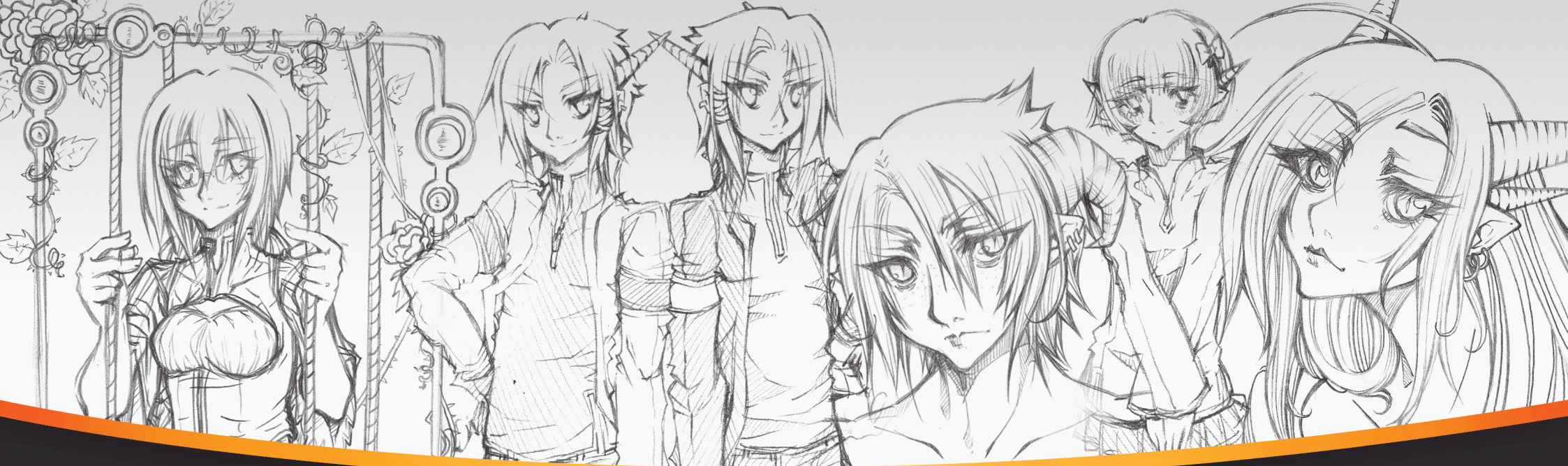




Universidade Estadual Paulista – UNESP
Instituto de Artes

ARTEMÍDIA SEQUENTE:
DRAGON TALES, consequências do mangá na publicação de quadrinhos no Brasil.

Camila Cardoso Poszar

São Paulo – 2012

Universidade Estadual Paulista – UNESP

Instituto de Artes

ARTEMÍDIA SEQUENTE:

DRAGON TALES, consequências do mangá na publicação de quadrinhos no Brasil.

Camila Cardoso Poszar

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentando ao Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista – UNESP como requisito parcial para a obtenção do Título de Bacharel em Artes Visuais.

São Paulo – 2012

Universidade Estadual Paulista – UNESP

Instituto de Artes

ARTEMÍDIA SEQUENTE:

DRAGON TALES, consequências do mangá na publicação de quadrinhos no Brasil.

Orientador: Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira

Prof. Dr. Omar Khouri

Prof. M^e. Paulo Eduardo Machado

Aprovado em: _____

Agradecimentos

Agradeço a todos que de alguma forma colaboraram para que este trabalho fosse realizado, em especial aqueles que estiveram sempre ao meu lado, que me trataram com paciência e buscaram me ajudar no que fosse necessário, sem se importar com o que receberiam em troca.

Agradeço aos meus pais por me mostrarem os caminhos certos a seguir, não importando a situação, que sempre me incentivaram a estudar cada vez mais e ir atrás do que me deixasse feliz.

Agradeço aos meus irmãos pelo companheirismo, mesmo que no meio de muitas discussões, e por todos os bons momentos que passamos juntos.

Agradeço a certa pessoa especial por todo o carinho, por estar sempre comigo em todos os momentos, sejam os bons ou os ruins, e por toda a ajuda e compreensão.

Agradeço ao meu Orientador por toda a ajuda, paciência e compreensão.

Por fim agradeço a todos que acompanham o meu trabalho com quadrinhos, tanto na internet quanto em meio impresso, e a todos os amigos que fiz nesse universo das HQs e que me deram forças para realizar este Trabalho de Conclusão de Curso.

Resumo

O termo “Artemídia Sequent” expressa um processo artístico-científico realizado na interface Arte-Comunicação-Ciência, apresentado como Trabalho de Conclusão de Curso em Artes Visuais na modalidade Bacharelado.

A primeira parte deste trabalho tem como objetivo identificar e evidenciar, na abordagem da pesquisa artístico-científica, algumas consequências da vinda da linguagem do mangá para o Brasil na produção atual de histórias em quadrinhos, tanto as observadas no mercado editorial tradicional quanto na produção independente. A identificação é feita a partir de levantamento bibliográfico e iconográfico do tema “Mangá no Brasil”, de estudos de casos com análises de obras de ambas as vertentes de publicação e de contextualização da veiculação digital/virtual.

Além disso, também relacionarei os quadrinhos analisados com a Internet para assim estudar seu vínculo com o público através do meio digital.

Na segunda parte tenho como objetivo mostrar e especificar a Artemídia Sequent ao relatar o processo completo da produção de uma história em quadrinhos de minha autoria: *Dragon Tales*, uma consequência do mangá na publicação de quadrinhos no Brasil. O presente trabalho está inserido na linha de pesquisa “Processos e Procedimentos Artísticos” do Departamento de Artes Plásticas do Instituto de Artes da UNESP e descreve:

Partindo das ideias iniciais, roteiro, concept arts, desenho das páginas, line art e chegando até a finalização da revista com o fechamento dos arquivos para serem enviados a uma gráfica.

A monografia inclui também, como apêndice, uma cópia impressa do primeiro capítulo da história que produzi em forma de revista.

A metodologia utilizada foi a Cibernética Pedagógica Freinetiana, desenvolvida no Grupo de Pesquisa “Artemídia e Videoclip”, do qual é líder o orientador deste Trabalho de Conclusão de Curso. A discussão e o resultado da pesquisa artístico-científica foram relatados em monografia com as seguintes versões:

Versão em PDF para divulgação no repositório virtual da Biblioteca do Instituto de Artes e também no site oficial da HQ *Dragon Tales*; Versão em capa dura para o acervo físico da Biblioteca do Instituto de Artes; Versão de trabalho para a banca examinadora; Versão em padrão apropriado para submissão a Congresso Científico Internacional na área de Artes.

Abstract

The term “Sequential Art-Media” expresses an artistic-scientific process performed on the Arts-Communication-Science interface, presented as an End of Course Work for the Bachelor’s degree in Visual Arts.

The first part of this work has as its goal to identify and evince, on the artistic-scientific research approach, some consequences of the manga’s language arrival in Brazil to the current production of comics, at the traditional editorial market as well as at the independent publishing. The identification is done by means of bibliographical and iconographic survey on the theme “Manga in Brazil”, case studies with analysis of comics from both the editorial lines and contextualization of the digital/virtual publishing.

Moreover, I will relate the analyzed comics with the Internet by studying its bonds with the public through the digital medium.

In the second part my goal is to present and specify the Sequential Art-Media by reporting the complete production process of a comic story of my own authorship: *Dragon Tales*, a consequence of manga to the comics publishing in Brazil. The current work is within the “Artistic Processes and Procedures” research line of the Plastic Arts Department of UNESP Arts Institute and describes:

Starting with the initial ideas, script, concept arts, design of the pages, line art and finally finishing the comics by closing the files that will be sent to a printing service.

This work also includes, as an addendum, a printed copy of the first chapter of my comic story in magazine style.

The applied methodology was Freinet’s Pedagogical Cybernetics, developed within the “Art-Media and Videoclip” Research Group, that is leaded by the Advisor of this End of Course Work. The discussion and results of the artistic-scientific research are reported in a monograph in the following versions:

A PDF version for disseminating, stored in the UNESP Arts Institute Library virtual repository and also in the *Dragon Tales* Comic Story official site; A hardcover version for the UNESP Arts Institute Library’s collection; A working version for the examining board; A version in a suitable template to submit for International Scientific Conference in the field of Arts.

Lista de Figuras

Figura 1: Trecho de Chojugiga. Página 11.

Figura 2: Charge de Kobayashi Kiyoshika, de 1881. Página 12.

Figura 3: Capa do segundo volume da edição americana de *Princess Knight*, de autoria de Osamu Tezuka, de 1953. Personagens de olhos grandes e expressivos fazem parte da revolução estética proposta por Tezuka. Página 13.

Figura 4: Página de *Astro Boy*, autoria de Osamu Tezuka, de 1951. O uso de enquadramentos dinâmicos também faz parte da revolução de Tezuka. Página 13.

Figura 5: Página da edição americana de *Chrono Crusade* de autoria de Daisuke Moriyama. Uma das principais características do Shonen é a valorização da amizade. Página 14.

Figura 6: Página da edição americana de *Full Metal Alchemist* de autoria de Hiromu Arakawa. Nos mangás Shonen a presença de sangue é uma constante. Página 15.

Figura 7: Página da edição americana de *Full Metal Alchemist* de autoria de Hiromu Arakawa. Também há grande presença de cenas de ação e violência nos mangás Shonen. Página 15.

Figura 8: Página da edição brasileira de *Kobato*, de autoria do grupo CLAMP. A ênfase às emoções das personagens nos mangás Shoujo é bastante grande. Página 16.

Figura 9: Página da edição americana de *Ouran High School Host Club*, de autoria de Bisco Hatori. A presença de elementos simbólicos, brilho, etc., servem principalmente para acentuar as emoções das personagens. Página 16.

Figura 10: Página de *Luluzinha Teen*, Editora Ediouro. Página 19.

Figura 11: Página de *Didi e Lili Geração Mangá*, Editora Escala. Página 19.

Figura 12: Capa da edição especial de *Holy Avenger*, roteiro de Marcelo Cassaro, Rogério Saladino e J.M. Trevisan, ilustrada por Érica Awano, Editora Talismã. Página 21.

Figura 13: Capa da edição especial de *Ethora*, Editora Kanetsu Press. Página 21.

Figura 14: Página de *O Príncipe do Best Seller*, Sônia Alvarenga, Editora HQM. Página 22.

Figura 15: Página de *Vitral*, Silvana Alvarenga, Editora HQM. Página 22.

Figura 16: Capa da edição 47 de *Turma da Mônica Jovem*, Editora Panini. Página 23.

Figura 17: Página 32 da edição 38 de *Turma da Mônica Jovem*, Editora Panini. Os personagens aparecem jogando videogame. Ao fundo um deles está vestido com roupas típicas de um Role-Playing Game (RPG) e segura um tabuleiro. Página 24.

Figura 18: Página 52 da edição 46 de *Turma da Mônica Jovem*, Editora Panini. Nesta história o personagem Ângelo assume a posição central na trama. Página 25.

Figura 19: Página 66 da edição 47 de *Turma da Mônica Jovem*, Editora Panini. Os closes são muito mais detalhados que as demais cenas. Página 26.

Figura 20: Capa de *Zucker*, de autoria do Studio Seasons, publicado pela Editora New Pop. Página 27.

Figura 21: Página de *Zucker*, de autoria do Studio Seasons, publicado pela Editora New Pop. A relação de carinho da personagem Dora com sua avó recebe grande ênfase. Página 28.

Figura 22: Página de *Zucker*, de autoria do Studio Seasons, publicado pela Editora New Pop. A presença de elementos simbólicos para enfatizar as emoções ocorre em diversos momentos. Página 28.

Figura 23: Página de *Zucker*, de autoria do Studio Seasons, publicado pela Editora New Pop. A diagramação das páginas é bem dinâmica. A divisão dos quadros é feita com sobreposição de imagens, linhas pontilhadas, etc., não se prendendo a quadros convencionais. Página 29.

Figura 24: Página de *Sigma Pi*, de autoria de Adriana Yumi Iwata, publicação independente. Página 31.

Figura 25: Página de *Profecia*, de autoria de Camila C. Poszar, publicação independente. Página 32.

Figura 26: Página de *RHE-eX*, de autoria de Aline C. Diniz da Silva, Publicação independente. Página 32.

Figura 27: Capa do fanzine *Tokyaki*, almanaque que reúne quatro histórias, entre elas *A Pequena Loja de Horrores*, com roteiro de Harriot Junior e arte de Rafaella Ryon, publicação independente. Página 33.

Figura 28: Página de *A Pequena Loja de Horrores*, roteiro de Harriot Junior e arte de Rafaella Ryon, publicação independente. Os ambientes são bastante sombrios, o que colabora ainda mais com a temática de terror. Página 34.

Figura 29: Página de *A Pequena Loja de Horrores*, roteiro de Harriot Junior e arte de Rafaella Ryon, publicação independente. A trama mostra-se bastante macabra, com a presença de sangue e corpos desfigurados. Página 34.

Figura 30: Página de *A Pequena Loja de Horrores*, roteiro de Harriot Junior e arte de Rafaella Ryon, publicação independente. Podemos observar a riqueza de detalhes nos cenários e também nos personagens, todos condizentes com a época em que a trama se passa. Página 35.

Figura 31: Concept Arts da personagem Eliza. Na realidade a quantidade de rascunhos executados foi bem maior, no entanto estes são os que se mostraram mais relevantes. Página 42.

Figura 32: Concept Arts do personagem Haziél. A quantidade de rascunhos deste personagem também é muito maior, no entanto estes foram os que se mostraram de maior relevância. Página 43.

Figura 33: Concept Arts dos personagens Gabriel, Daniel, Haziél e Eliza. Vários outros rascunhos foram realizados, porém estes possuem maior relevância. Página 44.

Figura 34: Alguns dos Concept Arts dos personagens Sophia, Tiamat e Orpheu, dois dos quais somente estarão presentes nos próximos capítulos de *Dragon Tales*. Página 45.

Figura 35: Primeiros Concept Arts dos dragões que aparecem no decorrer da história. Página 46.

Figura 36: Primeiros Concept Arts das duas principais cidades fictícias que fazem parte do universo da HQ, Caeldera e Verdana, respectivamente. Página 47.

Figura 37: Primeiros testes para cores dos personagens e cenários. Página 48.

Figura 38: Algumas das diversas composições com os personagens. Página 49.

Figura 39: Outras composições com os personagens e teste de cores. Página 50.

Figura 40: Story Board de uma das páginas de Dragon Tales. Página 51.

Figura 41: Uma das páginas de Dragon Tales somente com o traçado a lápis. Página 52.

Figura 42: Página com Line Art executada. Página 53.

Figura 43: Página que já recebeu os tons de cinza e está pronta para a inserção das falas nos balões. Página 54.

Figura 44: Processo, etapa por etapa, da execução de uma página da HQ *Dragon Tales*. Iniciando pelo storyboard, passando pelo traçado a lápis, line art e, por fim, a aplicação dos tons de cinza. Página 55.

Figura 45: Página colorida com aquarela e já editada com o software Adobe Photoshop, pronta para a inserção das falas nos balões. Página 56.

Figura 46: Página principal de meu Portfólio Pessoal. Nele é possível encontrar informações a meu respeito e sobre meus projetos mais relevantes. Página 58.

Figura 47: Meu Portfólio Pessoal também conta com uma galeria com imagens de minhas ilustrações, modelagens e outros trabalhos, como cartazes, folhetos, etc. Página 59.

Figura 48: É possível ainda encontrar informações sobre meus outros projetos de quadrinhos anteriores a *Dragon Tales*. Página 60.

Figura 49: Página principal do site oficial de *Dragon Tales*. Nele encontram-se diversas informações sobre o universo da história, sobre mim e também sobre esta pesquisa. Página 61.

Figura 50: O site oficial de *Dragon Tales* também conta com uma galeria de ilustrações referentes à história. Página 62.

Figura 51: As áreas do site serão atualizadas e outras serão adicionadas conforme o desenvolvimento da história. A seção de personagens, por exemplo, ganhará novos subitens a cada novo personagem importante que aparecer na HQ. Página 63.

Figura 52: Página Principal de meu Blog, nele é possível encontrar informações sobre meus projetos em geral de forma mais descontraída. É nele que costumo divulgar o processo de meus trabalhos e outros inacabados. Página 64.

Figura 53: Página Principal de meu perfil no DeviantART. Aqui é possível divulgar imagens de meus projetos e interagir com os outros usuários, fazendo e recebendo comentários a respeito dos trabalhos expostos. Página 65.

Figura 54: Galeria de imagens de minha autoria na rede social DeviantART. É possível expor aqui praticamente qualquer tipo de imagem artística. Página 66.

Sumário

1	Introdução	10	6.1.4	Concept Arts	41
2	Mangá – As Histórias em Quadrinhos Japonesas	11	6.1.5	Story Boards - Esboços	51
2.1	Gêneros	14	6.1.6	Lápis	52
2.1.1	Shonen.....	14	6.1.7	Line Art	53
2.1.2	Shoujo.....	16	6.1.8	Tratamento Digital, Tons de Cinza e Letreiramento	54
2.2	Fascínio.....	17	6.1.9	Colorização de Páginas	56
2.3	Chegada ao Brasil	17	6.1.10	Montagem da Revista	57
3	Influências do Mangá no Mercado Nacional Editorial de Quadrinhos .	18	6.2	Divulgação na Internet	57
3.1	Análise de <i>Turma da Mônica Jovem</i>	23	7	Conclusão	67
3.2	Análise de <i>Zucker</i>	27			
4	Influências nos Fanzines Nacionais	30			
4.1	Análise de <i>A Pequena Loja de Horrores</i>	33			
5	A Relação da Produção Nacional de Mangás com a Internet	36			
6	<i>Dragon Tales</i> - Aplicação Prática	38			
6.1	Processo	38			
6.1.1	Roteiro	38			
6.1.2	Personagens	39			
6.1.2.1	Eliza	40			
6.1.2.2	Haziel	40			
6.1.2.3	Gabriel e Daniel.....	40			
6.1.2.4	Kassandra.....	41			
6.1.2.5	Sophia	41			
6.1.3	Breve Sinopse do Primeiro Capítulo de <i>Dragon Tales</i>	41			

1 Introdução

Com a abertura dos portos japoneses na metade do século XIX, diversas mercadorias de lá passaram a ser enviadas para o mundo através dos navios pela primeira vez. Na época era comum embrulhar tais mercadorias em papéis de impressões falhas de gravuras, que nem por isso deixavam de ser belas.

Os artistas ocidentais da época ficaram fascinados com os desenhos dos papéis que embrulhavam aquelas mercadorias, talvez mais do que com elas próprias. Aquela estética nova e tão exótica para a época serviu de inspiração para diversos artistas, dentre eles Claude Monet, Manet, Gauguin, entre outros (informação verbal)¹.

Desde então a cultura japonesa passou a inspirar inúmeros artistas e até os dias de hoje é possível notar a grande influência desse povo nas mais diferentes formas de arte.

Com as inovações tecnológicas, o aprimoramento dos meios de comunicação e em especial o surgimento da Internet, a difusão dessa cultura pelo mundo passou a ser maior ainda. Hoje temos livre acesso a praticamente tudo o que é publicado no Japão quase que em tempo real e dentre essas inúmeras publicações temos os quadrinhos japoneses, ou como são mais conhecidos, os mangás.

A velocidade com que os mangás são difundidos pelo mundo tornou-se assustadora, tão assustadora quanto a força que essa estética tomou no cenário quadrinhístico atual, tanto nacional quanto internacional.

Se uma história é publicada pela manhã no Japão, à noite já é possível encontrá-la na Web completamente digitalizada e traduzida para dezenas de idiomas, mesmo que de forma ilegal.

E assim como aconteceu com as antigas gravuras que embrulhavam mercadorias no século XIX, os mangás também fascinaram e inspiraram inúmeros artistas pelo mundo, inclusive muitos aqui mesmo no Brasil.

¹ Informações fornecidas por Percival Tirapeli em aula, IA UNESP, 2011.

2 Mangá – As Histórias em Quadrinhos Japonesas

É possível afirmar que desde a antiguidade as histórias em quadrinhos já estavam em processo de desenvolvimento. Diversas civilizações e mesmo os moradores das cavernas já realizavam registros de imagens sequenciais.

O caminho da representação em imagens sucessivas está pontilhado de exemplos significativos nas mais diversas civilizações. O número de obras deixadas, apesar da destruição, é considerável.

