



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
Departamento de Design
Curso de Design

Intenção, design e quadrinhos: relações entre escolhas
projetuais, princípios da linguagem visual e a construção
narrativa das HQs

Autor: Rafael Schultz da Silva Rodrigues
Orientador: Prof. Dr., Gabriel Lyra Chaves

Brasília - DF
2022

RAFAEL SCHULTZ DA SILVA RODRIGUES

Intenção, design e quadrinhos: relações entre escolhas
projetuais, princípios da linguagem visual e a construção
narrativa das HQs

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como requisito para obtenção de
título de Bacharel em
Design pela Universidade
de Brasília - UnB.

Orientador: Prof. Dr., Gabriel Lyra Chaves

Brasília - DF
2023

RAFAEL SCHULTZ DA SILVA RODRIGUES

Intenção, design e quadrinhos: relações entre escolhas
projetuais, princípios da linguagem visual e a construção
narrativa das HQs

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
como requisito para obtenção de título de
Bacharel em Design pela Universidade de Brasília
- UnB.

Brasília, DF _____ de _____ de _____.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr., Gabriel Lyra Chaves

Prof. Dr., Evandro Renato Perotto

Prof. Dr., André Camargo Thomé Maya Monteiro

Dedicatória

Para o autor da vida Cristo Jesus, e para meus amados pais, Clair e Márcia.

Agradecimentos

Agradeço em primeiro lugar ao meu Senhor e Salvador Jesus de Nazaré, que deu sua própria vida por mim, e me libertou para a liberdade verdadeira. Sem ele, seria impossível realizar este trabalho. Ele é meu sustento e mais importante do que o próprio ar que respiro. Dei todas as razões para me abandonar, mas nada foi o suficiente. A minha amada mãe Márcia, que me auxiliou pacientemente durante todo o processo e batalhou por mim em suas orações. A meu amado pai Clair que me confortou com adorações verdadeiras ao Rei dos reis e seu maravilhoso senso de humor. Agradeço ao meu orientador, Gabriel Lyra por todo o apoio em meio às dificuldades e por todas as aulas que inspiraram este trabalho.

“Tudo o que não é eterno, é eternamente inútil.”

C. S. Lewis

Resumo:

As histórias em quadrinhos são permeadas pelas ações simultâneas dos princípios do design em cada cena, painel e página. A complexidade dessa linguagem gera inúmeras possibilidades de criação. Este trabalho se concentrará na análise de como a intenção projetual governa a produção de histórias em quadrinhos e, especificamente, na relação entre os princípios do design e a construção narrativa das HQs. Alternando entre reflexões teóricas e aplicações práticas, a pesquisa visa compreender como os elementos da linguagem visual — como composição, enquadramento, hierarquia, contraste e outros — contribuem para a construção da narrativa. Verificou-se que apesar de semelhantes, nenhuma das pesquisas ou obras consultadas considerou a correlação direta dos princípios do design na construção das HQs, e, portanto, a pesquisa ofereceu uma análise única para o objeto de estudo. Assim, foi concluído que os elementos da linguagem visual são inúteis sem o elemento norteador do comunicador visual. Para construir uma narrativa em HQ clara e estruturada, o operador das ferramentas visuais ser habilidoso e conhecedor da linguagem, é certamente um diferencial positivo na transmissão da mensagem intencionada.

Palavras-chave: histórias em quadrinhos; linguagem visual; intenção projetual; princípios do design;

Abstract:

The comics are permeated by the simultaneous actions of design principles in each scene, panel, and page. The complexity of this language generates countless possibilities for creation. This work will focus on the analysis of how design intent governs the production of comics and, specifically, on the relationship between design principles and the narrative construction of comics. Alternating between theoretical reflections and practical applications, the research aims to understand how the elements of visual language — such as composition, framing, hierarchy, contrast, and others — contribute to the construction of the narrative. It was found that despite being similar, none of the surveys or works consulted considered the direct correlation of design principles in the construction of comics, and therefore, the research offered a unique analysis for the object of study. Thus, it was concluded that the elements of visual language are useless without the guiding element of the visual communicator. To build a clear and structured comic book narrative, the operator of the visual tools being skilled and knowledgeable in the language is certainly a positive differential in transmitting the intended message.

Keywords: comic books; visual language; design intent; design principles;

SUMÁRIO

| | |
|--|-----------|
| 1. Introdução..... | 10 |
| 2. Objetivos e metodologia..... | 14 |
| 2.1 Objetivo geral..... | 14 |
| 2.2 Objetivos específicos:..... | 14 |
| 2.3 Metodologia..... | 14 |
| 3. Delimitando as relações entre quadrinhos, design e linguagem visual..... | 15 |
| 3.1 Princípios do design..... | 16 |
| 3.2 Especificidades da linguagem dos quadrinhos..... | 24 |
| 3.2.1 Quadrinho:..... | 26 |
| 3.2.2 Enquadramento:..... | 26 |
| 3.2.3 Requadro:..... | 26 |
| 3.2.4 A Página:..... | 27 |
| 3.2.5 Timing:..... | 27 |
| 4. Experimentação narrativa: o processo de desenvolvimento de uma HQ..... | 28 |
| 4.1 Pré-produção..... | 29 |
| 4.1.1 Conceituação da narrativa..... | 29 |
| 4.1.2 Organização narrativa e roteirização..... | 32 |
| 4.1.3 Arte conceitual..... | 35 |
| 4.1.4 Thumbnails (miniaturas)..... | 40 |
| 4.1.5 Rafes (esboços das páginas já delimitadas)..... | 48 |
| 4.2 Produção..... | 51 |
| 4.2.1 Desenhos a lápis das páginas..... | 51 |
| 4.2.2 Arte finalização..... | 56 |
| 4.2.3 MOCKUPS (Simulação de aplicação)..... | 61 |
| 5. Análise do produto através dos princípios do design e da bibliografia..... | 63 |
| 5.1 Contraste..... | 63 |
| 5.2 Equilíbrio:..... | 65 |
| 5.3 Hierarquia:..... | 67 |
| 5.4 Legibilidade:..... | 69 |
| 5.5 Ênfase:..... | 70 |
| 5.6 Ritmo:..... | 72 |
| 5.7 Tensão:..... | 73 |
| 5.8 O Ponto:..... | 74 |
| 5.9 A Linha:..... | 75 |
| 5.10 Forma:..... | 76 |
| 5.11 Direção:..... | 78 |
| 5.12 Tom:..... | 79 |
| 5.13 Textura:..... | 80 |
| 5.14 Escala ou Proporção:..... | 82 |
| 5.15 Movimento:..... | 85 |
| 6. Considerações finais..... | 86 |
| Referências Bibliográficas..... | 88 |
| Anexos:..... | 90 |

| | |
|----------------|----|
| Anexo I..... | 90 |
| Anexo II..... | 91 |
| Anexo III..... | 97 |
| Anexo IV..... | 99 |

1. Introdução

Este trabalho se concentrará na análise de como a intenção projetual orienta a produção de histórias em quadrinhos e, especificamente, na relação entre os princípios do design e a construção narrativa das HQs. Alternando entre reflexões teóricas e aplicações práticas, a pesquisa visa compreender como os elementos da linguagem visual — como composição, enquadramento, hierarquia, contraste e outros — contribuem para a construção da narrativa numa história em quadrinhos.

As histórias em quadrinhos são uma forma popular e significativa de expressão artística e literária, com uma longa história de influências sobre outros tipos de mídia. Como uma forma de comunicação visual, elas são ricas em elementos de design, tendo sido usadas para contar histórias que abordam questões sociais e culturais, alternando desde relatos jornalísticos à apresentação de mundos imaginários e fantásticos.

Ao demonstrar como as intenções projetuais orientam as decisões na produção de uma HQ, é possível entender melhor como essas obras são criadas e como os elementos de design são usados para construir a narrativa. Assim, terei como objetivo evidenciar, a partir da prática, como elementos da linguagem visual influenciam a composição, e como foram empregados nas HQs para transmitir a mensagem e estruturar a narrativa eficientemente. Ao final do trabalho, espera-se que seja possível destacar a importância dos elementos de design na produção de HQs e como o conhecimento desses elementos pode contribuir para aprimorar a linguagem e a construção narrativa dos quadrinhos.

Isso posto, algumas questões primordiais irão orientar esta pesquisa. Como os princípios do design podem ser usados na construção narrativa das histórias em quadrinhos? Quais são as intenções projetuais por trás da escolha de determinados elementos de design nas HQs e como elas contribuem para a construção da experiência narrativa?

O projeto, de natureza teórico-prático, visa realizar uma análise qualitativa sobre a linguagem dos quadrinhos e os elementos que a compõem, além de delimitar claramente os princípios do design que se revelam úteis para a comunicação em narrativas gráficas. Dessa forma, é preciso obter comprovação da efetividade da pesquisa na produção real de uma história em quadrinhos. Portanto, a parte prática do projeto envolve a produção de páginas de um quadrinho.

Além disso, o presente trabalho visa compreender como os elementos de design, como composição, contraste, balanço, hierarquia e outros, são utilizados para construir a narrativa de uma HQ. Para isso, compartilha e analisa decisões tomadas na produção deste quadrinho, principalmente aquelas relacionadas aos elementos da linguagem visual e como essas escolhas influenciam a construção da história e a transmissão da mensagem. Ao considerar os problemas a serem avaliados, é possível direcionar a pesquisa para responder a questões específicas e relevantes, contribuindo para o avanço do conhecimento sobre a relação entre os princípios do design e a construção narrativa das histórias em quadrinho.

Com o intuito de adquirir um arcabouço teórico amplo, foram avaliadas sete pesquisas com objetos de estudos similares ao do presente projeto. Todas essas pesquisas foram selecionadas com base em dois principais critérios. O primeiro, sendo a relação direta com a linguagem das histórias em quadrinhos, e o segundo, que houvesse uma análise mais aprofundada em como os elementos presentes nos quadrinhos se relacionam entre si e/ou na experiência narrativa como unidade macro, desde o design de personagens, até o fluxo de páginas.

Tendo isso em vista, o artigo *The visual narrative language of comics: structures and processes of sequential art*, de Neil Cohn (2014), faz uma análise sobre os processos e estruturas da linguagem visual narrativa usada em histórias em quadrinhos. Cohn examina como esses elementos afetam a percepção do leitor e apresenta um estudo detalhado dos diferentes aspectos do design de histórias em quadrinhos, incluindo a escolha de quadros e a utilização de diferentes perspectivas para criar uma narrativa visual coesa e eficaz. Os livros *Comic book design: the essential guide to creating great comics and graphic novels*, de Gary Spencer Millidge (2008), e *A Grammar of Sequential Art: Designing the Panel-by-Panel Continuity of Comics*, de Thierry Groensteen (2009), apresentam um exame dos elementos de design nas HQs e como eles podem ser usados para criar narrativas visuais eficazes. Estes autores também exploraram como a sequência de painéis e o uso de diferentes perspectivas podem afetar a narrativa de uma HQ. Ambos possuem um aspecto prático.

Um clássico que não poderia estar fora dessa pesquisa é “*Comics and sequential art: principles and practices from the legendary cartoonist*”, de Will Eisner (2010) e publicado originalmente em 1985. O livro explora os princípios do design de histórias em quadrinhos e apresenta técnicas para a criação de uma narrativa visual dinâmica e coesa, além de trazer exemplos de obras do próprio autor, as quais são abastadas em conteúdo e técnica. Eisner consegue desenvolver os conceitos de arte sequencial, *timing*, anatomia expressiva e até mesmo reflexões sobre o processo de criação escrita para quadrinhos.

Na mesma vertente, o autor Scott McCloud, um profundo admirador de Eisner, escreveu diversas obras a respeito dos elementos, da linguagem e da história dos quadrinhos, além de fazer reflexões sobre as interações entre o quadrinho e o público. Em *Desvendando os quadrinhos: a arte invisível*, originalmente publicado em 1993, McCloud (2005) analisa o papel de elementos de design, como a escolha de quadros e a utilização de diferentes tipos de letra, na criação e leitura de uma narrativa visual.

Sobre as pesquisas supracitadas, foram compostas breves análises de como essas se diferenciam do projeto atual e em que pontos pode haver lacunas nesses escritos que o projeto atual tenta envolver.

Tendo isso em vista, a respeito da primeira pesquisa de Neil Cohn (2014), o autor oferece uma análise abrangente da linguagem visual narrativa usada em histórias em quadrinhos e como ela afeta a percepção do leitor. No entanto, ela se concentra principalmente em uma abordagem descritiva do design em vez de uma

análise mais crítica da intenção projetual por trás das histórias em quadrinhos. Por exemplo, a pesquisa não explora profundamente a relação entre os princípios do design e a intenção projetual dos criadores de histórias em quadrinhos. Além disso, a pesquisa se concentra principalmente na estrutura da narrativa visual, sem examinar outros aspectos importantes, como o contraste e o estilo de arte. Por isso, o projeto atual parece oferecer uma análise mais completa e crítica da intenção projetual por trás das histórias em quadrinhos e da relação com os princípios do design.

Em sua gramática da arte sequencial, Thierry Groensteen (2009) tem um foco mais específico na continuidade entre os painéis de uma história em quadrinhos. Ao contrário do projeto atual, a pesquisa de Groensteen examina como os elementos de design afetam a continuidade narrativa da história em quadrinhos. Isso inclui uma análise detalhada da relação entre os diferentes elementos visuais dos quadrinhos, como os quadros, balões de diálogo, figuras e texto, e como eles trabalham juntos para criar uma narrativa visual coesa. Embora a pesquisa de Groensteen seja mais específica em seu escopo, ela complementa o projeto, pois ambos se concentram na análise dos elementos de design em histórias em quadrinhos e como eles afetam a narrativa visual. No entanto, este projeto tem uma abordagem mais ampla e visa explorar a relação entre a intenção projetual em quadrinhos e os princípios do design, indo além da continuidade “*panel-a-panel*”.

Já a obra de Millidge (2008) é um guia prático que apresenta uma série de dicas e técnicas para a criação de histórias em quadrinhos, abordando temas como layout, enquadramento, composição, iluminação, narrativa e outras questões relacionadas à produção visual de quadrinhos. Comparativamente com este projeto, a pesquisa de Millidge é mais voltada para um público iniciante ou intermediário no mundo dos quadrinhos, com um enfoque mais técnico e prático do que teórico e conceitual. Além disso, o livro não se aprofunda tanto em questões de linguagem e intuição por trás das histórias em quadrinhos, nem explora os princípios do design de forma tão ampla e detalhada.

Em outra perspectiva, a obra de McCloud (2005) é um livro que explora a linguagem dos quadrinhos de forma geral, com foco na compreensão de como as histórias em quadrinhos funcionam e como elas afetam o leitor. Apelando para a metalinguagem, McCloud utiliza a linguagem dos quadrinhos para explicar a própria linguagem dos quadrinhos, de uma forma que se tornou bastante influente e inspiradora para muitos criadores de quadrinhos. Essencialmente voltada para leitores e teóricos da área, a obra explora como os quadrinhos afetam a percepção e compreensão do público. A mesma pode ser vista como uma análise mais abrangente da linguagem dos quadrinhos em si, enquanto este projeto se concentra na relação entre a intenção projetual dos criadores de quadrinhos e os princípios do design.

A pesquisa de Will Eisner (2010) revelou-se extremamente valiosa, por fornecer uma visão ampla do processo de criação de histórias em quadrinhos, abrangendo desde a concepção de personagens e roteiros até a técnica de desenho

e a diagramação das páginas. Eisner é uma lenda quando o assunto é quadrinhos, e haveriam muitas discussões a serem feitas acerca de seu trabalho e seus livros, no entanto, para fins de praticidade e análise, somente um de seus livros foi analisado.

2. Objetivos e metodologia

2.1 Objetivo geral

Demonstrar como os princípios do design e da linguagem visual são usados na construção narrativa das histórias em quadrinhos, evidenciando como escolhas projetuais influem na construção da experiência narrativa.

2.2 Objetivos específicos:

- I. **Mostrar** a intenção projetual do design em cada cena.
- II. **Decodificar** o processo projetual que orientou a produção de cenas, páginas, quadros e demais composições visuais e textuais em uma HQ de 10 páginas.
- III. **Avaliar** se e como as composições transmitem a intenção comunicativa, e como os elementos da linguagem visual influem neste processo.

2.3 Metodologia

Esta é uma pesquisa de caráter exploratório e natureza qualitativa, com foco em experimentação. Ela se estrutura em uma etapa de pesquisa bibliográfica, onde serão levantados princípios e conceitos de linguagem visual que darão suporte à prática. A partir daí, será realizado um experimento narrativo em formato de HQ, onde serão aplicados os princípios levantados anteriormente. A aplicação fomentará uma análise posterior, quando será tecida uma reflexão sobre a aplicação dos princípios da linguagem visual e os resultados obtidos.

A pesquisa bibliográfica consiste em delimitar os princípios da linguagem visual que darão sustentação à experimentação prática, além de propor uma reflexão sobre as histórias em quadrinhos, com foco na descrição dos mecanismos de articulação da linguagem.

Sobre a experimentação narrativa, esta seguirá as etapas de pré-produção e produção, cada qual composta de processos específicos, listados a seguir.

1. Pré-produção
 - 1.1. Conceito da história
 - 1.2. Organização narrativa e roteirização
 - 1.3. Arte conceitual
 - 1.4. Thumbnails (miniaturas)
 - 1.5. Rafes (esboços das páginas já delimitadas)
2. Produção
 - 2.1. Desenhos a lápis das páginas
 - 2.2. Arte-finalização
 - 2.3. Balonamento

A etapa complementar de pós-produção, que normalmente envolve a preparação do material para publicação (impressa ou digital), não será realizada nesta pesquisa, por fugir do escopo do problema trabalhado.

3. Delimitando as relações entre quadrinhos, design e linguagem visual

É importante que os termos utilizados em uma pesquisa sejam bem delimitados e propriamente explanados, a fim de que os conceitos e critérios de análise e produção sejam claros e concisos. Tendo isso em vista, parece conveniente revisitar os conceitos de intenção projetual, linguagem visual e decisões compositivas.

Em seu livro *Sintaxe da linguagem visual*, Donis A. Dondis (2015) conduz uma ótima descrição a respeito do processo pelo qual se dá a solução dos problemas visuais. Ele propõe:

O processo de composição é o passo mais crucial na solução dos problemas visuais. Os resultados das decisões compositivas determinam o objetivo e o significado da manifestação visual e, têm fortes implicações com relação ao que é recebido pelo espectador. É nessa etapa vital do processo criativo que o comunicador visual exerce o mais forte controle sobre seu trabalho e, tem a maior oportunidade de expressar, em sua plenitude, o estado de espírito que a obra se destina a transmitir. (DONDIS, 2015, p.29).

Nessa passagem, Dondis descreve o que poderíamos entender como o forte controle que o comunicador visual exerce nas decisões compositivas em seu trabalho. Com essa descrição fica claro o aspecto pessoal daquele que projeta. Refere-se ao “indivíduo” que destina, que com um determinado objetivo compõe a obra, e que é essencial para a frase seguinte, “expressar [...] o estado de espírito que a obra se destina a transmitir” (Ibid., 2015 p.15). Ou seja, o que Dondis descreve como elemento mais importante, o qual rege toda a composição e todo o resultado, descartando qualquer tipo de contingência que possa haver entre as partes, posto em prática pelo comunicador visual é precisamente o que o presente trabalho chama de intenção projetual.

Na perspectiva da intenção do projetista e dos elementos que compõem as construções visuais, Dondis (Ibid.) consegue ser ainda mais sintética. Ele traz a noção de que os elementos visuais são manipulados através das técnicas de comunicação visual para dar destaque e direcionamento, em uma relação direta com o objetivo da mensagem. “Além disso, as soluções visuais devem ser regidas pela postura e pelo significado pretendidos, através do estilo pessoal e cultural” (Ibid.p. 29).

O que Dondis propõe é condizente com a percepção exposta por Jennifer Cole Phillips (2015) no livro *Novos Fundamentos do Design*. “Mesmo a linguagem visual mais vigorosa torna-se inútil sem a habilidade de inseri-la num contexto palpável” (Ibid., p.10). Ou seja, não basta a intenção do projetista para formar um trabalho bem construído, nem só um público apto a compreender o que está sendo apresentado. Sem as devidas técnicas, ferramentas e princípios — aquilo que

Phillips chama de “habilidade” —, a obra se torna inútil e ilegível. Dondis (2015) confirma esse aspecto ao trazer o questionamento sobre como garantir que o resultado desse processo trará o que ele chama de “experiência compartilhada”. O que ele quer dizer aqui é, em outras palavras, como posso ter certeza de que quem experimentar a obra, receberá a mensagem da forma como ela foi intencionada?

Dondis propõe:

Não há regras absolutas: o que existe é um alto grau de compreensão do que vai acontecer em termos de significado, se fizermos determinadas ordenações das partes que nos permitam organizar e orquestrar os meios visuais. (Ibid., p. 16)

Ou seja, Dondis oferece para a pergunta o que chamarei aqui de “passo de fé”. Diferentemente do senso comum, a “fé (em alguém/algo) confiança na habilidade ou conhecimento de alguém; confiar que alguém ou algo fará o que foi prometido” (“faith noun - Definition, pictures, pronunciation and usage notes | Oxford Advanced American Dictionary at OxfordLearnersDictionaries.com”, 2023). Ora, é exatamente isso que o comunicador visual faz toda vez que apresenta uma solução para um problema. Ele confia nos seus estudos, nas suas referências, confia que possui um nível de conhecimento sobre os princípios do design e das ferramentas à sua disposição, e confia que tem a habilidade para aplicar essas ferramentas em seu projeto. E, no fim, tem a expectativa que essa fé gera, de que os objetivos propostos pelo trabalho sejam cumpridos de forma satisfatória, tanto para ele, quanto para o expectador.

Tendo isso como base, é preciso examinar quais são as ferramentas à disposição, para as expectativas estarem firmadas em algo sólido. Para isso, utilizarei de alguns dos princípios do design que considere mais relevantes tendo em vista a linguagem dos quadinhos.

3.1 Princípios do design

Dondis (2015), ao apresentar o que ele considera como os princípios mais importantes e elementares do design, fala sobre as relações entre as forças compositivas. Ele diz:

Em todos os estímulos visuais e em todos os níveis da inteligência visual, o significado pode encontrar-se não apenas nos dados representacionais, na informação ambiental e nos símbolos, inclusive a linguagem, mas também nas forças compositivas que existem ou coexistem com a expressão factual e visual. Qualquer acontecimento visual é uma forma com conteúdo, mas o conteúdo é extremamente influenciado pela importância das partes constitutivas, como a cor, o tom, a textura, a dimensão, a proporção e suas relações compositivas com o significado. (Ibid., p.22).

