 30: Markl no filme Howl's Moving Castle.....43
Figura 31: Evan no jogo Ni no Kuni II: Revenant Kingdom..... 43
Figura 32: Cena do filme Sussurros do Coração..... 44
Figura 33: Primeiro conceito de Angelo..... 45
Figura 34: Rosto conceitual.....46
Figura 35: Rostos variados.....46
Figura 36: Segundo conceito de Angelo..... 47
Figura 37: Terceiro conceito de Angelo.....47
Figura 38: Conceito da Face de Angelo..... 48
Figura 39: Conceito final de Angelo..... 49
Figura 40: Conceito final da face de Angelo.....49

Figura 41: Ficha de Luci..... 51
Figura 42: Ficha 2 de Luci..... 52
Figura 43: Cena do jogo Ni no Kuni II: Revenant Kingdom..... 53
Figura 44: Cena do filme Howl's Moving Castle..... 53
Figura 45: Modelo não utilizado..... 54
Figura 46: Estudo de uniformes..... 55
Figura 47: Conceito de Luci em lápis..... 55
Figura 48: Conceito final de Luci..... 56
Figura 49: Conceito final da face de Luci..... 57
Figura 50: Ficha do Cachorro-vinagre..... 58
Figura 51: Ficha do Cachorro-vinagre..... 59
Figura 52: Rocket Racoon..... 60
Figura 53: Ganância..... 60
Figura 54: Cachorro-vinagre..... 61
Figura 55: Meu Amigo Totoro..... 61
Figura 56: Conceito inicial do Cachorro-vinagre..... 62
Figura 57: Esboço do Cachorro Vinagre..... 62
Figura 58: Conceito final do Cachorro-vinagre..... 63
Figura 59: Conceito de Face do Cachorro-vinagre..... 64
Figura 60: Ficha 1 do Mestre do Jogo..... 65
Figura 61: Ficha 2 do Mestre do Jogo..... 66
Figura 62: Yupa em Nausicaä do Vale do Vento..... 67
Figura 63: Mouse Guard no jogo Ni no Kuni II: Revenant Kingdom..... 67
Figura 64: Primeiro conceito do Mestre do Jogo..... 68
Figura 65: Capacetes variados..... 69
Figura 66: Estudo de capacete..... 69
Figura 67: Conceito inicial do Mestre do Jogo. Fonte: Acervo pessoal..... 70
Figura 68: Conceito final do Mestre do Jogo..... 71
Figura 69: Conceito da face do Mestre do Jogo..... 72
Figura 70: Primeira página do roteiro inicial..... 73
Figura 71: Segunda e terceira página do roteiro inicial..... 73
Figura 72: Quarta e quinta página do roteiro inicial..... 74
Figura 73: Sexta e sétima página do roteiro inicial..... 74
Figura 74: Oitava e nona página do roteiro inicial..... 75
Figura 75: Décima página do roteiro inicial..... 75
Figura 76: Quadro 1 da Página 1..... 115
Figura 77: Cruzamento de referências..... 116
Figura 78: Foto de corredores com desenho inspirado..... 117
Figura 79: Cena de 1917 com desenho..... 117
Figura 80: Cena referencial com desenho inspirado..... 118
Figura 81: Modelo com desenhos inspirados..... 118
Figura 82: Cena de anime e desenho..... 119
Figura 83: Modelos diferentes com desenhos inspirados..... 120
Figura 84: Dupla de modelosl com desenho inspirado..... 120

Figura 85: Modelo isolado com desenhos inspirados..... 121
Figura 86: Esboços da página 1.....122
Figura 87: Esboços da página 2.....123
Figura 88: Esboços da página 3.....124
Figura 89: Esboços da página 4.....125
Figura 90: Esboços da página 5.....126
Figura 91: Esboços da página 6.....127
Figura 92: Esboços da página 7.....128
Figura 93: Esboços da página 8.....129
Figura 94: Esboços da página 9.....130
Figura 95: Esboços da página 10.....131
Figura 96: Esboços da página 10 e 11..... 132
Figura 97: Esboços da página 11..... 133
Figura 98: Esboços da página 12.....134
Figura 99: Esboços da página 13.....135
Figura 100: Esboços da página 14.....136
Figura 101: Outros esboços da página 14..... 137
Figura 102: Esboços da página 15.....138
Figura 103: Outros esboços da página 15..... 139
Figura 104: Esboços da página 16.....140
Figura 105: Outros esboços da página 16..... 141
Figura 106: Últimos esboços da página 16..... 142
Figura 107: Esboços da página 17.....143
Figura 108: Outros esboços da página 17..... 144
Figura 109: Esboços da página 18.....145
Figura 110: Outros esboços da página 18.....146
Figura 111: Esboços da página 19..... 147
Figura 112: Outros esboços da página 19.....148
Figura 113: Esboços da página 20..... 149
Figura 114: Outros esboços da página 20.....150
Figura 115: Últimos esboços da página 20.....151
Figura 116: Exemplo de página introdutória.....153
Figura 117: Exemplo 2 de página introdutória.....154
Figura 118: Exemplo 3 de página introdutória.....155
Figura 119: Exemplo de diagramação.....156
Figura 120: Diagramação da página 1..... 157
Figura 121: Diagramação da página 2..... 158
Figura 122: Diagramação da página 3..... 158
Figura 123: Diagramação da página 4..... 159
Figura 124: Diagramação da página 5..... 159
Figura 125: Diagramação da página 6..... 160
Figura 126: Diagramação da página 7..... 160
Figura 127: Diagramação da página 8..... 161
Figura 128: Diagramação da página 9..... 161

Figura 129: Diagramação da página 10..... 162
Figura 130: Comparação das três primeiras páginas.....163
Figura 131: Comparação das páginas de desenvolvimento..... 163
Figura 132: Comparação de outras páginas de desenvolvimento..... 164
Figura 133: Boneco..... 164
Figura 134: Quadro de hachuras.....165
Figura 135: Página de Nausicaä..... 166
Figura 136: Página de Atelier of Witch Hat..... 167
Figura 137: Quadro 1 da página 1.....168
Figura 138: Quadro 2 da página 1.....169
Figura 139: Página 1 finalizada..... 170
Figura 140: Quadro 1 da página 2.....171
Figura 141: Quadros 2 e 3 da página 2.....171
Figura 142: Quadro 4 da página 2.....172
Figura 143: Página 2 finalizada..... 173
Figura 144: Quadro 1 da página 3.....174
Figura 145: Quadros 2 e 3 da página 3.....175
Figura 146: Página 3 finalizada..... 176

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO..... 13
2 TEMA..... 13
3 OBJETIVO GERAL..... 14
3.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS..... 14
4 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA..... 15
4.1 ORGANIZAÇÃO GERAL..... 15
4.1.1 Cenário..... 16
4.1.2 Personagens..... 17
4.1.3 História..... 18
4.2 ROTEIRO..... 20
4.3 CRIAÇÃO DE PAINÉIS..... 22
4.4 BONECO..... 24
4.5 ARTE-FINALIZAÇÃO..... 25
4.5.1 Limpeza do desenho..... 27
4.6 BALÕES DE FALA..... 27
5 ESCOLHA DE MATERIAIS..... 28
6 PRÉ PRODUÇÃO..... 30
6.1 INSPIRAÇÕES DO TEMA..... 31
6.2 ELABORAÇÃO DO CENÁRIO..... 32
6.2.1 Cidade de Garoa..... 32
6.2.2 Trajeto do Rio..... 34
6.2.3 Casa do Cachorro Vinagre..... 35
6.2.4 Estação de trem abandonada..... 36
6.2.5 Criação de um mapa..... 39
6.3 CONCEPÇÃO DOS PERSONAGENS..... 40
6.3.1 Angelo..... 40
6.3.1.1 Referências..... 43
6.3.1.2 Esboços..... 44
6.3.1.3 Design de Angelo..... 48
6.3.2 Luci..... 50
6.3.2.1 Referências..... 53
6.3.2.2 Esboços..... 54
6.3.2.3 Design de Luci..... 55
6.3.3 Cachorro-vinagre..... 57
6.3.3.1 Referências..... 60
6.3.3.2 Esboços..... 61
6.3.3.3 Design do Cachorro-vinagre..... 63
6.3.4 Mestre do Jogo..... 64
6.3.4.1 Referências..... 67

6.3.4.2 Esboços..... 68
6.3.4.3 Design do Mestre do Jogo..... 70
7 PRODUÇÃO..... 72
7.1 PRIMEIRA VERSÃO DO ROTEIRO..... 72
7.1.1 Problemas com o primeiro roteiro..... 76
7.2 SEGUNDA VERSÃO DO ROTEIRO..... 76
7.2.1 Resumo do Roteiro..... 77
7.2.2 Roteiro Definitivo..... 77
7.3 ELABORAÇÃO DAS CENAS..... 115
7.3.1 Cruzamento de referências..... 115
7.3.2 Construção das cenas..... 121
8 PÓS PRODUÇÃO..... 152
8.1 REFERÊNCIAS DE DIAGRAMAÇÃO..... 152
8.2 PROCESSO DE DIAGRAMAÇÃO..... 157
8.3 POSICIONAMENTO DOS BALÕES..... 162
8.4 BONECO..... 164
9 FINALIZAÇÃO..... 165
9.1 TABELA DE HACHURAS..... 165
9.2 REFERÊNCIAS DE FINALIZAÇÃO..... 166
9.3 PROCESSO DE FINALIZAÇÃO..... 168
10 CONCLUSÃO..... 177

1 INTRODUÇÃO

As histórias em quadrinhos são uma modalidade artística que combinam imagem e texto com o objetivo de narrar uma história.

Este arranjo de imagens busca dramatizar uma ideia narrativa na forma de uma arte sequencial. Formando uma linguagem própria e diversa que procura uma compreensão da mistura entre palavra e imagem para se formar uma mensagem completa.

Existem variados gêneros e estilos de quadrinhos, como por exemplo os comics nos Estados Unidos e mangás no Japão. Se apresentando na modalidade impressa e também disponibilizada na internet no formato denominado webcomics.

A proposta deste projeto é criar uma história em quadrinhos através de referências em publicações existentes. Acrescentando também metodologias de profissionais conceituados na área.

Se tratando de uma forma de leitura, a histórias em quadrinhos podem variar dependendo de fatores como cultura local, autor, estilo, escrita, sentido de leitura e época.

Diversos tipos de revistas que publicam quadrinhos em muitos estilos, como publicações em preto e branco, em cores, papéis simples ou mais elaborados. Contando com muitos nichos artísticos.

Os quadrinhos utilizam de muitos símbolos reconhecíveis do cotidiano para facilitar sua interpretação e também podem exigir do leitor habilidades interpretativas durante a leitura para conectar imagem e texto.

Muitos conhecimentos paralelos são utilizados em criações deste tipo, como diagramação, elaboração de roteiros, finalização de artes, técnicas diferenciadas de desenho. Por isso existem variadas metodologias que descrevem todo esse processo.

2 TEMA

O tema da história em quadrinho se refere principalmente à ideia central do que será tratado como assunto principal, abrangendo a história, o cenário e os personagens. Podendo transmitir mensagens e valores de caráter emocional, social e filosófico.

Em publicações do gênero shounen, o trabalho em equipe é frequentemente exaltado como também o papel do protagonista que é sempre o ponto chave.

Age como uma âncora que prende os demais elementos inseridos. Foi escolhido o tema Amizade e Parceria para guiar as escolhas criativas do quadrinho.

Sobre o tema de uma história em quadrinho, é explicado sua importância:

> Isto não está apenas limitado aos mangás, mas se aplica a filmes, novelas e programas de televisão. Qualquer boa narrativa é sustentada por um forte tema. Um tema não é somente expressado diretamente, mas algo que dita as regras nas sombras. (ARAKI, 2017, tradução nossa)

Em publicações do gênero shounen no campo dos mangás, o trabalho em equipe é frequentemente exaltado como também o papel do protagonista que é sempre o ponto chave.

Se distanciar muito do tema original durante a narrativa não é aconselhável, visto que com uma mudança abrupta, o risco é alterar o foco inicial do quadrinho.

Foi escolhido o tema de amizade e trabalho em equipe para o quadrinho, no intuito de executar algo que pode ser bem explorado em uma forma narrativa sequencial.

3 OBJETIVO GERAL

Executar o processo de criação de uma história em quadrinhos de modelo one-shot.

3.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Compreender como criar personagens em termos de personalidade individual.

Avaliar habilidades técnicas de desenho durante o processo.

Desenvolver anatomia para desenho em perspectiva.

Aplicar o desenho gestual durante o processo de criação dos quadros.

Ilustrar figuras humanas e cenários.

Analisar metodologias que podem auxiliar na execução do projeto.

Compreender técnicas de profissionais em arte sequencial.

Utilizar os processos artísticos de outros artistas como etapas do processo criativo autoral.

Aprender variadas técnicas de desenho.

Concluir uma ou mais páginas de quadrinho.

4 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Esta busca inicial teve o objetivo de coletar informações sobre como ocorre a elaboração de uma história em quadrinhos.

Os principais autores consultados como referência foram Will Eisner, um quadrinista americano renomado que estudou a arte sequencial em diversas áreas do conhecimento, e Hirohiko Araki, um conhecido autor de mangá que escreve a série Jojo's Bizarre Adventures desde 1987, e que já descreveu seu processo criativo publicamente.

4.1 ORGANIZAÇÃO GERAL

Para uma uma organização no formato adequado, é necessário definir 4 elementos importantes, que são Personagens, História, Cenário e Tema.

> Esses quatro elementos não são independentes, mas são influenciados profundamente e se influenciam mutuamente. Sua arte é então sua melhor ferramenta para expandir e unificar esses elementos, auxiliada pelo diálogo. (ARAKI, 2017, tradução nossa)

Todos os elementos devem ser bem balanceados, e muitas vezes a falta de polimento em algum ponto pode afetar o conjunto negativamente.

Planejar e definir estas diretrizes teóricas antes da execução prática é essencial, pois existem múltiplas variáveis para definir composições, desenhos e diagramações

> As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências de leitura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) supersõe-se mutuamente. A leitura da história em quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual. (EISNER, 2010)

O resultado final agrega diferentes resultados individuais que criam uma experiência ao leitor. Por isso é necessário uma atenção e foco no processo em si através das etapas para garantir um resultado satisfatório.

A compreensão de forma analógica da imagem e texto é essencial para um efetivo entendimento do produto.

Neste sentido muitos conhecimentos paralelos são utilizados para se criar uma história desse tipo, como o enredo, o processo dos desenhos, o sentido de tempo, o uso correto das falas, e a finalização.

4.1.1 Cenário

O cenário é o ambiente e o conjunto de regras onde a história ocorre. A representação de onde os personagens estão e as situações são contadas com as limitações e regras estabelecidas nesse cenário.

> O cenário do mangá é o mundo que se abre ao leitor. Onde você coloca seus personagens. E isto surge de variadas formas – fantasia, ficção científica, ação e aventura, esportes, vida escolar, horror e assim por diante – e se eles são fantásticos ou rotineiros, a construção de mundo é diferente da nossa própria maneira, e os leitores querem imergir dentro destes mundos. (ARAKI, 2017, tradução nossa)

O cenário pode variar de acordo com a história e gênero do quadrinho, podendo ser estático ou dinâmico dependendo da intenção do autor. Os elementos do cenário podem também influenciar a narrativa, já que a presença dos personagens e da história iriam afetá-los diretamente.

É possível criar um contexto com a apresentação do cenário, já que mesmo com o tema ditando as regras narrativas do mundo, os personagens estão sujeitos a alterações do ambiente em que vivem.

A atmosfera e ambientação são importantes para o desenvolvimento da trama.

> O cenário é uma realidade alternativa, e como tal, deve ser fundamentado no realismo; se você criar um mundo ao acaso, os leitores não irão alcançar a imersão e provavelmente vão perder o interesse em ler o mangá. Mesmo um mundo fantasioso, o cenário deve existir como um todo e ser uma entidade dentro da mente mangaka, e deve ter uma lógica interna. Só então os leitores ficarão absorvidos nos eventos que se desenrolam dentro desse mundo. (ARAKI, 2017, tradução nossa)

Outro recurso interessante é inserir no mundo elementos presentes no cotidiano dos leitores, por exemplo edifícios e casas.

> Ao mesmo tempo, os leitores também estão interessados em mundos que refletem suas vidas familiares diárias. Eles apreciam a ficção — de maneira similar à suas vidas mas não iguais — que só o mangá pode fornecer. Representações desse tipo de mangá existem em Sazae-san e Kochikame. Em Sazae-san, sua casa familiar é estabelecida com muitos detalhes, incluindo o layout dos quartos e a localização de suas posses. Em Kochikame, a área ao redor da filial é descrita com detalhes meticulosos que criam a ilusão que Ryo-san realmente existe ali. (ARAKI, 2017, tradução nossa)

Ao se inspirar em cenários existentes pode ser necessário pesquisar referências fotográficas online ou fazer pesquisas em campo, com o objetivo de retratar o que se está desenhando com uma confiabilidade maior.

Para retratar uma organização ou período histórico, por exemplo, é necessário se fazer perguntas sobre as regras que afetam a criação: a história, vestimentas, a arquitetura, comida, elementos geográficos e muitos outros.

A pesquisa online ou em campo pode assim ser dividida em tópicos como os elementos acima.

4.1.2 Personagens

Os personagens em histórias em quadrinhos impulsionam a trama, proporcionam interações e estabelecem conexões com os leitores. Personagens podem se tratar de seres humanos, animais, heróis , seres antropomórficos e criaturas imagináveis.

Podendo ser protagonistas, coadjuvantes, antagonistas e outras figuras que desempenham algum papel narrativo. O desenvolvimento de personalidades, características e motivações ocorre em arcos de desenvolvimento na trama.

Personalidades ajudam a tornar os personagens mais complexos e convincentes.

> De todos os quatro fundamentos, os personagens são supremos: se você tiver personagens efetivos em seus lugares, será invencível. Levando ao extremo, significa que personagens convincentes podem até mesmo dispensar a necessidade de uma história ou cenário. Isso é o quão incrível eles podem ser. (ARAKI, 2017, tradução nossa)

A parte mais importante sobre os personagens são suas motivações, sendo crucial ilustrar porque os personagens agem da maneira ilustrada. A falta de uma clareza na motivação do personagem pode prejudicar a simpatia que os leitores podem ter com ele.

Nota-se também que as virtudes valorizadas pelos leitores dependem do senso ético. Sendo o papel do autor distribuir estas motivações entre seus personagens.

Independente do espectro ético, a motivação exibida é o que mantém os leitores curiosos para saber o que acontecerá a um personagem ou o que ele fará.

> Uma vez que você está convencido de que os personagens são incrivelmente importantes e que você não deve repetir personagens estabelecidos, o próximo passo - antes de começar a desenhar - é formar uma imagem mental do seus personagens, com todas as peças no lugar. (ARAKI, 2017, tradução nossa)

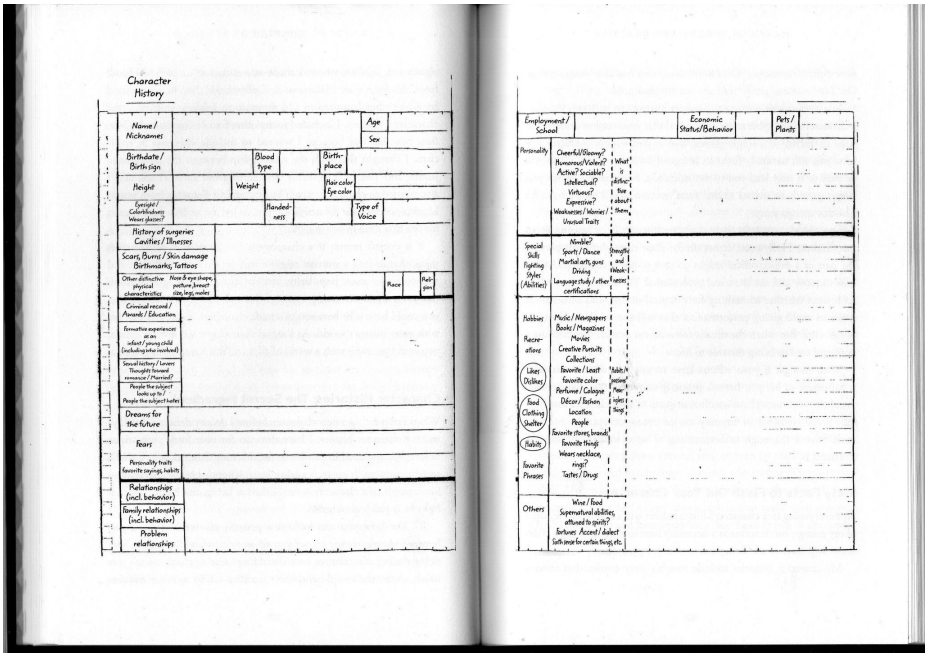
Antes de desenhar, é necessário também registrar a história desse personagem. Esta ação protege estes personagens contra inconsistências durante a execução do processo. Como no caso de uma fala que vai em oposto ao estabelecido em sua personalidade ou criar alguma ação incoerente.

> De uma maneira semelhante, escrever histórias de personagens pode ajudar a visualizar traços intangíveis. É crucial que os leitores entendam seus personagens em um único olhar, e como você irá escrevê-los,

> formará naturalmente a imagem de como ele deve ser desenhado. E isso pode levar a história também. Por exemplo, quando você escreve a sessão de “medos”, você terá uma base no caso da história de um mangá de horror. (ARAKI, 2017, tradução nossa)

É então sugerido uma ficha de personagem, como na figura 1, que pode ser aplicada no processo de criação, ela deve conter nome, gênero, idade e informações básicas.

Figura 1: Ficha de personagem.



Fonte: Manga in Theory and Practice: The Craft of Creating Manga. (ARAKI, 2017)

4.1.3 História

O desenvolvimento da história de um quadrinho é importante no sentido de gerar engajamento no leitor, causar identificação, empatia e transmitir um tema.

Através do desenvolvimento de personagens é possível explorar muitos temas, como dilemas sociais e rivalidades, apresentando conflitos.

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

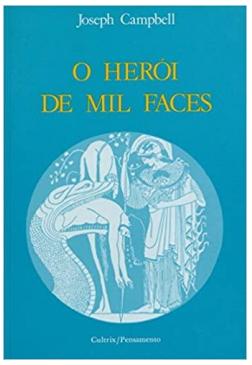
É acentuado que especificamente alguns elementos narrativos possuem maior facilidade em termos de adaptação quando se trata de uma história em quadrinhos.

> Dos muitos elementos de uma história, os mais propensos à imagem são o cenário e a ação. Também é razoável esperar que esse veículo trate de abstrações que possam ser comunicadas por meio da ação humana e do cenário. O diálogo, que dá voz aos processos de pensamento, tem o efeito de tornar a ação significativa. (EISNER, 2010)

Dentro da história deve existir uma estrutura narrativa que busca engajar o leitor a continuar lendo e continuar acompanhando a história.

No ocidente, o modelo narrativo de ‘Jornada do Herói’ é bastante popular em revistas em quadrinhos, filmes e séries de TV. Este é um conceito proposto pelo autor Joseph Campbell no livro ‘O Herói de Mil Faces’. O autor demonstra o arquétipo do herói que busca uma transformação ou algum tipo de conquista.

Figura 2: Capa do Livro O Herói de Mil Faces.



Fonte: Amazon. Disponível em: <https://m.media-amazon.com/images/I/51wAIzqkjQL._SX338_BO1,204,203,200_.jpg. Acesso em: 18 jun. 2023.

Este arquétipo foi embasado em histórias épicas espalhadas pelo mundo, como na mitologia e folclore. Funcionando como um estudo das raízes da mitologia.

No Japão existe um modelo diferente que se chama ki-sho-ten-ketsu. Este modelo não foi proposto por alguém mas se apresenta como uma convenção narrativa, e não possui um criador em específico.

Esta estrutura narrativa apresenta faz parte da tradição de narrativa japonesa, presente em filmes, animes, mangás e peças de teatro.

As principais diferenças entre a Jornada do Herói’ e o ki-sho-ten-ketsu é que o segundo apresenta um foco maior na narrativa e um pouco menor na jornada pessoal do protagonista.

A estrutura Ki-sho-ten-ketsu pode também apresentar uma estrutura temporal diferente da linear presente na Jornada do Herói, como a presença de uma flexibilidade na cronologia de acontecimentos que favorecem mais a narrativa geral do que a jornada do protagonista.

> Qualquer mangá que seja considerado famoso, assim como qualquer novela ou filme, irá emplacar uma história que certamente nunca vai parar de cativar sua audiência. A básica versão desta estrutura pode ser chamada de *ki-sho-ten-ketsu*, ou introdução (ki), desenvolvimento (sho), twist (ten) e resolução (ketsu).
>
> Introdução: Introduza o protagonista ao leitor. A parte importante é o personagem protagonista aparecer o mais rápido possível. O leitor nunca deve pensar 'Quando o personagem principal vai aparecer?'
>
> Desenvolvimento:O protagonista encontra o antagonista ou algum desafio.
>
> Twist: O protagonista encara este desafio, mas problemas adicionais criam um dilema. Nesta parte da história, o protagonista se esforça para contra-atacar o antagonista mas as dificuldades só aumentam e os leitores continuam a virar as páginas curiosos para saber o que vai acontecer com o protagonista.
>
> Resolução: Uma vitória ou algum outro final feliz. (ARAKI, 2017, tradução nossa)

4.2 ROTEIRO

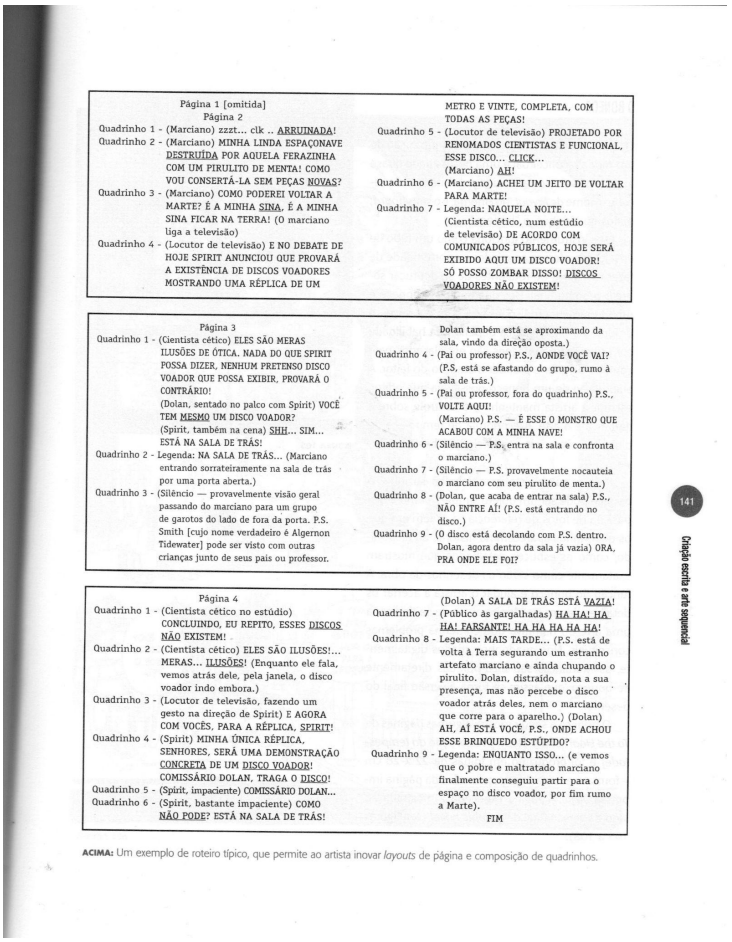
O processo de roteiro em uma história em quadrinhos está ligado a história, ações e detalhes visuais das páginas. É essencial no processo de criação das páginas, sendo necessário criar uma sequência de eventos com texto e imagem.

Esta sequência de eventos é guiada por diálogos escritos e imagens que indicam a ação do cenário e dos personagens.

Se tratando de um quadrinho, a estrutura do roteiro é dividida por painel. Primeiro com a descrição, que visa explicar detalhes como cenário, expressões faciais ou ações. Logo depois vem a elaboração de diálogos, onde é descrito a fala de personagens

Transições também podem ser detalhadas como um elemento adicional, como cortes, sons e efeitos. Sendo importante inserir detalhes que sejam relevantes para a cena.

Figura 3: Exemplo de roteiro típico.



Página 1 [omitida]

Página 2

Quadrinho 1 - (Marciano) zzzt... clk .. ARRUINADA!

Quadrinho 2 - (Marciano) MINHA LINDA ESPAÇONAVE DESTRUÍDA POR AQUELA FERAZINHA COM UM PIRULITO DE MENTA! COMO VOU CONSERTÁ-LA SEM PEÇAS NOVAS?

Quadrinho 3 - (Marciano) COMO PODEREI VOLTAR A MARTE? É A MINHA SINA. É A MINHA SINA FICAR NA TERRA! (O marciano liga a televisão)

Quadrinho 4 - (Locutor de televisão) E NO DEBATE DE HOJE SPIRIT ANUNCIOU QUE PROVARÁ A EXISTÊNCIA DE DISCOS VOADORES MOSTRANDO UMA RÉPLICA DE UM METRO E VINTE, COMPLETA, COM TODAS AS PEÇAS!

Quadrinho 5 - (Locutor de televisão) PROJETADO POR RENOMADOS CIENTISTAS E FUNCIONAL, ESSE DISCO... CLICK...
(Marciano) AH!

Quadrinho 6 - (Marciano) ACHEI UM JEITO DE VOLTAR PARA MARTE!

Quadrinho 7 - Legenda: NAQUELA NOITE...
(Cientista cético, num estúdio de televisão) DE ACORDO COM COMUNICADOS PÚBLICOS, HOJE SERÁ EXIBIDO AQUI UM DISCO VOADOR!
SÓ POSSO ZOMBAR DISSO! DISCOS VOADORES NÃO EXISTEM!

Página 3

Quadrinho 1 - (Cientista cético) ELES SÃO MERAS ILUSÕES DE ÓTICA. NADA DO QUE SPIRIT POSSA DIZER, NENHUM PRETENSO DISCO VOADOR QUE POSSA EXIBIR, PROVARÁ O CONTRÁRIO!
(Dolan, sentado no palco com Spirit) VOCÊ TEM MESMO UM DISCO VOADOR?
(Spirit, também na cena) SHH... SIM... ESTÁ NA SALA DE TRÁS!

Quadrinho 2 - Legenda: NA SALA DE TRÁS... (Marciano entrando sorrateiramente na sala de trás por uma porta aberta.)

Quadrinho 3 - (Silêncio — provavelmente visão geral passando do marciano para um grupo de garotos do lado de fora da porta. P.S. Smith [cujo nome verdadeiro é Algernon Tidewater] pode ser visto com outras crianças junto de seus pais ou professor. Dolan também está se aproximando da sala, vindo da direção oposta.)

Quadrinho 4 - (Pai ou professor) P.S., AONDE VOCÊ VAI? (P.S. está se afastando do grupo, rumo à sala de trás.)

Quadrinho 5 - (Pai ou professor, fora do quadrinho) P.S., VOLTE AQUI!
(Marciano) P.S. — É ESSE O MONSTRO QUE ACABOU COM A MINHA NAVE!

Quadrinho 6 - (Silêncio — P.S. entra na sala e confronta o marciano.)

Quadrinho 7 - (Silêncio — P.S. provavelmente nocauteia o marciano com seu pirulito de menta.)

Quadrinho 8 - (Dolan, que acaba de entrar na sala) P.S., NÃO ENTRE AÍ! (P.S. está entrando no disco.)

Quadrinho 9 - (O disco está decolando com P.S. dentro. Dolan, agora dentro da sala já vazia) ORA, PRA ONDE ELE FOI?

Página 4

Quadrinho 1 - (Cientista cético no estúdio) CONCLUINDO, EU REPITO, ESSES DISCOS NÃO EXISTEM!

Quadrinho 2 - (Cientista cético) ELES SÃO ILUSÕES!... MERAS... ILUSÕES! (Enquanto ele fala, vemos atrás dele, pela janela, o disco voador indo embora.)

Quadrinho 3 - (Locutor de televisão, fazendo um gesto na direção de Spirit) E AGORA COM VOCÊS, PARA A RÉPLICA, SPIRIT!

Quadrinho 4 - (Spirit) MINHA ÚNICA RÉPLICA, SENHORES, SERÁ UMA DEMONSTRAÇÃO CONCRETA DE UM DISCO VOADOR!
COMISSÁRIO DOLAN, TRAGA O DISCO!

Quadrinho 5 - (Spirit, impaciente) COMISSÁRIO DOLAN...

Quadrinho 6 - (Spirit, bastante impaciente) COMO NÃO PODE? ESTÁ NA SALA DE TRÁS!
(Dolan) A SALA DE TRÁS ESTÁ VAZIA!

Quadrinho 7 - (Público às gargalhadas) HA HA! HA HA! FARSANTE! HA HA HA HA HA!

Quadrinho 8 - Legenda: MAIS TARDE... (P.S. está de volta à Terra segurando um estranho artefato marciano e ainda chupando o pirulito. Dolan, distraído, nota a sua presença, mas não percebe o disco voador atrás deles, nem o marciano que corre para o aparelho.) (Dolan) AH, AÍ ESTÁ VOCÊ, P.S., ONDE ACHOU ESSE BRINQUEDO ESTÚPIDO?

Quadrinho 9 - Legenda: ENQUANTO ISSO... (e vemos que o pobre e maltratado marciano finalmente conseguiu partir para o espaço no disco voador, por fim rumo a Marte).

FIM

ACIMA: Um exemplo de roteiro típico, que permite ao artista inovar *layouts* de página e composição de quadrinhos.

141

Criação escrita e arte sequencial

Fonte: Quadrinhos e arte sequencial: Princípios e práticas do lendário cartunista. (EISNER, 2010)

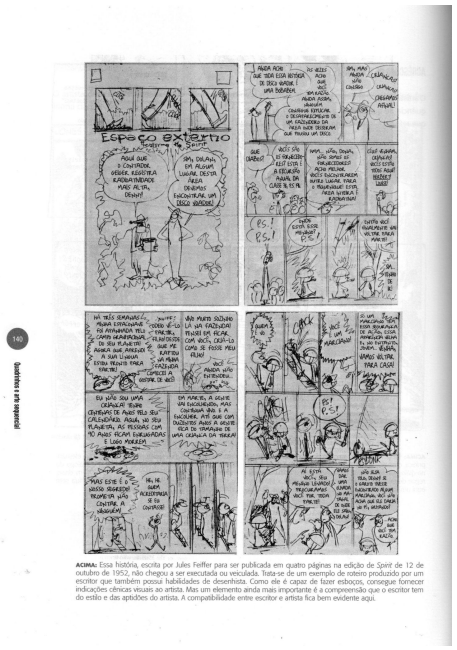
Na confecção do roteiro também é indicado um processo de discussão sobre o resultado final alcançado. Retornar ou reformular algum elemento já finalizado que compõem a narrativa do quadrinho é comum nesse ponto.

> Trago essas anotações comigo para a reunião e, enquanto ando com meu editor, as reviso e adiciono. Os acréscimos vêm por meio da nossa troca de ideias e, se algo for fraco, retrabalho a ideia, o que pode resultar na necessidade de realizar pesquisas adicionais. (ARAKI, 2017, tradução nossa)

As imagens que compõem um roteiro inicial são esboçais, indicando posição dos personagens, gestos, localização de balões de fala e elementos que o autor deseja.

Como mostrado na figura 3 e figura 4, o autor pode ou não criar a divisão de painéis nesta etapa.

Figura 4: Roteiro com esboços



Fonte: Quadrinhos e arte sequencial: Princípios e práticas do lendário cartunista. (EISNER, 2010)

4.3 CRIAÇÃO DE PAINÉIS

Os painéis de um quadrinho são os blocos individuais que compõem a narrativa visual. Cada painel tem uma ou mais imagens que representam uma ação, diálogo ou um evento específico.

Figura 5: Painéis de diferentes tamanhos em uma página.



Fonte: Quadrinhos e arte sequencial: Princípios e práticas do lendário cartunista. (EISNER, 2010)

Os painéis podem ter diferentes tamanhos e formatos como na figura 5, a separação é geralmente demonstrada por um espaço em branco ou algum elemento gráfico que separa os painéis.

A sequência destes painéis demonstram a passagem de tempo na história, e organizam a história em uma sequência coerente. O sentido segue o sentido de leitura da língua de origem. No Brasil, os quadros são lidos da esquerda para direita, porém em países como o Japão a leitura é feita da direita para a esquerda.

> O número e o tamanho dos quadrinhos também contribuem para marcar o ritmo dos quadrinhos. Por exemplo, quando é necessário comprimir o tempo, usa-se uma maior quantidade de quadrinhos. A ação se torna mais segmentada, ao contrário da ação que ocorre nos quadrinhos maiores, mais convencionais. (EISNER, 2010)

Na Figura 6, a diagramação assim também conta como um instrumento em que o quadrinista pode projetar o tempo:

Figura 6: Demonstração de ritmo de página



FIGURA 20: A O ritmo inicial é *staccatto*... B ... seguido por um quadrinho "esticado" para expressar um tempo longo para o toque do telefone.

Fonte: Quadrinhos e arte sequencial: Princípios e práticas do lendário cartunista.

Da mesma forma que os painéis em uma página possuem um ritmo, um conjunto de páginas também deve possuir, como um capítulo ou uma fase do enredo. Tudo em função de uma ordem coerente de importância ou mensagem que o painel possui.

A criatividade para se criar painéis, posicionando personagens em cenas pode ser inspirada em cenas de filmes, séries de TV e outros quadrinhos.

> Outra coisa para ter em mente é que se a mesma estrutura de painéis é usada em muitas páginas, os leitores ficarão entediados. Como executado em filmes, um mangá precisa de variação; se você usar um padrão de close-up, close-up, long shot, comece a próxima sequência com long-shot em vez disso. (ARAKI, 2017, tradução nossa)

4.4 BONECO

O boneco de uma história em quadrinhos é o modelo conceitual de como ficará o projeto final. A elaboração permite um preview e que o artista mantenha o controle sobre a arte e a narrativa.

> Esse instrumento funciona como um tubo de ensaio que oferece ao criador a oportunidade de fazer correções de rota antes de se debruçar sobre o produto final. Nos quadrinhos, o boneco é uma ferramenta indispensável, já que o sucesso de uma narrativa gráfica depende da habilidade com que o texto e imagens são entrelaçados para contar a história e prender a atenção do leitor. (EISNER, 2010)

A página de um boneco pode conter detalhamento maior em cenas e figuras desenhadas como na Figura 7. O boneco é importante como uma oportunidade para que o artista possa consertar detalhes conceituais que acabam só sendo observados nesta etapa.

Elementos que podem ser corrigidos variam, como uma fala desconexa com imagem, algum erro na dinâmica de páginas ou uma falta de clareza entre imagem e texto.

Figura 7: Página de um boneco.

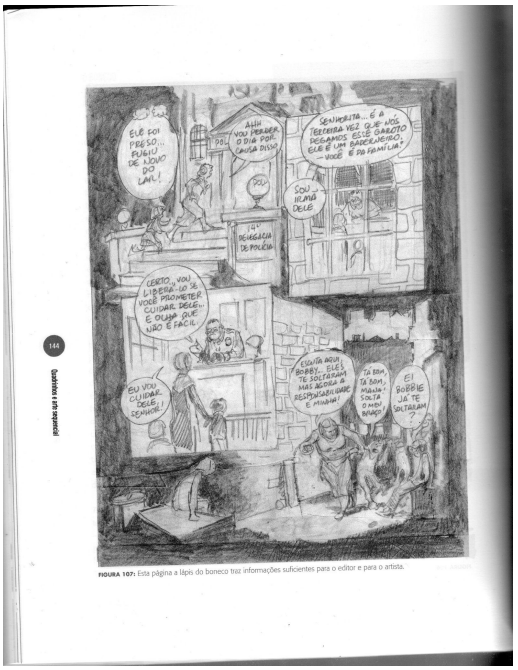


FIGURA 107: Esta página a lápis do boneco traz informações suficientes para o editor e para o artista.

Fonte: Quadrinhos e arte sequencial: Princípios e práticas do lendário cartunista. (EISNER, 2010)

4.5 ARTE-FINALIZAÇÃO

É o processo de finalização dos desenhos obtidos através do detalhamento, com linhas de contorno, sombreamento e texturas variadas. Esta é a etapa onde a arte ganha seu aspecto final.

Figura 8: Demonstração de arte-finalização.



Fonte: Criativo Store. Disponível em: <https://static23.minhalojanouol.com.br/criativostore/produto/multifotos/hd/20200704152825_2676997324_DMZ.jpg. Acesso em: 17 jun. 2023.

As texturas de roupa e cabelo, efeitos de sombra, efeitos de ambiente podem ser feitos com técnicas de desenho que buscam diferenciar os elementos em cena.

Estas técnicas podem ser feitas com tinta nanquim, canetas técnicas de diferentes traçados, pincéis, bicos de pena e muitos outros. A arte-finalização também pode contar com o uso de materiais mistos, ou seja uma junção de técnicas diferentes e também o acabamento digital, onde se utiliza o auxílio de um software.

Esta etapa também pode incluir a colorização do quadrinho. São escolhidas as cores que serão utilizadas nos elementos gráficos. Outro fator da arte-finalização é a hierarquia de traçados que o artista pode criar para diferenciar os elementos desenhados na página.

Figura 9: Exemplo de arte-finalização.



Fonte: REVISTA ZÉ CARIOCA. Disponível em: <https://3.bp.blogspot.com/-iZ_fjWKqUK8/U1Mzut-zedI/AAAAAAAAFjA/6IQ7iGXWPyE/s1600/B+2014-003_02.jpg> Acesso em 24 ago. 2023.

4.5.1 Limpeza do desenho

Durante a etapa de arte-finalização, a limpeza do desenho se resume a corrigir inconsistências no acabamento como um sombreamento fora de tom ou erros de traçado.

Manchas ou imperfeições podem surgir, por isso é utilizado um método de corretivo no papel para esconder imperfeições ou no método digital, o uso de softwares pode apagar erros.

4.6 BALÕES DE FALA

O balão de fala é um recurso importante do quadrinho pois ele tem o objetivo de tornar visível um elemento etéreo que é o som.

> À medida que o uso dos balões foi se ampliando, seu contorno passou a ter uma função maior que um simples delimitador para a fala. Logo lhe foi atribuída a tarefa de acrescentar significado e de emprestar a característica do som à narrativa. (EISNER, 2010)

O balão então pode retratar a natureza da fala e também alguma emoção á ser transmitida. Por isso é necessário escolher bem a fonte que será usada nas falas e conteúdos dos balões.

Figura 10: Diferentes usos do balão de fala.



Fonte: Quadrinhos e arte sequencial: Princípios e práticas do lendário cartunista. (EISNER, 2010)

5 ESCOLHA DE MATERIAIS

Após a pesquisa e conhecimento destas metodologias foi iniciado a escolha de materiais. O processo exigiu um domínio mesmo que básico de ferramentas e dos materiais escolhidos.

Para desenhar rascunhos e desenhos rápidos, foi utilizado o papel layout liso 70g/m² no tamanho A2, essa escolha se deu pelo valor do papel, sua textura lisa e sua baixa gramatura, que permitiria o utilizar na mesa de luz.

Figura 11: Papéis utilizados no processo.

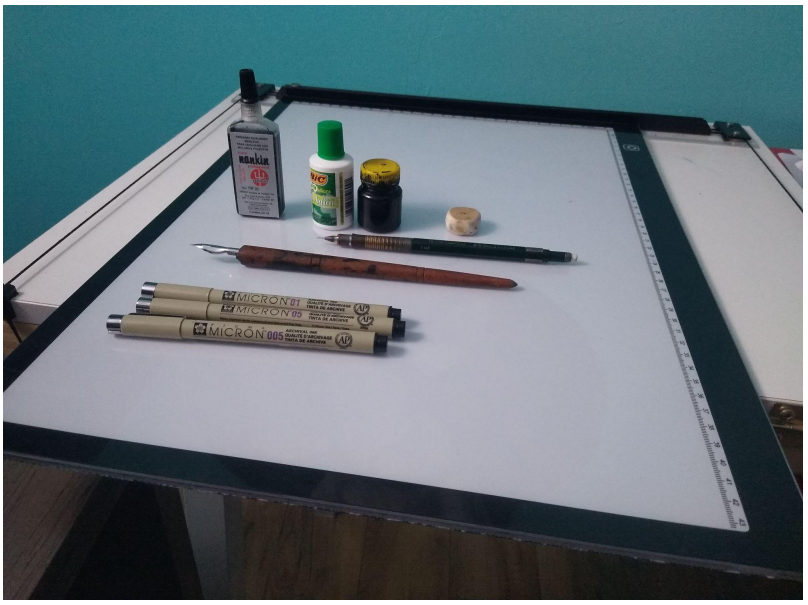


Fonte: Acervo pessoal.

Para o desenho final, foi utilizado um A3 do tipo bristol 180g/m², sua escolha se deu a rigidez do papel e espessura, e que se provou apropriado para o uso de tinta nanquim, canetas e bicos de pena.

As canetas utilizadas foram as canetas Sakura Pigma Micron com nanquim preta de três tamanhos, 005, 01 e 05, elas foram usadas para criar linhas finas. Tinta nanquim líquida também estava presente para utilizar um bico de pena de tipo Moji.

Figura 12: Materiais utilizados.



Fonte: Acervo pessoal.

Este bico de pena foi usado para fazer contornos, a escolha se deu ao fato de ela poder variar o tamanho do traço.

Uma mesa de luz permitiu transferir desenhos do papel layout de pouca gramatura para o papel definitivo bristol. Assim se poderia fazer contornos e texturas quando fosse necessário diretamente no papel definitivo.

A lapiseira 0,5 com grafite preto auxiliou em esboços iniciais, já outra lapiseira com grafite azul 0,7 permitiu esboços no papel definitivo. Esboços e erros de desenho foram removidos com a ajuda de software após a digitalização das páginas.

O uso de lápis de cor foi necessário para construir um mapa relacionado ao cenário.

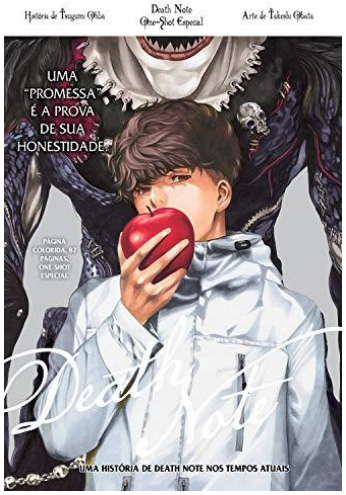
Após a digitalização de desenhos feitos á mão, o Photoshop foi escolhido para muitas tarefas que eram necessárias no processo de arte-finalização. Entre elas estavam a correção de imperfeições, como manchas causadas por tinta ou riscos de caneta.

6 PRÉ PRODUÇÃO

Devido a grande variedade de tipos de quadrinhos, como de super-heróis, graphic novel, mangás, antologias e etc, foi necessário escolher um tipo para se iniciar.

Nos modelos one-shot, a história é feita de maneira completa dentro de um único volume. No ocidente este modelo é amplamente conhecido pelas graphic novels americanas e também nos one-shots japoneses.

Figura 13: Capa de Death Note - One Shot Especial.



Fonte: Amazon. Disponível em: <https://m.media-amazon.com/images/I/51s8YU7jvfL.jpg. Acesso em 18 jun. 2023

O modelo one-shot também pode ser usado como um modelo para uma série longa, muitas vezes como um teste onde as habilidade dos autores são analisadas.

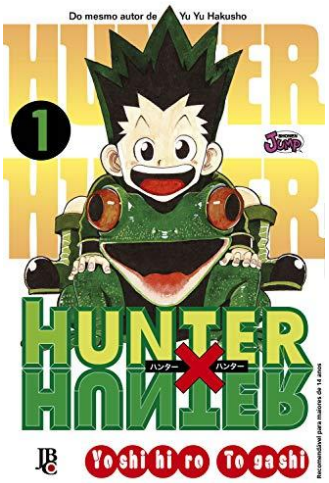
6.1 INSPIRAÇÕES DO TEMA

O tema já escolhido no início foi amizade e trabalho em equipe. O objetivo por trás desta escolha seria explorar a relação entre personagens de origens diferentes. Trabalhando atitudes de parceria e camaradagem, apoio mútuo e conexão emocional.

Dentro deste tema, a presença de confrontos e aventuras compartilhadas seria essencial para a discussão. Através do crescimento e aprendizado os personagens poderiam ser desenvolvidos. Criando um ambiente onde eles aprenderiam habilidades juntos e teriam aventuras juntos.

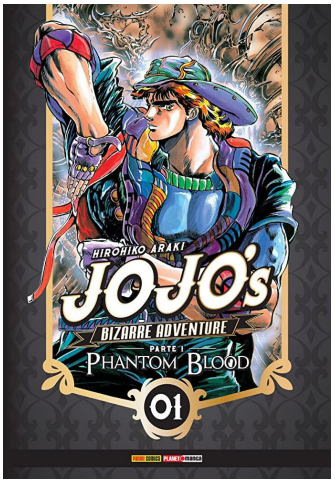
Esta escolha de tema foi inspirada em mangás como Hunter x Hunter e Jojo's Bizarre Adventures que abordam temas que tentam trazer o sentido de jornada através de cada personagem.

Figura 14: Capa de Hunter x Hunter



Fonte: Amazon. Disponível em: <https://m.media-amazon.com/images/P/B07TZNQB5S.01._SCLZZZZZZZ_SX500_.jpg. Acesso em 18 jun. 2023.

Figura 15: Capa de Jojo's Bizarre Adventure.



Amazon. Disponível em: <https://m.media-amazon.com/images/I/61NiAFnDCeL._SX341_BO1,204,203,200_.jpg. Acesso em 18 jun. 2023.

6.2 ELABORAÇÃO DO CENÁRIO

Para o cenário foi escolhida a fantasia de temática medieval, a inspiração vem do período histórico que remete ao século V ao XV na Europa. Este período tem suas próprias características sociais, políticas e econômicas.

Elementos conhecidos na cultura popular que remetem à era medieval, como castelos, vilas e reinos estariam presentes. Ao mesmo tempo que haveria liberdade para criar locais e criaturas fantasiosas, elementos originais e criaturas fantásticas.

As regras internas desse mundo obedeceriam o arquétipo medieval, como hierarquia de feudo, vida agrícola e segmentação da sociedade em classes. Porém os elementos fantasiosos atribuíram uma identidade maior ao conjunto, como animais antropomórficos e lugares de natureza fantástica.

Uma mudança de local de acordo com a etapa na história foi planejada, junto com transições de horários. O quadrinho se passaria no período de um dia, das 13h e terminaria às 18 horas.

6.2.1 Cidade de Garoa

A cidade de Garoa seria uma cidade fictícia onde a história seria iniciada, ela segue o molde de uma cidade murada e fechada em um cenário rural.

Foi inspirada na cidade de Carcassone na França, que é uma cidade cercada por grandes muralhas.

Figura 16: Carcassonne.