Uma tradição ininterrupta permite interligar, de diversas maneiras, os afrescos, os mosaicos, as pinturas, as gravuras ou as esculturas que nos foram legados pela Idade Média ocidental. Aos primitivos rolos sucedem-se os livros, primeiramente manuscritos, depois impressos. Muitos foram ilustrados, e é exatamente nessas ilustrações que “se pode pesquisar a evolução das formulas da história em imagens”.² (LUYTEN³, 2012, *Mangá, o Poder dos Quadrinhos Japoneses*, p. 75).

No Japão, um dos primeiros e também principais registros de imagens sequencias são os rolos de pergaminho pintados chamados Ê-Makimono, sendo o mais famoso deles o Chojugiga (**Figura 1**), que conta histórias de animais humanizados, com temas normalmente bastante cômicos e satíricos.

Ê-Makimono são considerados a origem das histórias em quadrinhos no Japão. Muito abundantes nos séculos XI e XII, os Ê-Makimono eram desenhos pintados sobre um grande rolo e contavam uma história, cujos temas iam aparecendo gradativamente

à medida que ia sendo desenrolado. Dessa maneira, era construída, com estilo original, uma história composta de numerosos desenhos.

[...] o mais famoso conjunto deles chama-se Chojugiga, feito pelo Bonzo Kakuyu Toba, que viveu de 1053 a 1140. É considerado de grande valor artístico graças à técnica refinada do uso de pincel, e está conservado no templo de Kozangi, em Kyoto, na Categoria de tesouro nacional. (LUYTEN, 2012, *Mangá, O Poder dos Quadrinhos Japoneses*, p. 77).



Figura 1: Trecho de Chojugiga.

Com o passar do tempo, inovações tecnológicas, como a criação da imprensa, novas formas de reproduzir imagens, a circulação de jornais impressos e também a chegada de influências ocidentais, não somente no que diz respeito às artes gráficas, mas também a todo um conjunto de costumes, os quadrinhos japoneses, entre os séculos XIX e início do XX, assumiram a forma de charges, muitas vezes de teor político (**Figura 2**). No entanto, foi nesse

² Gérard Blanchard, *Histoire de la bande dessinée*, p. 293.

³ Sonia Bide Luyten, Doutora em Ciências da Comunicação pela ECA/USP, pioneira nos estudos de quadrinhos e principalmente do mangá no Brasil. Organizou em 1972 a primeira gibiteca e mangateca do Brasil, na ECA/USP. De 1984 a 1999 ficou no exterior como professora convidada das Universidades de Estudos Estrangeiros de Osaka, Tóquio, e Tsukuba, Japão, da Universidade Real de Utrecht, Holanda, e Universidade de Poitiers, França.

período que surgiram os primeiros quadrinhos seriados com o uso de personagens que apareciam regularmente. Foi também nesse período que os quadrinhos japoneses passaram de fato a ser conhecidos como *Mangás*.

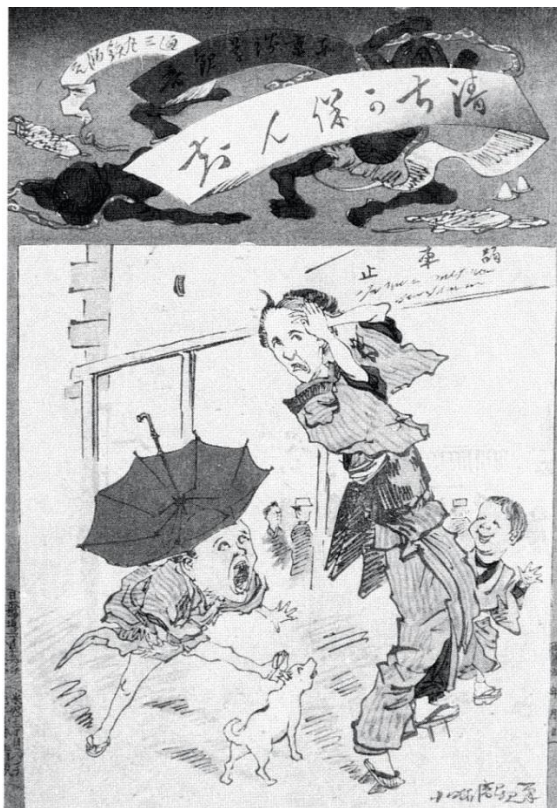


Figura 2: Charge de Kobayashi Kiyoshika, de 1881.

Os primeiros cartuns em moldes europeus foram introduzidos por Charles Wirgman (1860-1927), inglês, e George Bigot (1860-1927), francês.

Wirgman saiu de Londres para o oriente, em 1857, como correspondente especial do *Illustrated London News*. Em 1859, chegou ao Japão, casou-se e lá fixou residência permanente. Em

1862, editou uma revista de humor, *Japan Punch*, e introduziu os japoneses no universo das charges políticas.

[...] Foi Rakuten Kitazawa (1876-1955) quem criou os primeiros quadrinhos seriados com personagens regulares e esforçou-se pela adoção do termo mangá para designar as histórias em quadrinhos. Muito influenciado pelo *Japan Punch*, iniciou sua carreira trabalhando para o semanário *Box of Curious* e, mais tarde, em 1902, para o *Jiji Shimpom* de Yukishi Fukusawa, de quem aprendeu as técnicas ocidentais da arte dos comics. (LUYTEN, 2012, Mangá, O Poder dos Quadrinhos Japoneses, p. 87 a 89).

Entretanto, o momento histórico que nos interessa em relação aos mangás é a partir da década de 1940, com a revolução estética proposta pelo artista Osamu Tezuka.

Ainda segundo Sonia Luyten, nesta época o mercado mundial de quadrinhos era dominado quase que exclusivamente pelos heróis americanos com suas histórias de grandes façanhas para a salvação do universo e pelos animais carismáticos de Walt Disney com suas aventuras.

Osamu Tezuka, quadrinhista japonês nascido em 1926, em Osaka, vendo o crescente domínio da estética americana sobre a produção mundial de quadrinhos, percebeu que para as HQs japonesas realmente adquirirem força seria necessário que fossem reinventadas.

Aproveitando as principais características dos personagens carismáticos de Disney, como os olhos grandes e brilhantes, as feições exageradas e demonstrações de emoção bastante marcadas, juntamente com elementos do teatro Takarazuka⁴, em que as atrizes maquiavam os olhos de maneira bem exagerada para parecerem maiores e realçá-los, Tezuka criou uma nova aparência para os personagens de mangá (Figura 3).

⁴ Teatro típico japonês constituído apenas por mulheres. As atrizes costumam maquiar seus olhos de maneira bastante forte e marcante para realçar as emoções que devem representar.

Fazendo uso das tomadas de câmera que o cinema proporcionava – era uma época de grande difusão da televisão nos lares japoneses – para criar atmosferas cada vez mais dinâmicas (**Figura 4**), Tezuka propôs uma grande revolução na estética geral do mangá, o que mais tarde veio a gerar o que conhecemos hoje.



Figura 3: Capa do segundo volume da edição americana de *Princess Knight*, de autoria de Osamu Tezuka, de 1953. Personagens de olhos grandes e expressivos fazem parte da revolução estética proposta por Tezuka.



Figura 4: Página de *Astro Boy*, de autoria de Osamu Tezuka, de 1951. O uso de enquadramentos dinâmicos também faz parte da revolução de Tezuka.

Outra grande revolução iniciada por Tezuka foi com relação à quantidade de páginas das histórias. Enquanto as comics americanas seguem normalmente o padrão de 24 páginas, aproximadamente, por volume, os mangás passaram a ter entre 150 e 200 páginas, em média.

Podemos dizer que o mangá tornou-se uma forma de diversão rápida, já que um volume poderia ser lido em cerca de uma hora, e barata, pois era, e continua sendo, impresso apenas em preto e branco e em papel de baixa qualidade.

As histórias de maior sucesso são posteriormente compiladas em formato de álbum de luxo, com impressão e acabamentos de melhor qualidade, mais sofisticados e, consequentemente, de maior preço.

Osamu Tezuka, falecido em 1989, foi autor de uma incrível quantidade de histórias e é considerado por muitos como “pai do mangá moderno”. Suas obras influenciaram inúmeros artistas pelo mundo, dentre eles Maurício de Souza⁵ que, além de ser amigo próximo, tinha planos de fazer uma HQ em conjunto, mas Tezuka acabou falecendo antes que fosse possível concretizar o projeto.

2.1 Gêneros

As revistas que publicam mangás no Japão costumam ser divididas por gêneros, como: histórias para meninos (Shonen), para meninas (Shoujo), para jovens adultos (Gekiga), com teor erótico (Hentai), e vários outros. As revistas de cada gênero reúnem histórias que se enquadrem somente naquele gênero específico.

⁵ Quadrinhista criador de *Turma da Mônica* e diversos outros personagens de grande fama no Brasil. Também foi idealizador de *Turma da Mônica Jovem*, na qual tem participação direta como supervisor geral de arte e roteiro.

Os dois gêneros mais relevantes para esta pesquisa são o Shonen e o Shoujo, pois são os que se encaixam na aplicação prática deste trabalho. Devido a isso, focaremos especificamente nestes dois.

2.1.1 Shonen

São mangás com temática voltada para meninos na faixa etária entre os 10 e os 16 anos. Normalmente histórias de aventuras, com grande valorização de conceitos como amizade, força de vontade, conquistas através de esforço próprio e perseverança, com cenas de ação bastante marcantes e presença de violência (Figuras 5, 6 e 7).



Figura 5: Página da edição americana de *Chrono Crusade*, de autoria de Daisuke Moriyama. Uma das principais características do Shonen é a valorização da amizade.

Podem ser histórias bastante fantasiosas, com personagens detentores de grandes poderes mágicos e que devem salvar o mundo de ameaças terríveis, mas também podem ser histórias de auto-superação, mais calcadas na realidade. Temáticas de esportes também estão muito presentes neste gênero.



Figura 6: Página da edição americana de *Full Metal Alchemist*, de autoria de Hiromu Arakawa. Nos mangás Shonen, a presença de sangue é uma constante.



Figura 7: Página da edição americana de *Full Metal Alchemist*, de autoria de Hiromu Arakawa. Há grande presença de cenas de ação e violência nos mangás Shonen.

2.1.2 Shoujo

Mangás com temática voltada para meninas na faixa etária dos 10 aos 16 anos. Diferente das histórias voltadas para o público jovem masculino, as histórias do estilo Shoujo valorizam muito o lado sentimental das personagens. Normalmente são histórias de romances, aventuras mágicas, amores impossíveis, dramas reais e da vida escolar, às vezes com um toque de comédia (**Figura 8**). A presença de violência em histórias desse gênero é bastante rara.



Figura 8: Página da edição brasileira de *Kobato*, de autoria do grupo CLAMP. A ênfase às emoções das personagens nos mangás Shoujo é bastante grande.



Figura 9: Página da edição americana de *Ouran High School Host Club*, de autoria de Bisco Hatori. A presença de elementos simbólicos, brilho, etc., servem principalmente para acentuar as emoções das personagens.

A estética também é bastante diferente. A presença de elementos simbólicos, como flores que parecem não fazer parte do contexto do momento, é uma constante neste gênero e tem a função de acentuar a demonstração dos sentimentos e emoções das personagens (**Figura 9**).

2.2 Fascínio

O mangá não se resume apenas a uma simples estética com personagens de olhos grandes e cabelos coloridos. Ele é muito mais do que isso e, por este motivo, fascina tantas pessoas pelo mundo, independente da idade, cor, sexo, etc.

A trama em si e sua forma de desenvolvimento são bastante diferentes de qualquer outro tipo de quadrinhos. A valorização de conceitos como o emocional dos personagens, dramas do cotidiano e a auto-superação, aplicados a personagens que poderiam ser qualquer um de nós, faz com que a identificação do leitor com a história seja imensa.

O leitor se identifica com os heróis porque eles retratam sua vida diária e o remetem para este mundo de fantasia. Ele poderia ser o próprio herói da história justamente porque está próximo de sua realidade. “O principal ingrediente vem do zoológico humano onde vivemos. O mangá expressa o sentimento das pessoas que vivem agora”, opina o editor chefe da revista Shukan. (LUYTEN, 2012, *Mangá, O Poder dos Quadrinhos Japoneses*, p. 57).

Não são raros os casos em que os mangás são usados como válvula de escape para os problemas cotidianos e essa ligação do ficcional com o real, mesmo que em muitos casos de forma fantasiosa, é o que faz com que os mangás sejam diferentes dos demais gêneros e extremamente contagiantes.

A possibilidade de fugir da realidade, mesmo que por pequenos momentos, torna-se extremamente sedutora quando há grande identificação do leitor com os problemas dos personagens e suas formas de contorná-los, e é isso o que acontece na maioria dos mangás.

2.3 Chegada ao Brasil

Os quadrinhos japoneses chegaram ao Brasil muito antes do que imaginamos. Foi junto com os primeiros imigrantes nipônicos que eles vieram para as terras tupiniquins. “O ponto de partida foi a chegada de 781 imigrantes pioneiros, que desembarcam no dia 18 de junho de 1908 do navio Kasato-Maru” (LUYTEN, 2012, *Mangá, O Poder dos Quadrinhos Japoneses*, p. 148).

É claro que na época eles não eram nada parecidos com os que temos hoje, mas sim muito mais próximos das charges de Kobayashi Kiyoshika (**Figura 2**).

Além dos mangás com temas mais sérios, foram trazidos inúmeros outros com temática educativa, com o intuito de ensinar a língua, a cultura e também os costumes de sua terra natal às crianças japonesas que vinham para o Brasil.

Durante muito tempo os mangás foram a saída encontrada pelos imigrantes japoneses para manter contato com as suas origens e a sua língua natal. Através deles e dos jornais que eram enviados para cá em outros navios, podiam saber das notícias de seu país, ensinar para os jovens seus costumes e acompanhar a evolução da língua japonesa.

No entanto, com o passar do tempo, as inovações tecnológicas, a reinvenção do mangá na década de 1940, proposta por Osamu Tezuka, e a popularização deste estilo pelo mundo, os mangás, com uma aparência mais próxima do que conhecemos hoje, começaram a ser enviados para nós também como forma de entretenimento, mas ainda era restrito a um pequeno grupo de leitores, já que não possuíam traduções para o português. Foi somente na década de 1980 que os mangás finalmente começaram a ganhar traduções para a nossa língua.

O mercado brasileiro para este tipo de publicação continuou ainda muito tímido por mais alguns anos, com lançamentos bastante raros, normalmente para o público de jovens adultos, e adaptações um tanto estranhas, como o caso de “Lobo Solitário”, de Kazuo Koike, que teve todas as páginas espelhadas – pois os mangás são lidos originalmente da direita para a esquerda, como acontece com a língua japonesa – para aproximar a forma de leitura da nossa habitual, o que gerou diversas confusões, como samurais segurando espadas com o braço errado, coração no lado errado do peito, personagens destros que se tornaram canhotos, entre outras bizarrices (informação verbal)⁶.

A popularização do mangá no Brasil ocorreu de fato somente na década de 1990, com a tradução de histórias voltadas para o público juvenil, publicadas em volumes de 100 páginas, em média, com capa cartonada e colorida, mantendo o padrão de leitura original, da direita para a esquerda. Outro fato que colaborou para esta forte popularização foram os desenhos animados japoneses, que a partir desta época passaram a ganhar espaço na programação da TV brasileira.

Títulos como *Cavaleiros do Zodíaco* (Masami Kurumada), *Samurai X* (Nobuhiro Watsuki), *Sakura Card Captors* (CLAMP), logo caíram no gosto dos leitores brasileiros e se mostraram uma grande oportunidade de lucro para as editoras, que cada vez mais passaram a investir em títulos de mangás.

Hoje é possível encontrar uma imensa quantidade de títulos de diferentes gêneros de mangá em qualquer banca de jornal pelo país, além de publicações especiais, como álbuns de luxo com capa dura e ilustrações extras completamente coloridas, guias com curiosidades das histórias e até

mesmo revistas que visam ensinar este estilo de desenho para aspirantes a ilustradores. Ao que parece, este mercado tende cada vez mais a crescer, visto o investimento das editoras em suas recentes publicações periódicas, como a melhora na qualidade da impressão e do papel do miolo das edições, inclusão de extras coloridos em exemplares não considerados “de luxo”, etc.

3 Influências do Mangá no Mercado Editorial Nacional de Quadrinhos

Apesar de ainda bastante tímido, este segmento vem a cada ano tomando mais força e mais publicações do gênero estão surgindo nas bancas. Vemos hoje no mercado editorial nacional de quadrinhos duas principais vertentes no que diz respeito à publicação de histórias em estilo mangá criadas por autores brasileiros. A primeira trata-se de adaptações para este estilo de franquias já existentes e conhecidas, como *Turma da Mônica*, *Luluzinha* (**Figura 10**) e *Turma do Didi* (**Figura 11**), entre outras, amadurecendo o conteúdo e elevando assim a faixa etária do público alvo do infantil para o juvenil (a partir dos 10 anos), abordando desde temas baseados no cotidiano dos jovens a outros mais fantasiosos.

A estratégia do uso de franquias conhecidas foi muito bem sucedida, pois além de atrair os leitores já acostumados com os personagens e que ansiavam por novidades e mesmo o amadurecimento deles, atrai novos leitores através da estética diferenciada que foi incorporada e que hoje é uma das mais populares ao redor do mundo com relação às histórias em quadrinhos.

A produção desta vertente de quadrinhos acontece de maneira industrial. Cada artista participa apenas de uma etapa da criação de determinada história, assim como acontece com as HQs americanas de super-heróis das empresas Marvel e DC Comics, entre outras, e mesmo com a própria *Turma da Mônica clássica*, de Maurício de Souza e as HQs da Disney, como *Tio*

⁶ Informações fornecidas em palestra de Alexandre Nagado, Fundação Japão, 2010. Alexandre Nagado é autor de diversos quadrinhos com a estética do mangá, como o álbum “*Mangá Tropical*”, que reúne quadrinhos de diversos autores e do qual foi organizador e contribuiu com uma das histórias. Também é autor de livros sobre a cultura pop japonesa em geral.

Patinhas, aqui no Brasil. Alguns dos artistas ficam responsáveis exclusivamente pela roteirização, outros pelos rascunhos das diagramações das páginas, outros pelos traços a lápis, Line Art, colorização, e assim por diante, como uma verdadeira linha de produção industrial.



Figura 10: Página de *Luluzinha Teen*, Editora Ediouro.

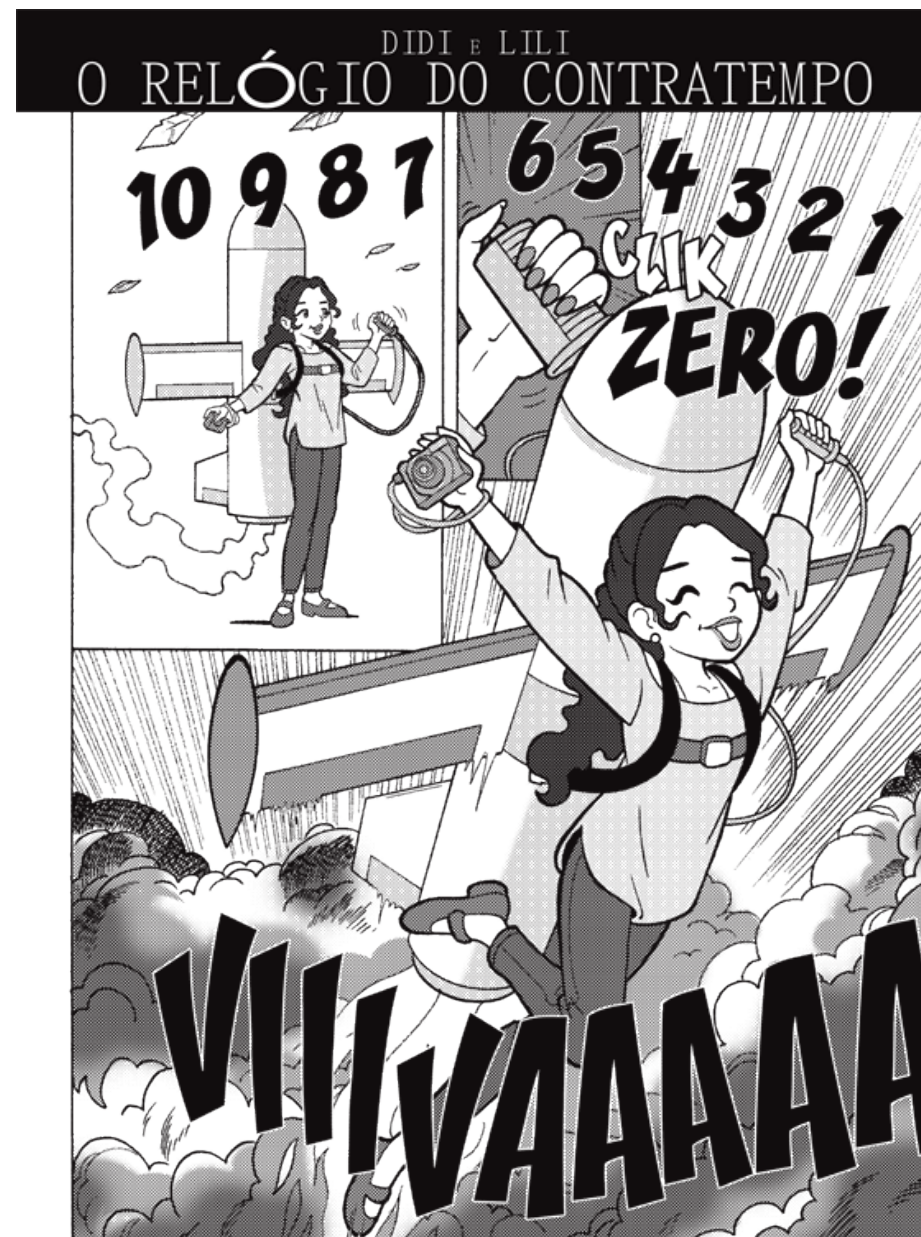


Figura 11: Página de *Didi e Lili Geração Mangá*, Editora Escala.