Ellen Lupton chama isso de “as forças em jogo por trás de soluções gráficas contundentes” (LUPTON, 2015, p.11). Tendo isso em vista, e considerando que diversas “forças” atuam simultaneamente em uma mesma imagem, foi utilizada a mesma solução adotada por Lupton: a de analisar cada princípio isoladamente, e então para os casos mais pertinentes, avaliar como eles se relacionam na solução visual adotada. Vale ressaltar que esses princípios podem ser utilizados de forma prática direta, ou indiretamente, conceitualmente. Portanto, observarei como eles podem ganhar vida quando observados no nível macro das histórias em quadrinhos.

Agora, devidamente fundamentado, explicito os princípios selecionados para a análise nesta pesquisa:

1. **Contraste:** Considerado por Dondis como o mais importante para o controle de uma mensagem visual, o contraste é, no processo de articulação visual, uma força vital para a criação de um todo coerente. Dondis chega ao ponto de dizer que sem a dinâmica entre os opostos, contraste e equilíbrio, seria impossível reconhecer os elementos de qualquer contexto. O contraste é um poderoso instrumento de expressão, o meio para intensificar significado e, portanto, simplificar a comunicação. “O contraste é o aguçador de todo significado; é o definidor básico das ideias” (Dondis, 2015, p.121).

Sabendo que o contraste está por trás de basicamente toda a experiência visual humana, aqui será utilizado como a diferença entre elementos visuais na composição, seja em termos de tom, tamanho, forma ou textura. Ele ajuda a destacar elementos importantes e a criar interesse visual.

2. **Equilíbrio:** É uma distribuição harmoniosa de elementos visuais na composição, criando uma sensação de estabilidade.

Mais importante influência tanto psicológica como física sobre a percepção humana é a necessidade que o homem tem de equilíbrio, de ter os pés firmemente plantados no solo e saber que vai permanecer ereto em qualquer circunstância, em qualquer atitude, com um certo grau de certeza. O equilíbrio é, então, a referência visual mais forte e firme do homem, sua base consciente e inconsciente para fazer avaliações visuais. (DONDIS, 2015, p 32).

O comunicador visual busca um equilíbrio entre figura e fundo, utilizando esta relação para proporcionar energia e ordem à forma e ao espaço. Criando contrastes entre forma e contraforma, a fim de construir ícones, ilustrações, marcas, composições e padronagens que estimulem o olhar.

3. **Hierarquia:** A hierarquia pode ser simples ou complexa, rigorosa ou flexível, rasa ou extremamente articulada. A hierarquia é de grande importância, pois sem ela a comunicação gráfica fica confusa e dificulta a navegação. Em uma perspectiva puramente visual, a hierarquia emprega marcas claras de

separação para sinalizar a mudança de um nível a outro (LUPTON, 2015, p.115). Somado a isso, é possível correlacionar esse princípio com a própria intenção projetual, uma vez que a “abordagem que um designer tem da hierarquia visual reflete seu estilo pessoal, sua metodologia e sua experiência, bem como o zeitgeist [o espírito de sua época]” (Ibid., p.115).

- 4. Legibilidade:** é a capacidade de uma composição de ser facilmente compreendida pelo observador. Ela depende de fatores como escolha de fontes, contraste entre elementos, hierarquia e organização visual. Para (Eisner, 2010), a legibilidade é de grande importância na comunicação de expressões anatômicas, pois a clareza com que o corpo é colocado é a chave do significado. “Deve expressar claramente o significado pretendido” (Ibid., p.107).

A legibilidade refere-se à facilidade de leitura e compreensão de um texto ou elemento visual. Isso envolve a escolha de fontes apropriadas, tamanho adequado, espaçamento correto e contraste suficiente para garantir que a mensagem seja clara e acessível ao público. Robert Bringhurst (2013), em *The Elements of Typographic Style* discute a legibilidade na tipografia, enfatizando a importância de considerá-la em diferentes contextos de leitura.

Esse princípio é a chave para uma comunicação eficiente, principalmente nos quadrinhos. Sem legibilidade, seria impossível distinguir as figuras e os eventos retratados, e, portanto, a narrativa se perderia em uma grande confusão visual. A legibilidade pode ser observada nos quadros e em cada elemento da composição, mas da própria página. Pois, mesmo que o conteúdo interno dos quadros tenha uma interpretação clara, é certamente possível, como ocorre no caso de quadrinistas inexperientes, que a falta de organização dos quadros gere confusão e incerteza sobre o fluxo narrativo.

- 5. Ênfase:** O princípio da ênfase envolve a criação de um ponto focal ou destaque na composição para atrair a atenção do observador. A ênfase então pode ser definida como uma propriedade de destaque em um determinado contexto em que o conteúdo está inserido.

Isso pode ser alcançado por meio de contraste, cor, tamanho, forma ou posicionamento de elementos. Robin Williams (2014), em *The Non-Designer's Design Book*, explora o princípio da ênfase, destacando como a ênfase visual pode criar hierarquia e direcionar a atenção do público.

Nos quadrinhos, a ênfase nos pontos de interesse e que melhor corroboram a transmissão da mensagem é essencial para a comunicação. “Então olhamos as coisas de acordo com o que precisamos no momento, e é assim que vamos selecionar e destacar certos elementos em nossas composições como parte da mensagem visual que queremos passar.” (Marcos, 2010, p.24)

- 6. Ritmo:** É a criação de um padrão repetitivo na composição que ajuda a guiar o olhar do observador. Isso pode ser feito através da repetição de formas, linhas ou cores.

Na mixagem sonora, os sons são amplificados ou diminuídos para criar um ritmo que varia e evolui no decorrer de uma obra. Designers gráficos empregam, visualmente, estruturas similares. A repetição de elementos, tais como círculos, linhas e grids, cria ritmo, enquanto a variação de seu tamanho ou intensidade gera surpresa. (LUPTON, 2015, p.34).

Em “Quadrinhos e Arte Sequencial”, Eisner (2010), trabalha o conceito de ritmo ao desenvolver o fenômeno da duração, que ele chama de “Timing”, que de acordo com ele é “o uso dos elementos do tempo para a obtenção de uma mensagem ou emoção específica” (Ibid., p.23.). Nas histórias em quadrinhos, esse aspecto é um elemento estrutural essencial, por denotar a capacidade de expressar a passagem do tempo na narrativa visual. Para que esta sensação seja obtida, Eisner traz a seguinte compreensão:

“Uma história em quadrinhos torna-se “real” quando o tempo e o timing passam a ser componentes ativos da criação. Na música ou em outras formas de comunicação sonora, em que se consegue ritmo ou “cadência”, isso é feito com extensões reais de tempo. Nas artes gráficas, essa sensação é expressa por meio do uso de ilusões e símbolos e do seu ordenamento.” (Eisner, 2010, p.24).

Vale ressaltar, que, apesar do elemento da fala ser de grande valia para a expressão de tempo nos quadrinhos, devido ao escopo do projeto, esse elemento não será avaliado. O fluxo da narrativa e o “Timing” das ações foi observado somente através das imagens e da confluência de outros elementos visuais.

Outro elemento que compõe o ritmo na narrativa visual são os quadros. Eles são como caixas que contém um momento único, ou diversas ações em uma cena completa. Como as ações são cortadas ou mantidas pelos quadros determina como as ações serão lidas e conseqüentemente altera ou subverte o ritmo da leitura. Sobre isso Eisner diz:

“O ato de expressar a ação em quadrinhos separa as cenas e os atos como uma pontuação. Uma vez estabelecido e disposto na sequência, o quadrinho torna-se o critério por meio do qual se julga a ilusão de tempo”.(Eisner, 2010, p.24)

- 7. Tensão:** A tensão é definida como uma relação equilibrada entre elementos fortemente opostos, ou a interação de elementos conflitantes. Pode ser definido também como uma sensação de desconforto cognitivo no

espectador. É uma maneira de organizar os elementos gráficos e manipular sua relação uns com os outros, para afetar o psicológico do espectador a fim de capturar a atenção. De acordo com Dondis (2015), é o inesperado, o mais irregular, complexo e instável.

Ellen Lupton (2015) lembra que, na teoria da percepção, seu valor está no modo conforme usado na comunicação visual, isto é, de que maneira reforça o significado, o propósito e a intenção, e, além disso, como pode ser usado como base para a interpretação e a compreensão. “A criação de tensões ou ambiguidades de figura/fundo adiciona energia visual a uma imagem, ou marca” (Ibid., p.85).

8. O ponto: A unidade visual mínima, o indicador e marcador de espaço;

Graficamente, contudo, um ponto toma forma como um sinal, uma marca visível. Um ponto pode ser uma manchinha de matéria insignificante ou um foco de força concentrada. Ele pode penetrar como uma bala, furar como uma agulha ou franzir-se como um beijo. Através de sua dimensão, posição e relação com suas imediações, um ponto pode expressar sua própria identidade ou mesclar-se à massa. (LUPTON, 2015, p.34)

9. Linha: o articulador fluido e incansável da forma, seja na soltura vacilante do esboço, seja na rigidez de um projeto técnico;

A linha é uma série infinita de pontos. Entendida geometricamente, uma linha tem comprimento, mas não largura. Uma linha é a conexão entre dois pontos ou o trajeto de um ponto em movimento. Uma linha pode ser uma marca positiva ou uma lacuna negativa. As linhas aparecem nos limites dos objetos e onde dois planos se encontram. Graficamente, as linhas existem em muitos pesos; a espessura e a textura, assim como o trajeto da marca, determinam sua presença visual. (LUPTON, 2015, p.36)

10. Forma: Seriam as formas básicas: o círculo, o quadrado, o triângulo e todas as suas infinitas variações, combinações, permutações de planos e dimensões. A forma refere-se às características visuais distintas de um objeto ou elemento na composição. Ela pode ser definida por suas bordas, contornos, proporções e características estruturais. O livro *Design Basics*, de David A. Lauer e Stephen Pentak (2017), explora o conceito de forma e destaca a importância de considerar a forma na criação de designs equilibrados e expressivos.

11. Direção: O impulso de movimento que incorpora e reflete o caráter das formas básicas, circulares, diagonais, perpendiculares; O princípio da direção refere-se ao uso de linhas e formas para guiar o movimento visual do

observador dentro de uma composição. As linhas podem ser horizontais, verticais, diagonais ou curvas, e seu posicionamento e direção influenciam o fluxo visual e a organização da composição. Joseph Albers (2006), em *Interaction of Color*, discute como as linhas e direções podem criar ritmo visual e guiar a atenção do observador.

Nos quadrinhos o senso de direção é fortemente influenciado pelo sentido de leitura do leitor e do criador. Tendo isso em vista, vale ressaltar que o quadrinho realizado no presente trabalho foi feito em sentido ocidental, ou seja, da esquerda para a direita, de cima para baixo. No entanto, os princípios da direção e de composição da linguagem dos quadrinhos são aplicados independentemente de qual seja o sentido de leitura, desde que devidamente adaptados.

De acordo com McCloud (2005), os quadrinhos são um recorte de tempo e espaço. Esse aspecto é essencial ao considerar as composições e indicações de direção e movimento nas páginas. Além da utilização de linhas de direção, o artista pode se utilizar do senso de direção natural do leitor, para trabalhar expectativa e progressão dentro e entre os quadros. Um exemplo disso é a colocação de um personagem em uma posição próxima ao início do quadro, ou seja, a esquerda, se esse personagem entrar em movimento, intuitivamente o leitor já sabe para que lado, ou até que ponto ele pode ir e o antecipa com os olhos. Esse tipo de efeito pode ser reproduzido com o auxílio de inúmeros elementos. Se o objetivo fosse demonstrar um personagem caindo, a simples indicação de onde ele está em relação ao solo, e o conhecimento prévio humano do funcionamento da gravidade, automaticamente o leitor junta as duas informações e, tem um senso de direção da ação representada.

12. Tom: A presença ou a ausência de luz, através da qual enxergamos; O princípio do tom refere-se à manipulação e uso adequado de tonalidades, valores (graduação de luz e sombra) ou massas (formas e volumes) na composição visual. Isso inclui a distribuição de áreas claras e escuras, o contraste tonal e o equilíbrio das massas para criar efeitos visuais. Lupton e Phillips (2015), em *Novos Fundamentos do Design*, exploram esse princípio, enfatizando a importância de dominar a variação de tons, valores e massas para criar uma hierarquia visual e definir formas.

Um dos pontos mais importantes a se avaliar quando é falado de tom, é como o tom é representado nos quadrinhos. Apesar de não ser limitado pela impressão, nem ser uma obrigatoriedade da linguagem, quadrinistas comumente utilizam uma técnica chamada hachura. Na construção de valores ao invés de utilizar meios tons de cinza, são utilizadas linhas paralelas ou cruzadas para, através da distância, grossura, e frequência dar a impressão de meio-tom, mas sem variação real no tom das linhas utilizadas.

No livro *“Pen and ink drawing: a simple guide”* de Alphonso Dunn (2017), o autor tem um capítulo inteiro dedicado a explicar como criar valores

e variações de tom, como se comportam e como, principalmente através da hachura é possível criar esse efeito. No entanto, por não ser o foco do trabalho em questão. Meu enfoque será somente introduzir a hachura como auxiliador na simplificação de tons, a fim de que fique clara essa técnica, muito utilizada no HQ realizado nesse projeto. Em seu capítulo “Escalas de valor” (tradução do inglês), Dunn diz:

Uma das maneiras mais eficazes de praticar a simplificação, agrupamento e distinção de valores é criando escalas de valores. Uma escala de valores é uma faixa de valores que vai do preto, passando por uma série de cinzas progressivamente mais claros, até o branco ou vice-versa. (Dunn, 2017, p.38).

A imagem a seguir demonstra algumas dessas escalas:

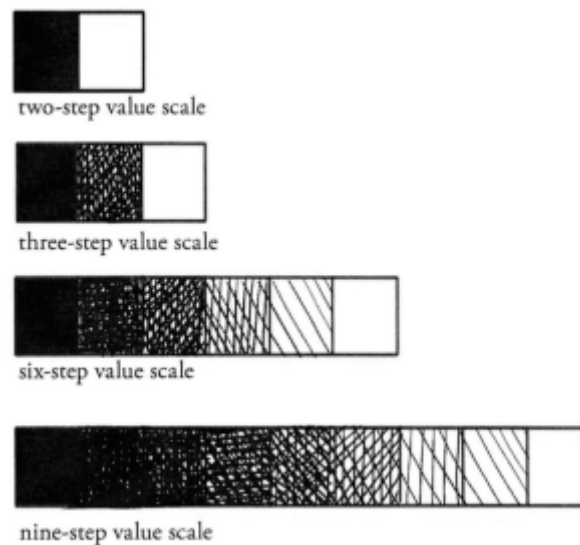


Imagem 1: As legendas dizem, respectivamente: “escala de valor de duas etapas, escala de valor de três etapas, escala de valor de seis passos, escala de valor de nove passos”. (Dunn, 2017, p.38).

13. Textura: É a qualidade visual da superfície de um objeto ou elemento. O uso da textura pode ajudar a criar interesse visual e adicionar profundidade e dimensão à composição. Óptica ou tátil, o caráter de superfície dos materiais visuais; “A textura é o grão tátil das superfícies e substâncias. As texturas em nosso meio ambiente ajudam a entender a natureza das coisas.” (LUPTON, 2015, p.53).

14. Escala ou proporção: a medida e o tamanho relativos;

A escala pode ser considerada tanto objetivamente como subjetivamente.

- i. Em termos **objetivos**, ela se refere às dimensões exatas de um objeto físico ou à correlação exata entre uma representação e a coisa real que ela representa.

- ii. **Subjetivamente**, a escala alude à impressão que alguém tem do tamanho de um objeto. Um livro ou um cômodo, por exemplo, podem ter uma escala imensa ou ínfima, dependendo da maneira como ele se relaciona com nossos corpos e com nosso conhecimento de outros livros e outros cômodos. Um elemento gráfico pode parecer maior ou menor dependendo do tamanho, da localização e da cor dos elementos ao redor dele. Quando os elementos têm todos o mesmo tamanho, o projeto fica monótono. O contraste no tamanho pode criar uma tensão, bem como uma sensação de profundidade e movimento. Pequenas formas tendem a recuar e grandes a se aproximar. (LUPTON, 2015, p. 41)

Nos quadrinhos, a escala pode ser manipulada pelo uso dos planos da cena e pela perspectiva, dando destaque ou situando o personagem no ambiente.

15. Movimento: O movimento é a criação de uma sensação de movimento ou dinamismo na composição. Isso pode ser feito através do uso de linhas, curvas, formas ou padrões que direcionam o olhar do observador. Em parte, essa ação (sugestão de movimento) implícita se projeta, tanto psicológica quanto cinestesicamente, na informação visual estática.

Um quadro, uma foto ou a estampa de um tecido podem ser estáticos, mas a quantidade de repouso que compositivamente projetam pode implicar movimento, em resposta à ênfase e à intenção que o artista teve ao concebê-los. (DONDIS, 2015, p.80).

De forma similar à direção, no movimento o artista pode se utilizar do sentido de leitura, mas de forma mais aprofundada, o recorte, a quantidade de quadros, o requadro, e o tipo de transição podem ser cruciais no momento de criar uma sensação de movimento. Além disso, é possível se utilizar da variação da posição dos elementos na página para, assim como em uma animação, gerar a impressão de que um objeto sai de um ponto ao outro. Isso pode ser feito tanto com um objeto ou personagem em uma cena dentro do quadro, como na página como unidade de composição narrativa.

As possibilidades são incríveis, é possível dispor um personagem em diferentes pontos de um mesmo quadro para denotar diferentes momentos da locomoção do personagem, como um trem em movimento ou o homem aranha pulando de um prédio. Mas também é possível se utilizar dos quadros como recortes espaciais a fim de focalizar o olhar do leitor em uma sequência de ações específicas que se deslocam nas páginas. Outro exemplo é o uso de conhecimentos comuns do mundo e da natureza, como o movimento do ambiente ao redor de um carro em movimento, para denotar movimento, mesmo se a necessidade de mudar a posição relativa de um elemento na página. Esse efeito é facilmente alcançado por linhas de ação.

3.2 Especificidades da linguagem dos quadrinhos

Até este ponto, analisamos aspectos gerais da composição visual e da linguagem das histórias em quadrinhos. Nesta etapa da pesquisa, retomaremos as obras de McCloud (2005), Thierry Groensteen (2009) e Will Eisner (2010), a fim de obter o melhor embasamento possível.

Uma das obras mais incidentes a respeito dos elementos fundamentais dos quadrinhos é com certeza *Desvendando os quadrinhos* de Scott McCloud. Dentre os vários livros de McCloud, o livro em questão oferece definições importantes de forma clara e fácil de compreender, enquanto apresenta os elementos através da própria linguagem dos quadrinhos.

McCloud se ocupa em construir uma linha de raciocínio e está disposto a levar o leitor pela mão durante toda a jornada. Ele começa com o princípio mais elementar, uma definição específica sobre o que são os quadrinhos. Apesar das diversas demonstrações de como esse conceito pode ser extremamente abrangente, deve-se considerar que McCloud leva em conta quadrinhos como uma linguagem primariamente impressa. Isso poderia ser problemático para casos atuais em que quadrinhos online estão em alta, mas dá conta do recado no sentido que faz uma boa sustentação da tese de McCloud.

“Histórias em quadrinhos são imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (McCloud, 2005, p.20). Essa definição se revela extremamente útil para a compreensão dos elementos que ele nomeia e analisa nos capítulos seguintes do livro, como o vocabulário dos quadrinhos, onde ele analisa os tipos de representação visual do complexo ao simples, do figurativo ao abstrato. Outro aspecto abordado é uso da sarjeta e a relação entre a leitura, o fluxo e ritmo das imagens e o que ele chama de “conclusão”, o “fenômeno de observar as partes, mas perceber o todo” (Ibid. p.63). Nesse aspecto, o autor caracteriza os quadrinhos como um dos únicos meios no qual o público “é colaborador consciente e voluntário, e a conclusão é o agente de mudança, tempo e movimento” (Ibid. p.63).

Em seguida, McCloud estipula seis tipos de transições de quadro (Momento-a-momento, ação-a-ação, tema-a-tema, cena-a-cena, aspecto-a-aspeto e *non-Sequitur*) que demonstram as diferentes formas de progressão narrativa e nível de envolvimento do leitor para a conclusão das cenas. O livro também desenvolve a relação da passagem de tempo nos quadros, onde tempo e espaço são o mesmo. Somado a isso, McCloud navega por vários outros pensamentos, elabora a transmissão de sentimentos e intenções através dos tipos de traço, se quadrinhos podem ser arte, e até mesmo a própria definição de arte.

Ademais, em um de seus últimos capítulos, McCloud descreve por meio de uma analogia com uma maçã um caminho de seis passos, que qualquer trabalho em

qualquer meio sempre seguirá. Esses seis passos são, pela ordem do mais profundo ao mais superficial: 1 Ideia/objetivo, 2 Forma, 3 idioma, 4 estrutura, 5 habilidade e 6 superfície (Ibid. p.170). Através dessas etapas, ele consegue explicar a progressão da jornada do artista/comunicador dos níveis mais simplórios e desorganizados, ao mais complexo, chegando ao ponto de perguntar “qual o propósito da minha arte?”. Nesse aspecto em específico vale notar que os tópicos 1 e 2 são tão fundamentais, que podem significar a diferença entre falar algo “através da arte”, ou sobre “a arte em si”. Aqui, fica muito clara a correlação com o presente trabalho, que em uma análise aprofundada foca justamente no ponto 1, em que a arte vira uma ferramenta nas mãos do artista, e “a força dessa arte vai depender da força das ideias **dentro dela**” (Ibid. p.63, grifo do autor).

Thierry Groensteen (2015) propõe uma gramática da arte sequencial, sendo uma maneira de entender como os painéis e os quadros se relacionam em uma história em quadrinhos para criar um fluxo narrativo coeso e coerente. A pesquisa também explora como o design dos painéis e a continuidade entre eles podem afetar como os leitores interpretam e entendem uma história em quadrinhos.

A pesquisa de Groensteen é baseada em uma abordagem semiótica dos quadrinhos (Thierry , 2015, p. 10), ou seja, uma análise dos elementos visuais e linguísticos usados para transmitir significado em uma história em quadrinhos. Ele argumenta que a sequência de quadros em uma história em quadrinhos pode ser vista como uma “gramática” que governa como as imagens são organizadas para criar uma narrativa visual.

Um dos principais conceitos apresentados na pesquisa é o de “braços” e “elos”. Os braços são as extremidades dos quadros que indicam onde a ação está ocorrendo, enquanto os elos são os elementos que conectam os quadros e criam a continuidade da história. Groensteen (Ibid.p.150) argumenta que a continuidade é criada pela conexão entre esses braços e elos e que a maneira como eles são organizados afeta como os leitores percebem a passagem do tempo e a relação entre os personagens.

