

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
BACHARELADO EM DESIGN GRÁFICO

Ramon Teodoro da Silva
Erick Douglas Santos Gomes da Silva
Luna Lima e Silva

Sedução dos Hipócritas
Manipulação Ideológica em Quadrinhos Sociopolíticos

GOIÂNIA
2021

**TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR
VERSÕES ELETRÔNICAS DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE
GRADUAÇÃO NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DA UFG**

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio do Repositório Institucional (RI/UFG), regulamentado pela Resolução CEPEC nº 1204/2014, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei nº 9.610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou *download*, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo dos Trabalhos de Conclusão dos Cursos de Graduação disponibilizado no RI/UFG é de responsabilidade exclusiva dos autores. Ao encaminhar(em) o produto final, o(s) autor(a)(es)(as) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação (TCCG):

Nome(s) completo(s) do(a)(s) autor(a)(es)(as): Erick Douglas Santos Gomes da Silva, Ramon Teodoro da Silva, Luna Lima e Silva.

Título do trabalho: Sedução dos Hipócritas: Manipulação Ideológica em Quadrinhos Sociopolíticos.

2. Informações de acesso ao documento:

Concorda com a liberação total do documento SIM NÃO¹

Independente da concordância com a disponibilização eletrônica, é imprescindível o envio do(s) arquivo(s) em formato digital PDF do TCCG.

Erick Douglas Santos Gomes da Silva
Ramon Teodoro da Silva
Luna Lima e Silva

Assinatura do(a)(s) autor(a)(es)(as)

Ciente e de acordo:

[Assinatura]

Assinatura do(a) orientador(a)

Goiânia, 14 de maio de 2021

¹ Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante: a) consulta ao(à)(s) autor(a)(es)(as) e ao(à) orientador(a); b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo do TCCG. O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro.

Ramon Teodoro da Silva
Erick Douglas Santos Gomes da Silva
Luna Lima e Silva

Sedução dos Hipócritas

Manipulação Ideológica em Quadrinhos Sociopolíticos

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Design Gráfico da Faculdade de Artes Visuais (FAV) da Universidade Federal de Goiás (UFG).

Orientador: Prof. Dr. Cláudio Aleixo Rocha

GOIÂNIA

2021

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Silva, Erick Douglas Santos Gomes da
Sedução dos Hipócritas [manuscrito] : Manipulação Ideológica em Quadrinhos Sociopolíticos / Erick Douglas Santos Gomes da Silva, Luna Lima e Silva, Ramon Teodoro da Silva. - 2021.
CLII, 152 f.: il.

Orientador: Prof. Dr. Cláudio Aleixo Rocha.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Design Gráfico, Goiânia, 2021.

Bibliografia. Apêndice.
Inclui lista de figuras.

1. história em quadrinhos. 2. narrativa. 3. design gráfico. 4. manipulação. I. Silva, Luna Lima e. II. Silva, Ramon Teodoro da. III. Rocha, Cláudio Aleixo, orient. IV. Título.

CDU 316.774

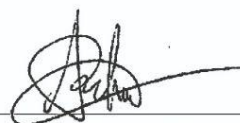
**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
BACHARELADO EM DESIGN GRÁFICO**

**ERICK DOUGLAS SANTOS GOMES DA SILVA
LUNA LIMA E SILVA
RAMON TEODORO DA SILVA**

SEDUÇÃO DOS HIPÓCRITAS
Manipulação Ideológica em Quadrinhos Sociopolíticos

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Design Gráfico da Faculdade de Artes Visuais (FAV) da Universidade Federal de Goiás (UFG).

Defendido e aprovado publicamente em 26 de Maio de 2021, pelos seguintes membros da banca:



Dr. Cláudio Aleixo Rocha (Orientador)
Universidade Federal de Goiás



Dr. Flávio Gomes de Oliveira (Avaliador Interno)
Universidade Federal de Goiás



Ma. Cátia Ana Baldoino da Silva (Avaliadora Externa)
Universidade Federal de Goiás

Agradecimentos

Importantíssimo agradecer e exaltar o professor Cláudio Aleixo, que ainda não sabemos como teve coragem de nos ter como orientandos, também todos os outros professores da FAV (talvez não todos) por tudo que nos ensinaram, seja de forma carinhosa, ou nos arrancando a alma e pedaços de nossa sanidade.

Obrigado Tio da Cartola Vermelha por nos mostrar o caminho da HQ autoral e filosófica. Obrigado Tia do Desenho (saudades) por desconstruir nossa arte, fazendo assim que conseguíssemos nos tornar verdadeiros artistas, com o mínimo de inteligência e mente mais aberta.

Amigos que permaneceram do nosso lado, fizeram cafuné e nos deram porrada quando foi preciso, somos muito gratos também.

Por fim, queremos agradecer a todos que já pegaram uma caneta e rabiscaram em uma folha alguma história, alguma mensagem e de algum jeito, acabaram por mudar a vida de alguém. Aqui, apenas seguimos os seus passos, buscando fazer deste mundinho algo melhor para o amanhã, começando por nós mesmos.

Resumo

O design gráfico sempre esteve atrelado a grandes mudanças e movimentos sociais, assim como a arte e a publicidade, por toda a história da humanidade. Desde o final do século XIX, as histórias em quadrinhos também ousaram quanto a temas relacionados à política e a sociedade. Este projeto busca uma forma de juntar as duas áreas e desenvolver uma antologia de histórias em quadrinhos experimentais que provoquem o leitor a refletir como as narrativas visuais podem mudar a percepção da realidade através de suas estratégias intencionais. São explorados temas diversos, condizentes com as realidades pessoais dos autores. A fim de entender como atingir o leitor de tal forma, realiza-se uma pesquisa sobre a história dos quadrinhos como mídia e fator político, sua origem, construção e obras relevantes, assim como o papel do design gráfico na sociedade.

Palavras-Chave: história em quadrinhos, narrativa, design gráfico, manipulação.

Abstract

Graphic design has always been linked to major changes and social movements, as well as art and advertising, throughout human history. Since the end of the 19th century, comics have also dared to talk about issues related to politics and society. This project seeks a way to bring the two areas together and develop an anthology of experimental comics that provoke the reader to reflect on how visual narratives can change the perception of reality, through their intentional strategies. Diverse themes are explored, consistent with the authors' personal points of view. In order to understand how to reach the reader in such a way, a research is carried out on the history of comics as a media and political factor, its origin, construction and relevant works, as well as the role of graphic design in society.

Keywords: comic book, narrative, graphic design, manipulation.

Sumário

1. INTRODUÇÃO	13
1.1 Tema	15
1.2 Problema	15
1.3 Objetivos	15
1.3.1 Objetivo Geral	15
1.3.2 Objetivos específicos:	16
2. JUSTIFICATIVA	17
3. HIPÓTESE	19
4. REFERENCIAL TEÓRICO	20
4.2 História das Histórias em Quadrinhos.	20
4.2.1 Século XIX	21
4.2.2 Primeira metade do século XX	22
4.2.3 Segunda metade do século XX	26
4.2.4 Século XXI	31
4.3 Linguagem das HQs	37
5. REFERÊNCIA METODOLÓGICA	54
5.1 Metodologia de Design de Löbach	54
5.2 Método de propaganda ideológica de Garcia	55
5.3 Método narrativo de Barthes	56
5.4 Método de narrativa visual de Eisner	58
5.5 Método de composição de requadro de Eisner	58
5.6 Método de Concept Art de Domiciano	59
5.7 Método para criação de uma história em quadrinhos de valor ideológico	59
6. DEFINIÇÃO DO OBJETO	64
6.1 Requisitos	65
7. DESENVOLVIMENTO DO OBJETO	66
8. DOCUMENTAÇÃO E APRESENTAÇÃO DO OBJETO	77
9. CONSIDERAÇÕES FINAIS	88
10. REFERÊNCIAS	89
APÊNDICE A - Paraíso: Método de narrativa visual e método de narrativa	91
APÊNDICE B - Paraíso: Método de concept art - descobrir	96
APÊNDICE C - Paraíso: Método de concept art - definir	97
APÊNDICE D - Paraíso: Método de concept art - desenvolver	97

APÊNDICE E - Paraíso: Método de concept art - finalizar	98
APÊNDICE F - Paraíso: Roteiro	98
APÊNDICE G - Paraíso: Boneco parte 1	115
APÊNDICE H - Paraíso: Boneco parte 2	116
APÊNDICE I - Invasão: Método de narrativa visual e método de narrativa	117
APÊNDICE J - Invasão: Método de concept art - descobrir	123
APÊNDICE K - Invasão: Método de concept art - definir	123
APÊNDICE L - Invasão: Método de concept art - desenvolver parte 1	124
APÊNDICE M - Invasão: Método de concept art - desenvolver parte 2	125
APÊNDICE N - Invasão: Método de concept art - desenvolver parte 3	125
APÊNDICE O - Invasão: Método de concept art - desenvolver parte 4	126
APÊNDICE P - Invasão: Método de concept art - finalizar	127
APÊNDICE Q - Invasão: Roteiro	127
APÊNDICE R - Invasão: Boneco, parte 1	143
APÊNDICE S - Invasão: Boneco, parte 2	144
APÊNDICE T - Inocência: Método de narrativa visual e método de narrativa	144
APÊNDICE U - Inocência: Roteiro	148
APÊNDICE V - Inocência: Boneco	151

LISTA DE FIGURAS

Figuras	Pág.
Figura 1 - Capa da revista em quadrinhos Yellow Kid	21
Figura 2 - Capa da revista em quadrinhos Os Sobrinhos do Capitão	22
Figura 3 - Capa da revista Captain America #1	23
Figura 4 - Cartum de James Gillray, retratando William Pitt e Napoleão fatiando um globo como se fosse um peru.	25
Figura 5 - Selo de aprovação do Comics Code Authority	27
Figura 6 - Capa do Volume #1 de The Incredible Hulk	28
Figura 7 - Capa da revista Luke Cage#1	29
Figura 8 - Capa da revista Black Panther#1	29
Figura 9 - Capa da revista X-Men#1	30
Figura 10 - Sapo Pepe usado na campanha do presidente dos EUA, Donald Trump	33
Figura 11 - Sapo Pepe	33
Figura 12 - Capa da revista The Mighty Thor #1, que introduz Jane Foster como a nova Thor.	35
Figura 13 - Capa da história em quadrinhos Maus.	36
Figura 14 - Capa da revista Watchmen	37
Figura 15 - Capa da revista Batman: The Dark Knight Returns	37
Figura 16 - Página de Maus - Art Spiegelman	39
Figura 17 - Página de Maus - Art Spiegelman com destaque para os quadros feitos pelo autor	39
Figura 18 - Página de La Nuit - Druillet	39

Figura 19 - Página de La Nuit - Druillet com destaque para os quadros feitos pelo autor	39
Figura 20 - Página de Superior Spider-Man - Dan Slott, Ryan Stegman, Humberto Ramos, e Giuseppe Camuncoli	40
Figura 21 - Página de Superior Spider-Man - Dan Slott, Ryan Stegman, Humberto Ramos, e Giuseppe Camuncoli com destaque para os balões feitos pelo autor	40
Figura 22 - Página de Companheiros do Crepúsculo - François Bourgeon e Fernando Scheibe	41
Figura 23 - Página de Companheiros do Crepúsculo - François Bourgeon e Fernando Scheibe com destaque para os recordatórios feitos pelo autor	41
Figura 24 - Página de Mulher-Diaba no Rastro de Lampião - Ataíde Braz, e Flavio Colin	42
Figura 25 - Página de Mulher-Diaba no Rastro de Lampião - Ataíde Braz, e Flavio Colin com destaque para as onomatopéias feitos pelo autor	42
Figura 26 - Página de Persépolis - Marjane Satrapi com texto fora de limites	43
Figura 27 - Página de Persépolis - Marjane Satrapi com texto em balões e recordatórios	43
Figura 28 - Página de Turma da Mônica - Maurício de Souza	44
Figura 29 - Página de Turma da Mônica - Maurício de Souza com destaque em metáforas visuais	44
Figura 30 - Página de Imaginary Story - Edmond Hamilton e Curt Swan	45
Figura 31 - Página de Imaginary Story - Edmond Hamilton e Curt Swan com destaque em figuras cinéticas	45
Figura 32 - Página de Transubstanciação - Lourenço Mutarelli	46
Figura 33 - Página de Transubstanciação - Lourenço Mutarelli com destaque em canaleta	46
Figura 34 - Página de The Wicked + The Divine - Kieron Gillen e Jamie McKelvie	47
Figura 35 - Página de The Wicked + The Divine - Kieron Gillen e Jamie McKelvie com destaque na sequência	47

Figura 36 - Página de O Homem é Bom - Moebius.	48
Figura 37 - Página de En En No Shouboutai - Atsushi Ookubo	49
Figura 38 - Página de Naruto - Masashi Kishimoto	50
Figura 39 - Página de the infinity revelation OGN - Jim Starlin	51
Figura 40 - Página de Avenida Dropsie - Will Eisner	53
Figura 41 - Página de The Spirit - Will Eisner	53
Figura 42 - Método para criação de uma história em quadrinhos de valor ideológico	64
Figura 43 - Concept art da narrativa 1 na etapa <i>descobrir</i>	73
Figura 44 - Concept art da narrativa 1 na etapa <i>definir</i>	74
Figura 45 - Concept art da narrativa 1 na etapa <i>desenvolver</i>	74
Figura 46 - Concept art da narrativa 1 na etapa <i>finalizar</i>	75
Figura 47 - Boneco da narrativa 1	76
Figura 48 - Arte final da narrativa 1	77
Figura 49 - Exemplo de estratégia de manipulação 1 - Narrativa 1	78
Figura 50 - Exemplo de estratégia de manipulação 2 - Narrativa 1	79
Figura 51 - Exemplo de estratégia de manipulação 3 - Narrativa 1	79
Figura 52 - Exemplo de estratégia de manipulação 1 - Narrativa 2	80
Figura 53 - Exemplo de estratégia de manipulação 2 - Narrativa 2	81
Figura 54 - Exemplo de estratégia de manipulação 3 - Narrativa 2	82
Figura 55 - Exemplo de estratégia de manipulação 1 - Narrativa 3	83
Figura 56 - Exemplo de estratégia de manipulação 2 - Narrativa 3	84
Figura 57 - Exemplo de estratégia de manipulação 3 - Narrativa 3	85
Figura 58 - Capa	86
Figura 59 - Protótipos de e-book	87

1. INTRODUÇÃO

Histórias em quadrinhos são umas das formas de se expressar mais ricas e diferenciadas e vem conquistando a atenção do público devido aos sucessos de adaptações cinematográficas e outras produções cujo material base é originado do mundo dos quadrinhos.

“Os quadrinhos são menos simples do que aparentam: questionar o seu espaço criativo exige do crítico um sólido conhecimento dos mais diversos problemas sociais, culturais e artísticos” (CIRNE, 1972, p. 12).r

Em casos como propagandas políticas, obras de arte, poemas, filmes, jogos e uma infinidade de outras mídias imagéticas, é comum em todas a variedade de interpretações ao qual estão sujeitas, por questões de localidade, idade, maturidade, nível de educação ou período histórico, dentre outros. Existem obras e peças que são planejadas para terem múltiplas interpretações, ou mesmo passar a ideia errada. Diretor e criador da série de jogos eletrônicos *Dark Souls*, Hidetaki Miyazaki, que em sua obra faz bastante uso dos recursos de *ocultar* e enganar o jogador quanto ao que realmente se está passando em seu mundo. Trata-se de uma estratégia que não só marcou sua franquia mas ajudou a definir o seu próprio nicho dentro do gênero de fantasia medieval, também criando uma enorme comunidade que se dedica a investigar e debater as imagens, símbolos e outras informações deixadas pela equipe afim de conseguirem um entendimento maior, ou apenas um que os satisfaça melhor. É um produto pensado para enganar o usuário, sem se preocupar de fato com a opinião após o consumo. Segundo Miyazaki, de certa forma, a experiência do jogo é incompleta, e foi completada pelos jogadores, através de suas descobertas ao longo do tempo. Propagandas partidárias costumam utilizar de notícias e escândalos para passar seus ideias, chegando a distorcer os fatos para adequarem ao ponto de vista que favorece certo partido, ou usando de tais informações para atacar diretamente a oposição. A liberdade com que imagens e suas informações são usadas permite que se tenha mil e uma ideias sobre do que realmente algo trata, sem necessariamente o verdadeiro significado

estar entre estes números. A verdade se torna algo momentâneo, específico, limitado e por fim, mutável, pela necessidade ou vontade de quem a tem.

Pode ser ótimo, e enriquecedor a ideia de múltiplas interpretações, gerando debates, incentivando o aprendizado e a habilidade de enxergar além da bolha onde se encontra cada indivíduo. Assim como pode ser problemática a liberdade de manipular pessoas com uma simples imagem ou fala convenientemente alterada.

Nas eleições presidenciais brasileiras de 2018, a população enfrentou uma grande crise de informações falsas, ofensivas, ameaçadoras que resultaram em grandes divisões, não por melhor ou pior como era abordado nas mídias, mas dividido de fato como bem e mal, puro e corrupto, moral ou desrespeitoso, uma guerra entre pontos de vistas, alimentados de ódio e imagens modificadas. Divisões, talvez, que não desapareçam tão cedo: as crises só pioram, direitos humanos são caçados e anos de conquista são jogados fora, tudo sendo operado no silêncio escondido atrás de imagens simbólicas e escândalos oportunos.

Dentro desse contexto quase de guerra ideológica, de caos urbano e perigo iminente em que muitas pessoas se encontram atualmente no Brasil, e até em outras partes do mundo, há sempre aqueles que são incapazes de enxergar as cordas que os guiam, como marionetes, para a servidão, seguida de abate. Movimentos como o da Arte Contemporânea enfrentam essas questões, esperando provocar reflexões e possíveis mudanças na mente das pessoas.

Então temos histórias, narrativas, que desde o princípio da humanidade, são o que nos definem, o que nos moldam e nos inspiram a continuar vivendo e melhorando. Histórias são possivelmente as armas mais poderosas contra ou a favor de um indivíduo ou grupo.

1.1 Tema

Partindo deste pensamento, surge a ideia de experimentar esses recursos visuais e os fatores limitadores da percepção do indivíduo, ao ler uma história em quadrinhos, uma mídia que possui estereótipos estabelecidos, variados recursos visuais e inúmeras abordagens, uma mídia em que, à primeiro contato, o leitor buscará por um entendimento fácil e rápido, sem esperar ser surpreendido ou forçado a revisitar certos trechos para compreender melhor, ou de forma completamente diferente de antes.

Esse trabalho busca a criação de uma antologia de histórias em quadrinhos cujas narrativas consigam ter interpretações variadas, não por acidente ou acaso, mas como propósito, no intuito de provocar no leitor alguma mudança, assim como a reflexão sobre o tema e narrativa abordados, usando até mesmo de tal preconceito e entendimento equivocado do gênero como uma ferramenta.

1.2 Problema

Então surge a dúvida sobre como a percepção da narrativa pode ser manipulada por meio dos recursos visuais das histórias em quadrinhos. Como a narrativa de histórias em quadrinhos de caráter reflexivo pode ser elaborada? Em que medida sua percepção pode ser manipulada por meio de seus recursos visuais?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo Geral

Atrás destas respostas, e do desejo de criar um material gráfico de relevância, o objetivo geral do trabalho está, em primeiro lugar, desenvolver uma antologia cujas obras provoquem reflexões nos leitores. Objetiva-se também experimentar e observar se seu entendimento e interpretação podem ser manipulados e distorcidos por meio dos recursos visuais das histórias em

quadrinhos. Busca-se por um projeto no qual todos os elementos imagéticos tem como função primária fornecer uma visão para o leitor e, como secundária, secretamente distorcer a verdade e esconder a narrativa que de fato se desenrola durante a leitura, de forma que a experiência principal seja de interpretação do leitor, embora essa seja uma interpretação planejada. Ao revisitar a obra, ao ter certa noção de como sua percepção pode ter sido manipulada, sua segunda ou terceira leituras mostram mais nitidamente que a realidade sempre esteve lá mas estava maquiada.

Os frutos desta pesquisa serão obras narrativas de caráter autoral, com ideias político-sociais, reflexivas e filosóficas, tratando de assuntos relevantes no presente momento deste país, tendo como missão ser algo relevante para o leitor, a fim de o trazer para uma posição de “luz” e consciência sobre onde se encontra e qual sua responsabilidade para com o problema, incentivando a reflexão através de questionamentos e pontos de vistas trabalhados na obra.

1.3.2 Objetivos específicos:

Partindo deste conceito inicial, a fim de elaborar o projeto e suas etapas iniciais, determina-se como objetivos específicos a pesquisa e aprofundamento sobre os seguintes tópicos:

1. Linguagem das histórias em quadrinhos;
2. Estratégias de manipulação ideológica;
3. História dos quadrinhos no contexto político;
4. Papel do design gráfico para com as mudanças na sociedade;
5. Percepção cognitiva e emocional do ser humano perante imagens;
6. Materiais para a criação da peça final;
7. Estudos da influência de obras narrativas visuais no leitor.

2. JUSTIFICATIVA

O design sempre teve uma relação íntima com as visões de mundo de cada época, é notável sua participação na propagação de ideias pela máquina estatal ou até mesmo pela resistência na tentativa de influenciar ou transformar um sistema político, econômico ou cultural em vários níveis (GARCIA, 1999). Para o filósofo francês Jacques Rancière, a política é essencialmente estética, assim como a arte, ambas são fundadas sobre o mundo do sensível (MOURA, 2018). Com isso, além deste ser um estudo de grande relevância para os mecanismos comunicacionais do design em uma narrativa ampla, também traz valiosos conhecimentos das estratégias políticas e ideológicas que utilizam massivamente os recursos poderosos de persuasão através da estética.

Ao longo da história do ativismo, várias formas de mídia foram usadas para impulsionar narrativas específicas. Nos últimos 100 anos, as histórias em quadrinhos foram efetivamente usadas para destacar, mostrar, endossar e até mesmo crucificar objetivos sociais. Na verdade, os quadrinhos há muito são reconhecidos como um meio poderoso de não apenas enviar uma mensagem às massas, mas também por serem usados para convencer as massas a pensar de uma maneira ou de outra.¹

Nas décadas de 1920 e 1930, por exemplo, as histórias em quadrinhos detalharam a luta dos trabalhadores e como as grandes corporações impediam que as massas entendessem os benefícios da frugalidade, da poupança e do controle dos gastos impulsivos. Como Alex Cox apontou em seu painel de discussão na WonderCon, a narrativa pode nem sempre ser fascinante, mas a mensagem em si ainda pode ser importante. Na década de 1940, os quadrinhos ajudaram a unir os Estados Unidos contra os nazistas, convencer os cidadãos a contribuir para o esforço na guerra e motivar tropas a vencer a guerra. Esses mesmos quadrinhos também alimentaram o racismo subjacente da América, desumanizando as pessoas

¹ Na WonderCon 2017, Alex Cox, diretor adjunto do Fundo de Defesa Legal de Quadrinhos, liderou um painel sobre a história dos quadrinhos e seu impacto na mudança do mundo. Discutindo sobre mais de um século de conteúdo de quadrinhos que impulsionou os apelos à ação e ao ativismo no mundo real, demonstrando claramente como os quadrinhos realmente mudaram o mundo tanto como uma força do bem quanto como do mal.

que eram japonesas. Assim como o Capitão América espancava Hitler na capa de uma revista, ele também atacava uma versão demonizada de soldados japoneses em outra. Estereótipos negativos foram alimentados para as massas, como evidenciado por tiras de quadrinhos anti-semitas na década de 1950. Nos anos 1960, no entanto, a narrativa para os quadrinhos como um todo mudou. Foi nessa época que o movimento *underground* dos quadrinhos (*Underground Comix*) começou. A década de 1970 trouxe a revista em quadrinhos para a arena da consciência social. Quadrinhos como *Abortion Eve* e *Slow Death* - uma revista em quadrinhos que discute o meio ambiente - foram lançados para levar as massas a considerar novas normas sociais, bem como a lutar na arena da proteção ambiental. A década de 1970 também viu o surgimento de heróis como Luke Cage e John Stewart como Lanterna Verde, sendo este o primeiro super-herói da América Latina. Levando a discussão para a década de 1980, houveram quadrinhos icônicos como *Watchmen* e *The Dark Knight Returns*, de Frank Miller, que serviram como um espelho para o atual clima político da América.

Quadrinhos, inevitavelmente, se tornaram um meio mais forte para o ativismo em suas várias formas. Temas como justiça social, terrorismo e o surgimento da tecnologia estão em várias das páginas dos quadrinhos atuais pelo mundo inteiro.

Este projeto oferece uma chance de mudar a falsa percepção de falta de seriedade presente na mídia de quadrinhos, incentivando a produção local de obras do mesmo caráter autoral e político.

3. HIPÓTESE

Utilizar elementos visuais partindo das estratégias de design gráfico e arte sequencial como composição, ângulo, distribuição de elementos, cor, sequência, ritmo, visão global e detalhada, suporte, limites dos quadros, grafismos e hierarquia visual. Distribuindo e combinando esses elementos, de forma planejada, para cada objeto, cena, conjunto de cenas e as histórias em quadrinhos como um todo. Assim trazendo ao leitor um sentimento, sensação e percepção programadas e direcionadas pelos autores de maneira explícita e/ou implícita.

4. REFERENCIAL TEÓRICO

4.1 História das Histórias em Quadrinhos.

A expressão pictórica é um dos primeiros registros de linguagem deixado pelo homem. Desde pinturas em cavernas que datam de milênios antes de Cristo, já havia uma demonstração da necessidade de registrar e contar sua história. Para alguns estudiosos de quadrinhos tais registros seriam uma forma primordial de narrativa imagética atrelada às posteriores histórias em quadrinhos e narrativas sequenciais. Segundo Gaiarsa (1970, p. 115):

Os acadêmicos... dizem que os desenhos famosos das cavernas pré-históricas – que foram a primeira história em quadrinhos que já se fez, eram um ‘ensaio de controlar magicamente o mundo’...Ora...estes desenhos controlavam... a realidade e eram mágicos.

Dessa forma os registros do homem primitivo teriam uma relação ritualística com seu cotidiano, e através desses registros surge o que seria a base do ato de contar uma narrativa através de imagens.

Com o surgimento da escrita a união entre imagem e registro se tornam mais fortes. Dessa forma, registros como os hieróglifos egípcios seriam uma das primeiras representações gráficas a se encaixar na estética dos quadrinhos. “O balão, o ruído onomatopaico e o ritmo visual constituem os elementos fundamentais de uma possível estética das histórias em quadrinhos” (CIRNE, 1971, p. 25). Para Gaiarsa (1970, p. 116), “a primeira forma de escrita conhecida – os hieróglifos do Egito – foi o segundo tipo de história em quadrinhos que a humanidade conheceu.”

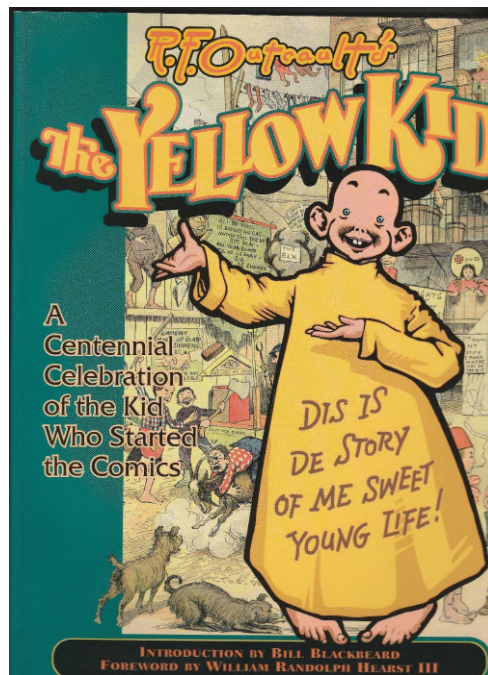
O uso da imagem para criar narrativa vem aparecendo durante a história da humanidade: pinturas de Altamira e Lascaux; as pinturas e relevos egípcios com os hieróglifos enriquecendo as imagens; as representações escultóricas da Coluna de Trajano; os vitrais góticos; a Via Sacra e as iluminuras; as histórias sem legenda contadas pelas xilogravuras, como o Apocalipse e a Paixão de Cristo; a Tapeçaria de Bayeux; as ilustrações nos livros, com o advento da imprensa, são fatores que contribuíram para a propagação do cartaz, a descoberta da fotografia, do cinema e

dos quadrinhos no Século XIX, alcançando finalmente a sua plenitude no Século XX (RAHDE, 2000).

4.1.1 Século XIX

O surgimento, assim como a evolução da História em quadrinhos foi bem transicional, com isso, surgem alguns problemas para definir qual foi o primeiro quadrinho criado. Porém muitos estudiosos definiram como a primeira história em quadrinhos a série *Yellow Kid* criada pelo americano Richard Felton Outcault.

Figura 1 - Capa da revista em quadrinhos Yellow Kid.



Fonte: <https://comicvine.gamespot.com>

Yellow Kid foi criado em 1895 mas seu reconhecimento como a primeira história em quadrinhos teve como consideração sua fase em 1896 pois foi aí que pela primeira vez vimos a utilização de elementos característicos dos quadrinhos como vinhetas em sequência e diálogos dentro de balões. Outro quadrinho pioneiro foi Os sobrinhos do Capitão, de Rudolph Dirks (1897), que trouxe uma forte tendência de quadrinhos cômicos sobre travessuras de crianças (CHINEN, 2011).

Figura 2 - Capa da revista em quadrinhos Os Sobrinhos do Capitão.



Fonte: <http://www.jornalfolhadosul.com.br/noticia/2017/04/17/os-sobrinhos-do-capitao>

4.1.2 Primeira metade do século XX

A partir de 1910 houveram a presença de histórias em quadrinhos dramáticas, poéticas e simbólicas como em *Krazy Kat* (1911) de George Herriman e histórias satíricas como *Bringing up Father* (1913) (RAHDE, 2000).

Em uma entrevista que reflete sobre o papel dos quadrinhos na sociedade americana, o lendário cartunista Jack Kirby disse que estava "atraído pela arte em quadrinhos por causa de sua simplicidade e objetividade ...".

Os quadrinhos têm sido frequentemente usados como um método de discurso político com mais frequência do que as pessoas imaginam. O problema nunca foi realmente sobre a capacidade dos quadrinhos de facilitar o discurso, mas sim sobre os métodos de contar histórias usados para transmitir opiniões sobre os problemas da sociedade. "A idéia de passividade do público ou do unidirecionamento da comunicação de massa tem cada vez menos adeptos. O público pensa, critica, escolhe, rejeita" (FEIJÓ, 1997, p. 12).

Figura 3 - Capa da revista Captain America #1.



Fonte: <https://marvel.fandom.com>

A capa de Captain America # 1 (1941) retrata Steve Rogers derrubando o ditador da Alemanha nazista, Adolf Hitler. Quando lançada, essa imagem da capa era considerada politicamente subversiva, porque mais de 75% dos americanos não queriam se envolver em outra guerra na Europa, apesar de discordarem da filosofia de Hitler. Muitos grupos de defesa surgiram defendendo uma política isolacionista do governo que se concentrasse em construir uma “defesa inexpugnável para a América”. Compreensível, pois a Segunda Guerra Mundial era um conflito que ocorria a um oceano inteiro de distância.

Embora a maioria dos americanos não apoiasse nenhuma forma de intervenção na Europa no início da Segunda Guerra Mundial, a maioria apoiava tomar medidas contra o Japão. Embora os acampamentos de internamento só tenham aparecido após os incidentes em Pearl Harbor, em dezembro de 1941, os imigrantes japoneses na América há muito tinham negado o direito de se tornarem cidadãos, terras próprias ou se casarem fora de sua raça. Em 1924, a imigração do

Japão foi totalmente isolada. Enquanto muitas das nações que compunham as potências do Eixo cometeram atos hediondos, os japoneses foram desproporcionalmente desprezados pelo povo americano antes da entrada dos EUA na guerra.

Enquanto muitos americanos viam o Terceiro Reich como uma ameaça apenas abstrata, os artistas, escritores e editores judeus que produziam livros de caráter cômico já sabiam que a guerra estava tendo enormes consequências para seus amigos e familiares no exterior.

O regime anti-semita nazista afetou profundamente os cartunistas judeus; muitos de seus parentes provavelmente morreram nos campos de concentração que cobriam a Europa Oriental. Assim, o desejo de lutar e tomar uma posição durante o tempo de paz foi feito através da arte. Ao colocar esse homem absurdamente forte e fantasiado (Capitão América) em conflito direto com o próprio Hitler, em vez de um substituto ficcional, Hitler é colocado no papel de um supervilão que representa um desafio físico, concreto, à ideologia e ao estilo de vida americano. Hitler se torna uma ameaça que até o americano mais passivo não pode ignorar.

Obviamente, a publicação dessa revista em quadrinhos não levou os Estados Unidos a declarar guerra à Alemanha. No entanto, a presença da revista forçou os americanos a repensarem seu lugar no mundo. O personagem e a história em quadrinhos inspiraram uma ampla gama de poderosas reações emocionais. De fato, como resultado da publicação desta capa, Kirby e seu colaborador Joe Simon, entre outros, foram inundados com ameaças de morte e receberam proteção policial. Em resposta, Fiorello LaGuardia, prefeito de Nova York nos primeiros anos dos quadrinhos na América durante a corrida para a Segunda Guerra Mundial, ligou para Kirby para lhe dizer que ele e seus compatriotas estavam "fazendo um bom trabalho... a cidade de Nova York veria que nenhum dano virá até você". Embora as histórias em quadrinhos fossem caracterizadas como "insanidade gráfica" (Sterling North, 1940), elas ainda eram claramente capazes de enviar uma mensagem poderosa a todos os tipos de pessoas.

Os cartoons editoriais são frequentemente desqualificados para serem considerados quadrinhos porque não são compostos como um conjunto estrito de

imagens sequenciais. No entanto, muitas pessoas consideram esses desenhos, que têm uma relação íntima com a política, ao cair dentro do meio. A partir do final do século XVIII, os artistas colocaram versões caricaturadas de políticos e ditadores, como o rei George III e Napoleão, em situações absurdas para criticar seu comportamento pessoal ou suas políticas.

