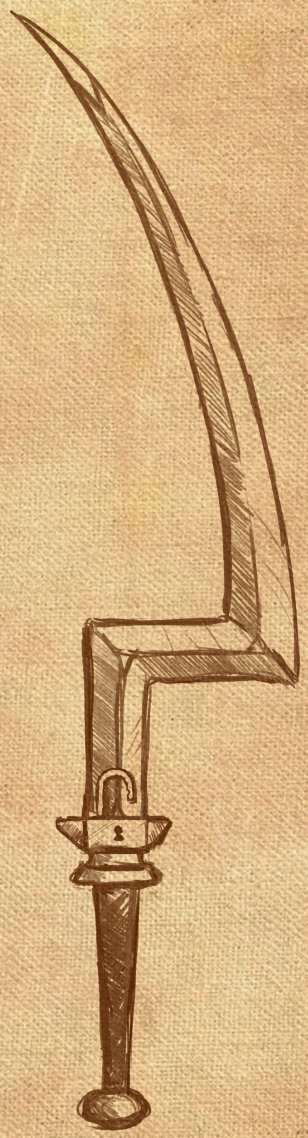
# A Chaveira Aprendiz

a Ordem dos Decifradores

## Relatório



Gabriel Pereira de Paula

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

Gabriel Pereira de Paula

# "A Chaveira Aprendiz"

Projeto de conclusão de curso apresentado para a obtenção do título de bacharelado em Design Gráfico

**Orientador: Professora Dra. Cássia L. Carrara Domiciano**

BAURU, SP
2018

# Resumo

A Chaveira Aprendiz se trata de uma *Graphic Novel* com história, personagens e ambientação completamente originais.

O projeto consiste no desenvolvimento de uma história em quadrinhos a partir do zero, contendo a criação de um roteiro, desenvolvimento de personagens, artes conceituais e o desenvolvimento de uma narrativa completa, capaz de apresentar ao leitor todo um universo de fantásia e ação em cerca de 50 páginas.

Palavras-chave: Quadrinhos, Personagens, *Graphic Novel*, Roteiro.

# Abstract

The Key-Master's Apprentice is a Graphic Novel with completely orginal story, characters and setting.

The project consists of the creation of a comic book from scratch, along with the development of a script, characters, concept arts and a whole story arc, so it can introduce the reader to a whole world of fantasy and action in about 50 pages.

Key-words: Comics, Characters, Graphic Novel, Script.

# Índice

**Introdução.....Pág. 9**

**Sobre histórias em quadrinhos.....Pág. 11**

Uma breve história dos quadrinhos.....Pág. 12

Tipos de histórias em quadrinhos.....Pág. 14

O que é uma *Graphic Novel*.....Pág. 15

Quadrinhos e *Graphic Novels* no Brasil.....Pág. 16

**Referências visuais..... Pág. 19**

Nausicaä do Vale do Vento .....Pág. 20

Koteri Ink ..... Pág. 22

Avatar em quadrinhos .....Pág. 24

**O Projeto.....Pág. 27**

Primeiras idéias.....Pág. 28

O universo e sua magia.....Pág. 29

Criando protagonistas.....Pág. 34

Criando antagonistas.....Pág. 41

Personagens secundários.....Pág. 46

Roteiro, estratégias para apresentar um universo.....Pág. 50

Desenvolvimento.....Pág. 52

Técnicas de narrativa visual aplicadas na HQ.....Pág. 58

**Tipografias adotadas.....Pág. 68**

**Logo.....Pág. 70**

**Considerações finais.....Pág. 73**

**Lista de imagens.....Pág. 75**

**Bibliografia e sites consultados.....Pág. 78**

# Introdução

Criar é algo maravilhoso.

Sempre me considerei alguém criativo, já inventava meus próprios personagens e histórias antes mesmo de completar seis anos de idade. Mas conforme os anos passam, criar deixou de ser algo descompromissado, como em brincadeiras de criança e virou sinônimo de dedicação.

Esse projeto é fruto de toda a dedicação possível. Minha, nas várias horas em que passei desenhando, escrevendo, me criticando, me apaixonando mais por esses personagens e me divertindo. E também das pessoas a minha volta, de amigos e família que me ajudaram a criar essa história, que se empolgaram com minhas idéias e me apoiaram até nos dias em que eu estava mais chato e cético a respeito do potencial dessa *Graphic Novel*.

Apesar disso tudo, definitivamente não tenho como dizer se é uma boa história em quadrinhos ou não, isso cabe ao leitor.

Mas espero que sua leitura seja tão divertida para os outros, quanto foi para mim a experiência de escrevê-la, e que essa história consiga criar uma fagulha de curiosidade sobre este mundo de chaves e cadeado mágicos que eu tanto amei desenvolver.

Nunca achei que poderia me dizer autor de algo, mas por mais que dê um frio na barriga ter minha história avaliada por outras pessoas, não há nada mais empolgante também.

# Sobre histórias em quadrinhos

# Uma Breve História dos Quadrinhos

Histórias em quadrinhos são acima de tudo, um meio de comunicação, e por mais que seja argumentável, o que faz de uma sequência de imagens justapostas, de fato uma história em quadrinhos, elas estão presentes na história da humanidade à muito mais tempo do que as pessoas imaginam.

No já clássico Desvendando os Quadrinhos de Scott McCloud de 1993, o autor dedica um breve capítulo a especular com o leitor, qual talvez tenha sido a origem dos quadrinhos na história do mundo.

Diversos exemplo são dados por McCloud, como por exemplo 8 Cervos: Garras de Tigre, um épico contido em um manuscrito em imagem pré-colombiano descoberto por Cortés em 1519, que além de se tratar de uma sequência de imagens, cujo intuito é tecer uma narrativa para o leitor, ainda faz uso de texto aliado as imagens, para dar detalhes.

Na França, séculos antes, uma tapeçaria de mais de 70 metros, chamada *Bayeux Tapestry,* detalha a conquista normanda da Inglaterra que teve início em 1066.

Indo mais atrás no tempo ainda, o autor aponta exemplos de arte sequencial estática no Egito Antigo, em especial, uma parede pintada dentro da tumba de Menna, um escriba, feita a 32 séculos atrás.

E sabemos que existem narrativas sendo apresentadas antes mesmo do conhecimento da palavra, com as pinturas rupestres.

O ser humano é empático por natureza, isso faz da prática de contar histórias algo inerente à criatividade humana. Nós aprendemos com os relatos que nos são passados, e as histórias em quadrinhos não são exceção a isso. Por isso são tão presentes na história do mundo.

Com a invenção e disseminação da imprensa, essa forma de contar histórias pode se tornar cada vez mais popular por conta



Figura 1: Bayeux Tapestry.

Figura 2: Parede na tumba de Menna.



do fácil acesso. Rodolphe Topffer apresentou a primeira combinação de palavras e imagens interdependentes em sua publicação *The Adventures of Mr. Obadiah Oldbuck* e se tornou popular com suas histórias satíricas e desenhos caricatos durante o século XIX. (McCLOUD, 1993)

No início do século XX, Max Ernst mostraria que a arte sequencial não precisava beber apenas de uma renderização caricata e uso do humor. *A Week of Kindness* cria uma narrativa com uma série de 182 colagens, e mostra uma estética surrealista e soturna, e explora a amplitude da mídia dos quadrinhos.

Talvez o mais belo aspecto das histórias em quadrinhos é realmente serem uma mídia, e como tal, seus limites são definidos apenas pela criatividade dos autores que resolvem explorá-la. O passado serve para mostrar a amplitude que essa forma de expressão já detinha, mas com o avançar do tempo, os quadrinhos foram capazes de se estabelecer como mídia comercial, e posteriormente artística, hoje referenciada como a oitava arte, sendo reconhecida e influenciando todas as outras formas artísticas que podemos imaginar.

Segundo Moya Álavro (1994), com o avanço do século XX, assim como o resto do mundo, os quadrinhos aceleraram seu desenvolvimento, sua produção e sua evolução, fazendo parte dos jornais de todo dia, abrindo espaço para ideias, críticas e histórias serem veiculadas de uma forma nunca antes imaginada, criando os alicerces do que eles viriam a ser até hoje.

Figura 3: The Adventures of Mr Obadiah Oldbuck.




Figura 4: A Week of Kindness.



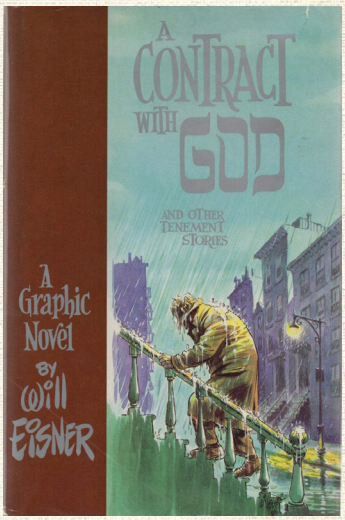
Figura 5: Primeira aparição de Superman




Figura 6: Spider-Man




Figura 7: A Contract with God, de Will Eisner




Figu

## Tipos de Histórias em quadrinhos

Segundo o artigo *A Brief History of Graphic Novels*, de Stan Tychinski, a era de ouro dos quadrinhos americanos se deu com a vinda dos super-heróis como carro chefe. Após o crash da bolsa de valores americana em 1929, e o contexto de segunda guerra mundial que pairava no ar, figuras heróicas se tornaram populares no imaginário popular e mesmo no front da guerra. Superman e Capitão América vieram para, em suas páginas, destruir o mal, seja salvando as pessoas em Metrópolis ou lutando diretamente contra os nazistas.

Foi uma época em que os quadrinhos explodiram em quantidade, com muitos personagens sendo criados e apresentados ao público de uma só vez. Com suas publicações já independentes de jornais, esses personagens tornaram dos quadrinhos a verdadeira indústria milionária que é até hoje.

Muitos outros personagens ganharam suas versões em quadrinhos também, Mickey Mouse e outros da Disney passaram a ser publicados assim, e fora do cenário americano, personagens como Tintin surgiam para contar narrativas diferentes das publicações da DC ou da Marvel.

Não demorou muito para outros autores verem potencial nesse universo de possibilidades, e terem vontade de contar suas próprias histórias. Muito em contraponto a maneira rasa e dicotômica que essas histórias viam o mundo, novos personagens e quadrinhos começaram a surgir com personagens mais complexos, que contemplassem outras questões do ser humano.

Com o avanço das décadas, heróis deixaram de ser tão simples quanto usar as cores dos Estados Unidos e lutar contra o "mal". Os *X-Men* surgiram para falar sobre aceitação, representatividade e preconceito para o jovem leitor, *Spider-Man* de Steve Ditko veio mostrar que as pessoas que sofriam *bullying* não eram fracas por conta disso e que "Com grandes poderes vem grandes responsabilidades" e *Peanuts* veio mostrar que tirinhas podiam sim ser reflexivas e profundas.

Tudo isso levou à, em 1964, ser cunhado o termo *Graphic Novel*, que mais uma vez alçaria as histórias em quadrinhos a um novo patamar aos olhos da mídia *mainstream* e mostraria novas formas de explorar essa indústria. (Schelley, 2010)

ura 8: Maus



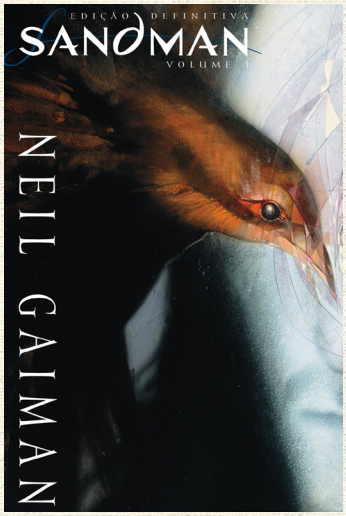

Figura 9: Watchmen




Figura 10: O Cavaleir das Trevas Ressurge




Figura 11: Sandman




## O que é uma Graphic Novel

O termo ficou famoso após a publicação *A Contract With God* de Will Eisner em 1978, e passou a ser usado para descrever uma nova forma de imprimir quadrinhos.

Isso se mostrou uma pequena revolução dentro do mercado, tendo inclusive um manifesto escrito por Eisner Campbell (ilustrador de Do Inferno, de Alan Moore) em uma tentativa de descrever e qualificar uma *Graphic Novel*.

Segundo Eisner em *Graphic Novel Manifesto (revised)* (revisado em 2005), de forma resumida, uma *Graphic Novel* se trata de uma história em quadrinhos submetida à forma de publicação diferenciada em uma tentativa de elevar ela a algo maior que uma simples HQ, tendo uma narrativa geralmente mais extensa que uma publicação de HQ periódica, e por consequência dando maior liberdade criativa ao autor. (Tópico 6 do Manifesto)

Ele comenta ainda que o termo *Graphic Novel,* descreve acima de tudo um movimento e uma abordagem aos quadrinhos, sendo que ele (o termo) de forma alguma deve ser usado para determinar um assunto à ser abordado na obra, ou mesmo os materiais na qual ela será realizada. Segundo Eisner, toda a existência, incluindo a do próprio autor, pode ser um assunto a ser tratado em quadrinhos, e pouco importa o tipo de papel ou formato, contanto que a obra cumpra sua intenção de elevar os quadrinhos a algo novo.

Inúmeras publicações de *Graphic Novels* alcançaram patamares de clássicos desde a década de 80 por poderem explorar temas, técnicas, narrativas e arte de forma ainda não vista nas histórias em quadrinhos, inovando de maneiras sem precedentes em seu design e impactando o público de forma sem igual.

A primeira a alcançar tamanho sucesso comercial e de crítica foi Maus de Art Spiegelman em 1986, abrindo alas para grandes obras e autores como o já citado Alan Moore com Watchmen, Do Inferno; Neil Gaiman com Sandman; Frank Miller e O Cavaleiro das Trevas Ressurge; e muitos outros.

## Quadrinhos e Graphic Novels no Brasil

O Brasil tem também seu próprio cenário de quadrinhos hoje muito bem estabelecido e tem, assim como no resto do mundo, levado suas obras à livrarias cada vez mais no formato de *Graphic Novel*.

Com a origem dos quadrinhos no país, remetendo a 1867 com publicações de Angelo Agostini, um italiano radicado no Brasil, as HQs passaram por diversos momentos no século passado. Tivemos a revista Tico-Tico em 1905, primeira publicação voltada para quadrinhos no país, que trazia histórias estrangeiras; O Globo Juvenil, e posteriormente Gibi na década de 50 foi responsável por publicar a versão em quadrinhos do Sítio do Pica-Pau Amarelo; na década de 60, Mauricio de Souza começa seu legado como quadrinista que perdura até hoje ao publicar Bidu. E assim, cada vez mais personagens brasileiros ganharam espaço nas publicações nacionais. (MOYA, 1994)

Após muitas influências nessa trajetória, incluindo a influência do mangá no final da década de 90, os quadrinhos brasileiros não tem mais a mesma cara de antes, e ficou nítido como há cada vez mais espaço para explorar essa mídia em mercado nacional. Com *Daytripper* de Fábio Moon e Gabriel Bá, sendo os primeiros brasileiros a ganhar o prêmio Eisner (maior prêmio da indústria sendo conferido anualmente a poucas publicações) e Maurício de Souza abraçando as *Graphic Novels* com o projeto Graphic MSP, onde convida outros profissionais da área para darem vida a seus personagens em histórias e abordagens inéditas, as *Graphic Novels* tem vindo com força e aberto cada vez mais espaço para profissionais e autores que queiram ingressar nesse mundo.

O Brasil acabou por constituir um mercado não tão forte em periódicos como se dá nos EUA, mas as *Graphic Novels* caíram nas graças do público e da crítica. Não atoa, a publicação de Vitor Caffagi pelo selo Graphic MSP, Laços, que conta uma aventura da clássica Turma da Mônica com uma nova ótica sobre os personagens está prestes a ser adaptada para cinema.

No Brasil e no mundo, os quadrinhos vivem um momento nunca antes visto de valorização como mídia e de influenciadores nos outros cenários da indústria criativa. Os personagens saídos das páginas hoje são adaptados para filmes *blockbuster* de altíssimo orçamento quando se trata de super-heróis, mas também movimentam filmes *cult*, animações, jogos e inspiram até mesmo a indústria da música, e isso pode muito bem ser só o começo para essa mídia tão vasta e capaz de impactar tantos.

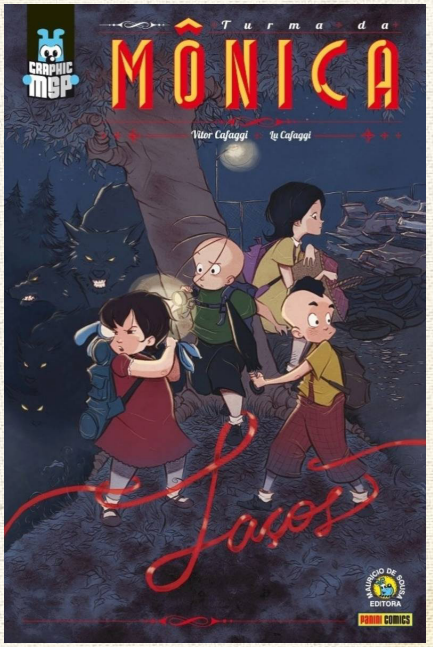



Figura 12: Turma da Mônica - Laços

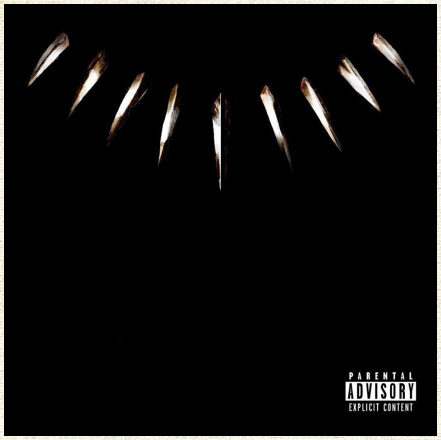



Figura 13: Álbum do artista Kendrick Lamar, inspirado no filme do personagem de quadrinhos Pantera Negra




Figura 14: Pôster do terceiro filme dos Vingadores



Figura 15: Elenco da versão cinematográfica de Turma da Mônica - Laços



Figura 16: Batman: Arkham Knight - Jogo de video game

# Referências visuais

# Nausicaä do Vale do Vento

Nausicaä do Vale do Vento, de Hayao Miyazaki, publicado originalmente entre Fevereiro de 1982 e Março de 1994, foi excepcionalmente importante como referência, por mostrar que uma HQ poderia ser todo trabalhado usando apenas grafite para sua line art e ainda se manter interessante e ter um valor estético próprio em sua simplicidade.

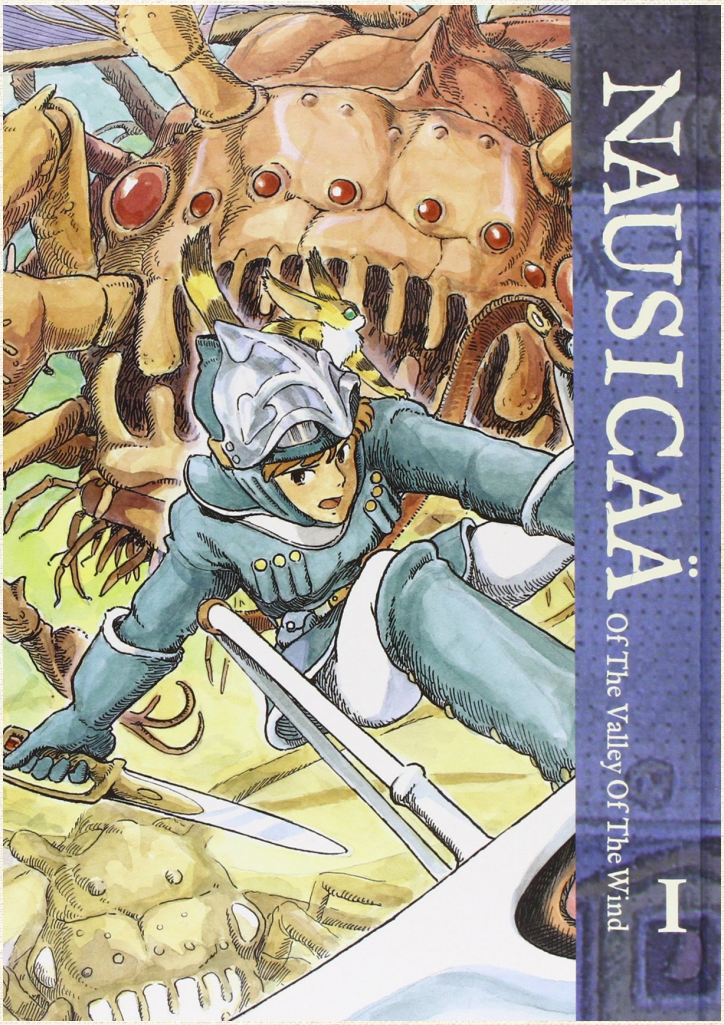



Figura 17: Nausicaä do Vale do Vento.

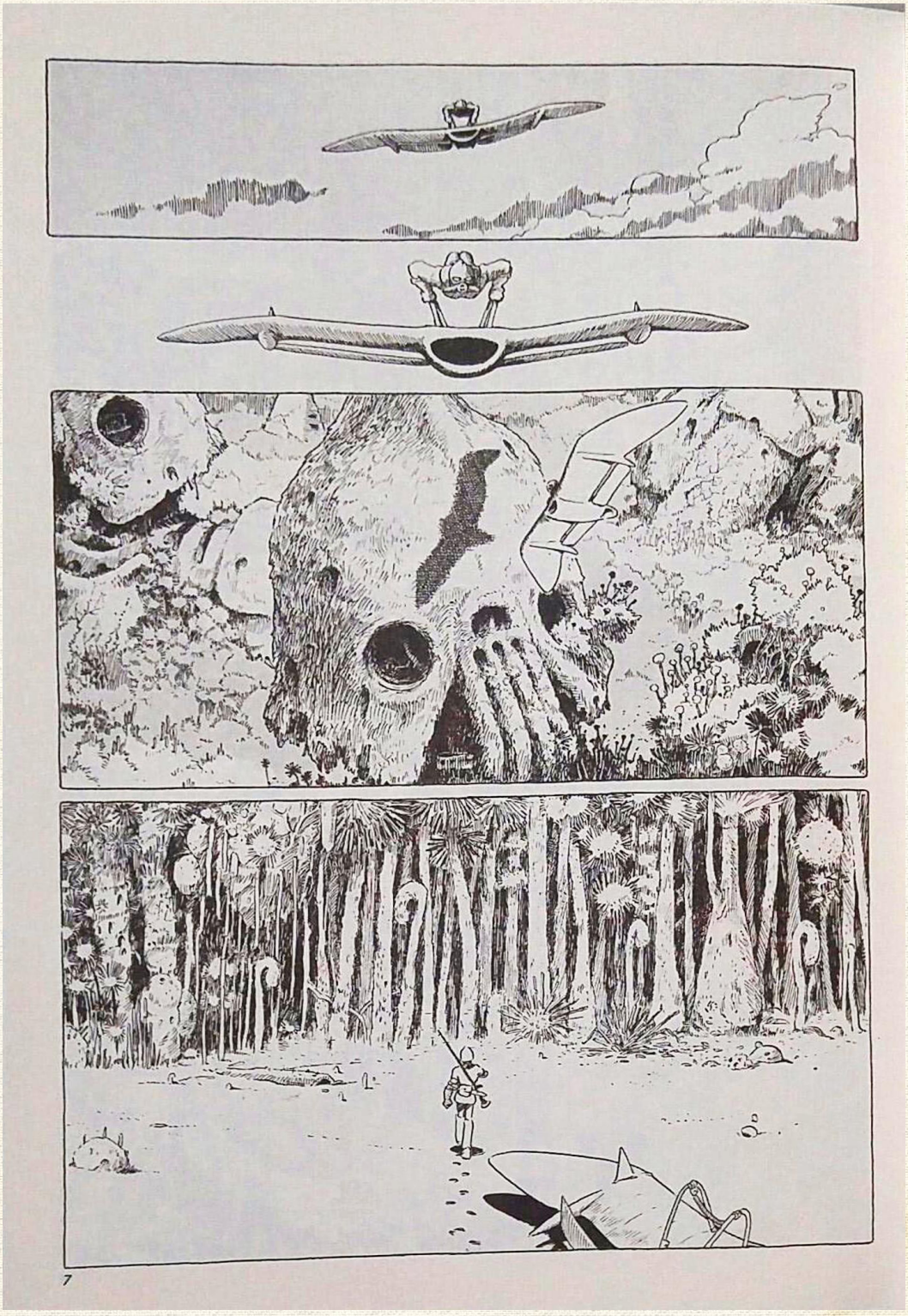


Figura 18: Página de Nausicaä do Vale do Vento.

# Koteri Ink

O artista Soroush Barazesh, mais conhecido na internet pela alcunha "Koteri Ink" foi uma grande inspiração no estilo de hachuras e anatomia dos personagens.



Figura 19: Arte de Koteri Ink.

Figura 20: Arte de Koteri Ink.





Figura 21: Página por Koteri Ink.

# Avatar em quadrinhos

*Avatar: The Last Airbender - The Promise*, de Gene Yang, publicada em 2012, veio expandindo a história contada na animação Avatar: A Lenda de Aang, do canal de televisão, Nickelodeon. Essa história em quadrinhos foi uma referência importante pelo seus *character designs*, arte, e narrativa leve e fácil de acompanhar.

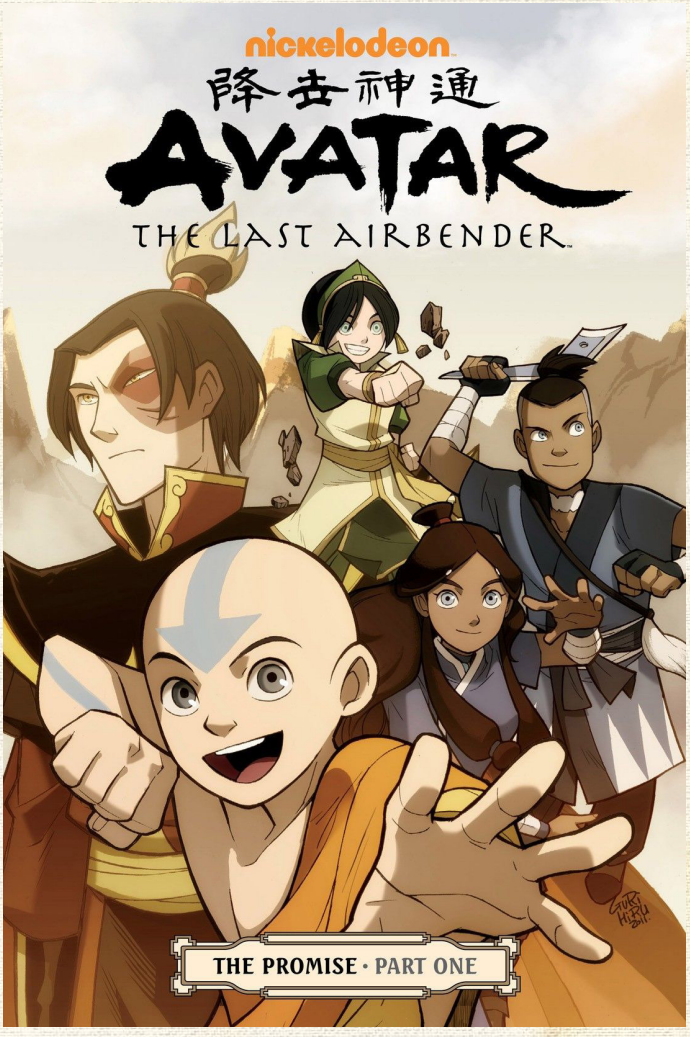



Figura 22: Avatar: The Last Airbender.