Essas publicações seguem, em média, o padrão de 100 páginas em preto e branco, com capa colorida. Sua periodicidade é mensal, salvo algumas edições especiais completamente coloridas, com histórias extras, que são publicadas esporadicamente, e que por sua vez contribuem ainda mais para atrair a atenção do leitor, devido ao seu diferencial. Todas seguem a estética do mangá, mas preservam nossa habitual forma de leitura, da esquerda para a direita – diferente do que acontece nos mangás japoneses, em que a leitura é feita da direita para a esquerda – e fazem questão de enfatizar isso em suas capas, como é o caso de *Turma da Mônica Jovem*, que possui um selo com os dizeres “Em estilo mangá!” bastante chamativo. Esta publicação será objeto de análise mais adiante.

A segunda vertente diz respeito a publicações em formato de álbuns com histórias e personagens completamente autorais, não utilizando franquias já existentes.

A quantidade de publicações desta segunda vertente é muito menor quando comparada à anterior, talvez pelo fato de serem franquias completamente novas e para as grandes editoras pode ser um pouco arriscado apostar na publicação de algo completamente inédito.

A quantidade de páginas de um volume pode variar bastante e normalmente o número de edições é bem baixo, raramente passando da terceira.

Assim como acontece na vertente anterior, sua estética é completamente baseada nos quadrinhos japoneses, no entanto sua forma de leitura é mantida da esquerda para a direita, como nossa habitual.

Diferentemente da organização quase industrial da produção de quadrinhos de franquias já existentes, esta vertente de histórias inéditas é normalmente produzida por apenas uma pessoa ou por um pequeno grupo de até quatro integrantes que se encarrega de todas as etapas da criação e execução da história em quadrinhos. Muitas vezes estes autores não possuem contrato

fixo com uma editora, fazendo com que tenham de procurar alguma que queira publicar seus trabalhos a cada novo projeto.

A temática também é bastante ampla, passado por histórias completamente ficcionais que se passam em mundos mágicos imaginários e chegando a temas de nosso cotidiano ambientados em cidades brasileiras.

Temos como exemplo desta vertente *Holy Avenger* (roteiro de Marcelo Cassaro, Rogério Saladino e J.M. Trevisan, ilustrada por Érica Awano), Editora Talismã (**Figura 12**), *Ethora* (Gislaine Mayumi, Karina Erica Horita e Beth Kodama), Editora Kanetsu Press (**Figura 13**), *Vitral* (Silvana de Alvarenga), Editora HQM (**Figura 14**), *O Príncipe do Best Seller* (Sônia de Alvarenga), Editora HQM (**Figura 15**), *Zucker* (Studio Seasons), Editora New Pop, – este último será objeto de análise mais adiante – entre diversos outros títulos.



Figura 12: Capa da edição especial de *Holy Avenger*, roteiro de Marcelo Cassaro, Rogério Saladino e J.M. Trevisan, ilustrada por Érica Awano, Editora Talismã.



Figura 13: Capa da edição especial de *Ethora*, Editora Kanetsu Press.



Figura 14: Página de *O Príncipe do Best Seller*, Sônia Alvarenga, Editora HQM.



Figura 15: Página de *Vitrail*, Silvana Alvarenga, Editora HQM.

3.1 Análise de *Turma da Mônica Jovem*

Publicado mensalmente pela editora Panini, *Turma da Mônica Jovem* é completamente desenhado com a estética do estilo mangá, mas conservando nossa habitual forma de leitura da esquerda para a direita, normalmente em edições de cerca de 100 páginas em preto e branco, com capa cartonada colorida e brilhante. Uma curiosidade é o fato de deixarem bastante claro o uso desta estética nos quadrinhos, colocando um selo bastante destacado nas capas com os dizeres: “Em Estilo Mangá!”, talvez para tentar chamar mais a atenção do público consumidor deste estilo (**Figura 16**).

Cada ilustrador fica responsável por uma etapa da produção da HQ, como exemplificado anteriormente. Apenas os roteiristas (Marcelo Cassaro e Petra Leão) são mantidos em todas as edições.

As histórias são divididas em arcos (conjuntos de edições que contam uma mesma história), que podem durar em torno de quatro edições e que se renovam a cada final, mudando completamente a temática e muitas vezes podendo ser lidos de forma independente, não sendo necessário ter lido o arco anterior para compreender o próximo, assim como acontece com as revistinhas clássicas da Turma da Mônica. Também é bastante comum a publicação de histórias que duram apenas um volume, com começo meio e fim.

A temática também varia bastante, talvez para tentar atender a todos os gostos do público, passando por histórias do cotidiano com dramas adolescentes e chegando a aventuras completamente fantasiosas que se passam em universos mágicos, sem qualquer comprometimento com a realidade. No entanto é bastante comum, mesmo nas histórias mais calcadas na realidade, a presença de algum elemento puramente ficcional, como anjos, fantasmas, robôs tecnologicamente superevoluídos, etc.



Figura 16: Capa da edição 47 de *Turma da Mônica Jovem*, Editora Panini.

Apesar da recomendação de leitura para crianças a partir de 10 anos de idade, o conteúdo em si se mostra bastante livre com relação às restrições de faixa etária, sempre fazendo referência a temas como preservação do meio ambiente, defesa dos animais, etc. A presença de violência na história também é bastante leve, sem a aparição explícita de sangue, ferimentos ou acontecimentos do gênero. Sempre se limitando às clássicas brigas e surras da Mônica nos meninos do Bairro do Limoeiro ou batalhas mágicas com robôs gigantes e assim por diante.

Com relação ao roteiro, as histórias não costumam demonstrar tanta profundidade, parecendo muitas vezes bastante superficiais no que diz respeito às emoções e sentimentos dos personagens e mesmo com relação aos temas, aparentando que foram criadas apenas com o intuito de entreter por algum tempo o leitor, mas sem fazer com que o mesmo mergulhe de fato no universo ali proposto.

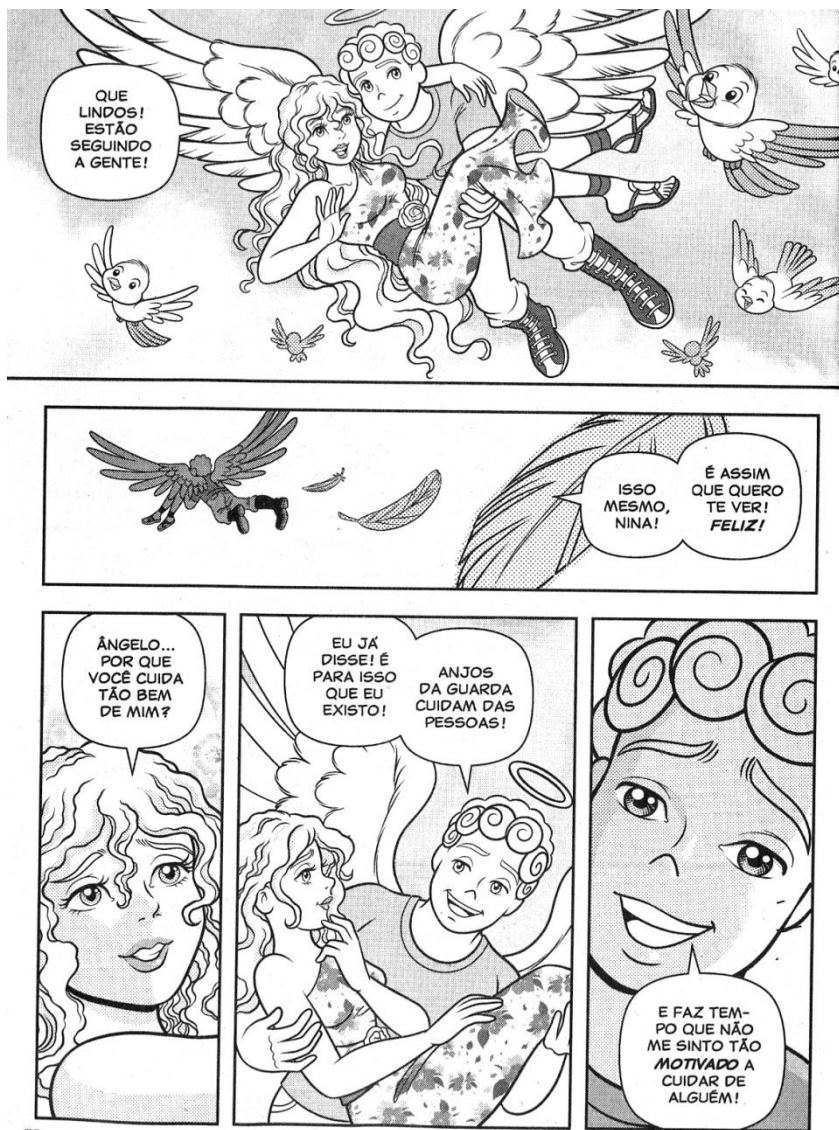
São constantes as referências a séries de sucesso da TV, videogames, filmes, temas da atualidade e mesmo aos próprios mangás, talvez com o intuito de aproximar o universo desta HQ ao dos jovens e assim causar uma identificação ainda maior do leitor com a obra e atrair cada vez mais atenção do público (Figura 17).

Mesmo os personagens coadjuvantes aparecem constantemente nas histórias e algumas vezes até mesmo se tornam personagens centrais de um determinado arco, o que confere certo dinamismo às histórias, por não ficarem presas o tempo inteiro ao mesmo grupo de personagens (Figura 18).



32

Figura 17: Página 32 da edição 38 de *Turma da Mônica Jovem*, Editora Panini. Os personagens aparecem jogando videogame. Ao fundo um deles está vestido com roupas típicas de um Role-Playing Game (RPG) e segura um tabuleiro.



52

Figura 18: Página 52 da edição 46 de *Turma da Mônica Jovem*, Editora Panini. Nessa história o personagem Ângelo assume a posição central na trama.

No que diz respeito à arte, esta, como já comentado anteriormente, segue completamente o estilo mangá, no entanto elementos originários do cartoon e mesmo do próprio estilo de Maurício de Sousa estão muito presentes, certamente com o intuito de não descaracterizar por completo os personagens originais.

Em muitos momentos é possível notar a mudança de ilustrador nas páginas, pois, como já citado, a produção desta HQ é feita de maneira industrial, sendo cada ilustrador responsável por uma etapa ou mesmo determinado número de páginas. Isso fica bastante evidente no decorrer da edição, já que é bastante difícil um ilustrador conseguir copiar completamente o estilo adotado por outro. Em nenhum momento, porém, isso se torna um empecilho para o desenvolvimento da trama.

A qualidade das ilustrações, da diagramação e da roteirização mostram-se, no geral, bastante superiores às de outras publicações desta mesma vertente. As tomadas de câmera nos quadros, entretanto, não são mostradas de forma muito dinâmica, fazendo com que em alguns momentos a leitura torne-se um pouco cansativa, já que em muitos quadros a cena aparece pelo mesmo ângulo ou em posições que não favorecem a ação.

O estilo de Line Art aproxima-se bastante do cartoon, com contornos bem marcados e evidentes, exceto em certos momentos em que há closes importantes (**Figura 19**). Já o estilo dos tons de cinza das páginas, que é feito através da aplicação de retícula, assemelha-se mais ao do mangá.



Figura 19: Página 66 da edição 47 de *Turma da Mônica Jovem*, Editora Panini. Os closes são muito mais detalhados que as demais cenas.

Os cenários geralmente são bastante simplificados e lembram muito os usados na série clássica da Turma da Mônica.

O que mais chama atenção na arte da revista é a colorização das capas, que sempre são bastante ricas, precisas, e muito detalhadas (Figura 16).

De modo geral, a série *Turma da Mônica Jovem* mostra-se como uma forma de entretenimento bem sucedida. As alusões a temas do nosso cotidiano geram uma relação bastante interessante de aproximação entre o universo das histórias e o nosso próprio, porém a temática voltada sempre para as boas ações e preservação do meio ambiente acaba tornando-se bastante cansativa, pois aparece em diversos momentos e sem nenhuma inovação, seja gráfica ou com relação à sua abordagem. O próprio estilo mangá que a revista segue é um grande atrativo para o público, tanto o da nova geração fascinada pelos mangás japoneses quanto o de antigos fãs da clássica *Turma da Mônica* que ansiavam por novas aventuras.

3.2 Análise de *Zucker*

Publicação em volume único (história completa em apenas um número) de autoria do Studio Seasons, com roteiro de Montserrat e arte de Simone Beatriz, publicado pela Editora New Pop. O volume possui cerca de 100 páginas impressas em papel offset, com capa cartonada de acabamento fosco (Figura 20).

Zucker conta a história de uma garota, Dora Zuckermann, uma paulista que herda de sua falecida Avó uma doceria no Rio Grande do Sul, mas para assumir de fato o estabelecimento ela deverá disputar com seu trapaceiro e orgulhoso primo uma caçada para encontrar um antigo livro de receitas usado pela dona anterior e realizar com perfeição uma de suas famosas receitas. Contudo nada é exatamente o que parece e, no decorrer da caçada, Dora percebe que a doceria é povoada por seres mágicos, duendes confeitadores que ajudavam sua avó a fazer e criar as receitas. Com a ajuda deles Dora consegue vencer a disputa, provando que seu carinho pela avó e sua paixão pela arte da culinária são superiores à ambição de seu primo.

A forma de produção desta história é bastante artesanal, contando apenas com uma roteirista, Montserrat, e uma ilustradora, Simone Beatriz, ambas integrantes do Studio Seasons, que na realidade é um trio – além das duas, a ilustradora Sylvia Feer também faz parte do grupo, mas não teve participação nesta história – sendo elas integralmente responsáveis pelas funções que ocupam.

Apesar de utilizar completamente o estilo mangá, *Zucker* conserva a nossa habitual forma de leitura e faz referência a inúmeros ícones de nossa cultura, especialmente os relativos ao Sul do Brasil, como o churrasco, o mate, vestimentas típicas, etc., criando um clima de identificação cultural bastante interessante, unindo esta estética oriental com elementos tipicamente brasileiros.



Figura 20: Capa de *Zucker*, de autoria do Studio Seasons, publicado pela Editora New Pop.



Figura 21: Página de *Zucker*, de autoria do Studio Seasons, publicado pela Editora New Pop. A relação de carinho da personagem Dora com sua avó recebe grande ênfase.



Figura 22: Página de *Zucker*, de autoria do Studio Seasons, publicado pela Editora New Pop. A presença de elementos simbólicos para enfatizar as emoções ocorre em diversos momentos.

O componente emocional dos personagens é bastante desenvolvido, tornando-se o foco da narrativa na maior parte do tempo. O relacionamento da personagem principal, Dora, com sua avó recebe atenção especial durante a trama (**Figura 21**). O sentimento de perda, a saudade e, mais tarde, a superação de obstáculos através do crescimento pessoal também são importantes elementos da história, concedendo a ela uma profundidade pouco encontrada em outras histórias da vertente de publicação que faz uso de franquias já existentes de personagens adaptadas para a estética do mangá.

Devido a estes elementos da trama e outros da arte que serão abordados posteriormente, podemos facilmente classificar *Zucker* como sendo do gênero Shoujo de mangás, ou seja, histórias voltadas para o público feminino. É claro que *Zucker* pode agradar ao público masculino, da mesma forma que histórias do gênero Shonen (para meninos) podem também agradar às meninas.

As ilustrações são bastante delicadas e detalhistas, a line art é muito precisa e fina, concedendo um ar de leveza aos elementos da composição de cada página, áreas de preenchimento em preto puro são bastante raras, colaborando ainda mais para este efeito. Não faltam detalhes na aplicação da retícula, que em poucos momentos aparece lisa, sem efeitos sobrepostos. Os cenários também são amplamente detalhados e ricos.

A diagramação das páginas é bastante dinâmica na maioria das vezes, não ficando presa às divisões por quadros, mas apresentando uma sobreposição de elementos com diferentes tipos de divisórias, como linhas pontilhadas, bordas decoradas ao estilo Rococó, etc. (**Figura 23**).

A presença de ícones como flores, bolhas e brilhos são uma constante, tudo com o intuito de enfatizar ainda mais as emoções das personagens. Para um leitor menos atento estes elementos podem parecer apenas jogados, mas na

realidade sua presença é fundamental, seja para a composição das páginas em si ou para enfatizar as emoções das personagens (**Figura 22**).



Figura 23: Página de *Zucker*, de autoria do Studio Seasons, publicado pela Editora New Pop. A diagramação das páginas é bem dinâmica. A divisão dos quadros é feita com sobreposição de imagens, linhas pontilhadas, etc., não se prendendo a quadros convencionais.

Zucker torna-se especialmente interessante pela proximidade com a realidade. Os dramas e sentimentos de Dora são muito parecidos com os de todos nós, o que gera uma grande identificação do leitor com a trama, sem deixar de notar que os locais onde a história se passa também são bastante familiares para os brasileiros. Os elementos de fantasia, como os duendes confeitadores que dormem em xícaras de chá, colaboram para uma fuga da realidade, que pode servir como válvula de escape para problemas reais dos leitores e ajudando ainda mais a conquistá-los.

4 Influências nos Fanzines Nacionais

Os Fanzines, do inglês “Fanatic Magazines”, são em geral publicações independentes, ou seja, o criador ou grupo de criadores são inteiramente responsáveis por todas as etapas de produção da revista e por todos os custos de sua impressão, não possuindo assim nenhum tipo de vínculo com editoras ou entidades do gênero, o que também faz com que esse tipo de publicação possua normalmente uma quantidade de páginas bastante pequena se comparadas às outras de escala mais industrial, geralmente não passando das 40 páginas em poucas edições. A distribuição é feita de forma bastante pessoal, sendo muitas vezes o próprio criador quem vende ou distribui (muitos Fanzines são gratuitos) os exemplares em um contato direto com o seu público. O leitor também pode muitas vezes encomendar seu exemplar através de e-mail, solicitando sua cópia diretamente ao autor. Dessa forma, as chances de encontrar Fanzines em bancas de jornal são bem pequenas, já que isso dependerá da aceitação do proprietário da banca e também da distribuição do próprio criador.

Assim como descreve Edgar Silveira Franco (CALAZANS, 1997, *As histórias em Quadrinhos no Brasil*⁷, p. 51 e 52), os Fanzines não são apenas publicações de histórias em quadrinhos. Muitos deles abordam textos filosóficos, matérias abordando temas de interesse do momento, charges, ilustrações avulsas e tudo o mais que o criador quiser incluir. O autor possui total liberdade para isso, já que a publicação não possui vínculo com nenhuma editora. Para nós, no entanto, a vertente de Fanzines que tem maior interesse é aquela voltada somente para a publicação de história em quadrinhos, chamada por Edgar Franco de vertente “Tradicional”, e que tem por objetivo a publicação como se fosse para uma editora, pois a maioria tem como objetivo a entrada no mercado editorial. As histórias são mostradas de maneira mais linear e muitas vezes com as temáticas já tradicionais nas HQs. Isso não impede o autor, no decorrer do desenvolvimento de seu trabalho, de fazer experimentos tanto em relação ao roteiro quanto com a parte gráfica, já que, mesmo tendo como objetivo a publicação no mercado editorial, ainda não possui nenhum tipo de vínculo com entidades do gênero, o que permite ao autor ter a liberdade de explorar todas as possibilidades que julgar interessantes para seu projeto. Dentro da vertente “Tradicional” existem diversos autores que optam pelo uso do estilo Mangá, seja pelo simples fato de gostarem da estética como por todas as possibilidades que este estilo proporciona para a criação de seu trabalho.