Outro conceito importante apresentado na pesquisa é o de “leitura icônica”. Groensteen (Ibid.p.137) argumenta que a leitura dos quadrinhos é um processo ativo, em que os leitores devem reconstruir a história a partir das imagens apresentadas em cada quadro. Ele argumenta que a leitura icônica é uma forma de leitura baseada em imagens e que os leitores devem prestar atenção à composição, ângulo, enquadramento e estilo visual de cada quadro para entender a história completa.

A pesquisa do autor é uma contribuição importante para o estudo acadêmico dos quadrinhos, por oferecer uma abordagem sistemática para entender como os painéis e os quadros são organizados para criar uma narrativa visual. Ele também destaca a importância da conexão entre painéis na construção da continuidade narrativa e como essa conexão pode afetar a leitura e a interpretação da história pelos leitores.

Comics and Sequential Art: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist é um livro escrito pelo artista de quadrinhos Will Eisner (2010), um dos

nomes mais importantes do meio. O livro examina a estética da arte sequencial como veículo de expressão criativa, como uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou “dramatizar” uma ideia.

Em seu primeiro capítulo, Eisner conceitua os quadrinhos como linguagem e expressão válida de leitura. Ele descreve que “quando se examina uma obra em quadrinhos como um todo, a disposição dos seus elementos específicos assume característica de linguagem” (Eisner, 2010. p.1). E continua essa definição ressaltando como a linguagem dos quadrinhos se vale de uma experiência visual comum ao criador e ao público.

Eisner aborda conceitos importantes para a compreensão dos quadrinhos, como:

3.2.1 Quadrinho:

Para Eisner, a definição de quadrinho tem um sentido macro e micro.

Nas histórias em quadrinhos, existem, na verdade, dois “quadrinhos” nesse sentido: a página total, que pode conter vários quadrinhos, e o quadrinho em si, dentro do qual se desenrola a ação narrativa. Eles são o dispositivo de controle na arte sequencial. (Ibid.p.41)

A definição geral envolve a percepção da captura de eventos no fluxo narrativo, seguido da decomposição e segmentação desses momentos encapsulados, em sequência (por isso arte sequencial). “São parte do processo criativo, mais do que resultado de uma tecnologia” (Ibid.p.41)

3.2.2 Enquadramento:

Uma espécie de encapsulamento da realidade. Essencial para o comunicador visual. Diferentemente do quadrinho, o qual é a segmentação dos eventos da narrativa, o enquadramento é a ação de capturar esses eventos. Ou seja, o enquadramento antecede o quadrinho no sentido de ser precisamente o que permite que o quadrinho exista. Sem cena não há o que ser segmentado, mas sem ideias ou eventos a serem registrados, não há enquadramento.

Na narração visual, a tarefa do escritor/artista é registrar um fluxo contínuo de experiências e mostrá-lo tal como pode ser visto pelos olhos do leitor. Isso é feito arbitrariamente, dividindo-se o fluxo ininterrupto em segmentos de cenas “congeladas”, encerrados num quadrinho. (Ibid.p.44)

3.2.3 Requadro:

É principalmente a moldura dentro da qual se colocam objetos e ações. Mas Eisner vai além, para ele, “o requadro do quadrinho em si pode ser usado como parte da linguagem “não verbal” da arte sequencial.” (Ibid.p.44). Os diferentes tipos e

formas de traçado do requadro, o que Eisner chama de o “caráter do traçado” (Ibid.p.44) criam uma espécie de hieroglifo.

Eisner prossegue então em demonstrar como o requadro pode ser um recurso narrativo riquíssimo, e que não é limitado ao formato retangular, mas pode ser exatamente o elemento amplificador dos sentimentos sendo transmitidos.

3.2.4 A Página:

É na página, chamada pelo autor de “Metaquadrinho”, em que ocorre o planejamento e disposição em ordem, dos quadrinhos segmentados. “Cada página é resultado de cuidadosa deliberação” (Ibid.p.65). Assim como o quadrinho, a página deve ser vista como uma “unidade de contenção”, esta contém não só o retrato de alguns momentos específicos, mas compreende cenas ou partes de cenas. Uma distinção importante é a de que um quadro não necessariamente encapsula uma cena, mas um ou mais momentos de um evento. Já, a página, engloba mais do que o quadrinho individual, podendo ter mais partes da cena, ou uma cena completa. Ainda assim, para Eisner, “o que ocorre DENTRO do quadrinho é primordial!” (Ibid.p.65, grifo do autor).

3.2.5 Timing:

Descrito como elemento essencial para a experiência dos quadrinhos, Eisner define o timing como:

“fenômeno da duração e da sua vivência comumente designado como “tempo” (time) é uma dimensão essencial da arte sequencial. No universo da consciência humana, o tempo se combina com o espaço e o som numa composição de interdependência, na qual concepções, ações, movimentos e deslocamentos possuem um significado e são medidos pela percepção que temos da relação entre eles.” (Eisner, 2010. p.23)

Para ele a capacidade de expressar a passagem do tempo é nada menos do que decisiva para uma narrativa visual. É precisamente essa “dimensão da compreensão humana” (Ibid.p.24) que permite as experiências emocionais, e que permite ao comunicador visual obter uma mensagem ou evocar uma emoção desejada. Para que esse efeito seja atingido, Eisner fala sobre a importância da disposição dos quadros de forma intencional e direcionada. Não basta colocar os requadros na página e esperar que o ritmo da narrativa seja composto sem ordenação. Eisner chega ao ponto de dizer que não sequer é necessário o uso do requadro para passar a sensação de tempo no quadrinho, como ele bem faz em diversas de suas criações.

Por fim, a abordagem de Eisner é focada na narrativa e na estruturação das histórias em quadrinhos. Ele defende a ideia de que os quadrinhos são uma forma de arte que combina imagem e texto para contar uma história e a eficácia de uma história em quadrinhos depende da maneira como esses elementos são organizados em uma sequência lógica e coerente. Além de seu valor como guia prático, esta

publicação é importante por ajudar a estabelecer os quadrinhos como uma forma legítima de arte e literatura nos mercados estadunidense e brasileiro.

4. Experimentação narrativa: o processo de desenvolvimento de uma HQ

Para esse processo, adotamos uma sequência projetual, a fim de obter um resultado rápido e eficiente. Essa sequência tradicional divide a produção de uma HQ em duas grandes etapas, a pré-produção e a produção, e segmenta cada parte até a completude do projeto.

Primeiramente, deve-se engajar em um processo criativo e conceitual para compreender quais são os objetivos da narrativa, qual o escopo e as especificações para o produto final. Dessa forma, é possível delimitar o problema a ser resolvido e, então, propor alternativas fundamentadas nas informações e no repertório teórico/prático do comunicador visual.

Esta primeira etapa, chamada de pré-produção, se inicia na concepção da narrativa e se encerra antes da produção das páginas da HQ propriamente dita. Ou seja, parte do conceito inicial da narrativa, avança pelo levantamento de referências teóricas e visuais, pelo desenvolvimento da arte conceitual, pela roteirização e se conclui na elaboração dos *thumbnails* — miniaturas de páginas, destinadas a definições de fluxo de leitura e diagramação geral das páginas — e raves — esboço mais detalhado dos *thumbnails*, quando é possível fazer as primeiras experimentações consistentes da combinação entre elementos pictóricos e textuais. Encerrada a etapa de pré-produção, dá-se início à etapa de produção. Nesta fase, passa-se à definição das páginas da HQ, primeiro com desenhos a lápis e posteriormente com a finalização a nanquim.

Apesar da organização metodológica, esse processo não é nada linear. As etapas são cheias de idas e vindas, demandando consultas ao conceito e principalmente às referências estabelecidas, a fim de não perder o foco do objetivo/intenção original do produto. A percepção de que uma página pode não funcionar da forma devida pode surgir na etapa do desenho a lápis, demandando alterações que podem estar nos raves, *thumbnails* ou mesmo no roteiro.

Uma vez que esses processos forem finalizados, o que resta é a digitalização das páginas, a fim de limpar e corrigir quaisquer possíveis erros ou manchas, constituindo o processo de arte-finalização.

Somente após o encadeamento destas etapas é que uma ou mais páginas encontram-se prontas para o processo de impressão ou publicação online. Esta seria a etapa de pós-produção que, conforme já explicado, foge do recorte desta pesquisa.

A seguir, detalharei cada uma destas etapas, procurando retratar seu desenvolvimento.

4.1 Pré-produção

Nessa etapa, o principal objetivo é construir uma base sob a qual os desenhos e a narrativa serão construídos. Consiste basicamente em elaborar um conceito de narrativa, efetuar pesquisas para obter referências visuais e conceituais, e então realizar experimentos de roteirização e design de personagens e possíveis objetos necessários para a construção do HQ. A expectativa com essa etapa é a de obter um roteiro razoavelmente estruturado, já considerando que os processos nem sempre serão lineares, e que o processo de produção pode implicar em retornos a esta etapa. Contudo, deixar de realizar a pré-produção pode significar problemas ainda maiores no fluxo de produção, o que torna esta etapa essencial no desenvolvimento de uma HQ.

4.1.1 Conceituação da narrativa

O primeiro passo realizado para o desenvolvimento da história foi a coleta de ideias durante um período. Essas ideias surgiam aleatoriamente, e eram derivadas de vários contextos diferentes. Se deram majoritariamente de momentos ao volante ouvindo música e após leituras e meditações bíblicas. Durante esses momentos, cenas ou falas ou conceitos de histórias surgiam e eram registrados, ou por meio de áudios gravados, ou por meio do registro escrito no celular, ou em papel. Esse processo ocorreu por algum tempo, até que o número de histórias coletadas foi satisfatório para a formação de uma história maior e mais concisa.

Essas histórias foram anotadas e registradas em “cartões”, ou seja, pedaços de papel tamanho A7, sendo devidamente catalogadas. Essa separação foi feita com base no tipo de história: se os cartões possuíam conceitos muito similares, ou se se referiam a diferentes partes de uma mesma história. Depois desta etapa, o processo foi repetido, mas agora com o intuito de completar as lacunas entre os cartões. Esse processo foi feito com o intuito de desenvolver e adiantar a trama da história, que geralmente se revela um dos processos mais complexos.

As etapas do processo podem ser estruturadas da seguinte forma:

- Escrever ideias, de cenas aleatórias, podendo ou não estar conectadas ao longo de um período.
- Amarrar as ideias para formação do roteiro.
- *Logline* ou criação de uma frase que guiará o processo de criação, resumindo em uma única linha o conceito da história.
- Esboço de roteiro escrito.
- Experimentação paralela ao roteiro com o intuito de trazer o roteiro à vida e ver, em estágios iniciais, como as cenas funcionam e como estabelecer o fluxo da história.

Esse processo se dá, já considerando a linguagem dos quadrinhos, ou seja, as cenas e o fluxo são desenvolvidas ao mesmo tempo, em que são escritas. Isso

permite que eu realize raffles, layouts, thumbnails e composições de páginas ao mesmo tempo que “formalizo” a escrita do roteiro.

Após a conclusão dessas primeiras etapas, o objetivo seria de fazer o design dos personagens, fazer o rascunho definitivo das páginas e então chegar ao maior nível de finalização possível no espaço de tempo disponível.

O resultado foi uma história com escopo de 20 a 30 páginas, que trataria sobre dois personagens principais, um chamado de “semeador” e o outro, um garoto jovem que representaria o espectador descobrindo o universo da história. Como pano de fundo tínhamos uma cidade cheia de ídolos, considerando que todos que adoram algo, se tornam semelhantes àquilo que adoram. Essa história, no entanto, demonstrava um nível de complexidade que excedia o do escopo do projeto, sendo abandonada.

Na segunda tentativa de desenvolver um roteiro, partiu-se de outro projeto desenvolvido durante o curso de design. Mais especificamente um projeto de animação envolvendo a ideia de batalha espiritual. Essa proposta partiria de uma base mais sólida que demonstrava, acertadamente, grande potencial de expansão e desenvolvimento.

A trama girava em torno de um personagem que, em um primeiro olhar parecia normal, mas, era, na verdade, um ferrenho defensor da verdade e da justiça, e lutava secretamente contra espíritos malignos e demônios em todo lugar que se encontrava. O personagem foi rapidamente explorado no projeto de animação, assim como as ameaças que rondavam esse mundo.

Essa animação já possuía um roteiro pronto e diversas ideias inexploradas, juntamente com experimentações de personagem e definições sobre a linguagem visual empregada (Anexo I). Assim, acabou servindo como ponto de partida. A partir dela, foi possível realizar um reaproveitamento, gerando uma nova proposta, agora com um escopo menor, de em torno de 10 páginas.

A nova proposta tinha o intuito de falar sobre a relação entre os guerreiros espirituais, a guerra que eles travavam e as ameaças que os esperavam. Essa proposta, assim como as primeiras experimentações, parte de uma cosmovisão bíblica, trazendo à tona a verdade do evangelho de Cristo, a fim de glorificar o seu nome como o Único Deus vivo e Senhor dos exércitos. Agora pegando diretamente referências bíblicas, que foram essenciais para o desenvolvimento dos designs, tanto dos personagens, quanto do contexto da história.

A principal dessas referências foi Efésios 6: 10–18, que embasa a proposta da batalha, contra quem e como ela é realizada:

Quanto ao mais, sede fortalecidos no Senhor e na força do seu poder. revesti-vos de toda a armadura de Deus, para poderdes ficar firmes contra as ciladas do diabo; porque a nossa luta não é contra o sangue e a carne, e sim contra os principados e potestades, contra os dominadores deste mundo tenebroso, contra as forças espirituais do mal, nas regiões celestes. Portanto, tomai toda a armadura de Deus, para que possais resistir no dia mau e, depois de terdes vencido tudo, permanecer inabaláveis. Estai, pois, firmes,

cingindo-vos com a verdade e vestindo-vos da couraça da justiça. Calçai os pés com a preparação do evangelho da paz; abraçando sempre o escudo da fé, com o qual podereis apagar todos os dardos inflamados do Maligno. Tomai também o capacete da salvação e a espada do Espírito, que é a palavra de Deus; com toda oração e súplica, orando em todo tempo no Espírito e para isto vigiando com toda perseverança e súplica por todos os santos. (Efésios 6: 10–18).

Após a definição desses conceitos, foi criada uma espécie de quadro de referências, em que se colocaram as referências visuais que auxiliariam a narrativa e os desenhos. Essas referências foram estruturadas em uma base de dados online (<https://pin.it/19Fjcja>) e algumas das mais importantes estão organizadas na imagem abaixo.

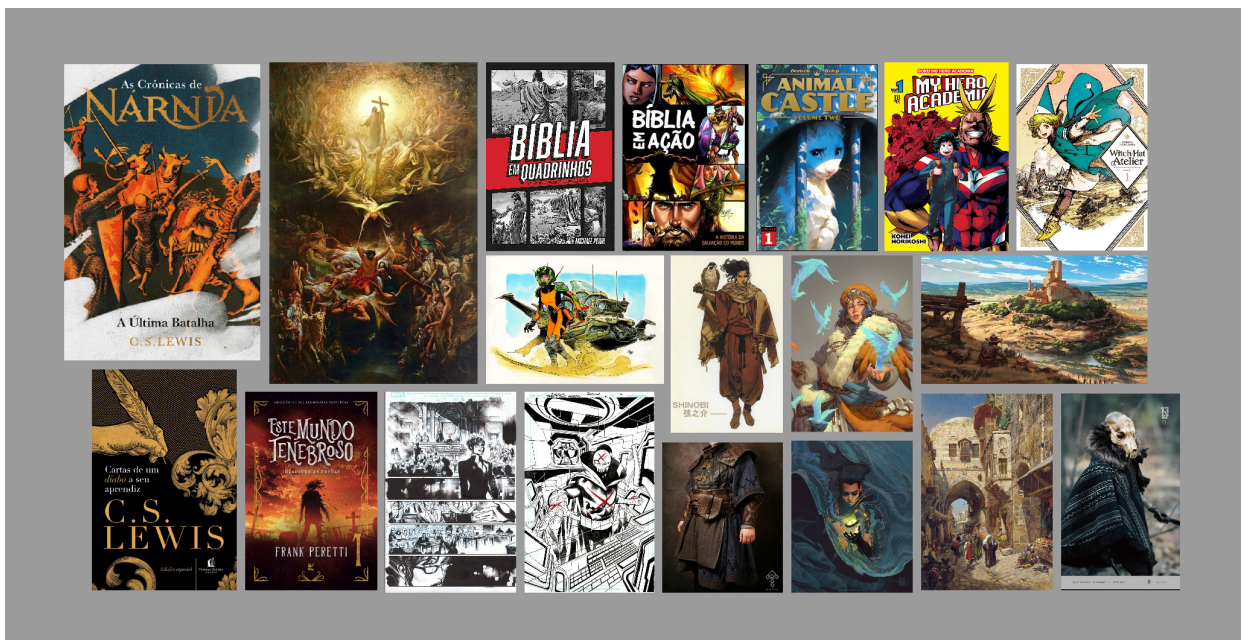


Imagem 2: Quadro de referências selecionadas baseadas em Temática, obras relevantes, tanto de quadrinhos, como livros, estilo de ilustração e referências visuais.

4.1.2 Organização narrativa e roteirização

A partir desse ponto, foi estabelecido um esboço geral da trama, envolvendo um vilarejo aprisionado, uma bruxa feiticeira e seus laçaios como inimigos e 5 personagens para enfrentá-la. Para o desenvolvimento dos 5 personagens, foi realizado um delineamento de seus arquétipos, de modo a estruturar seus papéis na trama. Em termos narrativos, o projeto parte para uma abordagem mais direta. Foi selecionado o modelo de história de 3 arcos propostas por Syd Field, numa estrutura complementada por outras etapas: prólogo, arco I, arco II, arco II.2, arco III e epílogo (Magazine, 2013), permite que as ideias antes soltas possam ser organizadas linearmente e garante um olhar amplo do fluxo dos fatos.

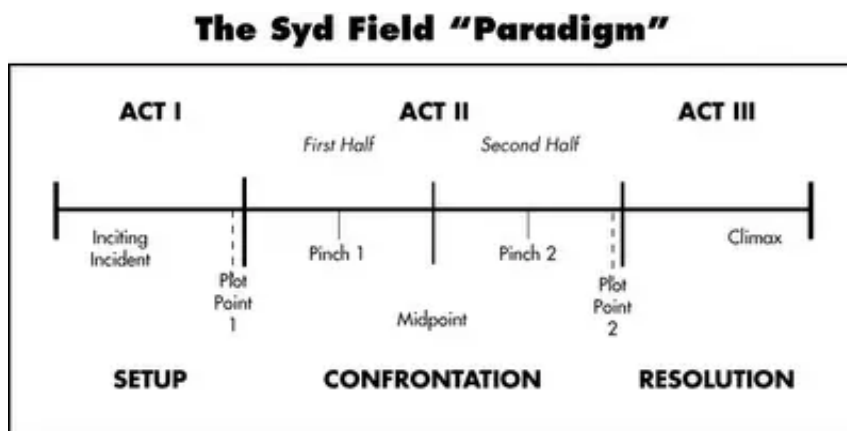


Imagem 3: Diagrama de três arcos de Syd Field. (Magazine, 2013)



Imagem 4: Roteiro inicial rascunhado.

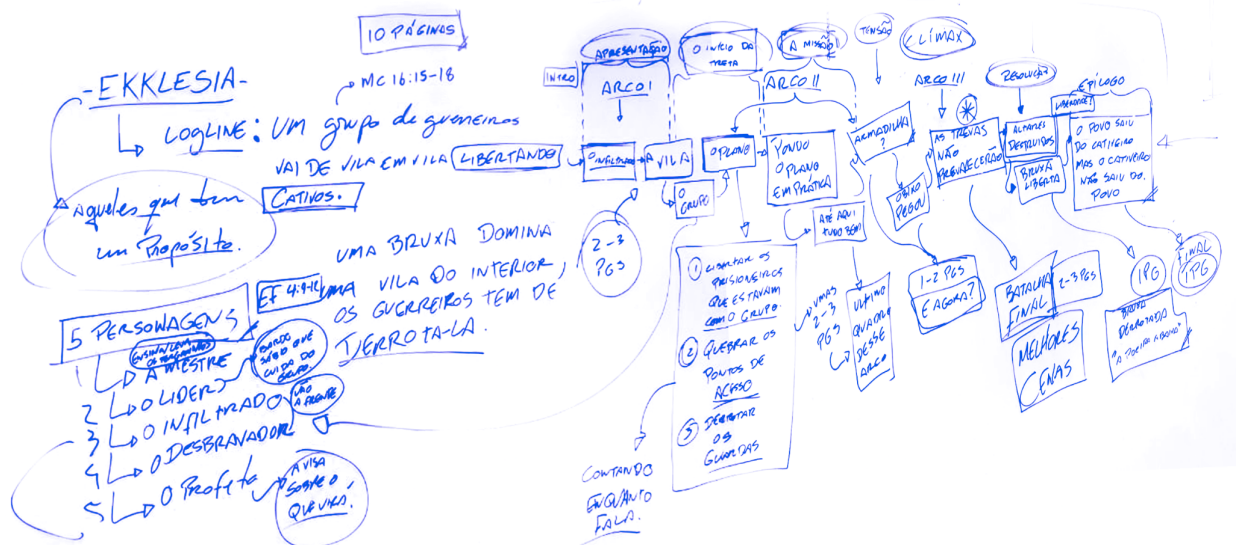


Imagem 5: Primeiro quadro desenhado com os eventos da narrativa.

A imagem acima demonstra o primeiro “draft” da estrutura da história desenvolvida. É importante evidenciar alguns elementos. O primeiro sendo o nome da narrativa, a qual é uma consequência direta da temática que ela tenta envolver. Ekklesia, ou em grego *ἐκκλησίαν*, é a raiz etimológica da palavra Igreja. Baseado em Mateus 16: 18a: “Pois também eu te digo que tu és Pedro, e sobre esta pedra edificarei a minha *ἐκκλησίαν*(ekklesia), e as portas do inferno não prevalecerão contra ela;”

ekklesia (e-cle-sí-a)

s.

1. (*propriamente*) a “chamada”
2. (*concretamente*) a chamada assembleia de cidadãos
3. (*especificamente, de Cristo*), a comunidade dos redimidos de Cristo na Terra ou no céu, ou ambos

{usado somente para pessoas, não de uma localização, estrutura, etc de Cristo, usado somente para o redimido, não para os não redimidos que estejam no meio}

[Uma composição de 'ek (G1537), “fora”, e um derivado de 'kaleo (G2564), “chamado”]

(“G1577 - ekklesia | DoSenhor - Dicionário Bíblico Hebraico e Grego”, [s.d.])

