

**UFG-UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
GRADUAÇÃO EM DESIGN GRÁFICO**

**JONATHAS RAMOS
JOHNATHAN PEREIRA DE JESUS**

O INTANGÍVEL

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAÇÃO DIGITAL DE MONOGRAFIA DE GRADUAÇÃO DO CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN GRÁFICO NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL – RI/UFG

Identificação do Trabalho de Conclusão de Curso

Autor(es): Jonathas Ramos	
Johnathan Pereira de Jesus	
E-mail: jonathas.ramos93@gmail.com	
jesusjohnathan0@gmail.com	
O(s) e-mail(s) pode(m) ser disponibilizado(s) na página? (X) Sim () Não	
Título do trabalho: O INTANGÍVEL	
Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos. Quadrinho autoral. Processo Criativo.	
Título em outra língua:	
Palavras-chave em outra língua: Comics. Author's Comics. Creative process.	
Data da defesa: 12/12/2016	Curso: Bacharelado em Design Gráfico
Orientador (a): Prof. Dr. Edgar Silveira Franco	

DECLARAÇÃO DE DISTRIBUIÇÃO NÃO-EXCLUSIVA

O referido autor:

- a) Declara que o documento em questão é seu trabalho original, e que detém prerrogativa de conceder os direitos contidos nesta licença. Declara também que a entrega do documento não infringe, tanto quanto lhe é possível saber, os direitos de qualquer outra pessoa ou entidade.
- b) Se o documento em questão contém material do qual não detém os direitos de autor, declara que obteve autorização do detentor dos direitos de autor para conceder à Universidade Federal de Goiás os direitos requeridos por esta licença, e que esse material cujos direitos são de terceiros está claramente identificado e reconhecido no texto ou conteúdo do documento em questão.

TERMO DE AUTORIZAÇÃO

Na qualidade de titular dos direitos do autor do conteúdo supracitado, autorizo a Biblioteca Central da Universidade Federal de Goiás a disponibilizar a obra, gratuitamente, por meio do Repositório Institucional - RI/UFG, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei nº 9610/98, 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, sob as seguintes condições:

Permitir uso comercial de sua obra? () Sim (X) Não

Permitir modificações em sua obra?

() Sim

() Sim, contando que outros compartilhem pela mesma licença .

(X) Não

A obra continua protegida por Direito Autoral e/ou por outras leis aplicáveis. Qualquer uso da obra que não o autorizado sob esta licença ou pela legislação autoral é proibido.

Goiânia __19__ de _Dezembro__ de 2016_.

Jonathas Ramos

Johnathan P. de Jesus

**JONATHAS RAMOS
JOHNATHAN PEREIRA DE JESUS**

O INTANGÍVEL

Trabalho de conclusão de curso apresentado junto à Universidade Federal de Goiás – UFG, como requisito para obtenção de graduação em Design Gráfico, sob orientação do Prof. Prof. Dr: Edgar Silveira Franco.

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

Ramos, Jonathas

O Intangível [manuscrito] / Jonathas Ramos, Johnathan Jesus. - 2016.

LXIII, 63 f.: il.

Orientador: Prof. Dr. Edgar Silveira Franco.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Design Gráfico, Goiânia, 2016.

Bibliografia. Anexos. Apêndice.

1. Histórias em Quadrinhos. 2. Quadrinho Autoral. 3. Processo Criativo. I. Jesus, Johnathan. II. Silveira Franco, Edgar, orient. III. Título.

CDU 54

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

AUTOR(ES)

JONATHAS RAMOS
JOHNATHAN PEREIRA DE JESUS

TÍTULO DO TRABALHO

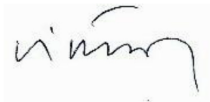
O INTANGÍVEL

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 (12) de (12) de (2016), pelos seguintes membros da banca:



Edgar Silveira Franco – Orientador (a)
Universidade Federal de Goiás



Ms. Maria Cecilia Fittipaldi Vessani – Avaliador (a)
Universidade Federal de Goiás



Me. Matheus Moura Silva – Avaliador (a)
Universidade Federal de Goiás

*Este trabalho é dedicado à:
Edgar Franco, Thays Lanusse, Rayane Garcêz
e a todos os outros amigos e familiares que nos acompanharam nesta jornada.*

*“ Todo mundo tem um mundo secreto dentro deles. Quero dizer todos. Todas as pessoas em todo o mundo, eu quero dizer todos - não importa o quão maçante e chato eles se sintam no exterior. Dentro, eles todos tem inimagináveis, magníficos, maravilhosos e estúpidos mundos incríveis... Não apenas um mundo. Centenas deles. Milhares, talvez.
Neil Gaiman (The Sandman)*

Resumo

Esta pesquisa teórico-prática desenvolvida como trabalho de conclusão de graduação em Design Gráfico tem como enfoque todas as etapas de criação de uma história em quadrinhos autoral desde a roteirização, estudo de cenografia, concept de personagens e projeto gráfico da Hq ointangível. Neste relatório de processo criativo apresentamos a conceituação do tema e descrevemos as etapas do processo criativo da história em quadrinhos autoral dos gêneros ficção científica e fantasia.

Palavras chave: Histórias em Quadrinhos. Quadrinho autoral. Processo Criativo.

Abstract

This theoretical-practical research developed as a graduation project in Graphic Design has as its focus all stages of creation of a comic book authoring a script, concept study, concept of characters and graphic design of comics o Intangível. This critical process report presents a conception of the theme and describes how steps in the critical process of the comic book work the genres of science fiction and fantasy.

Keywords: Comics. Author's Comics. Creative process.

SUMÁRIO

1 Introdução.....	08
2 O Homem e a imagem.....	08
3 História em Quadrinhos.....	11
3.1 Contexto Nacional.....	12
4 Perspectivas do Quadrinho Autoral.....	15
5 Linguagem Gráfica editorial dos quadrinhos.....	17
6 O Intangível.....	21
7 Processo de produção.....	21
7.1 Processo de Criação do Trabalho.....	44
7.2 O universo ficcional de “O Intangível”.....	45
7.3 Elementos visuais (cenografia).....	46
7.4 Análise de similares/Referências Estéticas e Poéticas.....	49
8 Personagens.....	52
8.1 Tulipa Magalhães.....	52
8.2 Simmon Mihawk.....	55
8.3 Zakeriy e Hizz Tuh.....	57
9 Considerações Finais.....	60

Introdução

Ler HQs além de ser uma atividade que pode ser desenvolvida observando-se todas as estratégias de leitura, é também levar os leitores a momentos que antecedem a própria leitura das letras, pois a estrutura desse gênero é híbrida e possibilita leituras múltiplas. (ANDRADE & ALEXANDRE, 2008)

Histórias em quadrinhos (HQs) são uma forma de arte narrativa que se propõe a narrar acontecimentos reais ou ficcionais por meio de imagens e palavras através de quadros em sequência, despertando a imaginação, trabalhando a interpretação e abrindo horizontes para um novo mundo através de suas linhas. Em geral as HQs seguem um padrão imagético e linguístico pré-estabelecido, pelo processo evolutivo e histórico cultural regional. Deve haver uma boa relação entre texto e imagem para que haja uma boa compreensão por parte do receptor, que deve também já conhecer alguns elementos da linguagem da arte sequencial, pois sem tal conhecimento pode ser que não haja compreensão total da mesma.

O Objetivo deste projeto é em suma, desenvolver o volume 01 da HQ **O Intangível**, uma história em quadrinhos fantástico-filosófica autoral, tendo como enfoque a criação, desde a roteirização, cenografia, concept de personagens e projeto gráfico. Descrevendo todo o caminho percorrido, com início na contextualização histórica, inspiração, busca por referenciais, exemplos e conceitos importantes sobre as HQs de autor, seguindo até a construção da HQ.

1. O Homem e a imagem

A definição mais popular de imagem é representação, reprodução ou imitação da forma de algo. Para Joly (2007) as imagens são signos variantes sujeitos à interpretação por parte do receptor.

Podemos efetivamente verificar que o problema da imagem é de tal modo o da semelhança que os receios que ela suscita vêm precisamente das variações da semelhança: a imagem pode tornar-se perigosa tanto por excesso como por falta de semelhança. Demasiada semelhança provocaria a confusão entre imagem e representado. Uma semelhança insuficiente causaria uma perturbadora e inútil ilegibilidade. (JOLY, 2007, p.43)

Pensando assim, a arte e a criatividade foram desenvolvidas em conjunto ao nosso próprio desenvolvimento como por exemplo as pinturas rupestres, os Murais Mesopotâmicos, Astecas, Maias, Egípcios e muitos outros. Exploradas pela vontade do homem de representar os acontecimentos, contar histórias fictícias e/ou reais e compartilhar os seus conhecimentos.

Segundo Scott McCloud, HQs são “imagens pictóricas justapostas em sequência deliberada, destinada a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no

leitor/espectador”. Compreendendo isso podemos ligar as imagens rupestres (figura 1) às HQs e entender que por mais que seja uma arte relativamente nova, as histórias em quadrinhos, por definição já tinham narrativas precursoras a milhares de anos.

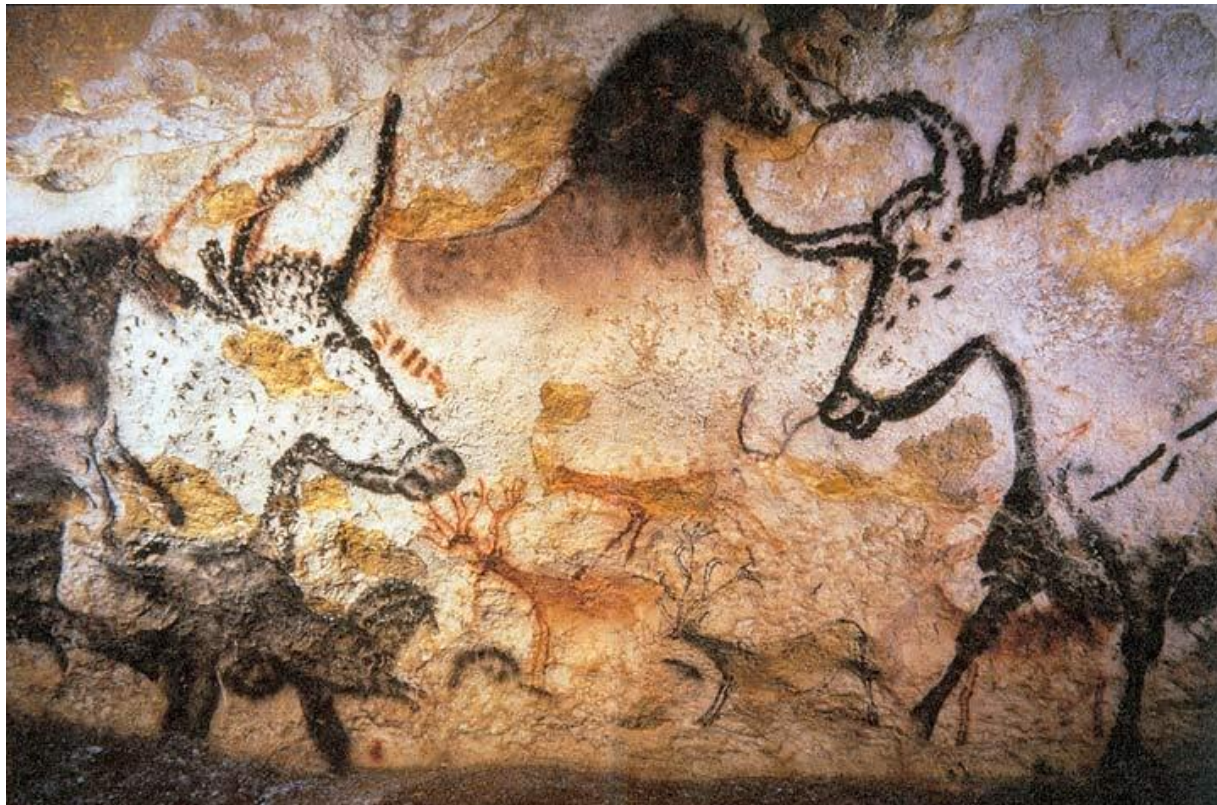


Figura 1: Animais pintados na Gruta de Lascaux, 15.500 anos AP, um dos sítios de arte rupestre mais famosos do mundo. Fonte: Lascaux, Wikipédia <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Lascaux>>



Figura 2: Dois túmulos Ramesside em Tebas, Enlace 1827.

Fonte: Pinturas Egípcias, odisea2008

< <http://www.odisea2008.com/2011/11/pinturas-egipcias.html>>

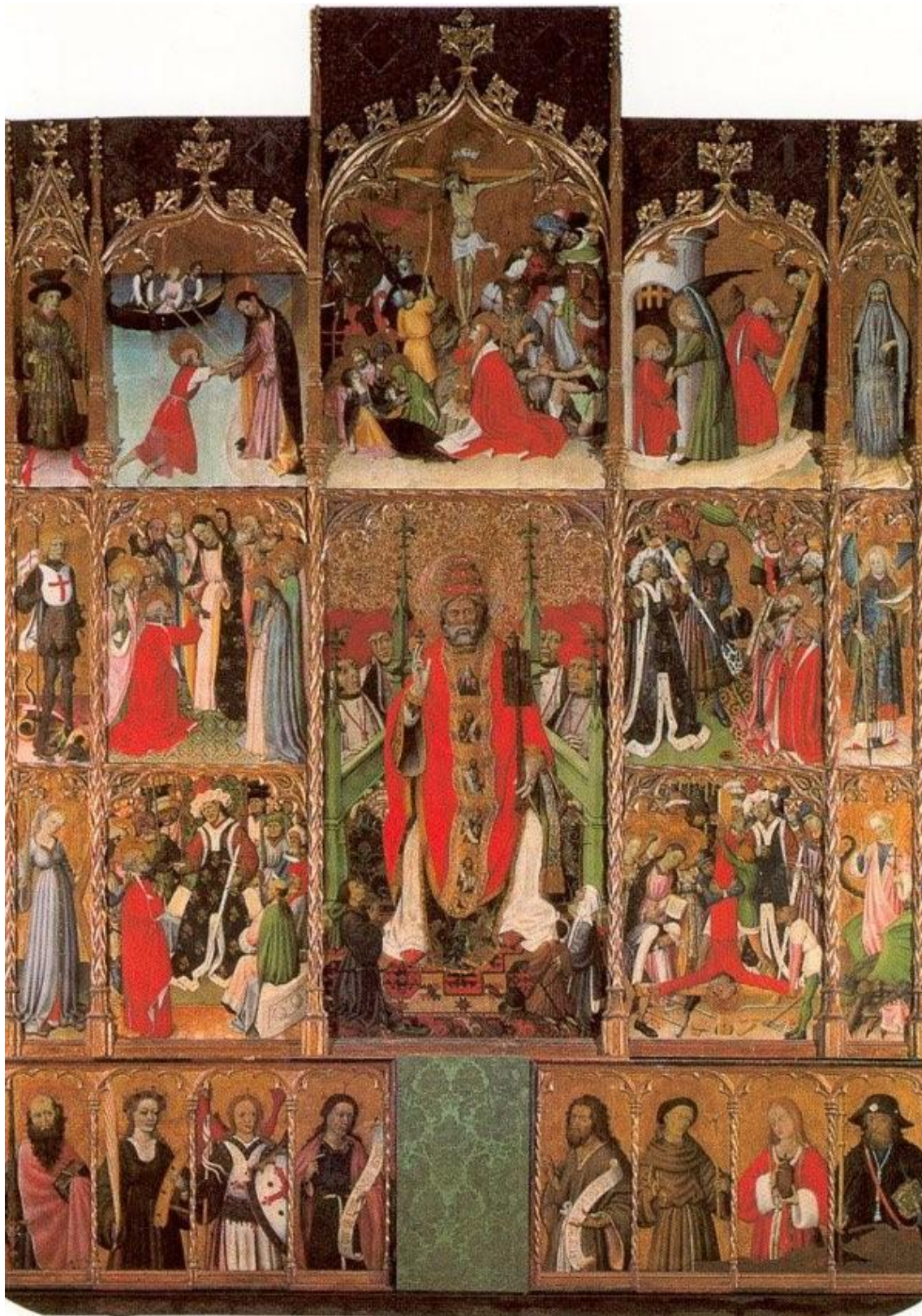


Figura 3: Bernardo Martorell, O retábulo de São Pedro de Pubol.

Fonte: A Esquecida Arte Espanhola: Martorelle Huguet

< http://obviousmag.org/archives/2012/08/a_esquecida_arte_espanhola_martorell_e_huguet.html >

1.2: História em Quadrinhos

Pode-se dizer que a igreja católica foi uma forte contribuinte para as histórias em quadrinhos atuais, sendo responsável por algumas das primeiras imagens como narrativas visuais sequenciais registradas. Isso se dá ao fato de que na Europa medieval as missas eram pregadas em Latim e a esmagadora maioria dos ouvintes não eram letrados e não faziam a menor ideia do que se passava, uma forma didática e eficaz foi demonstrar visualmente as passagens bíblicas através de murais, pinturas em vitrais etc.

Porém, segundo Franco (2009) Rodolphe Töpffer foi o precursor mais direto do formato moderno das HQ's, pois ele teria sido o primeiro a combinar imagem em texto em suas histórias em quadrinhos já em meados do séc XIX.



Figura 4: Brutus Calicot (1846)

Fonte: Lambiek comiclopedia, Rodolphe Töpffer
 <<https://www.lambiek.net/artists/t/topffer.htm>>

Francisco Baptista, em seu livro “ Psicologia e História em Quadrinhos” (2001) coloca os anos 1930 como a “infância” das HQs como vemos hoje em dia, em um cenário economicamente frustrado com a quebra da bolsa de Nova York, juntamente com a força dos movimentos artísticos como o surrealismo que propõe

imagens oníricas do inconsciente, molda a fuga da realidade para um mundo de aparências. A partir daí temos universos fantásticos que apelam para o insólito.

Contudo, existem divergências ao crédito de autor da primeira HQ feita. Muitos nomes são eleitos como: Rodolphe Topffer (*Voyages et aventures du Docteur Festus, 1840*), Wilhelm Busch (*Max e Moritz, 1865*), Angelo Agostini (*Nhõ-Quim, 1869*) e Richard Outcault (*Yellow Kid, 1895*).

Richard é reconhecido dentro da historiografia oficial estadunidense como o real precursor, tendo criado a primeira HQ nos formatos mais semelhantes com os atuais, implementando os balões de fala e adotando o uso de um personagem fixo em suas publicações.



Figura 5: The Yellow kid, 1896 Fonte: The yellow kid
<https://cartoons.osu.edu/digital_albums/yellowkid/1896/1896.htm>

1.2.2: Contexto Nacional

As primeiras histórias em quadrinhos no Brasil surgiram em meados do século XIX, apresentando um estilo satírico, passando por charges, cartuns ou caricaturas e posteriormente como tiras. Aqui antes mesmo do aclamado Richard Outcault (*Yellow Kid, 1895*), tivemos nosso próprio quadrinista precursor, Ângelo agostini surgindo em 1869 com “As Aventuras de Nhõ Quim”, a primeira história em quadrinhos seriada no Brasil.



O pobre mártir, convencido de que ia ser transformado em paliteiro, como São Sebastião, viu, de repente, uma jovem índia colocar-se diante dos bugres, e empunhando um arco, fazer pontaria para ele.

A flecha, percorrendo o espaço com a rapidez de um raio, veio cravar-se dois dedos acima de sua cabeça.

Sem desconcertar-se, a índia, colocando seu dedo sobre a fronte, parecia dar a entender que a sua pontaria era dirigida à testa do infeliz.

Figura 6: As Aventuras de Nhô Quim

Fonte: Um Blog em Quadrinhos

<https://quadrinhos.wordpress.com/tag/as-aventuras-de-nho-quim/>

As inovações tecnológicas que permitiram o advento da gravura e, conseqüentemente, da caricatura, na imprensa brasileira, deram-lhe considerável impulso, asseguraram novas condições à crítica e ampliaram a sua influência. Nesse sentido, o humorismo foi precursor da caricatura, que apareceu quando as técnicas de gravação permitiram conjugá-lo à atração visual do desenho. (SODRÉ, 1999, p. 202- 203)

Editor, jornalista e ilustrador de títulos como Diabo Coxo, Vida Fluminense, Revista Ilustrada e Dom Quixote, Ângelo Agostini foi um dos pioneiros mundiais na produção de narrativas gráficas sequenciais, a partir de 1867, tendo criado além de Nhô Quim (1869) outra personagem muito importante Zé Caipora (1888). Na primeira década do século XX, participou da revista O Tico-Tico, para a qual desenvolveu o primeiro logotipo, histórias em quadrinhos, capas e ilustrações. Além dessa contribuição gráfica à revista Tico-Tico, também teve a ideia de adicionar charges e quadrinhos em jornais e publicações populares brasileiras.



Figura 7: Revista Tico Tico
 Fonte: Quadrinhos Brasileiros, Ciência Hoje
 <<http://chc.org.br/quadrinhos-brasileiros/>>

Em 1939 foi lançada a revista O Gibi (figura 8). Esse termo antes usado para se referir a moleque, negrinho, logo se tornou sinônimo para revistas em quadrinhos no Brasil.

Durante a década de 1950, os quadrinhos voltados para o gênero Terror, Humor e infantil, enfrentavam forte censura nos Estados Unidos e os artistas brasileiros aproveitaram para ganhar destaque nesse mercado, se mantendo firmes até meados da década de 1980. Adaptadas à realidade cultural brasileira, expressavam as credices populares e personagens cômicos da época, como por exemplo, Oscarito, Grande Otelo e Mazzaropi. Segundo o pesquisador Roberto Elísio dos Santos, (2009)



Figura 8: - Revista Gibi 1939
 Fonte: Saraiva conteúdo
 <<http://www.saraivaconteudo.com.br/Materias/Post/56523>>

1.2.2: Perspectivas do Quadrinho Autoral

Ao tentar definir ‘quadrinhos autorais’ podemos ressaltar que se trata de História em Quadrinhos produzidas de forma independente e de baixa tiragem, que por não ser presa a questões mercadológicas são despreziosas e fartas de temas alternativos. No quadrinho de cunho autoral o autor tem a liberdade de desenvolver seu próprio traço, estilo e expressar suas ideias. Abordar temas e conteúdos que o mercado pode julgar como ‘não vendáveis’.

Para entender toda essa liberdade basta visualizar as grandes empresas do ramo dos quadrinhos (como Marvel e DC) elas possuem um estilo padronizado e aqueles que visam esse mercado precisam se desprender do seu estilo de desenho e se adequar ao estilo comercial.

Concomitantemente ao cinema, surgem as HQs de arte, também chamadas de HQs de autor, que se diferenciam da produção comercial descartável. Essas HQs se caracterizam por refletirem o ideário do autor. Além disso, exploram o potencial da linguagem dos quadrinhos; apresentam traço pessoal, narrativas mais complexas e, geralmente, são desenvolvidas por um único autor que escreve o roteiro e se encarrega dos desenhos, ocorrendo, esporadicamente, casos de HQs autorais feitas em parceria por roteiristas e desenhistas. Esses trabalhos se diferenciam enormemente do dito quadrinho comercial, ou seja, a produção de quadrinhos destinada a suprir a demanda de mercado e comprometida apenas com o lucro e com as ondas de consumo que se sucedem intermitentemente. Os quadrinhos comerciais, na maioria dos casos, são encomendados pelos grandes estúdios, feitos por verdadeiras equipes, numa linha de produção que envolve diversas etapas como: argumento, roteiro, diálogos, rascunho a lápis, arte final, cor e letreiramento, cada uma dessas etapas feita por pessoas diferentes que seguem regras ditadas pela editora e têm prazos rígidos para entregar seus trabalhos. (FRANCO, 2009, p.44)

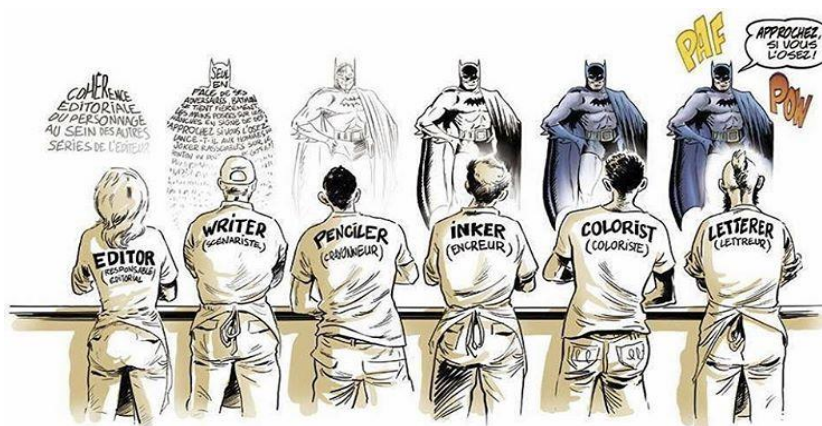


Figura 9: themaninthecave (Chris Antzoulis)

Fonte: mulpix <<http://mulpix.com/post/1366111147501972408.html>>

Assim nas HQs comerciais, geralmente, o que importa é a personagem e nunca o autor que está escrevendo ou desenhando o trabalho. Não há pesquisa de linguagem, os roteiros são cheios de clichês e o desenho procura copiar o padrão vigente da época – como ocorreu a partir do ano 2000 com a invasão do traço no estilo Japonês, o Mangá, levando desenhistas comerciais a copiarem esse estilo tanto nos Estados Unidos quanto no Brasil (FRANCO, 2009, p.45).

Ainda segundo Franco (2009) é nas obras dos quadrinistas autorais que os quadrinhos alcançam a sua maior expressividade e é nelas que vemos confirmada a importância das HQs como forma artística. A HQ de expressão autoral existe desde os primórdios dessa linguagem e gênios desta arte têm sido revelados por diversos países de todos os continentes, desde Winsor McCay e de sua obra prima do início do século XX Little Nemo, passando por trabalhos de outros norte americanos como Alex Raymond, Jules Feiffer, Robert Crumb, Frank Miller, dos europeus Hergê, Guido Crepax, Caza, Philippe Druillet, Alan Moore, Bilal, do japonês Osamu Tesuka, do argentino Quino e dos brasileiros Lourenço Mutarelli, Gazy Andraus e Antônio Amaral. A HQ Maus, narrando as atrocidades do holocausto nazista, criada por Art Spiegelman em 1992, chegou a ser premiada com o prêmio Pulitzer pela grande expressividade e singularidade com que relatou tal acontecimento.

É nos quadrinhos autorais que surgem os trabalhos de vanguarda e de exploração da linguagem, como na obra polêmica e bela do quadrinista francês Philippe Druillet. Sobre Delirius, uma dos notórios álbuns desse artista, Marco Aurélio Luchetti, 1991, p. 119) nos diz:

Para nós, é até difícil falar sobre druillet e sobre um trabalho de tamanha importância e de tão elevado nível artístico quanto delirius, as palavras não conseguem expressar de forma adequada sua grandeza. [...] Hábil ilustrador, druillet mostrou toda sua perícia neste trabalho, manipulando com precisão a cor dentro da estrutura narrativa da história. Concebeu cada página como um todo, onde a trama se integrou num estilo gráfico que deu uma nova dimensão à fragmentação dos elementos no interior da prancha. (LUCHETTI,1991, p.119)

No Brasil temos uma cena crescente de produção de quadrinhos autorais que se iniciou ainda nos fanzines a partir da década de 1970 e vem se expandindo gradativamente, alguns dos nomes que podemos destacar nesse cenário são: Antônio Amaral, Edgar Franco, Gazy Andraus, Mozart Couto, Lourenço Mutarelli, Lelis, Marcatti, Laudo, Henrique Magalhães, entre outros. O álbum em quadrinhos “O Intangível”, produto de prática-artística dessa pesquisa de trabalho de conclusão de curso, por suas características gerais enquadra-se como uma produção de quadrinhos autorais, contudo não se trata de uma obra totalmente experimental e inovadora como os trabalhos de Antônio Amaral por exemplo.