Figura 23: Página de Avatar: The Last Airbender.

# O Projeto

# Primeiras ideias

Eu costumo brincar dizendo que a ideia por trás do universo fantástico dessa HQ surgiu devido a insolação. Em 2016, enquanto andava por Bauru debaixo do sol de meio dia acompanhado de um amigo, reparei na existência de uma loja de chaveiro em uma esquina. Ela era minúscula, não mais do que uma porta na parede lotada de estabelecimentos comerciais que haviam naquele quarteirão, sinalizada apenas com um pequeno letreiro. Como piada então, indaguei com Victor se existia algum motivo para toda loja de chaveiro por aí parecer uma passagem secreta, sempre algo escondido no meio da cidade.

Esse foi o lampejo para começarmos a desenvolver, naquela mesma conversa, o argumento inicial que viria a ser o cerne do universo de Chaveiros que estávamos criando.

Conforme o brainstorming seguia, simples chaveiros se tornaram a Ordem Secreta dos Chaveiros, que agiria em nosso mundo sem os humanos comuns terem conhecimento de sua existência. Eles como chaveiros que são, tem como responsabilidade cuidar das chaves e cadeados mais importantes deste mundo.

Todo cadeado guarda algo, escondendo e preservando seja lá o que for que esteja do outro lado da porta ou baú que ele esteja trancando, e com isso em mente, definimos que os Chaveiros seriam os responsáveis por guardar os grandes segredos da humanidade.

Deste ponto em diante, minha imaginação era o limite, e agora bastava definir o que poderiam ser as coisas guardadas por essa antiga ordem. Como fã de literatura fantástica que sou, imediatamente comecei a imaginar as possibilidades dos Chaveiros ocultarem magia, criaturas místicas e até locais mitológicos de toda a humanidade numa tentativa de protegê-la dos males que isso poderia causar.

Dessa forma, a primeira coisa que defini, e que dali em diante justificaria toda a variedade de elementos que eu quisesse inserir na história, é de que existem múltiplos universos, onde as regras são diferentes do nosso, com criaturas e elementos diferentes, e que os Chaveiros tem acesso graças à seus cadeados e chaves especiais, justificando assim a existência de magia na minha construção de mundo.

# O Universo e sua magia

## Sobre Magia na literatura fantástica

Existem maneiras diferentes de se adereçar magia na literatura fantástica, mas elas podem ser divididas de forma rústica em duas formas básicas. Magia firme e Magia maleável.

O autor Brandon Sanderson escreve no artigo *Sanderson's First Law* (2007) a respeito da representação dessas duas formas de magia e como elas impactam a narrativa a ser apresentada, formulando o que ele se refere a Primeira Lei de Sanderson:

"*An author's ability to solve conflict with magic is DIRECTLY PROPORTIONAL to how well the reader understands said magic.*" Em tradução própria: "A habilidade de um autor resolver um conflito narrativo com mágica é DIRETAMENTE PROPORCIONAL ao quão bem o seu leitor entende a magia em questão."



Ao analisar sua primeira lei, podemos então olhar de forma mais direta as diferentes formas como magia nos é apresentada na literatura e no cinema, seja ela maleável ou firme.

No espectro de Magia Maleável, estão as formas mais clássicas de ter a magia representada na literatura. Essa magia é muito bem utilizada em clássicos como O Senhor Dos Anéis (J. R. R. Tolkien, 1954), onde o leitor não entende realmente a amplitude da magia a ser apresentada na trama.

Quando lemos sobre os magos de Tolkien, não sabemos realmente como sua magia funciona, o quão poderosos eles são ou mesmo do que eles são capazes, sua magia é muitas vezes apresentada de forma conveniente ao momento, seja com Gandalf iluminando seu cajado como uma lanterna em Senhor dos Anéis ou incendiando pinhas com as mãos em O Hobbit.

Em outro momento, a magia é apresentada apenas para interferir com a vida dos personagens, é o caso quando Saruman, também um mago do universo de Tolkien, cria uma nevasca que impede os protagonistas de seguirem viagem pelo caminho que planejavam.

A magia no universo de Tolkien é vaga. Isso, no entanto, de forma alguma diminui o valor da magia apresentada.

A obra de Tolkien, além de um clássico e referência até hoje para a maioria dos autores de fantasia, apresenta uma forma de magia, que, mais que tudo, encanta o leitor, cria um senso de vastidão, e mantém sempre o elemento surpresa. No fim o leitor desconhece os limites daquela magia, e isso torna seu universo rico à sua própria forma.

No entanto isso limita Tolkien na hora de resolver conflitos narrativos com magia.

Figura 24: Gandalf, por John Howe

Por conta do leitor desconhecer as regras aplicadas à magia em seu universo, qualquer uso não comedido de magia para resolver um conflito iminente aos protagonistas, pode soar como um *Deus Ex Machina*.

"*Deus Ex Machina*: Um deus por meio de uma máquina. Expediente da tragédia grega (e romana) para solucionar casos complicados, o qual fazia de súbito aparecer um deus para explicar como se devia proceder naquele embaraço. Emprega-se a locução para designar um fim forçado: Quando o autor não sabe resolver a situação que criou, interpõe um *deus ex machina*." (Dicionario de Latim Online, 2007-2010)

Ainda segundo Sanderson (2007), no outro lado do espectro, temos a Magia Firme, que é pautada em regras para ser apresentada ao seu leitor, e ela acima de tudo busca ser: previsível, limitada, custosa e com fraquezas.

Figura 25: Zuko, dobrador de fogo de Avatar: A Lenda de Aang.



Esses quatro elementos tornam essa forma de magia, acima de tudo familiar ao leitor, possibilitando assim ao autor, transformar a magia de sua história em uma ferramenta na mão de seus personagens, e assim, brincar com as expectativas do leitor em relação às regras que lhe foram apresentadas.

Um exemplo fácil analisar para facilitar a visualização dessas regras de Magia Firme sendo aplicadas é a série de TV animada Avatar: A Lenda de Aang (*Avatar: The Last Airbender*), da Nickelodeon.

Criada por Bryan Konietzko e Michael Dante DiMartino, a série conta, em linhas gerais, sobre um mundo fantástico dividido em quatro povos, a Tribo da Água, a Nação do Fogo, o Reino da Terra e os Nômades do Ar. Algumas pessoas neste universo nascem com a habilidade especial de "dobrar" elementos da natureza à sua vontade, sendo chamados assim de dominadores, mas só tem acesso a dobrar um dos elementos, ou seja, um dobrador de fogo vai para sempre ser um dobrador de fogo. A única exceção a isso é o protagonista desta história, Aang, um jovem capaz de aprender a dominar os quatro elementos. E por conta de sua habilidade única ele é conhecido como Avatar.

Essa animação, como pode ser visto na breve explicação acima, determina regras bem explícitas para o seu funcionamento, e as mantém praticamente as mesmas até o fim da série. Assim, se um personagem é apresentado como um dobrador de água, o expectador prevê que ele esteja limitado a usar água como arma, o que também estabelece que o custo dessa magia, assim como sua fraqueza, é de que ele precisa

de um corpo de água (um rio, um lago, ou mesmo água em um cantil) próximo para poder usar sua magia quando necessário.

É papel do autor então brincar com essas regras, explorar seus limites e surpreender o espectador. E isso é feito quando é apresentado na série um dominador de água que se utiliza de plantas como arma, afinal, boa parte da composição de uma planta é água. E como as regras foram bem estabelecidas, esse novo elemento narrativo é também crível ao expectador.

Muitas obras de fantasia existem no meio do espectro de Magia Maleável e Magia Firme estabelecido por Sanderson, e apesar de não ser uma regra absoluta a Primeira Lei de Sanderson é uma excelente guia para se analisar como isso funciona nas narrativas.

Quando de frente então com meu universo, eu procurei utilizar dos dois lados benéficos das formas de magia, mas fui mais tendencioso à Magia Firme. Isso é apresentado na história de forma simples: Para se realizar magia, um Chaveiro necessita de uma chave e um cadeado.

Isso cria nos personagens apresentados nesse mundo, limitações, e pro leitor, uma âncora na hora de absorver o universo místico em torno dos protagonistas. Tudo passa então a girar em torno de chaves e cadeados que se tornam os maiores motivos de conflito apresentados na história, e também as maiores ferramentas em sua resolução.

Isso no entanto deixa diversas coisas em aberto e que podem ser abordadas em um aspecto mais maleável do meu sistema mágico. Um cadeado e uma chave podem ser mais do que o leitor espera. Dessa forma, enquanto se é esperado que uma chave possa destrancar um porta, e soe crível para o leitor que essa porta o transporte para um lugar mágico, formas pouco ortodoxas de chaves e cadeados são apresentados ao longo da narrativa.

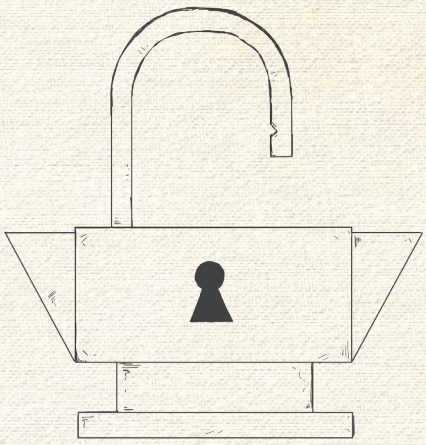


Figura 26: Cadeado utilizado na história.




Figura 27: Mapa da Terra Média, localidade de O Senhor dos Anéis.

## Tipos de mundo e regras para ele

Outra coisa interessante de se mencionar a respeito da literatura fantástica é de que, ao desenvolver seu universo, existem inegavelmente duas formas de se situar uma história.

Essa história pode se passar em um mundo completamente novo, que deve então ser apresentado ao leitor para que ele entenda suas regras, como é o caso de Senhor dos Anéis, Crônicas de Gelo e Fogo (George R. R. Martin, 1996) e O Espadachim de Carvão (Affonso Solano, 2013), ou então ser ambientada em mundo espelhado no nosso, uma versão do nosso mundo que lida com magia, onde o autor tem que então explorar como suas regras fantásticas afetam essa versão do nosso mundo. Isso é amplamente visto em Harry Potter (J.K. Rowling, 1997), onde nos é apresentada a existência de bruxos e bruxas em um mundo como o nosso e como a presença dessa magia impacta esse mundo.

Como cada tipo de universo é abordado em sua história é particular de cada autor, mas enquanto os autores de universos fantásticos completamente originais tem de explicar todo um mundo novo ao seu leitor, muitas vezes, tendo de entrar em detalhes geográficos para embasar a sua ambientação, outros autores podem dar ao leitor um ambiente mais familiar colocando seu universo fantástico dentro da existência do nosso próprio.

Isso acelera a narrativa, afinal há menos detalhes para cobrir e possibilita explorar como os seus elementos fantásticos afetariam o "mundo real".

Em contrapartida, é necessário pesquisa por parte desses autores na hora de desenvolver os aspectos fantásticos e dar credibilidade à história que eles estão narrando. É aceitável toda a magia que existe em Harry Potter, mas a história se passa na década de 80, se Rowling desse à seus personagens um smartphone, por exemplo, seria uma quebra de imersão para o leitor. Seria um erro esdrúxulo, mas outros fatores de ambientação são necessários também, afinal a história se passa em uma época real da Inglaterra.

Como estabelecido antes, já em sua concepção, o universo de A Chaveira Aprendiz seria criado usando nosso mundo como espelho, e isso foi pensado com fins narrativos para a construção daquele universo, mas também era o ideal para a proposta de confecção de uma *Graphic Novel*.

Já seria um processo trabalhoso o suficiente apresentar a mitologia criada ao leitor, mas sem dúvida alguma, ter uma âncora no mundo real aceleraria o processo e facilitaria as conclusão do projeto de forma satisfatória.

## Processo de pesquisa e exploração da magia

Agora que eu tinha meu argumento inicial, uma noção do tom que eu pretendia seguir com a fantasia a ser explorada, e que o mundo apresentado seria um reflexo do nosso, regras mais firmes precisavam ser criadas e pesquisa precisava ser feita. Tudo isso para dar credibilidade aos elementos apresentados como magia e como eles impactam o mundo daqueles personagens.

Mitologias distintas que existiram através da história se tornaram então meu mais comum objeto de pesquisa enquanto desenvolvia ideias de como os Chaveiros se encaixavam na história da humanidade. Qualquer criatura mágica como o Boitatá (serpente de fogo do folclore brasileiro) ou um Pégaso (cavalo alado da mitologia grega) poderia fazer parte da minha história, bastaria ele estar trancado atrás de uma porta, e ter um chaveiro disposto a abri-la

Mas mais do que isso, esse universo todo teria de ser apresentado ao leitor pela ótica de alguém, e assim surgiu a necessidade de contar uma história dentro desse mundo, com um protagonista que, assim como o leitor estivesse no processo de aprender a respeito dos Chaveiros e como eles funcionam.

Era hora de desenvolver uma narrativa.

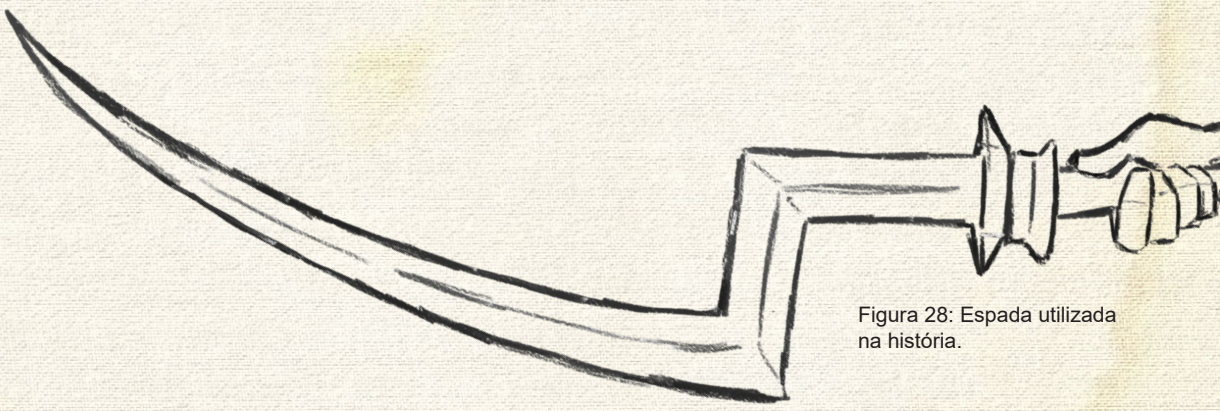


Figura 28: Espada utilizada na história.

# Criando protagonistas

Luna surgiu dessa necessidade de mostrar esse mundo através de uma história. Ela precisava ser alguém nova neste mundo mágico, para que, conforme ela aprendesse as coisas, o leitor pudesse aprender junto.

Por conta disso, queria que ela tivesse um alcance de habilidades bem básico, mas que permitisse que ela enfrentasse as situações de frente, para que sua persistência e inteligência fossem suas maiores armas em um universo que ela não compreende totalmente ainda.

E mostrar todas essas faces e funções de Luna se mostraram mais fáceis com um contraponto direto a ela.

Jin surgiu em minha mente então como uma maneira de rivalizar Luna, e a partir dessa interação dos dois, mostrar mais de suas personalidades.

Ele desde o princípio é mais conhecedor desse universo fantástico que Luna, e tem essa vantagem em sua dinâmica de rivalidade, mas é mais novo, menos atlético e tão orgulhoso ou mais do que ela, o que gera uma constante dinâmica de competição e provocações entre eles, criando diálogos onde os personagens pudessem tanto mostrar um pouco de suas personalidades como ter algo a aprender com a narrativa.

No fim das contas, eles foram criados para trabalharem juntos, e têm que aprender isso ao longo da história

Figura 29: Luna e Jin em posição de batalha.

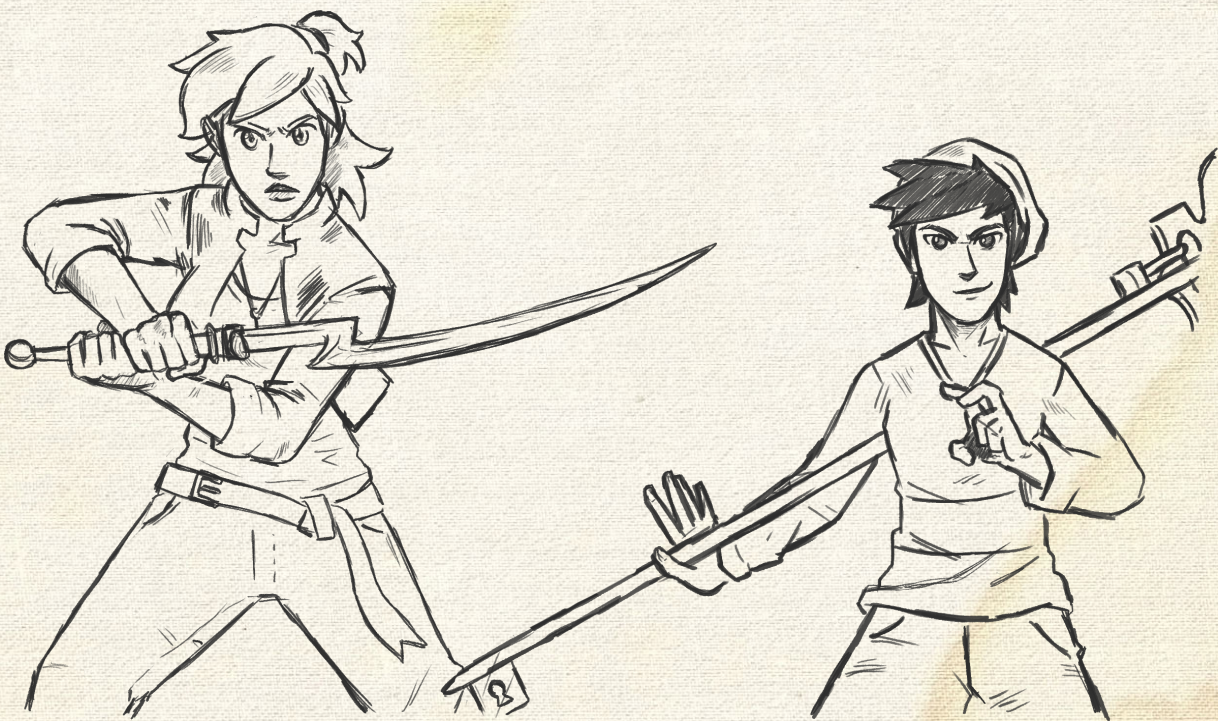


Figura 31: Arte dos protagonistas.



Figura 30: Primeiro desenho de Luna e Jin lado a lado.



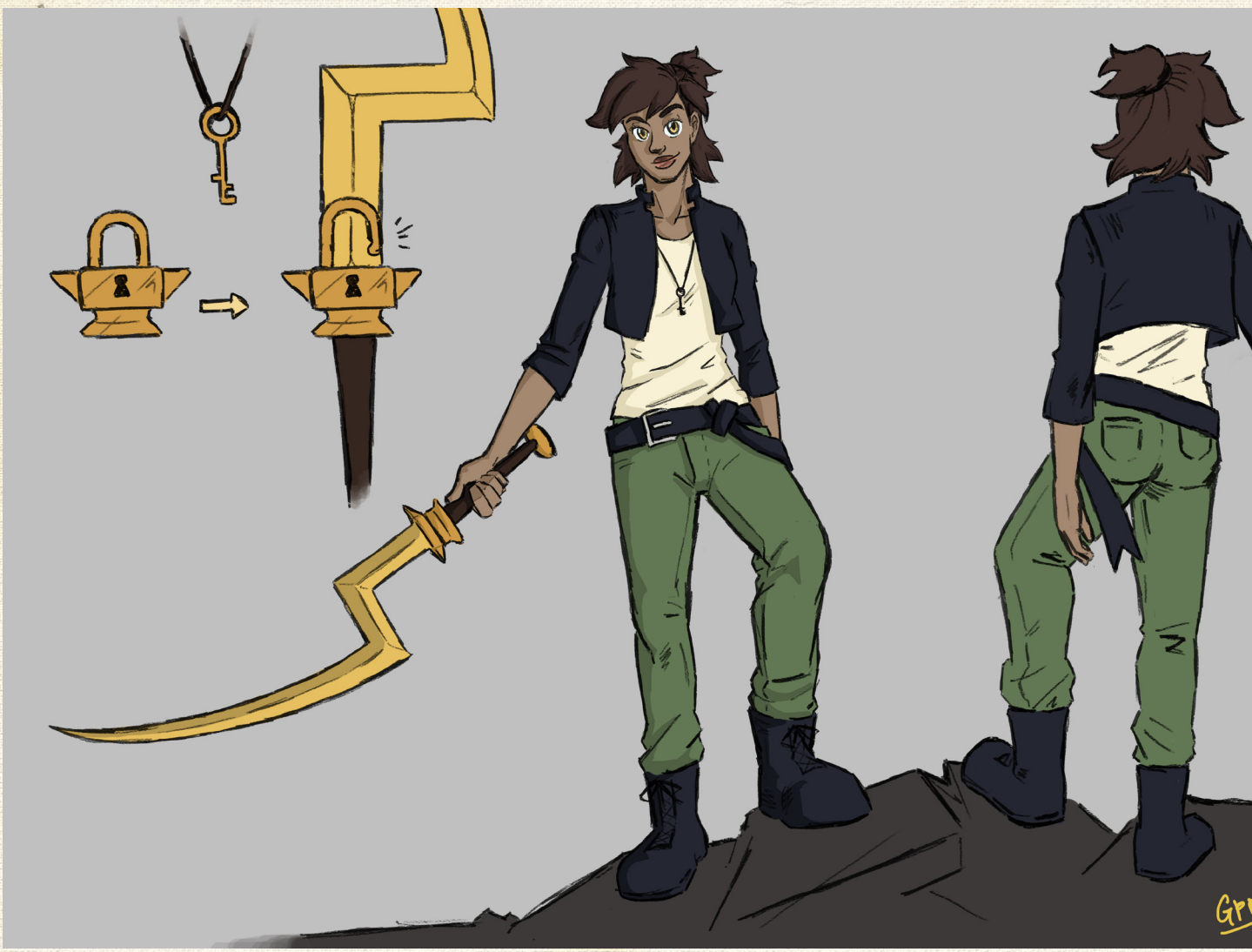


Figura 32: Character design final de Luna, com seu cadeado de bigorna e traço definido.

## Luna

Após pesquisa, descobri que os primeiros cadeados e chaves foram criados no Egito antigo, e decidi que talvez partir começar a dar cara a minha protagonista. Ela teria descendência egípcia, mas o Brasil foi e é um país com um longo histór portanto é crível de que ela fosse nascida no Brasil.

Com pele escura e olhos âmbar, alta, musculosa, cabelo curto e trajes rebeldes, eu busquei com Luna fugir de estereót personagem que tivesse uma aparência crível para seus feitos durante a história. Ela luta constantemente, se machuca, preocupada em se tornar mais forte.

Como sua arma, escolhi uma espada khopesh estilizada. Esse modelo de espada foi típico do Egito antigo, e como mo avô de Luna, personagem que, apesar de não aparecer na trama principal, é mencionado e permeia a narrativa que seguim

Seu maior diferencial é o fato de ser magicamente invocada através do destrancar de um cadeado com um formato de





Figura 33: Cores definidas de Luna, já com a jaqueta.

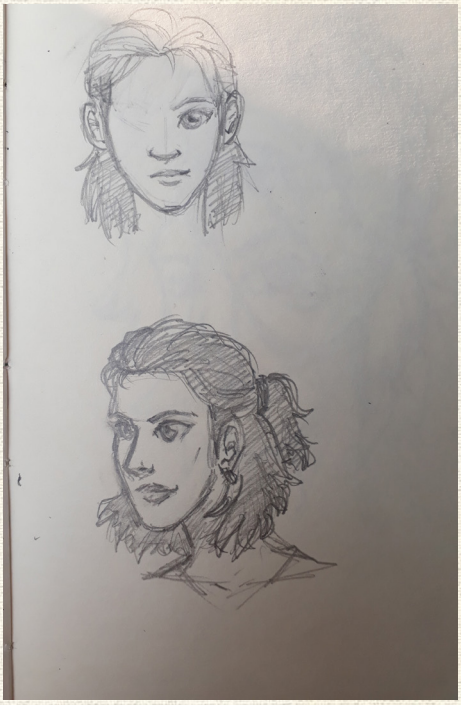


Figura 34: Primeiros rascunhos de Luna.

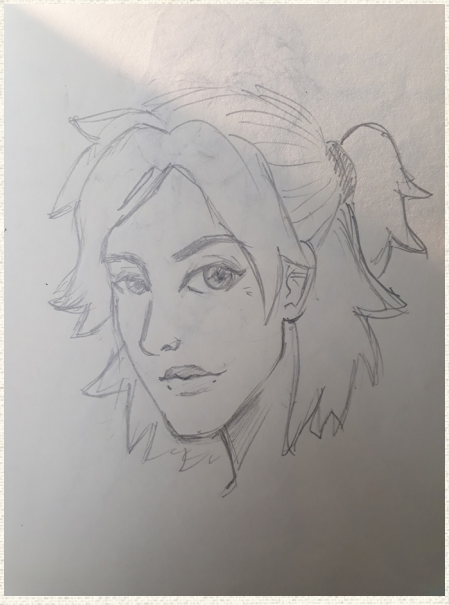


Figura 35: Rosto e cabelo definidos.

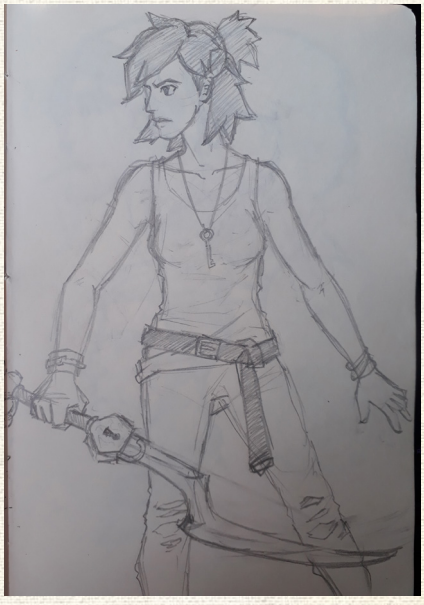


Figura 36: Primeiro rascunho de Luna com suas roupas e espada.

disso fosse uma boa ideia para
co de imigração e miscigenação,

ipos e criar com seu visual uma
tem pavio curto e está sempre

strada na história, pertenceu ao
nos.
bigorna.