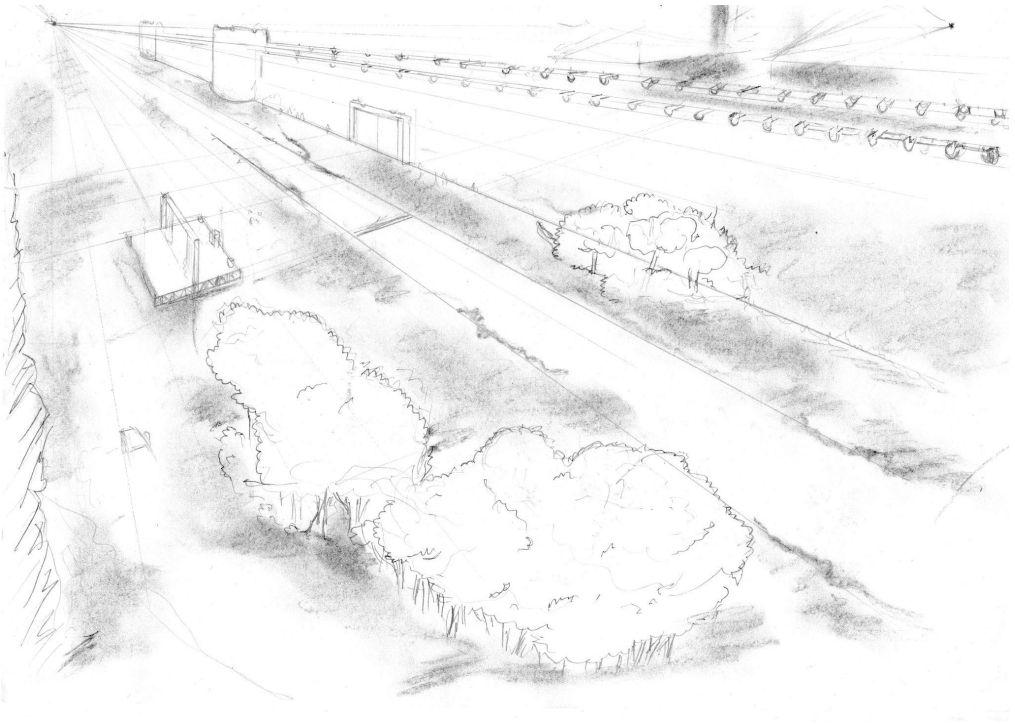


Fonte: Eurodicas Turismo. Disponível em: <https://turismo.eurodicas.com.br/carcassonne/. Acesso em 19 jun. 2023.

Durante a elaboração do design desse cenário, foi pensado um portão de cidade medieval que estaria relacionado ao início da trama. Tudo estaria relacionado com a introdução do enredo ainda em construção.

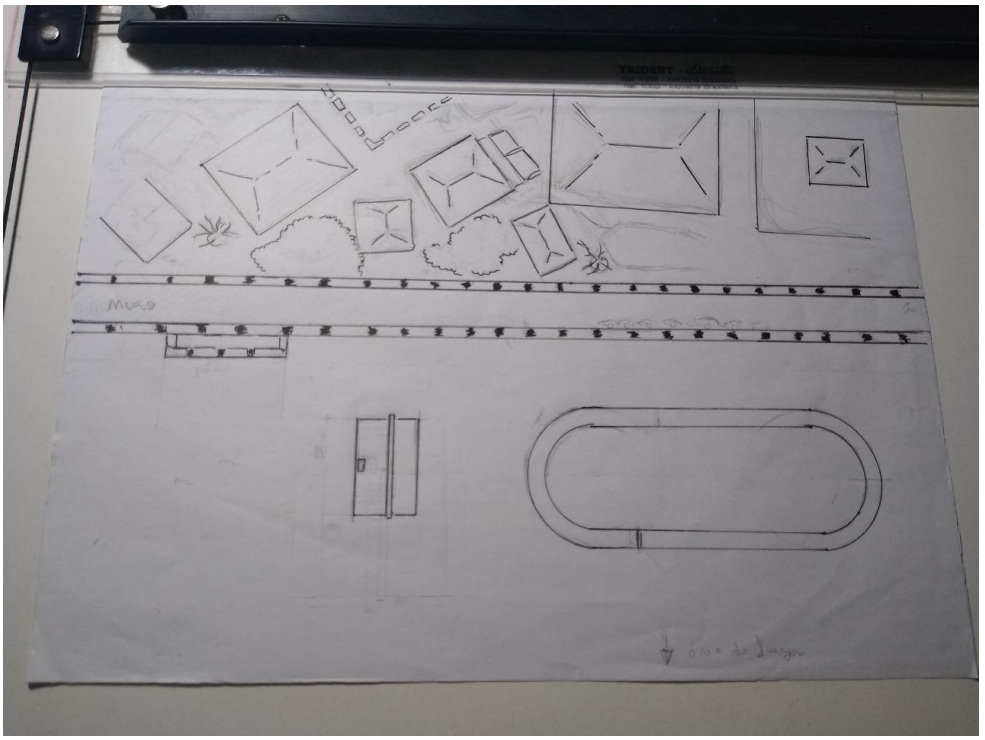
Neste sentido me inspirei e busquei entender referências externas desta cidade para criar uma muralha na cidade fictícia de Garoa.

Figura 17: Esboço do primeiro cenário.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 18: Portão da cidade.



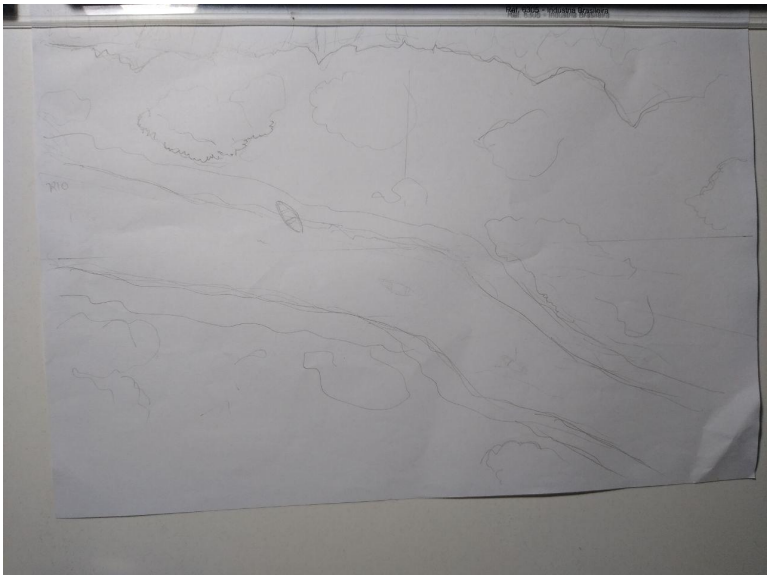
Fonte: Acervo pessoal.

6.2.2 Trajeto do Rio

O trajeto do rio é um trecho do cenário que ofereceria a presença de uma perseguição na trama.

O protagonista e seu companheiro seriam ameaçados por um personagem antagonista. Neste rio fictício, os personagens usariam barcos como meio de locomoção. Não foram feitos muitos detalhes neste cenário levando em consideração ser um local pouco explorado na história.

Figura 19: Esboço do primeiro cenário.



Fonte: Acervo pessoal.

6.2.3 Casa do Cachorro Vinagre

O terceiro cenário abrange uma cabana que serve de casa do personagem nomeado Cachorro-vinagre. A inspiração principal vem de um vídeo no youtube onde um profissional monta uma cabana improvisada com itens da floresta.

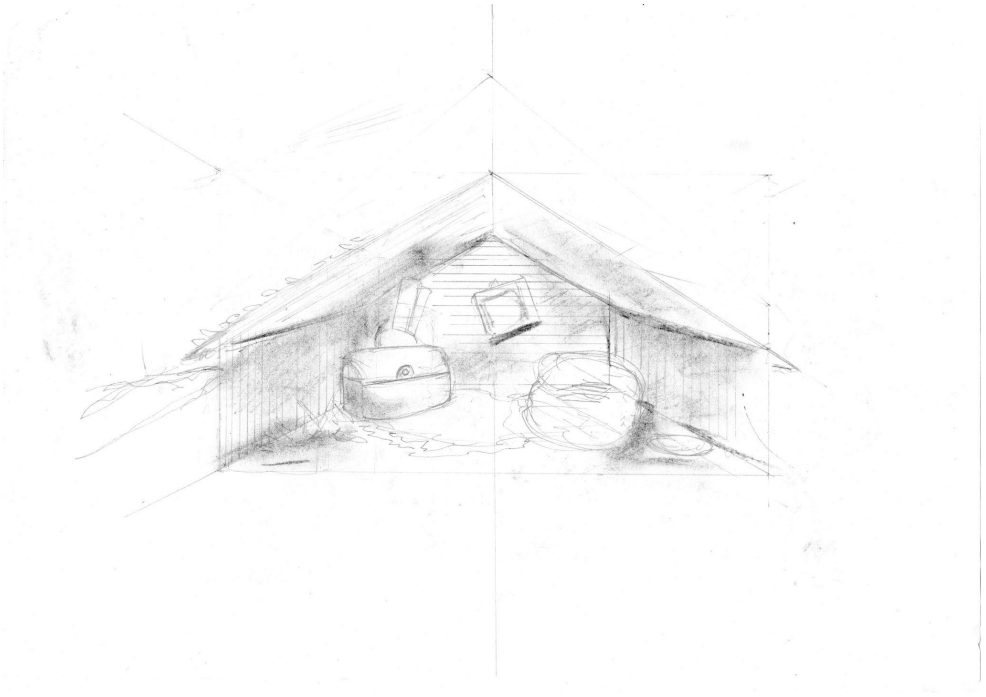
Figura 20: Cabana florestal.



Fonte: Youtube. Disponível em: <Building complete and warm survival shelter | Bushcraft earth hut, grass roof & fireplace with clay - YouTube. Acesso em 15 jun. 2023.

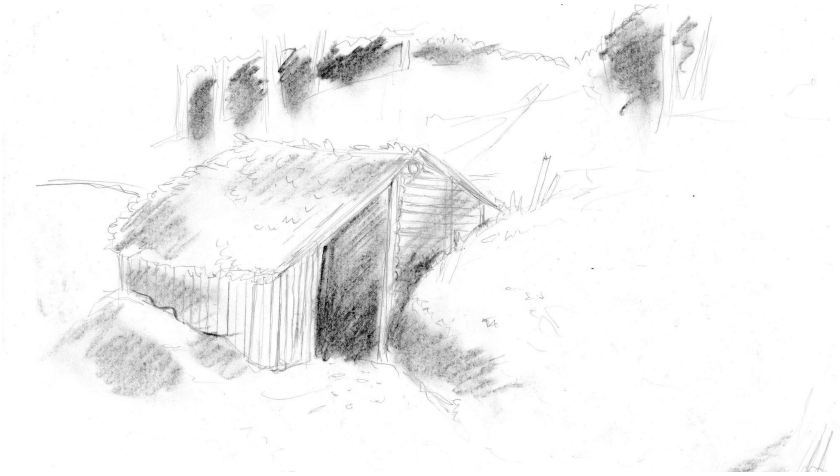
No vídeo em questão, é construída uma cabana com itens rudimentares como madeira, pedras e terra. Ao observar o resultado eu a usei como referência por ser compacta e pequena, e criei um primeiro conceito.

Figura 21: Interior da casa do Cachorro-vinagre .



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 22: Exterior da cabana do Cachorro-vinagre.



Fonte: Acervo pessoal.

A função do local na história é ser apenas um ambiente em que os personagens possam interagir. As Figuras 21 e 22 mostram o desenho do interior e exterior da cabana.

6.2.4 Estação de trem abandonada

Este cenário foi escolhido como local da batalha final e encerramento da história. A situação criada seria uma batalha final entre o protagonista e o antagonista. Foi definido o ambiente

como sombrio e escuro como um local em que se aconteceria um tipo clímax final. Este cenário foi imaginado no período noturno.

Eu usei como referência a figura 23, que mostra uma antiga estação de trem na cidade de Lagoa da Canoa, localizada em Alagoas.

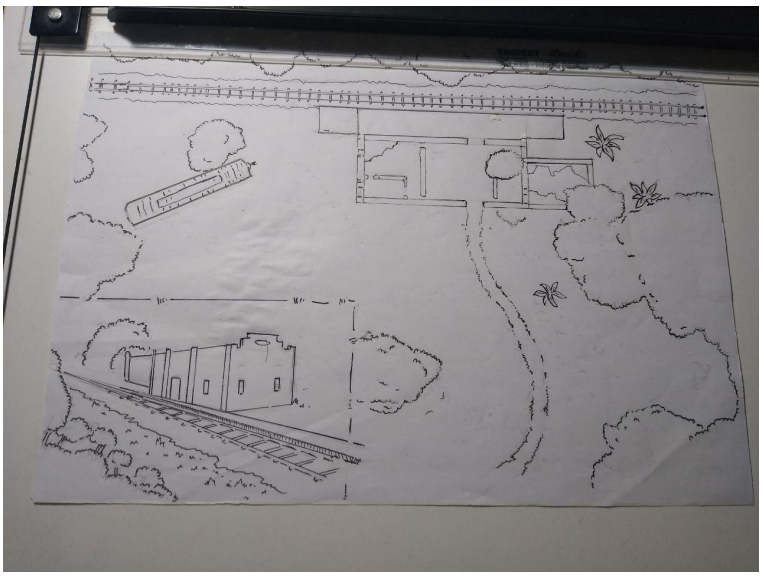
Figura 23: Fotografia de uma antiga estação ferroviária.



Fonte: Estações Ferroviárias. Disponível em: <http://www.estacoesferroviarias.com.br/alagoas/fotos/lagoadacanoa0141.jpg. Acesso em 19 jun. 2023

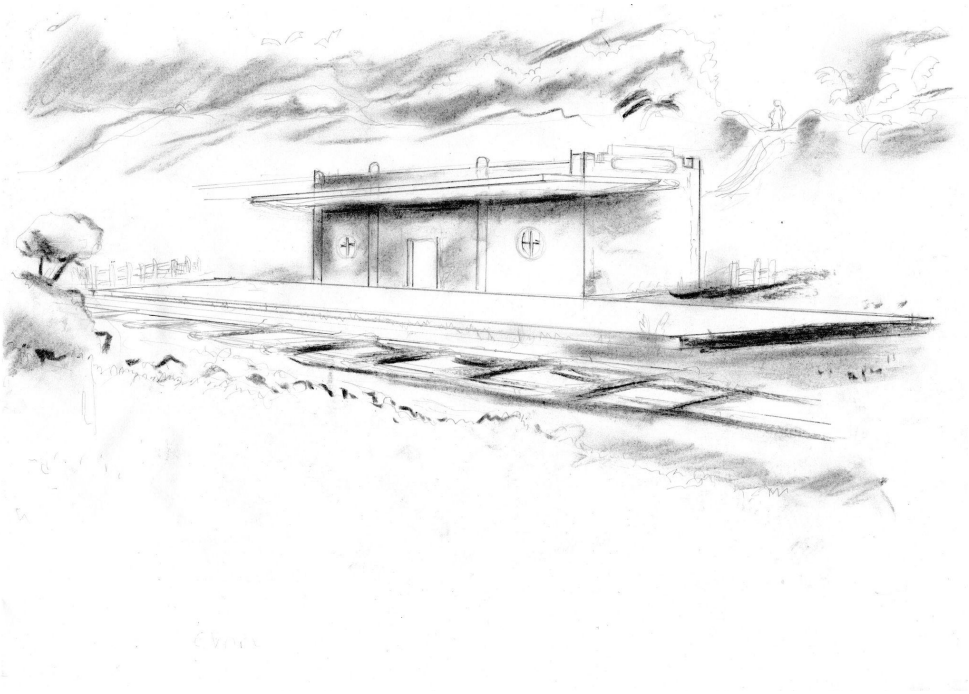
Nas figuras 23, 24 e 25 foram então imaginados diferentes ângulos de visão da mesma construção, incluindo a imaginação do interior desta estação.

Figura 24: Desenho imaginativo da estação.



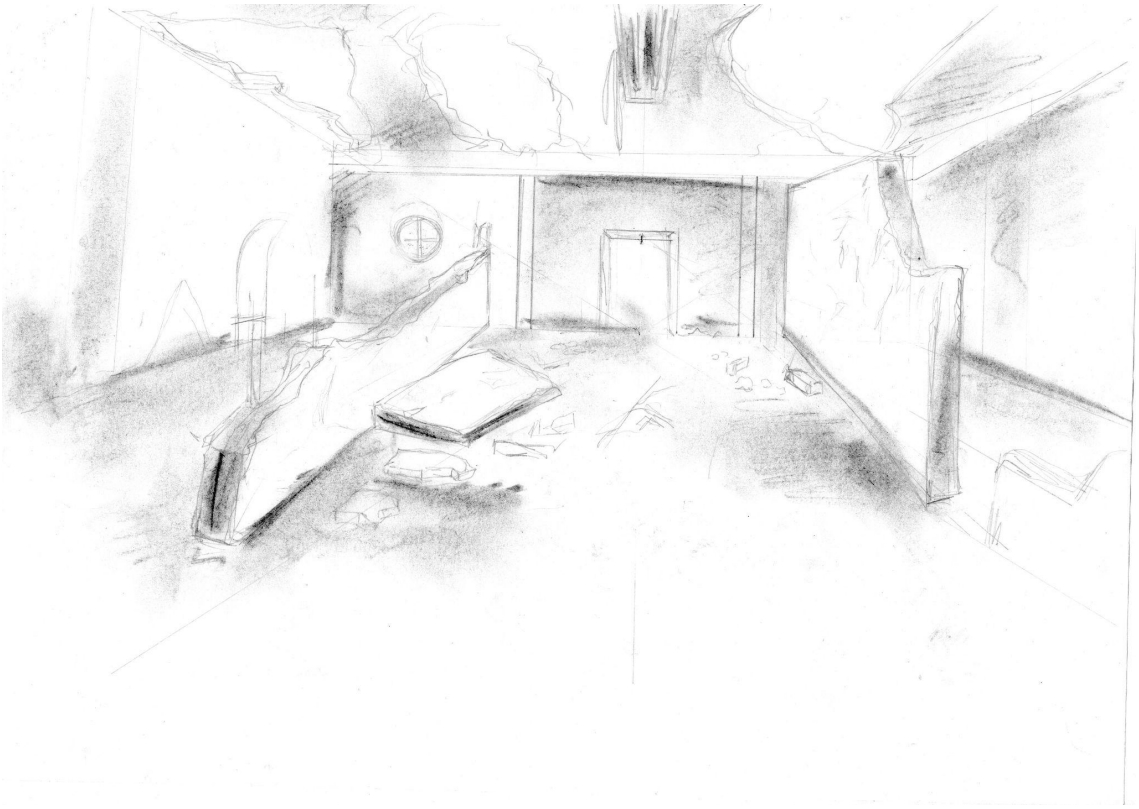
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 25: Estação de trem abandonada.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 26: Interior da estação de trem.



Fonte: Acervo pessoal.

6.2.5 Criação de um mapa

Após a criação de todos estes cenários, o desenvolvimento de um mapa contendo todos cenários foi necessário de forma para criar uma coerência e elaborar áreas de transição.

A existência do mapa me auxiliaria a entender o ambiente e posicionar os personagens em cenas de uma forma a criar ângulos e posições que fossem coerentes.

Outras informações foram agregadas no mapa, como a possibilidade de simular o relevo com linhas. Permitindo que se observasse diferenças nos locais, em especial no trajeto do rio e as áreas de transição entre os cenários.

Os personagens estariam transitando de um cenário para o outro de uma forma que haveria sentido.

Muitas dos trechos entre os cenários foram preenchidos com árvores no mapa (Figura 27). O principal motivo é que seria possível elaborar transições mais florestais e que também por ser um quadrinho de fantasia, causaria a impressão de proximidade com a natureza.

Figura 27: Mapa que une os cenários.



Fonte: Acervo pessoal.

6.3 CONCEPÇÃO DOS PERSONAGENS

No total foram elaborados 4 personagens dos quais foram mantidos como núcleo principal, sendo eles um protagonista, um vilão, e outros dois personagens secundários.

Entre eles foram distribuídas qualidades e imperfeições que eu achei adequadas para se criar um enredo, como coragem, altruísmo, trabalho em equipe, egoísmo, sarcasmo.

O objetivo era tornar cada personagem único no sentido de comportamento e também exibir ao leitor quem são os heróis ou vilões de forma que muito além de apenas o visual, o leitor consiga diferenciar os personagens.

6.3.1 Angelo

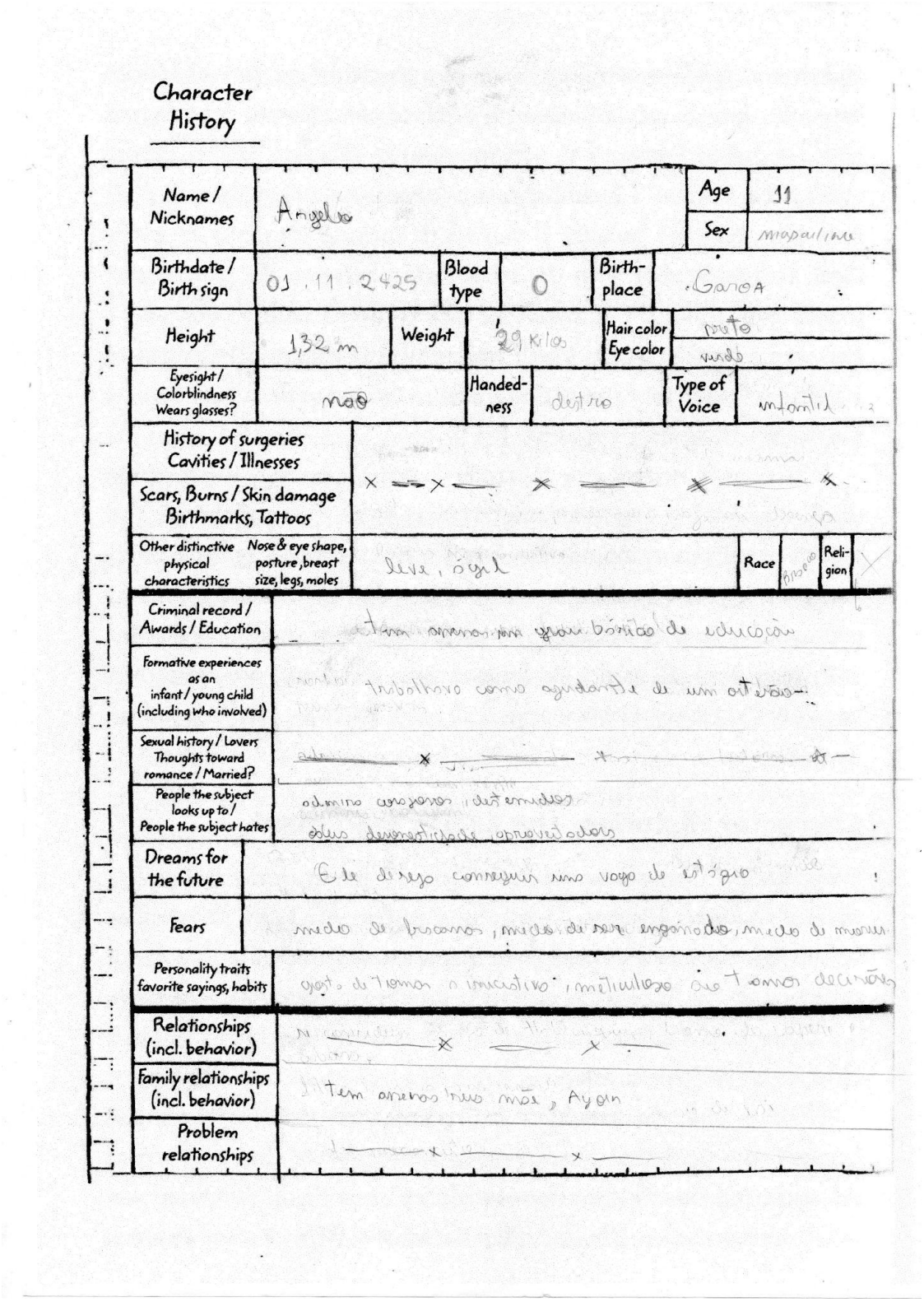
Durante a criação deste personagem, nomeado Angelo, busquei uma personalidade inspiradora através de atributos como coragem, determinação, iniciativa e inteligência.

Assim como foi atribuído ao personagem aspectos mais negativos como insegurança, e uma força limitada de modo que tornasse o tornasse mais realista.

Foi definido um protagonista jovem, bastante inspirado em personagens de publicações do gênero ‘Shonen’ e também dos filmes do Estúdio Ghibli, que sempre são estrelados por uma criança ou uma pessoa jovem.

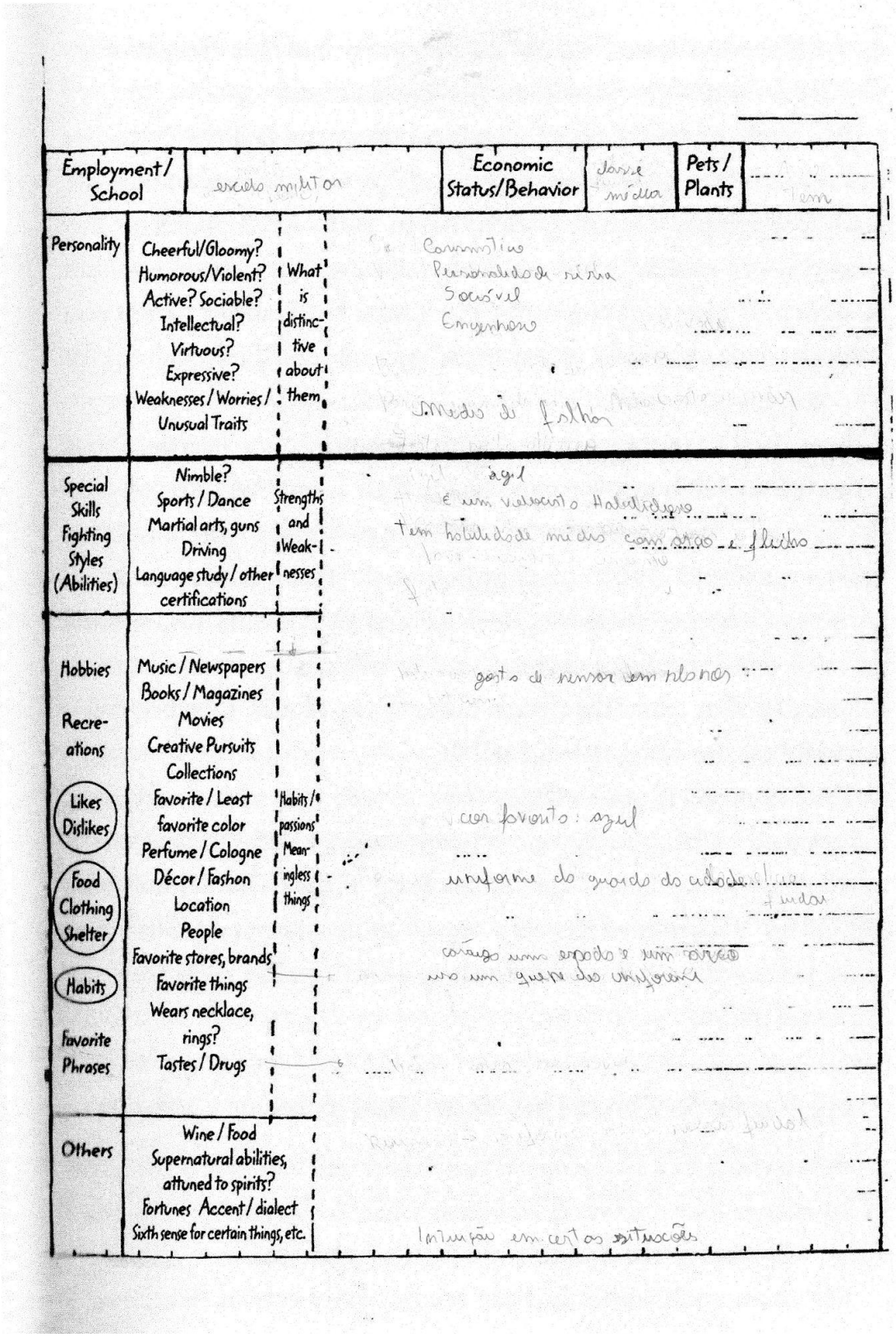
O design de personagem foi realizado em seguida, seguindo características na ficha do personagem.

Figura 28: Ficha de Angelo



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 29: Ficha 2 de Angelo



Fonte: Acervo pessoal.

6.3.1.1 Referências

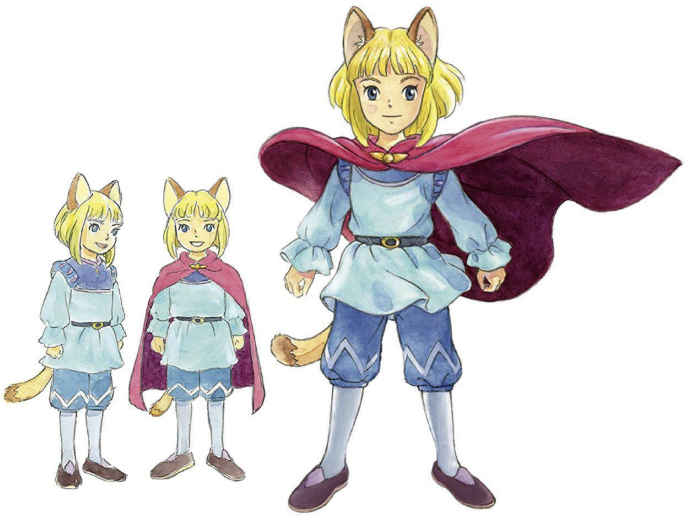
Foram buscadas referências por personagens jovens, bastante inspirado em personagens de publicações do gênero ‘Shonen’ e também dos filmes do Estúdio Ghibli, que tiveram personagens deste tipo.

Figura 30: Markl no filme Howl's Moving Castle.



Fonte: Ghibli Wiki. Disponível em <https://static.wikia.nocookie.net/studio-ghibli/images/5/5d/Markl.jpg/revision/latest?cb=20210707005535. Acesso em 17 jun. 2023

Figura 31: Evan no jogo Ni no Kuni II: Revenant Kingdom.



Fonte: The Art of Ni no Kuni 2 (Titan Books, 2018)

Figura 32: Cena do filme Sussurros do Coração.



Fonte: Geek Universal. Disponível em <https://www.geekuniversal.com.br/2020/01/14/sussurros-do-coracao-studio-ghibli-vai-lancar-sequencia-em-live-action-do-filme/ Acesso em 17 jun. 2023

6.3.1.2 *Esboços*

O processo se deu pela criação de múltiplas versões diferentes. No início reparando apenas na expressão dos personagens ou em algumas proporções, ligadas ao corpo e rosto, definindo as vestimentas e aspecto como na figura 28.

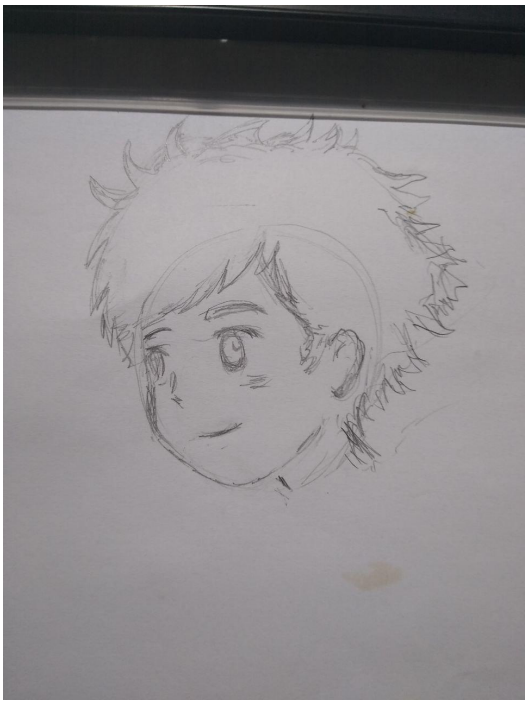
A figura 31 representa um design inicial, apesar de ter ficado satisfeito durante a concepção, com o avançar do projeto acabei identificando um empobrecimento em relação às minhas referências iniciais, principalmente quando o objetivo era criar expressividade nas emoções dos personagens.

Figura 33: Primeiro conceito de Angelo.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 34: Rosto conceitual.



Fonte: Acervo pessoal

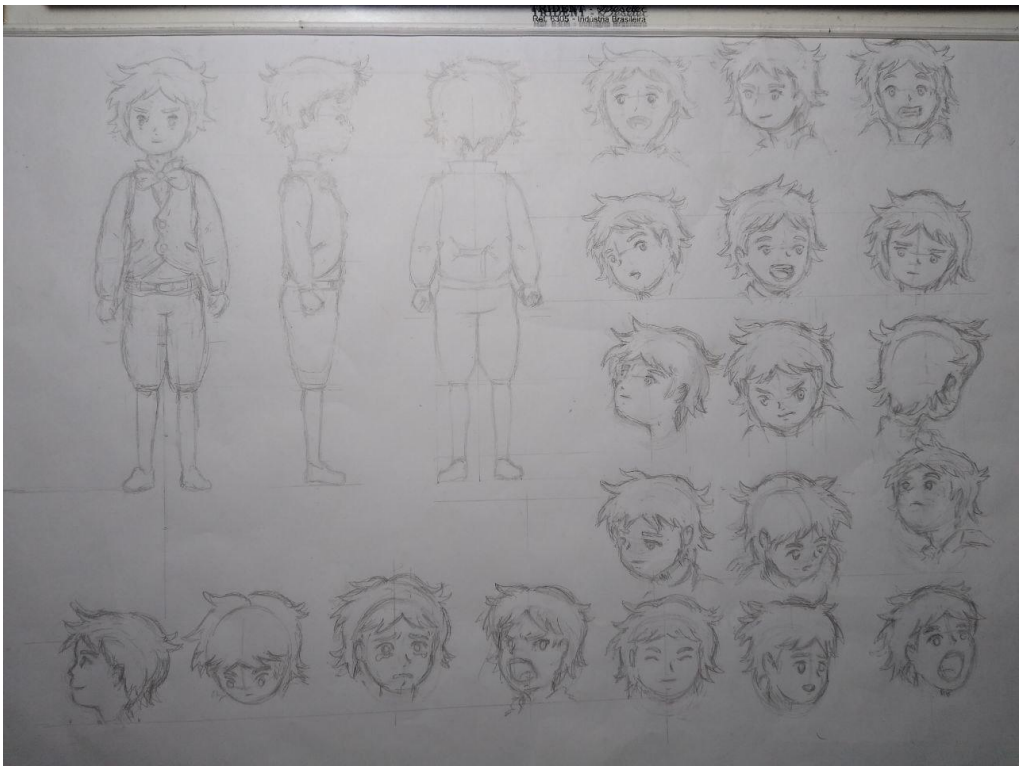
A segunda versão das demais versões do personagem foram desenhadas prestando maior atenção aos aspectos observados nas referências. O formato da cabeça e cabelo foram alterados, assim como as dimensões dos elementos principais no rosto.

Figura 35: Rostos variados.



Fonte: Acervo pessoal

Figura 36: Segundo conceito de Angelo.



Fonte: Acervo pessoal

Figura 37: Terceiro conceito de Angelo.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 38: Conceito da Face de Angelo.



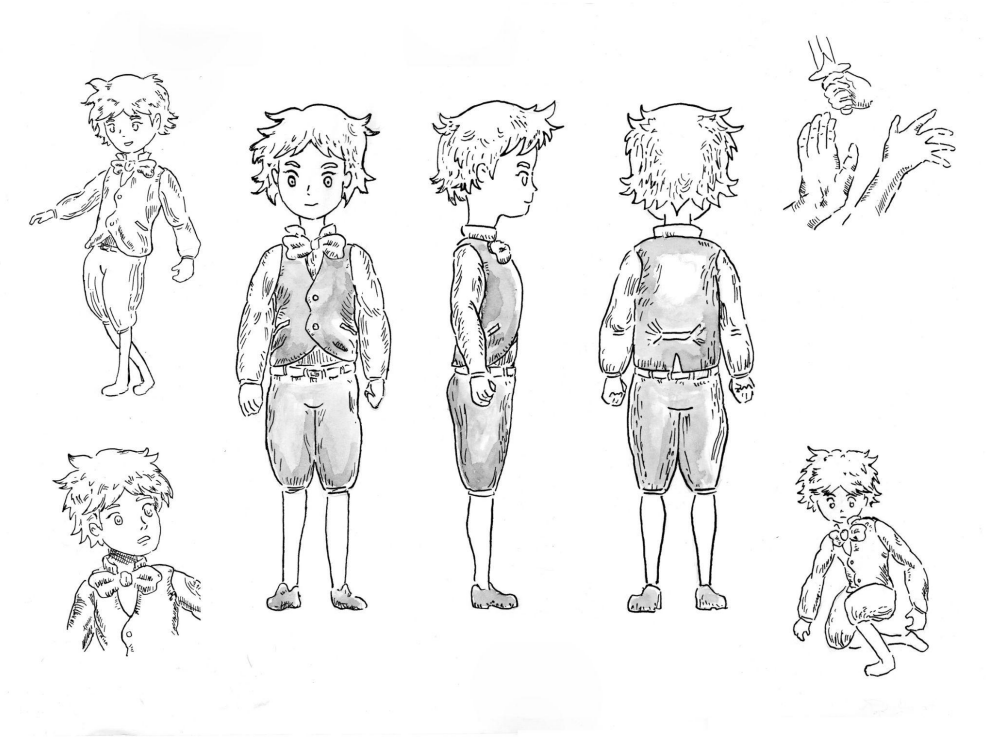
Fonte: Acervo pessoal.

6.3.1.3 Design de Angelo

Com o desenho final, cheguei aos resultados da figura 37 e 38, adicionei elementos vestuários simples de desenho e ao mesmo inspirados nas referências das Figuras 28, 29 e 30.

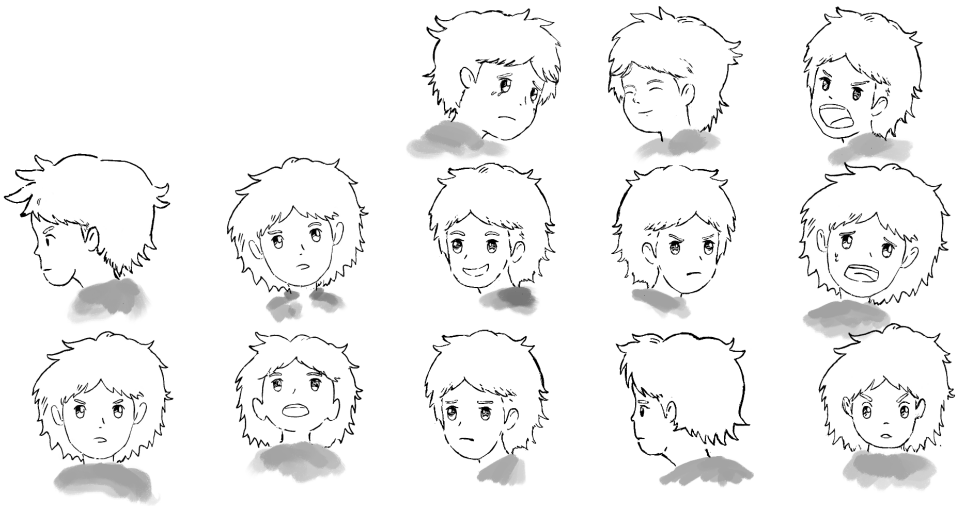
Alguns foram manter as proporções corretas ao rotacionar a cabeça e manter coerência em termos de escala de cinza.

Figura 39: Conceito final de Angelo.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 40: Conceito final da face de Angelo.



Fonte: Acervo pessoal.

6.3.2 Luci

Durante a criação do enredo, foi necessário um personagem que gerasse algum tipo de conflito com protagonista no meio da história, e que criasse algum ambiente de urgência nas relações.

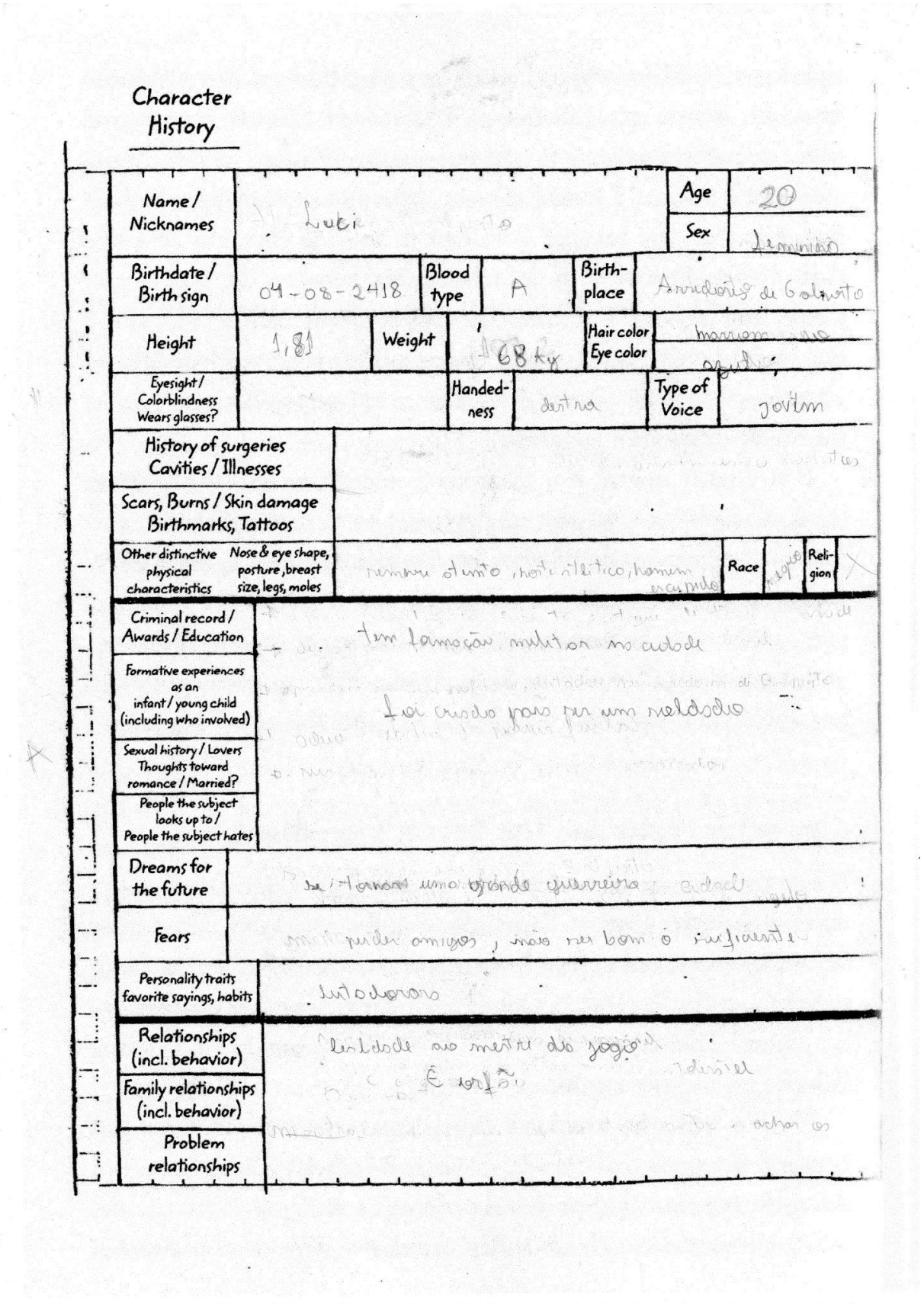
Nesse contexto foi criado um personagem chamado Luke, que auxiliaria a desempenhar esse papel no enredo.

Porém, durante o desenvolvimento, já haviam 4 personagens homens. Para que houvesse uma diversidade maior, optei por substituir Luke por Luci e recriei o personagem como uma garota na ficha oficial.

A mudança de gênero em nada influenciou as falas do personagem. Porque não foi necessário trocar falas ou mudar situações no roteiro principal. Isso se deu ao fato da personagem desempenhar um papel de militar e soldado na trama, e que geralmente não se personifica tanto em um gênero.

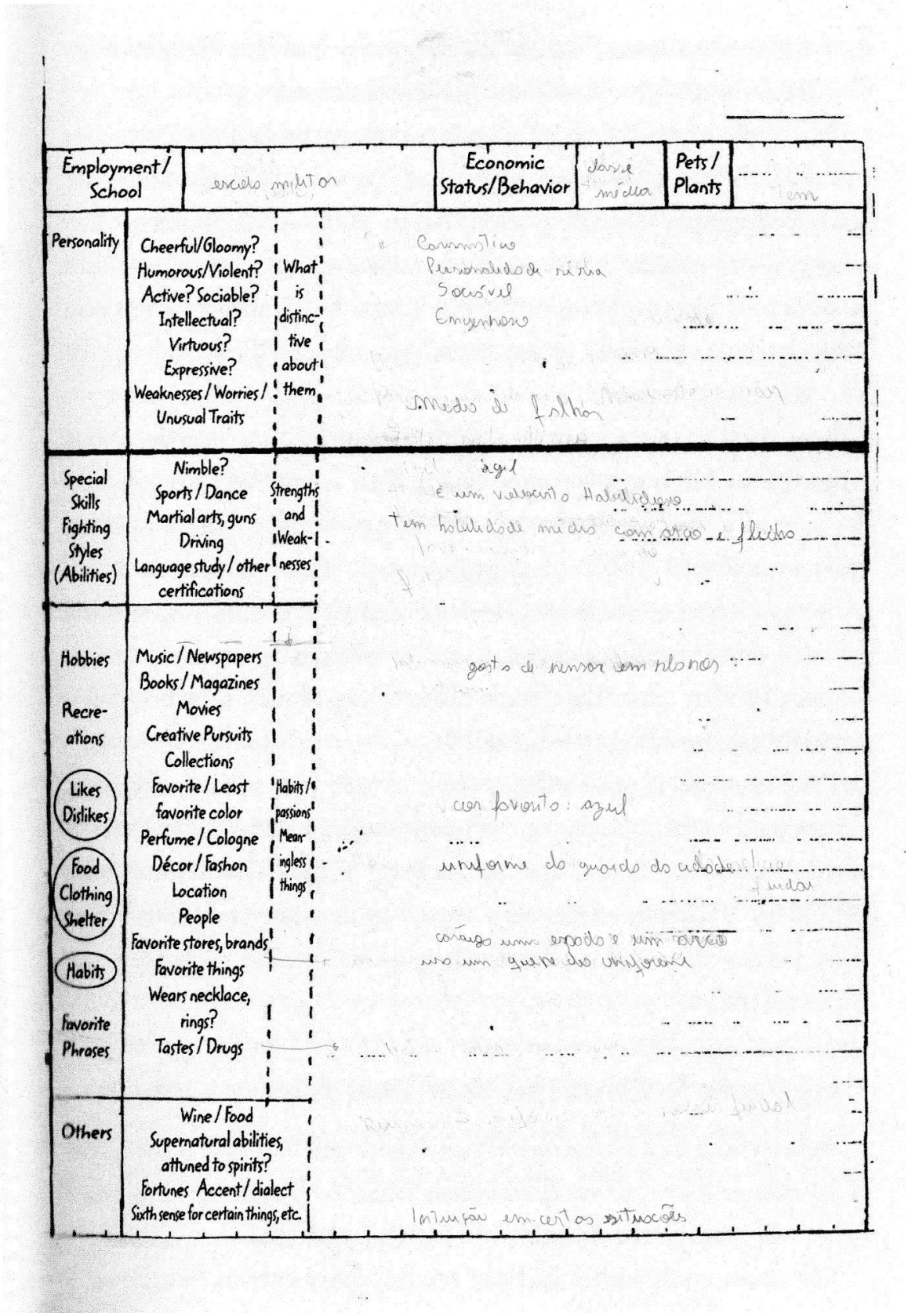
O papel da personagem seria desempenhar ordens de seu superior, sem questionamentos e pela natureza desta função impessoal a troca não afetou o roteiro.

Figura 41: Ficha de Luci



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 42: Ficha 2 de Luci



Fonte: Acervo pessoal.

6.3.2.1 Referências

As referências para o design de Luci focaram-se em procurar personagens de animes que transmitiam uma força de vontade, coragem e que gostam de competir. Foram encontradas referências femininas e de referências de perfis militares.

Figura 43: Cena do jogo Ni no Kuni II: Revenant Kingdom.



Fonte: Geekout. Disponível em: <https://www.geekout.ph/images/PixelKings/ni_no_kuni_2_Storybook.jpg. Acesso em 20 jun. 2023.

Figura 44: Cena do filme Howl's Moving Castle.



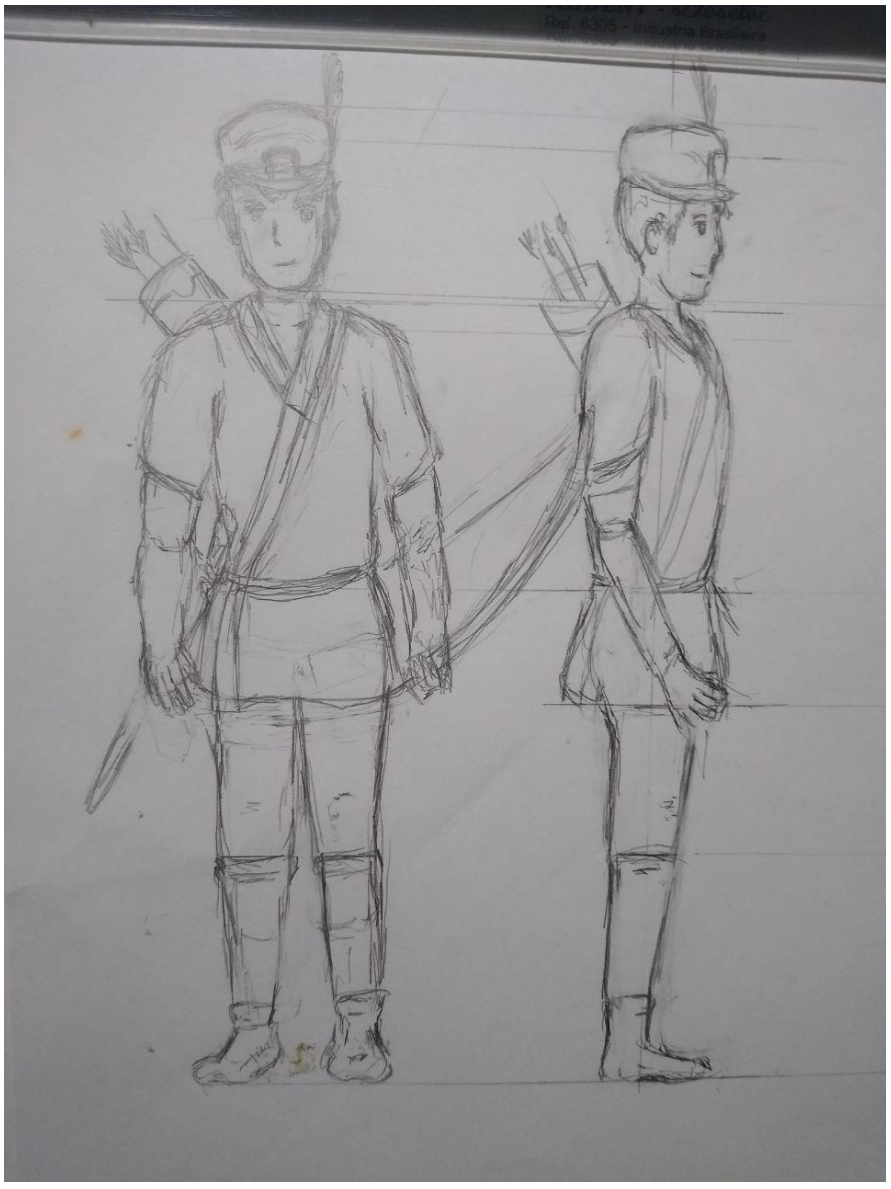
Fonte: Pinterest. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/783837510127501862/. Acesso em 20 jun. 2023

6.3.2.2 Esboços

A construção do design de Luci foi baseado no estereótipo militar, com o seu cabelo mais retilíneo e curto, o objetivo era passar a ideia de ordem ou contenção. Isso também aconteceu durante a escolha do uniforme.