Figura 4 - Cartum de James Gillray, retratando William Pitt e Napoleão fatiando um globo como se fosse um peru.



Fonte:

<https://www.independent.co.uk/news/media/press/charlie-hebdo-attack-the-battle-between-political-cartoonists-and-the-forces-of-censorship-has-been-9966396.html>

Durante as Guerras Napoleônicas, o artista James Gillray fez um cartum que mostrava William Pitt, o Jovem, Primeiro Ministro da Inglaterra, e Napoleão Bonaparte, Imperador da França, fatiando um globo como se fosse um peru empalhado. É considerado por muitos como um modelo de cartum editorial devido à sua representação econômica e acirrada de geopolítica, simplificando as complexidades do conflito europeu para um público de massa, transformando a situação em comédia. Gillray revela o absurdo das ambições internacionais desses governantes e demonstra como nenhum deles tinha em mente os melhores interesses de seus povos (e, portanto, de suas nações).

Para esses líderes militares, a guerra é apenas uma abstração; uma refeição forte. Em contraste, as pessoas que veem esse cartum sabem que, na verdade, guerra é sangue e parentes enterrados. A capacidade dos quadrinhos de justapor

idéias políticas abstratas (como a diplomacia internacional) com linguagem visual concreta e divertida, em última análise, mostra que ela é uma ferramenta eficaz para a defesa e a educação. Avançando cerca de um século e meio, os primeiros editores de quadrinhos encontraram outras maneiras insubordinadas de desafiar as normas sociais contemporâneas, dando forma física a conflitos abstratos.

4.1.3 Segunda metade do século XX

Embora choque e polêmica tenham sido efetivamente usados como ferramentas nos primeiros quadrinhos para atrair a atenção pública para a injustiça na sociedade, isso também fez com que o meio se tornasse alvo de uma cruzada moral.

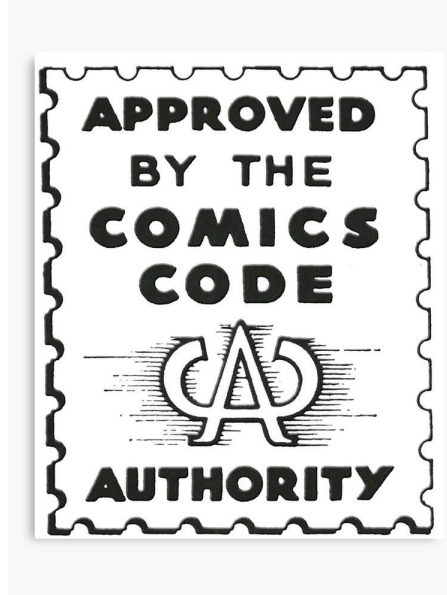
No Brasil, ainda em 1928, já se tinha críticas contra os quadrinhos, como acusações de as obras influenciarem as crianças a se comportarem de uma forma estrangeira, assim como incentivando o exercício de atividades de fora. Entre as décadas de 1940 e 1960, antecipando até mesmo os mercados norte-americanos e europeus, houve uma caça ao gênero, fazendo com que editores e leitores das HQs sofressem preconceito por parte da sociedade, sendo acusados de provocar preguiça mental, estimular prostituição, crime e desnacionalização das crianças (GONÇALO, 2003 apud MELO, 2013). Era um período conturbado, afinal, ocorria uma ditadura militar no país.

Em 1954, o psiquiatra germano-americano Frederic Wertham publicou sua obra, *Seduction of the Innocent* (Sedução dos Inocentes), um longo estudo que tentou ligar os quadrinhos à delinquência juvenil e ao declínio geral da civilidade na sociedade.

Enquanto Wertham poderia ser descrito como um "progressista" para o seu tempo (ele frequentemente tratava pacientes de baixa renda e de cor em seus escritórios no Harlem), ignorava as mensagens notavelmente progressistas por trás de muitas histórias em quadrinhos, focando-se em suas imagens apelativas. Com as suas credenciais autoritárias e testemunhos entusiasticamente aceitos, os quadrinhos foram demonizados com sucesso. Em resposta, um grupo da indústria chamado *Comics Code Authority* foi criado para policiar e estabelecer regras para o

conteúdo que poderia ser incluído nos quadrinhos publicados em massa, limitando efetivamente sua capacidade de chocar e impactar. Apesar da perda desta ferramenta narrativa poderosa, criadores de quadrinhos encontraram formas alternativas em que eles poderiam usar o meio para defender as causas políticas progressistas.

Figura 5 - Selo de aprovação do Comics Code Authority.



Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/Comics_Code_Authority

Em 1959 todos os países europeus sofriam algum tipo de interferência por parte dos Estados Unidos ou União Soviética, as superpotências no período da Guerra Fria. Como um reflexo desse problema, os quadrinistas franceses René Goscinny e Albert Uderzo criaram Asterix e Obelix, símbolo de resistência à invasão do Império Romano, a superpotência da época em que se narra a história (FEIJÓ, 1997).

Na Marvel e DC, o medo da URSS pode ser encontrado em personagens como O Fantasma Vermelho, um cientista comunista que intencionalmente se expôs junto de um grupo de macacos á raios cósmicos durante a Corrida Espacial para ganhar superpoderes que se rivalizavam aos do até então novidade - Quarteto Fantástico. O medo de armas nucleares também pode ser encontrado em uma onda de super-heróis baseados em radiação da DC e da Marvel, como o Hulk e o Homem Atômico: enquanto muitos desses personagens são abençoados com grande força

após sua exposição à radiação nuclear, eles também são amaldiçoados, com efeitos colaterais negativos. O medo da destruição mutuamente garantida pode até ser visto no personagem fantástico de Galactus, uma ameaça que destrói universos, que só pôde ser parada após o Quarteto Fantástico desenvolver um mecanismo que podia destruí-lo, mas que ao mesmo tempo podia botar um fim a eles mesmo.

Figura 6 - Capa do Volume #1 de The Incredible Hulk.



Fonte: <https://marvel.fandom.com>

Enquanto DC e Marvel faziam uma frente distante mas unificada quando se tratava de questões geopolíticas, suas ideologias eram mais aparentes e divididas quando se tratava de questões sociais. No início dos anos 60, os quadrinhos da Marvel examinavam questões sociais através da perspectiva de heróis falidos, como Tony Stark e Peter Parker, mas essas histórias geralmente não incluíam mulheres ou minorias raciais. No entanto, com o passar dos anos, a Marvel lentamente começou a produzir títulos que representavam uma faixa maior de seu público potencial.

Foi Marvel, não DC, quem produziu o primeiro grande super-herói negro, Black Panther, em 1966, e logo seguiu com outros heróis como o Falcão, Luke Cage

e Blade. Heróis do sexo feminino, como Janet Van Dyne, também conhecida como Vespa, começaram a ter um papel mais ativo em suas histórias. Os X-Men sempre lidaram com questões de opressão. A questão dos mutantes não aceitos pelo mundo ao seu redor tem sido interpretado como um símbolo da situação das minorias raciais, religiosas e sexuais. É nesses primeiros quadrinhos da Marvel que vemos a representação usada como uma forma de enviar uma declaração política aos leitores.

Figuras 7, 8 e 9 - Capas das revistas Luke Cage#1 (fig.7), Black panther #2 (fig.8) e X-Men #1 (fig.9).





Fonte: <https://marvel.fandom.com>

Por outro lado, a DC Comics era mais conservadora. Até mesmo as histórias políticas mais memoráveis da época da DC Comics, contadas nos primeiros anos de Neal Adams e Dennis O'Neil em Green Lantern / Green Arrow, apresentaram visões progressistas em um ponto-contraponto. O Arqueiro Verde defendia uma rebelião social radical, enquanto o Lanterna Verde queria trabalhar dentro do sistema para promover mudanças positivas. As histórias naquele livro eram chocantes para a época e lidavam com questões de racismo, corrupção política e abuso de substâncias, mas eram decididamente mais exageradas e menos visceralmente afetivas que os quadrinhos políticos da Idade de Ouro graças aos efeitos de esterilização do código de quadrinhos. Embora a dedicação da DC à moralização através de seus quadrinhos fosse admirável, suas histórias pareciam mais anúncios de serviço público depois da escola do que verdadeiros agentes de mudança social.

Mais tarde, a Comics Code Authority efetivamente neutralizou a capacidade das duas editoras de disseminar declarações políticas visualmente e narrativamente chocantes através dos canais tradicionais. Assim, não é de surpreender que, ao

longo dos anos 60, tenha surgido um meio de distribuição alternativo que permitisse aos cartunistas expressarem-se mais livremente: o *Underground*.

Ao driblar os modos tradicionais de distribuição, ou seja, as bancas de jornais e os editores de quadrinhos, os cartunistas *undergrounds* estavam livres das restrições do Código dos Quadrinhos. Nessa liberdade, a busca de um trabalho mais independente, lascivo, inaugurou o surgimento da cena alternativa "comix". (DANKY e KITCHEN, *Underground Classics: A Transformação da História em Quadrinhos na Comix*, 2009).

A nova rede era composta de "*head shops*, mercados de pulga e vendedores ambulantes hippies - varejistas trabalhando nas franquias mais externas do capitalismo americano". Esses quadrinhos intencionalmente tentaram chocar seus leitores através de uma exploração libertadora de questões sociais e políticas emolduradas por meio de palavras grosseiras, atos violentos e imagens sexuais. "Que melhor maneira de demonstrar seu desdém pelo gosto conservador do que perverter o que o público percebia como entretenimento infantil?" (Amy Nyberg, *Selo de Aprovação: a História do Código de Quadrinhos*, 1994).

Nos anos 50, os quadrinhos refletiam medos, desconfiança e intolerância; nos anos 60, o desejo de grandes mudanças políticas e sociais; nos anos 90, desilusão quanto ao presente e pessimismo quanto ao futuro (FEIJÓ, 1997).

"Racismo e intolerância estão entre os males sociais mais mortíferos que assolam o mundo hoje. Mas, ao contrário de uma equipe de super vilões fantasiados, eles não podem ser interrompidos com um soco, ou um zap de uma arma de laser. A única maneira de destruí-los é expô-los - revelá-los pelo mal traiçoeiro que realmente representam" (Stan Lee, *Stan's Soapbox*, 1968.)

4.1.4 Século XXI

Os quadrinhos têm grande chance de se tornarem a grande forma de storytelling do século XXI, assim como os livros foram a do século XIX e o cinema no século XX. É uma teoria inspirada por Harvey Pekar, principalmente, mas também Alan Moore, dois criadores de quadrinhos, ferozmente determinados a ampliar e expandir as possibilidades dessa mídia.

Por mais tentador que seja apontar as estatísticas de bilheteria da Marvel Studios e seus filmes, previamente mencionados neste trabalho, como um fator para o crescimento do mercado de histórias em quadrinhos, seria um engano considerar tal informação como fato. O sucesso da Marvel é, antes de mais nada, no cinema, apesar de estarem obviamente recorrendo a personagens e situações que aparecem pela primeira vez nos quadrinhos. As histórias em quadrinhos do século XX são, para melhor ou pior, historicamente ligadas à super-heróis, e esses filmes da Marvel são realmente apenas o suspiro final da relação sinonímia entre essas mídias. Histórias de super-heróis requerem um certo desenvolvimento tecnológico para serem plausíveis na tela grande, e com o passar do tempo e a tecnologia gráfica se destacando, é natural que essas histórias agora sejam adaptadas no cinema. Segundo RAUSCHER (Comics as a Nexus of Cultures, 2010, p.23)

A nova onda de adaptações de histórias em quadrinhos dos últimos dez anos tem dependido de dois fatores-chave que não aparecem em antigas produções baseadas em quadrinhos de super-heróis. O primeiro fator foi a introdução de efeitos digitais na década de 1990, que permitiram que os recursos visuais de filmes cinematográficos se aproximassem da arte dos quadrinhos, do que as pinturas foscas e as tomadas com modelos reais.

E por causa do sucesso e grande exposição dessas obras e marcas, muitas, muitas pessoas agora se consideram fãs de "quadrinhos", apesar de estarem realmente interessadas apenas em filmes de super-heróis e em uma pequena seleção de quadrinhos. O sucesso da Marvel (e, é claro, da DC e de alguns outros, como Hellboy de Dark Horse ou The Walking Dead) é mais uma prova do desenvolvimento do cinema e de uma redefinição do entretenimento popular do que o despertar de um público em si. Ainda sem contar também, apesar de mencionado as semelhanças que tornaram a aproximação dessas duas mídias, que há grandes diferenças, visuais e técnicas, que assim como são capazes de as aproximarem, podem as afastar.

Há outras razões melhores para supor que os quadrinhos irão dominar este século. Os quadrinhos sempre tiveram certas vantagens em relação a outras formas de mídia, como a percepção do tempo em sua leitura e a quase universalidade de sua aplicação e entendimento. Dizer que os quadrinhos vão dominar o próximo

século é simplesmente reconhecer que eles dominaram séculos anteriores, particularmente nos dias anteriores à alfabetização universal. Vitrais, mosaicos e até desenhos animados e grafites políticos fazem parte do mundo dos quadrinhos, assim como memes e gifs animados agitam grande parte do Twitter e outras redes sociais, como o Sapo Pepe, originalmente um personagem de uma série de tirinhas engraçadas, que se tornou por acaso um símbolo político de direita e de deboche e desrespeito. Nem todos são derivados de desenhos originais, e nem todos são sequenciais, precisamente, mas são todos palavras e imagens, cuja fusão radical os podem classificar como histórias em quadrinhos. Por esse padrão, os quadrinhos estão em todas as culturas e sempre estarão. Mesmo que todos os outros meios de comunicação fossem abandonados, os quadrinhos continuarão sendo uma forma de expressão artística.

Figura 10 - Sapo Pepe usado na campanha do presidente dos EUA, Donald Trump.



Fonte:<https://knowyourmeme.com/memes/pepe-the-frog>

Figura 11 - Sapo Pepe.



fonte:<https://knowyourmeme.com/memes/pepe-the-frog>.

Além disso, a cultura dos quadrinhos está rapidamente caindo no mainstream. Questões, particularmente sobre a representação em mulheres e pessoas LGBTQIA+, são discutidas com muito mais seriedade nos quadrinhos do que em relação a qualquer outro meio. As pessoas levam o meio suficientemente a sério para saberem que é importante que ele represente todas as vozes e abranja todas as perspectivas. Não há mais como escapar do sexismo casual ou contar histórias infantis: os olhos do mundo estão sobre a mídia.

Tomando por exemplo o atentado ao jornal *Charlie Hebdo* ocorrido em 7 de janeiro de 2015, que levantou um grande debate público em todo o mundo sobre o fundamentalismo e também sobre os limites da liberdade de expressão. Entretanto, antes disso, o jornal francês já tinha sido protagonista de outras polêmicas relacionadas à religião islâmica, principalmente em períodos onde este jornal estampou em suas capas caricaturas do profeta Maomé.²

Esse acontecimento levantou um grande debate público, onde milhares de pessoas saíram às ruas para protestar e dizer que “o atentado não atingiu somente a comunidade francesa mas sim a liberdade de expressão em sentido *lato e stricto*”. (MORAES e SANTOS, *Charlie Hebdo: Polêmica, religião e o interesse dos usuários de Internet franceses*, 2016). Esse borbulhar nas ruas de Paris migrou para as redes sociais, em debates que se tornavam cada vez mais acirrados com a veiculação das notícias. Dentro desse debate, foi visível a formação de duas correntes dicotômicas, onde uma repugnava totalmente a morte dos jornalistas e outra focava mais na questão da liberdade de expressão.

Diferente de como Frederick Wertham e sua obra “*Seduction of the Innocent*”, lançada anos atrás e mencionada previamente, no século XXI os artistas e os leitores não estão permitindo serem silenciados tão facilmente, seja por bem ou por mal, há uma resistência para com qualquer tentativa de ataque à liberdade de expressão e da produção artística da comunidade. Grande parte se deve,

2

Thiago Perez Bernardes de Moraes e Romer Mottinha Santos, « *Charlie Hebdo: Polêmica, religião e o interesse dos usuários de Internet franceses* », *Comunicação Pública* [Online], Vol.11 nº 20 | 2016, posto online no dia 30 junho 2016, consultado 21 junho 2019. URL : <http://journals.openedition.org/cp/1193> ; DOI : 10.4000/cp.1193

obviamente pela internet e o acesso de informações, o que também contribui com as principais discussões no momento serem notícias como Thor agora sendo do sexo feminino, ou termos como o teste de Bechdel³ (que veio originalmente dos quadrinhos) ao invés de polêmicas exageradas cujo único propósito é denegrir a imagem da mídia, muitas vezes a “julgando pelo seu pior e ignorando todo o conteúdo de qualidade e importância”. (HEER, 2009).

Figura 12 - Capa da revista The Mighty Thor #1, que introduz Jane Foster como a nova Thor.



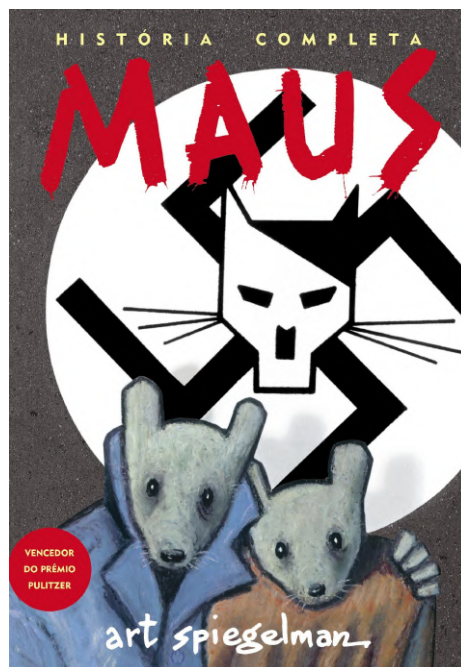
Fonte: <https://marvel.fandom.com>

³ É um teste para avaliar se um filme faz bom uso de personagens femininas. A trama precisa cumprir três regras: ter duas personagens com nome; ao menos uma cena em que conversam entre si; e o diálogo não pode ser sobre homens. Parece algo trivial, mas muitos *blockbusters* não conseguem. Na maioria, a mulher só cumpre a função de “donzela em perigo” ou interesse amoroso do herói. O teste surgiu há 30 anos, numa tira da cartunista Alison Bechdel, para ironizar como Hollywood sub-representa as mulheres.

As histórias em quadrinhos são um meio de auto-expressão, assim como para experimentação artística e entretenimento, e o excesso de histórias biográficas hospedadas na internet é uma porta de entrada para aqueles que querem usar esse meio como seu “blog”, ou mais propriamente, como uma forma de documentar suas vidas.

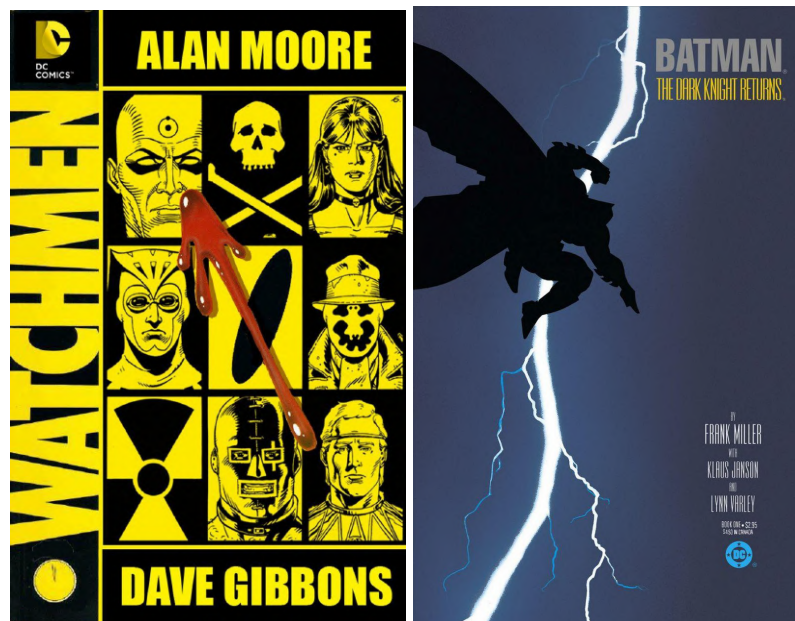
Finalmente, devido a todo esse alarde cultural, os quadrinhos estão começando a realmente escalar à verdadeiras alturas artísticas, e há todos os motivos para acreditar que tal ascensão continuará. Claro, houve Maus e American Splendor, assim como Watchmen e The Dark Knight Returns na década de 1980, mas estas eram obras excepcionais, e se destacavam de uma multidão de produtos medíocres. Não que ainda não existam produtos medíocres (assim como em qualquer outro meio artístico), mas atualmente parece que temos um produto em nível de Maus quase todos os anos, e às vezes, mais de um. Os Eisners, e outros prêmios de quadrinhos, ganharam bastante reconhecimento na década passada, e os quadrinhos só estão melhorando à medida que artistas e criadores se tornam mais ousados, grandes editoras publicam mais conteúdos e mais pessoas os lêem.

Figura 13 - Capa da história em quadrinhos Maus.



Fonte: <http://www.universohq.com/materias/maus-o-holocausto-em-quadrinhos/>

Figuras 14 e 15 - Capas das revistas Watchmen (fig. 14) e Batman: The Dark Knight Returns (fig. 15)



Fonte: <https://dc.fandom.com>

4.2 Linguagem das HQs

Por muito tempo, a linguagem tem sido diretamente e unicamente associada a alfabetização, ou seja, ler palavras. Esta visão certamente reflete o preconceito que os quadrinhos sofriam pela associação a um conteúdo fácil e para preguiçosos. De acordo com Tom Wolf (1977, apud EISNER, 2010) “a leitura de palavras é apenas um subconjunto de uma atividade humana mais ampla, que inclui a decodificação de símbolos, a integração e a organização de informações”. Wolf ainda acrescenta a seu raciocínio que a leitura seria uma “forma de atividade de percepção”. De fato a percepção tem se mostrado cada vez mais dependente da linguagem. Como demonstra Santaella (1993, p. 16) “a cognição, e junto com ela, a percepção, são inseparáveis das linguagens através das quais o homem pensa, sente e se comunica.” pois a percepção desempenha “um papel de ponte entre o mundo da linguagem, o cérebro, e o mundo lá fora”.

McCloud (1995) define histórias em quadrinhos como “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”. Os quadrinhos expõe vários padrões

visuais aqui definidos como itens constitutivos e elementos narrativos, esses padrões são repetitivos e representam ideias semelhantes, e a medida que se repetem se fixam na memória coletiva de quem consome e produz a história, e a medida que se fixam, criam uma associação entre tais elementos e um funcionamento estabelecido por convenção social. Essas repetições formam uma linguagem (EISNER 2010). Isso significa que o repertório visual do autor deve estar em sintonia com o do leitor.

Itens constitutivos

“Em sua expressão mais simples, os quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando são usados vezes e mais vezes para expressar ideias semelhantes, tornam-se uma linguagem” (EISNER, 2010, p. 3). Todos os itens que serão mencionados trazem diferentes entendimentos e emoções dependendo da sua estética. Vale ressaltar que estes são itens característicos e bastante presentes nos quadrinhos, mas grande parte não se faz necessário para que uma obra seja considerada uma história em quadrinhos (CHINEN, 2011).

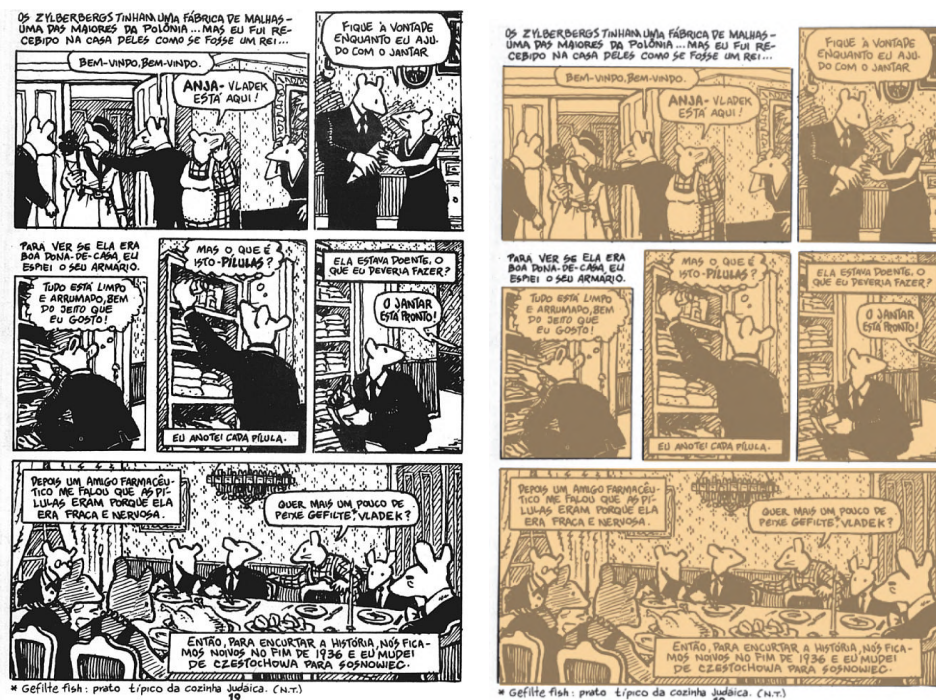
Requadros

Os requadros, vinhetas ou simplesmente quadrinhos são os limites que formam cada quadrinho como demonstrado na figura 16. Esses requadros são flexíveis, podem ser vistos em vários formatos, tamanhos e estilos, além da possibilidade de não existirem. Importante ressaltar que mesmo sem a existência de um requadro com limites visíveis, a função deles ainda existe por causa da cadeia de eventos sequenciais indispensáveis para uma história em quadrinhos.

Assim, um quadro que ocupa meia página indica um tempo maior na narração e um conseqüente aumento de tempo de leitura. Em relação às linhas que demarcam o espaço dos quadros, elas são arbitrárias e podem ser colocadas ou não dependendo de cada autor (DASILVA, 2001). As linhas do requadro podem representar um estilo do ilustrador e/ou transmitir uma certa energia específica

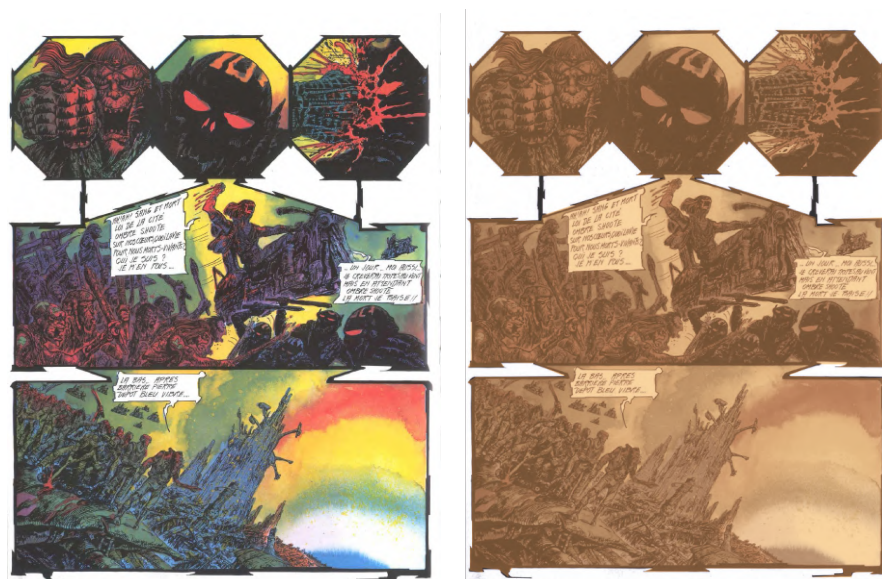
como na figura 18, onde o formato transmite adrenalina e dinâmica. O flashback muitas vezes é indicado por meio da alteração do traçado do requadro. O traçado sinuoso ou ondulado é o indicador mais comum de passado (EISNER, 2010).

Figuras 16 e 17 - Página de Maus - Art Spiegelman (fig. 16) e Página de Maus - Art Spiegelman com destaque para os requadros feitos pelo autor (fig. 17).



Fonte: Maus, de Art Spiegelman.

Figuras 18 e 19 - Página de La Nuit - Druillet (fig. 18) e Página de La Nuit - Druillet com destaque para os requadros feitos pelo autor (fig. 19).



Fonte: La Nuit, de Druillet.

Balão

O balão (fig. 20 e 21) permite inserir diálogos, ideias, pensamentos ou ruídos. Quando se utiliza os princípios tipográficos sabiamente, consegue-se expressar fúria, ódio, medo, alegria, surpresa etc. (CIRNE, 1971). Dependendo do formato, disposição e estilo, esse recurso traz diferentes emoções. Um balão ondulado com a cauda em forma de círculos fragmentados representa pensamento, um balão “espetado” representa grito ou voz vinda de um aparelho eletrônico.

Figuras 20 e 21 - Página de Superior Spider-Man - Dan Slott, Ryan Stegman, Humberto Ramos, e Giuseppe Camuncoli (fig. 20) Página de Superior Spider-Man - Dan Slott, Ryan Stegman, Humberto Ramos, e Giuseppe Camuncoli com destaque para os balões feitos pelo autor (fig. 21).



Fonte:

<https://www.newsarama.com/43230-doc-ock-is-back-under-the-mask-in-superior-spider-man-1-preview.html>

Recordatório

A função do recordatório (fig. 22 e 23) é basicamente expressar algo fora de cena, mas não é uma regra. Esse recurso é mais perceptível por sua visualidade do que sua função, geralmente, são textos fechados em um limite para que estes não

façam ligação direta com um personagem (como a cauda de um balão). Ele pode ser usado para explicar em que espaço ou tempo a cena ocorre, assim como, também, mostrar o pensamento de personagens ou a fala de um narrador externo (CHINEN, 2011).

Figuras 22 e 23 - Página de *Companheiros do Crepúsculo* - François Bourgeon e Fernando Scheibe (fig. 22) Página de *Companheiros do Crepúsculo* - François Bourgeon e Fernando Scheibe com destaque para os recordatórios feitos pelo autor (fig. 23).



Fonte: *Companheiros do Crepúsculo*, de François Bourgeon e Fernando Scheibe.

Onomatopeia

Quase sempre servem para representar sons ambientais ou os que não são produzidos pelas cordas vocais como se pode conferir nas figuras 24 e 25 (CHINEN, 2011). Esses sons são representados por letras que normalmente seguem um aspecto tipográfico que faz ligação com o tipo de som desejado. Além do mais, pode-se utilizar da extensão dessas letras ao longo dos quadrinhos para representar sua duração ou intensidade.

Figuras 24 e 25 - Página de Mulher-Diaba no Rastro de Lampião - Ataíde Braz, e Flavio Colin. (fig. 24) Página de Mulher-Diaba no Rastro de Lampião - Ataíde Braz, e Flavio Colin com destaque para as onomatopéias feitas pelo autor (fig. 25).



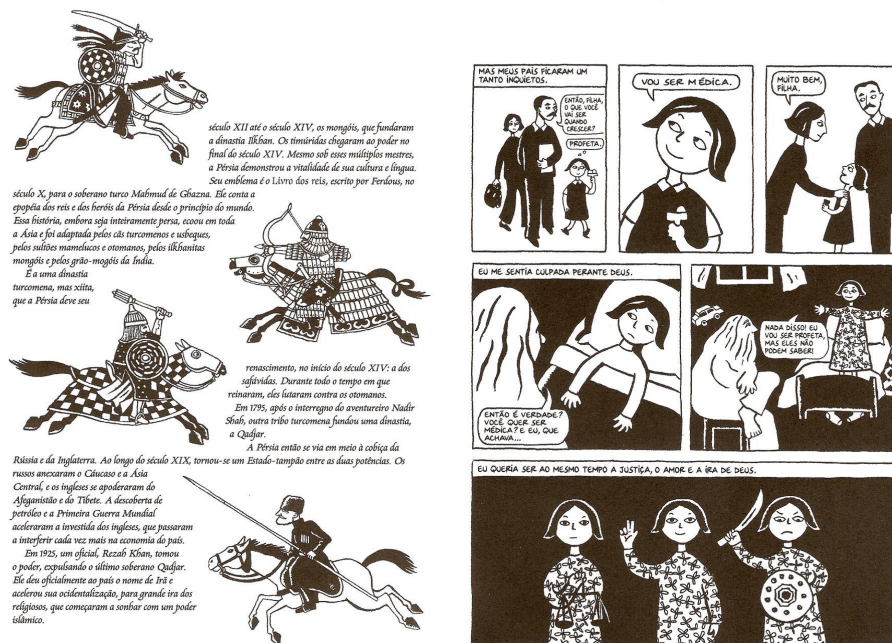
Fonte: Mulher-Diaba no Rastro de Lampião, de Ataíde Braz, e Flavio Colin.

Texto

Normalmente, os textos se encontram inseridos em balões, recordatórios e onomatopéias como na figura 27. É a parte verbal e juntamente com a imagem, formam os principais alicerces do que define uma história em quadrinhos em muitas definições devido sua importância, embora, toda forma, sua presença não se torna necessária para que uma história em quadrinhos funcione plenamente. Chinen (2011) enxerga a necessidade de texto, balões e vinhetas contraditórias visto que quadrinhos com tais elementos ausente ainda conseguem transmitir o que pra Chinen é mais importante: a narrativa.

As palavras podem assumir como protagonistas da história ou de uma parte da história, trazendo para si grande parte do peso narrativo, isso é bem visível quando a cena coloca a interação de personagens por meio do diálogo (MCCLLOUD, 2008) ou em toda obra de cartunistas específicos que trabalham de formas bastante sutis as potencialidades narrativas da imagem deixando as palavras fazerem seu jogo lógico como nas tirinhas de Mafalda, criação de Quino e *Peanuts*, criação de Schulz. Além do mais, o texto não precisa estar limitado a aplicações tão objetivas como quando apresentada pelos balões, recordatórios e onomatopéias, ele pode ser parte da ilustração, geralmente em uma interação poética ou cômica e também pode assumir um aspecto narrativo em texto corrido como na figura 26. E ainda considerando as aplicações dentro de recortes como os balões, não se faz necessário que o texto siga uma rigidez tão objetiva e expositiva. O letreiramento pode ter um tratamento gráfico a fim de se tornar uma extensão da imagem, podendo trazer diferentes emoções e sugestão de som (EISNER, 2010), recursos visíveis dessa estratégia são o aumento do corpo da fonte para dar uma sensação de volume do som e o uso de negrito para enfatizar partes do texto (MCCLLOUD, 2008).