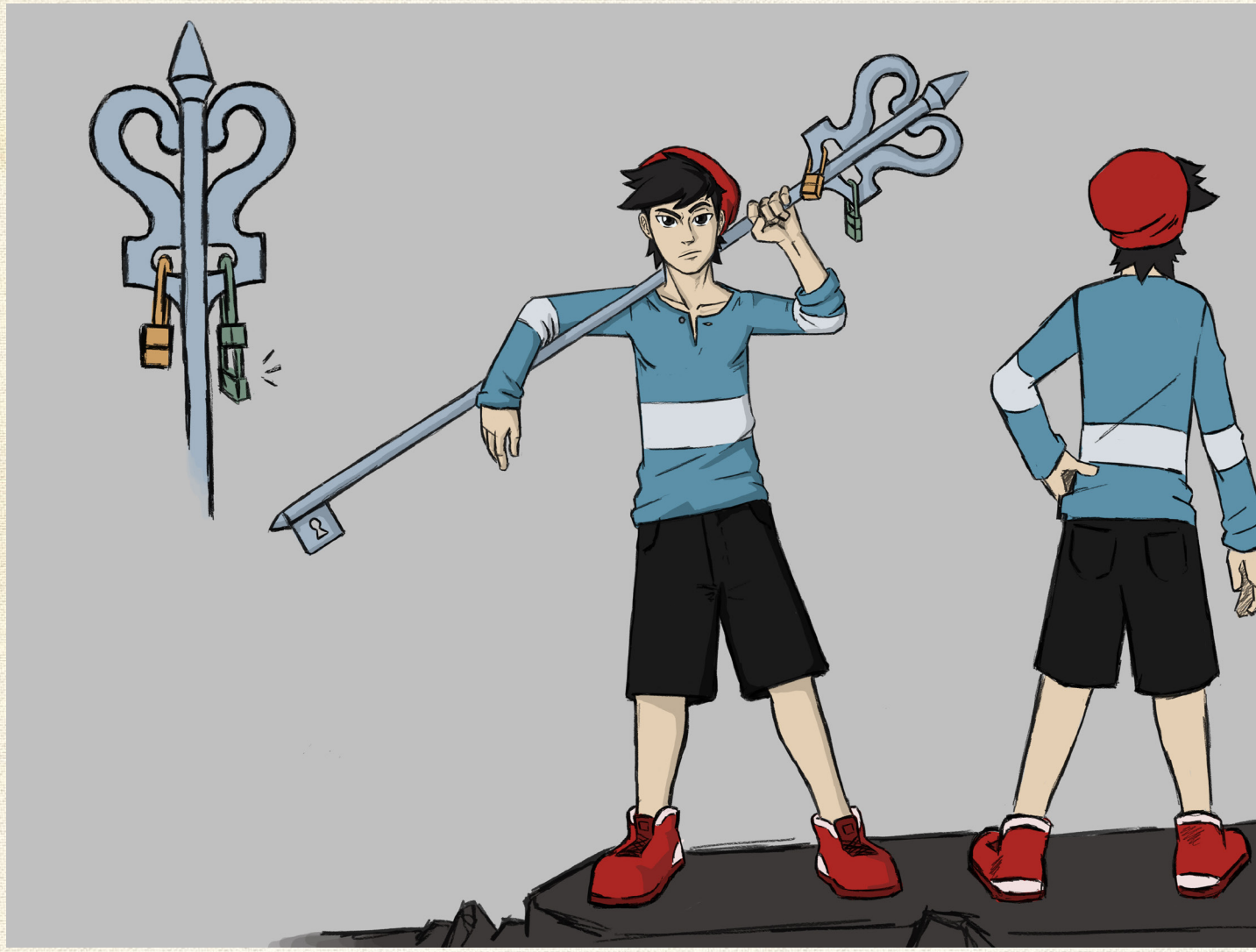


Figura 37: Character design final de Jin com suas cores finais e chave agora definida.

## Jingun "Jin"

Como complemento e contraponto de Luna, Jin não poderia ser um guerreiro com
magia é utilizada nesse universo.

Também na busca de variedade e representatividade, Jin foi desenvolvido como um

Com roupas mais modernas e à vontade que as de Luna, baixa estatura, magro, e na
pensamento rápido para resolver os problemas, constantemente exibindo um olhar e s

Sua arma é um cajado com a forma de uma chave gigante. Esta chave possui dois cad
Jin em combate.

Dentro da mitologia criada, a explicação por trás do funcionamento destes cadeado
usando-os como forma de lutar.

Para tal, é necessário que Jin gire a chave, como se abrisse um cadeado imaginário no



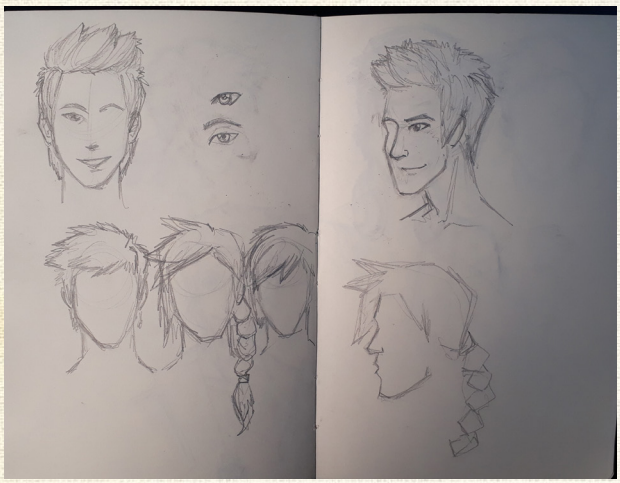


Figura 38: Primeiros testes de cabelo e feições.

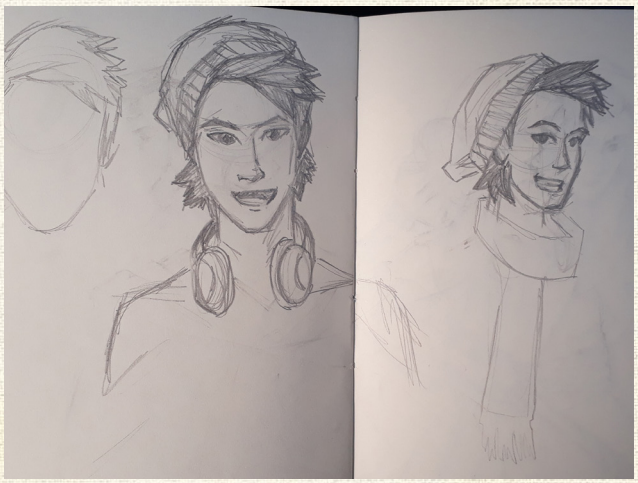


Figura 39: Primeiro teste do gorro como elemento.

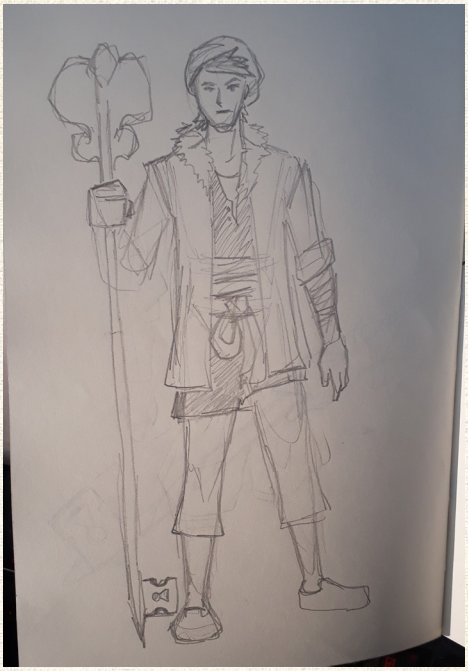


Figura 40: Testando roupas.

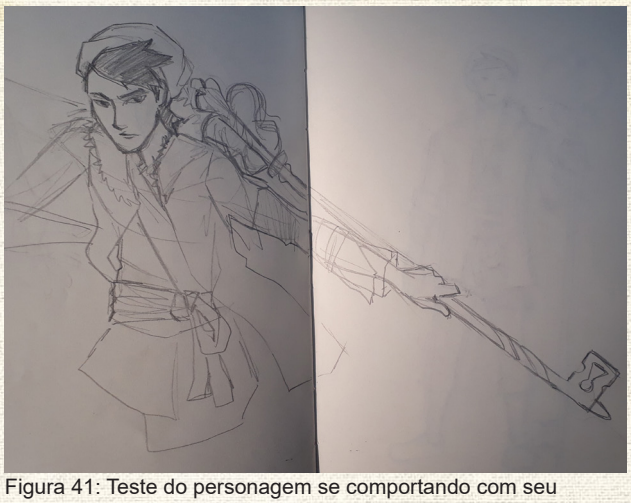


Figura 41: Teste do personagem se comportando com seu cajado.

o ela, portanto, fiz com dele um mago, assim o leitor poderia ver outras habilidades que chaveiros podem ter, e como a

garoto coreano, mais novo que Luna, e com traços menos tipicamente vistos em um protagonista.
da intimidador, ele se tornou um contraponto a Luna até em seu Concept Art. Ele é um mago, e utiliza de inteligência e
orriso de "sabe-tudo" no rosto.
eados presos a ela, um laranja, representando fogo, e um verde, representando plantas, e ambos podem ser invocados por

é que eles dão acessos a dimensões paralelas, de onde o usuário consegue extrair os elementos e transportá-los para a sua,

ar, para que um dos cadeados possa abrir atrás. O cajado então canaliza a energia e a utiliza como ataque.



Figura 42: Tara (à esquerda) e Elof(à direita) com cores aplicadas. São os antagonistas principais da história

# Criando Antagonistas

Com os heróis definidos, era hora de criar um conflito, uma motivação para a história acontecer, e isso tinha que ser algo que contemplasse o sistema mágico criado nesse universo e também falasse a respeito da própria Ordem dos Chaveiros.

Assim me veio a epifania de que, qualquer ideologia que exista, sempre vai ter alguma forma de oposição, e com os Chaveiros não seria diferente. Se os Chaveiros trancam, protegem e controlam acesso a magia, com certeza vão haver pessoas que queiram abrir todas as portas.

Comecei então a criar os decifradores.

Também inspirado por sociedades secretas, os Decifradores logo se tornaram uma outra vertente de chaveiros, que acreditavam que nenhum cadeado deveria existir, que era arrogante demais da parte do Chaveiros, querer controlar as forças do universo e que portanto, o caminho correto para o equilíbrio de tudo, seria abrir todas as portas.

Seu símbolo principal foi o de um terceiro olho, o olho da iluminação, dando a ideia de que eles seriam capazes de enxergar além da visão "limitada" dos chaveiros. Esse olho se tornou um motivo recorrente em seus visuais.

Agora, com vilões definidos, eu precisava criar para eles um plano para pôr em prática, definir exatamente qual seria o conflito que eu traria para a narrativa. Afinal, como os Decifradores fariam para derrotar os Chaveiros de uma vez só? A resposta me veio quando finalmente resumi o confronto dessas duas ordens à forma mais básica. Se os Chaveiros são a ordem, os Decifradores são o caos.

Eles precisavam trazer o caos para o mundo de uma vez só, então eles trariam Tiamat, a deusa do caos fenício.



Figura 43: Tara e Elof.

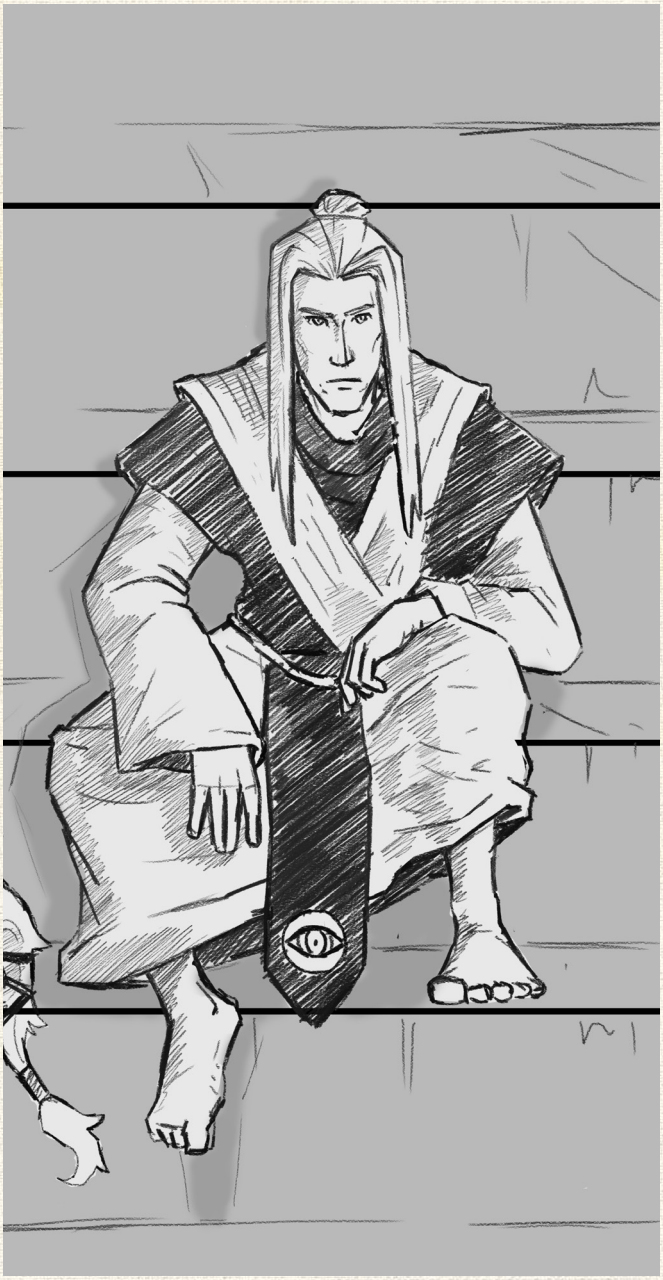


Figura 44: Elof em sua primeira aparição no quadrinho e design definido.




Figura 45: Primeiro sketch.

## Elof

Os Decifradores precisavam de um líder, que seria então o grande antagonista dessa Graphic Novel.

Minhas principais referências para criar ele foram o personagem Zaheer (Avatar: A Lenda de Korra) e o ator Mads Mik

A maior força oposta aos nossos heróis se dá nesse personagem mais velho, que em termos de personalidade se mostra nho, ele aparenta ter tudo definido e planejado, sempre pronto para executar seu plano mestre e trazer o caos ao mundo. como raiva ou qualquer outra forma de descontrole.

Suas roupas e temática foram inspiradas em monges, até por isso ele luta com artes marciais. Escolhi o visual preto e b

Com Elof, resolvi explorar outras formas de cadeado e chave nesse universo, os cadeados espirituais. Esses cadeados co de invocar alguma arma, ou elementos mágico, tem por função, destrancar o potencial do corpo do usuário, tornando-o



Figura 46: Elof durante uma batalha.



Figura 47: Elof mostra quase todo seu poder.



Figura 48: Elof discursando para os Decifradores.

kkelsen, na tentativa de criar um personagem misterioso, de feições frias e calculistas.
oposto a Luna, e enquanto ela reage de maneiras bastante emotivas ao longo do quadri-
Além disso, ele é comedido o tempo todo em suas reações, sem expor emoções pesadas

ranco dele pensando na dualidade do personagem.
nsistem de tatuagens de chaves e cadeados espalhados pelo corpo do usuário, e ao invés
mais rápido, mais forte e mais resistente.



Figura 49: Tara em sua primeira aparição no quadrinho e design definido.



Figura 50: Primeiro sketch de Tara.

## Tara

Tara é a segundo em comando dos Dec

Infelizmente pouco foi explorado dessa
sonagem confiante, otimista e levemente s

Seu visual é inspirado em escudeiras nór
os outros Decifradores, ela tem um tercei
sua testa.



Figura 51: Tara mostrando suas habilidades arremessando espadas.



Figura 52: Tara expressando confiaça.

ifradores e fiel discípula de Elof.

a personagem nessa história, quem sabe algo que possa ser adereçado no futuro, mas ela foi construída como uma per-
sádica em suas ações. Ela não necessariamente é má, ela só se orgulha e se diverte com ser superior aos seus adversários.
rdicas da época dos vikings, e ela luta utilizando diversas espadas que ela invoca e arremessa contra seus alvos. Assim como
ro olho como elemento de seu visual, mas é tão devota que isso não é parte de seu uniforme, mas sim uma tatuagem em

# Personagens secundários



Figura 53: Primeira aparição de Valania e Fangur.

**Valania & Fangur**

Desenvolvidos para serem os professores dos protagonistas, foram também uma oportunidade de representatividade para a pluralidade deste universo, por isso resolvi fazer com que ambos não fossem humano, sendo Valania uma elfa negra, com traços étnicos também negros, e Fangur, um anão de fantasia medieval.

Valania é uma lutadora, e as referências para seu físico foram de atletas, fica subentendido que ela seria mestra de Luna e poderia ensinar-lhe a lutar. Já Fangur, com sua baixa estatura e chaves enormes que carrega nas costas, seria professor de Jin.

Pouco foi de fato explorado deles na história, mas eles cumprem o propósito de expandir um pouquinho o universo de personagens que existem nesse mundo.



Figura 54: Fangur mostrando suas habilidades.

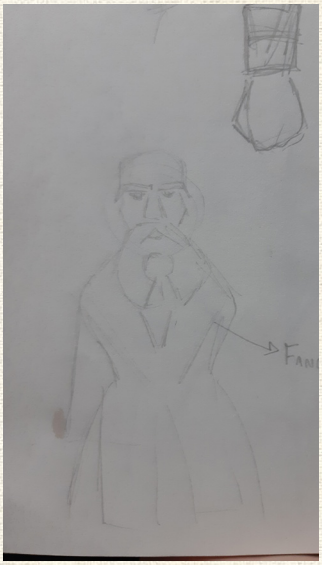


Figura 55: Primeiro sketch de Fangur.



Figura 56: Primeiro sketch de Valania.



Figura 57: Valania mostrando suas habilidades.

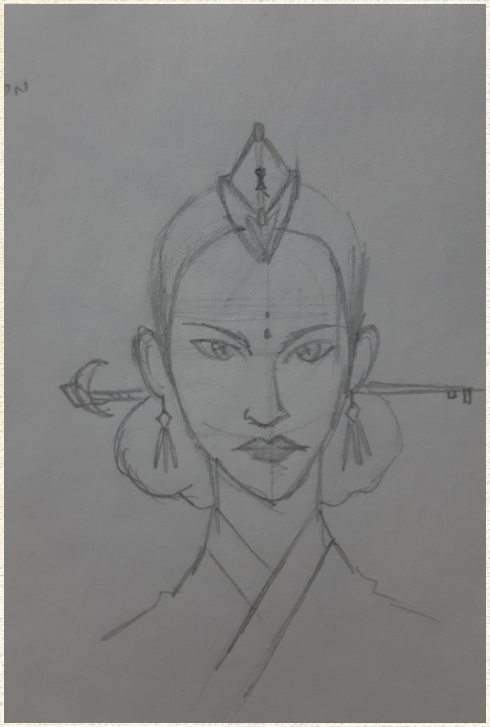


Figura 58: Primeiro sketch de Myeon.

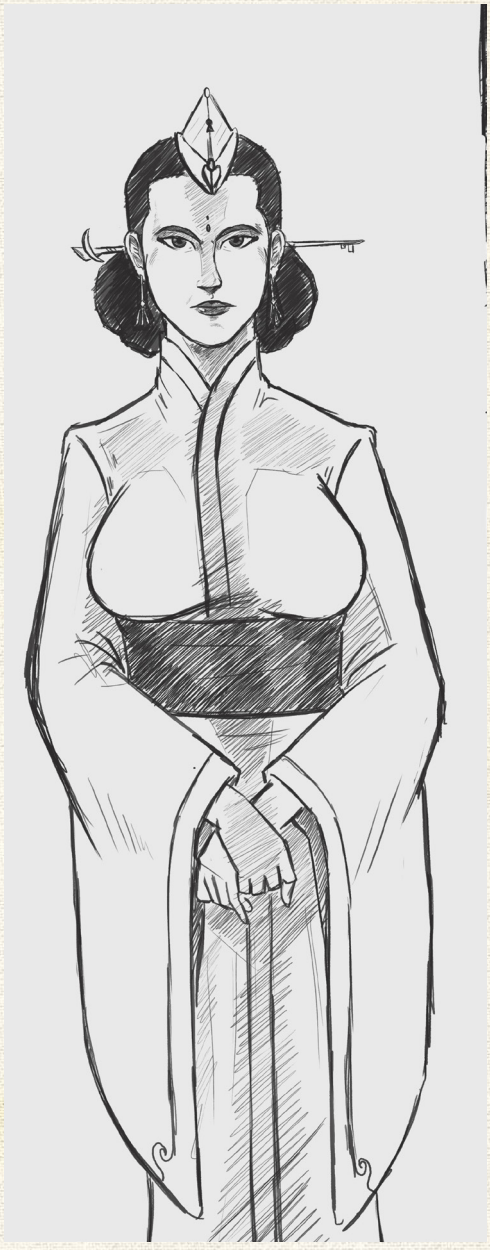


Figura 59: Myeon em sua primeira aparição na HQ.

**Myeon**

Mãe de Jin, é claramente uma figura de importância na cidade de Acanga e na Ordem dos Chaveiros, é explorada na história como uma figura de autoridade tanto para com os mestre de Jin e Luna, que claramente respondem a ela como uma superior, mas também como uma mãe distante emocionalmente e muito rígida para Jin, que se sente pressionado por ela.

Serve de contraponto à situação de Luna também. Apesar de apenas pincelado durante a história, Luna sofre com a perda de seu avô, que desapareceu sem deixar explicações para a garota, então enquanto Luna sofre com essa perda e não aceita que talvez seu avô nunca volte, Jin tem que lidar com uma mãe que ele gostaria que não fosse tão presente e tão controladora.

Seu visual foi baseado na realeza sul coreana de antigamente, com trajes antigos e caráter formal e sério.

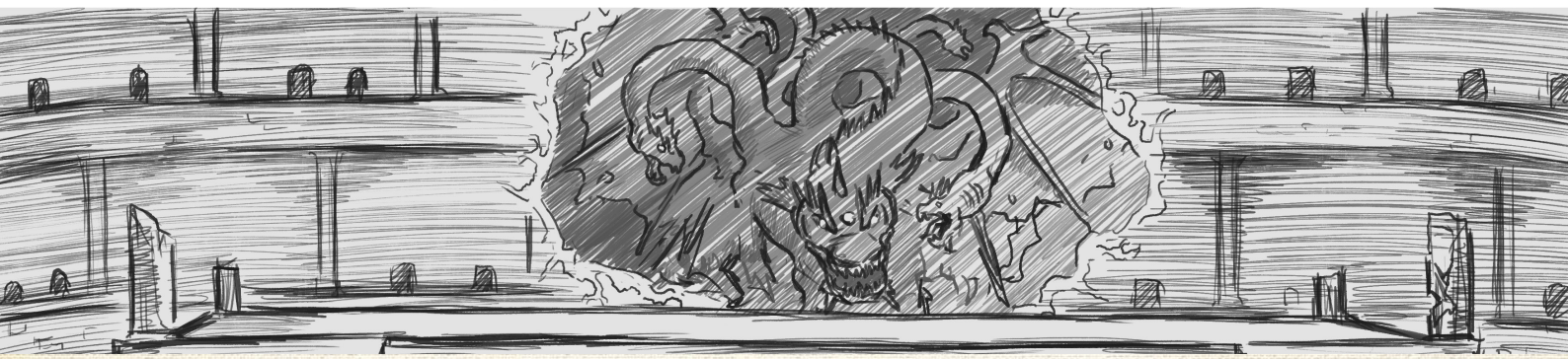


Figura 60: Abertura do portal que dá visão à Tiamat.

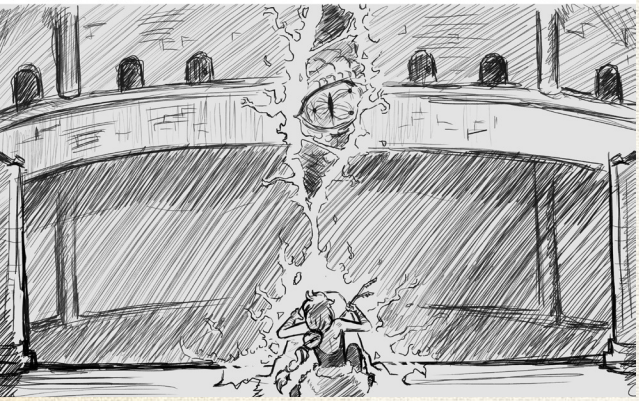


Figura 61: Apenas o olho de Tiamat espia além de outra dimensão

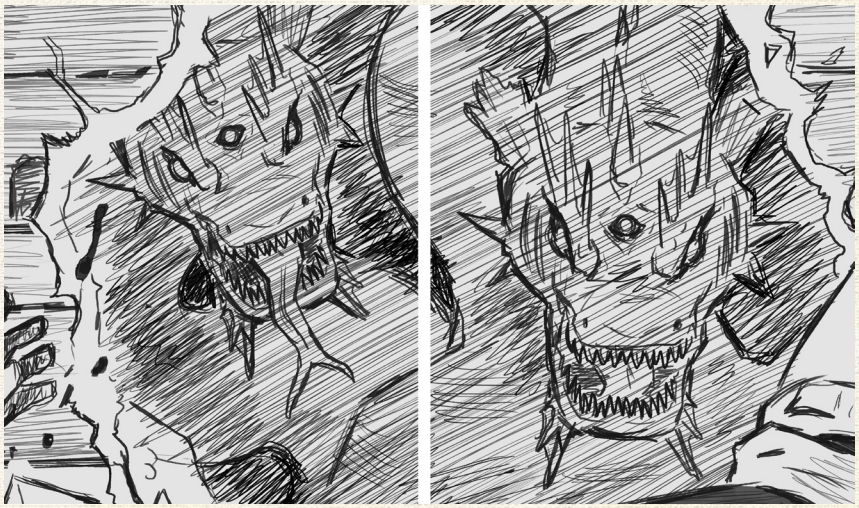


Figura 62: Começo da aparição de Tiamat.

## Tiamat

Entidade que representa o próprio caos e a criação primordial nas religiões ancestrais da Babilônia, ela é descrita como uma serpente marinha colossal em algumas vertentes do mito. Seu *design* foi inspirado nessas descrições, e aparece no quadrinho como uma figura assombrosa no horizonte, uma ameaça iminente sobre os heróis.

Serve também como uma forma de mostrar o quão vasto e variado pode ser o poder dos Chaveiros e a pluralidade deste universo literário.

## Capangas

Surgidos da simples necessidade dos heróis precisarem enfrentar soldados das legiões dos Decifradores, possuem visual simples mas que denota uma uniformização entre seus guerreiros. O elemento de um terceiro olho é recorrente entre os membros dessa Ordem, e como eles são o primeiro contato do leitor com os Decifradores, são os responsáveis por estabelecer este primeiro contato dos antagonistas com nossos heróis.

Figura 63: Sketch dos capangas.

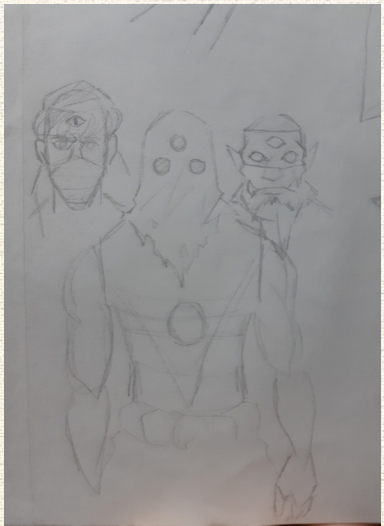


Figura 64: Resultados final dos capangas.



# Roteiro, estratégias para apresentar um universo

Desenvolver uma história para a *Graphic Novel* se provou no fim o maior dos desafios quando se trata da etapa de concepção de ideias. Pensar personagens foi relativamente simples fazendo um jogo de contraposições, de maneira que um pudesse trazer aspectos do outro à tona em suas interações. A narrativa no entanto, é o processo de ligar as intenções desses personagens, explorá-los de forma relevante e, excepcionalmente neste caso, produzir uma história fechada, que apresentasse tudo isso no minimo de páginas necessário para fins de alcançar a meta de entrega do projeto.

Após muito ponderar a respeito de como contar uma história que contemplasse todos esses aspectos, ficou claro para mim que seguir uma linha narrativa mais tradicional seria inviável na hora de condensar tanta informação. Uma história tradicional de origem, nos moldes mais clássico da Jornada do Herói, como abordado em Herói de Mil Faces de Joseph Campbell (1949), estava fora de questão. Eu precisava ser mais rápido em introduzir o leitor nesse universo.

