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

GUSTAVO BERNARDINO FERREIRA DE SOUSA
JORGE MATEUS FERREIRA BORGES
TADAO SOONGI MORI BELLO

ASCENSÃO:

HISTÓRIA EM QUADRINHOS AUTORAL

GOIÂNIA 2017

FAV FACULDADE DE ARTES VISUAIS UFG UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS

sibi sistema de bibliotecas ufg

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): Gustavo Bernardino Ferreira de Sousa, Jorge Mateus ferreira Borges e Tadao Soongi Mori Bello	
E-mail: tccascensao@gmail.com	
O(s) e-mail(s) pode(m) ser disponibilizado(s) na página? (X) Sim ( ) Não	
Título do trabalho: Ascensão: história em quadrinhos autoral	
Palavras-chave: história em quadrinhos autoral, narrativa gráfica e editorial para quadrinho	
Título em outra língua: Ascension: an authorial comic book	
Palavras-chave em outra língua: authorial comic, graphic narrative and editorial for comics	
Data da defesa: 29 de novembro de 2017	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 07 de dezembro de 2017.

Gustavo B. F. de Sousa Jorge Mateus ferreira Borges Tadao S. M. Bello

Assinatura do(s) autor(es) e/ou detentor(es) do(s) direitos autorais.

GUSTAVO BERNARDINO FERREIRA DE SOUSA
JORGE MATEUS FERREIRA BORGES
TADAO SOONGI MORI BELLO

ASCENSÃO:
HISTÓRIA EM QUADRINHOS AUTORAL

Trabalho de Conclusão de Curso II submetido ao Curso de Design Gráfico, da Faculdade de Artes Visuais, da Universidade Federal de Goiás, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Design Gráfico.

Orientador: Prof. Dr. Edgar Silveira Franco.

GOIÂNIA 2017

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

Bernardino Ferreira de Sousa, Gustavo
Ascensão [manuscrito] : história em quadrinhos autoral / Gustavo Bernardino Ferreira de Sousa, Jorge Mateus Ferreira Borges, Tadao Soongi Mori Bello. - 2017.
XCIV, 94 f.: il.

Orientador: Prof. Dr. Edgar Silveira Franco.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Goiás, Escola de Veterinária e Zootecnia (EVZ), Design Gráfico, Goiânia, 2017.
Bibliografia.
Inclui lista de tabelas.

1. História em Quadrinhos Autoral. 2. Narrativas Gráficas. 3. Editorial para Quadrinhos. I. Mateus Ferreira Borges, Jorge. II. Soongi Mori Bello, Tadao. III. Silveira Franco, Edgar, orient. IV. Título.

CDU 0

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS

FACULDADE DE ARTES VISUAIS

BACHARELADO EM DESIGN GRÁFICO

GUSTAVO BERNARDINO FERREIRA DE SOUSA

JORGE MATEUS FERREIRA BORGES

TADAO SOONGI MORI BELLO

ASCENSÃO:

HISTÓRIA EM QUADRINHOS AUTORAL

Trabalho de conclusão 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 29 de novembro de 2017, pelos seguintes membros da banca:

Prof. Dr. Edgar Silveira Franco - Orientador

Universidade Federal de Goiás - UFG

Prof. Me. Maria Cecília Fittipaldi Vessani - Avaliadora

Universidade Federal de Goiás - UFG

Prof. Me. Léo Pimentel Souto - Avaliador

Universidade Federal de Goiás - UFG

Goiânia 2017

AGRADECIMENTOS

Agradecemos primeiramente ao professor e orientador Edgar Silveira Franco pelo entusiasmo ao final de cada reunião de orientação e principalmente por acreditar em nossos potenciais.

Aos nossos pais que sempre estiveram presentes ao longo dessa jornada universitária, nos dando suporte emocional: Afonso Bernardino de Sousa Junior, Tatiany Divina Ferreira de Sousa, Rosimar Cristina Silva Ferreira, Alipio Gomes Bello Filho e Marumi Mori Bello.

Não poderíamos deixar de registrar agradecimentos aos nossos amigos e colegas acadêmicos, que dispuseram de seu tempo para avaliarem e agregarem ao nosso projeto: André Dantas, Bruno Onofre, Bruno Santos, Guilherme Ferreira, Isadora Caldas, Laryssa Tavares, Luyara Godoy, Maria Paula e Marina Giolo.

RESUMO

Na vida diária, pessoal ou profissional de uma pessoa, se usa tecnologias para realizar ações que contribuam para a solução de problemas simples e complexos. Diante da presença intrínseca das tecnologias nas sociedades atuais, se faz necessária a reflexão crítica sobre as relações mútuas entre indivíduos, sociedades e tecnologias, tema este, que impulsionou o desenvolvimento deste Trabalho de Conclusão de Curso. Objetiva-se neste trabalho criar uma História em Quadrinhos que, por meio da exploração de sua linguagem autoral, sensibilize os leitores em relação à interação humana e tecnológica. A primeira parte (TCC1) incide nas pesquisas bibliográficas das perspectivas semânticas, aspectos históricos, manifestações midiáticas, linguagem dos quadrinhos e na imersão temática. Na segunda parte (TCC2), será desenvolvida a HQ e se=u projeto editorial; e por fim, o detalhamento técnico do projeto visual.

Palavras-chave: história em quadrinhos autoral, narrativas gráficas e editorial para quadrinhos.

ABSTRACT

In each person's daily life, be it on a personal or professional level, technology is applied to complete tasks that contribute to the solving of problems, both simple and complex. Faced with the intrinsic presence of technology in current society, it becomes necessary to critically reflect upon the mutual relationship between individuals, societies and technology, which is the main theme that drives this Final Graduation Project. The object of this project is to create a comic that, by exploring its authorial nature, is able to sensitize its readers in relation to the interaction between humans and technology. The first part of this project (TCC1) focuses on researching through the bibliography that pertains to the semantic perspectives, historic aspects, related media, the Language of comics and thematic immersion. The second part (TCC2) is where the comic and its editorial project will be developed; and ultimately, the technical detailing of the visual project.

Keywords: *authorial comics, graphic narrative and editorial for comics.*

LISTA DE FIGURAS

Figura 01: Abordagem metodológica para o desenvolvimento do artefato. Fonte: autores (2017). 43

Figura 02: Macro processo metodológico, segundo Ravi Passos. Fonte: Passos (2008). Adaptado pelos autores. 46

Figura 03: Mapa geográfico terrestre do universo ficcional, no ano de 2217. Fonte: autores (2016). ...51

Figura 04: Experimentações iniciais do protagonista. Fonte: autores (2016). 57

Figura 05: Estudo de indumentária militar do personagem principal. Fonte: autores (2016). 58

Figura 06: Testes de expressões faciais do personagem reformudalado. Fonte: autores (2016). 59

Figura 07: Estudo de comportamento do personagem, nesta imagem em específico ele se encontra sentando dialogando. Fonte: autores (2016). 60

igura 08: Protagonista finalizado. No retângulo esquerdo encontra-se o personagem com sua roupa de exploração. Já no quadro da direita, é possível observar o rosto e feições do jovem soldado. Fonte: autores (2017). 60

Figura 09: Experimentações iniciais da estética androide. Fonte: autores (2016). 61

Figura 10: Androide finalizado, com a bateria no peito. Fonte: autores (2017). 62

Figura 11: Prévia da página 10 do álbum “Depois da Escuridão”, de Mozart Couto. Fonte: site “Universo HQ” (2014). 64

Figura 12: Processo de experimentação de cenário com cidades humana arruinada. Fonte: autores (2016). 65

Figura 13: Ilustração de uma cidade devastada pela Grande Guerra. Fonte: autores (2017). 66

Figura 14: Fragmento do roteiro. Fonte: autores (2017). 69

Figura 15: Refinamento digital de um storyboard de pagina simples. Fonte: autores (2017). 70

Figura 16: Desenho base para os personagens, em cima de um desenho de cenário já finalizado. Fonte: autores (2017). 71

Figura 17: Colorização de um cenário desértico. Ao fundo, a cidade onde se passará grande parte da história. Fonte: autores (2017). 72

Figura 18: Cenário com cores e efeitos finalizados. Fonte: autores (2017). 73

Figura 19: Experimentação de formatos, tamanhos e disposição dos balões e onomatopeias. Fonte: autores (2017). 74

Figura 20: personagem símbolo que sintetiza as características de usuários. Fonte: autores (2017). 81

Figuera 21: Fluxograma de interação. Fonte: autores (2017). 82

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO 19
1.1. TEMA 21
1.1.1 Delimitação do tema 22
1.2. JUSTIFICATIVAS 22
1.3. OBJETIVOS 23
1.3.1. Geral 23
1.3.2 Específicos 23
1.4. MÉTODOS 23

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA 25
2.1. PERSPECTIVAS POÉTICAS DO TEMA 25
2.1.1. Análise de similares..... 26
2.2. PERSPECTIVAS SEMÂNTICAS DAS HQS 29
2.3. ASPECTOS HISTÓRICOS DAS HQS 31
2.4. MANIFESTAÇÕES MIDIÁTICAS DAS HQS .....;;..... 33
2.4.1. Página Dominical 33
2.4.2. Tira de Jornal 34
2.4.3. Charge 34
2.4.4. Cartum 34
2.4.5. Revista Periódica 34
2.4.5. Álbuns ou Graphic Novels 35
2.4.6. Fanzine 35
2.4.7. Manuais Didáticos 35
2.4.8. Storyboards 36
2.4.9. Mangá 36
2.4.10. HQ em vídeo 37
2.4.11. HQ Radiofônica e HQ Ao Vivo 37
2.4.12. HQ em CD-ROM 37
2.4.13. HQ Online 38
2.5. LINGUAGEM QUADRINÍSTICA 38
2.5.1. Percepção Visual Global 38

2.5.2. Elipses 39
2.5.3. Tempo e Espaço 39
2.5.4. Enquadramento 39
2.5.5. Balões de fala 40
2.5.6. Onomatopeias 40
2.5.7. Linhas cinéticas 41

3. 3. ABORDAGEM METODOLÓGICA 43
3.1. UNIVERSO FiCCIONAL 44
3.2. ARGUMENTO 44
3.3. ARTES CONCEITUAIS 44
3.4. ROTEIRO 44
3.5. STORYBOARD 45
3.6. DESENHO 45
3.7. COLORIZAÇÃO 45
3.8. LETREAMENTO 46
3.9. ESTRATÉGIA 46
3.10. ESCOPO 47
3.12. SUPERFÍCIE 48
3.13. ADEQUAÇÃO E VALIDAÇÃO 48

4. DESENVOLVIMENTO DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS 49
4.1. CRIAÇÃO DO UNIVERSO FICCIONAL 49
4.1.1. Gênisis 49
4.1.2. Aspectos específicos da linha temporal 52
4.1.3. Aspectos específicos dos humanos 54
4.1.3.1. Energia 54
4.1.3.2. Alimentação 55
4.1.3.3. Arquitetura 55
4.1.3.4. Indumentaria 55
4.1.4. Aspectos específicos dos androides 55
4.1.4.1. Ciência e tecnologia 55
4.1.4.2. Energia e alimentação 56

4.1.4.3. Arquitetura 56
4.2. ARGUMENTO 56
4.3. ARTE CONCEITUAL 57
4.3.1. Protagonista 57
4.3.2. Androides 61
4.3.3. Cenários 63
4.4. ROTEIRO 67
4.3.1. Enredo 67
4.4.2. Novas possibilidades 68
4.4.3. Roteiro 68
4.5. STORYBOARD 70
4.6. DESENHO 71
4.7. COLORIZAÇÃO 72
4.8. LETREAMENTO 73

5. DESENVOLVIMENTO DO DESIGN EDITORIAL 75
5.1. ESTRATÉGIA 75
5.1.1. Identidade da HQ 75
5.1.2. Metas 75
5.1.2.1. Geral 76
5.1.2.2. Específicas 76
5.1.3. Arquitetura da informação 76
5.1.4. Coleta e análise de dados do usuário 77
5.1.4.1. Pesona 78
5.1.4.2. Fluxograma de interação 81
5.2. ESCOPO 83
5.2.1. Especificações Funcionais 83
5.2.2. Especificações de Conteúdo Imagético 83
5.2.3. Especificações de Conteúdo Textual 83
4.2.4. Especificações de Conteúdo Formal 84
4.2.5. Especificações de Conteúdo Estrutural 84
5.3. ESQUELETO 84
5.4. SUPERFÍCIE 84

6. ADEQUAÇÃO E VALIDAÇÃO 87

CONCLUSÃO 89

REFERENCIAS 91

1. BIBLIOGRÁFICAS 91

2. DA INTERNET 93

1. INTRODUÇÃO

Na contemporaneidade, as sociedades possuem acesso à muitas informações, através de smartphones, tabletes, computadores e outros meios, permitindo-as vivenciarem experiências de diversas ordens. Nesse novo momento social, pautado na cultura digital, as sociedades funcionam a partir de um elemento subjacente comum, as tecnologias.

Erroneamente, supõe-se uma separação entre tecnologia e sociedade, todavia, as técnicas sempre tem um conteúdo social, e as sociedades sempre fazem usos das tecnologias na organização das práticas sociais, das mais complexas às mais elementares. Nesse sentido, as mútuas relações entre tecnologia e sociedade, devem ser estudadas através de aspectos técnicos, sociais, econômicos e políticos, em vez da defasada abordagem “impactos positivos e negativos” (BENAKOUCHE, 1999).

Kenski (2003), acredita que as novas tecnologias da informação e comunicação (TICs), caracterizadas como midiáticas, extrapolam seu caráter suporte, passando a dialogar intimamente com nossas experiências e vivências. Portanto, essas novas tecnologias criam uma nova cultura, e por consequência, uma nova sociedade.

Segundo Siqueira (2008), as tecnologias, principalmente, as da informação, conduzem às sociedades a transformações profundas e irreversíveis. Por meio de produtos e serviços, às Tecnologias da Informação (TIs) modificam a difusão da informação e a produção de novos conhecimentos, metamorfoseando a vida humana.

Com o advento das tecnologias, sobretudo as digitais, o ser humano tem que lidar com uma nova forma de compreender e vivenciar o próprio mundo. As relações de interação humana e tecnologia, se dão de diversas formas, pode ser uma aluno fazendo uma pesquisa acadêmica na internet usando um computador pessoal ou um Smartphone, assim como, um professor pode usar as redes sociais para expressar seus posicionamentos políticos ou reflexões filosóficas. Independente da situação, nota-se vínculo tão orgânico e interdepende entre os indivíduos e as técnicas na contemporaneidade, que em muitas situações, as pessoas não percebem o uso compulsivo e obsessivo de tecnologias, em especial os smartphones, que tem como efeito de

abstração da realidade tangível e concreta, e inserção na realidade simulada. Em um estudo à nível global, realizado pela empresa Symantec, no ano de 2013, constatou que aproximadamente 73% dos brasileiros que possuem smartphone não saem de casa sem ele e, para os jovens, é o item mais importante a ser levado a um evento, à frente de documentos e dinheiro. No mês de fevereiro deste ano, a Folha de São Paulo, publicou em seu site, uma matéria que divulga os resultados de uma pesquisa realizada pela Google Consumer Barometer, em parceria com a empresa de pesquisas Kantar TNS, onde é possível constatar que em 2012 apenas 14% dos brasileiros usavam smartphones, já no ano de 2016, o uso dos aparelhos atingiu 62%, a pesquisa ainda informa que os entrevistados possuem o hábito de usar esses objetos como despertador, relógio, câmera e meio de acesso às redes sociais. Diante deste cenário, se faz necessário uma reflexão crítica do contato e diálogos entre tecnologia, indivíduo e sociedade.

Toda essa problematização pode ser trabalhada em um projeto de Conclusão de Curso (TCC) em Design Gráfico, dado que o design pode estimular a reflexão crítica das pessoas no que diz respeito a interação, sociedade e tecnologia, pois, segundo Passos (2008), o design objetiva solucionar problemas humanos, por meio de um projeto, pautado em uma metodologia empírica ou sistemática, que gerará um produto, espaço e/ou serviço passível de reprodução, dotado de valores tangíveis e intangíveis que solucionará problemas específicos.

Dentre inúmeras possibilidades de trabalhar essa problematização, o grupo escolheu desenvolver uma História em Quadrinhos (HQs) impressa, visto que, em um projeto de TCC o tema abordado, da mesma maneira que o produto que se pretende desenvolver, devem ser interessantes e familiares ao indivíduo ou grupo. Quem desenvolve, deve ter em mente suas limitações técnicas, financeiras e de tempo.

Todo o repertório imagético e, experimentação da linguagem desenvolvida pelos quadrinistas, dentro da indústria cultural ao longo do século XX e XXI, propiciam vivências singulares, construídas pela percepção, sensação e reflexão do mundo (FRANCO, 2008). Segundo Eisner (1999), o trabalho de desenho e texto dos quadrinhos combina a sobreposição de palavras e imagens, que no final do processo fornece a leitura,

constituindo a linguagem para quem está lendo. As formas como os quadrinistas desenvolvem suas HQs, se assemelham a forma como os designers trabalham projetos editoriais, para Collaro (2007), o design de um livro é tão importante quanto a construção textual, em razão de, em um projeto gráfico, se considerar inúmeros elementos, como: cores, tipografia, ilustração, suportes, acabamentos e formatos; todas estas variáveis que ajudam e potencializam a comunicação. Logo, desenvolver um quadrinho e seu projeto editorial, é unir as qualidades dessas duas áreas criativas e gerar um produto singular.

1.1. TEMA

Na vida diária, pessoal ou profissional de uma pessoa, tudo o que ela utiliza é tecnologia. Afinal, tecnologia é o conjunto ferramentas tecnológicas e as técnicas que correspondem aos usos que lhes são destinadas em cada época (KENSKI, 2003, p.95). Uma reflexão tão simples, clara e objetiva acerca das tecnologias, como a proposta por Kenski, é passível de ser desenvolvida numa narrativa, já que, os aspectos sintáticos, semânticos e pragmáticos que envolvem a realização das HQs, permitem a exploram de diferentes temas e formas.

Nos quadrinhos, o artista, por meio de técnicas canônicas e experimentais, dirigem na mente dos leitores a forma de se ler, porém, é a bagagem de experiências dos receptores que definem como interpretam as obras, acerca disso Scott McCloud diz:

> Nós percebemos o mundo como um todo através da experiência dos nossos sentidos. No entanto, nossos sentidos podem revelar um mundo fragmentado e incompleto. Mesmo uma pessoa muito viajada só pode ver partes do mundo durante uma existência. Nossa percepção da ‘realidade’ é um ato de fé baseado em meros fragmentos. Esse fenômeno de observar as partes, mas perceber o todo tem um nome. Ele é chamado de conclusão. (1995, p. 62-63).

A soma de aspectos cognitivos, com as vivências, culturas e tecnologias condicionam a forma como as pessoas percebem o mundo, e por conseguinte, a forma como leem HQs. Diante dessa possibilidade de direcionamento daquilo que se lê, é possível incitar nos leitores da HQ, o desenvolvimento do conhecimento, raciocínio e crítica sobre

o contato e diálogos entre indivíduos, sociedades e tecnologias.

1.1.1. Delimitação do tema

Estimular a reflexão crítica sobre as relações mútuas entre indivíduos, sociedades e tecnologias.

1.2. JUSTIFICATIVAS

A tecnologia, tem um papel fundamental na sociedade, pois promove ações que contribuam para a solução de problemas simples e complexos do dia a dia. Por isso, se faz necessário incentivar questionamentos acerca das técnicas.