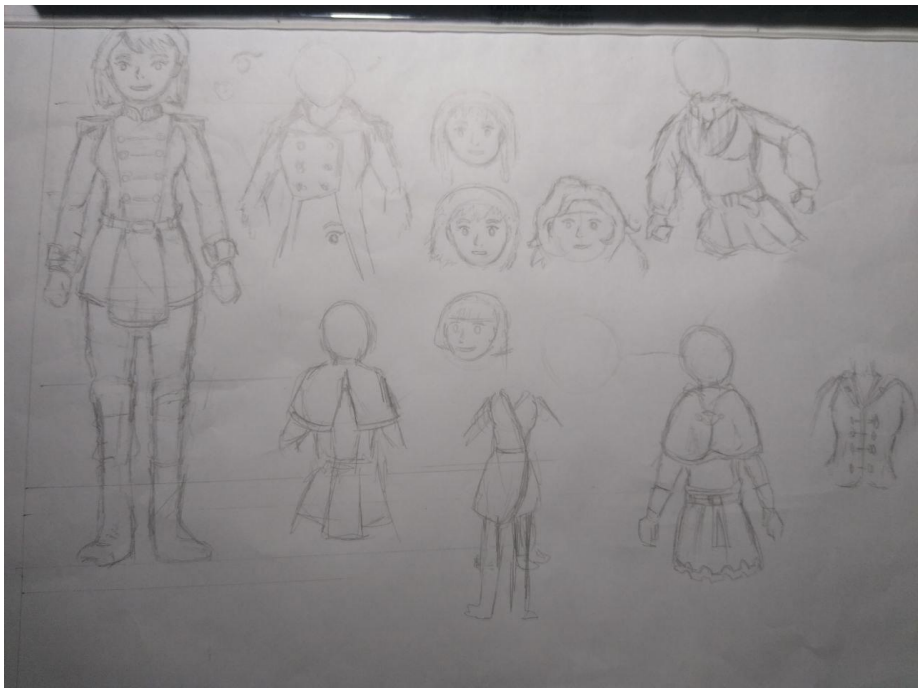
Transmitir a ocupação da personagem pela vestimenta foi uma prioridade.

Figura 45: Modelo não utilizado.



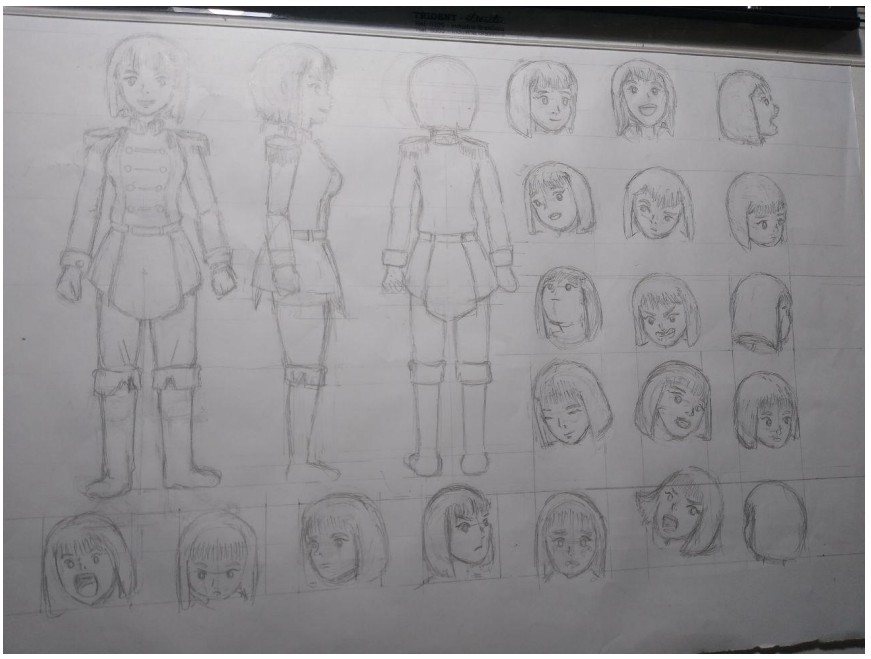
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 46: Estudo de uniformes.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 47: Conceito de Luci em lápis.



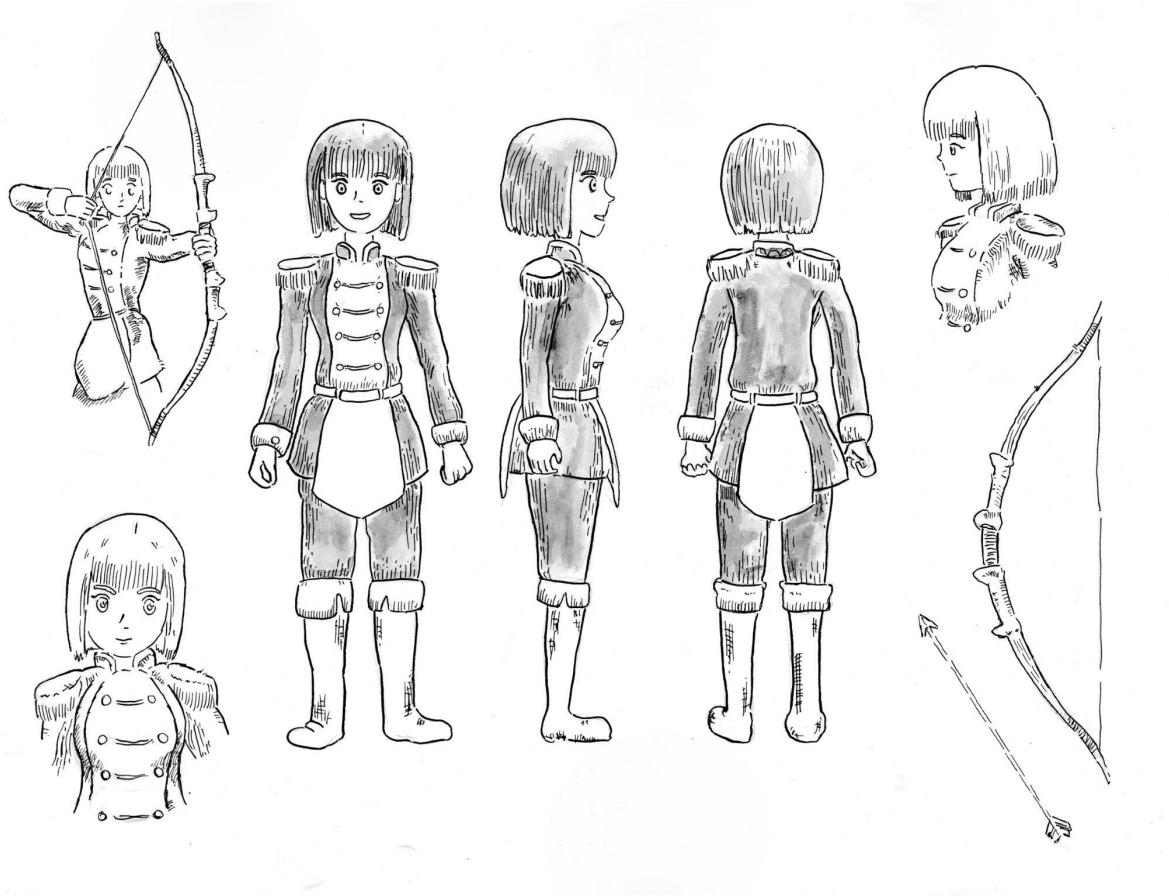
Fonte: Acervo pessoal.

6.3.2.3 Design de Luci

Na versão final estudei alguns uniformes militares dos próprios filmes do Hayao Miyazaki, por exemplo o uniforme militar observado no filme O Castelo Animado na figura 40.

Cheguei ao conceito da personagem das figuras abaixo, onde se aproximaram mais da ideia inicial de representar uma agente militar na trama.

Figura 48: Conceito final de Luci.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 49: Conceito final da face de Luci.



Fonte: Acervo pessoal.

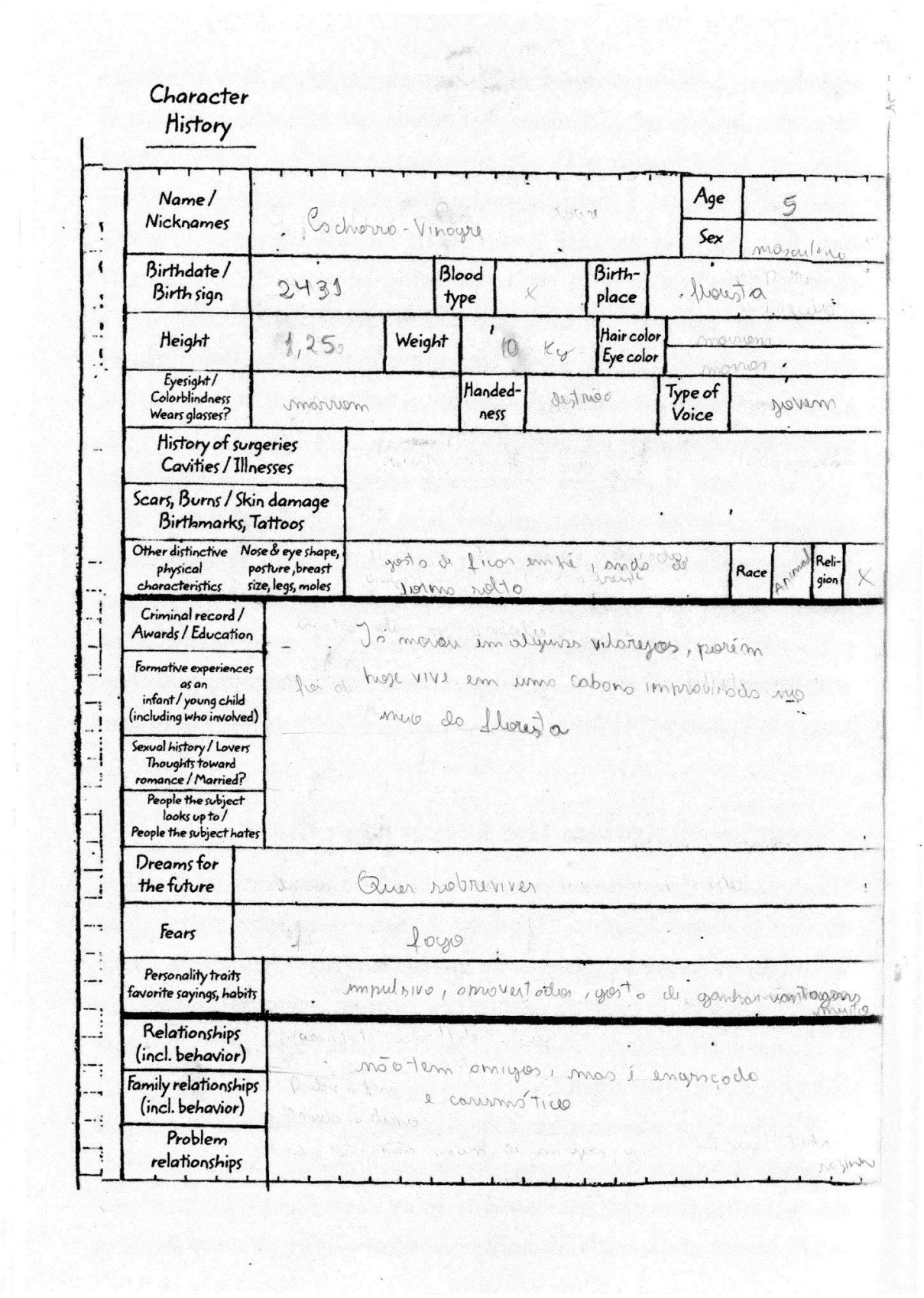
6.3.3 Cachorro-vinagre

A elaboração do Cachorro-vinagre esteve muito ligada à necessidade de interação com o protagonista na segunda metade do enredo.

Ao escrever o personagem eu me basei no perfil de alívio cômico ou personalidade diferenciada na trama. Neste sentido, a personalidade do personagem não estaria tanto no seu visual mas na interação e diálogo com os outros.

De todos os personagens que foram criados, ele é o único animal antropomórfico.

Figura 50: Ficha do Cachorro-vinagre

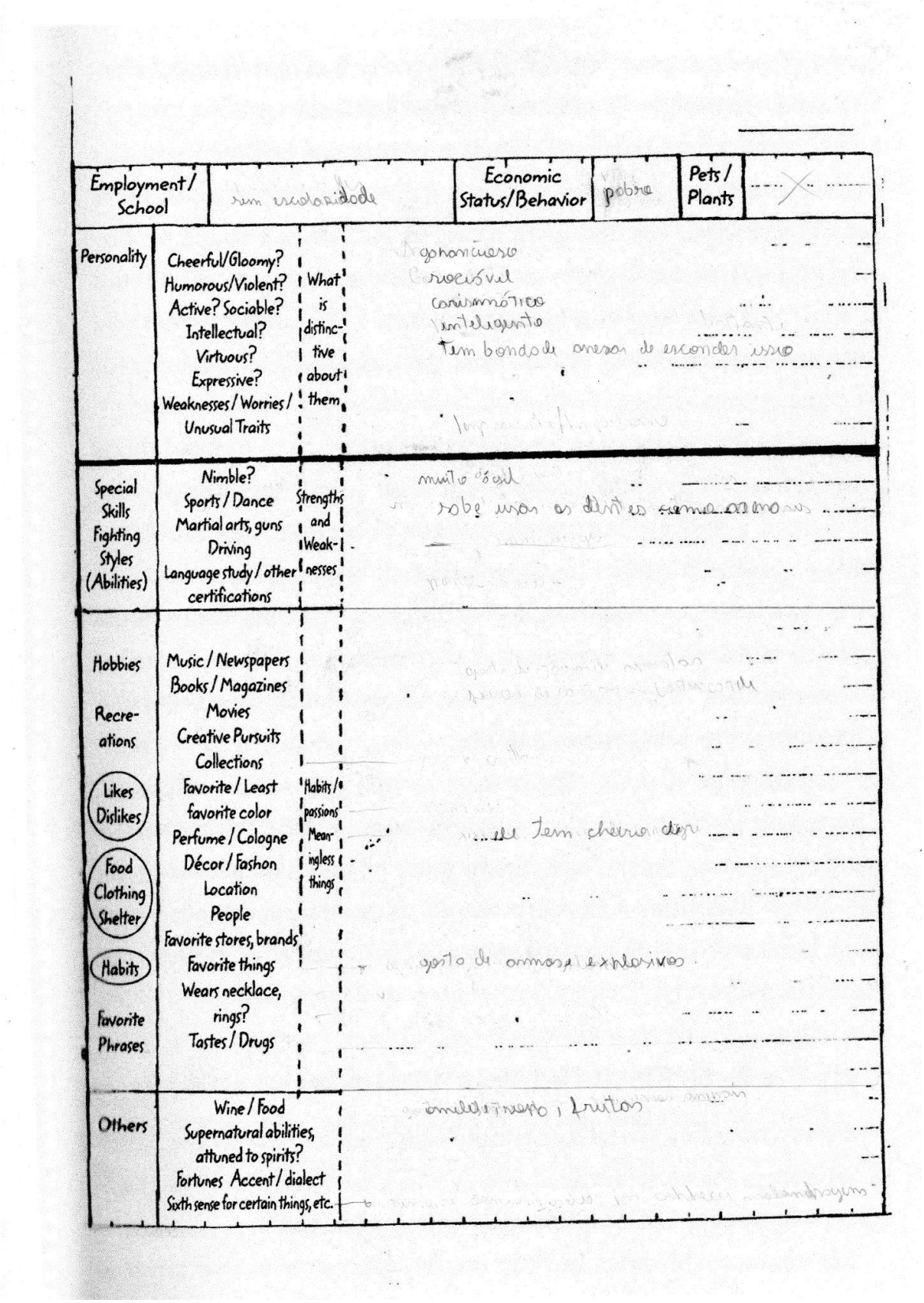


Character History

Name / Nicknames	Cachorro - Vinagre			Age	5
				Sex	masculino
Birthdate / Birth sign	2431	Blood type	X	Birth-place	floresta
Height	1,25	Weight	10 kg	Hair color / Eye color	marrom / marrom
Eyesight / Colorblindness Wears glasses?	marrom	Handed-ness	destro	Type of Voice	jovem
History of surgeries Cavities / Illnesses					
Scars, Burns / Skin damage Birthmarks, Tattoos					
Other distinctive physical characteristics / Nose & eye shape, posture, breast size, legs, moles	gosto de ficar em pé, anda de forma reta			Race / Animal / Religion	X
Criminal record / Awards / Education	Já morou em alguns vilarejos, porém fica hoje vive em uma cabana improvisada no meio da floresta				
Formative experiences as an infant / young child (including who involved)					
Sexual history / Lovers Thoughts toward romance / Married?					
People the subject looks up to / People the subject hates					
Dreams for the future	Quer sobreviver				
Fears	fogo				
Personality traits favorite sayings, habits	impulsivo, aventureiro, gosto de ganhar vantagens muito				
Relationships (incl. behavior)	não tem amigos, mas é enganado e carismático				
Family relationships (incl. behavior)					
Problem relationships					

Fonte: Acervo pessoal.

Figura 51: Ficha do Cachorro-vinagre



Fonte: Acervo pessoal.

6.3.3.1 Referências

Durante a escrita de sua ficha eu me inspirei em personagens como Rocket Racoon do filme ‘Guardiões da Galáxia’ (Figura 46) e o personagem ‘Ganância’ do mangá Fullmetal Alchemist (Figura 47).

Ao mesmo tempo, procurei observar a referência real do animal na natureza. (Figura 48)

Figura 52: Rocket Racoon.



Fonte: Polygon. Disponível em: <https://www.polygon.com/23711140/guardians-of-the-galaxy-rocket-racoon-origin-story-comics. Acesso em: 20 jun. 2023.

Figura 53: Ganância.



Fonte: Universoanimanga. Disponível em <https://universoanimanga.blogspot.com/2018/01/a-ciencia-de-fullmetal-alchemist-os.html. Acesso em 20 jun. 2023.

Figura 54: Cachorro-vinagre.



Fonte: Gizmodo. Disponível em: <https://gizmodo.uol.com.br/wp-content/blogs.dir/8/files/2022/06/Cachorro-vinagre-1000x600.png. Acesso em 20 jun. 2023.

Figura 55: Meu Amigo Totoro.



Fonte: G1. Disponível em: <https://g1.globo.com/ac/acre/noticia/princesa-mononoke-e-meu-amigo-totoro-sao-exibidos-durante-mostra-de-animacao-em-rio-branco.ghtml Acesso em 20 jun. 2023.

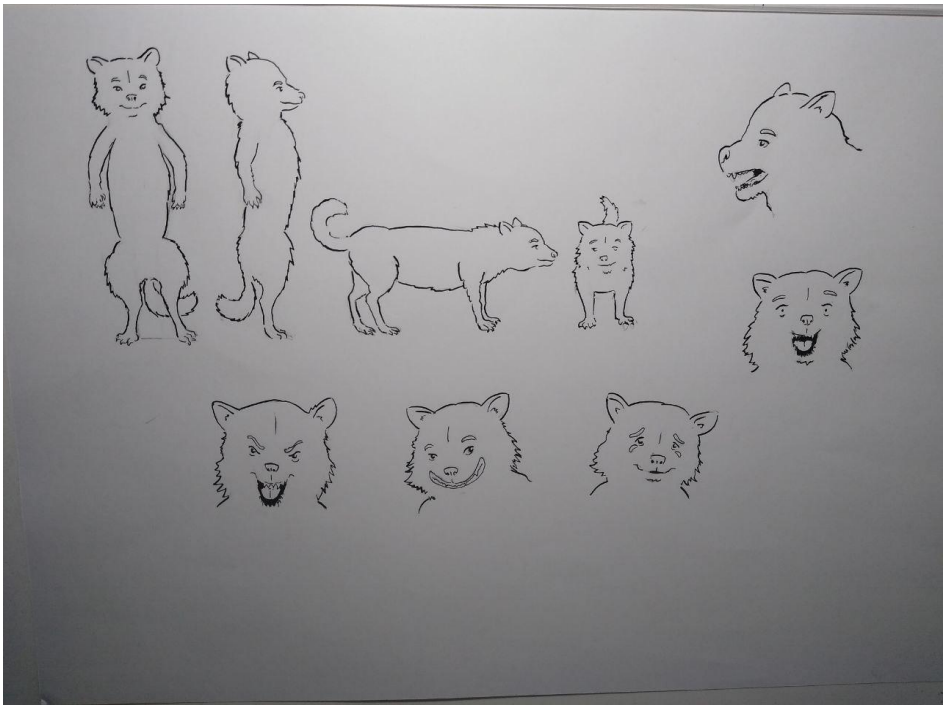
6.3.3.2 Esboços

O primeiro conceito (figura 50) foi feito com uso de referências reais do animal da espécie *Speothos venaticus,* conhecido no Brasil como Cachorro-vinagre (figura 48).

Desenhei seu visual baseado tendo em mente apenas representar o animal anatomicamente, durante o desenho pensei em fazer um corpo esguio, as pernas curtas e o focinho arredondado.

Após a finalização desse conceito, acabei observando referências dos filmes do estúdio Ghibli e percebi que eles tinham uma maneira mais estilizada de resolver a representação de animais. Em especial, no filme ‘Meu amigo Totoro’ de 1988 (Figura 49) que é uma animação que teve muitas representações de animais fofos.

Figura 56: Conceito inicial do Cachorro-vinagre.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 57: Esboço do Cachorro Vinagre.

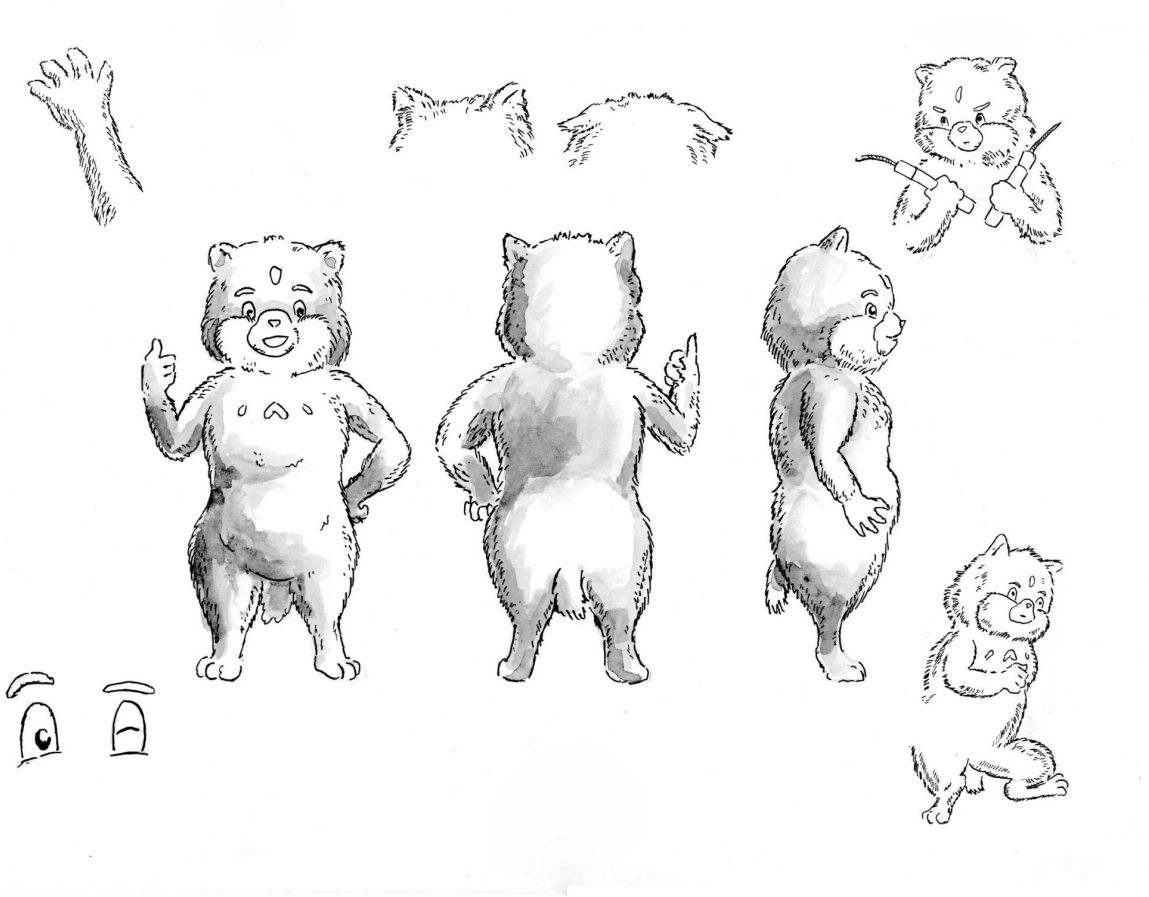


Fonte: Acervo pessoal.

6.3.3.3 Design do Cachorro-vinagre

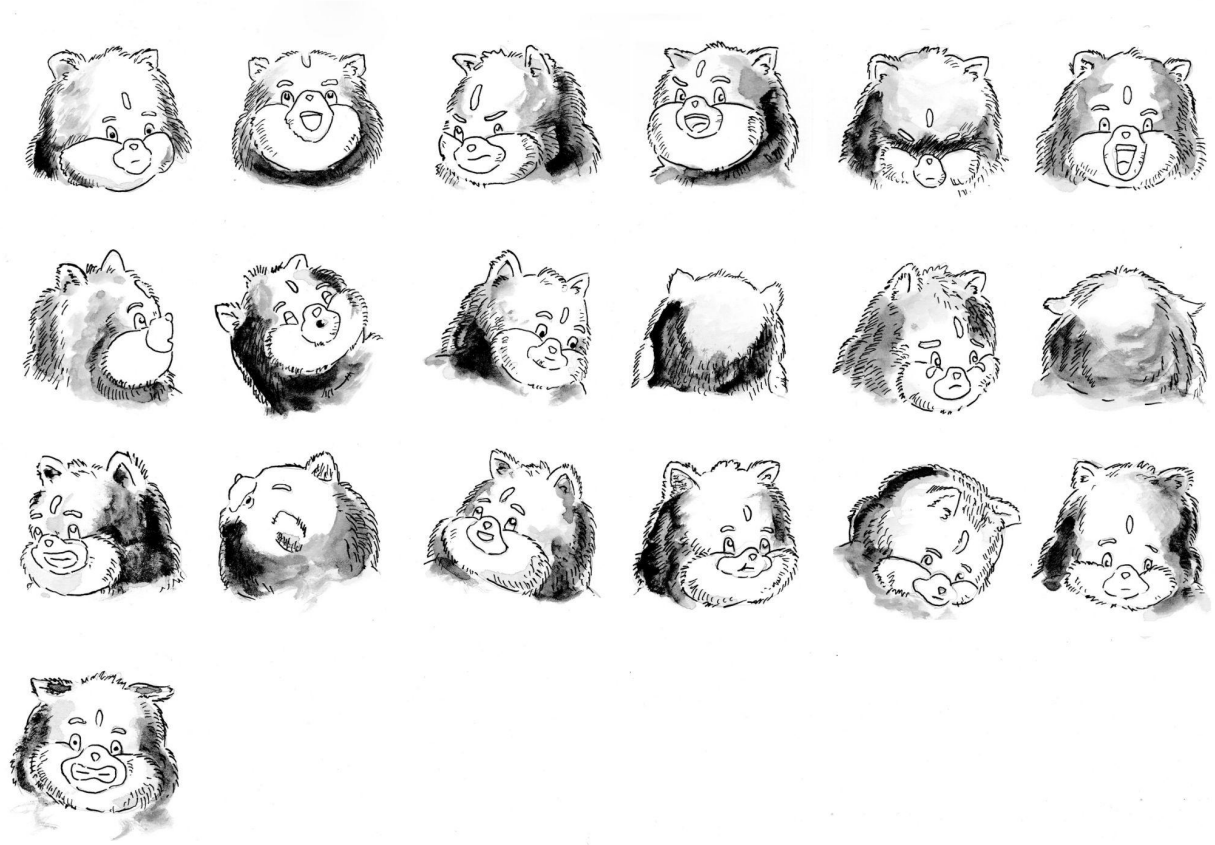
A conclusão do desenho do personagem focou na estrutura da cabeça, focinho e posição dos olhos (Figura 52). Pensando nessas semelhanças finais entre o cachorro-vinagre e um urso, mantive um design parecido, de modo que o animal pudesse ser confundido. Na história esse então seria um elemento a ser explorado de alguma forma.

Figura 58: Conceito final do Cachorro-vinagre.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 59: Conceito de Face do Cachorro-vinagre.



Fonte: Acervo pessoal.

6.3.4 Mestre do Jogo

O Mestre do jogo tem um perfil misterioso de personagem e desempenha o papel de antagonista na história.

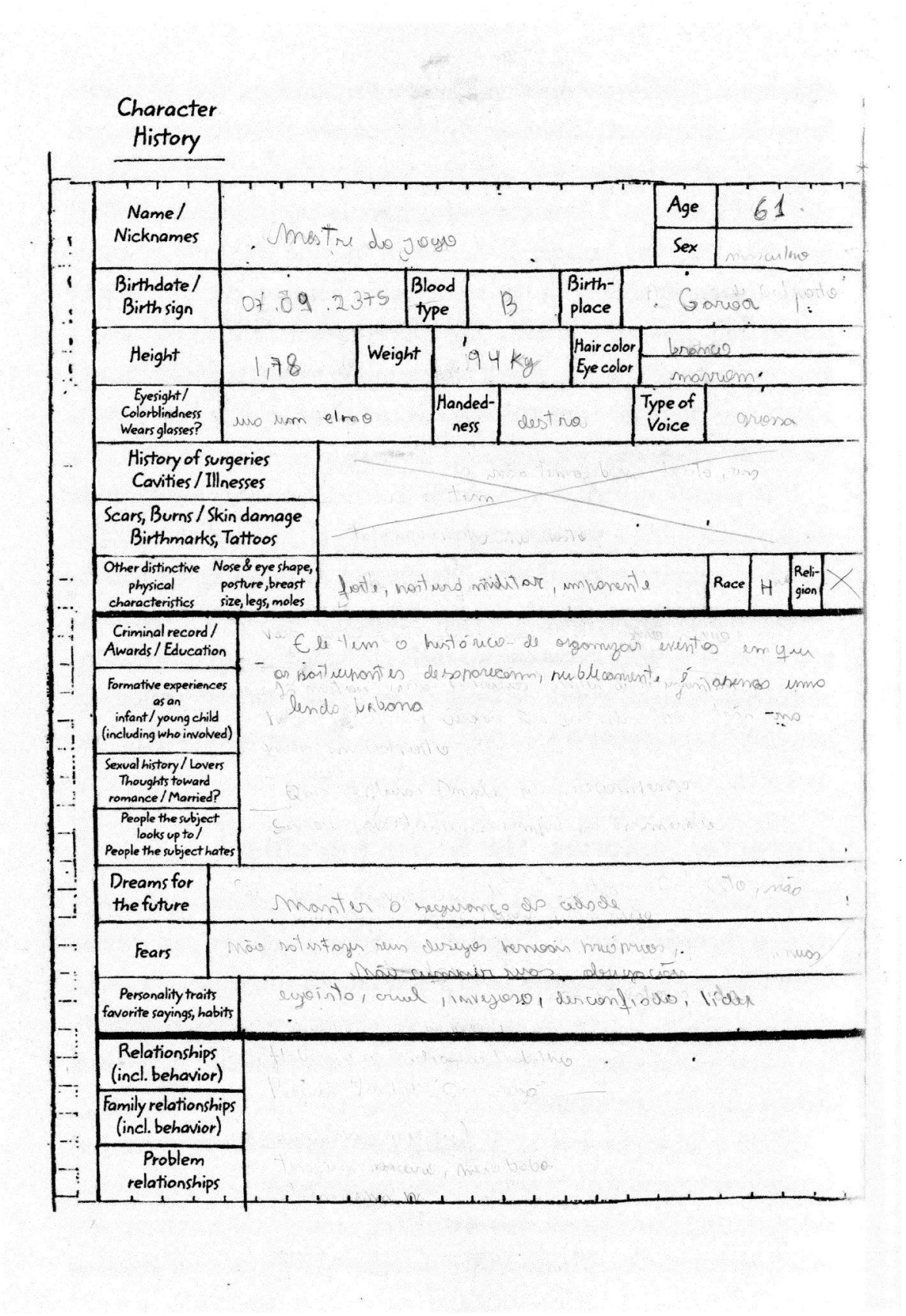
Em seu perfil, ele foi criado como alguém rígido e com personalidade ‘áspera’. Como o vilão principal, ele estaria disposto a fazer qualquer coisa para atingir seus objetivos mesmo, até mesmo ferir a valores morais e éticos.

Outros aspectos de sua personalidade é sua postura de líder militar durante a história, e inicialmente de organização no evento inicial.

Suas ambições verdadeiras são priorizar a segurança de sua cidade sempre. Ele também tem grande habilidade como espadachim, o que o torna uma ameaça e um adversário de alto grau em relação aos outros personagens

O Mestre do Jogo possui uma poderosa armadura encoberta por um manto, a qual seria revelada apenas na cena final da obra.

Figura 60: Ficha 1 do Mestre do Jogo.

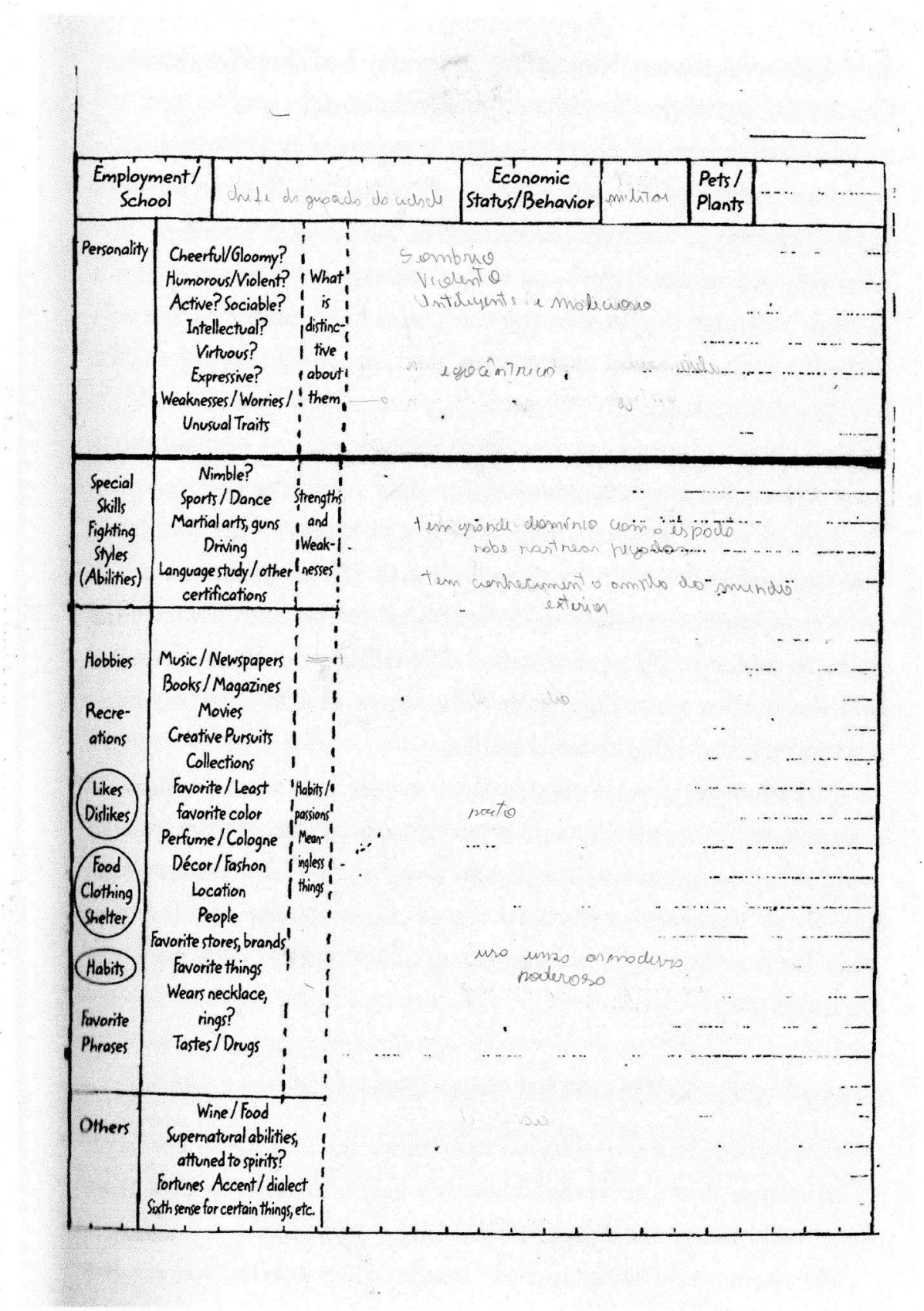


Character History

Name / Nicknames	Mestre do jogo				Age	61	
					Sex	masculino	
Birthdate / Birth sign	07.09.2375	Blood type	B	Birth-place	Gorea		
Height	1,78	Weight	94 kg	Hair color / Eye color	branco / marrom		
Eyesight / Colorblindness Wears glasses?	uso um elmo	Handed-ness	destro	Type of Voice	grossa		
History of surgeries Cavities / Illnesses							
Scars, Burns / Skin damage Birthmarks, Tattoos							
Other distinctive physical characteristics / Nose & eye shape, posture, breast size, legs, moles	forte, natural intimidador, imponente				Race	H	Religion
Criminal record / Awards / Education	Ele tem o histórico de organizar eventos em que os participantes desaparecem, publicamente, gritando uma lenda urbana						
Formative experiences as an infant / young child (including who involved)							
Sexual history / Lovers Thoughts toward romance / Married?							
People the subject looks up to / People the subject hates							
Dreams for the future	manter o segredo do cabo						
Fears	não satisfazer seus desejos homossexuais						
Personality traits favorite sayings, habits	egoísta, cruel, inteligente, desconfiado, líder						
Relationships (incl. behavior)							
Family relationships (incl. behavior)							
Problem relationships							

Fonte: Acervo pessoal.

Figura 61: Ficha 2 do Mestre do Jogo.



Fonte: Acervo pessoal.

6.3.4.1 Referências

Selecionei referências de personagens com rosto encoberto com diferentes tipos de formatos de chapéu ou capacete inspirados como em Nausicaä do Vale do Vento (Figura 54), onde pude observar novos formatos de chapéu que transmitisse a mensagem de uma face sombria, ou de alguém que queria esconder sua face propositalmente.

Figura 62: Yupa em Nausicaä do Vale do Vento.



Fonte: Ghibli Wiki. Disponível em: <https://static.wikia.nocookie.net/studio-ghibli/images/f/f3/Yupa.jpg/revision/latest?cb=20180909225145. Acesso em 20 jun. 2023.

Figura 63: Mouse Guard no jogo Ni no Kuni II: Revenant Kingdom.



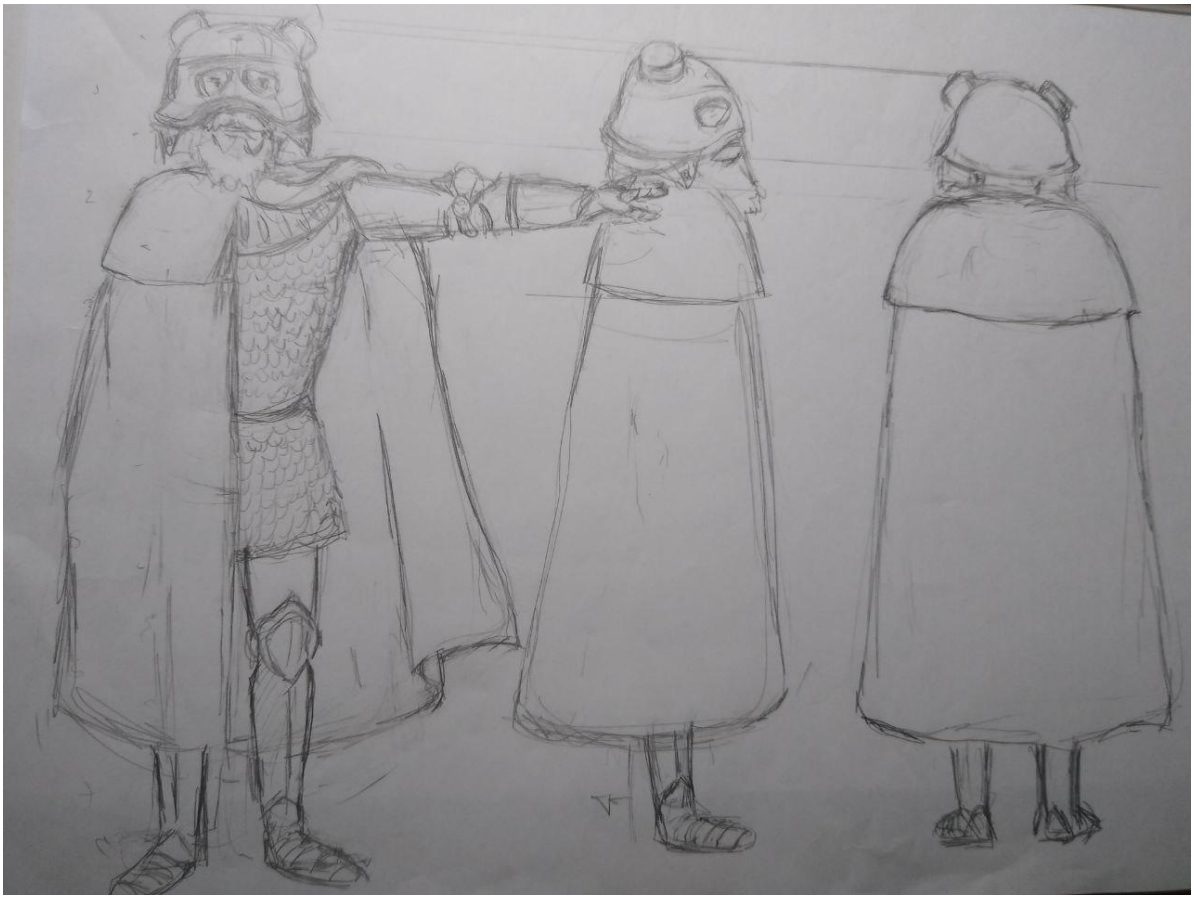
Fonte: Ni no Kuni Wiki. Disponível em: <https://static.wikia.nocookie.net/ninokuni/images/1/1d/Mouse_Guard_Fighting_Roland.jpg/revision/latest/scale-to-width-down/220?cb=20190831102321. Acesso em 20 jun. 2023.

6.3.4.2 Esboços

A barba e o bigode (Figura 56) foram colocados para evidenciar a idade do personagem e também encobrir ainda mais o seu rosto, acentuando a percepção de um rosto mais oculto.

A espada do personagem foi pensada para ficar oculta, coberta pela capa, pois o personagem a usaria poucas vezes e apenas quando necessário durante a trama.

Figura 64: Primeiro conceito do Mestre do Jogo.



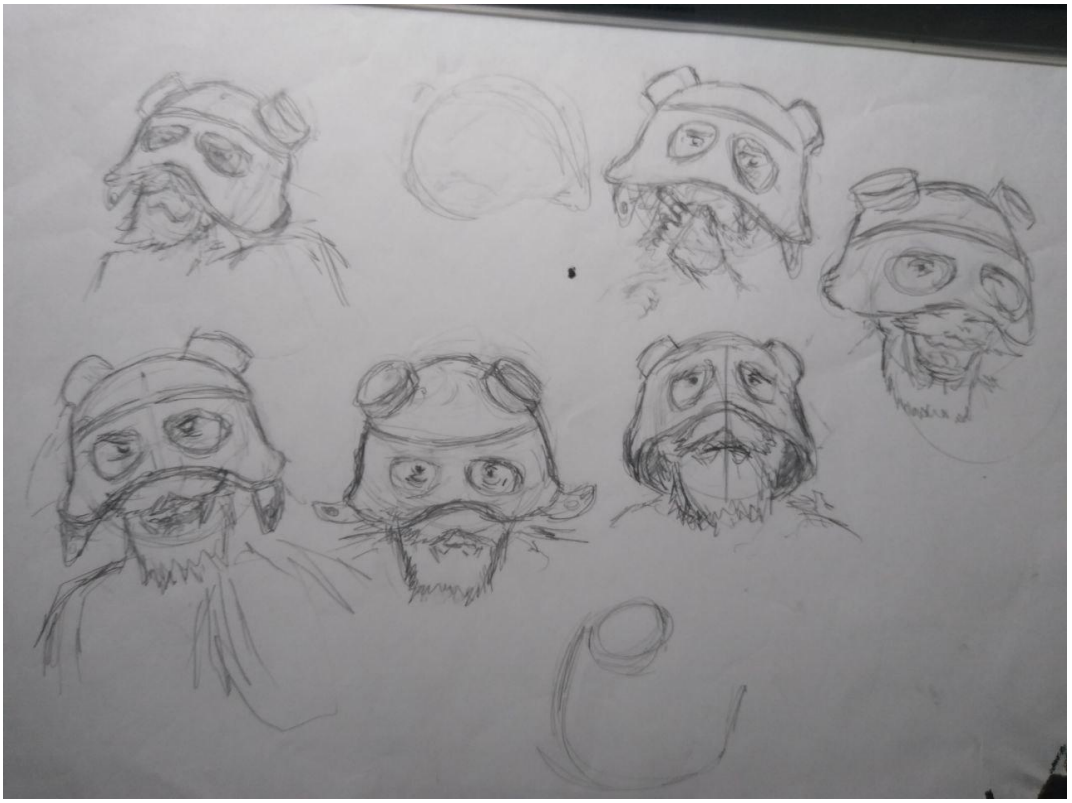
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 65: Capacetes variados.



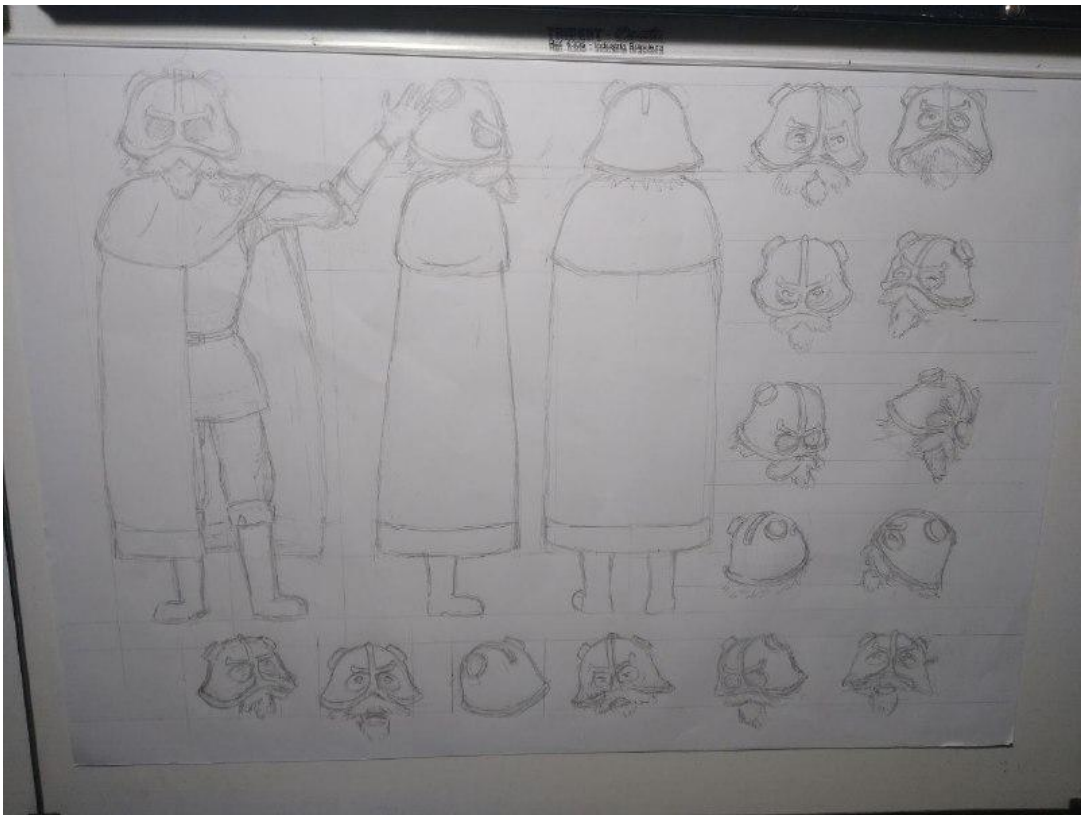
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 66: Estudo de capacete.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 67: Conceito inicial do Mestre do Jogo. Fonte: Acervo pessoal.



Fonte: Acervo pessoal.