A quantidade de temas abordados é imensa, passando pelos do cotidiano e chegando a outros extremamente fantasiosos. Por se tratar do estilo mangá, muitos autores optam pela forma de leitura oriental, da direita para a esquerda, mas isso não é uma regra, pois outros preferem orientar suas histórias em nossa habitual forma de leitura, da esquerda para a direita. Esse tipo de experimentação, tratando-se de Fanzines, assim como diferentes tipos de material usados para desenho em uma mesma edição, tipos

⁷ CALAZANS, Flávio Mário de Alcântara. **As histórias em Quadrinhos no Brasil**. São Paulo: INTERCOM, 1997. Livro com textos de diversos autores, incluindo Flávio Mário de Alcântara Calazans e organizado pelo mesmo.

diferentes de acabamentos gráficos, entre outros, são completamente aceitáveis.

Podemos encontrar trabalhos com níveis diversos de qualidade técnica, tanto da narrativa quanto de arte, mas muitos deles são tão impressionantes que nem parecem publicações independentes e completamente artesanais, com níveis bastante elevados de domínio e de qualidade gráfica em relação aos demais e mesmo em comparação a publicações existentes no próprio mercado editorial.

As seguintes publicações foram usadas como exemplo deste gênero que segue o estilo mangá, pois são as que mais têm se destacado no cenário independente nos últimos anos: *Sigma Pi*, de autoria de Adriana Yumi Iwata (**Figura 24**), *Profecia*, de Camila C. Poszar (**Figura 25**), *RHE-eX*, de Aline C. Diniz da Silva (**Figura 26**) e *Pequena loja de Horrores*, com roteiro de Harriot Junior e arte de Rafaella Ryon. Esta última foi vencedora da Menção Honrosa do terceiro *International Manga Award*, organizado pelo governo japonês no ano de 2009, e será nosso objeto de estudo mais adiante.



Figura 24: Página de *Sigma Pi*, de autoria de Adriana Yumi Iwata, publicação independente.

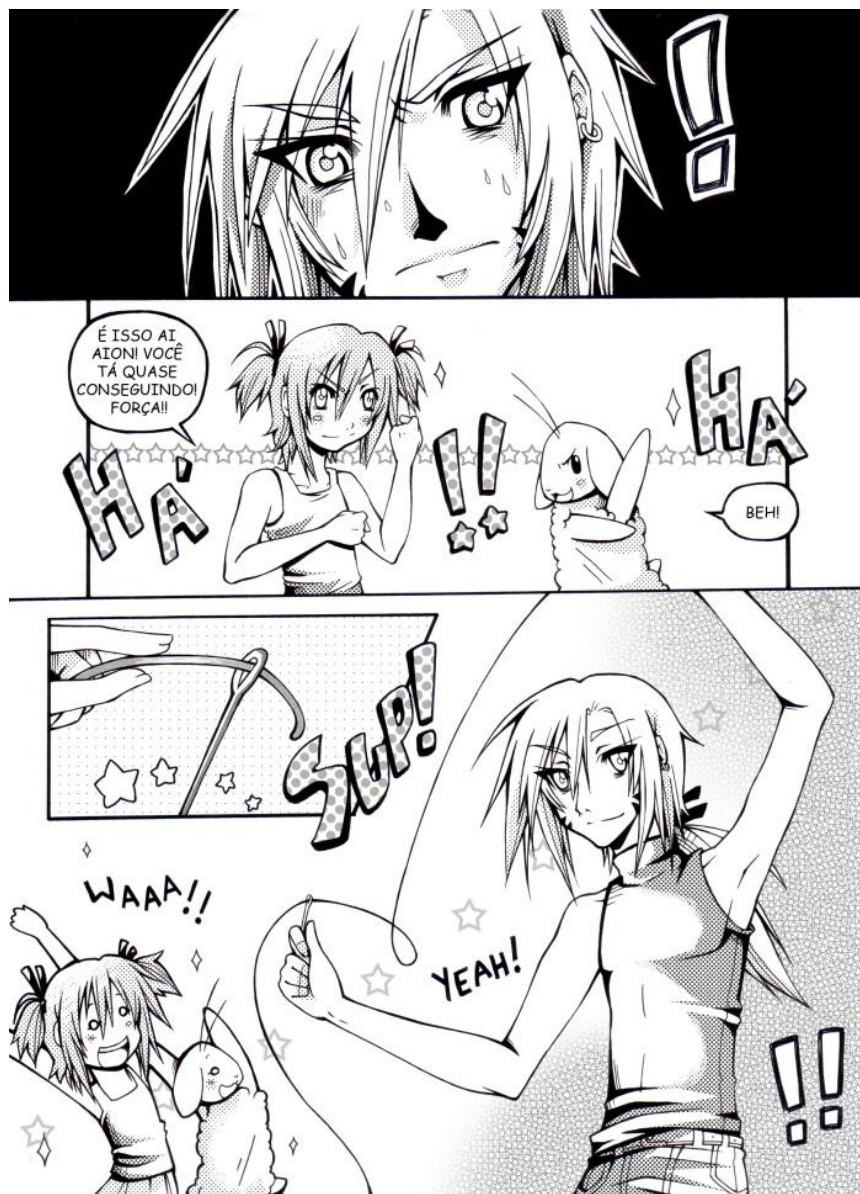


Figura 25: Página de *Profecia*, de autoria de Camila C. Poszar, publicação independente.



Figura 26: Página de *RHE-eX*, de autoria de Aline C. Diniz da Silva, publicação independente.

4.1 Análise de *A Pequena Loja de Horrores*

Com roteiro de Harriot Junior e arte de Rafaella Ryon, *A pequena Loja de Horrores* foi publicada originalmente dentro do fanzine *Tokyoaki*, que possui o formato de almanaque, – é bastante comum autores se reunirem para publicarem histórias em uma mesma revista, dessa forma dividindo os custos e o trabalho de elaboração em geral – reunindo um total de quatro histórias em cerca de 70 páginas divididas entre elas. A impressão é bastante caprichada e de ótima qualidade, a capa é colorida e em papel brilhante, porém de baixa gramatura. É um trabalho gráfico de qualidade bastante elevada em comparação a muitos do mesmo segmento (**Figura 27**).



Figura 27: Capa do fanzine *Tokyoaki*, almanaque que reúne quatro histórias, entre elas *A Pequena Loja de Horrores*, com roteiro de Harriot Junior e arte de Rafaella Ryon, publicação independente.

A Pequena Loja de Horrores conta a história de duas irmãs amaldiçoadas, Emília e Gi, que são proprietárias de uma loja mágica. Muitos dos itens lá presentes possuem algum tipo de magia e são chamados de “artigos especiais”. Para conseguirem verem-se livres de sua maldição, elas precisam vender todos os artefatos da loja. A trama divide-se entre a loja e seus clientes, que vão à procura de itens que possam realizar seus desejos, mas nem sempre esses artefatos mágicos realizam exatamente o sonho de seu proprietário, fazendo com que este caia em desgraça. A cada artefato vendido, mesmo que este tenha arruinado seu novo proprietário, as irmãs ficam um passo mais perto de se livrarem de sua maldição.

Unindo elementos pertencentes ao final do século XVIII e início do XIX, como objetos, penteados, roupas cheias de babados e inúmeros detalhes, a um estilo bastante macabro de narrativa, com a presença de muito sangue, corpos desfigurados e membros amputados (**Figura 29**), a história atrai justamente pelo ambiente nada habitual. As emoções dos personagens, que em muitos momentos estão à flor da pele e em outros são de uma frieza imensa, conseguem retratar muito bem o sentimento humano perante situações de medo.

A loucura e a sensação de poder que os clientes da loja têm ao comprarem os artefatos que acreditam poder resolver seus problemas ou atender seus desejos recebem atenção especial, colaborando ainda mais para o ambiente de terror da história e fazendo com que o leitor fique preso cada vez mais à trama.

A forma de leitura deste fanzine acontece como nossa habitual, da esquerda para a direita, mesmo seguindo completamente o estilo mangá.

A maioria dos ambientes desta história está em constante penumbra, efeito que ajuda a enfatizar a trama de terror e suspense, fazendo com que o leitor fique bastante apreensivo e ansioso em saber o que vai aparecer no próximo quadro (**Figura 28**).



Figura 28: Página de *A Pequena Loja de Horrores*, roteiro de Harriot Junior e arte de Rafaella Ryon, publicação independente. Os ambientes são bastante sombrios, o que colabora ainda mais com a temática de terror.



Figura 29: Página de *A Pequena Loja de Horrores*, roteiro de Harriot Junior e arte de Rafaella Ryon, publicação independente. A trama mostra-se bastante macabra, com a presença de sangue e corpos desfigurados.

A riqueza de detalhes dos cenários, sempre com a presença de elementos de época, faz com que quem lê mergulhe fundo no universo proposto ali, principalmente devido a muitos deles terem sido compostos a partir de fotos de lugares reais e adaptados digitalmente para a história (**Figura 30**).

A arte em si é bem minuciosa e detalhista, misturando elementos tradicionais, como o traço a lápis, com a pintura digital, aplicação de retículas e inúmeras texturas, que também remetem ao estilo da época proposta. Algumas vezes a página fica um tanto carregada pela quantidade de efeitos, mas nada que comprometa o desenvolvimento e compreensão.

O detalhamento que a ilustradora dá às roupas e aos penteados das personagens é impressionante, sempre fazendo o uso de texturas, babados, laços e tudo o mais que o universo da história proporciona.

A diagramação das páginas – distribuição dos quadros – acontece de forma bastante dinâmica, com mistura de closes, cenas em ângulos cinematográficos e quadros de ambientação bastante ricos.

Não é sem motivo que *A Pequena Loja de Horrores* recebeu a menção honrosa do terceiro *International Manga Award*, organizado pelo governo japonês no ano de 2009. Este evento acontece todos os anos no Japão e premia os melhores mangás autorais que não foram publicados por editoras ao redor do mundo. Os primeiros colocados recebem uma quantia em dinheiro e uma viagem ao Japão com todas as despesas pagas para que o autor receba pessoalmente os prêmios. Os ganhadores da menção honrosa recebem um certificado, mas mesmo sendo um prêmio simbólico, a divulgação e valorização que seus trabalhos recebem é imensa, tanto fora quanto aqui mesmo no Brasil.



Figura 30: Página de *A Pequena Loja de Horrores*, roteiro de Harriot Junior e arte de Rafaella Ryon, publicação independente. Podemos observar a riqueza de detalhes nos cenários e também nos personagens, todos condizentes com a época em que a trama se passa.

5 A Relação da Produção Nacional de Mangás com a Internet

Não se pode falar de quadrinhos hoje em dia sem citar sua relação com a Internet. Boa parte do público consumidor de quadrinhos também é navegante assídua desse imenso oceano de informações que é a Web, e esta tem se mostrado uma devastadora arma de divulgação. Porém, não temos como objetivo neste tópico falar das “Webcomics”, que são HQs criadas única e exclusivamente para a Internet (informação verbal)⁸, mas sim de HQs que tem como produto final uma revista impressa e usam a Web como meio de divulgação, focando nas vertentes de quadrinhos já citadas nos tópicos anteriores e que são nosso objeto de estudo.

Tanto a vertente de publicação vinculada ao mercado editorial quanto a independente (os Fanzines) utilizam a Internet para divulgar suas histórias, no entanto de formas um pouco diferentes.

As publicações vinculadas a editoras, principalmente aquelas que usam franquias já existentes como *Turma da Mônica Jovem* <<http://www.revistaturmadamonica jovem.com.br/>>, entre outras, assim como fazem com suas histórias, também tratam a Internet de maneira industrial, contratando pessoas especializadas para a atualização dos sites, para responder aos e-mails enviados pelos leitores e tudo o mais relacionado à sua exposição na Web. Isso provoca um afastamento ainda maior entre os autores – que já são dispersos devido à forma de produção industrial de suas histórias, como citado anteriormente – e o leitor, relação esta bastante valorizada nos livros de Scott McCloud⁹. Mas mesmo com esse afastamento entre autor e leitor nesta vertente de publicação, a Internet ainda mostra-se extremamente potente no que diz respeito à divulgação, fazendo com que o

leitor, apesar de tudo, tenha um contato ainda maior com o universo de determinada história, pois normalmente é possível encontrar nos websites inúmeras informações sobre ela, seus personagens, lançamento das próximas edições e diversas ilustrações. Estes sites também costumam oferecer, até certo ponto, uma interação entre a revista e o leitor, permitindo que este envie recados, desenhos, fotos, etc., que podem ou não aparecer no próprio site e algumas vezes até mesmo na revista impressa. Essa estratégia é bastante efetiva, pois causa uma aproximação mais direta do público com a revista, lembrando que uma aproximação com a revista não quer dizer necessariamente uma aproximação com os autores da mesma. Além dos websites, também é possível encontrar estas mesmas informações em páginas das Redes Sociais (Facebook, por exemplo) que são atualizadas constantemente e que, além das informações sobre a revista, trazem também outras relacionadas ao universo da trama ou que sejam de interesse do público. Estas páginas em Redes Sociais também são criadas e atualizadas por profissionais contratados unicamente para isso.

Ainda tratando do mercado editorial, as publicações autorais, que não usam franquias já existentes – como é o caso da já abordada *Zucker* <<http://www.studio.seasons.nom.br/>> – usam uma estratégia parecida com a anterior, mas de modo similar ao que acontece com a produção de sua própria história, não em escala industrial. Também é possível encontrar informações sobre a trama, páginas avulsas, informações sobre o Studio Seasons e suas integrantes, sobre projetos futuros e uma galeria repleta de ilustrações das integrantes do grupo. Além de servir como uma forma de divulgação bastante forte, isso também faz com que o leitor seja ainda mais inserido no universo da história. Diferentemente do caso anterior, a manutenção, atualização, respostas aos e-mails de leitores e tudo o mais relacionado ao website é de completa responsabilidade das próprias integrantes do Studio Seasons, sendo que apenas o serviço de programação para Web é repassado para outras pessoas. Isso gera uma maior aproximação entre o leitor e o autor, devido à possibilidade de um contato direto entre

⁸ Informação fornecida por Rosangella Leote em aula, IA UNESP, 2012.

⁹ Scott McCloud, quadrinhista americano e pesquisador de quadrinhos em geral, autor dos livros: *Desvendando os Quadrinhos* (2005), *Reinventando os Quadrinhos* (2006) e *Desenhando Quadrinhos* (2007).

eles, sendo isso o que acontece na maioria dos casos dessa vertente de publicação vinculada ao mercado editorial. Além dos websites, é possível encontrar diversas informações sobre essas publicações em páginas de Redes Sociais, como Facebook, onde também é possível entrar em contato direto com os autores tão somente por visitar suas páginas pessoais, tornando mais próxima esta interação entre leitor e autor.

Por fim trataremos dos fanzines da categoria “tradicional”. Por se tratarem de publicações independentes, na maioria das vezes sem distribuição em bancas de jornal, e como uma das principais formas de adquiri-los é através do contato direto com o autor, a Internet passa a ter papel fundamental nesta mediação entre o autor e o leitor. A Web tem se mostrado como uma das mais potentes formas de divulgação de HQs independentes, sendo alguns exemplos: <<http://sigmaproject.blogspot.com.br/>>, blog de Adriana Yumi Iwata, autora de *Sigma Pi*, <<http://a-0213-c.blogspot.com.br/>>, blog de Aline C. Diniz da Silva, autora de *RHE-eX*, <<http://www.camila-cah.com/>>, site de Camila C. Poszar, autora de *Profecia*, <<http://www.rafaellaryon.com/>>, site de Rafaella Ryon, responsável pela arte de *A Pequena Loja de Horrores*.

Assim como suas publicações, os espaços dos autores na Web também são bastante artesanais, normalmente criados por eles mesmos, o que em muitos casos faz com eles sejam bem simplificados e um tanto amadores em relação à estética. Devido a isso, para a divulgação de suas histórias, muitos autores optam pelo uso de blogs e fotoblogs, os quais já possuem uma programação predefinida, porém limitada, e também permitem até certo ponto uma personalização de seu design. Claro que isto não é uma regra, pois existem inúmeros quadrinhistas que possuem conhecimento de linguagens de programação Web e criam seus próprios sites com tanta complexidade quanto se um profissional da área o tivesse feito. Independentemente de ser um blog, fotoblog ou website, o conteúdo costuma também ser bastante parecido com o das vertentes anteriores. É possível encontrar ilustrações, páginas avulsas, informações em geral sobre a história em si e tudo o mais

que faz parte da mesma. Em muitos casos também é possível ler on-line capítulos ou mesmo a história completa.

Alguns autores costumam também usar a Internet para testar suas histórias, disponibilizando-as completamente nestes espaços. Somente no caso de terem uma boa aceitação será feita uma tiragem impressa.

Assim como acontece com as publicações do mercado editorial de quadrinhos autorais (como *Zucker*), já que os próprios autores cuidam da atualização geral de seus espaços, respostas aos e-mails e tudo o mais relacionado à Web, há uma relação extremamente forte entre o autor e seus leitores e, nesse caso, totalmente necessária, pois sem ela o autor não conseguiria divulgar seu trabalho. É bastante comum nesta vertente de publicação os autores trocarem hiperlinks de seus espaços com outros autores, de forma a promoverem o trabalho um do outro em seu próprio espaço, criando uma ampla rede de divulgação on-line.

Existem também sites criados com a finalidade de divulgar as histórias de diversos autores independentes em um único lugar, fazendo atualizações periódicas das HQs conforme essas vão sendo produzidas por seus criadores e publicando suas páginas na forma de galerias on-line, onde é possível lê-las na íntegra. Esse tipo de site também é uma potente forma de divulgação e é ainda mais importante para os autores que optam por testar suas histórias de maneira on-line antes de fazer tiragens impressas. Os donos desses sites não costumam cobrar por isto, sendo eles mesmos muitas vezes também autores independentes que desejam ampliar a divulgação de suas próprias criações e das que consideram interessantes, com o objetivo de incentivar cada vez mais a publicação independente. Alguns exemplos são os sites: *Mushi Comics* <<http://www.mushi-san.com/>>, *Amilova* <<http://www.amilova.com/br/>>, entre diversos outros.

Muitos autores independentes também optam por traduzir para outros idiomas, principalmente o inglês, seus espaços on-line (sites, blogs, fotoblogs,

etc.) e também suas histórias, quando estas são disponibilizadas integralmente na Web. Isso tem o objetivo de tentar atrair um público ainda maior de leitores de outros países, estratégia que têm se mostrado efetiva até certo ponto, principalmente nos casos que o autor divulga suas histórias em galerias coletivas estrangeiras ou possui parcerias (troca de hiperlinks) com autores de fora do país.

A divulgação on-line de fanzines tem se mostrado tão positiva nos últimos tempos que até mesmo algumas editoras têm mostrado interesse por estas histórias, devido à quantidade de visualizações, qualidade e inúmeros outros motivos. Já ocorreram diversos casos em que um fanzine passou a ser publicado por uma editora depois de fazer sucesso na Internet. Como exemplos, temos os já citados *Príncipe do Best Seller* de autoria de Sônia de Alvarenga e *Vitral* de autoria de Silvana de Alvarenga, que estão sendo publicados pela editora HQM.

6 *Dragon Tales* - Aplicação Prática

A ideia da HQ *Dragon Tales* surgiu principalmente da união entre o meu gosto por mangás, sejam os japoneses, os coreanos, os nacionais ou de qualquer parte do mundo, tanto aqueles que compramos nas bancas quanto os que precisamos falar diretamente com o autor para obter uma cópia de seu trabalho independente, a minha afinidade por livros de aventura, principalmente os de temática mais ficcional e a minha necessidade de contar histórias.

Desde 2006 participo do cenário de publicação independente de quadrinhos no Brasil com o trabalho *Profecia* (**Figura 25**), que foi concluído em janeiro de 2011 com uma edição especial reunindo todos os volumes da série em uma edição especial encadernada com cerca de 250 páginas e acabamento gráfico profissional, diferentemente de outros fanzines.

Soma-se a estas motivações a necessidade de elaborar um trabalho de conclusão de curso. Com isso, decidi unir uma das minhas maiores paixões, que é a criação de HQs, à execução deste trabalho.

6.1 Processo

6.1.1 Roteiro

As pesquisas para a elaboração da trama de *Dragon Tales* foram iniciadas efetivamente no início de 2011, com a conclusão de meu projeto anterior, embora muitos dos personagens já tivessem sido criados anteriormente e mesmo parte de seus backgrounds já estivessem formatados. Dessa forma foi preciso somente a organização das ideias, pesquisa de referências estéticas e históricas e a transcrição disso tudo para o formato de roteiro de HQ.

