UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA

“JÚLIO DE MESQUITA FILHO”

FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN (FAAC) - DESIGN

Gabriel Alexandre de Freitas

DANJÃO

Criando uma história em quadrinhos de fantasia

Bauru

2024

Gabriel Alexandre de Freitas

DANJÃO
Criando uma história em quadrinhos de fantasia

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado do curso de Design da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP), como parte dos requisitos necessários à obtenção do Grau de Bacharel em Design Gráfico

Orientação: Ana Beatriz Pereira de Andrade

Bauru
2024

F866d

Freitas, Gabriel Alexandre de
Danjão : Criando uma história em quadrinhos de fantasia / Gabriel Alexandre de Freitas. -- Bauru, 2025
103 f. : il., tabs., fotos

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

1. Artes gráficas. 2. Histórias em quadrinhos. 3. Jogos de fantasia. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp.
Dados fornecidos pelo autor(a).

Agradecimentos

Agradeço aos meus pais, Carlos e Elaine, por sempre me motivarem e me convencerem a terminar meus estudos.

Agradeço aos meus amigos, principalmente Carlos Victor Rosso, Rômulo Lacerda, Lobba Mattos e Felipe Marcantonio, por todo o seu apoio e conselhos durante o desenvolvimento do projeto

Agradeço à minha orientadora, Ana Bia, por toda sua paciência comigo no último ano e sua disponibilidade em me ajudar a tornar esse projeto o melhor possível.

RESUMO

Esse projeto visa a pesquisa de histórias em quadrinhos como forma narrativa e Design, analisando os elementos que compõem sua linguagem, além do estudo dos elementos estéticos da série de jogos Wizardry e do mangá Dragon Ball e, posteriormente, a produção do storyboard para o capítulo piloto de uma história em quadrinhos que combine tais elementos e o projeto editorial do mesmo. O projeto foi realizado pesquisando sobre o contexto e impacto histórico dessas duas séries, além de considerações sobre os fundamentos de histórias em quadrinhos por Will Eisner (1985), Scott McCloud (1995 e 2006) e Hirohiko Araki (2017).

Palavras-chave: História em quadrinho; design de personagem; projeto editorial; dungeon crawler.

ABSTRACT

This project aims to research comics as a form of narrative and Design, analysing the elements that compose their language, as well as the analysis of the aesthetic elements of the video game series Wizardry and manga series Dragon Ball, and later the production of the storyboard for a pilot chapter of a comic that combines said elements, and the editorial project of said comic. The project was done by researching the historical context and impact of said series, as well as considerations on the fundamentals of comics by Will Eisner (1985), Scott McCloud (1995 and 2006) and Hirohiko Araki (2017).

Keywords: Comics; Character Design; Editorial Project; Dungeon Crawler.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1:Lenardo und Blandine (1873), de Joseph Franz Von Goetz.....12
Figura 2: Les Amours de Monsieur Vieux Bois (1837), de Rodolphe Topffer..... 13
Figura 3: Exemplos de tipos de balões..... 15
Figura 4: Página do livro Quadrinhos e Arte Sequencial (1985), edição brasileira publicada em 1989..... 16
Figura 5: Imagem do jogo Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord (Sir-Tech, 1980), lançado para o Apple-II..... 19
Figura 6: Imagem do jogo The Legend of Zelda (Nintendo, 1986) lançado para o console Nintendo Entertainment System..... 20
Figura 7: Imagem do jogo Doom (id Software,1993) lançado para o DOS..... 20
Figura 8: Imagem do jogo Etrian Odyssey 3 HD (Atlus, 2023), lançado para PC e Nintendo Switch..... 21
Figura 9: Imagem do jogo Mary Skelter 2 (Idea Factory, 2022) lançado para o PC. 21
Figura 10:Imagem do jogo Undernauts: Labyrinth of Yomi (EXPERIENCE, 2021) lançado para PC, Xbox One, Playstation4 e Nintendo Switch.....22
Figura 11: Capa do primeiro volume da edição brasileira do mangá Delicious in Dungeon/Calabouços e Delícias (Ryoko Kui)..... 23
Figura 12: Imagem do jogo Wizardy VI: Bane of the Cosmic Forge (ASCII, 1995) lançado para o Super Famicom..... 24
Figura 13: Capa do primeiro volume da edição brasileira do mangá Dragon Ball (Akira Toriyama)..... 25
Figura 14: Página do mangá Dragon Ball, retratando a luta entre os personagens Goku e Yamcha.....27
Figura 15: Capa da edição japonesa do jogo Dragon Quest (Enix, 1986), lançado para o Famicom..... 28
Figura 16: primeiro rascunho dos protagonistas, Atlas e Ciel.....31
Figura 17: rascunhos no papel com várias expressões dos protagonistas..... 32
Figura 18: rascunhos no papel com várias expressões dos protagonistas..... 32
Figura 19: coleção de vários rascunhos com os protagonistas em uma variedade de poses.....33
Figura 20: Ilustração do personagem Ciel..... 34
Figura 21: Imagem do filme A Nova Onda do Imperador (Disney, 2000) com os personagens Yzma e Kronk.....35
Figura 22: Imagem promocional da série de animação Pokémon (1999) com os personagens Jessie, James e Meowth..... 35
Figura 23: Folha de personagem de Ciel.....37
Figura 24: Moodboard mostrando as inspirações para Ciel..... 38
Figura 25: Folha de personagem de Atlas..... 39
Figura 26: Moodboard com as inspirações para o personagem Atlas.....40

Figura 27: Folha de personagem de Cliff.....41
Figura 28: imagem ilustrando a estrutura narrativa do KiShoTenKetsu.....43
Figuras 30 a 50: páginas da primeira versão do storyboard.....46
Figuras 51 a 71: Páginas do storyboard revisado.....66
Figura 72: Moodboard mostrando as várias inspirações para o estilo de acabamento do quadrinho..... 86
Figuras 73 a 75: Testes de estilo das três primeiras páginas do quadrinhoFonte: Acervo pessoal.....87
Figura 76: Imagem do logotipo do quadrinho, exemplificando as fontes utilizadas.. 90
Figura 77: Imagem promocional do remake de Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord (Digital Eclipe, 2024) mostrando o logotipo da série.....91
Figura 78: vários rascunhos em papel, mostrando o processo de criação do logotipo.... 92
Figura 79: Imagem mostrando vários testes de estilo para o logotipo..... 92
Figura 80: imagem mostrando o logotipo com vários exemplos de cores.....93
Figura 81: Imagem do plano inicial para o projeto gráfico do quadrinho, com o conteúdo planejado até esse ponto..... 94
Figura 82: Versão final da capa do quadrinho, já diagramada para impressão....95
Figuras 83 a 107: Projeto editorial do quadrinho, diagramado para impressão... 96

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO..... 10
1.1 Objetivos..... 10
2 FUNDAMENTAÇÃO..... 11
2.1 Histórias em Quadrinhos..... 11
2.2 Inspirações..... 18
2.2.1 Wizardry..... 18
2.2.2 Dragon Ball..... 25
3 PRODUÇÃO..... 28
3.1 Design de Personagem..... 29
3.1.1 Ciel, o mago..... 36
3.1.2 Atlas, o capanga..... 39
3.1.3 Cliff, o ladino..... 41
3.2 Construção da Narrativa..... 42
3.3 Storyboard..... 45
3.4 Testes de Estilo..... 86
3.5 Identidade Visual..... 90
3.6 Projeto Editorial..... 93
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS..... 103
REFERÊNCIAS:..... 104

1 INTRODUÇÃO

Desde jovem, eu sempre fui um leitor assíduo de histórias em quadrinho, desde os almanaques da Turma da Mônica na infância até os volumes em preto e branco dos mangás na adolescência. Assim, quando chegou o momento de decidir sobre o que seria meu trabalho de conclusão de curso, a decisão estava clara. Eu não apenas possuía interesse em histórias em quadrinhos enquanto forma de arte, mas também considerei uma forma apropriada de concluir minha graduação, por se tratar de um projeto que abrange várias áreas do design gráfico: design de personagem, design de logotipo, design editorial, entre outros.

Quanto ao assunto abordado no quadrinho, decidi por abordar outro interesse meu: histórias de fantasia e, em particular, games do gênero *dungeon crawler*. Essa tese entrará em mais detalhes logo, mas falando de forma breve, essa é parte fascinante da história dos videogames que, além de ser rica do ponto de vista do design por si só, deixou uma grande impressão na cultura pop como um todo, incluindo histórias em quadrinhos. Assim, decidi que o quadrinho seria uma comédia de fantasia inspirada em *dungeon crawlers*. A inclusão do gênero da comédia propôs um desafio fascinante: utilizar princípios de design para com o propósito de unir esses elementos aparentemente díspares de forma coesa e clara.

1.1 Objetivos

- Escrever, desenhar e diagramar o storyboard de um capítulo piloto de história em quadrinhos, utilizando os princípios a serem apresentados;
- Criar designs de personagens utilizando fundamentos de Design;
- Criar uma identidade visual para o projeto que incorpore elementos das inspirações citadas;

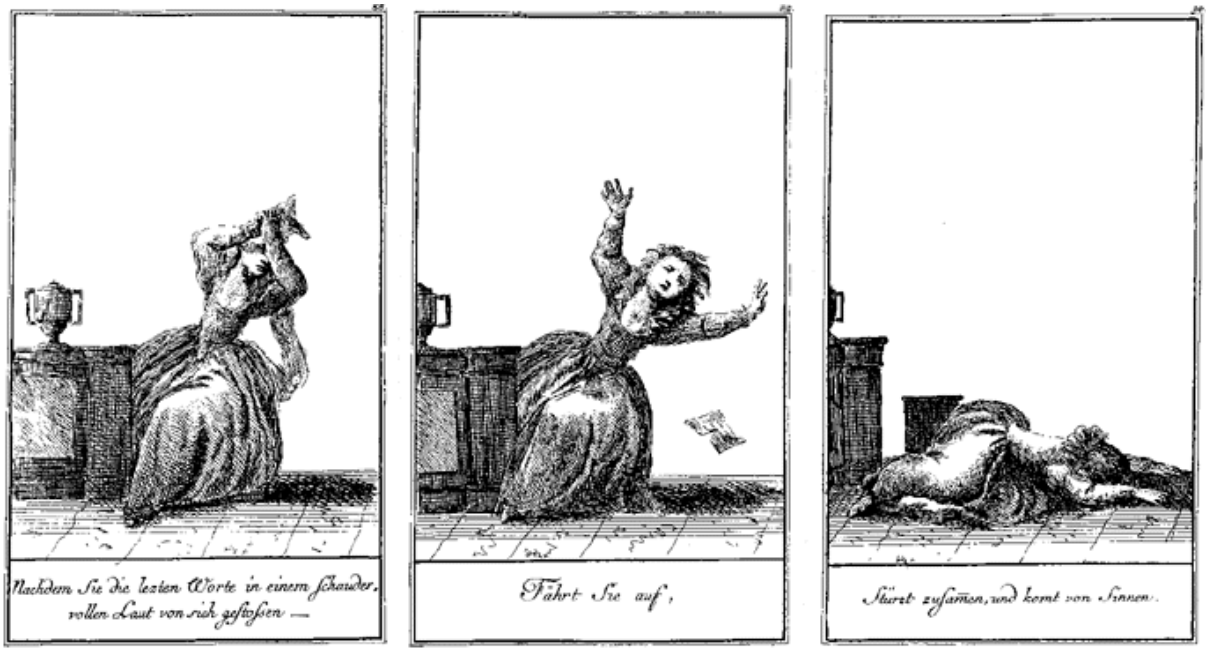
2 FUNDAMENTAÇÃO

2.1 Histórias em Quadrinhos

Histórias em quadrinho receberam vários nomes ao redor do mundo, porém sua influência no imaginário popular se mantém constante. O quadrinista Will Eisner, em seu livro Quadrinhos e Arte Sequencial (1985), definiu o termo *arte sequencial*, descrevendo a mídia como “arranjo de fotos ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia” (EISNER,1985, p.5). Todavia, Scott McCloud, em resposta à ideia de Eisner, apontou que tal descrição também pode ser usada para descrever outras formas de arte, como, por exemplo, a animação, a qual também se utiliza de imagens em sequência para criar uma história. No livro *Desvendando os Quadrinhos*, McCloud sugeriu uma descrição mais específica: “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (MCCLOUD, 1994, p. 9).

Embora não haja um consenso sobre o exato ponto de origem das histórias em quadrinhos, o uso de texto vinculado a imagens em sequência para criar uma narrativa pode ser atribuído ao pintor alemão Joseph Franz Von Goetz, que, em 1783, publicou uma série de ilustrações adaptando o poema *Lenardo e Blandine*, do autor Gottfried August Bürger.

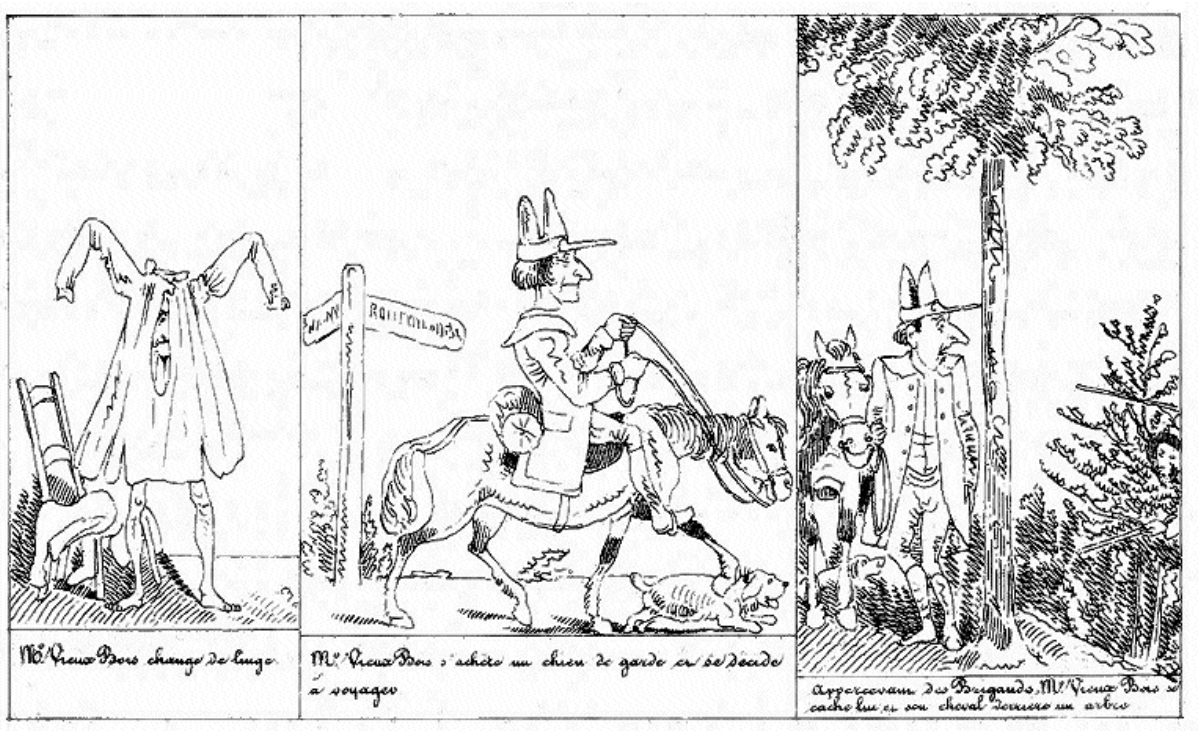
Figura 1:Lenardo und Blandine (1873), de Joseph Franz Von Goetz



Disponível em: https://ca.wikipedia.org/wiki/Joseph_Franz_von_Goez

Rodolphe Topffer, um ex-estudante de artes plásticas suíço, também é citado nesse contexto como um dos precursores das histórias em quadrinhos como conhecemos hoje. Em seu livro *Les Amours de Monsieur Vieux Bois*, produzido em 1827 e publicado em 1837, Topffer inovou ao apresentar uma forma de leitura na qual o texto não serve apenas como suporte às imagens ou vice-versa, mas em que ambos se entrelaçam de forma dinâmica para o leitor. Ao justapor quadros que representam ações específicas, o autor suíço foi capaz de sugerir a passagem de tempo usando apenas imagens estáticas.