Minha saída veio então, inspirada por um dos meus filmes favoritos, Os Caçadores da Arca Perdida (*Raiders of the Lost Ark,* 1981). Quando Indiana Jones é mostrado em tela pela primeira vez, encontramos um herói já estabelecido, literalmente no meio do conflito, e por meio da ação apresentada nas cenas clássicas dele entrando naquele templo no meio da selva, vemos sua caracterização, seu chicote em ação, entendemos o que ele faz como profissão e os perigos que ele enfrenta, e em poucos minutos, entendemos que existe muito que desconhecemos daquele personagem, mas compreendemos do que ele se trata e como ele deve vir a se portar na história.

Eu precisava exatamente disso para dar o pontapé inicial da minha história.

Sabendo então que eu começaria em uma cena de ação para explorar os protagonistas e suas interações, precisava então estabelecer a cadência da história, e como os eventos iriam se suceder dali em diante.

A técnica empregada para enxergar o grande escopo das coisas, foi colocar a história em uma diagramação cíclica, de maneira que eu pudesse analisar como um todo quais seriam os tons dos segmentos da narrativa e como ela iria se suceder.

A história foi primeiramente dividida em quartos e depois em oitavos, isso me permitiu explorar o que cada ato da história significaria e como desenvolver a cadência desses eventos.

Divididos, os atos ficaram responsáveis por tarefas bem específicas:

Ato 1: Ação inicial / Exposição do conflito.

Ato 2: Supremacia dos vilões / Derrota dos heróis.

Ato 3: Recuperação dos heróis e aprendizado / Ida de encontro ao embate final.

Ato 4: Queda antes da glória e Clímax da ação / Aprendizado final e epílogo.

Com essa divisão de eventos em mente, os detalhes da trama puderam ser estabelecidos através de pesquisa e testes de narrativa para que tudo ficasse coeso.

Com uma história muito direcionada a ação, para poder explorar a dinâmica de aventura, couberam aos diálogos, expor como o universo fantástico se comporta. Era impossível fazer uma narração tradicional e explicar tudo em detalhes, então boa parte da mitologia que permeia a *Graphic Novel* teve de ser abordada de forma indireta, com menções em diálogos que foram escritos de forma a tratar o leitor como alguém que já conhecesse aqueles personagens. O leitor cai de paraquedas em um universo já andando, mas não se sente perdido conforme as coisas decorrem.

No fim, foi produzido um roteiro de 22 páginas e era finalmente hora de colocar em prática todos os conhecimentos adquiridos com aulas de animação, desenho, ilustração e desenvolver a narrativa visual que uniria todo o conteúdo da *Graphic Novel* e realmente lhe daria vida. Enquadramento era a palavra chave, cada quadro tem por obrigação dar a cadência da história, manter o leitor envolvido e fazer com que a história avance de forma natural, encontrando equilíbrio entre diálogos expositivos e ação engajante.

A linha de montagem definida foi, sequencialmente produzir um storyboard da página, depois uma line art definitiva, para então definir alguns valores de cinza para melhor entendimento das ilustrações. Com os quadros definidos e completamente desenhados, foram inseridos então os balões e onomatopéias onde fossem necessários.

# Desenvolvimento

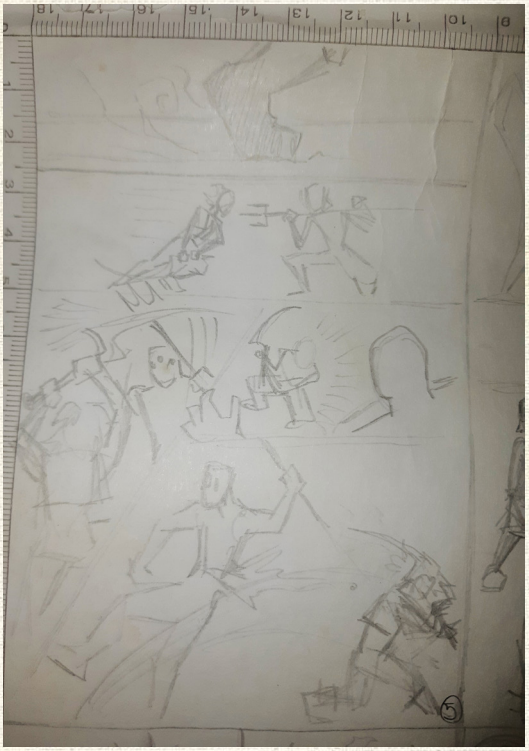


Figura 65: Storyboard da página 5.

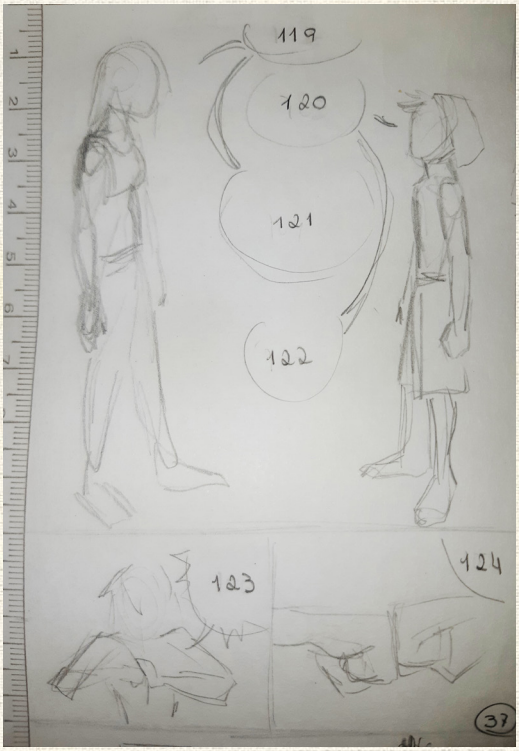



Figura 66: Storyboard da página 37.

## Storyboard

O *storyboard* foi todo feito de forma tradicional, e com rascunhos bem soltos. O intuito sempre foi gerar coesão narrativa, para que os desenhos sozinhos pudessem explicar a sucessão de eventos e um enquadramento que fosse interessante para a história contada.

O *storyboard* também previa espaços para balões, que foram todos numerados para poder facilitar no processo de finalização.

Apesar de ser a primeira etapa, a história não foi montada por inteiro como *storyboard* antes de avançar para a *line art*, o processo de desenvolvimento da HQ foi bastante orgânico, sem saber em planejamento, exatamente, quantas páginas seriam no final. O intuito disso era me privar de sacrificar a narrativa em prol de um menor número de páginas. No fim, seriam feitas quantas páginas fossem necessárias para que a história pudesse ser o mais bem contada possível.

Isso proporcionou também uma evolução constante na qualidade dos enquadramentos dos *storyboards* conforme minha arte e meu rendimento e familiaridade com o processo aumentava, um dos fatores que levou a um senso de evolução constante com o andamento da *Graphic Novel*.




Figura 67: Storyboard da página 40.



Figura 68: Line Art da página 5.



Figura 69: Line Art da página 37.

## Line Art

A *line art* foi toda feita digitalmente utilizando a ferramenta Adobe Photoshop, porém emulando técnicas tradicionais de desenho. Com Nausicaä como minha maior referência, o acabamento em lápis feito por Myazaki parecia o mais interessante a seguir, trazendo um jeito rústico e vivo, abusando de hachuras  e texturas que deram vida a cenários, personagens e sequências de ação.

Procurei então alcançar resultados similares com o digital, utilizando de *brushes* que simulavam lápis grafite e lápis carvão para fazer toda a *line art* da história.

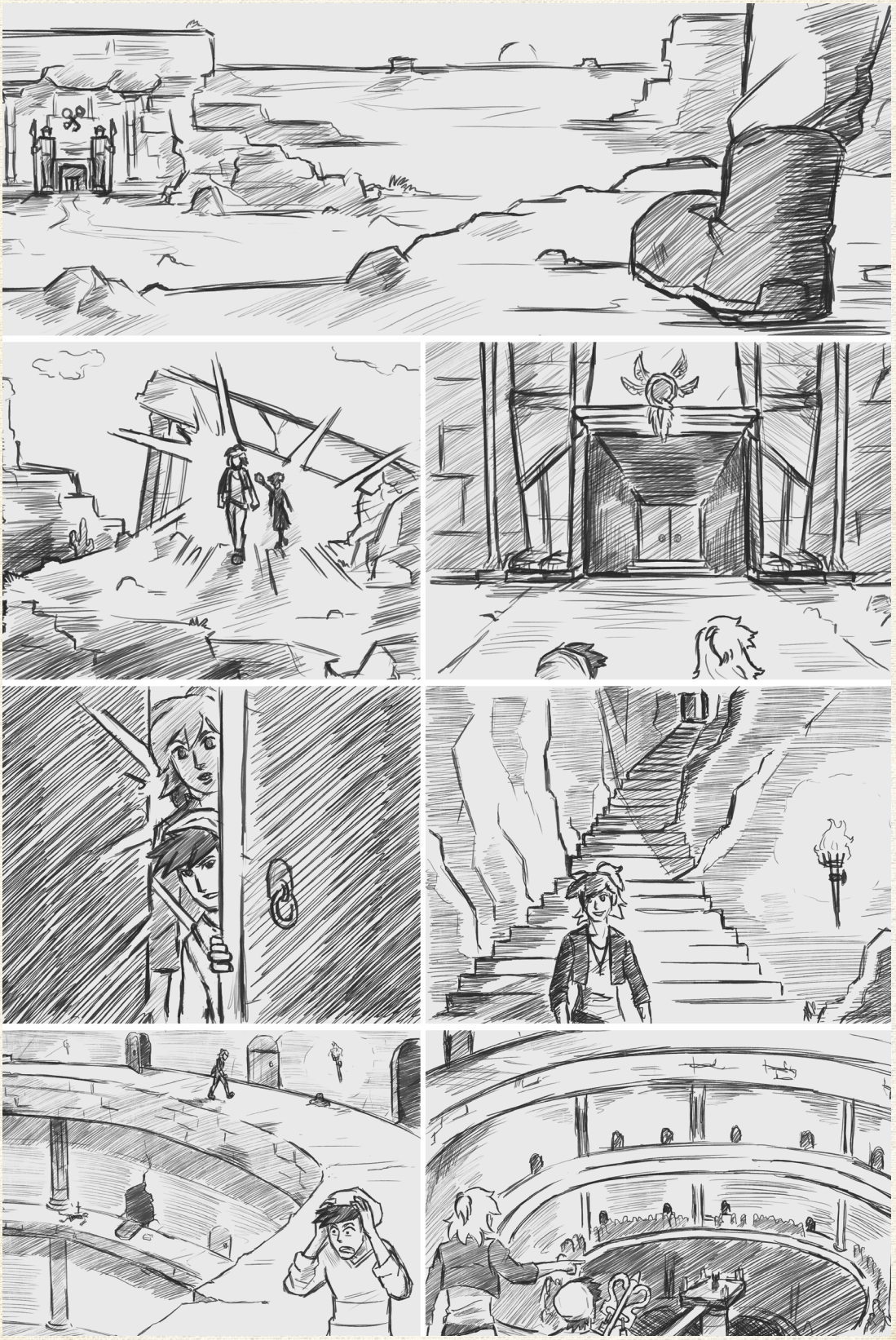


Figura 70: Line Art da página 40.



Figura 71: Página 5 finalizada.




Figura 72: Página 37 finalizada.

## Finalização, balões e onomatopéias

Depois de ter a *line art* finalizada, restava dar o acabamento devido e inserir os balões de fala.

Alguns quadros e personagens receberam tons de cinza, para facilitar o entendimento da cena, ou então para valorizar a tonalidade de pele a ser representada no personagem.

Onomatopéias foram inseridas em certas cenas, também em prol da narrativa, mas de maneira razoavelmente contida, evitando um excesso de onomatopeias que poderiam diminuir o tom um pouco mais sério e voltado à ação que o quadrinho tem.

Por fim, foram adicionados balões para as falas. Eles foram todos desenhados a mão de maneira a manter a sensação artesanal que o restante da obra passa, e foram feitos seguindo modelos ocidentais bem comuns, tendo apenas balões de fala e de pensamento sendo usados.

Dentre os balões de fala, houveram ainda diferentes usos no formato do balão de acordo com o tipo de diálogo. Falas que deveriam ser gritadas receberam balões "espinhosos", com a intenção de passar a impressão de um som mais alto, estridente e sem controle, quando comparado aos balões de fala que são bem sóbrios.

Já as falas muito sérias, como discursos, receberam balões "quadrados". Balões com fortes ângulos retos, que passam melhor a seriedade do texto corrido e extenso apresentado.




Figura 73: Página 40 finalizada.

# Técnicas de narrativa visual aplicadas na HQ

Mesmo com referências de mangás, tanto no traço, quanto na narrativa, optei por fazer um modelo ocidental de história em quadrinho. Isso se deu primeiramente por ser uma publicação brasileira, mas também por ter por referência trabalhos como *Avatar: The Last Airbender - The Promise* e animações que também souberam beber da fonte vasta que são as animações e mangás japoneses, extraindo de lá o que lhe é mais interessante e sabendo aplicar no próprio contexto do ocidente.

Diversas técnicas narrativas foram empregadas ao longo da *Graphic Novel* de forma a explorar algumas das muitas formas como os quadrinhos conseguem construir uma narrativa. A seguir temos alguns exemplos de aplicações

**Objeto da cena a objeto da c**
**jetos de uma cena correlacio**




Figura 74.

**Cena a cena (mostra ao le**
**em eventos correlacionad**





Figura 76.

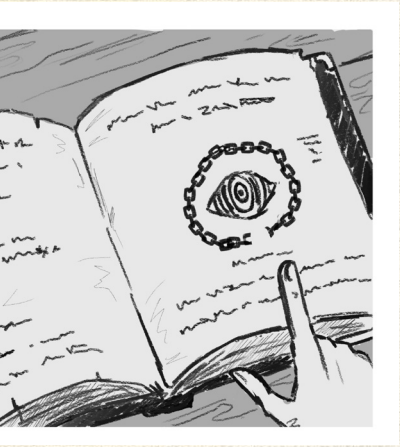
**Transição de momento a momento (Onde há uma transição de com mínima passagem de tempo)**





Figura 75.

ena (mostrando diferentes ob-
onados)



itor uma maior passagem de tempo
los)




**Ação a ação (mostrando a uma sequência de ações em direta sucessão)**

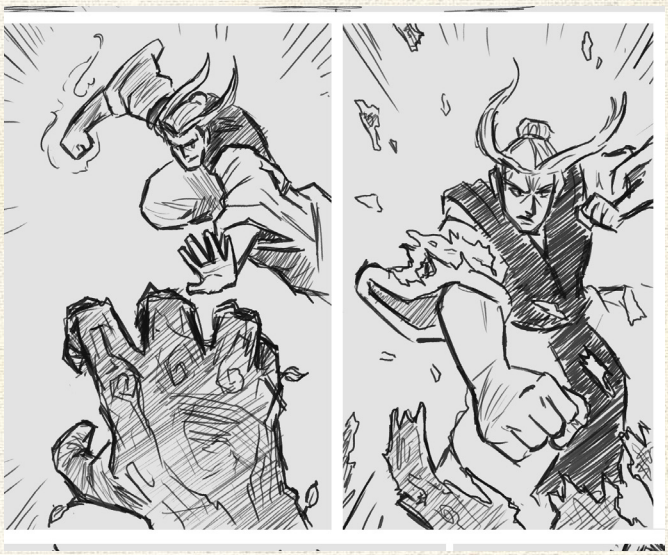


Figura 77.

**Quadros maiores para denotar uma maior passagem de tempo em sua leitura (com um quadro maior, o olho do leitor leva mais tempo para percorrer este trecho, fazendo uma leitura mais lenta, isso pode ser usado para dar drama a uma cena com um longo silêncio por exemplo).**



Figura 78.

**Painéis quebrados por quadros diferentes (Isso é usado para dar uma sensação de tempo parado, forçando o leitor a ver a cena toda quadro a quadro, e absorvendo o conteúdo da cena aos pouco).**



Figura 79.



Figura 80.

**Enquadramentos em diferentes distâncias.**



Figura 81: *Close* extremo.



Figura 82: Da cintura para cima.



Figura 83: Corpo inteiro.



Figura 84: Enquadramento de longe.

## Ângulos variados de enquadramento

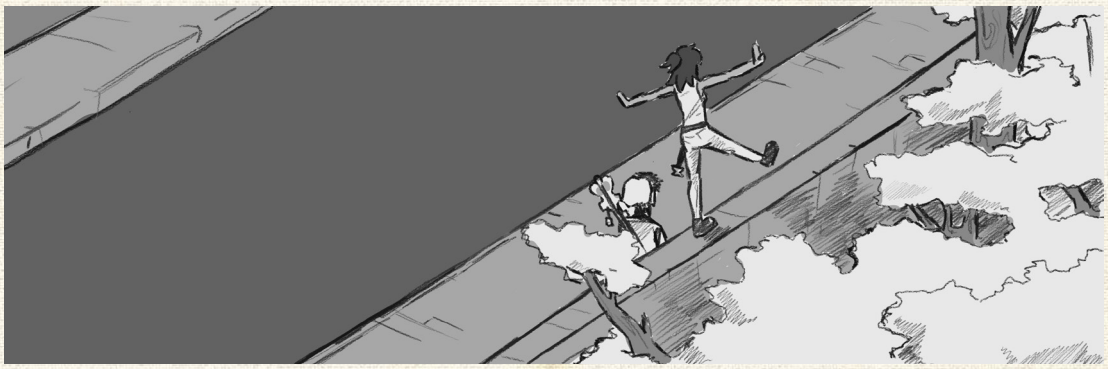


Figura 85: Enquadramento isométrico.



Figura 86: Enquadramento na altura dos olhos.

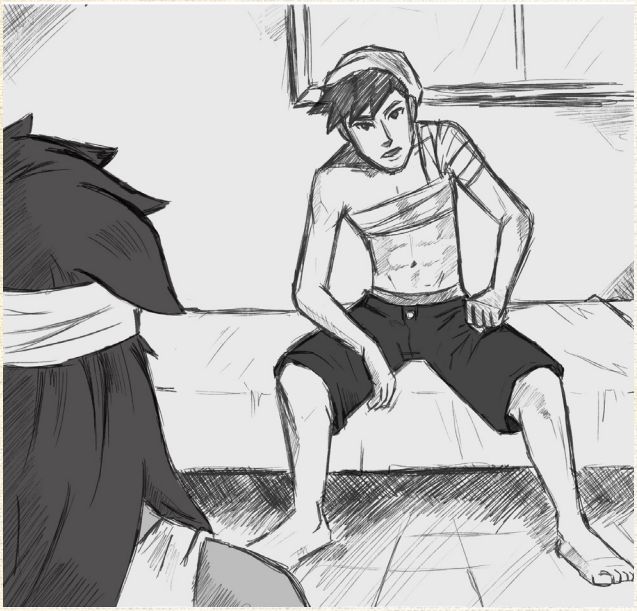


Figura 87: Enquadramento sobre o ombro.



Figura 88: Enquadramento do ponto de vista de um personagem.

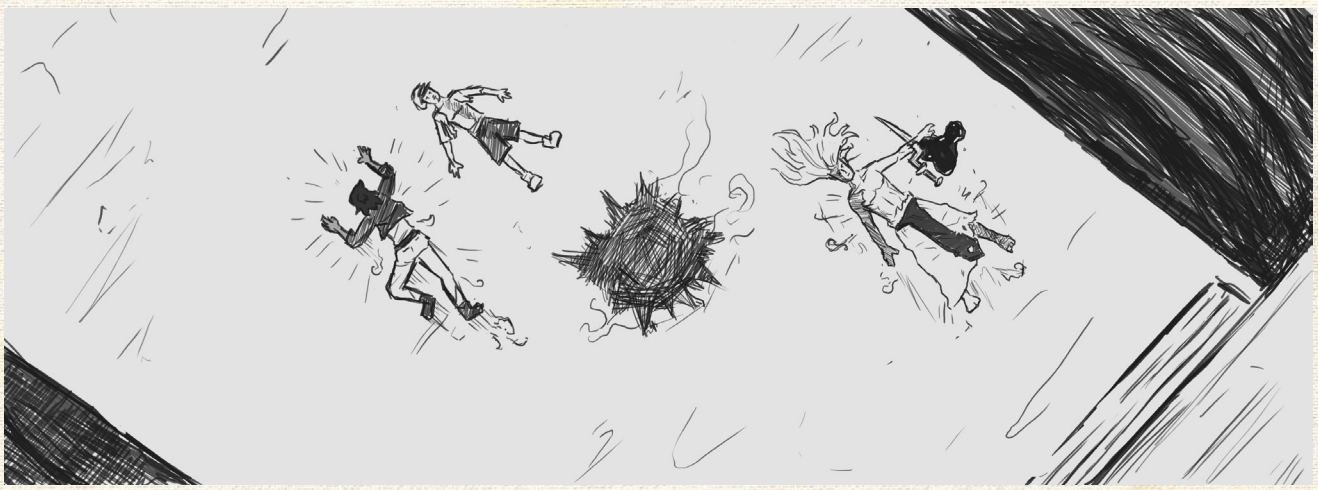


Figura 89: Enquadramento de cima.

**Diferentes profundidades de enquadramento (enquadramento com fundo usado para situar o leitor e enquadramento sem fundo, para focar na ação imediata).**



Figura 90.

**Layouts de página variados.**




Figura 91.

Figura 92.



**Layouts de página variados.**



Figura 93: Os quadros tortos aumentam a sensação de ação.



Figura 94: Página dupla, elevando o impacto da cena.

# Tipografias adotadas

MEDUSA GOTH

ABCDEFGHIJKLMNOPQR

Dark & Black

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTU

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

COMIC BOOK

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVW

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

0123456789

IC

RSTUVWXYZ

Utilizada no logo.

Utilizada nos diálogos do quadrinhos e na sinopse do mesmo.

UVWXYZ

Utilizada nos diálogos do quadrinhos.

IXYZ

# Logo

Logo e título da *Graphic Novel* foi feito para ser simples, mas ainda evocar o sentimento de fantasia da história. Foram feitas múltiplas versões para diferentes aplicações.




Figura 95: Logo principal.

A CHAVEIRA
APRENDIZ

a Ordem dos Decifradores

Figura 96: Logo vazado e sem cor.

A CHAVEIRA
APRENDIZ

a Ordem dos Decifradores

Figura 97: Versao do Logo preto, aplicado em fundo branco.

A CHAVEIRA
APRENDIZ

a Ordem dos Decifradores

Figura 98: Versão do Logo branco, aplicado em fundo preto.

A CHAVEIRA
APRENDIZ

a Ordem dos Decifradores

Figura 99: Logo principal em versão branca, aplicado em fundo preto.

# Considerações finais

Como ilustrador, artista e essencialmente uma pessoa criativa, é seguro dizer que, as vezes, as ideias simplesmente surgem indomáveis em nossas cabeças.

De repente, estamos empolgados com a perspectiva de criar algo novo, e registrar aquela boa ideia que tão espontaneamente surgiu no nosso imaginário. É um sentimento muito lúdico de se ter, e até bonito de presenciar em outra pessoa, mas conforme transformamos nossa paixão em profissão, descobrimos a dura verdade. Estes surtos de criatividade não são nada mais que surtos.

Eles vem sem avisar e vão embora mais rápido ainda, deixando para trás só o desamparo e o "bloqueio criativo".

Ser artista, não é ser uma mente criativa indomada, que espera pela inspiração perfeita, esse estereótipo já é ultrapassado. Ser artista é sentar todo dia em frente a uma tela em branco, seja ela real ou metafórica, e exercitar a criatividade ao máximo, fazer as ideias virem, escrever, pintar, compor e, acima de tudo, se dedicar.

Eu já sabia disso antes de começar esse TCC, mas passar por todo o processo deu novas perspectivas a respeito disso.

Quando decidi fazer uma história em quadrinhos, tinha em mente um primeiro capítulo de uma história, menos páginas, algo mais simples, mas durante a apresentação de TCC de uma amiga, algum dos professores da banca (infelizmente já não me recordo exatamente quem), pontuou como tantas histórias e personagens diferentes são apresentados a eles, mas essas histórias nunca terminam.

Esse comentário me fez querer fazer diferente, eu já sabia que queria apresentar uma história em quadrinhos, mas agora o objetivo era apresentar uma história completa, uma narrativa que tivesse começo, meio e fim. E mal sabia eu o quanto isso seria trabalhoso.

Foram muitas horas aprendendo a escrever, descobrindo como trabalhar um roteiro, me dando conta de que não sou um bom escritor, mas querendo continuar com o projeto mesmo assim. E foram muito mais horas desenhando e trazendo a história do papel e da escrita à vida.

Foram vários momentos me duvidando, dias em que eu adorava o projeto e dias em que eu detestava, tudo para concluir a pequena história que eu havia escrito.

E agora, com ela terminada, o mais satisfatório é ver que, concluir ela nunca foi importante. Não só porque esses personagens e esse universo tem muito o que ser explorado ainda, mas porque eu sei, que conforme eu trabalhei nesse projeto, eu melhorei como desenhista, e como escritor também. E se eu melhorei, significa que essa história tem muito espaço para melhorar também.

Com sorte, após essa etapa da minha vida, eu possa voltar a contar mais da história de Luna e Jin, porque eles são aprendizes assim como eu sou e há muito espaço para nos aperfeiçoarmos.

# Lista de imagens

FIGURA 1: <https://ka-perseus-images.s3.amazonaws.com/3bfcda5a493b3040f4b1d-9c5600dee9f5157120c.jpg>

FIGURA 2: <https://images.metmuseum.org/CRDImages/eg/original/DT207673.jpg>

FIGURA 3: <https://collections.dartmouth.edu/content/deliver/inline/ocn259708589/large/ocn259708589-002.jpg>

FIGURA 4: <https://www.moma.org/media/W1siZiIsIjQwMTU1MyJdLFsicCIsImNvbnZlcnQiLCItcmVzaXplIDIwMDB4MjAwMFx1MDAzZSJdXQ.jpg?sha=09eaaea1f0a82952>

FIGURA 5: <https://vignette.wikia.nocookie.net/marvel_dc/images/5/5a/Action_Comics_1.jpg/revision/latest?cb=20140125003421>

FIGURA 6: <https://vignette.wikia.nocookie.net/marveldatabase/images/e/e9/Amazing_Spider-Man_Vol_1_33.jpg/revision/latest?cb=20171229054858>

FIGURA 7: <https://m.media-amazon.com/images/S/abebooks-seller-images/DREAMHAVENBOOKS/18466412666._SY1500_.jpg>

FIGURA 8: <https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/916IgqQ-54L.jpg>

FIGURA 9: <https://ronellwhitaker.files.wordpress.com/2014/09/jul088045.jpg>

FIGURA 10: <https://fusionfightgear.com/wp-content/uploads/2015/12/Batman-The-Dark-Knight-Returns-comic-cover.jpg?x80128>

FIGURA 11: <https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/81IxFW2gF-L.jpg>

FIGURA 12: <https://res-3.cloudinary.com/enjoei/image/upload/c_fit,fl_lossy.progressive,h_1200,q_70,w_1200/yt1ou7ddikofzoip08sa.jpg>

FIGURA 13: <https://images.genius.com/b0ef6cfffeb8c493ca2344f8358e741a.960x960x1.jpg>

FIGURA 14: <https://m.media-amazon.com/images/M/MV5BMjMxNjY2MDU1O-

V5BMl5BanBnXkFtZTgwNzY1MTUwNTM@._V1_.jpg>

FIGURA 15: <https://jovemnerd.com.br/wp-content/uploads/2018/03/La%C3%A-7os_Credito-SerendipityInc_003.jpg>

FIGURA 16: <https://i.ytimg.com/vi/s95cR-0JK4Q/maxresdefault.jpg>

FIGURA 17: <https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/91qemPh7e9L.jpg>

FIGURA 18: <https://i0.wp.com/www.matchstickeyes.com/wp-content/uploads/2018/01/Nausicaa-Manga-p1-1.jpg>

FIGURA 19: <https://static1.squarespace.com/static/5a1cdd9ef14aa168f52a65e6/5a-1ce8eae2c483f5ad47c495/5b7a0f18032be447994f1621/1534726277294/Koteriink_parkour.jpg?format=750w>

FIGURA 20: <https://static1.squarespace.com/static/5a1cdd9ef14aa168f52a65e6/5a-1ce8eae2c483f5ad47c495/5bc51f4e652deadbf95331e2/1539645275122/Page61.jpg?-format=500w>

FIGURA 21: <https://static1.squarespace.com/static/5a1cdd9ef14aa168f52a65e6/5a-1ce8eae2c483f5ad47c495/5b7a0f13898583743968262c/1534726572439/Koteriink_fight.jpg?format=750w>

FIGURA 22: <https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/S/cmx-images-prod/Item/225274/DIG057438._SX1280_QL80_TTD_.jpg>

FIGURA 23: <http://k39.kn3.net/12DF05EAF.jpg>

FIGURA 24: <https://i.pinimg.com/originals/84/cc/81/84cc81a57ca88f102a7dd0a4e-78171ad.jpg>

FIGURA 25: <https://vignette.wikia.nocookie.net/villains/images/2/23/Principe_zuko_by_yuzumi2000-d6lbrj4.png/revision/latest?cb=20170611234341>

FIGURA 26: Acervo próprio.