Essa palavra pode ser compreendida também, no contexto bíblico, de “ajuntamento, daqueles que tem um propósito”. Nessa perspectiva, a história visa trazer o funcionamento desse “corpo”, e os papéis e funções de cada um dentro desse ajuntamento. Nesse sentido, foi também estabelecido o arquétipo dos personagens, baseados nos 5 ministérios descritos em Efésios 4 nos versículos 11 e

12, que diz: “E ele mesmo deu uns para apóstolos, e outros para profetas, e outros para evangelistas, e outros para pastores e doutores, querendo o aperfeiçoamento dos santos, para a obra do ministério, para edificação do corpo de Cristo;” (Efésios 4:11,12).

Esses ministérios foram representados nos arquétipos de líder (pastor), desbravador (evangelista), mestre, infiltrado (apóstolo) e profeta, que mais tarde viraria “o vidente”. Somado a isso, desde o início do processo existia um desejo de trazer diferentes características, tanto que conversassem com o ministério ao qual pertence o personagem, quanto que refletisse sua personalidade. Esse aspecto foi desenvolvido na concepção de cada personagem. Apesar de algumas experimentações, o visual dos personagens foi encontrado rapidamente e utilizou poucas folhas para variações.

A história tinha o intuito de fazer um paralelo com duas histórias bíblicas, a primeira relacionada com 1 Reis 18:20-40, que se refere à história de Elias contra os profetas de Baal, e a segunda com Marcos 5: 1- 9 com a história da libertação do gadareno endemoniado. Logo em seguida, um novo quadro foi desenhado, a fim de rever aspectos da história e trabalhar melhor os pontos mais relevantes a serem retratados como quadros.

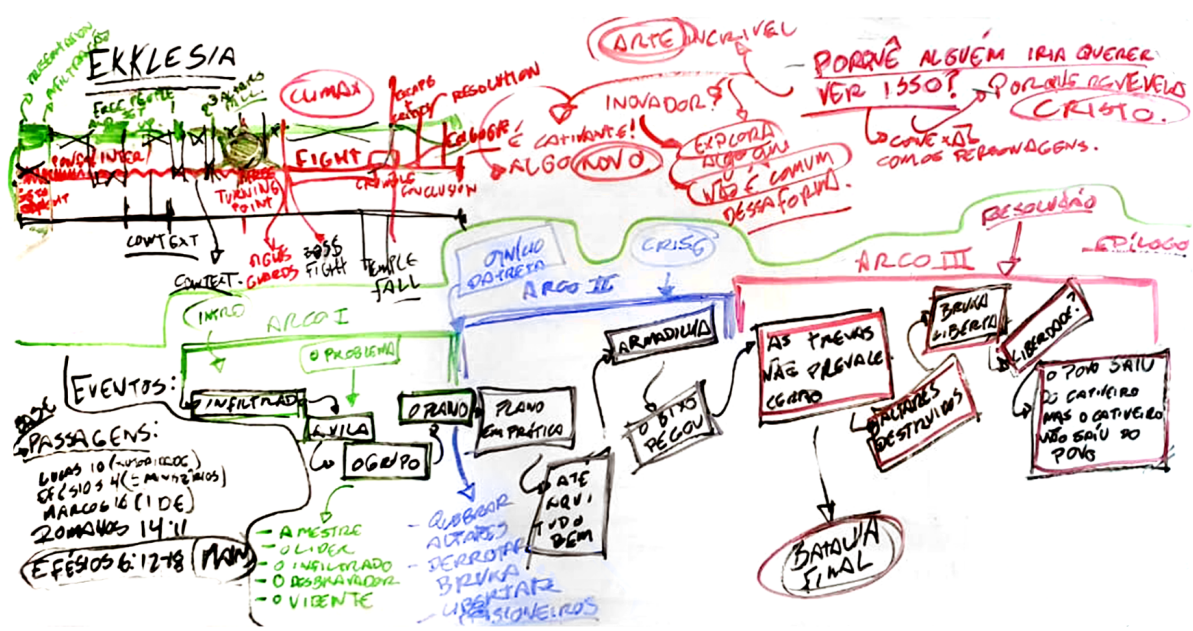


Imagem 6: Segundo quadro desenhado com os eventos da narrativa.

Esta foi a estrutura final do roteiro, posteriormente desenvolvida enquanto história em quadrinhos.

4.1.3 Arte conceitual

Os personagens foram baseados em pessoas reais, que transmitiam o aspecto desejado, mas também em referências de personagens, tanto Bíblicos quanto fictícios (animes e quadrinhos). A intenção nessa fase era obter a junção dos arquétipos ministeriais bíblicos com formações clássicas de grupos com cinco personagens. Alguns exemplos dessas formações são “Scooby-doo”, o desenho animado, e os “Jovens titãs”, uma formação de heróis jovens da DC comics.

Para a caracterização do infiltrado, chamado de Luke, foram escolhidas roupas que denotassem sua inserção em um ambiente cultural diferente. Luke é um apóstolo, ou seja, o primeiro a implantar uma igreja em um lugar que não conhecia o evangelho.



Imagem 7: Design do personagem infiltrado (apóstolo) — LUKE

Já para a caracterização de Lúcia, a mais nova da equipe, esperava-se uma subversão do ministério que ela representa. Geralmente o mestre é colocado como um velho sábio de barba branca, mas aqui a mestre do grupo é uma garota nova com um cachecol de pele de animal, uma pasta e por vezes um rolo de pergaminhos. Em seguida, outro personagem que foi subvertido, o pastor. Normalmente ao tentar visualizar um pastor imagina-se uma figura com roupas de camponês com ovelhas e um cajado, no entanto, aqui, Antônio, é um personagem caricato e grande baseado no arquétipo de um bardo (contador de histórias e compositor musical).

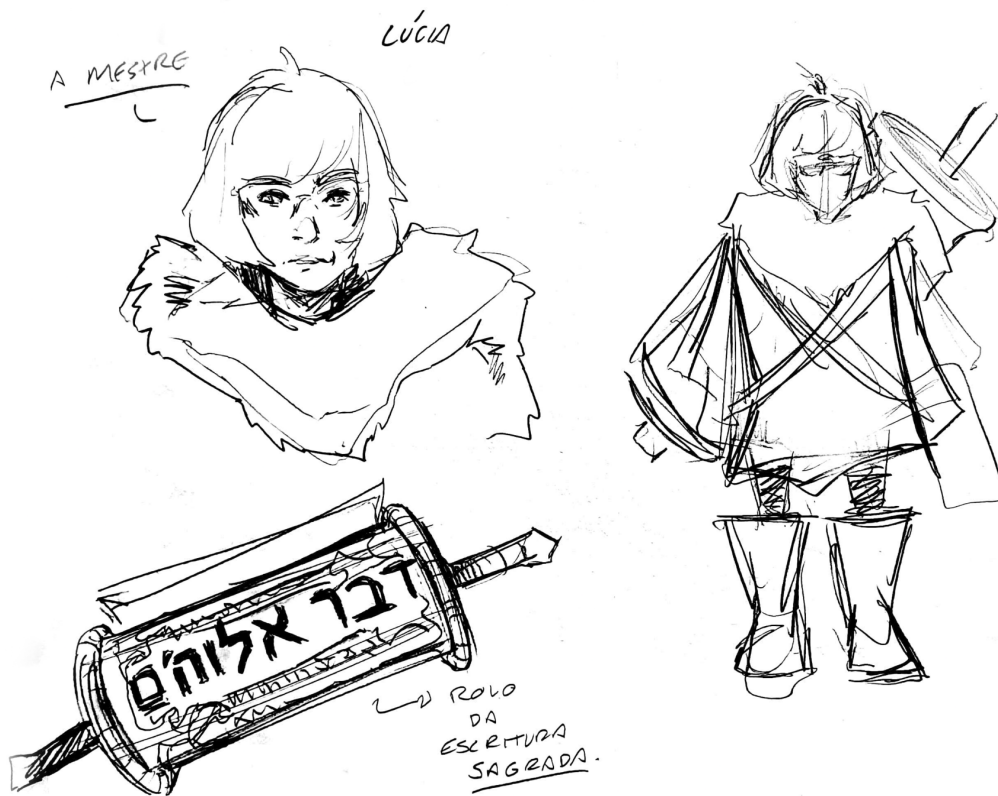


Imagem 8: Design da personagem mais jovem (Mestre) — LÚCIA



Imagem 9: Design do Líder de equipe (Pastor) — Antônio

Para os dois últimos integrantes da equipe, Elias e Rebecca, são respectivamente o vidente e a desbravadora. Elias é um personagem mais quieto e introspectivo, apesar de um design amigoso. Ele representa o ministério profético, e mantém consigo diversas anotações do conteúdo que pensa e lhe é revelado.

Já Rebecca, uma evangelista, é uma personagem completamente extrovertida, comunicativa e animada, ao mesmo tempo que é convencida e cabeça dura. Essas características foram traduzidas em um design mais dinâmico e arrojado. Essas características também podem ser percebidas através do corte de cabelo de cada um, com formas mais arredondadas em alguns ou triangulares e dinâmicas em outros.

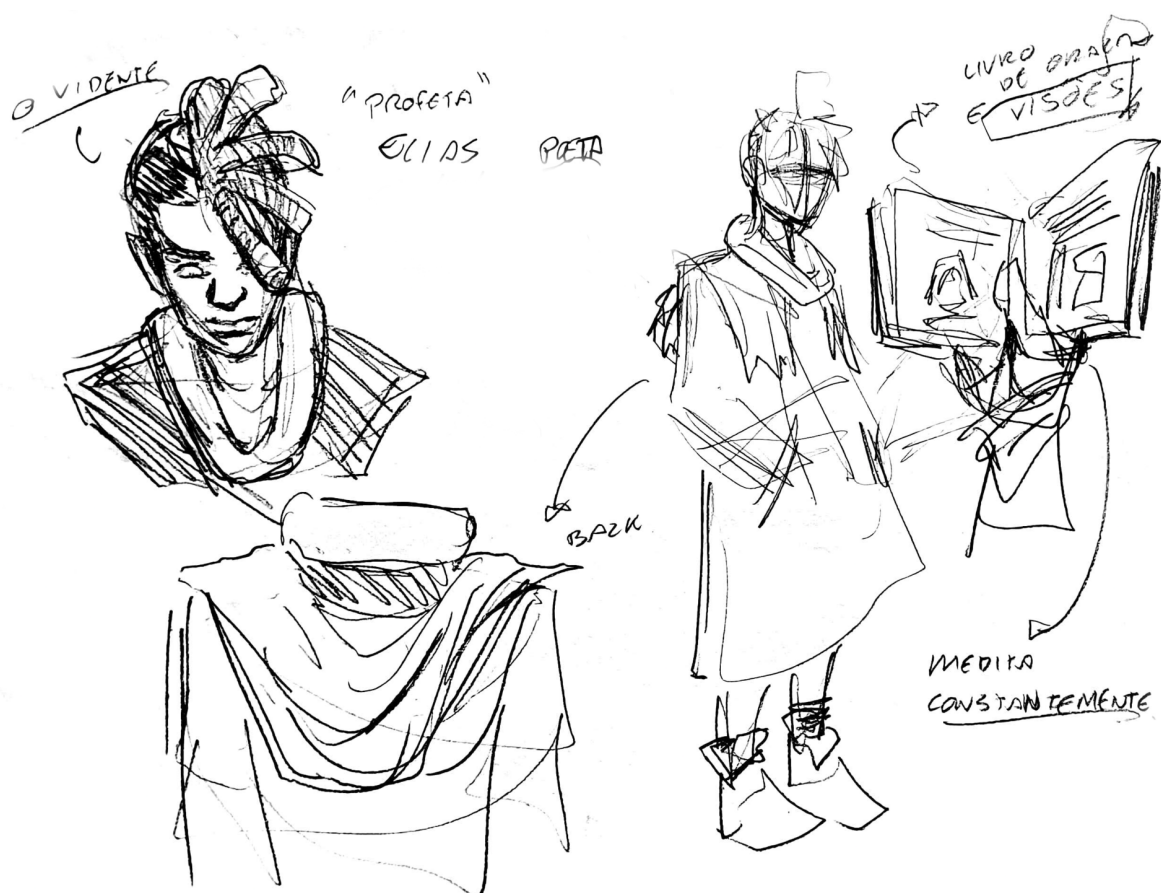


Imagem 10: Design do Vidente (Profeta) — ELIAS



Imagem 11: Design da Desbravadora (Evangelista) — REBECCA

Agora para o design dos antagonistas, a bruxa e seus lacaios, não existia exatamente um arquétipo ou base de como deveriam se parecer. Para a bruxa, como a ideia inicial era a de que ela governasse a cidade através de seus altares de idolatria e sacrifícios, era necessário uma personagem sombria, mas que tivesse algum tipo de marca, para que houvesse a associação com marcas de bruxaria.

Dois desenhos foram feitos dela, o primeiro, um “*close up*” do rosto e uma primeira visão das vestimentas, já o segundo foi uma experimentação com vestimentas em desenhos de corpo inteiro.

No caso dos lacaios, o único critério utilizado foi o de que eles não se parecessem humanos, ou fossem descaracterizados. Esse efeito foi obtido colocando uma espécie de máscara bizarra feita do crânio de animais mortos, seguido de um poncho que cobrisse boa parte do corpo. Esse tipo de vestimenta é comum em culturas místicas ou histórias de fantasia de horror. Na imagem desenvolvida foi feita uma comparação de tamanho entre o laiaio e a personagem Lúcia.



Imagem 12: Variações de design da vestimenta da bruxa (BRUXA)



Imagem 13: Design da Bruxa



Imagem 14: Design dos lacaios da bruxa.

4.1.4 *Thumbnails* (miniaturas)

Concluída a elaboração da arte conceitual, passei então direto para as thumbnails das páginas. Apesar de não possuir um roteiro fechado, nota-se que o processo de criação não foi linear, nem no início, apesar das tentativas, nem no final.

O roteiro resultante desse processo pode ser resumido da seguinte maneira. Um grupo de guerreiros quer libertar uma vila dominada por uma bruxa e seus lacaios. A história seria contada da perspectiva do personagem infiltrado na cidade, e como ele e o grupo põem em prática um plano que havia sido traçado previamente. Em seguida, foi feita uma primeira leva de raves tentando traduzir essa história em páginas.

A partir dessas páginas, novos experimentos foram feitos, tanto com o visual dos personagens, quanto com os layouts de páginas. Primeiro o design de personagens, a fim de que pudesse saber como desenvolver a caracterização e como se manifesta a personalidade de cada um na história. Além do fato de que tendo os designs em mãos facilitaria em muito o processo e a referência de cada um, mesmo que no formato primitivo de esboço.

Logo em sequência, e a fim de trazer mais clareza para a narrativa, um grande estudo foi realizado, focando nas dinâmicas de poder e a relação entre a intenção/propósito de cena, com enquadramento, posicionamento, quadro e sarjeta.

Aqui, dinâmicas de poder significa as interações entre os elementos e a câmera a fim de demonstrar quem possui poder sobre quem. Em filmes dramáticos ou de ação, essas técnicas são extremamente úteis para comunicar ao público qual é o rumo da narrativa e em que situação os personagens se encontram. Para esses estudos foram utilizados os vídeos do canal “Studio Binder”.

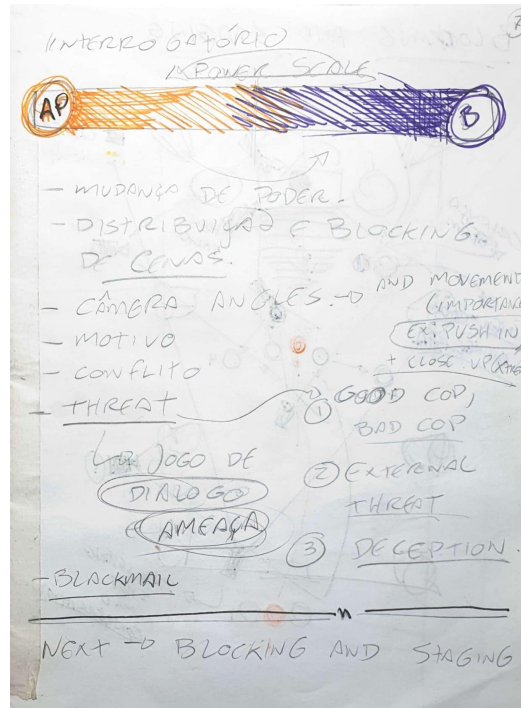


Imagem 15: Aqui experimentação feita com estudos de câmera e dinâmica de poder.

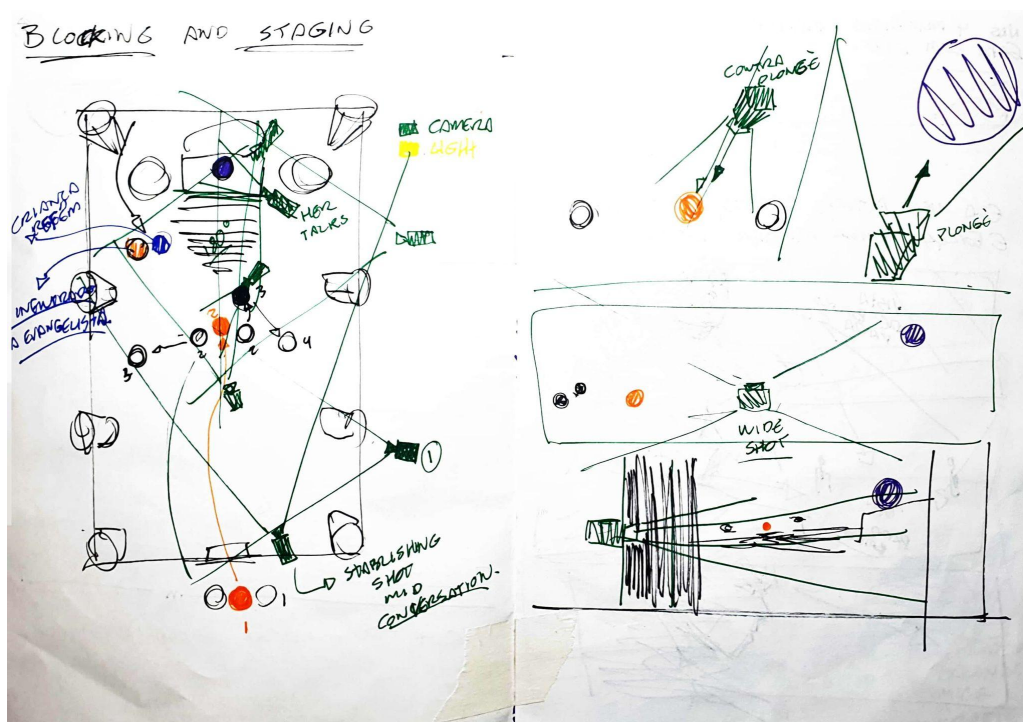
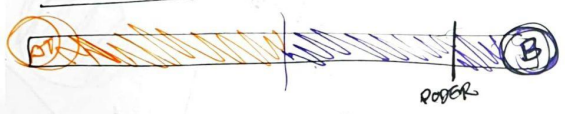


Imagem 16: Experimento com posicionamento de câmeras.

NAS 4 PRIMEIRAS PÁGINAS, O CONTROLE VISUAL ESTÁ COM ELA.



ELA USU ADUNA, STATUS, ARQUITETURA E FORÇA PARA MANTER ISSO.

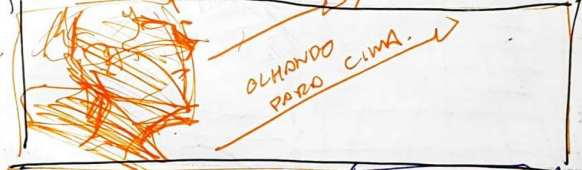
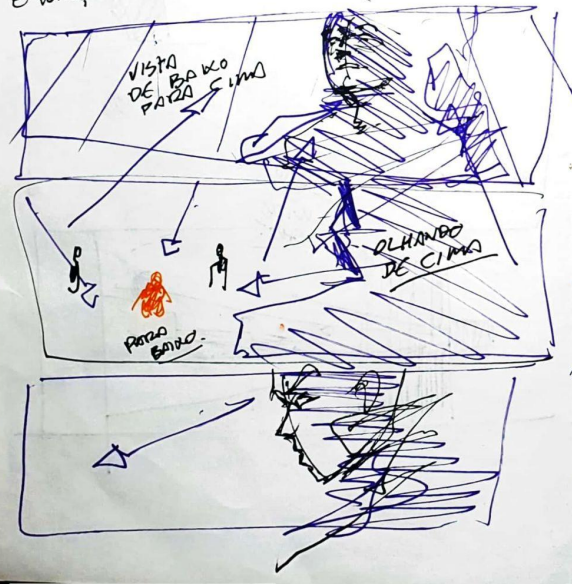
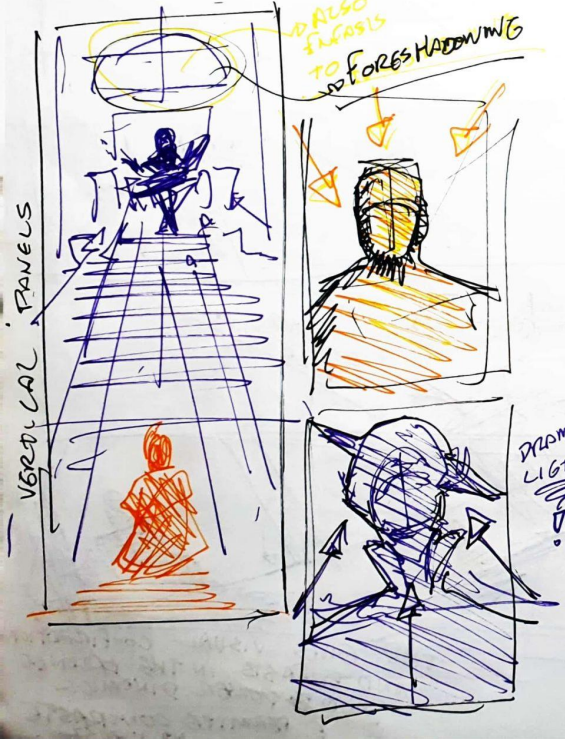


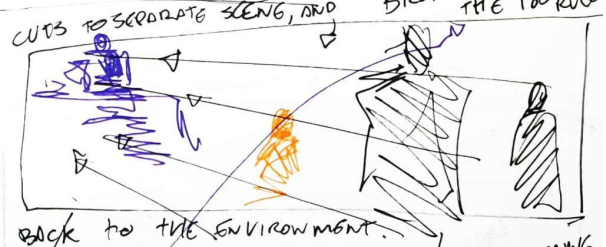
Imagem 17: Estudo de câmera e dinâmicas de poder.

ALSO IN COMICS WE CAN BE BOLD THIS EVEN MORE.

WITH:



NOW TO SUBVERT IT.



BACK TO THE ENVIRONMENT.