Figura 2: Les Amours de Monsieur Vieux Bois (1837), de Rodolphe Topffer



Disponível em:
https://www.gutenberg.ca/ebooks/toepfferr-amoursdemrvieuxbois/toepfferr-amoursdemrvieuxbois-00-h-dir/toepfferr-amoursdemrvieuxbois-00-h.html

. No entanto, a verdadeira revolução chegaria no início do século XX com o advento de histórias serializadas, tais como *As Aventuras de Tintin* (1929) do autor belga Hergé,(...) e a revista estadunidense *Action Comics* (1938), que introduziu o personagem Superman e deu início à uma longa linhagem de quadrinhos de super-herois.

Em outras partes do mundo, seguem sua própria história. No Japão, já se pode apontar exemplos de artes sequenciais desde o século XI, com caricaturas de animais denominadas "*chôjûngiga"*. O termo mangá como é conhecido atualmente surgiu em 1814, quando o pintor Katsushika Hokusai lançou o primeiro volume contendo uma coleção de histórias com desenhos sequenciais, batizada de *Hokusai Manga*. (Editora JBC, 2022). Em 1946, se inicia a publicação da tira de jornal Sazae-san, o primeiro mangá criado por uma mulher, Machiko Hasegawa, o qual retratava o dia-a-dia de uma dona de casa e atraiu grande interesse do público feminino. Na década de 50, Osamu Tezuka, um estudante de medicina inspirado

pelas animações da Disney, iniciou sua carreira prolífica no mundo dos quadrinhos, criando séries icônicas como *Tetsuwan Atom*(ou Astro Boy, no Ocidente) e Kimba, o Leão Branco. O estilo de Tezuka foi extremamente influente para os mangás como um todo, trazendo uma visão cinematográfica e dinâmica para suas histórias, além de popularizar os “olhos grandes” que são associados com mangás até hoje. Tezuka também foi o fundador da Mushi Productions, o estúdio de animação responsável por adaptar Astro Boy em 1963, dando início ao modelo de séries animadas comerciais no Japão, que viria a se tornar a indústria de anime moderna.

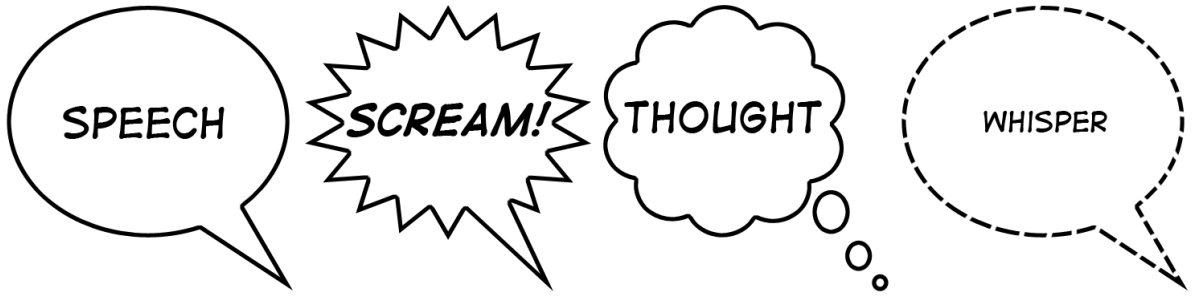
Enquanto isso, no Brasil, a indústria de quadrinhos foi se consolidando em 1939 com a revista Gibi, importando títulos estrangeiros tais como Brucutu, Dick Tracy, Família Buscapé e inúmeras histórias de super-herois da Marvel e DC Comics. Seu sucesso foi tanto que a palavra gibi eventualmente se tornou sinônimo de histórias em quadrinhos no país. Autores como Maurício de Souza (*Turma da Mônica*) e Ziraldo (*Menino Maluquinho*) criaram personagens marcantes no imaginário popular e contribuíram para a proliferação da literatura de forma acessível em um país com grande desigualdade social.

Will Eisner foi o primeiro a sugerir que as histórias em quadrinhos possuem uma linguagem própria e exclusiva à sua mídia. A escrita, por si só, se utiliza de símbolos (letras) aceitos por um grupo que representam sons e, ao serem colocados próximos uns aos outros, ganham significado. Os quadrinhos, similarmente, se utilizam de imagens e palavras para sugerir expressões, emoções e acontecimentos, que são “lidos” pelo leitor. Segundo Eisner, tanto palavras quanto imagens não podem ser tomadas como elementos individuais em uma história em quadrinhos, mas como partes de um todo que afetam como o leitor interpreta uma sequência de eventos.

Uma onomatopeia, por exemplo, pode ser desenhada de forma que comunique um tipo específico de som ou sensação tátil, ou um balão de fala desenhado com linhas diferentes e usa um tipo de fonte para transparecer o estado de espírito de quem fala. O próprio Eisner experimentava constantemente com essa justaposição, criando elementos gráficos que moviam a narrativa do quadrinho e que ao mesmo tempo faziam parte do universo da história. Tempo, normalmente uma métrica

objetiva em outras mídias, se torna maleável na arte sequencial: um quadro mais longo pode demonstrar uma ação contínua ou um momento prolongado, enquanto uma sequência de quadros com pequenos movimentos de personagens pode criar a ilusão de *slow-motion*.

Figura 3: Exemplos de tipos de balões



Disponível em:http://rosechove.blogspot.com.br/2013_06_01_archive.html -

Figura 4: Página do livro Quadrinhos e Arte Sequencial (1985), edição brasileira publicada em 1989



Fonte: Quadrinhos e a Arte Sequencial, publicado no Brasil pela editora Martins Fontes em 1989.

McCloud elaborou a ideia de tempo nos quadrinhos, identificando seis tipos fundamentais de transição entre quadros:

- Momento-a-momento: uma única ação retratada numa série de momentos, criando um efeito similar à câmera-lenta;
- Ação-a-ação: um único sujeito (pessoa, objeto, etc) em uma série de ações em sequência;
- Sujeito-a-sujeito: uma série de sujeitos alternantes dentro de uma única cena (uma conversa entre duas pessoas, por exemplo);
- Cena-a-cena: transições entre distâncias significativas de espaço e/ou tempo;
- Aspecto-a-aspecto: transições de um a outro aspecto de um lugar, ideia ou estado de espírito;
- Non sequitur: uma série de palavras e/ou imagens aparentemente não relacionadas e absurdas.

Tais transições representam a vasta gama de possibilidades da linguagem dos quadrinhos. Um único momento, se distribuído numa sequência de quadros, pode ser estendido para maior efeito dramático, e uma sequência de ações seguidas pode criar a ilusão de uma luta acirrada. McCloud argumenta que o autor deve constantemente fazer escolhas de momentos, enquadramentos, palavras, imagens e fluxo para comunicar sua história com clareza. Segundo ele, “são estas as cinco situações em que suas escolhas poderão determinar a diferença entre uma narrativa clara e convincente e uma bagunça.”

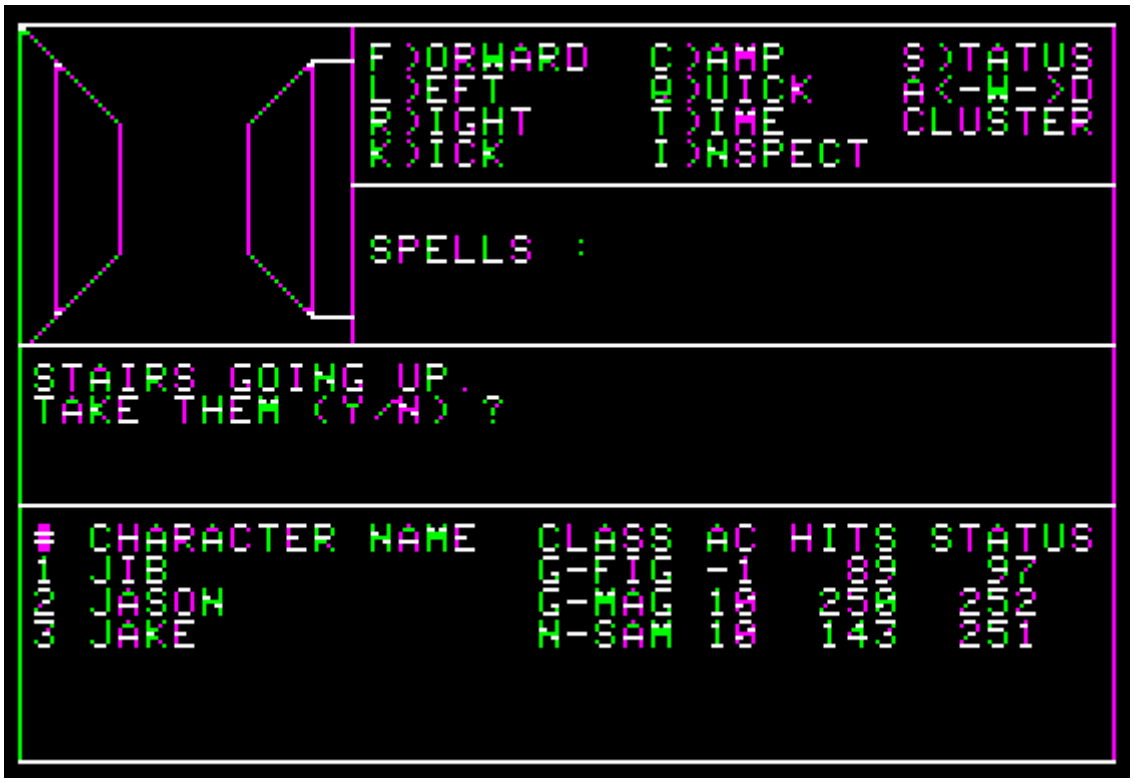
Levando em conta os argumentos dos autores previamente citados, seria possível argumentar que a produção de uma página de quadrinhos em si consiste de (ou pelo menos, é análoga a) uma forma de Design. A escolha de elementos gráficos como cor, tipografia e composição agem de forma conjunta não apenas para comunicar uma mensagem ao leitor, mas para construir uma identidade para o produto e um mundo com uma lógica interna consistente. Ao diagramar uma página com os quadros apropriados, o quadrinista está usando elementos gráficos para comunicar tempo, espaço, tom e sensações. A história em quadrinhos, assim como o Design, são uma linguagem e seu próprio produto.

2.2 Inspirações

2.2.1 Wizardry

Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord (Apple II, Sir-Tech, 1980) foi um dos primeiros *games* que procuravam traduzir a experiência de jogos de mesa como Dungeons & Dragons para o meio digital, e foi responsável por popularizar esse estilo de jogo que futuramente seria conhecido como *RPG (role-playing game)*. Nele, o jogador cria um grupo de aventureiros com nomes, atributos e habilidades e explora um labirinto em primeira pessoa com o objetivo de chegar ao nível mais baixo, enfrentando monstros em combate de turno. Os oito primeiros jogos foram desenvolvidos pela empresa estadunidense Sir-Tech (anteriormente chamada Sirotech Software), porém os mesmos cederam os direitos autorais da série após cessar operações em 2001, a qual passou a ser desenvolvida por vários desenvolvedores nos anos seguintes.

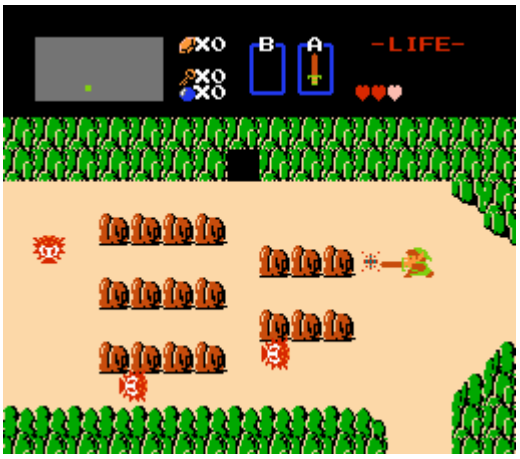
Figura 5: Imagem do jogo *Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord* (Sir-Tech, 1980), lançado para o Apple-II



Disponível em: Youtube https://www.youtube.com/watch?v=oqhv_aldcoo, acessado em 18/10/2024)

Curiosamente, enquanto a popularidade da série foi diminuindo gradativamente no Ocidente, a mesma encontrou uma nova casa no Japão, onde não apenas teve várias continuações desenvolvidas por estúdios japoneses, como se mostrou extremamente influente na cultura popular, sendo uma das principais influências para a criação para a série *Dragon Quest*, considerada por muitos como a origem do *JRPG* como um gênero. Parte da popularidade contínua da série pode ser atribuída ao trabalho do ilustrador Jun Suemi (末弥純), que criou ilustrações promocionais e novas ilustrações para os monstros dos jogos. Wizardry teve uma enorme importância na história dos games como um todo, influenciando não apenas RPGs, mas também jogos de aventura como a série *The Legend of Zelda* e jogos em primeira pessoa como *Doom* (Fonte: The Crawl, Youtube).

Figura 6: Imagem do jogo *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986) lançado para o console Nintendo Entertainment System



Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Zelda_(video_game)

Figura 7: Imagem do jogo *Doom* (id Software,1993) lançado para o DOS



Disponível em:https://en.wikipedia.org/wiki/Doom_(1993_video_game)

A influência de Wizardry também se mostra na existência do subgênero “dungeon crawler”, em particular jogos com perspectiva em primeira pessoa (apelidados pelos fãs de ‘blobbers’, já que seu grupo de personagens se move como uma unidade, ou ‘blob’) que elaboram nas mecânicas estabelecidas no jogo original de 1980, como *Etrian Odyssey, The Dark Spire, Mary Skelter e Undernauts: Labyrinth of Yomi.*

Figura 8: Imagem do jogo *Etrian Odyssey 3 HD* (Atlus, 2023), lançado para PC e Nintendo Switch



Disponível em: https://www.nintendo.com/pt-br/store/products/etrian-odyssey-iii-hd-switch/

Figura 9: Imagem do jogo *Mary Skelter 2* (Idea Factory, 2022) lançado para o PC



Disponível em: https://store.steampowered.com/app/1496250/Mary_Skelter_2/

Figura 10:Imagem do jogo *Undernauts: Labyrinth of Yomi* (EXPERIENCE, 2021) lançado para PC, Xbox One, Playstation4 e Nintendo Switch



Disponível em: https://store.steampowered.com/app/1570510/Undernauts_Labyrinth_of_Yomi/

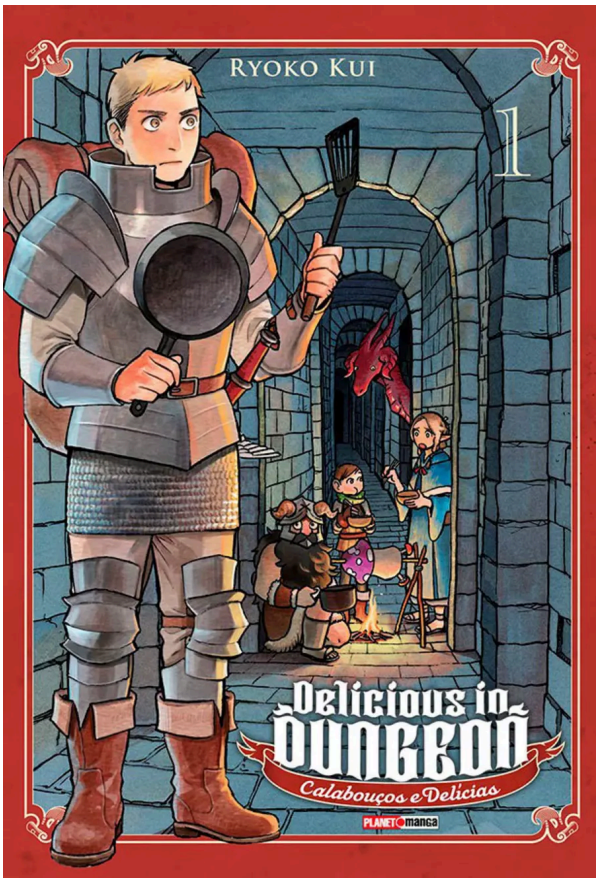
Wizardry também é responsável parcialmente por popularizar na cultura pop a figura da “dungeon”, traduzida como calabouço ou masmorra (junto com a série Ultima). De acordo o manual da Terceira Edição de Dungeons & Dragons (Dungeon Master's Guide: Core Rulebook II (3rd edition), 2000):

> O termo dungeon é bastante amplo. A dungeon normalmente fica no subsolo, mas locais acima da terra também podem ser uma dungeon. Alguns mestres aplicam o termo à virtualmente qualquer local de aventura. Para fins de discussão, a dungeon é um espaço fechado constituído por áreas com situações conectadas de alguma forma .