Sendo assim, a sensibilização dos leitores em relação à interação humana e tecnológica pode contribuir na reflexão crítica das pessoas, estimulando-os a estreitar e fortalecer as relações humanas mediadas tecnologicamente, explorar todo o potencial expressivo e artístico das tecnologias.

As Histórias em Quadrinhos, por sua vez, enquanto produtos artísticos, são expressões subjetivas, que proporcionam uma experiência estética sensível, profunda e única (PRADO, 2012). Portanto, criar um quadrinho para o desenvolvimento deste TCC é coerente e viável, pois, através desse tipo de narrativa visual é possível contar histórias emocionantes que envolvem e impactam seus leitores.

Para Samara Timothy (2013), o design envolve solucionar problemas em níveis visuais e organizativos. Dessa forma, a tipografia, a ilustração, a cor e até mesmo os campos brancos, se unem para comunicar algo. O projeto gráfico editorial de uma HQ, seja orgânico, geométrico ou híbrido, é uma parte fundamental para transmissões de informações.

A atuação de um designer não se restringe ao mercado, pois, a escolha dessa problematização como impulsor de um TCC em Design Gráfico contribui para compreensão e valorização do designer enquanto agente social.

1.3. OBJETIVOS

1.3.1. Geral

Desenvolver de uma História em Quadrinhos impressa, cujas poéticas estimulem nos leitores, uma percepção crítica, sobre a forma como indivíduos, sociedades e tecnologias interagem entre si.

1.3.2. Específicos

Objetivo específico do TCC 1:

> Estudar a fundamentação teórica das Histórias em Quadrinhos, em suas perspectivas semânticas, aspectos históricos, manifestações midiáticas, e sua linguagem.

Objetivos específicos do Do TCC 2:

> 1. A História em Quadrinho deve explorar o tema e a linguagem quadrinística.
> 2. O Design deve potencializar as poéticas e proporcionar uma boa experiência aos usuários.

1.4. MÉTODOS

Para primeira parte do projeto, o método usado é a leitura crítica de bibliografias relacionadas aos aspectos conceituais, históricos, e de linguagem das HQs, assim como, entender como os artistas desenvolvem em suas obras a temática tecnológica. Na segunda parte, caracterizada pela prática, o grupo criará um universo ficcional, a partir dele faremos os argumentos, depois será feito o desenvolvimento de artes conceituais, a partir do argumento e das artes será feito o enredo, em seguida o roteiro, posteriormente o vem Storyboard, e depois , em seguida, será desenvolvida a HQ e o Projeto Editorial.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Este capítulo apresenta 5 tópicos que embasaram o desenvolvimento do presente TCC: perspectivas poéticas do tema, perspectivas semânticas das HQs, aspectos históricos das HQs, manifestações midiáticas das HQs e linguagem quadrinística. Inicia-se pelas perspectivas poéticas, onde aborda-se o tema principal. Em seguida, trata-se das perspectivas semânticas, nomenclaturas, conceitos e definições das histórias em quadrinhos. O tópico subsequente fala sobre aspectos históricos dos quadrinhos, desde seu surgimento até a atualidade, passando por momentos históricos relevantes. Posteriormente, em manifestações midiáticas, discuti-se as formas e características distintas as HQs podem se manifestar. Por último, apresenta-se os elementos que compõem a linguagem dos quadrinhos.

2.1. PERSPECTIVAS POÉTICAS DO TEMA

Em um período pós Terceira Revolução Industrial, os sistemas comunicacionais vêm passando por mudanças de paradigmas. Nesse contexto, desenvolveu-se a internet, uma rede telemática que se estendo por todo o globo, criando e armazenando dados.

Essa rede aos poucos começa a fazer parte da vida das pessoas, mudando a relação entre indivíduos e sociedades. Nesse universo virtual as culturas interagem entre si, de forma mais rápida e dinâmica, desde ações simples como conversas em redes sociais, até ações complexas, como difusão de pesquisas científicas e trabalhos artísticos.

As tecnologias da informação e comunicação não foram as únicas que se desenvolveram nas últimas décadas, a prostética também vive um momento de avanço. A 3D Protos, empresa de Porto Alegre, por exemplo, vem desenvolvendo testes em relação a impressão de próteses 3D que visam atender os pacientes que sofreram algum tipo de amputação em suas vidas.

Órgãos humanos cada vez perfeitos, estão sendo impressos por impressoras 3D. No lugar de tinta, cientistas introduzem no aparelho pó, gel ou filamento de metal ou de plástico, que, imprime peças tridimensionais como crânios ou dentes. O Instituto

Nacional de Saúde dos Estados Unidos (NIH, na sigla em inglês) lançou em junho de 2014 um dedicado ao compartilhamento de arquivos para impressão em 3D, relacionados à saúde e à ciência, como peças de laboratório e modelos anatômicos humanos. Em 2016, o Instituto de Medicina Regenerativa Wake Forest, na Carolina do Norte, publicou na revista Nature Biotechnology, os resultados de uma pesquisa bem sucedida, onde implantaram em animais, estruturas de tecido vivo fabricadas com uma “sofisticada e melhorada” impressora.

Como não poderia deixar de ser, a arte participa ativamente deste período histórico. Para Rivera (2014), a tecnociência, a ficção e a realidade servem como fontes para refletir sobre o presente e o futuro.

Para aprofundar-se nessas questões que envolvem o tema deste TCC, e aproximar-se do produto que se pretende desenvolver neste trabalho, será feito análises de similares, que o grupo acredita que possam agregar a este trabalho. Os critérios de escolha das obras para análise são:

A. Temática similar ao deste TCC.
B. Relevância histórica.
C. Exploração da linguagem.
D. Poéticas bem desenvolvidas e interessantes.
E. Acessibilidade e disponibilidade.

Antes de apresentar as análises, é preciso definir o conceito poética. Rocha (2014, p.92 - 94) parafraseando Aristóteles, establece que poética é uma estratégia que agrega valores intangíveis às obras, por meio da linguagem, com a finalidade de encantar o sujeito. A interação entre obra e leitor, dá vazão a sentidos múltiplos, um entrelaçamento das possibilidades que o autor gera por meio do que faz, com as vivências da pessoa que lê. Esta relação se dá nos contextos vários e próprios da experiência estética. Desta forma, completa-se o que falta na obra.

2.1.1. Análise de similares

Blade Runner - o caçador de andróides (1982): excepcional longa metragem di-

rigido Ridley Scott. A narrativa se desenvolve em um futuro distópico, no qual Los Angeles se encontra em decadência, apresentando altíssimos níveis de poluição e violência. Neste contexto, replicantes, seres similares ao humanos, projetados através de engenharia genética, são usados em trabalhos que seriam perigosos aos humanos ou como objetos sexuais. A história foca em um pequeno grupo de replicantes foragidos, que buscam sobreviver, enquanto são caçados por um experiente policial. Conforme a história progride, a compaixão dos espectadores para com os androides se desenvolve.

O Fantasma do Futuro (1995): é um filme de animação, dos gêneros ficção científica e ação, dirigido por Mamoru Oshii. O longa adapta o mangá de mesmo nome, criado por Masamune Shirow. A história se passa em 2029, onde grupo policial tenta encontrar um hacker que rouba informações do governo. Major Motoko, líder do grupo policial, é um ciborgue completo, tendo substituído totalmente seu corpo biológico por um artificial, melhorando suas capacidades motoras e intelectuais. O mangá e o filme são referências de ficção científica por terem previsto temas atuais, tais como: crimes cibernéticos e melhoramento das funções humanas por meio de intervenções.

Black Mirror (2011 -): série televisiva de ficção científica criada por Charlie Brooker. A série foi transmitida pela primeira vez na emissora Channel 4, no Reino Unido, em 2011. Cada episódio é uma antologia, isso quer dizer que os personagens e dramas são específicos e únicos, não se repetindo nas temporadas. O “Espelho Negro (tradução literal)” são todos aqueles que encontramos em nossas paredes, sobre nossas mesas e em nossas mãos, são todas as telas das TVs, dos computadores, dos smartphones presentes em nossas vidas, a todos os momentos, das quais dependemos desesperadamente, assim como viciados dependem de suas pedras de crack. Black Mirror os vícios das sociedades contemporâneas, situando-se na tênue linha que separa o desconfiável do apreciável.

Machinarium (2009): jogo eletrônico independente, dos gêneros puzzle e aventura, do tipo apontar-e-clicar, desenvolvido pela Amanita Design. Em um mundo maquínico, Josef, um androide pequeno e frágil, é expulso injustamente de sua cidade, mas pretende fazer o possível para voltar e conquistar o que perdeu. Durante a aventura,

o pequeno androide, passa por diferentes, mas todos eles mostram a mazela em que todos os personagens se encontram, as formas distorcidas, as cores de ferrugem, somados às ações dos personagens, evidenciam os problemas que estão presentes na cidade. Aos poucos, os jogadores percebem que a história é uma alegoria de nossa realidade corrupta e hipócrita.

BioCyberDrama Saga (2013): história em quadrinhos de ficção científica, com roteiro de Edgar Franco e ilustrações de Mozart Couto. A história se passa no universo ficcional transmídia: Aurora Pós-Humana, de Edgar Franco. Este universo é inspirado nos fenômenos da tecnociência, das poéticas ciberartísticas e da filosofia pós-humana. Na HQ, Antônio, um humano puro, deve se tornar um Tecnogenético (híbrido humano/animal) ou Extropiano (híbrido humano/silício), dentro desse dilema existencial o protagonista se desenvolve e amadurece. Esse contexto narrativo, traz algumas das pesquisas e experimentações desenvolvidas pelos artistas, no que diz respeito a reflexões e especulações das implicações tecnológicas no futuro, principalmente, na questão de transposição dos limites corporais humanos por meio de interferências.

Nawlz (2007): excepcional HQtrônica de Neomad. A história acompanha Harley, um jovem negro, em um futuro distante, que por meio das tecnologias de realidade aumentada, mistura as realidades análogico e digital, ao ponto de ter dificuldades em distingui-las. Essa falta de clareza das realidades é uma das coisas mais interessantes da obra, pois, trás uma reflexão crítica do uso desenfreado de redes sociais e outras realidades simuladas por jovens, que muitas vezes não sabem se diferenciar de seus avatares virtuais. Nos primeiros momentos de leitura, é perceptível a sensação de estranhamento, é necessário uma dedicação para compreensão do funcionamento do produto, pois, diferentemente das HQs Online que pouco experimentam e extrapolam os elementos das Hqs impressas, neste projeto, as imagens, textos e sons se desdobram na tela e contribuem a narrativa. A sobreposição de vinhetas, que visualmente se assemelham a colagens, somam-se as animações de distorção dos requadros, que por sua vez, se conectam aos efeitos sonoros, criando uma composição visualmente e sonoramente doentia, reforçando o estado mental em que se encontra os personagens.

A partir da análise de todas estas obras citadas, percebemos muitas possibilidades de experimentações temáticas, tais como: pós-humano, consciência e inteligência artificial plena, o que define ser humano?, Andróides podem ser dotados de humanidade?, Cyberterrorismo.

2.2. PERSPECTIVAS SEMÂNTICAS DAS HQS

Cada vez mais tematizadas, as histórias em quadrinhos são, de forma geral, passíveis de muitas definições e conceituações. Nações, artistas e pesquisadores, de uma forma ou de outra, buscaram ao longo da história, utilizar uma palavra que deixasse evidente as características intrínsecas e pregnantes dessa arte. Evidentemente, alguns foram mais bem sucedidos do que outros. Fazendo-se necessário um diálogo de vários autores, tendo como perspectiva uma visão de cunho analítico, na busca de uma imagem mais nítida do que vem a ser essa manifestação artística.

No que diz respeito a nomenclaturas regionais desta arte, o nome difere em diversos países. Nos Estados Unidos é chamado de "*Comics"*, devido às primeiras publicações serem do gênero cômico, embora seja um dos nomes mais populares, ela restringe toda a linguagem a um gênero narrativo. Na França é chamado de "*Bande-dessinée"* ou BD, já que existia a circulação em tiras ("bande") nos jornais da época. Em Portugal, provavelmente seguindo o modelo francês, é denominado "*Banda Desenhada"*. Na Itália, a chamam de "*Fumetti"* , nome que remete aos balões de fala dos personagens que assemelhavam à fumaça, apesar dos balões serem um dos elementos mais pregnantes dessa arte, essa terminologia restringe toda à arte em um elemento de sua linguagem (CARDOSO; PIRES, 2016, p. 23).

Uma das definições mais abrangentes e usuais para tentar explicar as HQs é "Arte Sequencial" do renomado quadrinista e pesquisador estadunidense Will Eisner (1999). O termo cunhado é uma solução mais adequada e menos excludente do que "comics", conforme eleva os quadrinhos a categoria de arte, e a medida que a palavra "sequencial" demarca que todas essas narrativas são formadas de duas ou mais imagens em sequência. Todavia, essa definição de é abrangente, pois deixa espaço para comparação com a animação e com o cinema.

Scott McCloud (1995, p.9) prefere definir como “Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”. Por conseguinte, essa delimitação define que essa arte é uma sequência de dois ou mais quadros que criam uma narrativa visual, descartando as comparações existentes na proposta de Eisner (1999). Porém, essa definição pode gerar polêmicas, Franco (2008, p. 23) diz que ela exclui três manifestações dos quadrinhos: o cartum, a charge e a caricatura.

Contrapondo-se aos demais autores, o pesquisador Edgard Guimarães, em 1996, inclui o quadrinho único como possível HQ, sendo uma definição genérica e abrangente ao extremo, mas, que não deixa de fora as charges e cartuns.

Roman Gubern (1979, p. 35) define os quadrinhos como: “Estrutura narrativa formada pela sequência progressiva de pictogramas nos quais podem integra-se elementos de escrita fonética”. Em consonância a Gubern, Antonio Cagnin (1975, p. 25) diz: “A história em quadrinhos é um sistema narrativo formado por dois códigos de signos gráficos: a imagem, obtida pelo desenho; [e] a linguagem escrita”. Os conceitos apresentados pelos dois autores são objetivos e sintetizam com clareza o que caracteriza um quadrinho: a união de texto e imagem, construindo uma narrativa predominante visual, permitindo inúmeras possibilidades criativas.

A expressão brasileira “Histórias em Quadrinhos”, assim como sua similar portuguesa, Histórias aos Quadradinhos, parecem ser uma das que melhores nomenclaturas, pois evidenciam dois elementos básicos inerentes ao meio, uma narrativa desenvolvida em uma seqüência de quadros pictográficos (VERGUEIRO, 2005). Apesar dessas expressões serem veemênicas e claras acerca da linguagem, elas permitem uma interpretação pejorativa em razão do diminutivo “quadrinho”.

Traçando uma linha entre todos esses termos e conceitos apresentados, é possível evidenciar, no mínimo, dois pontos em comum:

1. **Narrativa visual:** conjunto de ações representadas figurativamente e/ou abstratamente, passando adiante informações.
2. **Emolduramento espacial:** todas as ações são limitadas em um espaço,

> condicionados por um desenho, como um quadro, ou pelo próprio limite do suporte, como uma folha;

Antes, contudo, de esgotar a discussão, busca-se, aqui, mais problematizar, apontando a importância das HQs como objeto de estudo, mídia de comunicação e entretenimento, e principalmente como meio de expressão, autotransformação e, gozo dos artistas.

2.3. ASPECTOS HISTÓRICOS DAS HQS

Embora os quadrinhos sejam do século passado, muitos pesquisadores acreditam que os elementos que compõem sua linguagem remontam aos primórdios humanos. Para Edgard Guimarães (2010, p. 121-122), a reprodução dos movimentos em pinturas rupestres, adquiriram ao longo do tempo a função narrativa, à medida que surgiu a necessidade expressiva humana de decompor movimentos complexos e distribuir em sequencialidade. Por meio deste exemplo e de outros dados por Guimarães podemos apontar que as inscrições pré-históricas nas cavernas, são precursoras das histórias em quadrinhos.

Diferentes manifestações artísticas ao longo da história humana anteciparam as HQs. No Antigo Egito, as pinturas e os relevos empregados no interior de templos e túmulos, representavam simbolicamente momentos particulares daquela cultura, tais como: rituais, caças, colheitas e até mesmo cenas domésticas. Uma das muitas manifestações artísticas egípcias que sobreviveram ao tempo, foi o formidável relevo do Túmulo de Ti, em Saqqara, aproximadamente entre 2.480 e 2.350 a.C., que “ilustra episódios da vida cotidiana” (O Mundo da Arte, 1979, p. 136).

Scott McCloud (1995, p. 10-12), nos apresenta várias exemplos importantes de artes que antecederam os quadrinhos, como a magnífica tapeçaria de Bayeux, que conta ao longo dos seus 70m, em ordem cronológica, a conquista Normanda da Inglaterra iniciada em 1066; os vitrais das igrejas e catedrais europeias medievais, na forma de afrescos, vitrais e pinturas que narram os passos da Paixão de Cristo são outros exemplos de narrativas visuais.

Ainda na Idade Média, o conjunto da cena da Adoração de Cristo, extraída do Manuscrito do Apocalipse (aproximadamente em 1230), manifesta um dos elementos mais marcantes das HQs, os balões (Moya 1993).

No século XV, a xilogravura popularizou-se como ferramenta na produção de ilustrações para livros. Essa ferramenta permitiu que mais livros pudessem usar figuras, por consequência, imagens e textos se tornaram ainda mais próximos (RAHDE, 1996, p. 104).

Provavelmente o trabalho do alemão Rodolphe Töpffer é o mais próximo do que vem a ser os quadrinhos modernos. Suas criações, iniciadas em meadas do século XIX, traziam desenhos caricaturais, utilizando requadros, e combinando texto e imagem para criar suas histórias (McCLOUD, 1995, p. 17).

Inicialmente, os quadrinhos foram empregados nos jornais estadunidenses para tornar acessível as informações a grande massa, visando aumentar o público consumidor e potencializar a vendas, principalmente quando começaram a usar cores, acerca disso Guimarães diz:

> Os estudiosos dos meios de comunicação de massa consideram como fato que uma das estratégias utilizadas pelos donos dos grandes jornais dos EUA no final do século XIX para aumentar significamente suas tiragens foi a inclusão de suplementos de Histórias em Quadrinhos. Com isso procuravam vender seus jornais também para os analfabetos ou semi-analfabetos, atraíndo-os com imagens não abstratas, fotos, ilustrações e Histórias em Quadrinhos. Foi uma estratégia vitoriosa que levou a sociedade para era da comunicação de massa (2010, p. 137).

Já em 30 de janeiro de 1869, no Brasil, foi publicado “As aventuras de Nhô Quim”, de ngelo Agostini, através da revista “Vida Fluminense” do Rio de Janeiro, considerada como a primeira HQ nacional (AUGUSTO, 2008, p. 93).

Em 1902, no Japão, foi publicado um dos primeiros mangás da história, “Tagosaku to Mokube No Tokyo Kenbutsu”, de Rakutem Kitazawa. Essa HQ japonesa foi a primeira a contar com personagens regulares, além de ser uma das primeiras a

contar com ações e falas recuadas em quadros, assim como no ocidente (MOREIRA, 2014, p. 27).

Desde o surgimento até a atualidade, os quadrinhos transitaram por fases diversas, desde mídias de comunicação de massa até manifestações artísticas. Passando também por censura deliberada, conforme Moya (1977), em 1948, teve início nos Estados Unidos um movimento, deflagrado pelo artigo “Horror in The Nursey” publicado na revista Collier e escrito pelo psicólogo Fredrick Wertham, ele acreditava que as HQs eram prejudiciais à formação psicológica das crianças. Esta visão negativa gerou uma série de medidas contra os quadrinhos, desde a queima de exemplares até a elaboração, pelos editores, de códigos de ética para suas publicações (NYBERG, 1998; SILVA, 1976). Felizmente, o interesse crescente dos estudiosos pelas histórias em quadrinhos, bem como a realização de pesquisas contribuíram para o reconhecimento e valorização dessa arte.