6.3.4.3 Design do Mestre do Jogo

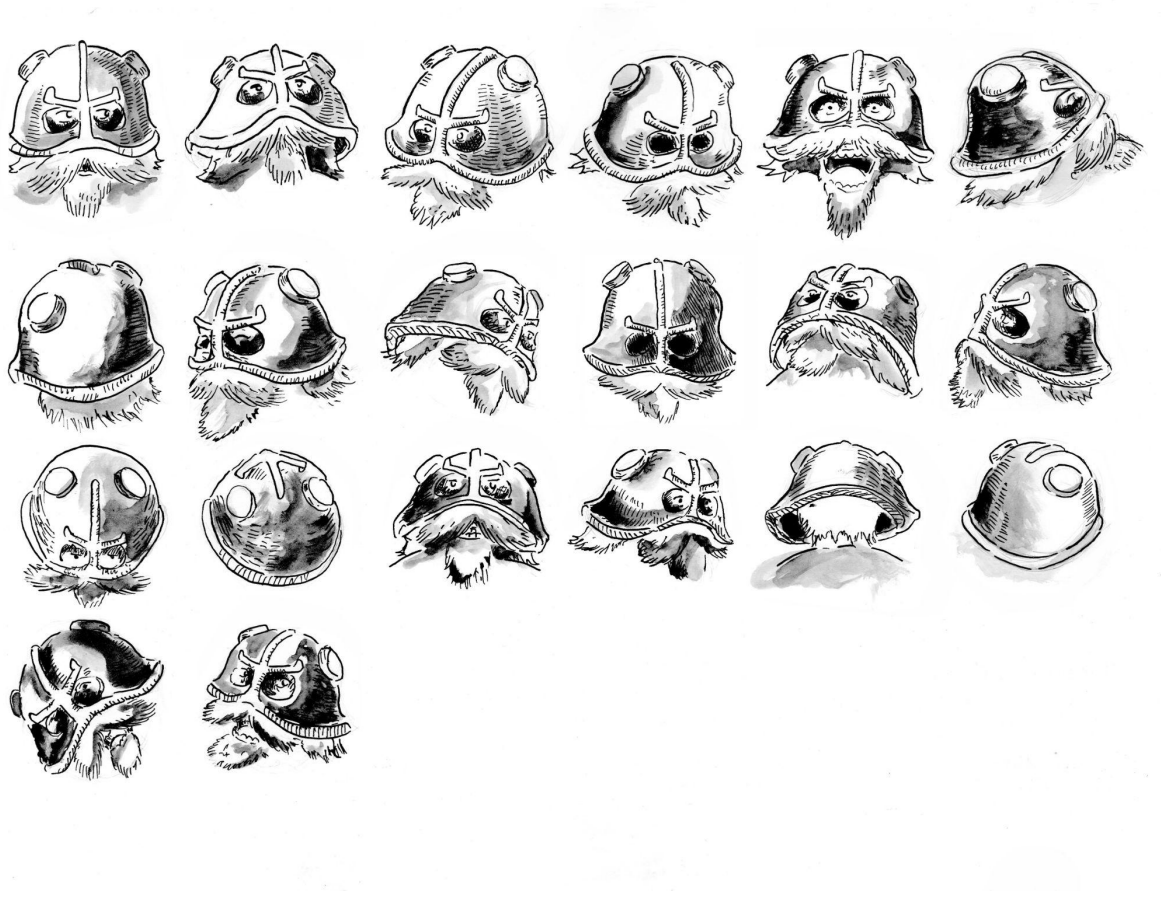
O conceito final do personagem manteve os elementos sombrios, como a capa, o capacete e a adição de espada.

Figura 68: Conceito final do Mestre do Jogo



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 69: Conceito da face do Mestre do Jogo



Fonte: Acervo pessoal.

7 PRODUÇÃO

A produção envolveu relacionar os elementos criados da etapa de pré produção para a elaboração de um roteiro original e figuras que correspondem aos diálogos, ações e cenas apresentados.

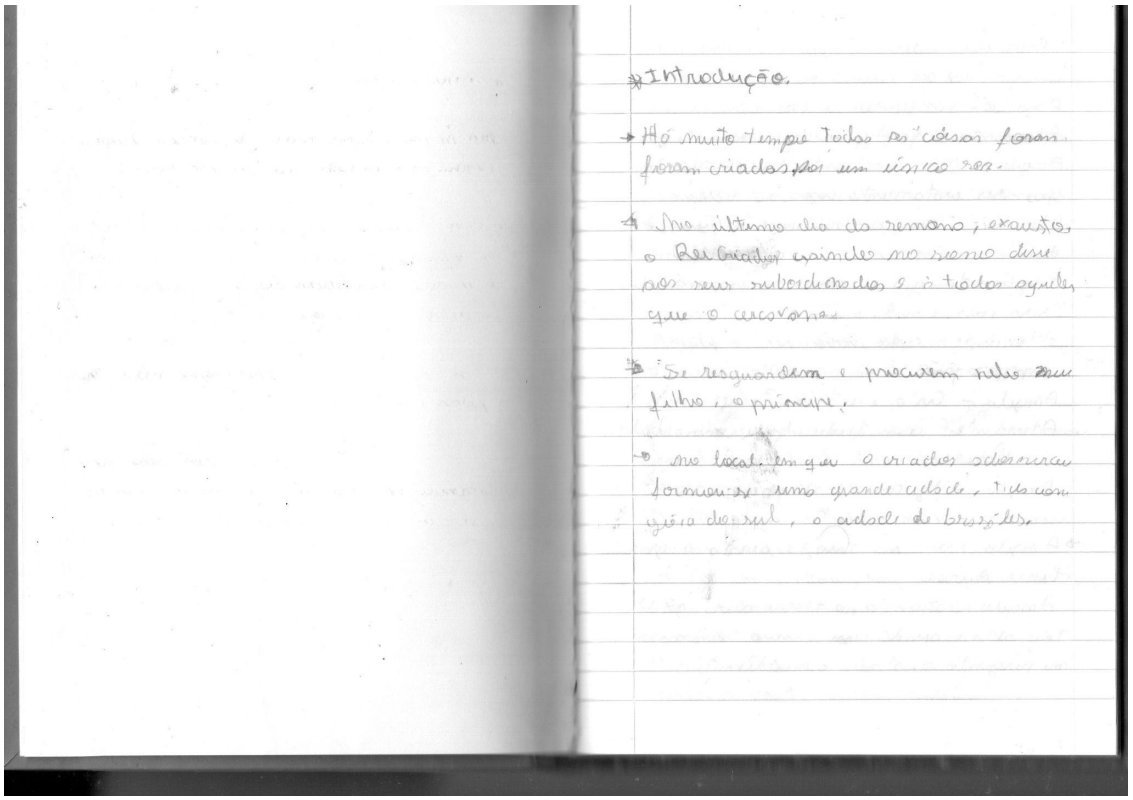
Sendo assim, após o desenvolvimento do roteiro escrito, foi iniciado um processo criativo através do desenho na busca da melhor representação visual para cada momento descrito.

7.1 PRIMEIRA VERSÃO DO ROTEIRO

O registro da primeira história em formato de roteiro foi feito em um caderno, com o objetivo de registrar as primeiras ideias, sem necessariamente uma metodologia. A história seria baseada em uma disputa entre personagens.

Ao total foram escritas 10 páginas, onde imaginei como seria o começo da história em uma espécie de introdução.

Figura 70: Primeira página do roteiro inicial



Introdução.

Há muito tempo Todas as coisas foram foram criadas por um único ser.

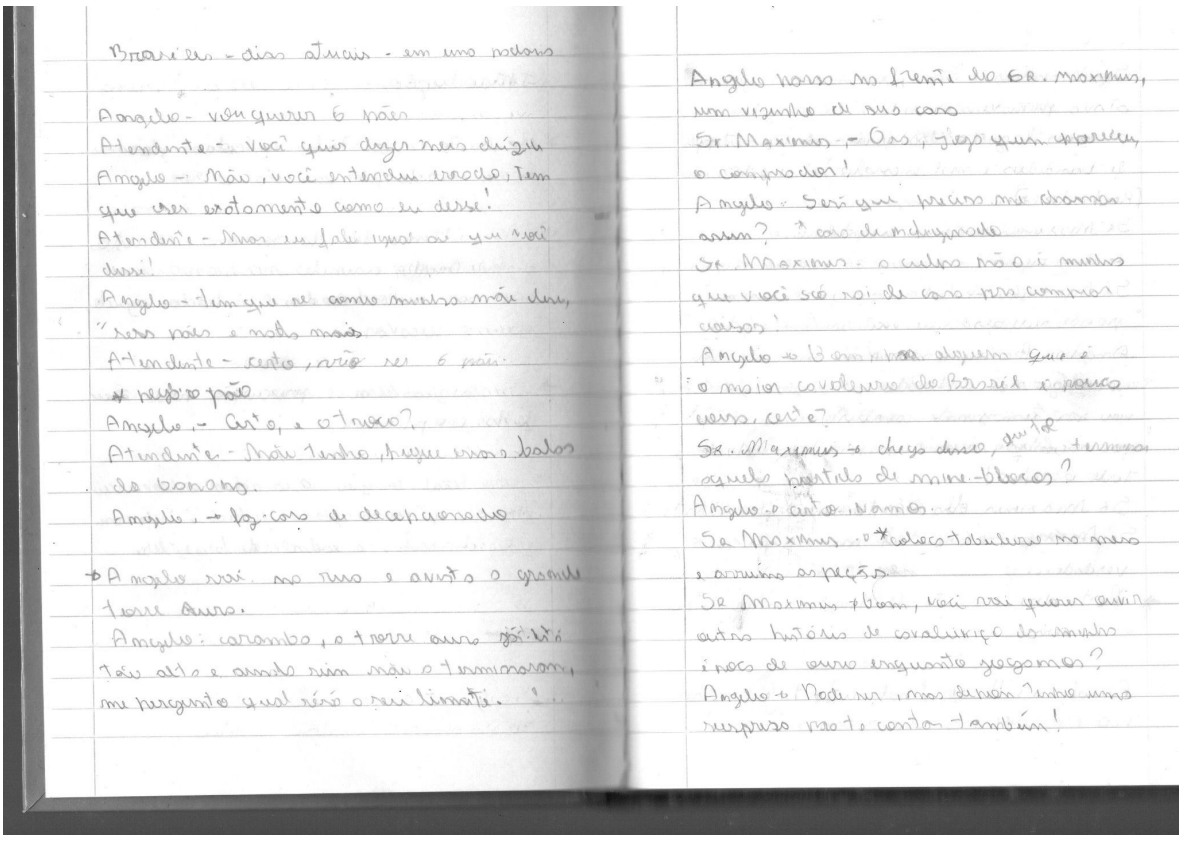
No último dia da semana, exausto, o Rei Criador descansou no reino dos seus subordinados e à todos aqueles que o cercavam.

Se resguardem e procurem não seu filho, o príncipe.

No local, em que o criador descansou formou-se uma grande cidade, Tido como região do sul, a cidade de Brazópolis.

Fonte: Acervo pessoal.

Figura 71: Segunda e terceira página do roteiro inicial



Brazópolis - disse Otacio - em uma palavra

Angelo - vou querer 6 pães

Atendente - você quis dizer meia dúzia

Angelo - Não, você entendeu errado, tem que ser exatamente como eu disse!

Atendente - Mas eu falei igual ao que você disse!

Angelo - Tem que ser como mandou mãe dum, "seis pães e nada mais"

Atendente - certo, então ser 6 pães.

* pedido pão

Angelo - Certo, e o troco?

Atendente - Não tenho, fique com os balas de bananas.

Angelo - Hã? Cara de decepcionado

Angelo vai no rumo e avista o grande Torre Ouro.

Angelo: caramba, a torre ouro é lá é lá alto e ainda nem saí e terminaram, me pergunto qual será o seu limite!

Angelo passa na Lanchonete do Sr. Maximus, um vizinho de sua casa

Sr. Maximus - Oss, faz quem aparece, o comprador!

Angelo - Será que pegou me chamou assim? * cara de indisposto

Sr. Maximus - o culpa não é minha que você só vai de casa pra comprar coisas!

Angelo - Bom vou dizer que é o maior covardeiro do Brazópolis é pouca coisa, certo?

Sr. Maximus - e aí cheyo disse, quer tomar aquele pastel de minha-blocos?

Angelo - certo. Vamos.

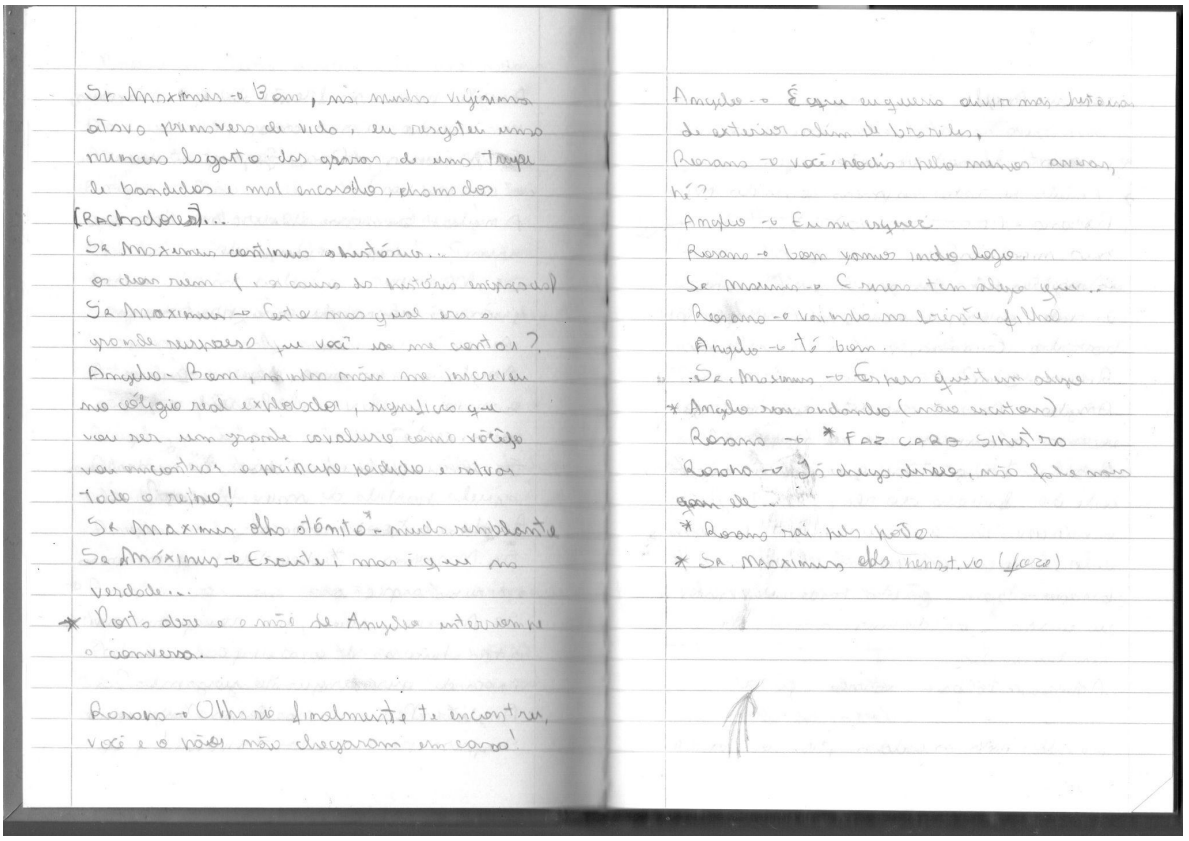
Sr. Maximus - * coloca tabuleiro no meio e arruma os peças.

Sr. Maximus - bom, você vai querer ouvir outra história de coralização do mundo ou nós de ouro enquanto jogamos?

Angelo - Pode ser, mas depois tenho uma surpresa para contar também!

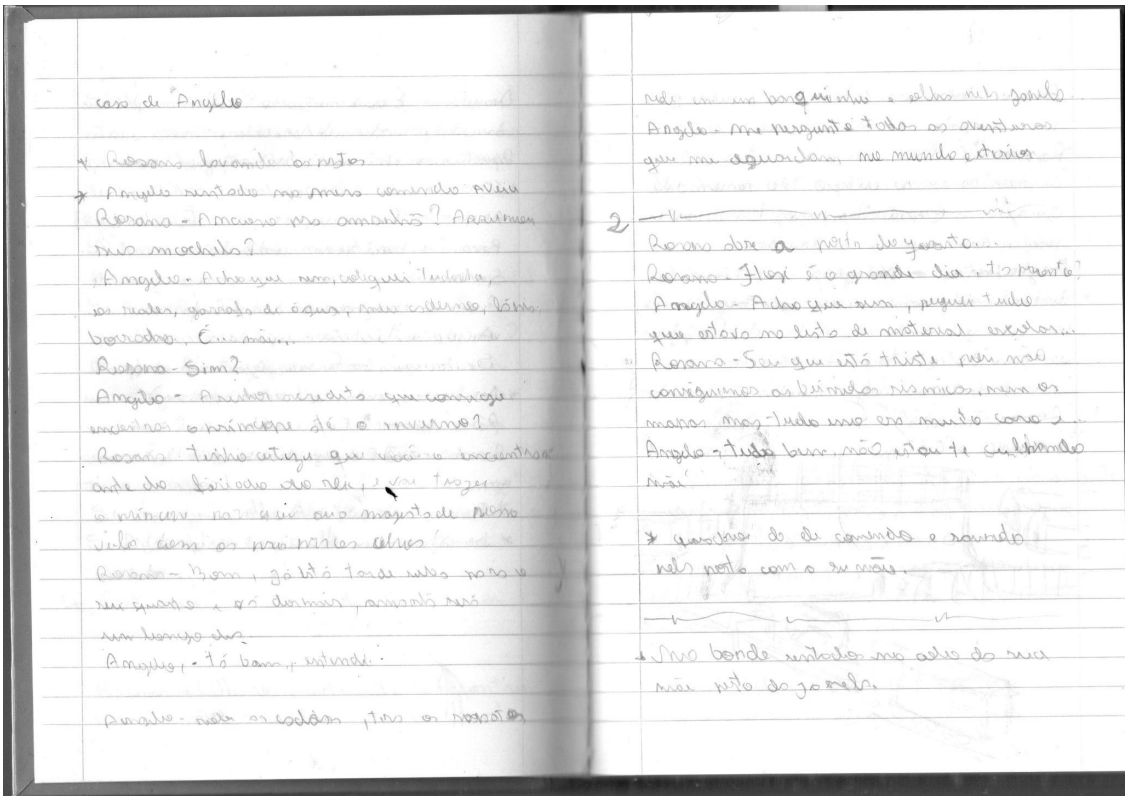
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 72: Quarta e quinta página do roteiro inicial



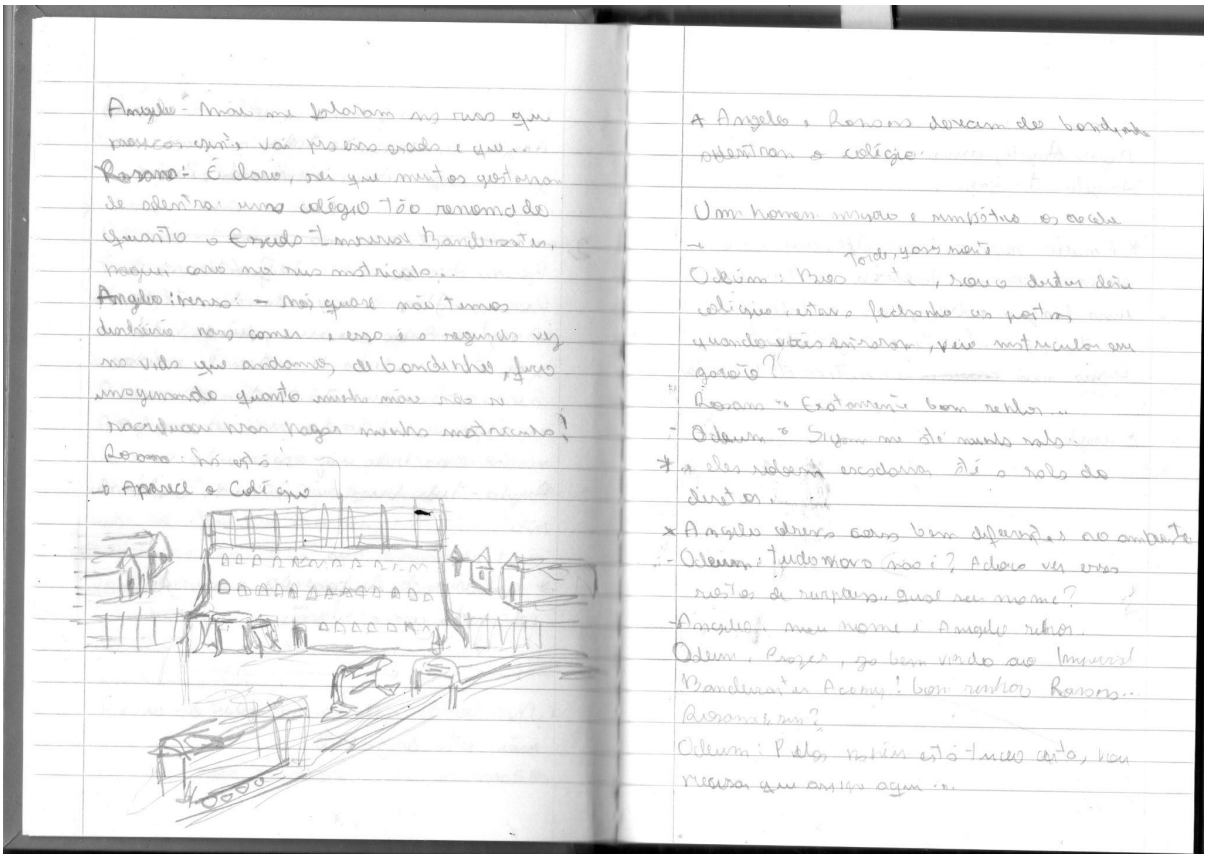
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 73: Sexta e sétima página do roteiro inicial



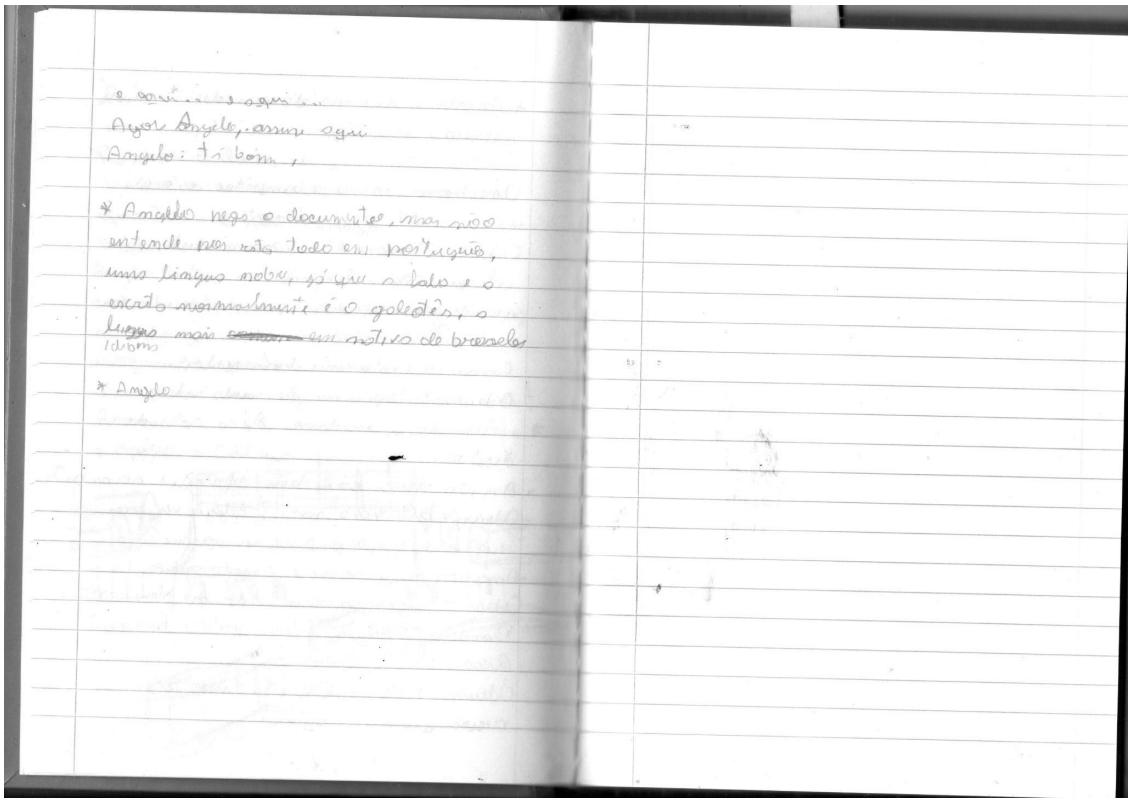
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 74: Oitava e nona página do roteiro inicial



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 75: Décima página do roteiro inicial



Fonte: Acervo pessoal.

No início foi organizado um prólogo onde foi explicado a origem do mundo e o local da história. Em seguida, foi apresentado um protagonista, chamado Angelo.

Esse protagonista então sairia da casa de sua mãe e iria até uma disputa nos limites de uma cidade. Neste local então se desenvolveria toda a trama.

A história contaria contou com 3 personagens até onde foi interrompida: Angelo, Rosana e Maxwell.

A jornada imaginada para o protagonista Angelo seria a de que ele sairia da casa de sua mãe Rosana, após ser convocado para o exército para uma missão especial. Nesse intervalo de tempo ele também conversaria com um antigo guerreiro chamado Maxwell.

Angelo seria um dos candidatos a resgatar um governante chamado ‘Príncipe’ que se perdeu no ambiente externo da cidade segundo lendas locais.

7.1.1 Problemas com o primeiro roteiro

Foram identificados problemas de foco nesse roteiro, principalmente referente ao início, onde o protagonista iria fazer um trajeto até chegar ao local da disputa. A conclusão foi de que a introdução estava dispersa e longa demais demais.

Essa extensa introdução apesar de apresentar alguns personagens, estava longe do objetivo de estabelecer uma competição e criar alguma tensão.

7.2 SEGUNDA VERSÃO DO ROTEIRO

Foi desenvolvido um segundo roteiro com a história também parcialmente reimaginada. As modificações foram feitas com o objetivo de corrigir erros da primeira versão.

Em termos de organização deste segundo roteiro, a escrita foi digital e reorganizada em termos de página e quadro, indicando também alguma ação, interação ou movimento que estivesse relacionado à fala.

Angelo foi mantido como protagonista, descartados os outros personagens além de uam reformulação da trajetória. Três novos personagens novos foram criados, um deles o antagonista e outros dois coadjuvantes.

Uma divergência do roteiro inicial é que nesta versão os personagens teriam sempre um papel na trama do início ao fim, a fim de que eles fossem aproveitados totalmente.

Os coadjuvantes que teriam papel de auxiliar o protagonista ou criar situações dentro da história e também teriam algum papel no final.

7.2.1 Resumo do Roteiro

Angelo, um garoto de 11 anos, participa de uma competição nos portões de sua cidade natal. Ele se encontra com outros participantes e durante uma conversa descobre uma conspiração por trás deste grande evento que pode ameaçar todos.

Após ser atacado, Angelo foge para um rio, onde conhece o Cachorro-Vinagre. Este animal promete ajudá-lo a prosseguir em sua fuga, mas tudo dá errado quando eles percebem que estão sendo perseguidos por uma garota misteriosa.

Angelo e o Cachorro-Vinagre se refugiam em uma pequena cabana. Eles são confrontados por Luci, uma militar que foi enviada para eliminá-los.

Angelo e Luci lutam mas descobrem que foram enganados e são vítimas do Mestre do Jogo, o homem que organizou o grande evento inicial como uma armadilha.

Ao anoitecer, Angelo, Luci e o Cachorro-vinagre se encontram em uma estação abandonada onde buscam aguardar o Mestre do Jogo.

O Mestre do jogo surge e ataca o trio. Eles entram em uma luta onde apesar das táticas utilizadas, a armadura do Mestre do jogo é muito poderosa.

Em um truque final, Angelo consegue derrotar o Mestre do jogo colocando um explosivo dentro de sua armadura. Angelo, Luci e o Cachorro-vinagre se recuperam e saem da Estação Abandonada.

O trio segue junto em direção a um caminho desconhecido ao nascer do sol.

7.2.2 Roteiro Definitivo

Página 1

QUADRINHO 1

NARRATIVA:

No mundo, a única cidade conhecida é Garoa, ela tem muros altos para impedir invasões externas. A Cidade de Garoa também é um polo econômico.

CENA:

É dia, pessoas se reúnem no exterior de uma cidade, cercada de uma grande muralha.

QUADRINHO 2

CENA:

O Mestre do jogo fala de um púlpito a um grande número de pessoas. Ele está em posição elevada em um palco.

MESTRE DO JOGO:

Nossa nação saúda todos os aqui presentes! De vocês esperamos coragem, disciplina e honra acima de tudo!

Página 2

QUADRINHO 1

MESTRE DO JOGO:

Preparamos uma única prova que irá testar cada um de vocês, independente de gênero, raça ou classe social.

QUADRINHO 2

MESTRE DO JOGO:

Por isso, pensem e se esforcem, só haverá um único vencedor.

CENA:

O Mestre do jogo enfatiza com a mão.

QUADRINHO 3

MESTRE DO JOGO:

Como diria o filósofo Sêneca, o esforço sempre chama os melhores! Se aproximem e aguardem as próximas instruções.

QUADRINHO 4

MESTRE DO JOGO:

Dispensados!

CENA:

O Mestre do jogo presta continência à multidão.

Página 3

QUADRINHO 1

ANGELO:

Mas já? Foi só isso? Poucas instruções podem significar uma dificuldade maior na minha opinião.

CENA:

Angelo aparece de frente com a mão no queixo.

QUADRINHO 2

ANGELO:

Por isso, pensem e se esforcem, só haverá um único vencedor. Apesar da recepção estranha, tenho que conseguir essa vaga! É uma oportunidade de ouro.

QUADRINHO 3

PARTICIPANTE VALENTÃO:

Vai dormir acordado?! Saia da frente!

CENA:

Angelo é empurrado por um valentão que surge de repente.

Página 4

QUADRINHO 1

ANGELO:

Mas que imbecil!

CENA:

Angelo aparece caído enquanto o valentão passa rumo a direção oposta.

QUADRINHO 2

ANGELO:

Prestando atenção, percebi que esses caras são meio velhos para estarem atrás de uma vaga de emprego básica que estão oferecendo.

QUADRINHO 3

CENA:

Aves aparecem voando no céu.

Página 5

QUADRINHO 1

MESTRE DO JOGO:

Atenção candidatos! A prova será uma corrida, por gentileza se dirijam à linha de largada!

CENA:

O Mestre do jogo grita bem forte.

QUADRINHO 2

ORGANIZADOR DO EVENTO:

Garoto, você ouviu? Pode ir andando.

QUADRINHO 3

CENA:

Angelo aparece caminhando.

QUADRINHO 4

ANGELO:

Certo, obrigado!

CENA:

Angelo acena para o organizador, que reage visualmente.

Página 6

QUADRINHO 1

ANGELO:

Olá, meu nome é Angelo. Posso me juntar a vocês na largada?

CANDIDATO 1:

Tudo bem, aqui tem um espaço!

CENA:

Angelo se aproxima do grupo de candidatos já posicionados para a disputa.

QUADRINHO 2

CANDIDATO 1:

Parece que é só correr, não é?

ANGELO:

É mais simples do que eu esperava!

CENA:

Angelo e um candidato se posicionam para a largada da corrida.

QUADRINHO 3

CENA:

Eles são observados por um outro participante da disputa, que lança seu olhar sobre os dois.

Página 7

QUADRINHO 1

CANDIDATO 1:

Você não é muito novo para estar aqui? Não sabia que deixavam crianças disputarem.

ANGELO:

Você que é muito velho para uma vaga de estágio!

QUADRINHO 2

CANDIDATO 1:

Como assim? Estou concorrendo a uma vaga de Agente Policial.

ANGELO:

Duvido muito, eu li o regulamento umas 5 vezes!

VOZ DESCONHECIDA:

Ambos estão errados…

QUADRINHO 3

CANDIDATO 2:

Isso aqui é um teatro, na verdade vão eliminar cada um de nós.

CENA:

O candidato 2 surge, Angelo e o candidato 1 são surpreendidos com a frase.

Página 8

QUADRINHO 1

ANGELO:

Porque acredita nisso?

CANDIDATO 1:

Pare de falar besteiras!

CENA:

Ambos se dirigem à garota.

QUADRINHO 2

CANDIDATO 2:

Meu erro foi perceber só quando estávamos no caminho para cá.

QUADRINHO 3

CANDIDATO 1:

Isso não prova nada sua paranóica. Está querendo atrapalhar seus concorrentes?

CENA:

Ele fala com expressão de confronto.

QUADRINHO 4

CANDIDATO 2:

Seu ingrato! Se não acredita, olhe para cima então!

CENA:

A personagem aponta com seu dedo para cima, nas muralhas.

QUADRINHO 5

CENA:

O candidato 1 olha em direção às muralhas da cidade.

Página 9

QUADRINHO 1

CANDIDATO 2:

Estamos cercados por arqueiros, eles só se posicionaram ali quando chegamos nesta linha de largada. Eles não estão aqui para nos proteger, uma simples competição com esse nível de segurança…

CENA:

Três arqueiros aparecem em cima da muralha da cidade, observando tudo.

QUADRINHO 2

ANGELO:

Acho que eu também tive uma sensação estranha quando cheguei aqui.

CANDIDATO 2:

Viu, até ele concordou comigo!

CENA:

Enquanto eles conversam, outros arqueiros aparecem nas muralhas.

QUADRINHO 3

ANGELO:

Bom, mas podemos ir embora certo?

CANDIDATO 2:

Não, acha mesmo que consegue escapar pela porta da frente com tudo isso?

CENA:

Os personagens conversam entre si, mantendo a posição inicial de preparo para a largada.

QUADRINHO 4

CANDIDATO 1:

Ou isso pode ser uma história que você inventou para quebrar o psicológico dos

seus concorrentes, certo ? Se você tiver o mínimo de noção, não dê ouvidos à ela.

Página 10

QUADRINHO 1

CANDIDATO 2:

Não estou obrigando ninguém, mas achei que seria bom avisar.

ANGELO:

Ela realmente tem um ponto.

CENA:

Os personagens expressam suas emoções nos rostos, Angelo emite a emoção de surpresa, e a Candidata 2 encara o Candidato 1.

QUADRINHO 2

ANGELO:

Você tem algum plano?

CANDIDATO 1:

Estou pensando, como estamos em campo aberto, temos poucas opções.

QUADRINHO 3

CANDIDATO 1:

Vocês são lunáticos, me deixem fora disso.

QUADRINHO 4

CANDIDATO 2:

Sem problemas. Vou desenhar um plano.

CENA:

A Candidata 2 começa a desenhar algo na terra com a ponta do dedo.

QUADRINHO 5

CENA:

A personagem continua prossegue com a ação de desenhar na terra com a ponta do dedo.

Página 11

QUADRINHO 1

ANGELO:

Acho que entendi, mas e depois disso?

CENA:

Angelo olha pro desenho no chão procurando entender.

QUADRINHO 2

CANDIDATO 2:

Depois é cada um por si, antes vamos…

CENA:

Ela explica o plano mas é interrompida.

QUADRINHO 3

ANGELO:

Vou contar aos outros candidatos…

CENA:

Angelo se levanta da posição em que estava.

QUADRINHO 4

CANDIDATO 2:

E criar pânico geral, nem pensar.

CENA:

Ela segura o braço do garoto impedindo que ele vá.

QUADRINHO 5

ANGELO:

Mas eu acho que…

MESTRE DO JOGO:

Muito bem, vamos dar início imediatamente, estejam prontos, antes gostaria de falar que…

CENA:

O Mestre do jogo interrompe Angelo ao falar com os participantes.

QUADRINHO 6

MESTRE DO JOGO:

Mas que droga, atirem!

CENA:

O Candidato 2 sai correndo segurando o braço de Angelo em grande velocidade.

Página 12

QUADRINHO 1

CENA:

Todos os candidatos que ficaram na linha de largada são atingidos por flechas.

Página 13

QUADRINHO 1

CENA:

O candidato 2 e Angelo saem correndo em zigue-zague.

QUADRINHO 2

CANDIDATO 2:

Falta pouco!

CENA:

Eles continuam correndo em direção a um declive no terreno.

QUADRINHO 3

ARQUEIRO 1:

Está difícil acertar aqueles dois, vão acabar fugindo!

ARQUEIRO 2:

Mire no da esquerda, eu pego o da direita!

CENA:

Arqueiros erguem seus arcos enquanto conversam.

QUADRINHO 4

CENA:

Flechas são disparadas e aparecem no ar.

Página 14

QUADRINHO 1

CENA:

O candidato 2 é atingido por uma flecha.

QUADRINHO 2

CANDIDATO 2:

Não pare!

CENA:

O Candidato 2 está caído no chão, enquanto grita algo.

QUADRINHO 3

CENA:

Angelo pula dentro da vegetação em um declive.

QUADRINHO 4

CENA:

Angelo olha para trás, mas o candidato 2 acaba falecendo.

Página 15

QUADRINHO 1

CENA:

Arqueiros se organizam em cima da muralha de um lado para outro.

MESTRE DO JOGO:

Irei perguntar apenas uma vez. Quem errou o alvo?

QUADRINHO 2

CENA:

Arqueiros param e ficam imóveis. Todos eles ficam em silêncio.

QUADRINHO 3

LUCI:

Fui eu quem errou o tiro senhor!

CENA:

Uma militar surge levantando sua mão. Ela se identifica no meio dos oficiais.

QUADRINHO 4

MESTRE DO JOGO:

Qual o seu nome, arqueira?

LUCI:

Meu nome é Luci, senhor.

CENA:

Ambos conversam um de frente para o outro.

QUADRINHO 5

MESTRE DO JOGO:

Sua conduta foi terrível Luci, qual seria a perfeita punição?

LUCI:

Me deixa resolver isso, e-eu posso consertar tudo.

QUADRINHO 6

MESTRE DO JOGO:

Está mais motivada? Vou dar uma chance então.

LUCI:

Sim senhor!

CENA:

Luci aparenta estar mais aliviada após ouvir as palavras.

MESTRE DO JOGO:

Só mais uma coisa, senhorita…

Página 16

QUADRINHO 1

CENA:

O Mestre do Jogo saca sua espada, e todos em um piscar de olhos estão no chão. Só sobraram ele mesmo e Luci.

MESTRE DO JOGO:

Irei perguntar apenas uma vez. Quem errou o alvo?

QUADRINHO 2

MESTRE DO JOGO:

Isso foi pra você se motivar mais. Leve isso!

CENA:

Ele oferece algumas flechas em sua mão esquerda.

QUADRINHO 3

CENA:

O Mestre do jogo faz uma expressão aterrorizante.

MESTRE DO JOGO:

Se não eliminar aquele fugitivo nem precisa voltar aqui, eu vou até você!

QUADRINHO 4

CENA:

O Mestre do jogo empurra Luci, ela sai correndo carregando as flechas e seu arco.

Página 17

QUADRINHO 1

CENA:

Angelo aparece caminhando na vegetação densa.

QUADRINHO 2

CENA:

Angelo aparece na margem de um rio e observa uma embarcação na areia à distância.

ANGELO:

Não tenho mais pra onde ir, o jeito é atravessar esse rio.

QUADRINHO 3

CENA:

Angelo caminha até o barco encalhado e percebe alguém sentado nele.

ANGELO:

Ei, você pode me ajudar a atravessar o rio?

QUADRINHO 4

CENA:

Um animal é percebido sentado na parte superior do barco.

CACHORRO-VINAGRE:

Não sabe nadar? Estou ocupado.

QUADRINHO 5

CENA:

Angelo parece surpreso, mas continua.

ANGELO:

É urgente, eu tenho dinheiro, posso pagar.

QUADRINHO 6

CENA:

Cachorro-vinagre levanta suas orelhas e muda de expressão

CACHORRO-VINAGRE:

Porque não disse isso antes? Todos à bordo!

Página 18

QUADRINHO 1

CENA:

Angelo e o Cachorro-vinagre aparecem navegando no curso do rio. O barco é movido por Angelo que move dois remos. Um de cada lado do barco.

ANGELO:

Não consigo entender, eu te paguei e ainda preciso remar, como você usava essa coisa com esses braços curtos?

CACHORRO-VINAGRE:

Como assim? Esse barco não é meu.

QUADRINHO 2

CENA:

Angelo para de remar repentinamente.

ANGELO:

Devolve meu dinheiro então, isso não é nem um pouco justo!

QUADRINHO 3

CACHORRO-VINAGRE:

Você é quem estava fugindo, acha que eu não ouvi os gritos? Sou apenas um animal silvestre, reme ou vão te alcançar.

ANGELO:

Muito folgado você é!

QUADRINHO 4

CENA:

O cachorro-vinagre aponta para trás com dedo, observando alguém.

CACHORRO-VINAGRE:

Sou mesmo, aliás, sua amiga vem logo atrás de nós!

Página 19

QUADRINHO 1

CENA:

Uma flecha passa de raspão na cabeça de Angelo.

QUADRINHO 2

CENA:

Angelo e o Cachorro-vinagre discutem enquanto observam Luci se aproximando.

ANGELO:

Mas que droga, faz alguma coisa! O que você é afinal? Um ursinho?

CACHORRO-VINAGRE:

Na verdade eu sou um cachorro-vinagre, mas não é hora disso, o barco dela tem um motor!

QUADRINHO 3

CENA:

Barco de Luci aparece acelerando na água.

Página 20

QUADRINHO 1

CENA:

Angelo encosta o barco na margem do rio, e ambos pulam na praia correndo.

CACHORRO-VINAGRE:

Vamos descer aqui!

QUADRINHO 2

CENA:

Angelo e o Cachorro-vinagre aparecem correndo na mata.

CACHORRO-VINAGRE:

Tenho uma cabana logo em frente, podemos nos esconder lá!

ANGELO:

Você pode correr para qualquer lado, porque vai me ajudar?

CACHORRO-VINAGRE:

Eu não disse que seria de graça.

QUADRINHO 3

CENA:

Angelo se irrita visivelmente.

QUADRINHO 4

CENA:

Angelo e o Cachorro-vinagre entram em um esconderijo de madeira.

Página 21

QUADRINHO 1

CENA:

Luci se aproxima da cabana andando calmamente com o arco pronto para atirar. E uma voz surge respondendo no interior da cabana

LUCI:

Foi fácil seguir os rastros de vocês até aqui, saiam imediatamente daí!

CACHORRO-VINAGRE:

Talvez possamos chegar a um acordo!

QUADRINHO 2

CENA:

Luci se aproxima um pouco mais da cabana. Angelo fala incisivamente com o cachorro-vinagre dentro da cabana.

LUCI:

Nada feito.

ANGELO:

Fique quieto, você não é meu diplomata.

QUADRINHO 3

CENA:

Luci para a uma média distância da cabana.

LUCI:

Irei passar nesse teste nem que seja a última coisa que eu faça.

ANGELO:

Você disse teste?

LUCI:

Saia logo daí, a justiça tarda mas não falha. Você pagará pelos seus crimes!

QUADRINHO 4

ANGELO:

Não existe teste, foi tudo uma encenação. Se aconteceu comigo com certeza com você também acontecerá.

QUADRINHO 5

CENA:

Luci se agacha e mira na porta.

LUCI:

Não recebi ordens de trazer vivo, você deve ser extremamente perigoso. Você tem 1 minuto para sair daí.

Página 22

QUADRINHO 1

CENA:

Dentro da cabana, Angelo e o Cachorro-vinagre discutem o que fazer.

CACHORRO-VINAGRE:

Pensou em alguma coisa?

ANGELO:

Bom, existe algo aqui com que eu possa me defender?

QUADRINHO 2

CENA:

Cachorro-vinagre agarra exibe uma ferramenta em suas mãos.

CACHORRO-VINAGRE:

Tenho esse espeto de metal, é usado para churrasco.

ANGELO:

Só isso? Não tem mais nada aqui?

CACHORRO-VINAGRE:

Isso é uma casa, não um armazém de armas.

QUADRINHO 3

CENA:

Angelo olha para os lados procurando outra coisa que possa servir de utilidade. O Cachorro-vinagre encontra uma tábua.

ANGELO:

Vai servir, existe algo que sirva de proteção contra as flechas?

CACHORRO-VINAGRE:

Pode improvisar essa tábua como um escudo.

QUADRINHO 4

ANGELO:

Obrigado, eu queria…

QUADRINHO 5

CACHORRO-VINAGRE:

Epa, é bom você me adiantar o pagamento!

Página 23

QUADRINHO 1

CENA:

Angelo entrega 3 moedas de seu bolso ao cachorro-vinagre.

ANGELO:

Só tenho isso.

QUADRINHO 2

CENA:

Angelo sai da cabana abrindo a porta.

QUADRINHO 3

CENA:

Uma flecha aparece indo em direção a ele.

Página 24

QUADRINHO 1

CENA:

Angelo ergue o tábua que serve como escudo, que é atingido pela flecha

ANGELO:

Só tenho isso.

QUADRINHO 2

CENA:

Luci joga o arco no chão, ela então saca uma espada. Ela continua avançando em direção ao seu alvo.

Página 25

QUADRINHO 1

CENA:

Ambos lutam. Angelo segura uma ferramenta e Luci sua espada. Ela manda um golpe por cima que é defendido pelo Angelo com o escudo.

QUADRINHO 2

CENA:

O escudo de Angelo se parte em dois

LUCI:

Não dificulte as coisas!

QUADRINHO 3

CENA:

Luci atinge outro golpe, que é neutralizado por Angelo. Ela percebe um papel no bolso da camisa dele.

QUADRINHO 4

CENA:

Luci pega o papel do bolso dele.

QUADRINHO 5

CENA:

Luci se distancia dele e fala algo.

LUCI:

Quem te deu isso?

ANGELO:

Esse foi um convite que recebi para vir até a disputa mais cedo. Era uma armadilha desde o início.

Página 26

QUADRINHO 1

CENA:

Luci tira um outro papel de seu bolso e compara os dois. Angelo se distancia.

LUCI:

Eu tenho um igual.

QUADRINHO 2

CENA:

Ao fundo, o Cachorro-vinagre surge empurrando a porta da cabana onde estava escondido. Luci fala mais um pouco.

LUCI:

O meu convite é parecido com o seu, mas fui convocada para ser a guarda do evento que acompanharia os condenados à morte.

QUADRINHO 3

ANGELO:

Porque só mandaram você aqui? Onde estão os outros arqueiros?

QUADRINHO 4

LUCI:

Mortos, eu mesmo vi.

CACHORRO-VINAGRE:

Parece que vocês são últimos então.

QUADRINHO 5

CENA:

Os personagens se reúnem em uma roda.

LUCI:

Se eu acabar com você, ele vai acabar comigo logo em seguida… Querem saber de uma coisa? Vamos nos aliar.

CACHORRO-VINAGRE:

Negócio fechado.

ANGELO:

Hey, já disse que você não fala por mim!

Página 27

QUADRINHO 1

CENA:

Todos os personagens estão reunidos.

QUADRINHO 2

LUCI:

Pra começo de conversa, precisamos nos preparar, tem alguém vindo, o Mestre do Jogo é poderoso, ele montou toda essa tramóia.

ANGELO:

Mestre do jogo?

QUADRINHO 3

CENA:

Angelo e Luci apertam as mãos

LUCI:

À propósito, meu nome é Luci.

ANGELO:

Eu sou Angelo.

QUADRINHO 4

CACHORRO-VINAGRE:

Eu não tenho nome.

LUCI:

Podemos escolher algum em uma boa hora. Criaturinha você conhece algum lugar onde podemos montar uma emboscada?

QUADRINHO 5

CENA:

Cachorro-vinagre se dirige a Luci. Angelo resmunga.

CACHORRO-VINAGRE:

E quanto você me pagaria?

ANGELO:

De novo não…

Página 28

QUADRINHO 1

ANGELO:

Chega disso! Se ele quer eliminar eu e ela, acha mesmo que ele vai admitir testemunhas como você? Você já está envolvido.

CACHORRO-VINAGRE:

Me convenceu, certo!

QUADRINHO 2

CENA:

Cachorro-vinagre aponta para uma direção enquanto fala. Luci pega seu arco no chão.

CACHORRO-VINAGRE:

Existe uma estação de trem em ruínas naquela direção, precisamos atravessar a floresta. Talvez eu precise dar uma parada antes…

LUCI:

Muito bem, é melhor irmos andando.

QUADRINHO 3

CENA:

Todos os personagens aparecem andando em uma estrada.

CACHORRO-VINAGRE:

Me sigam!

QUADRINHO 4

CENA:

Cenário surge com o sol se pondo.

Página 29

QUADRINHO 1

CENA:

Um homem surge nas sombras, ele parece se aproximar.

QUADRINHO 2

CENA:

Esse homem se agacha e diz algo.

MESTRE DO JOGO:

Os rastros acabam aqui,duas pessoas e algum tipo de animal.

QUADRINHO 3

CENA:

Ele se levanta e observa o horizonte onde observa ruínas de alguma construção.

MESTRE DO JOGO:

Vou acabar com isso agora, não posso deixar ninguém escapar.

QUADRINHO 4

CENA:

O Mestre do jogo adentra ruínas escuras.

Página 30

QUADRINHO 1

CENA:

Mestre do jogo fala em voz alta, sua figura aparenta ser bastante imponente.

MESTRE DO JOGO:

Sei que estão aí! Apareçam!

QUADRINHO 2

CENA:

O local tem grandes buracos por onde se vê o céu que já tem estrelas pela hora da noite, o silêncio domina o ambiente.

QUADRINHO 3

CENA:

O mestre do jogo saca sua espada.

MESTRE DO JOGO:

Aposto que já descobriram tudo. Já adianto que não foi nada fácil bolar tudo isso.

QUADRINHO 4

CENA:

Ele olha para trás, percebendo algo.

QUADRINHO 5

CENA:

Uma flecha vai em sua direção.

Página 31

QUADRINHO 1

CENA:

O Mestre do jogo agarra a flecha com sua mão esquerda.

QUADRINHO 2

MESTRE DO JOGO:

Acham mesmo que vão conseguir me vencer? Desistam.

QUADRINHO 3

CENA:

Uma explosão acontece e o Mestre do Jogo é arremessado para trás.

Página 32

QUADRINHO 1

CENA:

Angelo, Cachorro-Vinagre e Luci surgem atrás de uma parede arruinada. Uma poeira da explosão é evidente.

CACHORRO-VINAGRE:

Consegue ver algo? Levantou uma poeira.

QUADRINHO 2

ANGELO:

Foi uma boa ideia usar esse explosivo na ponta das flechas de Luci, mas onde você conseguiu isso?

CACHORRO-VINAGRE:

Com uns amigos, gosto de acabar com as coisas bem rápido.

QUADRINHO 3

CENA:

Luci se move e fala algo, se aproximando da origem da explosão.

LUCI:

Vou lá verificar.

QUADRINHO 4

CENA:

Ela começa a procurar pistas do Mestre do Jogo na baixa visibilidade.

QUADRINHO 5

CENA:

Luci vira o olhar para outro lado.

Página 33

QUADRINHO 1

CENA:

Luci é atingida por um soco e cai no chão.

QUADRINHO 2

CENA:

Mestre do jogo começa a remover sua capa escura.

MESTRE DO JOGO:

Patético! Avisei que não vão conseguir vencer.

QUADRINHO 3

CENA:

Mestre do jogo fala com Luci que está caída no chão.

MESTRE DO JOGO:

Essa é uma das melhores armaduras da cidade, feita pelo melhor ferreiro vivo. Onde está o garoto e o animal?

QUADRINHO 4

MESTRE DO JOGO:

Apareçam eu os enfrentarei aqui e agora!

QUADRINHO 5

CENA:

Angelo se levanta em cima de um muro.

MESTRE DO JOGO:

Há! Aí está você!

Página 34

QUADRINHO 1

CENA:

Armado com uma espada, Angelo parte em direção ao Mestre do Jogo. O Mestre do jogo faz o mesmo.

QUADRINHO 2

CENA:

As espadas se chocam.

QUADRINHO 3

CENA:

Ambos se empurram enquanto falam.

ANGELO:

Você vai se arrepender de ter vindo aqui!

QUADRINHO 4

CENA:

O Mestre do Jogo atinge um chute em Angelo. Lançando o garoto a uma distância.

QUADRINHO 5

MESTRE DO JOGO:

Lembram quando eu disse que só haveria um vencedor?