Em games, a *dungeon* normalmente consiste de um local de perigo onde o jogador pode encontrar situações de risco, em contraste às cidades. Com o passar do tempo, obras inspiradas em *D&D* e *games* começaram a incorporar a figura da *dungeon* na própria construção de mundo: locais definidos onde monstros residem e

a maior parte da população teme, e onde os aventureiros vão em busca de tesouros. Um exemplo recente é a popular série de mangá e animação Dungeon Meshi, ou Delicious in Dungeon (localizada como Calabouços e Delícias pela Editora Panini no Brasil), que retrata um grupo de aventureiros e sua jornada rumo aos andares inferiores da *dungeon* com o objetivo de resgatar um de seus companheiros, mas se vendo obrigados a se alimentar de monstros para sobreviver. A série alcançou sucesso graças aos seus inventivos designs de monstros, universo rico e personagens carismáticos, ao mesmo tempo que presta homenagem ao gênero que a inspirou. Sua autora, Ryoko Kui, disse numa entrevista à revista Famitsu que parte da inspiração para a série foi ter visto seu pai jogando Wizardry VI: Bane of the Cosmic Forge em seu Super Famicom (Polygon, 2024)

Figura 11: Capa do primeiro volume da edição brasileira do mangá Delicious in Dungeon/Calabouços e Delícias (Ryoko Kui)



Disponível em: https://panini.com.br/delicious-in-dungeon-01

Figura 12: Imagem do jogo Wizardy VI: Bane of the Cosmic Forge (ASCII, 1995) lançado para o Super Famicom

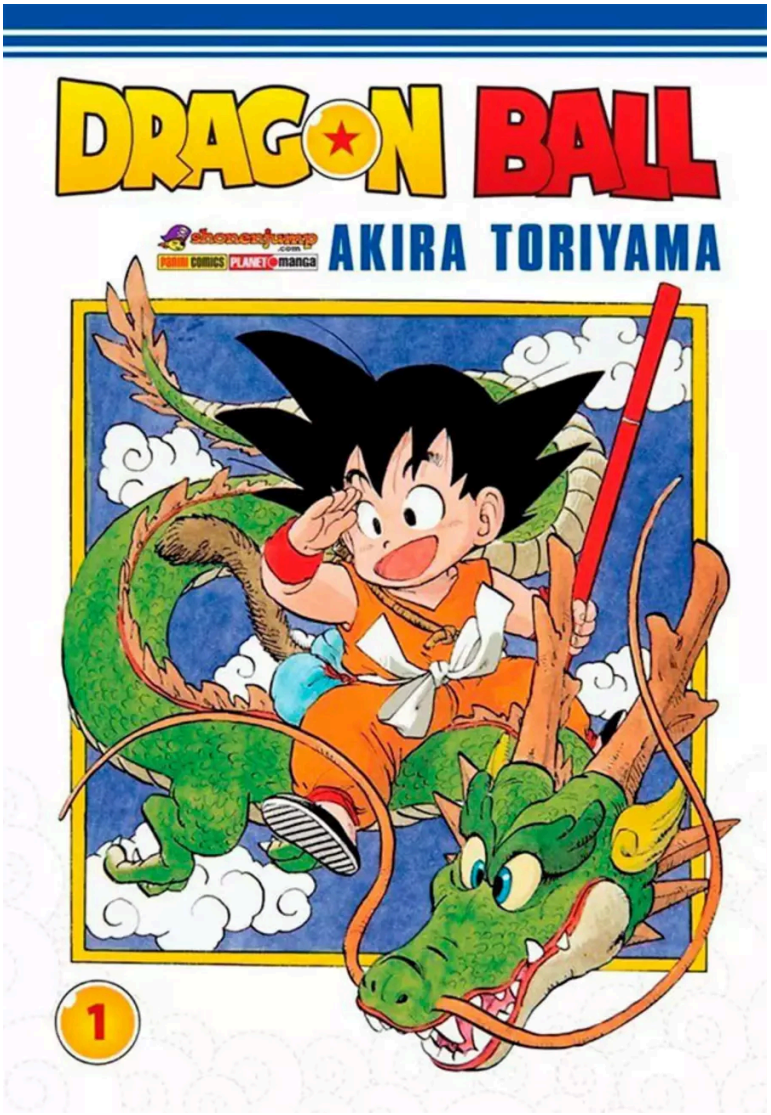


Disponível em: https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=895826458

Para o propósito de diferenciar o termo de calabouços na vida real, tendo em vista que cumprem funções diferentes e não necessariamente constituem instalações subterrâneas, esse trabalho de conclusão de curso continuará utilizando o termo em inglês *dungeon* para se referir ao trope de fantasia.

2.2.2 Dragon Ball

Figura 13: Capa do primeiro volume da edição brasileira do mangá Dragon Ball (Akira Toriyama)



(Fonte: editora Panini)

Dragon Ball (1985-1995) foi um mangá escrito e desenhado por Akira Toriyama (5 de abril de 1955- 1 de março de 2024) na revista Weekly Shonen Jump. Focado nas aventuras do pequeno Son Goku, o quadrinho reinventou a história da Jornada para

o oeste, misturando-a com elementos de filmes de kung fu e o humor pastelão característico do autor. Somando um total de 240 milhões de cópias ao redor do mundo, os 42 volumes do mangá se tornaram um marco na cultura pop e serviram de inspiração para inúmeros outros autores desde então.

O humor pastelão e o senso estético de Dragon Ball foram uma influência importante para o projeto. A escolha de usar personagens antropomórficos “fofos”, semelhantes ao mangá, foi feita para criar contraste com os eventos mais grotescos da história. Monstros sanguinários, armadilhas fatais, maldições, entre outras coisas, são encaradas pelos protagonistas com leveza e bom-humor.

Além disso, o estilo de quadrinização de Dragon Ball também influenciou a criação do quadrinho. Um traço característico do autor, o qual se popularizou desde então, é fazer os personagens “escaparem” dos limites de seus respectivos quadros, dando um dinamismo maior à composição.

Figura 14: Página do mangá Dragon Ball, retratando a luta entre os personagens Goku e Yamcha



Disponível em: https://mangareader.to/read/dragon-ball-163/en/chapter-8

Coincidentemente, Akira Toriyama, devido à popularidade de Dragon Ball, foi escolhido pelo criador de jogos e ex-colunista da seção de games da Shonen Jump,Yuji Horii, para ser o designer de personagem de seu então novo projeto: Dragon Quest, para o Famicom. A série, conforme foi mencionado anteriormente, tomou ampla inspiração de Wizardry e se tornou extremamente influente no gênero de jogos de fantasia. Por isso, o trabalho do autor também serviu como fonte de inspiração pela forma em que ele estilizou armaduras e monstros.

Figura 15: Capa da edição japonesa do jogo Dragon Quest (Enix, 1986), lançado para o Famicom



Disponível em: https://www.nintendolife.com/news/2021/05/poll_box_art_brawl_duel_85_-_dragon_quest

3 PRODUÇÃO

Com a fundamentação teórica estabelecida, o projeto pode ser iniciado de fato. Todas as etapas de arte e diagramação foram feitas usando o software Clip Studio Paint, devido à duas ferramentas robustas para ilustração e quadrinhos.

3.1 Design de Personagem

Os personagens foram um dos pontos centrais da produção, e a primeira parte da história a ser produzida. A ideia era criar personagens versáteis que poderiam se encaixar em várias histórias diferentes, num formato de “monstro da semana”. Nesse ponto, já estava decidido que os protagonistas seriam vilões e que essa inversão de papeis seria a base da comédia da história.

No livro Desenhando Quadrinhos (Scott McCloud, 2006) os princípios de um bom design de personagem marcante são: uma vida interior, distinção visual e traços expressivos. Vida interior descreve a lógica interna do personagem, a subjetividade que governa suas decisões no dia-a-dia. Assim como uma pessoa real, as condições nas quais um personagem foi criado impactam sua personalidade, objetivos e moral. Um super-heroi, por exemplo, pode ser motivado a combater o crime pela sensação de culpa pela morte de um ente querido. Um personagem com traços marcantes de personalidade, mas sem uma lógica interna se resume a, nas palavras de McCloud, uma caricatura.

Distinção visual, por sua vez, descreve as formas nas quais os personagens se destacam uns dos outros em uma história: forma, tamanho, silhueta, tipos de olhos, cortes de cabelo, constituição física, roupas, acessórios, entre tantas outras. De um ponto de vista prático, é importante que o leitor possa distinguir cada personagem numa determinada história, mas além disso, a aparência do personagem ajuda a comunicar sua vida interior, seus hábitos e sua função na história. Uma personagem preocupada com sua aparência sempre aparece em público com maquiagem e roupas da moda; um cientista provavelmente tem uma constituição física bem diferente de um atleta; um personagem com o qual o leitor não deve simpatizar pode ser desenhado para causar medo ou nojo. Utilizando fundamentos do Design como linhas, cor, contraste e hierarquia, o quadrinista pode comunicar, de forma coesa, uma variedade de informações sobre um personagens e aqueles ao seu redor. Dependendo do tom da narrativa, o quadrinista pode escolher exagerar ou estilizar

certos elementos do personagem para comunicar suas particularidades de forma mais clara.

Traços expressivos estão relacionados aos princípios anteriores, tratando das formas como um personagem pode se expressar, física e verbalmente. Escolhendo adequadamente expressões faciais, gestos, linguagem corporal, padrões de fala e sotaques, o quadrinista confere ao personagem um território emocional no qual ele pode comunicar sua lógica interna e ser visualmente distinto. McCloud (2006, p.78) diz que a função desses princípios é:

> Garantir que cada personagem tenha um território mental, visual e comportamental todo seu, destacando as diferenças entre os personagens e unificando o visual e os sentimentos dentro de cada um. Como planetas, apartados em suas órbitas distintas, mas unidos pela gravidade.
>
> O leitor conhecerá seus personagens ao longo de centenas ou mesmo milhares de quadrinhos, por meio de pequenos fragmentos de fala, imagem e ação (...) o que pode confluir em uma única visão contínua de vida humana(...) desde que seus fragmentos cumpram sua função com consistência e eficácia do início até o fim.

Com esses princípios em mente, iniciei o processo de criação dos protagonistas do quadrinho:

Figura 16: primeiro rascunho dos protagonistas, Atlas e Ciel.



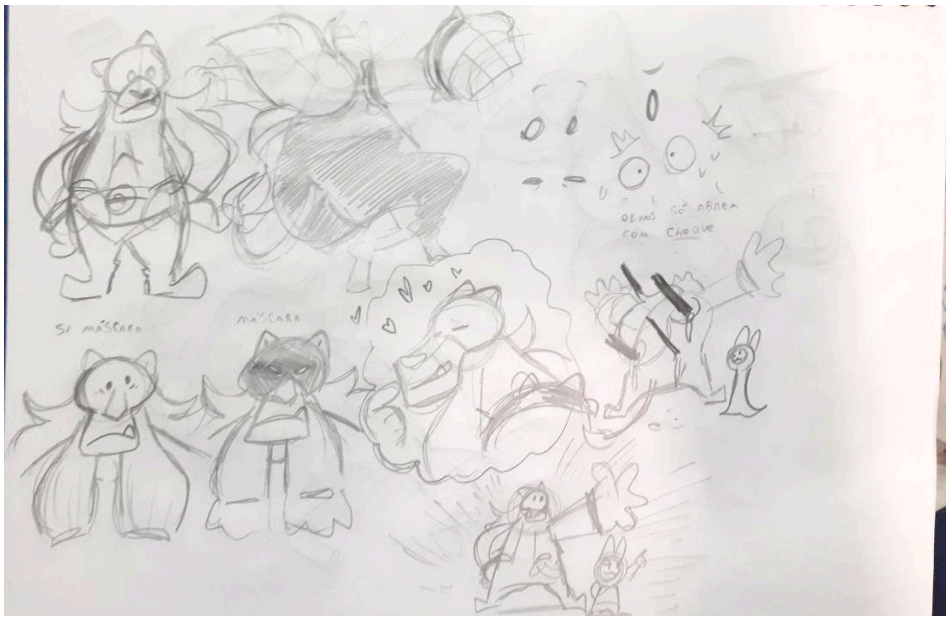
Fonte: Acervo pessoal

Figura 17: rascunhos no papel com várias expressões dos protagonistas



Fonte: Acervo pessoal

Figura 18: rascunhos no papel com várias expressões dos protagonistas



Fonte: Acervo pessoal

Os rascunhos iniciais já tinham um conceito bem definido para os protagonistas. O foco estava em trabalhar na silhueta e no contraste de tamanho entre os dois, de forma que a personalidade dos dois já ficasse visível num primeiro momento: o líder é pequeno e com uma expressão maliciosa, passando a ideia de que ele é quem faz os planos; enquanto o lacaio, com uma grande silhueta que envolve o líder tem uma expressão estoica e um olhar vazio, dando a entender que ele usa sua força bruta em serviço do líder.

Figura 19: coleção de vários rascunhos com os protagonistas em uma variedade de poses.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 20: Ilustração do personagem Ciel.



Fonte: Acervo pessoal.

Tendo em vista que os dois personagens seriam vilões e que boa parte da história envolve a dupla tomando vantagem dos outros e eventualmente falhando em seus objetivos, era importante que houvesse algo para o leitor se afeiçoar a eles. Foi decidido então que os dois teriam uma relação disfuncional: o lacaio é perdidamente apaixonado pelo líder e faz de tudo para ter a aprovação dele, enquanto o mesmo é egocêntrico demais para perceber. A ideia era ter uma dupla de vilões carismáticos, tal como Yzma e Kronk no filme A Nova Onda do Imperador (2000) ou Jessie e James na série Pokémon (1997).

Figura 21: Imagem do filme A Nova Onda do Imperador (Disney, 2000) com os personagens Yzma e Kronk.



(Fonte: Youtube)

Figura 22: Imagem promocional da série de animação Pokémon (1999) com os personagens Jessie, James e Meowth.



Fonte: CBR

Também era bastante importante para mim que os personagens usassem gírias e linguagem informal claramente brasileira nos diálogos, em contraste com as inspirações europeias e japonesas.

3.1.1 Ciel, o mago

Ciel é membro de uma renomada família de magos, mas que se encontrava sufocado pelas regras e expectativas dela. Por isso, ele resolveu fugir para que ninguém pudesse dar ordens a ele, e viver sua vida com todos os excessos que queria. Logo ele encontrou Atlas, e os dois se juntaram com o objetivo de ter sua própria dungeon.

Figura 23: Folha de personagem de Ciel.



Fonte: Acervo pessoal

Ciel é arrogante, egocêntrico e adora ser o centro das atenções; porém, no fundo, é bastante inseguro. Ele pode ser bastante impulsivo e impertinente caso não seja levado a sério. Ele também é bastante preguiçoso, preferindo deixar tarefas difíceis para os outros, principalmente Atlas. No entanto, ele nunca trata seu capanga com descaso, e, embora nunca admita isso, tem afeto e o respeita como parceiro (embora seja alheio à paixão dele).

Ele é proficiente em vários tipos de magia, mas principalmente em maldições e necromancia (as quais usa frequentemente para chantagear pessoas para fazer seu trabalho sujo). Ele também tem o mau hábito de gastar sua magia de forma desnecessária para chamar atenção, o que o deixa vulnerável em momentos de perigo.

Seu design foi bastante inspirado em personagens de Akira Toriyama, com formas arredondadas e braços e pernas curtas. A capa e o chapéu foram inspirados na bruxa Malévola no filme animado A Bela Adormecida (1959), enquanto o cajado, o qual ganha asas para voar, foi inspirado no anime Cardcaptor Sakura (1998). Em termos de classes em Wizardry, ele seria um Sábio (Sage).

Figura 24: *Moodboard* mostrando as inspirações para Ciel.



Fonte: compilação do autor

3.1.2 Atlas, o capanga

Membro de uma tribo de felinos gigantes do qual ele é o menor e o mais fraco. Cansado de ser discriminado pelo seu povo, ele sai de sua vila para explorar o mundo, até encontrar Ciel. Cativado pela magia e carisma do mago diminuto, Atlas rapidamente se apaixona pelo mesmo e se junta à sua busca por uma dungeon para chamar de lar.

Figura 25: Folha de personagem de Atlas.



Fonte: Acervo pessoal.

Apesar de sua grande estatura e expressão estoica, Atlas é extremamente carente e faz de tudo pela aprovação dos outros, especialmente Ciel, e frequentemente se

coloca em perigo para proteger seu “chefinho”. Normalmente Ciel o coloca para fazer qualquer trabalho que precise de força bruta, ou até mesmo para intimidação. No entanto, em situações onde não há ninguém para lhe dar ordens, Atlas fica nervoso e rapidamente perde a compostura.