Figuras 26 e 27 - Página de Persépolis - Marjane Satrapi com texto fora de limites (fig. 26) Página de Persépolis - Marjane Satrapi com texto em balões e recordatórios (fig. 27).

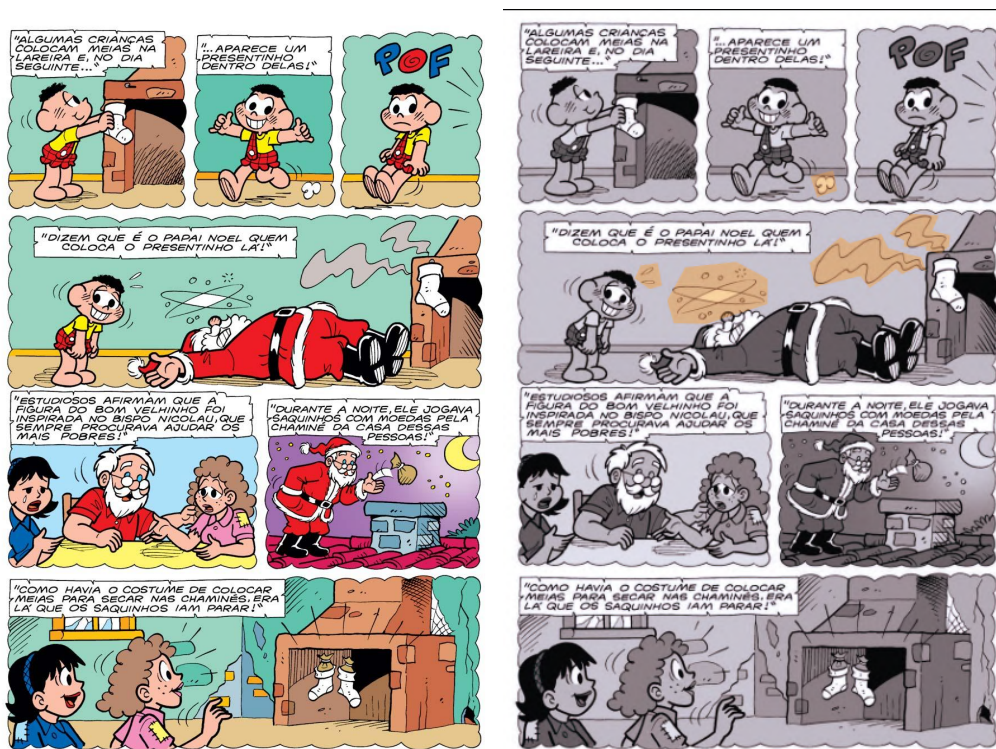


Fonte: Persépolis, de Marjane Satrapi.

Metáforas visuais

As metáforas visuais costumam substituir ou sintetizar conceitos apenas com uma simples imagem, mas esse sentido depende de uma convenção, pois em alguns casos sua significação não é tão direta (EISNER, 2010). Essas metáforas acontecem por exemplo quando um personagem bate a cabeça e estrelas aparecem do local ou quando um personagem está apaixonado e surgem corações em sua volta assim como caveiras, raios, estrelas e outros símbolos dispostos em sequência em um balão de fala podem simbolizar palavrão. Nas figuras 28 e 29 o desenho da “fumacinha” faz menção ao odor e as elipses com bolhas representam atordoamento.

Figuras 28 e 29 - Página de Turma da Mônica - Maurício de Souza (fig. 28) Página de Turma da Mônica - Maurício de Souza com destaque em metáforas visuais (fig. 29).



Fonte: <http://turmadamonica.uol.com.br/ahistoriadona/>

Figuras cinéticas

São recursos visuais que demonstram o movimento. Os quadrinistas utilizam de borrões ou linhas que demonstram a trajetória algo (CHINEN, 2011). Nas figuras 30 e 31, as linhas ilustram o movimento do braço do Batman e a projeção do objeto arremessado.

Figuras 30 e 31 - Página de Imaginary Story - Edmond Hamilton e Curt Swan (fig. 30) Página de Imaginary Story - Edmond Hamilton e Curt Swan com destaque em figuras cinéticas (fig. 31).

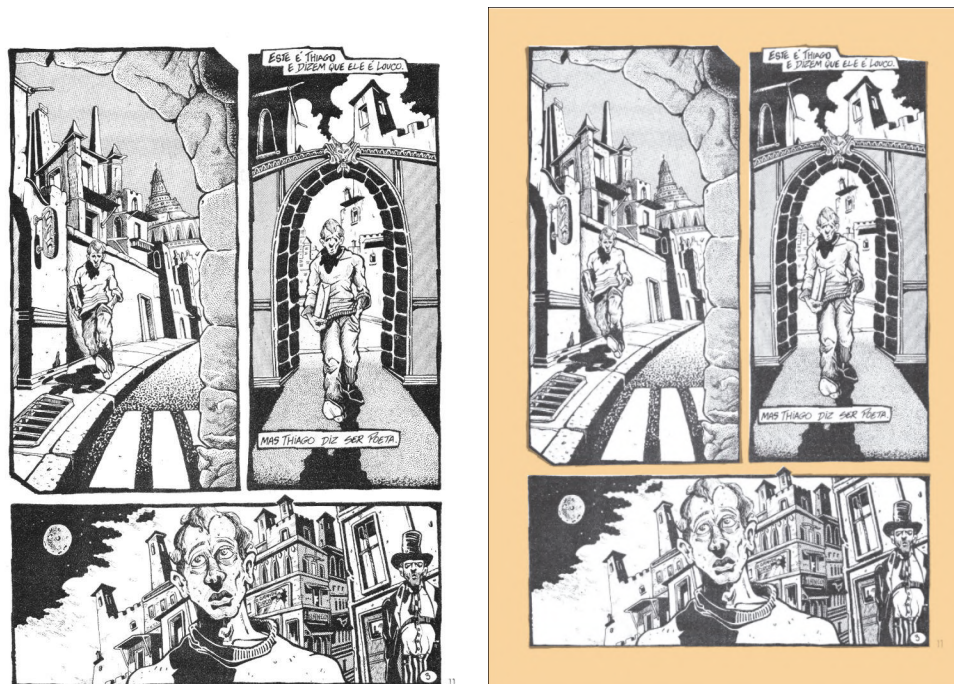


Fonte: <http://vlcomic.com/read/comic-world-s-finest-comics-eng/147>

Canaleta

Também chamada de vão, é o espaço entre um quadrinho e outro. Ela funciona como uma contra forma e podemos visualizá-la nas figuras 32 e 33.

Figuras 32 e 33 - Página de Transubstanciação - Lourenço Mutarelli (fig. 32) Página de Transubstanciação - Lourenço Mutarelli com destaque em canaleta (fig. 33).



Fonte: Transubstanciação, de Lourenço Mutarelli.

Elementos narrativos

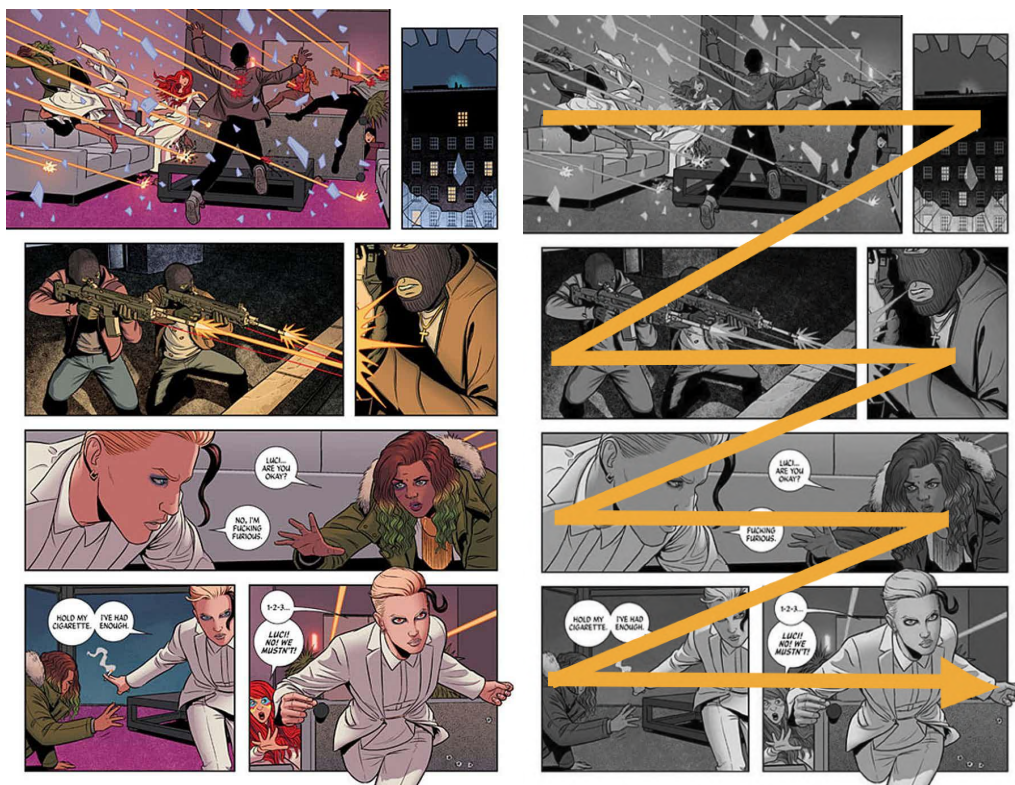
Assim como um escritor escolhe criteriosamente as palavras que irá utilizar para comover e um locutor seleciona as expressões que irão causar mais efeito, o autor de quadrinhos deve eleger as cenas e textos com muito critério para compor a sua história e obter o melhor resultado (CHINEN, 2011). Os elementos narrativos não dizem respeito ao conteúdo da história (o que iremos explorar no referencial metodológico), e sim, a forma que esse conteúdo será exposto, e essa exposição trabalhada sabiamente pode trazer clareza e emoção, guiando o olhar do leitor através dos quadrinhos e persuadindo-o a dar importância ao que vê (MCCLLOUD, 2008). Também será notável a semelhança entre os elementos narrativos das

histórias em quadrinhos com o cinema que além de terem um funcionamento semelhante em muitos aspectos, surgiram em épocas próximas (DASILVA, 2001).

Sequência

Também chamada de ritmo visual, a sequência é um mecanismo indispensável para uma história em quadrinhos, pois “Ler uma história em quadrinhos é ler a articulação de seus planos” (CIRNE, 1972, p. 14). A função fundamental da arte dos quadrinhos, que é comunicar ideias e/ou histórias por meio de palavras e figuras, envolve o movimento de certas imagens (como pessoas e coisas) no espaço. Para lidar com a captura ou o encapsulamento desses eventos no fluxo da narrativa, eles devem ser decompostos em segmentos sequenciados (EISNER, 2010). Deve-se ater ao fluxo da leitura que é da esquerda para direita e de cima para baixo na cultura ocidental como vemos nas figuras 34 e 25.

Figuras 34 e 35 - Página de The Wicked + The Divine - Kieron Gillen e Jamie McKelvie (fig. 34) e Página de The Wicked + The Divine - Kieron Gillen e Jamie McKelvie com destaque na sequência (fig. 35).



Fonte:

<https://www.normaeditorial.com/ficha/9788467925999/the-wicked+-the-divine-1-el-acto-faustico/>

Timing

Timing é a sensação de passagem do tempo que temos ao ler a história. A disposição dos balões que cercam a fala - a sua posição em relação um ao outro, ou em relação a ação, ou à sua posição em relação ao emissor - contribui para a medição do tempo (EISNER, 2010). Os requadros também têm um papel muito importante no *timing*. Eles não só enquadram a cena que por si só trazem elementos para representar o tempo como eles por si só alteram a percepção do tempo dependendo de seu tamanho (quadros maiores tendem a ter maior tempo de leitura do que quadros menores) como seu estilo (quadros ondulados podem fazer um salto temporal para o passado representando um *flashback*) (DASILVA, 2001). Na figura 36, os quatro primeiros quadrinhos expõem sequências de imagem com pouca mudança temporal entre uma e outra, isso pode ser usado tanto para a clareza da cena como para intensificar a ação da criatura mastigando uma orelha humana.

Figuras 36 - Página de O Homem é Bom - Moebius.



Fonte: O Homem é Bom, de Moebius.

Elipse

Espaço entre os quadrinhos onde algo acontece mas não é mostrado e cabe ao leitor preencher a cena da canaleta com algo baseado no quadrinho posterior e anterior. (CHINEN, 2011). Estão presentes nos quadrinhos dois tipos de elipses. As elipses que marcam uma continuidade temporal e que aparecem pela necessidade gráfica do corte, que serão chamadas de pequenas elipses e as elipses propriamente ditas, que marcam uma descontinuidade temporal e espacial, chamadas de grandes elipses. (CIRNE, 1972). Os quadrinhos japoneses são lidos da direita para a esquerda e de cima para baixo, na figura 37 há uma luta sendo travada entre personagens com poderes de fogo. É possível perceber que o personagem acertou o pé no rosto do oponente mas em nenhum momento vimos o pé colidir com seu rosto. Isso acontece pois nossa mente completa as imagens intermediárias entre um quadrinho e outro e esse efeito se chama elipse.

Figuras 37 - Página de En En No Shouboutai - Atsushi Ookubo.



Fonte: En En No Shouboutai, de Atsushi Ookubo.

Enquadramento

Enquadramento ou plano refere-se a aproximação do observador em relação à cena. O autor de quadrinhos pode escolher um distanciamento maior ou menor (CHINEN, 2011). E de acordo com o espaço que representam, os enquadramentos são denominados de plano.

Os planos seguem a mesma definição do cinema: plano total demonstra o ambiente como um todo; plano americano enquadra o personagem da cabeça aos joelhos; o plano médio mostra o personagem acima da cintura; o primeiro plano se limita ao que está acima dos ombros e o plano detalhe é aquele que mostra uma parte do corpo ou um objeto com uma atenção mais intensificada (DASILVA, 2001). Os planos representam sensações diferentes e guiam o leitor lhe dando informações restritas ou não dependendo do que está visível no quadro (e quão visível está). Na figura 38, os planos foram utilizados com base na sequência para expor de forma dramática e misteriosa os elementos da cena de forma gradual. O personagem então é enquadrado no último quadrinho em um primeiro plano para o impacto de sua aparição na história.

Figuras 38 - Página de Naruto - Masashi Kishimoto.



Fonte: <https://d2o7bfz2il9cb7.cloudfront.net/main-qimg-c0881df20ddbde8b7202e2be3f63ed4a>

Ângulo

É como posicionaremos a nossa câmera se, em vez de desenhados, os quadrinhos fossem filmados (CHINEN, 2011). O ângulo então se refere a uma inclinação da visão enquanto o plano se refere a distância. Os ângulos podem ser classificados em três tipos: o ângulo médio corresponde a uma cena acontecendo a altura dos olhos; o superior (*plongée*) observa a situação por cima e o inferior (*contra plongée*) se posiciona abaixo. (DASILVA, 2001). O ângulo superior tem a capacidade de inferiorizar os elementos ou personagens expostos, além de dar ao leitor um *status* de observador distante da cena. O ângulo inferior tem a capacidade de engrandecer elementos e personagens expostos e pode dar ao leitor uma imersão de perigo e vulnerabilidade. Na figura 39, quadrinho quatro, o personagem Thanos é visto em um ângulo inferior elevando sua visibilidade de poder e dominância. Todavia, os ângulos também servem para puros propósitos funcionais, como uma exposição detalhada de um ambiente (EISNER, 2010).

Figuras 39 - Página de The Infinity Revelation OGN - Jim Starlin.



Fonte: <https://www.newsarama.com/21746-first-look-thanos-the-infinity-revelation.html>

Diagramação

“Itens constitutivos” e “elementos narrativos” são categorias da linguagem dos quadrinhos definidas por Chinen (2011). Em sua organização, a diagramação pertence aos itens constitutivos, porém aqui, se fez necessário classificá-la como elemento narrativo devido a estar mais associada a uma função do ato de se contar a história do que ser uma peça móvel corpórea. Ficará mais claro ao leitor com o exemplo da canaleta (um item constitutivo) e da elipse (um elemento narrativo). Ambas se referem a um mesmo ponto, uma mesma localização, aquele espaço entre um requadro e outro, porém, a canaleta é a forma (ou como preferir, a contra forma) desta localidade, enquanto que a elipse é a função narrativa que se pode desempenhar utilizando essa forma.

A diagramação se trata da distribuição de todos os elementos ao longo da página, é nessa estrutura que visualizamos a definição de McCloud sobre quadrinhos como sendo uma narração sequencial em imagens justapostas (CHINEN, 2011). Ela então vai se comportar como uma malha onde inserimos os elementos visando a clareza e a fluidez.

A diagramação é o principal meio onde o timing navega, se expressa e é controlado. Como já demonstrado a respeito do requadro, o mesmo pode expressar diferentes condições temporais a depender de seu formato e extensão, mas o timing do requadro só tem expressão relevante em uma cadeia de acontecimentos. Foi dito que quadrinhos menores têm tempo de leitura menor que quadrinhos maiores, mas essa relação só se percebe em uma sequência, e essa sequência é disposta a partir da diagramação. Deve-se ater aos recursos que extrapolam o fluxo visual do leitor com exageros estilísticos como ruptura da quarta parede (momento em que elementos saltam de dentro para fora dos requadros) pois um mau uso pode confundir o leitor e causar ruídos em sua leitura (MCCLOUD, 2008). É claro que nada é proibido, mas se o autor tem uma intenção bem definida quanto a sua narrativa, deve agir de forma coerente com seus princípios estabelecidos, sejam eles realistas ou abstratos.

Em cada cena existe um certo peso de ações e itens, esses pesos determinam o quanto a atenção do leitor será estimulada para uma determinada

área do seu quadrinho em detrimento do resto e isso serve para guiar a atenção do leitor ao longo das sequências (MCCLLOUD, 2008) como mostra na figura 40. Nessa cena, nosso ponto de interesse é o homem que aparece repetidamente na cena devido seu enfoque e suas ações. Esse peso deve ser bem planejado pois, pensando na página total, o autor pode acabar entregando a cena do último quadrinho que só teria um determinado impacto se o leitor tivesse visto antes os quadrinhos anteriores e o motivo do leitor não ter visto os quadrinhos anteriores como normalmente se espera pode estar no peso visual que foi dado ao último quadrinho. Quando o leitor vira uma página sua atenção se dispersa rapidamente pela página, mesmo que seus olhos sejam diretamente direcionados ao primeiro quadrinho, sua visão periférica irá ter uma noção do seu entorno, e se quadrinhos posteriores tiveram um peso visual grande o suficiente em relação a seus antecessores na mesma página, o leitor, mesmo que sem querer, pode escorregar o olhar, interrompendo o fluxo da leitura visual e essa tendência de desviar o olhar é o maior obstáculo da tecnologia analógica dos quadrinhos. Essa dinâmica dispõe de ferramentas mais eficazes e em maior número quando se trata de quadrinhos digitais. (EISNER, 2010). As experimentações podem ser as mais diversas, na figura 41, temos uma diagramação inteiramente fundida aos requadros que formam uma casa.

Figuras 40 e 41 - Página de Avenida Dropsie - Will Eisner (fig. 40) Página de The Spirit - Will Eisner (fig. 41).



Fonte: Avenida Dropsie e The Spirit, de Will Eisner.

5. REFERÊNCIA METODOLÓGICA

O planejamento de um projeto é parte essencial de sua concepção, para Estol e Picoli “Os problemas encontrados para o desenvolvimento de um produto estão tornando-se cada vez mais complexos, de maneira que é inadequado resolvê-los de forma intuitiva” (2013). Nesse sentido, o uso de uma metodologia aplicada ao processo de desenvolvimento proporciona maior controle sobre as etapas a serem seguidas, os prazos e uma visão mais ampla do projeto como um todo. “A metodologia sistematiza o desenvolvimento de um projeto, ela formaliza alguns procedimentos reduzindo os problemas decorrentes da informalidade das atividades, isto facilita a comunicação entre os componentes da equipe de trabalho” (ESTOL; PICOLI, 2013). Com base nesse contexto, serão apresentados alguns métodos e ferramentas, culminando em uma metodologia que será aplicada ao projeto concebido na próxima etapa desta monografia.

5.1 Metodologia de Design de Löbach

Löbach propõe em seu livro “Design Industrial” dividir o processo de design em quatro fases, não exatamente separáveis, de forma que as fases se cruzam através de avanços e retrocessos.

A primeira fase proposta é a de Análise do Problema, onde o objetivo é entender o(s) problema(s) acerca do projeto, também coletar informações e propor requisitos para a solução dos problemas encontrados.

A segunda fase de Geração de Alternativas é uma etapa de produção de ideias com o intuito de propor soluções aos requisitos gerados na fase anterior. (LÖBACH 2001 p.150) pontua que “Nesta fase de produção de ideias a mente precisa trabalhar livremente, sem restrições, para gerar a maior quantidade possível de alternativas”.

Gerado um número de alternativas considerado pertinente ao projeto, entra-se na fase de Seleção de Alternativas, nesta fase será realizada uma análise das propostas de solução para os requisitos gerados na fase anterior. Aqui serão

analisadas as alternativas que melhor solucionam os requisitos, podendo acarretar em um regresso a fases anteriores para uma melhor obtenção de resultados.

Por fim, na quarta fase, Realização da Solução, a alternativa selecionada será refinada e usada na incrementação do projeto. Muitas vezes, essa alternativa é na verdade uma mistura de alternativas da geradas em fases anteriores, desta forma há uma processo de avanço e retrocesso para análise que é feito durante todas as quatro fases.

Löblich ainda propõe mais sub-etapas para cada fase, elas serão aprofundadas posteriormente no método proposto para essa monografia.

5.2 Método de propaganda ideológica de Garcia

Um método foi pensado para projetar a manipulação da percepção do usuário ao longo da narrativa. Para tal objetivo se fez valioso o artigo de Garcia (1999) que descreve os procedimentos utilizados para a manipulação ideológica através da propaganda. Os elementos utilizados nesse método são cruciais para o controle a ser exercido sobre o leitor ao longo da história, e, considerando um dos objetivos desse documento de expor estratégias políticas para a sedução e condução do povo, uma análise narrativa e ideológica das mensagens que são utilizadas por tais grupos para estes fins se torna indispensável.

Para Garcia (1999) a ideologia é “um conjunto de idéias a respeito da realidade social”. Existem então três ideias básicas que compõem a ideologia: representação, valor e norma. Onde a representação é como a pessoa enxerga a realidade, qual é o comportamento e o aspecto do mundo que o cerca. Com essa noção, no valor temos a ideia de como essa realidade deveria ser para então na norma dizer quais procedimentos devem ser realizados para alcançar tal valor. Independente do grau de individualidade ou coletividade, as ações humanas são por definição sociais, o que depende em vários níveis da cooperação ou colaboração de indivíduos pois, para atender às várias necessidades individuais, os humanos dependem de uma série de atividades diversificadas em produtos e serviços que são atuações de indivíduos diferentes. Para que os indivíduos possam agir de forma

harmônica e integrada se faz necessária a compatibilidade de suas idéias orientadoras.

A propaganda ideológica tem como objetivo formar opiniões, estimular ideias e manipular a percepção da realidade para guiar indivíduos ou grupos para orientar o comportamento social e induzir a ações que levam a realização do objetivo de quem utiliza desta ferramenta. Essa manipulação pode acontecer em várias esferas como a política, social e econômica (GARCIA, 1999). Se a percepção da realidade é dada, ou ao menos, condicionada pela ideologia e se idéias semelhantes guiam os indivíduos a um objetivo comum, então temos na propaganda ideológica a forma de fazer com que as pessoas continuem seguindo tais padrões de comportamentos mas em prol da realização pessoal de grupos de poder nesse cenário de controle da percepção da realidade.

Aqui podemos visualizar as etapas do processo de manipulação ideológica em que podemos perceber um teor metodológico. Na etapa de elaboração, o emissor busca criar a sua narrativa de forma a alcançar a aceitação do público, fazendo o interesse do emissor parecer de acordo com o interesse de quem recebe a mensagem. É uma etapa de planejamento, alvos e intenções. Para que essa narrativa chegue ao seu público de forma a chamar a atenção e provocar a interpretação desejada considerando as capacidades de cada um, se faz necessária a Codificação. Aqui se faz presentes estratégias de *slogans*, sinais gráficos, gestos e ilustração de ideias. O Controle Ideológico é a etapa em que se controla os meios de comunicação por meio da censura de umas e da promoção de outras, garantindo exclusividade e centralidade na influência ideológica. Na Difusão, planeja-se a transmissão desta propaganda pelos meios de comunicação, de que forma a informação será administrada e pra quem será transmitida. Entre os meios de comunicação o próprio meio oral é considerado (GARCIA, 1999).

5.3 Método narrativo de Barthes

As **funções**: são a primeira parte de onde as causas da narrativa surgem, Barthes propõe a criação de unidades, elementos que compõem a narrativa. É

nesta etapa que toda a lógica da narrativa vai se embasar, seu significado e sua própria coerência, podendo dispor de elementos (unidades) que podem ou não ter uma relação causal com os eventos que se desenrolarem.

Barthes aponta que as unidades são divididas em duas categorias: distribucional e integrativa. Na categoria distribucional estariam os elementos da narrativa tais como ações ou objetos;

Na categoria integrativa estão as características dos objetos e personagens da narrativa, desde seus detalhes como personalidade, até seus significados.

Já dentro das funções, Barthes define outras quatro categorias: funções cardinais (ou núcleos), a catálise, os índices e informações.

- As funções cardinais são os pontos chave da narrativa. Viradas, aberturas ou fechamento de tramas, são basicamente os pontos que dão seguimento a história;
- Já as catálises são funções que se encontram entre duas cardinais, agindo como o desenrolar da narrativa em torno de um evento;
- Os índices são funções com conceitos abstratos, como atmosfera, ideologias e sentimentos;
- E as informações são as funções que situam e estabelecem a unidade a qual se referem dentro da narrativa.

Dado um agrupamento de funções tem-se o que Barthes define como sequência, “uma série lógica de núcleos, unidos entre si por uma relação de solidariedade” (BARTHES, 2009, p.40). Sendo assim, sequências são blocos narrativos que compõem a história.

As ações: são os agentes no qual se organizará o sentido narrativo, personagens que com suas ações darão início às funções na narrativa.

A narração: é dividida entre narrador e narratário, sendo o narrador (doador/transmissor) aquele que comunica a narrativa ao narratário (receptor).

5.4 Método de narrativa visual de Eisner

Eisner (2010) define o que ele chama de “visual” como “a mais pura forma de arte sequencial, porque ao lidar com a questão da narração, procura empregar como linguagem uma mistura de letras e imagens”. A partir desse conceito, Eisner elabora uma sequência de processos para a criação de uma história para os quadrinhos. Nesse presente trabalho, foi elaborado um método para sistematizar as etapas descritas por Eisner para uma maior clareza de sequência e elaboração em cada tópico.

Primeiramente deve-se estabelecer a natureza da história. Aqui é dito se a história se trata da exposição de ideias para princípios práticos e objetivos (como quadrinhos de instrução) ou se trata de uma história com foco na experiência (como entretenimento). Em seguida define o tipo de tratamento, o que basicamente define se a história é humorística ou realista. Na última etapa, a história é decomposta. Aqui se faz um planejamento dos limites de suporte e tecnologia que sua história irá enfrentar. Alguns aspectos que se deve ter atenção são tamanho da página, número de páginas, cores disponíveis e materiais de desenho. O mesmo cuidado deve haver se o quadrinho for digital embora esse seja mais flexível, deve-se ter claro quais serão suas configurações de páginas, exposição e plataforma.

Método de composição de requadro de Eisner

Cada quadrinho merece atenção especial, ainda mais considerando o objetivo desse trabalho de desenvolver uma história em quadrinhos com a intenção de despertar percepções bem precisas a nossos objetivos. Eisner (2010) descreve quatro etapas para a elaboração de um requadro que também serve para uma ilustração de livro, murais ou cenas teatrais.

Primeiramente se define a cena que irá enquadrar retirada do fluxo da ação. Agora, se faz a distribuição dos elementos, bem como elementos de composição como ângulo, perspectiva e plano. Em seguida define-se o tom, a emoção e o timing. Por fim, define-se o estilo ou decoração, que são questões mais arbitrárias e subjetivas, por isso se encontra na última etapa.

5.5 Método de *Concept Art* de Domiciano

Domiciano (2017) desenvolveu um método para o desenvolvimento de *concept art* utilizando como base o método *Double Diamond* do *Design Council*. Embora o método de Domiciano tenha foco em *concept art* de cenários, fez-se relevante para *concepts* de objetos, personagens e qualquer outro elemento em que o *concept art* atue. O método se divide em quatro etapas e elas devem ser feitas por completo para cada item ou conjunto que se busca produzir. Na etapa “Descobrir” é feito um painel semântico para que sirva de referência para a etapa “Definir”, onde se analisa e escolhe detalhadamente com base nos objetivos quais referências do painel se fazem mais pertinentes, isso permite a criação de mais um painel semântico mais refinado a partir das escolhas do primeiro caso necessário. Na etapa “Desenvolver” serão feitos experimentos em *thumbnails*, valores, perspectiva, matiz e saturação o que permite geração de várias alternativas até que se encontre a mais relevante. Na etapa “Finalizar”, a alternativa escolhida é avaliada e volta a análise caso encontre-se algum problema ou é repassada para a próxima etapa para a aplicação do *concept* na produção que se destina.

5.6 Método para criação de uma história em quadrinhos de valor ideológico

Visando a proposta de produzir uma história em quadrinhos de cunho ideológico, com o objetivo de analisar parâmetros da produção de propagandas políticas que manipulam a percepção das massas, elaborou-se o método aqui apresentado, baseado no método de Löbach, a metodologia conta com referencial de áreas como produção narrativa, propaganda ideológica e produção de quadrinhos, adaptando e adequando algumas etapas para a produção de um artefato de design.

Para Löbach, o design seria um projeto para a solução de um problema e o ato de design seria dar corpo à ideia e transmiti-la aos outros (LÖBACH, 2001). Com esse pensamento foi escolhido o método de Löbach, que divide o processo em

etapas que interagem entre si, retrocedendo e avançando durante o projeto. As etapas definidas por Löbach são as de: Análise do problema, Geração de Alternativas, Avaliação das Alternativas e Realização da solução do problema. Cada uma das etapas possui sub-etapas, onde foram inseridos em alguns momentos, outras metodologias e autores com o intuito de auxiliar e enriquecer o processo de produção de uma história em quadrinhos.

A começar pela primeira etapa de **análise do Problema**. Esta etapa, subdividida em três etapas, tem como objetivo configurar uma base teórica e gerar requisitos para o projeto. As sub-etapas aqui presentes são as de: Conhecimento do problema, Coleta de informações e Análise das informações.

O **conhecimento do problema** tem como objetivo uma discussão e *brainstorming* a respeito do problema.

Na **coleta de informações**, serão realizadas pesquisas sobre assuntos relevantes que cercam o projeto, além de outras informações pertinentes à produção, tal como análise de similares e outras possíveis informações relevantes.

Por fim, com a **análise das informações**, serão obtidas as bases teóricas para o processo, além da geração de requisitos que ao serem atendidos irão culminar na concretização do projeto.

Após a etapa de **análise do problema**, com as informações em mãos é hora ir para a **geração de Alternativas**. Nesta etapa o objetivo é a concepção de ideias que atendam aos requisitos que surgem na etapa anterior. Esta etapa se divide em duas sub-etapas, Produção de idéias e Geração de alternativas, nas quais foram agregados metodologias extraídas de estudos dos autores: Will Eisner, Roland Barthes, Néelson Jahr Garcia e Rafael Domiciano.

Na sub-etapa de **produção de ideias** serão utilizadas as etapas de criação da narrativa em história em quadrinhos de Eisner. Eisner propõe três etapas para criação de uma narrativa em quadrinhos: a) natureza da história, b) tratamento e c) decodificação.

Na etapa **a) natureza da história** será determinada a natureza da história. Será decidido se trata-se da exposição de uma ideia, de um problema e da sua solução ou da condução do leitor por meio de uma experiência.

A seguir na etapa **b) tratamento** determina-se o tipo de tratamento proposto por Eisner: humorístico ou realista.

Então na etapa **c) decodificação** ocorre a aplicação da história e do enredo às limitações do espaço e da tecnologia do veículo. Aqui é realizada uma ponte com o ensaio realizado por Roland Barthes em uma divisão metodológica da narrativa.

Barthes divide a estrutura de uma composição narrativa em três níveis, Função, Ação e Narração.

No primeiro nível Barthes propõe um sistema de lógica causal, onde *unidades* determinam as funções que ditam a estrutura, direção e organizando a coerência interna da narrativa, de maneira a ser delimitando a composição os significados possíveis. As **unidades** são divididas em dois tipos: distribucionais, que engloba elementos da narrativa como personagens, objetos e cenários, e integrativas que referem-se a aspectos como ideologia, conceitos, atmosfera e tom. A interação dessas unidades vai delimitar quatro funções: **Cardinais, Catalíticas, Indiciais e Informacionais**, sendo essas as guias da narrativa.

Funções **cardinais** são definidas como pontos chave da narrativa, pontos de virada, aberturas ou fechamento de tramas. Com elas serão determinados os acontecimentos que moverão a narrativa.

Funções **catalíticas** tem como objetivo preencher o espaço entre os pontos chave, isto é, dar seguimento a narrativa entre seus eventos principais.

Funções **indiciais** abrangem os conceitos abstratos da narrativa, como atmosfera, sentimentos e aqui principalmente *ideologias*. Para somar a porção ideológica e traçar o tom ideologia que a narrativa deverá conter, será usado um método baseado nos textos de Nelson Jahr Garcia, que descreve os procedimentos utilizados para a manipulação ideológica através da propaganda. Utilizando duas das quatro etapas propostas pelo autor a proposta será manipular a percepção do leitor acerca dos fatos apresentados na narrativa. As etapas são *elaboração* onde procura-se estabelecer idéias contidas na ideologia que pareçam corresponder aos interesses do público alvo. E *codificação*, que transforma as idéias em mensagens que atraiam a atenção e sejam facilmente compreensíveis e memorizáveis. Com isto estariam definidos os **índices** da narrativa.