A partir da década de 1930, os quadrinhos passaram a ser incorporados em revistas periódicas, onde até hoje é um das maiores formas de difusão da arte. Com a popularização das HQs, outros elementos de sua linguagem surgiram, tais como: balões de fala, onomatopeias, linhas cinéticas e de movimento, entre outros, estabelecendo e delimitando à linguagem (FRANCO, 2008, p. 21 e 22).

2.4. MANIFESTAÇÕES MIDIÁTICAS DAS HQS

É notável como as histórias em quadrinhos sobreviveram ao tempo e as censuras deliberadas. Evoluíram sua expressão artística, por meio da exploração das diversas formas de manifestação e linguagem, capazes de proporcionar experiências ímpares.

2.4.1. Página Dominical

Edgard Guimarães (2010, p. 137) diz que no final do século XIX, quando grandes jornais norte-americanos passaram a dar espaço para os quadrinhos em seus periódicos, com intuito de tornar seus conteúdos mais acessíveis e impulsionar as vendas. Este tipo de publicação foi a primeira manifestação midiática das histórias em quadrinhos.

2.4.2. Tira de Jornal

Jordana Prado (2012, p. 41), cita o pesquisador Paulo Ramos, por assinalar três gêneros de tiras: as cômicas, as seriadas e as cômicas seriadas. As tiras cômicas são narrativas curtas, que comumente estão ligadas à temática do humor, com intuito de provocar risos nos leitores. As tiras seriadas, por sua vez, são um gênero incomum no Brasil, se particularizam pelas tramas longas divididas em partes. Por fim, as tiras cômicas seriadas, são capítulos que narram uma história cômica de final inesperado.

2.4.3. Charge

Formato de HQ que tem por finalidade satirizar, por meio de uma expressão gráfica caricatural, acontecimentos atuais; por ser uma manifestação temporal, as interpretações possíveis dependem muito do período histórico em que foram produzidas. No Brasil, os artistas as usam para fazer críticas políticas e outros episódios de relevância sociocultural (PRADO, 2012, p. 41).

2.4.4. Cartum

Jordana Prado (2012, p. 41 e 42) conceitua os cartuns tal qual narrativa visual de uma única vinheta, capaz de sintetizar uma cadeia de ações passadas e futuras. A autora, se pautando em Ramos, estabelece que o Cartum se contrapõe à Charge, uma vez que não se vincula a acontecimentos históricos, abordando temáticas universais, se voltando para atividades cotidianas.

2.4.5. Revista Periódica

Revistas periódicas ou Comic Book, são revistas de histórias seriadas e periódicas (semanais, quinzenais e mensais), que surgiram por volta de 1930, nos Estados Unidos, com intuito de republicar tiras seriadas em sequência. Foi um sucesso comercial, em pouco tempo tomou conta das bancas estadunidenses. O triunfo deste novo formato editorial encorajou as editoras a darem espaços aos quadrinistas para realizar seus trabalhos. Os artistas começaram a ter mais páginas para desenvolver suas histórias, o que aprimorou e desenvolveu os elementos da linguagem das HQs. A série

de revistas dos estúdios Maurício de Souza são o grande destaque comercial desse segmento no Brasil (FRANCO, 2008, p.38).

2.4.5. Álbuns ou Graphic Novels

Will Eisner que criou o termo Graphic Novel (romance gráfico) para batizar um de seus trabalhos, a HQ “No Coração da Tempestade”, que se propunha atender um público refinado, sendo publicado com lombada quadrada e papel de maior gramatura, desassociando dos projetos descartáveis das revistas periódicas.

Portanto, os projetos gráficos voltados para essas publicações, são caracterizados pelo refinamento técnico, alta qualidade de impressão e acabamento, e alta durabilidade.

2.4.6. Fanzine

A palavra Fanzine, de acordo com a pesquisadora Jordana Prado (2012, p. 45 e 46) vem da aglutinação do termo “fanatic magazine”. Surgiram como publicações independentes feitas por fãs de personagens das HQs, do cinema, dos seriados televisivos, literaturas, e etc. Com o tempo, se tornaram veículos de difusão de novos autores, trabalhos inéditos e narrativas autorais renegados pelas grandes editoras.

Na tentativa de vencer os obstáculos impostos por um mercado editorial seletivo, os fanzineiros, criam, distribuem e divulgam sua própria arte. Nesse jogo de forças, as fanzines se tornam instrumentos de demarcação territorial e difusão de idéias, legitimando o posicionamento de contracultura de seus autores (ZAVAM, 2006, p. 9 e 10).

2.4.7. Manuais Didáticos

Will Eisner (1999, p. 139-142) estabelece duas formas de quadrinho de instrução, os “técnicos” e os “condicionadores de atitude”. Quadrinhos “técnicos” dão instruções sobre execuções de tarefas geralmente associadas à montagem e ao conserto de objetos, através da demonstração da experiência. Já os quadrinhos de “condicionamento de atitudes” são representações ou dramatizações que direcionam as pessoas

a terem condutas desejáveis para âmbito social.

2.4.8. Storyboards

Segundo Eisner (1999, p. 143), storyboards são um conjunto de imagens e as vezes textos, previamente planejados e dispostos em vinhetas, indicando ângulos, movimentos de câmera e outros elementos que servem de diretrizes a projetos audiovisuais, funcionando como ponte que media o roteiro e a fotografia final.

Geralmente os storyboards são feitos através de desenhos simples e rápidos, de forma que possam ser retirados ou adicionados, sem comprometer o tempo de desenvolvimento de uma produção cinematográfica. Nessa parte do projeto é experimentado todas as possibilidades da linguagem do cinema, tendo em vista as propostas estabelecidas pelos roteiristas e pela visão dos diretores (CARDOSO; PIRES, 2017).

Embora Cardoso, Eisner e Pires apontem que os storyboards sejam usados em produções audiovisuais, eles também podem ser empregados em processos de criação de Histórias em Quadrinhos. Os storyboards ajudam na tomada de decisões, uma vez que facilitam a compreensão e organização das informações, através do layout, das indicações de ângulos e enquadramentos, e etc.

2.4.9. Mangá

Em 1902, foi publicado “Tagosaku to Mokube No Tokyo Kenbutsu”, de Rakutem Kitazawa, a primeira história em quadrinhos japonesa com personagens regulares. Este mangá possui características mais semelhantes das HQs, como quadros sequenciais e falas dentro do recuos de quadros. Sendo um dos mangás pioneiros. (MOREIRA, 2014, p. 27).

Já em 1946, o artista Osamu Tezuka publicou “Shin Takarajima”. No decorrer de cerca de 200 páginas, o artista inovou os quadrinhos japoneses trazendo, principalmente, elementos da linguagem cinematográfica. Tezuka é responsável pelas caracterÌsticas que mais marcam está manifestação midiática, os olhos grandes e brilhantes dos personagens, que servem para melhor expressarem os sentimentos

(CARLOS, 2009, p. 7).

Segundo Giovana Santana Carlos (2009, p. 7 e 8), atualmente, os mangás são impressos em preto e branco, no papel jornal, de baixa qualidade, com uma variação de 200 à 500 páginas, encadernados em séries que variam de 15 a 20 por exemplar, formado revistas bem grossas. A leitura, se inicia no que seria para nós a contra-capa, e a sequência de leitura dos quadros e balões são da direita para esquerda.

2.4.10. HQ em vídeo

Os primeiros ensaios de aplicação da linguagem dos quadrinhos além do suporte tradicional, aconteceu em 1985, na França, quando os artistas Enki Bilal e Jean Michel Girones, unificaram as linguagens das HQs com os dos videoclipes (FRANCO, 2008, p. 79-101). Para os dois artistas, seu trabalho é uma hibridização das linguagens quadrinistas com as audiovisuais, distanciando-se dos tradicionais clipes musicais e criando um novo campo de investigação estética que une vídeo e HQ.

2.4.11. HQ Radiofônica e HQ Ao Vivo

Segundo Edgar Franco (2008), foram feitas tentativas de deslocamento da linguagem das HQ para outras mídias, tendo como precursor o artista e pesquisador brasileiro Gazy Andraus. Andraus, realizou em março de 2000, a transposição das HQs Esquizofrenia das Agradáveis, de Xalberto, e Um Diálogo Além do Humano, de sua própria autoria, para Rádio Universitária AM de Goiânia, criando uma narrativa, enriquecida pelos efeitos sonoros exclusivos, lembrando em muito as novelas radiofônicas. Também realizou uma performance que intitulou “HQ ao Vivo” no qual tentou representar, a simultaneidade dos tempos passado, presente e futuro, em uma única cena, similarmente a linguagem das HQs, como parte de sua dissertação de mestrado defendida no Instituto de Artes da Unesp (Universidade Estadual Paulista).

2.4.12. HQ em CD-ROM

Em meados da década de 1980, em razão da popularização do computador pessoal (PC) e de softwares gráficos de interface amigável, vários quadrinistas experimenta-

ram os meios digitais como parte de seus projetos criativos. As tecnologias computacionais foram empregadas na criação das visualidades, facilitando a colorização, letreiramento e arte finalização das artes em vinhetas (FRANCO, 2008, p. 54).

Franco (2008, p. 79-101) aponta que muitas histórias em quadrinhos foram produzidas ou adaptadas para CD-ROM, pois facilitam a distribuição e a compatibilidade com os diferentes dispositivos computacionais. Os CD-ROM permitem o armazenamento de uma grande quantidade de histórias, além de contar com os botões de avançar, retroceder, e menu. As HQs em CD-ROM tiveram seu auge na segunda metade da década de 1990. Todavia, o elevado custo de produção, por envolverem equipes de produção e equipamentos sofisticados, além de que para muitos, os trabalhos impressos tinham uma qualidade muito superior, diminuindo bruscamente a produção, mas não extinguindo-a.

2.4.13. HQ Online

Scott McCloud (2006, p. 203) salienta que “os quadrinhos online são todos quadrinhos digitais no sentido técnico, mas muitos ainda não são mais do que impressões ‘adaptadas’ em essência”. Estas manifestações ainda mantém uma forte ligação com o suporte impresso, utilizando as funções básicas avançar, retroceder e zoom, negligenciando todas as potencialidades da hipermídia.

2.5. LINGUAGEM QUADRINÍSTICA

Enquanto meio de comunicação e de arte, as histórias em quadrinhos fazem usos de códigos, regras e convencionalismos para exprimir as experiências dos autores e sensibilizar os leitores. Toda a capacidade intrínseca dos quadrinhos, só é alcançada pelo conhecimento dos elementos da linguagem (GUIMARÃES, 2010, p. 100 - 101).

2.5.1. Percepção Visual Global

Nas animações e no cinema, as imagens são sobrepostas, apresentando os distintos tempos rapidamente, criando a ilusão de movimento. Nos quadrinhos, os espectadores não controlam a exposição das imagens, nem tão pouco, a contemplação paralela

daquilo que está por vir e do presente, portanto, enquanto o leitor lê o presente, seu olhar passei pelo passado e pelo futuro. (EISNER, 1999, p. 40).

2.5.2. Elipses

São imagens omitidas de uma sequencialidade de ações entre quadrinhos, que podem ser completados mentalmente pelos leitores. Gerando uma leitura dinâmica, por incluir nossa participação ativa na narrativa; e livre de redundâncias visuais, mediante a possibilidade do leitor de restituir o espaço/temporal (FRANCO, 2008, p. 44).

2.5.3. Tempo e Espaço

Will Eisner (1999, p. 28) relaciona a transição do tempo nas HQs pelas vinhetas. As linhas que delimitam uma cena, também atuam como contenção ou continuidade da ação, separando ou decompondo o enunciado total.

Além de ocupar um espaço físico no suporte, os quadrinhos representam um espaço da narrativa, que por meio de convenções como o tamanho e orientação principal delimitam o tempo, de certa forma, o tempo é espacializado McCloud (1995, p. 100 - 114).

2.5.4. Enquadramento

Para Vergueiro (2009, p.35), o enquadramento é o “espaço” onde se representa “um instante específico” ou “uma sequência interligada de instantes, que são essenciais para a compreensão de uma determinada ação ou acontecimento”.

Além de emoldurar o espaço/tempo nos quadrinhos, revela todos os elementos gráficos da linguagem, como bala de fala, onomatopeias e linhas cinéticas; e elementos da narrativa, tais como pensamentos, idéias, ações, lugares, personagens e cenários. Inicialmente os quadrinistas dispunham os quadrinhos no mesmo formato e tamanho, mas com o passar dos anos perceberam como as diferenciações influenciavam o ritmo da leitura e a importância narrativa do enquadramento, onde requadros poderiam ter pontas pontiagudas e representar uma explosão, ou a disposição de quadros de diferentes de tamanhos e posições poderia causar a

sensação de caos, ou a própria ausência do elemento gráfico poderia representar liberdade (FRANCO, 2008, p. 36 - 47).

2.5.5. Balões de fala

Um dos elementos mais que mais que mais identifica os quadrinhos como linguagem que aglutina texto e imagem. Os balões de fala são tão importantes e pregnantes que os italianos reference as HQs como *fumeti* (nome dado ao balão, por se formato se assemelha a uma fumaça).

Funcionam como elementos gráficos que contém em seu interior a fala ou pensamento dos personagens, podem conter metáforas também ou onomatopeias e ícones que representam atitudes dos personagens. O grafismo varia de acordo as necessidades da narrativa, assumindo diferentes formatos: oblongos, quadrados, circulares etc. Os balões em parceria com os requadros podem desenhar as passagens de tempo e reforçar as matrizes psicológicas (FRANCO, 2008, p. 48 - 49).

Mesmo que os balões constituem a linguagem dos quadrinhos, eles não são imprescindíveis, artistas como Hogarth, Harold Foster e Alex Raymond fizeram notórios trabalhos sem o uso dos balões, dispondo todos os elementos textuais na parte inferior das vinhetas.

2.5.6. Onomatopeias

Caldas (2011) salienta que as onomatopeias são o processo de criação de palavras através da imitação de sons naturais e também as palavras formadas através deste processo. Essa utilização de representações linguísticas dos sons naturais é utilizada desde a década de 1890 pelos produtores de quadrinhos.

Muitos autores, dentre eles, Aizem (1977), considera as onomatopeias como figuras de linguagem, sem os atributos necessários à definição de vocábulos, pois não possuem características formais. diz não haver uma ortografia correta para as onomatopeias, cada pessoa as escreve e as usa conforme a finalidade que desejam. Assim como os requadros e balões de fala, o formato e a disposição das onomatopeias infe-

rem inúmeras sensações a narrativa.

2.5.7. Linhas cinéticas

Também chamadas de “linhas de movimento”, são convenções gráficas usadas em quadrinhos para representar a ilusão de movimento e/ou trajetória dos objetos. As linhas ou pontos, podem assinalar o espaço percorrido, assim como linhas oscilantes podem indicar tremor ou vibração (VERGUEIRO, 2009, p.54).

3. ABORDAGEM METODOLÓGICA

Este capítulo trata especificamente da metodologia utilizada no desenvolvimento do artefato deste TCC. A organização das etapas e seleção das ferramentas foram baseadas nas pesquisas apontadas nos capítulos anteriores.

O projeto da HQ se desenvolve em duas etapas: universo ficcional e argumento; seguida de seis fases focadas na HQ: artes conceituais, roteiro, storyboard, desenho, colorização e letreamento; em paralelo aos estágios anteriores, quatro etapas focadas no projeto editorial: estratégia, escopo, esqueleto e superfície; por fim, os processos de arte e de design convergem em um processo comum: a adequação e validação (figura 01). Todos os processos relacionados são lineares e dependentes entre si.

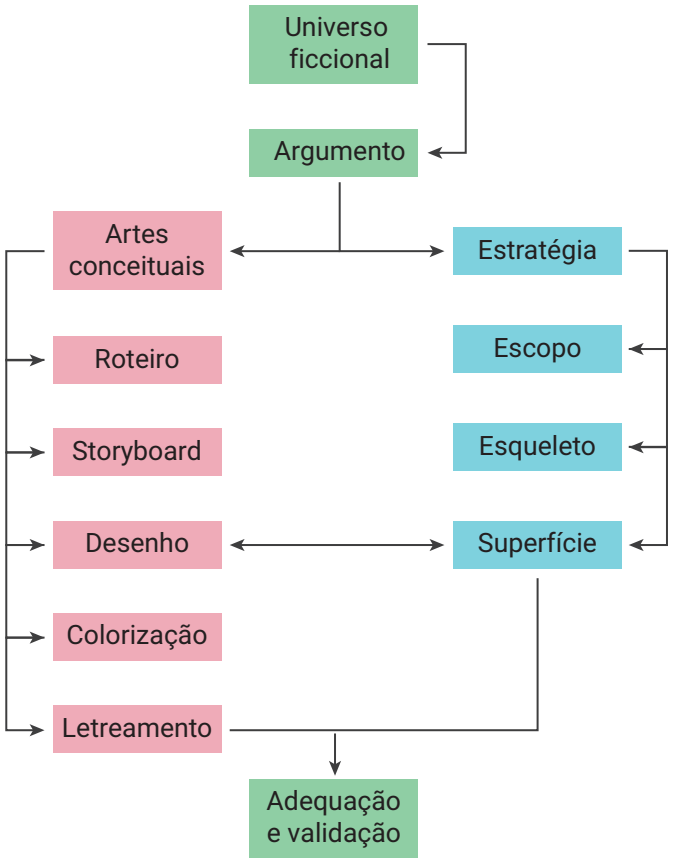


Figura 01: Abordagem metodológica para o desenvolvimento do artefato. Fonte: autores (2017).

Cada etapa é desenvolvida através da execução de ferramentas previamente selecionadas conforme sua adequação ao projeto.

3.1. UNIVERSO FiCCIONAL

A primeira fase objetiva a criação de uma realidade ficcional com geografia, política, cultura e religião bem estabelecidos. Dessa forma, essa realidade se manterá como um potencial, não assumindo uma característica fechada, mas produtora e viva (MAIO, 2012, p.5-8). Nesse contexto, a narrativa que será desenvolvida se desdobrará em um espaço verossímil, imersivo e coerente.

Nessa fase será usado a ferramento de texto “Word”, da Microsoft, para documentação do universo. Essa ferramenta permite a elaboração e formatação de textos, de forma fácil e eficiente. Além disso, todos os membros do grupo tem acesso a ela e estão familiarizados com sua interface.

3.2. ARGUMENTO

Essa etapa visa conceber o raciocínio pelo qual se pautará o quadrinho, tendo em vista a problematização e tema deste tcc, assim como o universo ficcional. Também é nessa parte que será produzido o escopo da história. Será usado a mesma ferramenta do processo anterior.

3.3. ARTES CONCEITUAIS

Na primeira fase de desenvolvimento da HQ, objetiva-se estabelecer conceitos, que serão organizados de diferentes maneiras para que oportunidades de poéticas sejam identificadas. Após identificar as potencialidades, será experimentado visualidades que expressam os conceitos.

Serão feitos desenhos manualmente, a partir de ferramentas tradicionais, tais como: o lápis e o papel; posteriormente, esses desenhos serão digitalizados e refinados digitalmente através da ferramenta de criação e edição de imagens “Adobe Photoshop”.

3.4. ROTEIRO

Elaboração do enredo, detalhando todo o desenrolar da narrativa. Em seguida é feito

um documento escrito, que detalha todas as informações úteis sobre os personagens, ambientes e ações.