O roteiro em si foi criado em arquivo de texto no software Microsoft Word, dividido entre descrição de cenas e falas dos personagens.

As descrições de cenas servem tanto para a criação dos ambientes quanto para relatar os atos e emoções dos personagens em um determinado contexto, além de outras especificações referentes à quadrinização da HQ.

Com relação aos elementos da trama, estes foram desenvolvidos de minhas pesquisas sobre seres fantasiosos, aventuras medievais e, em especial, da temática Steam Punk, que segundo Giampaolo Celli¹⁰ (2009, retirado de <<http://tarjaeditorial.com.br/tarja/?p=39>>. Acessado em 20/09/12), para o site da Editora Tarja, caracteriza-se por:

¹⁰ Autor e organizador de antologias de contos com a temática Steampunk, um dos pioneiros no Brasil a usar esta temática.

O Cyberpunk é um subgênero da ficção que trabalha a ideia de que, se nossa sociedade seguir seu curso atual, o futuro próximo será um lugar onde o capitalismo predatório impera ao lado alta [sic] tecnologia e o nível de vida geral é péssimo. Daí o nome cyber, da tecnologia avançada, do ciberespaço, onde muitas das histórias se ambientam, e punk, da visão negativa em relação ao desenvolvimento social, da degradação do indivíduo.

A ideia do Steampunk, portanto, foi pegar esse conceito de domínio tecnológico e degradação social e ambientar as histórias na Era Vitoriana (basicamente no século XIX), quando, com a Revolução Industrial, as crises internacionais e o desenvolvimento de tecnologias como o vapor, steam em inglês, o motor a explosão, a corrida pelo domínio dos céus e os primeiros passos no campo da eletricidade, abriu-se uma gama de possibilidades para trabalhar personagens reais e literários e retrabalhar a História, criando algo nunca visto.

Juntando esses elementos, temos o Steampunk.

Outros elementos extremamente importantes neste processo foram: a vontade de contar histórias, a imaginação em união a elementos filosóficos e o fruto de reflexões pessoais, como pode ser notado logo no início da história, no momento em que Eliza, uma das personagens principais da trama, começa a pensar sobre o rumo de sua vida e das pessoas à sua volta e em como tudo aquilo é sempre igual, sem fantasia, sendo nosso tempo tão pequeno que muitas vezes nem ao menos conseguimos conquistar o que gostaríamos.

Unir elementos de minha vida com os da fantasia a fim de criar histórias em quadrinhos sempre se mostrou muito atraente para mim, talvez como forma de expressar o que sinto e mesmo como válvula de escape, característica essa extremamente presente nos mangás e já comentada anteriormente, e também faz com que o emocional dos personagens seja altamente valorizado.

É como se cada personagem carregasse um pequeno pedaço de mim, do que eu penso, do que eu gostaria de ser, das coisas que não aprecio, do que gosto, etc., dessa forma conferindo a cada um deles um toque único de personalidade.

A história em si se passa em dois locais diferentes, o primeiro é um mundo muito parecido ao nosso, com características realistas e pessoas normais vivendo suas vidas como qualquer um de nós, já o segundo é um universo mágico, repleto de fantasias, aventuras e seres míticos, um lugar completamente ficcional e sem comprometimento com a realidade.

Apesar de apenas o primeiro capítulo de *Dragon Tales* ser entregue para este trabalho de conclusão de curso (cerca de 30 páginas somente de quadrinhos e 40 com a revista final montada), todo o roteiro da história já se encontra escrito e pronto para ser transformado em storyboard. Claro que algumas mudanças podem surgir com o tempo, mas como base ele já está finalizado. A história completa contará com cerca de 200 páginas, que deverão ser produzidas mesmo após a entrega deste trabalho.

6.1.2 Personagens

Neste primeiro momento somos apresentados a apenas alguns poucos personagens da história, outros aparecerão somente mais tarde, no decorrer dos acontecimentos, mas nem por isso deixam de ser importantes. Neste momento falaremos apenas dos personagens presentes neste primeiro capítulo.

6.1.2.1 Eliza

Personagem central da trama, também conhecida como Liz. Ela é uma estudante comum do terceiro ano do ensino médio de uma escola como qualquer outra. Vive apenas com sua irmã mais velha, Cassandra, em uma pequena casa.

Eliza não é o tipo de pessoa com muitos amigos ou que gosta de provocar encrencas. Ela procura nunca causar problemas aos outros, mesmo que isso signifique sacrificar a si mesma. Também é bastante tímida e tem dificuldade para expor seus sentimentos e pensamentos aos outros.

Apesar de tudo isso, ela gostaria de poder realizar algo grande, que ficasse marcado, e que provasse que sua existência tem algum valor.

Filosofar sobre a vida, o caminho que percorremos no decorrer dela, quem somos nós e o nosso papel na sociedade são características muito presentes nessa personagem.

6.1.2.2 Haziél

Melhor amigo de Eliza, talvez um dos poucos. Estuda na mesma sala da escola dela. Também conhecido como Hazi, mora apenas com sua avó em uma casa bastante comum, próxima à de Liz.

Ao contrário da protagonista, Haziél é menos tímido e até bem extrovertido. Sempre procura ajudar Eliza com seus problemas, mesmo ela dizendo que não há necessidade disso. Preocupa-se bastante com o bem-estar dos outros, principalmente dos mais próximos.

Haziél possui muitos segredos que serão revelados aos poucos durante a trama, como o fato de ser uma criatura mágica e não um simples humano, por exemplo.

Se uma das principais características de Eliza é filosofar sobre a vida apontando problemas, a de Haziél é mostrar respostas e formas de superar tais situações.

6.1.2.3 Gabriel e Daniel

A princípio Gabriel e Daniel, também conhecidos como Dan e Gab, são amigos de Haziél e, como ele, possuem diversos segredos que serão revelados no decorrer da trama.

São irmãos gêmeos idênticos, no entanto suas personalidades possuem certas diferenças. Gabriel é mais agitado e enérgico, costuma falar o que pensa sem se preocupar com as consequências. Daniel, por sua vez, é mais calmo e sabe medir melhor suas palavras, também é bastante impulsivo, mas em menor grau.

Conhecem Eliza num passeio que fazem com Haziél. Nesse momento tornam-se amigos.

São bastante solitários e não costumam se relacionar muito com outras pessoas, talvez por medo do que os outros possam pensar dos segredos que guardam, no entanto conseguem facilmente tornarem-se amigos de Liz.

Apesar de todas essas questões, os dois são os personagens com maior senso de humor e também os responsáveis pela maior parte das cenas de comédia.

6.1.2.4 **Kassandra**

Irmã mais velha de Eliza, também conhecida como Kassi.

Ela é bastante preocupada com o bem-estar da irmã mais nova, mas não parece se importar muito com seus problemas pessoais.

Sua participação na trama, na realidade, é bastante superficial, fazendo apenas aparições bastante rápidas e de pouca profundidade.

6.1.2.5 **Sophia**

Personagem também com pouca participação neste primeiro momento, mas que terá maior espaço no decorrer dos acontecimentos da história.

Sophia é bastante enérgica, com personalidade forte, mostra-se um tanto preconceituosa e não aceita que possam existir pessoas melhores do que ela, por isso acha que a amizade entre Haziél, Eliza, Gabriel e Daniel não é certa e não deveria acontecer.

Assim como outros personagens, ela também é bastante misteriosa, mas seus segredos serão desvendados no decorrer da trama.

6.1.3 **Breve Sinopse do Primeiro Capítulo de *Dragon Tales***

Eliza é uma estudante do terceiro ano do ensino médio e também típica aficionada por jogos, animações e histórias de fantasia.

Num dia aparentemente comum, enquanto esperava o ônibus para voltar para casa juntamente com seu melhor amigo Haziél, Liz – como Eliza é comumente chamada – depara-se com uma grande figura que acredita ser um cosplay¹¹ de dragão, mas nem sempre as coisas são o que acreditamos, e ela acaba sendo surpreendida pela gigante e misteriosa figura que aparece no meio da rua e ameaça atacá-la. Não se sabe ao certo o que houve, pois ela desmaia ao perceber que aquele ser estava tão próximo e pretendia machucá-la ou mesmo coisa pior.

Nossa protagonista então acorda na casa de Haziél, que diz tê-la carregado para lá depois de ter passado mal na rua.

O que foi aquilo que aconteceu? Será só uma ilusão por causa do sol forte e da ansiedade pré-vestibular?

Haziél afirma não ter visto nada naquele momento, mas tudo aconteceu de forma tão real e aterrorizante que acaba deixando Eliza extremamente confusa.

6.1.4 **Concept Arts**

Concept Arts são as ilustrações criadas para servirem de base na execução da HQ. Delas fazem parte os rascunhos de cenários, personagens, testes de cores e de tudo o mais que fizer parte do universo da história e que possuirá representação gráfica. Esta etapa é normalmente executada em paralelo ao roteiro. Nas páginas seguintes veremos as concept arts mais relevantes para *Dragon Tales* (**Figuras 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38 e 39**).

¹¹ União das palavras *costume* e *play*, em inglês. É a prática de se vestir como um personagem de mangá, série de televisão, filme, etc. Existem também concursos para escolher as melhores fantasias.



Figura 31: Concept Arts da personagem Eliza. Na realidade a quantidade de rascunhos executados foi bem maior, no entanto estes são os que se mostraram mais relevantes.



Figura 32: Concept Arts do personagem Haziel. A quantidade de rascunhos deste personagem também é muito maior, no entanto estes foram os que se mostraram de maior relevância.

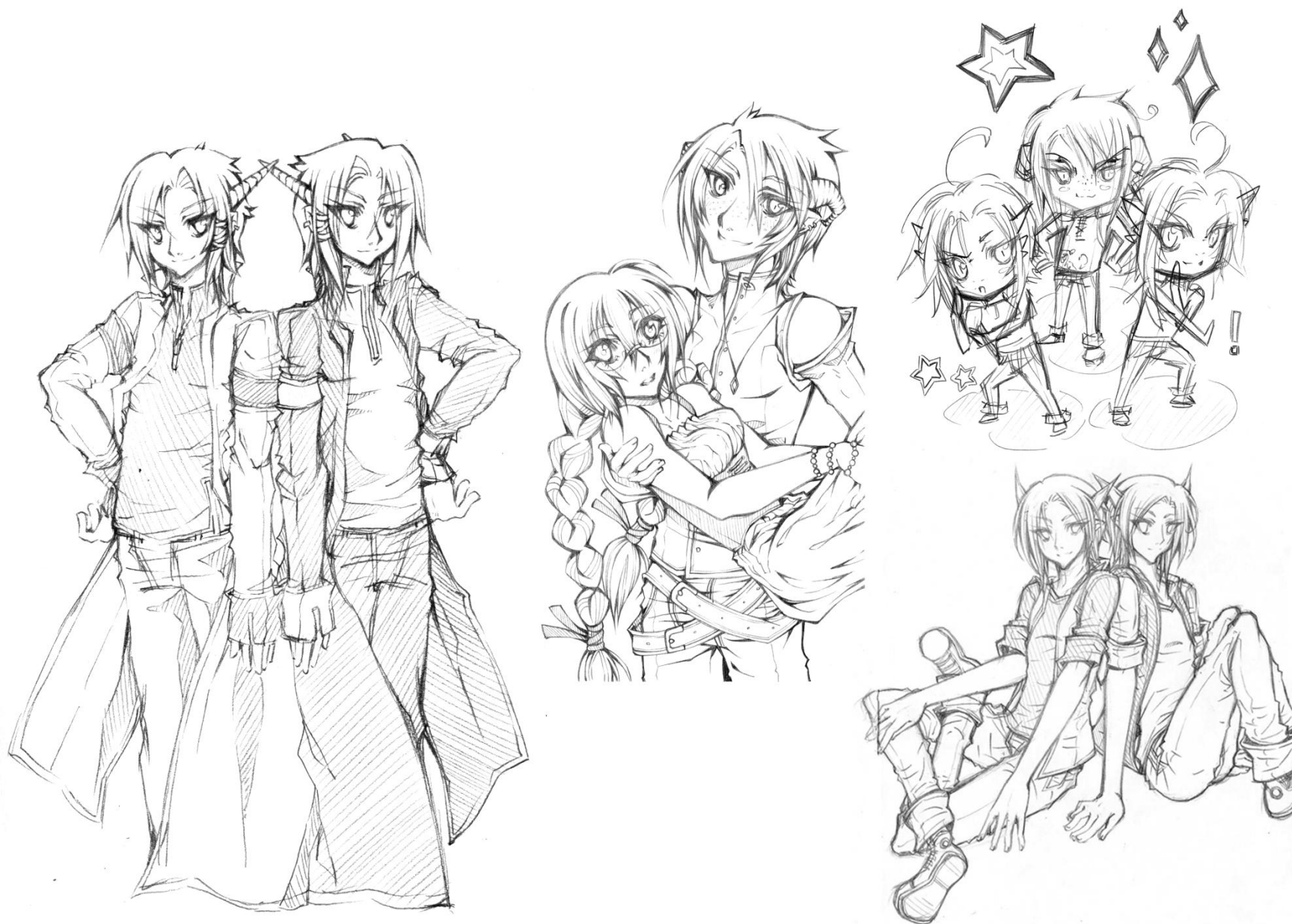


Figura 33: Concept Arts dos personagens Gabriel, Daniel, Haziell e Eliza. Vários outros rascunhos foram realizados, porém estes possuem maior relevância.



Figura 34: Alguns dos Concept Arts dos personagens Sophia, Tiamat e Orpheu, dois dos quais somente estarão presentes nos próximos capítulos de Dragon Tales.



Figura 35: Primeiros Concept Arts dos dragões que aparecem no decorrer da história.

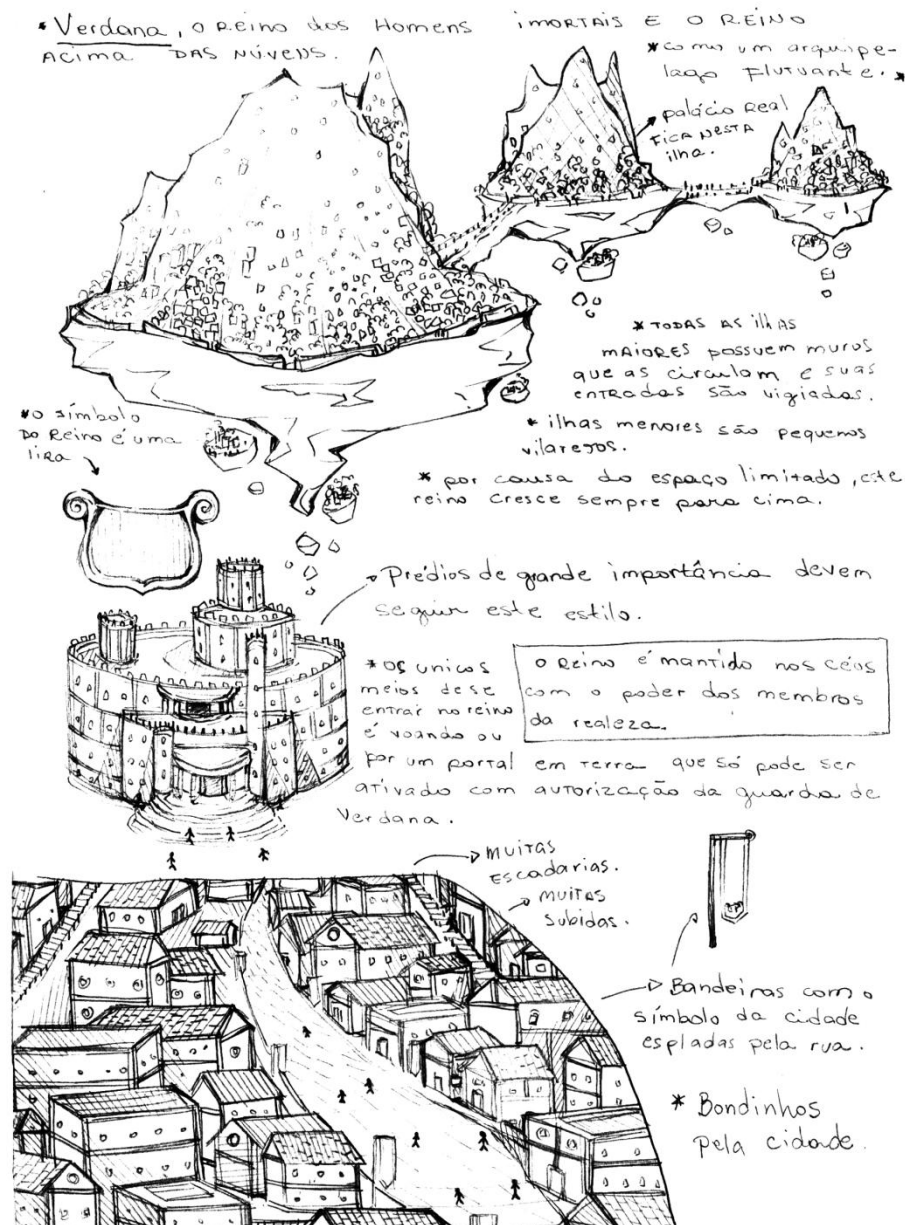
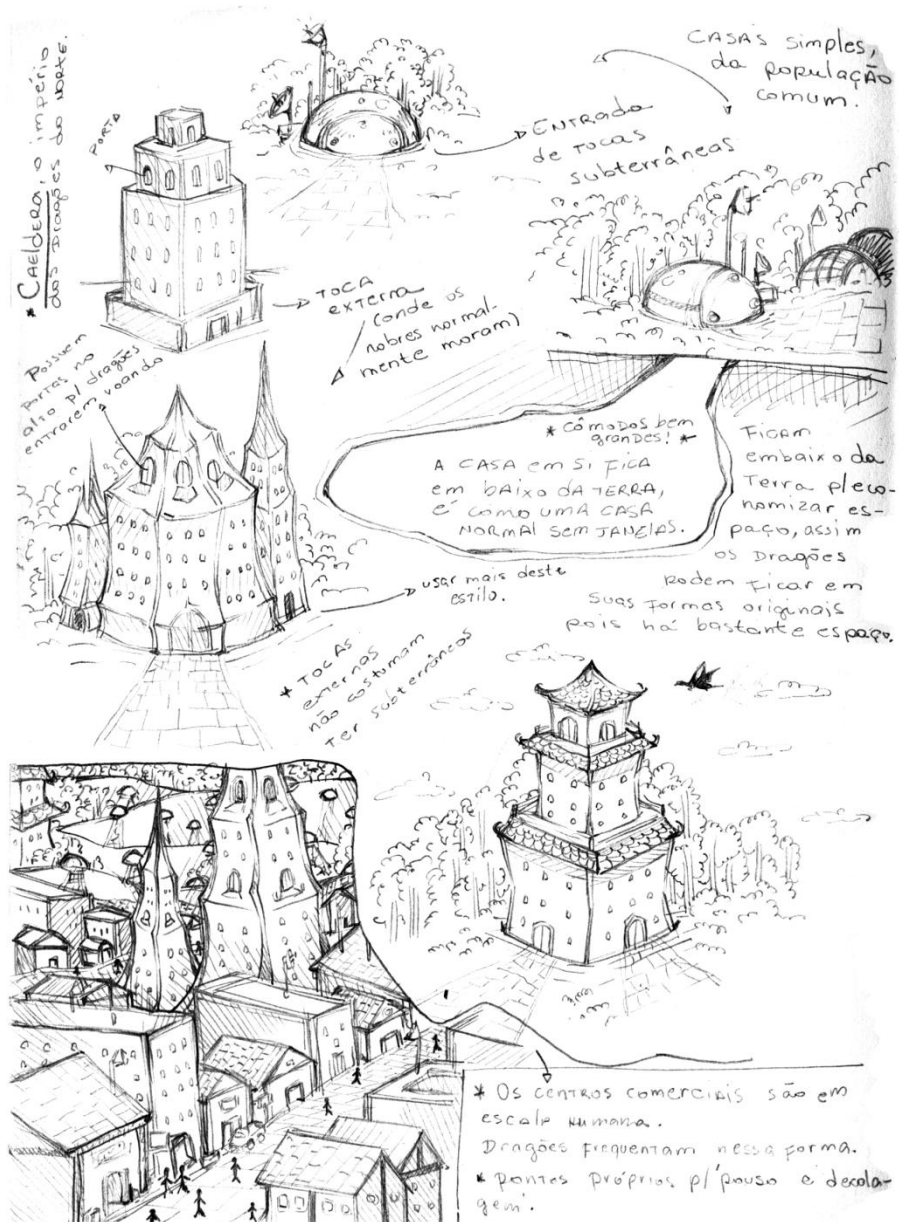


Figura 36: Primeiros Concept Arts das duas principais cidades fictícias que fazem parte do universo da HQ, Caeldera e Verdana, respectivamente.