Página 35

QUADRINHO 1

CENA:

O Mestre do jogo ergue sua espada.

MESTRE DO JOGO:

A cidade de Garoa não poderia aguentar uma população sem controle! Os campos não aguentariam alimentar uma população grande… alguns sacrifícios são necessários!

QUADRINHO 2

CENA:

Os muros quebrados da estação são iluminados pela luz da lua.

MESTRE DO JOGO:

Veja estas ruínas. A insensatez do mundo antigo fez a sociedade entrar em colapso. É o resultado da fraqueza dos antigos governantes.

QUADRINHO 3

CENA:

O Mestre do jogo ergue Angelo pelo pescoço.

QUADRINHO 4

MESTRE DO JOGO:

Desista, acabou!

Página 36

QUADRINHO 1

CENA:

Várias pequenas dinamites são lançadas no chão, algumas próximas aos pés do mestre do jogo.

QUADRINHO 2

CENA:

O Mestre do jogo vira a cabeça para direção de onde elas foram lançadas, e vê o Cachorro-vinagre.

MESTRE DO JOGO:

Ah, o animal, você será o próximo!

QUADRINHO 3

CENA:

O Mestre do jogo vira a cabeça para direção de onde elas foram lançadas, e vê o Cachorro-vinagre.

MESTRE DO JOGO:

Ah, o animal, você será o próximo! O que você é? Um ursinho?

QUADRINHO 4

CENA:

Angelo aparece com uma das dinamites em uma das mãos.

ANGELO:

Fica com isso de presente!

QUADRINHO 5

CENA:

Angelo coloca a dinamite dentro da armadura do Mestre do Jogo e empurra a cara dele.

MESTRE DO JOGO:

Maldito.

QUADRINHO 6

CENA:

Angelo sai correndo e acontece uma explosão.

Página 37

QUADRINHO 1

CENA:

Angelo é arremessado pela explosão.

Página 38

QUADRINHO 2

CENA:

O mestre do jogo aparece caído. Fumaça sai por toda a sua armadura.

CACHORRO-VINAGRE:

Nossa. Ele desmaiou

QUADRINHO 3

CENA:

O Cachorro-vinagre se dirige a Angelo que caiu em outra direção.

CACHORRO-VINAGRE:

Tudo bem aí?

ANGELO:

Sim, só um pouco quebrado…

QUADRINHO 4

CENA:

Luci aparece.

LUCI:

Agradeça a mim, joguei todas aquelas dinamites…

CACHORRO-VINAGRE:

Tenho de admitir, foi um bom plano.

QUADRINHO 5

ANGELO:

Bom… vamos sair daqui antes que ele acorde.

QUADRINHO 1

CENA:

Eles começam a sair das ruínas da Estação de Trem.

LUCI:

Bom… vamos sair daqui antes que ele acorde.

QUADRINHO 2

CACHORRO-VINAGRE:

Parece que vocês não podem mais voltar à cidade, certo?

LUCI:

A cidade nos expulsou, voltar seria a morte.

QUADRINHO 3

CACHORRO-VINAGRE:

Parece que vocês não podem mais voltar à cidade, certo?

ANGELO:

Sim, seria muito perigoso.

QUADRINHO 4

CENA:

Os três estão reunidos próximos a uma estrada.

LUCI:

Para onde vai essa estrada?

ANGELO:

Para o desconhecido, ninguém da cidade explorou essas regiões.

CACHORRO-VINAGRE:

Vamos andando!

Página 40

QUADRINHO 1

CENA:

Vários homens aparecem em cima da colina, em uma posição elevada de onde Angelo, Luci e o Cachorro-vinagre estão.

ANGELO:

Quem são aqueles lá em cima?

LUCI:

Nunca vi esses sujeitos. Não são do pelotão.

QUADRINHO 2

CENA:

O Cachorro-vinagre aparenta estar envergonhado.

CACHORRO-VINAGRE:

Eu tinha de conseguir a dinamite em algum lugar, eles são os donos! Comecem a correr!

LUCI:

Como é que é?

QUADRINHO 3

CENA:

Vários mineiros furiosos começam a correr atrás do trio principal.

ANGELO:

Você paga seu pulguento!

QUADRINHO 4

CENA:

Todos os personagens correm enquanto o sol nasce.

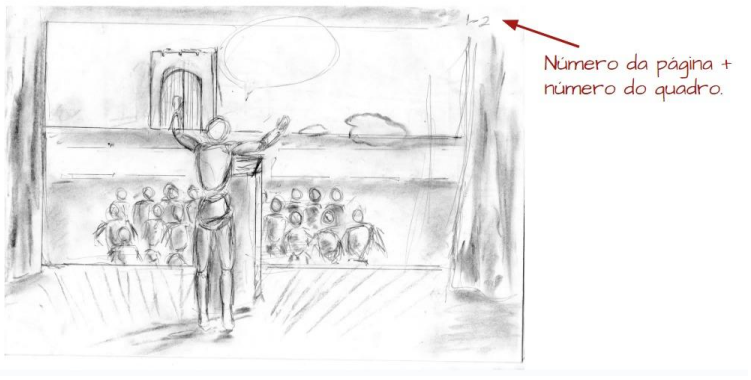
FIM

7.3 ELABORAÇÃO DAS CENAS

Nesta etapa, o desenho através da técnica foreshortening foi muito utilizado. Trata-se de uma técnica onde eu poderia desenhar figuras humanas e cenários em perspectiva pensando mais na estrutura.

A organização dos desenhos foi elaborada de acordo com o roteiro final. O número da página e número quadro foi registrado em cada esboço no canto superior esquerdo ou superior direito da folha. Como no exemplo da figura:

Figura 76: Quadro 1 da Página 1



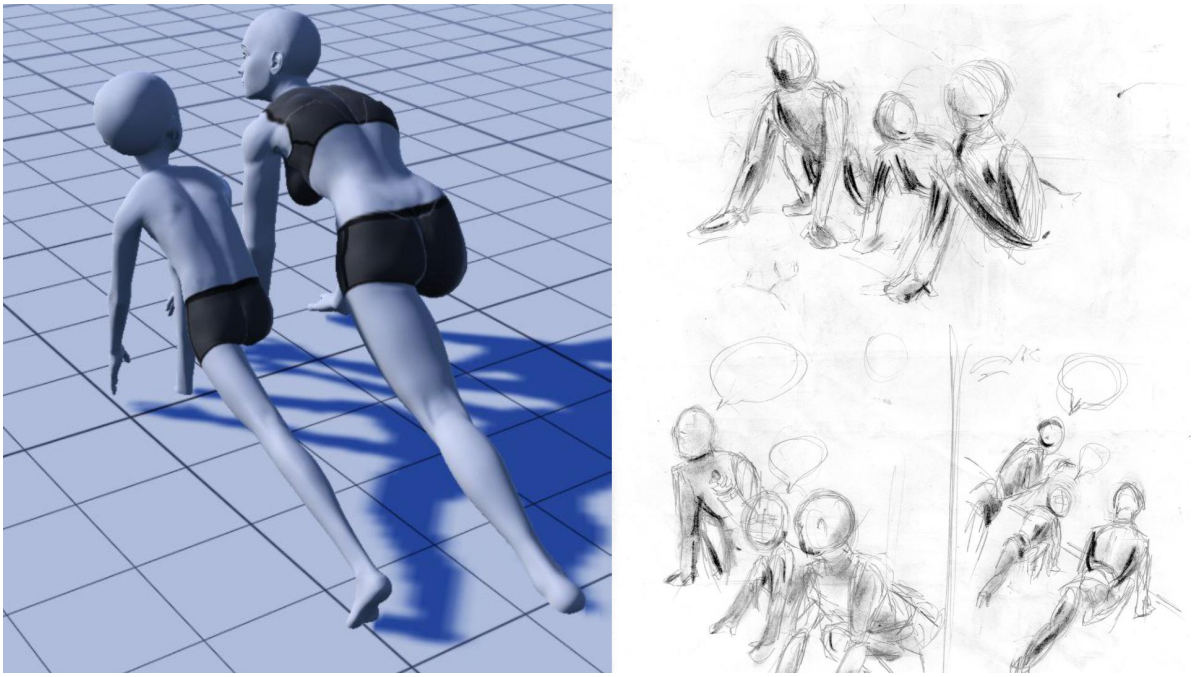
Fonte: Acervo pessoal.

7.3.1 Cruzamento de referências

Para a construção de esboços para cenas e enquadramentos variados já apresentados, foram utilizadas imagens do aplicativo Magic Poser.

O aplicativo Magic Poser permite mover e personalizar manequins digitais, que podem ser usados como referências visuais. Abaixo uma comparação de como foram utilizados:

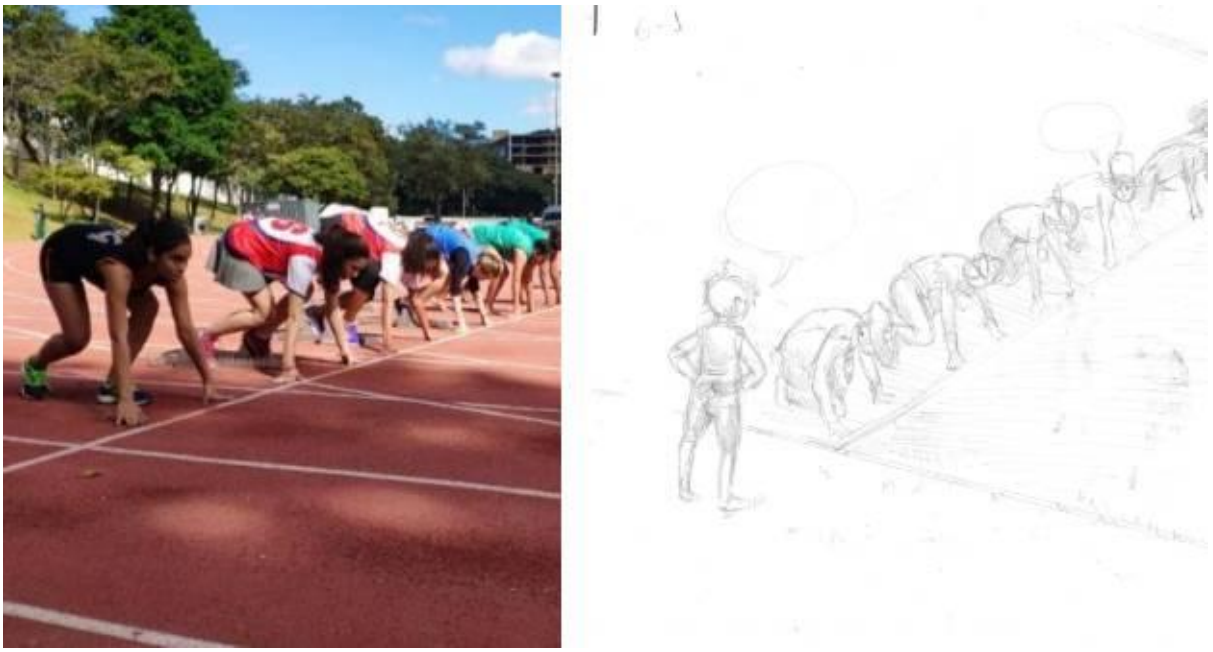
Figura 77: Cruzamento de referências



Fonte: Magic Poser / Acervo pessoal.

Outras referências foram fotos da internet que serviram como base para pensar o corpo e o movimento dos personagens em cena.

Figura 78: Foto de corredores com desenho inspirado



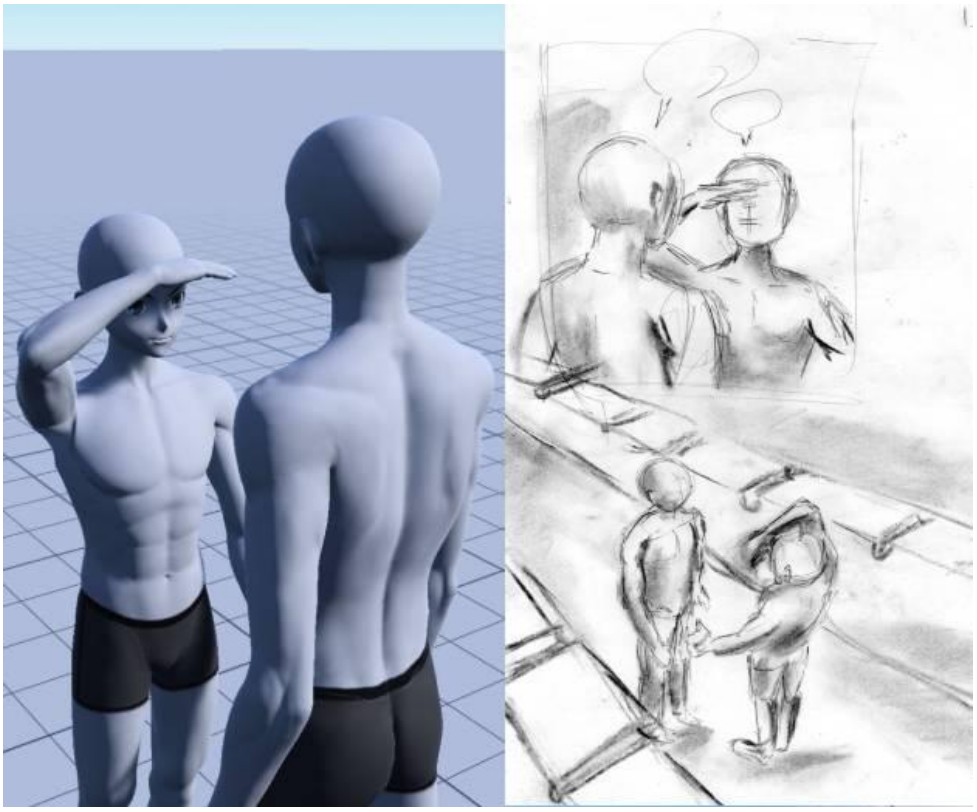
Fonte: Prefeitura de Belo Horizonte. Disponível em: <https://prefeitura.pbh.gov.br/noticias/escolas-municipais-conquistam-primeiras-posicoes-no-judo-e-atletismo-no-jebh> Acesso em 24 jul. 2023.

Figura 79: Cena de 1917 com desenho



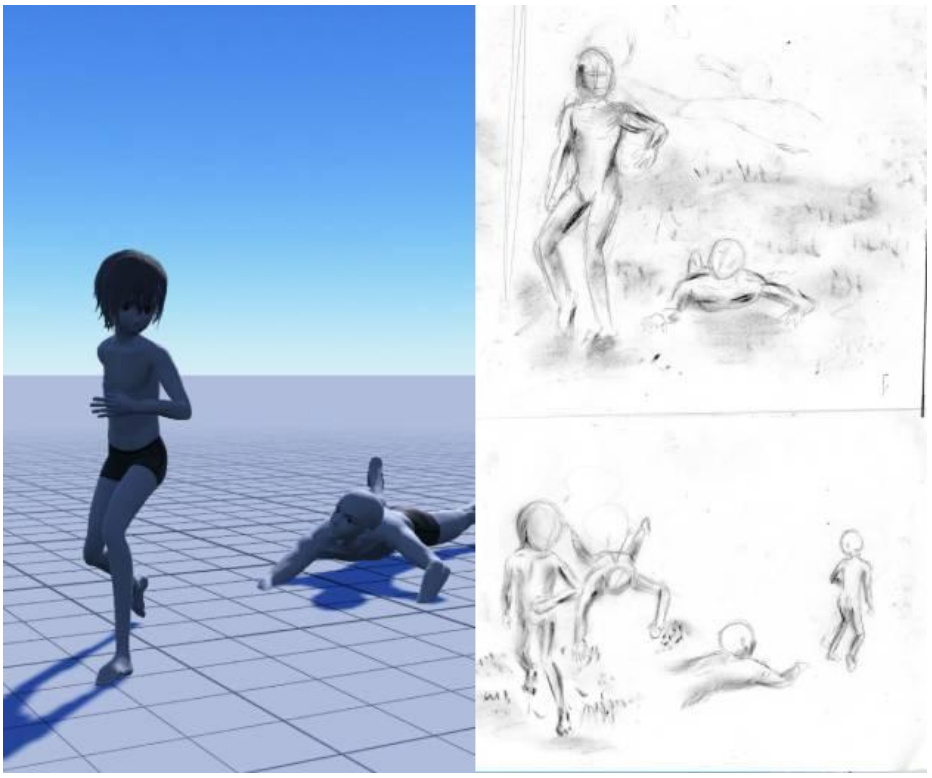
Fonte: 1917. Direção: Sam Mendes. Produção: DreamWorks Pictures. Reino Unido e Escócia: Universal Studios, 2019.

Figura 80: Cena referencial com desenho inspirado



Fonte: Magic Poser.

Figura 81: Modelo com desenhos inspirados



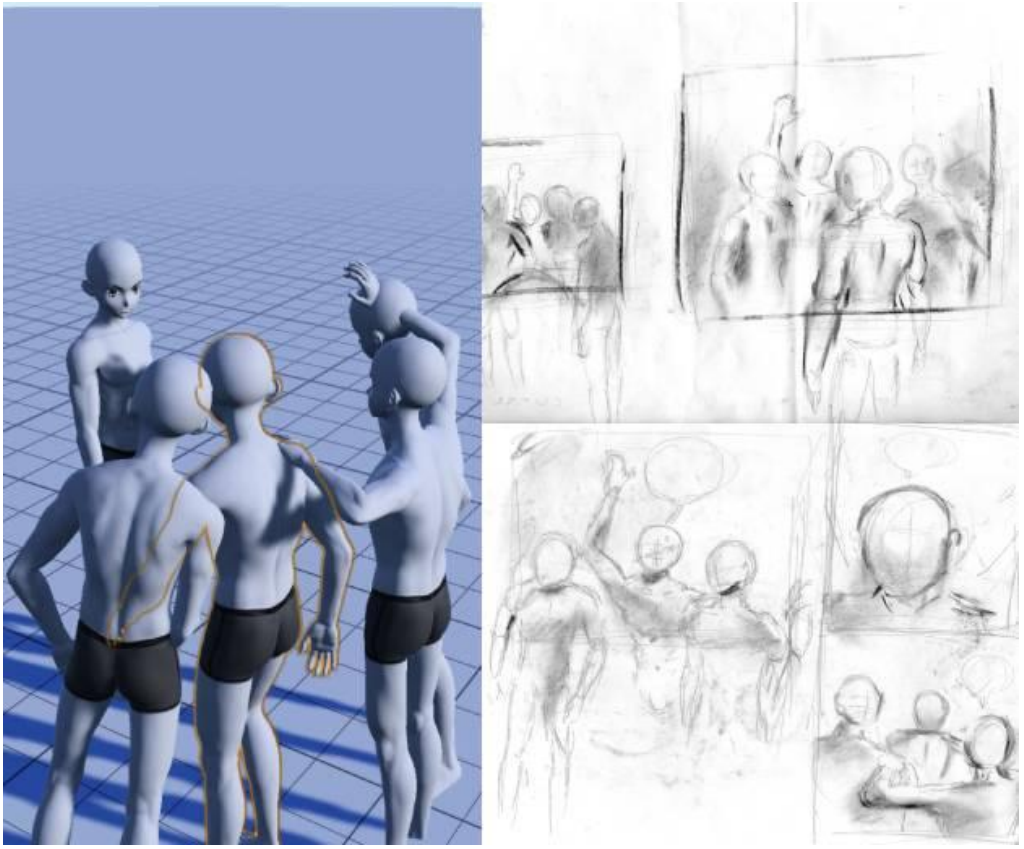
Fonte: Magic Poser.

Figura 82: Cena de anime e desenho



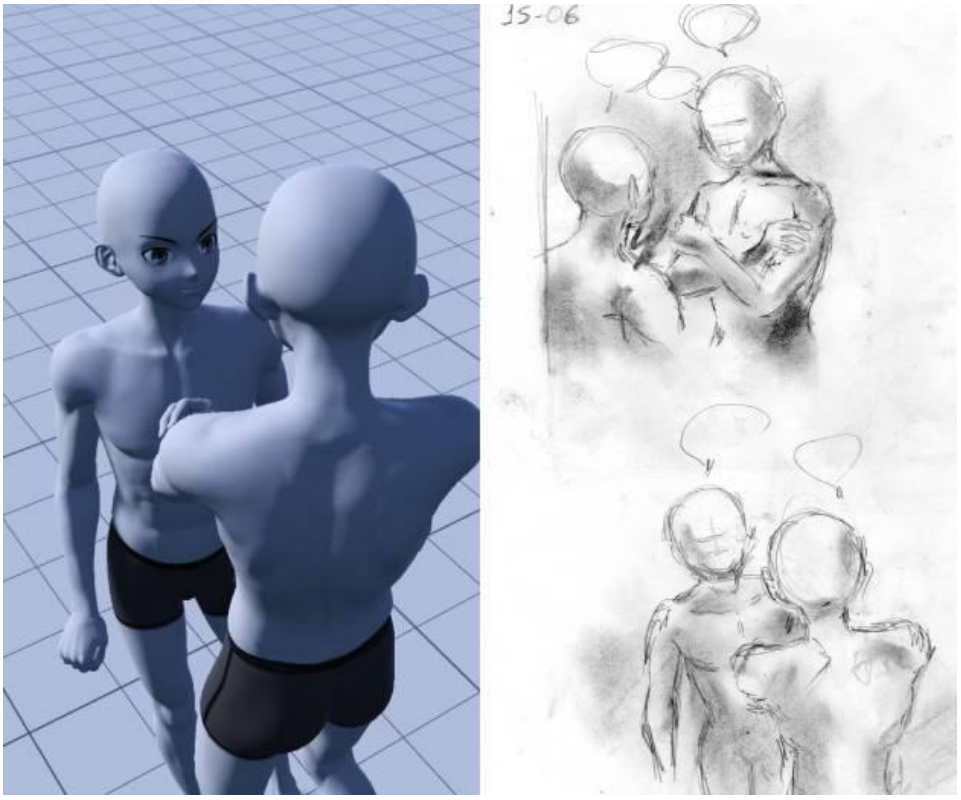
Fonte: Zenitsu killed a demon to save a kid!. Ufotable, 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=z4zrJ100naw>. Acesso em: 6 jul. 2023.

Figura 83: Modelos diferentes com desenhos inspirados



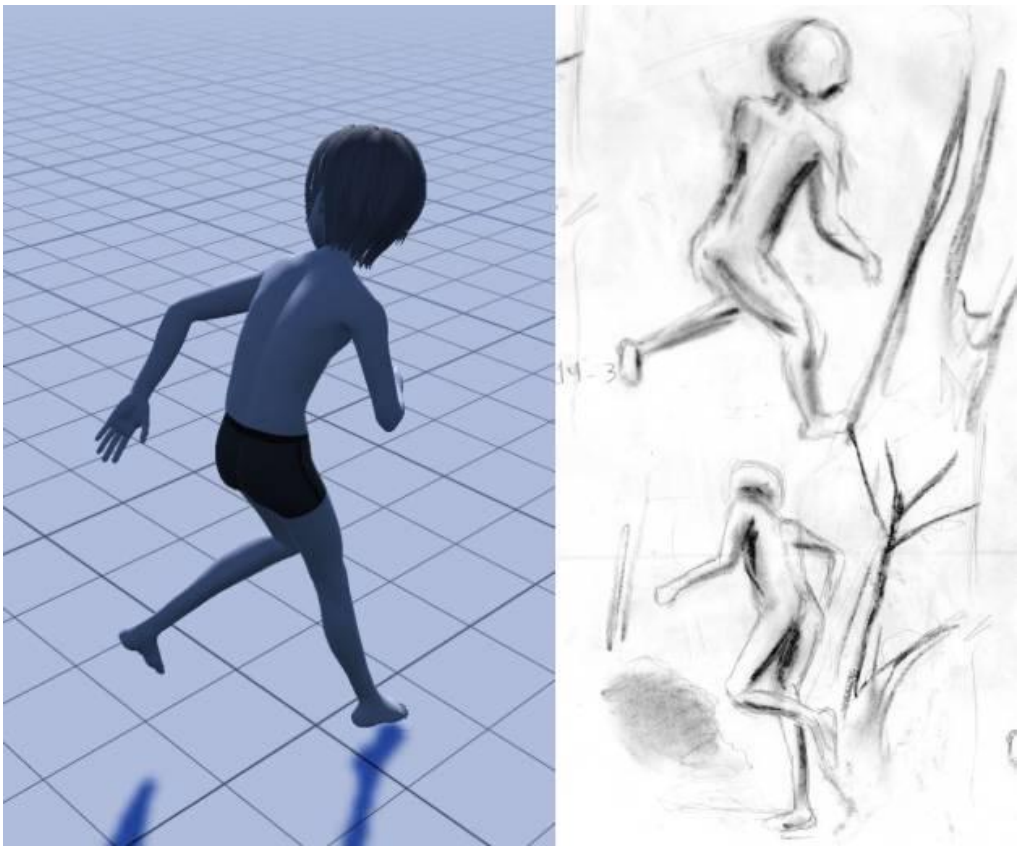
Fonte: Magic Poser.

Figura 84: Dupla de modelosl com desenho inspirado



Fonte: Magic Poser.

Figura 85: Modelo isolado com desenhos inspirados



Fonte: Magic Poser.

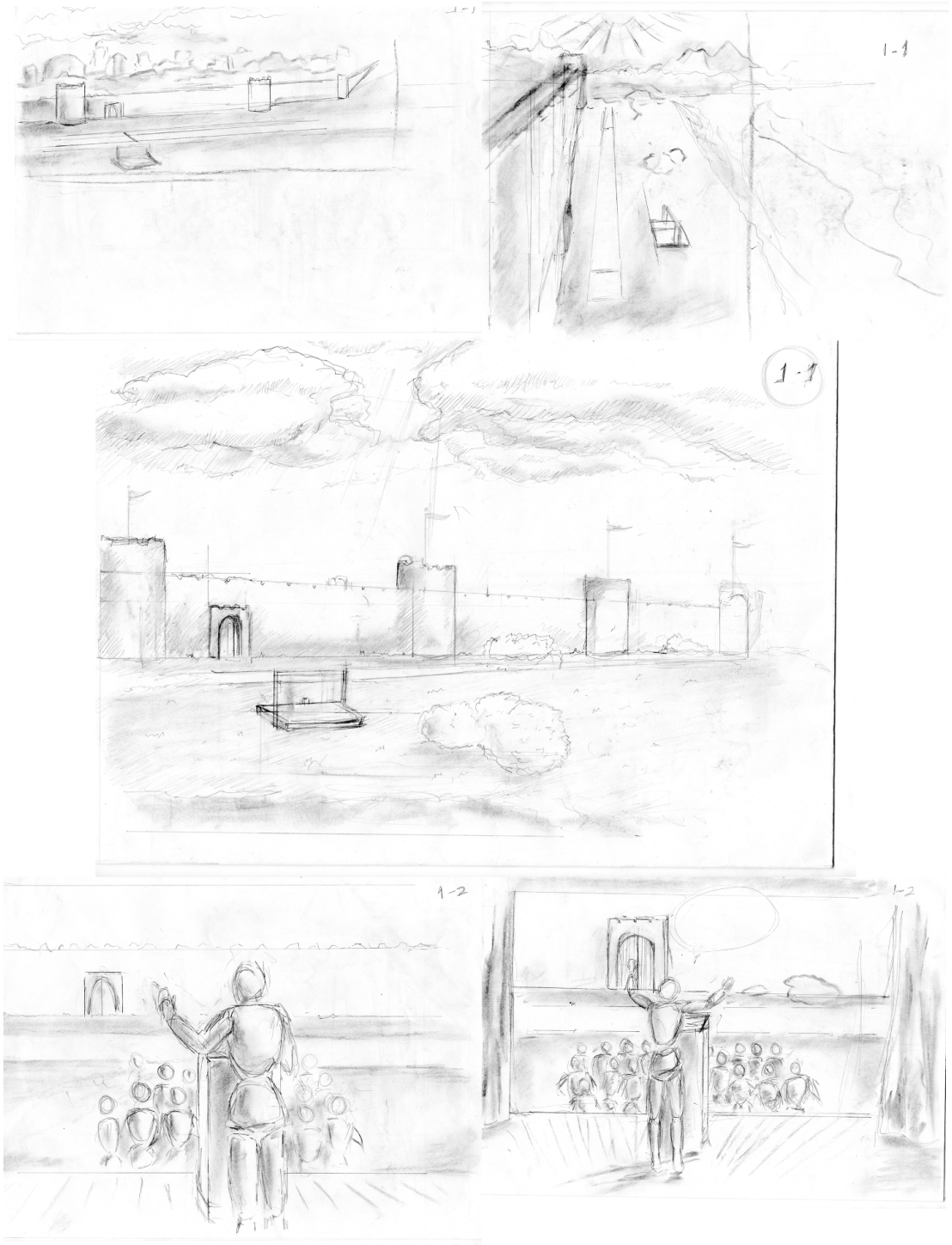
As referências foram de grande ajuda no processo, pois os modelos do Magic Poser podiam ser movidos e diferentes ângulos poderiam ser testados. A foto era utilizada principalmente quando se buscava alguma naturalidade mais avançada.

7.3.2 Construção das cenas

Foram desenhadas de 3 a 5 figuras para cada cena, de forma que ao final poderia se escolher uma delas para ser a definitiva dentro do quadrinho.

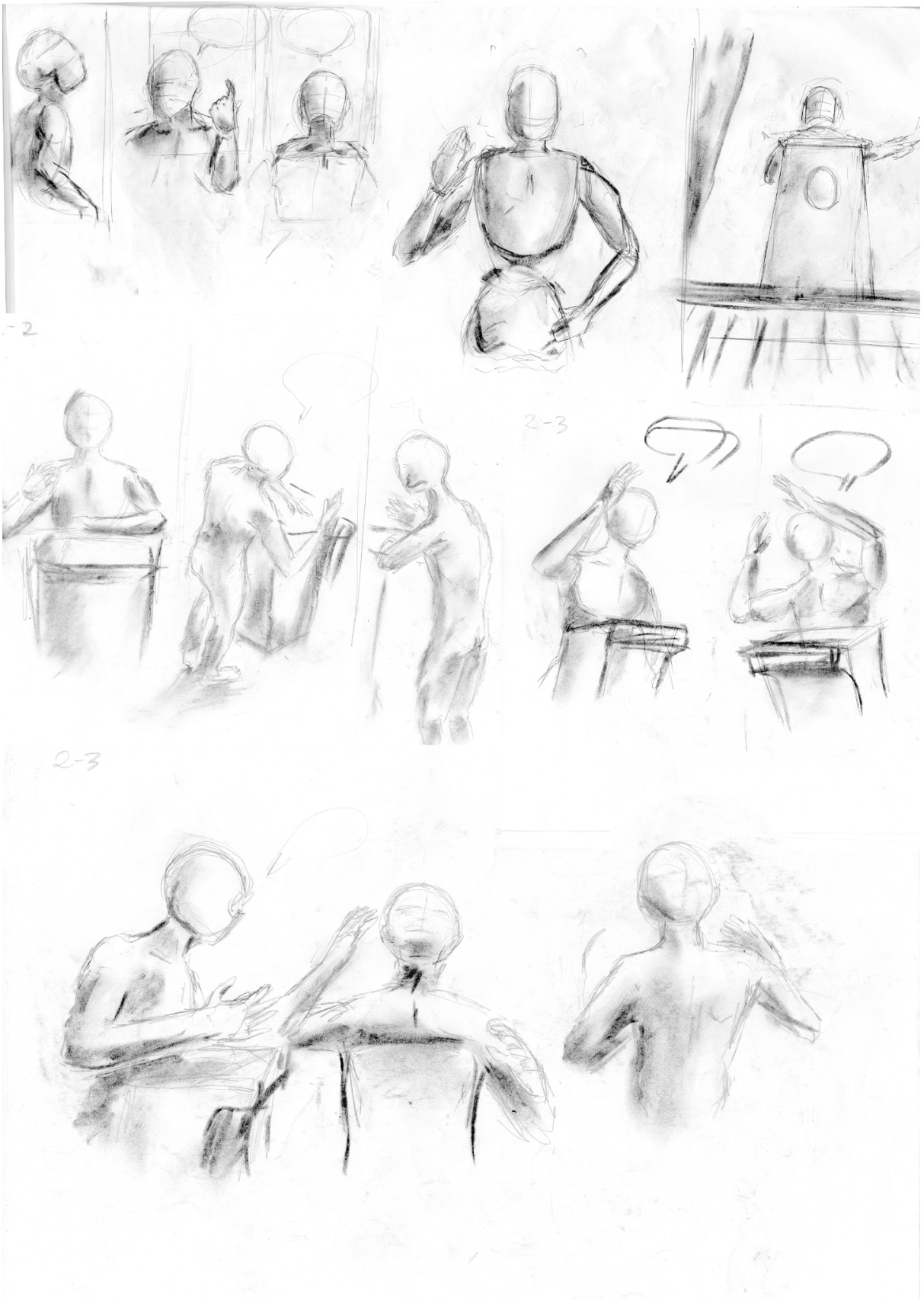
Esta etapa envolveu desenho através de foreshortening, uma técnica de desenho que busca representar figuras e objetos pela estrutura. O carvão foi utilizado para marcar sombras e criar volume.

Figura 86: Esboços da página 1



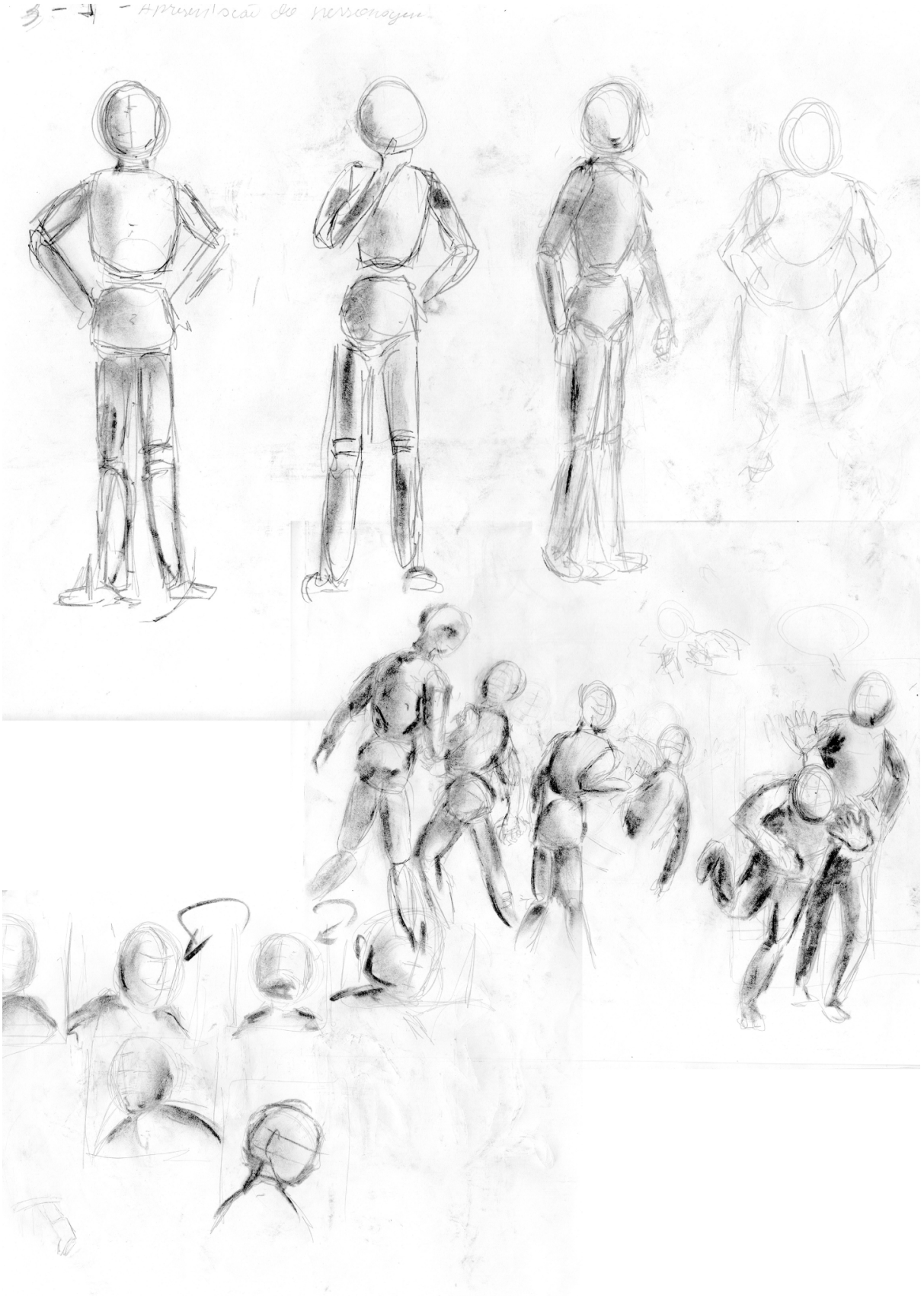
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 87: Esboços da página 2



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 88: Esboços da página 3



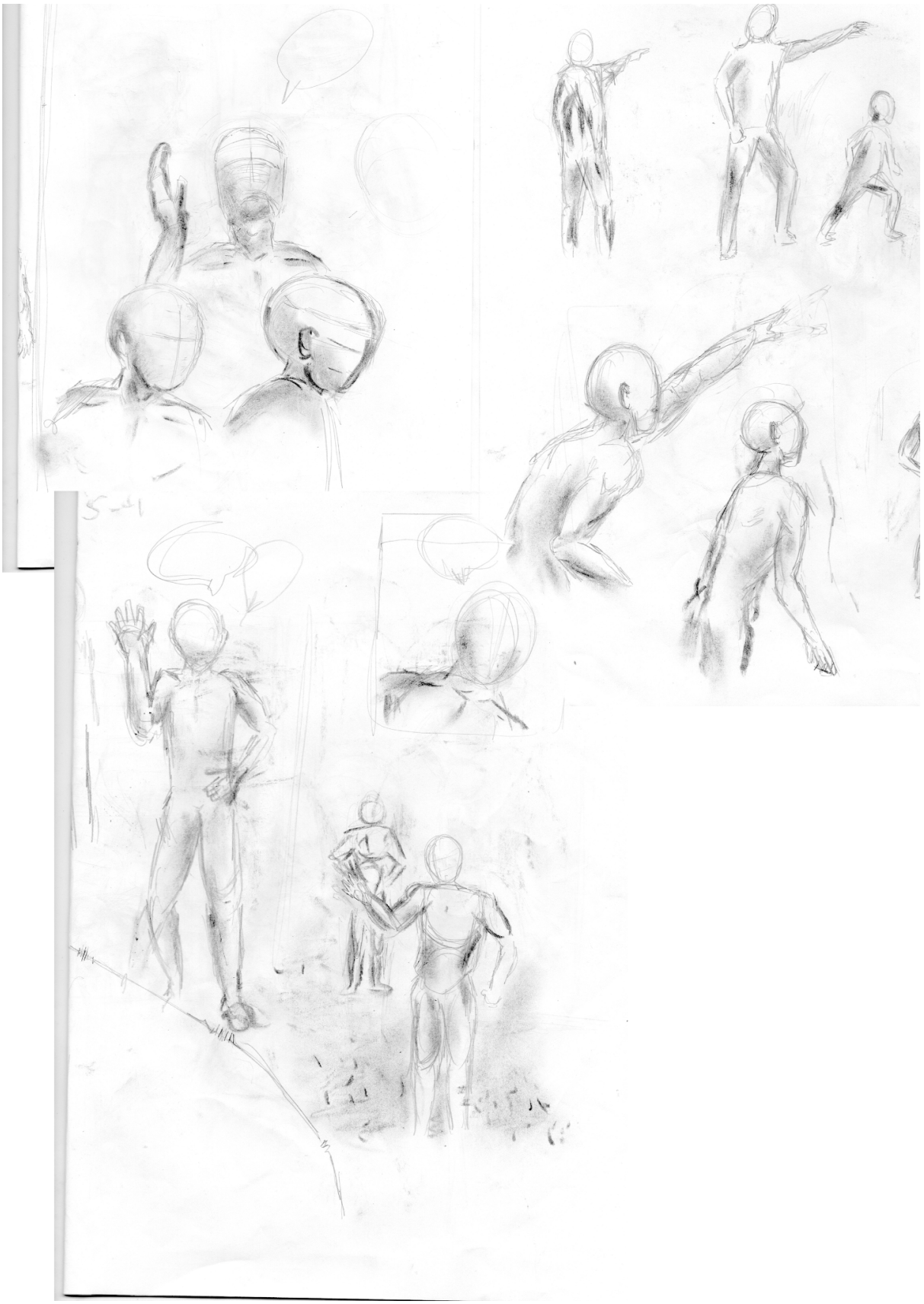
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 89: Esboços da página 4



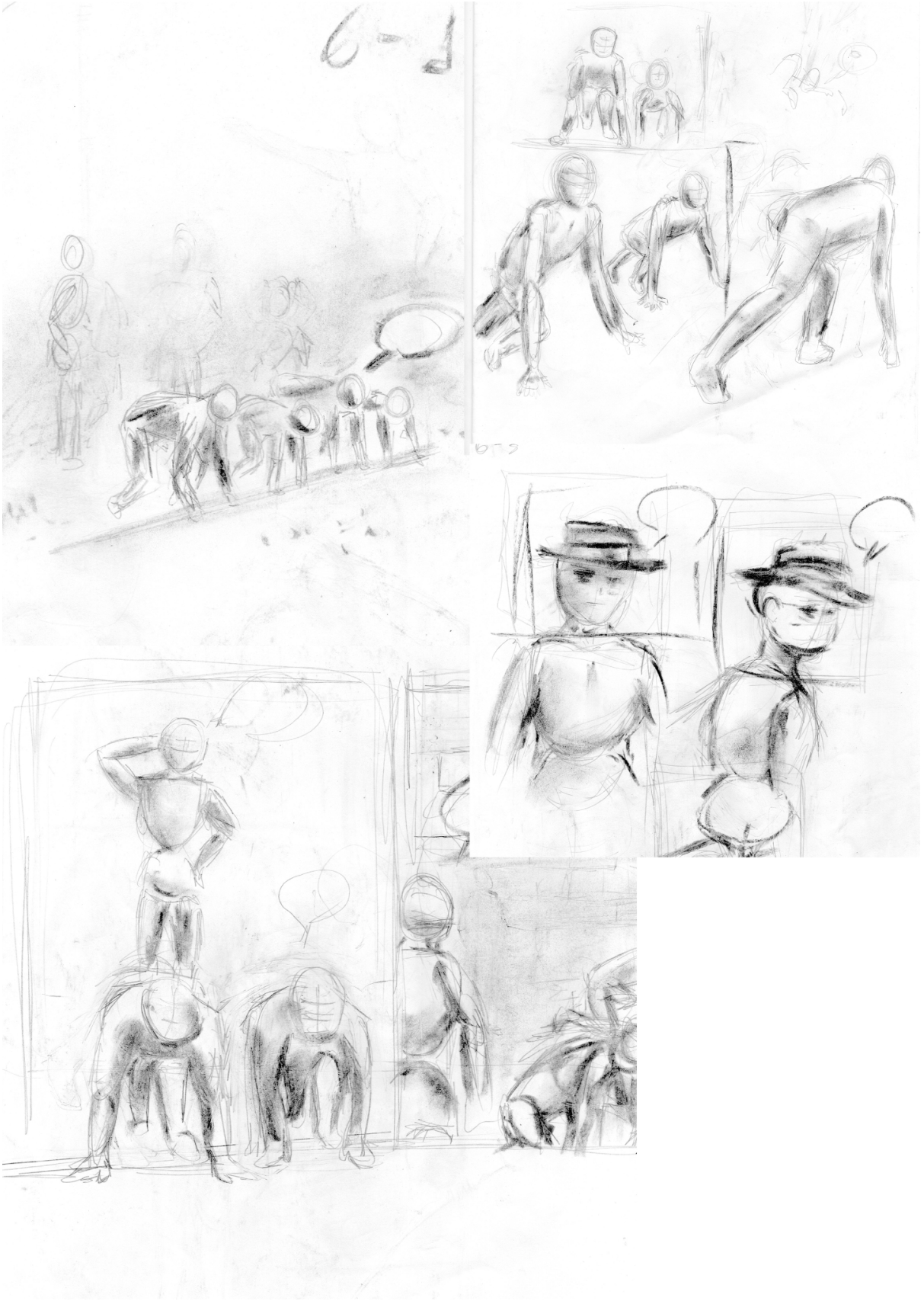
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 90: Esboços da página 5



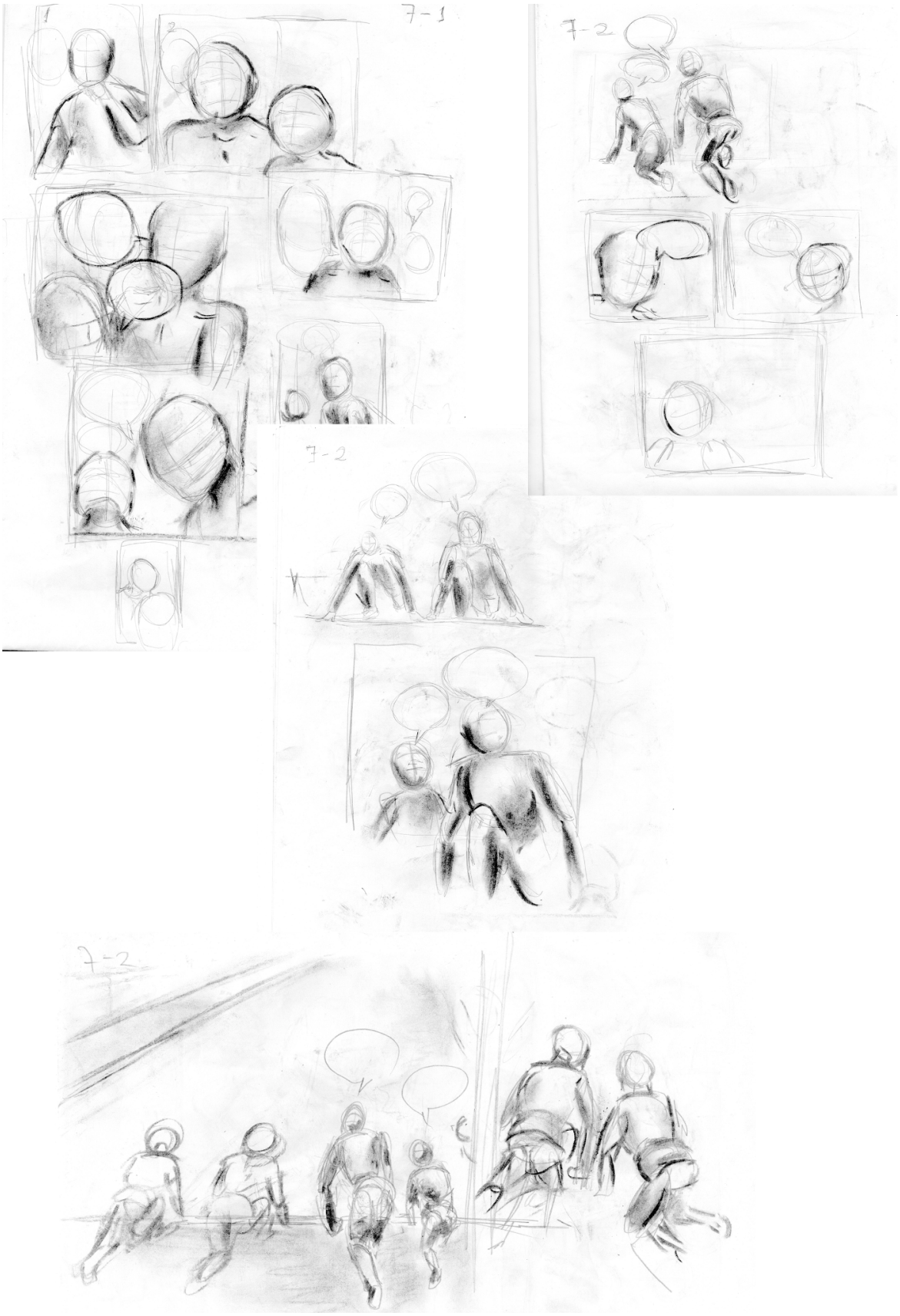
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 91: Esboços da página 6



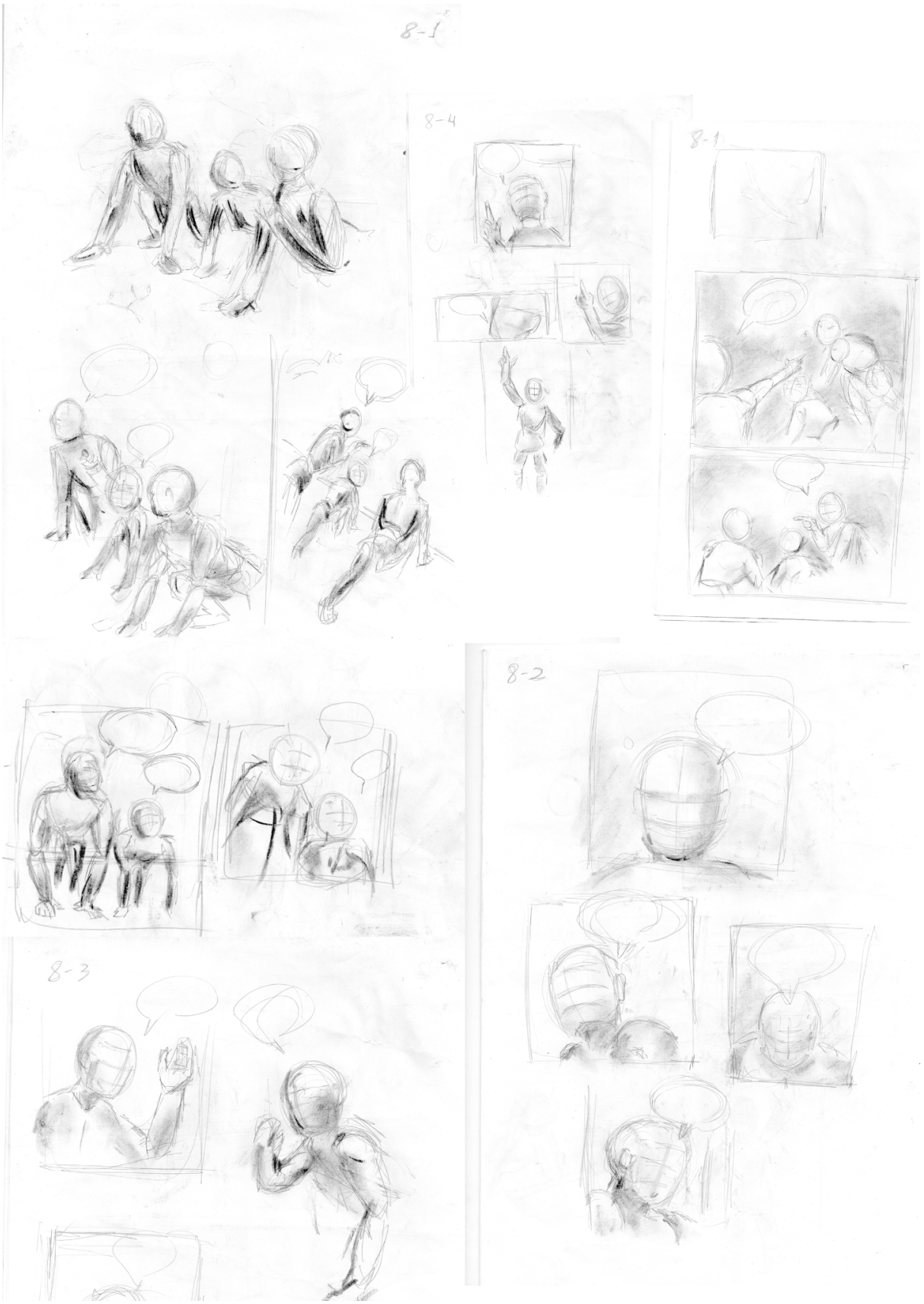
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 92: Esboços da página 7