1.2.4: Linguagem Gráfica editorial dos quadrinhos

Os elementos básicos estruturadores de uma história em quadrinhos consistem basicamente em; requadro, o espaço que delimita a narrativa (figura 10), sarjeta, espaço em branco entre requadros (figura 11) e balões de fala e pensamentos, que variam de tamanho e forma, usados para delimitar a parte textual da narrativa (figura 12). Os quadros das histórias fragmentam o tempo e o espaço, oferecendo um ritmo recortado de momentos dissociados. Mas a conclusão nos permite conectar esses momentos e concluir mentalmente uma realidade contínua e unificada. (MCCOUND,1995)

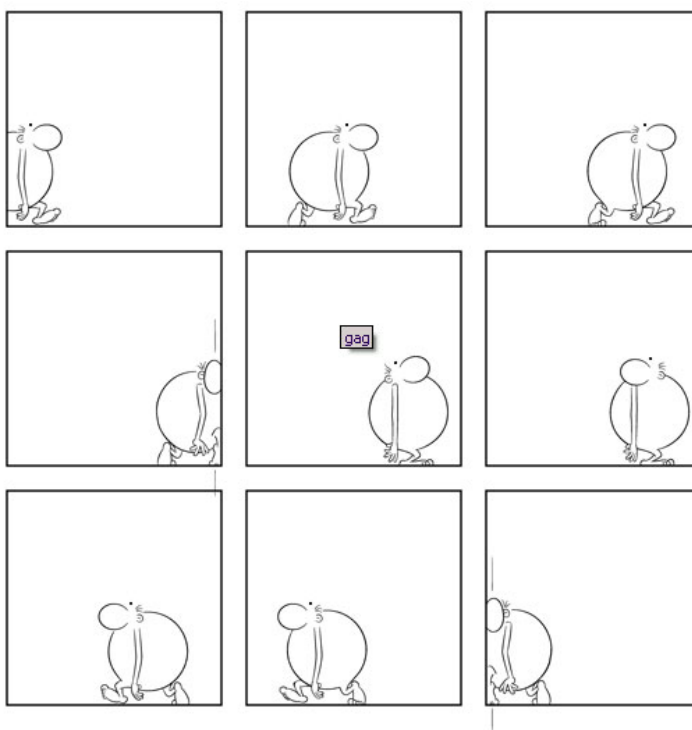


Figura 10: HQ DIGITAL: BONOM

Fonte: Ambrosia

<<http://ambrosia.com.br/colunas/hq-digital-colunas/hq-digital-bonom/>>

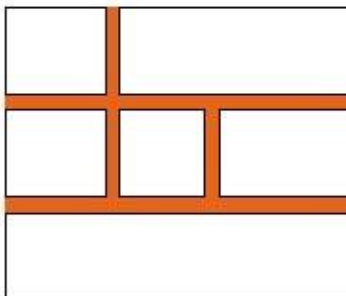


Figura 11: Sarjeta, (representada em cor laranja)
Fonte: Jesus Johnathan, para exemplificar a sarjeta.

Balões: são os balões de fala e pensamentos, que variam de tamanho e forma, usados para delimitar a parte textual da narrativa.



Figura11: Tipos de balões, histórias em quadrinhos e tirinhas

Fonte: Nerds & Otome Universe

<<http://nerdseotomeuniverse.blogspot.com.br/2014/08/historias-em-quadrinhos-e-tirinhas.html>>

Histórias em quadrinhos constroem narrativas através de imagens congeladas, sendo assim o requadro tem uma função importantíssima nesse papel, ele define o tempo e o espaço dentro de uma determinada cena, o número e tamanho dos quadros são alguns dos fatores fundamentais que definem a passagem do tempo. O próprio quadro assim como o balão de fala pode ter a função de destacar alguma emoção ou evento. Os quadros retangulares ou os quadrados são os mais comuns, mas formas mais variadas também são recorrentes, como por exemplo os ondulados, que podem representar um flashback ou um sonho. Em contrapartida temos a ausência de requadro, que gera uma certa liberdade e leveza pra cena e pode representar espaço ilimitado.



Figura 12: Zine mês-**Beatriz Lopes**

Zine Mês

<<http://meseditora.com/2016/01/15/zine-mes/>>



Figura 13 : recorte de cena uncanny inhumans

Fonte: Primeiras imagens de uncanny inhumans

<<http://www.marvel616.com/2015/02/primeiras-imagens-de-uncanny-inhumans.html>>

Porém nem sempre quer dizer espaço infinito, não é incomum que o leitor seja convidado a evocar um espaço imaginário para a cena em questão. Também existem cenas onde o requadro é representado por um objeto dentro da cena, ou seja o próprio cenário é um delimitador da ação.

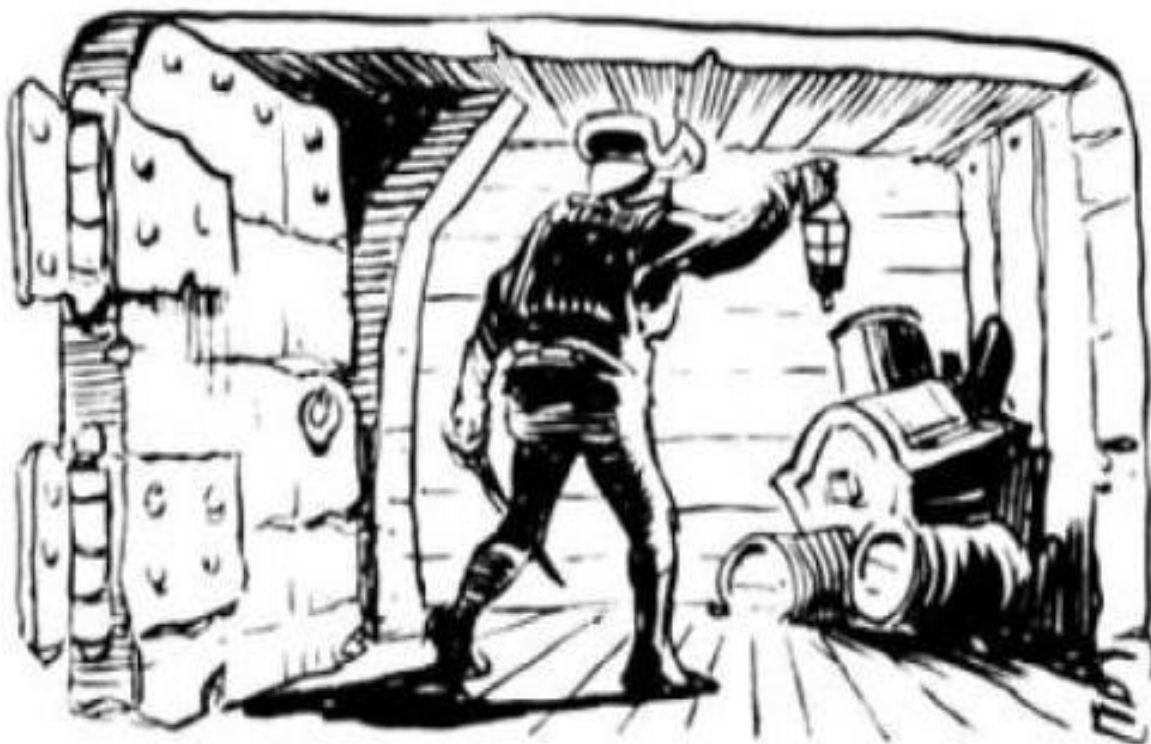


Figura 14: Vão da porta formando o requadro, por Eisner
 Fonte: Quadrinhos e Arte Sequencial-Will Eisner, p.47

As primeiras histórias não traziam balões de fala, mas sim legendas embaixo de cada quadro (Figura 6), o balão de fala é um recurso extremo da linguagem quadrinhística na tentativa de descrever uma fala.

Nos seus primórdios as falas também eram representadas por pequenas faixas que saíam diretamente da boca dos personagens, conhecidas também como filacteras.

Os balões tem um forte caráter de representatividade, foram evoluindo a tal ponto em que eles deixaram de ter a única função de portar uma fala e passaram a carregar significados mais profundos de acordo com a sua forma, como os de pensamento por exemplo. (figura 11)

Dentro do balão, o letramento reflete a natureza e a emoção da fala. Na maioria das vezes, ele é resultado da personalidade (estilo) do artista e recursos similares ampliam o nível sonoro e a dimensão do personagem em si. Tentou-se várias vezes “conferir dignidade” à tira de quadrinhos utilizando tipos mecânicos ao invés do letramento feito a mão, menos rígido a composição tipográfica tem realmente uma espécie de autoridade inerente, mas tem um efeito “mecânico” que interfere na personalidade da arte feita a mão livre. O seu uso deve ser considerado cuidadosamente também por causa do seu efeito sobre a “mensagem”. (EISNER, 1985 ,p.27)

2. O Intangível

Processo de produção

O Intangível passou por uma reescrita no roteiro. A versão original possuía 72 páginas e 13 capítulos, além de pequenas diferenças no enredo. Depois de repensado, chegou-se à conclusão de que ele poderia ser dividido ao meio. Nessa etapa, já existia uma proposta de um volume posterior. Dessa forma, após a divisão do roteiro, o número estimado de volumes futuros dobrou. Com essa divisão ganhamos a oportunidade de trabalhar um pouco melhor alguns personagens, conceitos e o universo, pois da maneira como a HQ foi trabalhada até então, a história ficou corrida, com ideias se atropelando. Da história, pouca coisa mudou. Alguns capítulos foram subtraídos e substituídos por um capítulo distinto e foram acrescentados mais capítulos. Logo a metade ganhou dois capítulos a mais e o que a princípio reduziria a história, acabou aumentando-a. Esse aumento no número de capítulos nos serviu para explorar melhor alguns personagens, como os vilões da história, e também para melhor estruturar a relação dos dois heróis.

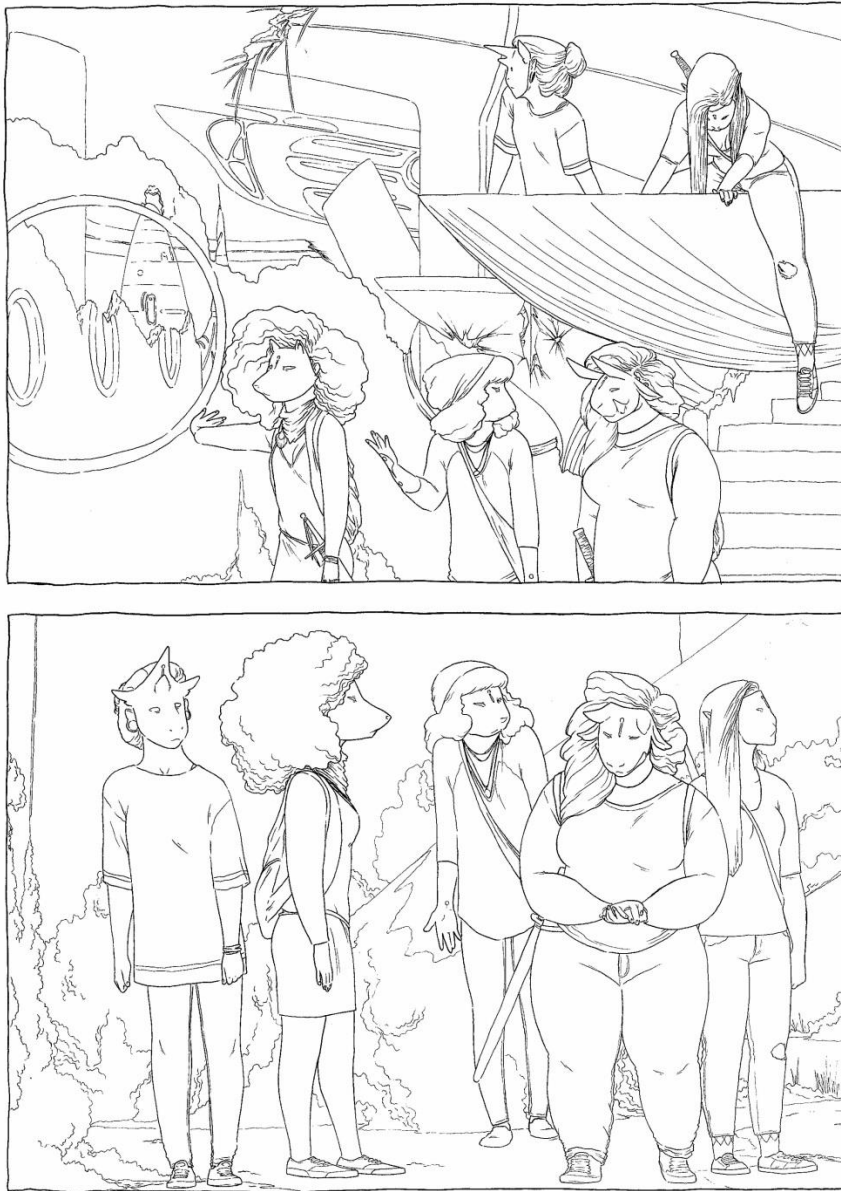


Figura 15: Imagens descartadas, O Intangível
Fonte: Ramos, Jonathas

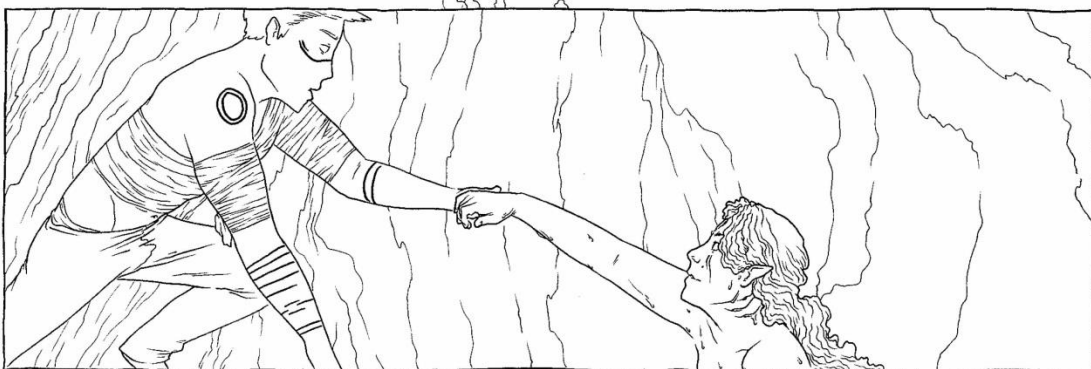
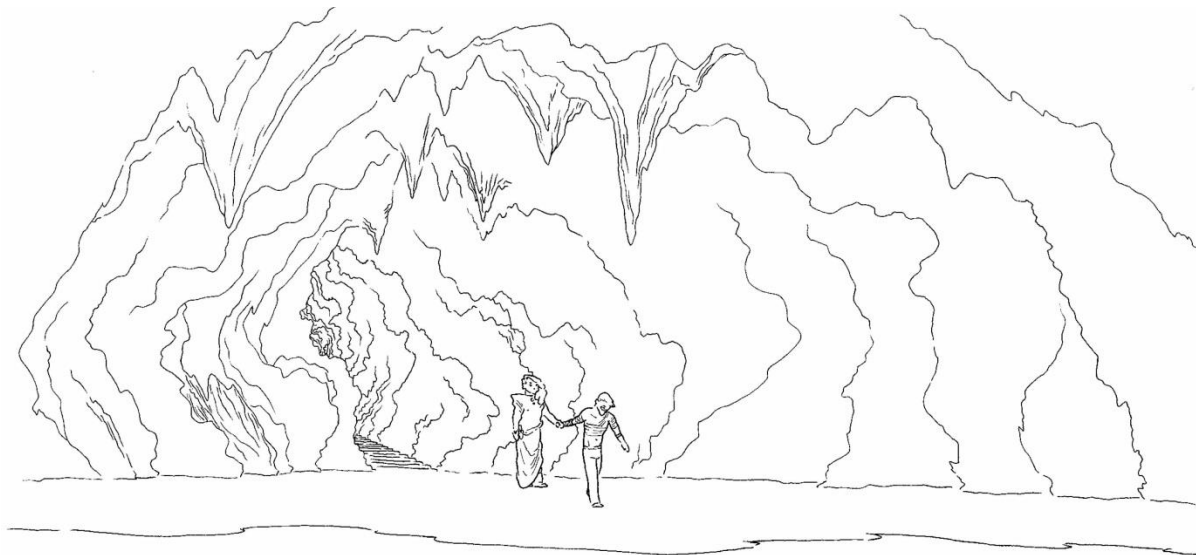


Figura 16: Imagens descartadas, O Intangível
Fonte: Ramos, Jonathas

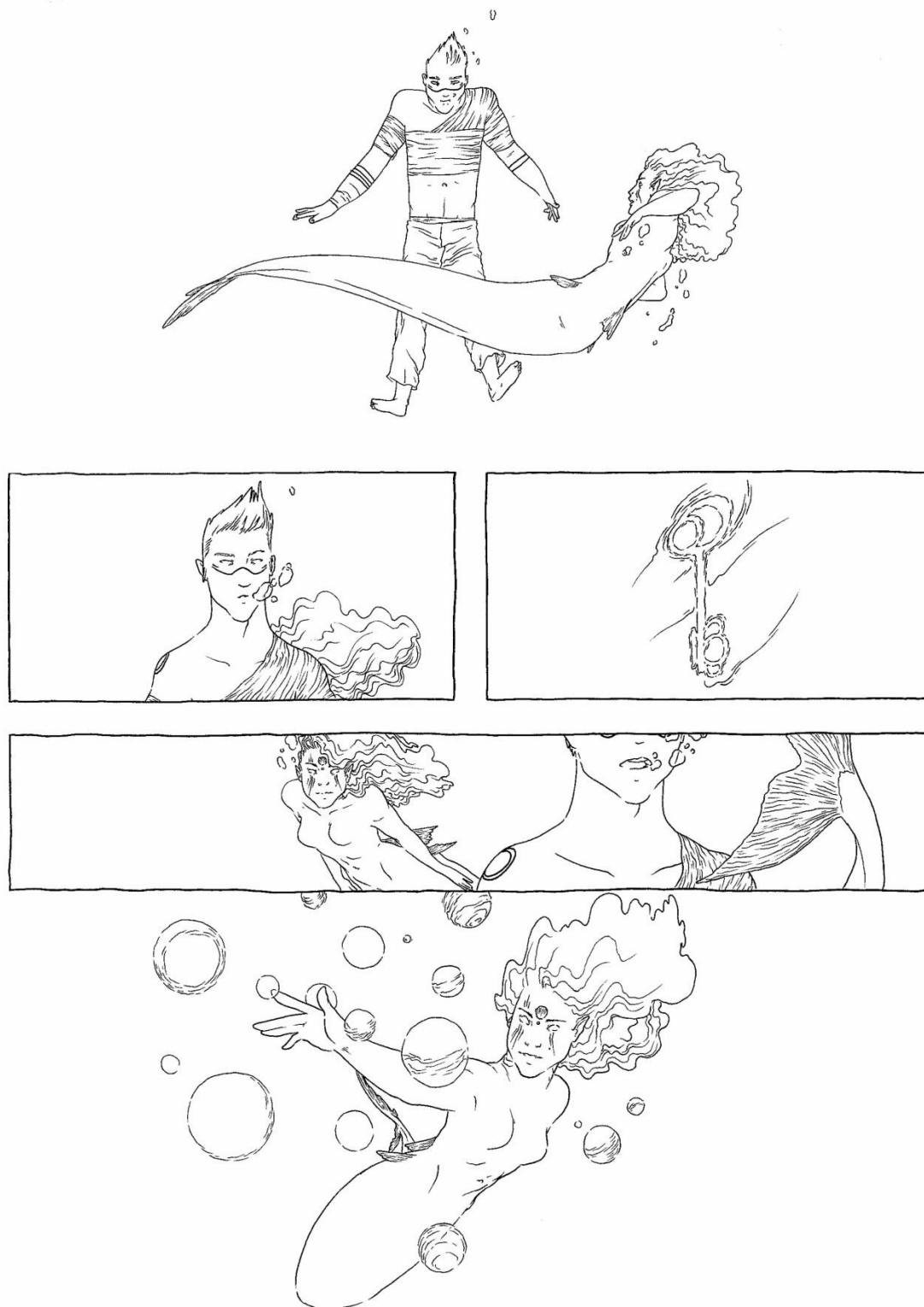


Figura 17: Imagens descartadas, O Intangível
Fonte: Ramos, Jonathas

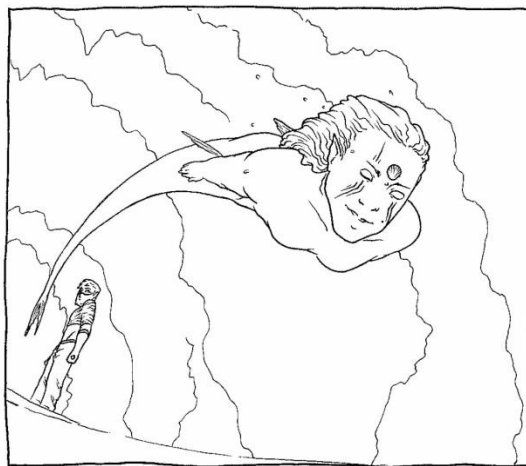


Figura 18: Imagens descartadas, O Intangível
Fonte: Ramos, Jonathas

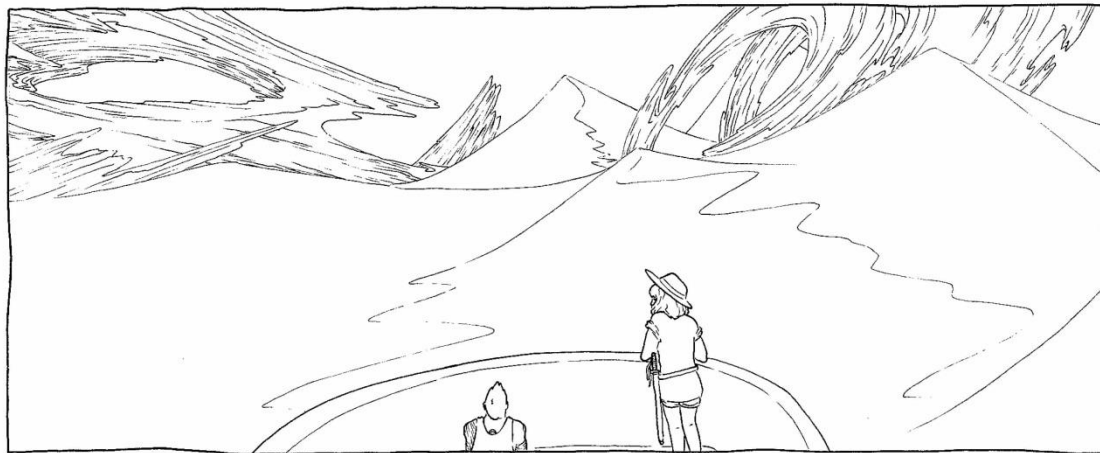
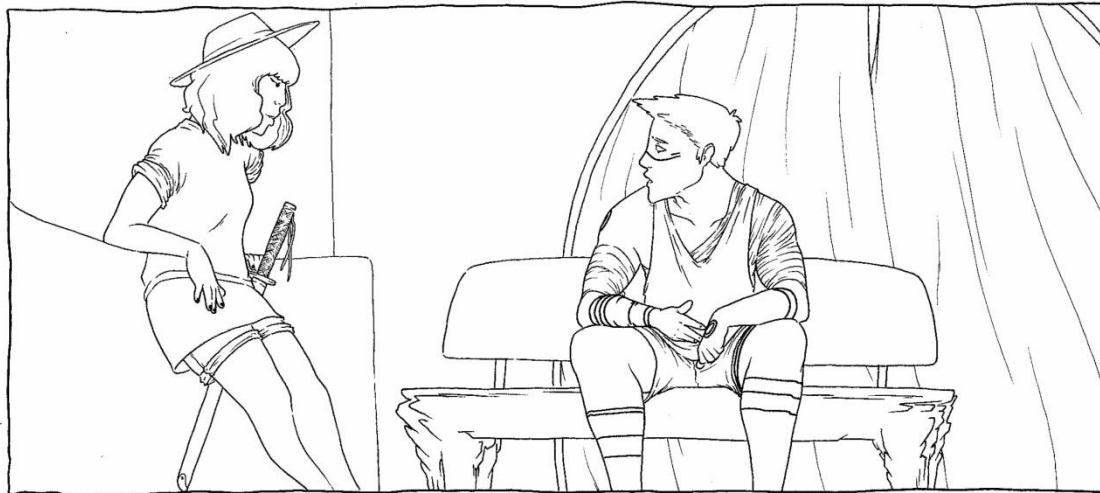