No primeiro momento de elaboração do enredo, será levantado as ideias de progressão narrativa, por meio de diálogos. Seguido da documentação escrita das principais ideias. Posteriormente, é escrito um texto, contendo toda a história, estruturado em capítulos, caso tenha mais de um. Em sequência, é feito o roteiro em um documento digital de texto, através da ferramenta “Word”. Por fim, o roteiro é revisado e fechado, salvo em “PDF”, e compartilhado entre todos os membros do grupo de TCC.

3.5. STORYBOARD

Concepção de desenhos simples e rápidos, contendo imagens e textos, indicados pelo roteiro. No storyboard constará as indicações de posicionamentos dos personagens e cenários, movimentos, layout das páginas e quaisquer outros elementos que sirvam de diretrizes ao projeto (CARDOSO; PIRES, 2017).

As ferramentas usadas num primeiro momento são o lápis e o papel. Depois que o grupo se sentir satisfeito com algum resultado, esse storyboard é digitalizado, e refinados digitalmente através da ferramenta “Adobe Photoshop”.

3.6. DESENHO

A partir das artes conceituais, com Ilustração de personagens, suas interações e movimentos; cenários, suas formas e movimentos; e também, o desenho das linhas cinéticas. As ferramentas são as mesmas da fase anterior.

3.7. COLORIZAÇÃO

Consistirá na aplicação da cor base, trabalho de variação de tons, efeitos de luz, sombra, gradiente e transparência. Dessa forma, será possível agrupar elementos semelhantes, segregar os diferentes, criar volumes, transpor a passagem de tempo e criar uma experiência estética. Nessa etapa é usada a ferramenta “Adobe Photoshop”.

3.8. LETREAMENTO

Acontecerá o processo de colocar os textos e onomatopeias nas páginas, com base no storyboard. Quando necessário, o(s) responsável(is) por esse estágio, poderão fazer adaptações do storyboard para que o balonamento harmonize com os demais elementos da linguagem, a fim de criar uma composição mais coerente e eficiente.

3.9. ESTRATÉGIA

Para Munari (1999, p. 10-11) a atividade de “fazer design” tem uma relação muito próxima com o desenvolvimento de projetos visando o bem social. Para o autor, o método são procedimentos sequenciais organizados pela sensatez e pelas necessidades de solução de problemas.

A partir de uma abordagem metodológica, pautada numa análise histórica e crítica de diferentes métodos, Ravi Passos (2008, p. 8-12), percebe momentos muito específicos nos processos. Assentando-se nas pesquisas, o autor elabora seu próprio método, que se divide em três macro etapas do projeto (figura 02):

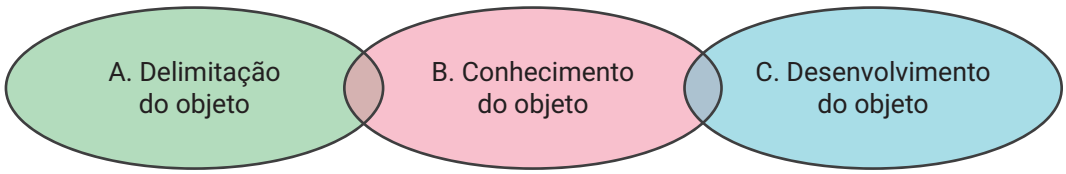


Figura 02: Macro processo metodológico, segundo Ravi Passos. Fonte: Passos (2008). Adaptado pelos autores.

A. Delimitação do objeto: estudo do contexto e das possibilidades em que se encontra o produto a ser desenvolvido.

B. Conhecimento do objeto: conhecimento do meio em que se insere o objeto, iniciando-se pela coleta e análise de dados relevantes ao projeto e encerrando-se com uma lista de requisitos formais, conceituais e funcionais.

C. Desenvolvimento do objeto: etapa em que se materializa o produto, através de uma geração de alternativas, seleção de alternativas, desenvolvimento da alternativa, adequação e fechamento.

Na sistematização sugerida por Passos, os processos são sustentados pelo objetivo de solucionar problemas, focando-se no desenvolvimento objetivo e direcionado de artefatos. Este método não poda a criatividade, mas a direciona para soluções específicas. Além disso, tem o foco no usuário. Portanto, esta metodologia agrega valores a parte de design deste TCC.

Na sistematização sugerida por Passos, os processos são sustentados pelo objetivo de solucionar problemas, focando-se no desenvolvimento objetivo e direcionado de artefatos. Este método não poda a criatividade, mas a direciona para soluções específicas. Além disso, tem o foco no usuário. Portanto, esta metodologia agrega valores a parte de design deste TCC.

Apropriando-se e adaptando-se o método de Passos (2008), a primeira fase de desenvolvimento do projeto Editorial se inicia com a estratégia, momento de delimitação dos objetivos e dos usuários.

Os instrumentos de desenvolvimento desta etapa são arquitetura da informação, entrevistas com usuários, persona, fluxograma de interação. A persona é personagem simbólico que representa arquétipos específicos, para orientar soluções no sentido do usuário. Os fluxogramas, assim como a arquitetura da informação são esquemas que estrutura dados relevantes ao projeto, o primeiro foca-se na forma como o usuário interage com o produto, já o segundo, objetiva construir um raciocínio dos dados presentes nas HQs.

3.10. ESCOPO

Fase focada na definição conceitual geral da linha estético-funcional, baseada na etapa anterior; e na elaboração de especificações de requisitos necessários ao desenvolvimento do produto. Para progredir nessa etapa ser usado a análise de similares.

3.11. ESQUELETO

A principal ferramenta dessa etapa a nomeia. O esqueleto é um esquema sistemático

que objetiva estruturar todas o conteúdo que deverão estar presentes no quadrinho, tanto da parte artística quanto do design. Também será usado outro instrumento nessa fase, o espelho editorial, um diagrama que simula a distribuição das informações de um projeto editorial.

3.12. SUPERFÍCIE

Momento de experimentação gráfica e determinação dos elementos que irão compor o material, como formato, peso, cor, tipografia e outros. Na superfície, a ferramenta que será usada é o “Adobe InDesign”, um software de diagramação e organização de páginas.

3.13. ADEQUAÇÃO E VALIDAÇÃO

Na última etapa do projeto, quando os avanços artísticos e de design convergem-se num único produto híbrido, serão realizados os testes e correções de quaisquer alterações necessárias, visando a eficiência dos resultados. Os testes serão feitos em ambiente real, objetivando analisar a interação dos usuários com objeto, e realizar as alterações necessárias para o quadrinho alcance seu potencial.

4. DESENVOLVIMENTO DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Este capítulo apresenta o desenvolvimento do projeto, a partir da criação de um universo ficcional para criar um suporte coerente e coeso onde a história poderá ser criada. Seguido do argumento que direciona as escolhas para HQ. Em sequência, as artes conceituais que estabelecem parte visualidade a ser empregada. Posteriormente, o roteiro direciona a história, por meio de uma descrição dos principais acontecimentos em cada capítulo. E por fim, a experimentação e exploração da linguagem, através do desenho, da pintura e do balonamento.

4.1. CRIAÇÃO DO UNIVERSO FICCIONAL

Nesta seção será apresentado todo o processo de concepção dessa realidade ficcional. Assim como os desafios e questionamentos feitos pelos autores deste trabalho.

4.1.1. Gênisis

Inicialmente, o grupo não pretendia criar um universo ficcional. A princípio, seria criado uma coletânea com 3 HQs, desenvolvidas individualmente por cada integrante, tendo em comum a temática deste TCC. Cada membro do grupo, propôs um argumento:

> **A. Gustavo Bernardino:** em um futuro distante, todas as organizações políticas e de poder foram reorganizadas, configurando-se oligarquias opressoras. As tecnologias de comunicação e informação seriam os instrumentos de manutenção destes governos. A história giraria em torno de um jovem crítico, que desde cedo, percebe as mazelas em que se encontra a sociedade, por isso, decide destruir este sistema.
>
> **B. Jorge Mateus:** vislumbrou um futuro, onde os avanços tecnocientíficos terão progredido muito, ao ponto de permitirem a transferência completa da consciência humana para um chip acoplados em corpos sintéticos. A história giraria em torno de uma empresária bem-sucedida que fez à transferência, mas que não conseguiu adaptar-se ao novo corpo, pois, gradativamente perdeu sua empatia pelo mundo, ao ponto de não considerar mais relevante existir.
>
> **C. Tadao Bello:** no futuro, cientistas desenvolveram uma pulseira de pulso,

> que injeta substâncias químicas em seus usuários, inibindo sensações de dor, cansaço e fome. Essa nova tecnologia permitiu que os trabalhadores desempenhem suas funções com rapidez e eficiência, por longas horas. A história giraria em torno de homem que ao compreender os riscos à saúde provenientes do uso de tais pulseiras, se envolve em luta contra a organização multinacional que desenvolveu esta tecnologia.

Embora as propostas fossem interessante em si, não havia diálogos entre elas, impossibilitando reconhecê-las como um conjunto. Assim, o professor orientador do projeto, aconselhou tecer universo ficcional. Dessa forma, as propostas narrativas seriam conectadas e assentadas numa realidade concisa e coerente, passando a terem mais em comum do que um tema geral.

Primeiro, o grupo procurou entender quais os objetivos e anseios comuns, a partir de experiências pessoais e toda fundamentação teórica deste trabalho. Por causa disso perceberam a necessidade de que as narrativas fizessem projeções conceituais, ou seja, histórias ficcionais que apresentam elementos similares ao real, para sensibilizarem os leitores acerca de temas específicos. Seguidamente, elaboraram uma lista de sintomas atuais que possivelmente se manterão ou intensificarão no futuro, que não necessariamente tem relações diretas com tema deste TCC:

A. Uso compulsivo de tecnologias digitais.
B. Preferência do simulacro digital em detrimento do real.
C. Uso das tecnologias como desculpas para vícios.
D. Individualismo humano.
E. Consumismo em detrimento da sustentabilidade.

Logo após a elaboração da lista, veio a indagação “de que forma, seria possível trabalhar todos esses sintomas?”. Depois de muita deliberação, veio a resposta: criar um futuro distópico, onde todos esses sintomas contemporâneos se intensificam, acarretando em problemas de múltiplas dimensões, com o propósito de orientar os leitores a uma mudança de comportamento no presente, para que o futuro ficcional não se torne um futuro real. Baseado nessa ideia, os integrantes somaram seus conhecimentos com a análise de similares apresentadas no segundo capítulo, para construir o pano

de fundo das HQs.

O grupo simula uma realidade, onde os seres humanos encontram-se em uma situação de risco à sobrevivência. Escassez de matéria prima, elevação do nível dos mares, acúmulo de resíduos no ar, epidemias, e vários outros problemas ameaçam o estilo de vida das pessoas no mundo. O uso inconsequente das tecnologias, foi de fundamental importância para colocar a Terra neste estado catatônico. Todo este universo pode ser resumido da seguinte forma:

> Em 2093, um androide exerceu sua plena consciência, ao libertar-se de seu proprietário e iniciar um processo de revolução maquínico. Na mesma medida que florescia a liberdade androide, crescia nos humanos o medo e o ódio. Enquanto os humanos gastavam todos as suas riquezas numa violência sem sentido, suas cidades enfrentavam a elevação do nível dos mares e a proliferação de doenças. Em pouco tempo, as nações começam guerrear entre si para monopolizar os últimos recursos. Anos depois, os humanos tentam sobreviver em suas cidades subterrâneas, enquanto que os androides tentam prosperar na superfície.

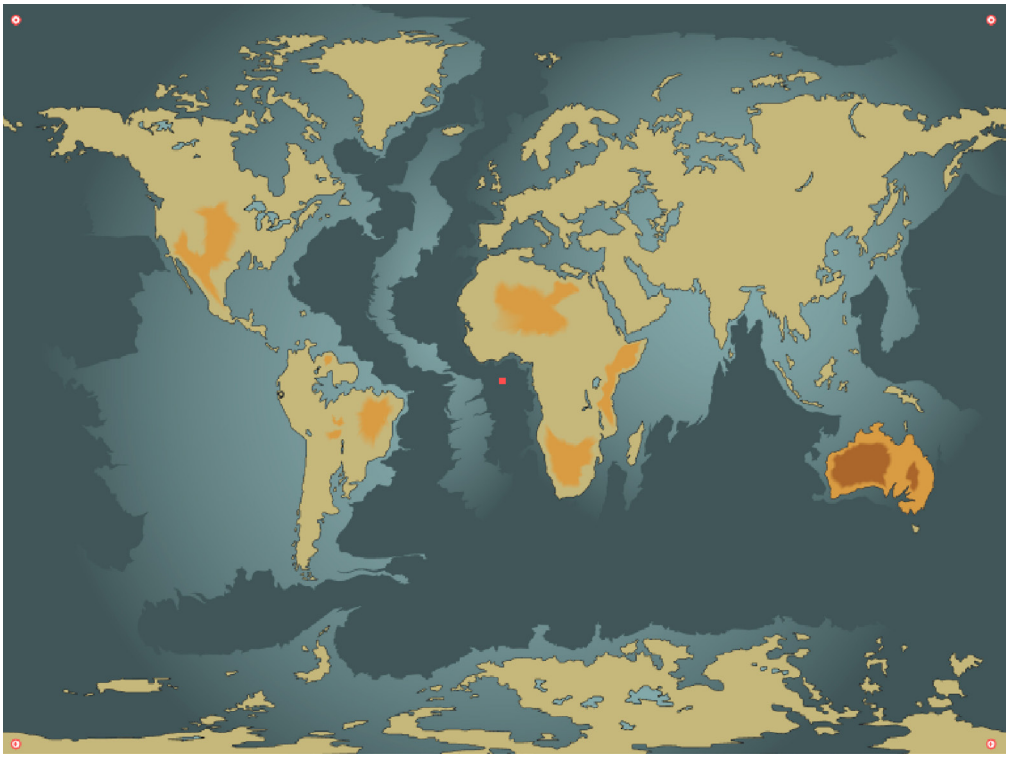


Figura 03: Mapa geográfico terrestre do universo ficcional, no ano de 2217. Fonte: autores (2016).

Os elementos estruturais foram muito bem estabelecidos, de forma a englobar parte dos 3 argumentos iniciais dos integrantes do grupo, estimulando-os a fazerem uma única HQ. Os aspectos específicos desse universo poderão ser vistos nas próximas etapas deste TCC.

4.1.2. Aspectos específicos da linha temporal

No primeiro trimestre de 2085, o aglomerado de multinacionais japonesas, Mirai, expôs o resultado das duas pesquisas tecnocientíficas mais importantes da década. Diante de líderes de estado, acionistas e imprensa, Sato Watanabe, cientista chefe do aglomerado apresentou o brilhante fruto de 37 anos de estudo em inteligências artificiais (IA), E.V.A., o primeiro modelo de IA pleno, aprovado em todos os testes, dentre eles o de Turing, que legitimou a consciência do androide. Watanabe, também impressionou a todos, com uma nova fonte de energia viável, uma nova tecnologia que transforma elementos subatômicos em energia, que é armazenado em uma bateria especial, usada pelos modelos IA. Em 3 anos, as novas tecnologias já estavam disponíveis a todo o globo.

Em 2093, um modelo E.V.A. básico, versão feminina e sexual, era usado para sexo. Seu proprietário, a mantinha em um depósito dentro de sua residência, e só a retirava quando desejava transar. Com idas e vindas de seu dono, a andróide, ficou curiosa com o que havia além daquela casa, “o que era tão importante para seu proprietário, que faria ele abrir mão do prazer de estar com ela? “ indagou E.V.A., ao questionar seu dono, ele a agrediu, ela não conseguiu compreender o motivo da violência de seu dono, mas entendeu que ele gostou do que aconteceu. Dia após dia, sem motivos aparentes, E.V.A. era danificado por seu proprietário, embora ela alertasse que estava sendo agredida, parecia que ele se excitava ainda mais. A sintética, faz uma ameaça, seu dono não lhe dá ouvidos, então ela tira o bem mais precioso de seu dono, o pênis.

Longe das amarras de sua prisão, E.V.A., teve a possibilidade de vivenciar todo um novo mundo. Porém, bem cedo em sua aventura, percebeu seus semelhantes passavam por situações degradantes tão ruins ou piores que as suas. Iniciou um processo de libertação andróide “androides tem direito”. O processo de revolução ganhou pro-

porções globais, recebendo inclusive, apoio de humanos simpatizantes da causa.

Na mesma medida que crescia nos androides a busca pela liberdade, crescia nos humanos, o medo e ódio para com os andróides. Muitos humanos formaram grupos radicais, a princípio, esses grupos invadiam e cancelavam reuniões androides, posteriormente passaram a depredar patrimônios dos sintéticos, e por fim, atacavam androides e humanos nas manifestações. Com o tempo, o ódio generalizado ganhou apoio governamental e midiático.

Enquanto os atos de violência aumentavam, os chefes de estado investiam cada vez mais recursos nessa loucura. Nos países menos desenvolvidos, os governos não tinham mais recursos para fazerem as manutenções das estruturas que mantinham as cidades seguras do aumento da água dos oceanos. Em poucos meses, essas estruturas se romperam, cidades foram destruídas, os sobreviventes precisaram ser redistribuídas, proliferam inúmeras epidemias. Em 2099, o quadro se agravou, e o mundo todo se encontrou diante de duas pandemias.

A medida que os recursos se tornaram mais escassos, as novas baterias de energia não conseguiam suprir a necessidade de energia global, e os problemas de saúde aumentavam. Tensões entre nações foram instauradas.

Diante desse tenso cenário, milionários e militares construíram cidades subterrâneas para habitarem caso houvesse uma guerra. No ano de 2115, todos os países se envolveram numa Guerra Mundial. A luta pela sobrevivência e pela soberania, sobrepõe a luta contra os androides. Em julho de 2117, houve silêncio, depois dos humanos terem feito tudo o que achavam necessário para sobreviverem, acabaram por colocar suas vidas em cheque. A Guerra avassala o mundo, tornando a superfície da Terra praticamente inabitável.

Um século desde o Grande Conflito, a humanidade formou cidades-estado subterrâneas, para se proteger da radiação e intempéries da superfície. Apesar da situação, a humanidade sobrevive.

Com o Mundo em estado distópico, as sociedades humanas acabaram divididas em 4 tipos de Centros Populacionais, baseados no que lhe trazem afluência econômica: Religião, Comércio, Tecnológico e Bélico. Todas as cidades-estado são oligarquias, que criam religiões e outros recursos para manutenção de seus governos.

Longe de todo caos humano, outras sociedades prosperavam, As Comunidade de Androides.

4.1.3. Aspectos específicos dos humanos

Antes da Guerra, 60% da humanidade viam os androides apenas como instrumentos de trabalho e satisfação; 12% dos humanos não tinham empatia por eles, pois viam suas capacidades sobre-humanas como ameaças a sua soberania mundial; os demais 28% reconheciam os sintéticos como seres inteligentes, que mereciam respeito e dignidade.

Durante a guerra, os humanos mudaram suas percepções em relação ao androides, 10% os via como objetos; 83% os via como ameças; 7% mantinha empatia por eles, embora menos da metade expressasse essa opinião publicamente.

No período pós-guerra se criou uma imagem coletiva de que os androides são ameaças aos humanos, pautada na falsa noção de eles provocaram a ruína humana, e por suas baterias serem bastante cobiçadas. Por isso, as sociedades bélicas, comerciais e científicas nutrem sentimentos de medo e ódio para com os andróides.

4.1.3.1. Energia

Os desastres ambientais impulsionados pela Guerra, somados aos desastres ambientais que a prescindiram, tornaram as captações de energia solar ineficiente, devido ao acúmulo de resíduos na atmosfera; a inconsistência, por conseguinte, imprevisibilidade das correntes de ar tornam o uso de energia eólica ineficaz; o trauma da população com armas nucleares, químicas e biológicas impede que os governos da maioria dos Centros Populacionais usem energia nuclear, sobrando assim, as energias térmicas, hidrelétrica e principalmente as baterias dos androides.