O design de Atlas foi inspirado na figura do carrasco, assim como elementos da subcultura do couro e BDSM. Inicialmente, considerei dar uma arma para ele, como uma maça do tipo Kanabo ou um machado. Porém, após alguma consideração, decidi que faria mais sentido para ele lutar de mãos vazias (mas ainda utilizando armas dependendo do contexto da história). Em termos de classes de Wizardry, ele seria um Guerreiro (Warrior).

Figura 26: *Moodboard* com as inspirações para o personagem Atlas.



Fonte: compilação do autor

3.1.3 Cliff, o ladino

Figura 27: Folha de personagem de Cliff



Fonte: Acervo pessoal

Um ladino azarado que foi abandonado pelo grupo de aventureiros que o contratou. Ele entrou nesse ramo com o objetivo de ganhar dinheiro, mas no fundo quer ter uma vida tranquila, se casar e ter filhos. Após uma semana preso dentro do castelo, sem esperanças de sobreviver sozinho, ele é encontrado pela dupla de Ciel e Atlas, que (contra sua vontade) contratam seus serviços para ajudá-los a conquistar o castelo.

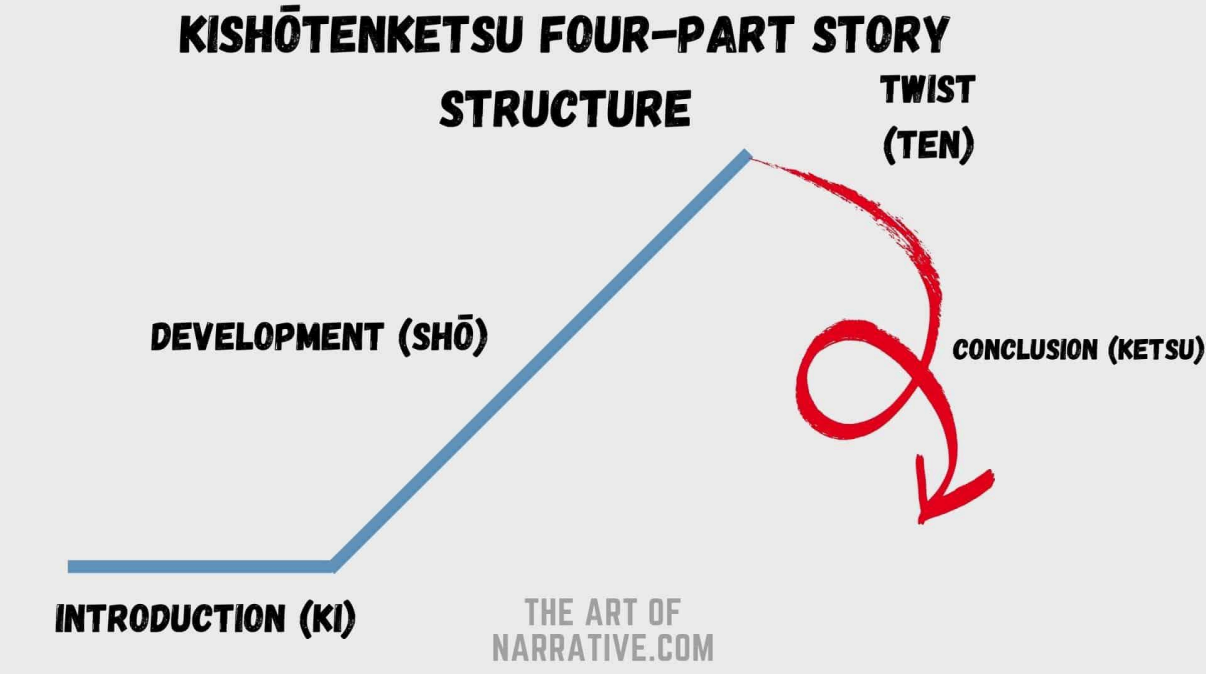
O fato da história focar em dois vilões que sempre perdem no final pode não ser muito satisfatório, então eu criei um personagem secundário (um ladino que é forçado a trabalhar com a dupla) para servir como o ponto de vista do leitor e é quem terá o final satisfatório. Em termos de classes de Wizardry, ele seria um Ladino (Thief).

Seu design não teve um pensamento muito complexo por trás. Eu queria principalmente um personagem magro com braços e pernas longas para servir de contraste à dupla principal, por isso a espécie escolhida foi o lobo-guará.

3.2 Construção da Narrativa

Após os personagens terem se consolidado, a etapa seguinte foi a criação de uma base para a narrativa. Era importante para mim ter uma fundação sólida que servisse de “esqueleto” não apenas para o piloto, mas possíveis episódios futuros. Tendo em vista que o projeto toma bastante inspiração de mangás, eu tomei como base a estrutura conhecida como KiShoTenKetsu.

Figura 28: imagem ilustrando a estrutura narrativa do KiShoTenKetsu



Disponível em: https://artofnarrative.com/2020/07/08/kishotenketsu-exploring-the-four-act-story-structure/

O termo KiShoTenKetsu (起承転結) descreve uma estrutura narrativa originada em poesias chinesas caracterizadas pelo uso de quatro linhas. Tal estrutura foi incorporada pela cultura japonesa e atualmente é amplamente utilizada não apenas no campo da narrativa, como histórias em quadrinhos, mas também em argumentação e até mesmo videogames. Tal estrutura pode ser definida por:

Ki: a introdução, quando a premissa é apresentada
Sho: o desenvolvimento, quando as ideias são elaboradas
Ten: a reviravolta, quando as ideias são subvertidas de alguma forma
Ketsu: a conclusão, quando a premissa chega a um fim em conta dos acontecimentos até então.

Tal estrutura narrativa é comumente comparada com a estrutura de três atos encontrada em livros e filmes no Ocidente. Uma diferença notável é a ausência do conceito de conflito inerente à estrutura.

O Kishotenketsu é usado amplamente nos quadrinhos japoneses, um exemplo bem claro sendo os Yonkoma (4コマ ou 4-koma), tirinhas de quatro quadros, cada um seguindo essa estrutura à risca. O autor Hirohiko Araki, criador do clássico JoJo's Bizarre Adventure, em seu livro Manga in Theory and Practice (ARAKI, p.87,2017), argumenta que tal estrutura é a base para mangás de ação, e que pode ser infinitamente alterada para prender a atenção do leitor:

> Pode haver ki-sho-ten-ten-ten-ten-ten-ketsu, onde o heroi é encurralado por obstáculo após obstáculo, ou ketsu-ki-sho-ten, onde o final é mostrado primeiro. Você pode começar com uma cena mostrando o heroi caído, como uma prévia do que está por vir. Isso pode ser o bastante para o leitor pensar 'ei, isso é diferente. Me pergunto o que aconteceu para chegar nesse momento e querer virar a página".

Para esse quadrinho, a estrutura do Ki-Sho-Ten-Ketsu foi escolhida por ser bastante maleável, sendo aplicada em vários tipos de histórias diferentes. Uma das ideias por trás do quadrinho era de criar uma estrutura episódica (tal como a fórmula dos "monstros da semana" de seriados) para capítulos futuros. Assim, foi decidido que o ritmo de cada capítulo seria:

- Uma nova "dungeon" é apresentada, junto com um coadjuvante.
- O grupo se une para enfrentar os desafios da "dungeon".
- O grupo chega ao final da "dungeon", mas falha em conquistá-la (por algum erro de Ciel e Atlas).
- O grupo se separa e o coadjuvante tem seu final feliz de alguma forma inesperada.

A estrutura escolhida segue a fórmula do Kishotenketsu rigorosamente, com a reviravolta servindo como a *punchline*, onde não só a dupla de protagonistas falha espetacularmente em atingir seu objetivo, mas inadvertidamente contribuem para o final feliz do coadjuvante do capítulo (o qual foi submetido aos caprichos dos dois até então). Dessa forma, cada capítulo pode entregar uma cadência de piadas às custas dos protagonistas, mas que ainda contém um final satisfatório.

Embora fora do escopo desse projeto, essa estrutura permite a produção de capítulos futuros seguindo o mesmo ritmo. Algumas ideias propostas de capítulos incluem:

- Atlas acidentalmente salva e passa a ser venerado por uma aldeia de inocentes gnomos, para a inveja de Ciel;
- Ciel e Atlas se aventuram por uma *dungeon* submarina, inspirada na lenda de *Urashima Taro* do folclore japonês;
- Ciel a Atlas liberam uma rebelião de mortos-vivos contra o necromante ao qual servem;
- Ciel e Atlas trocam de corpo devido ao feitiço de um mago ardiloso;

3.3 *Storyboard*

De início, a intenção era a produção de um roteiro formal, mas eu encontrei dificuldades em expressar as ideias que tinha em mente com palavras. Além disso, eu acreditava que para uma história de comédia, é necessário um certo nível de espontaneidade. Por isso, usando a estrutura narrativa definida anteriormente, eu comecei a produzir o storyboard diretamente, deixando a arte guiar a narrativa.

Contando com um limite de apenas 20 páginas, era necessário que o storyboard fosse coeso e claro.Conforme fui desenhando o storyboard, eu mantive em mente os princípios de fluxo e enquadramento, pensando na melhor forma de guiar o olhar do leitor e apresentar os personagens de forma clara e impactante. Escolhi usar simples transições de cena (segundo McCloud, “ação a ação” e “sujeito a sujeito”), com a exceção da primeira e última página, que são narradas por um bardo como se esse fosse um conto dentro do universo da história.

Figuras 30 a 50: páginas da primeira versão do storyboard




NÃO DÁ MAIS! ESSE É MEU FIM!
EU ME JUNTEI A ESSE GRUPO DE AVENTUREIROS ACHANDO QUE IA SER UM TRABALHO FÁCIL...
MAS NO FIM ELES SÓ QUERIAM FICAR MANDANDO EM MIM SEM PARAR!
E QUANDO A COISA APERTOU, ELES ME DEIXARAM PRA TRÁS!
NEM SEI QUANTOS DIAS JÁ SE PASSARAM...
EU SÓ SOBREVIVI PORQUE ELES LARAGRAM AS PROVISÕES COMIGO...
PRA MIM JÁ DEU ESSA VIDA DE LADINO! SE EU SAIR DESSA BARRA, EU VOU ME ENDIREITAR! QUERO CASAR E TER UM MONTE DE FILHOS!
STOMP
ISSO É BARULHO DE PASSOS?
SERÁ QUE TEM MAIS ALGUÉM AQUI?


Nota: talvez seja melhor fazer ele abrir um buraco na parede ao invés disso?
...

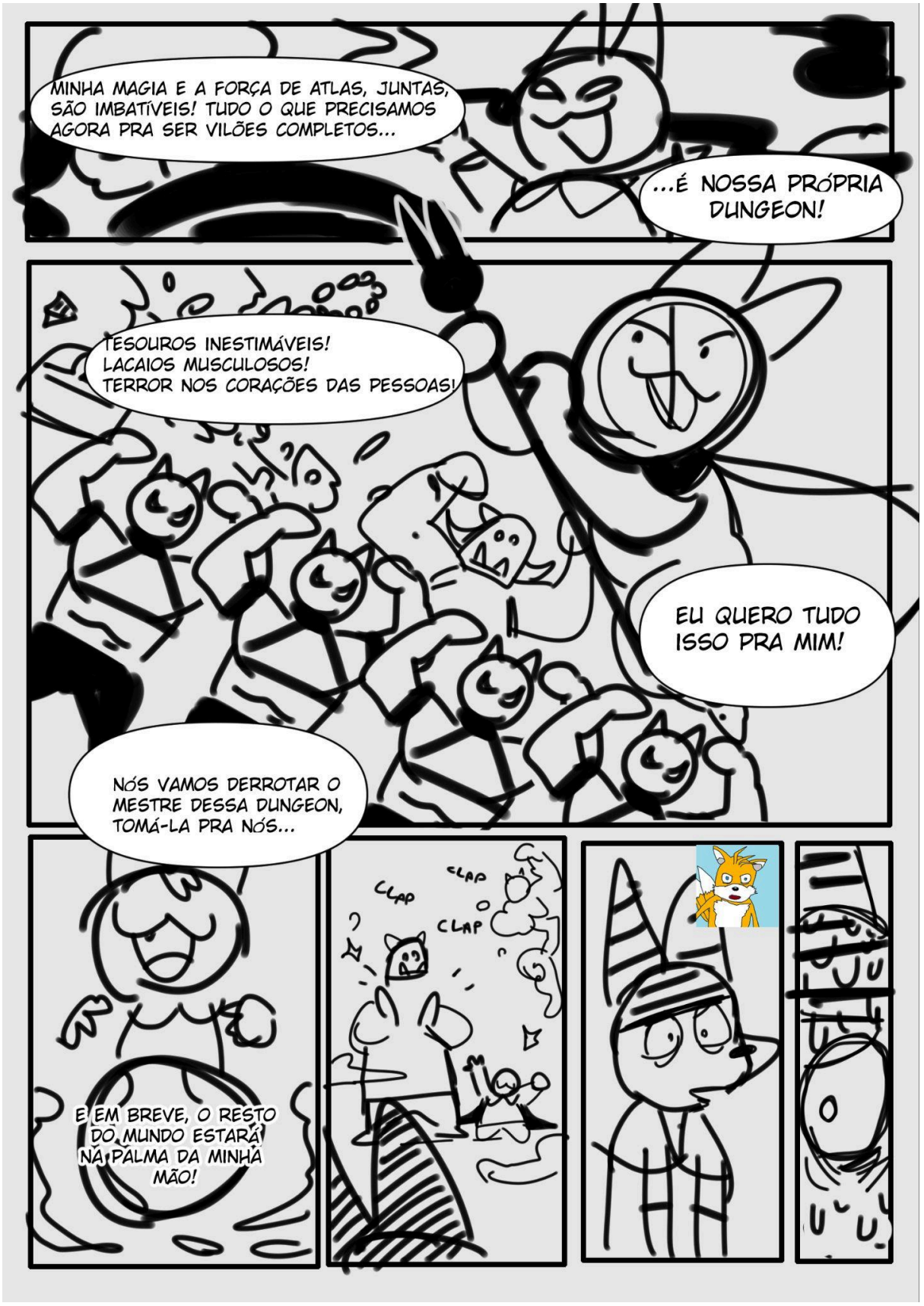

EITA PORRA!
DE ONDE SAIU UM MONSTRO DESSE TAMANHO?
TAP
UFA! JÁ TINHA ATÉ ME ESQUECIDO DAS ARMADILHAS...
MAS ACHO QUE JÁ DESPISTEI O BICHO
HM?
UM BAÚ DE TESOURO! COMO EU NÃO ACHEI ISSO ANTES!
E NÃO TEM NENHUM TIPO DE ARMADILHA AINDA POR CIMA! PELO MENOS ESSA VIAGEM NÃO VAI SAIR NO PREJUÍZO!


EU NUNCA VI UM MÍMICO DESSE TIPO...
AAAAA
SAI PRA LÁ COISA RUIM!


HAHAHA! NENHUM MONSTRO É PAREO PRA MINHA MAGIA!
?
ATLAS! ONDE VOCÊ SE METEU?
E O DE ONDE VIERAM ESSAS FLECHAS?
O QUE VOCÊ FARIA SEM MIM PRA TE CURAR O TEMPO TODO?
DESCULPA CHEFINHO...
OBVIAMENTE, EU ESTAVA ME VIRANDO MUITO BEM DEPOIS QUE NOS PERDEMOS
EU ESTAVA TIRANDO UM COCHILO PRA RESTAURAR MANA...
E DE REPENTE, FUI ATACADO POR UM...
...MONSTRO?


...HÃ?
PLIM!
EU APAGUEI..?
EU LEMBRO DE TER SIDO ATACADO POR ALGUM CAPIROTO SOLTANDO RAIOS...
D-DE FATO, FUI EU QUEM O SALVOU DAQUELE MONSTRO PAVOROSO!
FIQUE ÀVONTADE PARA ME REGAR DE LOUVOR!
MAS VOCÊS SÃO MEIO DIFERENTES DOS OUTROS AVENTUREIROS QUE EU ENCONTREI ATÉ AGORA...
O GRANDÃO É FAMILIAR...
"aventureiros..?"