FIGURA 27: <https://www.donsmaps.com/images29/middleearthlargelargerstill.jpg>

FIGURAS 28 a 99: Acervo próprio.

# Bibliografia e sites consultados

CAMPBELL, J. Heróis de Mil Faces. Pensamento, 1949.

DICIONÁRIO DE LATIM ONLINE. Deus Ex Machina. 7Graus, 2007-2018. Disponível em: <https://www.dicionariodelatim.com.br/deus-ex-machina/>. Acesso em: 5 de nov de 2018.

DIMARTINO, M. D.; KONIETZKO, B. Avatar: A Lenda de Aang. Nickelodeon Studios, 2005.

MARTIN, G. R. R. A Guerra dos Tronos. Editora Leya, 1996.

MCCLOUD, S. Desvendando os Quadrinhos. Mbooks, 1993.

ROSA, Milena. Relicário. Trabalho de conclusão de curso. Design - UNESP, Bauru, 2014. Disponível em: <https://issuu.com/milenarosa/docs/relicario_relatorio?fbclid=IwAR0DKr7I--W5KhesldWXxRHNdpJfJP0mMnP03lDCvlz0quOBT4m1IZ8iJ30>. Acesso em: 1 de nov de 2018.

ROWLING, J. K. Harry Potter. Série de livros. Editora Rocco, 1996-2007.

SANDERSON, Brandon. Sanderson's First Law. 2007. Disponível em: <https://brandonsanderson.com/sandersons-first-law/>. Acesso em: 5 de nov de 2018.

SCHELLY, Bill. Founders of Comic Fandom: Profiles of 90 Publishers, Dealers, Collectors, Writers, Artists and Other Luminaries of the 1950s and 1960s. McFarland, 2010.

SOLANO, A. O Espadachim de Carvão. Editora Fantasy, 2013.

SPIELBERG, Steven. Raiders of the Lost Ark. Paramount Pictures, 1981.

TOLKIEN, J. R. R. Senhor dos Anéis. Editora Martins Fontes, 1954.

# A CHAVEIRA APRENDIZ

a Ordem dos Decifradores



Gabriel P. Paula

# A CHAVEIRA APRENDIZ

## a Ordem dos Decifradores

HISTÓRIA E ARTE POR GABRIEL PEREIRA DE PAULA



Luna e Jin, de Ariane Moreira

# Capítulo 1


PORTUGAL


Deixa eu ver se eu entendi, mandaram a gente até o outro lado do mundo para pegar mato?
Isso é parte de uma missão dada pela ordem, garanto que é importante.
Ah fala sério, Jin! Mandaram a gente atrás de um tipo de grama, o quão importante pode ser isso realmente?


Primeiro de tudo, é Jingun para você! Você chegou na Ordem só a alguns meses, eu sou seu tutor, e segundo, se mandaram um Chaveiro aplicado como eu para cá, só pode ser algo essencial.


Uuuuih que Chaveiro mais aplicado que cê é! Só que você está tão em treinamento quanto eu, tampinha.
Você só fala isso porque é uma mulher giganta! Me respeita, Luna!


Tá bom esquentadinho, me ajuda a achar logo essa moita que a gente veio buscar para a gente poder voltar para Acanga.




Jin, você já procurou lá dentro?


Acho improvável que o Phragmites Antiquorum esteja assim dentro de uma caverna.
Bem não custa nada olhar. Se eu estiver certa, você me paga um sorvete do Ymir.
Ok, mas se eu estiver certo, e eu estou, quero dois sorvetes. Sorvete de gigante do gelo é tudo de bom.
Hey, Jin. cuidado com o chão escorregadio.

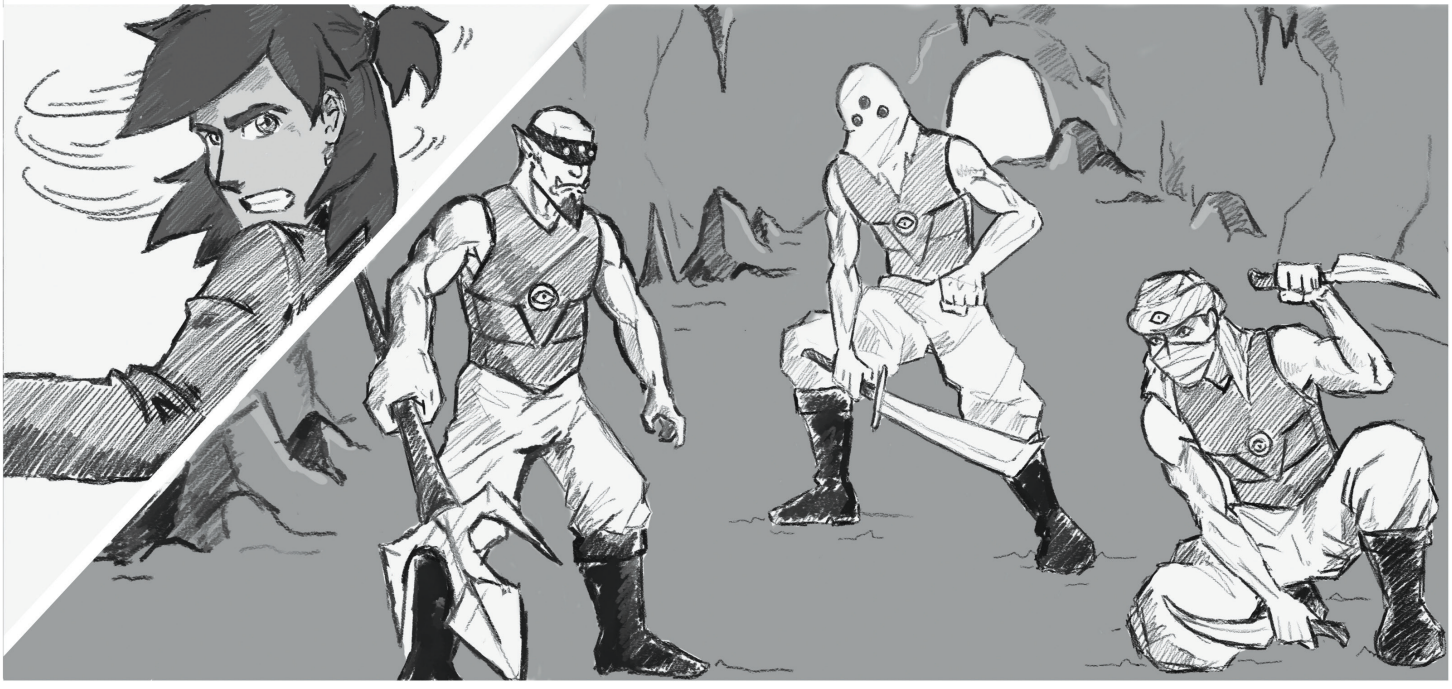

Droga, garota! já vai pensando no sabor do sorvete.


Tanto tempo procurando por uma graminha.
Olha bem, tem quase um brilho azulado nessa planta, não é à toa que ela é rarissima. Deve ser mesmo importante.
Bom, já pegamos o que precisávamos. Vamo embora que eu ainda quero chegar e treinar.
Vamos sim, e só preciso terminar a coleta.










QUEM SÃO VOCÊS?
CLICK
ACHO QUE VOU TER Q TIRAR VOCÊS DA FRENTE NA MARRA
VAMO NESSA JIN!






ONDE PENSAM QUE ESTÃO OLHANDO?


SWISH

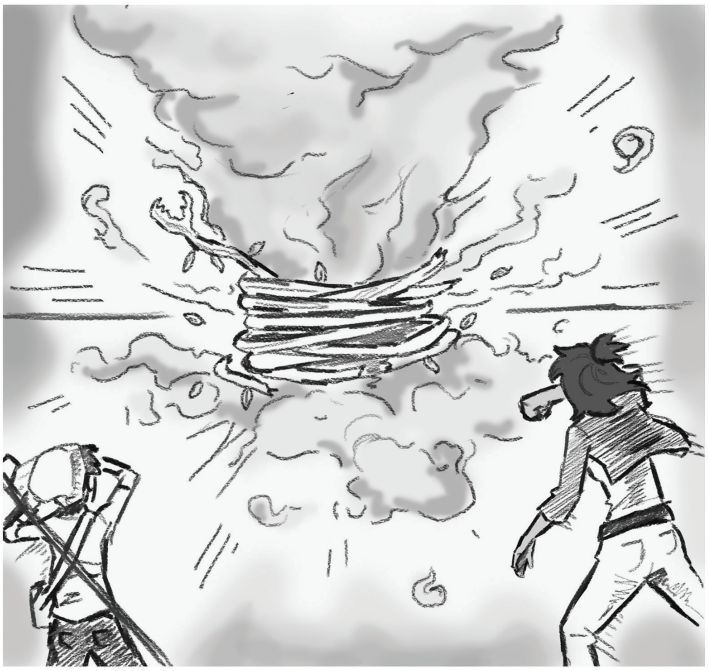

CLICK


BOOOOM


CLICK
QUE DROGA JIN! ESTRAGOU MEU ROLÊ!


Eu nem vi de onde esses caras vieram direito...
Talvez devêssemos levar eles de volta para a guarda da cidade.

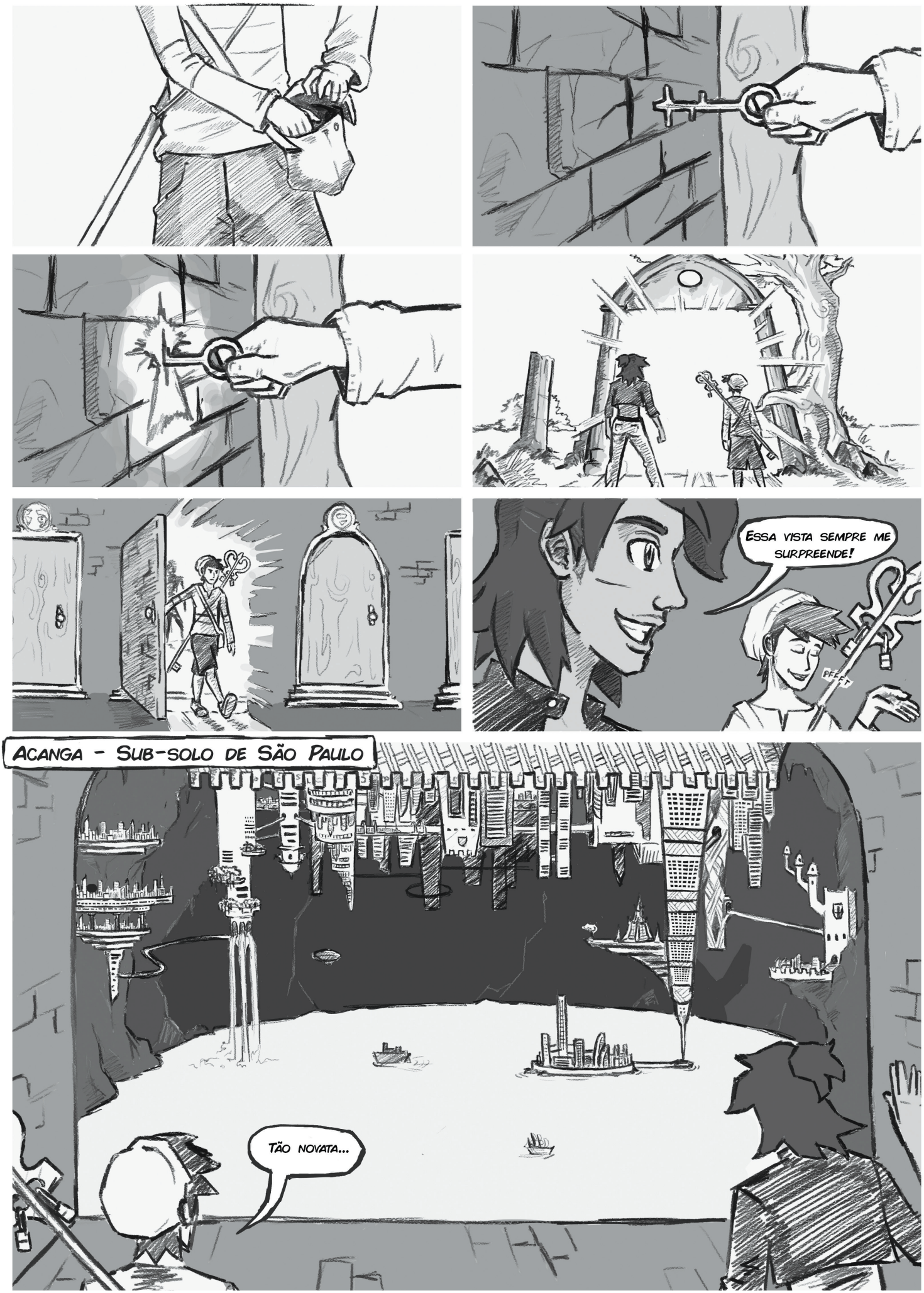

Vocês nunca nos levarão para aquela cidade tirana contra a nossa vontade...




Podem fugir mesmo, seus covardes!
Uau, usaram fumaça para desaparecer... Realmente parecem ninjas.


Relaxa, mulher. Vamos reportar para os mestres e dar essa missão como encerrada logo.
Ainda não acredito que eles fugiram!




ESSA VISTA SEMPRE ME SURPREENDE!
PFFFT
ACANGA - SUB-SOLO DE SÃO PAULO
TÃO NOVATA...



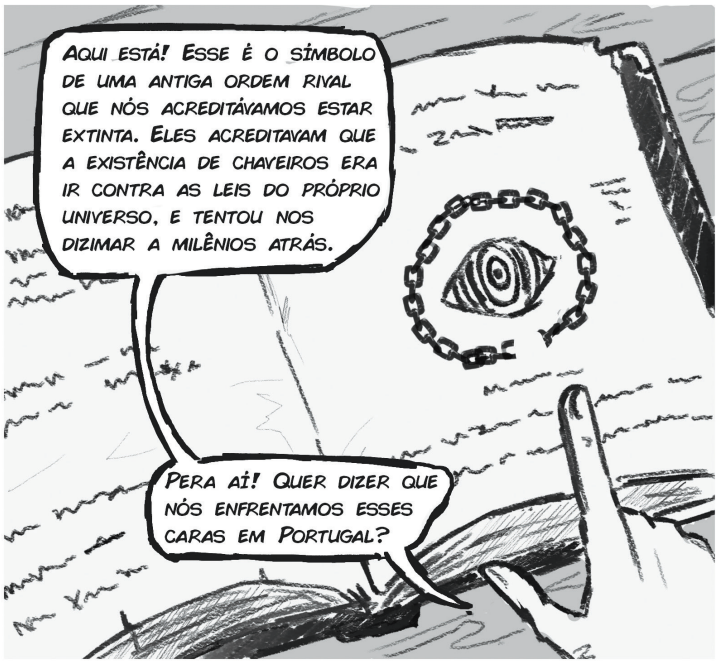
Luna de  Raphael Pereira de Paula

# Capítulo 2


Ora, ora... Até que enfim vocês voltaram.
Missão cumprida, senhoras e senhores! Como esperado do melhor aprendiz de chaveiro!
Dessa vez eu concordo com ele. Eu ainda por cima arrebentei com uns caras de uniforme esquisito que queriam impedir a gente de pegar a plantinha. Sou um exemplo de aprendiz.
Nem vem, giganta! Eu fiz todo o trabalho.
Como assim uns caras de uniforme esquisito alguém queria impedí-los?
É, uns caras mascarados... pareciam ninjas. Quando vocês mandaram a gente numa missão de coleta não esperava que fosse alguma forma de teste.
Evidente que era um teste, eu já tinha previsto isso. Não dariam algo supérfluo como missão para mim.
Desce do palanque aí, meu filho. O importante é que a gente trouxe de volta a plantinha.
Isso é ótimo. Mas recapitula para mim, como eram esses adversários?
Hm... Eles usavam capuzes com 3 olhos e todos eles tinham um colete com o símbolo de um olho no peito.
Esse símbolo... Isso é no mínimo suspeito. Sigam-nos.


A ordem dos chaveiros é antiga, nós prezamos pela segurança do nosso plano de existência, mantendo o equilíbrio entre as forças que regem o universo. Cabe a nós proteger nossa dimensão e proteger as formas de vida da terra dos incontáveis perigos que assolam o cosmos...


Mas isso vocês já sabem. Aquele velho papo de não deixar ninguém bagunçar nosso mundo ao abrir um portal dimensional que traga os deuses gregos de volta. Eles davam muito trabalho quando estavam por aqui. Cabe aos chaveiros proteger nosso mundo e manter isso oculto dos humanos comuns. O problema é que nem todo mundo concorda com isso...
BIBLIOTECA


Aqui está! Esse é o símbolo de uma antiga ordem rival que nós acreditávamos estar extinta. Eles acreditavam que a existência de chaveiros era ir contra as leis do próprio universo, e tentou nos dizimar a milênios atrás.
Pera aí! Quer dizer que nós enfrentamos esses caras em Portugal?


É possível... Já haviam rumores rondando sobre isso, mas pode ser um novo grupo usando seu símbolo, é difícil ter certeza. A missão de vocês era apenas uma tarefa simples de colheita de recursos, não imaginávamos que eles dariam as caras.


Por que será que eles se interessaram pela Phragmites Antiquorum?
Não saberia dizer, jovem Jingun. Sua missão era apenas preservar essa espécie em extinção, da mesma forma como preservamos outras formas antigas de vida como os dragões em nossos cofres.
Cês têm dragões guardados???
Lógico, cabe aos Chaveiros preservarem as formas de conhecimento ocultas através da história, sejam elas magias, relíquias ou mesmo formas de vida, mas isso não vem ao caso agora. Mestres, será que não deveríamos investigar mais a respeito dessa antiga ordem?
Fiquem longe disso! Isso está além da alçada de vocês. Agora vão... levem esta planta ao cofre e descansem.


Tudo isso foi realmente esquisito, mas que bom que a missão foi um sucesso de qualquer forma.
Com certeza... e ainda deu para botar em prática algumas técnicas e quebrar umas caras. Hahaha!


Pode crer, a cara deles de surpresa quando eu usei as plantas foi ótima!
Tudo isso aí é ótimo, mas não esquece do meu sorvete, hein, malandro?


Pode parar, eu não devia te pagar nada. Se não fosse por mim, você não teria tido chance contra aqueles caras.


Pode me enfrentar quando quiser e eu te provo o contrário, tampinha.


KABDoom





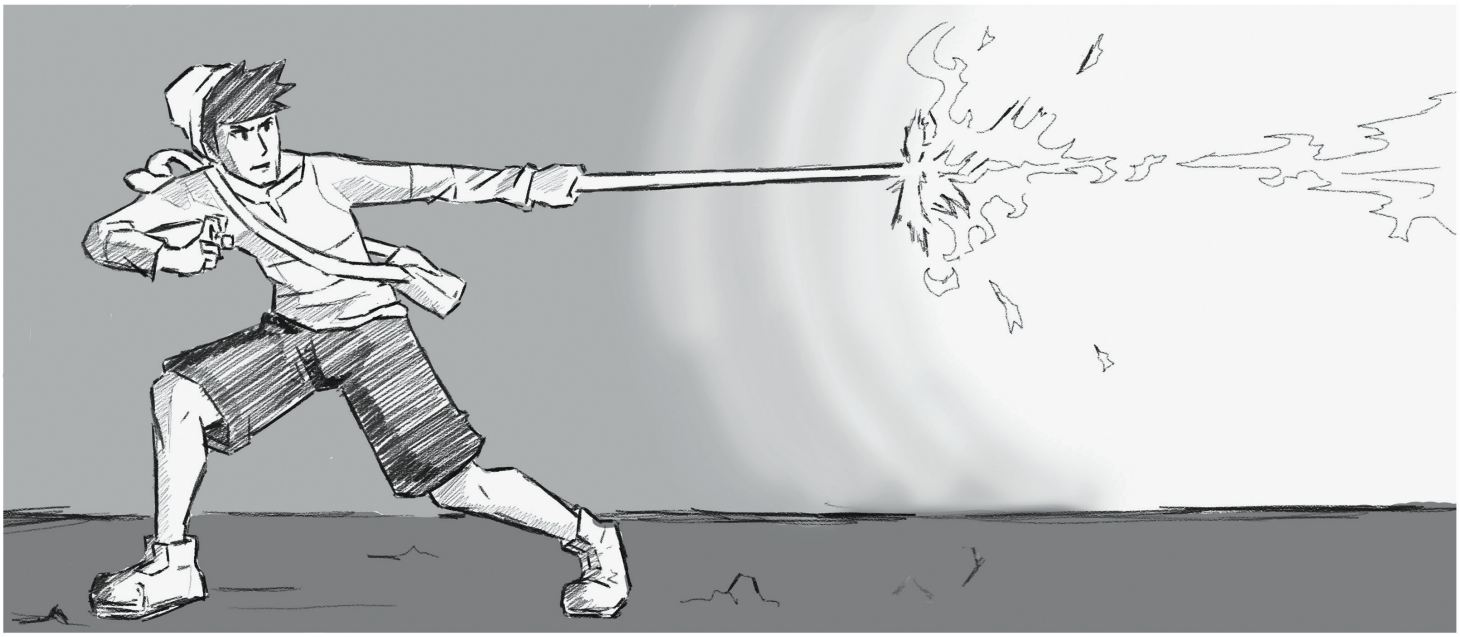



COFRE
88

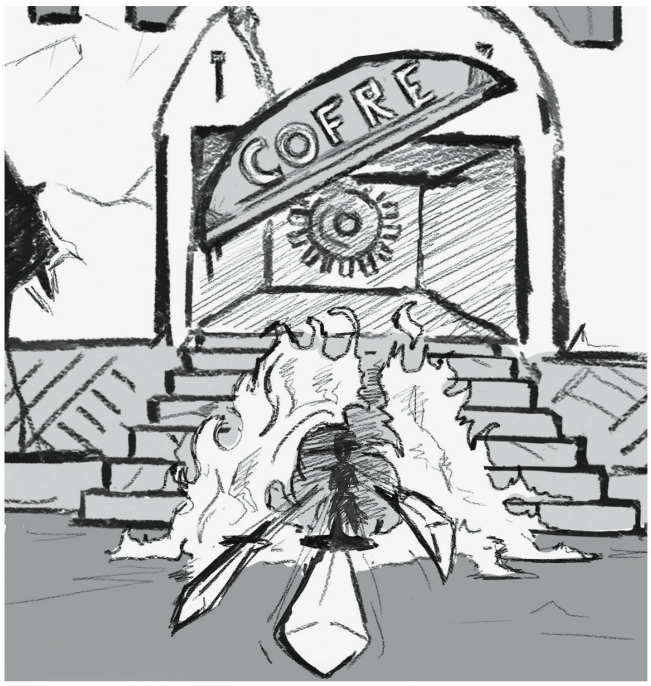

COFRE


Ótimo, estávamos procurando por vocês.


ENTREGUEM O CANIÇO.
O QUE QUEREM COM A PLANTA?
VOCÊ É INSIGNIFICANTE DEMAIS PARA SE IMPORTAR COM ISSO.
PODEM VIR PEGAR ENTÃO!




COFRE


COFRE

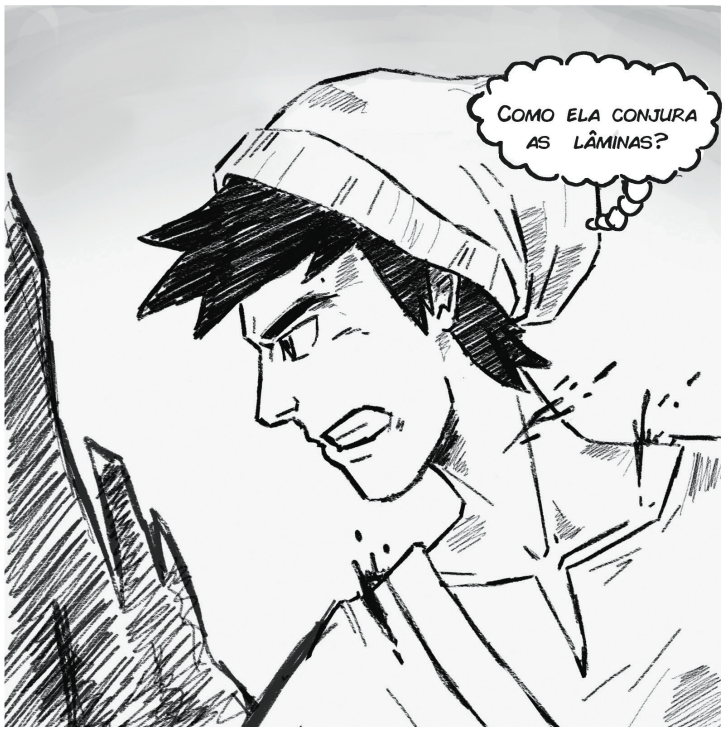



VOCÊ É MEU, BAIXINHO!