Figura 19: Imagens descartadas, O Intangível
Fonte: Ramos, Jonathas

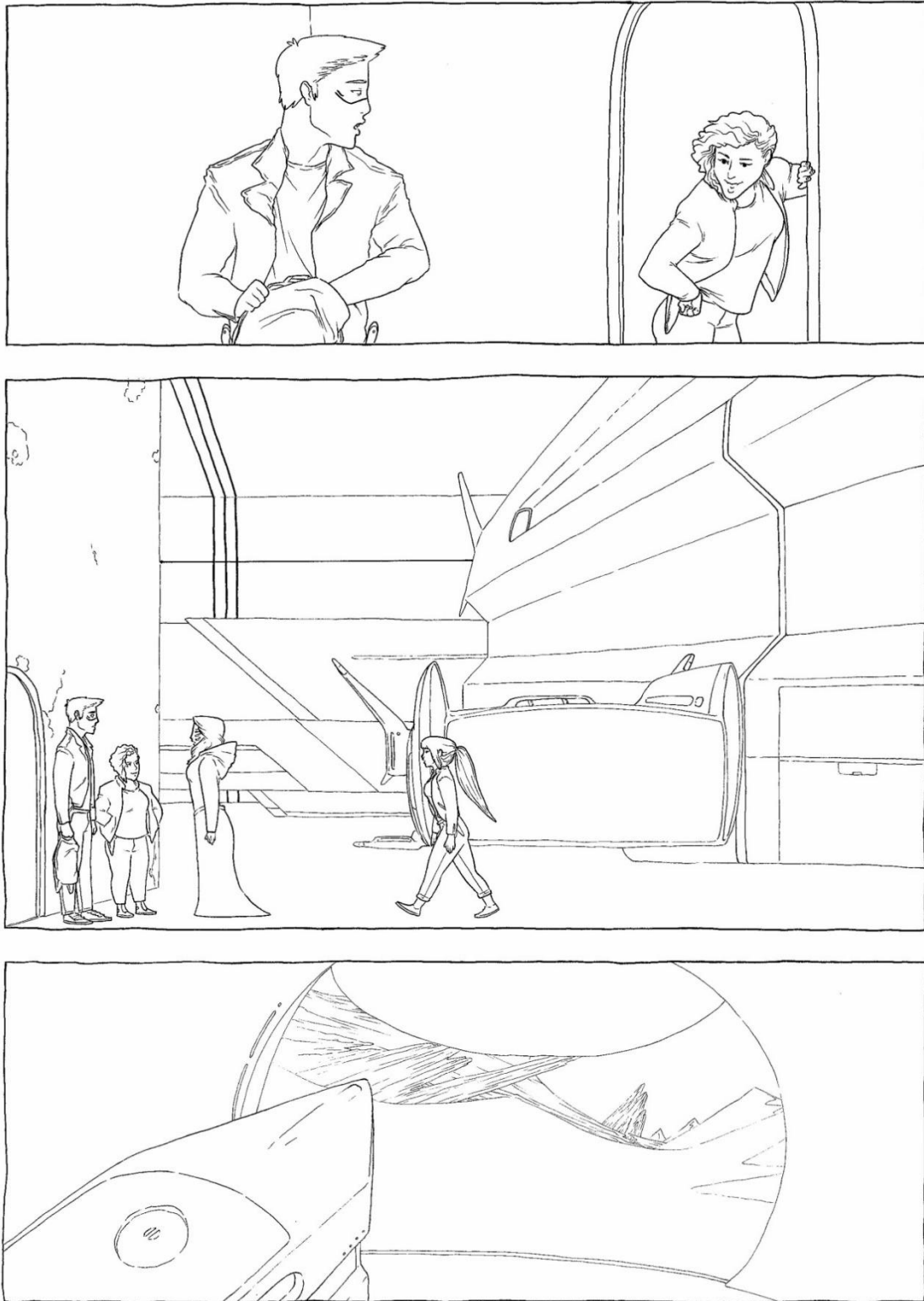


Figura 20: Imagens descartadas, O Intangível
Fonte: Ramos, Jonathas

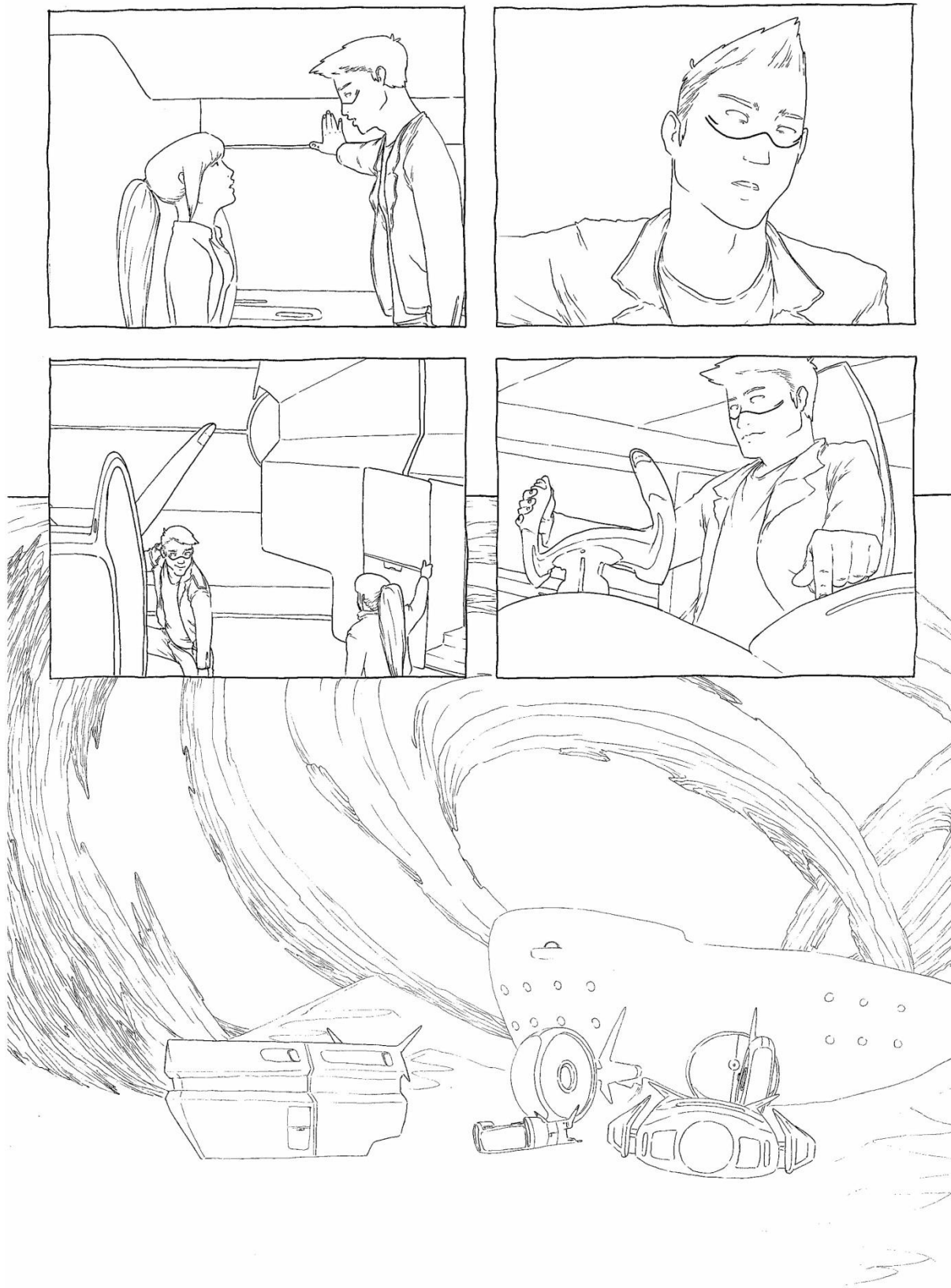


Figura 21: Imagens descartadas, O Intangível
Fonte: Ramos, Jonathas

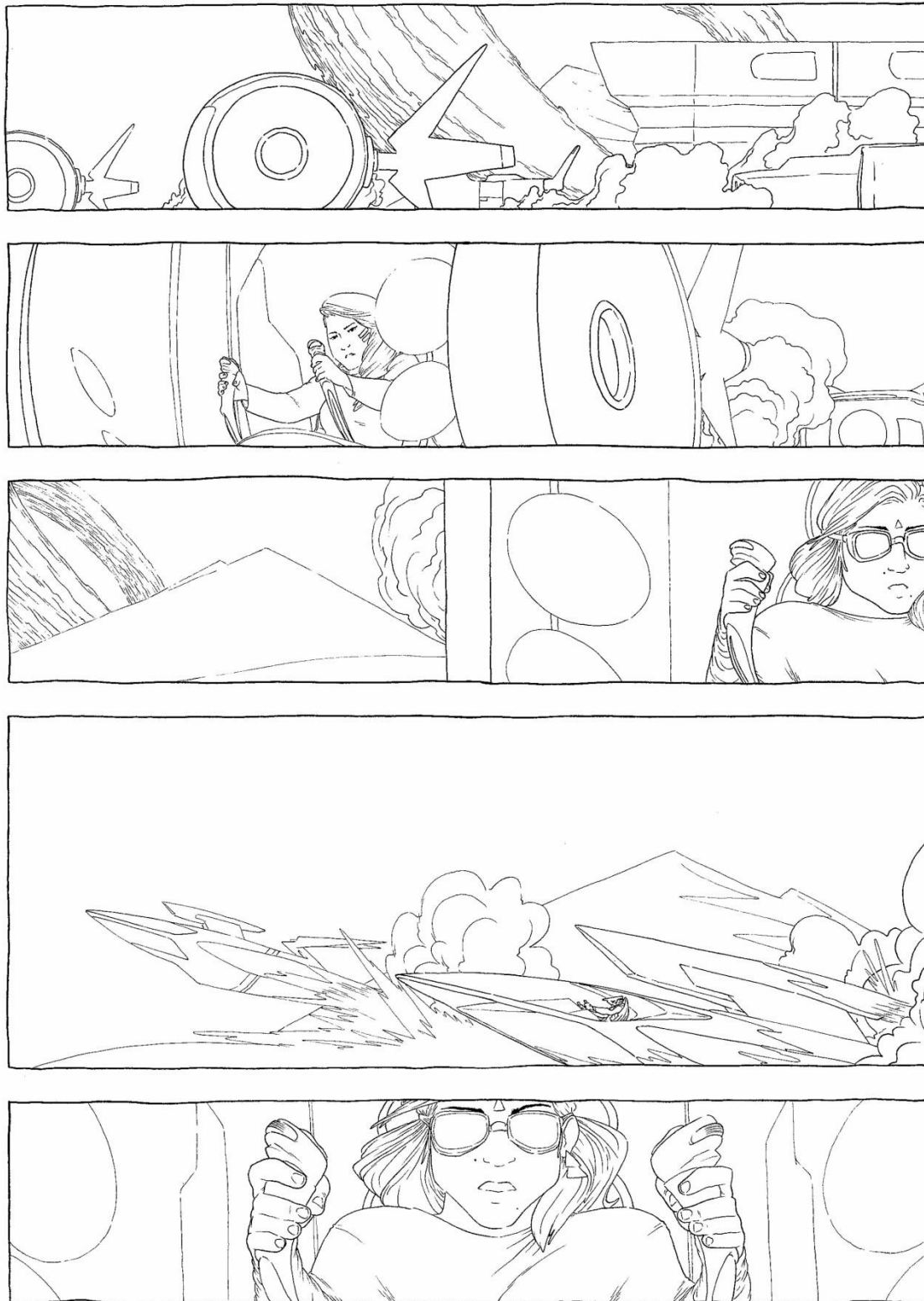


Figura 22: Imagens descartadas, O Intangível
Fonte: Ramos, Jonathas

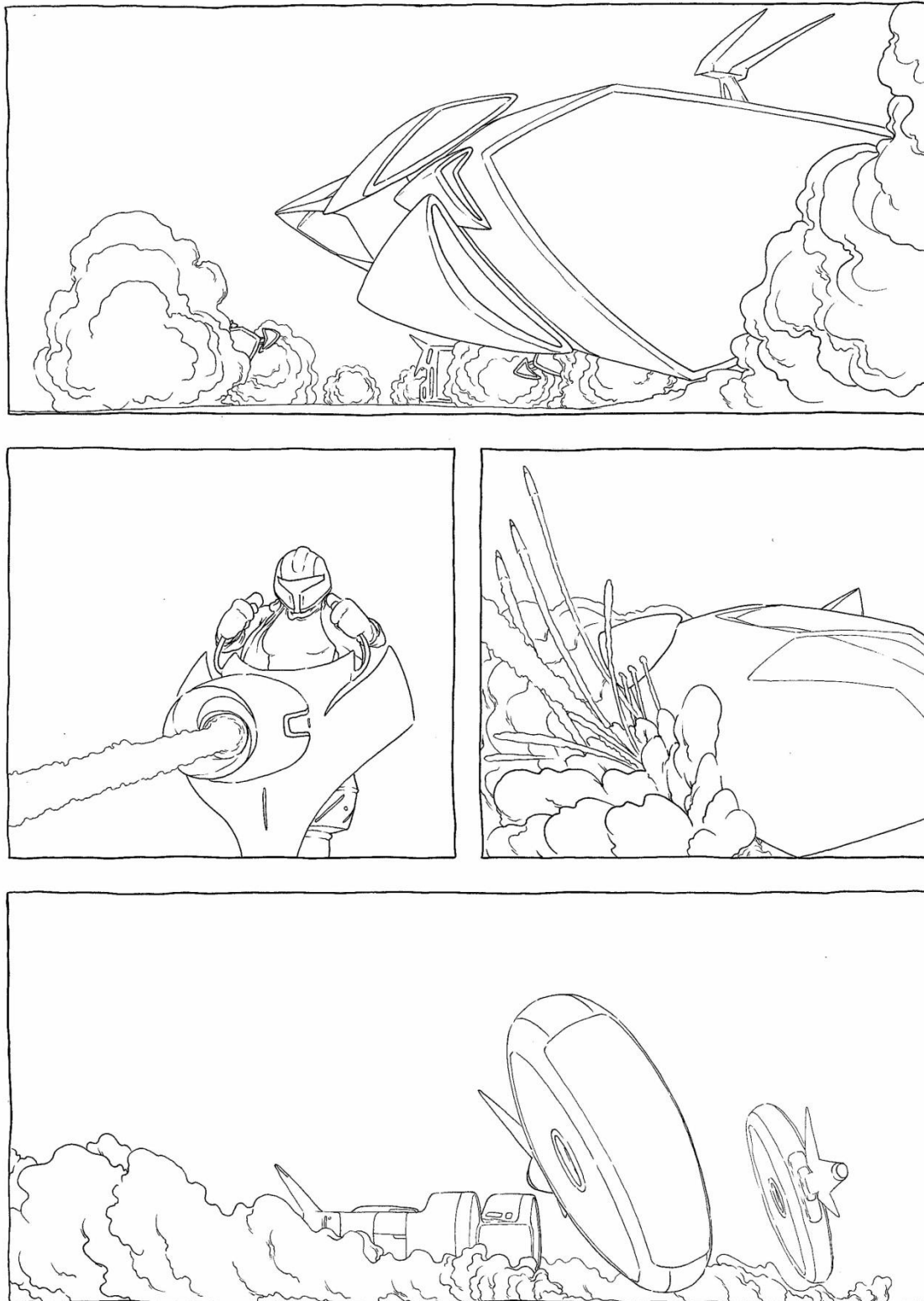


Figura 23: Imagens descartadas, O Intangível
Fonte: Ramos, Jonathas



Figura 24: Imagens descartadas, O Intangível
Fonte: Ramos, Jonathas

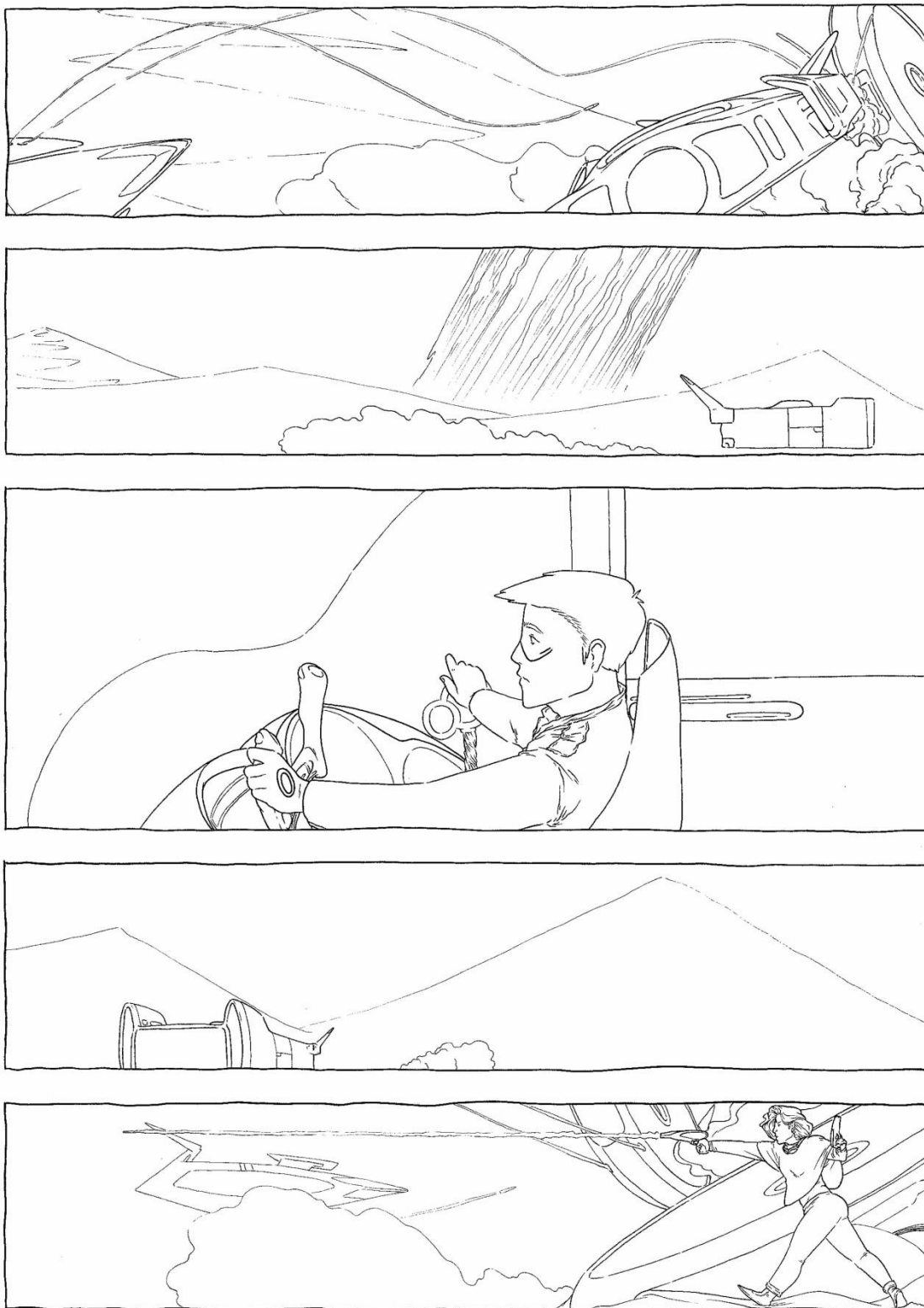


Figura 25: Imagens descartadas, O Intangível
Fonte: Ramos, Jonathas

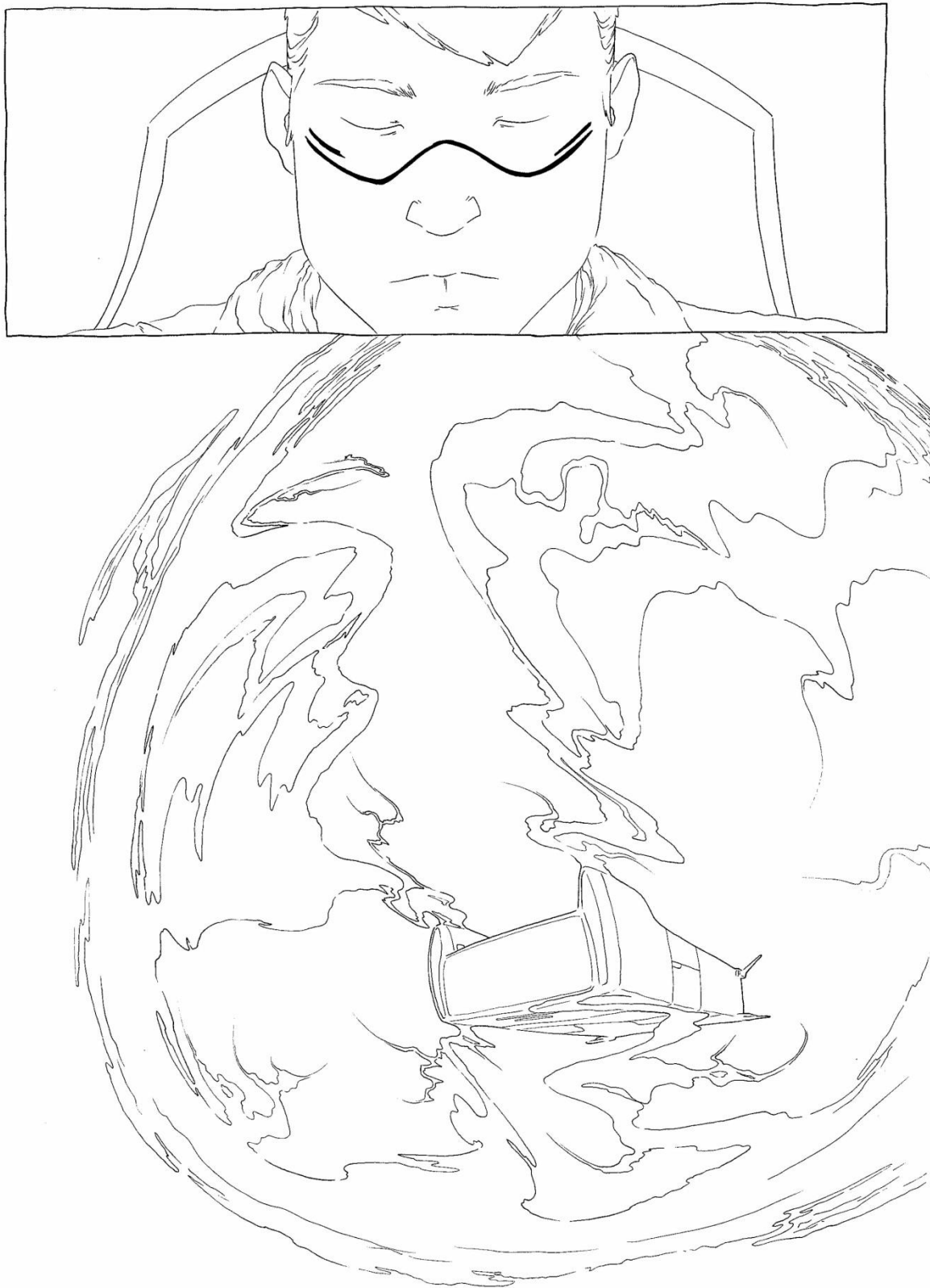


Figura 26: Imagens descartadas, O Intangível
Fonte: Ramos, Jonathas

Essa primeira versão do roteiro teve dois capítulos e uma página produzidos. O primeiro capítulo (que era semelhante ao do roteiro final, porém com duas páginas a menos), o último capítulo (na estratégia de produzir primeiro os capítulos mais difíceis de desenhar e assim dinamizar o processo) e a primeira página do penúltimo capítulo.

Na mudança de roteiro, tudo isso acabou por ser descartado. Como o primeiro capítulo ganhou duas páginas à mais, os contextos acabaram mudando também e não foi possível aproveitar nenhuma das duas páginas produzidas. Além de não se encontrarem mais no primeiro volume, os capítulos finais da primeira versão do roteiro não devem aparecer em uma possível continuação dessa história, pois ocorreram consideráveis no design dos personagens, o que tornou as páginas desenhadas destoantes do restante e a trama também sofreu mudanças ao se identificar possibilidades mais interessantes para o desenrolar da história..

Depois das devidas mudanças no roteiro, veio um pequeno redesign dos personagens principais. Nenhum deles passou por mais de uma versão durante essa etapa. Os problemas e necessidades de cada um foram rapidamente identificados e corrigidos. Para Simmon, seu uniforme foi repensado de forma que ele tivesse mais mobilidade. Antes seu uniforme era unicamente uma desconstrução de roupas de astronauta. No redesign, foram usadas como referência as roupas dos astronautas utilizadas no filme *Prometheus* (Ridley Scott. 20th Century Fox. 2012) e as roupas/uniformes do filme *Tron: O Legado* (Joseph Kosinski. Walt Disney Pictures. 2010).



Figura 27: Prometheus, Blog do astrônomo

Fonte: <<https://blogdoastronomo.wordpress.com/2012/11/24/prometheus/>>



Figura 28: Tron: O Legado

Fonte: <<http://chic.uol.com.br/boa-vida/noticia/em-tron-o-legado-em-usa-de-tecnologia-3d-de-ponta-e-opera-eletronica-para-recriar-conto-de-mitologia-digital>>

Seus olhos transpareciam que o rapaz não é humano, fato que também mudou no design final. Tulipa ganhou um uniforme. Antes a única coisa que a assemelhava às outras Filhas de Morpheus seriam as cores de suas roupas e suas respectivas máscaras. Na mudança, todas ficaram com a mesma roupa e a única mudança passou a ser a máscara, além, é claro, de suas respectivas raças, já que elas vêm de planetas e mundos diferentes. Zakeriy e Hizs Tuh passaram por mudanças um pouco mais drásticas que os outros dois. Suas roupas remetiam mais a mercenários de fantasia. O redesign de ambos os personagens tem as mesmas referências que Simmon para as modificações.



Figura 29: Goblin Rogue
Fonte: Dave Kendall



Figura 30: Breathtaking Fantasy Artworks
Fonte: Kotaki, Kekai

Diferente do usual, na etapa de produção das páginas, os rafes foram feitos diretamente no papel que receberia a arte final (diferente do que nos foi orientado). Acabamos por ganhar algum tempo com esse método de produção, porém fazer algumas alterações ficou um pouco mais arriscado pois, caso não desse certo, gastávamos mais tempo corrigindo. Por sorte não aconteceram muitas mudanças no curso da história. O layout de algumas páginas acabou não seguindo a risca o que o roteiro definiu, pois em alguns momentos ficou perceptível a chance de tentar algo mais dinâmico ou que economizasse espaço. As necessidades variaram de uma página para outra. Essa possibilidade de mudanças que já era esperada desde o começo do projeto. Durante a produção da HQ, duas páginas acabaram por ficar de fora. As páginas 2 e 3 do capítulo 02 (“Caçado [Druur]”) não funcionaram tão bem quanto o esperado. A dinâmica da página dupla se mostrou mais difícil do que o planejado. Com isso, durante a produção, elas foram puladas e deu-se prioridade nas páginas seguinte. Não sentimos um impacto negativo com isso, então o trabalho continuou normalmente.

As páginas foram feitas em papel sulfite A3 com margens de 2cm no topo e rodapé da página e 1,5cm nas laterais. Cada quadro tem um espaço de 0,5cm entre eles. Os desenhos foram feitos a lápis e depois finalizados com caneta nanquim Uni Pin. Depois de escaneadas, as páginas foram coloridas digitalmente. Tivemos algumas dificuldades para decidir quais cores usar. Foi feito um teste de colorização nas páginas da primeira versão do roteiro, mas o resultado não foi satisfatório.



Figura 31: página descartada, o intangível
Fonte: Ramos Jonathas, Jesus Johanathan

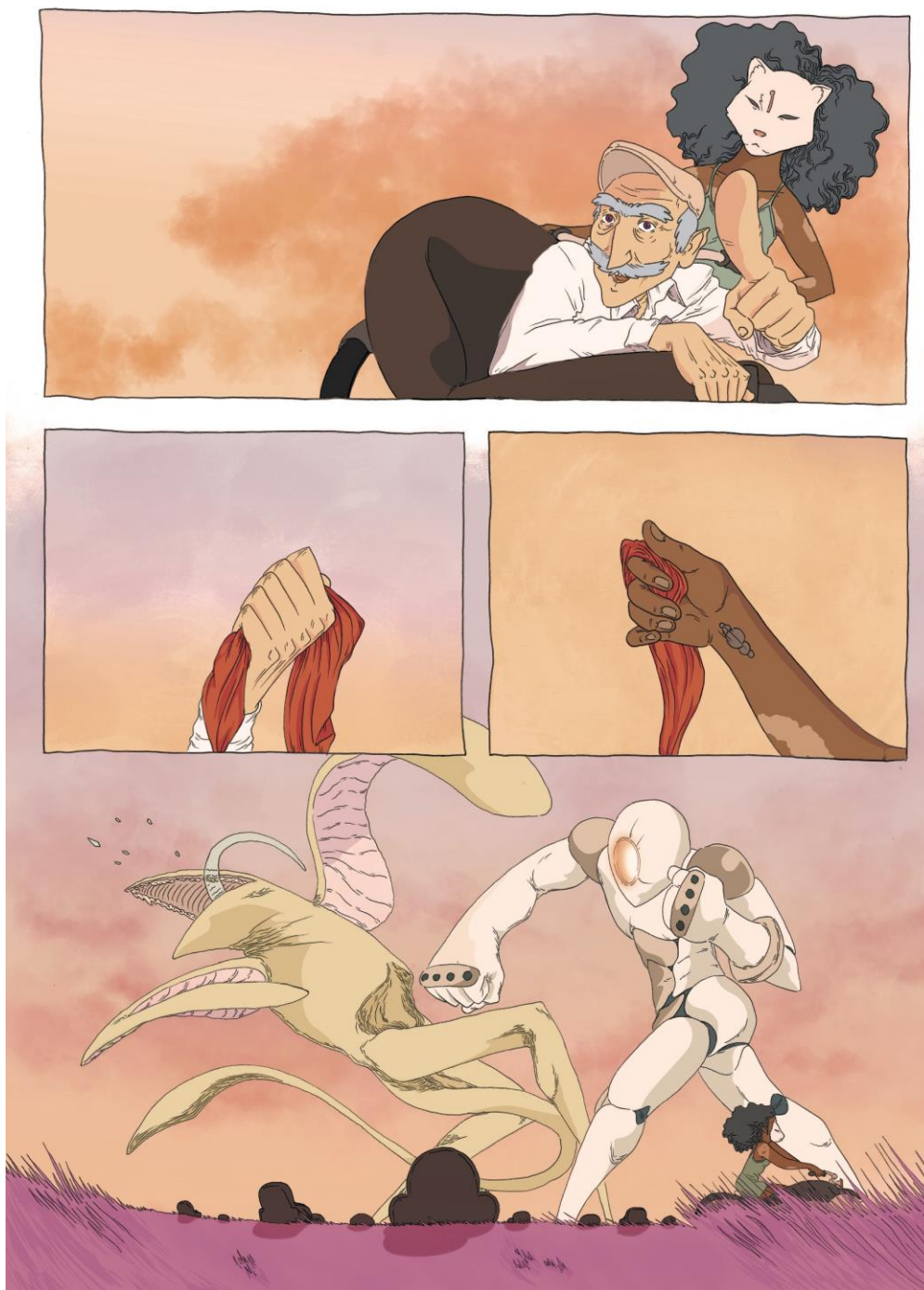


Figura 32: página descartada, o intangível
Fonte: Ramos Jonathas, Jesus Johanathan

Durante a transição para a segunda versão da história, optamos por trabalhar primeiro com a escala de sombra e depois aplicar as cores, devido ao tempo que cada etapa da colorização demanda, para fins acadêmicos seria inviável a colorização página a página. Por fim acabamos por desenvolver nossa própria metodologia de aplicação, adaptada de uma técnica de colorização das grandes editoras, Marvel e DC.

A princípio testamos algumas técnicas até a chegada da opção mais interessante para o projeto, dentre elas a aquarela, até que por fim optamos pela finalização digital.