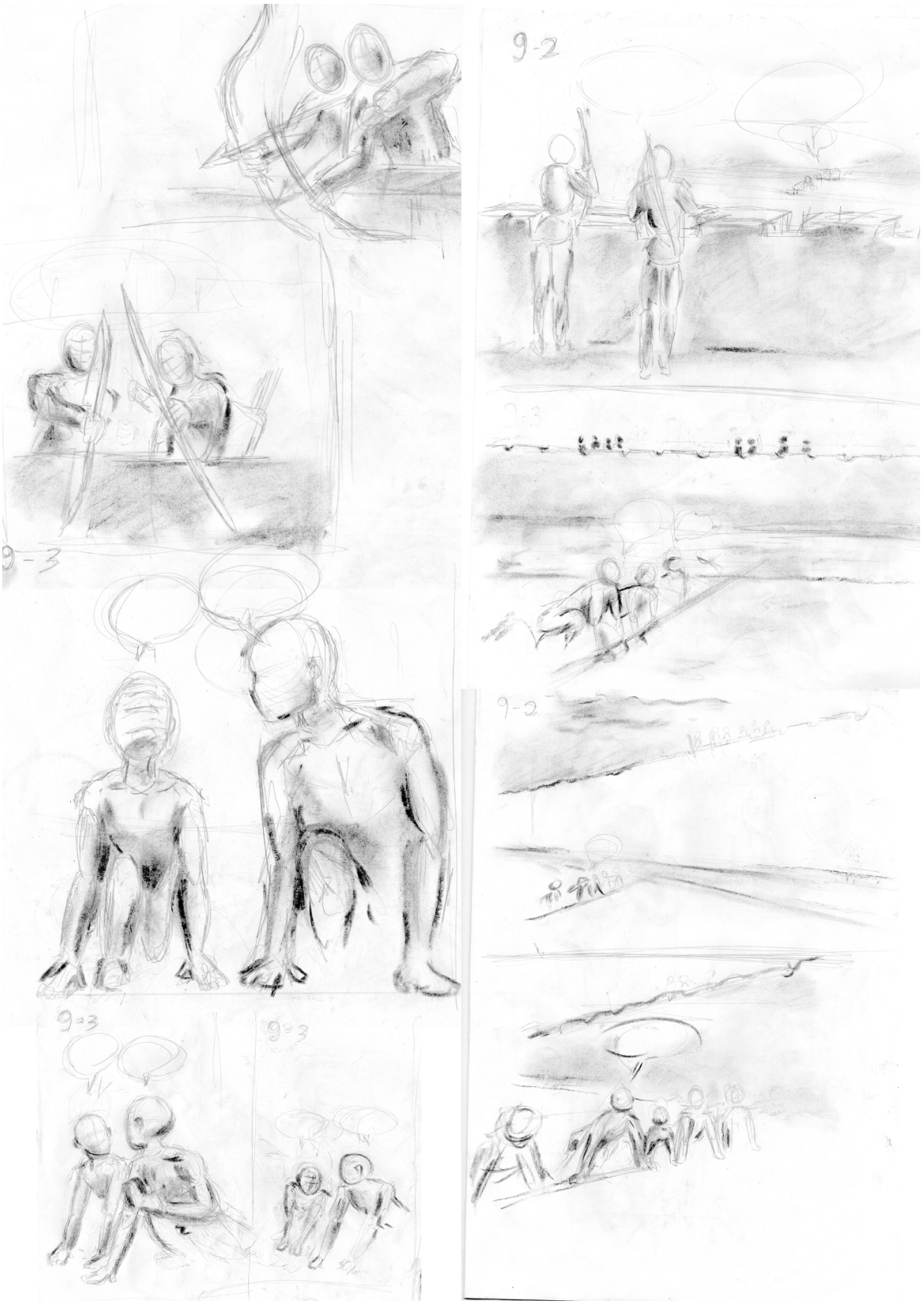
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 93: Esboços da página 8



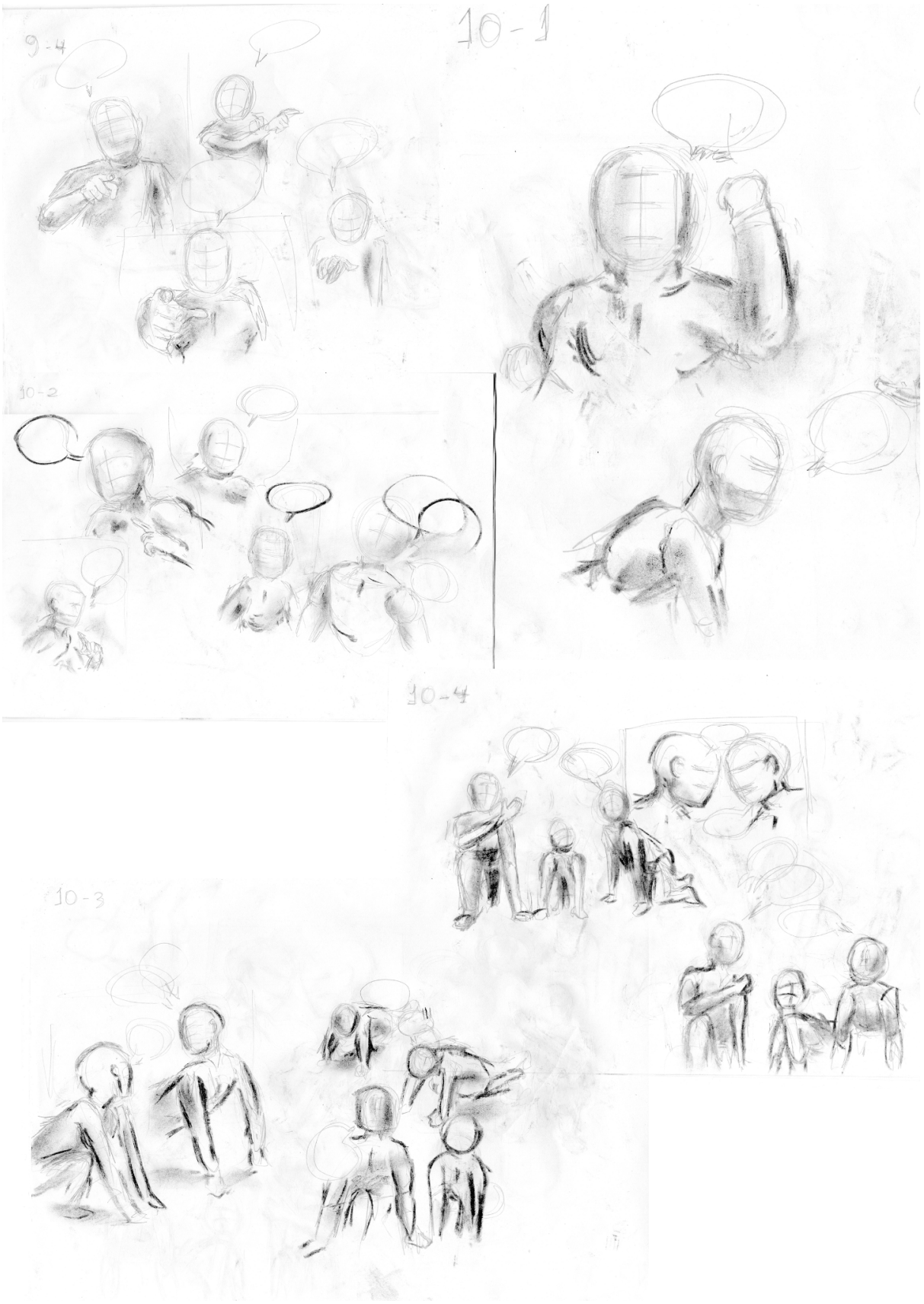
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 94: Esboços da página 9



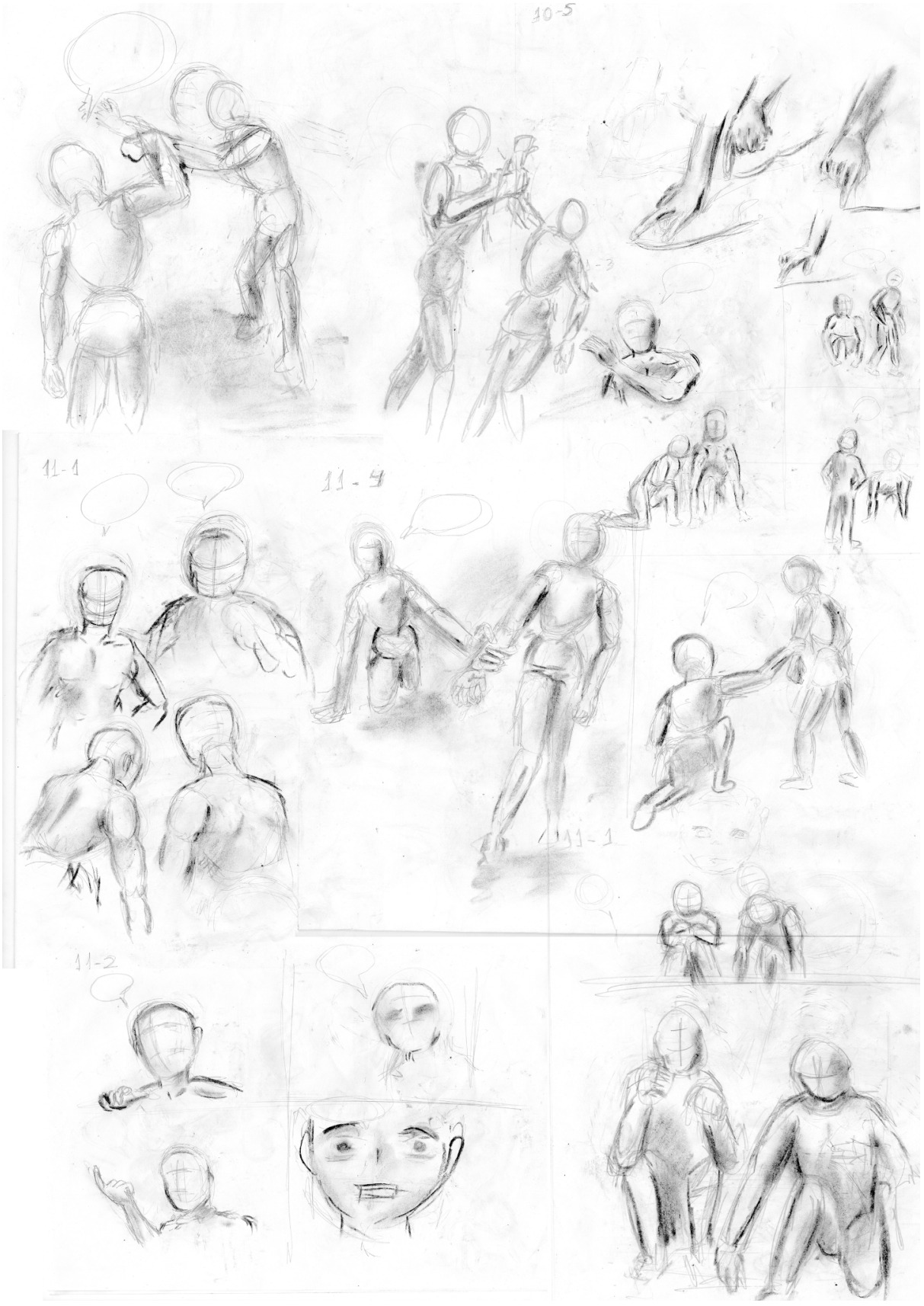
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 95: Esboços da página 10



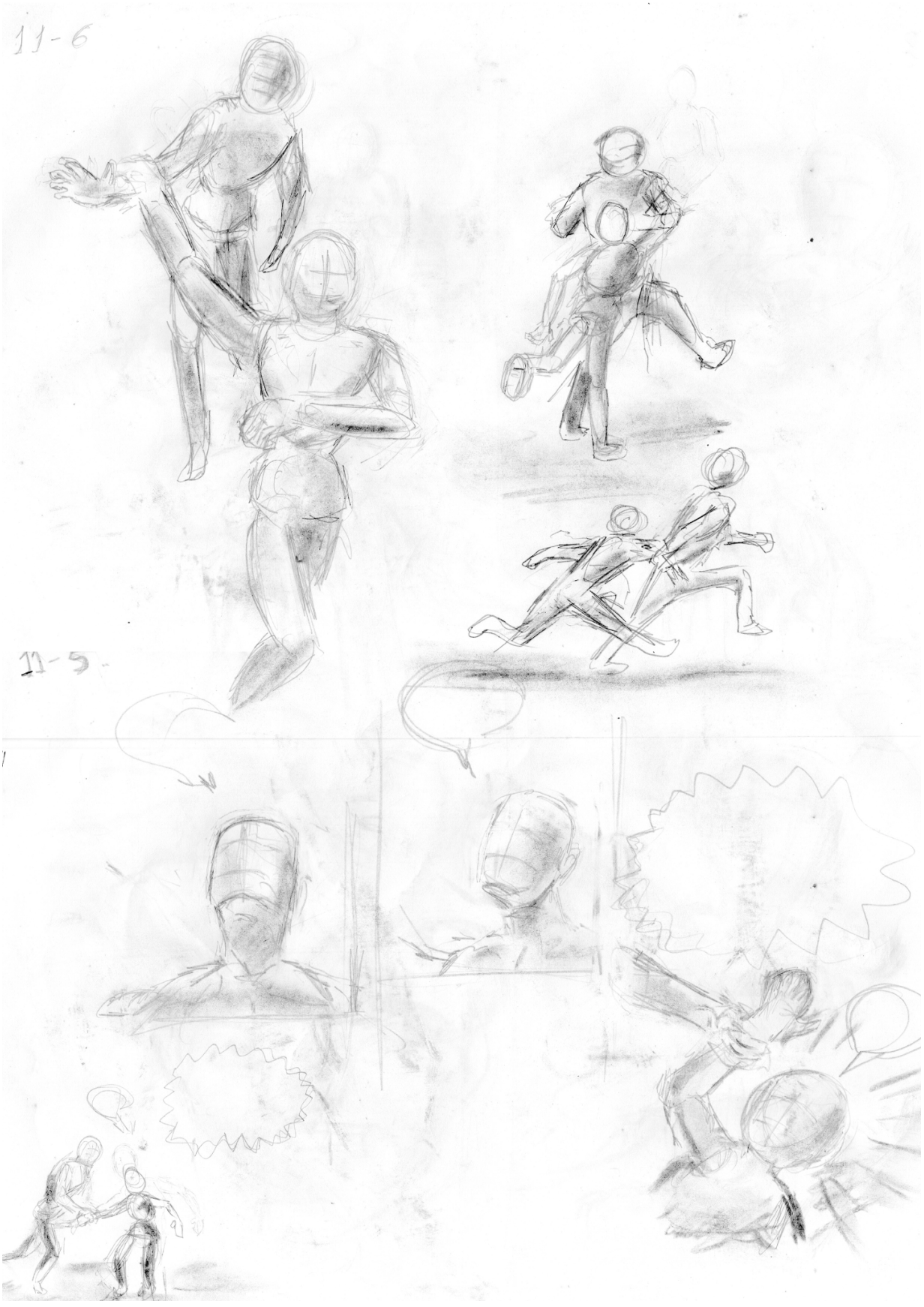
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 96: Esboços da página 10 e 11



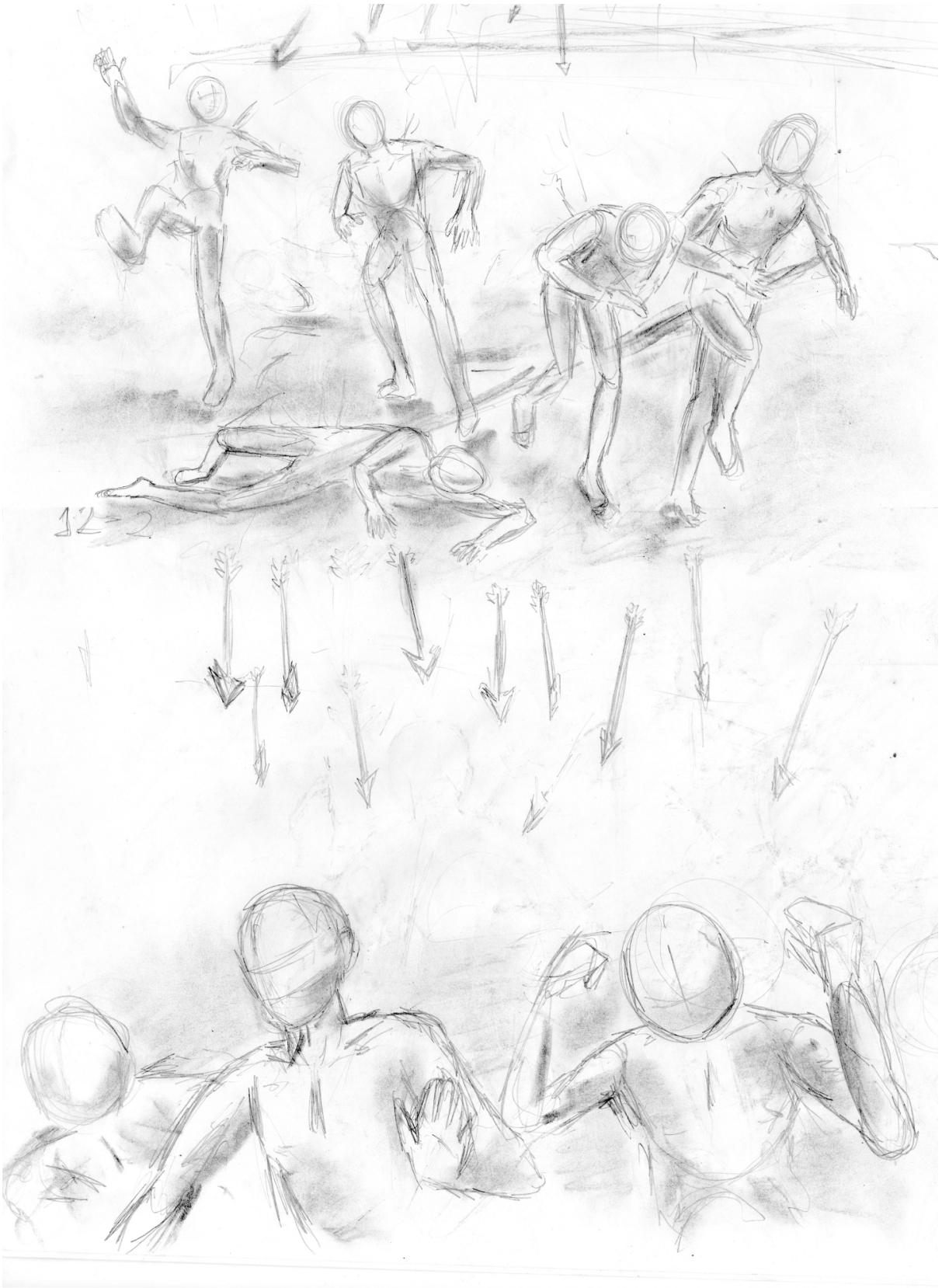
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 97: Esboços da página 11



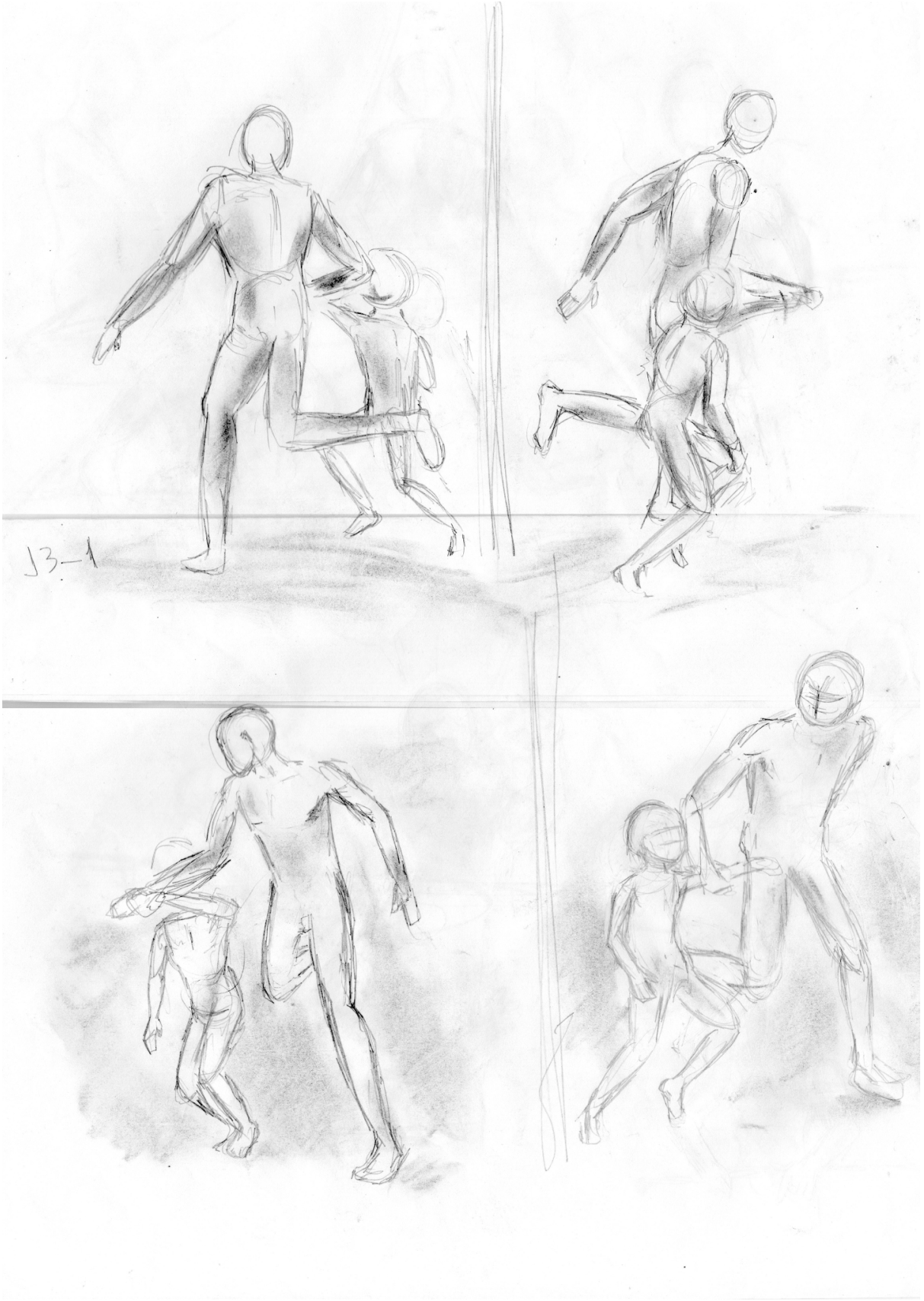
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 98: Esboços da página 12



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 99: Esboços da página 13



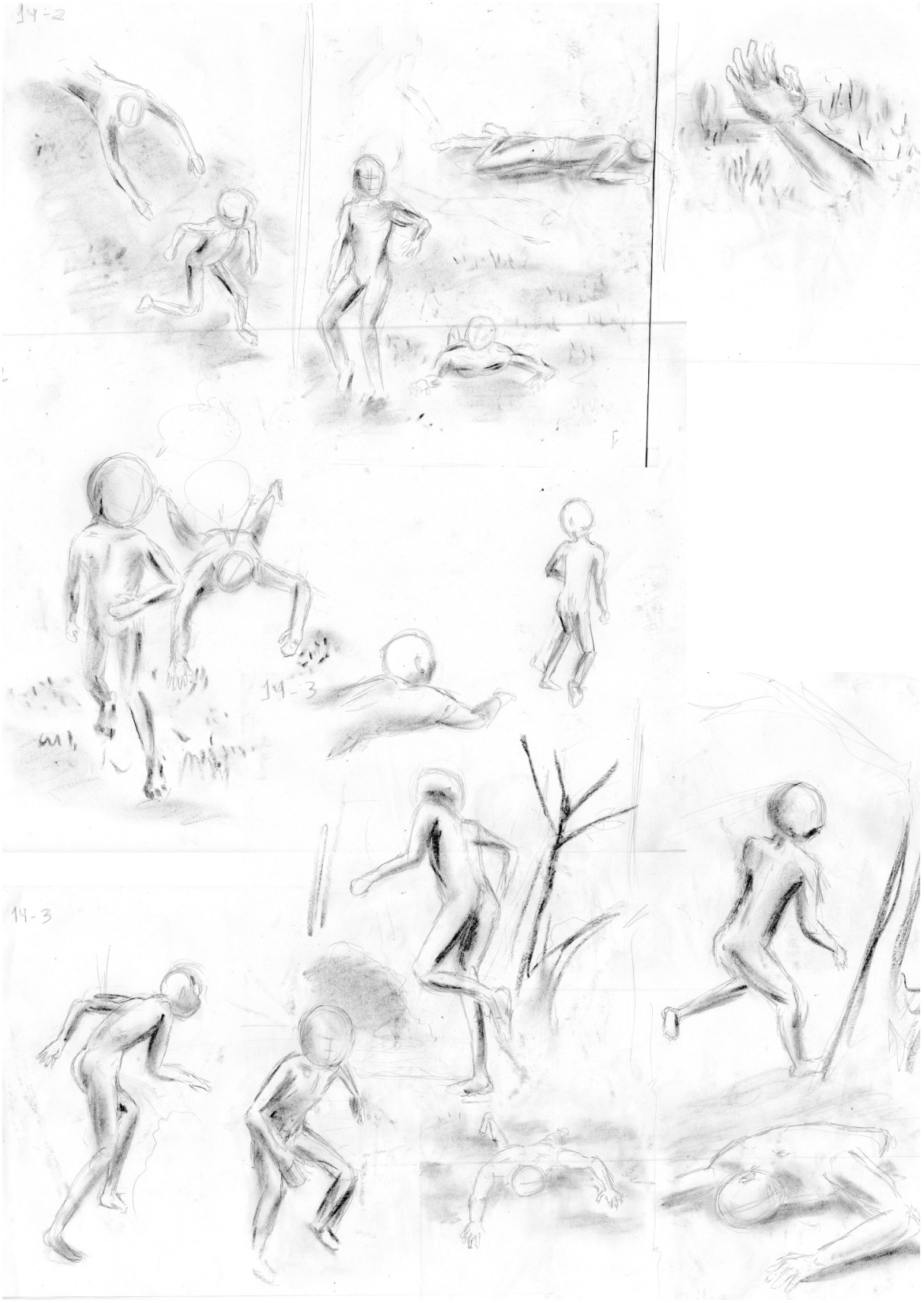
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 100: Esboços da página 14



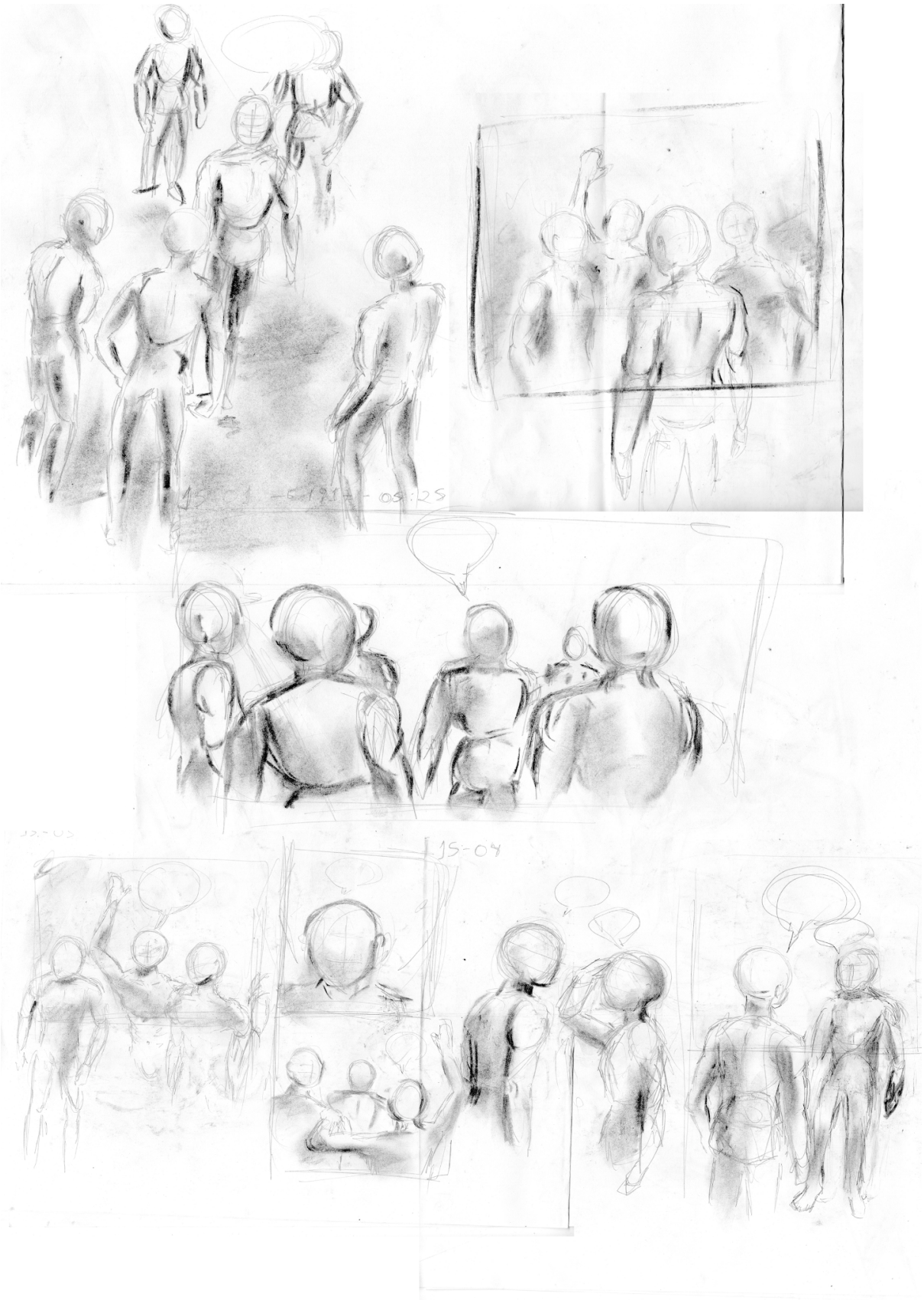
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 101: Outros esboços da página 14



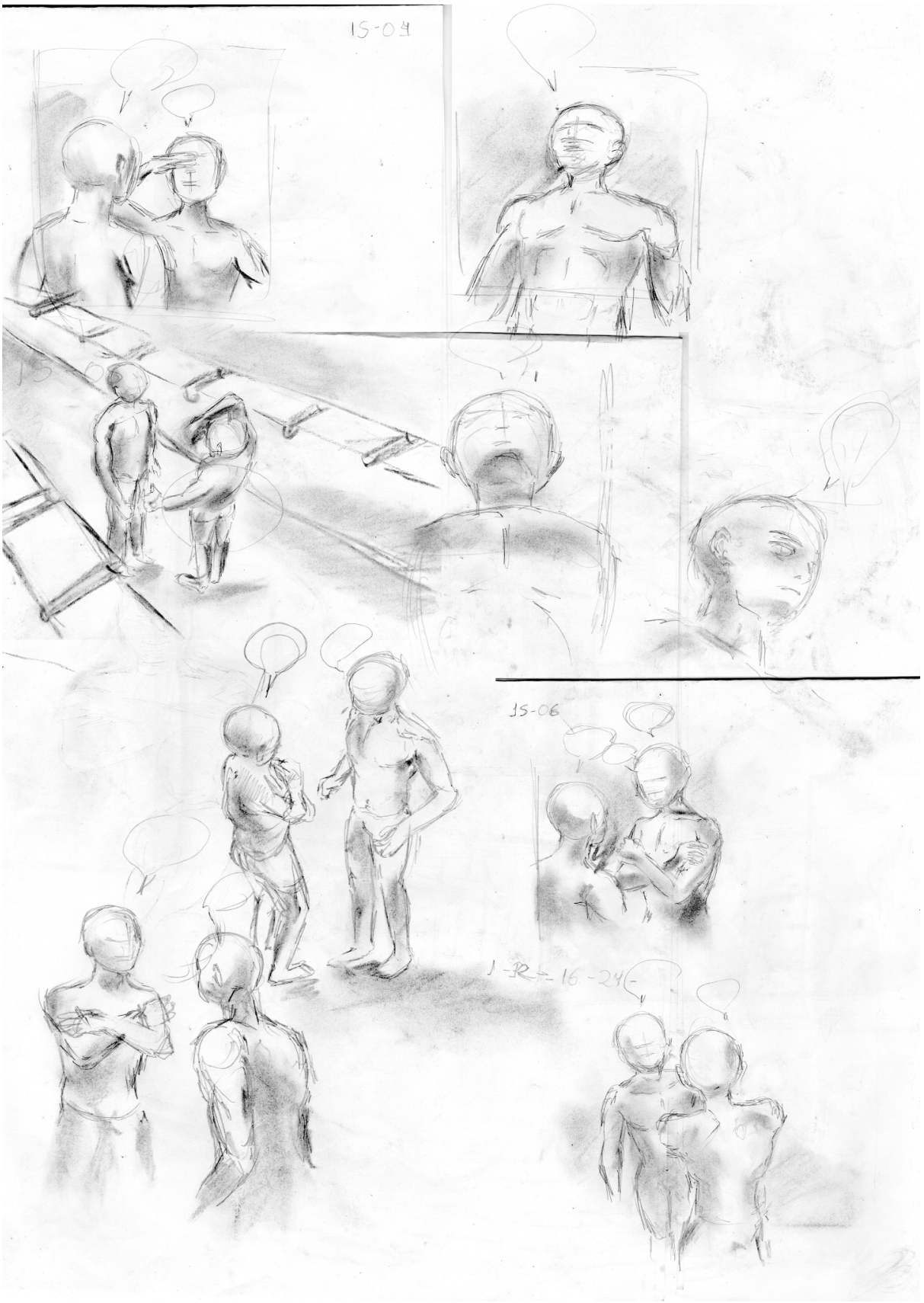
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 102: Esboços da página 15



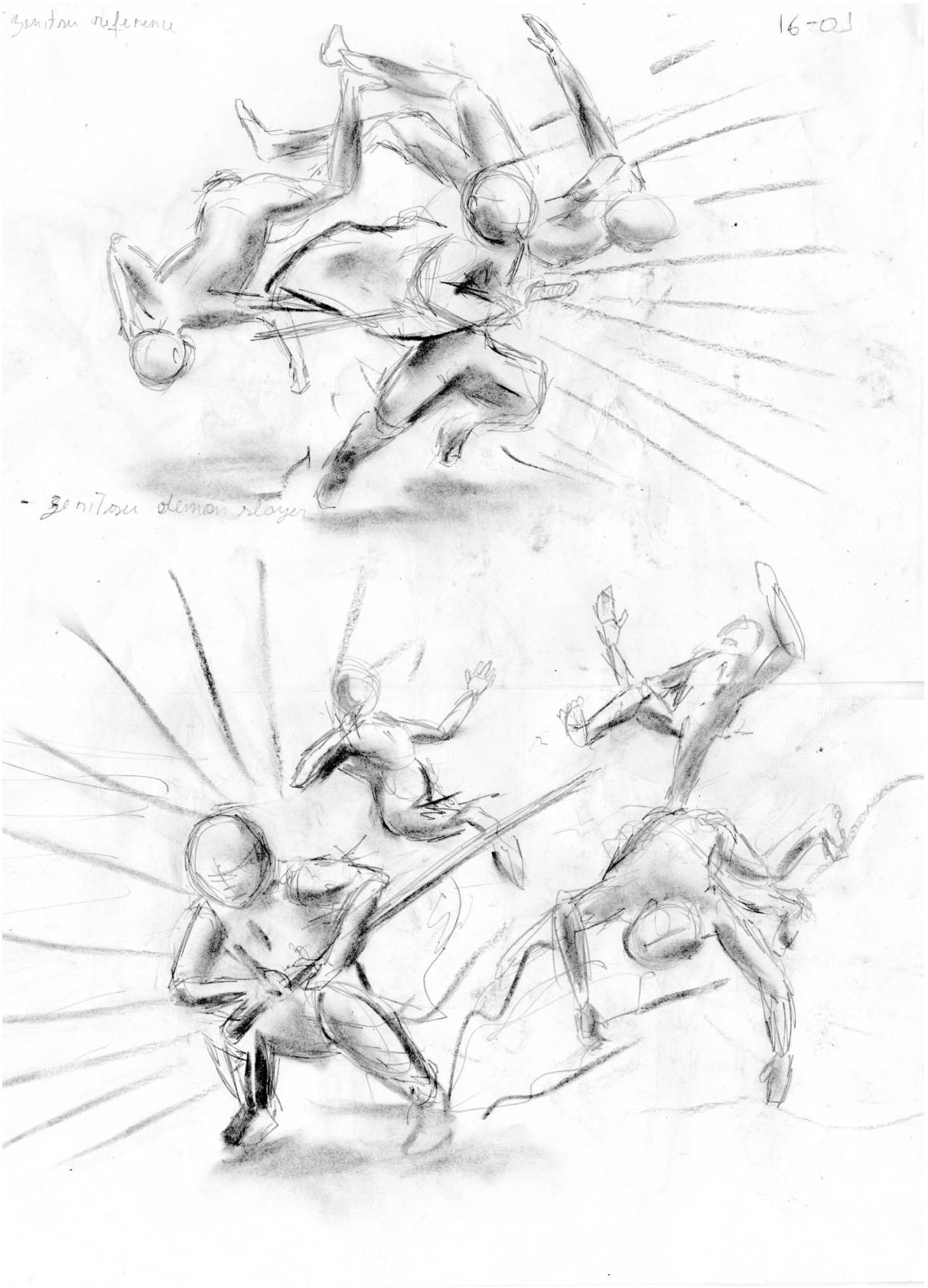
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 103: Outros esboços da página 15



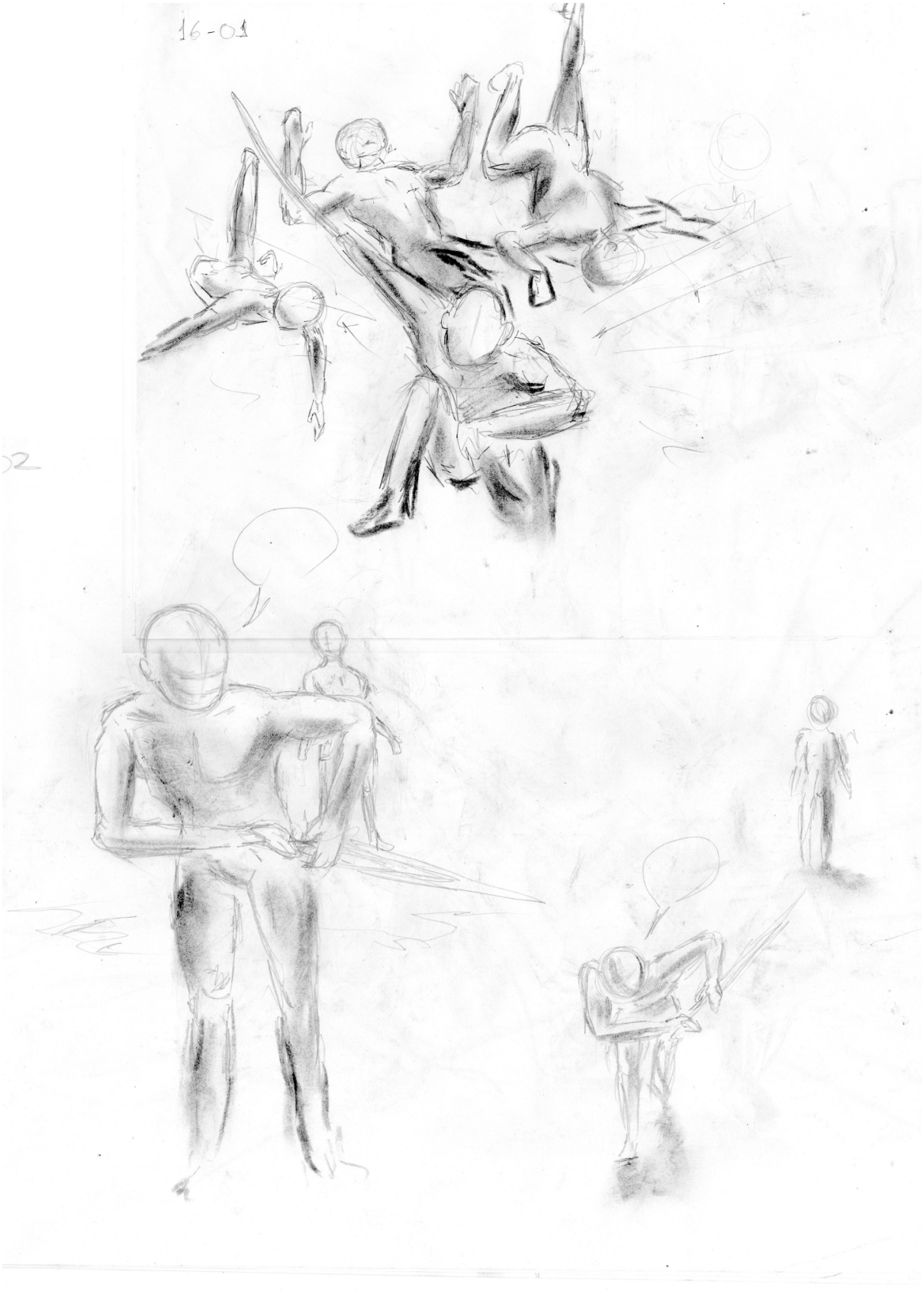
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 104: Esboços da página 16



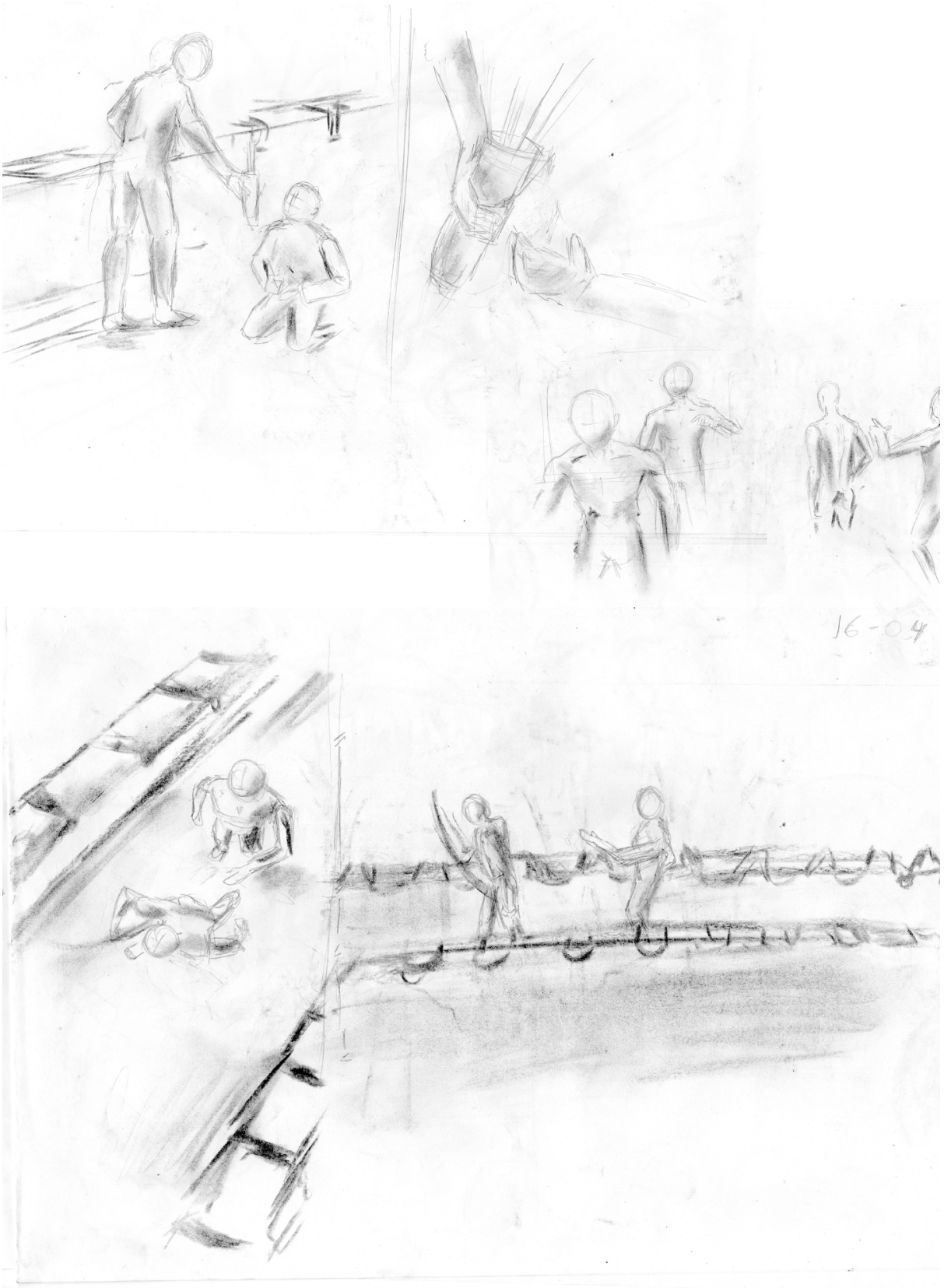
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 105: Outros esboços da página 16



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 106: Últimos esboços da página 16



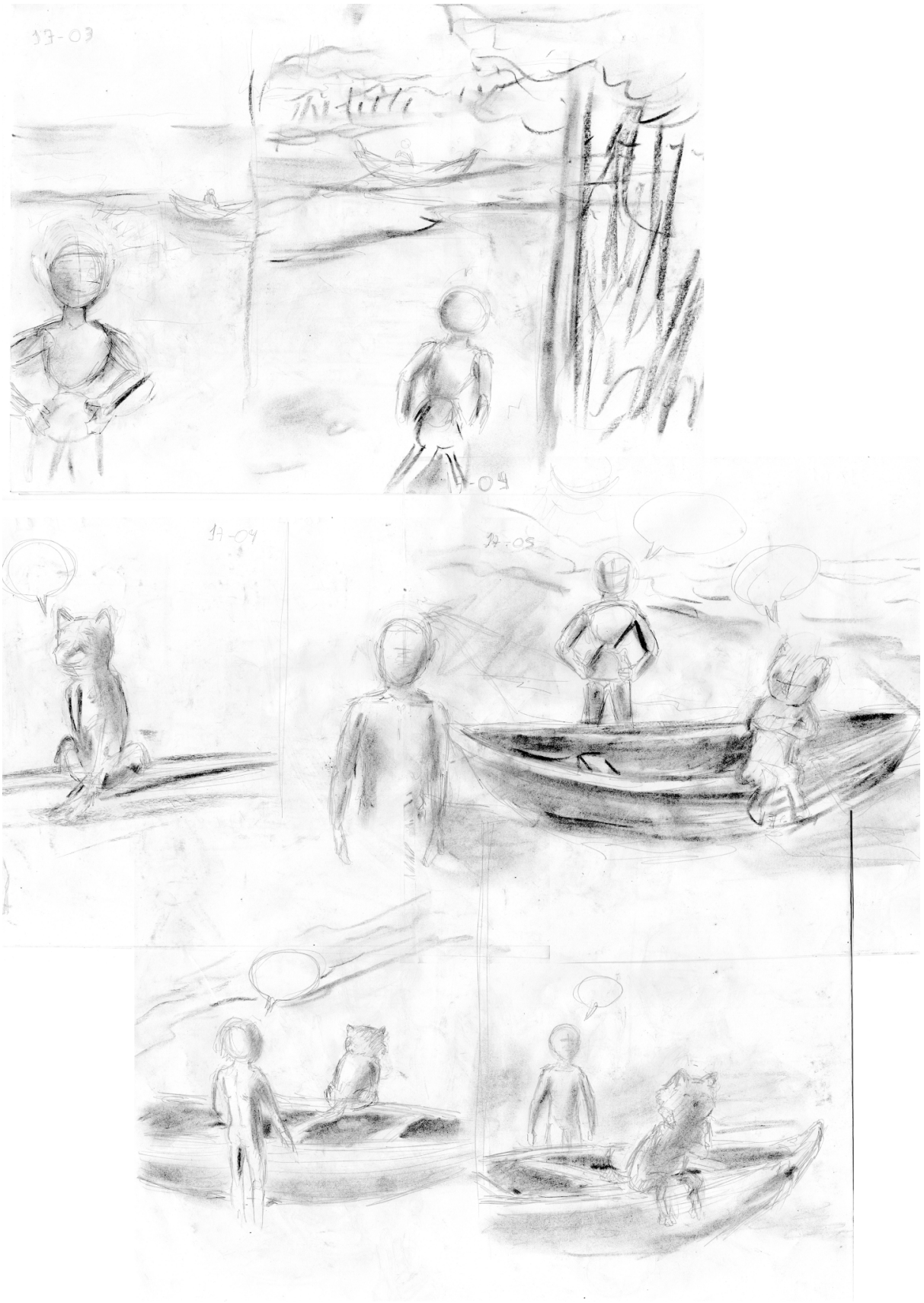
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 107: Esboços da página 17