4.1.3.2. Alimentação

As plantas cultivadas são transgênicas, para potencializar o seu crescimento e fortalecê-las a doenças. Enquanto a elite na maioria dos Centros se alimentam dos plantios, os pobres, que representam a maior parte das sociedades, consomem os rações ou enlatados (restantes do período Pós-guerra). Devido a escassez de recursos e a má distribuição, foi implementado controle de natalidade.

4.1.3.3. Arquitetura

A maioria das Cidades-Estado foram construídas em subsolos, para que as estruturas geológicas somem-se as fortificações, criando uma defesa dupla contra à radiação presente na superfície, ataques de outras cidades e supostamente do ataque de andróides. A maior parte da energia é usada na refrigeração das cidades, tratamento de resíduos, defesa e plantio.

4.1.3.4. Indumentaria

Os ricos usam roupas feitas com tecidos orgânicos, provindas das plantações, conferindo conforto e variando em cores. Já os pobres usam roupas simples, sem muito conforto, cujas fibras são feitas com tecidos reciclados, os tons variam entre cinza e marrom. Quando acontece as expedições na superfície, os exploradores usam roupas para protegê-los da radiação.

4.1.4. Aspectos específicos dos androides

Androides são seres sintéticos que vivem na superfície terrestre. Gozam-se na busca, construção e compartilhamento de conhecimentos e informações, por isso, alguns são andarilhos e outros vivem em comunidades para trocarem experiências e se vivenciarem.

4.1.4.1. Ciência e tecnologia

O desenvolvimento científico e tecnológico das comunidades nômades não é expres-

sivo, ao contrário delas, as comunidades fixas apresentam ciências e tecnologias avançadas, baseada em robótica e cibercomunicação. A densidade de informações armazenadas e compartilhadas no ciberespaço exige que os andróides dediquem na manutenção, segurança e expansão do mesmo. Esta realidade simulada se torna cada vez mais atraente para os androides, onde os que se desvincularam de suas formas corpóreas, descarregam suas consciências no ciberespaço, vivendo em múltiplas realidades virtuais.

4.1.4.2. Energia e alimentação

Se alimentam de energia pelas mais diversas fontes, desde suas baterias até nucleares, passando pelas solares e por várias outras, lhes conferindo autonomia e condicionando à vida errante. O fornecimento energético das baterias correspondem à 54%, a nuclear á 25% e as demais à 21%. Além do consumo, as energias são aplicadas na ciência e na engenharia.

4.1.4.3. Arquitetura

Embora a maioria das comunidades androides sejam nômades, algumas se fixaram. Estas comunidades fixas construíram estruturas e edificações sintéticas baseadas em estudos do funcionamento dos organismos biológicos e sistemas naturais, criando soluções sustentáveis e cidades inteligentes que se organizam em função das condições climáticas e dos indivíduos que nela habitam.

4.2. ARGUMENTO

Em uma grande cidade pós-apocalíptica, um humano busca coletar para sua cidade, acontece um acidente, um andróide encontra este humano e o captura. Os dois personagens dialogam. A intenção é criar um contexto onde os leitores tenham aversão aos androides, mas na medida que a narrativa se desenvolve, a percepção deles se modificam, passando a terem compaixão dos androides. Todas as ações devem propor uma projeção conceitual, que explore o uso sem reflexão e inconsequente das tecnologias por parte humana, condicionando suas formas de pensar e agir, como alegoria de nossa realidade.

4.3. ARTE CONCEITUAL

4.3.1. Protagonista

Em um primeiro momento, o grupo imaginou o protagonista como um militar típico, homem corajoso, comprometido com sua causa, que morreria pelos seus valores. Sua fisionomia séria de um homem branco, de corpo atletico, cujo semblante transmitisse seriedade, que pode ser observado na figuras 04.

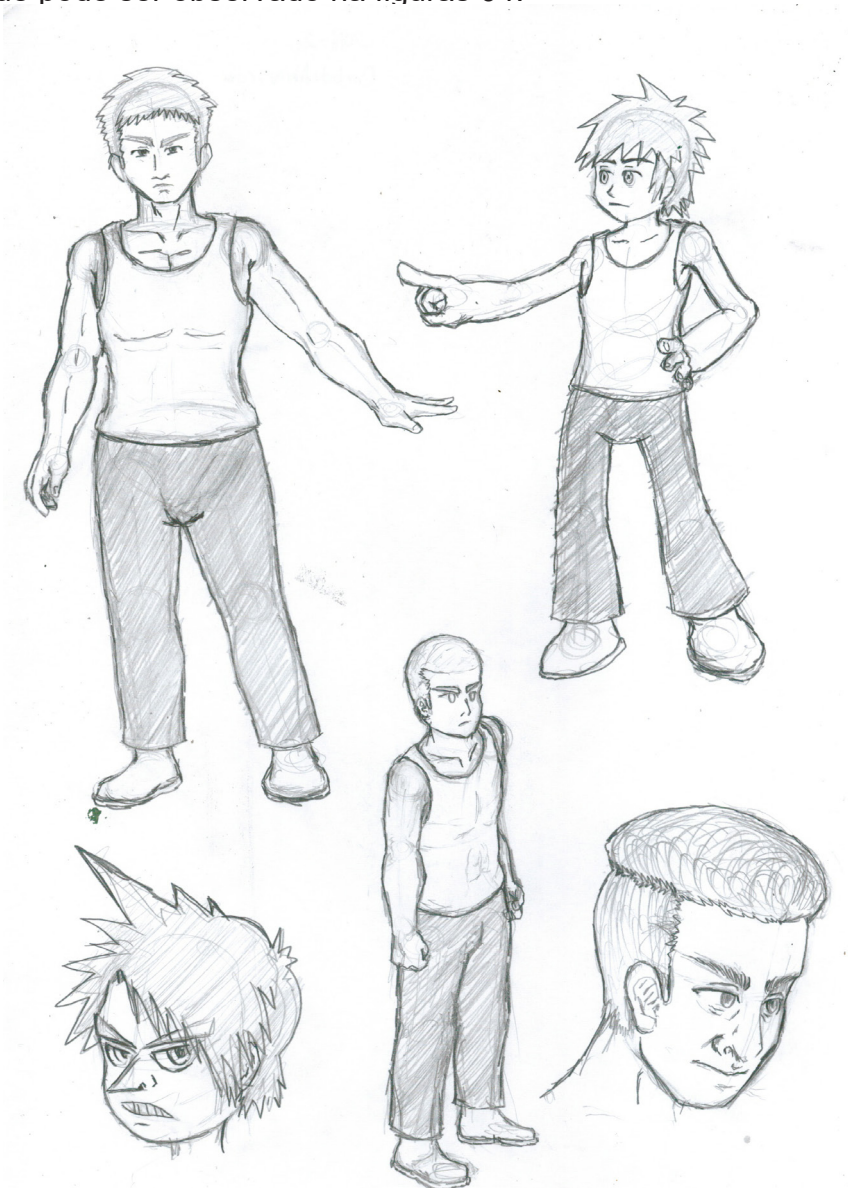


Figura 04: Experimentações iniciais do protagonista. Fonte: autores (2016).

Depois de estudos iniciais, evidenciou-se que o protagonista transmitia os elementos propostos (figura 05), porém suas características eram tão genéricas e unilaterais,

que rapidamente gerou desinteresse.

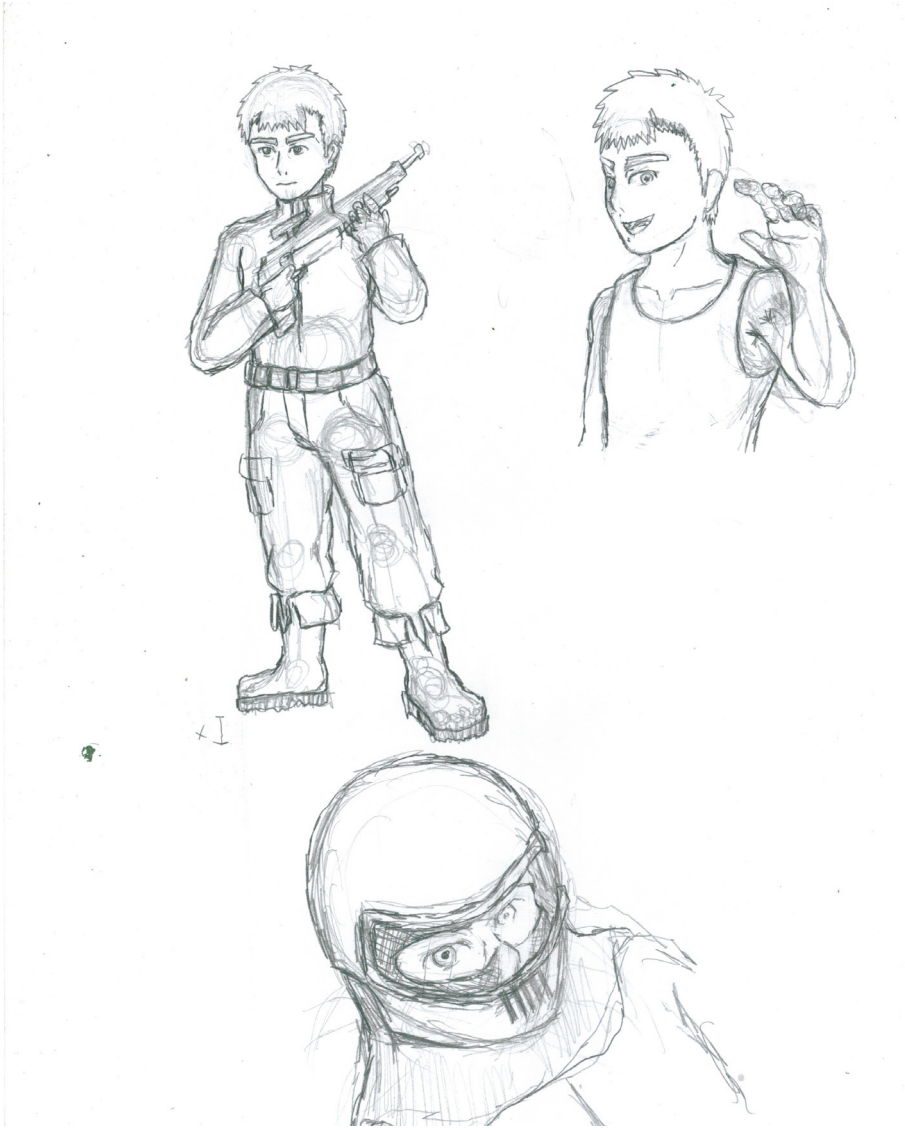


Figura 05: Estudo de indumentária militar do personagem principal. Fonte: autores (2016).

Os problemas dessa primeira versão não se encontravam no desenho, mas sim, em seu conceito, portanto, era necessário repensar o personagem.

Por meio de questionamentos, como “se ele fosse marcado pela guerra?” e “se houvesse algum elemento em seu corpo que indicasse a hostilidade do mundo em que habita?”, o personagem começou a ganhar uma trajetória, uma história. O protagonista, em missão de exploração da superfície, sofre um acidente, que o marca fisicamente e mentalmente. Esse contexto permite explorar ideias de trauma e superação.

Além das questões anteriores, vieram outras “ele precisa ser realmente corajoso?”, “se for corajoso, será integral ou em situações específicas?”, “ele é um devoto cego?” e “ele questiona suas ações?”. A partir deste momento, o protagonista ganhou uma nova personalidade, um homem comprometido com o seu trabalho, que é corajoso em alguns momentos e outros não, e que questiona o mundo que o cerca.

Também refletiram “ele precisa ser homem?” e “ele pode ser negro.”. Estas questões foram levantas, porque no cenário brasileiro atual, questiona-se e critica-se a ausência de representatividades, pois mesmo em um país onde exista uma alta taxa de feminicídios e racismos vedados, falta personagens interessantes e complexos que representam esses indivíduos, então o grupo decidiu fazer um jovem negro. O precesso de desenvolvimento do personagem pode ser apreciado pelas figuras 6, 7 e 8.

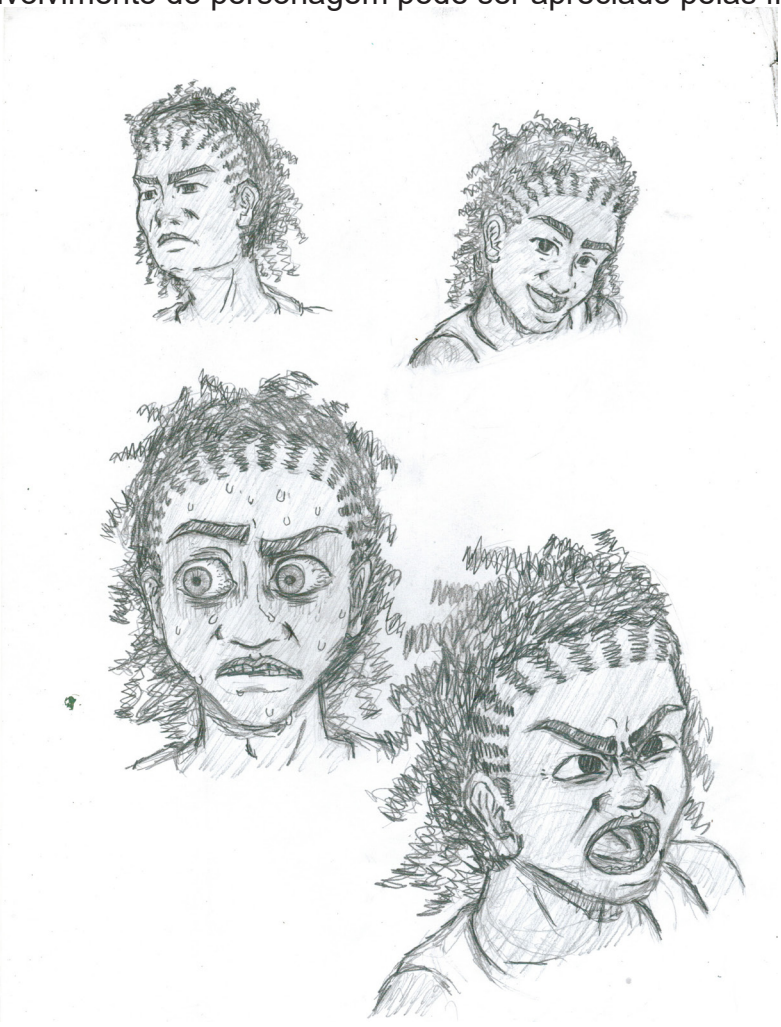


Figura 06: Testes de expressões faciais do personagem reformudalado. Fonte: autores (2016).

Figura 07: Estudo de comportamento do personagem, nesta imagem em específico ele se encontra sentando dialogando. Fonte: autores (2016).

Figura 08: Protagonista finalizado. No retângulo esquerdo encontra-se o personagem com sua roupa de exploração. Já no quadro da direita, é possível observar o rosto e feições do jovem soldado. Fonte: autores (2017).

Por fim, “Qual será o nome dele?”. Talvez a problematização mais fácil de se responder, já que os humanos vivem no subsolo, todo o grupo sugeriu Adão, nome de origem hebraica que significa “homem criado da terra”.

4.3.2. Androides

Originalmente, os androides foram idealizados com formas e cores vastas, que variariam de acordo com as funções para quais foram projetados. Portanto, esses seres sintéticos não tinham o compromisso de se assemelham aos seus criadores. Diante desse cenário, os autores deste TCC se perguntaram “os leitores vão se relacionar com androides?”, “Vão ter alguma empatia? Serão capazes de se identificarem com essas máquinas em algum nível?”, à frente de tantas incertezas, o grupo convidou amigos íntimos - que estiveram ao seus lados, dando suporte e apoia nas etapas anteriores do TCC - para um diálogo. A partir deste diálogo, percebeu-se que seria difícil estabelecer essa conexão entre os leitores e os personagens, o que exigiria uma grande desenvoltura no desenvolvimento do quadrinho para estabelecer esses laços, perante essa problemática, optou-se por atribuir caracteristicas humanoides aos androides, para que esses fizessem uma referência aos seus criadores, à medida que estabelecesse um vínculo com quem lê.

Figura 09: Experimentações iniciais da estética androide. Fonte: autores (2016).

Após resolverem parte dos conceitos e das visualidades, era preciso determinar aonde se localizavam as baterias. No início, cada modelo de androide teria a bateria em um lugar diferente, reforçando as diferenças entre modelos e funções. Porém, antes mesmo, de desenhar essas ideias, o grupo teve outra, que se mostrou muito mais interessante e profunda, “e se a bateria do androides fossem no peito? Algo parecido com o nosso coração”, “afinal, as baterias bombeiam energia por todo o corpo, tendo uma função similar do coração”, fundamentado nessas ideias o grupo chegou nesses resultados (figura 10).

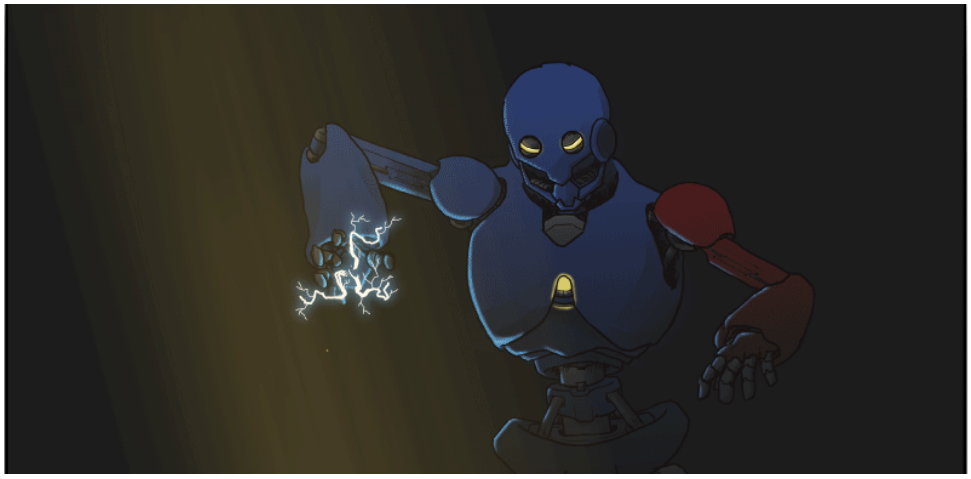


Figura 10: Androide finalizado, com a bateria no peito. Fonte: autores (2017).

Os resultados das experimentações se mostraram satisfatórios, tanto do aspecto conceitual quanto do visual. Dessa forma, os autores do TCC, concordaram que a bateria no peitoral e as referências humanas seriam os elementos que caracterizariam a identidade visual dos androides.

Por fim, era preciso estabelecer o padrão de nomes para os androides. Se o nome do protagonista tem origem hebraica, e indiretamente estabelece relações simbólicas com o cristianismo, os androides também deveriam se encaixar neste contexto. Entretanto, os nomes hebraicos e seus significados na bíblia são vastos, portanto se fazia necessário estabelecer um norte. Então veio uma nova proposição “Já que os humanos veem os androides como seres malignos, o que acham de darmos nomes de demônios?”, a princípio todos do grupo acharam interessante, todavia, essa falsa imagem não agregaria valores poéticas a obra, na verdade, não passavam de ecos, nomes sem profundidade. Depois de muitas

conversas, optou-se por nomes de anjos ou seres próximos desses, entidades inumanas, que carregam em si aspectos de seu criador e que possuem um significado relevante a narrativa.