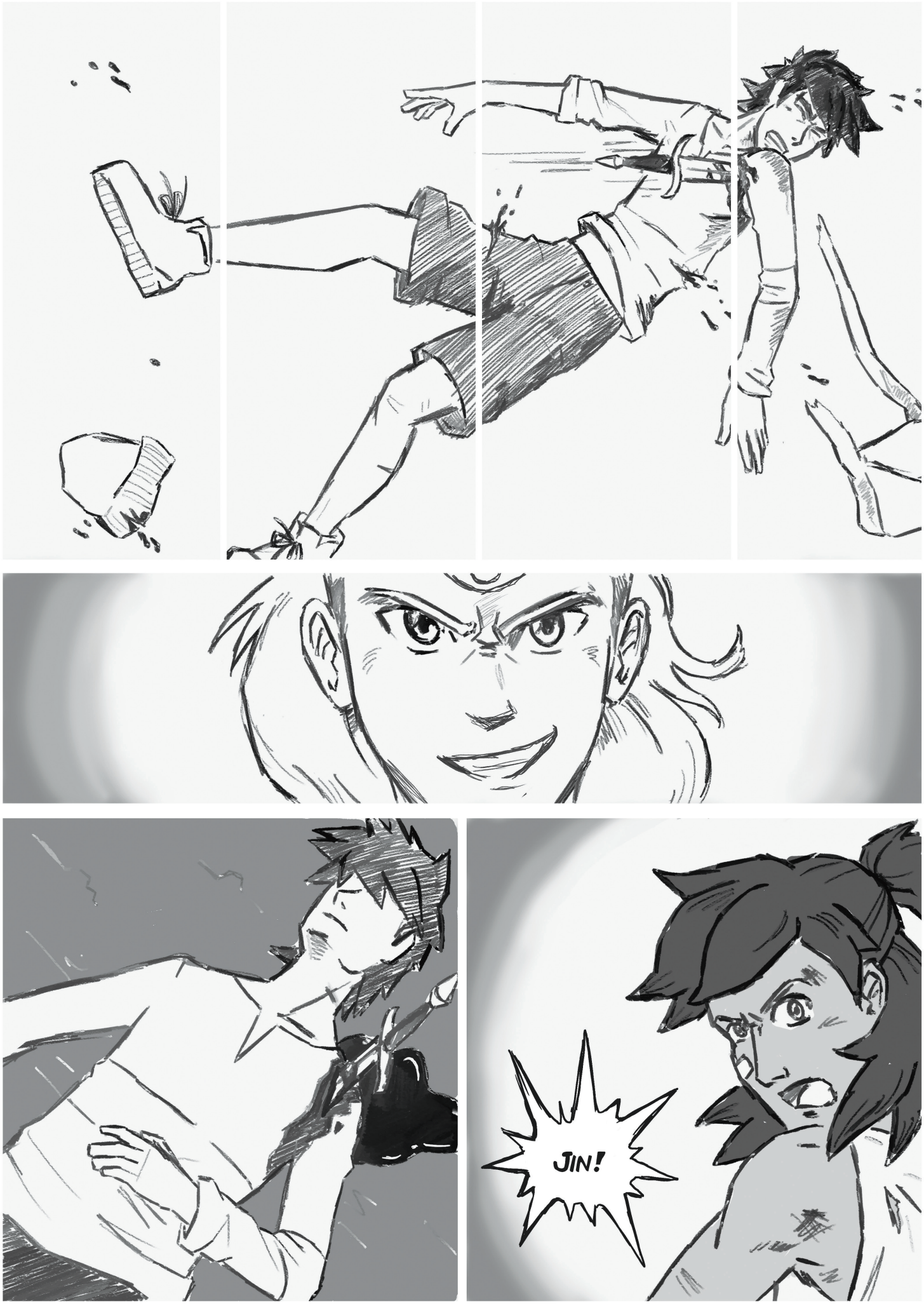


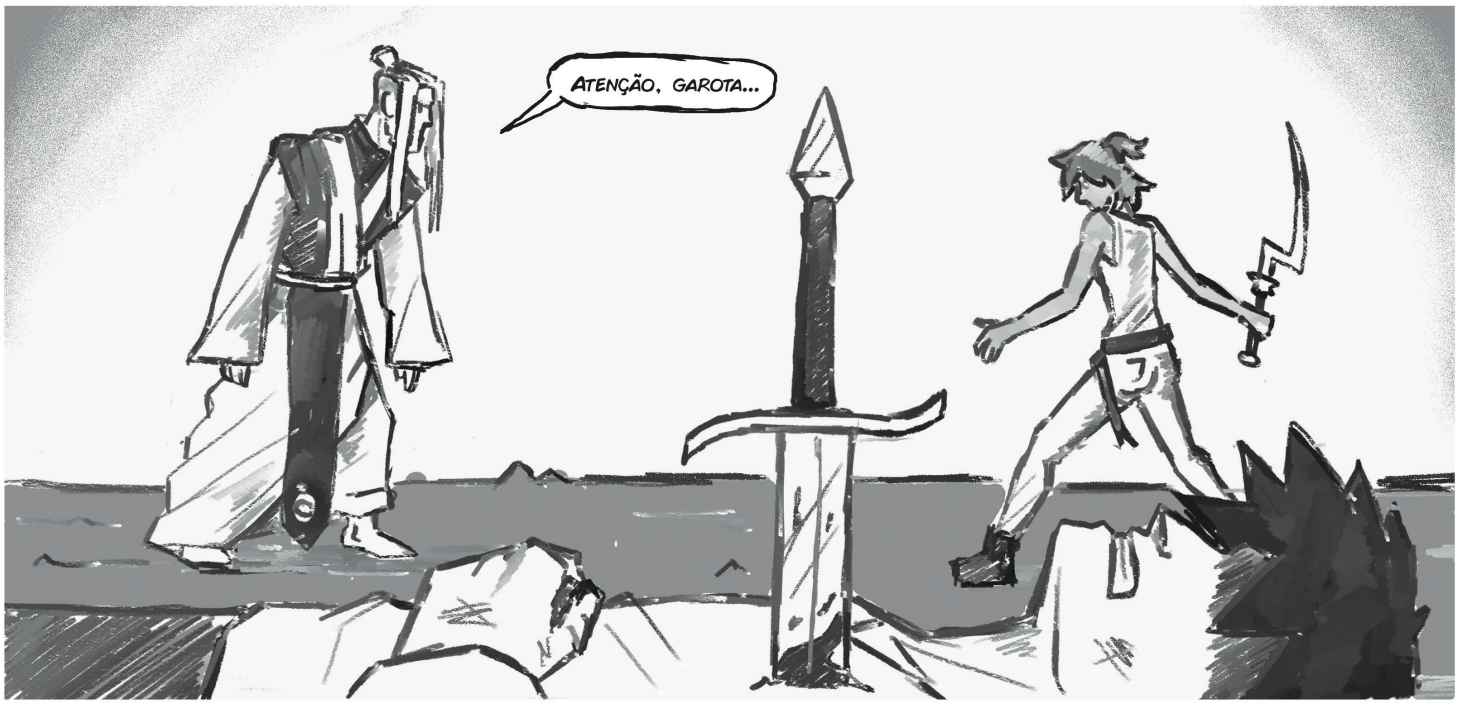



COMO ELA CONJURA AS LÂMINAS?

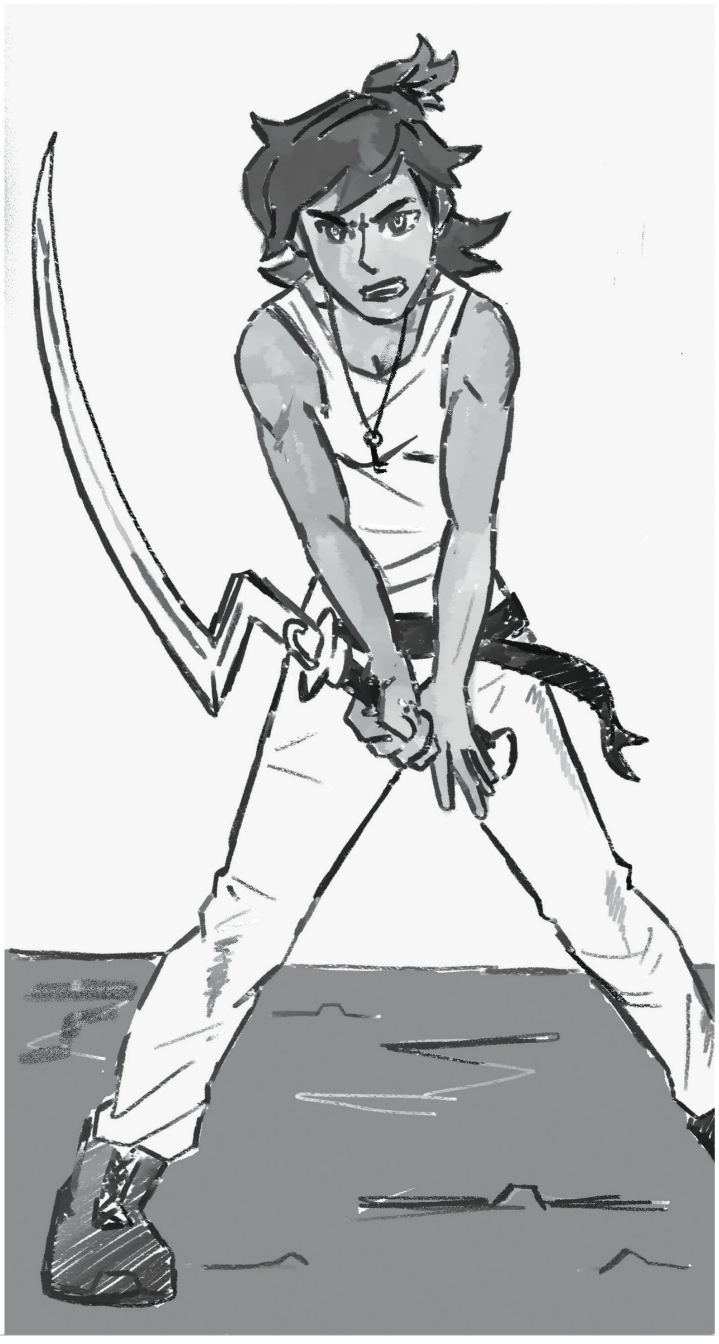

CRACK
CRACK
CRACK
CRASH
PEGUEI!


CRACK
CRACK
CRACK
CRACK
CRACK
CRACK
CRACK
CRACK
CRACK
CRACK
SWOOOSH

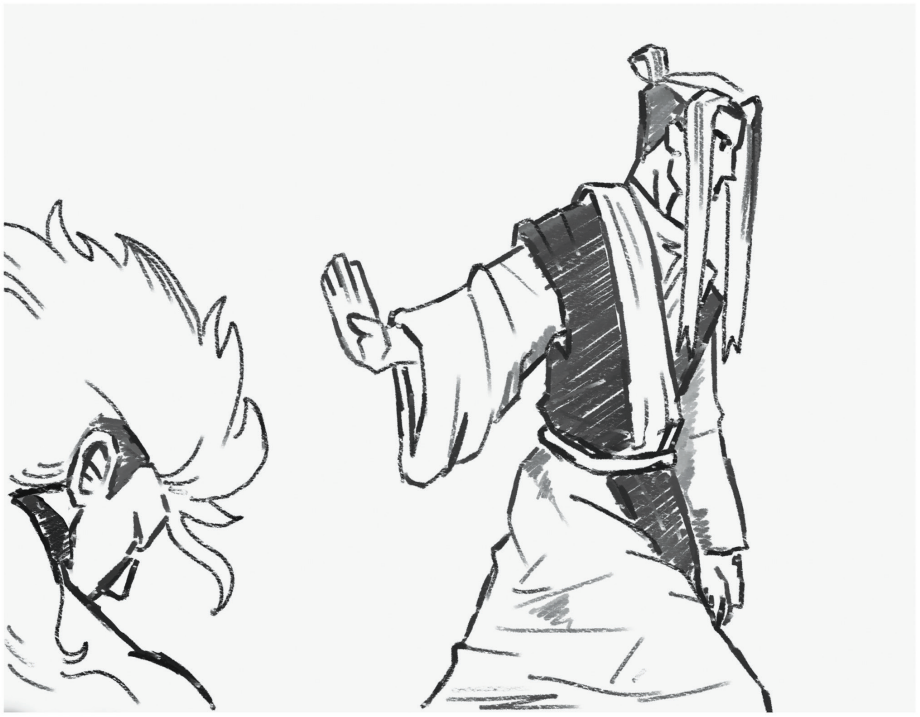

JIN!


ATENÇÃO, GAROTA...


... EU SOU SEU OPONENTE.

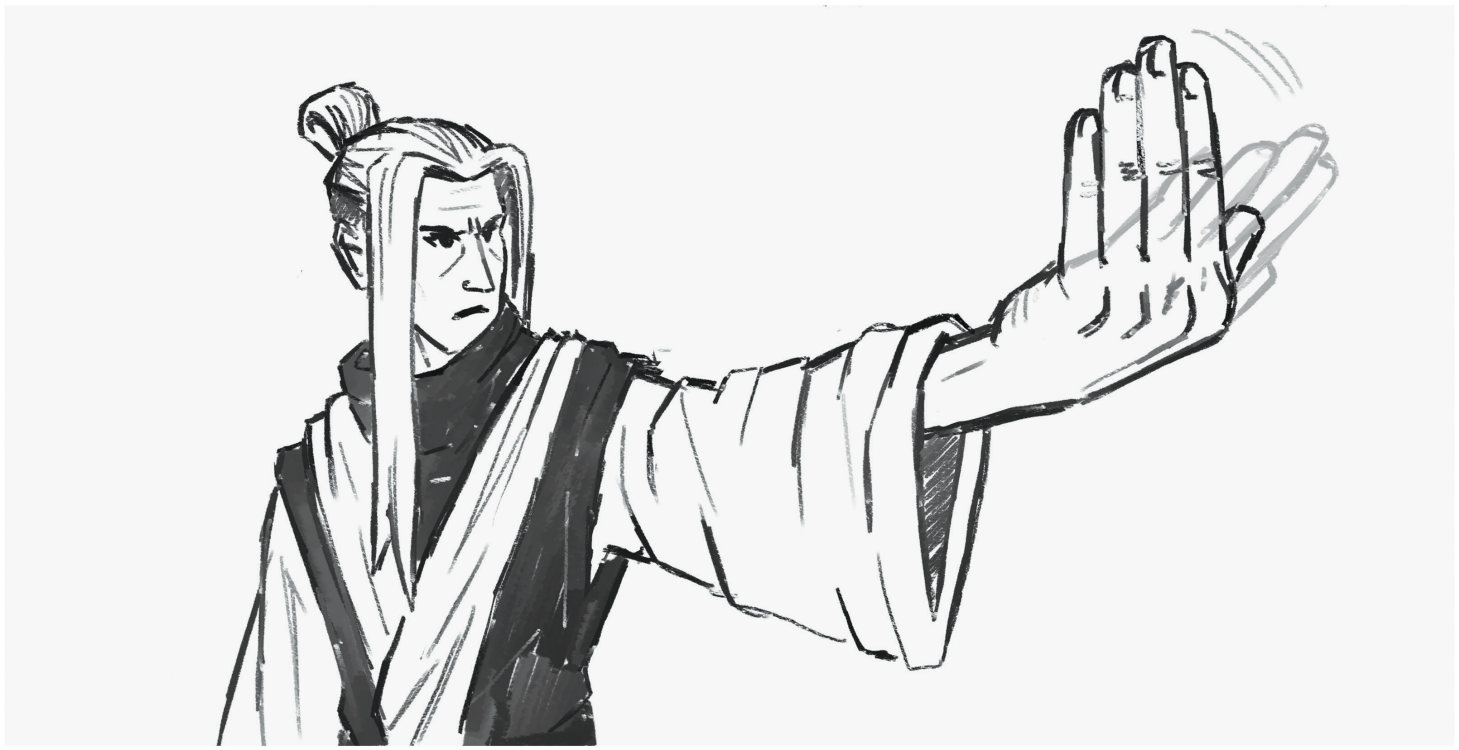













SWOOSH
SWOOSH
SWOOSH





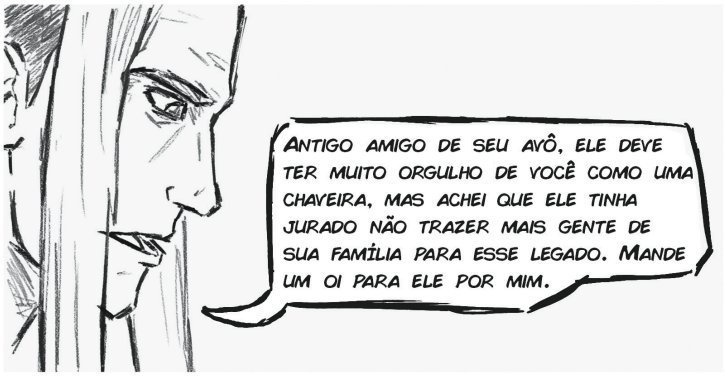

TUM
SEM RECEIO EM TENTAR ME MATAR, HUH?


COMO?


APRENDA SEU LUGAR, LUNA.


BLAM

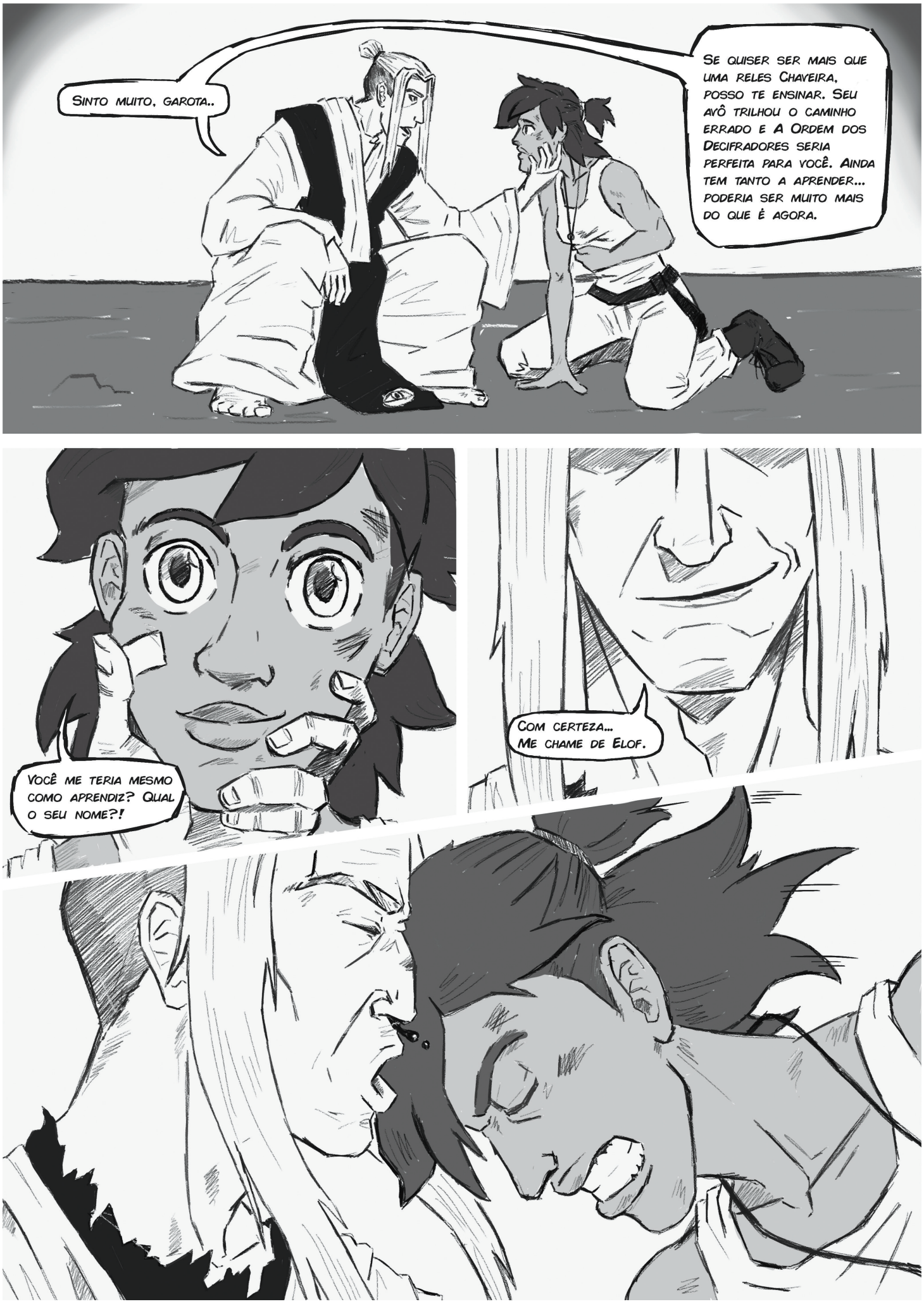

Imagino que seu nome seja Luna, certo?
Como sabe meu nome? Quem é você?


Antigo amigo de seu avô, ele deve ter muito orgulho de você como uma chaveira, mas achei que ele tinha jurado não trazer mais gente de sua família para esse legado. Mande um oi para ele por mim.


Você conhecia ele?


"Conhecia"? Não vá me dizer que ele morreu...



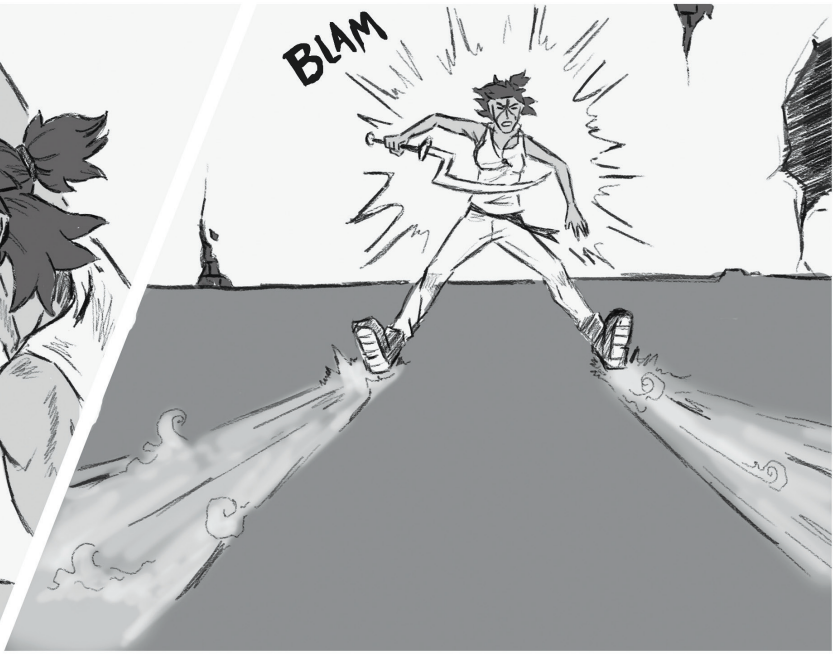

Sinto muito, garota..
Se quiser ser mais que uma reles Chaveira, posso te ensinar. Seu avô trilhou o caminho errado e A Ordem dos Decifradores seria perfeita para você. Ainda tem tanto a aprender... poderia ser muito mais do que é agora.
Você me teria mesmo como aprendiz? Qual o seu nome?!
Com certeza... Me chame de Elof.


Bom, Elof, eu serei sempre uma Chaveira como meu avô foi! E depois do que vocês dois fizeram com o Jin, vocês vão pagar!
Parabéns pela força de vontade, garota.
Mas infelizmente não tenho mais tempo a perder com você.


CAI DENTRO, YELHOTE!


VOOSH


TLIM

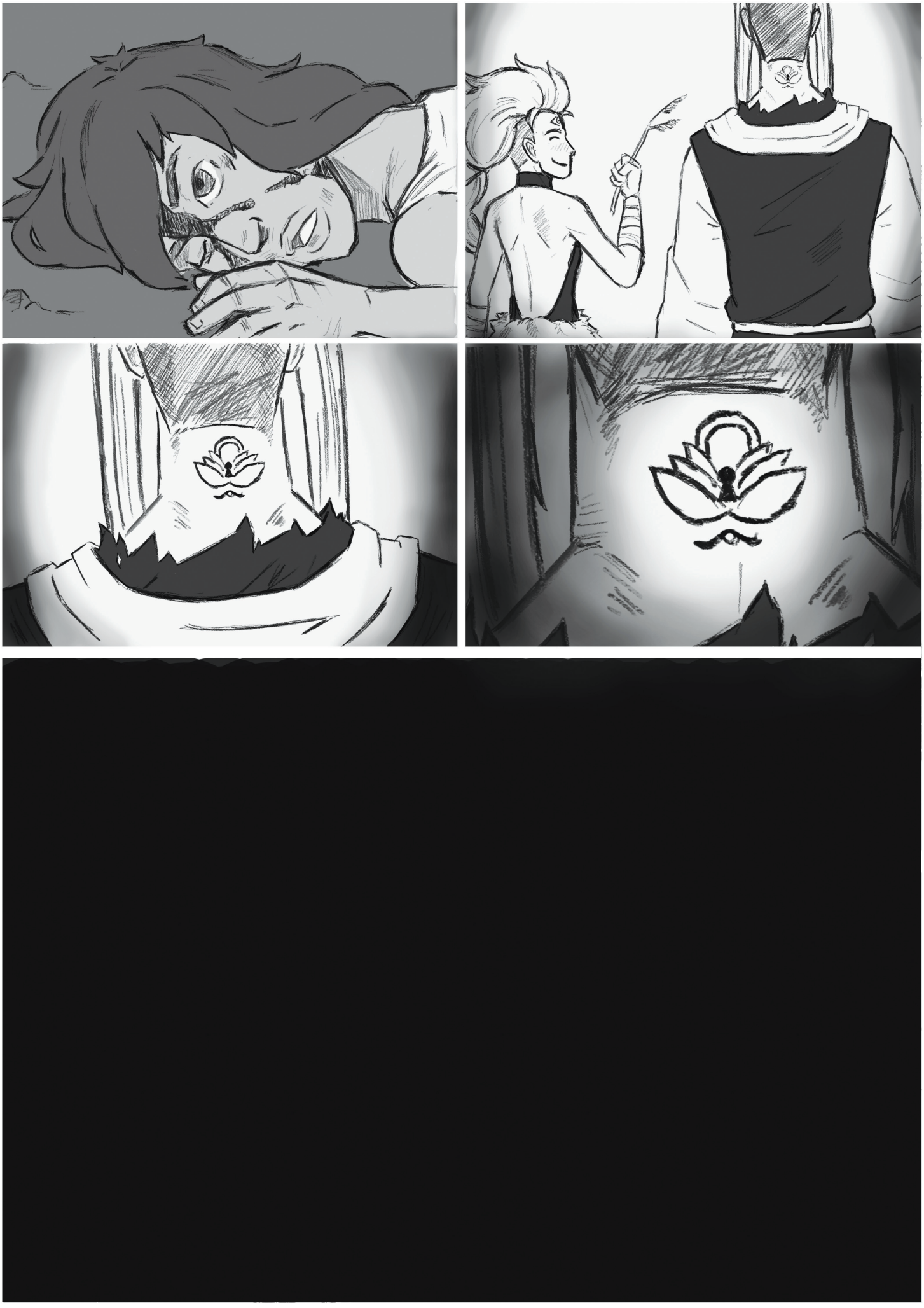

BLAM






TLING
BLAM

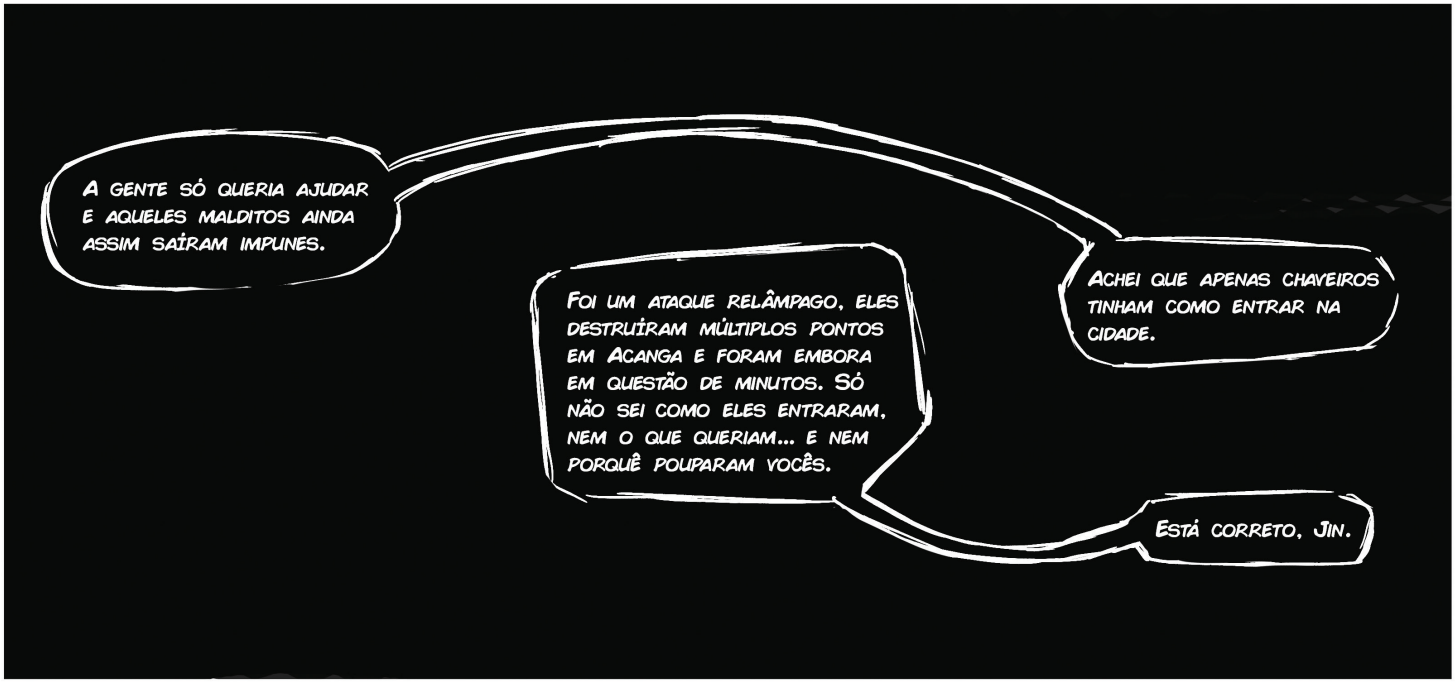

BLAM
VOOSH
PEGUE A PLANTA.