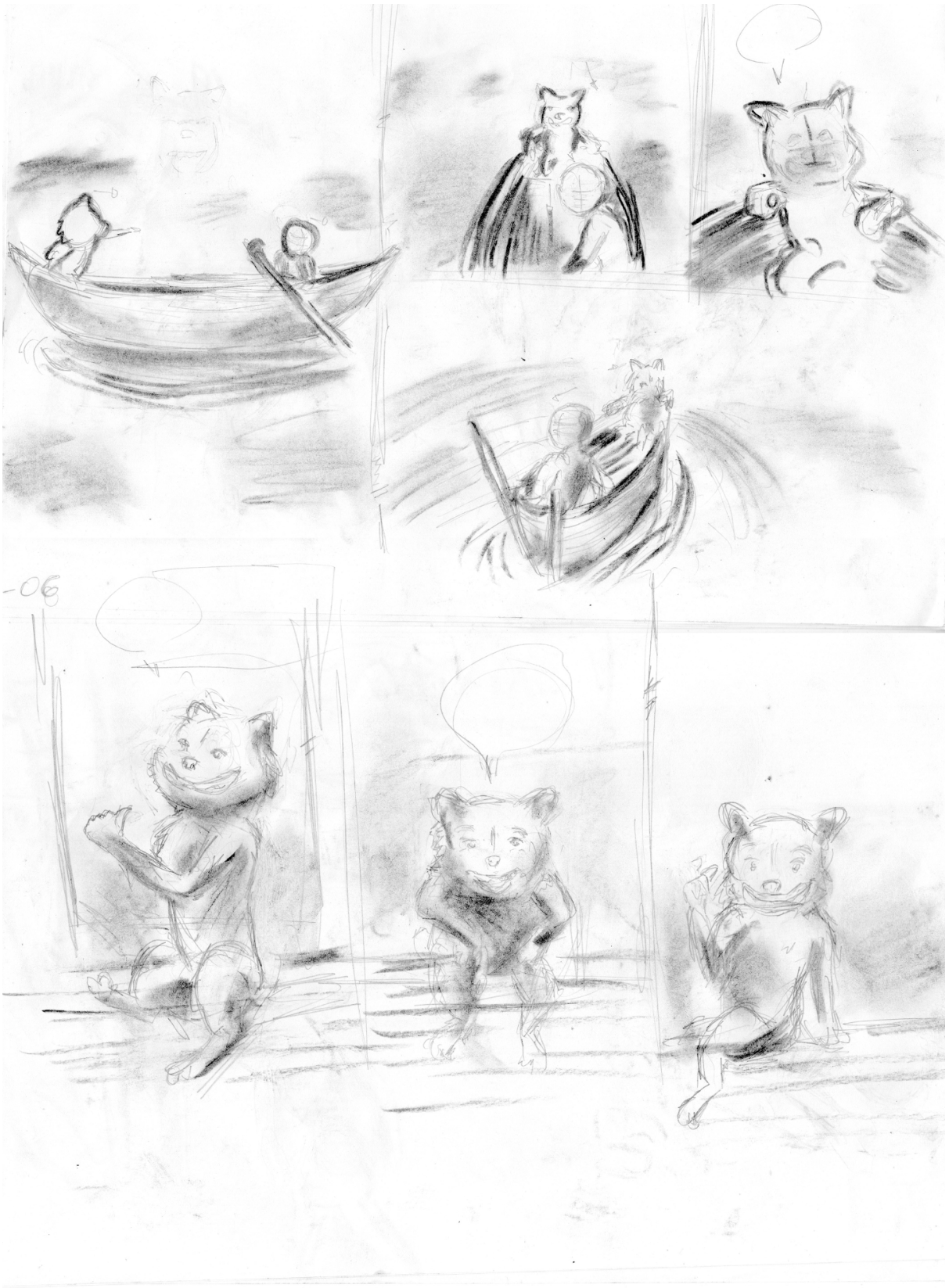
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 108: Outros esboços da página 17



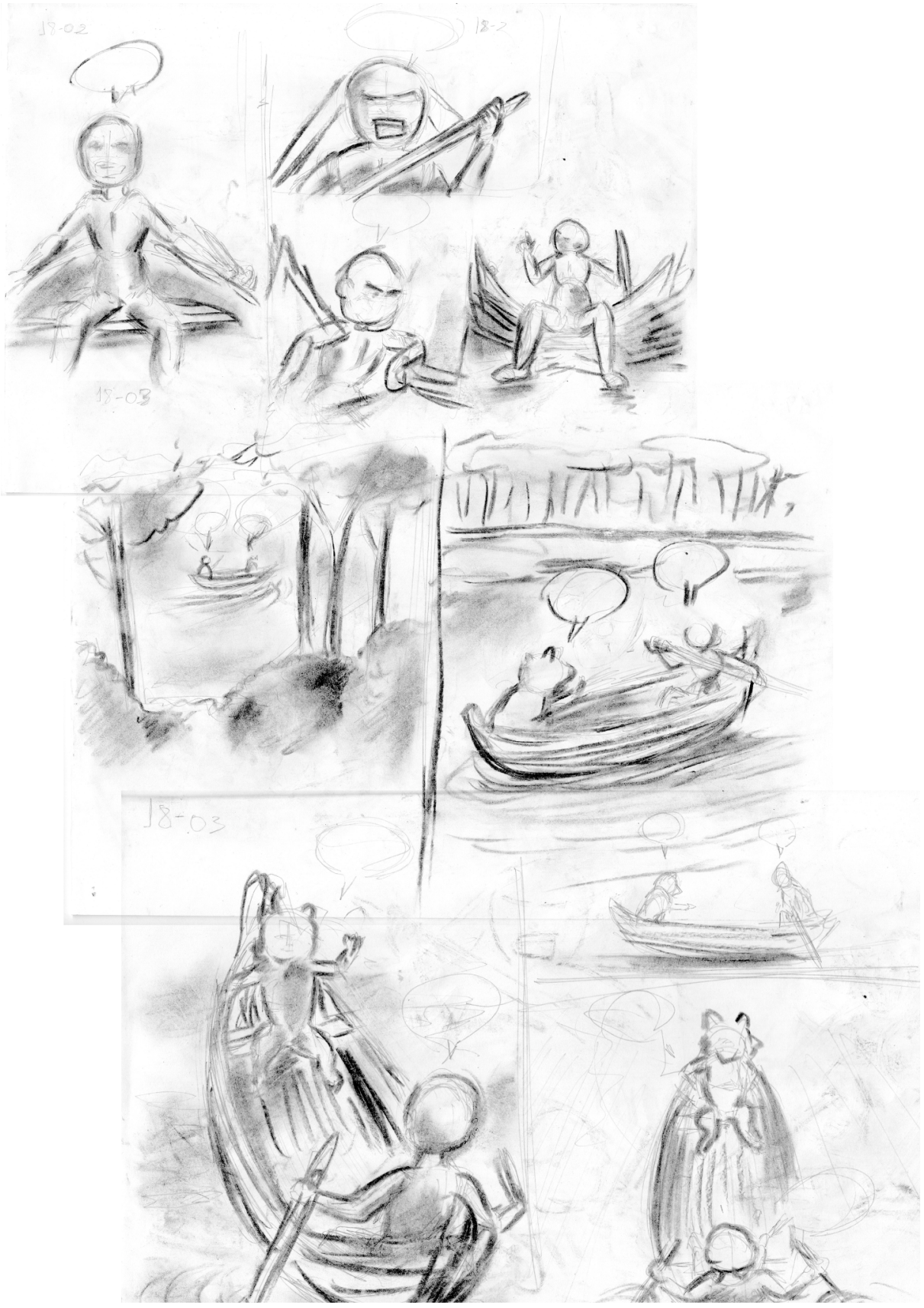
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 109: Esboços da página 18



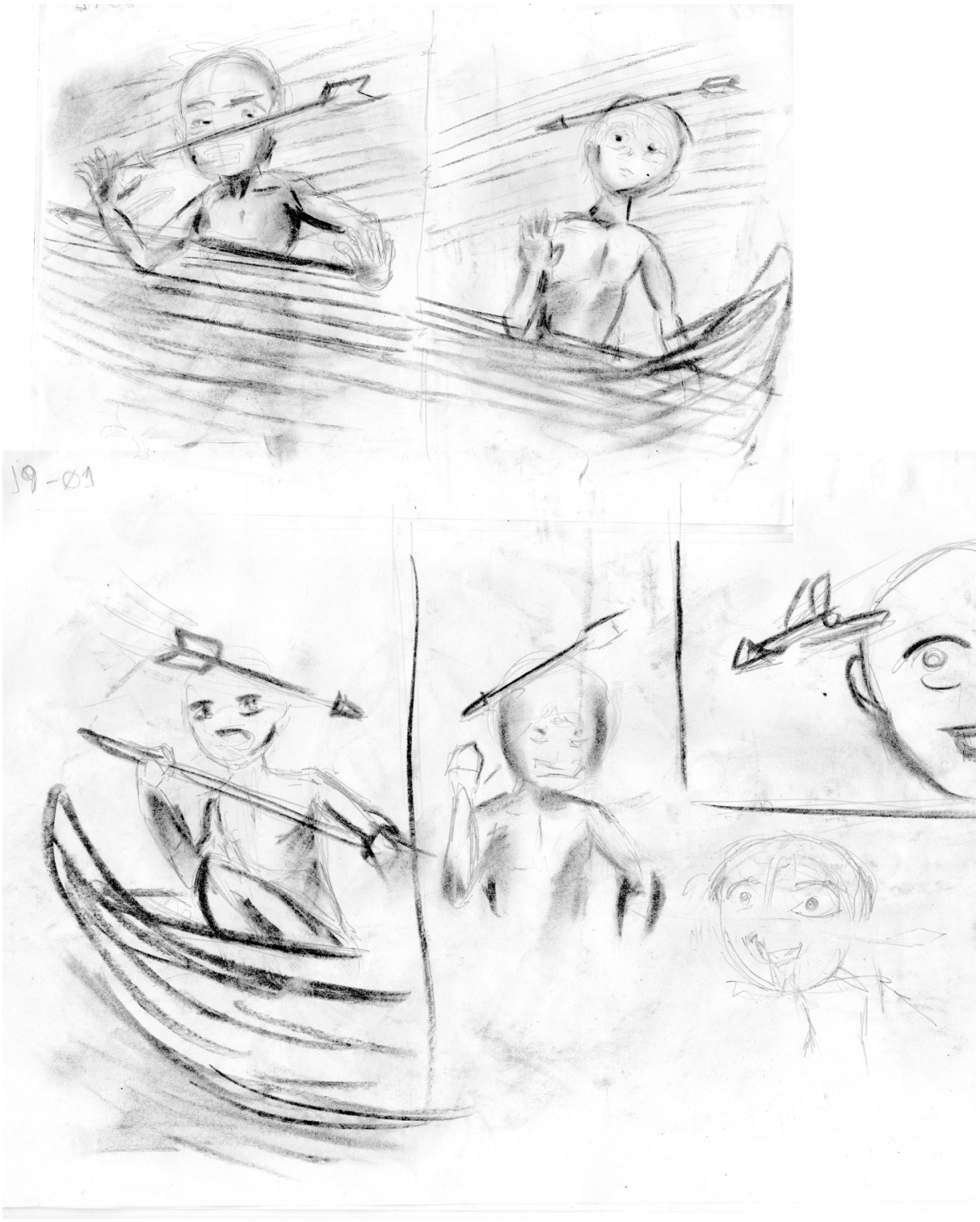
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 110: Outros esboços da página 18



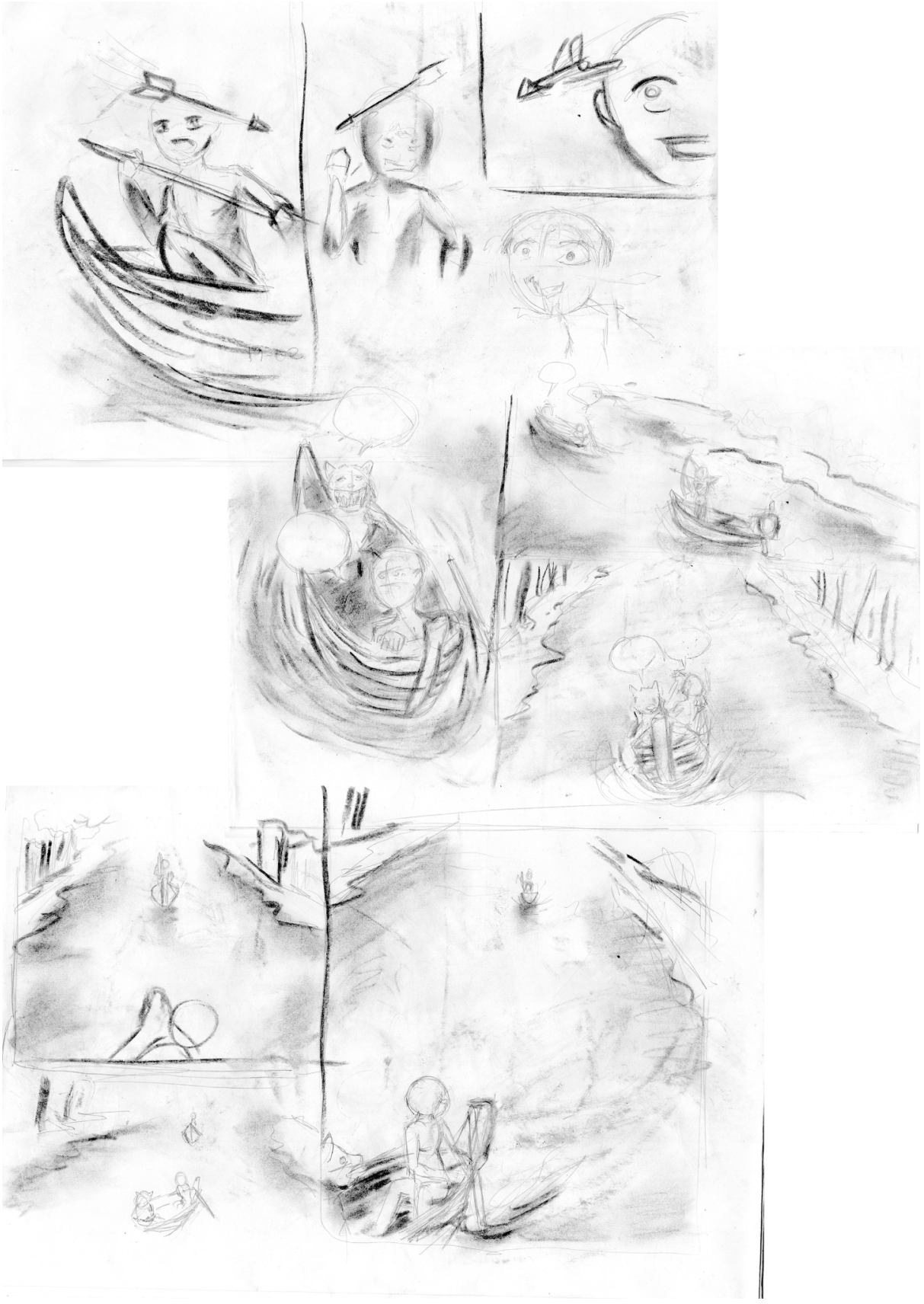
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 111: Esboços da página 19



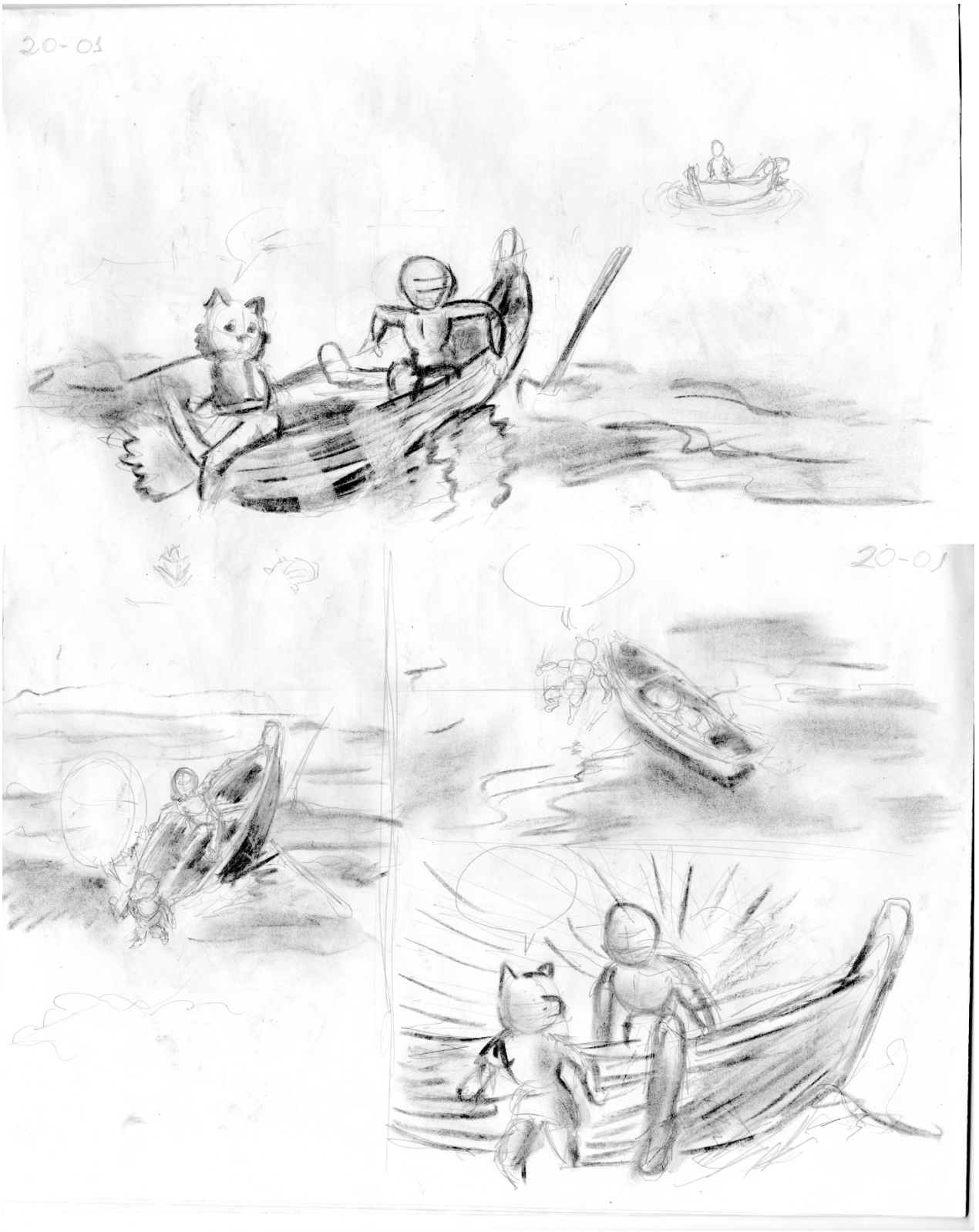
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 112: Outros esboços da página 19



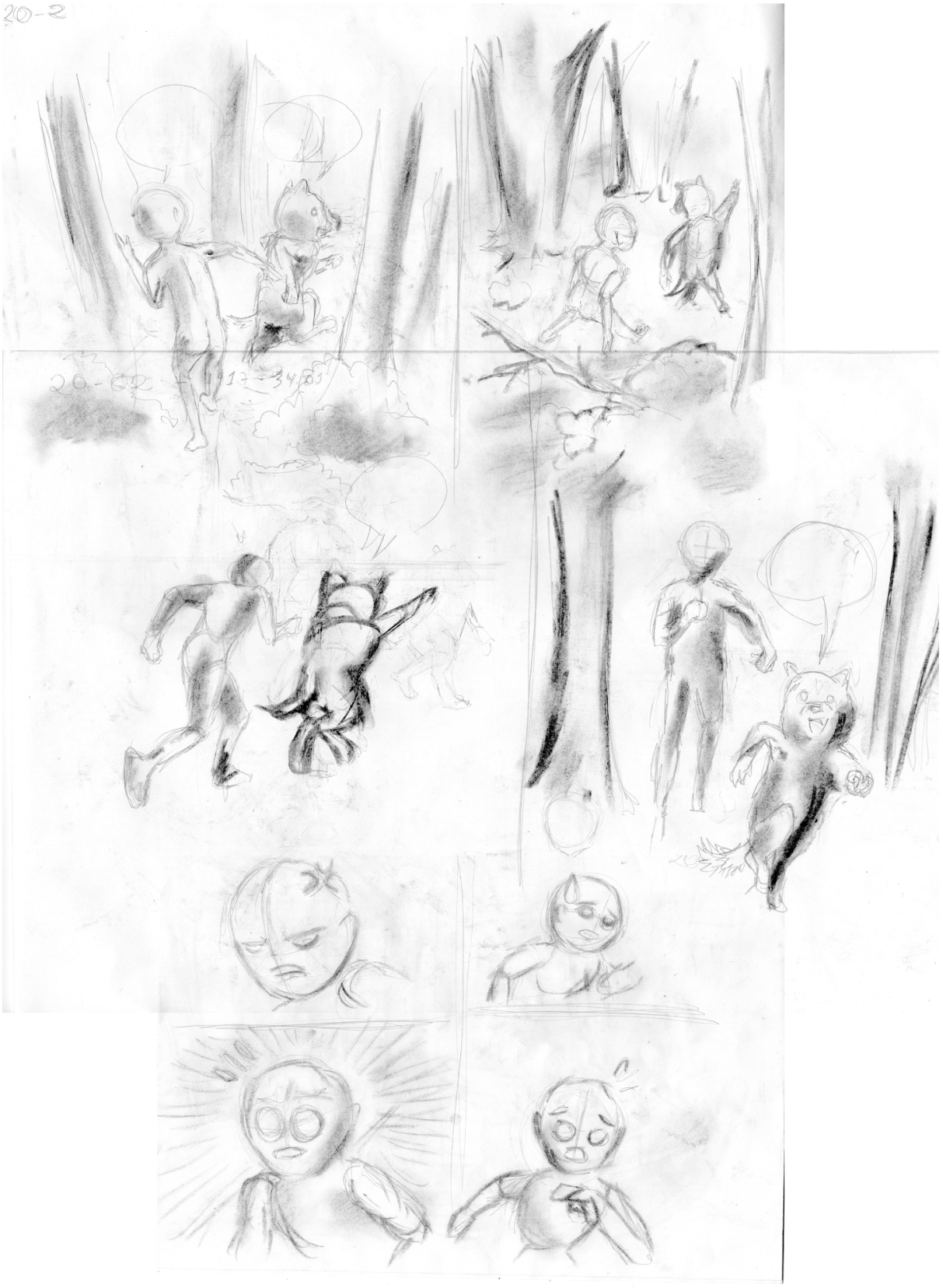
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 113: Esboços da página 20



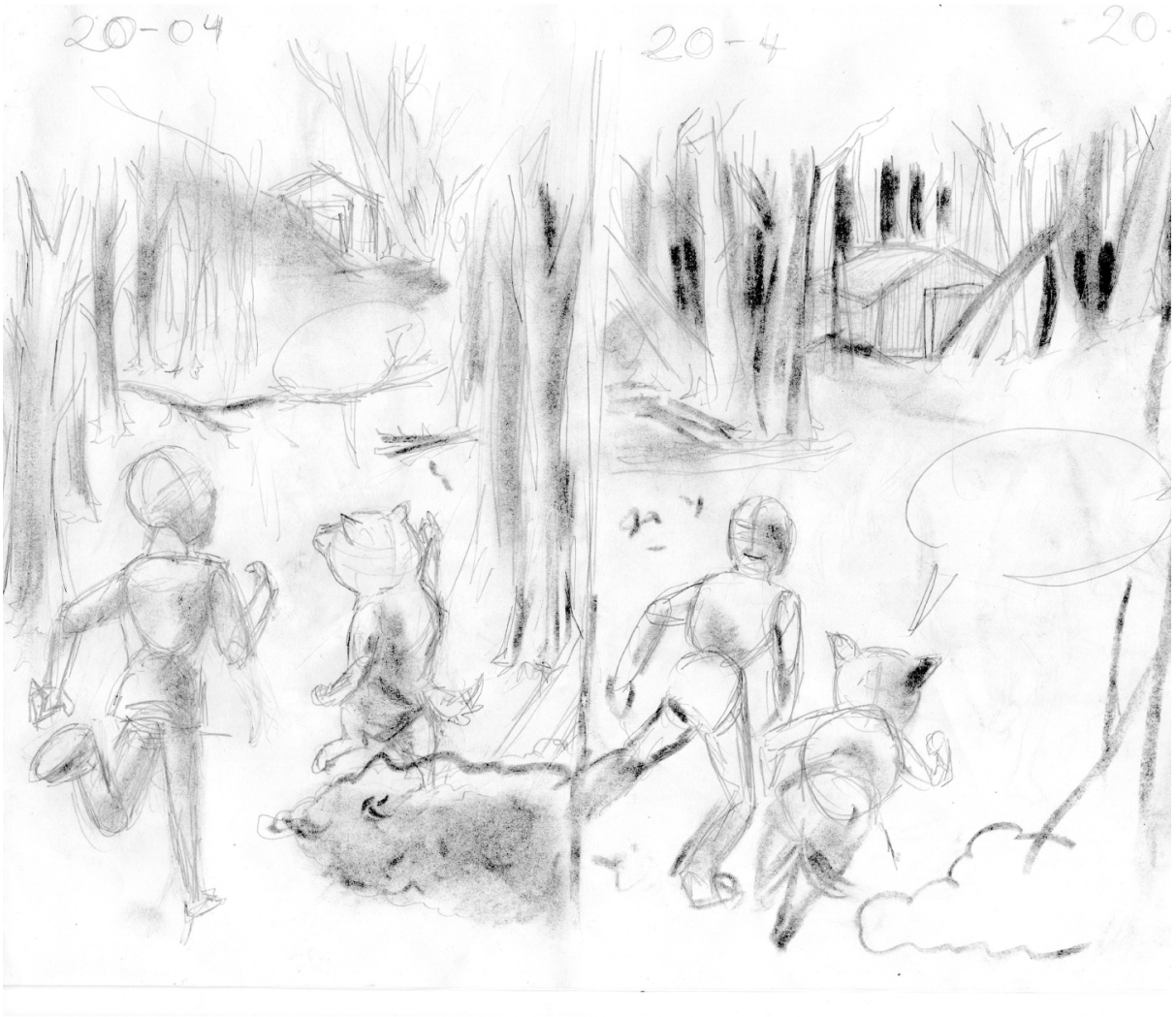
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 114: Outros esboços da página 20



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 115: Últimos esboços da página 20



Fonte: Acervo pessoal.

8 PÓS PRODUÇÃO

Esta etapa envolveu a montagem do quadrinho, após o desenvolvimento de todas as cenas e o roteiro completo.

As selecionadas imagens e textos foram posicionadas para criar ritmo, tempo e sentido nas páginas. Esta etapa de diagramação envolveu observar como outros autores organizam seu conteúdo ao longo de suas histórias em quadrinhos.

E em seguida montar as páginas de quadrinho de maneira coerente.

8.1 REFERÊNCIAS DE DIAGRAMAÇÃO

Para referências em diagramação, foram observadas páginas de mangás e quadrinhos. As características analisadas foram o ritmo e o tamanho dos quadros e também o posicionamento que ocuparam nas imagens.

Se tratando das páginas iniciais, a problemática se deu principalmente em torno da introdução do enredo, no sentido de apresentar de forma eficiente os elementos do quadrinho em uma ordem que houvesse sentido.

No caso de páginas comuns de desenvolvimento do quadrinho, foram buscadas referências de páginas que apresentassem muita variedade de elementos, de diferentes tamanhos e perspectivas.

Foi observado um padrão de apresentação de diagramação que se dedica a apresentar o cenário, o protagonista e a história.

Figura 116: Exemplo de página introdutória.



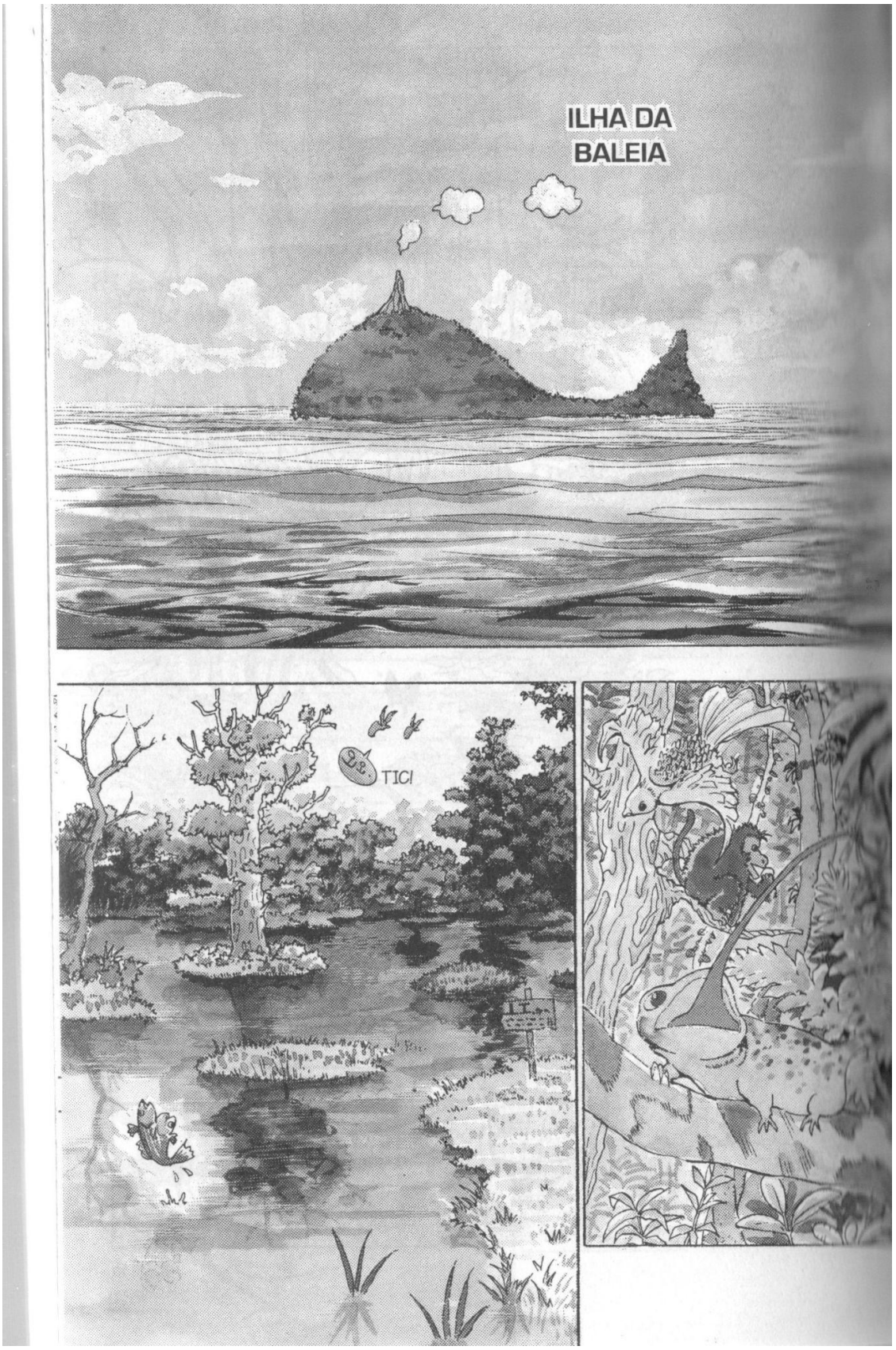
Fonte: TOGASHI, Yoshihiro. HUNTER x HUNTER. 1 Edição. São Paulo: Editora JBC, 2008.

Figura 117: Exemplo 2 de página introdutória.



Fonte: INAGAKI, Riichiro; BOICHI. Dr. STONE. 1 Edição. São Paulo: Editora Panini, 2017.

Figura 118: Exemplo 3 de página introdutória.

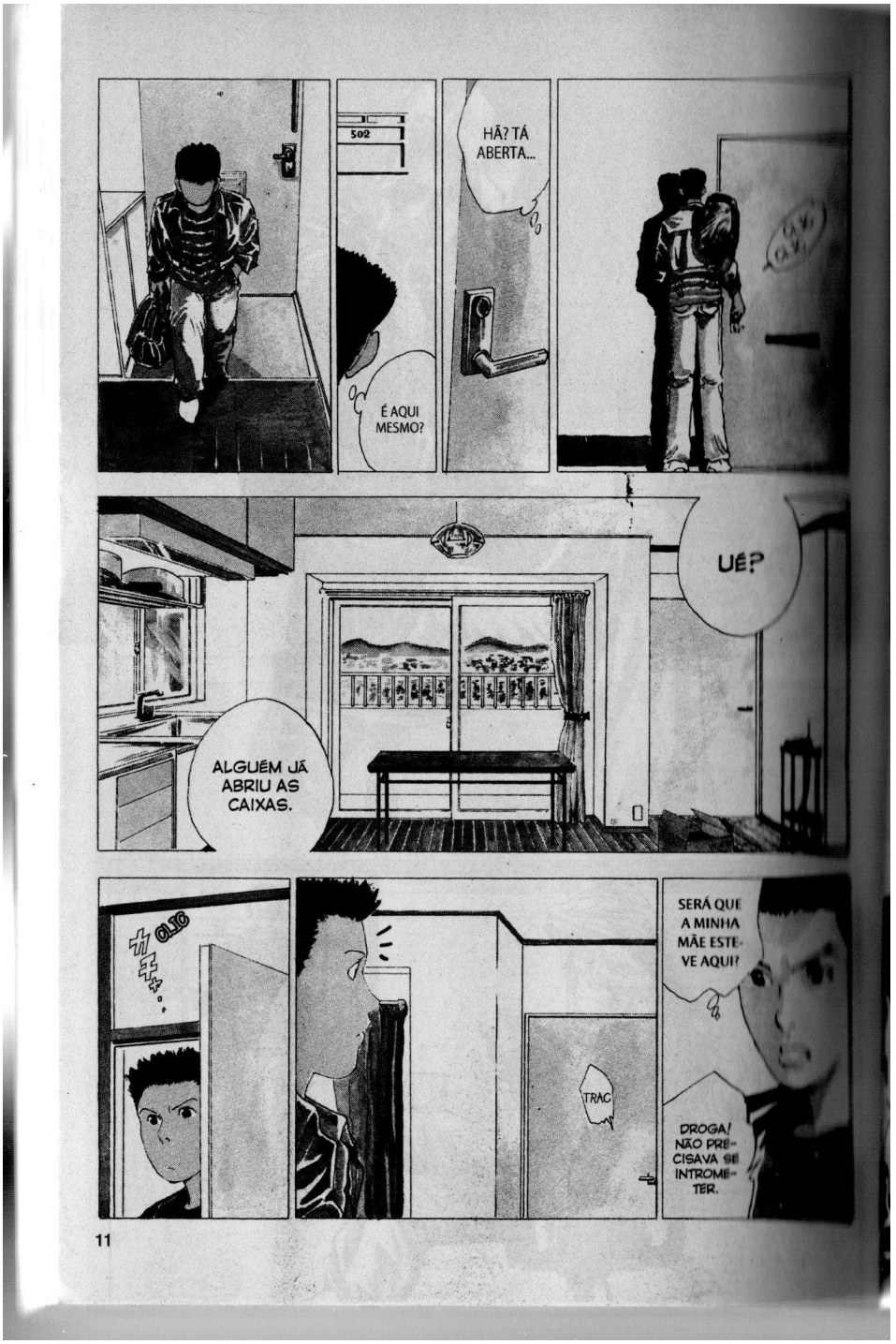


Fonte: TOGASHI, Yoshihiro. HUNTER x HUNTER. 1 Edição. São Paulo: Editora JBC, 2008.

Em outro exemplo, foi observado layout de página e o ritmo criado pelo autor para simular a passagem de tempo na arte sequencial.

A observação da quantidade de quadros e a disposição deles na página foi importante

Figura 119: Exemplo de diagramação.



Fonte: TOGASHI, Yoshihiro. Level E. 1 Edição. São Paulo: Editora JBC, 2013.

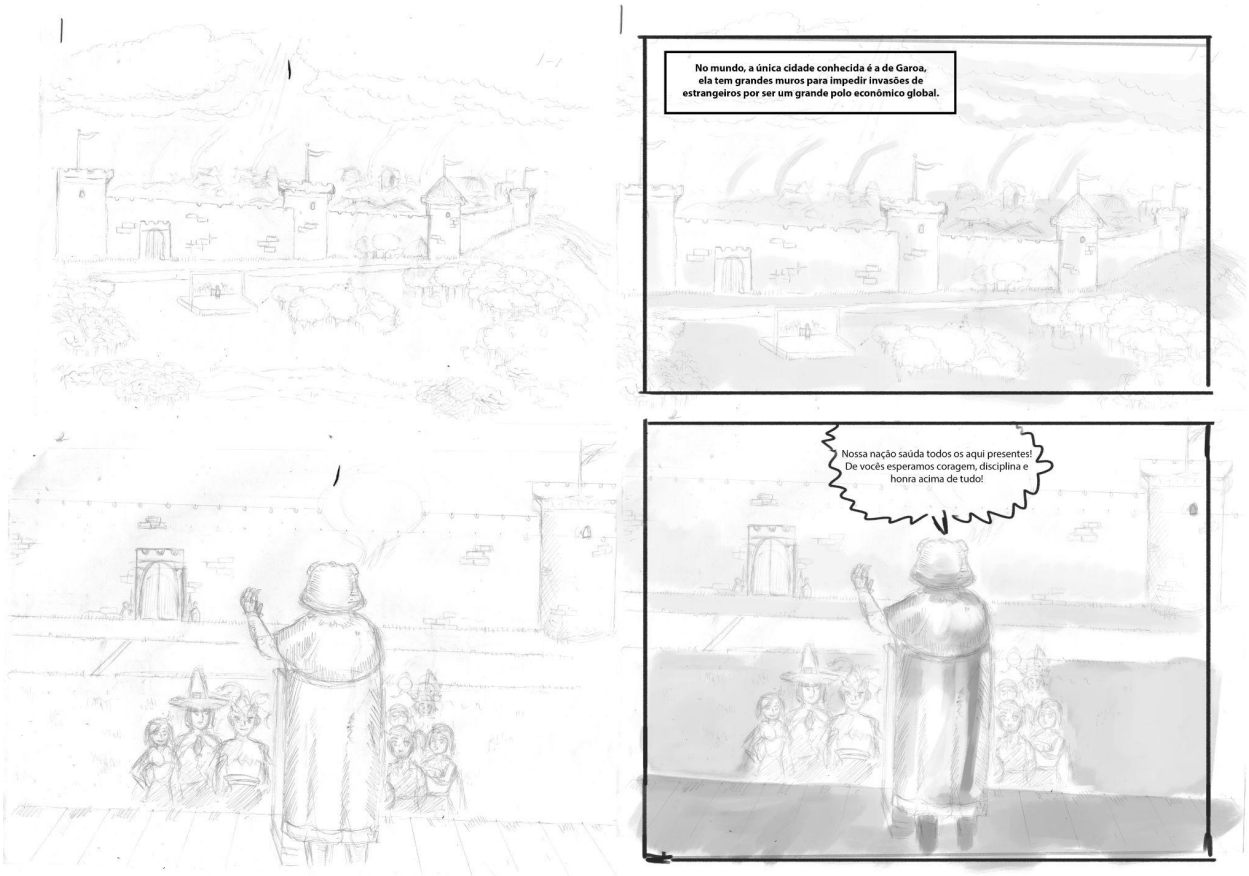
8.2 PROCESSO DE DIAGRAMAÇÃO

Após o desenvolvimento dos esboços de cada cena, demonstrados nas Figura 86 até 115, foram selecionados alguns desenhos que fariam parte do desenho final de cada página.

O uso da mesa de luz foi essencial, pois foi necessário transferir o desenho de um papel para o outro. Em seguida, os desenhos eram escaneados, onde por meio de software se começou a pensar em uma diagramação ideal.

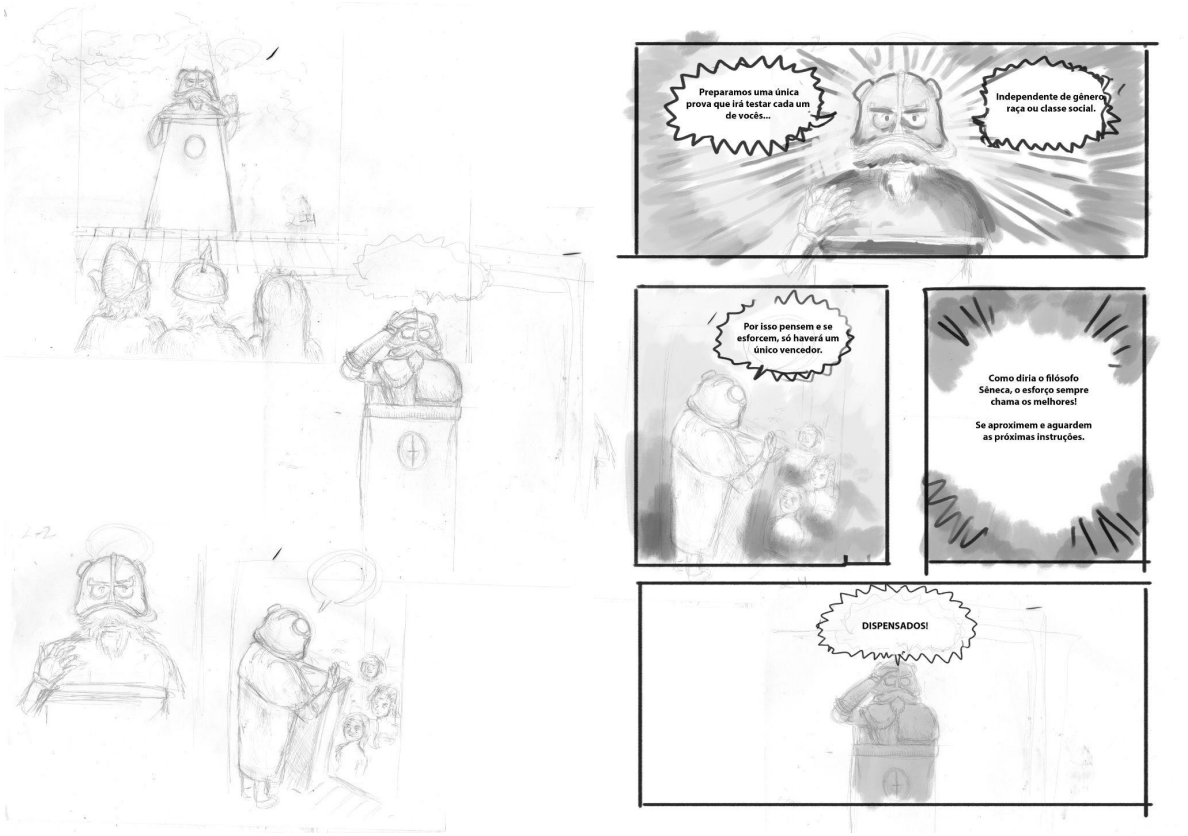
Os desenhos foram organizados em quadros, e os balões com falas correspondentes foram colocados com os textos do roteiro.

Figura 120: Diagramação da página 1



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 121: Diagramação da página 2



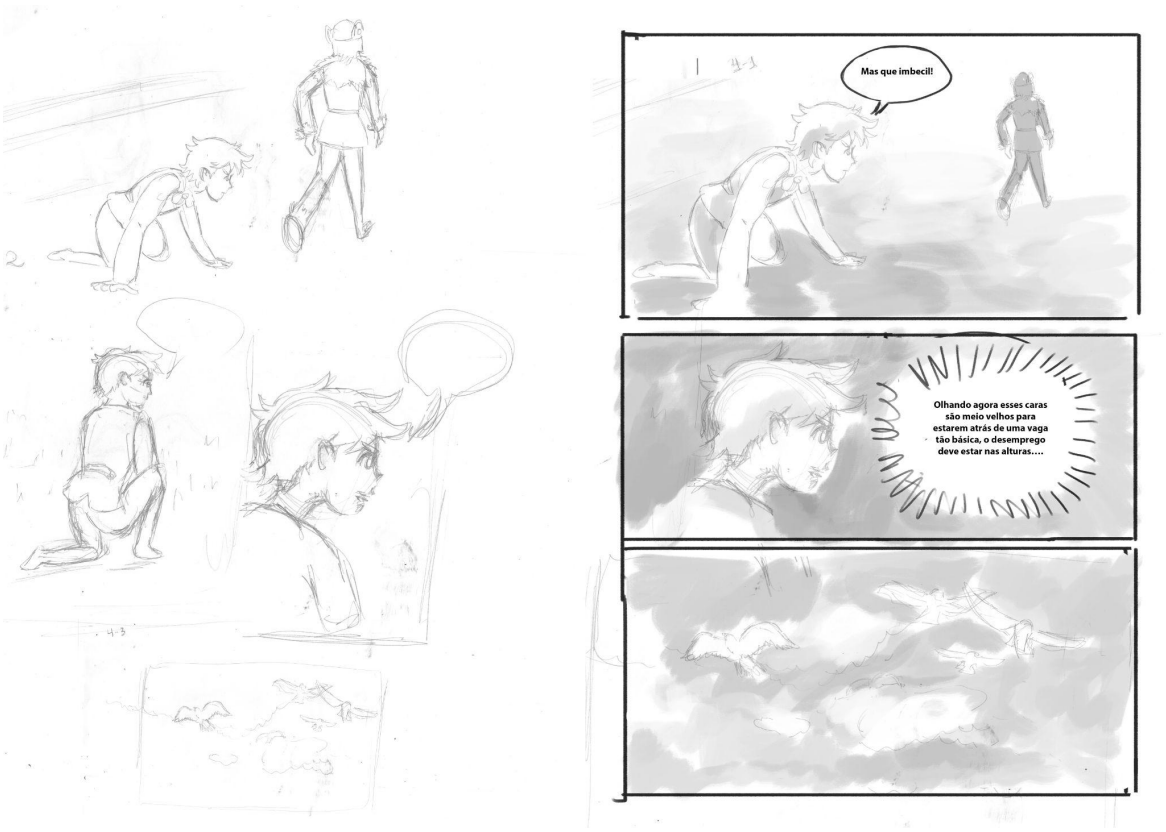
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 122: Diagramação da página 3



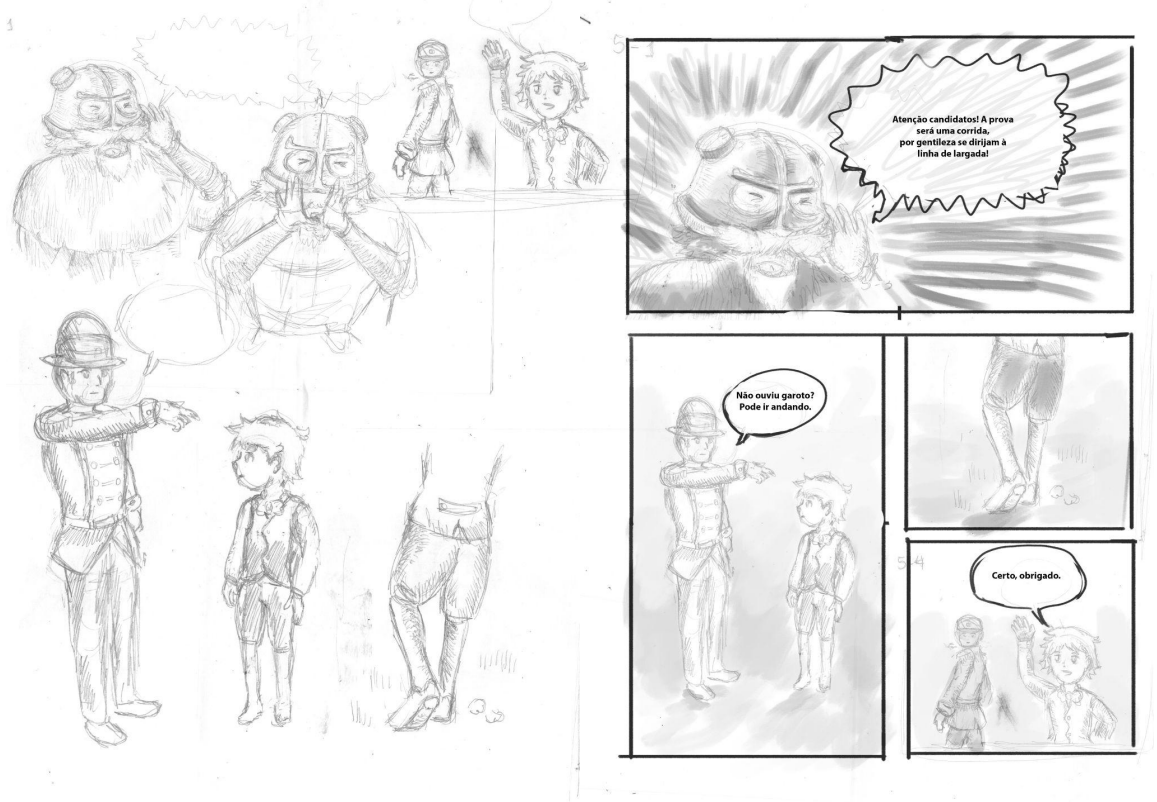
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 123: Diagramação da página 4



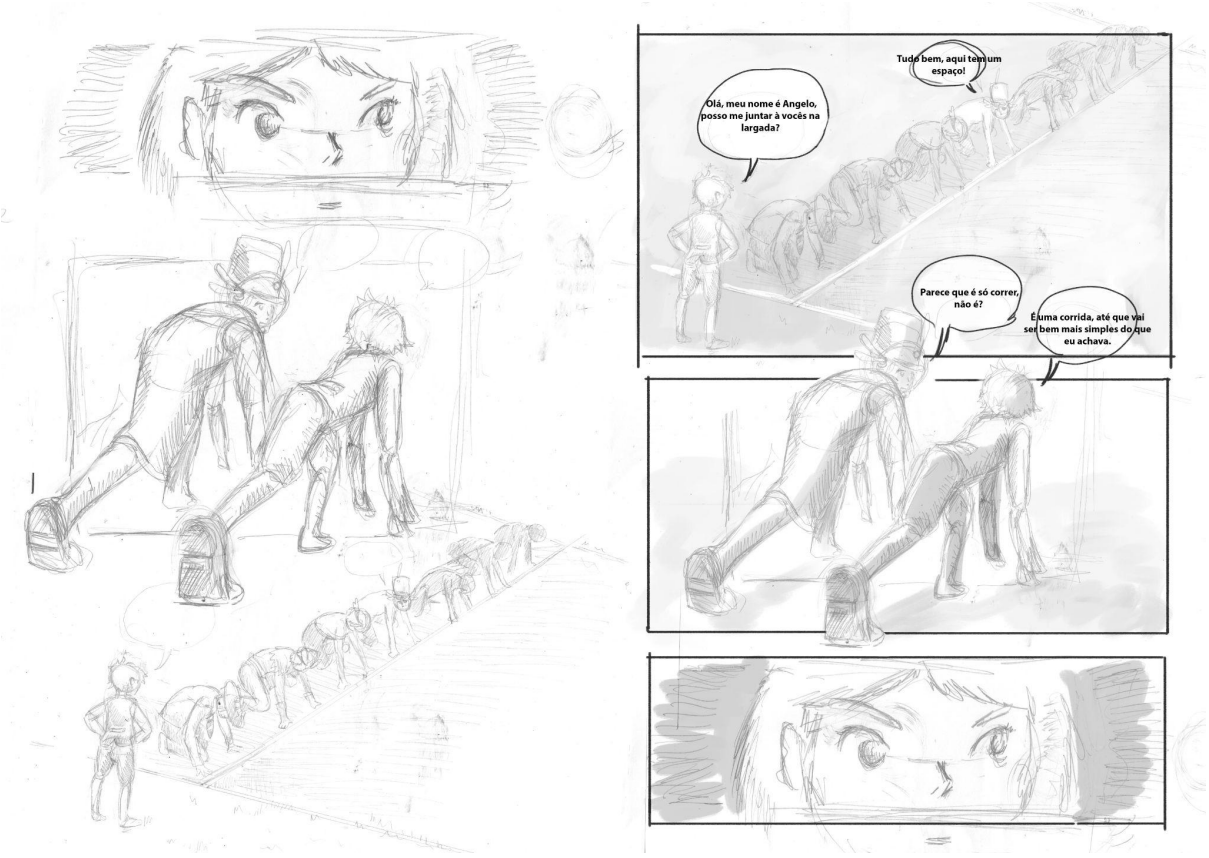
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 124: Diagramação da página 5



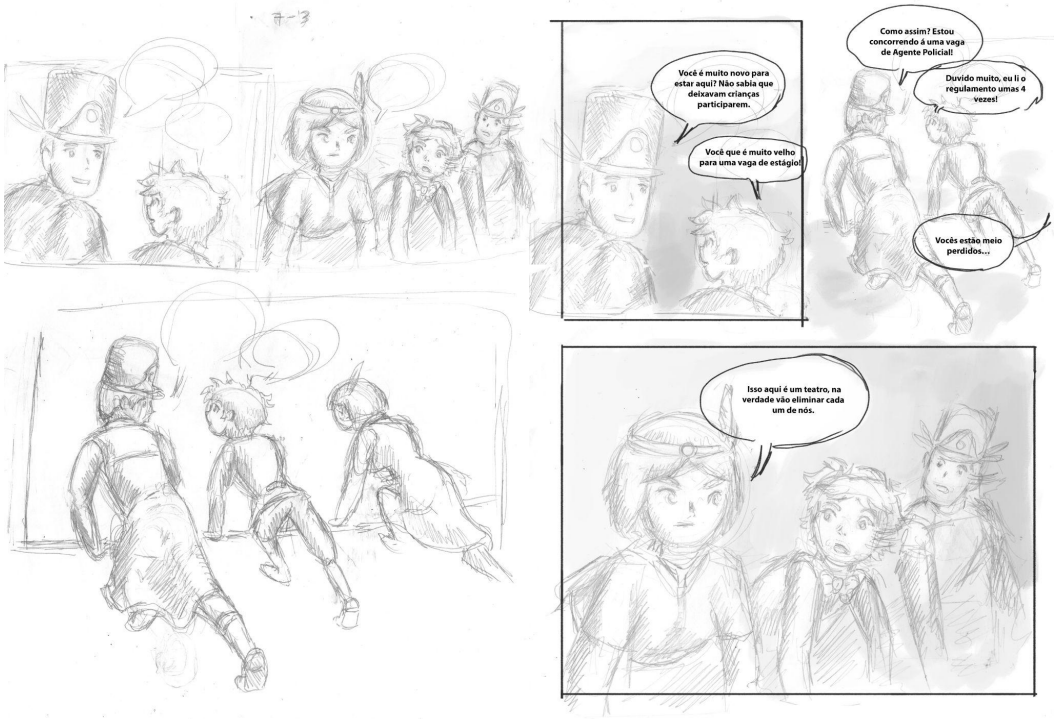
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 125: Diagramação da página 6



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 126: Diagramação da página 7



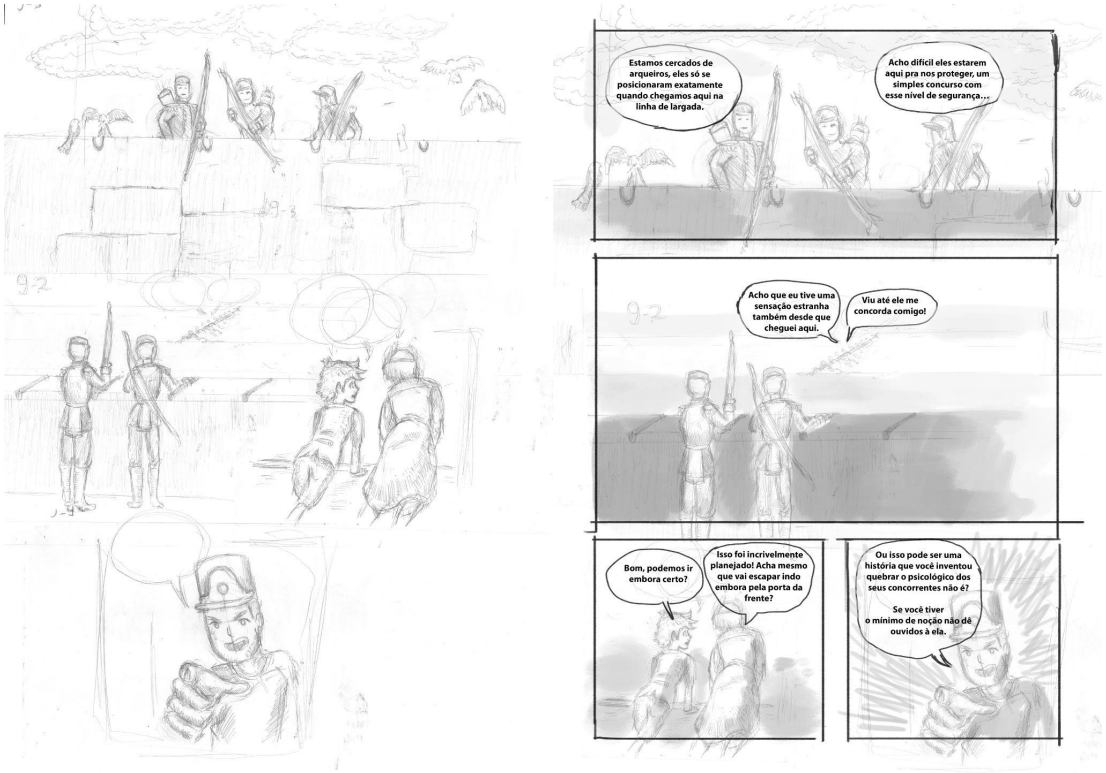
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 127: Diagramação da página 8



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 128: Diagramação da página 9



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 129: Diagramação da página 10



Fonte: Acervo pessoal.