POOF
NÓS NÃO SOMOS MEROS "AVENTUREIROS"! NÓS SOMOS A MAIOR DUPLA DE VILÕES DESSE SÉCULO!
CIEL O DESLUMBRANTE
E
ATLAS O DESTEMIDO!
O PRAZER É TODO SEU
HÁ


MINHA MAGIA E A FORÇA DE ATLAS, JUNTAS, SÃO IMBATÍVEIS! TUDO O QUE PRECISAMOS AGORA PRA SER VILÕES COMPLETOS...
...É NOSSA PRÓPRIA DUNGEON!
TESOUROS INESTIMÁVEIS! LACAIOS MUSCULOSOS! TERROR NOS CORAÇÕES DAS PESSOAS!
EU QUERO TUDO ISSO PRA MIM!
NÓS VAMOS DERROTAR O MESTRE DESSA DUNGEON, TOMÁ-LA PRA NÓS...
E EM BREVE, O RESTO DO MUNDO ESTARÁ NA PALMA DA MINHA MÃO!
CLAP
CLAP
CLAP


GENTE, EU ADORO FAZER ESSE TEATRINHO NOSSO!
MAS BEM QUE VOCÊ PODIA MOSTRAR MAIS ENTUSIASMO, HEIN, ATLAS?
CHEFINHO, O CARA JÁ FUGIU
SAI FORA! PREFIRO ENCARAR OS MONSTROS DAQUI...
...DO QUE ESSE PAR DE DOIDOS!
OPA... DE UMA HORA PRA OUTRA...
...EU FIQUEI SEM FÔLEGO E MINHAS PERNAS DOEM...


PARECE QUE VOCÊ PERCEBEU A MALDIÇÃO QUE EU BOTEI EM VOCÊ, HEIN?
EU PENSEI "BEM QUE A GENTE PODIA TER A AJUDA DE UM LADINO, NÉ?"
ENTÃO EU NÃO PODIA DEIXAR VOCÊ FICAR LONGE DA GENTE
ENTÃO É BOM FICAR PERTINHO DE MIM...
...SENÃO VAI FICAR TODO ENRUGADO DE NOVO!
EU ACHEI QUE VOCÊS ERAM SÓ DOIDOS, MAS VOCÊ É DOENTE MESMO!
AH, ATÉ PARECE QUE A GENTE NÃO DEIXOU BEM CLARO QUE SOMOS DO MAL!
ENFIM, BORA CONQUISTAR ESSA DUNGEON!
BEM VINDO AO TIME, ENRUGADO

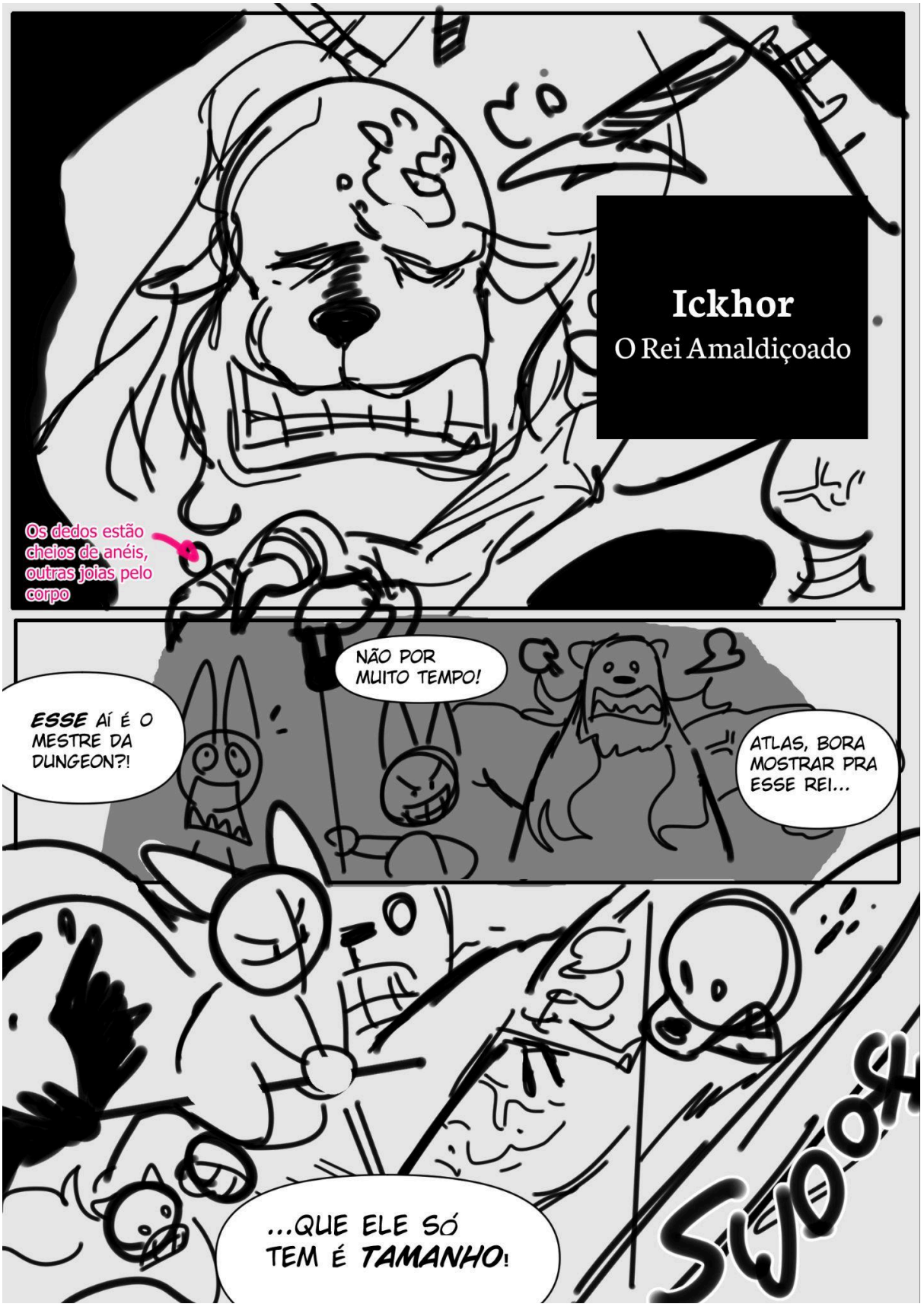

V-VAMOS ACABAR LOGO COM ISSO...
CLAC!
BL
AM
UIA!
ESSE É UM ATALHO PRO PRÓXIMO ANDAR
É CONHECIMENTO GERAL PRA AVENTUREIROS DAQUI
FINALMENTE, VAMOS PODER IR PRO PRÓXIMO ANDAR!
"FINALMENTE".? HÁ QUANTO TEMPO VOCÊS ESTÃO NO PRIMEIRO ANDAR?
HÃ, A GENTE NÃO SAI DAQUI TEM MAIS DE UMA SEMANA?
AINDA MAIS TEMPO QUE EU ???


PAREM!
SÃO GÁRGULAS-MORCEGO!
ELAS SÃO GUIADAS POR SOM, ENTÃO VAMOS IR BEM DEVAG...
RELAXA, EU VOU TE REVIVER DEPOIS!
AGORA NÃO SOU EU QUEM TEM QUE FAZER ISSO...
PAAAAR

E assim, nosso destemido grupo de aventureiros continua a progredir na dungeon...




JÁ DEU! EU TENHO QUE DAR UM JEITO NESSES DOIS!
E EU JÁ TENHO UM PLANO!
EU VOU USAR A MINHA ADAGA QUANDO ELES ESTIVEREM DESPREVINIDOS
ELA FOI ENVENENADA COM O SANGUE DE UM DOS MONSTROS QUANDO ELES NÃO ESTAVAM OLHANDO!
NEM O GRANDÃO VAI AGUENTAR UMA DESSAS!
ELES NÃO PERDEM POR ESPERAR...
OI, CAPACHO! PARA DE RIR SOZINHO AÍ! AGORA É HORA...
DE ENFRENTAR O CHEFÃO FINAL!


Ickhor
O Rei Amaldiçoado
Os dedos estão cheios de anéis, outras joias pelo corpo
ESSE AÍ É O MESTRE DA DUNGEON?!
NÃO POR MUITO TEMPO!
ATLAS, BORA MOSTRAR PRA ESSE REI...
...QUE ELE SÓ TEM É TAMANHO!
SUUOSH


SWOO
OOSH
HAHAHA! VEJA SE CONSEGUE ME PEGAR, FEIOSO!
Ha!
Ha!
TÔ AQUI!
É LÁ!
NÃO TÔ MAIS
ANDA LOGO ATLAS! EU NÃO POSSO FAZER ISSO O DIA TODO!
SLAP
SH


CHEFINHO..!
BLAM
BOA! AGORA É MINHA VEZ!

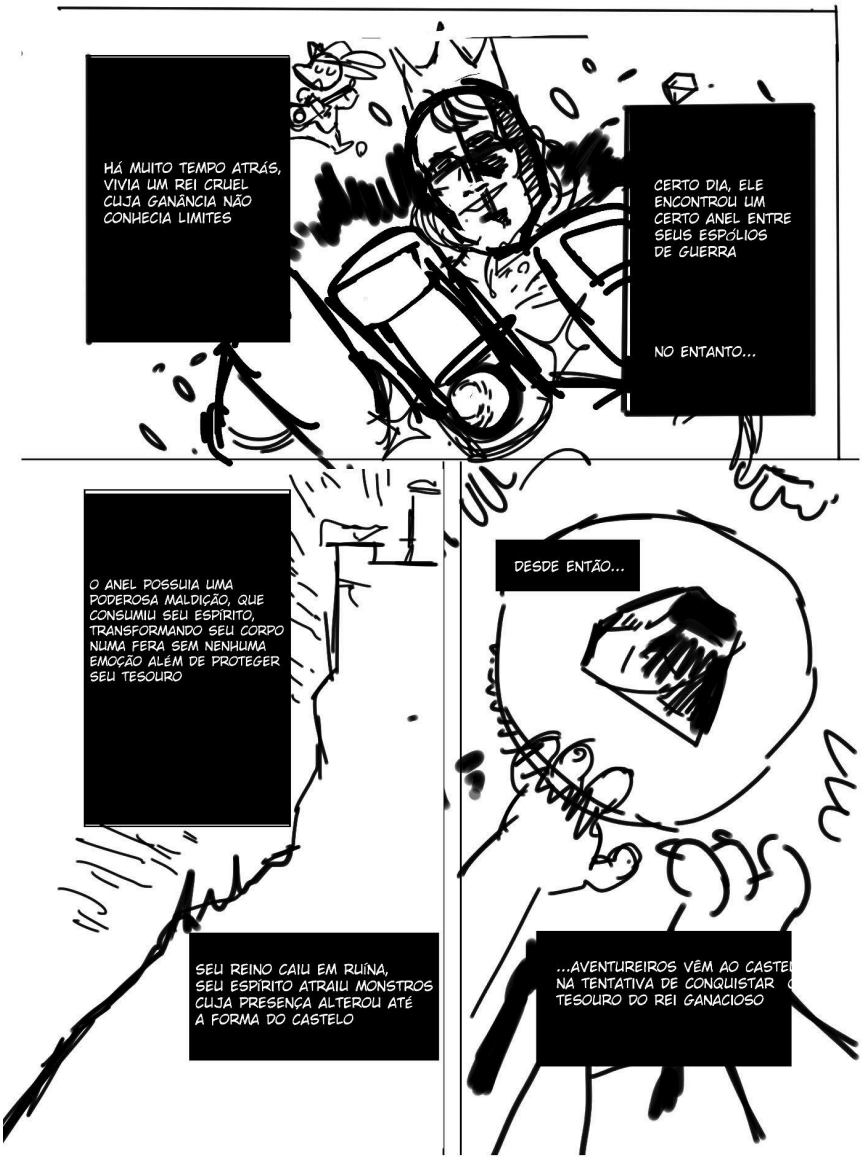

COMO PREVISTO, ELE NÃO ERA PÁREO PARA NÓS!
MUITO BOM TRABALHO, ATLAS!
AI, CHEFINHO...
E NADA DE MALDIÇÃO PRA VOCÊ TAMBÉM!
E-ELE AINDA TÁ VIVO?!
C-CIEL! VOCÊ NÃO TEM MAIS NENHUMA MAGIA PRA USAR?
MUITO OBRIGADO...
ABANDONADO...
DE NOVO...
SEU SACRIFÍCIO SERÁ LEMBRADO!



Fonte: Acervo pessoal

Com essa etapa terminada, e após pedir o *feedback* de outros artistas, eu produzi um segundo passe do storyboard, alterando certas composições e definindo os rascunhos dos personagens.

Figuras 51 a 71: Páginas do storyboard revisado




ESSE É O MEU FIM!
NÃO DÁ MAIS... EU JÁ ESTOU AQUI FAZ UMA SEMANA...
AQUELE GRUPO ME DEIXOU PRA TRÁS ASSIM QUE A SITUAÇÃO APERTOU UM POUCO...
MAS QUE SACANAGEM!
NINGUÉM AQUI RESPEITA OS LADINOS!
SE EU SAIR DAQUI, EU JURO QUE VOU ME ENDIREITAR!
EU QUERO CASAR COM UMA MOÇA BONITA E TER FILHOS!


CRAC
CRAC
HM? DE ONDE ESTÁ VINDO ESSE BARULHO?
CRASH


EITA PORRA!
DE ONDE SAIU UM BICHO DAQUELE TAMANHO?
CLANK
SWOOSH
ARF... ARF... TINHA ESQUECIDO... QUE AQUELA ARMADILHA ESTAVA ALI...
PELO MENOS DESPISTEI AQUELE MONSTRO...
UIA! UM BAÚ DE TESOURO!
QUE SORTE A MINHA!
PELO MENOS ESSA VIAGEM NÃO VAI DAR PREJUÍZO PRA MIM!
NENHUMA ARMADILHA...


NUNCA VI UM MÍMICO DESSE TIPO...
AAAAAAA
SAI PRA LÁ, COISA RUIM!


HAHAHAHAHA!
NENHUM MONSTRO É PÁREO PRA MINHA MAGIA!
ATLAS! ONDE VOCÊ SE METEU?
E DE ONDE VIERAM TODAS ESSAS FLECHAS?!
O QUE SERIA DE VOCÊ SEM EU PRA TE CURAR O TEMPO TODO?
EU PAREI PRA... RESTAURAR MINHA MANA
DESCULPA, CHEFINHO...
E DE REPENTE, FUI ATACADO POR UM...
MONSTRO..?

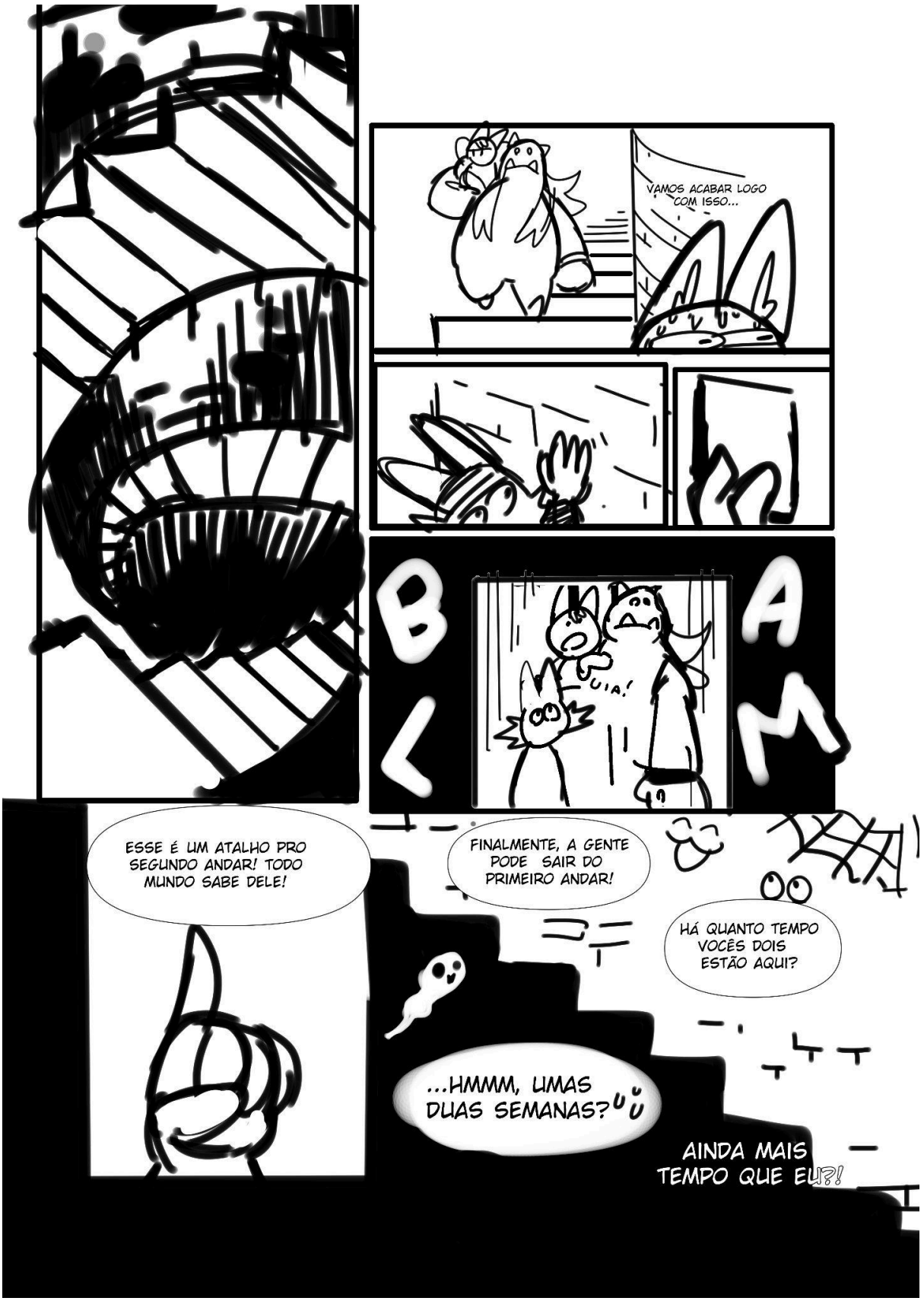

HÃ.. EU APAGUEI..?
EU SÓ LEMBRO DE UM DEMÔNIO SOLTANDO RAIOS...
DE FATO, FUI EU QUEM O SALVOU!
PODE ME AGRADECER À VONTADE!
HAHAHA... MUITO OBRIGADO...
MAS VOCÊS SÃO BEM DIFERENTES DOS OUTROS AVENTUREIROS QUE EU JÁ VI...
SÓ VAI NA ONDA DELES..