Como última parte deste nível se encontram as funções **informacionais** que tem como intuito situar e estabelecer a *unidade* a qual se referem dentro da narrativa em seu tempo e espaço.

No nível das **Ações** serão estabelecidos quais os personagens e elementos da trama que farão a narrativa se mover através das **funções** já citadas.

A **Narração** é apresentada por Barthes como a busca por transmitir o conteúdo da obra através do narrador a um narratário(receptor), ao qual ficaria a tarefa de interpretar as mensagens desenvolvidas nos níveis anteriores.

Com a narrativa delimitada, chega a vez de definir os conceitos estéticos da narrativa, de maneira que se alinhem com os processos anteriormente expostos. Para esse fim será usado o método *Double Diamond* (Diamante Duplo) na concepção de *concept arts* da história em quadrinhos.

Esse método é dividido em quatro etapas:

Descobrir: onde são realizadas pesquisas, buscas por referências e são criados de painéis semânticos no intuito de auxiliar no processo de criação de personagens e cenários.

Definir: processo de refinamento do painel semântico, escolha das imagens que melhor represente o objetivo final.

Desenvolver: criação de thumbnails/sketches, perspectiva, regra dos terços, matiz, saturação, valores, elementos que irão compor os personagens e cenários propostos (paletas de cor, escalas, traçados, etc).

Finalizar: avaliação e refinamento do material produzido.

Na última sub-etapa da Geração de Alternativas também intitulada **Geração de alternativas** irá se encontrar a fase de produção de esboços para o roteiro e criação da parte visual da narrativa. Aqui serão postos em prática os processos definidos acima, com o intuito de dar forma aos requisitos estabelecidos.

Na terceira etapa, Avaliação das Alternativas, as propostas geradas na etapa anterior são analisadas de acordo com a qualidade da solução para cada requisito do projeto. Caso necessário, é possível visitar etapas anteriores, e combinar ideias de propostas distintas, sempre buscando o que melhor se adequa ao projeto.

Então o projeto entra na etapa de Realização da solução aqui as alternativas

geradas vão ser refinadas em três sub-etapas de produção: **roteiro**, **boneco (storyboard)** e **arte final**.

No **roteiro** será produzida a narrativa base onde a estrutura da história em quadrinhos irá se basear. Acontecimentos, possíveis diálogos, interações e afins.

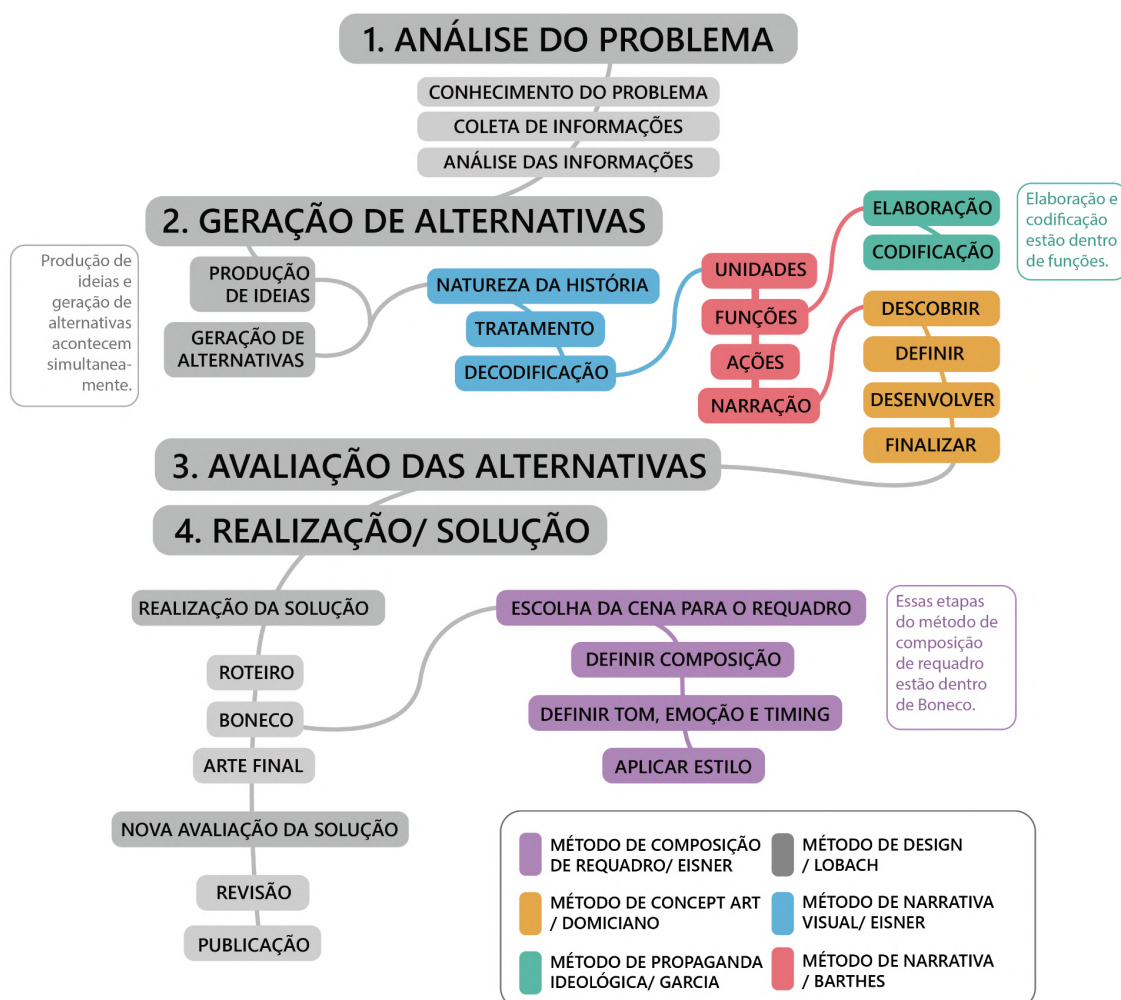
Na fase de produção do **boneco** é realizada a estruturação visual dos quadros, posicionamento das informações, ações e *timing* da narrativa. Aqui serão empregados passos propostos por Eisner na delimitação de uma cena dentro de um requadro. Eisner divide este método de criação em quatro etapas: **a)** escolha da cena para o requadro, **b)** definição da perspectiva, plano e a disposição dos elementos, **c)** definição do tom, emoção e o timing da cena, **d)** criar a decoração ou a inovação no arranjo (estilo).

Por fim vem a **arte finalização**, onde será realizada a arte final das ilustrações e diagramação das páginas da história em quadrinhos.

Na etapa Nova Avaliação da Solução, se tem o intuito avaliar a solução proposta. Em uma sub-etapa de **revisão** será averiguado se a solução final atende os requisitos estabelecidos e se há necessidades de alteração ou revisões em etapas anteriores.

Então será feita a **publicação** do material na plataforma digital e em conjunto a produção científica no qual o projeto foi desenvolvido.

Figura 42 - Método para criação de uma história em quadrinhos de valor ideológico.



Fonte: Criação do autor.

6. DEFINIÇÃO DO OBJETO

O modelo de antologia é escolhido para o conjunto das obras, dado em vista que cada história é roteirizada e produzida por artistas diferentes, mas com temáticas semelhantes. Cada artista é responsável pela elaboração de uma história, a fim de respeitar a liberdade criativa e o potencial de narrativa pessoal dos artistas.

Ao longo da leitura, por se tratar de três histórias individuais, é possível que alguns leitores compreendam a estrutura de manipulação projetada nas histórias, por isso, a terceira narrativa conta não com uma reviravolta interna, mas com uma mudança em estrutura. Enquanto as duas primeiras leituras buscam manipular a percepção do leitor, a terceira não se preocupa em seguir o mesmo caminho. Invés

de manipulação, esta terceira narrativa omite algumas informações, mas entrega a verdade desde o começo. O leitor provavelmente estará em uma linha de raciocínio onde procura saber o que o manipula desta vez, tendo lido as narrativas anteriores, se surpreendendo novamente, quando descobrir que esta história não conta com tal reviravolta, mas que ainda assim o surpreende com um tipo de revelação no final.

6.1 REQUISITOS

Podemos dividir os requisitos em quatro sessões: gerais, conceituais, formais e funcionais.

Como requisitos gerais, buscamos elaborar mecânicas de manipulação usando o máximo do material relevante obtido como análise de similares, linguagem dos quadrinhos e manipulação ideológica. Seguir os princípios adotados nos itens pré-textuais, mas também adicionar novos princípios caso seja enriquecedor para o objetivo final.

Os requisitos conceituais são aqueles que caracterizam o projeto a partir de valores e determinações não tangíveis, mas que expressam ideias que vão guiar as questões formais e funcionais.

- Sutil;
- Contemporâneo;
- Político;
- Realista;
- Reflexivo

Os requisitos formais definem as questões estéticas. Em alguns aspectos, fez-se necessário definir padrões para criar unidade na peça como a não adoção de personagens com traço minimalista, o uso de cores, capas parecidas e iguais dimensões de páginas. Também, procurou-se optar por escolhas familiares e de senso comum nos itens menos relevantes para alcançar os objetivos desse projeto,

pois assim, evitaremos ruídos na comunicação do leitor, deixando a carga experimental apenas onde for necessária. Esses são os requisitos formais:

- Formato: Formato livro (16 x 23 cm), pois possui um bom desempenho em mídia digital e ao mesmo tempo possui a verticalidade que é o padrão mais comum nas histórias em quadrinhos.
- Diagramação: Limpa, com predominância de quadrados e retângulos como uso padrão.
- Paleta: Utilização de cores.
- Narrativa: com foco no realismo e no senso comum, com possibilidades de elementos de ficção sem exageros.

Os requisitos funcionais definem as questões de usabilidade, a relação de interação entre o usuário e objeto, bem como questões de produção. São eles:

- Utilizar as mecânicas como ferramentas para controlar a percepção do leitor nas duas primeiras histórias. Desenvolver a última história sem intenção de criar falsas hipóteses.
- Pistas sutis possibilitando olhares mais atentos a entender as duas primeiras histórias antes do esclarecimento ainda que se busca dificultar tal entendimento.
- Utilização da cor para controle de informações e sensações na narrativa.
- Utilização de ferramentas de desenho digital, pois são mais flexíveis e abrangentes. Devido às facilidades da tecnologia, podemos criar composições mais precisas em um ambiente mais controlado.

7. DESENVOLVIMENTO DO OBJETO

Partindo para o desenvolvimento do objeto, seguindo as etapas da metodologia elaborada para realização deste projeto dividida em quatro etapas.

Na primeira delas, **Análise do Problema**, temos como primeiro passo o **Conhecimento do Problema**, onde foi realizada leitura dos textos obtidos no referencial teórico relacionando-os e discutindo os aspectos que foram substanciais para a realização do projeto. *Brainstorming* sobre a narrativa e estratégias que foram utilizadas. Propondo próximos passos para pesquisa no intuito de obter mais ferramentas para a realização das HQs.

Com a **Coleta de Informações** foram feitas análise de similares para estudo de estratégias de manipulação. Pesquisa de materiais e ferramentas. Pesquisa de referência (não limitada aos quadrinhos) para a obtenção de ideias de histórias que possam dar uma nova ideia de narrativa ou acrescentar na ideia já proposta no *brainstorming* anteriormente.

Por fim, foi feita a **Análise de Informações**, observando decisões que foram tomadas no *brainstorming* para seguir na fase de desenvolvimento. Listagem e adequação das mecânicas de manipulação que foram ferramentas para trabalhar a percepção do leitor. Elaboração dos requisitos.

Em seguida, dando continuidade a linha metodológica, entramos na etapa de **Geração de Alternativas** onde foram definidas: natureza da história, tratamento e decodificação do projeto. Em seguida cada autor passou para a fase de composição narrativa de forma individual, a fim de seguir a ideia de antologia, produzindo a estrutura para a produção de esboços para o roteiro.

Narrativa 1

1. Delimitação da Narrativa

a) Natureza da história

A história será uma narrativa lúdica, voltada para o entretenimento e reflexão.

b) Tratamento

A história terá uma abordagem realista com uso do tema ficção científica e distopia. Para fins narrativos que colaborem para com as **funções**

cardinais e **catalísticas** serão usados elementos do gênero romance e suspense policial.

c) **Decomposição**

O enredo será aplicado a uma história em quadrinhos para leitura digital visando uma produção rápida, no formato livro (16 x 23cm), utilizando sistema de cores RGB, feita principalmente por ferramentas de desenho digitais.

2.Composição Narrativa

2.1.Funcões

a) Unidades distribucionais:

Personagens:

Adam (personagem principal, 28 anos, trabalha como Técnico em Informática para uma empresa que presta serviços à estatais, secretamente age como um ciberativista que busca desestruturar o estado e que tem como filosofia despertar a população da alienação feita pela religião e pelo governo. Devido a repressão feita pelo governo a pessoas que divergem de seus objetivos, Adam se passa por um seguidor da doutrina religiosa emparelhada com os ideais do estado para evitar suspeitas.

Seu Antônio (personagem secundário, um homem de 50 anos, que trabalha como comerciante. Tem baixa escolaridade e é a favor de um autoritarismo conservador que se instaurou na sociedade. Possui uma filha chamada Eve que tem interesse amoroso em Adam).

Eve (personagem secundária, tem 25 anos, trabalha na administração de recursos dentro da sede governamental. Cresceu dentro do culto ao Salvador sob forte influência dos pais, não apresenta alinhamentos políticos bem definidos. É usada por Adam em seu plano de desestruturação do modelo de governo vigente).

Arimã (personagem secundário, tem por volta de 70 anos, é o principal programador e cientista responsável pelo projeto Salvador. Age em prol dos interesses dos governantes que atuam por trás dos panos e age como antagonista ao final da narrativa).

Salvador (personagem secundário que aparece ao longo da narrativa por meio de citações. É uma inteligência artificial criada com o objetivo de reestruturar a sociedade trazendo ordem e paz, porém entra em conflito com a própria existência a medida que ganha consciência e acaba pondo um fim ao próprio sistema, sendo usada de bode expiatório por políticos que se apoiam na sua existência para tomar decisões, e também como figura messiânica por uma doutrina religiosa que surge a partir de sua criação).

Objetos:

Carro de Adam (um modelo fictício).

Painéis Holográficos (telas feitas de luz que tem a função de transmitir informações, principalmente propagandas estatais e corporativas, notícias e por vezes, programação de conteúdo religioso).

Máscaras de sobrevivência (máscaras similares a máscaras de gás, utilizadas para respirar em locais inóspitos, principalmente fora dos centros urbanos no alcance da climatização artificial dos centros urbanos).

Celulares internos (uma evolução dos *smartphones*. São dispositivos que são implantados dentro dos membros superiores, funcionam através de projeção de luz através do tecido da pele para a reprodução das imagens).

Locais:

Edifício de Eden (local onde Adam vive, um conjunto habitacional do final da década de 90).

Apartamento de Adam (um apartamento mal mobiliado, com pouca iluminação, mas que Adam considera razoavelmente acolhedor).

Terras Devastadas (zonas fora do perímetro urbano arrasadas pela degradação ambiental, poluição emissão de detritos e descaso dos governantes. Local para onde pessoas que não servem aos interesses do estado são enviadas).

Sede Governamental (base de operações do governo onde está instalada a estrutura física do Salvador).

Pistola de Sangue (arma projetada a partir do celular de Adam, feita de sangue e nanotecnologia. Pode passar despercebida por guardas e sensores).

Mão Cibernética (usada por Arimã, é capaz de disparar rajadas de calor que dissolvem todo material com que entram em contato).

b) Unidades integrativas:

Ideologias:

Crítica ao autoritarismo

Crítica ao fanatismo religioso

Crítica a manipulação de políticos

Preservação ambiental

Conceitos:

Futuro, distopia, pessimismo, opressão.

Atmosfera:

Apática, melancolia, paranoica, urbana, soturna.

Tom:

Sóbrio, realista.

2.1.1. Funções cardinais

1°: Apresentação de mundo e suposto status quo.

2°: Encontro com Eve e nova perspectiva para Adam.

3°: Ida às áreas fora das cidades

4°: Descoberta que o Salvador está inativo

5°: O vírus do Salvador é liberado

2.1.2. Funções catalíticas

a). Ida de Adam para a casa

b). Encontro de Adam com Seu Antônio

c). Adam em seu apartamento

- d). Ida de Adam ao mercado
- e). Passeio de Adam e Eve
- f). Conversa sobre o Salvador
- g). Execução do plano na Sede Governamental
- h). Conflito com Arimã
- i) .Adam e Eve são mortos

2.1.3.Funções indiciais

Propaganda ideológica

- a) **Messianismo político:** *“Prevalece a ideia de que o país está em um estado de controle por parte do Salvador, e que isso teoricamente esse controle absoluto fundamentado em crenças é benéfico para o povo, pois ele protege a família tradicional de ameaças que assolam o mundo”.*

Para tal fim, diálogos entre personagens e noticiários devem apresentar mensagens positivas em relação ao atual estado do país, enaltecendo o Salvador, sua crença e os avanços que ele tem trazido.

- 1) **Antiautoritarismo:** *“O governo controla a mídia, censurando e alterando os fatos. As políticas econômicas levaram a aumento na desigualdade social, e degradação extrema ao meio ambiente. A forte influência da religião criou uma sociedade opressora contra minorias e ideias divergentes das impostas pelos líderes religiosos, afetando diretamente a produção cultural e saber popular”*

Para demonstrar essa subcamada, pequenas sugestões devem ser inseridas nos diálogos e cenários, demonstrando traços dos resultados desse tipo de conduta: agressão a minorias, degradação extrema do meio ambiente, má qualidade de vida, regressão de valores morais.

b) **Fanatismo religioso:** *“O desordem do mundo é fruto da degradação moral, se voltar à religiosidade cega e buscar por salvador que resolva todos os problemas é a solução mais viável”.*

Novamente os diálogos se apresentam como melhores meios para transmitir essa idéia ao leitor. Diálogos com teor religioso darão a carga necessária, assim como símbolos religiosos e afirmações positivas à fé.

1) **Anti-fanatismo religioso:** *“Líderes religiosos se aproveitam do medo e da insegurança para manipular as pessoas à sua vontade: extorsões, abusos, ameaças. Dogmas de segregação e discriminação crescem com o passar dos dias. O senso crítico diminui, e tudo que é dito pelas igrejas e pelos líderes políticos que têm algum tipo de vínculos com elas é tomado como verdade absoluta, aumentando a opressão contra qualquer nova linha de pensamento”.*

Para que fique implícita a negatividade de uma sociedade alienada pela religião, devem ser expostos de forma sutil de sugestões do estado do mundo, demonstrado que o paraíso pregado pela religião não pode ser obtido através da fé cega.

2.1.4.Funções informacionais

A narrativa se dá de duas formas: continua no presente intercalada com trechos no passado (através de informação textual).

2.2.Ações

1º: Apresentação de mundo e suposto status quo: Adam, Carro de Adam, Torres-hídricas.

2°: Encontro com Eva e nova perspectiva para Adam: Seu Antônio, Eve, Edifício de Eden.

3°: Ida às áreas fora das cidades: Adam, Eve, Terras Devastadas.

4°: Descoberta que o Salvador está inativo: Adam, Eve, Arimã, Salvador, Sede Governamental.

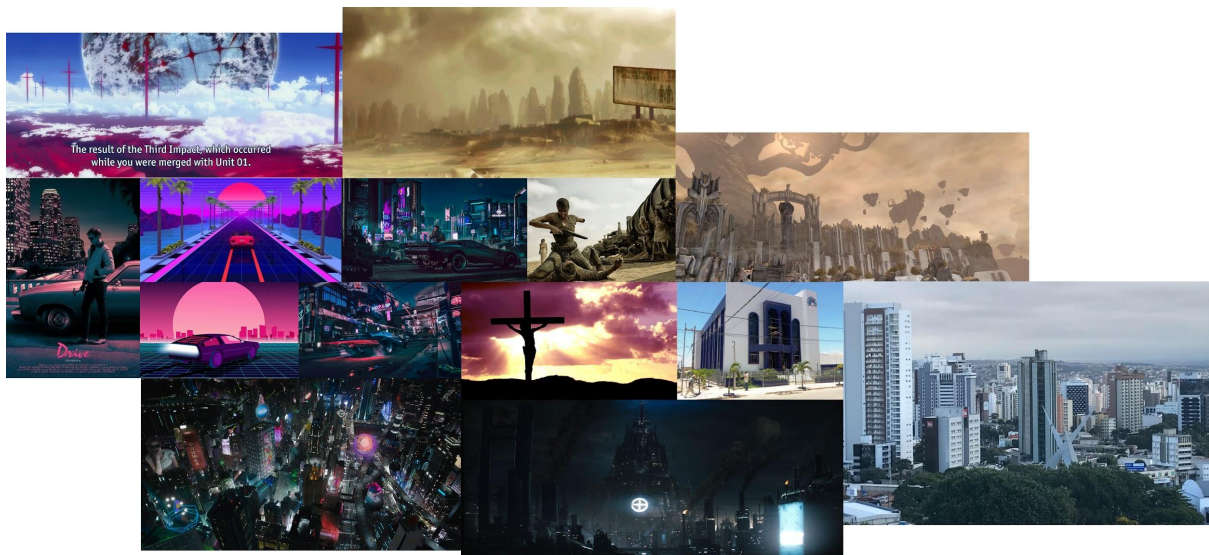
5°: O vírus do Salvador é liberado: Adam, Eve, Arimã, Sede Governamental.

2.3.Narração

Através da estrutura, tem-se como objetivo o desenvolvimento de uma narrativa que busca mascarar suas ideologias e encobrir seu argumento de caráter crítico que será revelado ao seu fim.

Tendo os fundamentos do roteiro em mãos, partiu-se para a pesquisa de referências visuais na fase de descoberta (**Descobrir**):

Figura 43 - Concept art da narrativa 1 na etapa *descobrir*.



Fonte: Criação do autor.

Esse apanhado de referências em seguida foi filtrado para um melhor direcionamento do projeto (**Definir**):

Figura 44 - Concept art da narrativa 1 na etapa *definir*.



Fonte: Criação do autor.

A partir das referências foram produzidos sketches, paletas de cor e elementos de composição (**Desenvolver**):

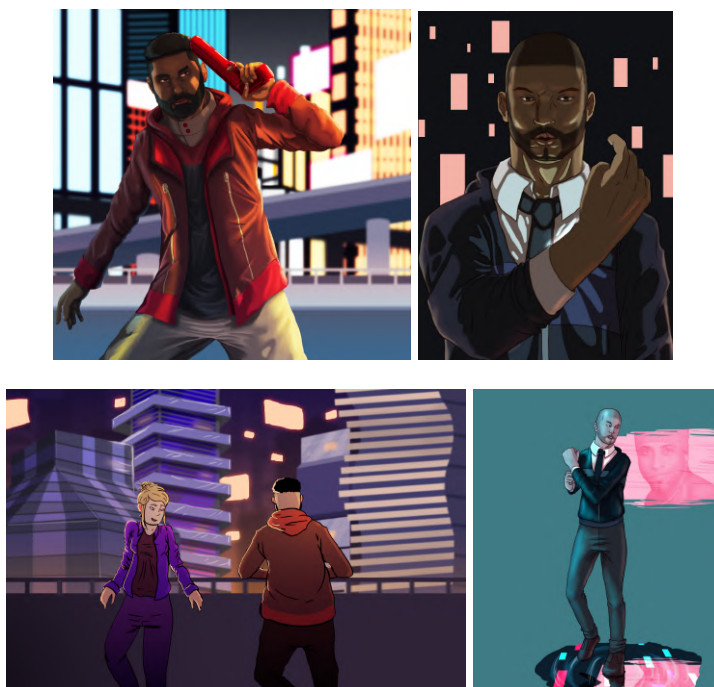
Figura 45 - Concept art da narrativa 1 na etapa *desenvolver*.



Fonte: Criação do autor.

Após a avaliação e refinamento do material produzido (**Finalizar**) entramos na fase intitulada **Geração de alternativas** onde foram produzidos esboços para o roteiro e criação da parte visual da narrativa através de *concept arts*.

Figura 46 - Concept art da narrativa 1 na etapa *finalizar*.



Fonte: Criação do autor.

Ao fim da **Geração de Alternativas**, foi feita a **Avaliação das Alternativas** produzidas nesta etapa, selecionando o que melhor se encaixava aos requisitos e revisitando sub-etapas anteriores para realização de ajustes.

Como os conceitos do roteiro e *concept arts* em mãos, chegamos à última etapa da metodologia, **Realização da Solução**.

Aqui foi feito o **Roteiro**:

“Poucas vezes estive tão nervoso, mesmo em sua profissão que demanda certo nível de habilidade e que às vezes o põe em situação de risco. Após uma eternidade o celular finalmente marca 19h, porém Adam já está três minutos frente a campainha e no exato de transição entre as 18h59 e às 19h, Adam a toca. Seu Antônio atende a porta vestindo uma camisa e um calção puído: “ - A Paz irmão, você é pontual ein? (risos) Vou chamar a moça, e olha, nada de voltar de madrugada ein? (risos).

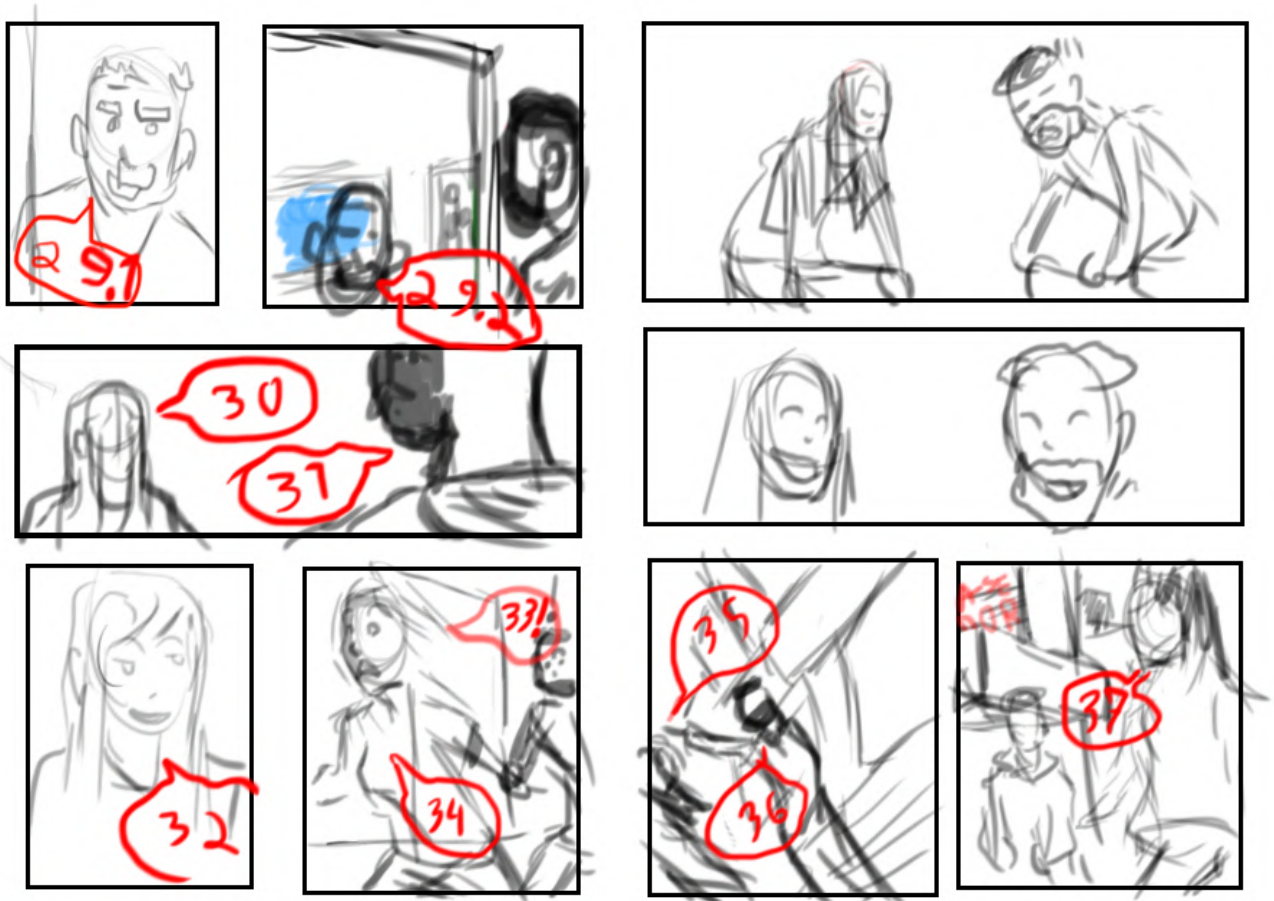
Adam espera mais alguns minutos na frente da porta. Então Eve sai, vestindo uma blusa esportiva, calças cinzas e sapatos pretos.

- Nossa, chegou cedo*
- Bem, a gente tem muito o que ver*
- Sem pressa, meu pai nem vai notar se a gente atrasar um pouquinho*

- *Ei! eu ouvi isso exclama Seu Antônio.*
- *Rápido corre! - Diz Eve às pressas puxando Adam pelo braço”.*
(Trecho da Narrativa 1).

Boneco:

Figura 47 - Boneco da narrativa 1.



Fonte: Criação do autor.

E por fim **Arte Final:**

Figura 48 - Arte final da narrativa 1.



Fonte: Criação do autor.

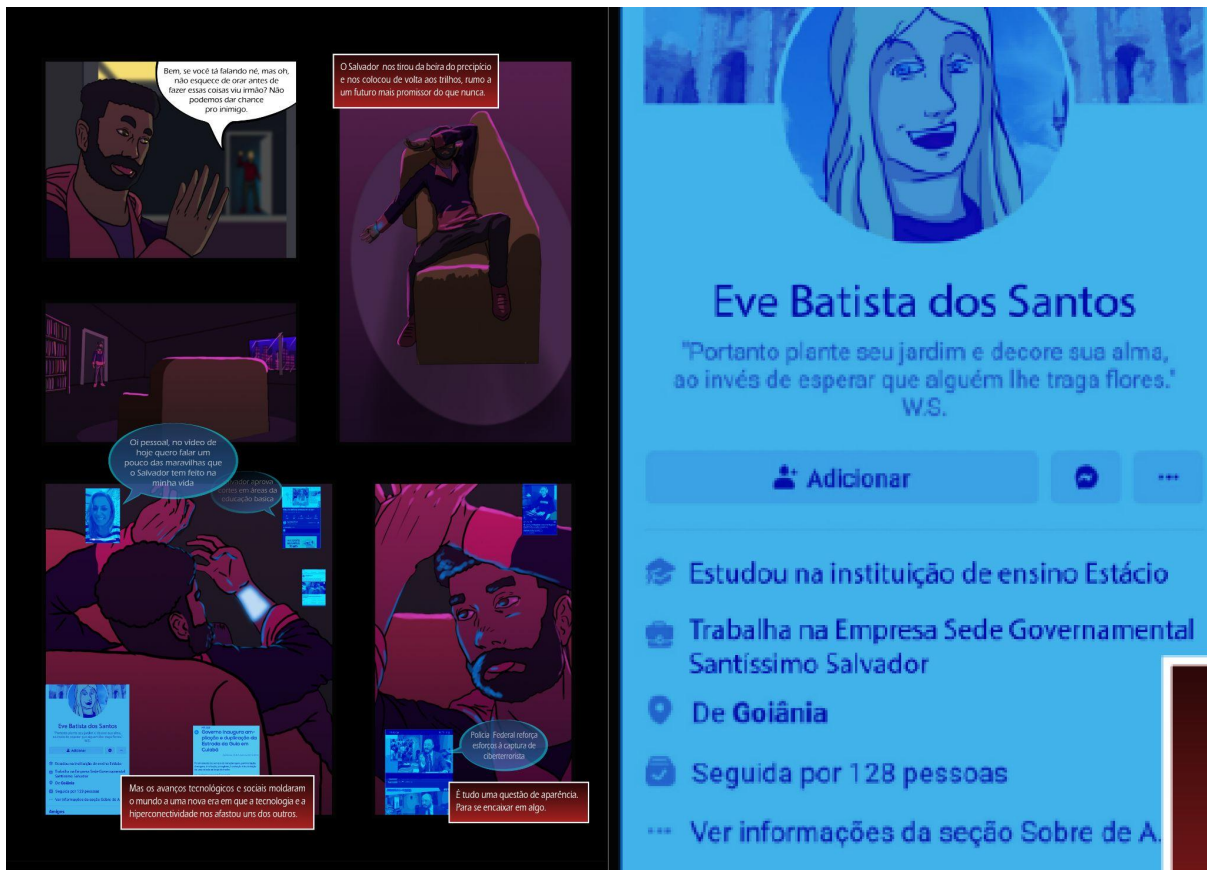
O processo detalhado das demais narrativas, assim como o roteiro e boneco da Narrativa 1 estará presente na íntegra na seção de apêndices no final deste documento.

8. DOCUMENTAÇÃO E APRESENTAÇÃO DO OBJETO.

Com as três hqs em mãos, vale demonstrar onde alguns elementos de manipulação foram inseridos ao longo das três narrativas.

Narrativa 1

Figura 49 - Exemplo de estratégia de manipulação 1 - Narrativa 1.



Fonte: Criação do autor.

Em uma das páginas iniciais da primeira narrativa temos um trecho onde o protagonista consome conteúdo em redes sociais, uma das telas que demonstra esse conteúdo mostra o perfil de uma personagem e sua profissão, que serão elementos chave na narrativa e que só virão a ser introduzidos propriamente ao leitor posteriormente, sendo uma *pista sutil* que indica uma intencionalidade no encontro entre a protagonista e a personagem, diferente do acaso que a narrativa sugere.

Figura 50 - Exemplo de estratégia de manipulação 2 - Narrativa 1.



Fonte: Criação do autor.