Figura 37: Primeiros testes para cores dos personagens e cenários.

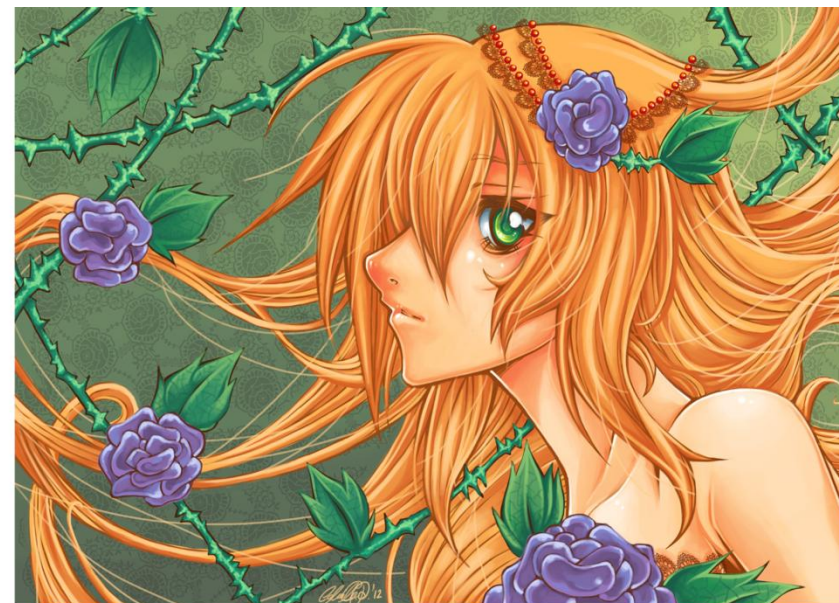


Figura 38: Algumas das diversas composições com os personagens.

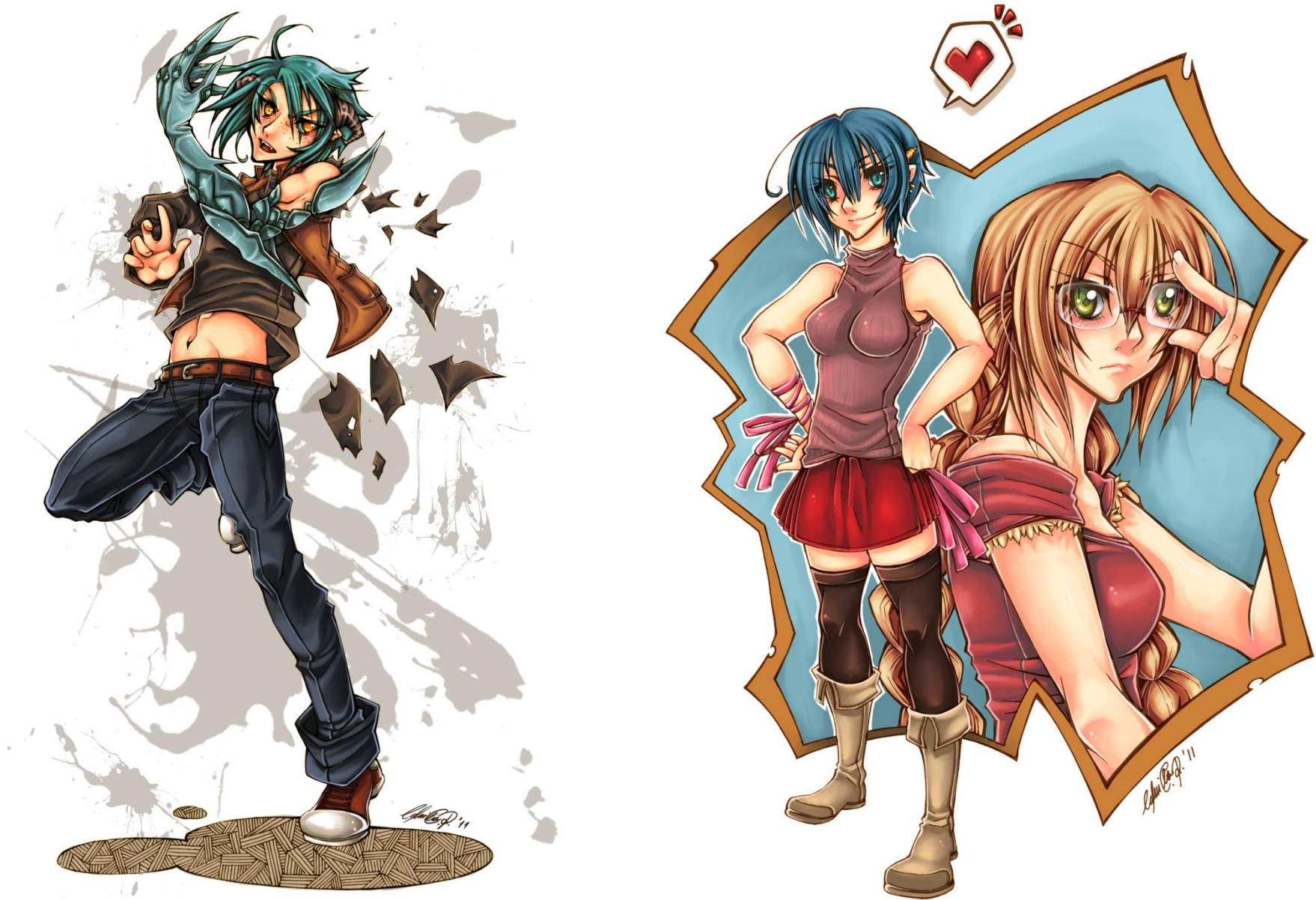


Figura 39: Outras composições com os personagens e teste de cores.

6.1.5 Storyboard – Esboços

A partir do roteiro são criados os esboços preliminares da HQ, ou seja, o storyboard. Nesta etapa é que são feitas as divisões das cenas e falas por página e onde elas são adaptadas para a representação pictórica.

Eles foram realizados em um caderno sem pautas, em tamanho menor que o da página a ser desenhada, quase do tamanho de uma folha de papel A5, e apenas com lápis, para melhor aproveitamento do tempo.

Por se tratarem de esboços, sua qualidade gráfica é bastante inferior ao resultado final, pois na realidade estes servem apenas como guia para a realização das páginas. Podemos notar inclusive que muitas delas foram feitas rapidamente e sem grande preocupação com a estética, sendo o mais importante nelas a definição de qual lugar cada elemento vai ocupar em cena, a quadrinização, e a distribuição das falas, além de observar a relação das páginas como um conjunto, já que cada uma é apenas um pequeno pedaço do todo que é a revista (**Figura 40**).

Foram realizados mais de 35 esboços de páginas para este primeiro capítulo. Como alguns esboços foram feitos mais de uma vez, o número acabou sendo maior que o de páginas finalizadas.

O tempo aproximado para produzir cada esboço de página foi de cerca de 30 minutos, sendo assim, o tempo total usado para este processo foi por volta de 18 horas.

Este também é um dos momentos mais propícios para mudanças na diagramação geral das páginas, pois ainda estão em fase de elaboração.

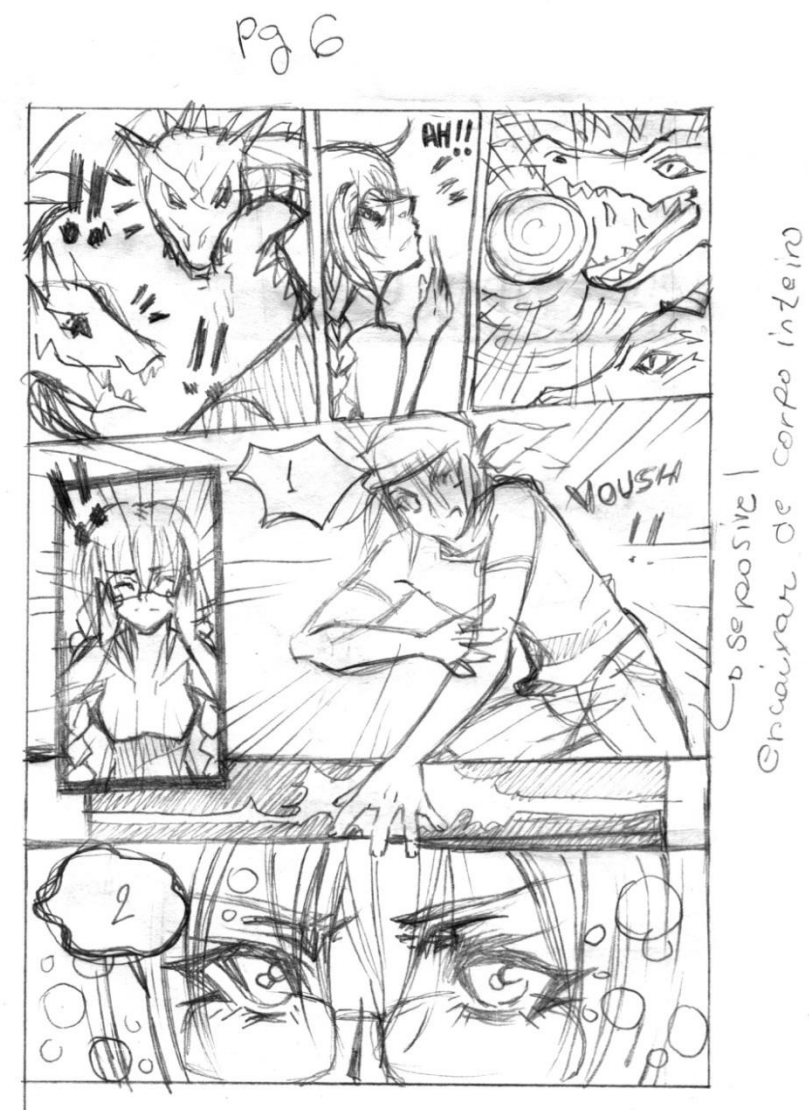


Figura 40: Storyboard de uma das páginas de *Dragon Tales*.

6.1.6 Lápis

Com o storyboard finalizado, é iniciada a confecção das páginas. Com base nesses esboços, elas são desenhadas em papel tamanho ofício, – um pouco maior que um A4 – de gramatura 120g/m², inicialmente somente á lápis.

Alguns artistas preferem fazer esta etapa também bastante rascunhada, pouco detalhada, deixando este detalhamento para a line art, o que acaba deixando as páginas um pouco sujas. Em meu trabalho, prefiro fazer esta etapa com traços bastante limpos e com grande definição de detalhes, o que acaba no final economizando tempo de finalização com tinta (**Figura 41**).

Este é o ultimo momento em que podem ser feitas grandes alterações na diagramação geral da página sem que isso cause problemas muito significativos, como a necessidade de refazer uma página inteira que já havia recebido tinta, por exemplo.

O tempo médio usado por página nesta etapa foi de cerca de 4 horas, sendo assim, para as 30 páginas realizadas, foi preciso aproximadamente 120 horas.



Figura 41: Uma das páginas de *Dragon Tales*, somente com o traçado a lápis.

6.1.7 Line Art

A etapa seguinte é a Line Art, onde os traços recebem tinta preta e há o preenchimento das áreas marcadas (**Figura 42**).

Existe uma gama muito grande de materiais que podem ser usados neste processo, como bicos de pena e nanquim, canetas técnicas descartáveis, recarregáveis e etc. Particularmente prefiro as canetas técnicas descartáveis, pela facilidade de seu uso e pela possibilidade de realizar a Line Art em diversos locais, como fora de uma mesa por exemplo. No entanto, para a confecção das páginas coloridas, o uso do bico de pena e nanquim se mostra mais efetivo devido à grande resistência do nanquim a água, já que serão posteriormente coloridas com aquarela.

O tempo aproximado para a realização desta etapa é de cerca de 3 horas por página, dessa forma, o tempo total gasto nas 30 páginas foi de cerca de 90 horas.



Figura 42: Página com Line Art executada.

6.1.8 Tratamento Digital, Tons de Cinza e Letreiramento

Com exceção das páginas coloridas, as demais, após a Line Art, são digitalizadas e recebem tratamento dos níveis de preto no software Adobe Photoshop para a correção de possíveis imperfeições no preenchimento de tinta. Logo após elas recebem os tons de cinza por meio de screen tones digitais (retículas), também por meio do mesmo programa, com o auxílio de uma Pen Tablet (**Figura 43**).

A inserção das falas nos balões, processo conhecido como letreiramento, também é realizado digitalmente e mais uma vez com o uso do software Adobe Photoshop.

Estes processos demoram cerca de 2 horas e 30 minutos por página, sendo assim, o tempo total para esta etapa é de aproximadamente 75 horas.

Podemos observar na **Figura 44**, etapa por etapa, o processo completo da confecção de uma página de quadrinhos da história Dragon Tales.

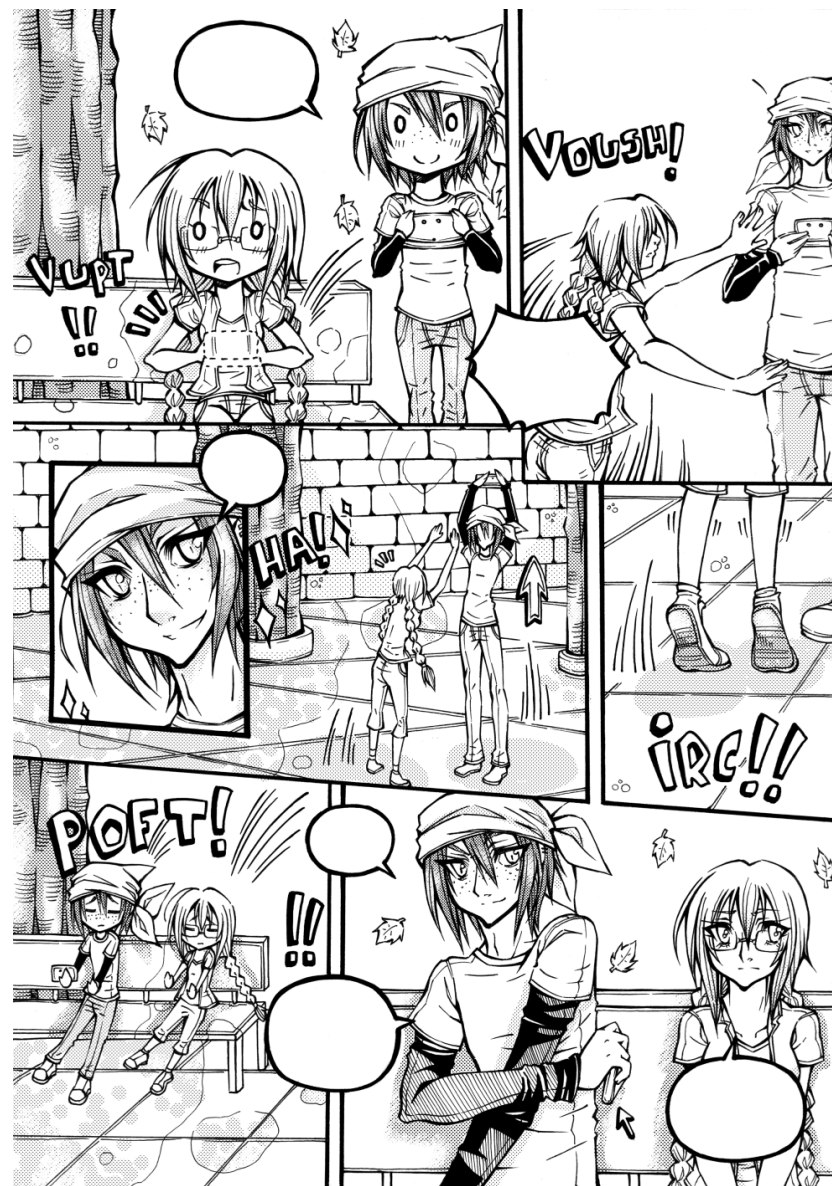


Figura 43: Página que já recebeu os tons de cinza e está pronta para a inserção das falas nos balões.

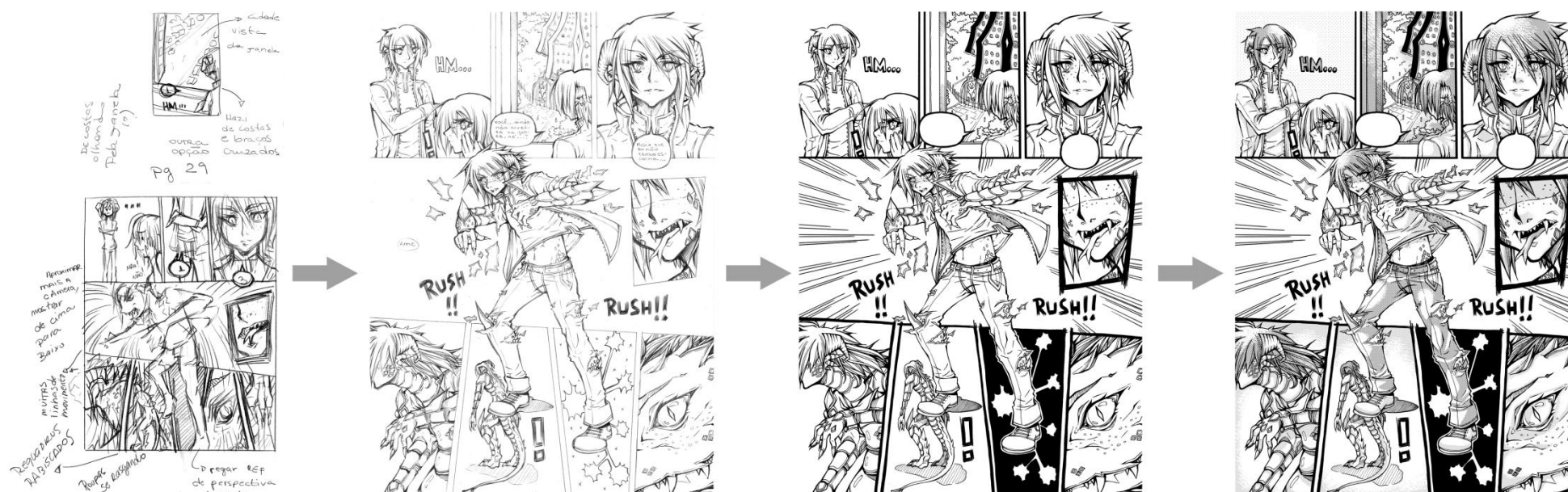


Figura 44: Processo, etapa por etapa, da execução de uma página da HQ *Dragon Tales*. Iniciando pelo storyboard, passando pelo traçado a lápis, line art e, por fim, a aplicação dos tons de cinza.

6.1.9 Colorização de Páginas

As páginas coloridas passam pelas mesmas etapas anteriores, com exceção do tratamento digital dos níveis de preto e da aplicação dos tons de cinza, parando na Line Art.

A Line Art, neste caso, é realizada com bico de pena e nanquim, devido à sua grande resistência à água, já que as páginas serão posteriormente coloridas com aquarela.

Após a pintura com aquarela, as páginas são digitalizadas e suas cores levemente tratadas com o software Adobe Photoshop, para que preservem a mesma qualidade da pintura original ao serem impressas (**Figura 45**).

Para o primeiro capítulo da HQ foram feitas duas páginas coloridas e uma ilustração de abertura usando as mesmas técnicas aplicadas na colorização das páginas.

O tempo para a realização da pintura de cada página e também da ilustração de abertura é de aproximadamente 15 horas, sendo assim, para a confecção destas três, foram cerca de 45 horas.

Somente duas páginas coloridas foram produzidas para este capítulo, pois o tempo necessário para a realização das mesmas é muito grande. Um maior número de páginas coloridas prejudicaria o desenvolvimento do trabalho como um todo, além de aumentar o custo de impressão da revista final.

A etapa seguinte é a inserção das falas. Assim como nas páginas em preto e branco, elas também são aplicadas com o mesmo programa de edição.