POOF
NÃO NÃO SOMOS "AVENTUREIROS"!
NÓS SOMOS A MAIOR DUPLA DE VILÕES DESSE SÉCIULO!
CIEL O DESLUMBRANTE
E
ATLAS O DESTEMIDO!
O PRAZER É TODO SEU


MINHA MAGIA E A FORÇA DE ATLAS, JUNTAS, SÃO IMBATÍVEIS! TUDO O QUE PRECIAMOS AGORA..
...É NOSSO PRÓPRIO COVIL!
TSOUROS INESTIMÁVEIS LACAIOS MUSCULOSOS! TERROR NOS CORAÇÕES DAS PESSOAS!
QUERO TUDO PRA MIM!
PRIMEIRO NÓS VAMOS TOMAR ESSE COVIL PRA NÓS...
...E DEPOIS...
O MUNDO TODO ESTARÁ NA PALMA DA MINHA MÃO!


GENTE, EU ADORO FAZER ESSE NOSSO TEATRINHO
MAS VOCÊ PODIA MOSTRAR MAIS ESTUSIAMO, HEIN ATLAS?
CHEFINHO, O CARA JÁ FUGIU
SAI FORA! PREFIRO ENCARAR OS MONSTROS DAQUI...
...DO QUE ESSE PAR DE DOIDOS!
OPA... DE UMA HORA PRA OUTRA...
...EU FIQUEI SEM FÔLEGO E MINHAS PERNAS DOEM...
GUH...!


JÁ NOTOU A MALDIÇÃO QUE EU BOTEI EM VOCÊ?
EU PENSEI. "BEM QUE A GENTE PODIA TER A AJUDA DE UM LADINO.."
ENTÃO EU NÃO PODIA DEIXAR VOCÊ FICAR LONGE DA GENTE, NÉ?
ENTÃO FICA BEM PERTINHO DE MIM..
SENÃO, VAI FICAR TODO ENRUGADO!
EU ACHEI QUE VOCÊS ERAM SÓ DOIDOS, MAS VOCÊ É DOENTE MESMO!
ACHEI QUE TINHA DEIXADO CLARO! A GENTE É DO MAL!
ENFIM, PARTIU!
BEM VINDO AO TIME, ENRUGADO


VAMOS ACABAR LOGO COM ISSO...
BLAM
UIA!
ESSE É UM ATALHO PRO SEGUNDO ANDAR! TODO MUNDO SABE DELE!
FINALMENTE, A GENTE PODE SAIR DO PRIMEIRO ANDAR!
HÁ QUANTO TEMPO VOCÊS DOIS ESTÃO AQUI?
...HMMM, UMAS DUAS SEMANAS?
AINDA MAIS TEMPO QUE EU?!


PARADOS AÍ!
ELAS ATACAM BASEADAS NO SOM!
SÃO GÁRGULAS-MORCEGO!
ENTÃO VAMOS ANDAR BEM DEVAG...
RELAXA, EU VOU TE REVIVER DEPOIS!
AINDA BEM QUE NÃO SOU MAIS EU...
PPPRRRAAAAAA

E assim, o destemido grupo de aventureiros progride pelo castelo...



2º ANDAR



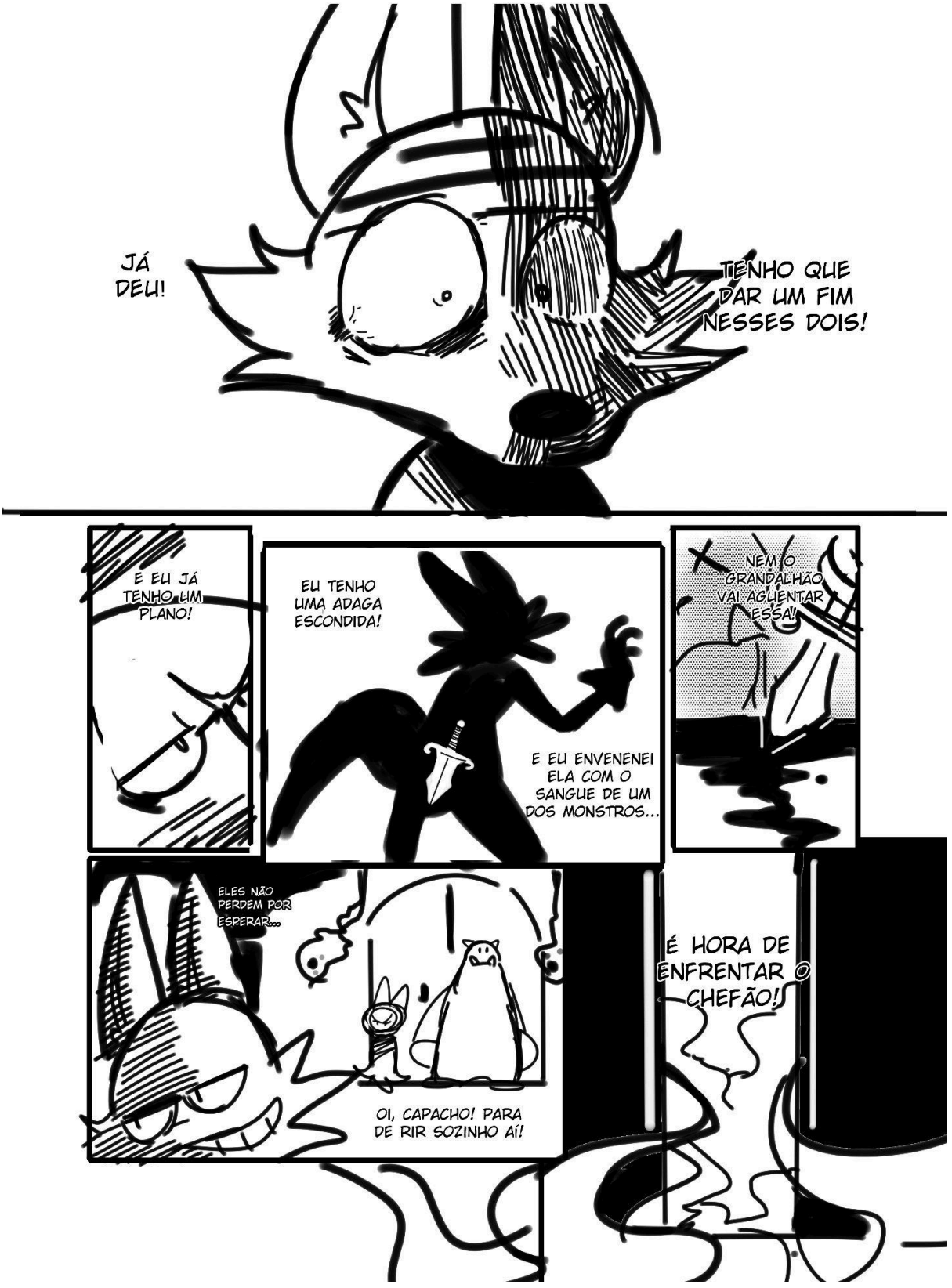
3º ANDAR



4º ANDAR



5º ANDAR

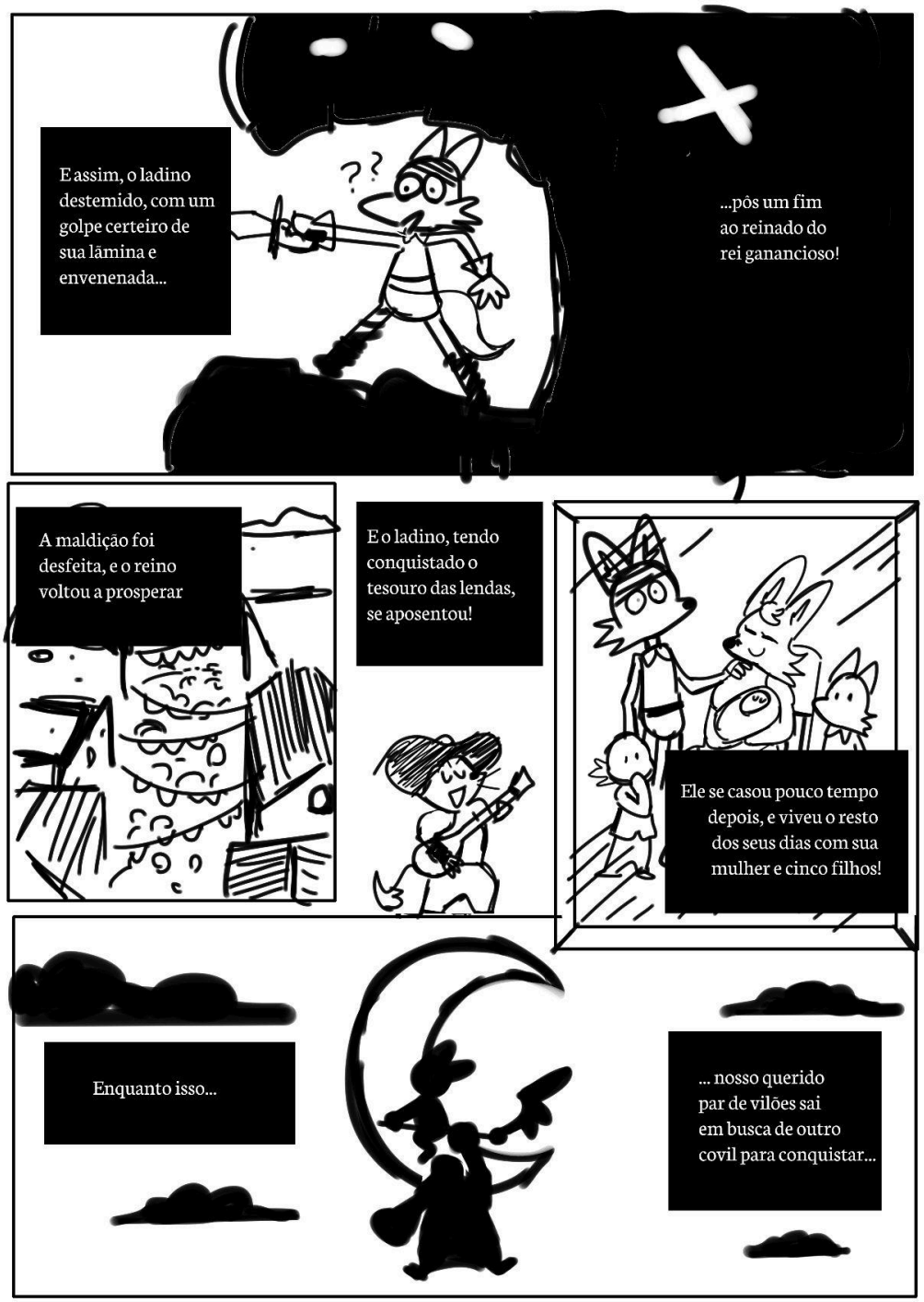

JÁ DEU!
TENHO QUE DAR UM FIM NESSES DOIS!
E EU JÁ TENHO UM PLANO!
EU TENHO UMA ADAGA ESCONDIDA!
E EU ENVENENEI ELA COM O SANGUE DE UM DOS MONSTROS...
NEM O GRANDALHÃO VAI AGUENTAR ESSA!
ELES NÃO PERDEM POR ESPERAR...
OI, CAPACHO! PARA DE RIR SOZINHO AÍ!
É HORA DE ENFRENTAR O CHEFÃO!


Ikchor
o rei amaldiçoado
E-ESSE AÍ É O CHEFÃO DO CASTELO?
NÃO POR MUITO TEMPO!
ATLAS, BORA MOSTRAR PRA ESSE REI...
...QUE ELE SÓ TEM TAMANHO!


HAHAHA! VEJA SE CONSEGUE ME PEGAR, FEIOSO!
ANDA LOGO ATLAS! EU NÃO POSSO FAZER ISSO O DIA TODO!
SLASH!


CHEFINHO...
BLAM
MINHA VEZ!
HORA DE ACABAR COM ISSO!


EU SABIA QUE ELE NÃO ERA PÁREO PRA NÓS!
E BOM TRABALHO, ATLAS!
C-CHEFINHO...
CHEGA DE MALDIÇÃO PRA VOCÊ...
!!
ELE AINDA TÁ VIVO!
CIEL! FAZ MAIS UM DAQUELES RAIOS!
MUITO OBRIGADO...
SEU SACRIFÍCIO NÃO SERÁ ESQUECIDO...
ABANDONADO.
DE NOVO...