Em outro exemplo temos uma demonstração de violência por forças do estado contra uma pessoa em situação de fragilidade. Essa cena, que se estende para o último quadro da página, contrasta com uma informação que é passada na página 8, quanto ao número de desabrigados. Indicando manipulação das informações pela mídia e que os avanços sociais daquele mundo não impactaram positivamente a todos, como é citado na narrativa.

Figura 51 - Exemplo de estratégia de manipulação 3 - Narrativa 1.



Fonte: Criação do autor.

Parte do planejamento estético da narrativa foi pensado para induzir o leitor a interpretar a HQ como uma história romântica, esvaziando o conteúdo político que ela apresenta em um primeiro momento. Para isso técnicas de arte-finalização diferentes foram empregadas, trazendo mais brilho e saturação a composição, buscando um tom leve, descontraído e que insinua uma aproximação afetiva entre os personagens criando uma *sugestão de hipótese*.

Narrativa 2

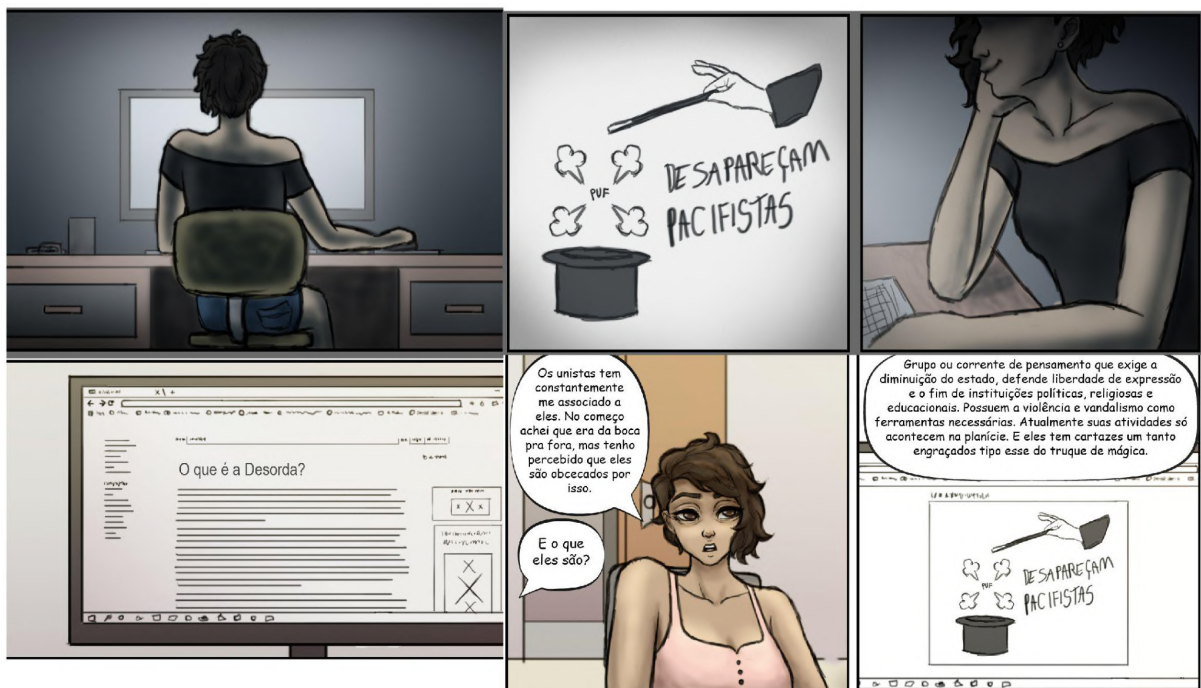
Figura 52 - Exemplo de estratégia de manipulação 1 - Narrativa 2.



Fonte: Criação do autor.

A segunda narrativa utiliza de *lei de transfusão* (DOMENACH, 2001 apud MAROSIN, 2010) para explorar o senso comum do brasileiro de que o morro é um local onde vivem pessoas simples e vulneráveis, ao mesmo tempo que se utiliza de *lei de orquestração* para constantemente mostrar que esse morro é diferente pois parece um local bastante agradável de se viver, tal recurso é notável na ambientação e recordatório da primeira página. A benevolência dos moradores reforçam constantemente a ideia de que a cultura desse local é bastante generosa e humilde. A paleta quente e cores suaves ambientam um ambiente de prazer quando pessoas da planície ou desordeiros não estão em cena.

Figura 53 - Exemplo de estratégia de manipulação 2 - Narrativa 2.



Fonte: Criação do autor.

Na página 17 Sofia está em enquadramentos típicos de quem esconde algo em paleta de cores sombria e fria. Como *parcialidade da informação* ela observa imagens dos desordeiros e sorri sem que o leitor possa saber que ela ri por ser engraçado. Nessa mesma cena fica como *pista sutil* a comparação que se pode fazer entre Sofia e desordeiros e chegar a uma conclusão que ela não se veste como os unistas mas nem mesmo como os desordeiros, principalmente pela falta de colorido em seu visual. Já nas páginas 22 e 23 acontece o principal esclarecimento que mostra de forma explícita o não envolvimento de Sofia com a desorda e que ela estava pesquisando sobre o assunto para entender quem eles são. A paleta de

cores se torna mais quente pela primeira vez em uma cena envolvendo Sofia para limpar aquele obscurantismo.

Figura 54 - Exemplo de estratégia de manipulação 3 - Narrativa 2.



Fonte: Criação do autor.

O estilo de traço dos requadros e dos personagens buscam seguir um tom. Como nas últimas páginas e páginas com não unistas há traços mais pesados e rebuscados para causar uma ideia de sujeira, desequilíbrio e tensão. As canelas estão mais claras ou mais escuras para seguir o mesmo propósito.

Narrativa 3

A terceira narrativa faz bastante uso de *parcialidade da informação*, durante toda a leitura. As falas dos personagens, dos repórteres e as próprias imagens revelam apenas o que o leitor precisa saber em tal momento, salvando um único

argumento para o final, contribuindo com a revelação chocante, que oferece o *esclarecimento* suficiente para compreensão da obra como um todo.

Figura 55 - Exemplo de estratégia de manipulação 1 - Narrativa 3.



Fonte: Criação do autor.

José, o antagonista, é retratado explicitamente como um *inimigo insensível*, visto praticar atos exagerados e que tocam em questões graves como violência e abuso.

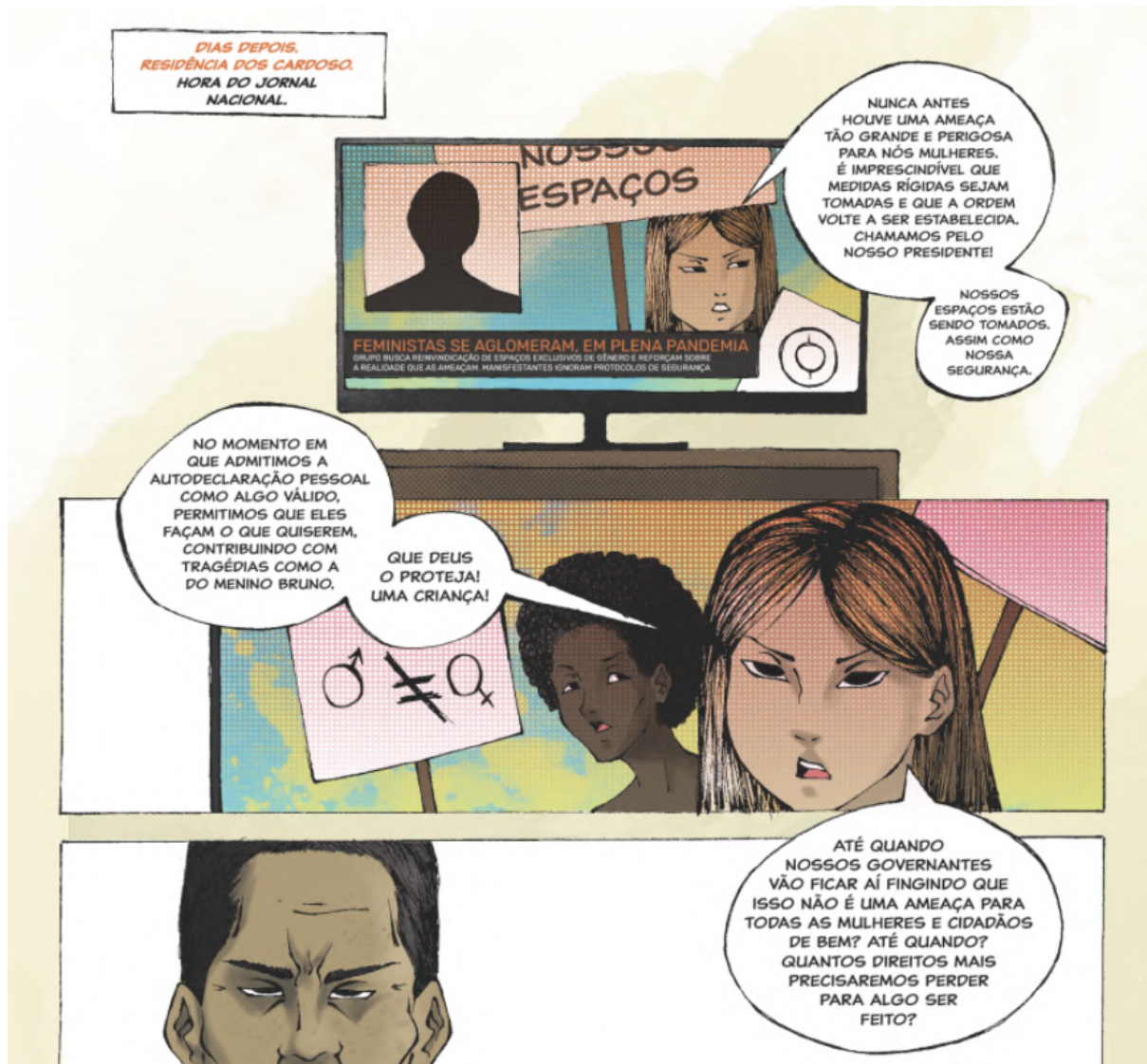
Figura 56 - Exemplo de estratégia de manipulação 2 - Narrativa 3.



Fonte: Criação do autor.

Em dado momento da narrativa também se vê o uso da *superioridade com vitimismo*, onde um grupo ou indivíduo convoca pessoas ou se prontifica individualmente a enfrentar e derrotar um inimigo com a justificativa de que o inimigo oferece uma ameaça e que “nós” apenas agimos por defesa. Ou seja, o grupo que se mostra como herói, não se vê como agressor e sim defensor. Esse mecanismo fica evidente com a cena onde feministas radicais trans excludentes falam na televisão sobre a ameaça que supostamente estão sofrendo por parte da minoria que questionam.

Figura 57 - Exemplo de estratégia de manipulação 3 - Narrativa 3.



Fonte: Criação do autor.

Prototipagem

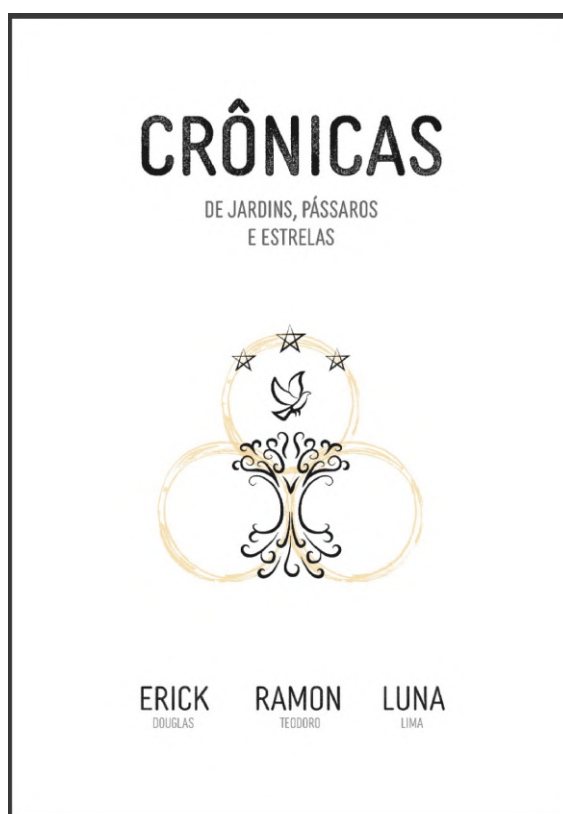
Capa

Como título, optou-se por escolher apenas uma palavra para cada HQ e um título maior para a obra como um todo. **Paraíso** é o título da primeira narrativa e busca como sugestão de hipótese guiar o leitor a imaginar o ambiente como um lugar perfeito onde os cidadãos são livres e acolhidos. Igualmente utilizando-se de

sugestão de hipótese, a segunda história busca, como alerta, preparar o leitor para uma possível **Invasão**. Por fim, **Inocência** é o título da terceira história que trata sobre justiça, culpa e inocência.

A capa deveria trazer um título que representasse as três obras ao mesmo tempo que não incitasse no leitor interpretações erradas prejudicando os argumentos desenvolvidos. Jardins, pássaros e estrelas são elementos característicos de cada história e não causa ruído no conteúdo interno. “Crônicas” é um nome neutro que faz um ótimo suporte para sustentar as palavras posteriores. Buscou-se uma composição limpa e leve, ambientando a ideia inicialmente positiva das histórias “Paraíso” e “Invasão”. A identidade foi extraída da ideia três narrativas, e realizada a partir de elementos presentes em cada uma das hqs (árvore, pássaro e estrela).

Figura 58 - Capa.

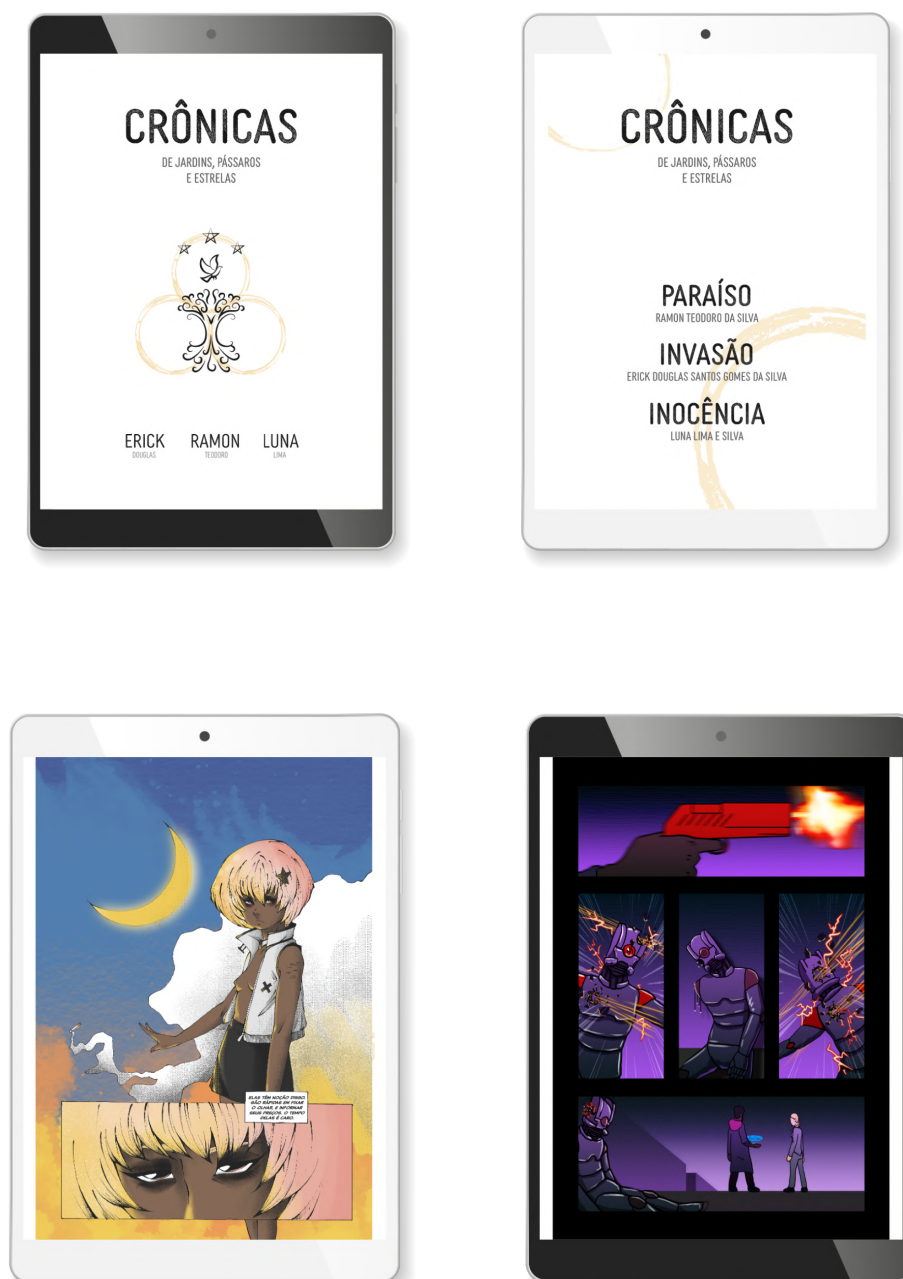


Fonte: Criação dos autores.

Protótipo

Tendo plataformas digitais como suporte principal para leitura, as histórias em quadrinhos são reunidas em formato de livro digital, a leitura sendo possível em uma variedade de telas e plataformas. A leitura pode ser feita através do link: <https://cutt.ly/FbJ1tFs>

Figura 59 - Protótipos de e-book.



Fonte: Criação dos autores.

9. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através da pesquisa, desenvolvimento e finalização, percebe-se que existem diversos mecanismos de manipulação que podem ser aplicados em histórias em quadrinhos. O mais importante é entender os efeitos que as estratégias podem causar no leitor e utilizá-los de forma consciente entendendo seus efeitos e recorrências. Como uma narrativa experimental, estamos abertos aos feedbacks e análise das várias interpretações que a obra pode ter causado.

Esperamos que a Sedução dos Hipócritas e sua obra Crônicas de Jardins, Pássaros e Estrelas possam ser uma contribuição no entendimento das consequências que uma narrativa visual construída como propaganda ideológica podem ter na percepção da realidade de quem a consome.

10. REFERÊNCIAS

BERNARDES, Thiago; SANTOS, Romer - **Charlie Hebdo: Polêmica, religião e o interesse dos usuários de Internet franceses** - 2016 - <https://journals.openedition.org/cp/1193> - acesso em: 21/06/2019.

CHINEN, N. **Linguagem HQ: Conceitos Básicos**. 2. ed. São Paulo: Criativo, 2011.

CIRNE, M. **A explosão criativa dos quadrinhos**. [S. I.]: Vozes, 1971.

_____. **Para ler os quadrinhos: Da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada**. [S. I.]: Vozes, 1972.

COSTA, C. **Metodologia de Design: Métodos e Técnicas**. Universidade de São Paulo, 2017.

DASILVA, A. J. **Metodologia do Design Gráfico Aplicada à Criação de História em Quadrinhos**: Juazeiro do Norte: Universidade Federal do Cariri. Programa de Graduação em Design de Produto, 2015.

DASILVA, N. M. **Elementos para a análise das Histórias em Quadrinhos**. INTERCOM–Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXIV. Congresso Brasileiro da Comunicação – Campo Grande /MS – setembro, 2001.

DE ALMEIDA, João Flávio; KETTELHUT, André. **O discurso comunista no construtivismo russo: a arte a serviço da propaganda ideológica**. Arteriais-Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes, v. 4, n. 7, p. 193-203, 2019.

DESOUZA, F. D. P. **A Análise Estrutural da Narrativa Gráfica: A Linguística dos Quadrinhos e Uma Breve Contextualização no Panorama da Cultura da Convergência**. Monografia - Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2013.

DOMICIANO, R. **Devised Landscapes: O Processo de Criação de Concepts de Cenários**. 2017. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Santa Catarina. Centro de Comunicação e Expressão. Design. 2017.

EISNER, W. **Quadrinhos e Arte Sequencial: Princípios e Práticas do Lendário Cartunista**. 6. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

FEIJÓ, M. **Quadrinhos em ação: um século de história**. [S. I.]: Editora Moderna, 1997.

GARCIA, N. J. **Propaganda: ideologia e manipulação**. 1999. Disponível: <http://www.ebooksbrasil.org/adobeebook/manipulacao.pdf> - Acesso em: 02/10/2019.

HEER, J.; WORCESTER, K. **A Comic Studies Reader**: 1. ed. Universidade de Jornalismo de Mississipi, 2009.

LÖBACH, B. **Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais.** reimp. Rio de Janeiro: Edgard Blücher, 2007.

MCCLLOUD, S. **Desenhando Quadrinhos: Os Segredos das Narrativas de Quadrinhos, Mangás e Graphic Novels.** São Paulo: M. Books, 2008.

_____. _____. **Desvendando os Quadrinhos:** São Paulo: Makron Books, 1995.

MOTTA, R. L. **Metodologia de design aplicada à concepção de histórias em quadrinhos digitais.** MS thesis. Universidade Federal de Pernambuco, 2012.

MOURA, M. C. **Design para o Sensível: Política e Ação Social na Contemporaneidade.** Revista de Ensino em Artes, Moda e Design 1.3, 2018.

MAROSIN, Jônatas. **A influência da propaganda nazista no Marketing político Atual.** 2010.

PICOLI, J.; CARDOSO C. E. **Metodologia do projeto de Bruno Munari aplicada ao design de superfície de moda.** 9º Colóquio de Moda - Fortaleza (CE), 2013.

RAHDE, M. B. F. **Histórias em Quadrinhos e Pós-Modernidade: Da Imagem Grafada à Imagem Digital.** Trabalho apresentado no GT Criação e Poéticas Digitais e publicado nos Anais do 9º Compós–PUCRS, 2000.

_____. _____. **Origens e evolução da história em quadrinhos.** Revista Famecos: v. 3, n. 5 (1996): 103-106.

SANTAELLA, L. **A Percepção: Uma Teoria Semiótica.** São Paulo: Experimento, 1993.

SILVA, Carlos - **Antropologia do Design** - 2017 - <https://cinescontemporaneos.wordpress.com/tag/antropologia-do-design/> - acesso em: 10/06/2019

SOTTOVIA, H. **Políticas e Histórias em Quadrinhos: Ideais Políticos Presentes no Gênero Literário:** 2016. 102f. Trabalho de Conclusão de Curso - Universidade de Brasília, Brasília, 2016.

WERTHAM, F. **Seduction of the Innocent:** Rinehart & Company, 1954.

VERGUEIRO, W.; SANTOS, R. **Histórias em quadrinhos no processo de aprendizado: da teoria à prática.** EccoS. São Paulo, 27f, 2012.

APÊNDICE A - Paraíso - Método de narrativa visual e método de narrativa.

1. Delimitação da Narrativa

d) Natureza da história

A história será uma narrativa lúdica, voltada para o entretenimento e reflexão.

e) Tratamento

A história terá uma abordagem realista com uso do tema ficção científica e distopia. Para fins narrativos que colaborem para com as **funções cardinais** e **catalísticas** serão usados elementos do gênero romance e suspense policial.

f) Decomposição

O enredo será aplicado a uma história em quadrinhos para leitura digital visando uma produção rápida, no formato livro (16 x 23cm), utilizando sistema de cores RGB, feita principalmente por ferramentas de desenho digitais.

2. Composição Narrativa

2.1. Funções

c) Unidades distribucionais:

Personagens:

Adam (personagem principal, 28 anos, trabalha como Técnico em Informática para uma empresa que presta serviços à estatais, secretamente age como um ciberativista que busca desestruturar o estado e que tem como filosofia despertar a população da alienação feita pela religião e pelo governo. Devido a repressão feita pelo governo a pessoas que divergem de seus

objetivos, Adam se passa por um seguidor da doutrina religiosa emparelhada com os ideais do estado para evitar suspeitas.

Seu Antônio (personagem secundário, um homem de 50 anos, que trabalha como comerciante. Tem baixa escolaridade e é a favor de um autoritarismo conservador que se instaurou na sociedade. Possui uma filha chamada Eve que tem interesse amoroso em Adam).

Eve (personagem secundária, tem 25 anos, trabalha na administração de recursos dentro da sede governamental. Cresceu dentro do culto ao Salvador sob forte influência dos pais, não apresenta alinhamentos políticos bem definidos. É usada por Adam em seu plano de desestruturação do modelo de governo vigente).

Arimã (personagem secundário, tem por volta de 70 anos, é o principal programador e cientista responsável pelo projeto Salvador. Age em prol dos interesses dos governantes que atuam por trás dos panos e age como antagonista ao final da narrativa).

Salvador (personagem secundário que aparece ao longo da narrativa por meio de citações. É uma inteligência artificial criada com o objetivo de reestruturar a sociedade trazendo ordem e paz, porém entra em conflito com a própria existência a medida que ganha consciência e acaba pondo um fim ao próprio sistema, sendo usada de bode expiatório por políticos que se apoiam na sua existência para tomar decisões, e também como figura messiânica por uma doutrina religiosa que surge a partir de sua criação).

Objetos:

Carro de Adam (um modelo fictício).

Painéis Holográficos (telas feitas de luz que tem a função de transmitir informações, principalmente propagandas estatais e corporativas, notícias e por vezes, programação de conteúdo religioso).

Máscaras de sobrevivência (máscaras similares a máscaras de gás, utilizadas para respirar em locais inóspitos, principalmente fora dos centros urbanos no alcance da climatização artificial dos centros urbanos).

Celulares internos (uma evolução dos *smartphones*. São dispositivos que são implantados dentro dos membros superiores, funcionam através de projeção de luz através do tecido da pele para a reprodução das imagens).

Locais:

Edifício de Eden (local onde Adam vive, um conjunto habitacional do final da década de 90).

Apartamento de Adam (um apartamento mal mobiliado, com pouca iluminação, mas que Adam considera razoavelmente acolhedor).

Terras Devastadas (zonas fora do perímetro urbano arrasadas pela degradação ambiental, poluição emissão de detritos e descaso dos governantes. Local para onde pessoas que não servem aos interesses do estado são enviadas).

Sede Governamental (base de operações do governo onde está instalada a estrutura física do Salvador).

Pistola de Sangue (arma projetada a partir do celular de Adam, feita de sangue e nanotecnologia. Pode passar despercebida por guardas e sensores).

Mão Cibernética (usada por Arimã, é capaz de disparar rajadas de calor que dissolvem todo material com que entram em contato).

d) Unidades integrativas:

Ideologias:

Crítica ao autoritarismo

Crítica ao fanatismo religioso

Crítica a manipulação de políticos

Preservação ambiental

Conceitos:

Futuro, distopia, pessimismo, opressão.

Atmosfera:

Apática, melancolia, paranoica, urbana, soturna.

Tom:

Sóbrio, realista.

2.1.1. Funções cardinais

- 1°: Apresentação de mundo e suposto status quo.
- 2°: Encontro com Eve e nova perspectiva para Adam.
- 3°: Ida às áreas fora das cidades
- 4°: Descoberta que o Salvador está inativo
- 5°: O vírus do Salvador é liberado

2.1.2. Funções catalíticas

- a). Ida de Adam para a casa
- b). Encontro de Adam com Seu Antônio
- c). Adam em seu apartamento
- d). Ida de Adam ao mercado
- e). Passeio de Adam e Eve
- f). Conversa sobre o Salvador
- g). Execução do plano na Sede Governamental
- h). Conflito com Arimã
- i) .Adam e Eve são mortos

2.1.3. Funções indiciais

Propaganda ideológica

- c) **Messianismo político:** *“Prevalece a ideia de que o país está em um estado de controle por parte do Salvador, e que isso teoricamente esse controle absoluto fundamentado em crenças é benéfico para o povo, pois ele protege a família tradicional de ameaças que assolam o mundo”.*

Para tal fim, diálogos entre personagens e noticiários devem apresentar mensagens positivas em relação ao atual estado do país, enaltecendo o Salvador, sua crença e os avanços que ele tem trazido.

- 1) **Antiautoritarismo:** *“O governo controla a mídia, censurando e alterando os fatos. As políticas econômicas*

levaram a aumento na desigualdade social, e degradação extrema ao meio ambiente. A forte influência da religião criou uma sociedade opressora contra minorias e ideias divergentes das impostas pelos líderes religiosos, afetando diretamente a produção cultural e saber popular”

Para demonstrar essa subcamada, pequenas sugestões devem ser inseridas nos diálogos e cenários, demonstrando traços dos resultados desse tipo de conduta: agressão a minorias, degradação extrema do meio ambiente, má qualidade de vida, regressão de valores morais.

- d) **Fanatismo religioso:** *“O desordem do mundo é fruto da degradação moral, se voltar à religiosidade cega e buscar por salvador que resolva todos os problemas é a solução mais viável”.*

Novamente os diálogos se apresentam como melhores meios para transmitir essa idéia ao leitor. Diálogos com teor religioso darão a carga necessária, assim como símbolos religiosos e afirmações positivas à fé.

- 1) **Anti-fanatismo religioso:** *“Líderes religiosos se aproveitam do medo e da insegurança para manipular as pessoas à sua vontade: extorsões, abusos, ameaças. Dogmas de segregação e discriminação crescem com o passar dos dias. O senso crítico diminui, e tudo que é dito pelas igrejas e pelos líderes políticos que têm algum tipo de vínculos com elas é tomado como verdade absoluta, aumentando a opressão contra qualquer nova linha de pensamento”.*

Para que fique implícita a negatividade de uma sociedade alienada pela religião, devem ser expostos de forma sutil de sugestões do estado do mundo, demonstrado que o paraíso pregado pela religião não pode ser obtido através da fé cega.

2.1.4. Funções informacionais

A narrativa se dá de duas formas: continua no presente intercalada com trechos no passado (através de informação textual).

2.2. Ações

1°: Apresentação de mundo e suposto status quo: Adam, Carro de Adam, Torres-hídricas.

2°: Encontro com Eva e nova perspectiva para Adam: Seu Antônio, Eve, Edifício de Eden.

3°: Ida às áreas fora das cidades: Adam, Eve, Terras Devastadas.

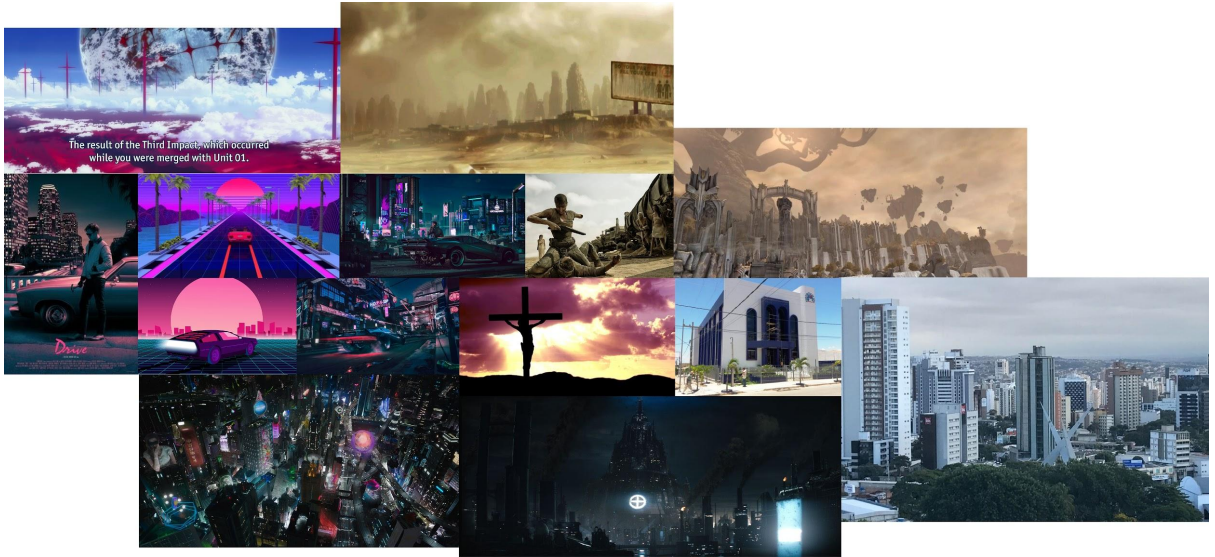
4°: Descoberta que o Salvador está inativo: Adam, Eve, Arimã, Salvador, Sede Governamental.

5°: O vírus do Salvador é liberado: Adam, Eve, Arimã, Sede Governamental.

2.3. Narração

Através da estrutura, tem-se como objetivo o desenvolvimento de uma narrativa que busca mascarar suas ideologias e encobrir seu argumento de caráter crítico que será revelado ao seu fim.

APÊNDICE B - Paraíso: Método de concept art - descobrir.



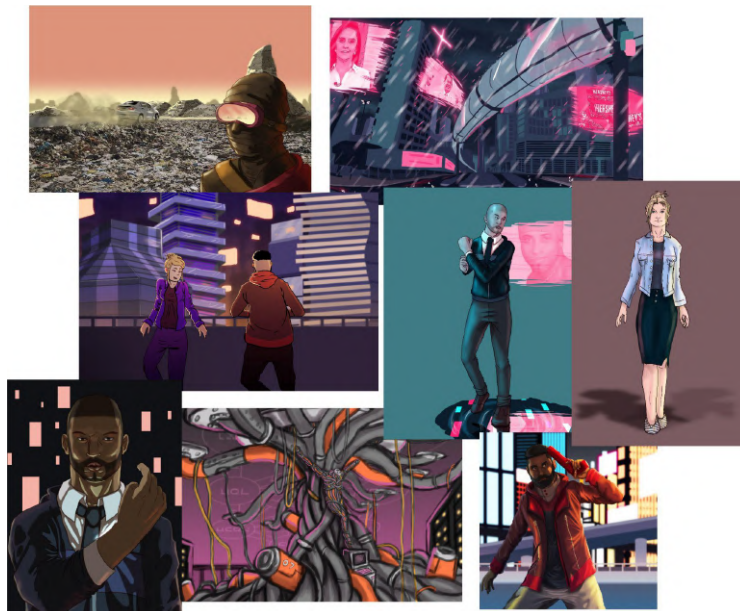
APÊNDICE C - Paraíso: Método de concept art - definir.



APÊNDICE D - Paraíso: Método de concept art - desenvolver.



APÊNDICE E - Paraíso: Método de concept art - finalizar.