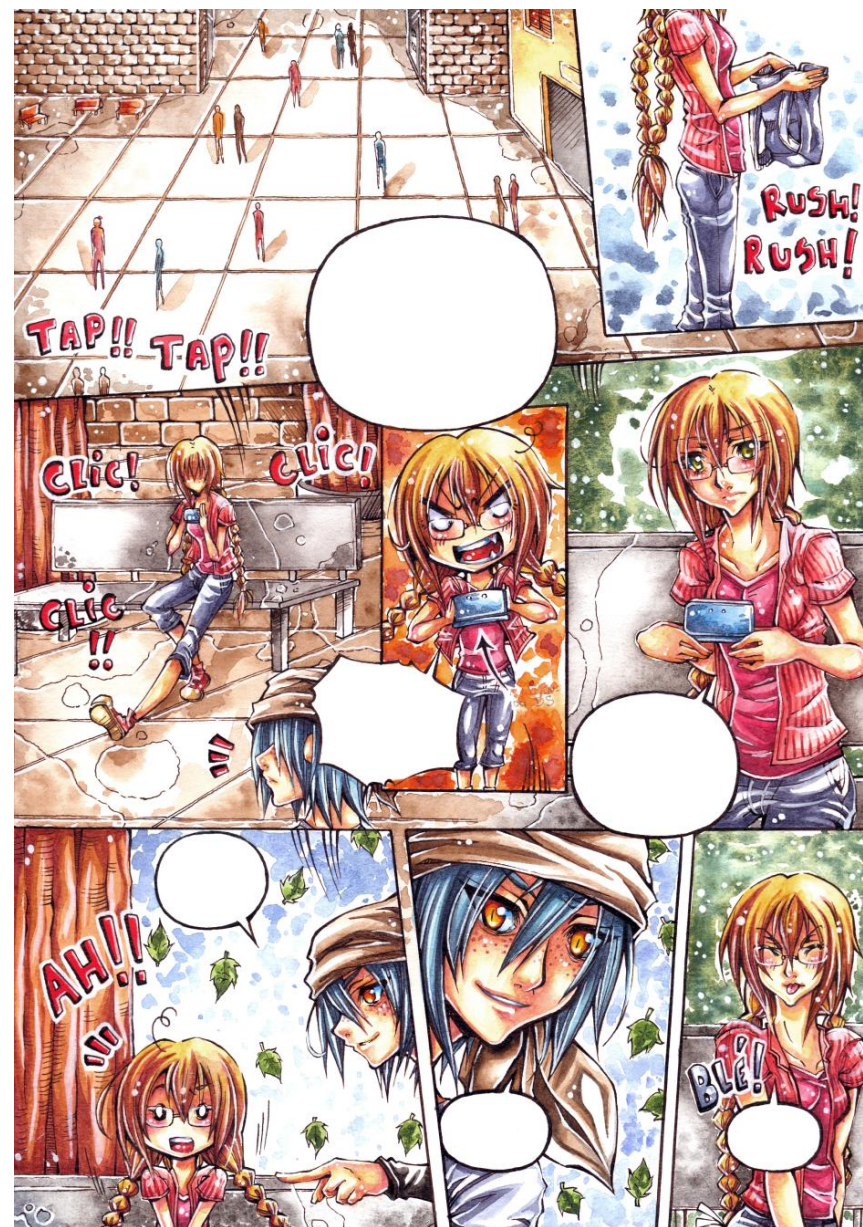


Figura 45: Página colorida com aquarela e já editada com o software Adobe Photoshop, pronta para a inserção das falas nos balões.

6.1.10 Montagem da Revista

Com todas as páginas desenhadas, capa ilustrada, etc., a última etapa restante é a de montagem da revista, na qual os arquivos serão organizados para a impressão em gráfica. São delimitadas as áreas de refilê para acabamento final e também as dobras das folhas. Marcas para corte (facas) e para as dobras são inseridas ainda com o auxílio do Photoshop.

Os arquivos são salvos em formato de imagem TIFF, que preserva a qualidade das ilustrações, e em alta resolução, normalmente 300 dpi.

Esta etapa, comparada às anteriores, é bastante rápida, demorando por volta de 10 horas no total.

O tempo médio total para a realização de uma revista contendo 30 páginas somente de quadrinhos e 40 no total da edição, contando também o tempo para a pintura da capa e outras ilustrações necessárias, é por volta de 380 horas. No entanto, o tempo usado para elaboração do roteiro e criação dos concept arts não está sendo levado em consideração nesta totalização.

Por fim, os arquivos completamente finalizados são encaminhados para uma gráfica, onde a impressão, montagem e acabamento serão de fato executados.

6.2 Divulgação na Internet

Assim como exemplificado anteriormente, a Internet tem se mostrado um excelente veículo de divulgação, sendo assim, a HQ *Dragon Tales* também conta com um espaço online para divulgação.

A página na Web foi idealizada como um subdomínio de meu portfólio pessoal (**Figuras: 46, 47 e 48**), <www.camila-cah.com>, e pode ser acessada através do seguinte caminho: <www.camila-cah.com/Dragon_Tales>.

O design do website foi criado baseando-se na visualidade proposta pela trama da HQ, com muitas referências à temática Steampunk e outros elementos pertencentes à história. O layout em si foi estruturado com ajuda do software Adobe Photoshop.

A programação foi realizada principalmente em HTML, CSS e secundariamente em jQuery, de forma a proporcionar certo dinamismo aos elementos do site e torná-lo menos estático.

Nele é possível encontrar informações sobre a história, os personagens, o universo em geral da trama, entre outras referentes à HQ. Também é possível ler online o primeiro capítulo de *Dragon Tales* (**Figuras: 49, 50 e 51**).

Além do meu portfólio online e do subdomínio para divulgação exclusiva de *Dragon Tales*, muito do material relacionado com esta HQ foi publicado também em meu blog, <<http://www.camila-cah.com/blog/>>, e na rede social DeviantART, <<http://camila-cah.deviantart.com/>>, voltada para a divulgação da produção artística dos usuários, onde se pode compartilhar imagens, textos, etc., e também comentar sobre os trabalhos dos outros usuários. Minha exposição no DeviantART também tem como objetivo divulgar meus outros projetos artísticos, não se limitando especificamente a esta obra (**Figuras: 52, 53, 54**).

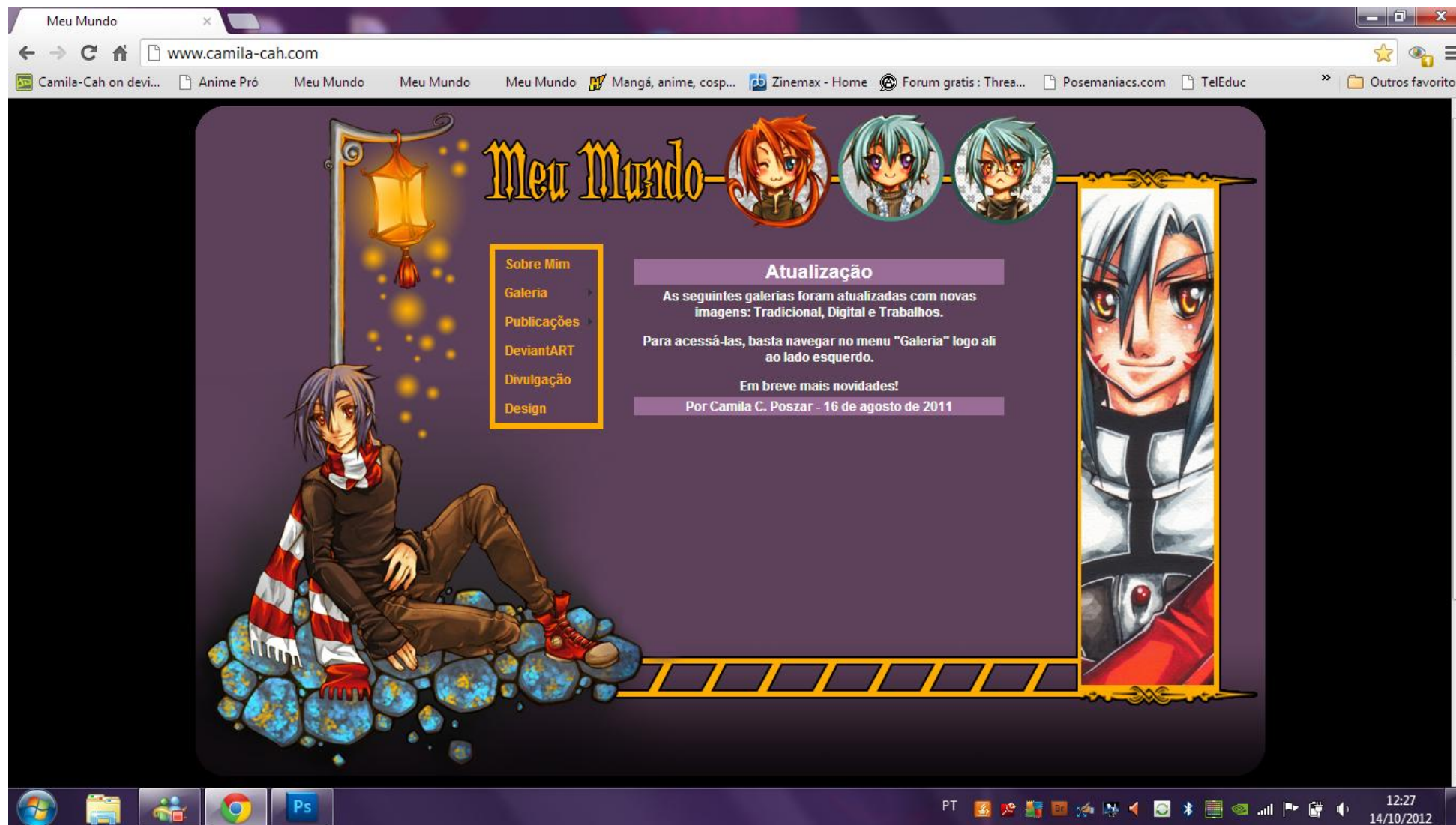


Figura 46: Página principal de meu Portfólio Pessoal. Nele é possível encontrar informações a meu respeito e sobre meus projetos mais relevantes.

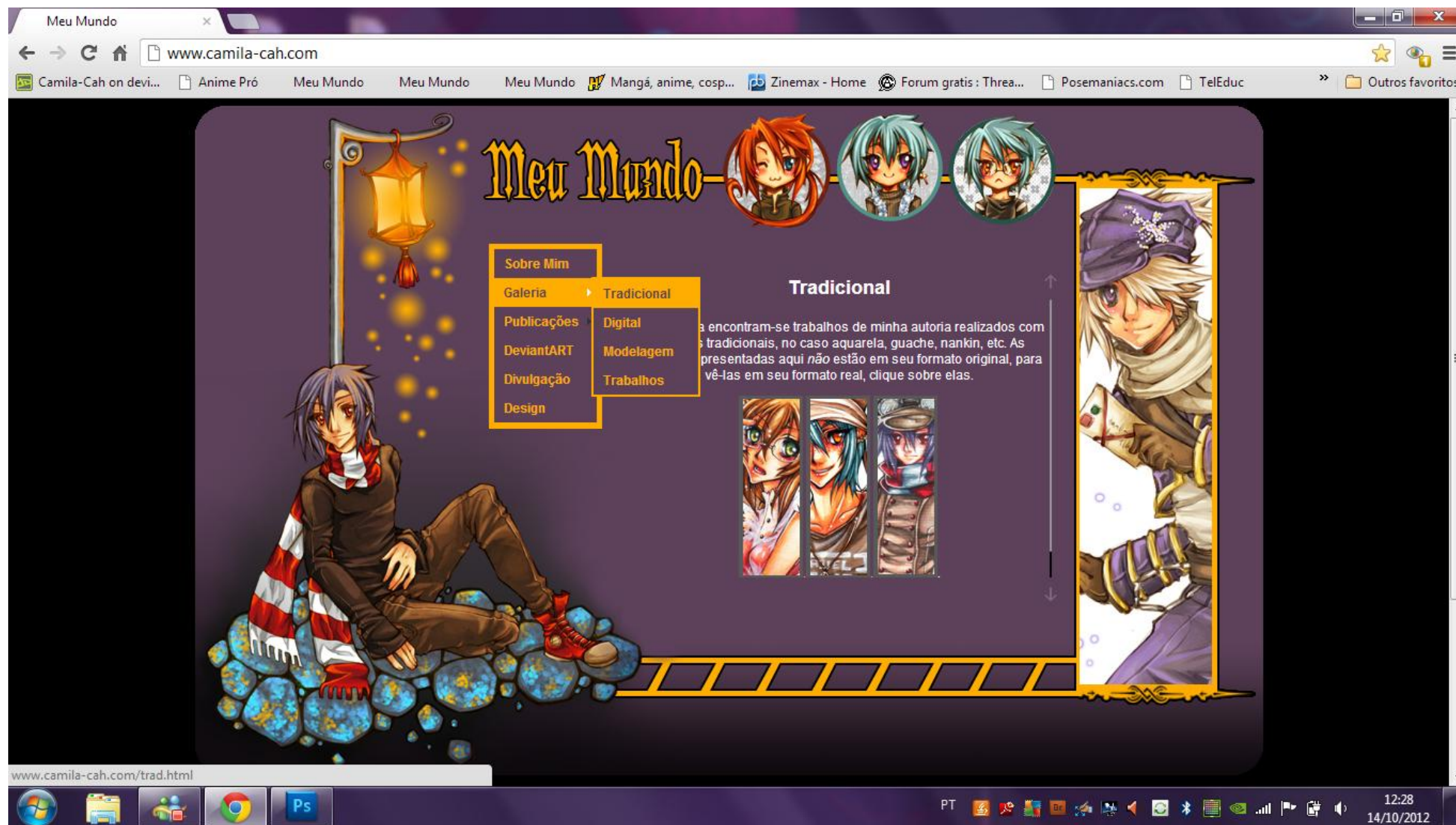


Figura 47: Meu Portfólio Pessoal também conta com uma galeria com imagens de minhas ilustrações, modelagens e outros trabalhos, como cartazes, folhetos, etc.



Figura 48: É possível ainda encontrar informações sobre meus outros projetos de quadrinhos anteriores a *Dragon Tales*.

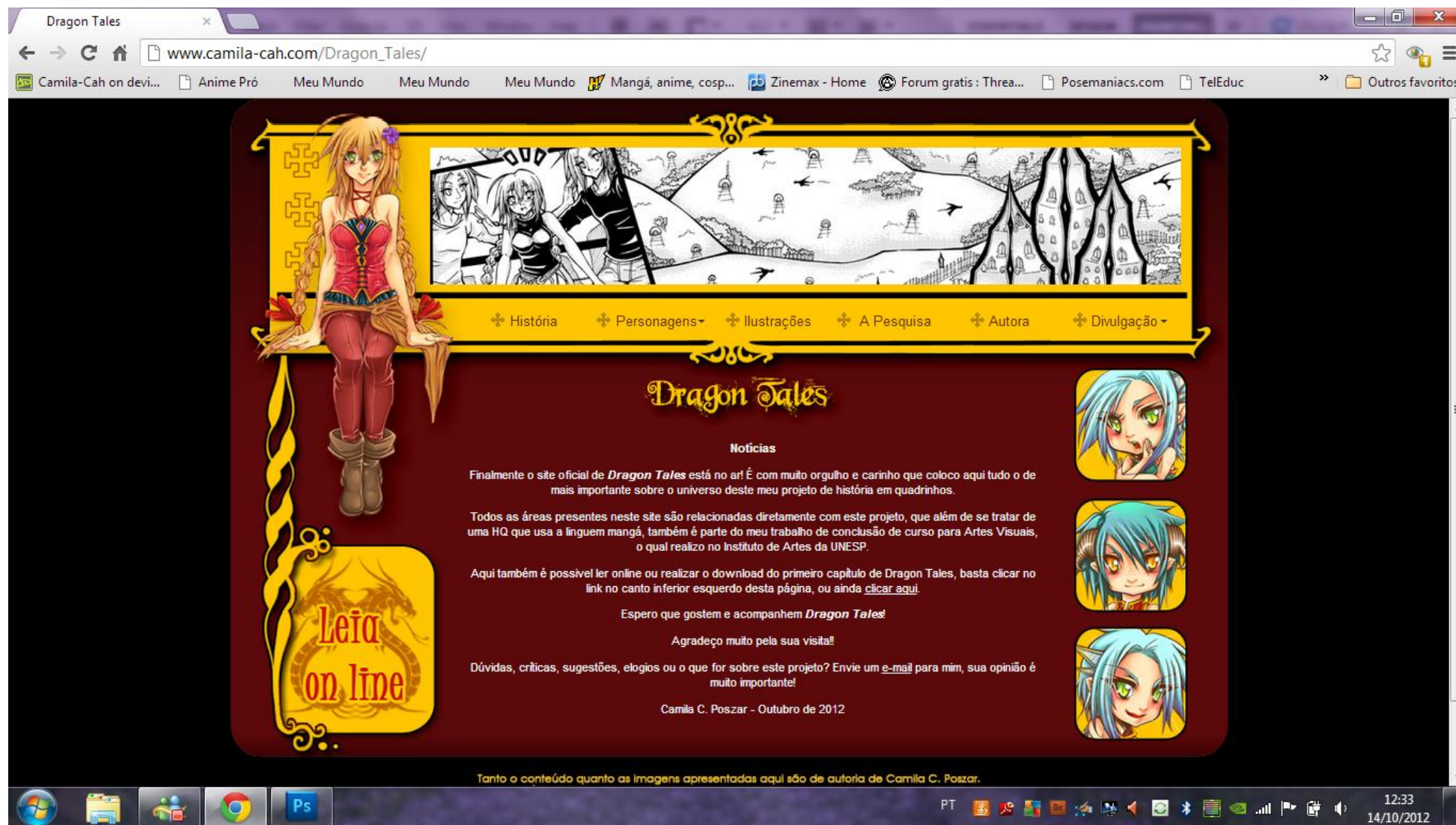


Figura 49: Página principal do site oficial de *Dragon Tales*. Nele encontram-se diversas informações sobre o universo da história, sobre mim e também sobre esta pesquisa.

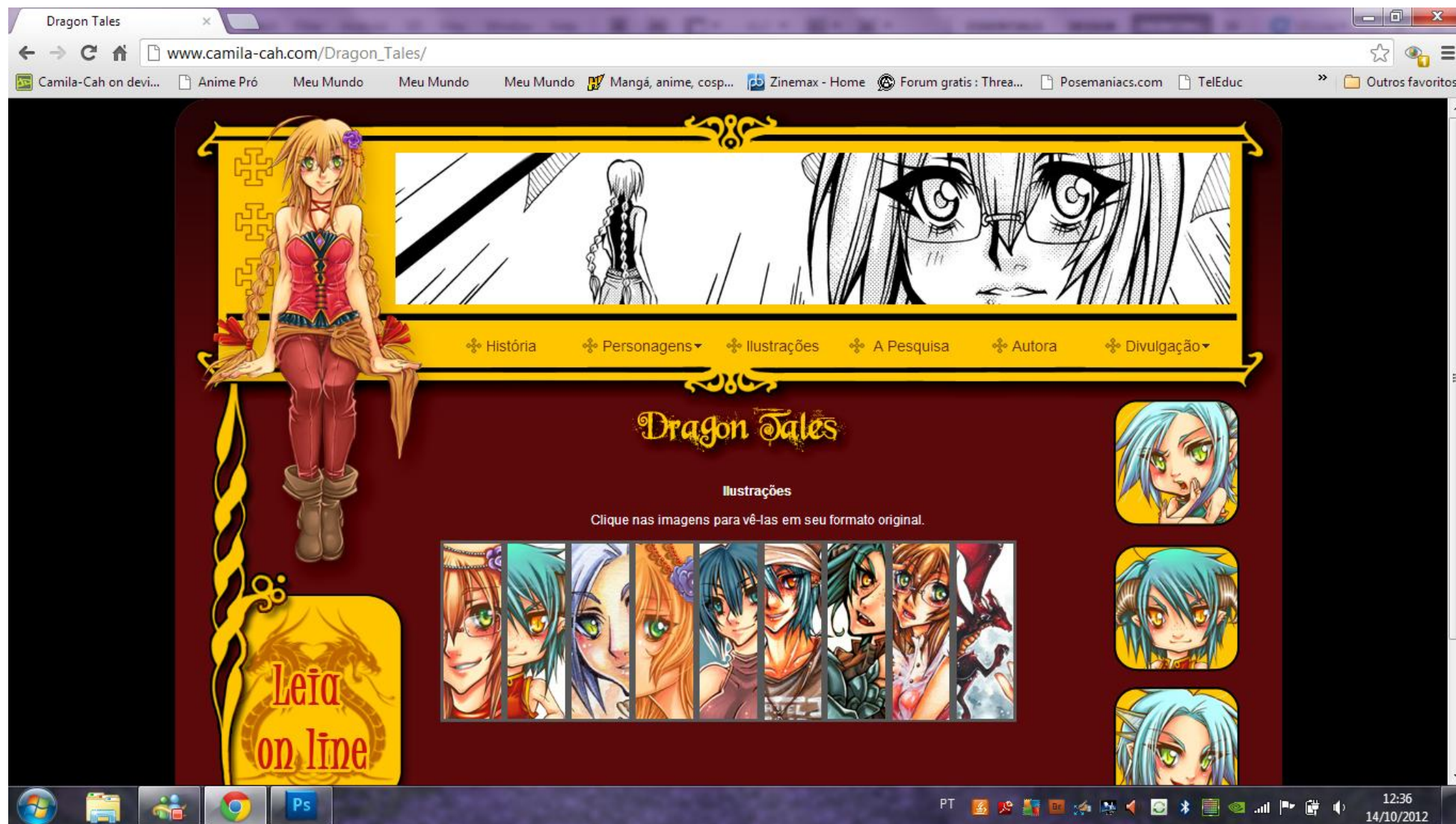


Figura 50: O site oficial de *Dragon Tales* também conta com uma galeria de ilustrações referentes à história.