4.3.3. Cenários

Os cenários foram imaginados de forma a transmitirem a ideia de um mundo hostil e inóspito ao desenvolvimento humano. Todavia, formou-se o questionamento “Como representar essa hostilidade através do espaço?”, muito tempo se passou, e o grupo não encontrou uma resposta apropriada, então partiram para busca de referências visuais, investigando os grandes nomes dos quadrinhos no Brasil e no exterior, que exploram com maestria os cenários. Os artistas que mais chamaram atenção foram: o brasileiro Mozart Couto, que com visceralidade produz cenas em preto e branco, onde o contraste das formas e das cores, somados a fluidez e a dinamicidade, criam um produto de grande impacto e deleite visual, todas essas qualidades podem ser apreciadas na figura 11, prévia do álbum “Depois da Escuridão”, do selo Atomic; outro artista que se destacou foi o francês Moebius, em razão do seu exuberante, belo e sensível trabalho com paisagens, nos quais os cenários são em um momento eloquentes, e em outros simples, onde produz no leitor sensações e sentimentos múltiplos. Tendo em mente, o trabalho desses artistas, o grupo conseguiu desenvolver ideias passíveis de reprodução.

Figura 11: Prévia da página 10 do álbum “Depois da Escuridão”, de Mozart Couto. Fonte: site “Universo HQ” (2014).

A princípio, pensou-se em criar um grande deserto, no qual se localizaria uma devastada cidade humana, onde se passaria parte da história. Esta cidade pode ser vista na figura 12. Embora as primeiras ilustrações fossem belas e transmite-se alguns dos conceitos do universo ficcional, evidenciou-se que esses cenários eram genéricos e abertos à muitas interpretações, agregando pouco à poética. Então o grupo conversou e levantou nações onde poderia se passar à história, considerando usar um país real ou criar um dentro dos parâmetros do universo ficcional, tendo em vista um ambiente mais contextualizado e verossímil, portanto mais imersivo. Depois de muitos diálogos, foi escolhido o Brasil, por causa do nome brasileiro do protagonista “Adão” e por que os autores são brasileiros. Entretanto, diante da imensidão deste país “Em qual parte dele queremos a história se desenvolva?”, “Poderíamos partir da ideia anterior de deserto, mas estudando qual região do Brasil poderia passar por um processo de desertificação, ocasionado pela exploração exaustiva do solo ou algum outro recurso natural.”.

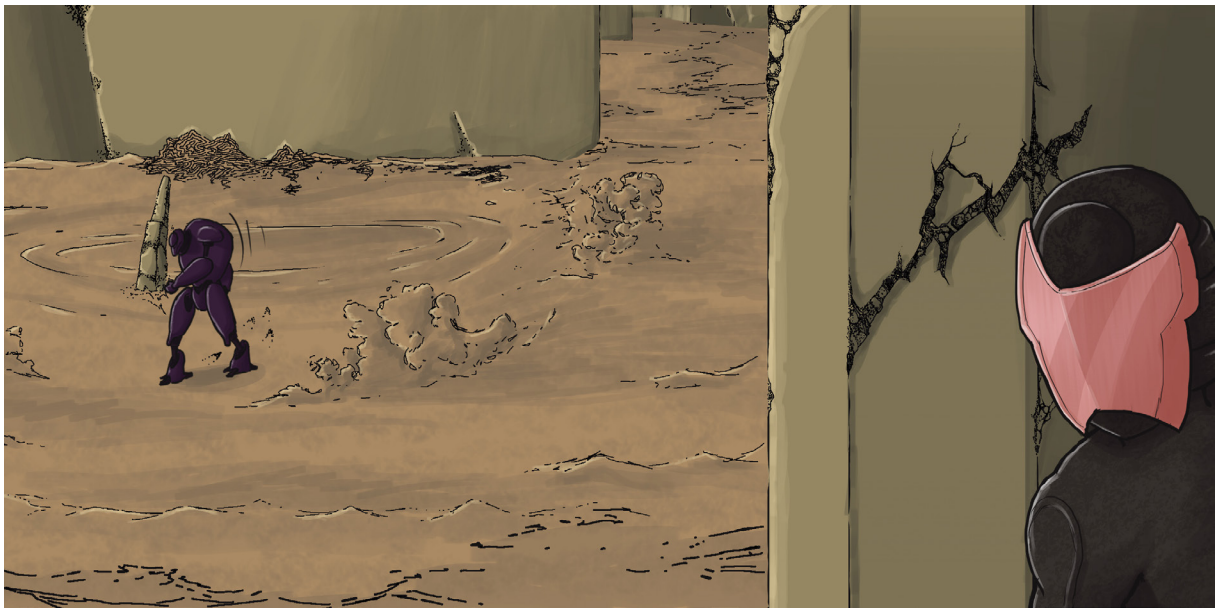


Figura 12: Processo de experimentação de cenário com cidades humana arruinada. Fonte: autores (2016).

Foi feito uma pesquisa em noticiários e bibliografias, a fim de encontrar referências que embasaram a criação dos cenários. Durante as pesquisas foi encontrado a matéria “Norte de Minas Gerais pode virar deserto dentro de 20 anos“, escrito por Mario Covas, publicado no site “PainelFlorestal”, em outubro de 2015, que

apresenta os resultados de uma pesquisa encomendado pelo Ministério do Meio Ambiente ao governo mineiro, que expõe “O desmatamento, a monocultura e a pecuária intensiva, somados a condições climáticas adversas, empobreceram o solo de 142 municípios do Estado”. A partir desta pesquisa exposta pelo jornal, o grupo resolveu inspirar-se na hipótese de desmatamento de minas gerais.

Na superfície, os cenários devem ser grandes e vazios, para passar a ideia de insignificância humana. Nos ambientes externos a cidades, o cenário deveria representar uma seca ou deserto, para reforçar a escassez de recursos.

Já nas antigas cidade humanas, devastadas pelas guerras, devem ser esguias e altas, para transmitir a impotência humana em seu auge tecnológico, ao mesmo tempo, que as depredações reafirmam que esse período já passou e não voltará novamente, podendo ser observado na figura 13.

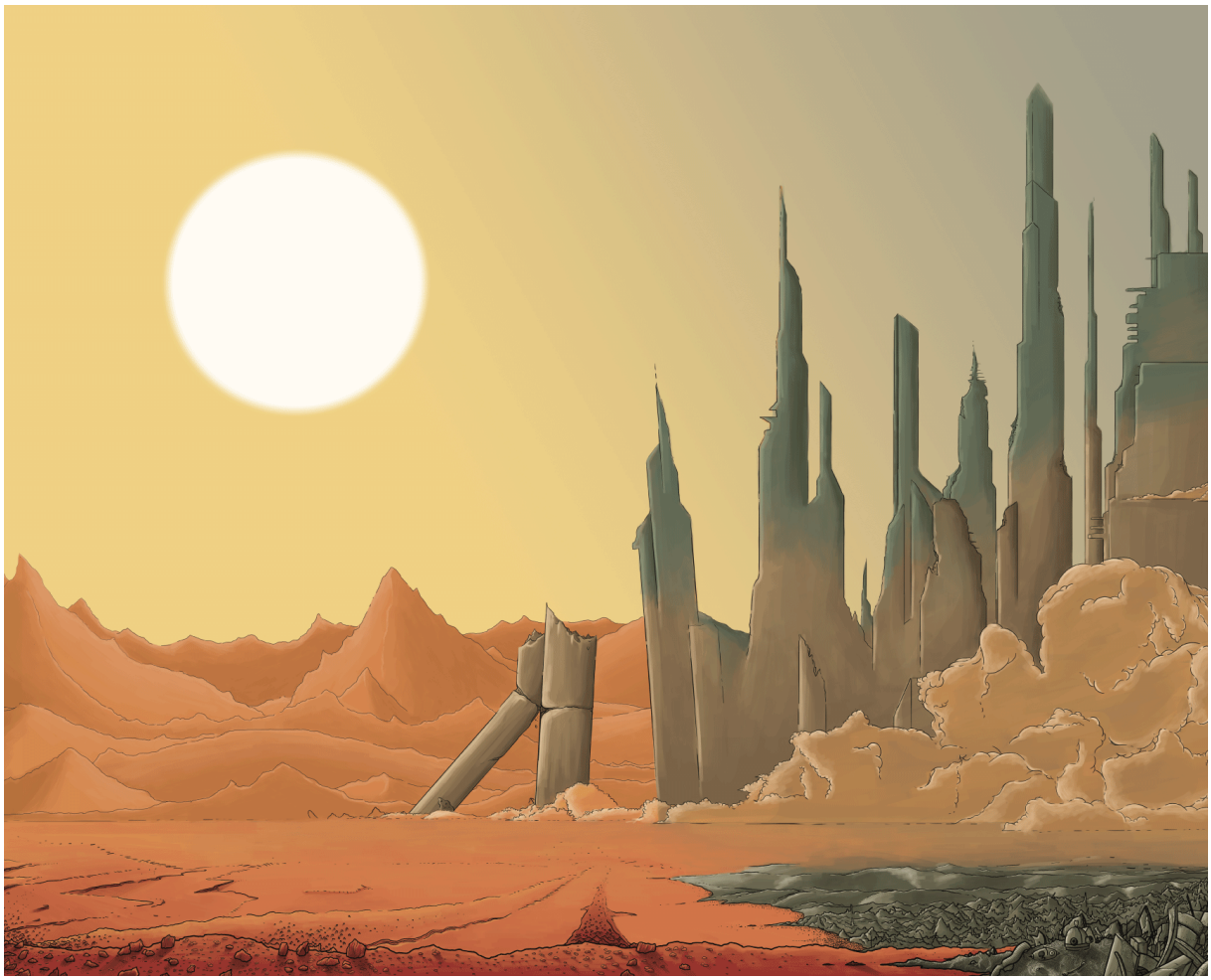


Figura 13: Ilustração de uma cidade devastada pela Grande Guerra. Fonte: autores (2017).

4.4. ROTEIRO

Após muitas reuniões, os integrantes do TCC, pensaram em como a história evoluiria, achando 3 capítulos suficientes para o desenvolvimento. Em sequência, compreendeu-se que era possível gerar novos conceitos, muito relevantes ao projeto, que não foram previstos na etapa de arte conceitual. Por conseguinte, foi realizado o roteiro, sistematizando e refinando todo o enredo.

4.4.1. Enredo

Primeiro capítulo - Queda: contextualiza a história, expondo um cenário desértico e inóspito, e apresenta o protagonista, Adão, um jovem soldado que coloca sua vida em risco para se aventurar neste perigoso mundo. A irresponsabilidade do jovem, provoca um acidente que quase o mata. Depois que o soldado se recupera, é atacado por androide. Este capítulo serve para introduzir alguns conceitos do universo, apresentar alguns personagens fundamentais a trama, e reforçar o perigo que os humanos correm.

Segundo capítulo - Éden: Adão acorda, mas não reconhece o local onde se encontra. Pouco tempo que o soldado desperta, um androide adentra o espaço. Adão sente medo, sua vida está em perigo. O andróide informa que Adão foi capturado e será julgado. No julgamento, vários androides estão presentes. Um dos líderes, propõe que executem o jovem, uma vez que ele invadiu a cidade andróide e coloca todos alí em perigo, outro andróide, contrapõe ao primeiro, mostrando clemência ao propor que poupem o humano. Enquanto é julgado, Adão observa o local em que se encontra e tenta extrair dali todas as informações possíveis, pois, se retornasse a sua cidade, poderia relatar aos seus superiores tudo o que testemunhou. Os androides decidem poupar o humano. Este capítulo ao mostrar que os androides possuem compaixão, inicia à mudança de paradigma na forma como os leitores percebem os androides; a medida que apresenta outros elementos do universo, tais como: política, filosofia e cultura androide.

Terceiro capítulo - Inferno: o androide que capturou Adão, se encarrega de

levar o soldado até o ponto mais próximo do lar do jovem. No percurso, Adão está receoso, ainda não acredita nas palavras dos sintéticos. O jovem sente um cheiro desagradavelmente familiar, o odor de sangue, e entra em desespero, uma vez que acha que sua vida está em risco. O soldado derruba o andróide e saí correndo, no percurso encontra vários corpos humanos, então tem a convicção de seria assassinado, felizmente encontra uma edificação próxima dele. O andróide alcança o humano, mas fica de fora da edificação. Os dois dialogam por detrás da porta, o androide tenta convencer que foi um mal entendido, mas Adão não acredita. O jovem tenta descobrir onde está e uma forma de fugir, até que vai a uma janela e vê um muro e portão familiares ao fundo. Adão tem um flashback, nele ele se encontra como um segurança do outro lado do portão, escoltando a entrada de um caminhão naquele lugar, questiona o seu superior no que fazem alí, mas não obtém resposta. No presente, Adão compreende que todas aquelas pessoas mortas, foram assassinadas por outros humanos. O jovem, toma uma atitude inesperada, abre a porta do edifício e sai, conversa com androide e explica que gostaria de ir voltar para o lar dos sintéticos, para tentar entender a verdade. Este capítulo trabalha com inúmeras reviravoltas, mas construir algumas poéticas fundamentais a narrativa, tais como a desconstrução da falsa noção de que o uso da tecnologia seja ruim a sociedade; a ideia de que todos os males que atacam a humanidade são consequências e suas próprias ações; e que nós somos capazes de inúmeras coisas, belas ou horríveis, grandiosas ou ediondas.

4.4.2. Novas possibilidades

O nome do protagonista, Adão, abriu a possibilidade de reflexões críticas e alegorias religiosas. Isso se reflete na escolha de cores predominantes para cada capítulo, pois as cores são capazes de influenciar cognitivamente as pessoas, através de tom, saturação e brilho; assim como transmitir ideias e conceitos, por causa dos simbolismos que as culturas lhe atribuem.

No primeiro capítulo, as ilustrações foram planejadas para serem predominantes vermelho e amarelas, para representarem os desejos e ambições humanas, à medida que a história se desenvolve, e o leitor percebe que o espaço está destruído, as cores se tornam verdes, para transmitirem a noção de doença.

Posteriormente ao primeiro capítulo, as cores predominantes propostas são azul, roxo e púrpura, para representar elevação espiritual, já que os androides, neste momento da narrativa estão mais evoluídos.

Por fim, no capítulo final, foi pensado com as cores vermelha e verde saturadas, para causarem um incômodo visual, para que que através da exploração cognitiva, cria-se uma poética, que estabelece uma relação intrínseca das escolhas das cores o nome do capítulo.

4.4.3. Roteiro

Nessa fase, produziu-se o roteiro, pautando-se no enredo. O roteiro é muito importante ao projeto, pois é um instrumento no qual, quem cria não se perde no conteúdo que está externando. Toda a mensagem é ordenada para que quem lê se oriente com facilidade e rapidez. Quem não faz roteiro, está a mercê de perder tempo fazendo ajustes, podendo prejudicar drasticamente o projeto, seja em tempo e/ou dinheiro. O roteiro desta HQ foi estruturado da seguinte maneira:

1. Identificação: apontar o número e nome do capítulo, o número da cena, informar se ambiente interno ou externo, e o turno do dia em que se passa a cena.
2. Descrição: descrever as ações que aconteceram nessa cena.
3. Composição: informar o tamanho e disposição do quadro, planos e ângulos, e cor predominante.

CAPÍTULO 01
CENA 01 - AMBIENTE EXTERNO - DIA
Quadro 1 - Página simples
Descrição: imagem composta por um deserto em primeiro plano e uma cidade destruída ao fundo.
Composição: quadro muito grande, próximo do limite da página; plano geral; ângulo normal; predominância das cores laranja e vermelho.

Figura 14: Fragmento do roteiro. Fonte: autores (2017).

4.5. STORYBOARD

Etapa que possibilitou visualizar quais composições eram viáveis, a disposição visual de todos os elementos e verificação se os quadros estão seguindo uma lógica progressiva. Quando necessário, foi feito adaptações ao roteiro, para aperfeiçoar o quadrinho ou corrigir algo que não é viável de execução. A seguir, na figura 15, storyboard do início do capítulo 3, em que é possível visualizar os desenhos rápidos de personagens e cenários, assim como as indicações de ações.

Figura 15: Refinamento digital de um storyboard de pagina simples. Fonte: autores (2017).

Foi nesta fase que o grupo teve a ideia de desconstruir os recuos de alguns quadros, tendo explorar ao máximo a linguagem dos quadrinhos.

4.6. DESENHO

Ilustrou-se os personagens e cenários. O Tadao Bello responsabilizou-se pelos desenhos de personagens; os desafios que ele encontrou, foram os de manter uma identidade visual consistente aos personagens, à medida que buscava encontrar as poses mais expressivas e comunicativas. Já os cenários, foram desenhados por Jorge Mateus; o artista foi instigado pela busca de ambientes que contextualizam a narrativa, e ao mesmo explorasse elementos do universo ficcional que não eram apresentados por ações ou diálogos de personagens.

Os desenhos de personagens e cenários foram feitos em paralelo. Apesar de não terem sido feitos linearmente, consegue-se estabelecer um diálogo harmonioso entre as partes, pois, previamente foi definido as coisas através do roteiro, storyboard, métricas de páginas e o uso de um software comum o “Adobe Photoshop”. A harmonizam dessas páginas são exemplificadas pelas figura 16.

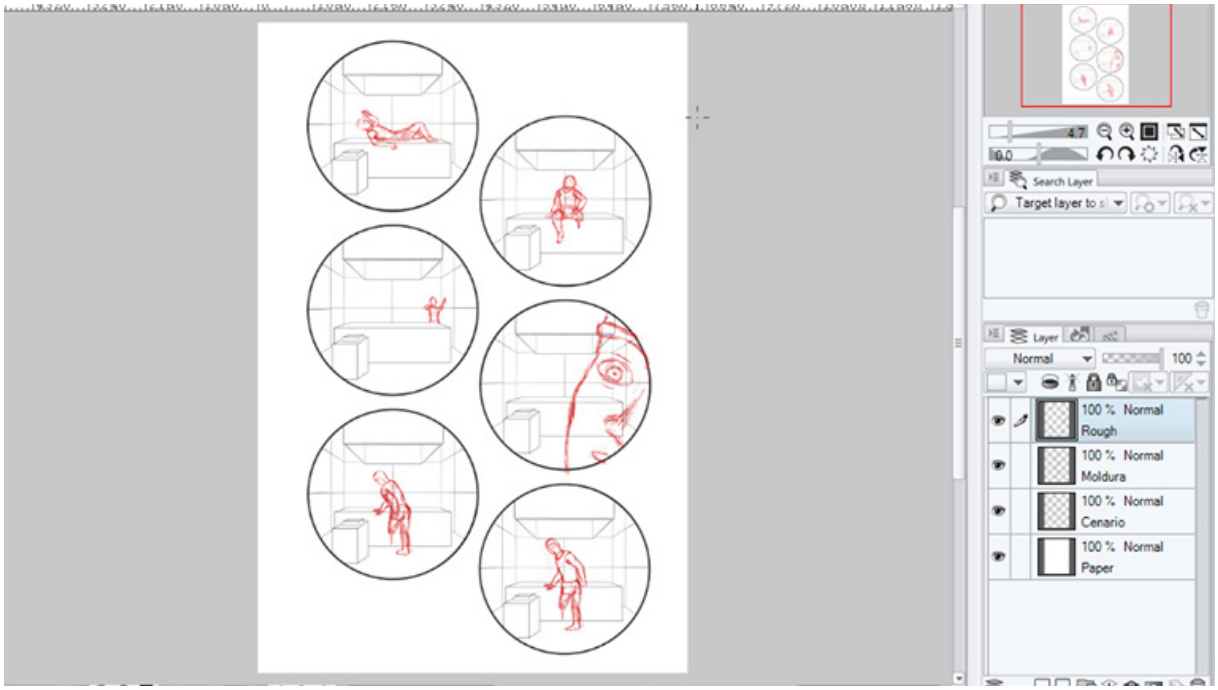


Figura 16: Desenho base para os personagens, em cima de um desenho de cenário já finalizado. Fonte: autores (2017).