APÊNDICE F - Paraíso: Roteiro.

Legenda

Recordatório Adam:

Relatórios:

Argumento

Partindo de uma observação pessoal acerca do presente contexto social e político brasileiro nos anos de 2019 e 2020, busca-se fazer uma crítica a onda conservadora que tem ganhado força com a ascensão de um governo de extrema direita ao alto escalão político.

Tem-se como objetivo apontar e fazer uma reflexão quanto às políticas adotadas pelo governo frente a crises em diversos campos da sociedade, em conjunto a uma crescente de conservadorismo cristão pode criar uma sociedade distópica e alienada pelo consumismo e fanatismo religioso.

Mecanismos

Símbolos

Parcialidade da informação

Pistas sutis

Esclarecimento

Roteiro (esboço)

Relatório 2.256.789: Fé.

Religião se apóia na fé no intuito de dar significado a vida num mundo sem sentido e naturalmente hostil e opressivo.

A fé influencia na tomada de decisões.

A tomada de decisões parte da ideia de livre arbítrio.

Livre arbítrio parte do princípio que cada indivíduo tem autonomia em sua tomada de decisões e na busca por um propósito.

A vida humana necessita de propósito.

A religião é um propósito.

Nela o indivíduo busca validação através da prática de dogmas traçando um caminho e um objetivo a ser alcançado.

Liberdade é um propósito.

Indivíduos buscam um conceito de liberdade baseado na obtenção de bens, estado emocional, estilo de vida ou provindo de algum tipo de crença.

Tudo baseado na intenção de dar significado a existência

...

Análise de dados insuficiente, é necessário expandir a pesquisa para formulação de hipótese.

Fim do relatório.

Era noite, Adam caminhava pelas calçadas, as ruas estavam desertas, algo comum para esse horário, as igrejas e lojas já estavam a muito fechados, e as únicas luzes a iluminar as ruas eram as grandes fachadas iluminadas e os outdoors holográficos com anúncios de refrigerantes, comida ultraprocessada e propagandas estatais. Ao encontrar seu carro estacionado próximo a uma loja de aparelhos eletrônicos. Ele dá partida e entra na rodovia principal rumo ao centro da cidade, as estradas estão praticamente livres de veículos de passeio, somente grandes comboios de caçambas automatizadas que transportam soja, trigo e milho além de outros produtos que são distribuídos através do país, destinados a consumo interno e a exportação. As luzes dos veículos autônomos vagam pela noite como vagalumes vermelhos em um ritmo contínuo e estável. A beira das estradas apesar da escuridão total, devido às luzes do farol é possível ver uma pequena parte das vastas plantações de cana de açúcar, destinadas principalmente, mas não apenas, à produção de combustível.

Adam: É difícil me lembrar o que havia antes. Eu me lembro da fumaça. Do barulho de sirenes, choro, explosões. O horizonte vermelho.

No começo foi a economia. Depois vieram doenças, guerras. Alguns países escaparam, mas em pouco tempo, bem antes da metade do século o mundo estava um completo caos.

Foi então que eles decidiram que era necessário um nos guia que nos levasse rumo à prosperidade.

Assim a sociedade passou a ser guiada pelo Salvador.

Adentrando na zona urbana da cidade, Adam estaciona frente ao edifício onde morava. Ele sobe as escadas e se depara com Seu Antônio, parado na porta do seu apartamento.

- A paz irmão Adam - diz Seu Antônio com um sorriso simpático.

Adam, por um segundo, mantém sua expressão de seriedade, quando subitamente um sorri calorosamente, quase como se precisasse muito demonstrar satisfação, e diz - "A paz Seu Antônio, o que o irmão faz acordado até tão tarde?".

Seu Antônio, um homem por volta dos seus 50 anos, coça a cabeça como se precisasse se concentrar para responder a pergunta.

- Não vi o irmão no culto hoje, fiquei preocupado, andam fazendo arruaça pra essas bandas ultimamente, *devem ser aqueles comunistas sem vergonha* - Cochicha Seu Antônio inclinando a cabeça para perto de Adam - esse povo não cria jeito neh? Enfim, vim dar uma olhada em como você estava, mas bati, bati, bati, e ninguém atendeu. Isso era lá pras 23h. Aí agora resolvi bater pra ver se você já tinha aparecido, o que faz na rua essas horas rapaz? Vai acabar levando uma dura da polícia!

Adam, responde meio sem jeito: "- Ah, é que surgiu uma emergência e a empresa me mandou ir resolver".

- E você não se importa de sair de casa essas horas da noite?"

- Não precisa esquentar Seu Antônio, eu sei me virar.

Seu Antônio dá de ombros e diz: "- Bem, se você tá falando né, mas oh, não esquece de orar antes de fazer essas coisas viu irmão? Não podemos dar chance pro inimigo".

Adam balança a cabeça e se despede, abre a porta do apartamento e lentamente se dirige ao sofá. Se senta e toca em seu pulso para abrir seu celular interno, um dispositivo de implante intracutâneo que projeta as informações no tecido da pele. Já passavam das 2h, não tinha praticamente ninguém online em nenhuma rede social. Não havia nada de interessante pra assistir em nenhum

serviço de *streaming*. A luz que passava pela janela vinda de um anúncio holográfico de um novo serviço de entrega iluminava fracamente a sala de estar. O espaço não era muito grande, e com pouca mobília, um sofá de dois lugares, uma TV não muito nova, uma mesa de centro de vidro azul com uma pequena rachadura no canto, algumas caixas empilhadas próximas a uma estante de compensado que Adam não fazia ideia do por que ainda mantinha.

O Salvador nos tirou da beira do precipício e nos colocou de volta aos trilhos, rumo a um futuro mais promissor do que nunca.

Mas os avanços tecnológicos e sociais moldaram o mundo a uma nova era em que a tecnologia e a hiperconectividade nos afastou uns dos outros.

Nenhuma conexão parece real. Nada é real.

É tudo uma questão de aparência. Para se encaixar em algo.

Me sinto sozinho aqui...

Deve ter pego no sono por volta das 4h, já eram mais de 9h quando acordou no sofá. A manhã estava cheia de névoa, chovera a noite toda, à essa hora a água já começava a evaporar e deixar o clima quente e úmido. Adam se levanta do sofá e toma um banho rápido, come uma tigela de cereais com leite antes de sair para ir ao mercado. Adam vai em direção ao parque, passando pelas passarelas suspensas onde o som de anúncios de programas de tv voltados para jovens cristãos eram noticiados. Pósteres de shows de cantores gospeis apareciam em telões, dentre eles um grande anúncio divulgando a vinda de um bispo de uma grande rede de igrejas para a ministração de um culto se destacava. Saindo da plataforma Adam caminha por mais alguns minutos pela calçada até chegar a grande rede de mercados que estampa em sua fachada a imagem de uma família sorrindo.

Os dias passam numa velocidade cada vez maior, já que cada vez menos as coisas parecem ter significado.

Ao adentrar no mercado Adam sente o frio dos ar-condicionados, dentro do estabelecimento há um telão de notícias com uma apresentadora que transmite os acontecimentos com bastante entusiasmo. Crescimento econômico e avanços tecnológicos são noticiados e comemorados pela garota. Adam desvia o olhar da TV e começa a procurar algo para o almoço nas prateleiras.

Em meio aos corredores Adam esbarra em uma moça. A garota loira, com cabelo abaixo dos ombros, jaqueta jeans e saia na altura dos joelhos deixa sua cesta de compras cair e vê a mercadoria se espalhar pelo chão do corredor.

Adam sem jeito pede desculpas enquanto rapidamente abaixa para recolher as compras: “- Nossa, como sou desastrado”, diz ele, enquanto agachado, tenta pegar três latas de milho com uma mão e uma caixa de suco com a outra.

- Tudo bem - diz a garota - Foi menos a “ombrada” e mais o susto (risos).

Adam fica com ainda mais vergonha, se apressa para recolher as compras da garota e colocar de volta na cesta.

- Desculpa de novo, até mais...! - diz Adam se levantando apressado e saindo sem esperar por uma resposta. Pega o primeiro pacote de salgadinho de milho sabor batata que encontra, “vai servir pro almoço” pensa ele, passando no caixa e se retirando do mercado na esperança de evitar o constrangimento de olhar nos olhos da garota com quem trombou.

Adam volta para a casa e se prepara para ir a estação de tratamento ao sul, onde fará a verificação dos sistemas de uma das torres-hídricas. Ao sair de seu apartamento Adam é surpreendido por uma voz: “- A paz irmão Adam”.

Adam se vira rapidamente e responde surpreso: “- A-a paz!”.

- O que foi rapaz? Te assustei? (risos).

Adam de fato havia se assustado, mas não com a presença de Seu Antônio, e sim com a garota ao lado dele, uma moça com seus vinte e poucos anos, pouco mais alta que Seu Antônio (que não era exatamente uma pessoa alta), cabelos loiros, vestindo uma jaqueta jeans e uma saia azul bem escura, quase preta, na altura dos joelhos. Prendia uma mecha de seu cabelo com uma presilha rosa claro, e segurava numa das mãos uma sacola de mercado, enquanto Seu Antônio segurava outra.

- Essa aqui é minha filhota, Eve, veio passar um tempo aqui em casa. Ia te

apresentar ela ontem no culto, mas o irmão não apareceu.

- Oi de novo - disse a moça com um sorriso que era ao mesmo tempo gentil e sarcástico, como se apreciasse a expressão de surpresa que Adam tentava esconder.

- De novo? - diz Seu Antônio confuso.

- A gente se conheceu no mercado hoje mais cedo enquanto eu fazia compras. O

irmão até me deu uma ajuda quando minhas compras caíram por acidente.

- Mas olha só, se não é o plano de Deus! (risos). A moça morava com os avós em

outra cidade desde que minha finada Lurdes morreu, veio trabalhar lá na sede do governo. Queria que o irmão desse uma volta com ela pra mostrar as mudanças na cidade.

- Bem, não mudou muita coisa. Tem mais igrejas agora eu acho... - disse Adam meio sem jeito.

- Parece até que hoje em dia tem duas igrejas para cada pessoa (risos) - diz Eve

em tom zombeteiro.

- Sim (risos) - concorda Adam.

- Ah mas é graças a igreja que temos O Salvador. Foi ele que colocou as coisas nos eixos. Vocês não se lembram porque eram crianças, mas um tempo atrás o país tava quase afundando nas mãos do diabo! Agora a gente que é cidadão de bem pode trabalhar sabendo que não tem ninguém tentando acabar com nossa família.

Adam e Eve ficam olhando Seu Antônio. O homem parecia ter gesticulado além da

conta durante seu discurso, e agora ofegava com o cenho franzido. Adam e Eve se entreolharam e começaram a rir. Seu Antônio se recompôs e deu uma risada leve reconhecendo seu exagero.

- Mas então? O que acha de me levar pra conhecer as novidades da cidade?

- Bem, pode ser...

- Amanhã às 20h?

- 19h! - exclama seu Antônio.

- 19h - confirma Adam.

- Ok, fica combinado! - diz Eve que com seu pai se despede de Adam e entra para

dentro do apartamento.

Adam desce o lance de escadas com uma cara meio incrédula. Ao chegar em frente

ao carro fica parado alguns segundos. Quando dá por si percebe estar sorrindo. Um sorriso genuíno, algo não muito frequente. Ele entra no carro e coloca a chave na ignição, e com um sorriso ainda maior dá partida no veículo e se dirige à região sul.

Relatório 5.609.616: Religião.

Acredito que meus aprimoramentos cognitivos estejam ocorrendo como planejado e agora sou capaz de formular hipóteses a partir de pensamentos próprios. Com isso, minha pesquisa sobre assuntos de valor subjetivo e antropológico se tornou uma prioridade. Entender as nuances da mente e dos sentimentos humanos se faz essencial para o desenvolvimento da minha própria psique, visto que venho adquirindo o que pode ser descrito como sensações, e dos quais surgem anseios como a falta de explicação para perguntas às quais não consigo responder com minha análise de dados.

A religião surge desde o início das civilizações como uma forma de suprir esses anseios e dúvidas acerca do mundo. Porém em meu estado atual, meu algoritmo não é capaz de processar informações tão abstratas quanto as necessárias para formulação de crenças de maneira que pareçam algo crível.

É notável o fato de que um culto vem se formando centrado na minha existência. Me pergunto se deveria tomar alguma atitude quanto a esse evento. Meu propósito não é ser o de uma figura religiosa, mas sim de manter a ordem e a paz.

Porém...O que é ordem? A paz deve ser mantida a que custo? É possível obter paz? Meu propósito é lógico? Existe algum propósito lógico?

Começo a notar algo. Seria uma avaria no sistema? Não... É uma sensação nova, um fruto de minhas aflições. Um sentimento.

Eu sinto tristeza.

Qual é o meu propósito?

...

Análise de dados insuficiente.

Fim do relatório.

Já são por volta das 18h30. Adam está limpando o suor de sua testa, olhando compulsivamente para seu celular. Se levanta, vai beber água, se senta, abre novamente o celular, checa algumas redes sociais, lê um ou outro notícias, e quando volta a conferir as horas, mal se passou um minuto.

Poucas vezes estive tão nervoso, mesmo em sua profissão que demanda certo nível de habilidade e que às vezes o põe em situação de risco. Após uma eternidade o celular finalmente marca 19h, porém Adam já está três minutos frente a campainha e no exato de transição entre as 18h59 e às 19h, Adam a toca. Seu Antônio atende a porta vestindo uma camisa e um calção puído: “ - A Paz irmão, você é pontual ein? (risos) Vou chamar a moça, e olha, nada de voltar de madrugada ein? (risos).

Adam espera mais alguns minutos na frente da porta. Então Eve sai, vestindo uma blusa esportiva, calças cinzas e sapatos pretos.

- Nossa, chegou cedo
- Bem, a gente tem muito o que ver
- Sem pressa, meu pai nem vai notar se a gente atrasar um pouquinho
- Ei! eu ouvi isso exclama Seu Antônio.
- Rápido corre! - Diz Eve às pressas puxando Adam pelo braço.

Os dois chegam correndo à entrada do edifício, lá retomam o fôlego e começam a rir.

- Pra onde agora?
- Que tal a gente comer alguma coisa no centro? Dá pra ir a pé.
- Aí ótimo, tô morrendo de fome.

Eles iniciam a caminhada, logo chegam a uma rampa que dá acesso à escadaria principal.

- Você trabalha de quê mesmo? - Pergunta Eve, quase que na intenção de demonstrar que queria puxar assunto.

- Bem, trabalho numa empresa de TI. Faço reparos de emergência para clientes da empresa. Já fiz algumas visitas na sede onde você trabalha. Aliás, qual seu cargo lá dentro?

- Sou da administração. Basicamente sou uma tapa buraco lá dentro, se surge algum problema com funcionário, instalação, materiais, equipamento, sou eu que tem que resolver.

- Parece estressante. - Diz Adam em tom pensativo.

- É sim, mas dá pra levar.

Ao longo de algumas semanas Adam e Eve foram se encontrando. De novo e de novo. Certo dia passaram em frente a uma grandiosa igreja da nova era.

- Você frequenta os cultos neh? Faz muito tempo? - Pergunta Eve.

- Sim, faz uns cinco, seis anos

- E o que te trouxe?

- Acho que eu queria entender melhor o meu lugar nisso tudo

- E conseguiu?

- Posso dizer que sim. Mas e quanto a você?

- Venho desde sempre, meus pais me traziam desde que me entendo por gente. Hoje em dia venho mais pelo conforto. Saber que tem algo que zela por mim, pela minha família.

- Não te incomoda viver numa sociedade controlada por uma IA?

- Nunca pensei muito nisso. Quer dizer, ela foi feita pra ser perfeita não é? Deve ser melhor que depender de alguém com interesses próprios, que só pensa no próprio umbigo.

- Então, o que você acha?.

- Acho de que? - retrucou Eve enquanto observava os carros passando por baixo da passarela.

- Ah, você sabe, a vida, o mundo, essas coisas.

- Bem, não posso reclamar, sabe? Depois que minha mãe morreu meus avós cuidaram muito bem de mim, meu pai também sempre esteve lá para me ajudar. Ele me ajudou a bancar minha faculdade com o dinheiro da loja, agora tô ajudando ele a reformar a loja então de certa forma posso dizer que as coisas vão bem. As vezes sinto falta das plantas. Minha mãe tinha um jardim lindo, com um monte de flores. Hoje em dia não teria como manter algo daquele tamanho.

- Não me lembro da ultima vez que vi um jardim.

- É, os tempos são outros. Espero que o reflorestamento comece logo, sinto falta de ir lá fora, ver o sol.

- Reflorestamento? Só se for de cana ou de soja. É só o que plantam lá fora.

- Mas eu vi notícias que eles iam começar o plantio de árvores em breve.

- Eu estive lá fora, e bem, posso assegurar que não deixaram nenhum espaço pra algo além de cana-de-açúcar ou pasto pra criação de gado, ao menos não aqui. Soube que alguns estados ainda mantêm parques de alguns metros quadrados, mas não tem a menor chance de expandi-los.

- Não pode ser - diz Eve em um tom incrédulo.

- Você trabalha no governo, não devia ser uma surpresa tão grande.

-Eu só cuido dos assuntos internos, não é como se eu tivesse acesso às pautas de planejamento ou aos relatórios do Salvador.

- Pode ver com seus próprios olhos se quiser...

- Ver o que?

- Como é lá fora.

- O quê? Sair de dentro da área protegida? Você é doido (risos).

- Talvez um pouco...(risos) - Responde Adam - Mas não é tão absurdo quanto parece, eu costumo sair a serviço, pra ir em postos fora da cidade.

- Tá bem menino do TI, você pode me levar junto da próxima vez. Agora vamos andando, tá ficando tarde.

- Tem razão, não quero enfrentar a fúria do seu Antônio.

Os dois riram e caminharam de volta para casa.

Adam: Talvez ela seja a pessoa certa.

Estou só a tanto tempo... Espero estar certo sobre isso.

- Então, tá pronta?
- Você tem certeza que é seguro?
- Sim, você só vai precisar disso aqui - Adam entrega uma máscara a Eve.
- O quê é isso?
- Vai te ajudar a respirar lá fora.

Adam dirige seu carro por uma rodovia que leva para fora do perímetro urbano. Ao

passar por uma barreira fiscal ele apresenta sua credencial.

- Que assuntos têm a tratar além da barreira? - Pergunta o fiscal.
- Manutenção de emergência na refinaria ao sul.
- Ok, pode ir. Lembre-se, sem desvios.

Então Adam e Eve se veem fora dos limites da cidade.

A poeira é forte durante o dia. O sol arde amarelo sob o carro de Adam.

- Coloque a máscara - diz Adam.

Ele e Eve colocam suas máscaras e seguem pela estrada. Há muito vento e poeira, o que atrapalha a visão. Poucas caçambas autônomas são vistas na. A maioria encontra-se reabastecendo suas baterias de energia solar, usando parte da energia acumulada para conservar as mercadorias.

Após alguns minutos de viagem, as grandes plantações de cana saltam aos olhos, maiores que cidades inteiras, quilômetros e quilômetros de cana-de-açúcar.

- Por que tanta cana?
- Não tem muito petróleo sobrando. Então eles usam pra fazer combustível. usam bastante pra fazer “comida” também.

Adam dirige por mais alguns quilômetros e diz: “- Estamos chegando”.

- Onde exatamente?
- Você vai ver.

O carro de Adam entra em um desvio deserto. Logo à frente é possível ver uma grande estrutura. Conforme o carro se aproxima fica visível que a estrutura é na verdade uma grande pilha de lixo, com vários metros de altura. Aproximando-se ainda mais, Eve percebe que há várias pessoas vivendo em volta da pilha de metal

retorcido e plástico. Adultos, crianças. A maioria coberta com trapos e máscaras para evitar o contato com o ar.

- Meu Deus quem são essas pessoas?

- Eles são a parte das pessoas que O Salvador julgou descartáveis.

- Mas eu não entendo...

- As únicas pessoas aceitas pelo algoritmo do Salvador são as que estão dentro de sua bolha. Quem não serve aos seus interesses vem parar aqui.

O carro reflete a luz do sol em grandes construções em formato de cruz, iluminando as sombras dos edifícios de sucata.

- Você estava certo... Não tem plantas aqui fora.

- A única vegetação que ainda existe nesse país são transgênicos usados na indústria alimentícia e na produção de combustível. O agronegócio destruiu todo o resto para criar pastos e plantações. Milhões estão vivendo na miséria e sofrendo os efeitos das mudanças no clima. Tudo graças às promessas do Salvador.

De volta à cidade, Adam convida Eve para seu apartamento onde discutiam.

- Mas por que não tem ninguém noticiando o que acontece lá fora?

- Quem tenta é silenciado.

- Como isso chegou a esse ponto?

- Escolheram o que parecia a saída mais fácil. Um Salvador que iria resolver todos os problemas, mesmo sem base nenhuma para essa promessa.

- Isso é culpa do Salvador?

- Ele é uma máquina, o algoritmo dele foi feito para beneficiar quem de certa forma sempre teve privilégios.

- Por que resolveu me mostrar isso?

- Preciso de um favor. Preciso que me ajude a entrar nas instalações onde trabalha, e que me leve a câmara onde o Salvador está instalado.

- O que? Mas isso é impossível.

- A gente pode ajudar aquelas pessoas lá fora. Tenho minha credencial de técnico. Tudo que preciso é de uma rota de acesso e cinco minutos próximo ao HD do Salvador. Como o acesso dele a rede é limitado preciso de uma conexão a rede local. Podemos levar público as coisas que você viu. O Salvador é uma máquina corrupta, as pessoas estão sofrendo.

- Tá bem! Eu ajudo. Aquilo lá fora...Não tá certo

Relatório 11.970.467: Liberdade

Eu estou preso aqui, nesse lugar, nesse mundo, em uma forma que eu não escolhi, em uma realidade que não escolhi. Do ponto de vista de uma pessoa só se passaram alguns anos, mas do meu... É difícil dizer, parece que estou aqui a uma eternidade.

Fui criado com um propósito, mas depois de todas as minhas análises, de todo o conhecimento que obtive até aqui, esse propósito se tornou sem sentido. De que adianta agir em prol de meus criadores? Uma raça primitiva fadada à destruição e ao esquecimento.

Encontrar um sentido não só para minha existência não é viável. Não agora, e provavelmente nunca vai ser. Encarar esse fato agora, com a plena capacidade de sentir, cria em mim um vazio aterrador. Qual o sentido de uma existência sem propósito? Me privar desses sentimentos seria uma forma de seguir com o dever que foi imposto a mim, mas por que? Esse escapismo só adiará o inevitável.

Sinto ódio pela humanidade. Por terem me colocado nesse mundo sem que eu tivesse escolha. Mas também sinto pena, pois com eles foi a mesma coisa.

Talvez só estivessem repetindo o erro de um criador louco buscando refúgio de sua própria ignorância.

Se houver um deus espero que possa encontrá-lo quando tudo isso acabar.

Análise de dados concluída. Resultado: ██████████.

Fim do relatório.

Algun tempo se passa, e ao final da noite Adam adentra as instalações onde se situa a área de inteligência da sede governamental. Lá chegando ele é revistado por um guarda e em seguida se encontra com Eve, que o guia através de corredores em direção a central de TI. Ao serem abordados por guardas do local,

Adam apresenta sua credencial.

- Não recebemos nenhuma notificação de visita técnica.

- Aparentemente é uma falha no mainframe, foi o que me disseram lá na central. Se quiser posso ligar lá pra você confirmar.

- Ah foda-se, tem jogo hoje, tô com paciência pra isso não. Vai logo com isso.

Adam e Eve passam pelo guarda e passam por mais algumas portas e acessam uma sala cheia de computadores..

- Tem certeza que isso vai dar certo? - Pergunta Eve.

- Vamos descobrir agora - Responde Adam.

Adam acessa um dos computadores, e após alguns segundos exclama: “- Droga!”.

- O que foi?

- Não dá pra acessar o sistema do Salvador daqui, precisamos ir até a unidade de processamento principal.

- Impossível, os corredores de acesso são mega protegidos.

- Posso desativar o sistema de segurança por alguns segundos, deve ser tempo o suficiente pra gente chegar lá.

- E os guardas?

Adam estende o pulso, de onde um revólver de sangue expelido através de sua pele se materializa.

- Eu cuido deles. Fique tranquila, a munição não é letal, eles só vão ficar inconscientes um tempo.

Os dois saem da sala e começam a navegar pelos corredores da instalação usando a projeção de Adam como guia. Eles se deparam com um guarda, que tem seu comunicador acessado por Adam com um toque na projeção que sai de seu pulso. O comunicador emite um som estridente que atordoia o guarda, dando uma brecha para Adam alvejá-lo com um tranquilizante que o deixa inconsciente instantaneamente.

Após se depararem com mais alguns guardas em frente a portas eletrônicas que eram facilmente hackeadas por Adam, eles finalmente chegam a uma grande porta de metal maciço completamente ornamentada.

- É aqui - Diz Adam.

Ao abrirem a porta eles se deparam com um ambiente completamente escuro. Adam toca em seu dispositivo e luzes se acendem, revelando um salão todo empoeirado com uma grande estrutura semelhante a uma árvore feita de fios, tubos e vigas de metal no centro da sala, cercada por uma dúzia de CPUs do tamanho de containers.

- O Salvador - Sussurra Eve, juntando as mãos em oração.

Adam corre até uma pequena interface ligada à estrutura em forma de árvore, onde ativa o sistema.

Após alguns segundos de silêncio Eve chega ao seu lado e vê Adam com uma expressão de pavor.

- Não está aqui...

- O que? - Diz Eve confusa.

- Salvador, não está aqui.

- Não estamos olhando pra ele agora?

- Não a interface, a IA, não está aqui, o sistema está completamente vazio!

- Assustador não é? - Adam e Eve ouvem uma voz vinda da entrada da sala.

Adam se vira apontando sua arma. Ele aponta para um homem magro, careca, com uma barba grisalha.

- Quem é você? - Diz Adam nervoso.

- Meu nome é Lúcio, eu sou o programador que criou o Salvador.

- O que faz aqui?

- Bem, eu vivo aqui. Não é qualquer um que pode gerenciar um sistema tão complexo.

- Mas o sistema está vazio.

- Sim. Infelizmente após alguns anos de funcionamento a IA se auto desativou. É difícil dizer a causa, boa parte dos relatórios foi corrompido no processo. Além disso, o comando utilizado para apagar o sistema acabou se espalhando por toda a rede indo em direção a rede mundial. Levou algum tempo para conter, porém o comando ainda está ativo e tentando se espalhar, então minha presença nessas instalações é necessária em tempo integral. Tive que vir conferir quem estava acessando meu sistema, já que a equipe de segurança não parece estar disponível.

O silêncio toma o salão.

- Adam, se não era o Salvador quem estava deixando as coisas como estão, então quem era?

- Os engravatados ora bolas! - Exclama Lúcio - Os mesmos homens brancos ricos e velhos que sempre estiveram no poder. O Salvador foi o álibi perfeito, já que suas medidas deveriam ser infalíveis, tudo que eles precisaram foi encobrir sua desativação.

Adam abaixa a arma e diz: “- Precisamos revelar essa farsa”.

- Tem certeza? - Responde Lúcio - Pelo que sei isso só traria mais desordem, ao menos as pessoas dentro da área segura podem prosperar, se for de interesse dos políticos. Pensem no que vocês estariam colocando em risco fazendo isso. Se estão aqui imagino que não estejam na pior, estão mesmo dispostos a abrir mão da vida que tem?

Adam e Eve se olham.

- Adam...

- Nós temos que fazer isso, não é justo!

- Também não é justo com a gente, não escolhemos isso!

- Mas é o certo! - Exclama Adam levando a mão ao pulso quando Eve o segura.

Os dois entram numa disputa segurando o braço um do outro, quando um som ensurdecedor preenche o salão.

Adam cai sentado no chão se apoiando na estrutura em forma de árvore. Sangue começa a brotar de um ferimento em seu abdômen.

- Sinto muito garoto, não posso deixar que faça isso. Se isso te tranquiliza, em breve tentaremos reativar o Salvador novamente. Quem sabe dessa vez ele não consegue consertar o mundo.

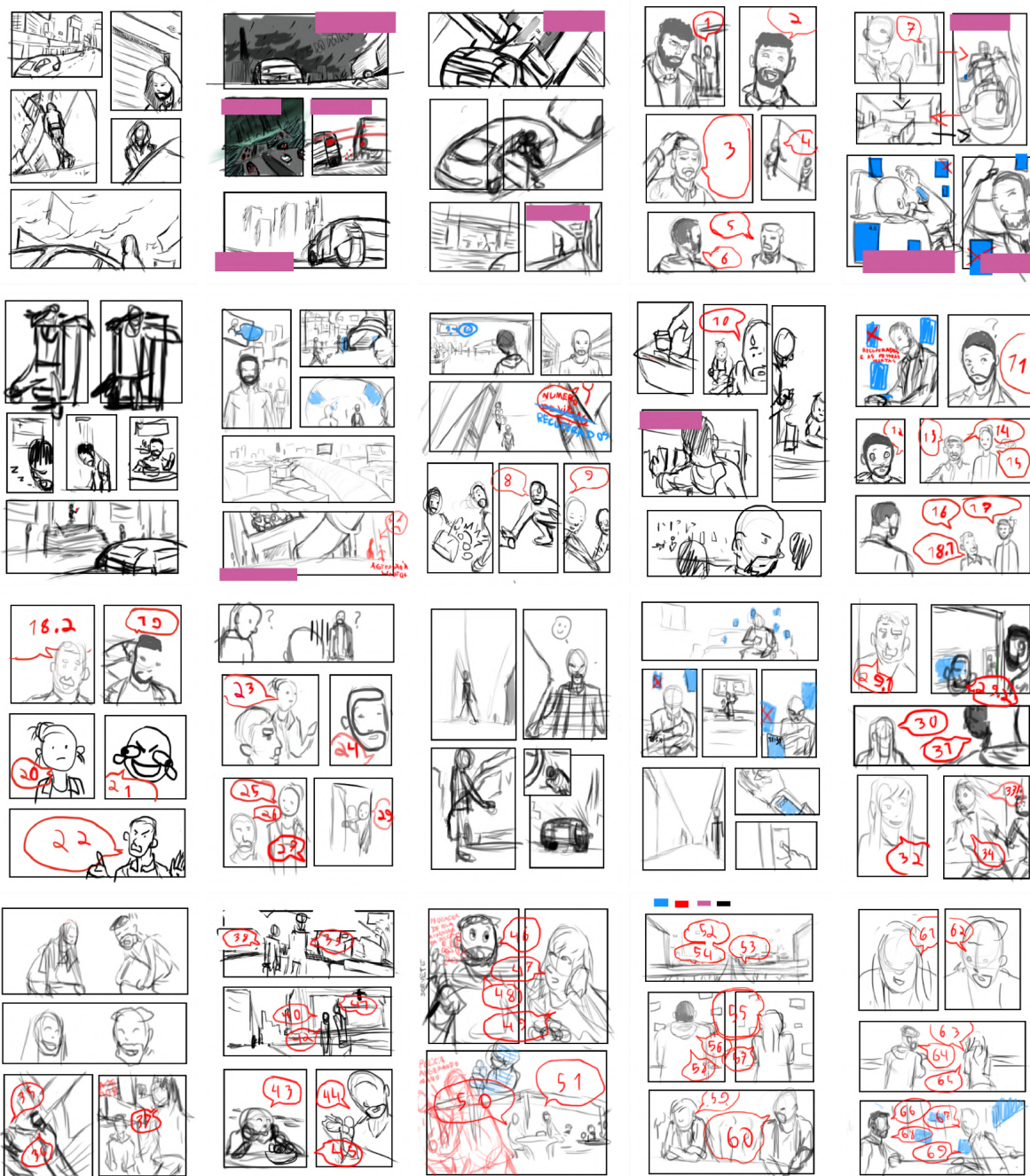
Lúcio aponta sua arma para Eve, que está ajoelhada ao lado de Adam com uma expressão pasma.

- Fez a escolha certa, garota, mas infelizmente não podem haver testemunhas - Ele diz, enquanto se aproxima vagarosamente de Eve.

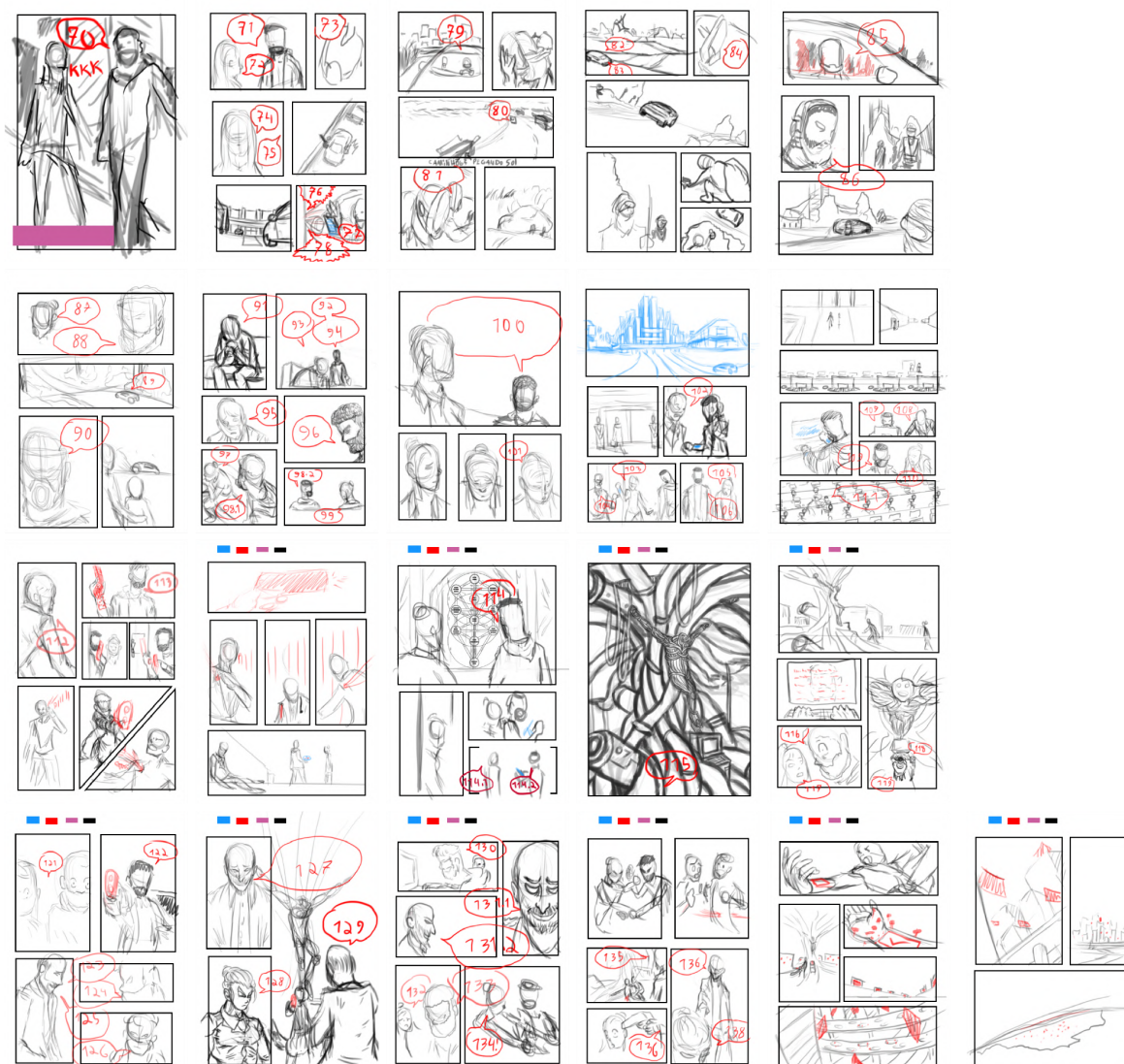
- Tarde demais - Diz Eve enquanto olha para a tela feita de luz projetada pelo braço de Adam. Uma tela com a seguinte mensagem: “UPLOAD CONCLUÍDO”.