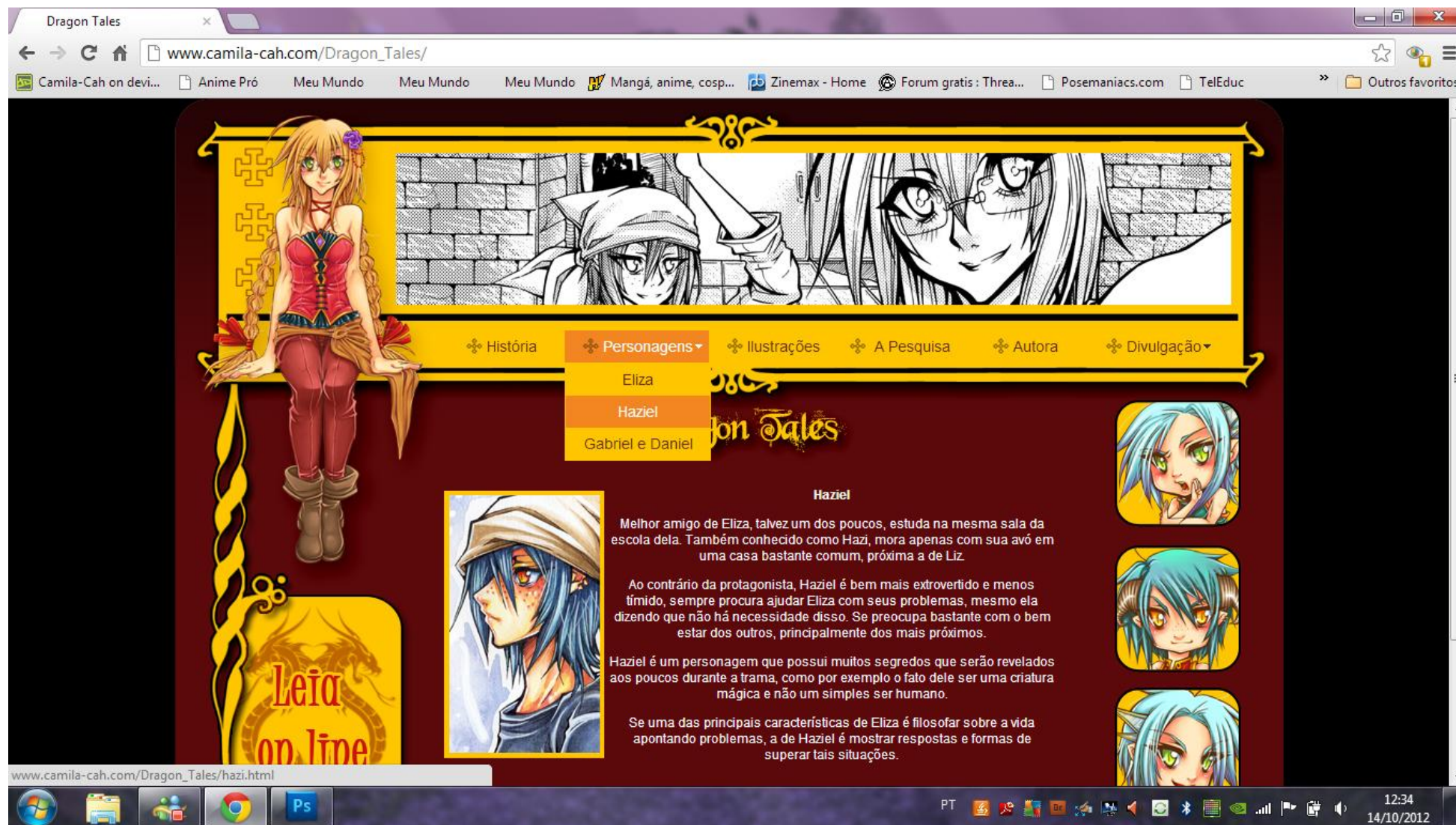


Figura 51: As áreas do site serão atualizadas e outras serão adicionadas conforme o desenvolvimento da história. A seção de personagens, por exemplo, ganhará novos subitens a cada novo personagem importante que aparecer na HQ.

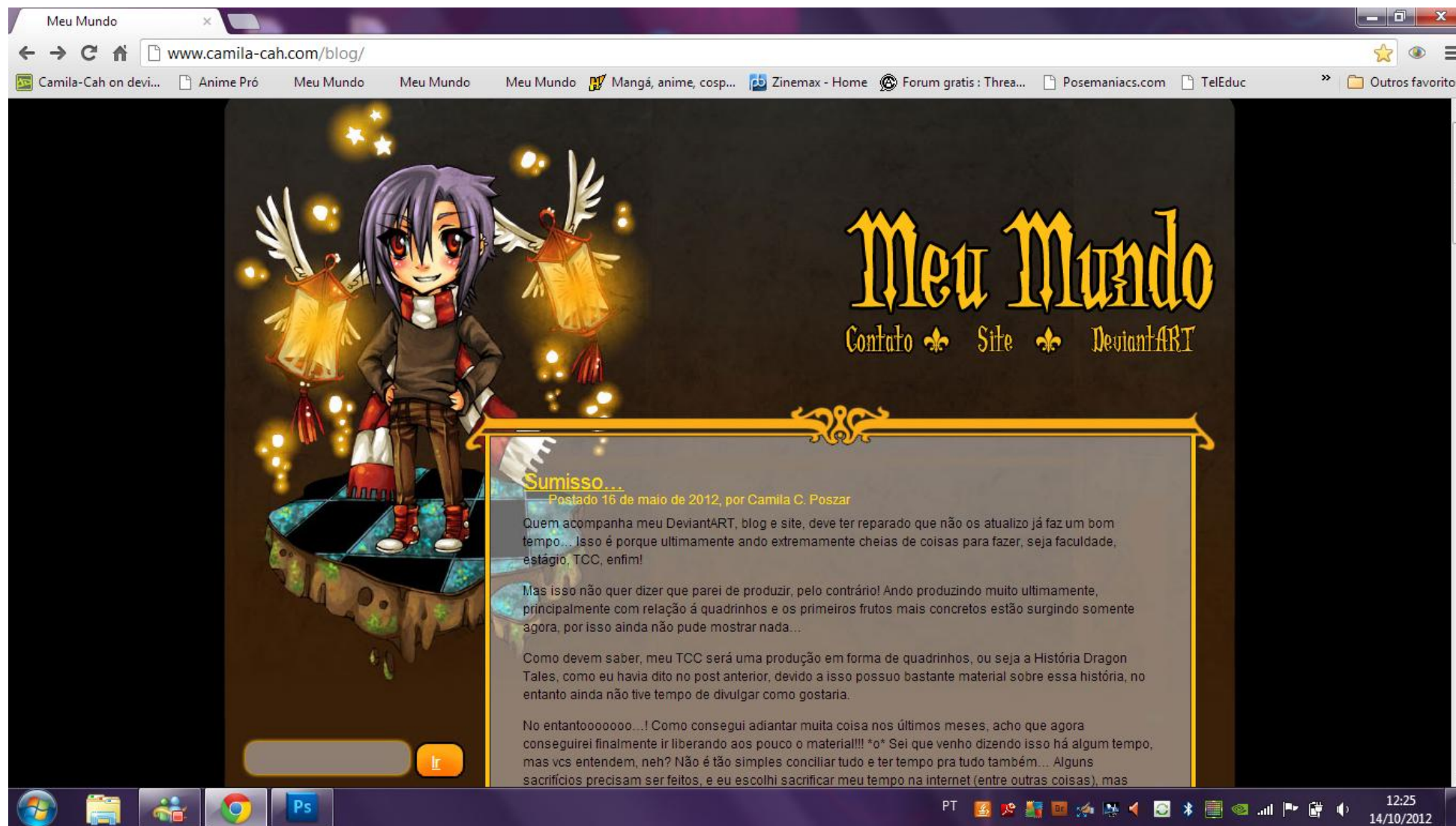


Figura 52: Página Principal de meu Blog. Nele é possível encontrar informações sobre meus projetos de uma forma mais descontraída. Aqui costumo divulgar o processo de meus trabalhos e mesmo alguns ainda inacabados.

Camila-Cah on deviantART

camila-cah.deviantart.com

Camila-Cah on devi... Anime Pró Meu Mundo Meu Mundo Meu Mundo Mangá, anime, cosp... Zinemax - Home Forum gratis : Threa... Posemaniacs.com TelEduc

deviantART Search Deviant ~Camila-Cah 0 Submit Shop Friends Favourites

~Camila-Cah
Draw me or I'll devour you

Profile Gallery Prints Favourites Journal

Varied / Student Member Camila C. Poszar Female/Brazil Deviant for 4 Years Needs Premium Membership 143 Deviations 1,287 Comments 18,760 Pageviews

Os melhores restaurantes de São Paulo peixeurban Até 98% de DESCONTO VER OFERTAS Upgrade to Premium Buy T-Shirts & Gear Advertise Here

Roses



17 Comments

Newest Deviations

Dragon Tales - Site Oficial
11 hours, 46 minutes ago by ~Camila-Cah Journals / Personal

AH!!!! É com muito orgulho que venho aqui finalmente divulgar o link do site oficial da minha HQ Dragon Tales!!!!

Além de todas as informações sobre o universo no geral deste projeto e outras mais, também é possível ler online o primeiro capítulo desta história!!!! Visitem!!!!

[\[link\]](#)

No Comments

Reading: The Lord of the Rings
Watching: Letter Bee Reverse
Playing: Final Fantasy X

PT 12:21 14/10/2012

Figura 53: Página Principal de meu perfil no DeviantART. Aqui é possível divulgar imagens de meus projetos e interagir com os outros usuários, fazendo e recebendo comentários a respeito dos trabalhos expostos.

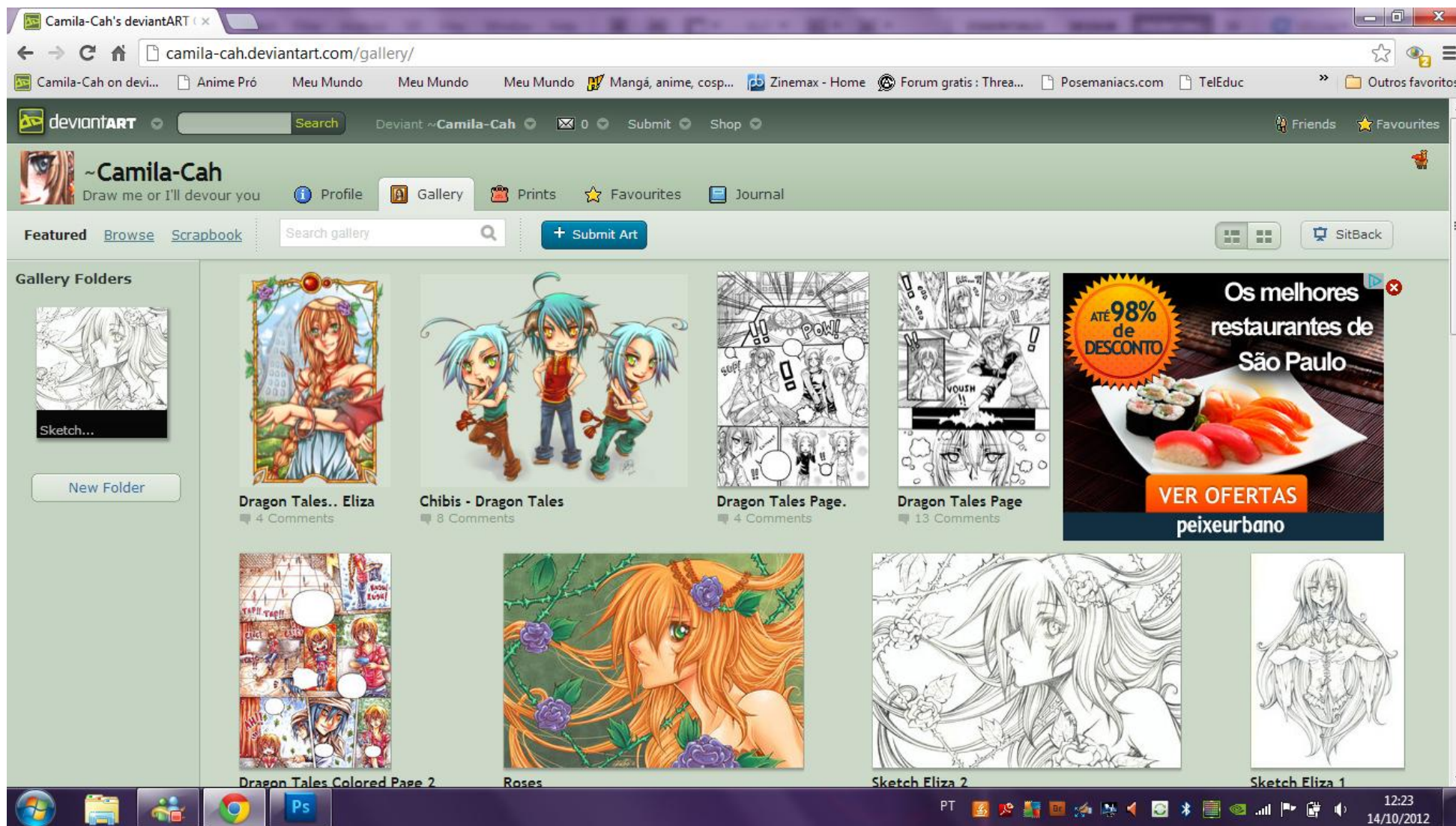


Figura 54: Galeria de imagens de minha autoria na rede social DeviantART. É possível expor aqui praticamente qualquer tipo de imagem artística.

7 Conclusão

Diferentemente do que muitos aqui no Brasil acreditam, existe grande quantidade de material de qualidade sendo produzido nacionalmente, no que diz respeito a quadrinhos em geral e, em especial, com a linguagem do mangá, foco deste trabalho.

Tanto no mercado editorial quanto na publicação independente, existem excelentes artistas brasileiros que, com suas histórias, mostram do que são capazes, produzindo material com tanta qualidade quanto qualquer artista japonês, americano ou de qualquer outro lugar do mundo.

Não é raro o público daqui, e mesmo os próprios quadrinhistas, terem o conceito de que as publicações brasileiras são sempre inferiores às estrangeiras. Talvez pelo fato de o mercado editorial ainda não estar completamente pronto para arriscar em histórias e personagens inéditos, que nunca foram testados anteriormente, o que restringe muito o número de publicações de autores nacionais. Este fato, consequentemente, faz com que o grande público acredite que não há produção nacional de material de boa qualidade.

Com a execução de meu trabalho prático, a HQ Dragon Tales, pude explorar todo o universo da linguagem do mangá, desde o uso de enquadramentos dinâmicos, estilo de arte, finalização, etc., no entanto optei pela forma de leitura ocidental, pois acredito que esta seja a mais adequada para o público brasileiro.

Pude explorar também muitos dos conceitos expostos nas aulas do IA UNESP, como pesquisas históricas e estéticas, melhor expressão corporal dos personagens nas mais diversas cenas, composição geral, teoria das cores nas ilustrações que as usam, noções de empreendedorismo para a conciliação do

tempo entre as aulas, o estágio e a realização deste trabalho, além da montagem de cronogramas para a execução de todas as etapas deste, entre muitos outros que ainda podem ser aplicados aos quadrinhos.

Acredito que, com a exploração de todos estes conceitos aliados às minhas experiências e pesquisas pessoais, pude realizar uma história em quadrinhos com qualidade muito superior às que produzi anteriormente e que tudo isso permitiu que eu evoluísse artisticamente de uma forma bastante abrangente.

Referências

AMILOVA: Website. Disponível em: <<http://www.amilova.com>>. Acessado em 30 de setembro de 2012, às 12h05.

ANIME Pró: Website. Disponível em: <<http://www.animepro.com.br/>>. Acessado em 30 de setembro de 2012, às 11h55.

BLOB P: Website (Blog). Disponível em: <<http://a-0213-c.blogspot.com.br/>>. Acessado em 30 de setembro de 2012, às 12h10.

BORUPEN Mangá: Website (Blog). Disponível em: <<http://soni2009.blogspot.com.br/>>. Acessado em 30 de setembro de 2012, às 12h10.

CALAZANS, Flávio Mário de Alcântara. **As Histórias em Quadrinhos no Brasil – Teoria e Prática**. São Paulo: INTERCOM, 1997.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

HENSHIN: Website. Disponível em: <<http://henshin.uol.com.br/>>. Acessado em 30 de setembro de 2012, às 12h.

IWATA, Adriana Yumi. **Sigma Pi: Quadrinhos para Divulgação e Ensino de Ciências**. Trabalho de Conclusão de Curso. São Carlos: UFSCAR, 2012. Disponível em: <<http://sigmaproject.blogspot.com.br/2012/07/tcc-e-apresentacao-para-download.html>>. Acessado em 30 de setembro de 2012, às 11h20.

LUYTEN, Sônia Bide. **Mangá, o Poder dos Quadrinhos Japoneses**. 3 ed. São Paulo: Editora Hedra, 2012.

McCLAUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2005.

McCLAUD, Scott. **Reinventando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2006.

McCLAUD, Scott. **Desenhando Quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2007.

MUSHI San: Website. Disponível em: <<http://www.mushi-san.com/>>. Acessado em 30 de setembro de 2012, às 12h.

OI, Sheila Kiemi. Mangá - **Histórias em quadrinhos japonesas : pesquisas aplicadas em cerâmica , gravura e papel**. Trabalho de Conclusão de Curso. São Paulo: IA – UNESP, 2006.

OI, Sheila Kiemi. **Shôjo mangá : de Gengi Monogarati a Miou Takaya**. Tese de Mestrado. São Paulo: IA – UNESP, 2009.

PEREIRA, Juliana Protásio Benjamim. **“Haro Nabi” uma análise da representação da cibercultura em Serial Experiments Lain**. Trabalho de Conclusão de Curso. Salvador: UFBA, 2003. Disponível em: <http://julianaprotasio.files.wordpress.com/2011/07/monografia-julianaprotasio_lain_2003.pdf>. Acessado em 30 de setembro de 2012, às 11h15.

PIERRO, Melina. **Alice in Popland**. Trabalho de Conclusão de curso. IA – UNESP, 2007.

RAFAELLA Ryon Illustration Portfolio: Website. Disponível em: <<http://www.rafaellaryon.com/>>. Acessado em: 30 de setembro de 2012, às 12h25.

RUIZ, João Álvaro. **Metodologia Científica – Guia para Eficiência nos Estudos**. 6 ed. São Paulo: Editora Atlas, 2011.

SIGMA Pi Project: Website (Blog). Disponível em: <<http://sigmaproject.blogspot.com.br/>>. Acessado em 30 de setembro de 2012, às 12h05.

STUDIO Season: Website. Disponível em:
<http://www.studio.seasons.nom.br/index_portugues.htm>. Acessado em:
30 de setembro de 2012, às 12h15.

TORIYAMA, Akira; SAKUMA, Akira. **Mangaka – Lições de Akira Toriyama**. São Paulo: Conrad, 2002.

TURMA da Mônica Jovem: Website. Disponível em:
<<http://www.turmadamonica jovem.com.br/>>. Acessado em: 30 de setembro de 2012, às 12h20.

ZINE Arts Fórum de Todo Artista: Fórum de Discussão online. Disponível em:
<<http://zinearts.forumeiros.com/>>. Acessado em 30 de setembro de 2012, às 11h55.

ZINEMAX Fórum do Artista Independente: Fórum de Discussão online. Disponível em: <<http://zinemax.proboards.com/>>. Acessado em 30 de setembro de 2012, às 11h50.