QUEBRAMOS A REGRA, AGORA PODEMOS COMEÇAR A MUDAR O PODER.

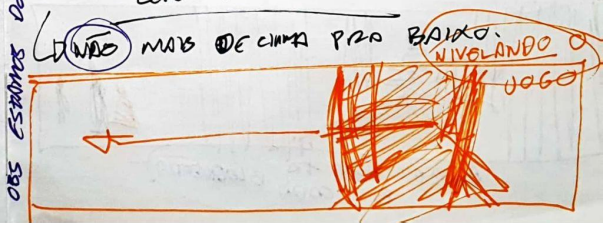
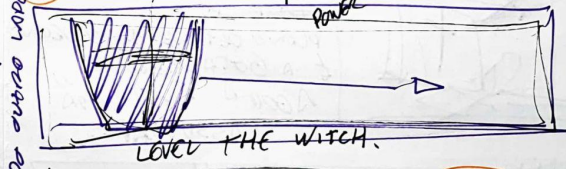


Imagem 18: continuação.

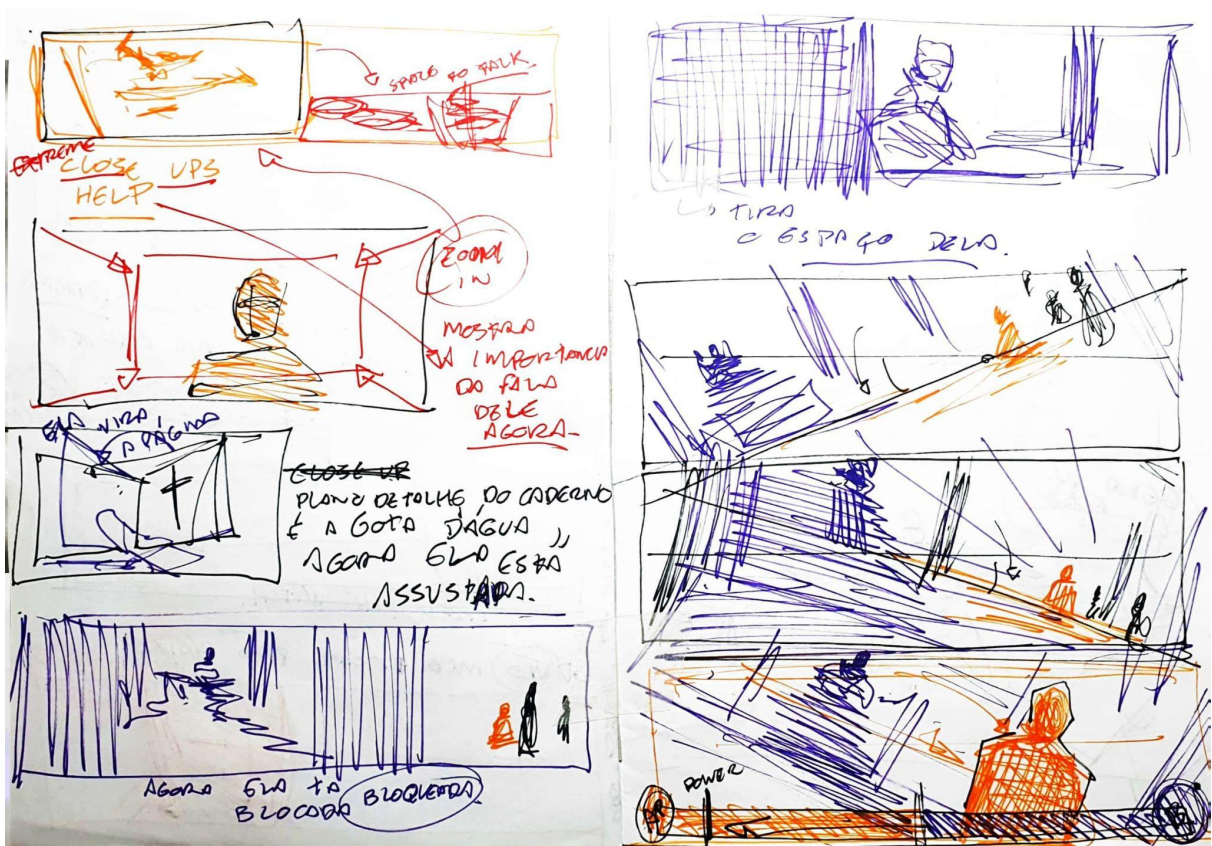


Imagem 19: Continuação.

Essa experimentação e estudo (Anexo II), da qual foram trazidos fragmentos, foram de grande valia para retirar qualquer empecilho que poderia existir entre a intenção projetual e o produto desenvolvido. Eles serviram para delimitar o tom da narrativa e explorar ao máximo o possível da tensão entre os personagens, tanto visualmente, quanto dos diálogos na cena. Aqui a ideia ainda tinha um escopo muito grande, que envolvia uma grande conversa entre o infiltrado, que havia sido pego na operação, e a bruxa, em seu templo. Ao mesmo tempo que o restante do grupo destruiria os altares de ídolos, que concediam poder à bruxa e seus lacaios e libertavam os prisioneiros da cidade.

Ainda com esse escopo em vista, foi feito outro estudo, agora focando especificamente em como desenvolver um diálogo engajador, e como os aspectos da personalidade de cada personagem poderiam ser demonstrados através das falas (Anexo III).

Após esse processo, tudo parecia encaminhado e bem delimitado. Novos esboços de páginas foram feitos, a fim de incorporar todos os novos elementos e informações adicionados à história. No entanto, nesse ponto surge uma grande insatisfação com o rumo do projeto. A intenção original era a de passar um aspecto misterioso e místico, mas limpo e sem ser sombrio, e que a narrativa tivesse um ritmo bem delineado, o que não foi alcançado com o material desenvolvido. Este passava uma impressão de ser extremamente corrido, e as páginas

sobrecarregadas de quadros. Assim, parte do escopo foi reduzida a fim de alcançar um ritmo mais moderado e eficiente, respeitando a narrativa.

Esse processo se deu da seguinte maneira. Assim que a insatisfação e os erros foram detectados, a produção entrou em *standby*, a fim de dar tempo ao processamento da mente e revisão das referências. Depois, um estudo a respeito de fluxos de narrativa foi conduzido, mas agora baseado em duas outras estruturas, que fogem do tradicional. A primeira, desenvolvida por Dan Harmon (2019), é conhecida como *story cycle* (imagem 19), e a segunda foi retirada do livro *Save the cat*, do autor Blake Snyder (2005) (Imagem 22).

A fim de conseguir reorganizar as ideias concisamente, e aproveitando do conteúdo já produzido, o *story cycle* (ou ciclo de história, em tradução livre) foi útil, propiciando um olhar geral do propósito de cada fase da história de acordo com Harmon (2019). O *story cycle* se baseia em oito etapas, dispostas em um diagrama circular como o apresentado abaixo:

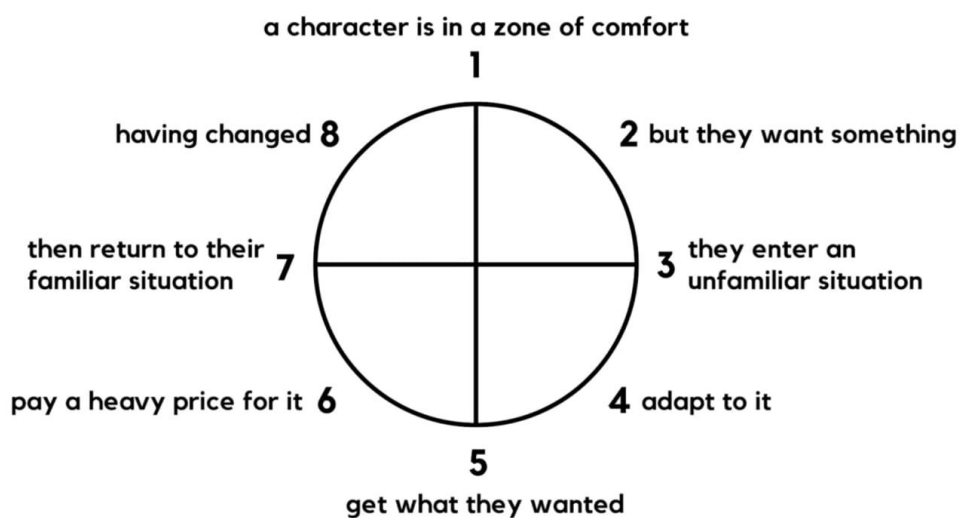


Imagem 20: *Story Cycle*. ("Using the Story Circle to Structure Your Screenplay", [s.d.])

As 8 etapas podem ser traduzidas em: 1: um personagem está numa zona de conforto; 2: mas ele(a) deseja algo; 3: ele(a) entra em uma situação não familiar; 4: se adapta a ela; 5: consegue o que queria; 6: paga um alto preço por isso; 7: retorna para sua situação familiar; 8: tendo mudado. Essas etapas podem ser aplicadas tanto na macroestrutura da narrativa, quanto em cada estágio menor. Não raro, o *story cycle* é resumido da seguinte maneira:

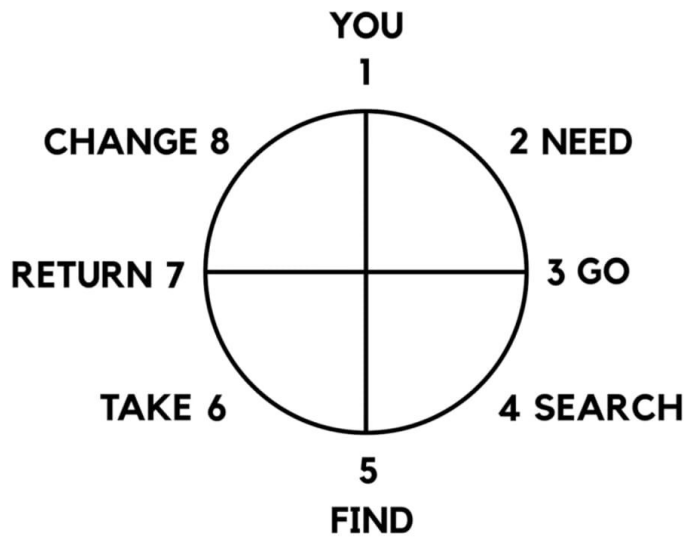


Imagem 21: Story Cycle. ("Using the Story Circle to Structure Your Screenplay", [s.d.])

O ciclo então foi aplicado à história, o que gerou novas percepções e ideias que solucionassem as insatisfações anteriores. Como resultado deste processo, temos a seguinte imagem:



Imagem 22: Aplicação do ciclo de história em quadro branco.

Ao falar sobre fluxo narrativo, Snyder (2005) propõe a ideia de *beat*, que seria (completamente). Uma vez que a estrutura da narrativa foi definida, implementei o mapa de *beats* do *save the cat* ("How 'Save the Cat' Works [FREE Beat Sheet Template]", 2019) para estabelecer precisamente cada cena e ponto de virada. Ao contrário do *story cycle*, este diagrama especifica cada parte da história, ao mesmo tempo que foge do ciclo tradicional de três atos. O diagrama utilizado foi

disponibilizado pela plataforma Studio Binder, focada em cinema, que foi de grande auxílio para a produção.

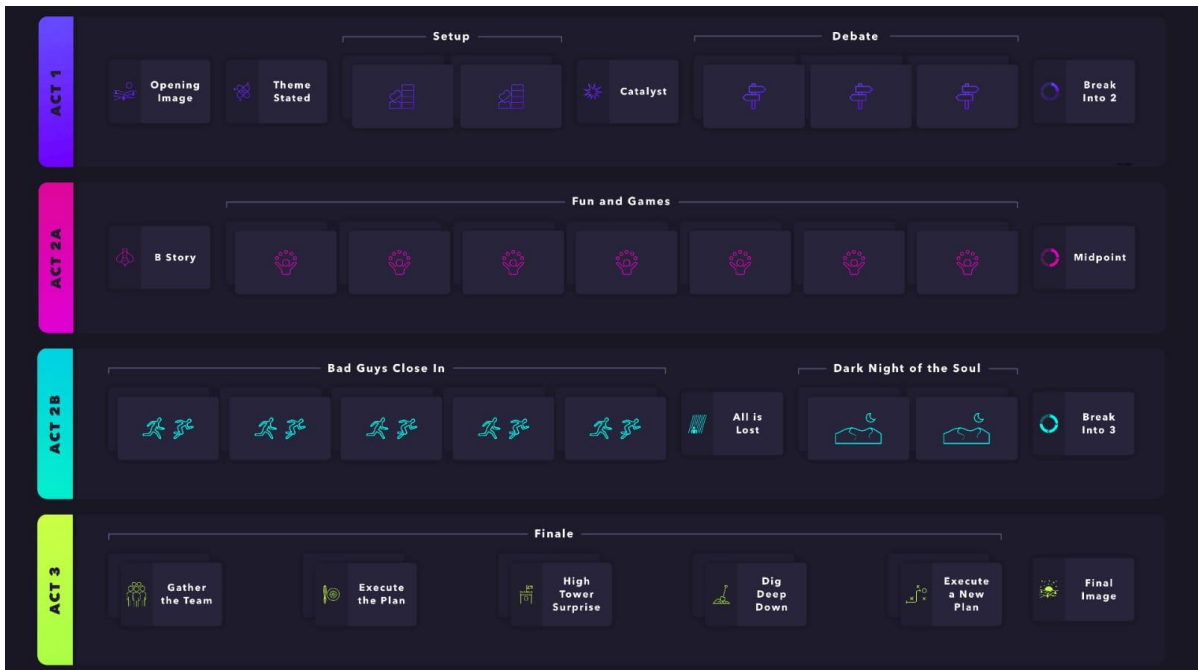


Imagem 23: Mapa de beats — (“How ‘Save the Cat’ Works [FREE Beat Sheet Template]”, 2019)

A combinação dos dois diagramas foi o que possibilitou estabelecer uma narrativa mais coesa e rítmica. Esse amálgama permitiu que o problema fosse solucionado e reergueu o ânimo de produzir.

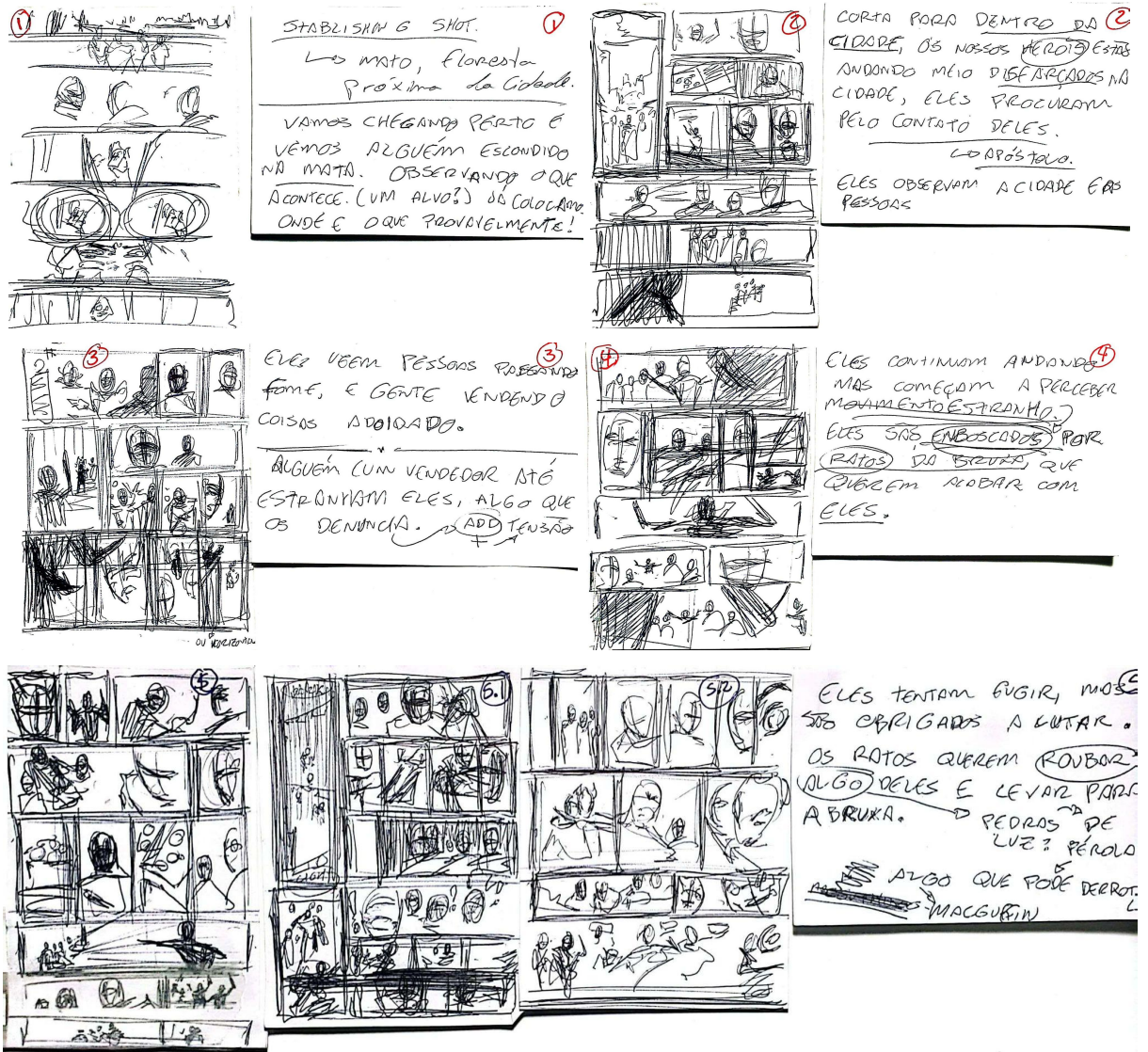


Imagem 24: Aplicação da história no mapa de beats e no ciclo de história.

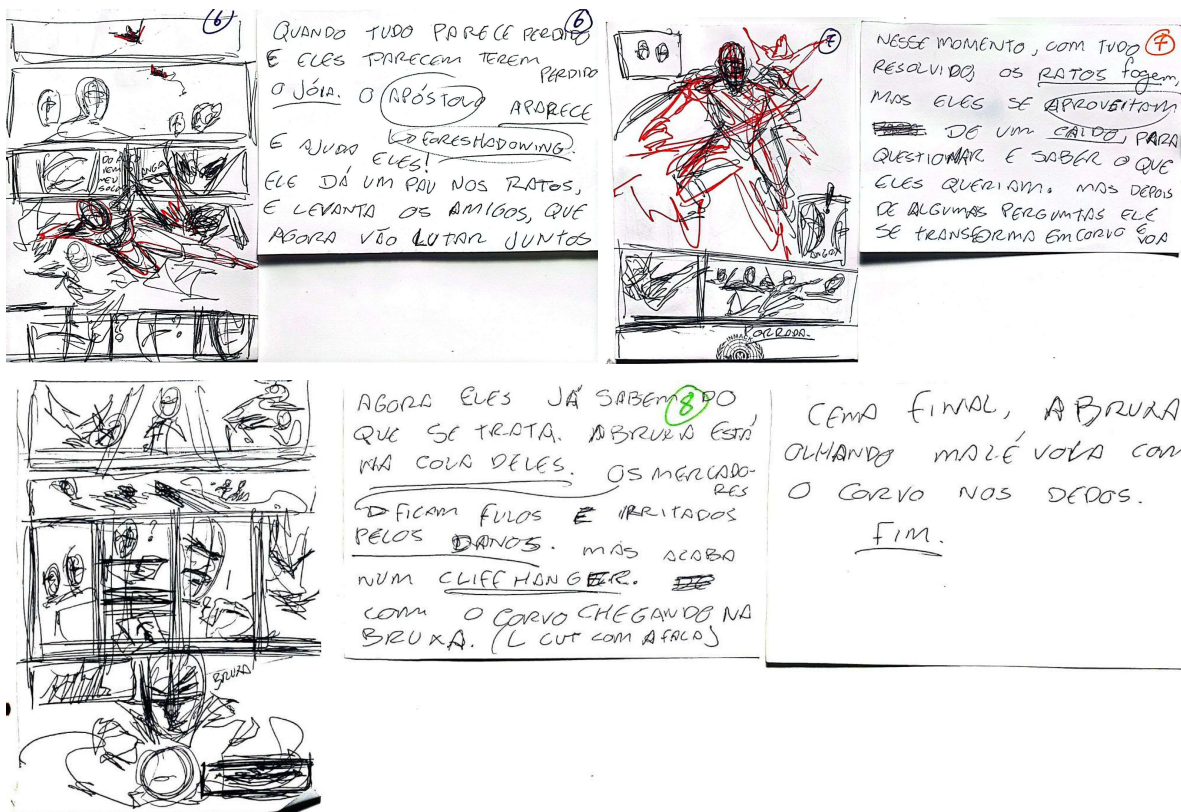
Após todo esse processo, reavaliando os elementos da narrativa, o tempo disponível para executá-la e a qualidade do produto desejado, o projeto tomou uma

forma mais clara e concisa, em que eu pudesse avaliar claramente os elementos e as cenas, e retirar ao máximo o possível dos eventos ilustrados.

Ademais, as referências visuais utilizadas foram atualizadas, e novas referências de páginas e composições foram colocados no *moodboard* do projeto. Este foi composto não só com pastas digitais, mas também com histórias em quadrinhos julgadas adequadas para o projeto, tanto físicas quanto digitais. A partir disso, foi escrito e desenhado um novo roteiro, com novos *thumbnails*.



Imagens 25, 26, 27, 28 e 29 respectivamente: *Thumbnail*s e novo roteiro.