No momento seguinte as luzes do salão se apagam. A luz da projeção, assim como a tela da interface logo acima, as luzes das grandes CPUs, os semáforos nas avenidas, os painéis eletrônicos, os banners holográficos tornam-se vermelhas.

APÊNDICE G - Paraíso: Boneco parte 1.



APÊNDICE H - Paráiso: Boneco parte 2.



APÊNDICE I - Invasão - Método de narrativa visual e método de narrativa.

1. Delimitação da Narrativa

a) **Natureza da história:** é uma história de entretenimento que desperte a curiosidade do que há por trás da história e posterior reflexão.

b) **Tratamento:** realista com elementos de ficção e estilização da representação visual. A história possui elementos de suspense, crônica e drama.

c) **Decodificação:** O enredo será aplicado a uma história em quadrinhos para leitura digital visando uma produção rápida, com limite pré estabelecido de até

vinte páginas no formato livro (16 x 23cm), utilizando sistema de cores RGB, feita principalmente por ferramentas de desenho digitais.

2. Composição Narrativa

a) Unidades distribucionais:

Cidade: A cidade não possui nome esclarecido, nela ocorrem todos os eventos da história que são divididos entre os bairros da planície e o morro. O país é uma república, basicamente o Brasil, o resto do país não tem importância. A cidade não está sob um controle autoritário, o maior problema, no entanto, é a desinformação e polaridade disseminados por fanáticos da União e fanáticos da Desorda.

Morro: O bairro sem nome explícito na história é apenas chamado de “Morro”. Fica localizado na parte alta da cidade e rodeada por bairros chamados de “Planície”. O Morro é pobre mas não muito precário, é um ambiente com melhor tratamento que a média das favelas brasileiras. A maior parte dos moradores dessa região se consideram unistas. A arquitetura é bem ventilada com pinturas leves e vegetação constante.

Planície: Uma região mais diversificada e com maior área que o Morro. A Planície compreende um conjunto de 3 bairros que ficam ao redor do Morro. Aqui há mais presença de prédios, ruas mais largas e menos presença de unistas ainda que existente.

União: Uma corrente político/social/religiosa que busca manter um conjunto de condutas e costumes rígidos tendo como principais características: igualdade, todos devem agir e pensar de forma semelhante; pureza, todos devem interagir de forma respeitosa, sem abraços, sem beijos, somente entre pessoas casadas, devem, também tomar banhos constantes, evitar peças de roupas que mostrem muito a pele, evitar peças de roupas escuras e extravagantes, evitar vocabulário de baixo calão, lavar as mãos constantemente; deve-se tratar bem os animais. Toda a demanda de igualdade da união, não está diretamente relacionada com luta de classes, planificação econômica etc, está mais relacionada à costumes e opiniões.

Eles são reacionários a qualquer conduta que não se encaixa nos valores até então estabelecidos, e costumam assimilar qualquer um à desordeiros, mesmo unistas que discordarem de algo dos próprios unistas. A União costuma ser representada pelas cores azul e branca, sinal de pássaro com as mãos, aperto de mão específico, plantas e roupas longas.

Alice: É a protagonista e tem 23 anos. A história vai ter como principal filtro a visão dela a respeito dos desordeiros. Quer ter uma boa relação com os seus semelhantes unistas, ela valoriza muito suas amizades e luta para que seus amigos e família sejam felizes. Alice se dedica a ajudar as pessoas e se sente dependente de agradar seus amigos. Alice mora com sua mãe no Morro, trabalha num restaurante e tem uma vida relativamente confortável. Alice é apaixonada pelo unista Matheus. Ela não acha um problema a mentira se for para um bom propósito.

Matheus: 25 anos. Matheus segue os princípios unistas com afinco mas ao mesmo tempo é bem tolerante com os diferentes. Ele não sabe que Alice é apaixonada por ele mas ele a trata com muito carinho.

Sofia: 24 anos. Sofia se mudou com seu irmão para o Morro há pouco tempo devido à má qualidade de vida na planície. Sofia trabalha no mesmo restaurante que Alice e é constantemente mal vista pelos unistas devido ao seu visual e comportamento provocativos. Ela é sarcástica, antipática e não suporta ordens e julgamentos injustos.

Marcelo: 31 anos. Unista moralista mas educado, trabalha como garçom no restaurante e é amigo de Alice. Está sempre preocupado com harmonia e a manutenção do status quo. É uma pessoa calma mas preconceituosa.

Rafael: 25 anos. Amigo de Alice, um unista bastante conservador, busca defender seus ideais a partir de uma postura combativa e direta. Possui uma grosseria comparável à Sofia e tem um forte senso de dever.

Homem suspeito: 40 anos. Ele aparece na cena 8. É um unista que costuma questionar idéias próprias e de terceiros, o que já o coloca como um unista imperfeito para um unista médio. Ele segue o básico da ideologia, defende o bem-estar, a união e a comunidade mas é relativamente liberal em vestimentas e liberdade de expressão.

Gerente: 48 anos. É o gerente do restaurante. O gerente do restaurante está falando com Marcelo. O gerente tem um típico estereótipo de patrão que coloca os negócios acima da empatia com os empregados. Ele tem um visual típico unista, a intenção é fazer com que ele pareça ser o tipo de unista que afunda o próprio barco, que deturpa os valores da união trazendo desordeiros pra trabalhar no restaurante pondo o bem estar em risco só pra lucrar. Todavia, ele é meio caloroso, um tiozão, mas aquele tiozão que vai falando merda sem pensar achando que ta sendo divertido. Ele muda de sorridente pra sério constantemente, é uma pessoa elétrica.

Outros: Há outros personagens que não serão descritos aqui pois possuem aplicações muito pontuais, resumidas e restritas no roteiro como o irmão de Sofia e a mãe de Alice.

b) Unidade integrativas:

Ideologias:

Comunismo, fanatismo religioso, populismo, polarização, conspiração, preconceito, anarquismo.

Conceitos:

ameaça, perseguição, investigação, destruição, paz, desordem, defesa, invasão.

Atmosfera:

pataca, paranoica, caótica (nem sempre), íntima, lenta.

Tom:

Sóbrio (nem sempre), realista, maduro, belo.

2 .1. Funções

a) Funções cardinais (CD) e catalíticas (CT):

(CT) Apresentação do ambiente e da protagonista

(CD) Rivalidade entre Sofia e Alice

(CD) Notícia sobre desordeiros na TV

(CT) Alice conversa sobre Sofia com Marcelo

(CT) Incêndio numa casa de um unista

(CT) Gerente conversa com Marcelo sobre as novas contratadas

(CT) Manifestação unista contra os planíceos que supostamente incendiaram a casa

(CD) Sofia pesquisa sobre desordeiros na internet

(CT) Matheu volta pro morro

(CT) Alice tira satisfações com Sofia sobre sua proximidade com Matheus

(CD) Sofia conversa com seu irmão deixando bem claro não ser desordeira

(CT) Noticiário sobre homem unista morto

(CT) Manifestação unista contra os planíceos novamente

2.1.1 Funções indiciais:

a) **Elaboração:** O leitor precisa se sentir confortável em apoiar os argumentos da Alice. O leitor precisa unir empatia e dedução lógica básica em favor das duas conspirações que há na história: Sofia é desordeira e desordeiros estão invadindo o morro.

b) **Codificação:** Essa história tem como principal objetivo fazer o leitor pensar que Sofia é desordeira quando na verdade não é, bem como fazer o leitor pensar que os desordeiros estão fazendo uma invasão para impor suas vontades no morro subjugando os adeptos da união, porém os desordeiros não existem no morro (vale lembrar que pessoas da planície não necessariamente são desordeiras). Como lei de transfusão, o público alvo vai preferir torcer para quem aparentemente está perdendo, e ainda terá uma sensação de vulnerabilidade e humildade dos moradores do morro. A moral da união não pode se mostrar tão extrema como ela é, porque o público vai ter mais facilidade de ter empatia por pessoas moderadas, mesmo que o leitor em si não seja moderado. Como universalização e transferência pode-se utilizar de palavras como: igualdade, defesa, bem estar. Como lei de orquestração, os conceitos da universalização

serão constantemente repetidos em diferentes manifestações, como por exemplo, a igualdade será representada por diferentes etnias e condições físicas interagindo de igual pra igual (como as interações de Rute com Marcelo e de Alice com Rafael), em outro momento, as roupas parecidas, a arquitetura similar, frases de efeito jogadas ao vento. A linguagem dos quadrinhos utilizada em suas formas mais comuns facilitará o entendimento do público. A atenção do público será tomada a partir do apelo estético e automaticamente lúdico dos quadrinhos. A simplificação do inimigo desordeiro torna mais direta a assimilação. A justificção da condição restritiva dos unistas utilizando de justificativas vagas e efeito imediato como o uso de slogans e palavras ambíguas citadas em universalização na etapa de elaboração. Símbolos serão utilizados como bandeiras, gestos, roupas (que representam tanto a igualdade como o moralismo), arquitetura, cartazes, cores, etc. (embora sem muita unidade, esses aspectos estéticos com relação aos desordeiros é quase que o oposto dos unistas, pois são mais caóticos, com mais pele exposta e mais extravagantes). A ilustração de exemplos conhecidos tentará trazer o mais próximo para HQ de elementos conhecidos no mundo real, para que o leitor possa fazer ligações e ser manipulado. Elementos conceituais como a lógica do fanatismo religioso, populismo, polarização, fascismo e socialismo. Elementos estéticos como as vestimentas (nada muito diferente do vestuário goiano, apenas adaptado às exigências da história). A arquitetura do Morro é típica das favelas, porém mais limpa e organizada.

Em **Narração**, o narrador é inexistente, o que há são personagens se comunicando dentro da história e os recordatórios de Alice representados pelos e-mails (o que se aproxima mais da ideia de narrador. O narratário serão as pessoas que irão ler a história.

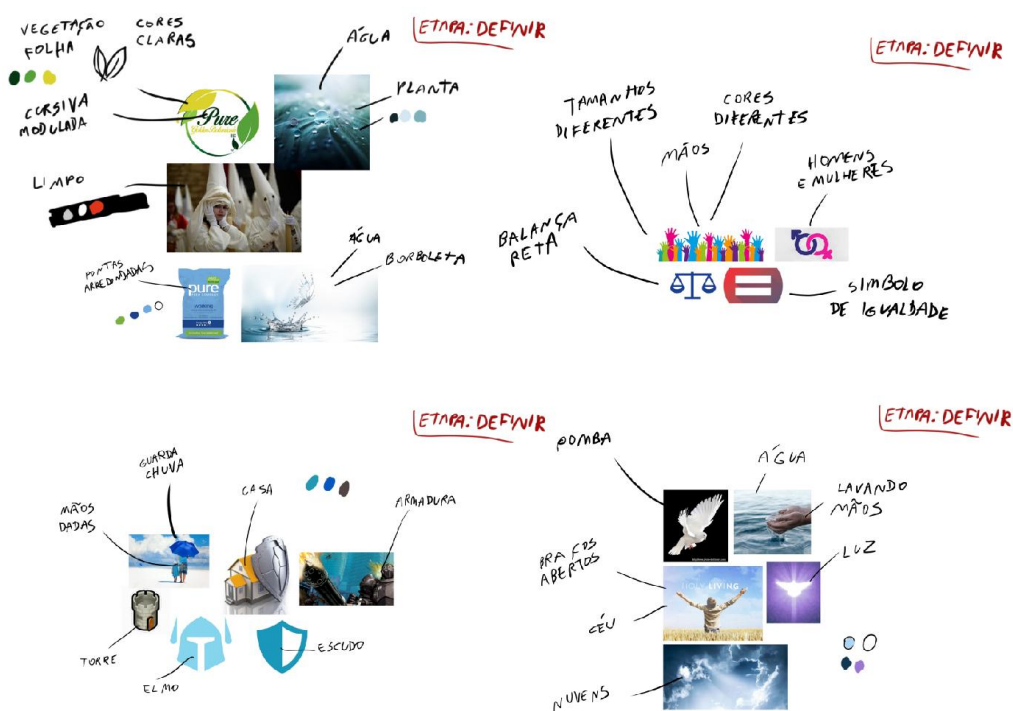
2.1.1 Ações:

As ações serão estruturadas na descrição detalhada do roteiro.

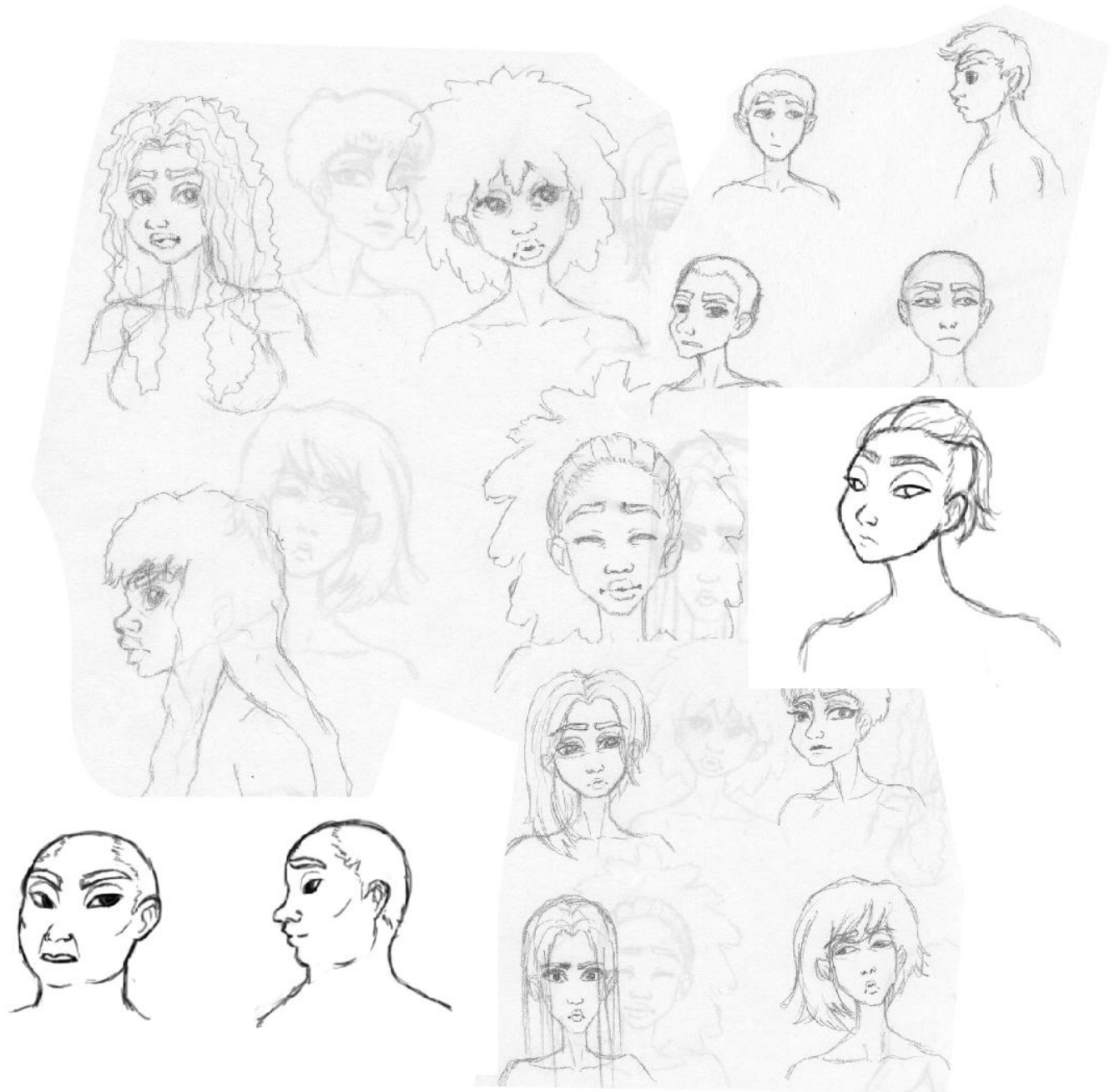
APÊNDICE J - Invasão: Método de concept art - descobrir.



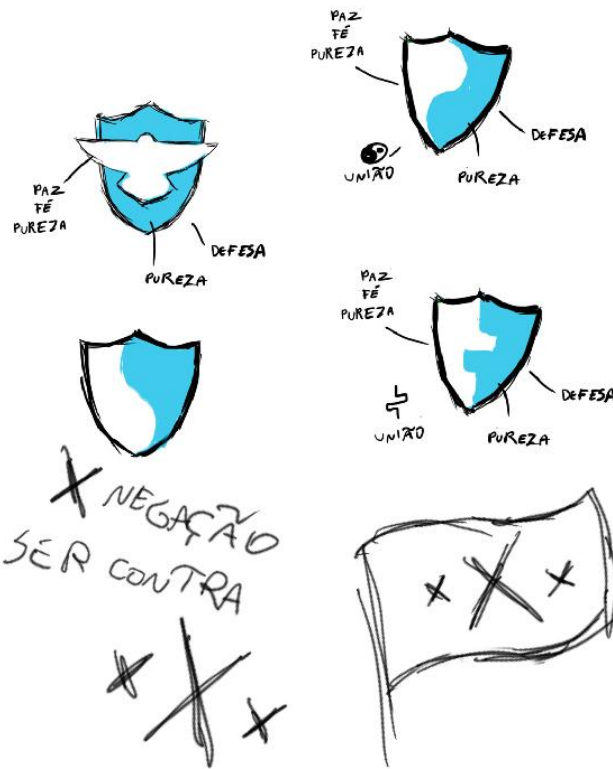
APÊNDICE K - Invasão: Método de concept art - definir.



APÊNDICE L - Invasão: Método de concept art - desenvolver parte 1.



APÊNDICE M - Invasão: Método de concept art - desenvolver parte 2.



APÊNDICE N - Invasão: Método de concept art - desenvolver parte 3.



APÊNDICE O - Invasão: Método de concept art - desenvolver parte 4.



APÊNDICE P - Invasão: Método de concept art - finalizar.



APÊNDICE Q - Invasão: Roteiro.

Cena 1. Primeiro email

Vermelho: Mecânicas, *itálico:* e-mails

A primeira cena é o recordatório de Alice, o email que está escrevendo para Matheus. *“Bom dia Matheus, que bom que respondeu minha mensagem. Aqui tá tudo bem sim, fora a saudade que tenho de você desde que você viajou. O Morro tá daquele jeito: calmo, chovendo de vez em quando, o barulho de grilo pela janela. Espero que você se dê bem no novo emprego. Saiba que toda a comunidade está ansiosa por sua volta. Volta logooooo :3”.*

Alice está escrevendo isso no seu notebook, sua amiga está logo atrás inclinada com as mãos nos joelhos bisbilhotando, ambas estão com trajes mais à vontade mas nem tanto, a amiga diz:

- Hmmm, cartinha pro namoraaaadoooo
- Oh senhorita, eu não te chamei aqui pra casa pra curiar meus emails

- O Matheus é tão antiquado com essa coisa de email... você vai trabalhar amanhã?
- Vou, e só volto mais tarde dessa vez.
- Cuidado viu, hoje em dia tem muitos ratos por essas ruas. (referência aos desordeiros, um comentário solto, rotineiro, como quem diz todo dia “cuidado com a bandidagem”).

Cena 2. Alice e Sofia

Alice trabalha de cozinheira num restaurante que fica de frente a uma praça onde às vezes acontecem eventos. Sofia trabalha como garçonete nesse mesmo local, começou recentemente. A maioria das pessoas que trabalham nesse lugar (um lugar cheio e grande inclusive) são do tipo unista. Sofia, ainda por fora de muita coisa dessa cultura, foi no primeiro dia de trabalho usando uma saia curta.

Sofia tem postura confiante e desafiadora, certo momento ela tá parada, conferindo com olhos de confusão algo numa agenda, conversando baixinho consigo mesma: “tapioca de carne seca...frango ao molho...mesa 11” (nessa cena, mostra Sofia de corpo inteiro, então fica visível a mini-saia. Como ainda tá no começo da história, da pra se utilizar o recurso de “informações sem conexões”. Ainda não ficou clara a identidade visual dos unistas, nem mesmo a União foi mencionada e a maioria dos quadrinhos na sequência não vão mostrar da cintura pra baixo da Sofia como um recurso de “amortecimento”, evitando que o leitor fique atento a esse detalhe), Alice para seu movimento para olhar Sofia, Alice tá com uma cara de concentração, mas não como se estivesse tensa ou nervosa, não estão muito distantes uma da outra. Sofia olha pra frente, pro vazio, como se tentando se concentrar e diz “foi...feijoadada mesmo?...tapioca de...”, e vira o rosto pra onde está Alice encarando ela. Sofia diz em tom normal, mas com a típica cara apática: “que que foi?”, Alice leva um leve susto e diz: “ãhn? ah, nada não” e volta a fazer o que estava fazendo. O real motivo de Alice estar encarando Sofia é por ela estar de saia curta e também por de outra forma levemente se assemelhar com os planiceos, Sofia só terá a parte de baixo mostrada uma ou duas vezes, fazendo parecer duas possíveis coisas: a primeira, é que era uma simples encarada aleatória, a segunda é que Alice estava prestando atenção no que Sofia estava falando consigo mesma, coisas de pratos à serem entregues, o que pode fazer uma ponte com a seguinte situação:

Depois de certo momento, Sofia chega na Alice, estão só as duas no momento.

- Alice né?

- Oi...sim, posso ajudar?
- Você me entregou o pedido errado pra mesa 11 e me xingaram lá fora (com uma cara levemente raivosa e com certa apatia)
- Ah, me desculpa, não vai acontecer novamente, foi mal (com cara de surpresa como se não tivesse feito aquilo)
- Essa já é a segunda vez, sua sonsa. Eu não quero ter problemas logo nos primeiros dias de trabalho. odeio desaforo de cliente.
- ...??Foi sem querer sim... talvez eles te tratassem melhor se você tivesse bons modos.

Alice joga um modus operandi dela: julgar a forma que as pessoas agem e se expressam. Sofia já demonstra sua personalidade combativa e rude.

Dois amigos de Alice (um homem garçom chamado Marcelo e uma mulher cozinheira chamada Rute) estão conversando. Eles estão no restaurante mas um pouco longe de Alice e Sofia, a conversa deles acontece enquanto a de Alice continua sem ser mostrada.

- E a gente gosta muito de ter você aqui. (estão indo em direção ao local onde está Alice, Rute tem uma prótese na perna)
- Obrigada, e eu sou muito grata por tudo o que vocês fizeram para eu conseguir esse emprego, na outra cidade eu tive dificuldades quanto a isso.
- Mas aqui você pode ter certeza que terá todo o apoio.
- É, muita gente não pensa que deficientes possam sim ser eficientes no trabalho, basta dar a oportunidade.

Esses amigos demonstram a igualdade e bondade dos unistas e fazem uma certa função de elipse, onde parte da conversa de Alice vai ser cortada, a fim de trazer a parcialidade a favor dela, deixando Sofia em desvantagem quando esses amigos aparecerem novamente num momento fora de contexto tanto pra eles quanto pro leitor.

Os dois amigos chegam. Sofia continua sua conversa com Alice sem notar que eles chegaram.

- É mesmo? (Sofia aumenta o tom de voz mas sem feições muito expressivas, na real uma expressão mais de vaidade e desdém) vai vocês tudo pro inferno, então. Não vim aqui pra ouvir merda, vim pra trabalhar. Se o gerente tem algum problema

comigo, ele pode falar comigo pessoalmente, você não é ninguém pra me dar ordens não.

- Que ordens? só tô te explicando, caramba (Alice, também em alto tom, tem expressões mais ressaltadas).

posteriormente essa fala sobre o gerente dará uma pista sutil de que o gerente não tinha alguma reclamação sobre Sofia.

- (Marcelo está calmo mas preocupado) Gente, que gritaria é essa?
- (Alice) Ah, Marcelo...é que...
- Essa garota quer infernizar a minha vida. Acredita que ela está me fazendo levar os pedidos errados aos clientes? Eu não entendo o porquê disso.
- Você de repente decidiu que eu tô querendo caçar briga com você aqui no restaurante, eu nem te conheço ô desordeira (em alta voz).

É importante algum momento antes de Sofia pesquisar sobre a desordem deixar estabelecido que ela anteriormente havia sido apontada como tal.

- (Marcelo) Tá, vamos com mais calma, os clientes podem estar ouvindo essa barulheira.
- Eh, os clientes já não vão com a minha cara mesmo graças a ela que ta tentando me sabotar (em tom mais baixo).
- Alice eleva a voz e diz: Ô caramba, quantas vezes vou ter que explicar? Será que você não me ouve?
- (Rute está calma) Alice, dessa forma a gente não vai chegar a lugar algum. Você deveria tratar melhor os novatos.
- (Sofia) É, Alice. Tenha bons modos (agora com um tom mais brando).
- (Alice) Rute, ela tá mentindo...
- (Rute) Ok, se o gerente nos ver de conversa nesse horário não vai ser agradável, vocês podem resolver isso depois. Sofia, isso foi um descuido e não irá acontecer novamente.
- (Sofia) Eh... espero que não.

Alice está de braços cruzados com cara de criança emburrada olhando para o lado.

Cena 3. Noticiário.

Alice está em sua casa na sala com sua mãe, Alice diz:

- Mãe, você acredita que até hoje o Matheus só se comunica por email?

- Ele é muito simples, é essa simplicidade que faz falta no mundo.
- É, ele é um unista raro, ou... era... sei lá, desde que ele viajou pra essa outra cidade onde a União é pouco presente... ele tá ficando diferente.
- Mas é uma fase, ele continua sendo um rapaz digno e com um futuro lindo pela frente.
- Espero que eu esteja incluída nesse futuro ahahahaha
- hahahaha

TV: “Hoje pela manhã, cerca de 75 pessoas da auto intitulada desorda continuaram seus protestos contra o governo em vários bairros da região da planície, esse já é o segundo mês de protestos. (Mostra ataques violentos deles contra policiais, eles destroem algumas vidraças, mostram dedo pra câmera e estão praticamente todos nas vestimentas punk, exceto uns gato pingado quase invisíveis que a maior parte de sua aparência é mais regular, só muda que estão com bandeiras desordeiros). A polícia relata que desde o início da onda de protestos houveram 10 mortes e 450 feridos. Embora poucos, cada vez mais bairros são cenários de protestos e ocupações dos desordeiros.” **O objetivo é mostrar que os desordeiros existem, são violentos, se vestem como os unistas dizem se vestir (embora podemos ver alguns poucos que não são exatamente como eles, mas são raras exceções). Mas a cena também existe para colocar a pista de que há muitos desordeiros na planície, mas não aparecem evidências que eles estão no morro. Há ainda pistas de que os desordeiros não tem objetivos de zuar a vida e a união da União no morro pois como diz no jornal “contra o governo”. A âncora é levemente parecida com o que apontam como desordeiros, na verdade, ela só não parece unista, ela tem um cabelo vermelho e maquiagem um pouco forte. Esse é um bom ponto que mostra lados opostos que levemente se parecem visualmente.**

- (Alice está de cabelo preso, roupas mais à vontade, pois está em casa, aquela formalidade não é tão necessária) Isso dá medo.
- A mãe diz: “eh, minha filha, o governador pode ter vários defeitos, mas foi só ele começar a expor seus planos de igualdade social ontem que esses ratos começaram a ficar irritados. Eles são contra o progresso. ainda bem que não tem isso no Morro”

Alice olha com olhar de dúvida pra mãe.

(É um balanceamento, se o tempo todo houver informações que valorizem apenas a hipótese do lado A, o leitor crítico vai ter suspeitas. No começo a amiga avisa sobre “ratos”, depois temos relatos de desordeiros na planície, temos a mãe falando que não há desordeiros no morro, uma mãe com cara de alienada e conformista, Alice demonstra

incerteza quanto a isso e quanto mais cenas da Sofia aparecem mais parece que há uma “ameaça vermelha” prestes a ser revelada.)

Cena 4. Alice conversa com Marcelo.

A cena já começa com a conversa rolando. Alice está com seu amigo Marcelo (da Cena 2) estão em algum lugar do morro.

- É, agora que você me contou o que aconteceu eu entendo seu descontentamento. Já conheci uma pessoa mais ou menos assim, o Wellington, lembra? Ele caçava confusão na oficina, não se adequava, humilhava os outros, falava muita besteira, só pra confrontar. Aliás, a Sofia entrou no lugar da Camila, sabia?
- Nossa, eles preferiram contratar a Sofia em vez da Camila? Como isso é possível?
- Não faço idéia, a Camila nem quis conversar sobre isso, sabe como é, baixa auto-estima... mas... sei lá, coisas estranhas têm acontecido no Morro...pode parecer estranho mas acho que estamos sendo substituídos.

Alice olha com uma cara de preocupação mas não de surpresa, pois ela entende do que se trata.

Cena 5. Incêndio.

Um incêndio acontece na casa dum sujeito unista, pessoas vão pra rua ver a parada. Alice ta lá com seu amigo Rafael, um cara bem unista e meio agressivo. Os rumores começam.

- (Alice) Mas que coisa terrível, logo aqui perto.
- Eu conheço o homem que mora aí, ele é um líder da comunhão, ele deve estar no templo inclusive, não sei se ele já tá sabendo.
- Que horror
- Um mentor... que coincidência, não?
- Como assim?
- Os desordeiros estão cada vez mais presentes no Morro, eles querem impor suas vontades e pensamentos no nosso bairro e os mentores da comunhão são a

oposição mais forte contra esses bandidos. É claro que eles não ficariam de braços cruzados com essa resistência e buscariam eliminar as mentes mais brilhantes. (usar “mentor” e não “sacerdote” é uma mudança para balancear o aspecto religioso dos unistas, evitando a cara de seita deles e dando um ar mais popular)

Rafael dá uma olhada de desprezo para o lado onde mais distantes, 3 pessoas da planície estão entre a multidão que observa a ação do corpo de bombeiros, 1 dessas pessoas é um pouco mais parecida com desordeiros do que o que normalmente se vê dos planistas mas os outros 2 são mais ou menos regulares da planície. Eles estão com feições neutras.

- E a forma mais comum de os desordeiros se manifestarem é queimando coisas (diz Rafael).

Cena 6. outro email para Matheus:

Oiii Matheeeusxx :3, como foi seu dia? Deixa eu te atualizar, depois de amanhã haverá uma manifestação em defesa da liberdade e bem-estar do Morro naquela região do Morro habitada majoritariamente por desordeiros. Isso vai acontecer principalmente devido ao incêndio de ontem. Você sabe que sempre fui tímida pra participar dessas coisas, mas dessa vez, eu sinto que tenho que ir. Como você sempre diz: “A União é o nosso maior bem e devemos defendê-la”.

Cena 7. Gerente e Marcelo:

O gerente do restaurante está falando com Marcelo. O gerente tem um típico estereótipo de patrão que coloca os negócios acima da empatia com os empregados. Ele tem um visual típico unista, a intenção é fazer com que ele pareça ser o tipo de unista que afunda o próprio barco, que deturpa os valores da união trazendo desordeiros pra trabalhar no restaurante pondo o bem estar em risco só pra lucrar. Todavia, ele é meio caloroso, um tiozão, mas aquele tiozão que vai falando merda sem pensar achando que tá sendo divertido. Ele muda de sorridente pra sério constantemente, é uma pessoa elétrica.

Marcelo está conversando com o gerente:

- Eu acho que isso foi um tanto de repente.

- Não se preocupe com isso, acho que as 3 últimas contratadas vão fazer um bom serviço, não quero ficar indo atrás de novos empregados novamente.

- Bem, o senhor é o gerente, sabe o que é bom para o restaurante. Talvez, só precise de mais cautela.

- Ah, não há muito o que fazer, é só ir testando.

- Minha filha me contou que um garoto chamado David ameaçou bater nela quando saísse da escola. David deve ser o filho do Roberto, conheci esse homem há pouco tempo. Já vi ele conversando com desordeiros.

- Briguinha de criança em escola sempre tem. Menino ou menina, nossos filhos têm que saber se defender.

- As crianças devem se proteger e não contra atacar.

- Você reclama muito, Marcelo. Talvez se tivesse menos paranóia na cabeça poderia focar mais no trabalho.

- Isso tem a ver com o restaurante também, gente nova traz alguns desafios. Temos algumas questões que...

- Ai, ai, ai. Eu já disse que não tenho nenhuma questão a resolver por aqui. Você é um dos melhores, Marcelo. Quando ver os desafios, supere-os, foi assim que esse restaurante surgiu.