Figura 33: cena descartada, o intangível
Fonte: Ramos Jonathas, Jesus Johanathan



Figura 34: cena utilizada, o intangível
Fonte: Ramos Jonathas, Jesus Johanathan

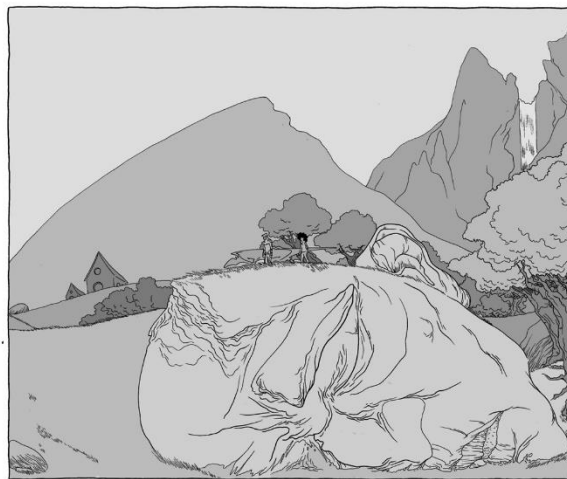
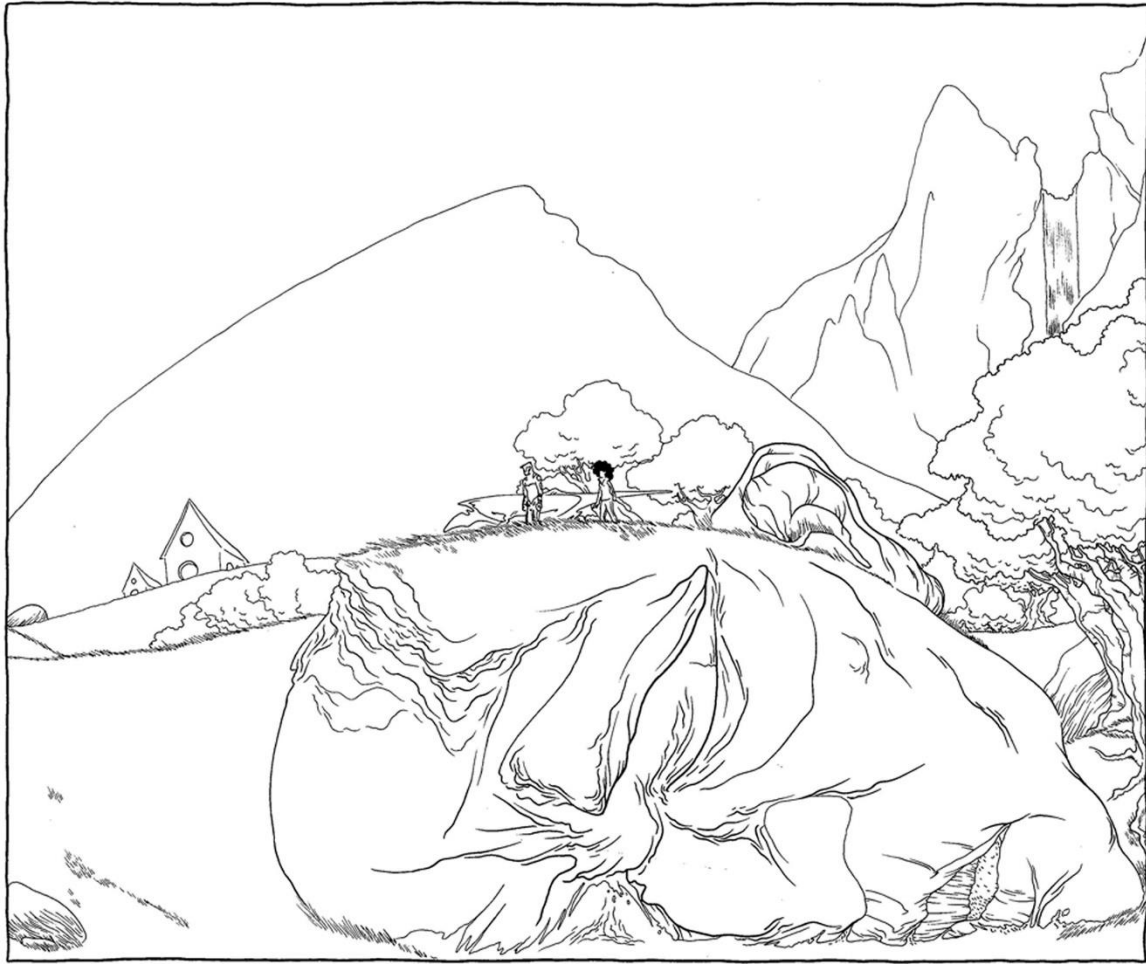


Figura 35: cena utilizada, o intangível
Fonte: Ramos Jonathas, Jesus Johanathan

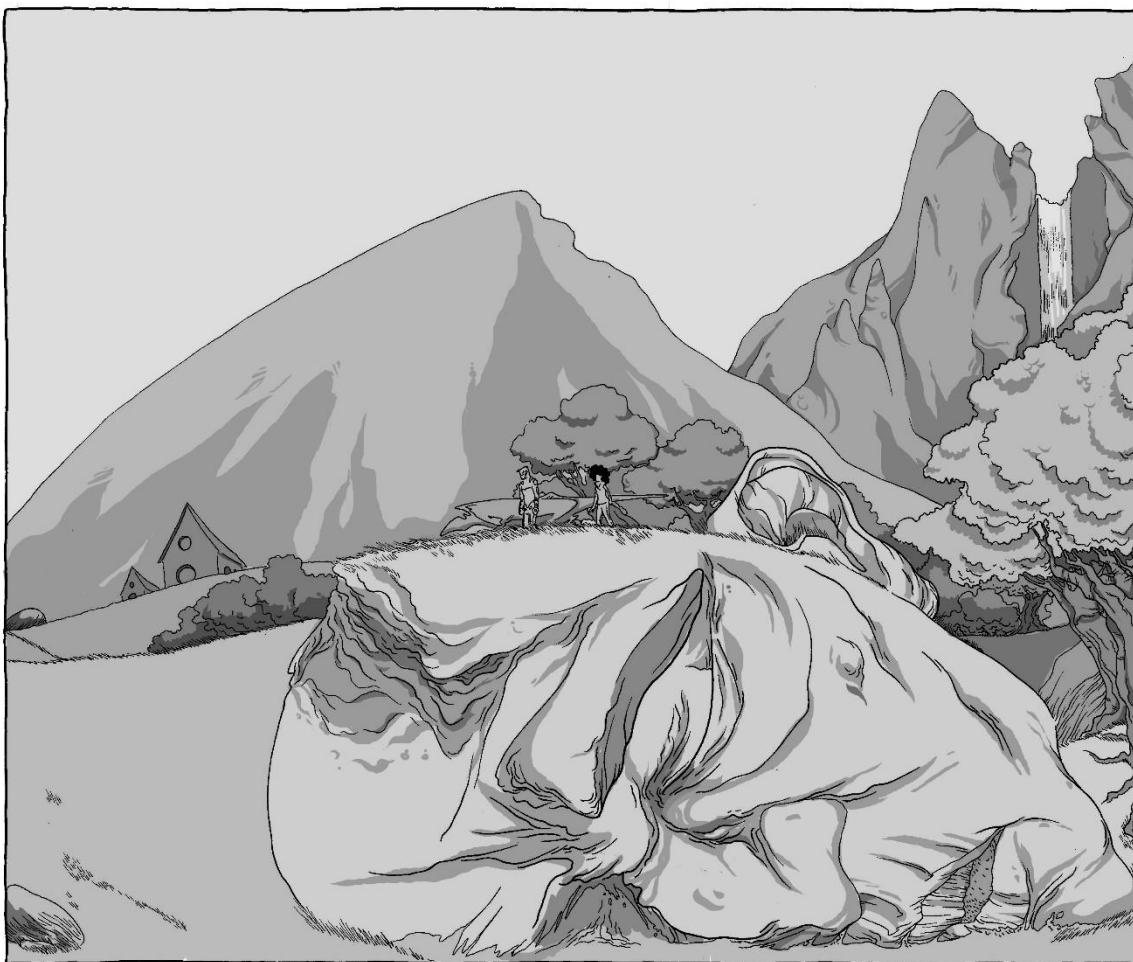


Figura 36: cena utilizada, o intangível
Fonte: Ramos Jonathas, Jesus Johanathan

Testamos uma técnica com mais texturas e formas e uma aparência mais tridimensional, porém o resultado não foi tão agradável pois acreditamos que não combinava com a estética dos desenhos. A técnica que utilizamos consiste em 4 etapas principais, primeiro o traço é isolado para que seja mais identificável, depois cores sólidas aleatórias são adicionadas para destacar cada elemento da imagem, em seguida as cores são convertidas para tons de cinza onde serão cuidadosamente ajustados segundo os critérios da cena em questão e por fim as texturas e volumetrias são adicionadas através de sombras e tons mais escuros possibilitando a estética desejada com sombras marcadas e mais contrastes.

Ao término desta etapa, ao analisar as páginas, o resultado foi de comum acordo. À vista disso, optamos por manter a arte assim, pois alcançou um estilo gráfico interessante e acrescentou em dramaticidade em algumas cenas chave da história, especialmente nos capítulos 04, 08 e 09.

2.1: Processo de Criação do Trabalho

As histórias em quadrinhos de autor dão uma certa liberdade em relação à criação e construção, tendo em vista que se trata de uma obra que não objetiva em primeira instância a comercialização, trata-se na verdade de uma obra em que as intenções e valores estéticos do artista e sua necessidade de auto expressão são o impulso principal para a criação

Algumas pessoas veem a criatividade como uma atividade relativamente não estruturada de pular em torno de ideias até se deparar com a ideia certa. Embora isso funcione para algumas pessoas, muitas situações da vida real requerem uma abordagem mais estruturada. A liberdade para experimentar é essencial para a criatividade, como também alguma disciplina para assegurar objetividade e consistência. (SIQUEIRA, 2014.)

A criatividade é inerente a todo ser humano. E não se restringe ao fazer artístico. Qualquer atividade, para que seja bem sucedida, exige uma boa dose de criatividade [...] (GALESSO, 2013.)

Sendo assim, a relação do processo de criação varia de autor para autor, trata-se, às vezes da relação interpessoal do autor com a obra. Neste caso pode se dizer que o processo se deu de diferentes ângulos e perspectivas, tendo como objetivo buscar e explorar todos os meios do pensar criativamente, sendo eles:

Imersão total ou parcial: uma boa forma de começar a desenvolver uma ideia é a imersão total no projeto, imergir totalmente no universo ficcional e se imaginar dentro da própria história, como um personagem ou como um observador passivo e onisciente, pensar uma trajetória linear ou não linear da história, ver tudo sobre perspectivas e ângulos diferentes.

Ver sobre a ótica de um personagem possibilita um aprofundamento maior em relação a “humanização” da história, agrega valor emocional e cria uma relação interpessoal entre autor e obra. Uso da experimentação como método, ousar pela liberdade da experimentação, sem vínculos com métodos ou metodologias que possam amarrar e bloquear a criatividade do autor.

Entretanto o uso de algumas metodologias podem ajudar em um momento de dúvidas ou bloqueio criativo, uma simples técnica de gestão de tempo também se faz útil. A procrastinação produtiva. Segundo Kleon (2012). Trata-se da procrastinação como método de descanso e reflexão para a mente, divagar entre um projeto e outro às vezes faz com que as ideias se auto organizem.

A partir daí vem o *insight*, quando a ideia praticamente vem por si só, em um momento de descontração, tédio ou mesmo de imersão no projeto. O insight normalmente chega inesperadamente, em um momento de descontração, relaxamento ou mesmo de trabalho. (música, conversa, inspiração de outros artistas, palestras, livros, dormir e mesmo sonhar).

2.2.1: O universo ficcional de “O Intangível”

O Intangível é um multiverso complexo. Cada um de seus universos esconde uma gama infinita de possibilidades a serem descobertas. Raças, culturas, comportamentos. Fauna, flora, geografia. Até a noção de realidade pode encontrar variáveis dentro de sistemas confusos e distintos uns dos outros. O crescimento do Intangível vinha de maneira constante e linear dentro dos milênios de sua existência. Eram cinquenta mundos coexistindo dentro de uma malha fina e pouco lógica da realidade. Cada mundo é único e o que os sustenta em seus devidos lugares é a energia conhecida como Intangível. O Intangível deu nome ao multiverso da maneira que ele é conhecido. Sua "não-forma" não possui cheiro. Sua aparência é pura e simplesmente abstrata. Por vezes é vista como extremamente luminosa, e em outros momentos, mais negra que a mais profunda escuridão.

Nos primórdios deste multiverso, os habitantes dos poucos e primeiros mundos desconheciam por completo a mais remota existência de universos paralelos aos seus respectivos lares. Cada universo gira em torno de si mesmo com suas próprias regras e a ideia de mundos além dos seus era assunto somente para loucos pensadores, religiões antigas ou mesmo inventivos criadores de histórias. Não havendo a menor sombra de consolidação de tais mitos, não se fazia necessário qualquer tipo de estudo mais aprofundado sobre tais fantasias.

Ponte Entredois

A ciência existente em alguns destes mundos entrou em alvoroço quando os primeiros portais surgiram. Geralmente sua forma é arredondada. É constituído essencialmente de energia, como um círculo difuso de raios elétricos em constante rotação e pode medir em média vinte por vinte metros (sendo a variação de tamanho muito pequena e podendo um mesmo portal variar de tamanho enquanto aberta).

O surgimento dos portais não foi visto com bons olhos pelos estudiosos e mesmo pela população local. Os enormes círculos de energia não se moviam, sua energia se mantinha concentrada toda em sua forma circular e chata e ao seu redor a natureza não demonstrava sinais de alteração. Nada disso foi suficiente para acalmar os povos que fitaram os portais depois dos mesmo provocarem vítimas. A força de sua energia era assustadora e a curiosidade muito provocou queimaduras graves, decepamento de membros e até mesmo mortes. Outros ocorridos envolvem falhas com testes na produção energia limpa e na, enfim, tentativa de destruir os círculos de energia (nesse ponto, conhecidos como Buracos Brancos, Boca da Eternidade, Farol para Além, BreackeR'Heality, entre outros nomes, variando de mundo para mundo). Anos, décadas, séculos. O tempo passou e o segredo dos portais não foi descoberto. Teorias vinham e iam sem comprovações. Religiões nasceram e morreram adorando os círculos que nada pediam, nada faziam, a nada se curvaram e, por vezes, desapareciam.

No ano 3067 de Velldahr, um dos vários mundos do Intangível, uma luz de compreensão irradiou de uma mente brilhante. Klaus Endersen, um Tecno-Druida de renome da cidade de Postbellum, deu o primeiro passo em direção à respostas. Klaus conseguiu criar uma tecnologia baseada em energia subconscientesimal, a energia gerada durante o sono. Essa energia se manifestou durante suas noites de estudo ao lado do portal, ou como ele mesmo chamou até ali, *A Porta da Não Resolução*. O portal de Velldahr está situado no monte Espada Sem Fio em meio a Cordilheira das Mil Laminas. O tecno-druida usou de vários métodos mágicos e tecnológicos para criar um elo psíquico com A Porta, até que conseguiu se conectar com a anomalia.

O Tecno-Druida foi lançado em uma viagem psíquica que ninguém antes dele poderia jamais ter imaginado. Foram sete dias de sono profundo e sonhos intensos até finalmente despertar com as respostas necessárias. Com os dados acumulados durante essa uma semana em transe, Endersen construiu a primeira máquina de viagem interdimensional, a SALTADORA-01. Nessa época, uma das coisas mais incríveis na nave era seu motor movido a energia subconscientesimal. A existência da energia não era novidade e apesar de vastos, os estudos sobre ela até então eram pouco conclusivos. Uma energia pura, porém instável se mostrando agora capaz de algo jamais imaginado.

Séculos se passam e a viagem entre mundos é cada dia mais uma realidade entre os incontáveis habitantes do multiverso conhecido como Intangível (nome dado graças a energia subconscientesimal que preenche o espaço entre um mundo e outro). Mundos antes despovoados, agora estão cheio de seres variados. O comércio alcançou níveis jamais imaginados por nenhum vendedor antes vivente. Nada se compara ao turismo multiversal. Porém, apesar de 3 séculos de estudo, ainda é muito à se descobrir. São cinquenta mundos diferentes com regras distintas, seres próprios, dinheiro local, línguas variada e a lista de diferenças só crescem, assim como as pesquisas, que não podem parar.

Mas será que o crescimento do Intangível estagnou? O quão impactante o surgimento de novos mundos seria? Vive ainda algo ou alguém na existência capaz de fazer surgir vida onde não havia antes? E como um jovem ladrão de tumbas/caçador de recompensas pode responder essas perguntas?

Esse é um breve resumo do universo ficcional em que se passa a história do nosso álbum em quadrinhos “O Intangível”, trata-se de um universo em expansão, e a ideia de criarmos múltiplos álbuns ambientados nele reforça sua criação e ampliação contínuas.

2.3.1: Elementos visuais (cenografia)

O Intangível é ambientado em diferentes universos. Contando com os novos mundos que servem de estopim para que parte dessa história aconteça, são 64 mundos coexistindo neste multiverso. Nesta edição produzida para esse trabalho de conclusão de curso, apenas 9 desses mundos são trabalhados. Destes 9, apenas 2

estão na lista de novos mundos. Um deles é trabalhado com mais profundidade pois seu surgimento é representado parcialmente no capítulo correspondente.

No começo de cada capítulo, além do nome do mesmo, temos logo em frente o nome do mundo onde a história se passa. Os mundos apresentados neste volume são: Itupaê, Druur, Blan, Sumidouro, Qet, Zian, Nill, Thranqilicar e Kraskarr. Nill e Thranqilicar são os dois mundos novos apresentados neste volume. Os personagens descobrirão no decorrer da trama que, por ser novo, um mundo não necessariamente será inabitado ou mesmo com uma sociedade em formação. O tempo pode passar de maneiras diferentes em um universo em que mundos são separados por uma energia proveniente dos sonhos. Dessa forma, apesar de Nill estar em formação quando as Filhas de Morpheus o encontram, Thranqilicar já possui cidades edificadas.



Figura 38: Cena utilizada , o intangível
Fonte: Ramos Jonathas, Jesus Johanathan



Figura 39: Cena utilizada , o intangível
Fonte: Ramos Jonathas, Jesus Johanathan



Figura 40: Cena utilizada , o intangível
Fonte: Ramos Jonathas, Jesus Johanathan

Individualmente, os mundos não tiveram uma inspiração específica. Quase todos foram apresentados por suas áreas urbanas, áreas essas que acabaram tomando fortes características umas das outras. É comum que com o passar do tempo o meio urbano agregue formas semelhantes entre si. No Intangível o efeito dessa espécie de “globalização” não foi diferente.

Além da arquitetura, dois pontos em comum entre os mundos e apresentados em alguns capítulos são as Pontes Entredois e as zonas portuárias, principais acessos entre planetas e universos diferentes. Outra característica relacionada a troca de cultura é a diversidade racial. O Intangível é composto por universos com uma grande diversidade de seres. A grande maioria dos mundos pertencentes a esse multiverso contam com vida inteligente em milhares de seus planetas. Esses seres transitam diariamente entre mundos em atividades desde o turismo até o trabalho, com indivíduos que vivem em um universo e trabalham em outro. Isso provocou um multipluralismo imenso de ideias, interesses, culturas, povos e raças.

A tecnologia também foi muito influenciada por esse cruzamento de ideias. Mesmo os povos mais arcaicos acabaram por absorver boa parte da tecnologia compartilhada por viagens multiversais. O desenvolvimento tecnológico que levava 15 ou 20 anos em um mundo, passou a levar 5 ou 6 anos. Existem lugares que ainda se apegam a tradições antigas, povos isolados do(s) mundo(s), mas isso não se mostra como uma constante. A busca pelo novo e melhor é contínua se tornando acessível quase na mesma velocidade em que se desenvolve.

2.3.2: Análise de similares/Referências Estéticas e Poéticas

Quando olhamos para a cultura pop, conseguimos encontrar um número enorme e crescente de obras que trabalham com o tema de universos paralelos e/ou multiversos e portais interdimensionais ou mesmo a temática dos sonhos é igualmente recorrente passando pela ficção científica, fantasia e chegando até mesmo no gênero terror. O Intangível pode ser considerado um amálgama de anos de mergulho constante e incessante de obras de fantasia e *sci-fi*. Mas nos ateremos a duas obras cujos universos possuem boa parte dos elementos alegóricos necessários para a construção desse universo ficcional desenvolvido no presente trabalho de conclusão de curso, Sandman e Flex Mentallo.

Sandman (de Neil Gaiman)

Sinopse: “A série conta a história de Morfeus, um dos Perpétuos — criaturas análogas aos deuses, mas ainda maiores —, responsável pelo Mundo dos Sonhos. Basicamente ele controla e tem acesso a todos os sonhos da humanidade e de todas as criaturas capazes de sonhar, sendo o senhor do Mundo dos Sonhos, a terra aonde vamos em nossas horas de sono.

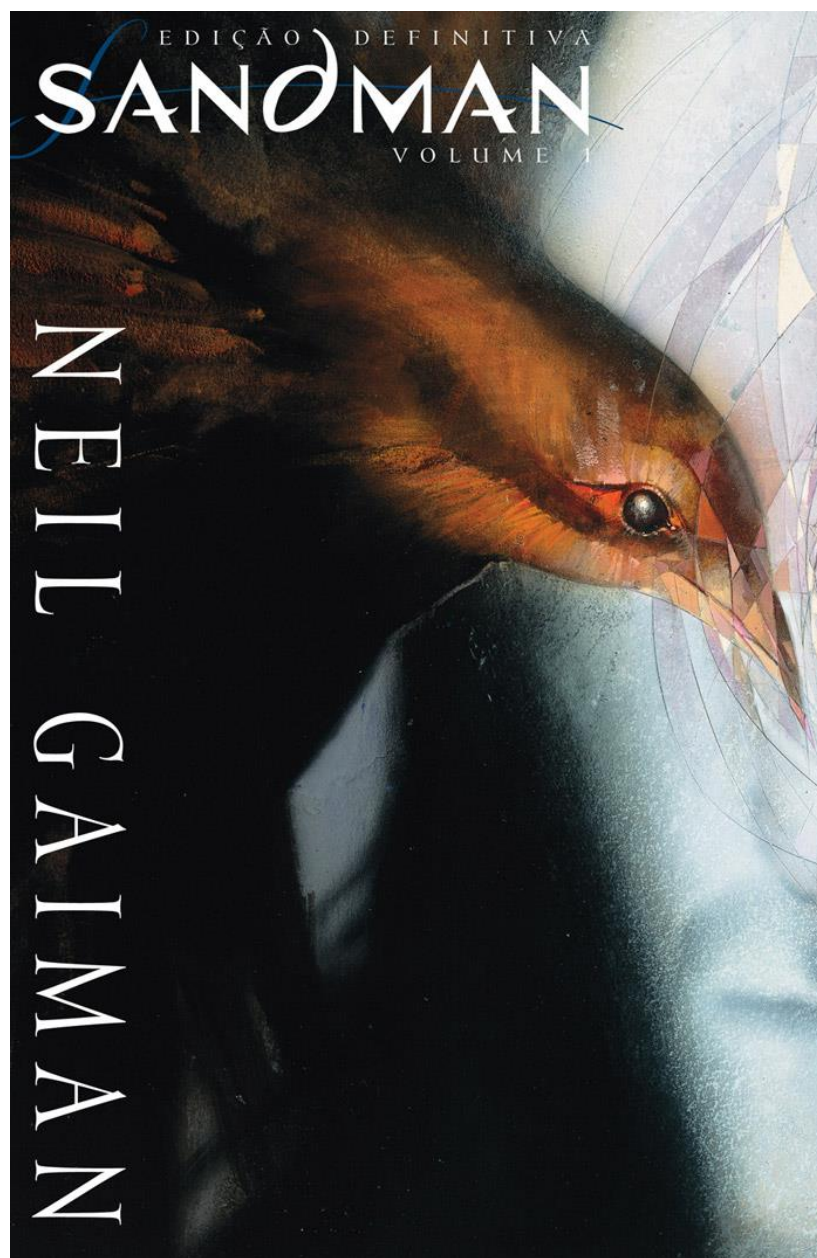


Figura 41: Capa O Sandman Absoluto, Vol.1

Fonte: thisbooknext

<http://www.thisbooknext.com/9781401210823.html>

“A série conta a história de Morfeus, um dos Perpétuos — criaturas análogas aos deuses, mas ainda maiores —, responsável pelo Mundo dos Sonhos. Basicamente ele controla e tem acesso a todos os sonhos da humanidade e de todas as criaturas capazes de sonhar, sendo o senhor do Mundo dos Sonhos, a terra aonde vamos em nossas horas de sono.

Quando uma ordem mística tentou capturar a irmã de Sonho, a Morte, em seu lugar eles capturaram Morfeus. Assustados com o que conseguiram, os membros da ordem o mantiveram cativo. E assim teve início um período de diversas décadas em que esse Perpétuo ficou trancafiado à mercê de seus captores, deixando o Mundo dos Sonhos abandonado e os sonhadores desamparados. A série nos revela como ele se libertou e como foi capaz de se adaptar no mundo após tantos anos de

ausência, e também nos mostra um vislumbre de sua história e da mitologia dos Perpétuos.” (<http://hotsitepanini.com.br/vertigo/series/sandman/>)

Das páginas de Sandman, veio a ideia para o trabalho em cima da temática de sonhos. Esse universo peculiar possui um mundo conhecido como O Sonhar, a terra onde habita Morpheus/Sonho/Sandman. A existência desse mundo, está diretamente ligada a força de seu criador. Dessa forma, quanto mais forte os sonhos, mais inabalável esse mundo será. É interessante notar nessa obra como a areia do sonho é capaz de criar realidades vividas e tangíveis.

Além de possibilidade infindável de criação que os sonhos permitem, essa história trouxe em um monte rápido e talvez pouco significativo para muitos leitores o que foi o estopim para o Motor Devanico da nave Encouraçado Nebuloso. Assim que Sandman consegue soltar-se de sua prisão, ele viaja para longe de tudo aquilo a procura de suas relíquias de poder. Seu elmo, a areia dos sonhos e uma pedra onde acumula-se mais outro tanto de seus poderes de perpétuo. Nessa viagem, usando dos poucos truques que se mostrava capaz de operar, o personagem viaja entre sonhos, interagindo com os elementos ali encontrados, e através da mente humana, consegue se locomover entre cidades, estados, países e camadas da realidade.

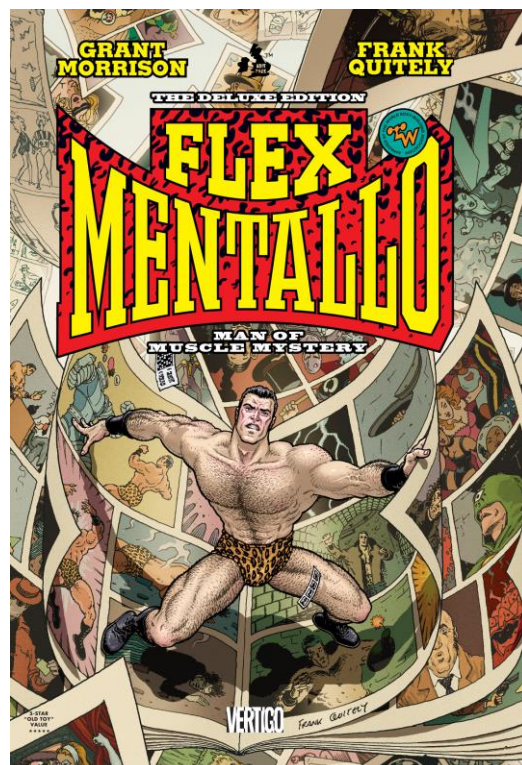


Figura 42: Flex Mentallo (de Grant Morrison)

Fonte: <<https://arcamobius.wordpress.com/2014/02/18/14/>>

Sinopse: Fazer uma sinopse desta obra é um pouco mais complicado (tanto é que não foi possível encontrar uma sinopse conclusiva o suficiente para aqui apresentar). Essa hq apresenta o herói Flex Mentallo, o homem dos Músculos Mistério. Ele combate o crime com sua improvável capacidade de distorcer a

realidade com um simples flexionar de seus músculos. Flex Mentallo é o único sobrevivente de sua realidade vivendo em um mundo novo e decadente.

Seguindo rastros que podem levá-lo a um possível outro sobrevivente do mundo de onde ele vem, o herói se depara com uma trama de mistério revelando que a morte de sua realidade é apenas a ponta do *iceberg* frente a uma catástrofe que destruiria incontáveis realidades. Na tentativa de salvar pelo menos uma realidade, um grupo de heróis sacrifica sua própria existência, tornando-se em ficção, uma mera ideia na mente dos criadores. Mas um rapaz encontra, em uma página de um caça-palavras, a chave para trazer de volta os heróis das páginas de quadrinhos para a realidade.

Grant Morrison demonstra em outras obras, como *Multiverso DC (Junho de 2015 a Março de 2016, Panini Comics)* uma paixão pela ideia de multiversos e realidades paralelas. Em Flex Mentallo ele trouxe a ideia da destruição e construção de realidades (exatamente nessa ordem). Em *Multiverso DC* o autor também trabalhou as realidades paralelas com universos ficcionais dentro da história, já que lá os universos eram as ficções uns dos outros, podendo, segundo essa lógica, a minha ou a sua vida, estar impressa nas páginas de uma história em quadrinhos em uma outra realidade.

Nesse contexto, o real se torna algo mais singelo ao mesmo tempo que consegue ser mais complexo. A linha entre o real e o irreal pode ser atingida por qualquer um que tiver imaginação suficiente tanto para rompê-la quanto para fortalecê-la.

2.3.3: Personagens

A história de *O Intangível* é construída ao redor de dois personagens principais, Tulipa e Simmon. Com exceção do capítulo 8, *Amores Interdimensionais* e do capítulo 9, *Assassinos a Preço Fixo*, todos os outros capítulos intercalam o foco entre os dois personagens principais, dessa forma o enredo aborda duas histórias distintas coexistindo dentro de um mesmo álbum. Em boa parte da história os dois personagens parecem sem importância um para o outro e seus dramas pessoais se mostram desconexos. As funções de ambos são bem díspares tanto narrativamente falando quanto dentro desse universo. Falemos um pouco mais de cada um individualmente.

Tulipa Magalhães

Tulipa é uma mulher de 24 anos, humana, possivelmente da Terra. Sua nacionalidade não fica explícita mas essa é uma questão que pouco interferirá na construção da personagem. Ela gosta de música e cinema independentes e livros de fantasia, por vezes, bem políticos e densos. Gosta de conhecer e criar coisas. É uma mulher simpática, educada e atenciosa.

A primeira concepção da personagem era de uma personagem que viaja entre universos paralelos usando uma máscara mágica que lhe dá essa capacidade além da imaginação. A princípio seria uma mera observadora. Talvez nesse sentido,

pouca coisa tenha mudado desde a ideia original. Suas viagens seriam em busca de coisas novas e desconhecidas aos olhos dos "humanos comuns". Cada capítulo mostraria uma viagem a um mundo diferente. Em alguns desses mundo Tulipa encontraria personagens que a conheceriam de viagens passadas. Uma coisa pensada também era que Tulipa não se comunica verbalmente com nenhum personagem ou falasse sempre o mínimo possível.

Conforme as ideias foram amadurecendo, as situações que Tulipa viveria ficaram rasas demais. A existência de sua máscara parecia sem sentido e, a não ser que os mundo explorados por ela fossem incrivelmente interessantes, sua jornada seria pouco divertida. Esse problema obrigou que suas viagens tomassem um rumo um pouco mais denso.