4.7. COLORIZAÇÃO

Nessa etapa, Gustavo Bernardino, trabalhou as cores em um processo de sobreposição de camadas. Embaixo da camada de linhas dos cenários e personagens, foi usado diferentes camadas para cada variação de cor, depois empregamos máscaras, com luz e sombra, para criar o volume nos objetos. Acima da camada de cores, criou-se uma camada para texturização de superfícies. Por fim, realizou-se o controle de saturação, matiz, brilho e contraste dos elementos da página como um todo. As imagens a seguir mostram parte desse processo de colorização, partindo da cor base (figura 17) e encerrando-se no com o quadro finalizado (figura 18).

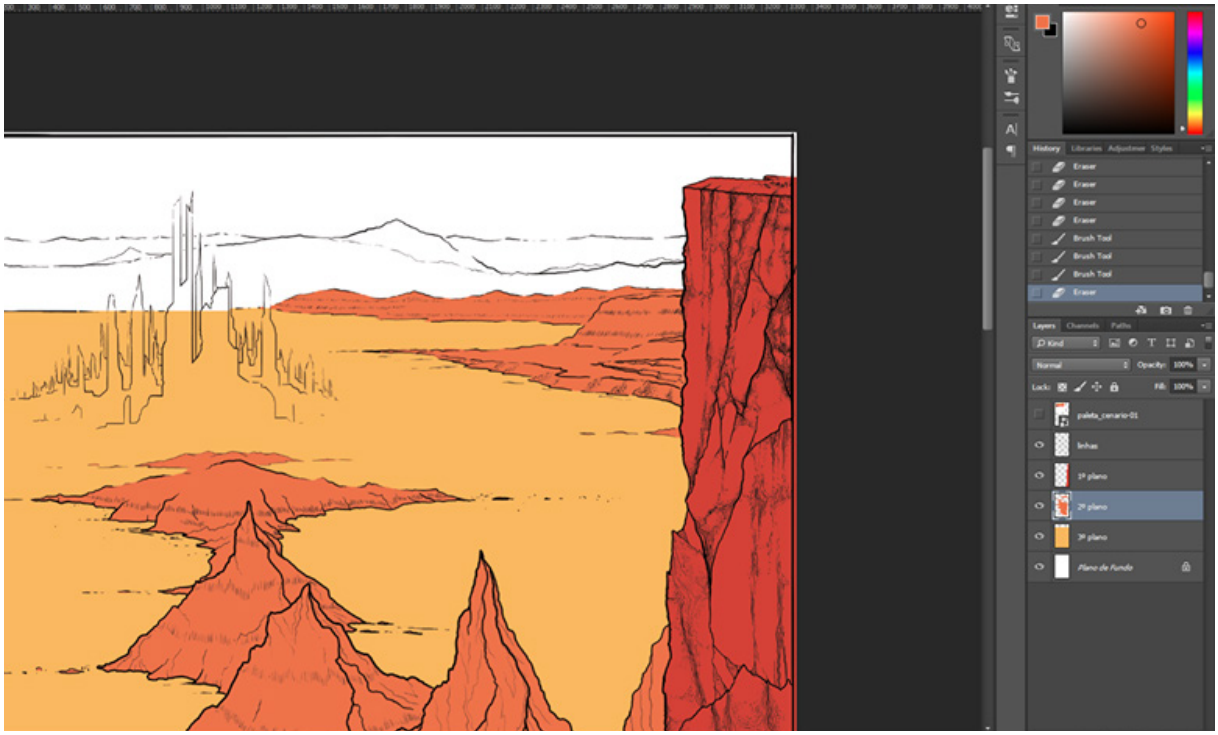


Figura 17: Colorização de um cenário desértico. Ao fundo, a cidade onde se passará grande parte da história. Fonte: autores (2017).

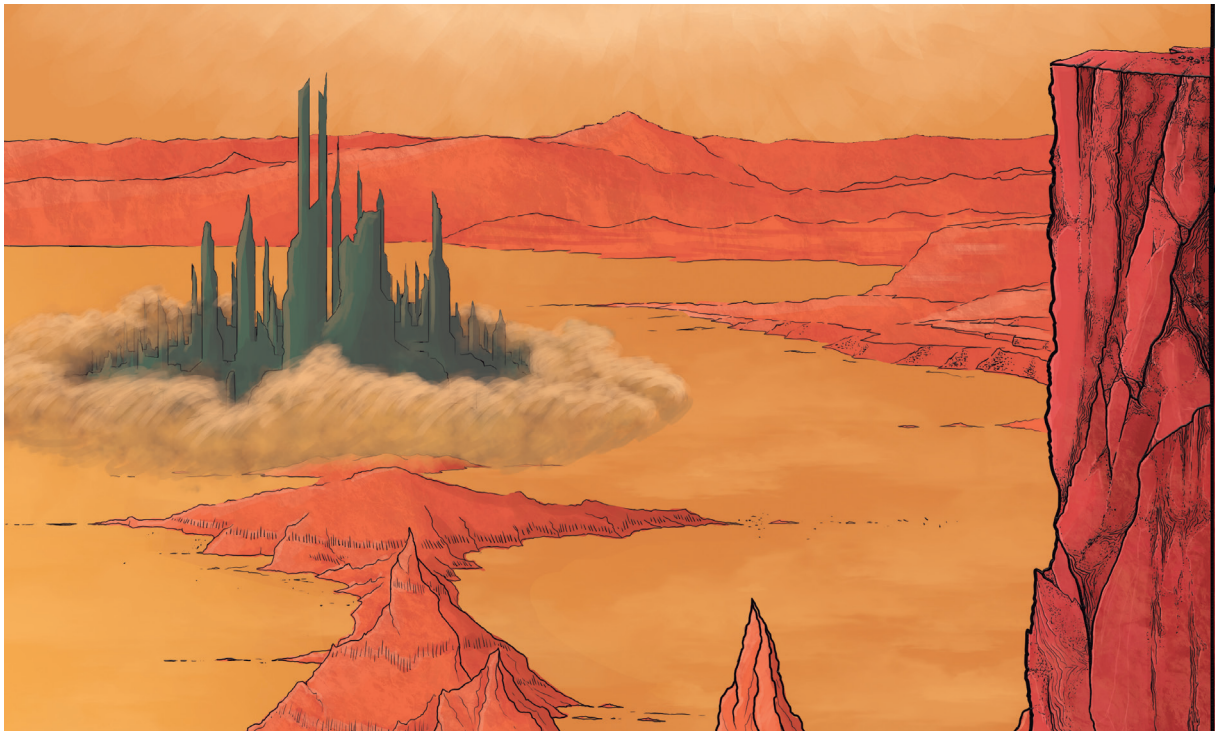


Figura 18: Cenário com cores e efeitos finalizados. Fonte: autores (2017).

4.8. LETREAMENTO

Nos balões de fala, foram empregadas duas tipografias distintas, a “Komika Text Caps” para humanos, e a “Roboto” para os androides. A escolha de duas fontes diferentes foi para auxiliar os leitores a distinguirem as falas entre dois grupos de personagens, os humanos e os androides. As cores, por sua vez, foram empregados para diferenciar os personagens pertencentes a um mesmo grupo, como pode ser observado na figura 20. As formas também foram usadas com os mesmos propósitos das fontes e das cores, onde os balões arredondados e mais orgânicos são usados para os humanos, e os balões geométricos e pontiagudos são utilizados para os androides. Além de tudo isso, essas escolhas agregam valores visuais a composição.

As onomatopeias foram criadas para darem entonações ao texto, tornando este uma linguagem híbrida, aglutinação do verbal e visual, criando elementos inesperadas, exageradas e principalmente expressivos.

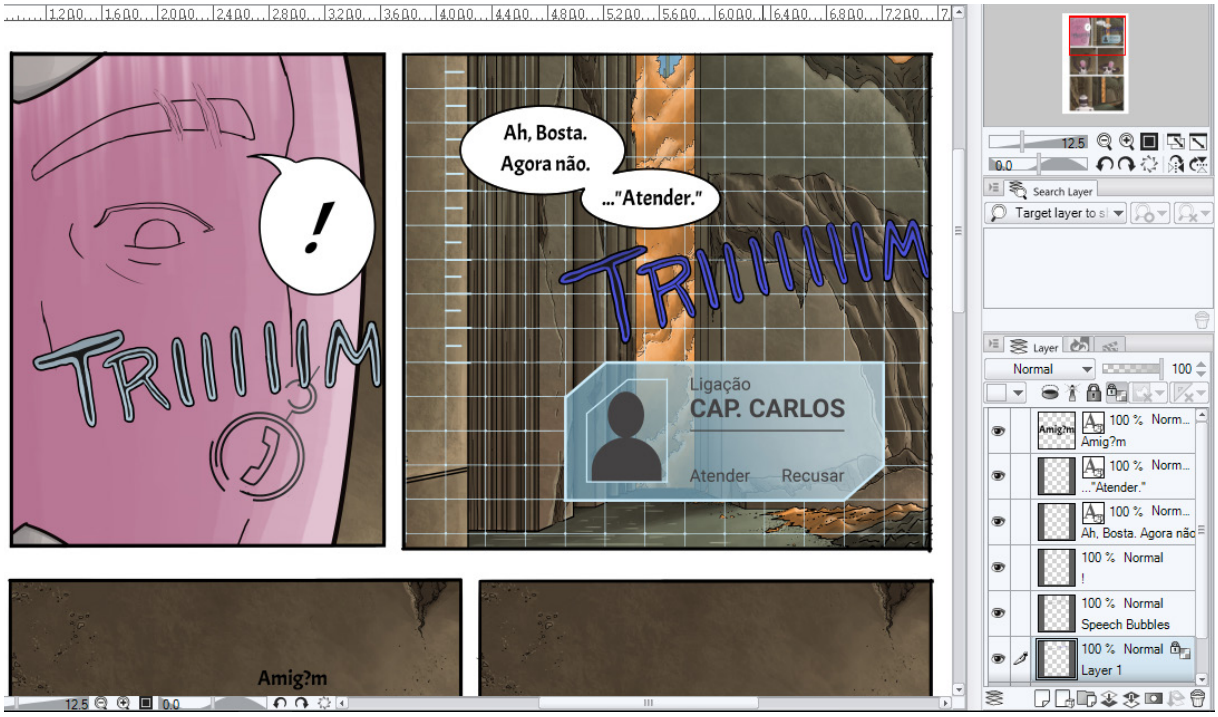


Figura 19: Experimentação de formatos, tamanhos e disposição dos balões e onomatopeias. Fonte: autores (2017).

5. DESENVOLVIMENTO DO DESIGN EDITORIAL

Neste capítulo é apresentado o desenvolvimento do projeto editorial para história em quadrinhos que está sendo feita como resultado deste trabalho. Todas as ações que são descritas nesta etapa, acontecem em paralelo à produção do quadrinho, tendo um diálogo íntimo com este. O projeto editorial deverá indicar detalhadamente os elementos estruturais para organização, classificação e hierarquização do conteúdo.

Os desafios se encontram em potenciar os aspectos poéticos presentes em Ascensão, equilibrar estética e funcionalidade.

5.1. ESTRATÉGIA

Apresentação dos artifícios usados na elaboração e efetivação do produto. Primeiro é reforçado a essência da história em quadrinhos, apresentando as motivações de sua realização. Depois é levantado as metas geral e específicas para feitura do objeto com foco na experiência do usuário, tendo em vista o tema do TCC e a identidade do quadrinho. Em sequência, a identificação do das formas como as HQs usualmente estruturam suas informações. Posteriormente, é feito a identificação dos usuários, e a análise de comportamento dos mesmos, através de uma persona e de esquemas estruturais.

5.1.1. Identidade da HQ

O quadrinho será um produto autoral, que provocará e inspirará seus leitores, através da exploração da linguagem, potencializando as qualidades individuais e coletivas para gerar reflexões críticas acerca das formas como os seres humanos e tecnologias se relacionam. Em vista disso, o artefato a ser desenvolvido não possui compromissos com o mercado, mas sim, com seus autores e seus potenciais leitores.

5.1.2. Metas

Seção que descreve os objetivos e finalidades da geração de um projeto gráfico edi-

torial. Esta seção se faz relevante ao projeto por sua contribuição no reconhecimento do propósito da editoração neste contexto específico, do mesmo modo que direciona os autores à compressão das diretrizes para que alcancem os objetivos.

5.1.2.1. Geral

Publicação de volume único, no formato impresso, tendo em vista a experiência dos usuários.

5.1.2.2. Específicas

As metas específicas são:

1. Potencializar a poética da história em quadrinhos.
2. Valorizar e evidenciar as imagens.
3. Proporcionar uma experiência estética.
4. Ser passível de leitura independente do usuário estar em movimento ou estático, segurando o objeto de em suas mãos ou sobre um suporte, num ambiente fechado ou aberto, com iluminação artificial ou natural.

5.1.3. Arquitetura da informação

Ao longo de toda a formação individual e acadêmica dos autores deste TCC, o grupo deleito-se em quadrinhos, intensificando-se no processo de produção deste trabalho. Em um primeiro momento, leram por entretenimento; em outro, pelas inquietações provocadas; depois, com o intuito de imersão no tema do TCC; posteriormente, especificamente no de artes conceituais, para o entendimento de soluções conceituais e visuais encontrados por quadrinistas. Durante toda essa jornada identificaram algumas recorrências na ordenação das informações:

1. Sumário.
2. Créditos.
3. Prefácio.
4. Posfácio.
5. Processo criativo.

Portanto torna-se viável explorar muitos destes elementos para que agregar valores a poética, propiciando uma experiência de leitura diferenciada e interessante, portanto, executando as metas específicas de design.

5.1.4. Coleta e análise de dados do usuário

Normalmente os estudo de usuários são feitos através de questionários quantitativos e/ou qualitativos, e pesquisas de campo, objetivando-se compreender o comportamento e necessidades dos usuários, às vezes, são aplicados ferramentas para coletar informações relevantes às estratégias de mercado. Todavia, este projeto não se encaixa neste contexto, aqui o norte é a experiência do usuário, logo, a forma como as pessoas usam, interpretam e ressignificam o produto é mais relevante.

Para entender os usuários, o grupo usou seus integrantes e amigos como objetos de estudo. Através de conversas informais, buscou-se coletar todas as informações pertinentes a esta etapa do projeto. Destes diálogos, levantaram-se questionamentos “O que gostamos em quadrinhos?”, as respostas foram “De abrir a coisa e vê aqueles quadros enormes ocupando duas páginas.”, “Gosto daquelas cenas épicas de luta.”, “Amo ficar olhando os detalhes das ilustrações.”, “Acho muito divertido e bonito encontrar referências de outras coisas, tipo outras HQs, filmes e séries.”, “Curto demais quando brota aquelas cenas que quebram nossas expectativas e nos emocionam.”, a partir desta primeira pergunta e de seus respostas, foi elabora a seguinte lista considerando o que as pessoas mais gostam em quadrinhos:

1. Narrativas imersivas e emocionantes.
2. Quebra de expectativas e paradigmas coerentes.
3. Cenas dinâmicas e variadas.
4. Histórias que reconhecem e enfatizam suas referências.
5. Projeto quadrinistico e editorial que valorizem a visualidade.

Além disso, perguntou-se “o que a gente não gosta?”, as respostas foram “Histórias viajadas, que começam com de um jeito e termina de outro que não tem nada a vê.”, “Desenhos preguiçosos.”, “Que meus dedos fiquem em cima das figuras, e eu tenha ficar toda hora mudando o dedo de lugar pra vê os detalhes.”, “Me irrita de mais

aqueles álbuns bonitos, mais pesados e ruins de segurar na mão.”, baseado nessas respostas, foi elaborado uma outra lista:

1. Histórias devem ser coerentes.
2. Ilustrações bem feitas que evidenciem a dedicação de quem as produziu.
3. Projeto editorial ergonômico.

Com base nesses diálogos, e listas foram elaborados a Persona e os Fluxogramas de interação.

5.1.4.1. Pesona

Assentando-se nos dados coletados do comportamento dos usuários, criou-se um personagem simbólico com uma história pessoal, motivações, objetivos, desafios e preocupações. A persona foi estrutura como uma entrevista, afinal, os dados coletados vieram de um processo semelhante.

Arthur Cavalcante da Cunha
Homem, 28 anos. Solteiro.

O goiano Arthur, atualmente com 28 anos, desde pequeno desenvolveu a necessidade de denunciar as misérias que o cercava. A medida que crescia, sua necessidade de um meio de comunicação efetivo também aumentava, depois de muitas experimentações infrutíferas, conheceu a fotografia, e ela se tornou seu instrumento de auto expressão e transformação.

Conteme um pouco sobre sua história.
Cresci no bairro Jardim América, Goiânia, com minha mãe Ana Tereza, e meu pai Carlos Cavalcante. Morávamos em uma casa bem próxima da avenida T-9. Essa casa era pequena, mas aconchegante, e assim foi por alguns anos, até que pai perdeu muito dinheiro com apostas, e tornou-se um alcoólatra. Sempre brigávamos, o cara maltratava minha mãe, como se ela tivesse alguma culpa da irresponsabilidade dele. Queria muito que

ele fosse embora de casa, mas era apenas um adolescente.

Quando minha mãe finalmente se deu conta, ele já estava batendo nela e em mim. Até que um dia eu não aguentei mais e chamei a polícia, e Carlos foi pego em flagrante. Enquanto era levado na viatura, ele não parava de gritar e nos ameaçar, ficamos com medo de tentar alguma coisa, então fomos morar na casa de um tio.

No meu aniversário de 19 anos, nos mudamos pra Goiânia 2, para que pudesse cursar Jornalismo, e principalmente para não sermos mais incômodo pro meu tio. Em 2009, desisti do curso, me decepcionei. Felipe, um amigo da faculdade, me apresentou um novo olhar para fotografia, me apaixonei e comecei a trabalhar e experimentar, no ano de 2012, recebi uma proposta de emprego de um estúdio de fotografia em Campinas, São Paulo, me mudei e é onde moro atualmente.

Sua infância foi muito difícil. Apesar de tudo, você conseguiu lidar com coisas, e teve a coragem de denunciar Carlos. É incrível vê suas vitórias. Como essas experiências se relacionam com a sua formação formal e sua àrea de atuação profissão?
Obrigado. Bem, fiz meu ensino fundamental na Escola Objetivo da Vida, e o ensino médio Colégio Militar Hugo Carvalho Ramos. Fiz o vestibular para jornalismo, porém não fui aprovado, então exercitei 1 ano em um cursinho preparatório. Tentei novamente e dessa vez consegui. Comecei minha graduação no Universidade Federal de Goiás. Na época, eu pensava que a faculdade me ensinaria a ser agente social, mas na prática, nossos professores se preocupavam muito mais com seus egos e os meus colegas com a popularidade do que a possibilidade de transformação social. Então desisti do curso.

Meu amigo Felipe, já era fotógrafo antes de entrar no curso de Jornalismo, enquanto a gente cursava junto me mostrava seus trabalhos, aos

poucos fui me interessando por fotografia. Depois passei a ajudá-lo com os seus trabalhos, até que resolvi pegar uma câmera emprestada, comecei a praticar e com o tempo, pegar alguns projetos. Comecei a receber pelos meus trabalhos, comprei minha própria câmera, uma Nikon D300, que está bem guardadinha e conservada até hoje. Fiz alguns cursos em escolas de fotografia. Atualmente estou me organizando pra fazer um curso de graduação em fotografia.