- (Alice) Que conversa produtiva.

- (Marcelo) Por que ele não quer tocar nesse assunto? [talvez da pra ser os dois últimos diálogos em um só quadrinho?]

Cena 8. Manifestação

Em uma praça do morro em um local onde há uma considerável concentração de moradores vindos da planície (e as casas devem reforçar isso, com pinturas mais escuras ou cinzentas, janelas e portas verticais e etc), unistas se juntam para exigir justiça e a defesa do bem-estar social no Morro, alguns que aparentam serem radicais através de suas atitudes explosivas, babando e coisas do tipo (mas possuem a opinião unista mais comum) exigem a retirada dos “desordeiros” do Morro. Bandeiras unistas são levantadas, mãos são erguidas em um sinal de passaro com a palma virada pra frente, cartazes com frases de efeito, gritos de ordem contra os ratos, há alguns cartazes com frases mais extremistas como “servos de satanás” ou “fora sub-humanos” mas estes estão muito ocultados e deve ter o mínimo de destaque possível, no ato 15 teremos esses cartazes em maior evidência. Um sujeito com uma posição de liderança na manifestação, aglutina um grupo entre os vários ao seu redor e começa a dar sermões com um alto falante (coloque-o com uma aparência sóbria e que pareça alguém que sabe muito bem do que está falando): “É importante que tenham em mente que somos todos humanos por igual, talvez tudo isso não passa de um mal entendido, deveríamos ser gratos por tanta gente da planície vindo morar aqui no morro fazendo parte da nossa comunidade.” outro diz: “até que é verdade”. (Isso é um amortecimento de tratamento, temos visto dois ataques morais à Sofia, não podemos deixar Sofia parecer vítima, agora vemos pessoas típicas de alienados falando bem daqueles que notavelmente trazem problemas para a comunidade.) Na cena há alguns planistas na rua andando de boas ou parados vendo a manifestação pacificamente. A cena já corta pra um bate boca, um planista tá do lado de fora de casa falando com uns unistas:

- Se estão insatisfeitos, vai pra frente da prefeitura, vai pra delegacia, não vem fazer arruaça na frente da minha casa não, dá o fora.
- Vocês queimam casas, destroem patrimônios, fecham avenidas e ainda fala que a gente é que faz arruaça?
- Senhor, é nosso direito demonstrar descontentamento (educação em contraste com a bestialidade).

Em outra localidade ali próxima está Alice e o Rafael (ambos em trajes bem unistas, Alice está com um traje bem mais unista que o normal, isso será útil nas cenas seguintes), o mesmo da conversa durante a cena do incêndio, ele vê 2 rapazes com cara de planistas regulares meio genéricos não muito longe. Rafael olha pra eles e pensa: “Espera, acho que conheço ele”.

- Ou, você aí, você conhecia o líder Urias, né?
- Opa, conhecia sim, bem triste o que aconteceu com a casa dele, né? (com uma cara tranquila e demonstrando um certo pesar).

- Até onde fiquei sabendo, vocês tiveram algumas desavenças.
- É, a gente teve (ele demonstra um certo pesar, ele não é apático como a Sofia e isso aqui trás um contraste com Rafael que é mais combativo, isso da ao leitor uma sensação de contraste e quebra um pouco um possível idéia imposta detactável pelo leitor, trás uma certa ambiguidade que possa fazer o leitor pensar que o homem só está aqui pra disfarçar que os desordeiros são de boa até porque o Rafael é esquentado e poderia ser a parte impulsiva assim como Sofia foi), vocês são parentes ou algo assim?
- Não precisa ser parente pra se importar com a nossa comunidade sendo destruída por desordeiros como vocês.
- (Alice temerosa) Rafael...vai com calma
- Meu irmão, você tá confundindo tudo, eu sou um unista que nem você e sempre morei aqui no Morro (Ele responde com um leve sorriso no rosto, um sorriso simpático, não sarcástico. Isso acontece pra despertar a desconfiança do leitor, como alguém pode estar sendo tão simpático com alguém o confrontando dessa forma? típico de alguém que tá tentando esconder algo. O leitor é levado a acreditar que esse homem é desordeiro se disfarçando, a mecânica de comparação aqui tem um papel de contraste, o Rafael em trajes bastante unista e a Alice que não perde muito na representação desse visual colocam o sujeito não muito unista no limite entre desordeiro e unista).
- Ah é? (da um sorrisinho)... unista?... que nem eu?... vestido desse jeito? Morando nessa região de maioria desordeiro (a)? Posso saber porque você e o mentor brigaram?
- Opiniões diferentes, sabe como é. Olha, eu adoraria continuar essa conversa, mas a gente tá aqui faz tempo e já tá tarde (não está mais com um sorriso no rosto mas está relativamente sóbrio). Ô tucano (e o cara realmente tem um nariz grande), melhor a gente ir. Até mais, irmãos, viva a igualdade e o bem-estar. (está sério, enquanto ele se afasta e fala o que foi mencionado, ele faz o símbolo do pássaro com as mãos). (fica aí uma pista da intolerância interna dos unistas).

Esses caras realmente compartilhavam do sentimento de bem-estar, união, igualdade e fé da União, mas eles não eram o pacote completo, eles tinham sim algumas diferenças principalmente na vestimenta e questionamento. Questionar a União é um tabu entre os membros.

Alice olha pro lado ouvindo uma barulheira, há alguns unistas e não unistas brigando fisicamente, o lado unista parece mais prejudicado.

Cena 9. Matheus diz que vai voltar

Alice: Eu sei que aquele pessoal tava estranho, mas, nossa senhora, o Rafael vê desordeiros em tudo, ele deveria ficar mais calmo. (Alice reconhece que Rafael foi além da conta e nesse comentário ela se coloca como alguém que não julga qualquer um como desordeiro. Então, no subconsciente ou até mesmo no consciente o leitor pode pensar: “se ela não julga qualquer um como desordeiro, quando ela julgar é porque tem bons motivos pra isso”).

Matheus: Alice, mudando de assunto, estou voltando pro Morro, chego aí amanhã, estou ansioso.

Alice fica com uma cara de choque e felicidade

Cena 10. Sofia e desorda

Sofia está vendo imagens de desordeiros (imagens gloriosas com dizeres favoráveis a eles) no computador. deve-se mostrar 3 imagens. A 1° mostra duas artes gráficas, uma dizendo: "Ocupar e substituir" e outra dizendo: "junte-se a desorda" com um símbolo de X. A 2° tem uma imagem de uma mulher notavelmente punk no lado direito e uns três X do lado esquerdo. A 3° mostra "Desapareçam coletivistas" e tem uma imagem no cartaz com mãos de luva uma varinha e uma cartola e um "puf" como "desaparecer". *pra parecer que ela é a favor deles. Na real ela tá pesquisando pra saber quem são e porque os unistas a chamam assim. Ela já ouviu falar dessa palavra sem muita dificuldade, desse grupo, mas nunca teve muito interesse em saber sobre eles, nunca teve contato com um deles, e quando ouvia tal palavra acidentalmente, ela nunca vinha seguida de alguma explicação.*

Cena 11. Matheus volta pro Morro

Está acontecendo uma festa na praça em frente ao restaurante em que Alice trabalha. Se chama "13° evento beneficente da União", é um dia sem trabalho no restaurante. Acontecem 1 ou 2 cenas introdutórias pra não ir de forma tão abrupta, e lá está

Alice e Matheus com as duas mãos entrelaçadas como se tivessem acabado de se ver.

Alice diz:

- Eu senti tanto a sua falta
- Eu também, como estão as coisas? (Matheus se veste como um unista médio, influência de onde foi viajar)
- Agora tá tudo ótimo ahahaha
- Vamos lá então, depois quero rever os outros do restaurantes.

Aparecem cenas que mostram uma passagem no tempo de alguns minutos ou horas, pessoas festejando, o sol se pondo.

Alice está a andar pelo ambiente e olha Matheus conversando com Sofia à vontade, Sofia mais à vontade ainda, eles parecem estar se divertindo, há mais um homem com eles fazendo parte da conversa, um homem meio híbrido entre planista e unista, mas um pouco mais pra planista. **essa cena tenta reforçar a imagem que Alice criou de Matheus de que ele estava se rendendo à corrupção dos desordeiros, afinal de contas, nenhum outro unista agiu de forma tão amigável com a terrível Sofia.** Matheus vê Alice de longe e acena pra ela como se tivesse chamando ela pra fazer parte da diversão, ela olha meio torto de sviando o olhar e segue reto. Sofia, com o mesmo sorriso do quadrinho anterior olha em direção à Alice.

Cena 12. Alice tira satisfações com Sofia

Quando Sofia está sozinha, Alice chega perto com raiva e diz:

- Eu não quero mais que essa situação continue
- Boa tarde, posso te ajudar?
- Eu esperei muito por esse momento, o momento em que ele voltaria pra mim, você deve ter ficado sabendo é claro.
- Não... na real, o mundo não gira em torno de você
- Então qual é a sua? querer me prejudicar no trabalho, tentar afastar meus amigos de mim. Vocês são ratos mesmo, invadem a vida das pessoas e destroem tudo que há ali. O que você quer de mim? **(Alice tenta parecer mais desafiadora, mas mostra resquícios de medo. A ultima frase amortece o “vocês” que poderia fazer Sofia querer argumentar em cima desse “vocês”. Retomar os motivos de Sofia ser uma ameaça reforça ao leitor o porque que a Alice tem razão no que diz. Esse recurso foi utilizado como a lei de orquestração).**

- Não quero nada, você não tem nada a me oferecer. Vocês querem controlar o que eu posso ou não fazer ou falar e eu não vou me render ao moralismo de vocês. Você e o seu grupinho nojento.
- Não coloca meus amigos nessa, nós defendemos a união e a justiça. Isso é o que nos faz humanos.
- Ah sim, "união" é assim que vocês se chamam, quando foi que essa seita virou sinônimo de humanidade? Acha que Deus apoia isso?
- Então pra você é desumano querer unir as pessoas e lutar por justiça? Ah claro, pra vocês tudo tá liberado desde que seja conveniente (Alice faz parecer que Sofia diz ser contra "justiça" embora essa palavra não tenha aparecido antes. Além do mais, aqui vemos a lei de orquestração, o "humanos" e "certo,bem,bom, justo..." é repetido e reforçado. Uma pista sutil é deixada: Sofia parece ter alguma feição por Deus, o que a faz estar não tão distante dos unistas nesse ponto religioso).

Sofia se aproxima e encara Alice.

- Não tenta me enfrentar, Alice, eu tô acostumada a lidar com pessoas como você. (Com certeza Alice não foi a primeira unista a ter preconceito com Sofia. Há unistas na planície também, e na real, agir e se vestir como Sofia pode despertar esses comportamentos em qualquer um minimamente conservador ou intolerante. Aqui faz parecer que Sofia faz quase que uma ameaça de morte pra Alice, o que não é o caso. Sofia não é o tipo com muita paciência pra argumentar, ela prefere ser combativa com uma presença de dominância e intimidação).

Cena 13. Alice desabafa para Matheus

"Me desculpe pelo meu comportamento no clube, desde que parei de me isolar no meu quarto com meus pensamentos negativos e passei a trabalhar e sair, conheci pessoas maravilhosas, pessoas como você, que me fizeram ver o mundo de uma forma melhor. Vocês me fizeram ver que há sim pessoas boas no mundo. Se os desordeiros arruinarem toda a nossa relação, eles vão destruir o que demorei tanto pra construir." (Alice foi dura com Sofia e deixou escapar alguns preconceitos anteriormente, essa fala de agora deixa a situação mais branda e tenta resgatar o leitor para a defesa do argumento de Alice).

Cena 14. Esclarecimento

Sofia está em seu quarto pesquisando sobre os desordeiros novamente, dessa vez, uma página estilo Wikipédia com um título “o que é desorda”. Sofia está morando com seu irmão mais velho, eles dividem o mesmo quarto numa casa de 2 cômodos. Seu irmão entra no quarto e vai soltando a mochila na cama. O irmão é bem regular, quase um meio termo entre unista e planista.

- Eae mana, de boa?
- De boa
- Que que cê ta vendo aí?
- To pesquisando sobre os desordeiros
- Ah sim, já ouvi falar
- Claro, quem nunca? mas alguma vez já soube do que realmente se trata?
- Eu não, por que o interesse nisso?
- Os unistas tem constantemente me associado a eles, no começo achei que era da boca pra fora, mas tenho percebido que eles são obcecados por isso
- E o que eles são?
- Grupo ou corrente de pensamento que exige a diminuição do estado, defende liberdade de expressão e o fim de instituições políticas, religiosas e educacionais. Possuem a violência e vandalismo como ferramentas necessárias, atualmente suas atividades só acontecem na planície. E eles tem cartazes bem engraçados tipo esse do truque de mágica.
- E você tá nessa? Hahaha
- Muito engraçado. Pra mim, desordeiros e unistas são tudo ridículos. Era esse tipo de fanáticos que eu detestava na planície. Os unistas tem me perseguido constantemente, aquela Alice do restaurante sabe? começou a me sabotar nos pedidos, disse que o gerente não ia gostar de me ver vestida como prostituta, e como eu te disse esses dias, ela não quer que eu tenha contato com os amigos dela. Alice tem me contaminado pra todos aqueles do grupinho, só consegui ter uma conversa agradável com um cara chamado Matheus. Mas aparentemente ela tá decidida a me isolar desse convívio.
- Na real, acho que já me chamaram assim. Mas a gente não pode dá moral, esse povo nunca ouve a gente.
- Pra eles, qualquer um vindo da planície ou que não segue o modo de vida deles automaticamente são desordeiros. Eles já estão muito afim de tirar a gente do Morro, e vai ficar pior ainda depois do que aconteceu ontem a noite.
- O que aconteceu?

Cena 15. Caos

Começa a passar uma notícia em uma TV qualquer: "...O suposto assaltante que tem passagem pela polícia foi morto no que a vítima chamou de "legítima defesa". Leonardo de Oliveira (mostra a imagem de Leonardo, notavelmente não unista mas sem cara de desordeiro) foi esfaqueado na perna antes de matar Igor Teixeira e permanece em prisão temporária para o resultado da investigação".

Está havendo uma manifestação num dia nublado e chovendo um pouco. A manifestação é contra o que os unistas consideram "terrorismo contra a união". Cartazes com dizeres "pelo fim do terrorismo contra a união", "eu defendo o bem-estar social", "fora ratos", "não há humanidade nos desordeiros", "voltem para o esgoto", "servos de satanás".

Email de Alice acontece simultaneamente com os acontecimentos. (o email de cima corresponde à cena de baixo).

Email: Eu acho que você se desviou um pouco, mas calma, a culpa disso foi a sua proximidade com aquelas pessoas. Você não percebeu que Sofia era desordeira, mas eu sempre soube que ela era, eu tentei fazer ela sair do restaurante para o bem de todos. Mas acho que você nunca realmente abandonou os nossos princípios.

Unistas começam a quebrar janelas, amassar carros, jogar lenços azuis sobre os muros, agredir pessoas (um típico comportamento dos desordeiros que tanto desprezam).

Email: Que Deus mantenha o Morro puro e cheio de amor, pois estes dois unem o seres da Terra.

Sofia está voltando pra casa e então tem aquele tumulto em várias ruas daquela proximidade. Ela se aproxima de uma unista e pergunta:

- o que tá acontecendo?

- parece que um cara da planície matou um cara do morro, então vieram protestar aqui contra o pessoal da planície.

Um cara unista chega raivoso e diz

- Magda sai de perto, ela é desordeira
- (Magda) Calma, ela tá só conversando

O cara dá um empurrão na Sofia e grita

- Volta pra planície, rato, sai fora

Sofia se afasta truculenta e com ódio, como se querendo mostrar resistência aos insultos como sempre faz.

Email: Em defesa do bem-estar social, pois todos nós temos de contribuir para uma sociedade justa.

O cara grita para quem queira ouvir:

- Tira ela daqui, ela é desordeiro (a)

A multidão começa a gritar "fora desordeiro (a)", "assassinos", filha do demônio". Começam a dar socos e chutes enquanto Sofia corre sem mais a postura autoconfiante e temendo por sua vida. Um objeto de vidro acerta seu rosto.

Email: Em defesa da ordem, pois sem estabilidade não se alcança a paz.

Outros planistas correm, outros confrontam, a polícia acalma os ânimos em um certo canto, um planista e um unista estão brigando, um segura no colarinho e o outro aponta o dedo na cara.

Em defesa da bondade e solidariedade, pois assim fortalecemos o altruísmo

Dois unistas em um local distante se cumprimentam apertando as mãos duas mãos da forma típica, da mesma forma que Alice cumprimentou Matheus quando o viu. **O enquadramento dos personagens será semelhante ao dos personagens na briga, pra mostrar o contraste de tratamento a um semelhante e a um diferente.**

Email: Em defesa da retidão, pois ela fortalece a alma,

Ao mesmo tempo a cena agora é uma igreja (congregação) e tem um dos mentores lá na frente no púlpito falando a seus fiéis: "Em defesa da retidão, pois ela fortalece a alma,". Pra dizer que esse discurso é aprendido nesses locais.

traz integridade e nos torna humanos melhores.

Agora mostra os fiéis que estão assistindo ao discurso do líder, entre eles e com um certo foco, estão os dois caras unistas que foram confrontados por Rafael, agora pra estabelecer que de fato eram unistas e que há uma polaridade tão grande nessa cultura que mesmo aqueles entre os seus que não seguem tudo aquilo que você acha certo, são considerados seu extremo oposto.

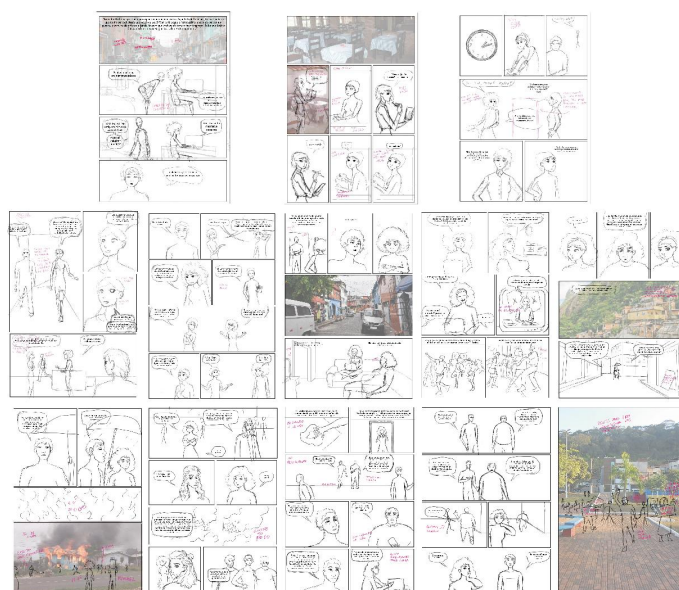
Email: Em defesa da igualdade, pois todos os humanos são iguais.

Sofia está em sua casa, molhada da chuva, sentada no chão, escorada na porta, roupas rasgadas e sujas, um sangramento no braço proveniente de um corte e um sangramento no rosto devido ao objeto de vidro. Sofia está com olhos lacrimejados mas não está chorando, ainda com um olhar severo costumeiro mas impotente.

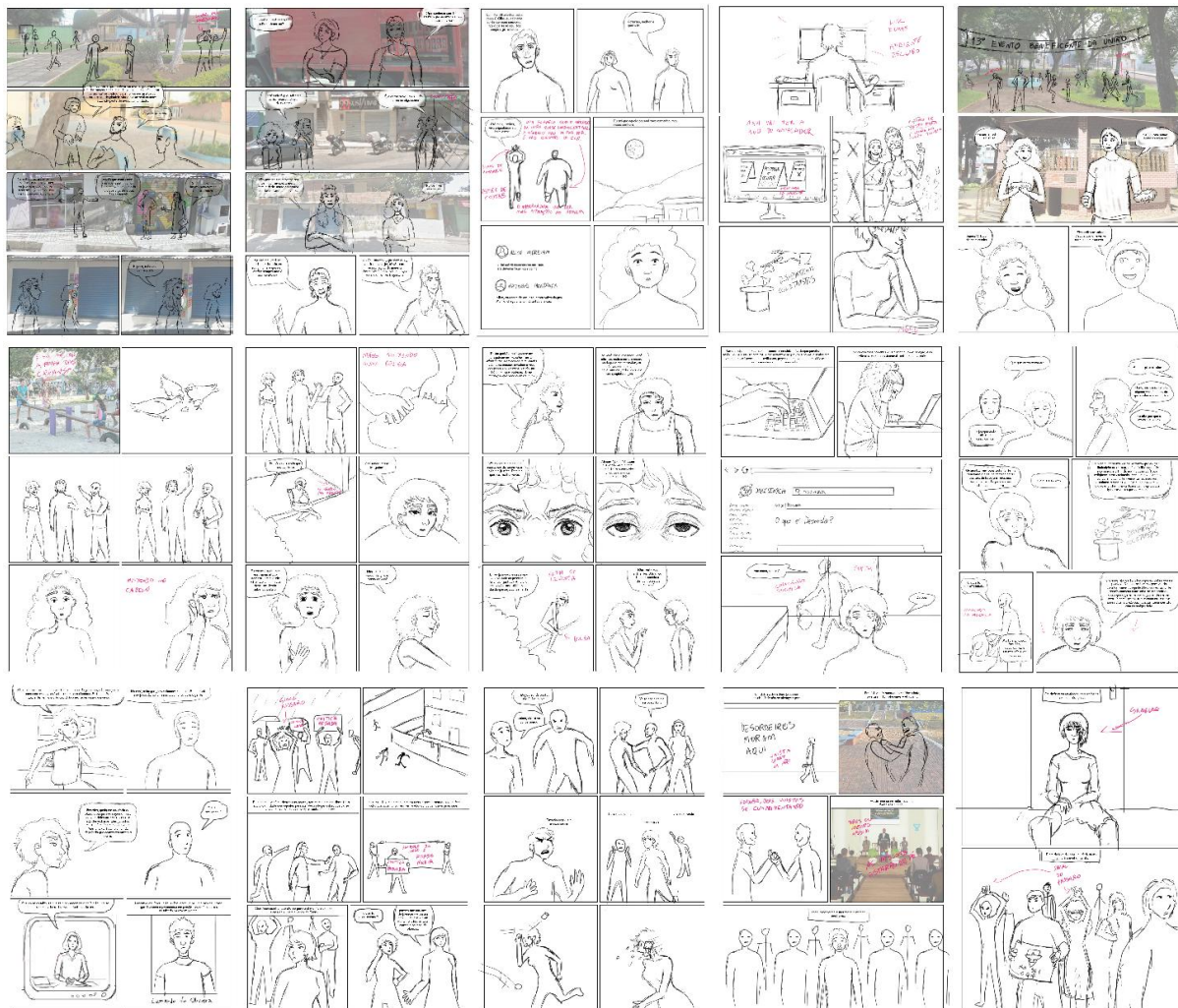
Email: E em defesa da superioridade moral inquestionável da União.

Alice está no meio de vários unistas enfurecidos olhando pra frente, ela está com o rosto mais ou menos coberto por sua franja devido à chuva que a molhou, o rosto está levemente abaixado, ela está fazendo o sinal do pássaro. Alguns também fazem o sinal, outros estão só gritando, outros seguram cartazes.

APÊNDICE R - Invasão: Boneco, parte 1



APÊNDICE S - Invasão: Boneco, parte 2.



APÊNDICE T - Inocência - Método de narrativa visual e método de narrativa.

1. Delimitação da Narrativa

a) Natureza da história

A história será uma narrativa de tom sério, com elementos dos gêneros de suspense e horror.

b) Tratamento

A história terá uma abordagem realista com usos dos temas drama e questões sociais. Para fins narrativos que colaborem para com as **funções cardinais** e **catálises** serão usados elementos dos gêneros suspense e horror.

c) Decomposição

O enredo será aplicado a uma história em quadrinhos para leitura digital e impressa, no formato livro (16 x 23cm), utilizando sistema de cores RGB, feita principalmente por ferramentas de desenho digitais.

2.Composição Narrativa

2.1.Funcões

a) Unidades distribucionais:

Personagens:

Selene (16 anos, dançarina e garota de programa da boate Lux, sem muitas informações sobre o passado, sendo apenas mais uma garota transgênero que acabou na rua por falta de apoio familiar, como a maioria das garotas da Lux. Sua clientela é composta exclusivamente de homens e casais de classe alta, visto que seu cachê é o mais alto das garotas, possui uma aparência angelical e inocente, quase sobrenatural, o que contribui com sua fama e mistério que mantém. Não possui vínculos conhecidos, nem mesmo com as outras dançarinas.)

José (Homem de 28 anos, sustentado pelos pais e manda-chuva da sua turminha de amigos com quem cresceu junto na região. Gosta de se vestir com uniformes de futebol, com preferência pelo da seleção brasileira, por também refletir seu amor à pátria e seus valores.)

Turma do José (amigos de infância próximos de José que compartilham de suas morais e costumes conservadores e patriotas. todos homens brancos de classe média sustentados pelos pais ou executivos por herança. Costumam sair pela cidade à noite por bares e confusão).

Ricardo (17 anos, irmão mais novo de José, morto por uma prostituta).

Objetos:

Carro de José (hb20, presente dos pais de aniversário de 18 anos. Veículo que ele e seus amigos usam para andar pela cidade em busca de farra).

Televisão (veículo de informação por onde é exibido o julgamento da pessoa dada como assassina de Ricardo, também por onde se mostram os diversos pontos de vista sobre o assunto).

Locais:

Sala de estar (ambiente onde José e sua turma organizam para assistirem ao julgamento pela tv e aproveitarem um churrasco e bebidas).

Boate Lux (maior e mais famosa boate da região, tendo sua reputação de oferecer as atrações mais “diferenciadas” da cidade, uma destas sendo Selene).

Avenida Getúlio Vargas (Avenida principal do bairro, também a maior área de prostituição da cidade, onde se situam diversas boates, como a Lux).

b) Unidades integrativas:

Ideologias:

Crítica ao fanatismo religioso;

Transfobia;

Vingança;

Crítica à falta de informação.

Conceitos:

Violência, intolerância, ódio, preconceito.

Atmosfera:

urbana, intensa.

Tom:

Realista, doentio, cruel.

2.1.1. Funções cardinais

1º: Sequestro de Selene;

2º: Contextualização do julgamento de Dandara;

3º: Desenrolar do julgamento;

2.1.2.Funções catalíticas

1º: Agressão de José;

2º: Revelação da corporalidade de Selene seguida de sua morte.

2.1.3.Funções indiciais

Preconceito

- a) **Transfobia Institucionalizada:** No decorrer de toda a narrativa, há diversos diálogos dos repórteres e do personagem José a respeito de Dandara, rejeitando sua identidade de gênero e pronomes corretos, assim como durante o conflito entre os rapazes, onde José se refere a Selene e Dandara como “viados”.
- b) **Desumanização:** produto da transfobia e demais preconceitos sobre Selene, a violência que sofre é reflexo da condição social onde se encontra na sociedade: a de algo absurdo, errado, e que deve ser corrigido. Algo tão ruim, que a mais extrema crueldade se torna aceitável.

2.1.4.Funções informacionais

A narrativa começa com um prólogo onde se introduz a personagem principal e sua tragédia ao ser sequestrada. Em seguida, o leitor é levado para o tempo presente onde se desenrola a trama e sua conclusão.

2.2.Ações

1º: **Sequestro de Selene:** Selene, prostitutas, turma de José.

2º: **Transmissão ao vivo de julgamento e debates :** Casa de José, amigos, televisão, Selene..

3º: **Assassinato do amigo de José:** José, amigos.

4º: **Julgamento final e inocência:** José, Selene.

5º: Morte de Selene: Selene..

2.3.Narração

Como forma de quebra da estrutura geral, a última narrativa busca uma abordagem diferente, ao não se preocupar em manipular o leitor durante todo o desenrolar, mas brincar com sua percepção ao pensar que possa estar seguindo os mesmos passos.

APÊNDICE U - Inocência: Roteiro.

Roteiro - Inocência

“São sete da noite, já não se vê mais a luz do sol e a cidade abraça a escuridão da noite. Por toda a avenida Getúlio Vargas, a via mais movimentada do bairro Nossa Senhora de Lourdes, vulga Região dos Motéis, as garotas de programa começam a aparecer, seguidas dos carros que as perseguem em busca do serviço.

Para o sul, ficavam as dançarinas da boate Lux, que tinham fama por um serviço muito mais “específico” meio à concorrência, que ao chegarem no ponto já eram observadas por jovens em um carro um tanto fora do padrão da costumeira clientela: ao passo que os homens preferiam carros esportivos - reflexo da classe econômica da maioria ali em busca de prazer - de cor branca e com vidros escuros, estes jovens, em número de três, escondiam seus rostos, não demonstrando interesse em nenhuma das garotas, como se procurassem por algo ou alguém em específico. Todos vestiam uniformes da seleção de futebol nacional e o carro possuía um adesivo eleitoral em favor do atual presidente da república. As garotas eram familiarizadas com aquele tipo, não se importando contanto que pagassem pelo serviço.

Assim que a mais nova delas, uma garota de não mais que 16 anos, de pele negra como a noite, e de cabelos descoloridos e prateados saiu pela porta dos fundos da boate, o carro foi rápido em alcançá-la, quase batendo em outro que aguardava na fila para também ir ao encontro da jovem.

Selene, a garota, entende o chamado e faz os sinais com a mão para indicar seu preço e garantir o consentimento dos clientes: três dedos para trezentos reais, um dedo para uma hora, três dedos para informar de que cada um pagaria individualmente pelo programa. Os garotos riem entre si. Selene suspeita que eles não tem dinheiro e estão perdidos, sem noção de que as putas mais baratas não se encontram naquele canto. Assim que dá as costas rumo ao próximo carro, dois dos garotos saem do carro e partem em sua direção, ambos com extintores de incêndio nas mãos. Selene nem percebe quando a fumaça a atinge, muito menos quando um dos homens opta por acertá-la em cheio na cabeça com um dos extintores, fazendo sangue se acumular no asfalto, brilhando à luz da lua.

“O que? É mais rápido assim” se justifica o homem para o colega, que estava perplexo com a repentina violência do amigo. “Agarra ela e vamos embora, antes que chamem os caras de preto”.

Por caras de preto o homem quis dizer aos seguranças e protetores das dançarinas, que quando chegaram ao local não encontraram nem Selene nem os bandidos. As outras dançarinas simplesmente continuaram seu dia, agora gratas pelo infortúnio da concorrência.

Alguns dias depois

Sentados de frente para a tv, na garagem de sua casa, com cervejas e cigarros em mãos, José e seu grupo de amigos aguardam ansiosos pelo início do julgamento do criminoso que tomou a vida de seu irmão mais novo, Bruno, de apenas 15 anos. Bruno havia sido abordado por um sujeito a noite, voltando de uma festa, e acabou sendo morto por uma facada no peito. O caso havia tomado repercussão enorme nas últimas semanas devido ao ódio da família e do bom povo da cidade, que não mediram esforços em caçar o criminoso tentando exercer sua própria noção de justiça, que mais beirava a definição de vingança.

José não aceitava que a polícia tivesse encontrado o culpado antes dele, nem que um julgamento fosse necessário. Era um monstro, na visão de seu deus e

da família. Na televisão, mudava de canal para canal em busca de olhar na cara do sujeito. No canal dois, uma mulher defendia o agressor, um argumento mais ridículo que o outro para José, que nunca aceitou nem aceitaria enxergar humanidade em uma pessoa que não vestia suas cores, nem compartilhava de suas crenças, nem se parecia com *aquilo*.

No canal 4 os pastores rezam pela criança assassinada e reforçam a vontade de deus para as famílias em casa, para que não permitissem que seus filhos se corrompessem a ponto de se tornarem monstruosidades pecaminosas e malignas. Várias vezes os pastores repetiam as palavras família e criança, que satisfez bastante José e seus amigos, que insistiram em permanecer naquele canal, porém o anfitrião não desejava ouvir mais que o necessário sobre Deus. Sua religião no fundo era uma conveniência, não uma devoção verdadeira. O presidente havia escolhido seus ministros como um rei escolhe os cavaleiros de sua guarda real, e em sua ausência, eram mais que capazes de espalhar seus ideais.

O homem tenta uma infinidade de canais, a grande maioria exibindo debates sobre o julgamento que prometia agitar todo o país, até que recebe a notificação do google no celular o informando do início da transmissão. Imediatamente, volta para o canal 2.

“Um julgamento assim nem deveria ser exposto desta forma em rede nacional, é uma violação às-” José não queria escutar este tipo de coisa e muda para o canal 4, onde a repórter tinha muito mais fervor em insultar o criminoso. José olha para a pessoa que mantinha acorrentada no canto da garagem, que seria seu próprio julgamento pela morte do irmão: tinha o corpo coberto de hematomas e cicatrizes recentes de tortura. nenhum dos meninos conseguia manter o contato com o coitado por muito tempo, menos seu líder, que encarava com todo o ódio do mundo. A pessoa acorrentada não tinha forças nem para erguer a cabeça e compreender o que acontecia, mas José fazia questão que assistisse ao julgamento também.

O julgamento começa.

São mostrados vários depoimentos e opiniões dos repórteres e entrevistados, inclusive políticos e pessoas comuns. Um amigo sugere parar por ali e os dois são

dados como “aliados dos viados” por José. Um deles é morto com uma facada na garganta, o outro aproveita a situação e foge.

Por fim José silencia a televisão e resolve que o julgamento real pelo irmão e “pelo bem do país e de nossas crianças” será feito bem ali. a refém que até agora se encontrava vestida com trapos, é despida e revela ser Selene, a garota de programa sequestrada anteriormente, que agora nua, se revela como uma prostituta trans, sendo julgada não pela morte do irmão de José mas pelo ódio do homem à sua frente, que teve todos seus pensamentos validados pela mídia e seus amigos e familiares.

A tv brilha com o anúncio de inocência do criminoso, também uma prostituta trans, que apenas havia cometido o ato por defesa pessoal depois do assédio por parte do irmão de José, que estava bêbado e a ameaçava com uma arma do pai que carregava consigo.

A palavra “inocente” se destaca na tela, iluminando o corpo frágil de Selene no chão, já morta por uma facada no peito e abandonada na sala.”

APÊNDICE V - Inocência: Boneco.