Fonte: Acervo pessoal

3.4 Testes de Estilo

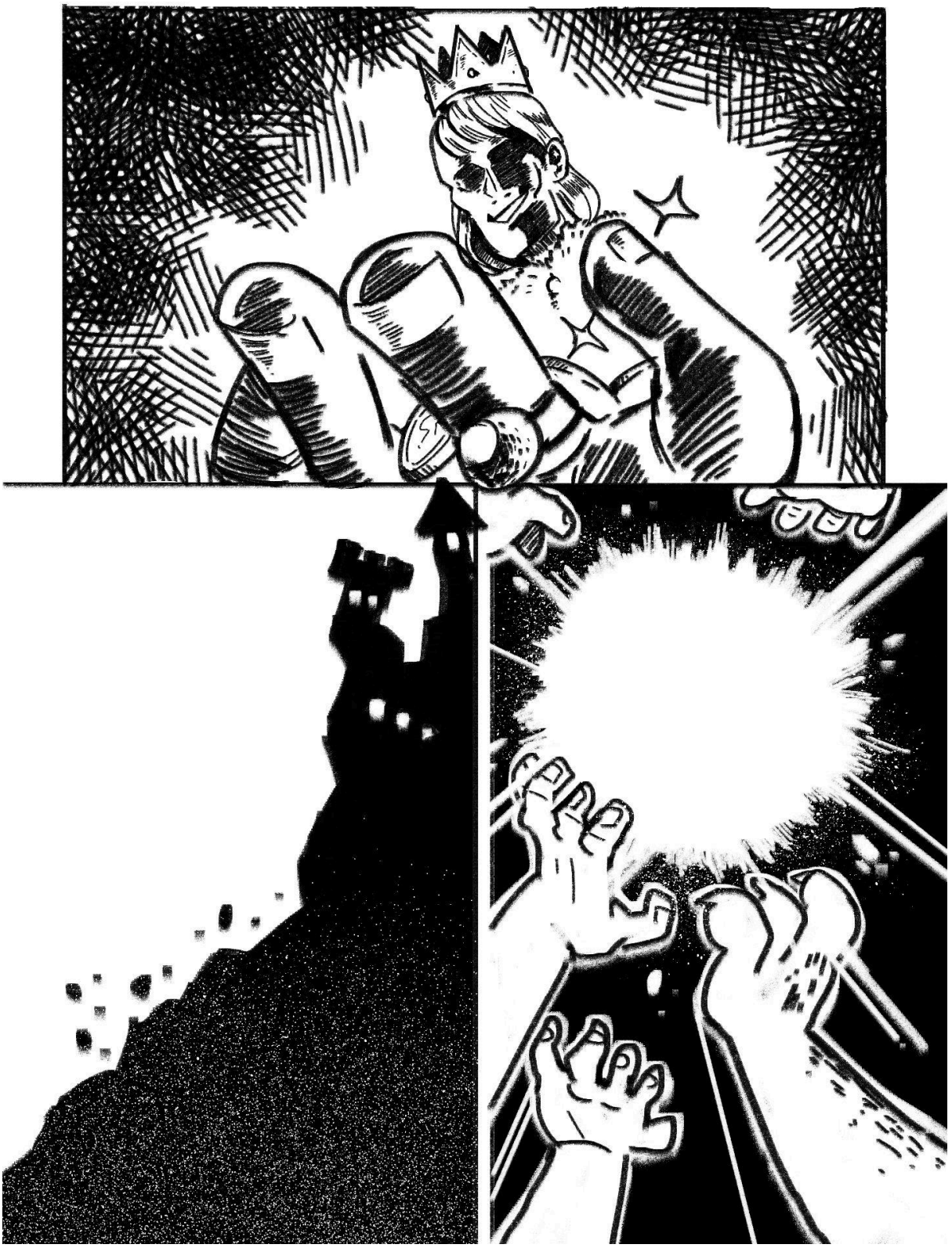
Conforme dito anteriormente, o quadrinho puxa bastante do estilo do mangá Dragon Ball, porém, para que a história tivesse uma identidade mais própria, eu decidi que a arte-final deveria ter um aspecto mais “grosseiro” com linhas grossas com falhas, como se estivessem desgastadas. Além disso, inspirado em outras mídias do gênero *dungeon crawler* como *Etrian Odyssey* e *The Dark Spire*, optei por um estilo de alto contraste entre preto e branco, com sombras fortes sob os personagens e uso mínimo de retículas. Além das inspirações citadas até então, alguns artistas que influenciaram a estética do projeto incluem o artista gráfico filipino Tristan Yuvienco, o autor de mangás Nagabe e o quadrinista canadense Bryan Lee O’Malley.

Figura 72: *Moodboard* mostrando as várias inspirações para o estilo de acabamento do quadrinho



Fonte: compilação do autor

Figuras 73 a 75: Testes de estilo das três primeiras páginas do quadrinho







Fonte: Acervo pessoal

3.5 Identidade Visual

Figura 76: Imagem do logotipo do quadrinho, exemplificando as fontes utilizadas



Fonte: Acervo pessoal

Logo de início, eu já decidi que o logotipo seria uma homenagem ao clássico logotipo de Wizardry, então fui em busca de uma fonte com um aspecto mais medieval, decidindo pela fonte open-source Eagle Lake, disponível no site Google Fonts. Adicionei algumas “falhas” nas letras para passar a impressão de desgaste. O nome do autor utiliza a fonte Times New Roman.

Figura 77: Imagem promocional do *remake* de *Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord* (Digital Eclipe, 2024) mostrando o logotipo da série

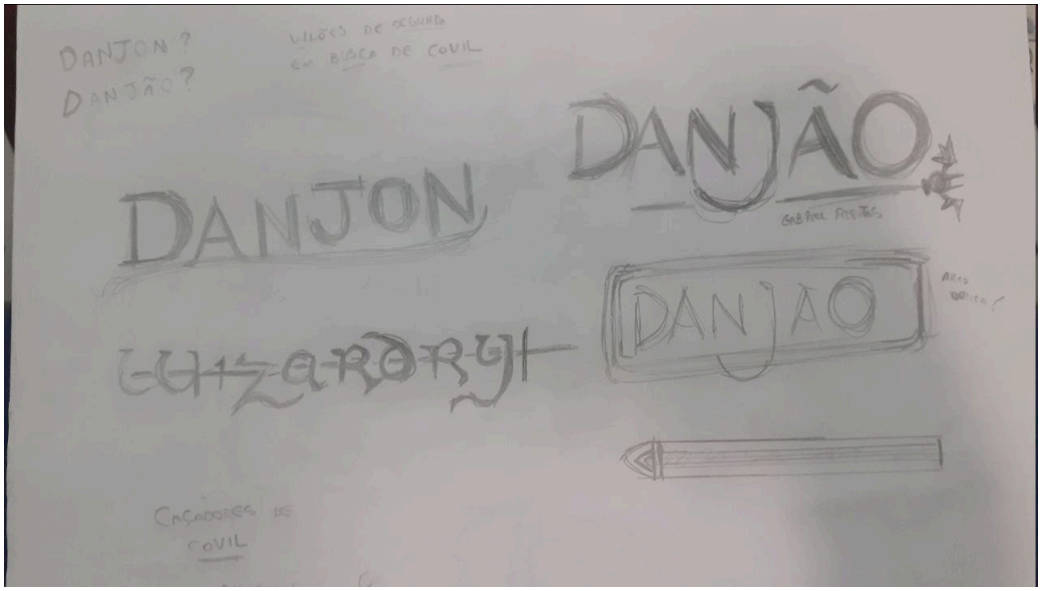


Disponível em: https://store.steampowered.com/app/2518960/Wizardry_Proving_Grounds_of_the_Mad_Overlord/

Decidi que o logotipo deveria usar uma cor sólida, não apenas para remeter ao logotipo de Wizardry, mas também para que pudesse ser utilizado no miolo do livro, em preto e branco.

O título do quadrinho, Danjão, é uma corrupção da palavra “dungeon” pronunciada em português. Eu considerei outros títulos mais descritivos como “Caçadores de Covil”, mas eu queria algo mais marcante e icônico. “Danjão” pareceu apropriado para um quadrinho brasileiro apropriando estéticas e temas estrangeiros, além de comunicar o tom cômico e escrachado da história.

Figura 78: vários rascunhos em papel, mostrando o processo de criação do logotipo



Fonte: Acervo pessoal

Figura 79: Imagem mostrando vários testes de estilo para o logotipo



Fonte: Acervo pessoal

Figura 80: imagem mostrando o logotipo com vários exemplos de cores



Fonte: Acervo pessoal

Para o corpo do texto, escolhi usar a fonte Lula Borges, uma fonte gratuita criada por designers brasileiros com o intuito de ser usada em histórias em quadrinhos (http://lulaborges.blogspot.com/2009/07/Fonte-lula-borges-versao-25.html).

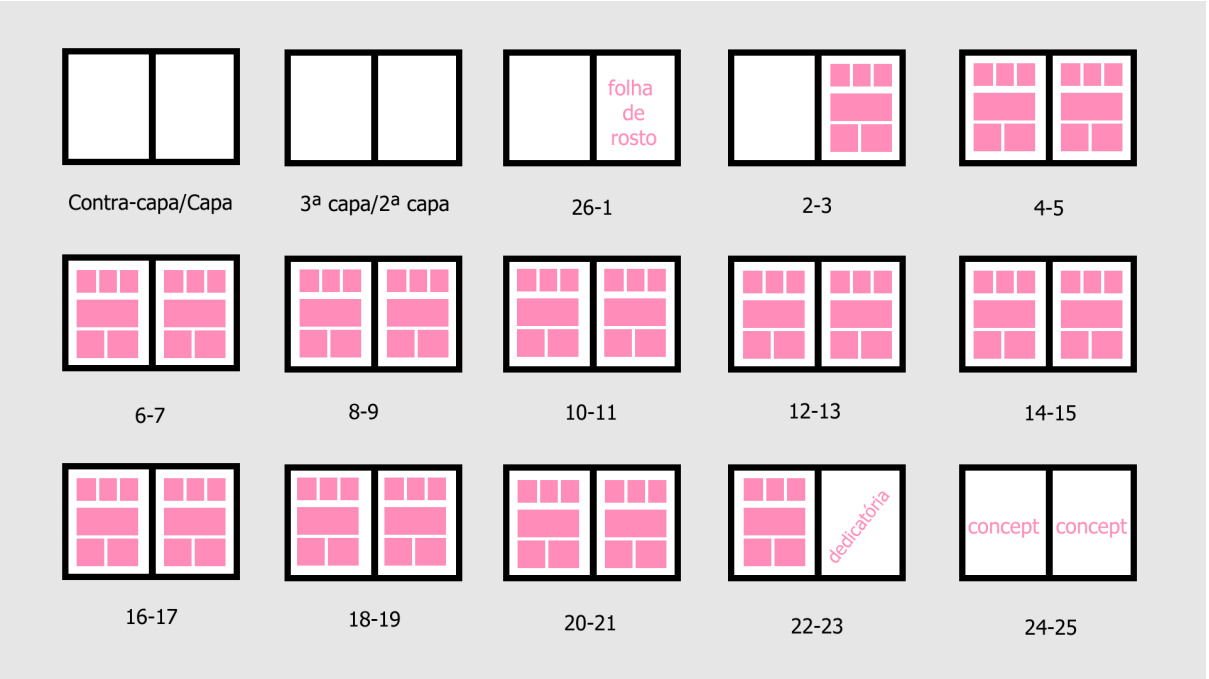
3.6 Projeto Editorial

O projeto editorial foi concebido com a intenção do quadrinho ser facilmente impresso e comercializado em eventos de cultura pop, tais como a Comic Con Experience (CCXP). Portanto, baixo custo de produção e facilidade de manuseio e transporte eram de vital importância.

Com isso em mente, foi decidido que o miolo do quadrinho seria impresso em papel offset branco de 115 gramas, enquanto a capa seria impressa em papel couchê de

300 gramas em tamanho A5 (148x210mm). Os cadernos seriam unidos por grampos.

Figura 81: Imagem do plano inicial para o projeto gráfico do quadrinho, com o conteúdo planejado até esse ponto



Fonte: Acervo pessoal

A capa foi conceptualizada como uma homenagem aos volumes encadernados de Dragon Ball (imagem X), justapondo os personagens em poses dinâmicas contra uma “caixa” e um fundo branco. O único desvio estilístico foi o uso de uma *pattern* (ou padrão) sutil para dar um pouco mais de detalhe ao fundo.

Figura 82: Versão final da capa do quadrinho, já diagramada para impressão



Fonte: Acervo pessoal

Figuras 83 a 107: Projeto editorial do quadrinho, diagramado para impressão





Cliff

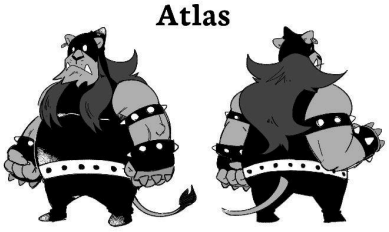




Ciel



Atlas



DANJÃO

História e Arte:
Gabriel Freitas

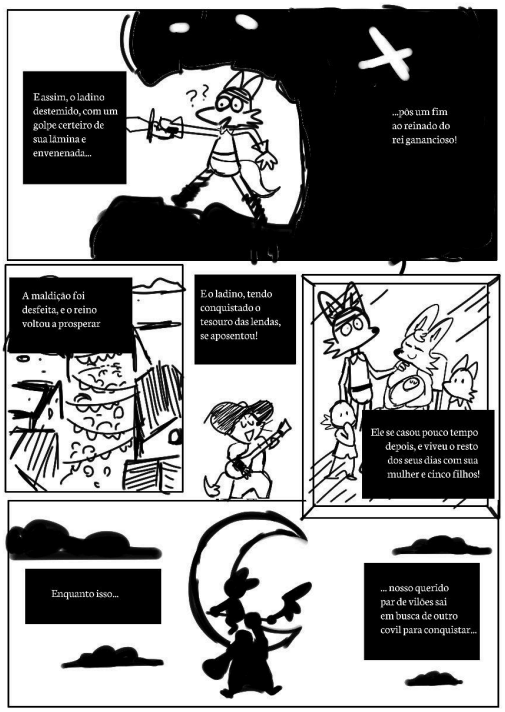
Originalmente produzido como
projeto de conclusão de curso
para a Universidade Estadual Paulista
"Júlio de Mesquita Filho" (UNESP) - Bauru

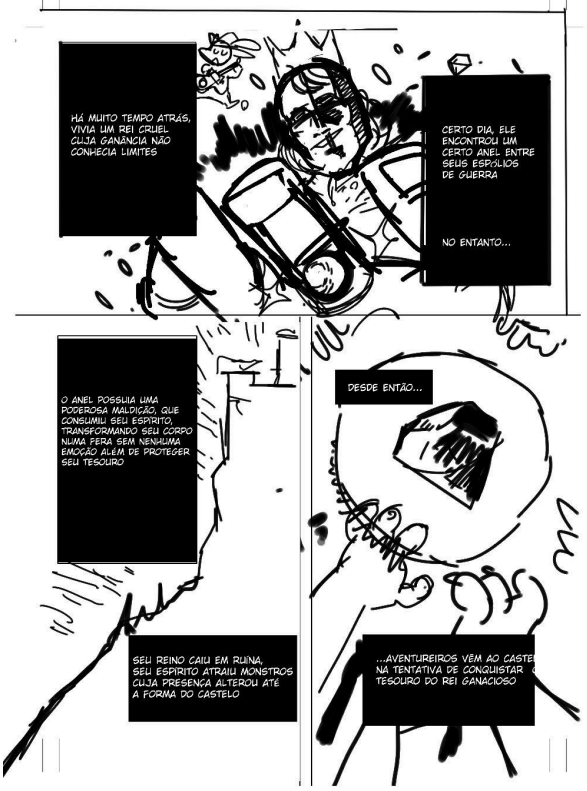
Dedico essa história aos meus pais, Carlos e Elaine, que me encorajaram a não desistir dos estudos

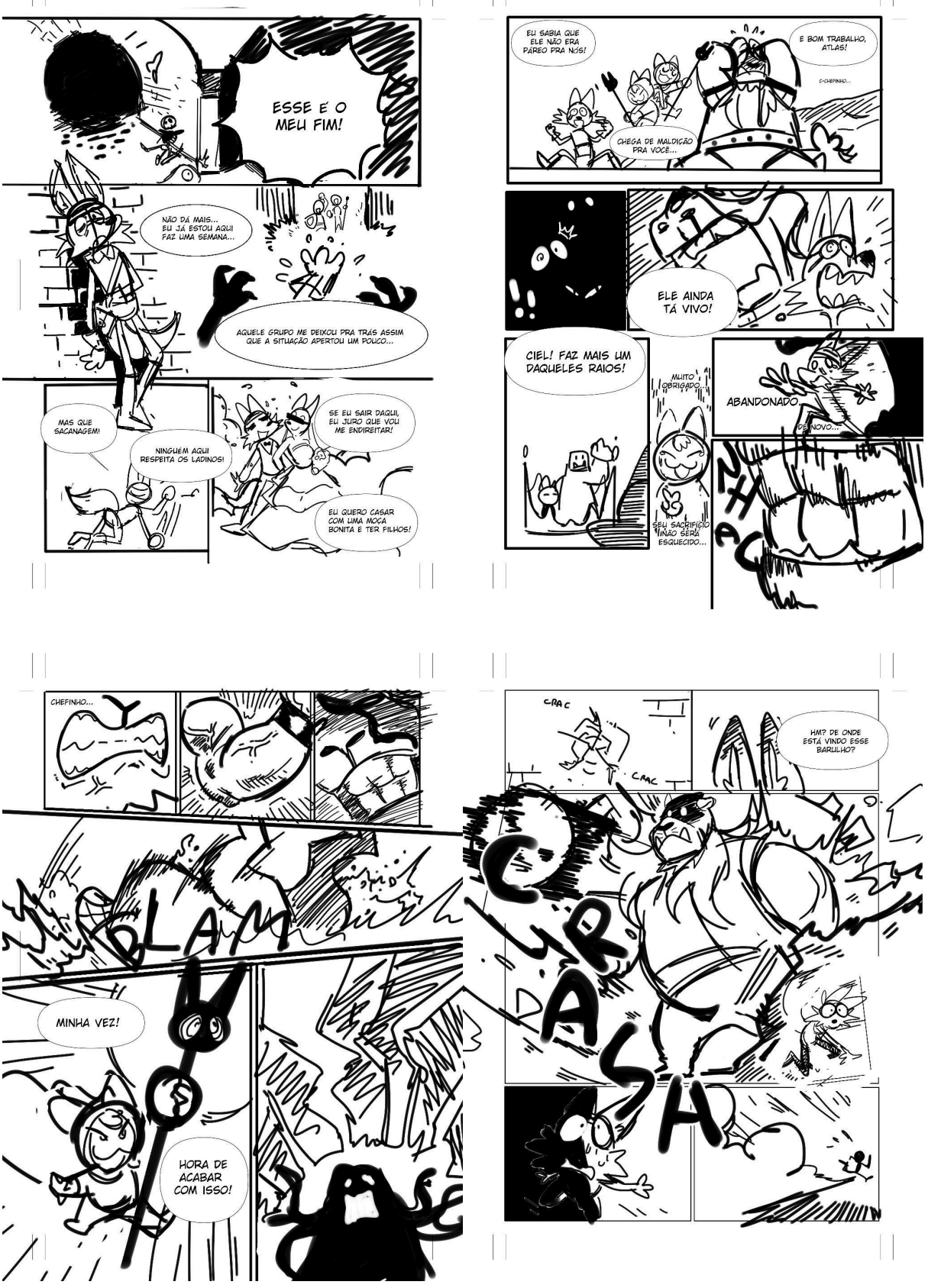
Dedico essa história aos meus amigos, Carlos Victor Rosso e Felipe Marcantonio, por toda sua ajuda e conselhos no processo criativo

Dedico essa história à minha orientadora Ana Bia, e sua enorme paciência comigo

E por fim, dedico essa história à você, leitor, por compartilhar dessa paixão aos quadrinhos!