Filhas de Morpheus

Para resolver essa questão, surgiu a ideia de criar uma extensão desse universo que desse base a função de Tulipa. Até então a máscara da personagem tinha uma serventia mas não uma origem. Daí surgiu a ideia de criar uma organização onde isso se inserisse. As Filhas de Morpheus são um grupo formado somente por mulheres (priori não existe um motivo pré estabelecido para essa formação específica) que viajam explorando dimensões diversas. O veículo utilizado para tanto é o *Encouraçado Nebuloso*, uma nave capaz de viajar entre universos paralelos guiado pela Capitã Prótea. O combustível para a nave é provido das máscaras das Filhas de Morpheus. Essas máscaras são representações de animais de vários pontos do Multiverso. Os animais representados dão nome as máscaras. São as máscaras *d'Aqueles que Dormem*. O grupo As Filhas de Morpheus é formado por várias integrantes. Cada integrante tem o nome de uma flor diferente. A maioria delas é humana e são todas de raças humanoides.

Design de Tulipa

A estética de Tulipa, assim como seu conceito, mudaram desde sua primeira concepção. A princípio ela seria branca, ruiva, entre 10 e 13 anos. Sua principal inspiração era Alice, de *Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carroll e o vestido azul também seria umas das características de Tulipa. A ideia de viagem também encontrou inspiração aí e foi lapidada com base em alguns livros e quadrinhos de contos fantásticos sendo deles, o principal, a série de histórias *A Casa dos Mistérios*, de Matthew Sturges e Bill Willingham. Suas viagens seriam meramente visitas a mundos fantásticos e sua presença em nada interferiria no local da visita. Nas primeiras ideias, sua máscara seria usada durante a noite, quando Tulipa fosse dormir. Nesse momento a garota iria para um/o mundo dos sonhos e cada sonho seria um novo lugar.

Depois de algum tempo, surgiu a possibilidade de fazer com que Tulipa fosse negra. Isso aconteceu quando as primeiras ideias para Simmon começaram a ganhar forma. A partir daí o conceito das *Filhas de Morpheus* nasceu e com ele,

novas viajantes dimensionais. Até aqui Tulipa ainda usava vestido, mas ganhou também uma mochila e a possibilidade de novos acessórios e ferramentas já que as pessoas por quem ela cruzaria poderiam dar-lhe presentes em troca de uma boa noite de belos sonhos. As outras Filhas de Morpheus teriam cada uma um visual diferente. Pretas, brancas, amarelas, usando roupas diferentes cada uma a seu gosto e representando diferentes tribos urbanas e culturas. Ruivas, loiras, morenas, cabelos azuis, rosas, verdes. Humanas, marcianas, venusianas entre outras nacionalidades de planetas e mundos incríveis e inimagináveis.



Figura:43

Fonte: Reprodução. <https://www.instagram.com/winnieharlow/>

Algum tempo depois, inspirado na modelo canadense Winnie Harlow, Tulipa "ganhou" vitiligo, numa tentativa de dar traços diferentes à personagem e tornar possível que um grupo diferente de leitores se identificasse fisicamente com a personagem. Suas roupas mudaram e as Filhas de Morpheus receberam um uniforme. Agora todas usam uma blusa (cuja cor pode variar), uma jaqueta de couro, calças jeans e uma bota. Algumas variações podem existir como o uso de acessórios e o corte da roupa nas raças não humanoides. Permaneceu a proposta de que as viajantes podem receber presentes, dessa forma, seus respectivos visuais ainda podem sofrer pequenos incrementos no decorrer da história.



Figura 44: Tulipa, 2015

Fonte: Ramos Jonathas, Jesus Johanathan

Simmon Mihawk

Simmon ainda não existia nos primeiros esboços de *O Intangível*. Quando o personagem surgiu, apareceu como uma "contraproposta" a ideia de fazer uma história com uma garota viajante. Seu primeiro conceito era de um mochileiro de aproximadamente 30 anos, de classe média-alta, caucasiano e alto. Não seria um intelectual, mas leitura seria um de seus passatempos preferidos. Jazz, música clássica, country e pop rock dos anos 80 são os estilos mais recorrentes na sua *playlist*.

Os motivos de sua jornada não seriam explicitados, mas sua história teria um forte cunho de auto conhecimento. Nesse primeiro conceito, Simmon viajaria a lugares desconhecidos do mundo. Não existiriam dimensões paralelas a nossa, mas, como que magicamente, o rapaz seria levado a lugares onde a compreensão de comum não se aplicava. Em cada um desses lugares, Simmon encontraria seres mágicos, criaturas fantásticas, espectros sobrenaturais e toda sorte de formas incomuns a nossa realidade cotidiana. Cada uma dessas experiências agregaria a Simmon um ensinamento sobre si mesmo e sobre a psique humana.

Essa ideia começou a mudar quando a ideia acerca de Tulipa foi ganhando mais substância e formas mais definidas. Em um certo momento, surgiu a ideia de unir os dois viajantes dentro do mesmo universo, mas sem colocá-los frente a frente. A plano era intercalar as histórias mostrando as aventuras e desventuras de cada um. Aos poucos essa ideia foi perdendo força em detrimento da possível relação de ambos. Quando a dada relação foi estabelecida, as histórias foram conectadas.

Design de Simmon

Após a definição de que Simmon também seria um viajante interdimensional, seu visual sofreu a primeira modificação. Quando ele ainda era um mochileiro, seu visual seria de um viajante preparado para as intempéries de uma viagem sozinho por vales, campos, florestas e campinas. As peças de roupa poderiam sofrer pequenas variações de acordo com o clima e região onde a história se passa. As botas seriam uma constante, calças jeans poderiam ser substituídas por um calção, camisetas leves poderiam ser cobertas por um pesado casaco ou uma jaqueta para aguentar um clima não tão frio. Tudo isso foi substituído posteriormente por um tipo de uniforme de astronauta largo e com uma série de funcionalidade, como uma mochila acoplada com um pequeno *simulador de espaço amplificado* (uma tecnologia capaz de simular dentro de uma mochila um espaço muito maior do que o visto por fora), comunicador de alta frequência, raios de plasma, *gel de nanotecnologia biodegradável incapacitante* (um gel usado para paralisar por um longo período de tempo uma pessoa), entre outras pequenas e variadas funções.

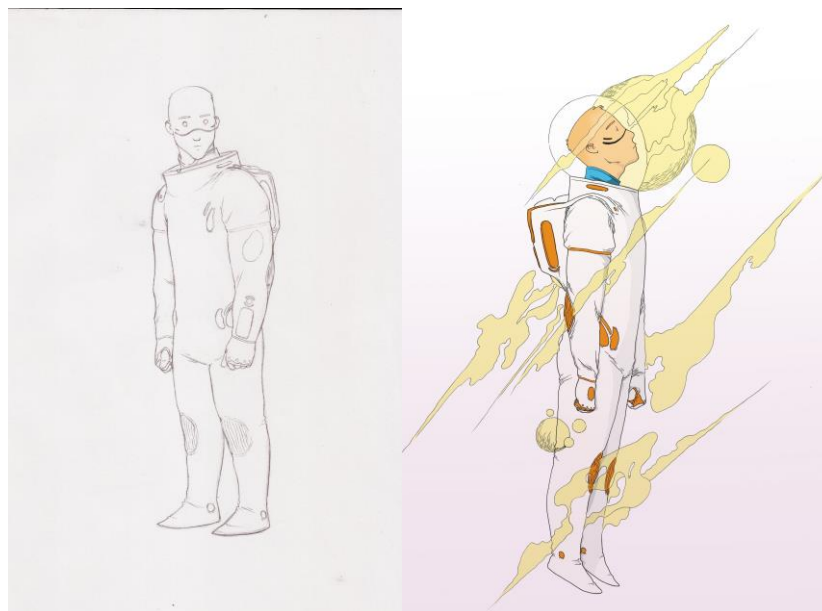


Figura 45: Simmon, 2015
Fonte: Ramos Jonathas, Jesus Johanathan

O uniforme e suas funções ficaram como a ideia definitiva sofrendo uma última alteração no design. Durante a produção das primeiras páginas da HQ, ficou claro que um uniforme folgado não seria a melhor opção. Então, inspirado nos uniformes de *Prometheus* (Ridley Scott, 2012. 20th Century Fox) e *Tron: O Legado* (Joseph Kosinski, 2010. Walt Disney Pictures), o uniforme ficou mais leve e justo ganhando mais mobilidade e aerodinâmica mas sem perder nenhuma de suas funcionalidades anteriormente descritas.

Quanto a aparência física de Simmon, seu corpo é atlético. Assim como na proposta inicial, ele ainda seria caucasiano, e ganhou algumas tatuagens de linhas contornando algumas partes do corpo e marcando seu rosto. Sua última modificação o transformou em um humanoide não terráqueo e o tornou completamente branco com cabelo igual e naturalmente brancos.

Caçador de Recompensas/Ladrão de tumbas

Para justificar suas viagens no multiverso de *O Intangível*, Simmon foi transformado em um caçador de recompensas. Essa nomenclatura ainda é um pouco complicada de aplicar pois dentro da história ele se mostra mais como um ladrão de tumbas ou mesmo um contrabandista. Então o tratamento que ele recebe de outros personagens pode variar. Tudo depende das relações comerciais que Simmon cria com cada um.

Zakeriy e Hizs Tuh

Dois mercenários interdimensionais. Ambos surgem quando a história enfim toma forma unindo Simmon e Tulipa, e compõem o arco de Simmon. A participação de ambos é esporádica e pontual aparecendo em apenas dois capítulos durante a história. Surgem com o único intuito de matar Simmon e pegar de volta o artefato que está com o rapaz.

Eles foram contratados por Lorde Millihan para pegar *A Chave do Intangível*, artefato roubado por Simmon. A função desse artefato é desconhecido e, após encontrar grande dificuldade em vender o objeto, Simmon opta por buscar informações acerca da *Chave*. Nesse volume da história o artefato ainda não é mostrado com a intensão de provocar mistério sobre o que realmente move a trama.

Designs de Zakeriy e Hizs Tuh

Tanto Hizs Tuh quanto Zakeriy surgem a priori com um visual inspirado em Mad Max e Star Wars. Peças de roupa amarelas, marrons e cinzas, próprias para camuflagem em terrenos arenosos e desérticos. Seus respectivos vestuários eram compostos por diversas camadas de roupas para se protegerem do sol do dia e do frio da madrugada. Zakeriy era inicialmente munida de facas inspiradas em armamentos do oriente médio enquanto Hizs Tuh usava uma única arma, um rifles Uhlk.



Figura 46: Design de Personagem. Zakeriy e Hizs Tuh, 2015
Fonte: Ramos Jonathas



Figura 47: Design de Personagem Zakeriy e Hizs Tuh, 2015
Fonte: Ramos Jonathas, Jesus Johanathan

Zakeriy não tinha raça definida em seus primeiros rascunhos. A primeira imagem da moça à apresenta com pele amendoada, cabelos loiros e aparência semelhante a de um humano. Após uma mudança no roteiro, surge a ideia de torná-la irmã de Simmon, numa tentativa de aumentar a carga dramática em cima da perseguição travada pelos personagens. Com isso sua aparência muda para pele e cabelos brancos tal qual o rapaz.

Hizs Tuh já surge com raça pré determinada e isso se mantém até sua versão final. O mercenário é um Uhlk, uma raça criada por Marcelo Augusto, Wilson Medeiros e Felipe da Silva para seu Trabalho de Conclusão de Curso, o RPG (*Role Playing Game*) Salavar. Com a devida autorização do membros do grupo, foi liberada a utilização da dita raça neste universo e existem planos para a implementação de Salavar no multiverso de O Intangível, fazendo um *crossover* entre as histórias. “Dá-se o nome de **crossover** ao evento fictício em que dois ou mais personagens, cenários ou acontecimentos sem qualquer relação anterior em produtos de mídia (filmes, quadrinhos, seriados, etc) que passam a interagir num mesmo produto.” ([https://pt.wikipedia.org/wiki/Crossover_\(ficção\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Crossover_(ficção)))

A última mudança aconteceu nas roupas de ambos que ganharam características semelhantes a de Simmon com as mesmas inspirações. Hizs Tuh continuou com seu rifles Uhlk, que também passou por pequenas modificações, e ganhou mais algumas pequenas armas guardadas em coldres dos lados do corpo. Já Zakeriy, que inicialmente usava facas, também ganhou armas pequenas, mas com grande alcance e poder de destruição.

Considerações Finais

Embora os objetos de estudo, incluindo desde seus autores, referências, processos criativos e aspirações fossem o mais genuíno do que concerne às histórias em quadrinhos de autor, esse projeto não se propõe a trazer grandes inovações dentro deste meio, trata se sim de um projeto de cunho autoral, desde a roteirização até o projeto final. Abordamos um tema sci fi de universos fantásticos e experimentamos em roteirização, levando em conta a inexperiência dos envolvidos, desenho e finalização digital, passando por várias etapas testes até chegar a um resultado esperado.

No que concerne histórias em quadrinhos autorais, normalmente o processo de desenvolvimento fica nas mãos de um único envolvido, não sendo incomum porém, em alguns casos onde há parcerias entre desenhista e roteirização, sendo este um projeto de parceria similar.

Crescemos e evoluímos juntos com o próprio universo criado, descobrimos novos mundos à medida que os criávamos, éramos tão jovens quanto os mesmos. Ao final deste projeto, iniciado em nossos imaginários muito antes do início da sua concepção, temos não só um projeto experimental de quadrinho de autor, mas sim um multiverso que esconde uma gama infinita de possibilidades.

Referências Bibliográficas

- ANDRAUS, Gazy. O Processo criativo na elaboração de uma HQ fantástico-filosófica: o sistêmico em contraponto ao fragmentado. UNIFIG/UNIMESP.
- ANDRAUS, Gazy. O que são histórias em quadrinhos poético-filosóficas? Um olhar brasileiro. UFG, 2009.
- ANDRAUS, Gazy. História em Quadrinhos, Imagética e Maturidade – XXIV: Projeto “HQmente” e Cérebro Triuno. Acessado em 25 de Maio de 2016. Disponível em: <<https://www.ibacbr.com.br/?dir=artigos&pag=013&opc=0111>>
- ANDRAUS, Gazy. Existe o quadrinho no vazio entre dois quadrinhos? (ou: o Koan nas histórias em quadrinhos autorais adultas). 1999. 217 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes., 1999. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/87003>>.
- Andrade & Alexandre, In prática da escrita-Histórias em Quadrinhos-2008
- BRAGA JR, A. X. Por uma sociologia da imagem desenhada: Reprodução, estereótipo e actância nos quadrinhos de super-heróis da Marvel Comics. Doutorado em Sociologia, Universidade Federal de Pernambuco. Recife, 2015.
- CAMPOS, Carlos. Quadrinhos Nacionais: Uma Perspectiva Estrangeira. Clube dos autores, 2010.
- EISNER, Will. Quadrinhos e arte seqüencial. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- FERRARA, Lucrécia D’Aléssio. A estratégia dos signos. São Paulo: Perspectiva, 1986.
- FRANCO, Edgar Silveira. HQtrônicas: do suporte papel à rede internet. 2a edição. FAPESP, 2008.
- FRANCO, Edgar Silveira. Ateliê Interdisciplinar de Artes Visuais: Histórias em Quadrinhos de Autor. Unidade 1. EAD-FAV-UFG & Cegraf UFG, 2010.
- FRANCO, Edgar Silveira. Histórias em Quadrinhos Poético-filosóficas inspiradas por perspectivas pós-humanas. Universidade Federal de Goiás, 2012. Disponível em: <<http://www2.eca.usp.br/nonaarte/ojs/index.php/nonaarte/article/view/49>>

GALESSO, Laerte. O processo criativo. Disponível em <http://www.abra.com.br/artigos/54-oprocesso-criativo>, acesso em 30 de outubro de 2013

GAIMAN, Neil. Sandman. Panini Comics, 2010.

GOMES, Marielba Lacerda. História em quadrinhos: Recurso didático para uma prática pedagógica necessária às práticas de leitura e escrita. Universidade Estadual da Paraíba, curso de Graduação em Letras. Campina Grande, 2014.

JOLY, Martine. Introdução à Análise da Imagem, Lisboa, Ed.70, 2007.

JÚNIOR, Gonçalo. A Guerra dos Gibis: a Formação do Mercado Editorial Brasileiro e a Censura aos Quadrinhos, 1933-1964, Companhia das Letras. São Paulo, 2004.

MAZUR, D; DANNER, A. Quadrinhos: história global de uma arte global. Trad. Marilena Moraes. 1º ed., São Paulo: Editora WMF Martins Fontes Ltda, 2014.

MORRISON, Grant. Flex Mentallo. Panini Comics, 2013.

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

PESSOA, ALberto Ricardo. O papel social das Histórias em Quadrinhos Autorais- Estudo de caso com a Novela Gráfica Prima. Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2013.

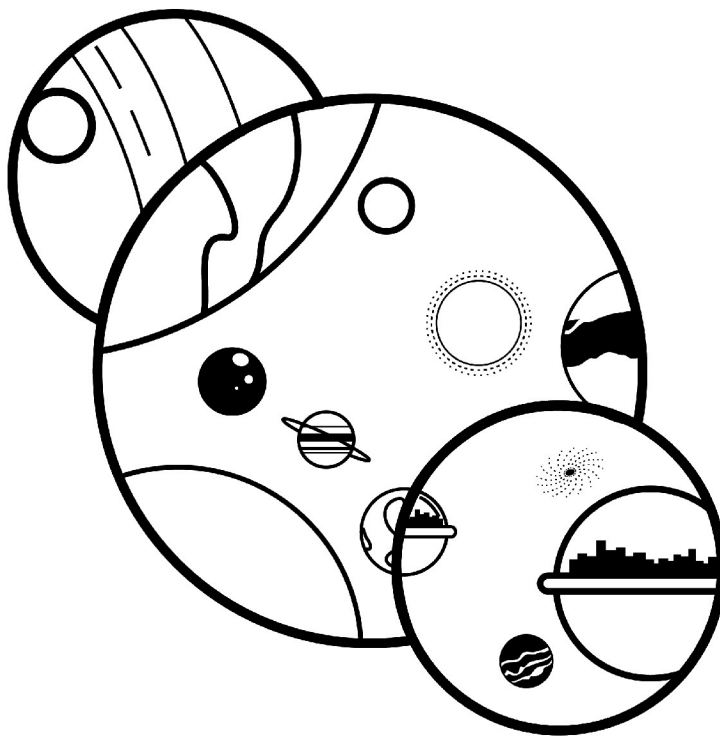
RAMOS, Paulo. A leitura dos quadrinhos. 2º edição. São Paulo: Contexto, 2014.

SALIBA, Elias Thomé. Aventuras modernas e desventuras pós-modernas. In: PINSKY, Carla Bassanezi; LUCA, Tania Regina de O historiador e suas fontes. São Paulo: Contexto, 2009.

SANTOS NETO, E. As Histórias em quadrinhos poético-filosóficas no Brasil. UNESP, 2010.

SILVA, M. M. Relato de Pesquisa: Investigação teórica e produção poética de quadrinhos autorais. PPGACV-FAV/UFG, 2011-2013.

SODRÉ, NELSON WERNECK. História da imprensa no Brasil. Rio de Janeiro, 1999.



O INTANGÍVEL

VOLUME 01

Tulipa viaja entre dimensões. Seus sonhos vivos à levam a lugares jamais imaginados por metade do multiverso. Sua ordem, as Filhas de Morpheus percorrem os 50 mundos paralelos entendendo o desconhecido. Para isso, elas usam máscaras capazes de canalizar seus sonhos e transformá-la em energia, energia essa que alimenta a fantástica nave Encouraçado Nebuloso.

Simmon ganha a vida com a história d'O Intangível. Sua rotina envolve “tomar” o passado e redirecionar para as mãos certas. Ou as que melhor pagarem. Usando um traje altamente tecnológico, ele transita entre mundos procurando artefatos e objetos antigos que possam lhe garantir uma bolada.

Mas o destino de ambos vai mudar drasticamente. Um roubo e 17 mundos podem levar a vida dos dois a limites jamais antes imaginados...

O INTANGÍVEL

Roteiro: Jonathas Ramos

Desenhos: Jonathas Ramos

Arte final: Johnathan Jesus

Sombreamento: Johnathan Jesus

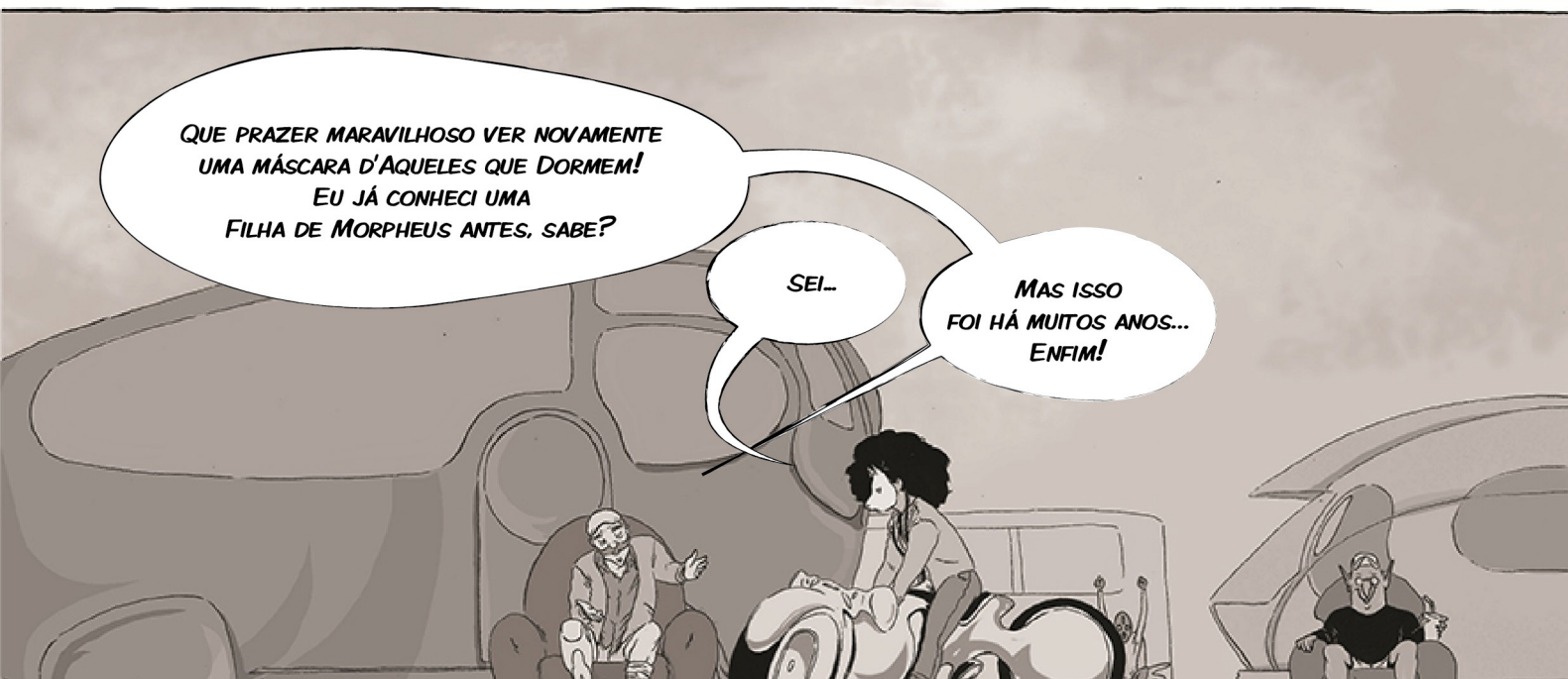
Capa: Jonathas Ramos

Álbum de quadrinhos desenvolvido como projeto de conclusão de graduação em Design Gráfico da FAV/UFG

sob orientação do Professor Dr. Edgar Franco. Goiânia, 2016.

CAPÍTULO 01
AQUELES QUE DORMEM
[ITUPAÊ]





TEM UMA PONTE ENTREDOIS LOGO À FRENTE,
SEGUINDO NESSA DIREÇÃO MESMO.


ENTENDI.

SIGA POR ESSE CAMINHO
E VOCÊ LOGO CHEGARÁ EM UM VILAREJO.
A PONTE FICA EM SEU LADO NORTE.

MAS ANTES DE IR,
AGUARDE UM MOMENTO,
POIS TENHO ALGO
PARA A SENHORITA.


SEM PROBLEMAS.

VAMOS VER,
ONDE EU COLOQUEI...
AH, AQUI ESTÁ!




OUVI DIZER QUE
"SE ENCONTRARES COM UMA FILHA DE MORPHEUS,
UM PRESENTE A ELA
É RECOMPENSADO PELO SENHOR DOS SONHOS
COM NOITE DE DELEITE". ESTOU CERTO?

CLARO
E PERFEITAMENTE SIM.

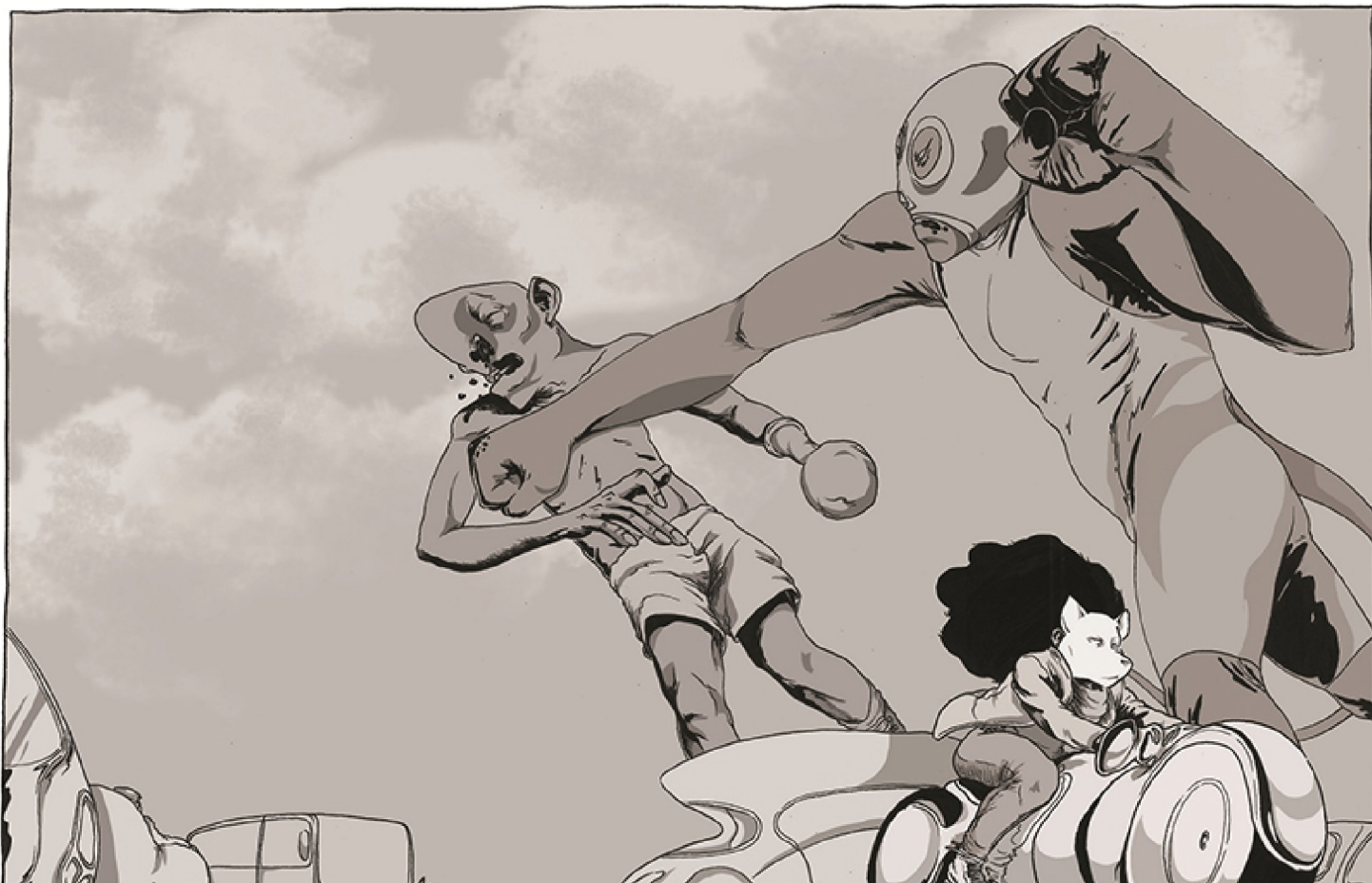


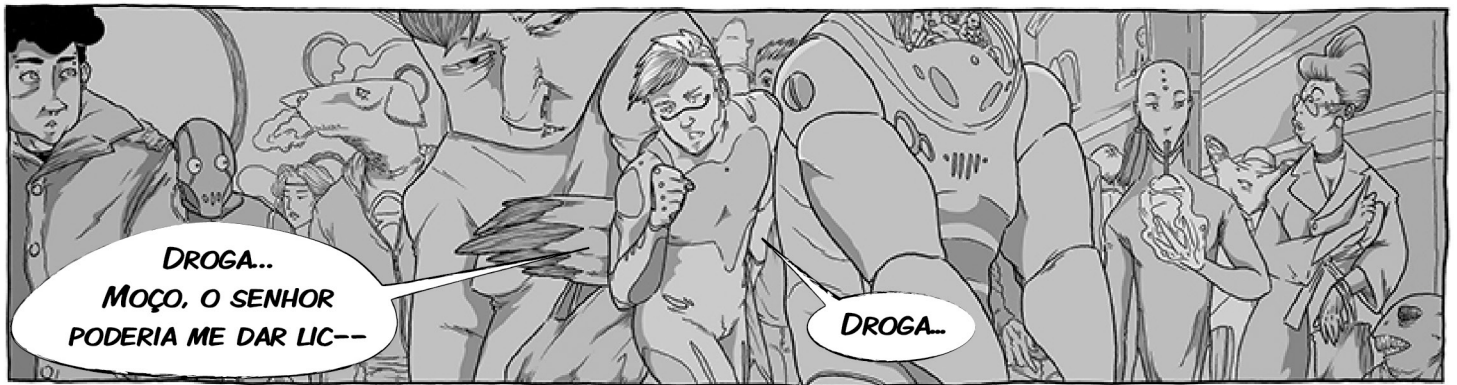
POIS AQUI ESTÁ
UMA PEQUENA LEMBRANÇA
DESSE MUNDO.