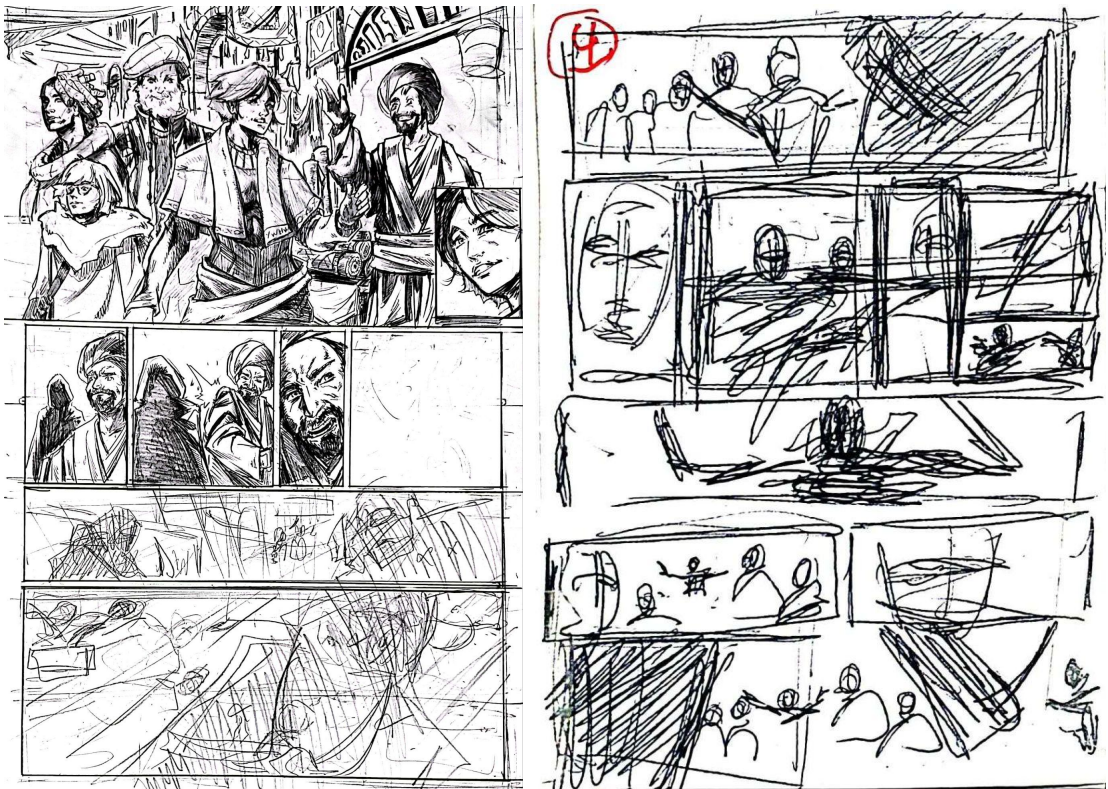
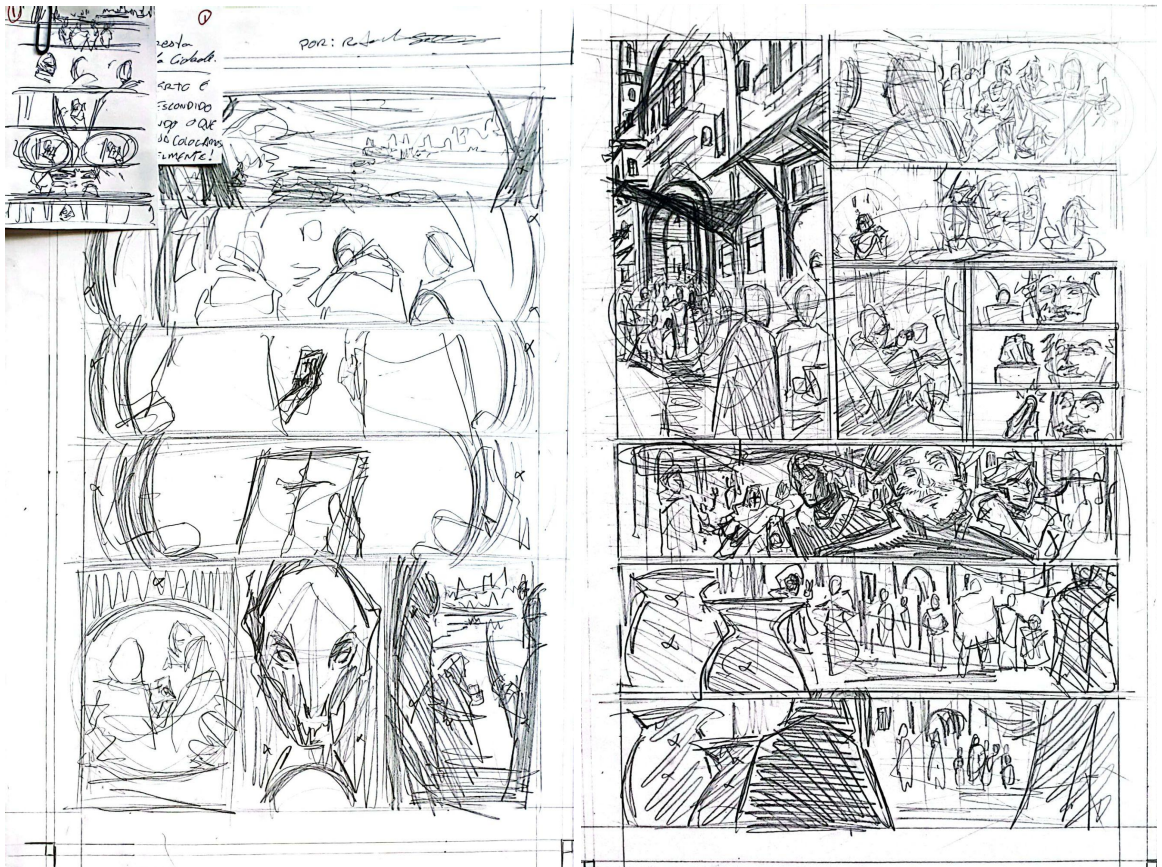


Imagens 30, 31 e 32 respectivamente: *Thumbnails* e novo roteiro.

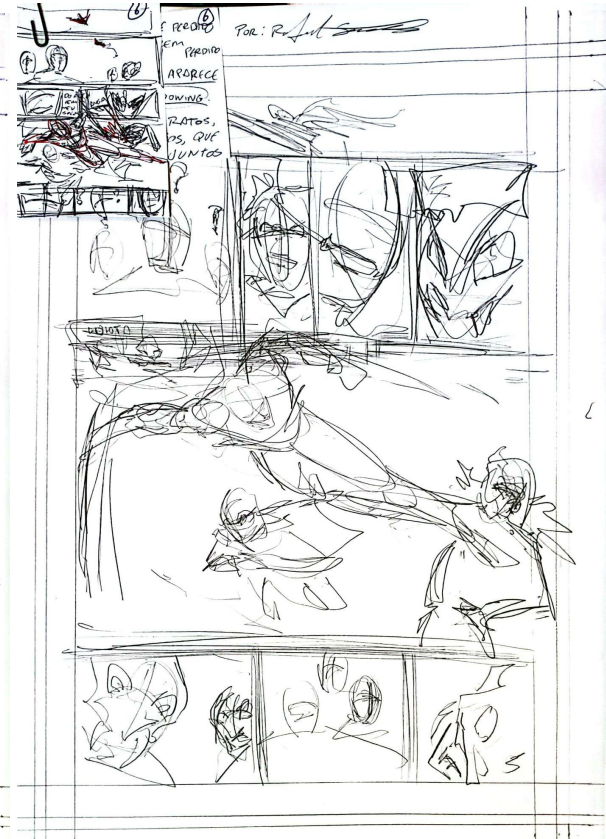
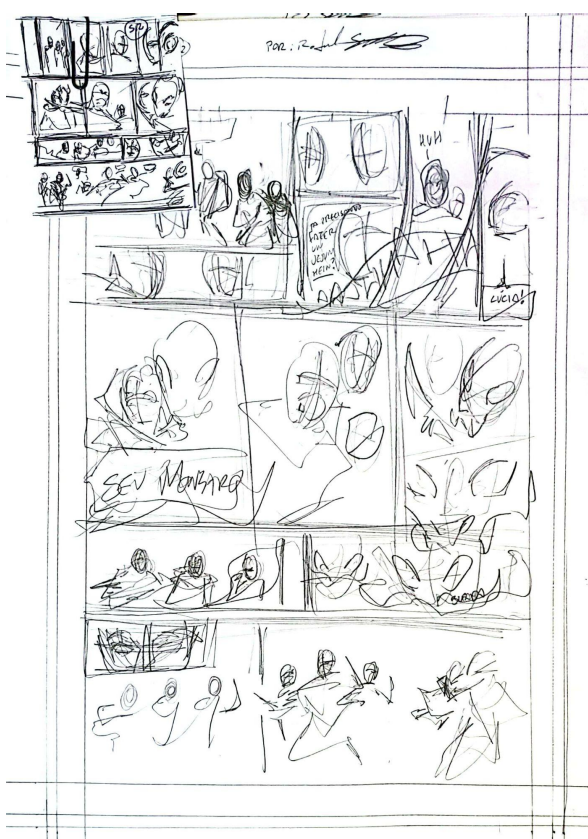
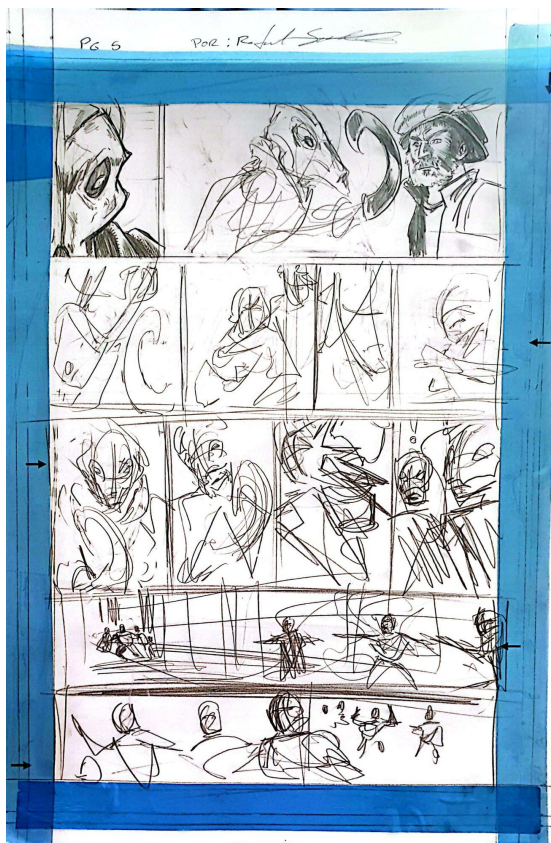
Com esse processo, a narrativa foi completamente estabelecida, de forma satisfatória e rápida. De todos os processos, esse foi o mais rápido e eficiente, durando apenas duas horas. Agora, todas as etapas de pré-produção já haviam sido cumpridas, e as páginas do quadrinho poderiam ser postas em prática diretamente.

4.1.5 Rifes (esboços das páginas já delimitadas)

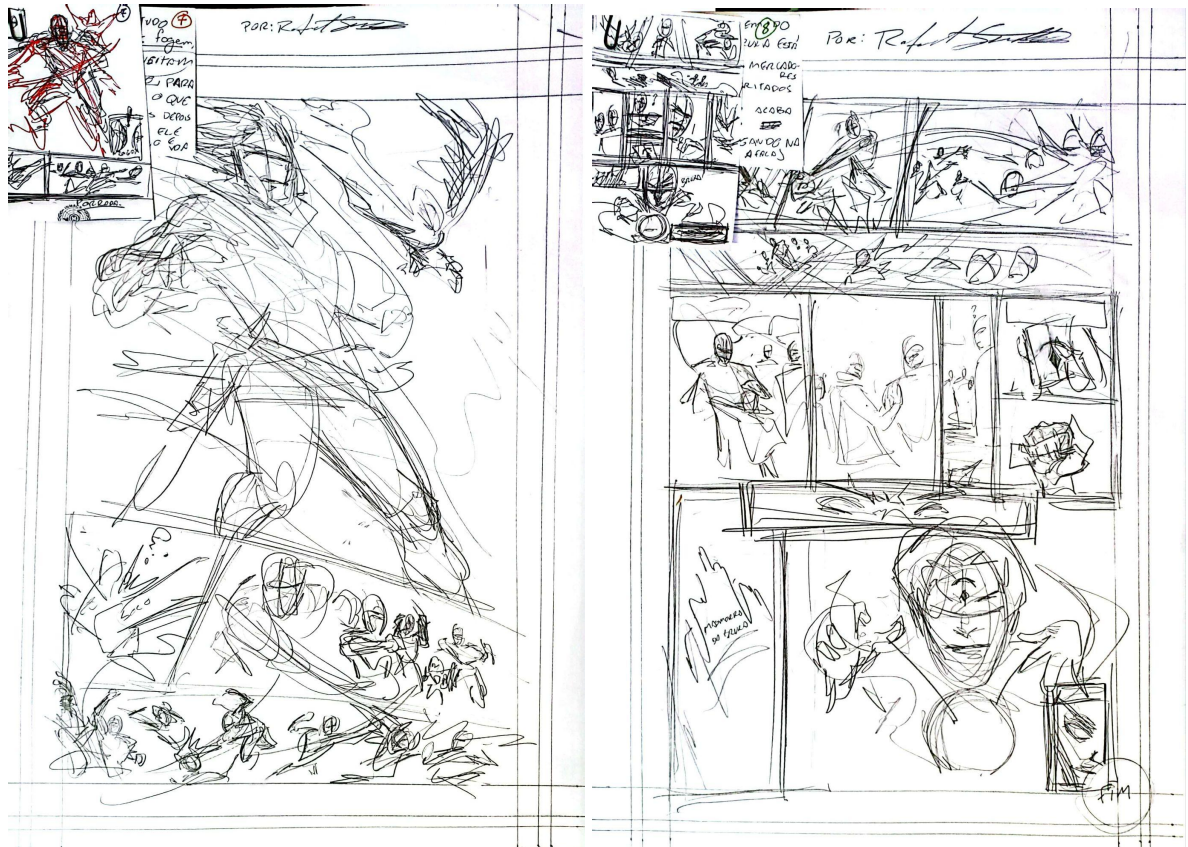
Para o desenho das páginas, o esboço foi transferido para uma página em formato A3 e papel da linha Bristol, sendo mais adequado para o tipo de finalização desejado. As páginas agora tomavam forma, sendo pensadas e criadas quadro a quadro. Esse processo foi relativamente rápido, apesar de alguns quadros ainda receberem modificações, tanto de layout quanto de conteúdo. Considerando os ajustes em roteiro e *thumbnails*, alguns quadros puderam ser condensados em ações mais diretas, a fim de serem mais eficientes para a narrativa.



Imagens 33, 34, 35 e 36 respectivamente: Rafes (Páginas 1 a 4)



Imagens 37, 38, 39 e 40 respectivamente: Rafes (Páginas 5 a 8)



Imagens 41 e 42 respectivamente: *Rafes* (Páginas 9 e 10)

Este processo resultou na organização de uma HQ de 10 páginas, capaz de abrigar a narrativa e o enredo propostos, considerando as intenções projetuais já delimitadas.

4.2 Produção

Depois desse processo de experimentação e conceituação, ocorre a produção, que consiste na execução do produto em si. Essa etapa consiste basicamente da limpeza e da renderização das imagens esboçadas, podendo adquirir um nível de finalização a lápis, ou a nanquim. Para a avaliação dos princípios do design nas composições só é necessário uma renderização menor, o que, pareceu mais conveniente para o projeto. No entanto, mesmo depois da conclusão dessa etapa, o projeto com renderização completa será postado em um link de conteúdo editável para visualização.

4.2.1 Desenhos a lápis das páginas

Em seguida com o processo de finalização a lápis, as quatro primeiras páginas foram o foco do processo, por serem delimitadas como suficientemente carregadas de conteúdo para que os principais objetivos do estudo fossem

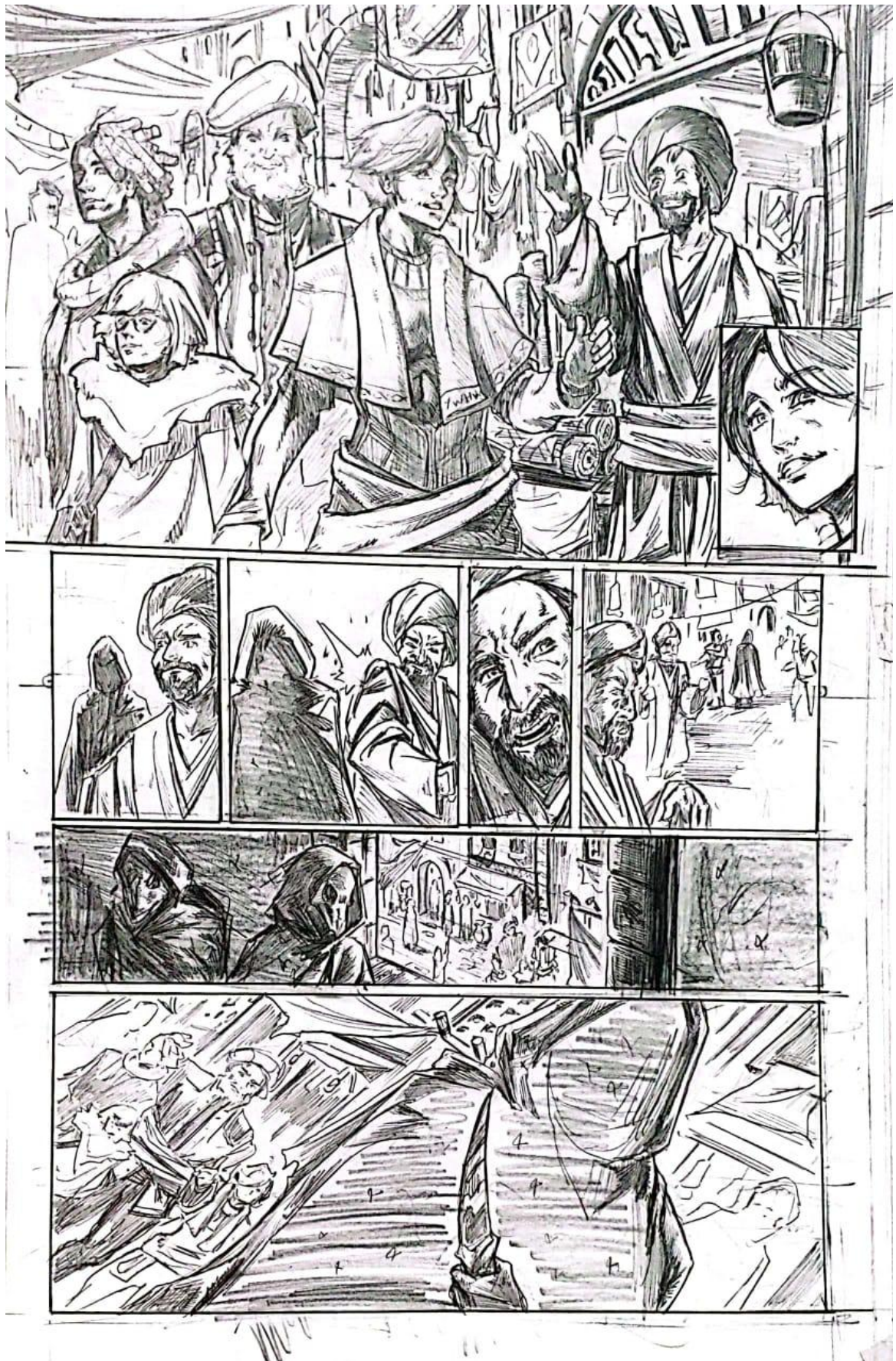
avaliados. Nesse sentido, a finalização foi feita a lápis, já trazendo os detalhes e delimitações dos personagens, mas ainda com algumas marcações para os próximos processos de finalização.



Imagens 43: Desenho a lápis, página 1.



Imagens 44: Desenho a lápis, página 2.



Imagens 45: Desenho a lápis, página 3.



Imagens 46: Desenho a lápis, página 4.

4.2.2 Arte finalização

Então, as páginas foram limpas digitalmente e preenchidas conforme as indicações feitas à mão nos desenhos.

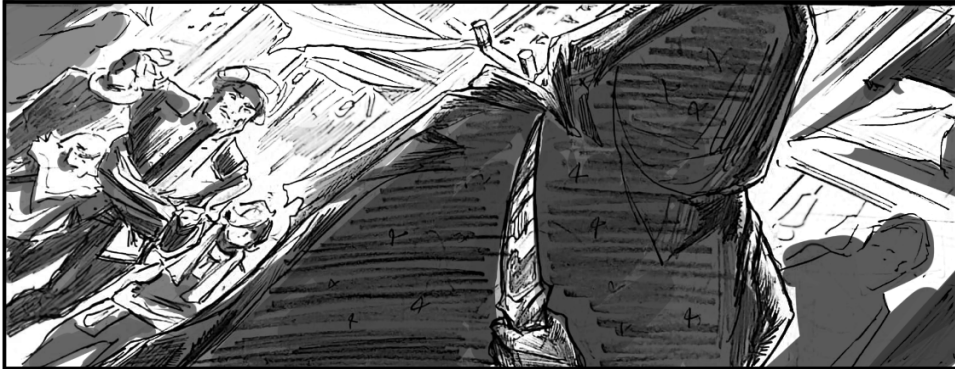


Imagens 47: Arte finalização, página 1.



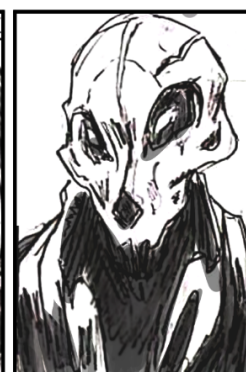
RS

Imagens 48: Arte finalização, página 2.



A stylized signature or logo.

Imagens 49: Arte finalização, página 3.



Handwritten signature or initials, possibly 'R/S', with a stylized flourish.

Imagens 50: Arte finalização, página 4.



TS

Imagens 51: Arte finalização, página 5.



Imagens 52: Páginas finalizadas lado a lado.

4.2.3 MOCKUPS (Simulação de aplicação)



Imagens 53: Mockup da página 1.



Imagens 54: *Mockup* das páginas 2 e 3.



Imagens 55: *Mockup* das páginas 4 e 5.

5. Análise do produto através dos princípios do design e da bibliografia.

Para analisar como o design entra em cena, e está intrinsecamente relacionado a cada aspecto dos quadinhos produzidos, vale lembrar quais são esses princípios, e quais tiveram a maior reincidência e foram de maior valia no processo de quadrinização. Análises como fluxo narrativo, composição de quadros e pontos focais nas páginas foram realizadas conforme o anexo IV. No entanto, aqui foram colocados pontualmente os quadros e páginas onde os princípios em questão foram melhor utilizados e percebidos.

5.1 Contraste

Este princípio foi utilizado em toda a extensão do quadrinho. Tendo em vista que, de uma forma ou de outra, os princípios do design podem caber na categoria do contraste, ou do equilíbrio, observaremos alguns dos usos mais relevantes do princípio em questão. No aspecto conceitual o contraste foi utilizado para demonstrar a diferença entre os protagonistas e os antagonistas como uma forma de simbolizar uma batalha entre a luz e as sombras, o bem e o mal. Nas páginas avaliadas este contraste se deu pela distribuição hierárquica dos quadros, e o preenchimento ou não das sarjetas como uma forma de demonstrar a presença do perigo nas páginas.



Imagem 56: Análise — quadro 1, página 1.