ESSE É O MEU FIM!
NÃO DÁ MAIS... EU JÁ ESTOU AQUI FAZ UMA SEMANA...
AQUELE GRUPO ME DEIXOU PRA TRÁS ASSIM QUE A SITUAÇÃO APERTOU UM POUCO...
MAS QUE SACANAGEM!
NINGUÉM AQUI RESPEITA OS LADINOS!
SE EU SAIR DAQUI, EU JURO QUE VOU ME ENDIREITAR!
EU QUERO CASAR COM UMA MOÇA BONITA E TER FILHOS!
EU SABIA QUE ELE NÃO ERA PÁREO PRA NÓS!
E BOM TRABALHO, ATLAS!
C-CHEFINHO...
CHEGA DE MALDIÇÃO PRA VOCÊ...
ELE AINDA TÁ VIVO!
CIEL! FAZ MAIS UM DAQUELES RAIOS!
MUITO OBRIGADO...
SEU SACRIFÍCIO NÃO SERÁ ESQUECIDO...
ABANDONADO...
DE NOVO...
CHEFINHO...
BLAM
MINHA VEZ!
HORA DE ACABAR COM ISSO!
CRAC
CRAC
HM? DE ONDE ESTÁ VINDO ESSE BARULHO?
CRASH

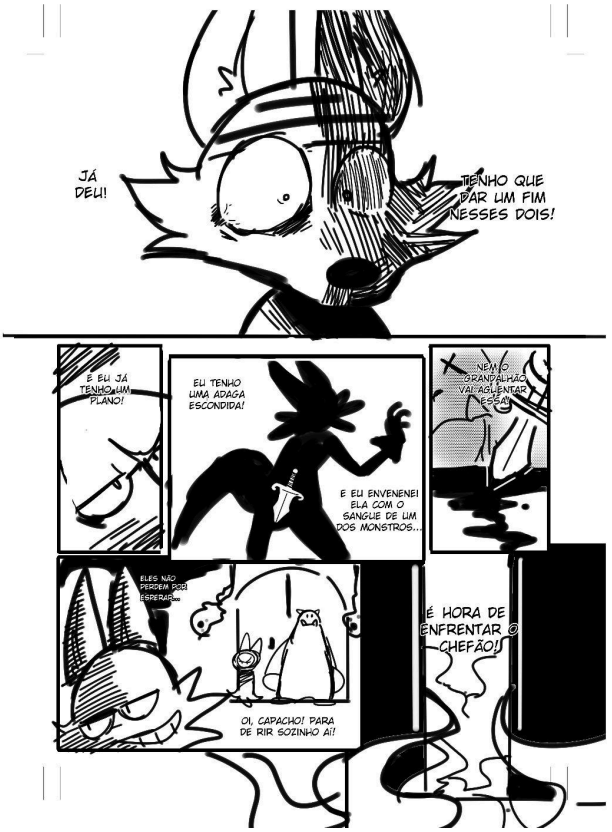

EITA PORRA!
DE ONDE SAIU UM BICHO DAQUELE TAMANHO?
CLANK
SWOOSH
ARF... ARF... TINHA ESQUECIDO... QUE AQUELA ARMADILHA ESTAVA ALI...
PELO MENOS DESPISTEI AQUELE MONSTRO...
UIA! UM BAÚ DE TESOURO!
QUE SORTE A MINHA!
NENHUMA ARMADILHA...
PELO MENOS ESSA VIAGEM NÃO VAI DAR PREJUÍZO PRA MIM!

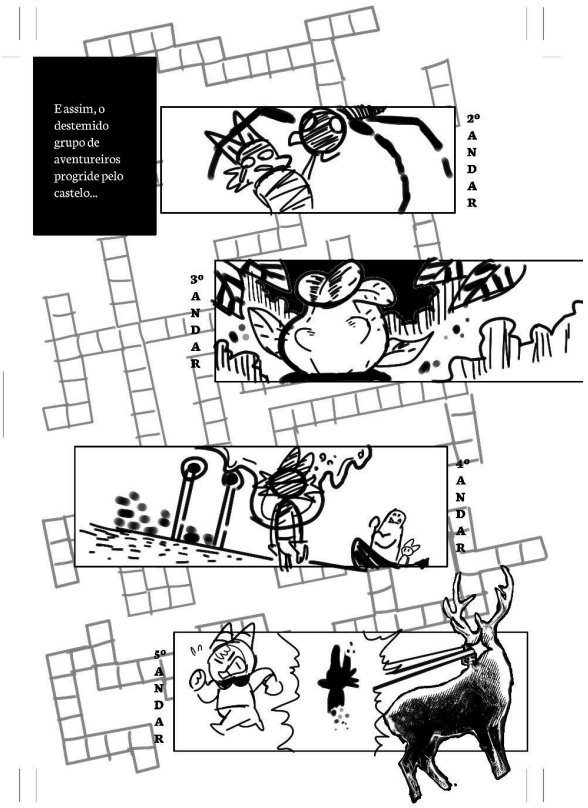

HAHAHA! VEJA SE CONSEGUE ME PEGAR, FEIOSO!
ANDA LOGO ATLAS! EU NÃO POSSO FAZER ISSO O DIA TODO!
SLA-SH


Ikchor
o rei amaldiçoado
NÃO POR MUITO TEMPO!
E-ESSE AÍ É O CHEFÃO DO CASTELO?
ATLAS, BORA MOSTRAR PRA ESSE REI...
...QUE ELE SÓ TEM TAMANHO!

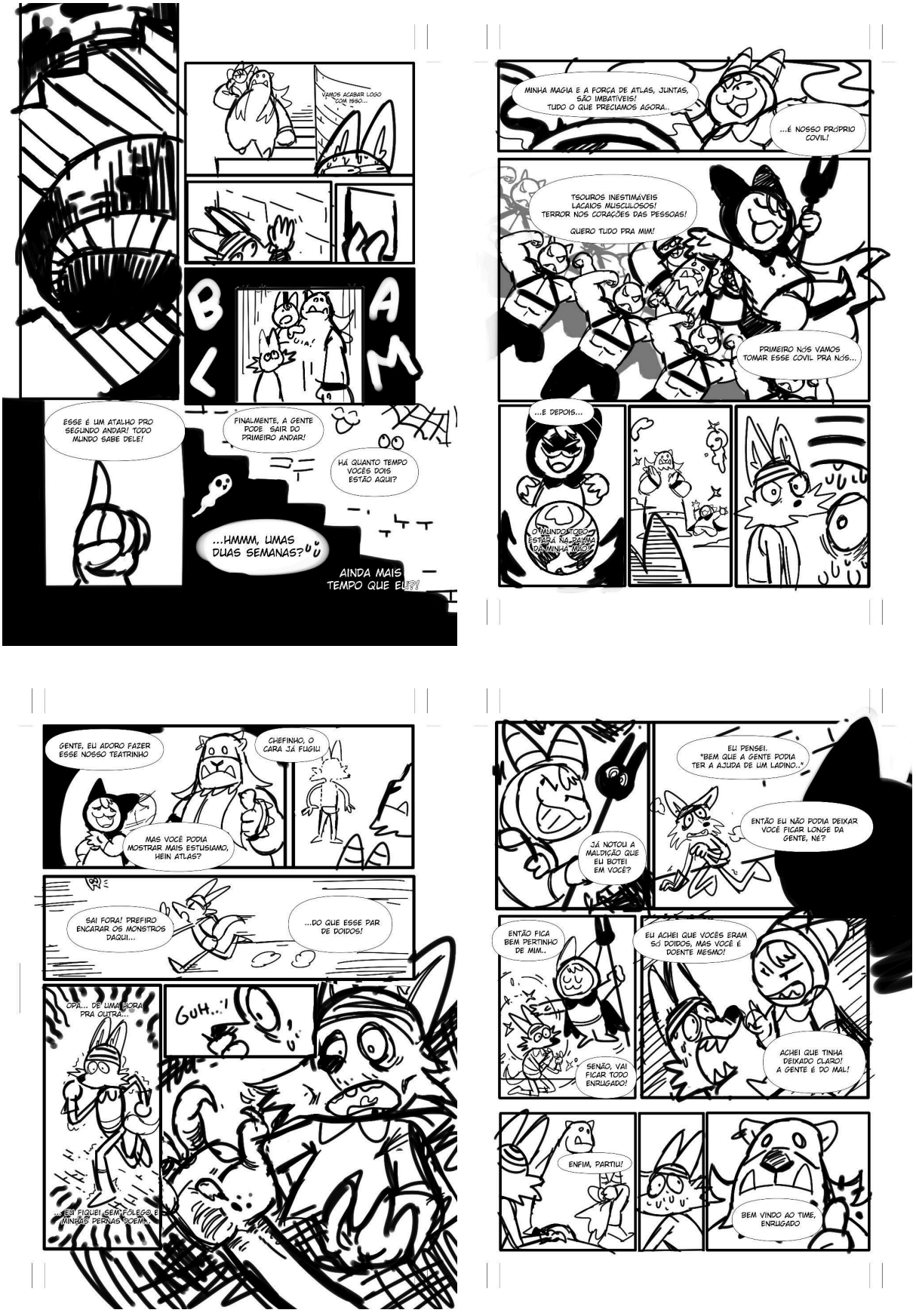

NUNCA VI UM MÍMICO DESSE TIPO...
AAAAAA
SAI PRA LÁ, COISA RUIM!


HAHAHAHAHA!
NENHUM MONSTRO É PAREO PRA MINHA MAGIA!
ATLAS! ONDE VOCÊ SE METEU?
E DE ONDE VIERAM TODAS ESSAS FLECHAS?!
O QUE SERIA DE VOCÊ SEM EU PRA TE CURAR O TEMPO TODO?
EU PAREI PRA... RESTAURAR MINHA MANA
DESCULPA, CHEFINHO...
E DE REPENTE, FUI ATACADO POR UM...
MONSTRO..?


JÁ DEU!
TENHO QUE DAR UM FIM NESSES DOIS!
E EU JÁ TENHO UM PLANO!
EU TENHO UMA ADAGA ESCONDIDA!
E EU ENVENENEI ELA COM O SANGUE DE UM DOS MONSTROS..
NEM O GRANDALHÃO VAI AGUENTAR ESSA!
ELES NÃO PERDEM POR ESPERAR...
É HORA DE ENFRENTAR O CHEFÃO!!
OI, CAPACHO! PARA DE RIR SOZINHO AÍ!


E assim, o destemido grupo de aventureiros progride pelo castelo...
2º ANDAR
3º ANDAR
4º ANDAR
5º ANDAR


EU SÓ LEMBRO DE UM DEMÔNIO SOLTANDO RAIOS...
HÃ.. EU APAGUEI..?
DE FATO, FUI EU QUEM O SALVOU!
PODE ME AGRADECER À VONTADE!
HAHAHA... MUITO OBRIGADO...
MAS VOCÊS SÃO BEM DIFERENTES DOS OUTROS AVENTUREIROS QUE EU JÁ VI...
SÓ VAI NA ONDA DELES..



Fonte: acervo pessoal

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao analisar os aspectos fundamentais das histórias em quadrinhos do ponto de vista do Design, considerando como cada elemento individual (quadros, fontes, balões de fala) contribui para um entendimento por parte do leitor, fui capaz de criar um projeto coeso, tanto do ponto de vista conceitual quanto estético. Danjão abrange e demonstra os aspectos que admiro nas inspirações citadas e acredito que os leitores poderão identificar a apreciar esses elementos, além de simpatizar com o elenco de personagens. Considero Danjão uma boa forma de finalizar meu percurso na universidade, pois pude exercitar quase todos os elementos práticos do Design, enquanto profissão.

O caminho até aqui foi árduo, no entanto. Todo projeto criativo inclui certo nível de experimentação e aprendizado, e mesmo tendo confiança nas minhas habilidades como artista, o fato de nunca ter produzido um quadrinho mais longo colocou várias dificuldades no processo. Muito tempo foi gasto, por exemplo, tentando escrever um roteiro formal para a história, apesar de possuir mais facilidade em expressar ideias com imagens ao invés de palavras. A criação do storyboard se tornou muito mais fácil depois de desistir do roteiro escrito, e me arrependo de não confiar mais no meu processo criativo.

Além disso, o fato do quadrinho ser limitado a 20 páginas (sem contar as capas e outros elementos do livro impresso), inicialmente planejado para limitar o escopo da produção, também criou problemas: a quantidade limitada de páginas para contar a história resultou em páginas mais densas em detalhes, o que significaria mais tempo para finalizar cada uma delas. Apesar de me considerar um artista razoavelmente rápido, a carga de trabalho se tornou muito pesada rapidamente, e fui obrigado a parar com a arte-final para evitar uma tendinite.

Devido a todos os motivos apresentados, não fui capaz de produzir uma versão impressa do quadrinho. Apesar de sempre considerar essa possibilidade, esse continua sendo o maior arrependimento do projeto. Ainda sim, considero Danjão bem sucedido de acordo com os objetivos do projeto, e gostaria de voltar a trabalhar com esse universo e personagens no futuro.

REFERÊNCIAS:

ARAKI, Hirohiko. Manga in Theory and Practice: The Craft of Creating Manga. Viz Media LLC, 2017.

EISNER, Will. Quadrinhos e arte sequencial. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

Editora JBC. A história das HQs. Disponível em (https://editorajbc.com.br/mangas/inf/a-historia-das-hqs/), acessado em 19/06/2022

Editora JBC. A nona arte. Disponível em (https://editorajbc.com.br/mangas/inf/a-nona-arte/), acessado em 19/06/2022

Editora JBC. O que é mangá?. Disponível em (https://editorajbc.com.br/mangas/inf/o-que-e-manga/), acessado em 19/09/2024

MCCLOUD, Scott. Desvendando os Quadrinhos. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2005.

MCCLOUD, Scott. Desenhando Quadrinhos. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2008.

Polygon. Delicious in Dungeon was inspired by a video game you might not have heard of. Polygon, 2 de maio de 2024. Disponível em (https://www.polygon.com/anime/24146605/delicious-in-dungeon-video-game-inspirations), acessado em 20/09/2024

The Crawl. How Wizardry Influenced your Favorite Game. Youtube, 1 de junho de 2022. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=zAuqTHGYIng. Acessado em 20/09/2024

RAMOS, André de Freitas. A linguagem visual das histórias em quadrinhos e o paradigma digital. Tese de Doutorado (Design). Pontifícia Universidade Católica do Rio De Janeiro. Rio de Janeiro, p 205, 2017.

ROBINAULT, Isadora Vicente. Metanoia: Desenvolvimento de uma webcomic sobre dependência emocional e liberdade. Trabalho de Conclusão de Curso (Comunicação Visual Design). Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, p.53, 2021.

LACERDA, Rômulo. Guerreiro Estelar Cosmos Leo: Criando uma Webcomic Queer do Gênero Mahou Shoujo. Trabalho de Conclusão de Curso (Design). Universidade do Estado da Bahia. Salvador, p.150, 2023