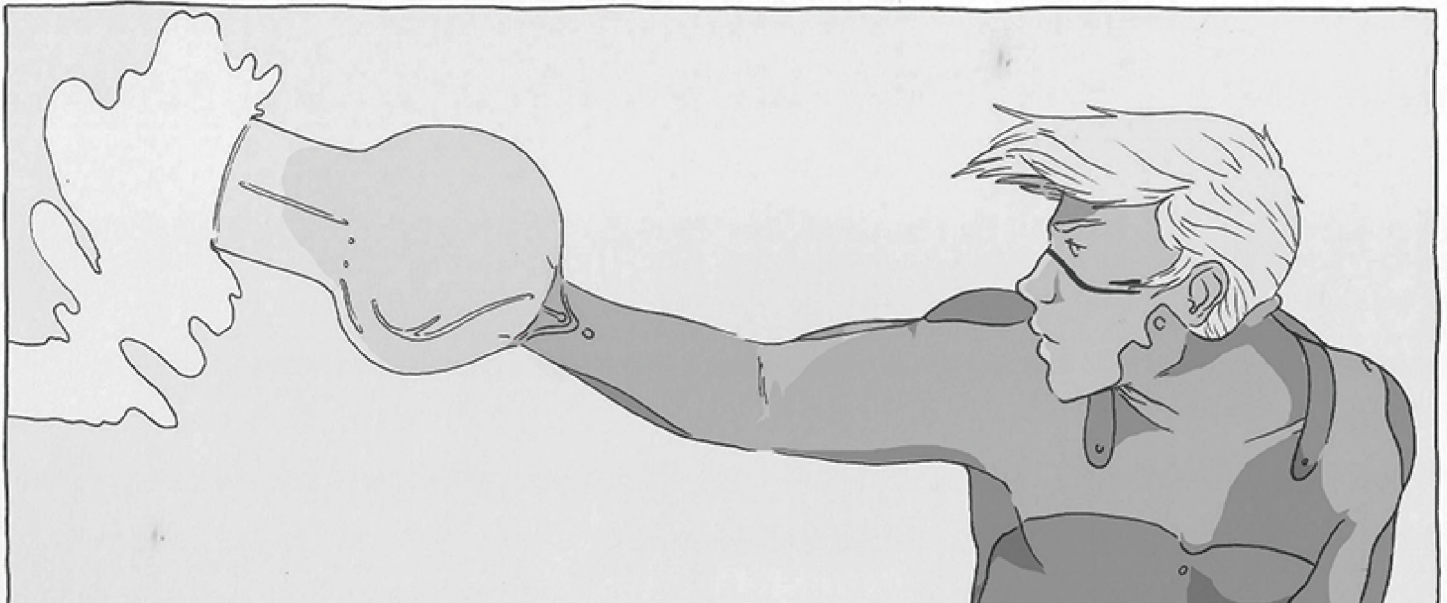
NOSSA!
FICO MUITÍSSIMO GRATA!
GOSTO MUITO DE LENÇOS.

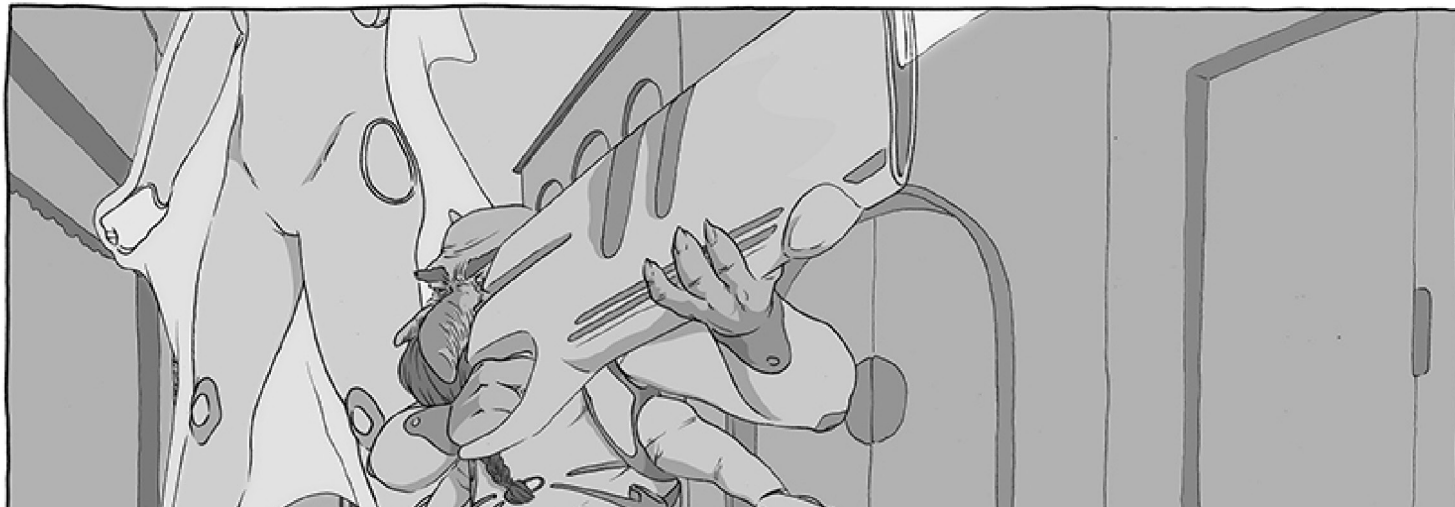
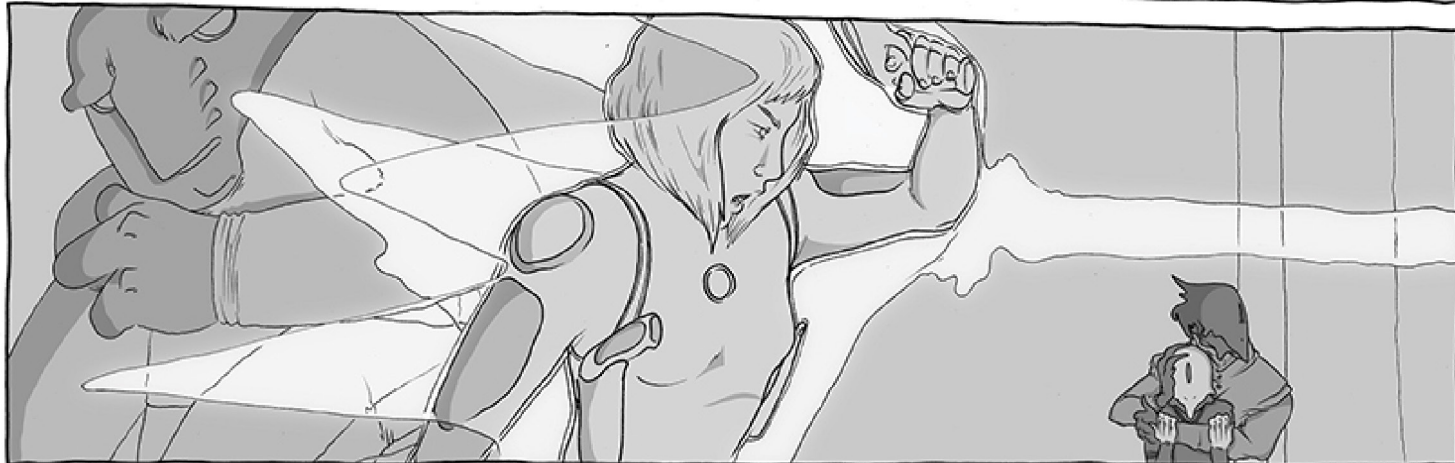
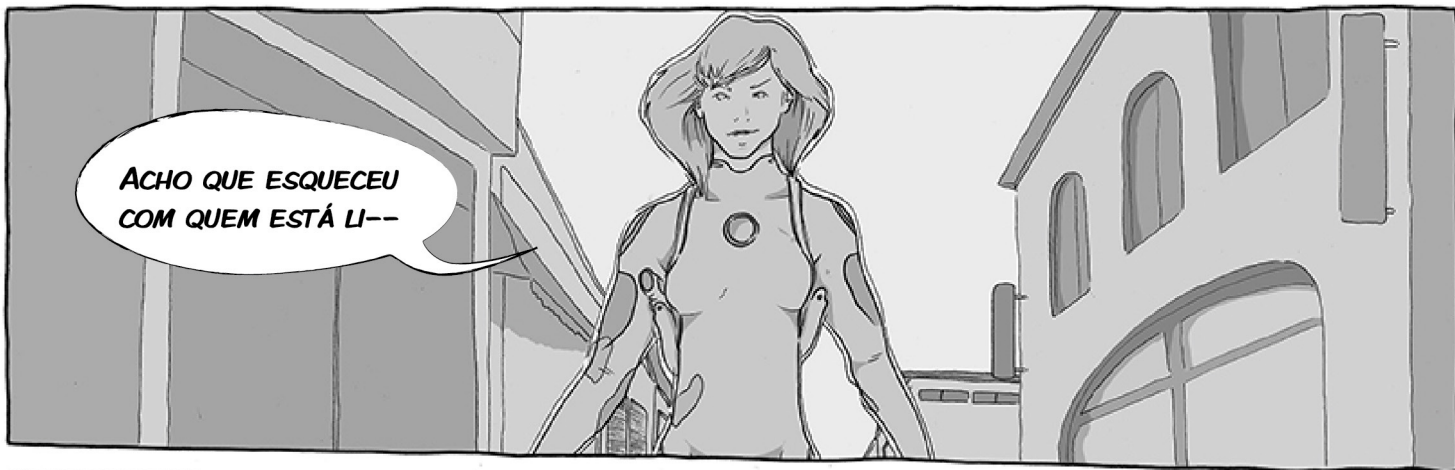


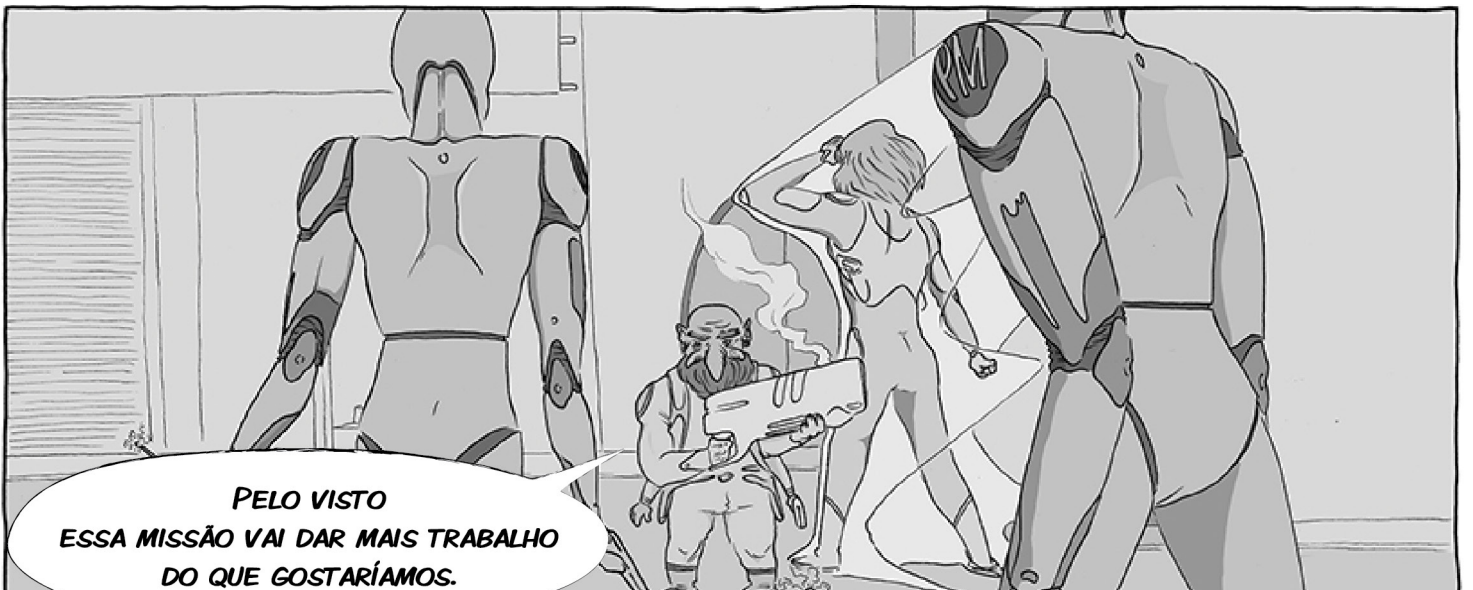
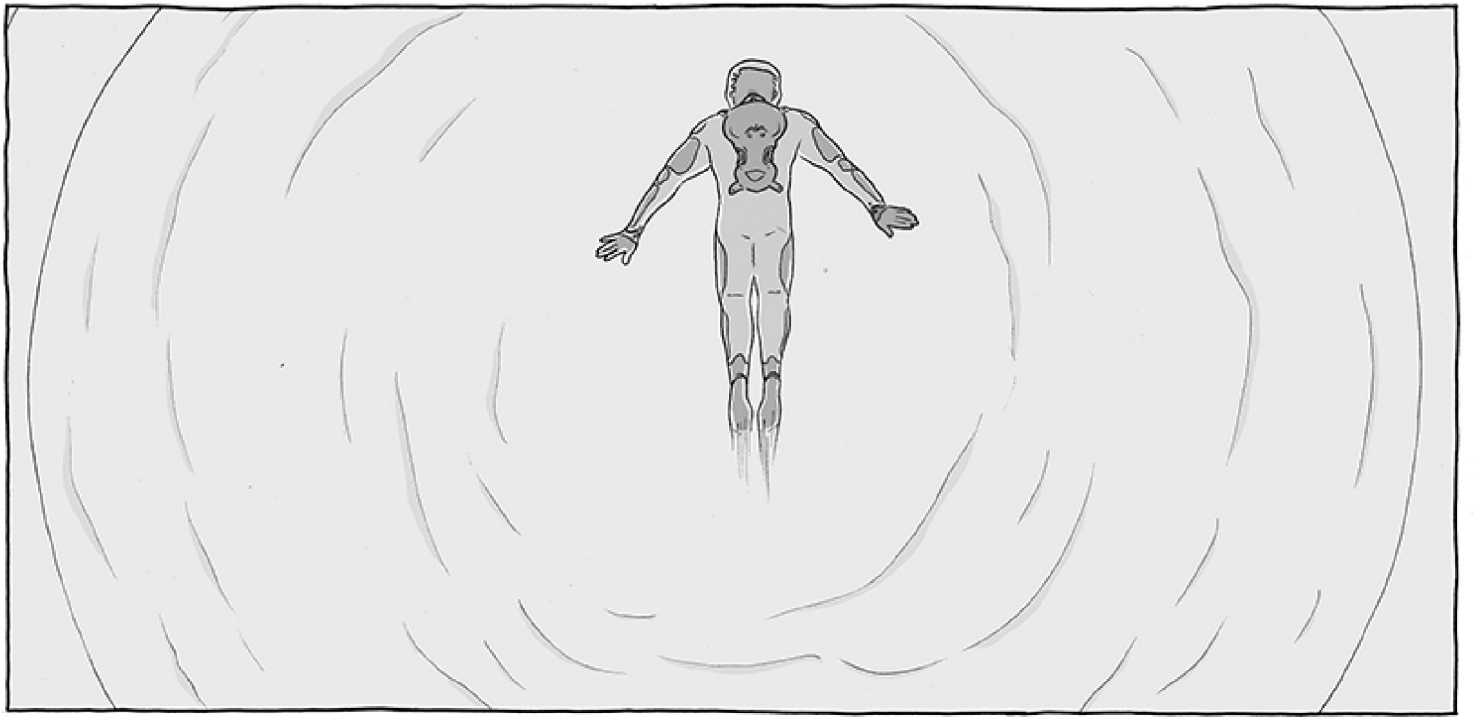
ENTÃO VEJO
QUE ACERTEI NO PRESENTE!











CAPÍTULO 03

AS NOVAS

[BLAN]





BOM DIA, ORQUÍDEA!
BEM, ACREDITO QUE SEJA DIA...

HAAAA!
SIM, MINHA CARA. AINDA É DIA.
ENTRE E AQUEÇA-SE.



**EU ESTAVA MESMO
ESPERANDO VOCÊ, MINHA QUERIDA...
ACREDITO QUE JÁ TENHA RECEBIDO AS NOTÍCIAS,
NÃO?**

**À POUCO, MAS RECEBI.
CONFESSO QUE ESTOU CONFUSA E SURPRESA.
ISSO PARECE MEIO IMPROVÁVEL, NÃO ACHA?**



VIVEMOS EM MUNDOS
DE IMPROBABILIDADES,
TULIPA, QUERIDA.

AGORA TEMOS
MAIS 14 MUNDOS
DE IMPROBABILIDADES.

EXATO!
HAHAHA!



JÁ SABE ONDE
NOS ENCONTRAREMOS
COM AS OUTRAS?

NO PORTO DE QET.
O ENCOURAÇADO NEBULOSO
ESTARÁ LÁ.



UAU!
VOCÊ JÁ ANDOU
NO NEBULOSO?

UMA VEZ.
E VOCÊ?

SERÁ MINHA
PRIMEIRA VEZ.



DURMA BEM DAQUI ATÉ LÁ.
LEIA BASTANTE.
EXERCITE SUA IMAGINAÇÃO.
O ENCOURAÇADO NEBULOSO
SE ALIMENTA DE NOSSOS SONHOS.

É PRECISO ESTAR
COM A MENTE REPLETA DELES
PARA QUE ELE FUNCIONE.



ESTOU NERVOSA...

VOCÊ SE CONSIDERA
UMA SONHADORA?



CLARO!
ACHO QUE NÃO TEM NADA
QUE EU SEJA MAIS DO QUE ISSO.

ENTÃO FIQUE TRANQUILA.



"...E ABRAÇAR O IMPOSSÍVEL"



CAPÍTULO 04

LONGE DE MAIS

[SUMIDOURO]



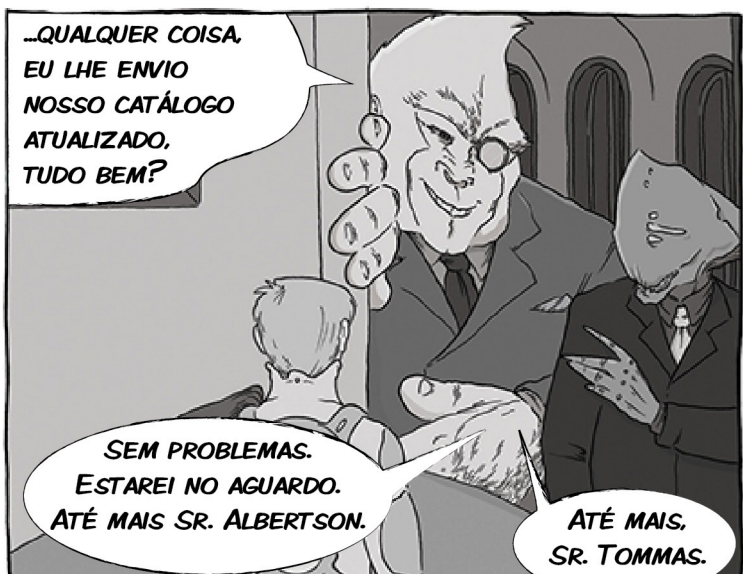


O SR. ALBERTSON
AINDA VAI DEMORAR
MUITO?

AGUARDE SÓ MAIS UM
INSTANTE, POR FAVOR.

O SR. ALBERTSON
LHE ATENDERÁ EM BREVE.

OK.



...QUALQUER COISA,
EU LHE ENVIO
NOSSO CATÁLOGO
ATUALIZADO,
TUDO BEM?

SEM PROBLEMAS.
ESTAREI NO AGUARDO.
ATÉ MAIS SR. ALBERTSON.

ATÉ MAIS,
SR. TOMMAS.



OH, SIMMON,
POR FAVOR,
ME ACOMPANHE.



ENTÃO SIMMON,
O QUE VOCÊ TEM PARA MIM
DESSA VEZ?

UMA...
CHAVE?

BEM, NÃO SEI DIZER AO CERTO
O QUE É, MAS É UMA CHAVE.

É. DESCONHEÇO A FUNÇÃO
DESSE ARTEFATO,
MAS ELE ME PARECE BEM VAL--



SIMMON, DIGA-ME,
ONDE VOCÊ CONSEGUIU ESSE ARTEFATO?
OU MELHOR! DE QUEM?

BEM, CONSIDERANDO QUE NÓS
PODEMOS TROCAR TAIS
INFORMAÇÕES CONFIDENCIAIS,
JÁ QUE CONFIO NO SENHOR, DEVO DIZER
QUE ELE FOI ROUBADO...
DE LORDE MILLIHAN.

É VOCÊ QUE ESTÁ SENDO CAÇADO
POR ZAKERY E HIZS TUH?



*SIMMON, EU NÃO PODEREI TE AJUDAR DESSA VEZ
E ENQUANTO VOCÊ ESTIVER COM ESSE ARTEFATO.
RECOMENDO-LHE QUE, SE PREZA POR SUA VIDA,
NÃO PROCURE NENHUM OUTRO
COMERCIANTE PARA VENDER ISSO.*




MAS, SR. ALBER--




*...E PEÇO QUE, AO SAIR,
USE A PORTA DOS FUNDOS.
PASSAR BEM.*



"DROGA. O QUE EU VOU FAZER COM ISSO?
AGORA É TARDE DE MAIS PARA DEVOLUÇÕES."



"BEM, JÁ QUE NÃO TENHO SAÍDA,
TALVEZ SEJA HORA
DE MUDAR UM POUCO OS PLANOS
E DESCOBRIR O QUE É ISSO."

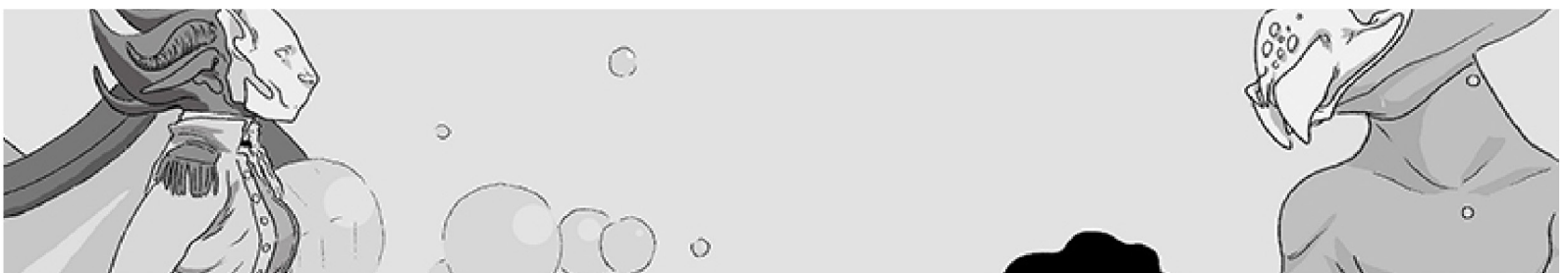


"E TENTAR SOBREVIVER NAS HORAS VAGAS
ATÉ QUE NÃO SERIA UMA MÁ IDEIA...
NÃO. NÃO SERIA."

CAPÍTULO 05

14 PASSOS

[QET]



JÁ ESTAMOS
COM TODAS AS FILHAS DE MORPHEUS
EMBARCADAS?

ÓTIMO.
AS COORDENADAS DE NOSSO DESTINO
JÁ ESTÃO DEVIDAMENTE DEFINIDAS
NO COMPUTADOR DE BORDO?

EXCELENTE.
POIS DIGA A TODAS
QUE PARTIREMOS EM
10 MINUTOS.

SIM, CAPITÃ.
ESTAMOS AGORA
TERMINANDO DE ORGANIZAR
OS MANTIMENTOS.

PERFEITAMENTE.


SIM, CAPITÃ.
COM SUA LICENÇA.
TULIPA.



AS COISAS
ME PARECEM
MUITO BEM ATÉ AQUI,
CAPITÃ.

ATÉ AQUI SIM,
MAS ALGO
ME PREOCUPA.






O SURGIMENTO DESSES MUNDOS
ME TIROU O SONO,
O QUE OBVIAMENTE,
NÃO É BOM PARA A NAVEGAÇÃO.

MAS NÃO É ISSO QUE EU TEMO...




ENTÃO, O QUE É,
CAPITÃ?

TEMO PELO QUE PODE ACONTECER
COM ESSES MUNDOS...
OU MELHOR, O QUE ESSES MUNDOS
PODEM FAZER CONOSCO
QUANDO NELES ESTIVERMOS.



HÁ ANOS
QUE MUNDOS NÃO SURGEM.
DÉCADAS... TALVEZ SÉCULOS.
NADA SURGE "DO NADA" DESSA MANEIRA.
ISSO ME PARECE MEIO DESBALANCEADO,
ENTENDE?



SE ALGO SURTIU
DE MANEIRA TÃO SIMPLES,
O QUE GARANTE QUE NÃO SUMA
DE IGUAL MANEIRA?

NADA GARANTE ISSO,
CAPITÃ.

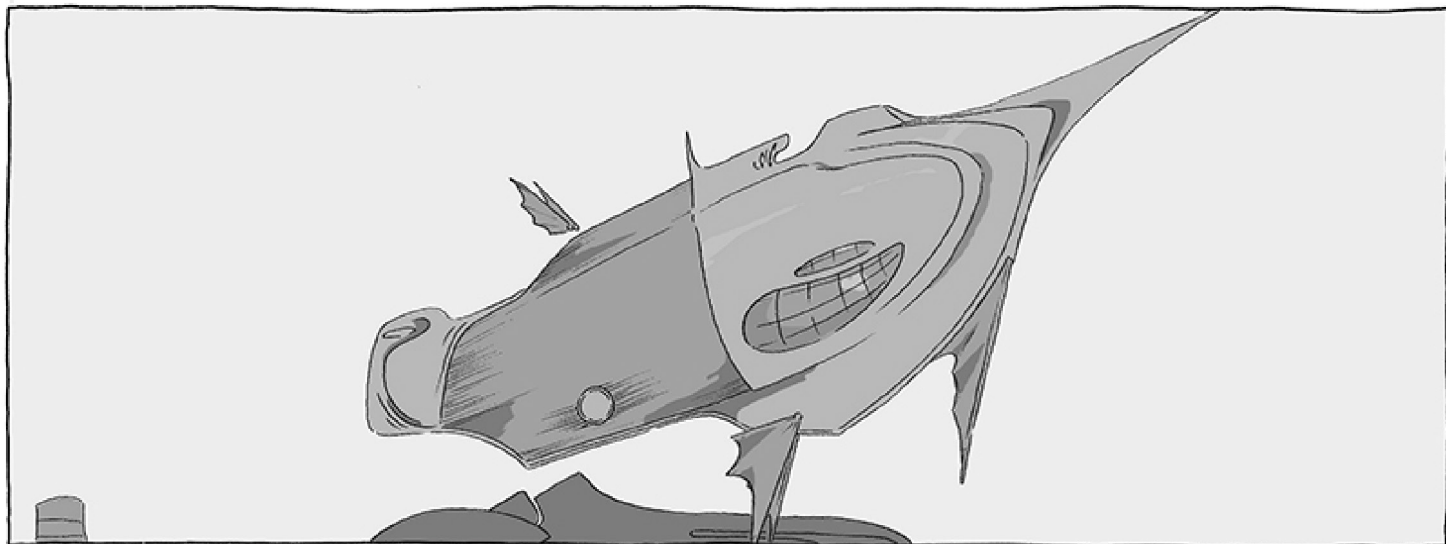


*JUSTAMENTE, MINHA QUERIDA.
NADA. SÓ PODEMOS SONHAR
QUE PASSAREMOS INTACTAS
POR CADA UM DESSES 14 MUNDOS.*

"E NÃO É ISSO QUE SEMPRE FAZEMOS? SOBREVIVER DE SONHOS?"