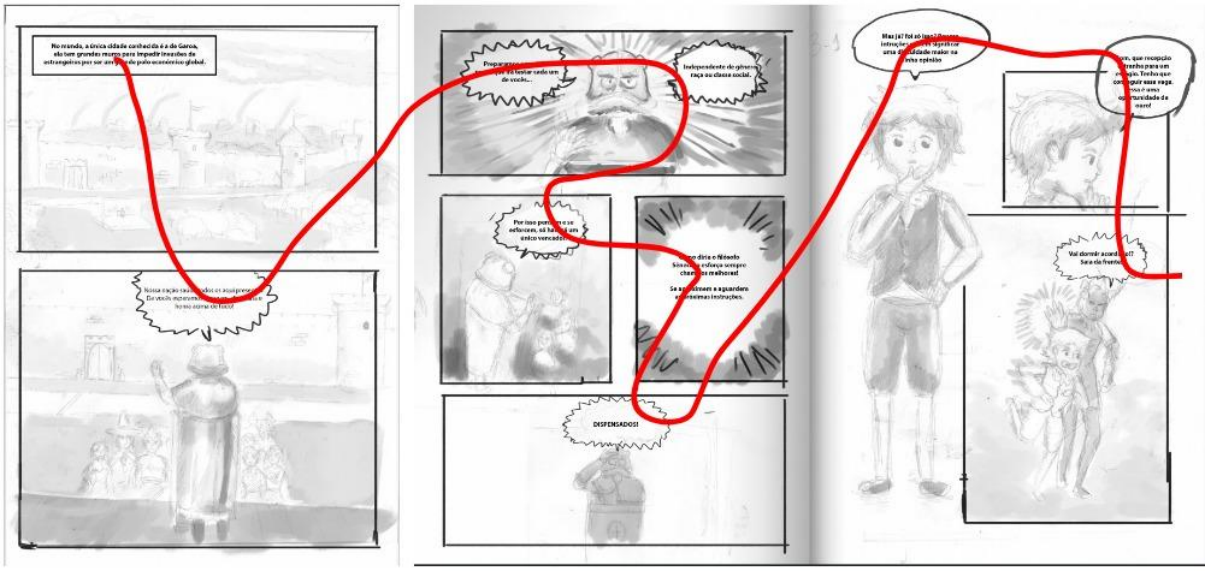
8.3 POSICIONAMENTO DOS BALÕES

Durante o processo de diagramação, foi necessário analisar como as páginas se comportam entre si. O primeiro passo foi observar e notar a ordem que os textos deveriam ser lidos.

Após o posicionamentos dos balões, foi traçada uma linha imaginária que visava encontrar o caminho que os olhos do leitor fariam ao ler a página.

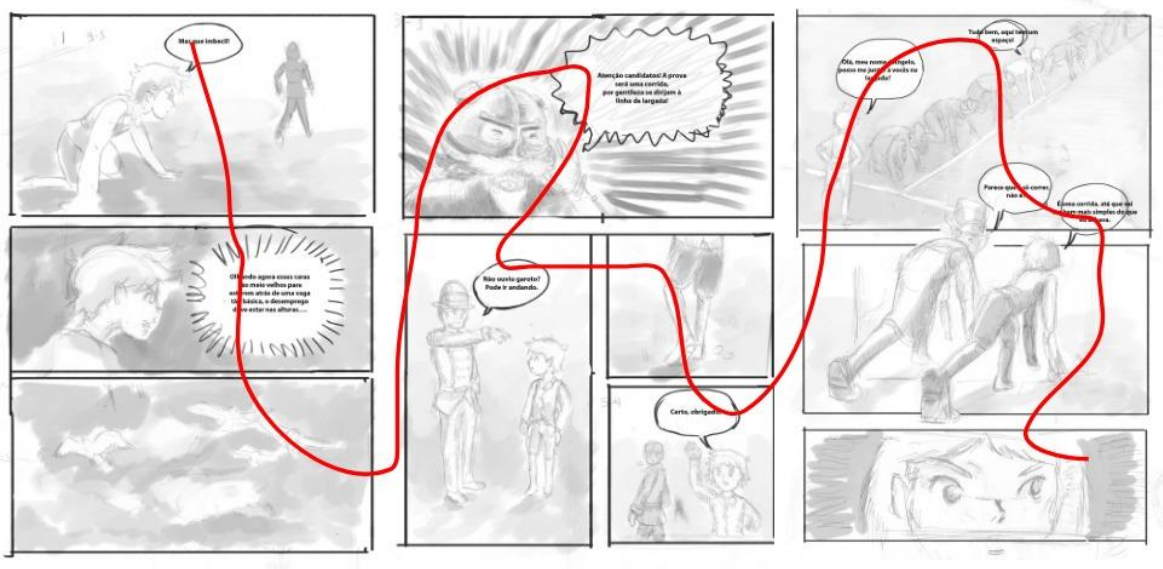
O caminho desejável, era de que o olhar do observador passasse pelos balões de texto e ações de personagens de forma fluída. Ações motoras e reações faciais também foram consideradas.

Figura 130: Comparação das três primeiras páginas



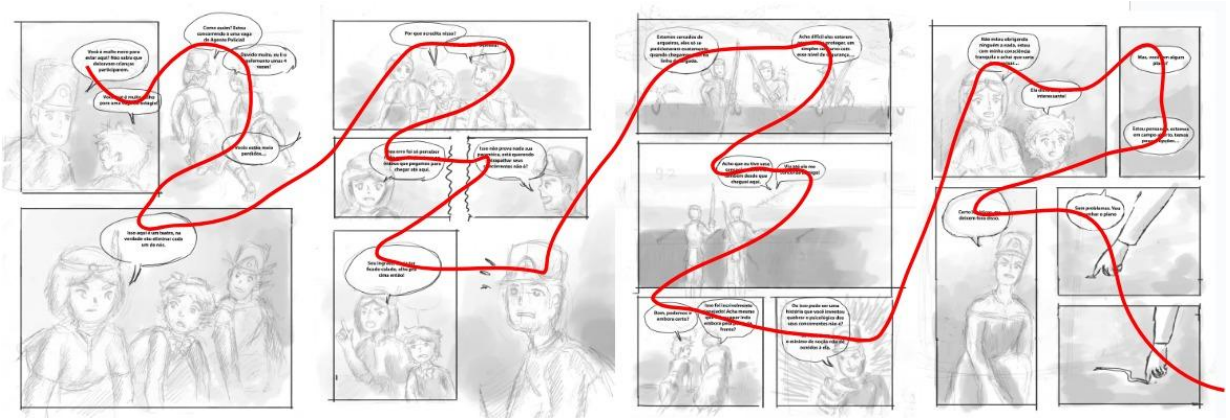
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 131: Comparação das páginas de desenvolvimento.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 132: Comparação de outras páginas de desenvolvimento.

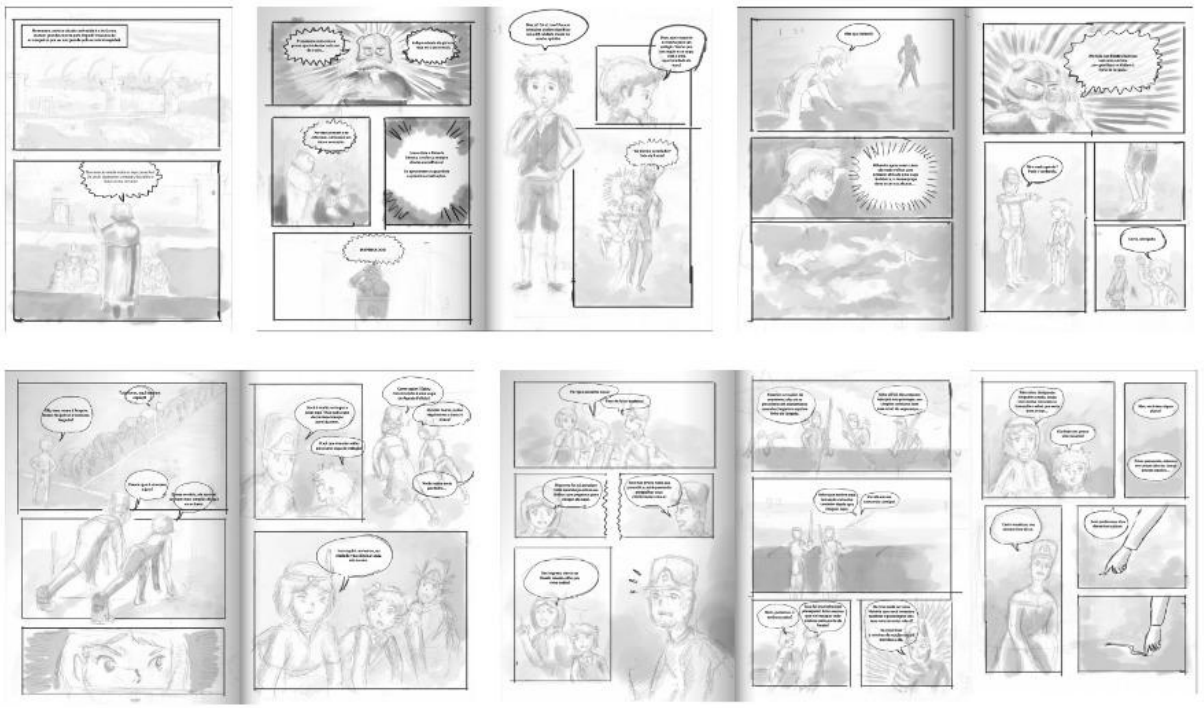


Fonte: Acervo pessoal.

8.4 BONECO

Após a conclusão das primeiras dez páginas, o desenvolvimento do boneco digital serviu para organizar as páginas e identificar quaisquer problemas de ritmo ou de sequência.

Figura 133: Boneco



Fonte: Acervo pessoal.

9 FINALIZAÇÃO

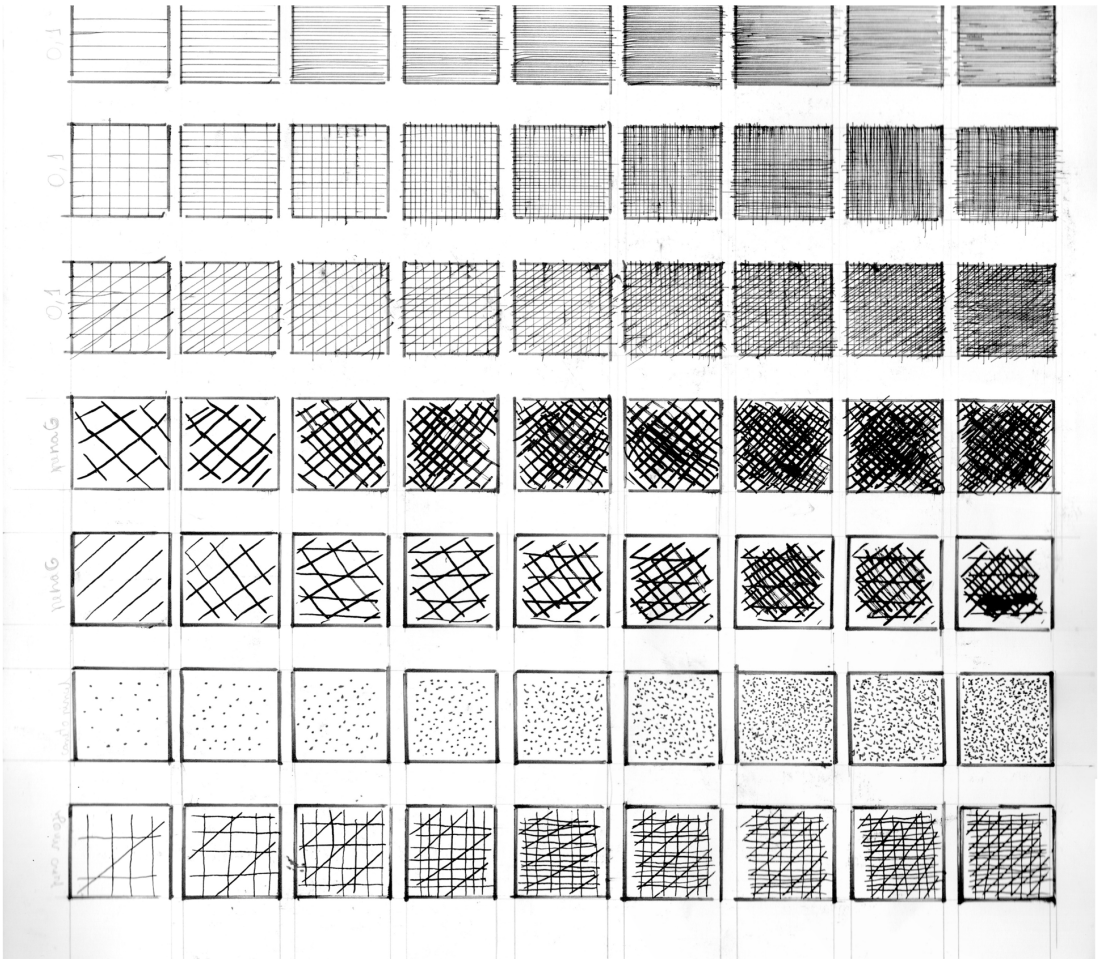
O processo de finalização consistiu na aplicação da arte final nos esboços das páginas, a mesa de luz foi amplamente utilizada.

Foram utilizados os esboços das páginas e feitos desenhos com as canetas selecionadas.

9.1 TABELA DE HACHURAS

Desenvolver uma tabela de hachuras foi essencial para explorar diferentes traços. Esta tabela continha variados níveis de hachura com diferentes materiais. Os utilizados foram a pena G, pena moji, caneta pincel, e caneta mícron 0,1.

Figura 134: Quadro de hachuras



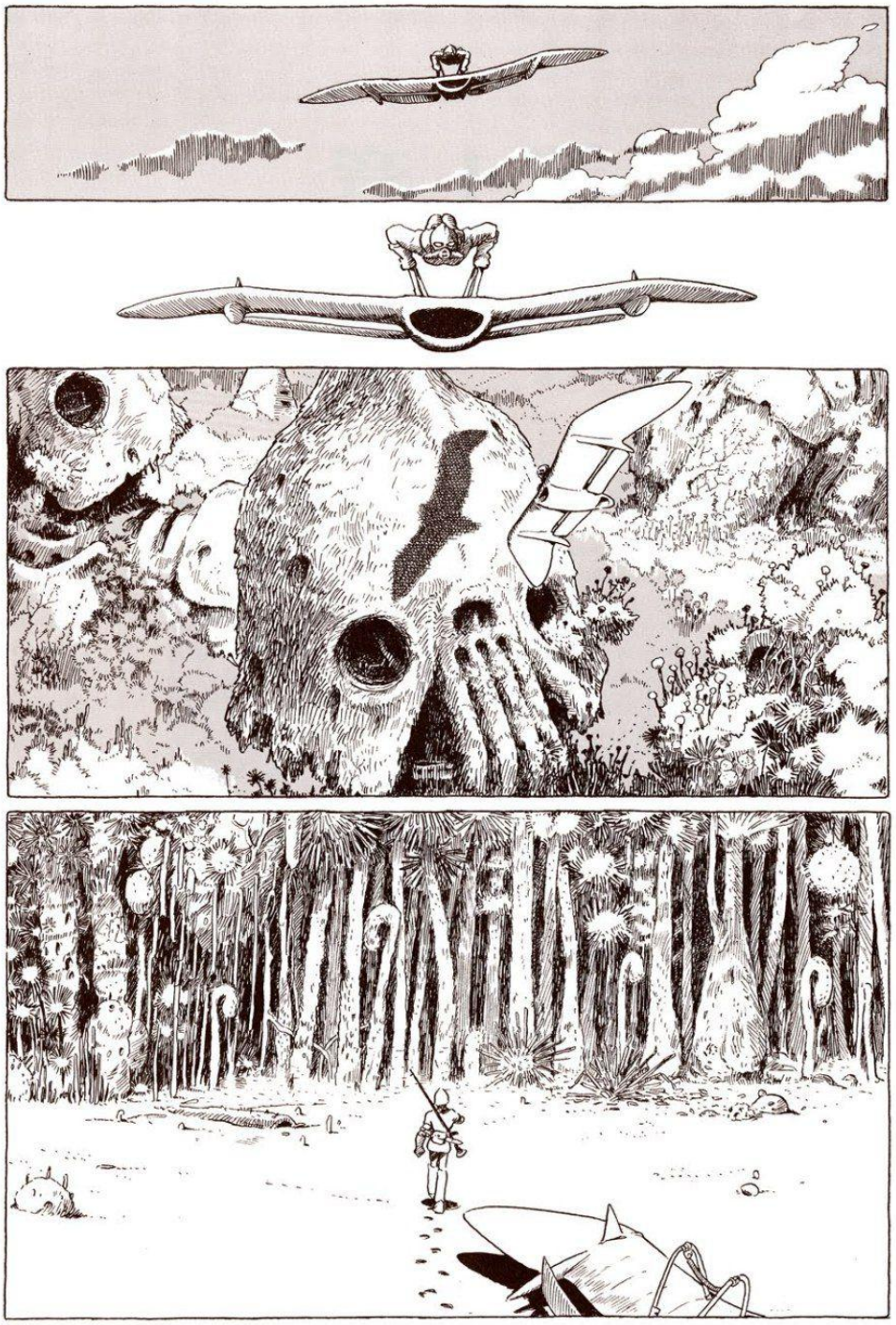
Fonte: Acervo pessoal.

Durante a arte-finalização das páginas, foram desenvolvidos acabamentos seguindo a tabela através da escolha de material.

9.2 REFERÊNCIAS DE FINALIZAÇÃO

As referências utilizadas como inspiração para realizar o processo de arte-finalização levaram em conta os traços dos autores, nesta pesquisa foram observados traços com pouca variação de linha e com um foco em detalhes de textura.

Figura 135: Página de Nausicaä



Fonte: Página de Nausicaä. Disponível em: <http://www.multiversitycomics.com/reviews/nausicaa/> Acesso em: 23 de ago. 2023.

Figura 136: Página de Atelier of Witch Hat



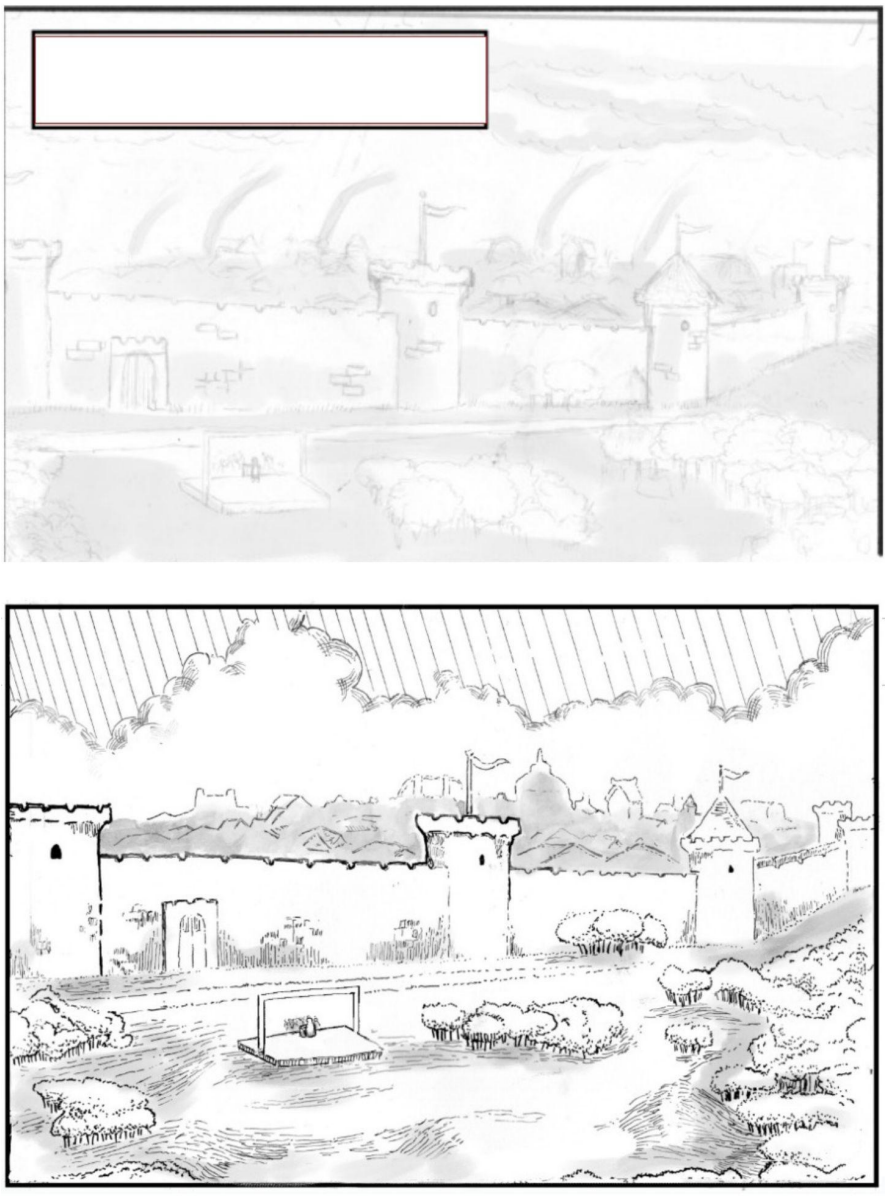
SHIRAHAMA, Kamome. Atelier Of Witch Hat Vol. 1. 1 Edição. Barueri: Editora Panini, 2019.

9.3 PROCESSO DE FINALIZAÇÃO

O processo de finalização consistiu em usar o traço adequado para cada elemento do desenho, demonstrado na tabela da imagem 134, para transmitir uma sensação de perspectiva ou de textura.

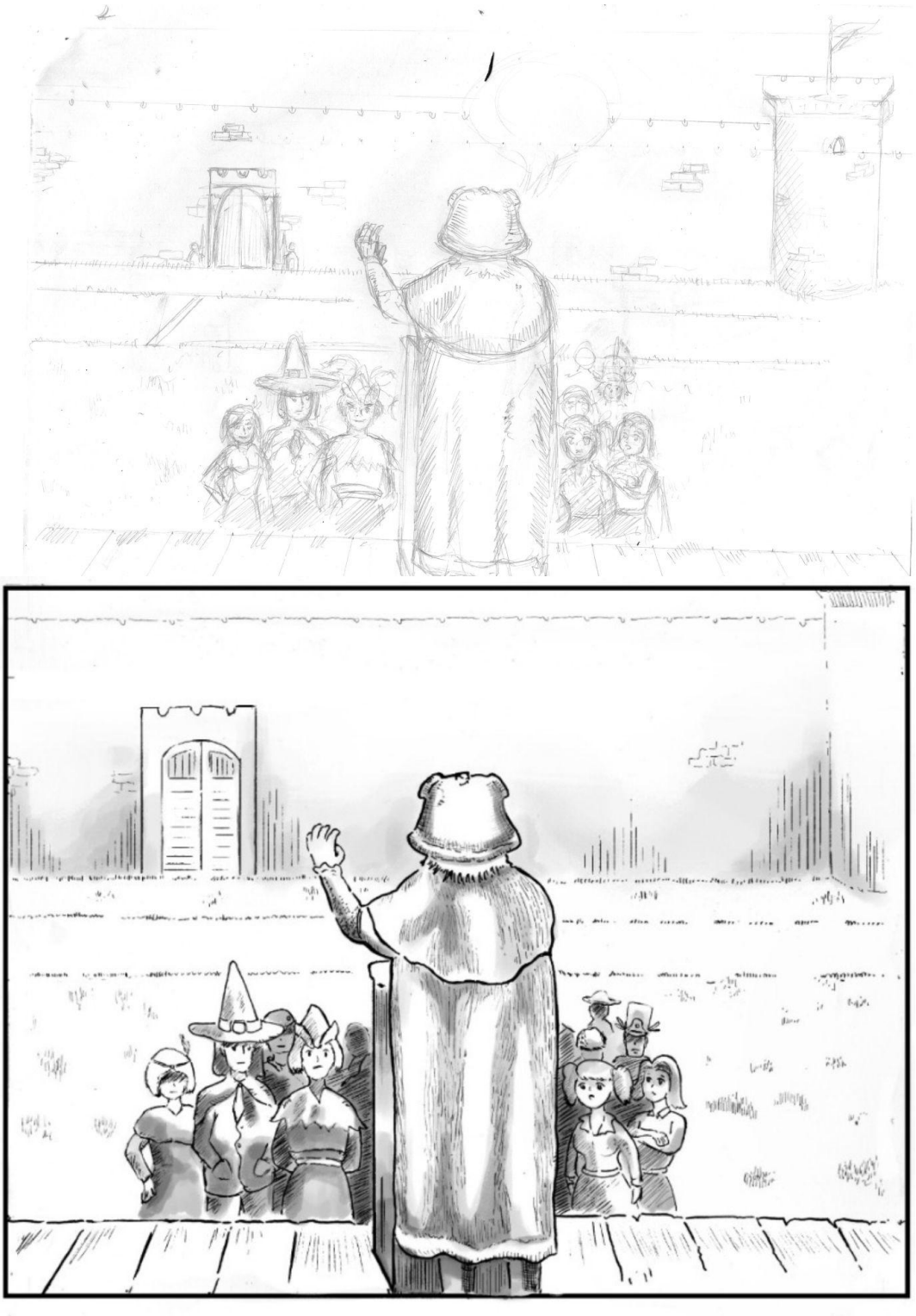
Além disso foi adicionado um processo de sombreamento digital, onde eram destacados alguns elementos em tons de cinza. Nesta etapa foram feitas correções de proporção, tamanho ou de cenas à mão livre, em um esforço para lapidar o desenho antes de finalizá-lo.

Figura 137: Quadro 1 da página 1



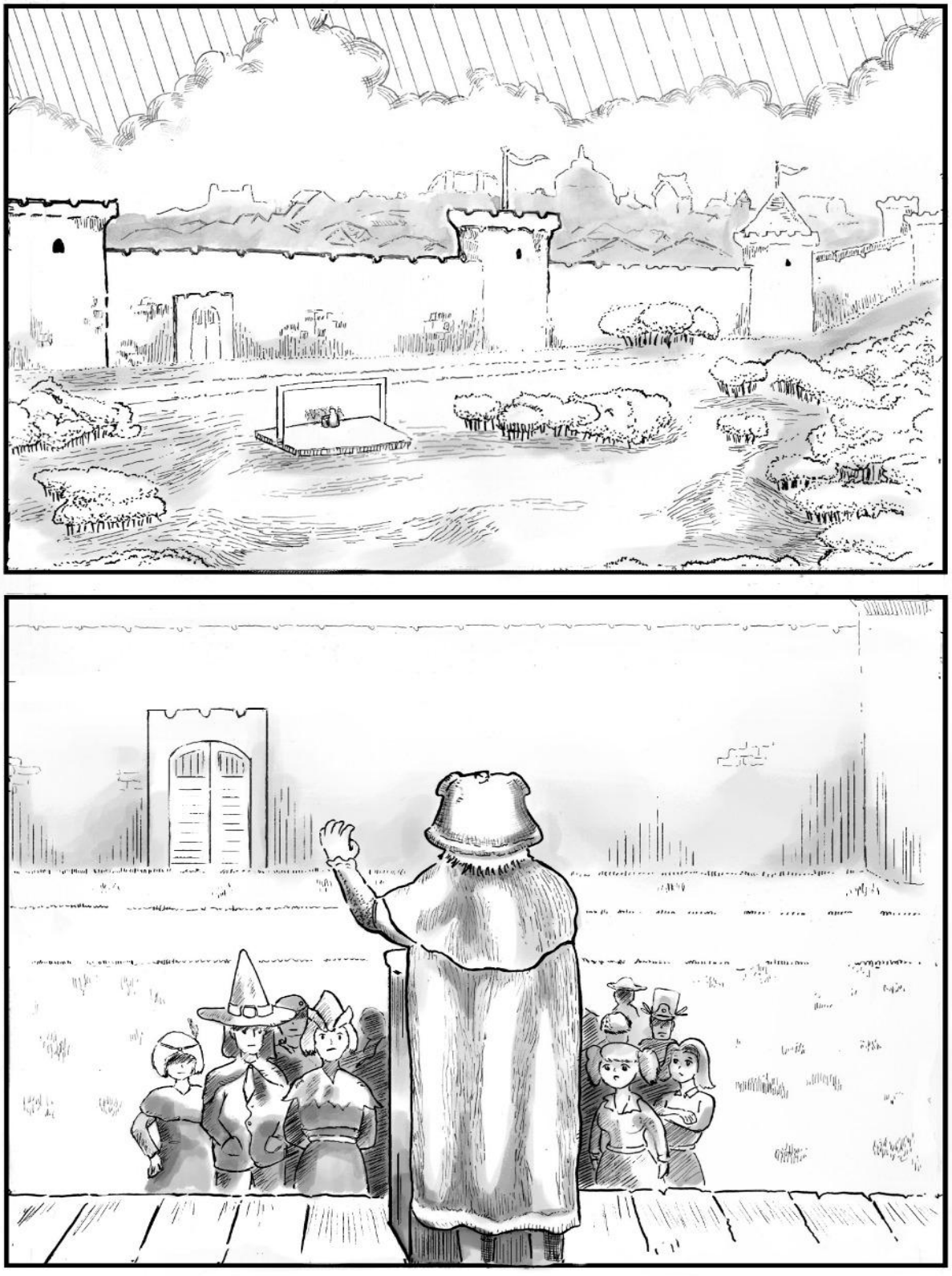
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 138: Quadro 2 da página 1



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 139: Página 1 finalizada



Fonte: Acervo pessoal.

Durante a finalização da 2º página foram realizadas correções nas proporções de elementos no desenho. Na figura 137, a mão do personagem foi aumentada para passar uma maior dramaticidade, e foi corrigido o tamanho da cabeça.

Figura 140: Quadro 1 da página 2



Fonte: Acervo pessoal

Na figura 138, as edições feitas foram evidenciar um pouco mais o punho e melhorar a sombra do desenho, evidenciando a direção da luz sobre o personagem.

Figura 141: Quadros 2 e 3 da página 2

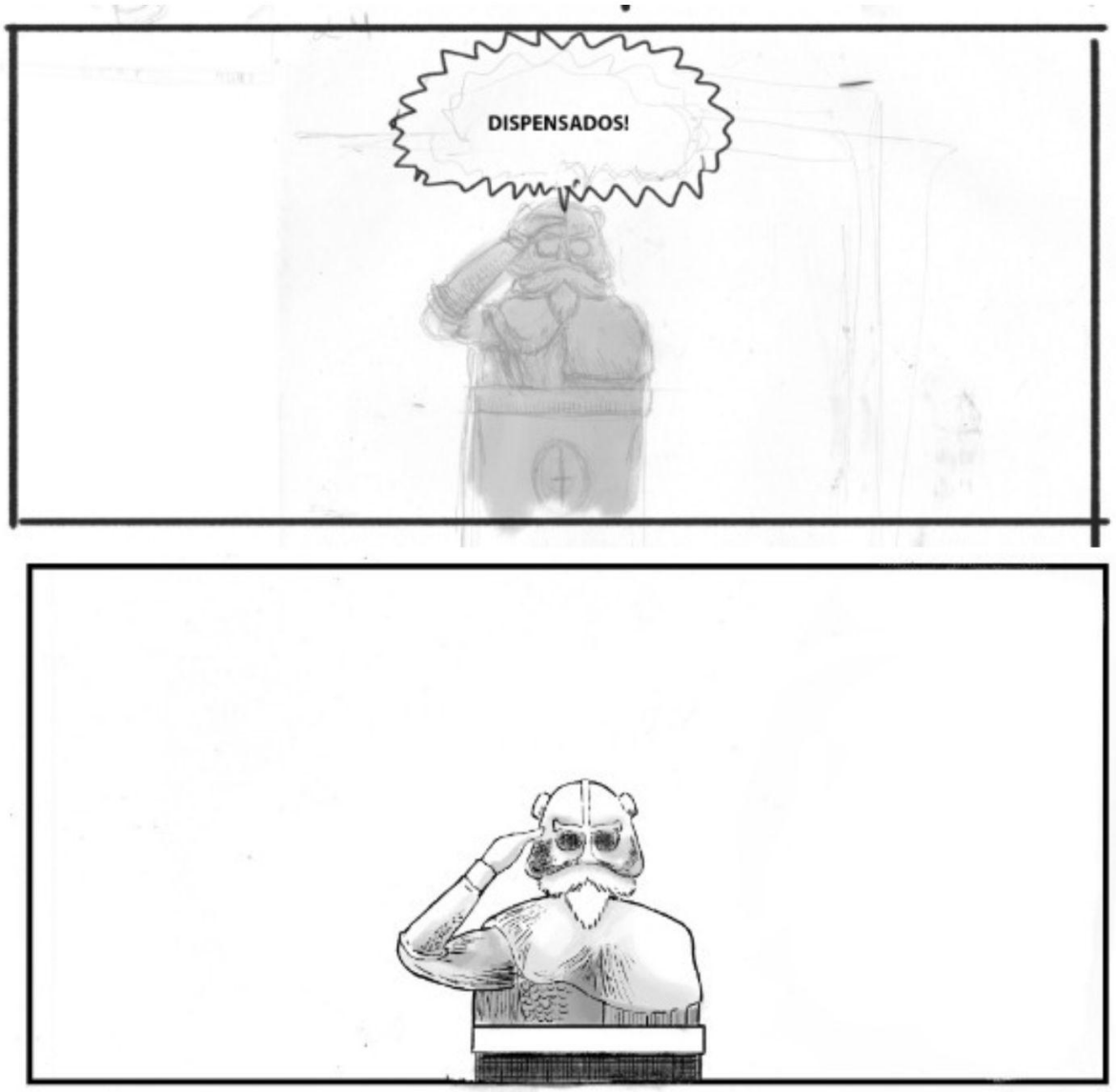


Fonte: Acervo pessoal.

O personagem na figura 139 teve seu tamanho aumentado e foi aberto um espaço maior acima de sua cabeça para a inclusão de um balão de fala.

Além disso, a sombra da figura foi alterada, sendo colocada em um grau menor.

Figura 142: Quadro 4 da página 2



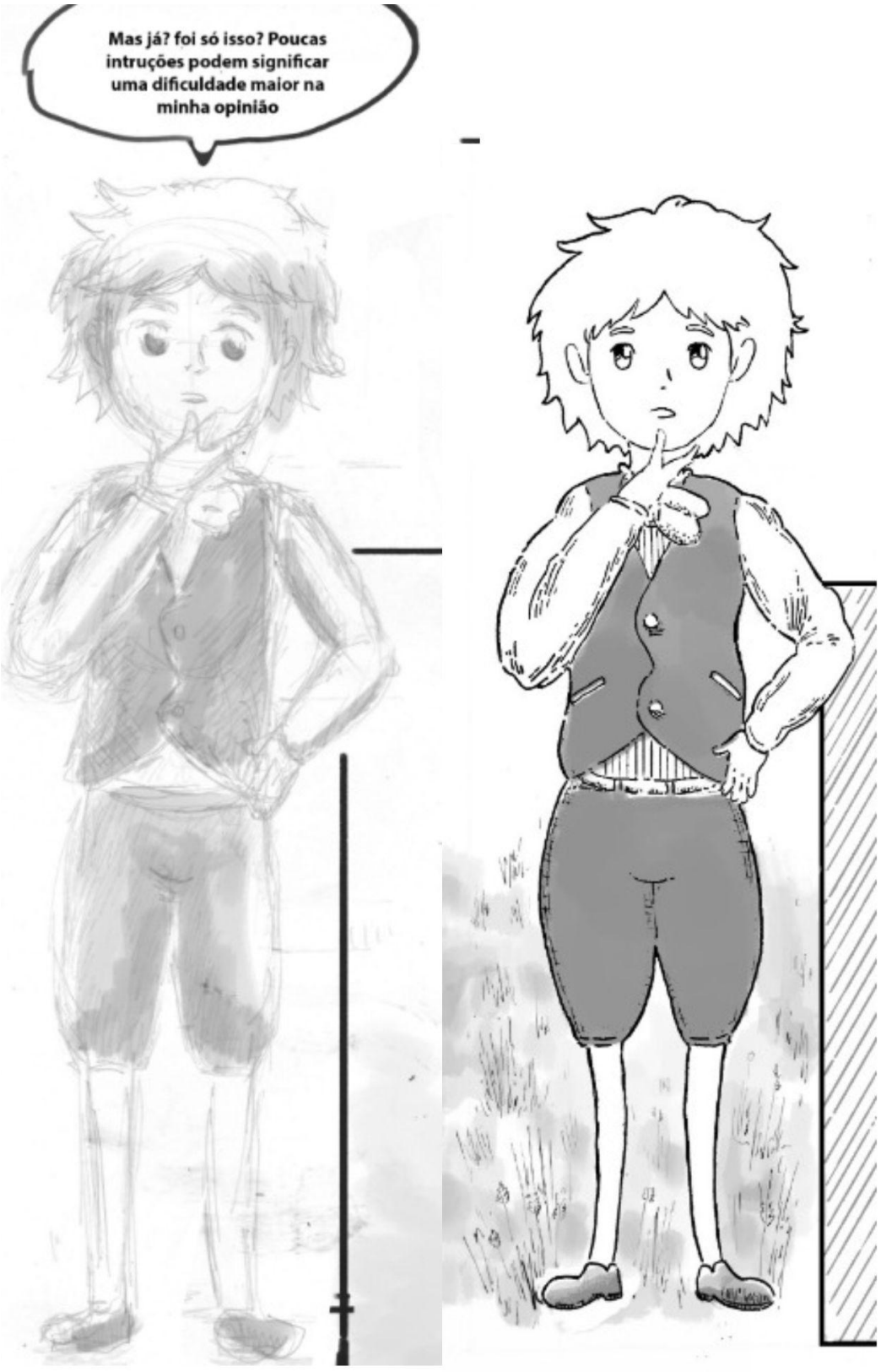
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 143: Página 2 finalizada



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 144: Quadro 1 da página 3



Fonte: Acervo pessoal.

Na figura 145, o primeiro quadro foi redimensionado e o personagem inserido nela diminuído. O balão de fala assim poderia ser melhor adequado.

Houve também uma correção da postura de um dos personagens no quadro 2.

Figura 145: Quadros 2 e 3 da página 3



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 146: Página 3 finalizada



Fonte: Acervo pessoal.

10 CONCLUSÃO

Durante a execução do projeto consegui obter resultados interessantes observando e aplicando os processos de trabalho dos autores citados.

No campo da criação de mundo, os resultados finais me provaram a importância do processo que o artista executa. De modo que apesar de algumas etapas aparentarem linearidade, foi observado processo cíclico diversas vezes.

Os personagens, a história e os cenários dialogam entre si em um ponto que é sempre desejável voltar às etapas antigas e polir o resultado obtido. Durante a etapa de confecção das páginas foi necessário juntar todos esses elementos e também pensar no modo como tudo seria apresentado como uma história em quadrinhos.

Como uma forma de linguagem, a tarefa de desenvolver uma história em quadrinhos, se provou bastante complexa. Exigindo habilidades multidisciplinares na execução prática, como observação de referências, compreender os materiais e manter uma lógica criativa entre eles.

Em termos de desenho livre, a experiência foi enriquecedora, pois trabalhar com múltiplos esboços e melhorá-los até o desenvolvimento da arte final de uma página inteira é complexo.

A elaboração dos painéis foi a mais trabalhosa, pois a busca por uma diversidade na dinâmica do quadrinho como na área da perspectiva e desenho gestual exige bastante repertório.

E quando se há limitações técnicas nesse sentido acaba sendo necessário a busca de referências para conseguir transmitir a ideia desejada. Muitas vezes cheguei a ter consciência do que se queria no papel, mas não o treino para executar o que foi imaginado.

O progresso foi consistente, com todas as etapas de pré-produção executadas e um grande avanço na produção e pós-produção. Na etapa de finalização foi cumprida uma pequena parte que agregou bastante conhecimento.

Nesse sentido foi de grande aproveitamento o desafio de manter uma metodologia criativa e de desenho, e conseguir obter resultados superiores aos que eu acreditava que seria capaz.

REFERÊNCIAS

ARAKI, Hirohiko. **Manga in Theory and Practice: The Craft of Creating Manga.** 4º edição. Viz Media. 2020

ARAKI, Hirohiko. **Jojo's Bizarre Adventures**. Disponível em: <https://m.media-amazon.com/images/I/61NiAFnDCeL._SX341_BO1,204,203,200_.jpg. Acesso em 18 jun. 2023.

Arte-finalização. Disponível em: <https://static23.minhalojanouol.com.br/criativostore/produto/multifotos/hd/20200704152825_2676997324_DMZ.jpg. Acesso em: 17 jun. 2023.

Cachorro-Vinagre. Disponível em: <https://gizmodo.uol.com.br/wp-content/blogs.dir/8/files/2022/06/Cachorro-vinagre-1000x600.png. Acesso em 20 jun. 2023.

Carcassonne. Disponível em: <https://turismo.eurodicas.com.br/carcassonne/. Acesso em 19 jun. 2023.

Cyprien Outdoor Adventures. **Building complete and warm survival shelter.** Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=skcqFTi3s_A. Acesso em 20 jun. 2023.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial: Princípios e práticas do lendário cartunista**. 4º edição. WMF Martins Fontes. 2010

Estações Ferroviárias. Disponível em: <http://www.estacoesferroviarias.com.br/alagoas/fotos/lagoadacanoa0141.jpg. Acesso em 19 jun. 2023

Ganância. Disponível em <https://universoanimanga.blogspot.com/2018/01/a-ciencia-de-fullmetal-alchemist-os.html. Acesso em 20 jun. 2023.

Geekout. **Ni no Kuni II**. Disponível em: <https://www.geekout.ph/images/PixelKings/ni_no_kuni_2_Storybook.jpg. Acesso em 20 jun. 2023.

Geek Universal. **Sussurros do Coração**. Disponível em <https://www.geekuniversal.com.br/2020/01/14/sussurros-do-coracao-studio-ghibli-vai-lancar-sequencia-em-live-action-do-filme/ Acesso em 17 jun. 2023

Ghibli Wiki. **Yupa** Disponível em: <https://static.wikia.nocookie.net/studio-ghibli/images/f/f3/Yupa.jpg/revision/latest?cb=20180909225145. Acesso em 20 jun. 2023.

Ni no Kuni Wiki. **Mouse Guard**. Disponível em: <https://static.wikia.nocookie.net/ninokuni/images/1/1d/Mouse_Guard_Fighting_Roland.jpg/revision/latest/scale-to-width-down/220?cb=20190831102321. Acesso em 20 jun. 2023.

O Herói de Muitas Faces. Disponível em: <https://m.media-amazon.com/images/I/51wAIzqkjQL._SX338_BO1,204,203,200_.jpg. Acesso em: 18 jun. 2023.

Studio Ghibli. **Meu Amigo Totoro**. Disponível em: <https://g1.globo.com/ac/acre/noticia/princesa-mononoke-e-meu-amigo-totoro-sao-exibidos-durante-mostra-de-animacao-em-rio-branco.ghtml. Acesso em 20 jun. 2023.

Studio Ghibli. **Markl.** Disponível em <https://static.wikia.nocookie.net/studio-ghibli/images/5/5d/Markl.jpg/revision/latest?cb=20210707005535. Acesso em 17 jun. 2023

Rocket Racoon. Disponível em: <https://www.polygon.com/23711140/guardians-of-the-galaxy-rocket-racoon-origin-story-comics. Acesso em: 20 jun. 2023.

OBATA, T; Ohba, T. **Death Note - One Shot Special**. Disponível em: <https://m.media-amazon.com/images/I/51s8YU7jvfL.jpg. Acesso em 18 jun. 2023.

TOGASHI, Yoshihiro. **Capa de Hunter x Hunter** Disponível em: <https://m.media-amazon.com/images/P/B07TZNQB5S.01._SCLZZZZZZZ_SX500_.jpg. Acesso em 18 jun. 2023.

The Art of Ni No Kuni II: Revenant Kingdom. 1º edição. Titan Books. 2018

Ghibli Wiki. **Yupa** Disponível em: <https://static.wikia.nocookie.net/studio-ghibli/images/f/f3/Yupa.jpg/revision/latest?cb=20180909225145. Acesso em 20 jun. 2023.

Howl 's Moving Castle. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/783837510127501862/. Acesso em 20 jun. 2023

TOGASHI, Yoshihiro. **HUNTER x HUNTER**. 1 Edição. São Paulo: Editora JBC, 2008.

INAGAKI, Riichiro; BOICHI. **Dr. STONE.** 1 Edição. São Paulo: Editora Panini, 2017.

TOGASHI, Yoshihiro. **Level E. 1**. 1 Edição. São Paulo: Editora JBC, 2013.

Página de Nausicaä. Disponível em: <http://www.multiversitycomics.com/reviews/nausicaa/> Acesso em: 23 de ago. 2023.

1917. Direção: Sam Mendes. Produção: DreamWorks Pictures. Reino Unido e Escócia: Universal Studios, 2019

Prefeitura de Belo Horizonte. Disponível em: <https://prefeitura.pbh.gov.br/noticias/escolas-municipais-conquistam-primeiras-posicoes-no-judo-e-atletismo-no-jebh> Acesso em 24 jul. 2023.

Zenitsu killed a demon to save a kid!. Ufotable, 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=z4zrJ100naw>. Acesso em: 6 jul. 2023.

SHIRAHAMA, Kamome. **Atelier Of Witch Hat Vol. 1**. 1 Edição. Barueri: Editora Panini, 2019

REVISTA ZÉ CARIOCA. Disponível em: <https://3.bp.blogspot.com/-iZ_fjWKqUK8/U1Mzut-zedI/AAAAAAAAFjA/6IQ7iGXWPyE/s1600/B+2014-003_02.jpg> Acesso em 24 ago. 2023.