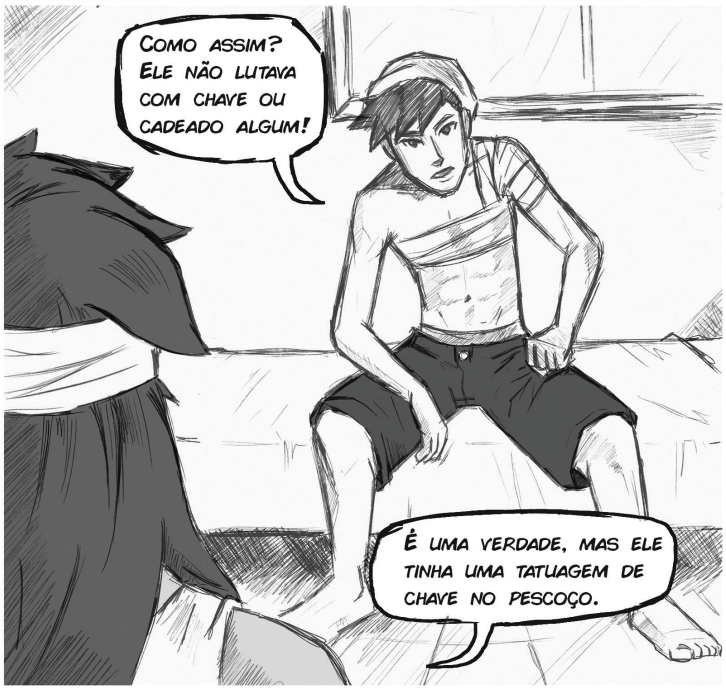


Tara de  Victor “Treta” Cardoso

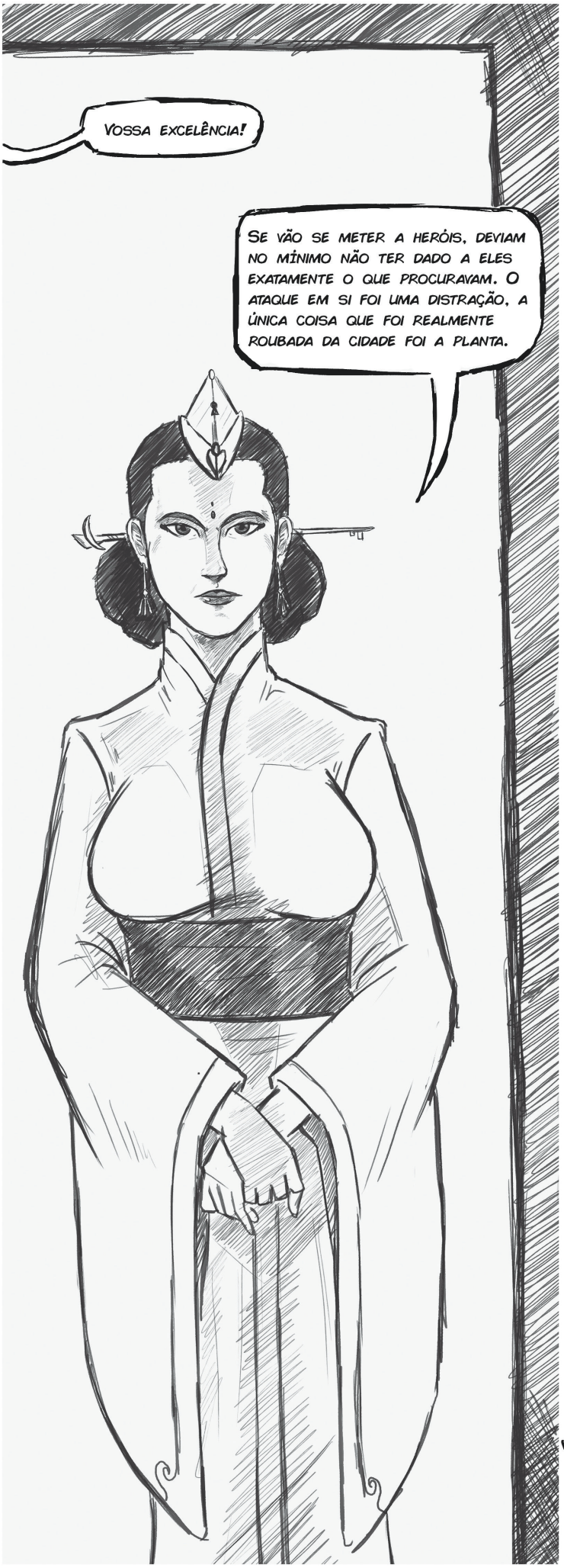
# Capítulo 3

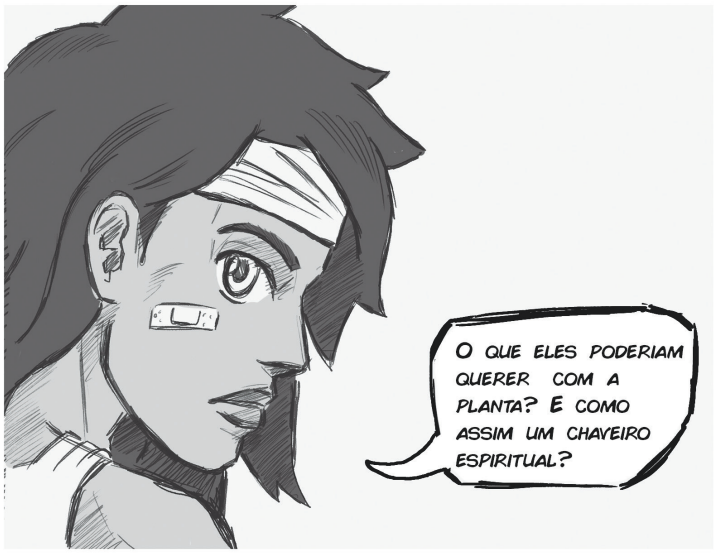

A gente só queria ajudar e aqueles malditos ainda assim saíram impunes.
Foi um ataque relâmpago, eles destruíram múltiplos pontos em Acanga e foram embora em questão de minutos. Só não sei como eles entraram, nem o que queriam... e nem porquê pouparam vocês.
Achei que apenas chaveiros tinham como entrar na cidade.
Está correto, Jin.

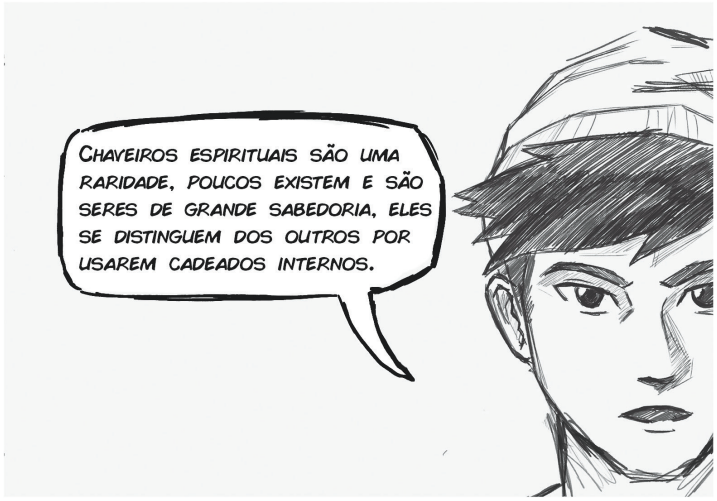

Na verdade...
Hey, como você se sente?
Isso não é importante. Talvez ele de fato seja um chaveiro.

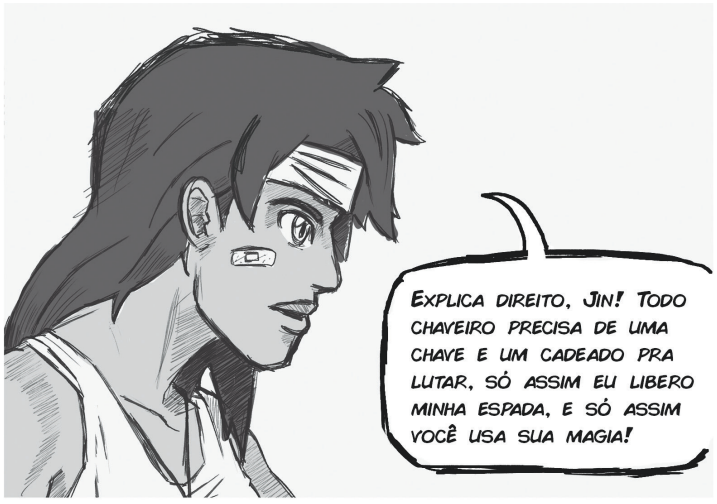

Como assim? Ele não lutava com chave ou cadeado algum!
É uma verdade, mas ele tinha uma tatuagem de chave no pescoço.

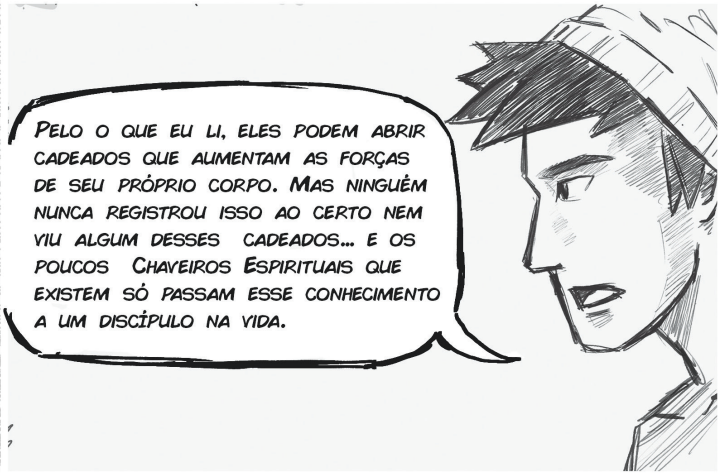

Significa que ele pode ser um dos poucos chaveiros espirituais que existem nesse mundo.


Vossa excelência!
Se vão se meter a heróis, deviam no mínimo não ter dado a eles exatamente o que procuravam. O ataque em si foi uma distração, a única coisa que foi realmente roubada da cidade foi a planta.

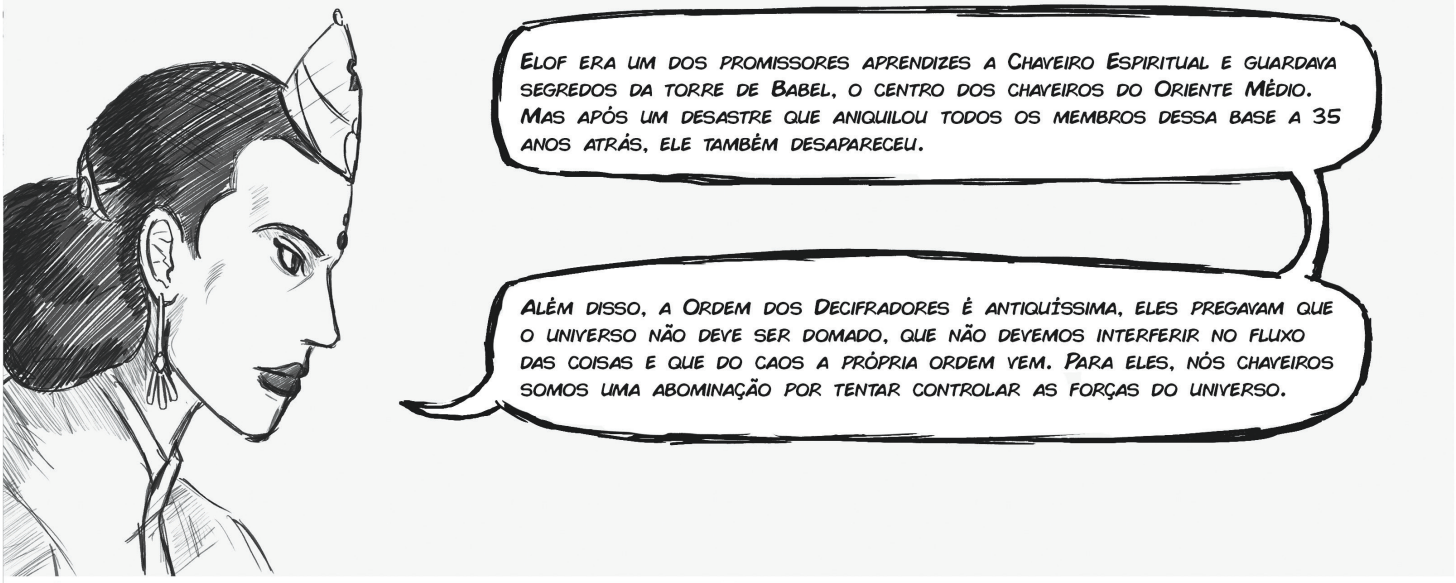

O que eles poderiam querer com a planta? E como assim um chaveiro espiritual?


Chaveiros espirituais são uma raridade, poucos existem e são seres de grande sabedoria, eles se distinguem dos outros por usarem cadeados internos.


Explica direito, Jin! Todo chaveiro precisa de uma chave e um cadeado pra lutar, só assim eu libero minha espada, e só assim você usa sua magia!


Pelo o que eu li, eles podem abrir cadeados que aumentam as forças de seu próprio corpo. Mas ninguém nunca registrou isso ao certo nem viu algum desses cadeados... e os poucos Chaveiros Espirituais que existem só passam esse conhecimento a um discípulo na vida.


Ele mesmo! Ele se identificou como líder da Ordem dos Decifradores.
Jingun está correto. Dentro de nossa ordem só há 3 Chaveiros Espirituais no presente momento, o que significa que o homem que nos atacou é alguém que já foi um de nós, e ele só pode ser Elof.


Elof era um dos promissores aprendizes a Chaveiro Espiritual e guardava segredos da torre de Babel, o centro dos chaveiros do Oriente Médio. Mas após um desastre que aniquilou todos os membros dessa base a 35 anos atrás, ele também desapareceu.
Além disso, a Ordem dos Decifradores é antiquíssima, eles pregavam que o universo não deve ser domado, que não devemos interferir no fluxo das coisas e que do caos a própria ordem vem. Para eles, nós chaveiros somos uma abominação por tentar controlar as forças do universo.

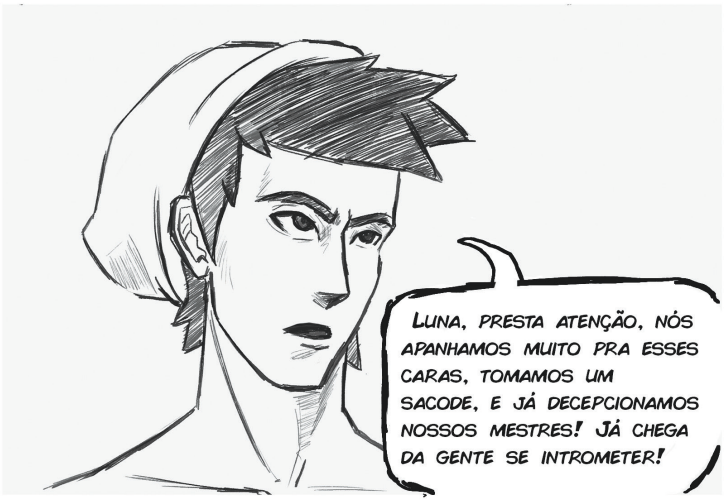

Vossa excelência, quanto a planta, o que significa o roubo dela?

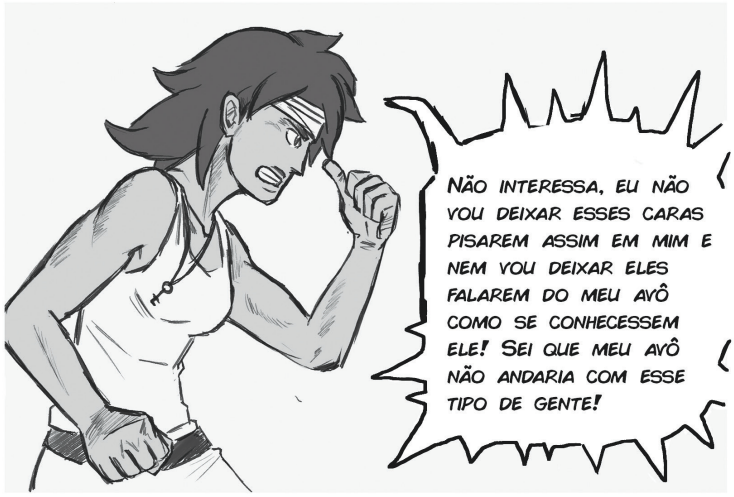

Não sabemos ao certo, mas é seguro presumir duas coisas: Ela faz parte de um plano maior e vocês dois falharam como chaveiros hoje. Deixem que os adultos lidem com o resto, estamos entendidos?


Sim senhora. Perdão, mãe.
Não se refira a mim desse jeito, Jingun.
Valania, Fangur, retirem-se. Deixem-os descansar.
BLAM
Isso não pode ficar assim.


Você tá doida? O que você tem na cabeça agora?


É culpa nossa que eles pegaram a planta e é a nossa chance de resolver tudo!


Luna, presta atenção, nós apanhamos muito pra esses caras, tomamos um sacode, e já decepcionamos nossos mestres! Já chega da gente se intrometer!


Não interessa, eu não vou deixar esses caras pisarem assim em mim e nem vou deixar eles falarem do meu avô como se conhecessem ele! Sei que meu avô não andaria com esse tipo de gente!


Ah claro! É sempre sobre seu avô! Já entendi, ele era um chaveiro poderoso e não te contou, você não dava valor pra ele antes mas agora ele sumiu... "buah buah". Ele morreu Luna, segue em frente!


Eu nem sei se ele morreu, tá bom? Melhor ser uma iludida como eu do que correr com o rabo entre as pernas da própria mãe como você!




Desculpa... não devia ter dito isso.
Não precisa se desculpar, é verdade... eu odeio como eu sou sempre uma falha pra ela. Eu que peço desculpas, seu avô deve estar por aí ainda, só precisamos encontrá-lo.
Com todo respeito, sua mãe é um saco. Cê é um ótimo chaveiro e um excelente guerreiro, não deixe ela te dizer o contrário... E não conta pra ninguém que eu disse isso. Hahaha!
Quer saber? Você tem toda razão... Isso não pode ficar desse jeito.
Vamos quebrar a cara deles!
Sim, e aí minha mãe vai ver o quão errada ela está sobre mim.


Jin, onde acha que eles aqueles otários estão?
HOSPITAL
Eu tenho uma teoria, mas posso estar errado. O caniço que encontramos em Portugal antigamente também crescia na Mesopotâmia e minha mãe disse que esse tal Elof era um chaveiro da torre de Babel, que hoje está enterrada onde antigamente ficava a Babilônia. Imagino que essa planta esteja ligada a esse lugar, deveríamos dar uma olhada lá primeiro e investigar.
Você é um gênio! Começamos daí então! Mas... Como chegamos lá?
Essa é a parte fácil, Luna. Só precisamos abrir a porta certa.


Algum lugar perto de Petra
Como sabia dessa passagem?
O Fangur adora exibir a coleção dele de portas para locais históricos.
Mas aposto que ele nunca achou que o certinho do Jingun algum dia usaria uma delas.
Uau... Eu sou um péssimo exemplo de discípulo e a culpa agora é sua.
Para de crise existencial e olha pra isso!


É chegada a hora, meus decifradores. Chega de segredos, chega de portas fechadas para o nosso universo e todos que o habitam! Na frente de vocês, está a Pedra do Destino. Um dia usada por Marduque, um dos primeiros chaveiros,que a usou para trancar algumas das primeiras portas do nosso universo. Ele trancou Tiamat para fora de nossa dimensão, em palavras que jamais sumiram da pedra.
CAOS! ELOF!
CLAP
ELOF!
CLAP
CLAP
ELOF!
DECIFRADORES UNIDOS!!
CLAP
TIAMAT
Mas ei que lhes mostro o fruto de nossos esforços! Nós encontramos a Pedra do Destino e também obtivemos o caniço sagrado, o mesmo tipo de planta que usaram para escrever nesta mesma pedra.
Com ambos aqui podemos mudar as palavras de Marduque e trazer Tiamat, a deusa do Caos, da criação e da destruição, para este mundo, despindo esse nosso universo da impureza de chaves e cadeados. Todas as portas serão abertas, e assim, só assim, o universo seguirá seu curso correto a partir do zero. E nós estaremos ao lado de Tiamat, como seus emissários!
Lindo discurso, senhor.
Obrigado. É chegada a hora, comece a escrever.


Mestre, olha o que eu achei!
Elof, eu vim me juntar a você!
Luna, eu não esperava te ver tão cedo! Como me encontrou?
Deveria esperar mais da neta de Khepri.
Nada mais justo...
Espero que esteja mesmo pronta para se juntar a nós. Decifrador, deixe-a vir até mim.
Agora!
Me juntar a vocês... Só pode ser brincadeira.


SWOOSH
O QUE É ISSO?


Pólen do sono... Agora é 2 x 2, cara!
O nerd aqui falou tudo.
Cuide da escrita. Eu resolvo isso.
Reescrevendo as verdades dessa placa...
...Eu te liberto, Tiamat, Deusa do caos!


CRAACK
SWOOSH
TWIIN


LUNA, EU TENHO UM PLANO. MAS EU PRECISO QUE VOCÊ CONFIE EM MIM.
AGORA COMPLICOU...

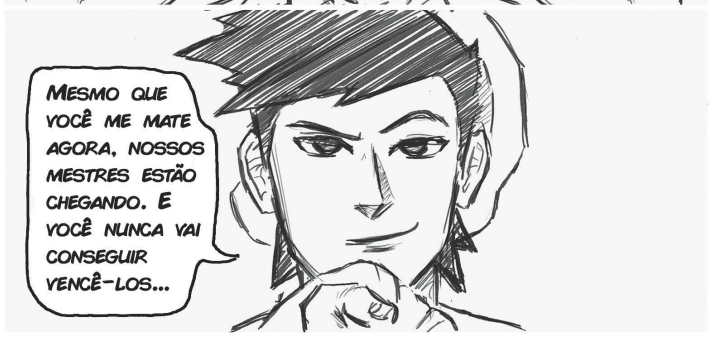

HEHE
CRACK
SWOOSH
AAAARGH!
CRACK


CRACK
CLING
CRACK
UFF
SE NÃO FOSSE POR ESSAS PLANTAS TE PROTEGENDO, MEUS GOLPES JÁ TERIAM TE MATADO.


VUUSH
AHN?
AAAARGH!
BAAAM!
ORA DE DAR FIM NESSAS ERVAS DANINHAS.
CRACK
VUUSH


Uma pena... Você tem tanto talento.

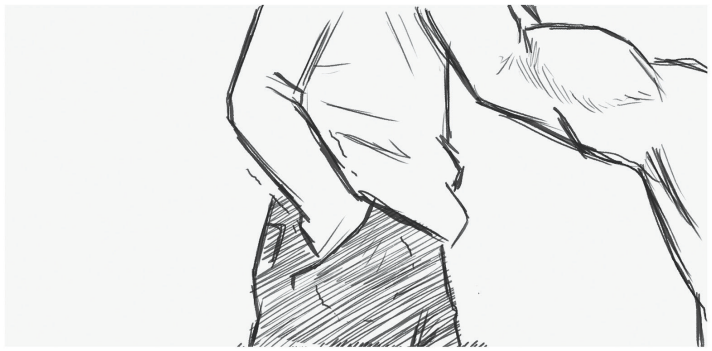

Perai, perai!


Mesmo que você me mate agora, nossos mestres estão chegando. E você nunca vai conseguir vencê-los...


A não ser que você ainda tenha alguma carta na manga.


Ok, garoto... Vou te mostrar do que eu sou capaz.