*"SIM, MINHA QUERIDA.
SÓ ESPERO QUE DESSA VEZ O SONHO NÃO SE TORNE EM PESADELO.
VAMOS. HORA DE DESEMBARCAR RUMO AO DESCONHECIDO."*

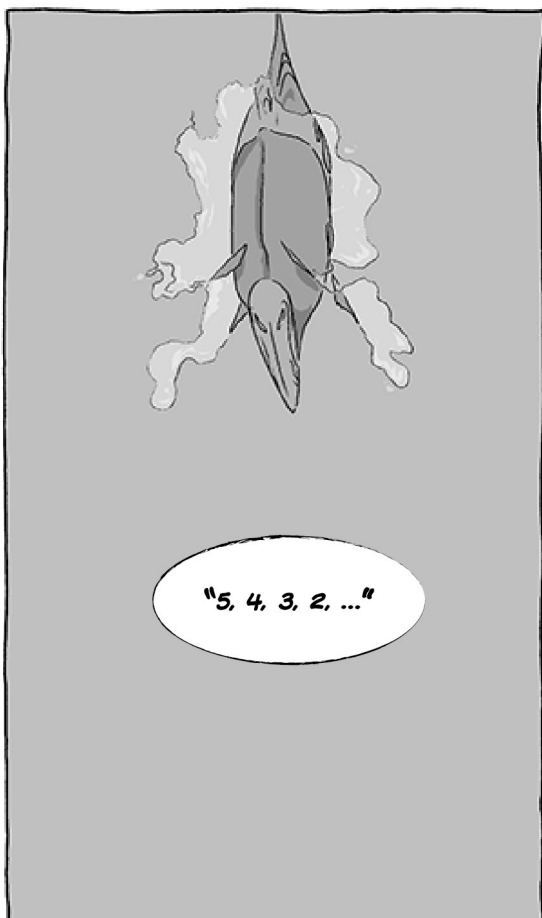




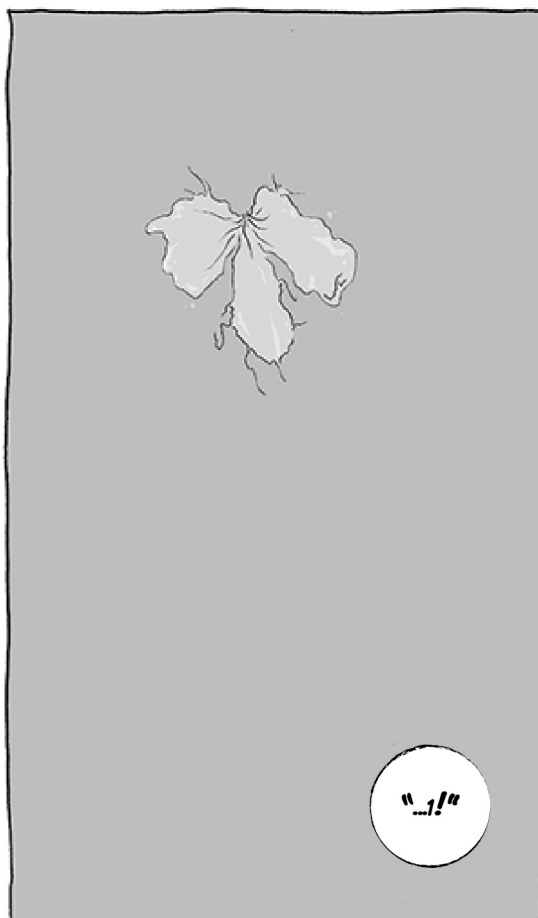
CAPITÃ, ESTAMOS PRONTAS
PARA SALTAR.

ÓTIMO.
ATIVARO REATOR DEVANICO.

SIM, SENHORA!
ATIVANDO EM 10, 9, 8, 7, 6...



"5, 4, 3, 2, ..."



"...!"

CAPÍTULO 06

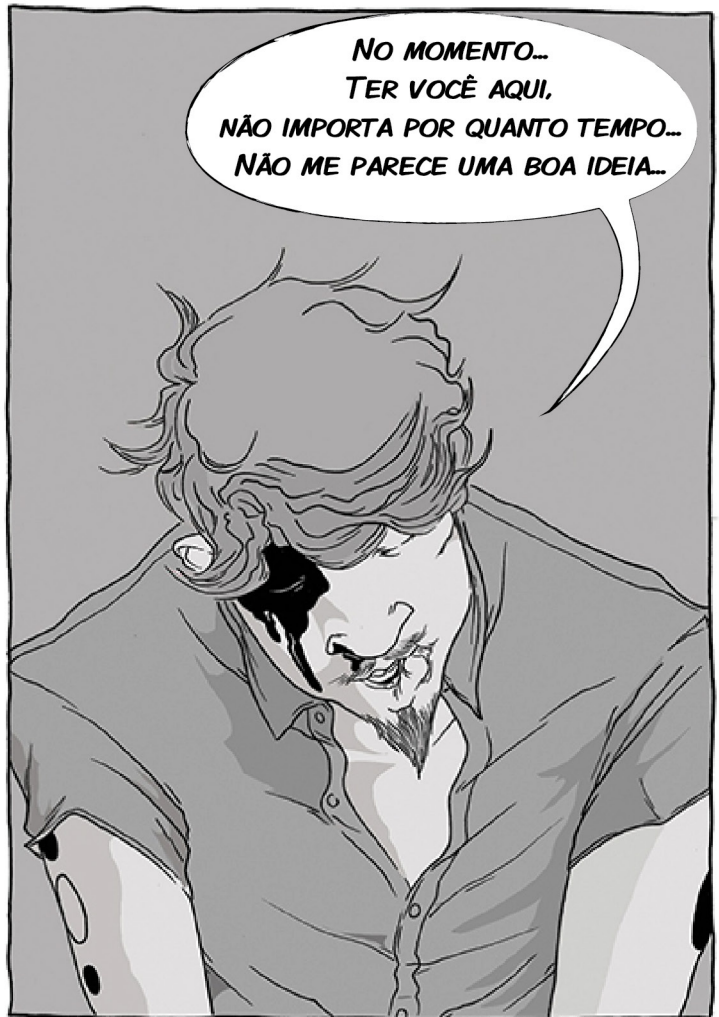
RESPOSTAS

[ZIAN]





MOABIM, EU NÃO ENTENDO PORQUE VOCÊ ESTÁ DIFICULTANDO TANTO AS COISAS.



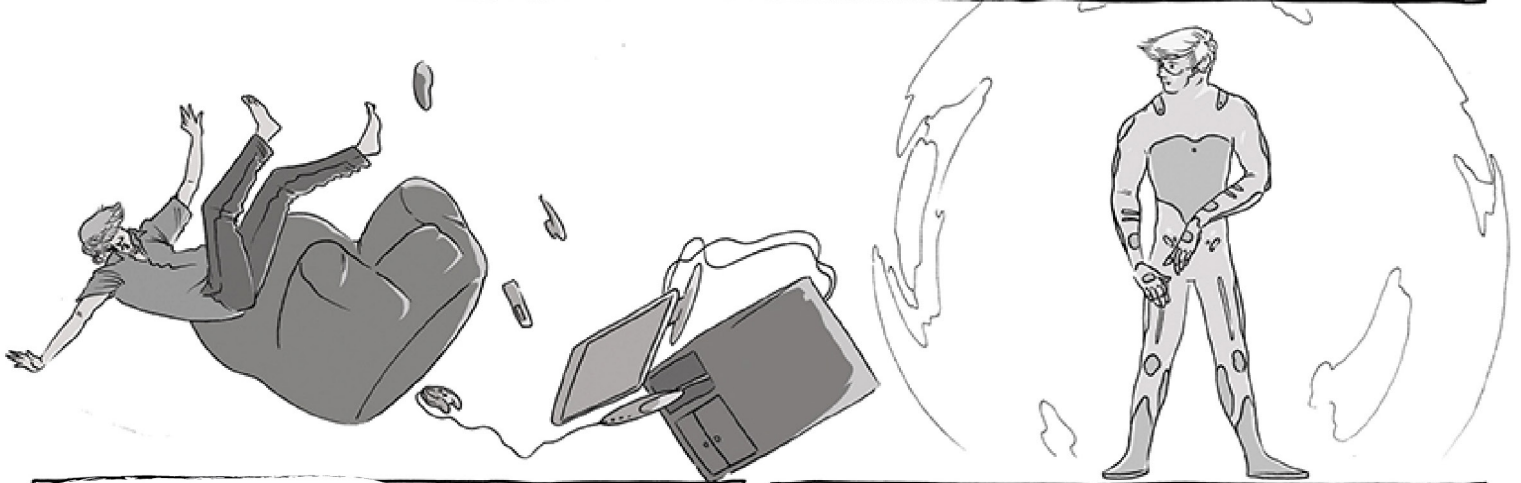
NO MOMENTO... TER VOCÊ AQUI, NÃO IMPORTA POR QUANTO TEMPO... NÃO ME PARECE UMA BOA IDEIA...

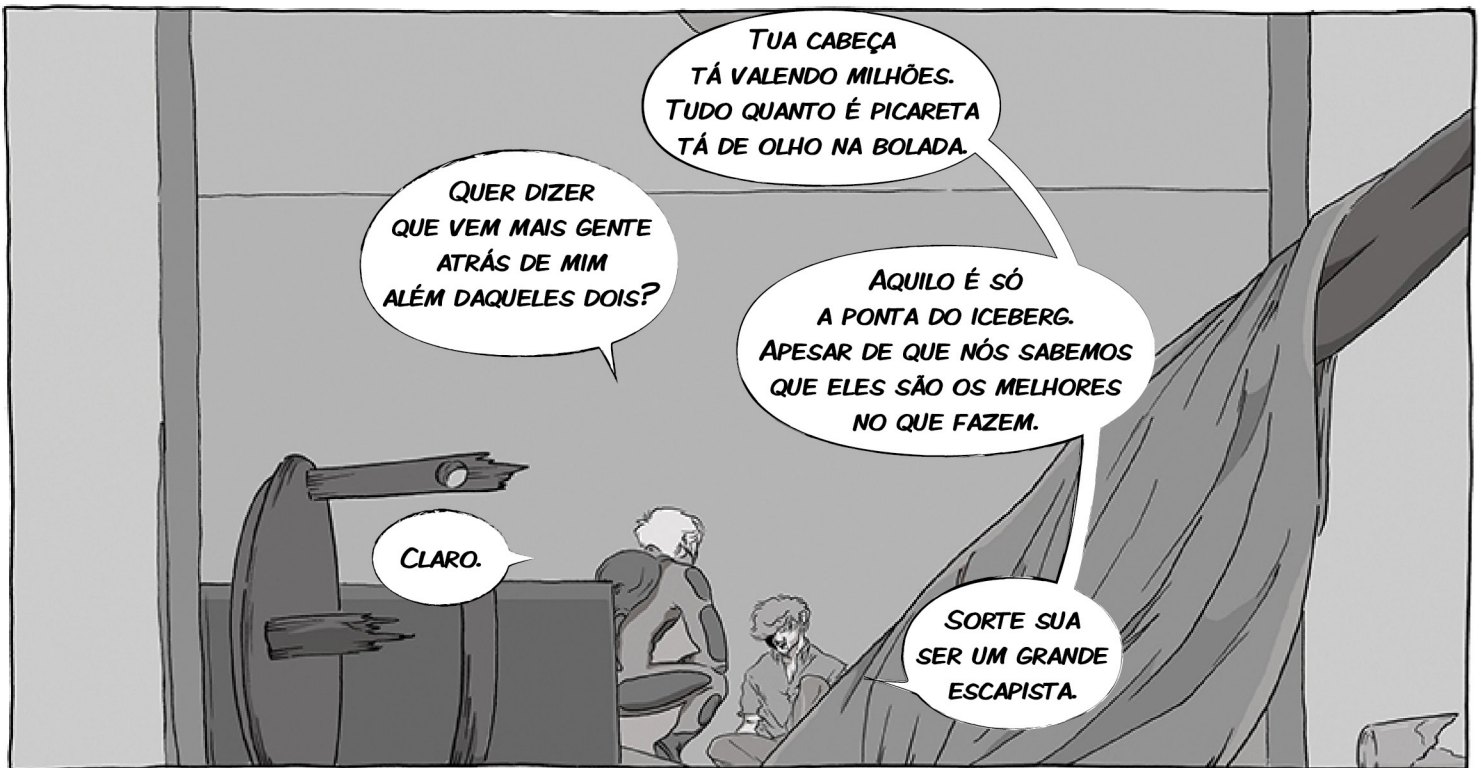


SE VOCÊ RESPONDESSE MINHA PERGUNTA, EU PODERIA IR EMBORA LOGO. ISSO TUDO É CULPA SUA.



DESCULPE-ME... É QUE EU PREZO PELA MINHA VIDA.





TUA CABEÇA
TÁ VALENDO MILHÕES.
TUDO QUANTO É PICARETA
TÁ DE OLHO NA BOLADA.

QUER DIZER
QUE VEM MAIS GENTE
ATRÁS DE MIM
ALÉM DAQUELES DOIS?

AQUILO É SÓ
A PONTA DO ICEBERG.
APESAR DE QUE NÓS SABEMOS
QUE ELES SÃO OS MELHORES
NO QUE FAZEM.

CLARO.

SORTE SUA
SER UM GRANDE
ESCAPISTA.



POIS É.
E SOBRE O ARTEFATO...?

SÓ SEI QUE É COISA GRANDE.
NÍVEL GENOCÍDIO PRA PIOR.
ISSO É MAIS ANTIGO DO QUE BOA PARTE
DESSOS MUNDOS POR AÍ.
COISA SINISTRA MESMO.



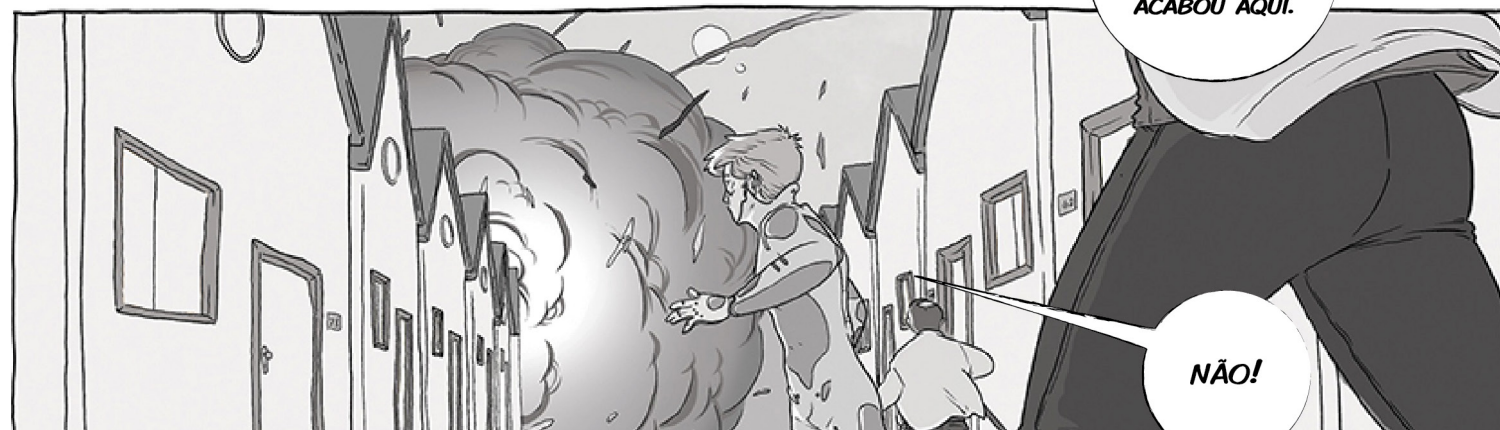
BEM,
AS INSCRIÇÕES QUE ELE APRESENTA
SÃO BEM ESTRANHAS.



ENTENDI.
ENTÃO ACHO QUE JÁ É HORA DE IR EMBORA.
SE CUIDE, AMIGO.

OLHA, SE EU FOSSE VOCÊ,
ME LIVRAVA DESSA COISA POR QUE ISSO
SÓ VAI TE DAR DOR DE CABEÇA.

VOCÊ TAMBÉM, AMIGO.

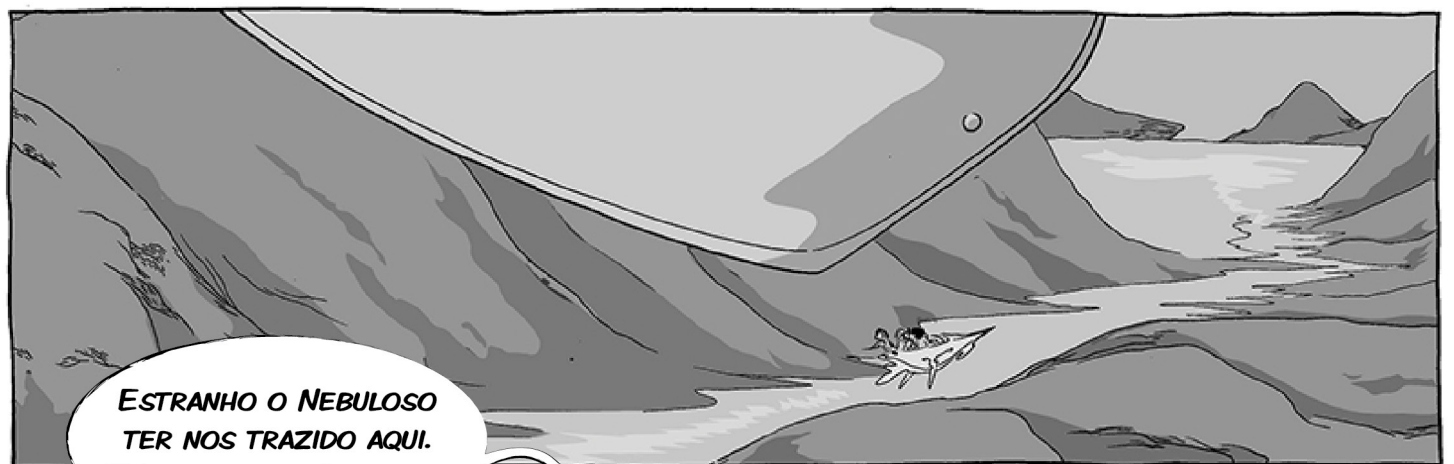
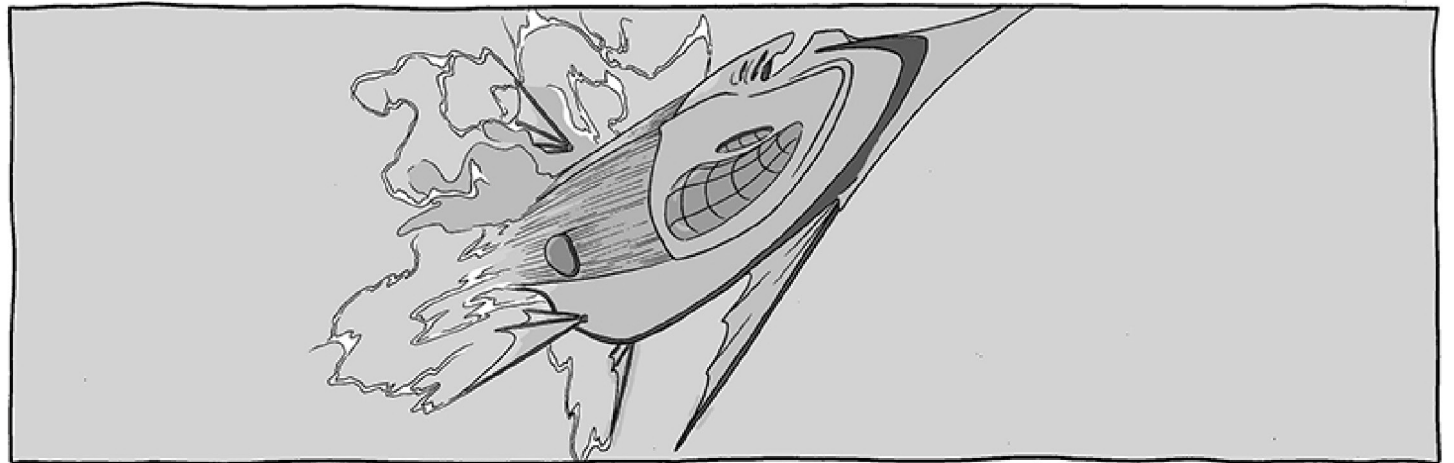
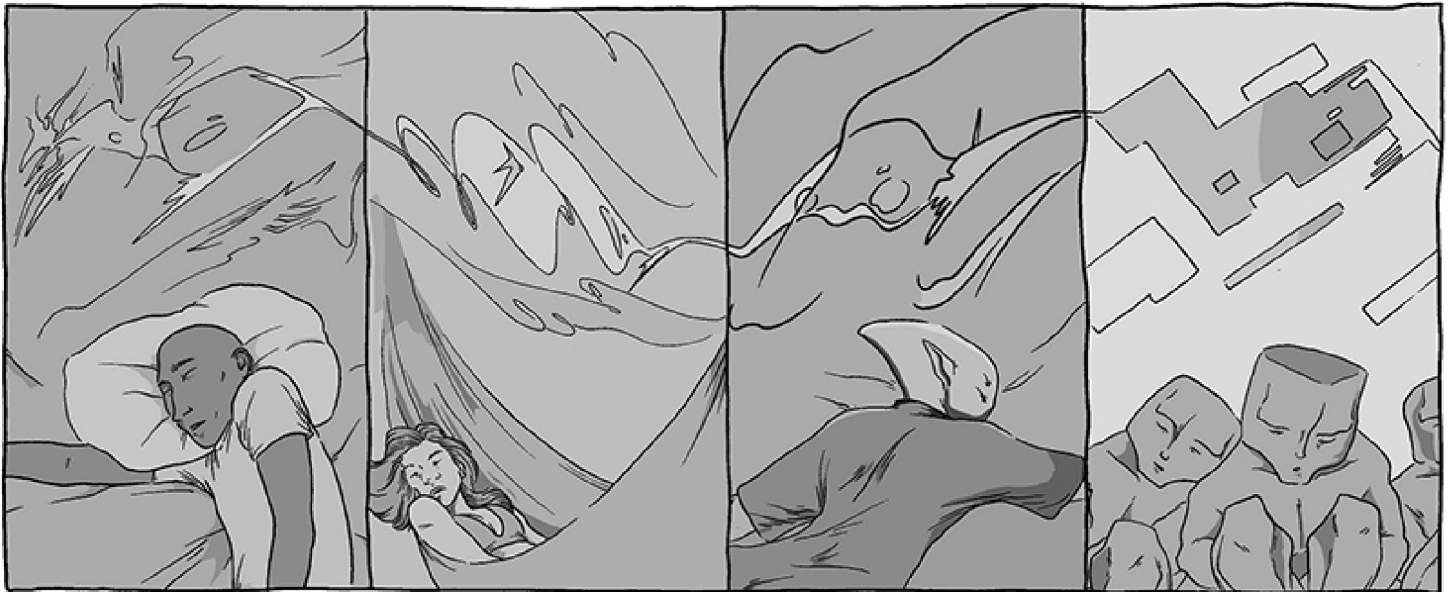


CAPÍTULO 07

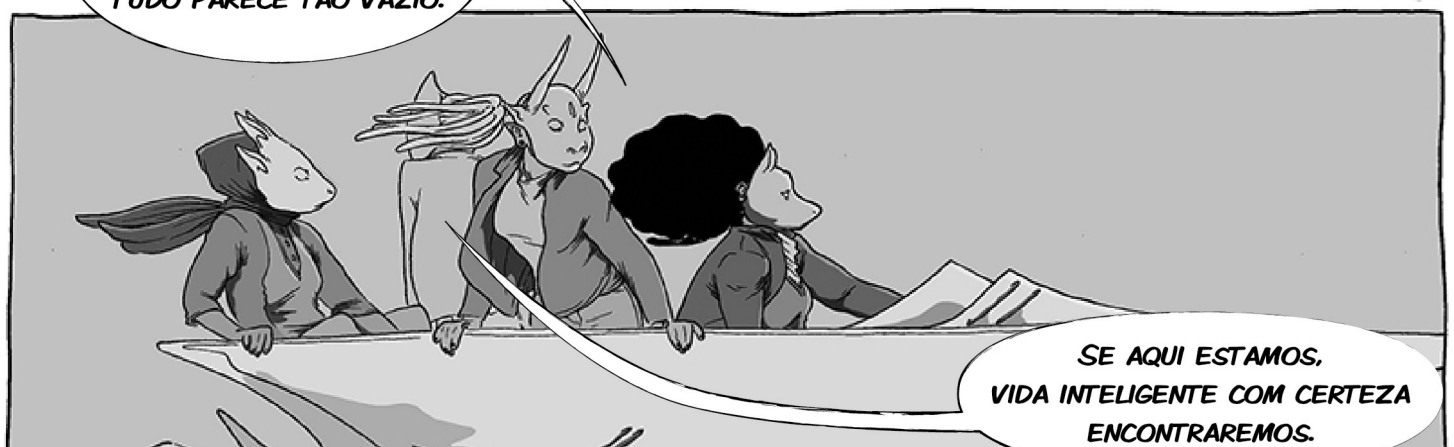
O NOVO

[NILL]