O quadro 1 da primeira página, é o que se chama na linguagem dos quadrinhos de cena estabelecedora. O propósito desta cena é introduzir clara e rapidamente o ambiente em que se passa a narrativa, sem ele, o leitor pode ficar perdido sem um senso de localização. Foi utilizado a diferença de planos na cena e da perspectiva atmosférica para dar a sensação de profundidade e permitir uma leitura rápida e direcionada. O foco da cena é a cidade em que se passa a história,

ela está localizada no meio plano. Para obter este efeito, o primeiro plano foi colocado completamente em preto se utilizando somente da silhueta dos objetos. No primeiro plano vemos árvores e o que parece ser um personagem misterioso observando a cidade à distância. Com isso o olhar do leitor vai direto para o ponto focal da cena.

QUADRO 1 - P.4

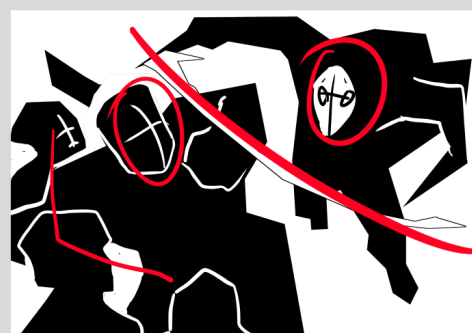


Imagem 57: Análise — quadro 1, página 4.

Outra cena na qual o contraste foi amplamente utilizado está no quadro 1 da página 4. Enquanto em outras cenas os elementos da cidade ficavam muito mais aparentes, nesta que é, uma das primeiras cenas de ação do quadrinho, todo o ambiente desaparece, deixando somente leves indicações de que os personagens permanecem inseridos no mesmo contexto. Fora isto, o enfoque principal da cena

está na tentativa de corte feita por um dos inimigos a um dos personagens principais. Aqui, luz e sombra são de extrema importância para indicar o tom da cena, guiar o olhar do leitor permitindo uma leitura rápida e dinâmica.

Outra instância em que o contraste se faz presente no projeto é no que Eisner (2010) chama de “Metaquadrinho” ou “Superquadrinho”. Considerando o conjunto das páginas como uma formação de quadros com suas características próprias e o superquadrinho como uma página só, é possível avaliar o percurso geral da narrativa e que elementos composicionais podem auxiliar no desenrolar da narrativa.

Esse aspecto foi intencionalmente trabalhado na história do presente projeto ao introduzir o preenchimento das sarjetas com o tom fechado. A intenção é de, gradualmente, o peso visual, a tensão e o tom representarem, através do contraste, o conflito vivenciado pelos personagens. Além disso, ocorre o contraste na utilização do requadro. Até a página 3 a grade era completamente regular, mas na página 4, ocorre uma quebra completa do quadro superior, onde é introduzido a ação, sangrando a imagem para as bordas. Já na página 5 ocorre a sangria e a distorção dos requadros, passando a impressão de caos e intensidade.

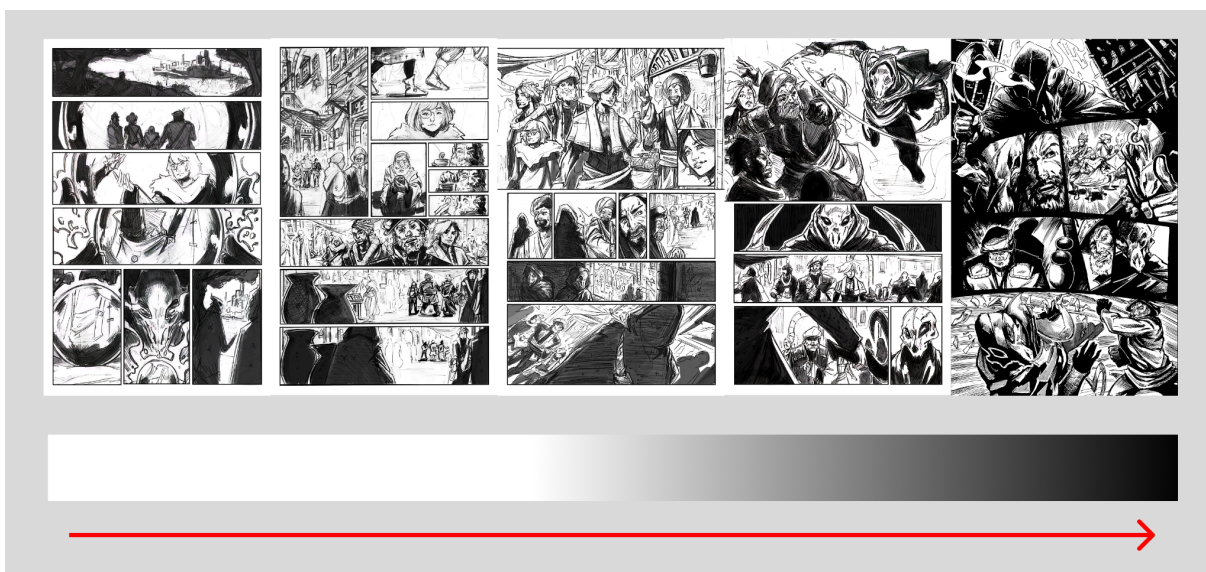


Imagem 58: Análise de contraste ao decorrer de todas as páginas.

5.2 Equilíbrio:

Assim como a presença do claro e escuro foi utilizada para demonstrar a presença de um perigo iminente, o equilíbrio foi utilizado nas primeiras páginas, na tentativa de gerar uma ação de estabilidade, que logo seria rompida. Algumas das formas de equilíbrio adotadas podem ser percebidas no balanceamento dos pesos visuais nas páginas, na simetria, mas principalmente na manutenção da linha do horizonte nas cenas. Pode parecer óbvio, mas esse elemento foi estrategicamente colocado a fim

de que os momentos de tensão e dificuldade fossem mais impactantes na história. Aqui avaliaremos alguns quadros que demonstram claramente estes elementos.

Uma das formas em que o equilíbrio foi utilizado foi nas relações de câmera atuantes entre os personagens. Dentre os personagens, que podemos chamar da luz/do bem, mesmo havendo uma diferença de altura entre eles, é possível perceber como eles são tratados igualmente, sem nenhum superior ou inferior. Isto pode ser percebido no quadro 8 da página 2, em que os personagens são dispostos com a linha do olhar nivelada.



Imagem 59: Análise — quadro 8, página 2.

Nesse quadro, é possível perceber através do posicionamento de cada um, como seus papéis no grupo são evidenciados na prática, mas ainda assim, nenhum tem mais espaço do que o outro. A composição da cena propositalmente deu espaço para que o rosto de cada um e as suas devidas expressões fossem visíveis ao leitor.

Outra instância em que o equilíbrio é essencial para a construção da cena, está no primeiro quadro da página 3.

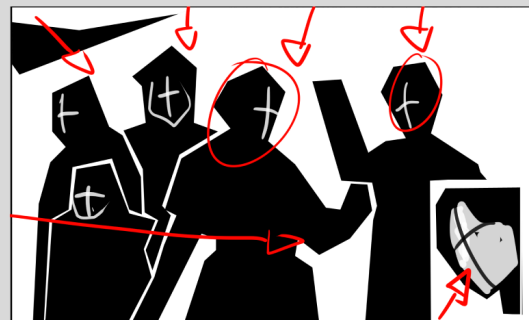


Imagem 60: Análise — quadro 1, página 3.

A poucos quadros do início do conflito a cena é cheia, e pode parecer até um pouco caótica, mas a ideia de que o grupo funciona como uma unidade, permitiu uma composição harmônica entre os integrantes do grupo. Aqui também é possível perceber como a linha de horizonte se mantém inalterada. Esse quadro marca um dos últimos momentos em que o eixo vertical e o horizontal foram preservados.

5.3 Hierarquia:

A hierarquia foi majoritariamente utilizada na disposição dos quadros nas páginas, sem ela teria sido impossível saber quais cenas receberiam maior enfoque. Um dos momentos mais notórios em que a hierarquia é utilizada é na página 2, que ocorre nos quadros 2 até o 8. A ideia a ser passada nesses quadros é de que ao caminharem pela cidade, a personagem Lucia se depara com algo que chama a sua

atenção, uma pessoa passando necessidade e pedindo dinheiro. A ideia é que seja um evento rápido paralelo à ação principal. Essa sensação foi concebida colocando quadros menores e apertados, o que parece refletir a própria realidade do personagem na cidade.



Imagem 61: Análise — quadros 2 a 7, página 2.

No quadro 3, Lúcia percebe o necessitado, a câmera está na altura do olhar dela, que mesmo sendo pequena ainda precisa olhar para baixo para ver a figura que solicita ajuda. No quadro que se segue (4) observamos a figura de cima para baixo em uma clara posição de necessidade. Os quadros seguintes que demonstram o jogar da moeda, o enfiar a mão no pote e a realização do pedinte do valor da moeda, foram propositadamente dispostos para caberem na mesma altura que o quadro anterior.

Essa ação se revela, apesar de interessante, tão periférica, que se transforma em um detalhe na paisagem do quadro seguinte, número 8, onde a câmera retorna para ação principal.

5.4 Legibilidade:

No nono quadro da página 2, temos um claro exemplo de legibilidade. Como a cena possui muitos elementos e muitas coisas acontecendo ao mesmo tempo, os prédios e as pessoas a distância foram simplificados ou simplesmente eliminados a fim de gerar um contraste entre os pontos importantes, que o leitor deve prestar atenção. A legibilidade está presente desde a etapa da pré-produção de design de personagens. Cada personagem possui características e elementos próprios, que foram propositadamente feitos para uma fácil e rápida identificação em qualquer cena.



Imagem 62: Análise — quadro 9, página 2.

Outro momento que isto ocorre é no primeiro quadro da mesma página, em que os personagens estão pequenos na cena, mas podem ser facilmente encontrados na cidade através da combinação de três elementos: contraste entre claro e escuro, a diferenciação de planos e a regra dos terços. O primeiro foi utilizado colocando sombras mais fortes na parte superior do quadro do que na inferior, trazendo o olhar do leitor para as partes mais claras da composição. Em seguida, a diferenciação entre as pessoas que estão em primeiro plano com relação à “câmera”, os personagens no meio e informação descartável no fundo. Por fim, foi utilizada a regra dos terços, que consiste basicamente em colocar as informações mais relevantes no que são chamados pontos de interesse da imagem.

5.5 Ênfase:

No quarto quadro da página 5, foram utilizadas linhas de ação e a dinâmica entre primeiro e segundo plano para dar ênfase, ou seja, destacar a surpresa dos personagens e a ameaça que está sendo feita pelo “vilão”. Para que, o efeito tenha a máxima potência, nenhum outro elemento de cena foi colocado neste quadro, somente os pontos de interesse.

Três aspectos corroboram a ideia de intensidade, ênfase ou destaque, e poder. O primeiro deles é o requadro, agora irregular, com aparência trapezoidal, o requadro dá mais espaço para os elementos dispostos à direita, e comprime os elementos à esquerda. Em segundo lugar, a utilização de linhas grossas no personagem em primeiro plano, e mais finas nos protagonistas agora encurralados. Esse aspecto é amplificado pela utilização de contornos em branco na cimitarra do vilão, e no dedo acusador em primeiríssimo plano. Por fim, o resultante das forças atuantes gera força para o antagonista, colocando ele com o poder em mãos, enquanto deixa os protagonistas vulneráveis e sem escapatória.

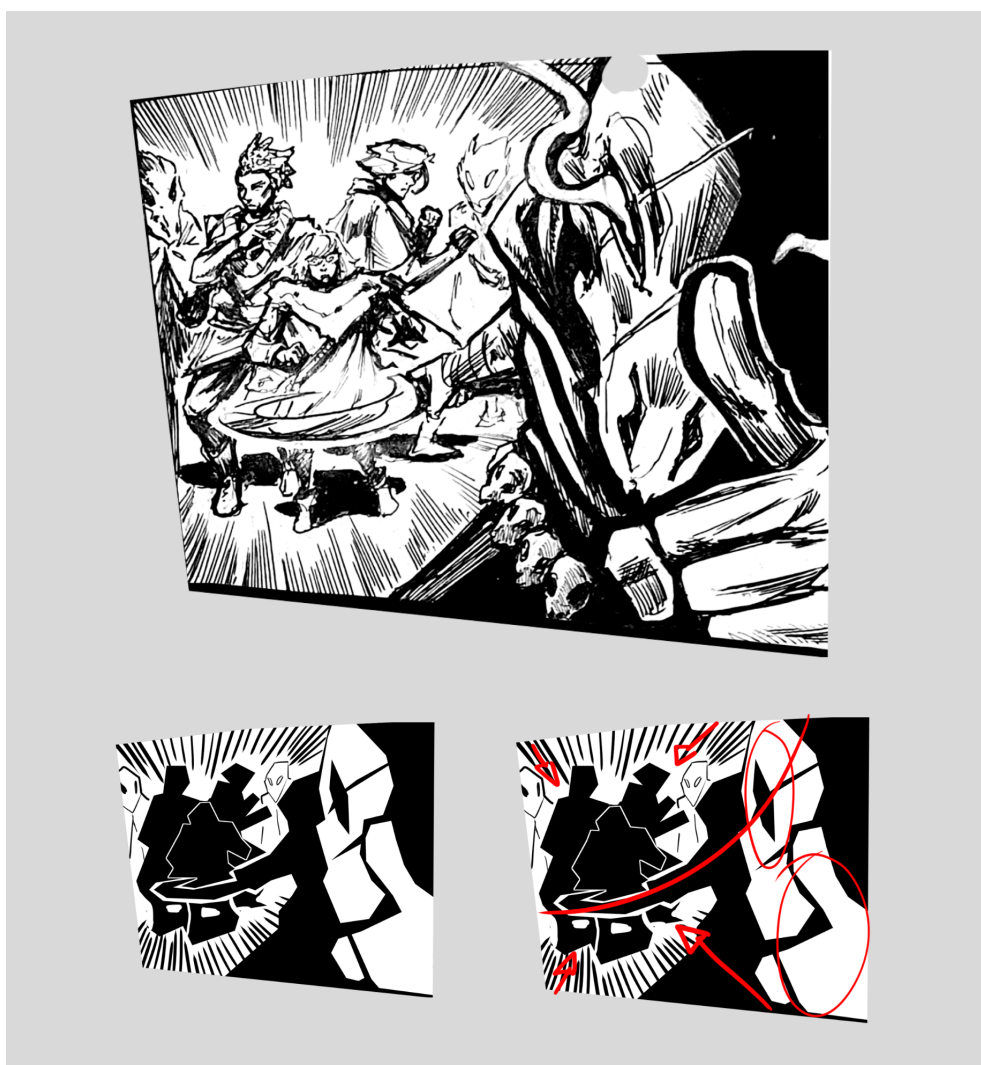


Imagem 63: Análise — quadro 4, página 5.

Outro momento que a ênfase ocorre é no quadro subsequente ao supracitado, nesse quadro o personagem Antônio, o qual é o líder do grupo, está encurralado. Na blocagem deste quadro intencionalmente criei dois blocos carregados visualmente que comprimem a cena. O personagem é visto, mas imediatamente o olhar é levado ao que está atrás dele, dois vasos. Este e os próximos dois quadros são um tipo de preparação para a ação que vem logo em sequência, portanto, uma ênfase maior precisava ser dada para esses elementos.



Imagem 64: Análise — quadro 5, página 5.

Também é possível perceber que, dentre todos os elementos apresentados, o vaso possui uma forma mais orgânica e arredondada. Essa diferença gera um ponto de interesse, e de expectativa, no contexto da narrativa. Aqui a ênfase tem o propósito de dar as peças para que o público monte o quebra-cabeça. Na fase de thumbnails e rafes, essa composição foi criada e recriada várias vezes, a ideia de colocar os vasos em um quadro separado poderia gerar um outra pausa que quebraria o ritmo da página. Esse resultado foi atingido após algumas reformulações da página.

5.6 Ritmo:

Na página 3, os quadros 3, 4, 5 e 6 são a comprovação de que reduzir o escopo do projeto foi uma ideia acertada. O que é possível ser observado nesses quadros é o que Will Eisner chama em seu livro: “Quadrinhos e Arte Sequencial” de timing. Aqui foi considerado o tempo de leitura das imagens e o tamanho dos quadros, a fim de gerar um efeito cômico. Cada quadro toma um tempo particular dependendo do recorte da ação que está retratando. Isso pode ser percebido principalmente no segundo quadro da sequência analisada em que o homem encapuzado esbarra no comerciante.



Imagem 65: Análise — quadros 3 a 6, página 3.

Na imagem acima, a sequência em questão foi analisada com a blocagem, ou seja, uma versão simplificada nos blocos mais essenciais da composição, considerando plano, enfoque ou tom. Nesse caso é possível perceber os principais momentos do evento representados pelos números de 1 a 4.

No primeiro quadro o personagem de turbante é um mercador apresentado no quadro anterior da página. Ele observa os protagonistas irem embora, mas ao invés da “câmera” capturar os personagens, o enfoque é a reação do mercador, e o que está atrás dele, um personagem misterioso se aproximando. O ponto 1 mostra que o ponto focal é o misterioso encapuzado. Para denotar ritmo nessa cena, o

mercador foi colocado em primeiro plano, ocupando a maior parte do quadro, enquanto o segundo personagem ao fundo ocupa uma porção menor.

No segundo quadro, o requadro é ampliado e o contraste entre o fundo e o primeiro plano é mantido. Agora o personagem misterioso esbarra no mercador, gerando um impacto demonstrado no desenho com uma forma abstrata, mas que demonstra intensidade. O olhar do observador é levado exatamente para esse ponto, que encapsula o momento do impacto. Aqui os personagens ocupam o mesmo espaço, demonstrando a imposição agressiva da figura misteriosa.

O terceiro quadro é um plano detalhe do rosto do mercador, demonstrando suas expressões e a emoção de raiva. Agora o requadro é bem mais estreito, denotando a perda do espaço antes ocupado e o olhar do personagem, que direciona o leitor para o próximo quadro.

Finalmente, no último quadro, o olhar do leitor é direcionado para o personagem misterioso bem pequeno, como um ponto na composição, mas mostrando que ele está mais a frente no ambiente. O mercador agora ocupa somente um pequeno espaço na composição, mas através dessas marcações de posição é possível manter o senso de continuidade, mantendo o ritmo da leitura e norteando o leitor geograficamente no ambiente da cena.

5.7 Tensão:

No último quadro da terceira página fica clara a sensação de tensão gerada pela quebra do eixo da linha do horizonte. O motivo pelo qual as composições anteriores a esse quadro mantiveram a linha do horizonte inalterada é exatamente para que, nesse ponto-chave, o desequilíbrio gerado fosse amplificado. Aqui a rotação de alguns graus na cena, junto de um take baixo e exagerado da figura em primeiro plano imediatamente ligam um alerta na mente do leitor. Esse sentimento é ainda mais aguçado pela faca na mão do personagem, com forma pontuda agressiva. O fato de esse elemento estar escondido na sombra, também gera uma sensação no espectador, de que ele sabe de algo que os personagens principais não sabem.

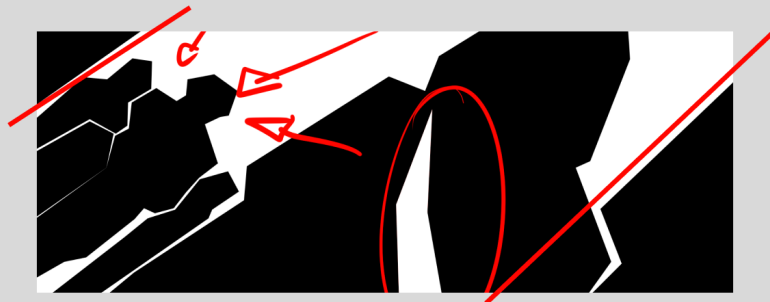
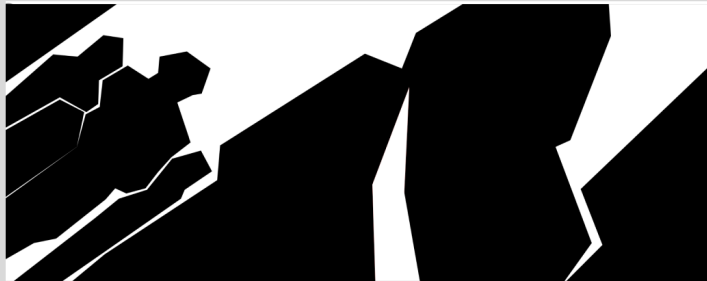
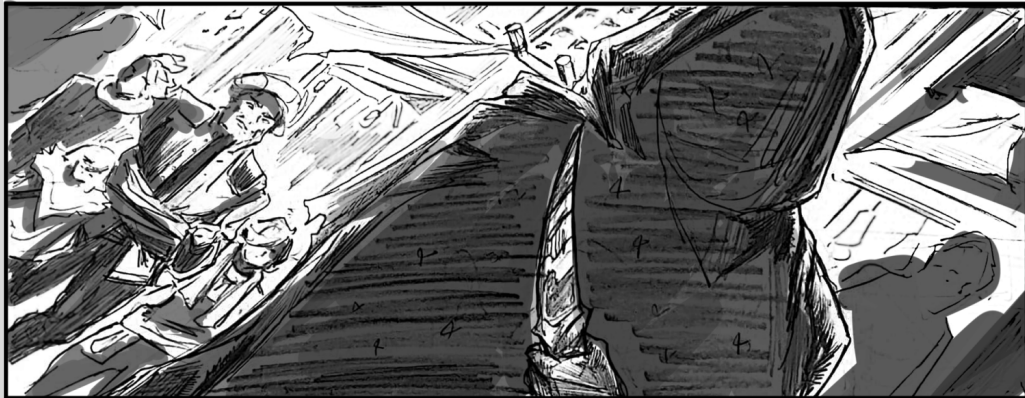


Imagem 66: Análise — quadro 8, página 3.

5.8 O Ponto:

Esse elemento foi trazido superficialmente na análise de ritmo desse quadro, mas aqui será analisado em profundidade. O quadro 6 da página três, é a conclusão de uma sequência em que uma figura misteriosa esbarra em um mercador da cidade. Nele, é possível observar a atuação de linhas, distinção entre tons, dinâmica de planos e perspectiva de um ponto. O conjunto dessas forças atua para projetar e enfatizar o ponto focal da cena.

Primeiro, é possível perceber que todos os elementos giram em torno do personagem misterioso encapuzado. Todos os olhares estão voltados para ele, gerando assim um ponto de interesse no contexto do quadro. Esse “ponto de interesse” é gerado pelo contraste do tom, sendo mais escuro do que o ambiente ao redor, e pelo contraste de tamanho entre o personagem no primeiro plano maior, e o ponto focal menor no fundo.

Além disso, o posicionamento dos personagens gera uma linha de ação, começando da mão do mercador, passando no olhar deste e do personagem ao lado, apontando diretamente para o encapuzado. Esse aspecto, aliado a perspectiva de um ponto geram a confluência entre linhas no ponto de interesse, gerando um “ponto” como resultado da intersecção de linhas.