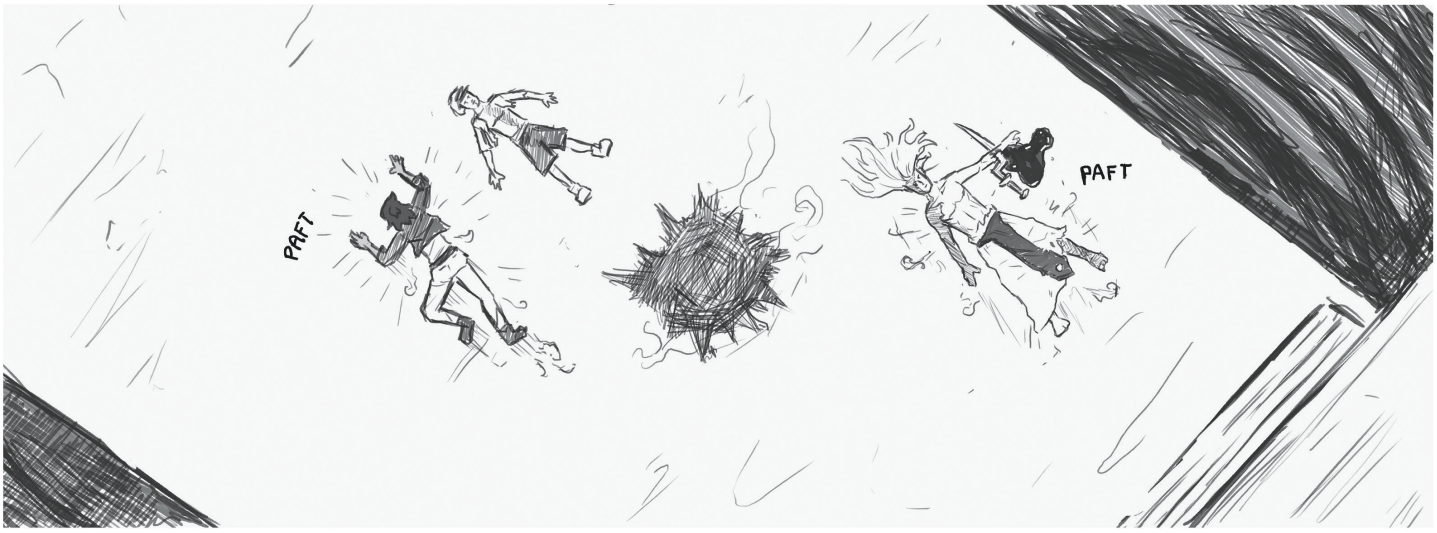

Hehe... Te zuei.
CLICK

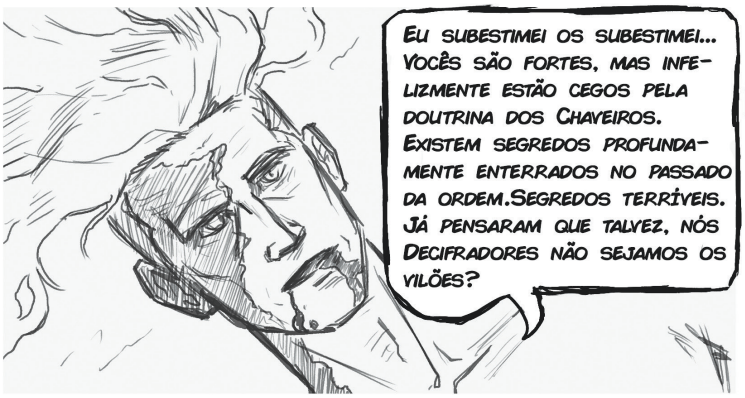

CLICK
KABOOM
PIVETE! O QUE VOCÊ FEZ???
BOA SORTE APAGANDO A SEIVA DAS VINHAS DO TÁRTARO.
TSSS
TSSS
MANDOU BEM, JIN... VOCÊ DESTRUIU QUASE TODAS AS TATUAGENS COM SEU PLANO.
DEIXA QUE EU ASSUMO DAQUI.

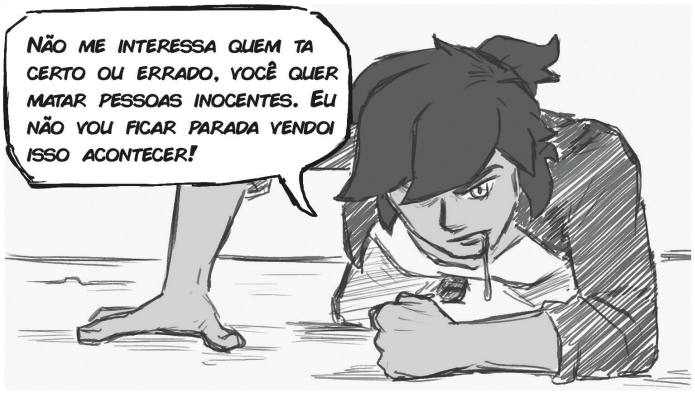

BOA TENTATIVA, MAS SEU AMIGO ESTA DERROTADO LUNA, E EU AINDA TENHO UMA CHAVE E UM CADEADO. ISSO É MAIS QUE O SUFICIENTE CONTRA VOCÊ.
E QUANDO EU DESTRUIR A ESPADA DE SEU AVÔ VOCÊ TAMBÉM NÃO VAI TER MAIS COMO LUTAR.
CLICK
CLICK

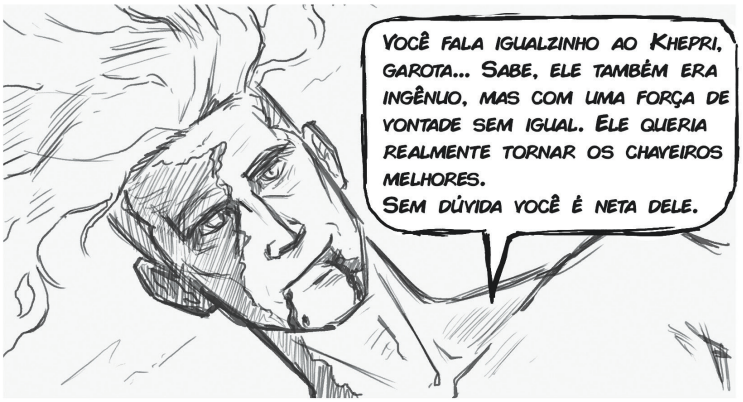


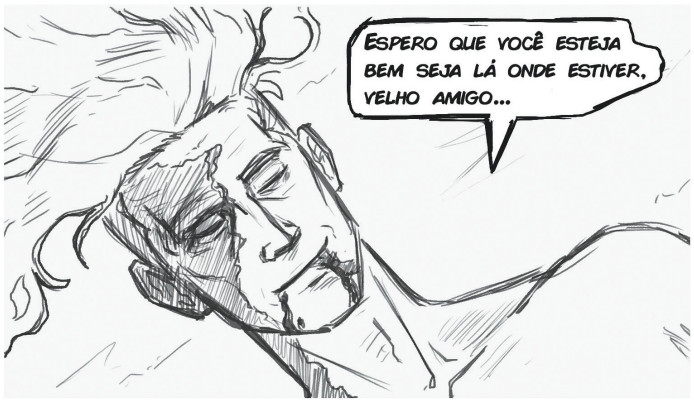


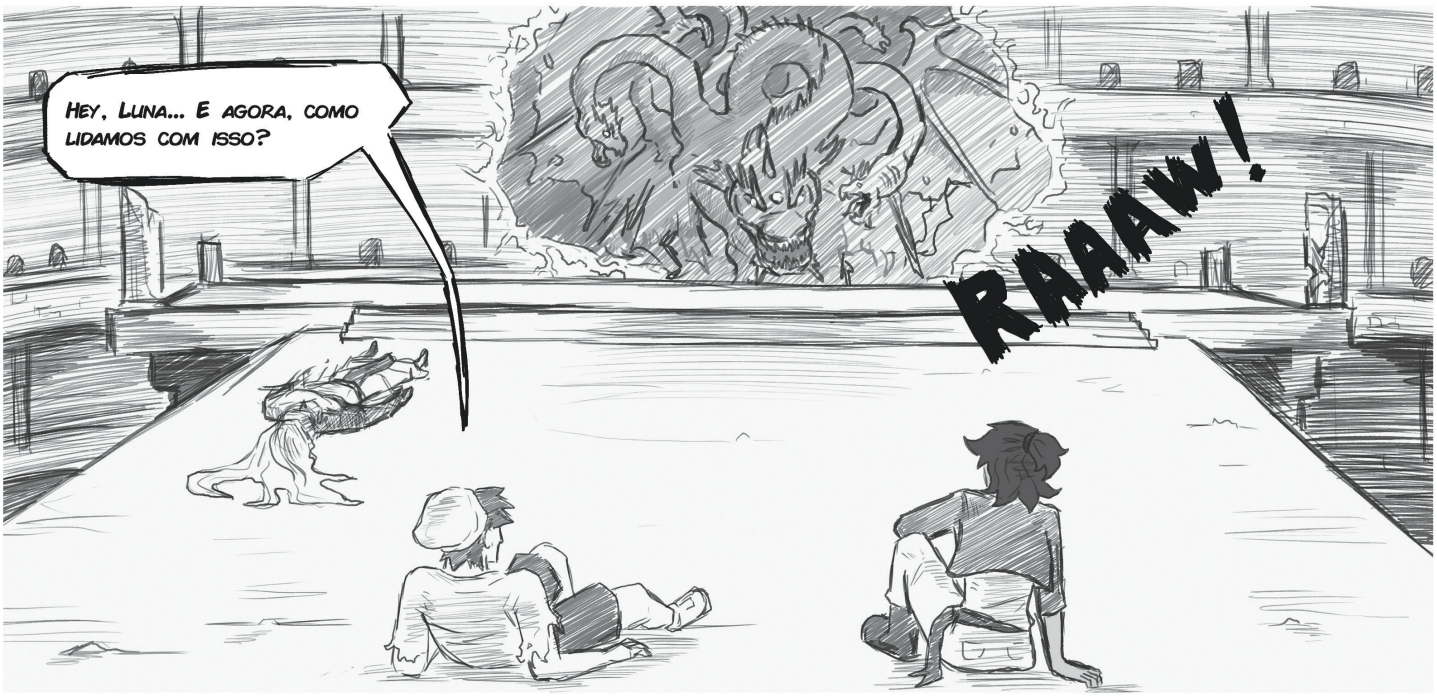

PAFT
PAFT


Eu subestimei os subestimei... Vocês são fortes, mas infelizmente estão cegos pela doutrina dos Chaveiros. Existem segredos profundamente enterrados no passado da ordem.Segredos terríveis. Já pensaram que talvez, nós Decifradores não sejamos os vilões?


Não me interessa quem ta certo ou errado, você quer matar pessoas inocentes. Eu não vou ficar parada vendo isso acontecer!


Você fala igualzinho ao Khepri, garota... Sabe, ele também era ingênuo, mas com uma força de vontade sem igual. Ele queria realmente tornar os chaveiros melhores.
Sem dúvida você é neta dele.


Espero que você esteja bem seja lá onde estiver, velho amigo...


Hey, Luna... E agora, como lidamos com isso?
RAAAW!


Acho que a gente não tem como, Jin...
Mas a gente quase conseguiu, né?
Com certeza... E eu sei que sua mãe teria orgulho de você!
Seu avô também se orgulharia! E eu fico feliz de ter tido você como minha melh-
Vocês estão encrencados, MUITO encrencados!
Vocês estão poibidos de sair de Acanga até o Jin ficar mais alto que a Luna ou o Ragnarok chegar, o que vier primeiro!
Swoosh
TUUM
Eeek
Yalania, Fangur, eu não achei que vocês realmente viriam realmente viriam...
Oooooi gente, tudo certinho? Juro que eu nunca achei que fosse ficar tão feliz de ouvir uma bronca de vocês hahaha.




Valânia e Fangur de  Bruno Feltran

# Epílogo

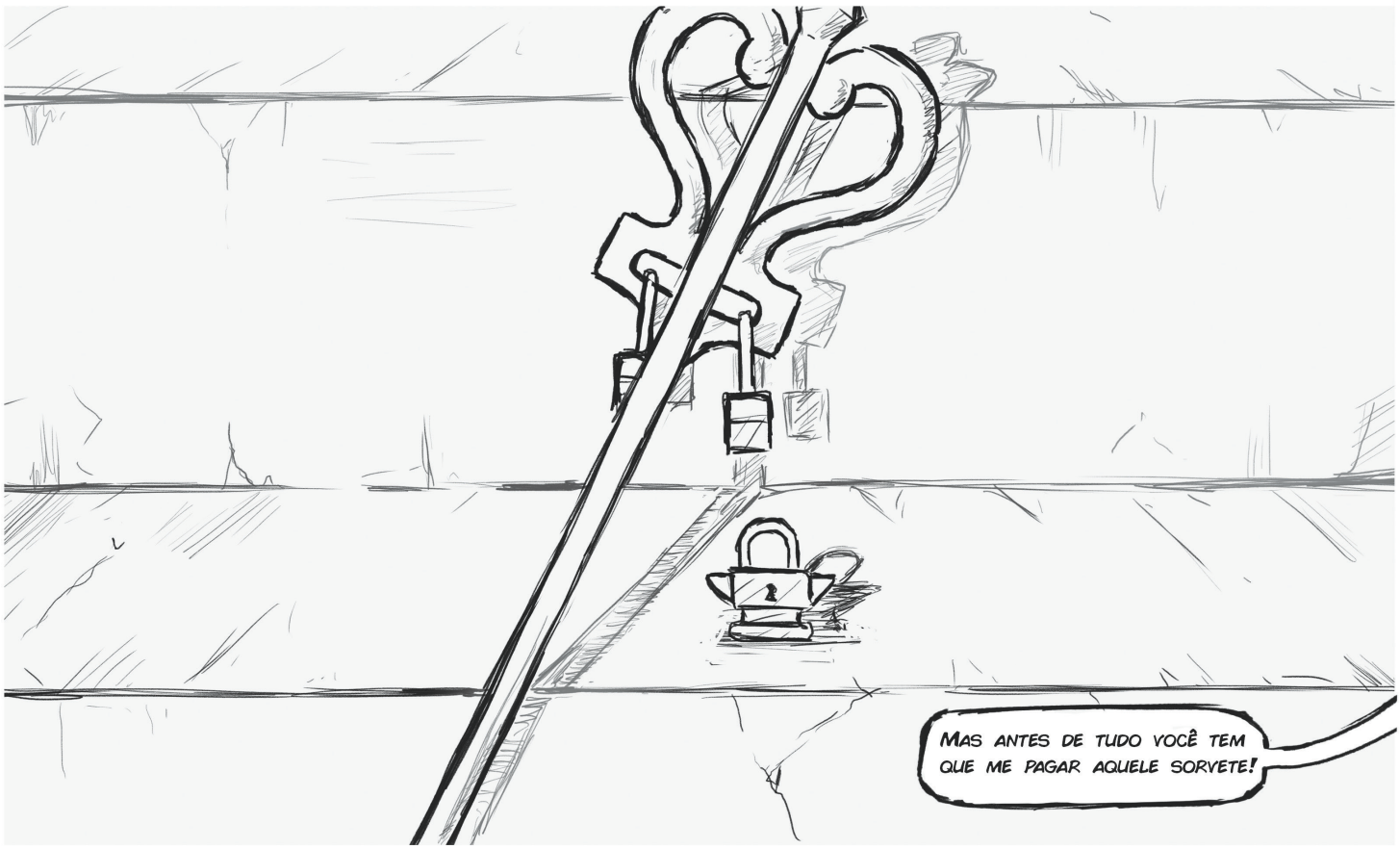

De volta à Acanga
Acampamento de treino
A Valânia e o Fangur são incríveis, como foi que eles acharam a gente lá afinal de contas?
Na verdade, minha mãe que mandou eles. Segundo ela, foi fácil deduzir o mesmo que eu sobre a Torre de Babel.
E mais fácil ainda deduzir que você seria uma má tinfluência e me faria ir até lá. hahahahaha.
Mas a gente derrotou o Elof e ganhamos tempo até os mestres chegarem. Você ainda deve ter deixado sua mãe orgulhosa.
Se por orgulhosa você quer dizer irritadíssima a ponto de me deixar sem ir no show do BTS, você está certíssima.
Ainda acho adorável que você goste de boy-bands.
Não tem nada de adorável sobre mim, giganta! Eu sou um badass isso sim, e nem vem zoar BTS na minha presença.
Ok, esquentadinho. Mas enfim, tô orgulhosa, a gente realmente deu conta do Elof.
Demos sim, agora ele e a menina das espadas estão devidamente presos.












Fim do Volume 1

## Luna

**Idade:** 17 anos

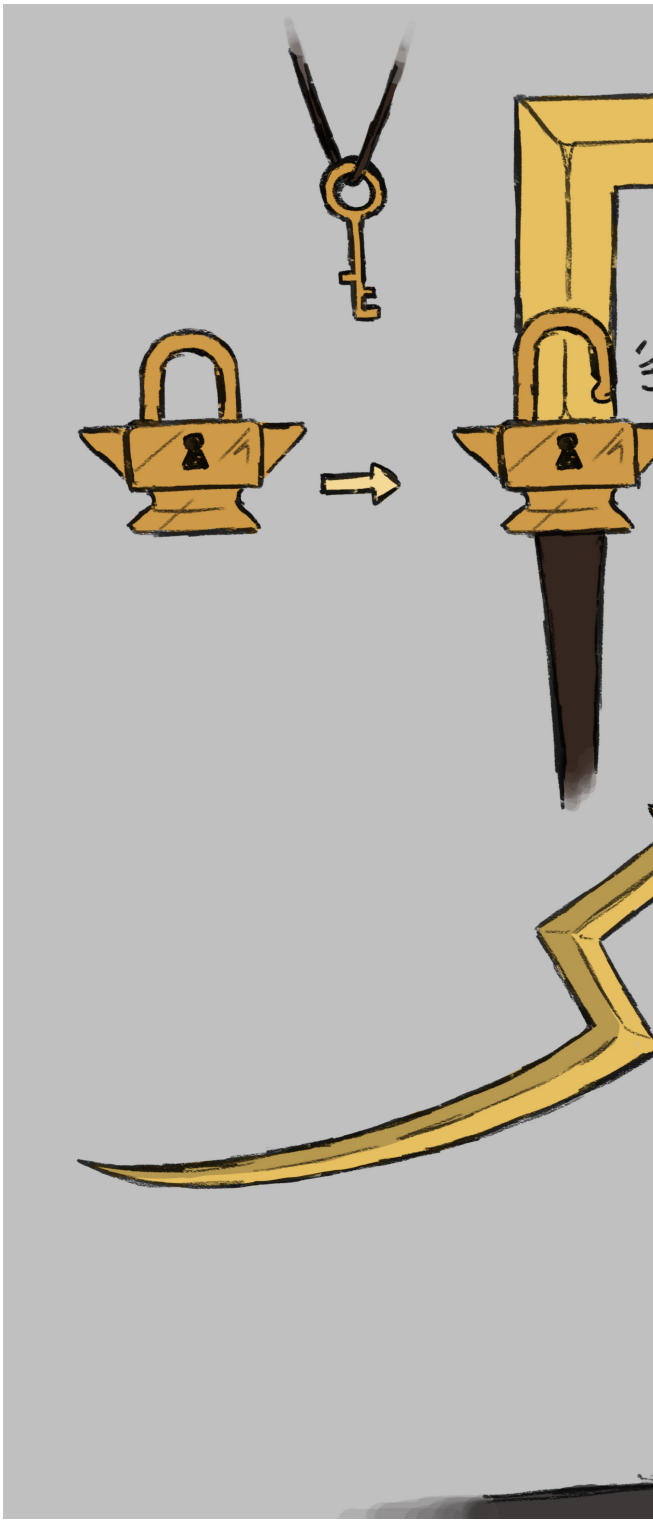
**Altura:** 1,71

**Gosta de:** comidas apimentadas, importunar o Jin e ouvir rap durante o treino.

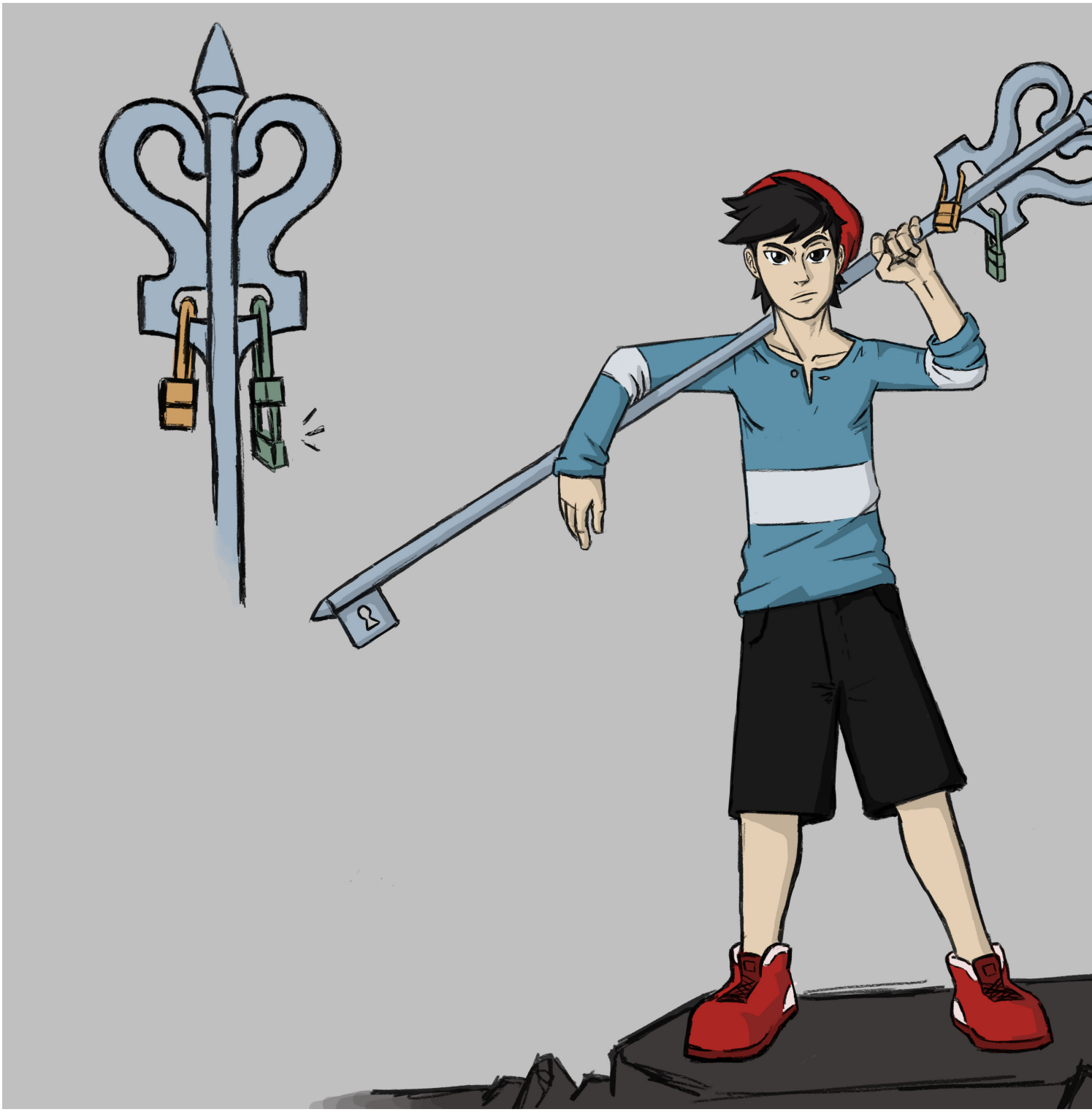
É descendente de uma família egípcia de chaveiros, mas só recentmente tomou conhecimento disso.

Muito proficiente com lutas corpo a corpo, vem recentemente treinando no combate com a espada para usar o cadeado deixado por seu avô, quando ele, também um chaveiro, sumiu misteriosamente.

Extremamente teimosa, mas com uma perseverança indomável.




GPP





## Jin

**Idade:** 15 anos

**Altura:** 1,58

**Gosta de:** BTS, roupas legais e todo o tipo de competição, incluindo games.

Filho da regente de Acanga, sempre esteve sujeito a muita cobrança, o que fez dele um mago extremamente capaz para sua idade.

Adora estudar e treinar, é perspicaz e definitivamente tem um ego maior do que deveria, mas é muito ligado as pessoas com que se importa.

Seu bastão serve de chave para seus dois cadeados que fica pendurados. Um invoca fogo de outras dimensões, e o outro, plantas.



# Agradecimentos

Esse projeto foi mais do que tudo, uma experiência de vida. É minha primeira vez me sentindo um autor, tendo pessoas lendo uma história criada por mim, e só de pensar nisso, me vem um nervosismo igual ou pior ao de apresentar um trabalho em frente da sala de aula quando estamos nos nossos 10 ou 11 anos de idade.

Tinha tempo que não sentia esse frio na barriga, e essa ansiedade é arrebatadora e instigante.

Eu sei que de certa forma serei julgado pelo meu trabalho, sempre vai haver quem goste, e quem desgoste, isso é uma verdade que vai valer pela minha vida toda enquanto trabalhar na indústria criativa.

Mas acima de tudo esse projeto não me revelou apenas a noção de que serei sempre avaliado, ele me mostrou que serei sempre apoiado e inspirado pelas pessoas à minha volta.

Então eu agradeço imensamente o apoio de meus pais, Alexandre Magno de Paula, que eu sinto que nunca duvidou de mim, um momento sequer nessa vida e Viviane Pereira de Paula, que sempre soube apoiar, incentivar e pressionar das maneiras corretas, e com isso tirar sempre o melhor de mim.

Agradeço a inspiração que sempre foi meu irmão, uma mente criativa mais potente que a minha, sempre borbulhando de ideias, e sempre sendo capaz de me deixar empolgado em criar mais e me divertir com isso. Espero um dia ainda desenhar uma das suas histórias.

Agradeço também minha orientadora Cássia, e todo seu tempo e paciência em lidar com um orientando ausente que fui, mas espero que goste de ler esse projeto tanto quanto eu gostei de escrever. E a banca de professores e profissionais que aceitaram me avaliar. Professora Ana Bia e Nakata , vocês fizeram da UNESP de Bauru um lugar especial para mim.

Mal sei expressar também todo o amor pelos vários amigos que tenho e que me ouvem a mais de um ano falar sobre essa doida ideia de Chaveiros e magia e minha vontade de materializar essa história, e agradeço a todos por me apoiarem, incentivarem durante todo esse tempo

Eu criei várias famílias de amigos e não seria hoje a pessoa que sou, sem eles. Chico, Rick, Luis Augusto, Cassuci, Lucas, Carlos, Fer, Léos, Marinas e todos de São José do Rio Pardo que me querem bem, espero que saibam o quão importantes vocês foram pra mim nesse processo.

Um agradecimento especial à Bruno também, por ter me apadrinhado no curso de Design e por ser um grande amigo, um grande artista e ter aceitado ser membro da minha banca.

Em Bauru, durante todos os anos de faculdade e pelos anos que virão a seguir, agradeço à Thomas, Raissa, Gabriel, Selene, Carol, Bia, Ari, Tere e Luiza por todo o apoio e companheirismo e as muitas risadas que demos juntos.

Agradeço imensamente à Rep Mó Legal e todos seus honoráveis membros e agregados. Diego, Lucas, Hiroshi, Milan, Raphael, Bulma, Gepreto e especialmente Victor Cardoso, o Treta, pela amizade de anos, pelas conversas incríveis, e por me ajudar tanto nesse projeto desde o começo de sua concepção.

Quero agradecer também à Rafaella Bortolan, a irmãzona mais velha que eu arranjei nos meus anos de Bauru. Você foi embora antes da hora e eu ainda te devo várias coisas, ainda não consegui a barriga tanquinho que eu prometi, mas ao menos meu TCC está entregue, e vou continuar aos poucos cumprindo todas as promessas que te fiz enquanto estava conosco.

E por último, me faltam palavras para agradecer à Alice, meu amor nos últimos dois anos e alguns meses que passamos juntos. Acho que esse projeto não teria se tornado tão grande, e tão importante sem você ao meu lado. Eu senti seu apoio em absolutamente todos os momentos, você me deu energia pra seguir sempre à diante, me ajudou de todas as formas que pode e sei que sempre vou poder contar com você. Você faz de mim alguém melhor.

**Obrigado a todos.**

Nosso mundo é apenas um entre muitos.

Em tempos imemoriais, todos os mundos eram abertos e interligados uns com os outros, criaturas fantásticas vagavam por nosso planeta, raças de seres antigos e místicos caminhavam entre humanos e magia era algo comum.

Mas o conflito entre esses mundos era inevitável, e em busca de equilíbrio, os mundos e as leis do universo foram colocados sob a guarda dos Chaveiros, uma Ordem secreta que tem por missão, proteger o universo e garantir de que todas as dimensões estão seguras.

Luna, é uma recém aprendiz de Chaveiro, e ainda tem muito que aprender sobre este universo, e, junto de Jin, seu companheiro de treino, está em busca de se tornar cada vez mais apta como membros da Ordem.

Mas forças ocultas se escondem no horizonte, e nem todos concordam com a função dos Chaveiros no equilíbrio dos mundos.

A Chaveira Aprendiz – A Ordem dos Decifradores é a primeira história desse universo fantástico criado e ilustrado por Gabriel Pereira de Paula, e o universo fantástico dos Chaveiros tem muitos mistérios guardados para o leitor.