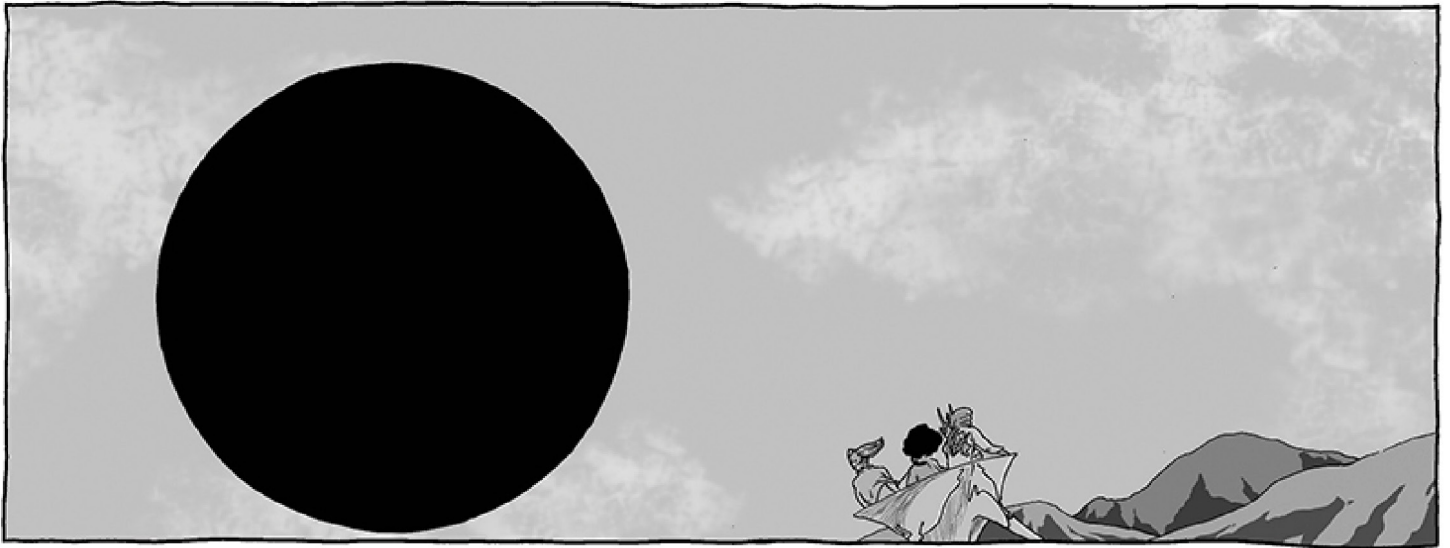


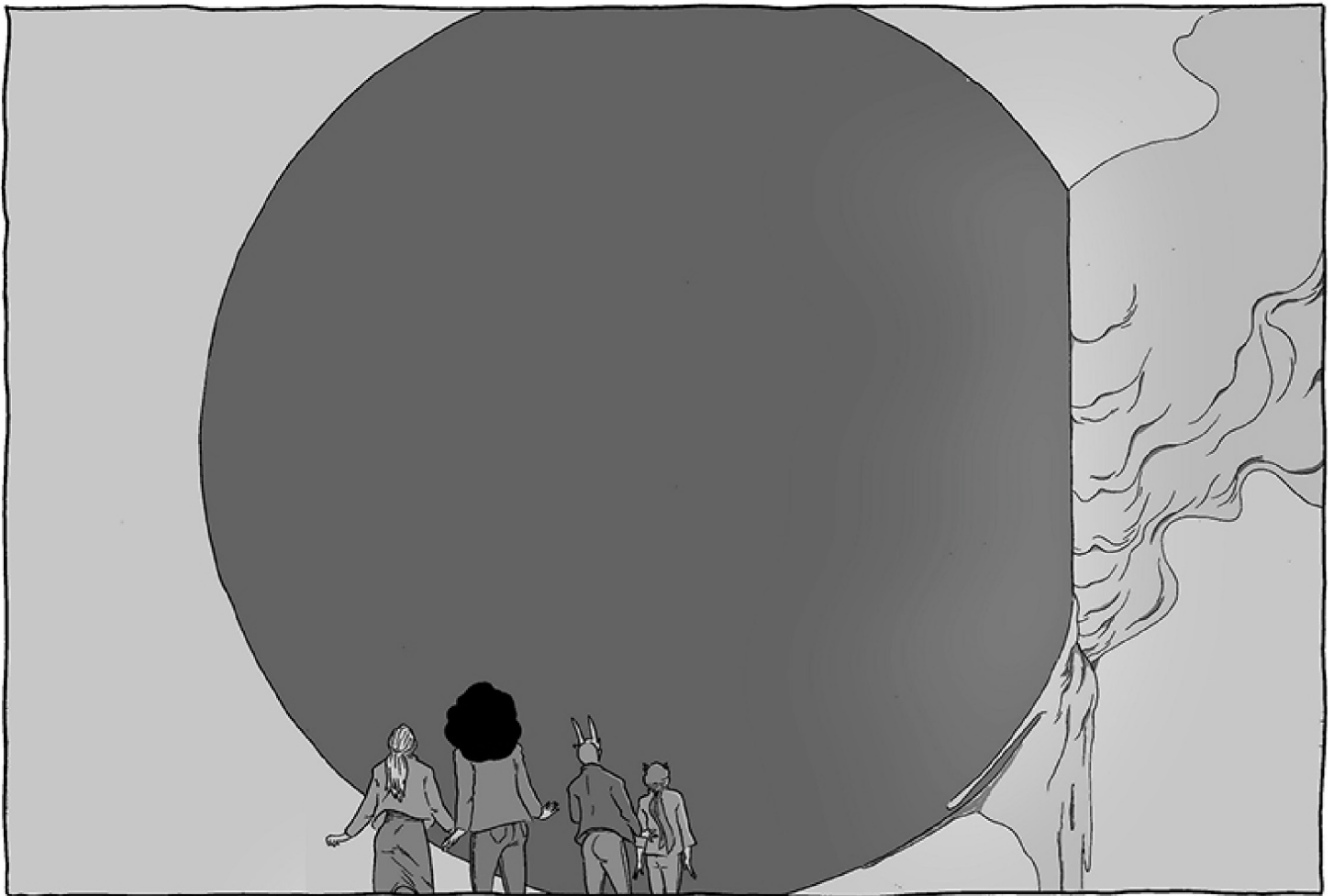


**ESTRANHO O NEBULOSO
TER NOS TRAZIDO AQUI.
TUDO PARECE TÃO VAZIO.**

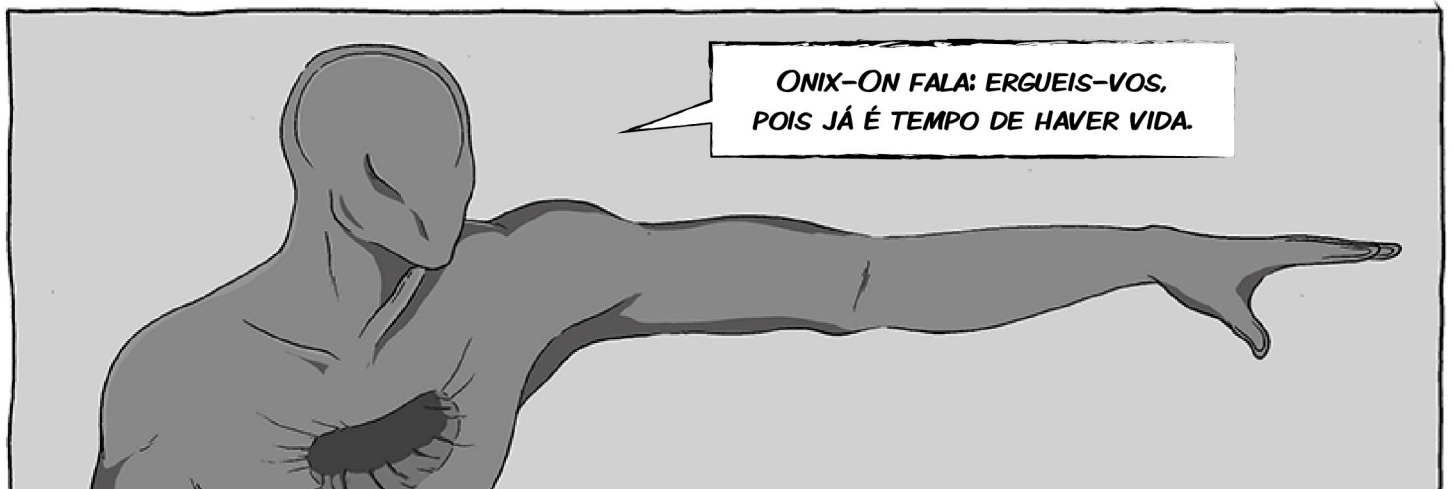


**SE AQUI ESTAMOS,
VIDA INTELIGENTE COM CERTEZA
ENCONTRAREMOS.**



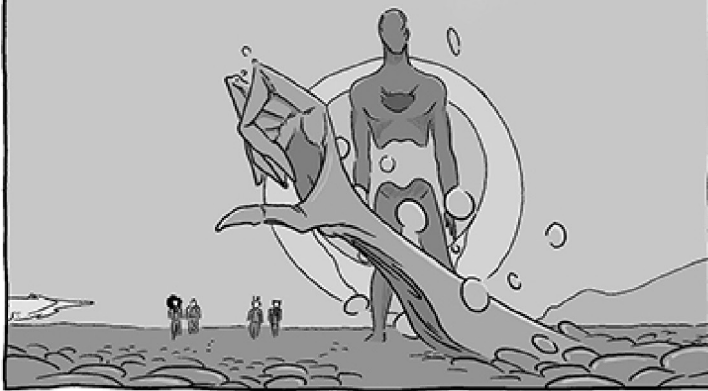


**DESPERTASTES-ME,
COMO HAVIA DE SER.**



**ONIX-ON FALA: ERGUEIS-VOS,
POIS JÁ É TEMPO DE HAVER VIDA.**

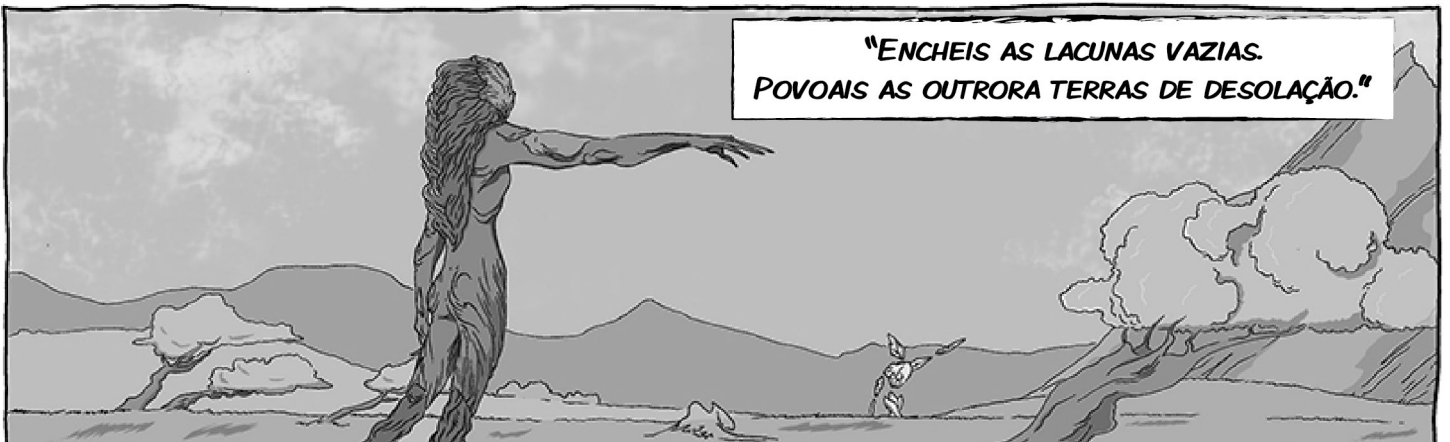
**ERGUEIS-VOS,
FILHOS DE ONIX-ON, MEUS FILHOS.
ERGUEIS-VOS, POIS
O NOSSO TEMPO CHEGOU.**

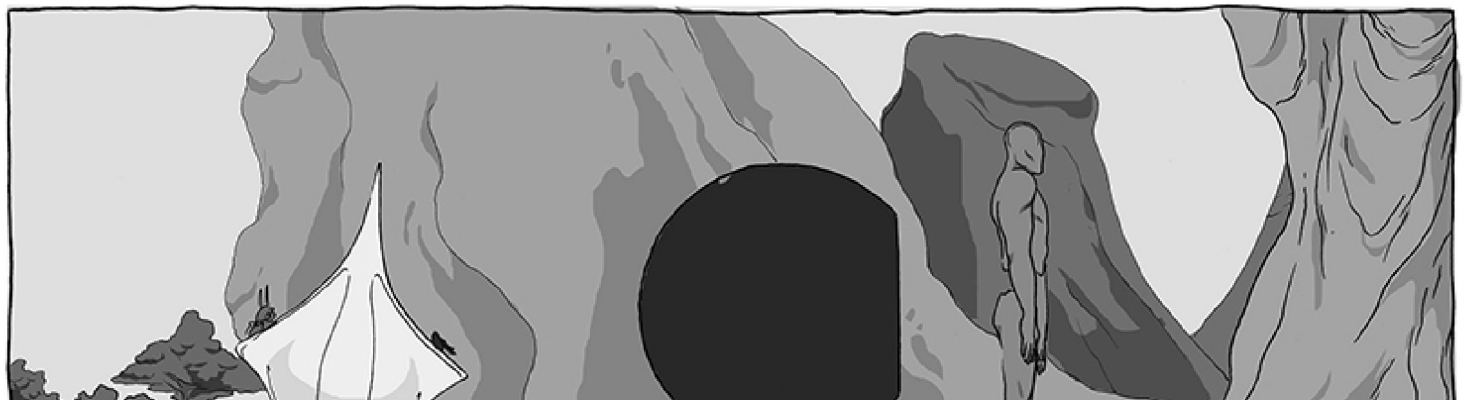


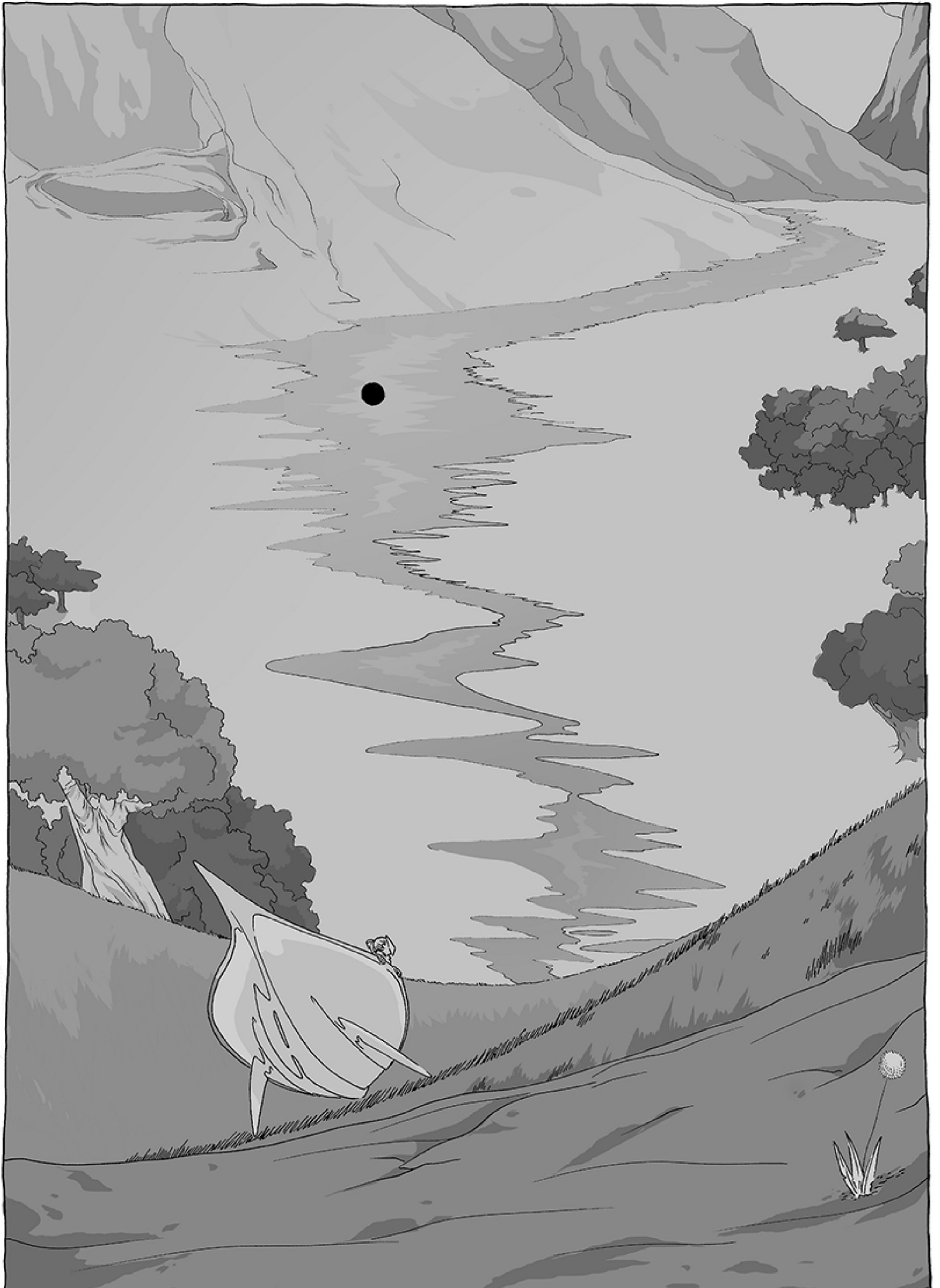
**"GERAIS VIDA
TAL QUAL EU VOS GEREIS."**



**"ENCHEIS AS LACUNAS VAZIAS.
POVOAIS AS OUTRORA TERRAS DE DESOLAÇÃO."**





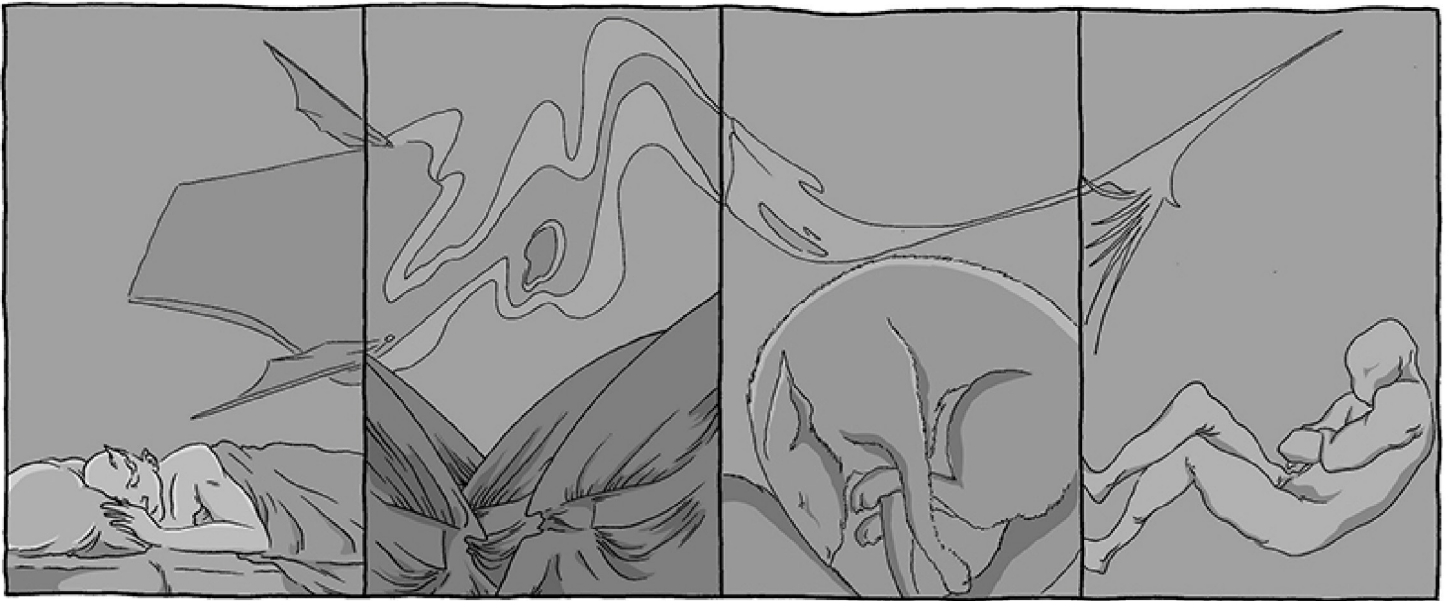


CAPÍTULO 08

SEM MAIS DANOS

[THRAQILQUAR]





**CHEGARAM
RÁPIDO...**

**"ME DESCULPE
SE NOSSA TECNOLOGIA
É SUPERIOR À SUA!"**

ENGRAÇADINHA.





FOI DIFÍCIL
CHEGAR AQUI?

NÃO DIRIA DIFÍCIL,
MAS ESTRANHO.
NÃO ME LEMBRO DE TER
VISITADO ESSE MUNDO.

PORQUE A TRÊS SEMANAS
ELE NÃO EXISTIA.
NÓS PRECISÁVAMOS VIR AQUI,
ENTÃO ACHEI POR BEM
MARCAR NOSSO ENCONTRO
NESSE MUNDO.

NÃO É UMA IDEIA ILÓGICA.
VIAJAR PELOS SONHOS
ENVOLVE UMA SÉRIE DE VARIÁVEIS
QUE POR VEZES NOS COLOCA
EM SITUAÇÕES COMPLICADAS...


NÃO SEI PORQUE
EU SEMPRE PENSO
QUE ESCOLHEM
PARA ONDE VÃO
ALEATORIAMENTE...

ENTENDO.
MAS, POR QUE ME
CHAMOU AQUI?

SAUDADES NÃO É
MOTIVO SUFICIENTE?

HA HA!
EU TAMBÉM SENTI
SAUDADES DE VOCÊ, MEU AMOR!
MAS EU TE CONHEÇO...






**OLHA,
EU NÃO QUERO
TE METER EM
CONFUSÃO--**

**PARE, SIMMON!
NÃO SE TRATA DE QUERER.
EU ESTOU NESSA CONTIGO.**

**EU SEI,
MAS DESSA VEZ
EU TENHO QUE RESOLVER
ISSO SOZINHO.
FICO FELIZ QUE SE PREOCUPE COMIGO,
MAS EU ME METI NISSO
E NÃO TENHO A OPÇÃO
DE ARRASTAR NINGUÉM
COMIGO.**



**VOCÊ TEM
MEDO QUE EU SOFRA.
MAS ENTENDA QUE EU TAMBÉM
TEMO POR VOCÊ.**



**SÓ ME PROMETE
UMA COISA.**

**O QUE
VOCÊ QUISER.**



**ME PROMETE...
QUE, QUANDO TUDO ISSO TERMINAR,
VOCÊ VAI VOLTAR PRA MIM.**



**CLARO QUE RETORNAREI!
VOCÊ É O MAIOR MOTIVO
PARA ESSA JORNADA
ACONTECER.**



**AH, TENHO
UM PRESENTE
PARA VOCÊ.**

**OUVI DIZER
QUE UM PRESENTE
PARA UMA FILHA
DE MORPHEUS...**



*...GARANTE UMA NOITE
DE SONO PROFUNDO
COM LINDOS SONHOS.*

*QUERO QUE SEJA
MEU ÚNICO SONHO.
DAQUI ATÉ O FIM
DO MULTIVERSO.*



*DAQUI ATÉ
A ETERNIDADE!*



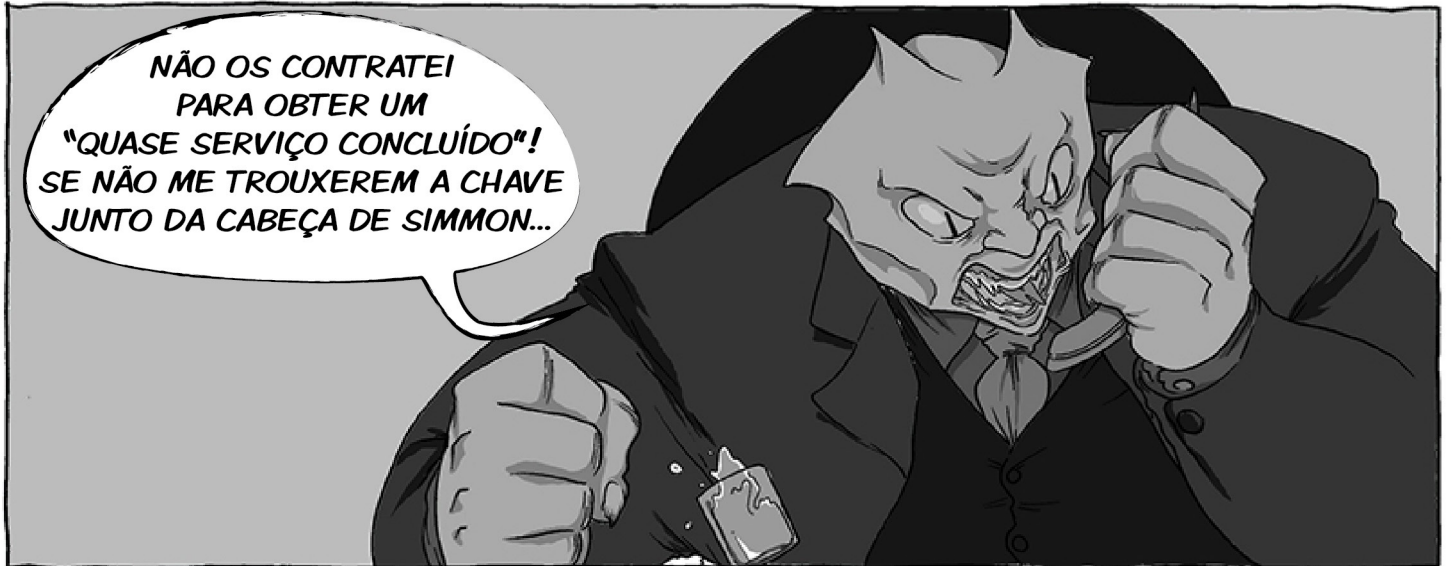
CAPÍTULO 09
ASSASSINOS A PREÇO FIXO
[KRASKARR]





**EU PAGUEI MUITO CARO
PELOS SERVIÇOS DE AMBOS
PARA NÃO OBTER RESULTADOS
SATISFATÓRIOS!**

**ISSO FOI SÓ
UM PEQUENO CONTRATEMPO,
LORDE MILLIHAN. ESTAMOS
QUASE O PEGAN--**



**NÃO OS CONTRATEI
PARA OBTER UM
"QUASE SERVIÇO CONCLUÍDO"!
SE NÃO ME TROXEREM A CHAVE
JUNTO DA CABEÇA DE SIMMON...**



**...EU PROVIDENCIAREI
PARA QUE AS CABEÇAS
EM MINHA MESA
SEJAM AS DE VOCÊS!**

**COMO SE ALGUÉM
FOSSSE CAPAZ
DE NOS MATAR.**





E ENTÃO,
ATÉ AGORA
NADA?

Z, POR FAVOR,
NÃO ME APRESSE.
ISSO NÃO É TÃO SIMPLES
QUANTO PARECE.



FINALMENTE
ENCONTREI!

UFA!
PENSEI QUE TIVESSE
FURADO MEU DEDO
ATOÁ...



E QUE CULPA
EU TENHO DE VOCÊS
COMPARTILHAREM O MESMO
DNA?



SE VOCÊ NÃO
TEM CULPA, EU MENOS!
CULPE NOSSOS PAIS
POR ISSO.

OK! TUDO QUE EU
MENOS PRECISO SÃO
CHORAMINGOS SOBRE
A FAMÍLIA MIHAWK.



VÊ SE NÃO ENCHE!
EU ODEIO MEU IRMÃO.
MAS MATÁ-LO...

NÃO ME DIGA
QUE TEREI QUE MATAR
SIMMON SOZINHO?

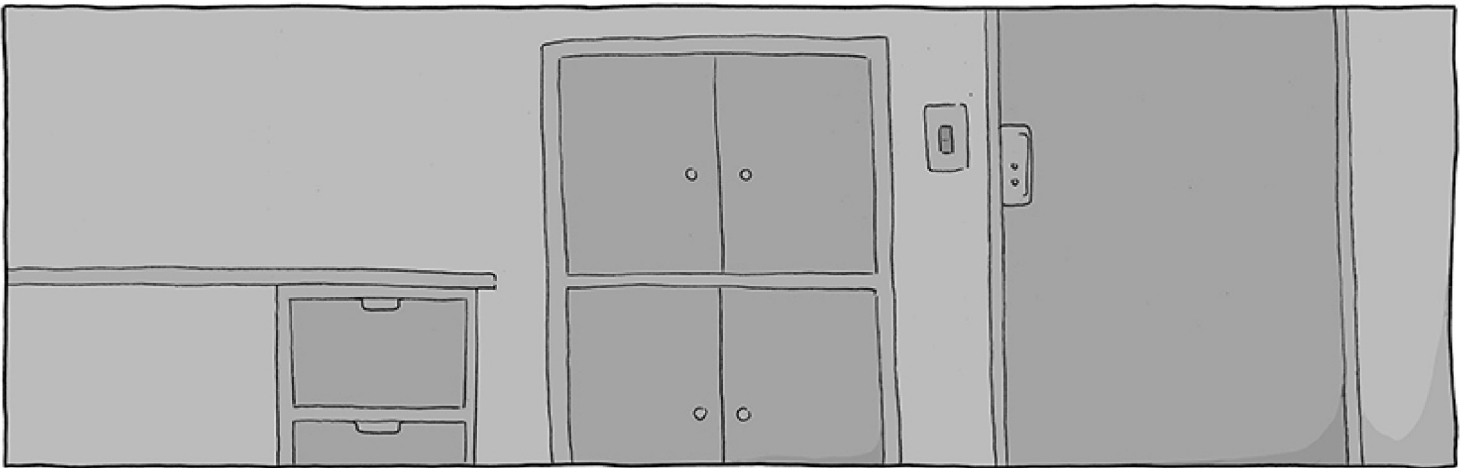
E FICAR COM
A GRANA SÓ PRA VOCÊ?
NEM PENSAR!
É SÓ QUE--

QUIETA.



ESCUTOU
AGORA?

SIM.
E VEM DAQUELE
ARMÁRIO.

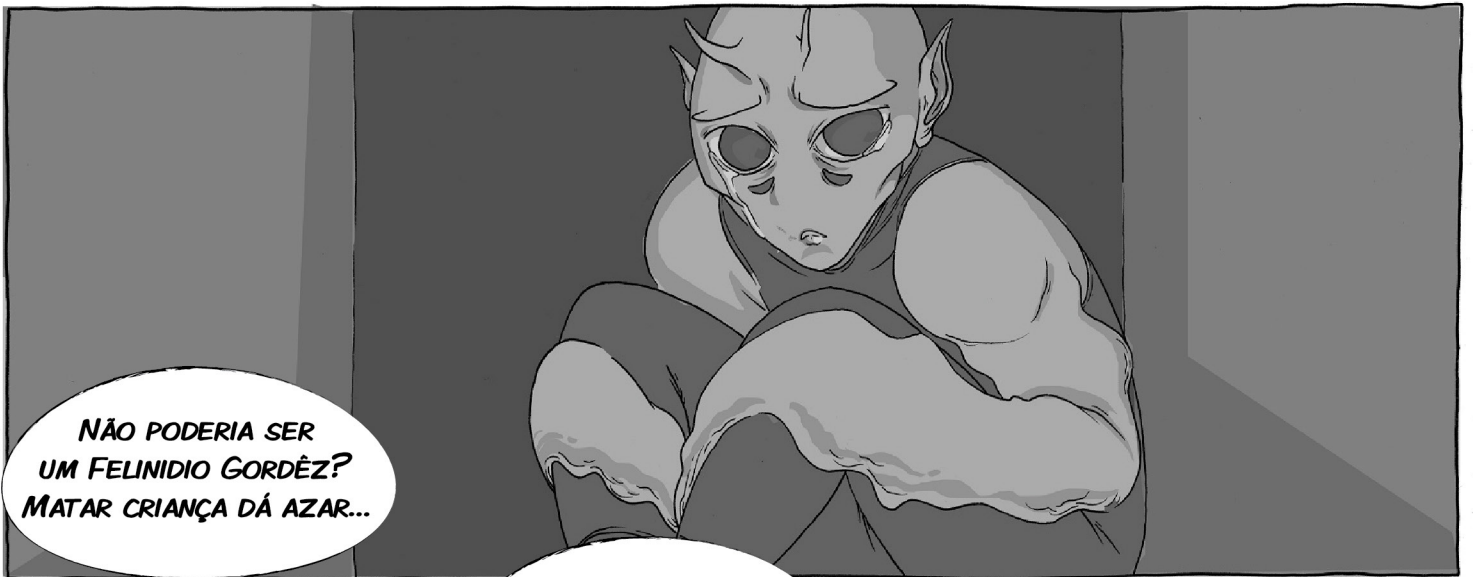


ME DÊ
COBERTURA.

CERTO.



MAS QUE
MERDA.



NÃO PODERIA SER
UM FELINIDIO GORDÉZ?
MATAR CRIANÇA DÁ AZAR...



LEMBRA DO QUE
ACONTECEU EM DRUUR?

LEMBRO...



TESTEMUNHAS
DÃO MAIS AZAR
AINDA.



NÃO
CHORE MAIS,
FILHOTE.



VAI DOER
MAIS EM VOCÊ
DO QUE EM MIM.