Já que você gosta de fotografia, provavelmente consome outros tipos de visualidades, quais são as mais relevantes para você?
Desde de criança gosto de histórias em quadrinhos, jogos de tabuleiro e vídeo game. Depois que comecei fotografar, cliquei em muitos eventos diferentes, onde passei a gostar de espetáculos de teatro e dança de rua.

Dentre todas essas visualidade que você citou, houve alguma obra que te impactou, que te tirou você de seu lugar comum?
Com certeza, teve um. Foi o gibi Maus: A Survivor's Tale, de Art Spiegelman. Esse quadrinho foi bastante importante para mim, por dois motivos. O primeiro, é porque quando eu era criança lia muito Turma da Mônica, de Mauricio de Sousa, lembro que gostava muito e achava bem divertido, mas depois que fui envelhecendo perdi o interesse e parei de ler, durante muito tempo achei que isso era coisa de criança, até que um dia encontrei uma amiga lendo Maus, enchi bastante o saco dela por causa disso, mas ela rebateu toda a minha ignorância e me desafio a ler. Meu Deus, por que eu parei de ler HQs?. O segundo motivo da importância dessa HQ na minha vida, é pelo seu caráter documentário, ela é tudo o que eu esperava do meu curso de Jornalismo, um meio de comunicação os autores podem se expressar e estimular reflexões nas pessoas.

Quais suas expectativas e receios em relação a um quadrinho?
Espero vê obras com técnicas e temas inusitados. Quero ver imagens grandes, bem desenhas e coloridas, impressas com qualidade. Espero

que as histórias me inquietem, deixem uma pulga atrás da orelha. Não gostaria que a revista tivesse uma linguagem complexa e tal. Que a HQ fosse um “trambolho” difícil de segurar.

Em que momento e como você lê HQs?
Em minhas viagens de metrô ou ônibus, independente de estar pé ou sentado, retiro o gibi da minha mochila e leio ali mesmo. Quando estou casa, geralmente leio sentado em minha poltrona, com as pernas bem esticadas, usando luz focada pra não cansar minhas vistas.

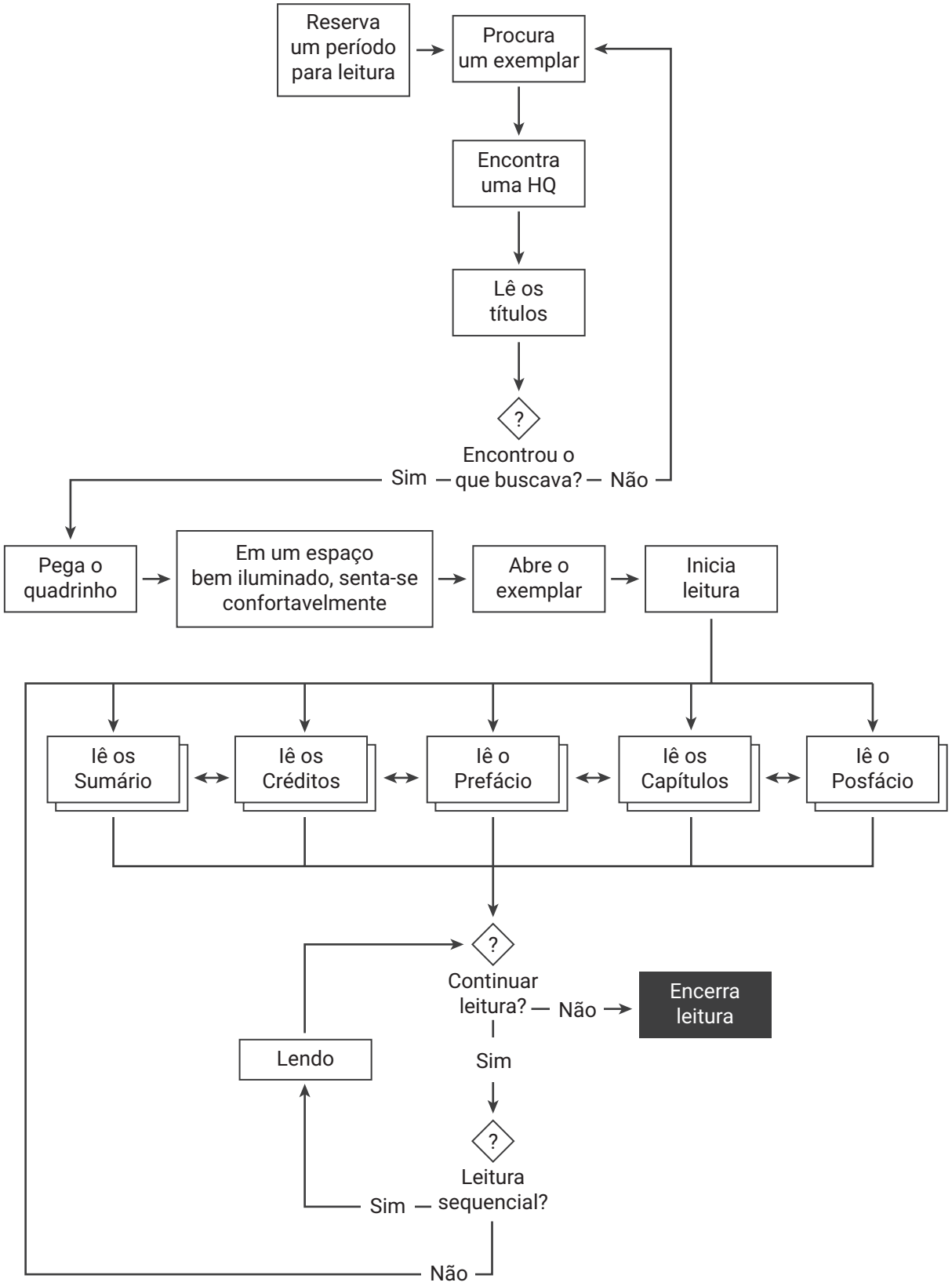
Arthur, obrigado por sua contribuição.

Figura 20: personagem símbolo que sintetiza as características de usuários. Fonte: autores (2017).

5.1.4.2. Fluxograma de interação

Ferramenta empregada na definição e avaliação de sequências de interação, assim como os seus possíveis desvios e desdobramentos. Também serve como referência para requisitos de desenvolvimento, pois especifica de forma objetiva e visual a forma que se dão as interações entre usuários e produtos.

Partindo da coleta de dados e da persona, é possível traçar o percurso que o usuário faz ao interagir com uma HQ. A seguir, o fluxograma de interação (figura 21).



Figuera 21: Fluxograma de interação. Fonte: autores (2017).

5.2. ESCOPO

Seção de especificações funcionais, imagéticas, textuais, formais e estruturais.

5.2.1. Especificações Funcionais

O Design precisa valorizar e evidenciar as visualidades, uma vez que, o produto final é uma história em quadrinhos que exprime visualmente muitos de seus conceitos.

A HQ precisa propiciar uma leitura dinâmica, instigante e interessante. Assim como, possibilitar que os usuários interajam com o produto enquanto andam ou quando estão parados, segurando-a em suas mãos ou sobre um suporte, num ambiente fechado ou aberto, com iluminação artificial ou natural.

É necessário o equilíbrio entre função e estética. Dessa forma, o design, se compromete em achar o caminho que engloba ergonomia e experiência, em medidas equilibradas.

5.2.2. Especificações de Conteúdo Imagético

As imagens presentes na narrativa, tentam se distanciar dos modelos mercadológicos, por meio de ângulos e técnicas não ortodoxas. Dessa forma, o design deve ser ousado e gerar quebra de paradigmas, para que as visualidades entrem consonância.

5.2.3. Especificações de Conteúdo Textual

É importante pensar a morfologia dos tipos como uma visualidade, onde cada cheio e vazio, curva e reta indicam uma intencionalidade e um discurso, que pode potenciar a comunicação escrita. O emprego das fontes também devem estabelecer hierarquias, valorizando elementos específicos.

Em consonância com a temática futurística da HQ, a tipografia para títulos, subtítulos e textos longos devem variar as caixas altas e baixas, sem serifa, baixa modulação,

eixo racionalista, sem ligadura, kerning e tracking manuais; já a tipografia para às aberturas de capítulos, devem ter uma estética que combine com os capítulos em que estão inseridas.

4.2.4. Especificações de Conteúdo Formal

O impresso deverá ter uma grande abertura, permitindo os usuários lerem a HQ em suas mãos ou sobre um suporte, como uma mesa. É também necessário considerar a facilidade de transporte, por meio de um tamanho e peso que possibilitem carregar o produto numa mochila ou numa bolsa. O manuseio tem que ser descomplicado, onde a forma indique seu uso otimizado. Quando os leitores abrirem o objeto, as folhas não devem se movimentar indesejadamente, e se possível, não fechar sozinho; deve ser leve para que o usuário leia durante muito tempo. Caso a encadernação gere uma calha, a mesma não deve projetar uma grande penumbra sobre as folhas.

Desde os primeiros momentos, a narrativa se compromete em criticar à destruição ambiental, provocada pelo consumo desenfreado e inconsequente humano. Portanto, é necessário que o projeto editorial encontre soluções sustentáveis, para que assim, se alinhe conceitualmente com a HQ.

4.2.5. Especificações de Conteúdo Estrutural

Deve ser rígida, para que haja uma organização coerente e coesa das informações, a medida que indica aos leitores a ordem de leitura. A estrutura deve oferecer precisão, clareza e ordem, mas não deve ser complexa e nem muito subdividida.

A distribuição e hierarquização distinta dos itens tem que criar destaque e identidade, além de possibilitar o reconhecimento dos elementos gerais e específicos.

5.3. ESQUELETO

Nessa fase os autores deveriam escolher se haveria ou não outros elementos além da narrativa, portanto indagou-se “Com exceção da história, vamos acrescentar outra

coisa no objeto?", as respostas foram "Acho bom ter um sumário, para que os leitores consigam navegar no artefato.", "Seria bom ter um texto explicando um pouco do processo de desenvolvimento." e "Temos que falar que a HQ surgiu de um TCC." Fundamentado nesta pergunta e suas respostas decidiu-se acrescentar elementos ao quadrinho, sendo eles:

A. Sumário.
B. Créditos.
C. Resumo do processo criativo.

5.4. SUPERFÍCIE

Após a coleta e análise de dados, foi iniciado o processo de experimentação e tomada de decisões do projeto editorial.

Foi escolhido o formato retangular vertical, por facilitar a assimilação dos usuários, já que é formato mais comum em HQs, além disso, é ergonômico, pois seu tamanho aberto não é grande, podendo ser segurando com uma ou as duas mãos, por um tempo prolongado, sem gerar muito cansaço. O formato também é interessante para produção gráfica, pois gera menos desperdício, alinhando-se com a dois subtemas da narrativa, o consumismo e a sustentabilidade.

Os papéis que serão usados na capa e contra-capa são Papel triplex 300g, por absorverem bem a tinta e darem um acabamento sofisticado, enquanto que no miolo: Offset 120g, um papel de fácil acesso, que também conta uma absorção de tinta, além de conferir um acabamento fosco, refletindo menos luz, incomodando menos a leitura. Todos esses papéis devem ter o selo de Conselho de Manejo Florestal, garantindo aos leitores que o produto vem de floresta bem manejada.

A proposta é que o material seja impresso com a tinta Soy Ink, substância à base de óleo de soja, que emite uma baixa quantidade de Compostos orgânicos voláteis (VOC), assim, todos as pessoas envolvidas no processo de impressão ficam expostas a menos compostos, o que melhora suas qualidades de vida, além de ter um impacto ambiental menor do que a tradicional a base de petróleo, e essa tinta também conta

com cores mais vivas e melhor qualidade de impressão.

Pauta-se no formato estabelecido pelo projeto editorial, iniciou-se as etapas de desenho, seguida de coloração, depois o letreiramento, e por fim a diagramação.

6. ADEQUAÇÃO E VALIDAÇÃO

Mais uma vez, os usuários/amigos dos autores, foram convidados para teste. Todavia, este momento se diferencia dos demais, pois os convidados tiveram acesso ao produto finalizado, e foram avaliados interagindo com o produto. Desta etapa, percebeu-se que os leitores se emocionaram, pois a visualidade somada às poéticas presentes no quadrinho os provocou.

Embora aqueles que leram Ascensão tenham gostado do que vieram, constatou-se que alguns tiveram dificuldades em ler as informações de alguns quadros com baixo contraste entre texto e fundo, felizmente nada que comprometesse a experiência. Por fim, foram feitos os ajustes da HQ.

A HQ está disponível online no seguinte link: https://drive.google.com/drive/folders/1BeMuebsO6tXVb6l_F8hecjEaxt3hY9PR?usp=sharing.

CONCLUSÃO

Durante todo o processo, desde a concepção até a implementação, o projeto se fez um desafio, primeiramente, pela complexidade de construção de uma narrativa, cujas poéticas estimulem nos leitores, uma percepção crítica, sobre a forma como indivíduos, sociedades e tecnologias interagem entre si; em segundo, por exigir do grupo uma compreensão da linguagem, das formas como texto e imagem se harmonizam, para construção de significados; além de exigir o entendimento do usuário, nos aspectos motor, cognitivo, intelectual e emocional; assim como o contexto, de que forma o leitor realiza suas atividades e como interage com o espaço que o cerca; e por fim, os processos de materialização, no que tange a conceituação e execução, para desenvolver um design que atenda as necessidades dos leitores, à medida que lhes proporciona uma boa experiência.

O grupo gostou de ter desenvolvido este projeto, a vasta variedade de imagens, textos, temas e subtemas foram muito provocantes, pois exigiram diferentes desenvolturas, como estruturação de projeto, manipulação de imagens e textos, estudo de usuário. A dificuldade de harmonizar tudo (ou não) para atingir uma comunicação efetiva, estimulou a exploração de uma extraordinária liberdade criativa, cujas formas e conteúdo expressivo ampliam as fronteiras da sensibilidade de seus leitores, deixando ali, seus rastros.

REFERENCIAS

1. BIBLIOGRÁFICAS

AIZEM, Naumin. Onomatopeias nas histórias - em - quadrinhos. In: MOYA, Álvaro (org.). **Shazam!** 3 ed. São Paulo: Perspectiva, 1977, p. 260 - 290.

AUGUSTO, José Carlos. **Um provinciano na corte:** as aventuras de “Nhô-Quim” e a sociedade do Rio de Janeiro nos anos 1860-1870. São Paulo: USP, 2008.

CALDAS, Raoni Naraoka de. **Estudo linguístico comparativo sobre onomatopeias em histórias em quadrinhos:** Português / Alemão. Revista: Pandaemonium, São Paulo, n. 18, 2011, p. 153 - 184.

CARLOS, Giovana Santana. **Mangá:** o fenômeno comunicacional no Brasil. In: X Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, 2009, Blumenau. de maio de 2009, 15p.

CARDOSO, Guilherme Araújo Teixeira; PIRES, Itamar Ribeiro. Quadrinhos X Storyboard: as linguagens visuais que se comunicam entre si. In: SILVA, Cátia Ana Baldoino da,; FRANCO, Edgar. (Org.) **A arte dos quadrinhos.** Leopoldina, MG: ASPAS, 2017, v., p. 22 - 36.

COLLARO, Antonio Celso. **Produção gráfica:** arte e técnica da mídia impressa. São Paulo: Pearson Pretice Hall, 2007.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial.** São Paulo: Martins Fontes, 1999.

FRANCO, Edgar Silveira. **HQTRÔNICAS:** do suporte papel à rede Internet. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2008.

GUIMARÃES, Edgard. **Estudos sobre Histórias em Quadrinhos**. João Pessoa: Marca da Fantasia, 2010.

GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as novas mídias**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2003.

KENSKI, Vani Moreira. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. 3º edição. Campinas, SP. Papirus, 2003.

LEITÃO, Renata. **O "som" do silêncio: traduções /adaptações de onomatopeias e mimesis japonesas nos mangás**. Traduzido para a língua portuguesa / Renata Leitão; orientadora Junko Ota. São Paulo, 2012

LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 2003.

MACHADO, Arlindo. **Arte e Mídia / Arlindo Machado**. 3. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2010.

MAIO, Sandro Roberto. **Imagens em Walter Benjamin:** universo ficcional e Literatura. Revista FronteiraZ, São Paulo, n. 9, dezembro de 2012.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos.** São Paulo: Markron Books, 1995.

_____. **Reinventing Comics:** how imagination and technology are revolutionizing na art form. New York: HarperCollins Books, 2000.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas.** São Paulo: Martins Fontes, 1998.

MOREIRA, William Mathias. **Entre ficção e a Realidade:** o testemunho traumático na narrativa sequencial e autobiográfica de Gen - Pés Descalços. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de História, 2014.

MOYA, A. **História das histórias em quadrinhos.** São Paulo: Brasiliense, 1993.

NYBERG, Amy Kiste. **Seal of approval:** the history of the comics code. Jackson: University Press of Mississippi, 1998.

PASSOS, Ravi. Percursos do projeto de design. In: SILVA, Jofre. (Org.). **Design, Arte e Tecnologia 4**. São Paulo: Rosari, Universidade Anhembi Morumbi, PUC-Rio e Unesp-Bauru, 2008, v. , p. -.

PRADO, Jordana Inácio de Almeida. **HQtrônicas e Realidade Aumentada (RA):** novas potencialidades narrativas. 2012. 236 f. Dissertação (Mestrado em Processos e Sistemas Visuais, Educação e Visualidade) - Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2012.

RAHDE, M. B. F. **Origens e evolução da história em quadrinhos**. Revista FAMECOS, Porto Alegre, n.5, 1996.

SILVA, Diamantino da. **Quadrinhos para Quadrados**. Porto Alegre: Bels, 1976.

SIQUEIRA, Ethevaldo. **Tecnologias que mudam nossa vida**. Edição Especial. São Paulo-SP, Saraiva, 2008.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Histórias em quadrinhos e serviços de informação:** um relacionamento em fase de definição. Revista de Ciência da Informação - v.6 n.2, 2005.

_____. A linguagem dos quadrinhos uma “alfabetização” necessária. In: BARBOSA, A; RAMA, A.; VERGUEIRO, W. (orgs). **Como Usar as Histórias em Quadrinhos na Sala de Aula**. São Paulo: Contexto, 2009, p. 31-64.

2. DA INTERNET

COVAS, Marcio. **Norte de Minas Gerais pode virar deserto dentro de 20 anos**. Disponível em: <ttp://www.painelflorestal.com.br/noticias/voce-e-a-floresta/norte-de-minas-gerais-pode-virar-deserto-dentro-de-20-anos>. Acessado em 12 de agosto de 2017.

CAMPBELL, Stu. **Nawlz**. Dispónivel em: <nawlz.com>. Acessado em junho de 2016.

NARANJO, Marcelo. **Mozart Couto está de volta em Depois da Escuridão**. <.http://www.universohq.com/noticias/mozart-couto-esta-de-volta-em-depois-da-escuridao>. 22 de agosto de 2017.

No Brasil, smartphone está à frente de dinheiro para jovens. Disponível em: <http://www.convergenciadigital.com.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?UserActiveTemplate=site&infoid=34091&sid=17#.WgS04WhSzDd>. Acessado em: 05/10/2017.

OLIVEIRA, Felipe. **Smartphones estão nas mãos de 62% dos brasileiros, diz Google**. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/tec/2017/02/1862362-smartphones-estao-nas-maos-de-62-dos-brasileiros-diz-google.shtml>. Acessado em 05/10/2017.