Imagem 67: Análise — quadro 6, página 3.

5.9 A Linha:

A linha é um dos elementos mais utilizados durante toda a história em quadrinhos. Como ela está estruturalmente em todas as composições, vale ressaltar os pontos em que ela possui um destaque individual maior. Página 4 quadro 1 e página 5 quadro 8.

No quarto quadro da página 5 é possível ver duas atuações da linha que corroboram para a transmissão da mensagem intencionada no quadro. A primeira e mais evidente é a das linhas de ação ao redor dos personagens encurralados na cena. Nesse momento, em que os inimigos ameaçam os personagens, é importante demonstrar o quão impactante esse momento é, e o que está em jogo. Aqui as linhas de ação são um elemento de suporte para apontar para os personagens.

Em outra perspectiva, é possível perceber como a junção dos pontos focais gera uma “linha” que divide os personagens e injeta ameaça e conflito. Essa

formação pode ser observada na figura abaixo, passando desde os olhos do personagem mascarado, pelo braço direito e terminando na cimitarra que ele segura. Essa linha curva em diagonal gera dinamismo na cena, além de trazer um significado embutido, mas não tão óbvio que deixa a composição ainda mais interessante, a linha corta parte dos personagens ao meio, como um meio de amplificar a ameaça.

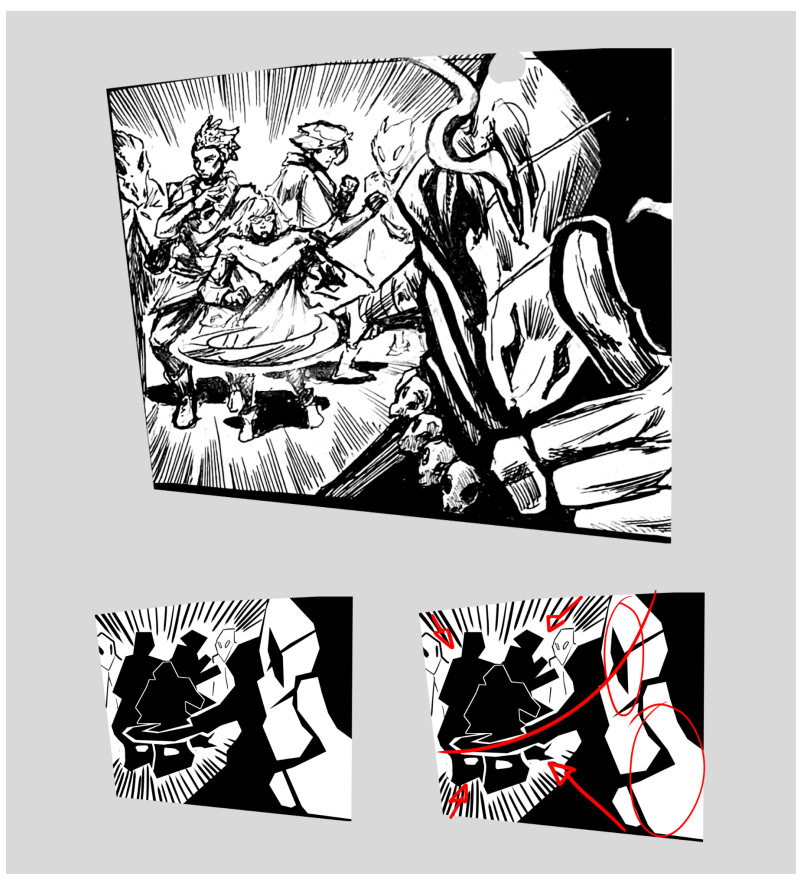


Imagem 68: Análise — quadro 4, página 5.

5.10 Forma:

Dos requadros, design de personagens ao conteúdo de cada quadro individualmente, uma incrível grama de formas foi aplicada, implícita e explicitamente como pode ser visto na figura abaixo.

O quadro em questão, da quinta página do HQ é um dos melhores exemplos de da utilização da forma para criar diferentes destaques e uma sensação de imposição. O primeiro aspecto que pode ser analisado é a forma geral que os elementos geram. Através do contraste entre preto e branco, os prédios nas sombras foram propositadamente exagerados na sua inclinação para que uma forma mais pontuda fosse formada. No caso, não é possível observar a formação de um contorno triangular completo, então é visto somente uma secção que forma um

trapézio, mas este se revela o suficiente para estreitar o espaço superior do quadro, que, dentro do contexto, passa um aspecto de tensão. Somado a isso, a forma resultante ajuda a dar a impressão de uma câmera baixa, deixando a cena ainda mais intensa.

Aliado a isso, outra forma triangular pode ser vista pelo contorno do antagonista na cena. Devido à máscara que ele utiliza, a figura parece ameaçadora e agressiva, e isso é complementado pela silhueta gerada. Além disso, a arma que o personagem porta, uma cimitarra, apesar de possuir um formato arredondado, auxilia a prender a atenção do leitor no quadro antes de passar para o próximo. A forma de semi lua permite que o olhar caminhe pela sua extensão gerando um ponto de interesse.

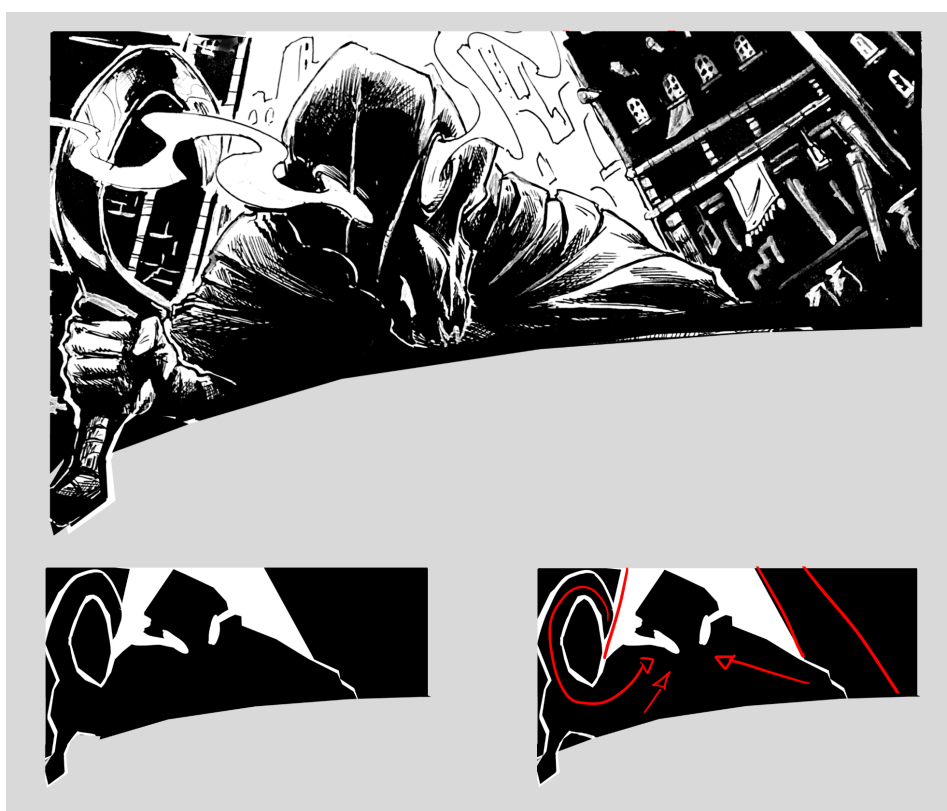


Imagem 69: Análise — quadro 1, página 5.

Por fim, outra atuação do princípio da forma é na página 5 em sua totalidade. Na imagem abaixo é possível observar as formas dominantes nos conjuntos de quadros na página. Essas formações implicitamente auxiliam na transmissão da mensagem de cada bloco e no fluxo narrativo. Isso é observado na angulação das formas, que indicam e por vezes induzem o olho a deslizar por elas para as próximas ações.



Imagem 70: Análise de forma — Página 5.

5.11 Direção:

No quadro 2 da página 2, observa-se um bom exemplo dos conceitos de McCloud (2015) e Eisner (2010) a respeito do movimento e deslocamento no quadrinho. Esse quadro encapsula o momento dos personagens caminhando, com um take baixo focando em seus pés. O posicionamento dos pés aliado ao sentido da leitura

ocidental e a impressão de movimento passada pelo enquadramento no meio da ação dá um senso da direção que os personagens estão seguindo.

Durante toda a página, é possível perceber como a direção em que os personagens caminham auxilia não só na demonstração do caminho que eles trilham, mas corrobora o sentido de progressão da narrativa. Nos quadros 8, 9 e 10 da mesma página é possível perceber como esse senso de direção foi mantido, a fim de preservar o fluxo da página e guiar o leitor.

QUADRO 2 - P.2



Imagem 71: Análise — quadro 2, página 2.

5.12 Tom:

Apesar de presente durante toda a narrativa, esse quadro em específico permite a observação de como o tom foi utilizado em diferentes superfícies e planos de imagem. Para produzir o quadrinho, foi utilizado a técnica de hachuras, que geram o efeito de meio-tom, sem realmente mudar o tom do traçado.

Aqui as escalas propostas por Dunn (2017) foram revisitadas, para verificar em que pontos, hachuras similares foram aplicadas. A escala utilizada simplifica as sombras em seis tons, no entanto, essa é uma aproximação. Esses seis tons

permitem uma colocação clara e definida de onde provém as fontes de luz e a definir os pesos visuais dos quadrinhos.

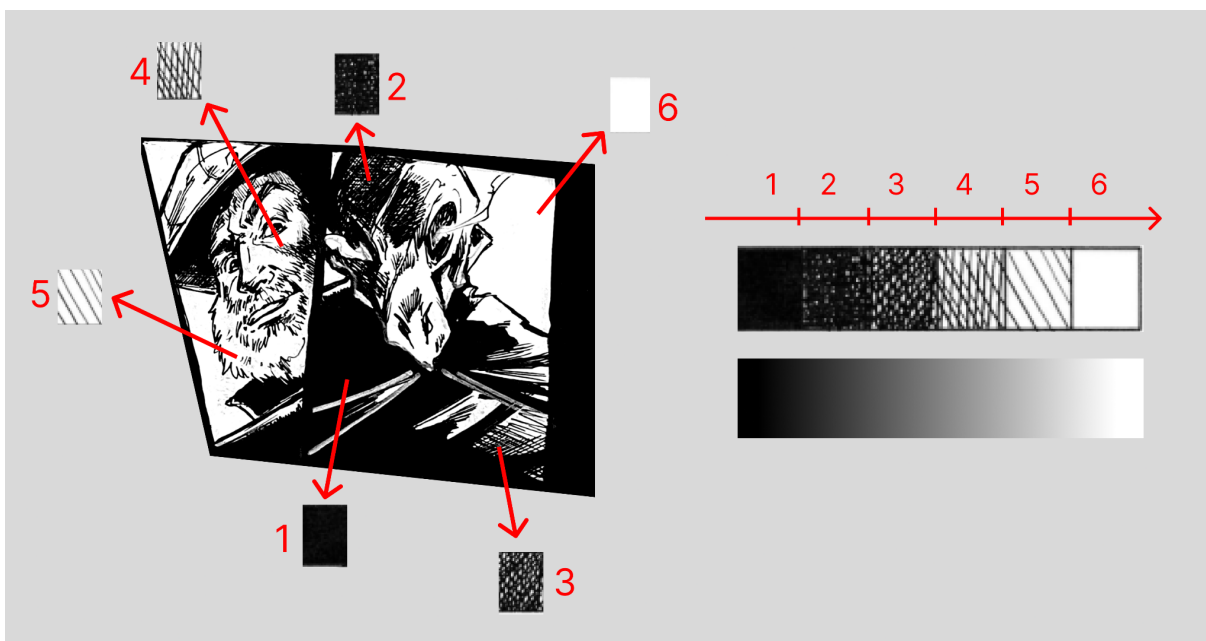


Imagem 72: Análise — Quadros 6 E 7, página 5.

Os quadros selecionados são mais limpos, sem detalhamento do fundo, ou seja, utiliza-se o tom 6 a fim de trazer mais clareza e dar respiro para os olhos do leitor. O primeiro tom, completamente preto pode ter um efeito similar, ao mesmo tempo que dá peso à cena e à página. Além disso, o tom ajuda no senso de leitura da cena, uma vez que permite saber aonde os personagens estão com relação à luz e ao ambiente.

No quadro 6, não só pela posição da cabeça do personagem, mas pela direção das sombras é possível saber que ele se mantém na mesma posição que estava nos outros quadros, e o mesmo ocorre no quadro 7 com o vilão, que permanece no escuro.

5.13 Textura:

Através da técnica de hachuras, os quadros 2 e 3 da página cinco são bons exemplos de como aplicar textura para diferentes materiais. No primeiro quadro referenciado, o vilão, um capanga mascarado com um crânio de animal, se aproxima da câmera, gerando um *close-up*. Devido a essa proximidade, os detalhes da textura do crânio ficam aparentes, ao ponto de ser possível perceber mais claramente os locais com marcas de garras. Além disso, a técnica de finalização com hachuras, utilizada durante todo o quadrinho, permite a distinção entre os planos totalmente escuros e os mais próximos da luz, o que permite perceber algumas características que antes estavam encobertas ou distantes demais para serem percebidas.

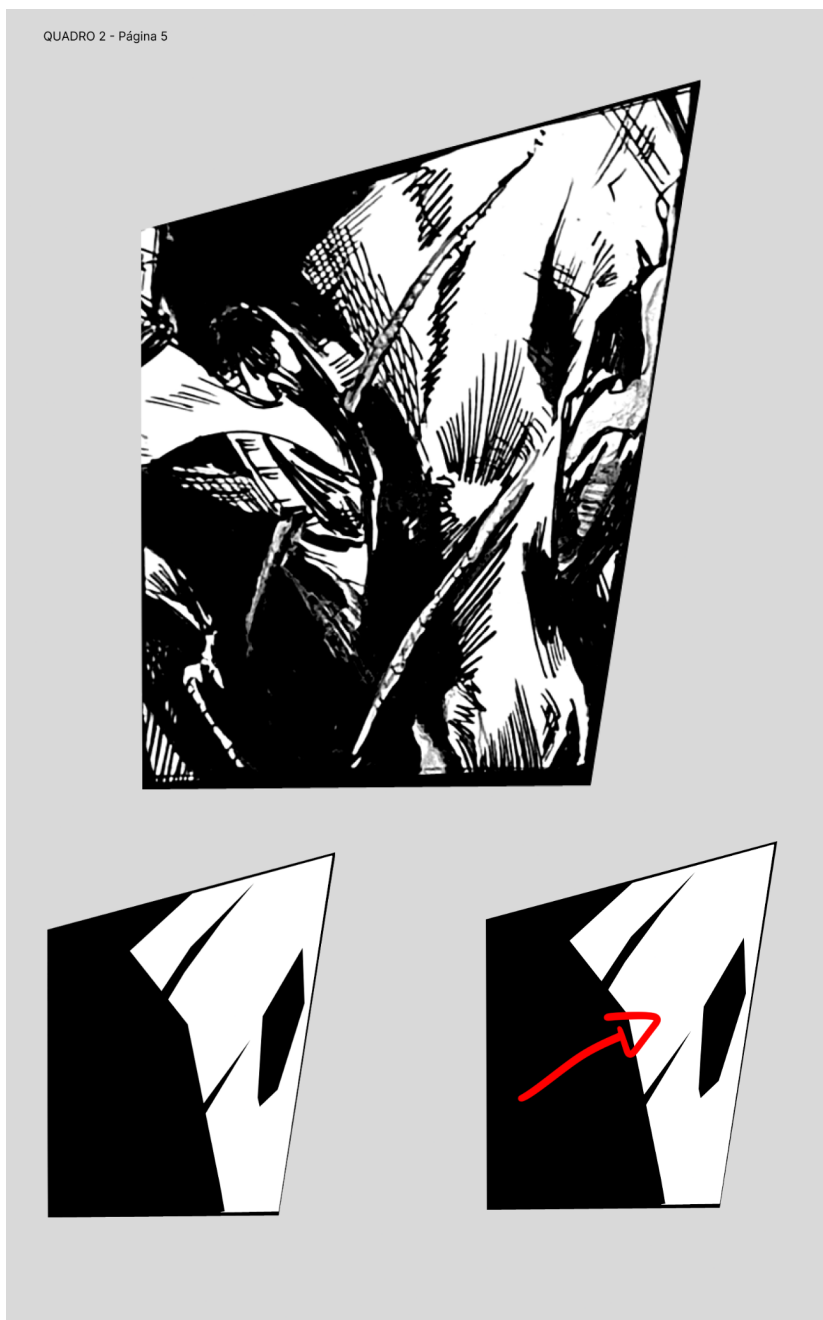


Imagem 73: Análise — quadro 2, página 5.

Logo em seguida, no quadro subsequente, ocorre a formação de um plano similar. Agora com um enquadramento bem próximo do rosto de Antônio, um dos protagonistas, é possível perceber a diferença entre sua barba, bem cheia, sob um forte contraste de iluminação e a textura de seu rosto. O rosto, mesmo de um indivíduo mais velho não possui as formações como às dos folículos da barba, esse aspecto pode ser percebido pelo pouco uso de hachuras na face, dando a percepção de mais suavidade, e o uso intenso de preenchimento e fios na região da barba.

Esse aspecto pode ser óbvio ao leitor, mas para a geração dessa diferença na textura, o artista deve ser habilidoso e saber diferenciar as técnicas a fim de obter

o contraste entre os elementos e a formação de texturas coerentes com os objetos retratados.



Imagem 74: Análise — quadro 3, página 5.

5.14 Escala ou Proporção:

Para a análise de escala e proporção, o primeiro e o último quadro da página 1, onde a diferença entre os planos e os pontos de observação são explorados. No primeiro quadro, o personagem observa a cidade a distância, mas mesmo estando em primeiro plano fica claro como o personagem é pequeno e insignificante frente a

proporção do ambiente ao seu redor. Uma comparação entre o personagem e a cidade separadamente comprova isso.

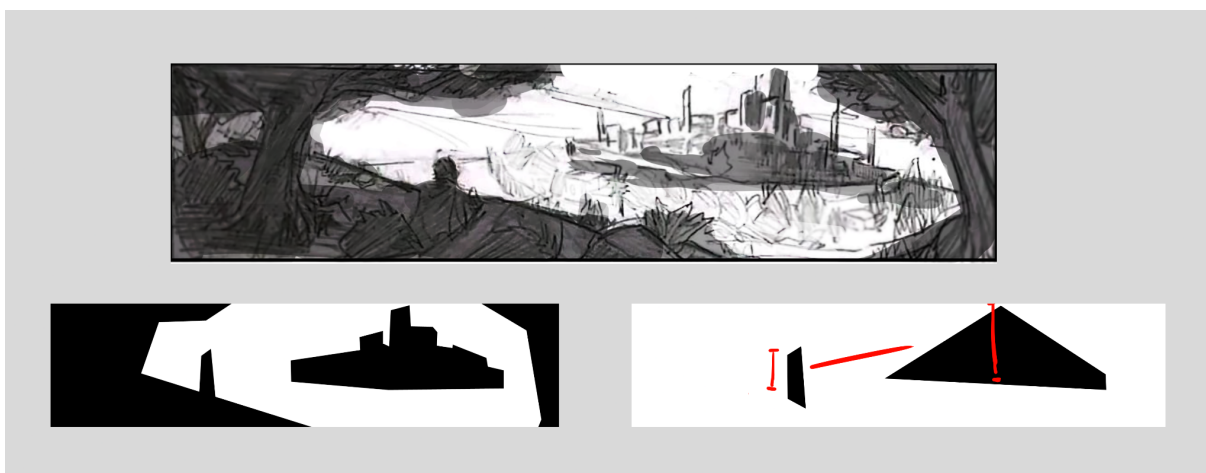


Imagem 75: Análise — quadro 1, página 1.

No primeiro caso, a escala está sendo usada para denotar contexto e distância. Já no último quadro da página, a câmera tem um posicionamento mais dramático e próximo dos personagens, no segundo caso, o ambiente já foi apresentado, ou seja, não existe mais a necessidade de estabelecer o contexto da cena, mas de transmitir a mensagem de que os inimigos parecem ter interesse em invadir a cidade.

Aqui, a perspectiva é um poderoso aliado para criar a cena. Se no primeiro quadro via-se o resto do ambiente, agora os personagens ficaram tão grandes com relação à cidade a distância, que ocupam todo o espaço. Em uma comparação similar à primeira análise, a cidade que era o triplo do tamanho do personagem agora é um terço da nova escala.

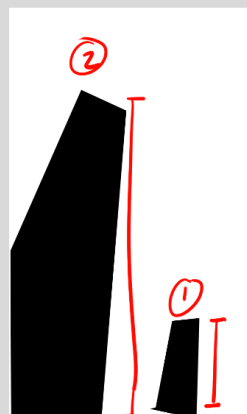
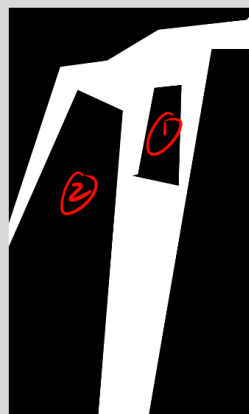


Imagem 76: Análise — quadro 7, página 1.

5.15 Movimento:

No último quadro das páginas analisadas, a sensação de movimento é atingida encapsulando pontos específicos do evento em questão que permitem uma leitura dinâmica. Esse quadro é a resposta de um aumento gradativo de tensão durante toda a narrativa, portanto um movimento brusco e rápido em um quadro horizontal gera um impacto ainda maior.

Na análise é possível observar três pontos de interesse. O primeiro é o rosto do vilão ao receber o golpe. O segundo é o vaso quebrado espalhando cacos por todo o quadro. E, por último, a ação da jogada do vaso pelo personagem Antônio. O enquadramento desse momento encapsula uma resposta (reação e queda do vilão), um instante extremamente rápido (o vaso quebrando) e a ação que iniciou toda a sequência (Antônio jogando o vaso). É muito comum observar diferentes momentos do mesmo evento ocorrendo simultaneamente em um mesmo quadro.

Nesse caso, outros dois aspectos auxiliam na sensação de movimento na cena. A primeira é o posicionamento corporal dos personagens. O antagonista é lançado para mais distante da posição em que estava, enquanto seus braços e pernas obedecem à lei da inércia. Já o protagonista, está esticado e flexionado, isso fica claro através da posição do tronco e dos braços e ainda mais pelas roupas esticadas na posição da torção, indicando uma movimentação brusca e rápida. O segundo elemento que corrobora a ideia de movimento são as linhas de ação. Nesse caso, não só para um efeito estético, essas linhas partem da direita e se expandem para a esquerda, dando um senso de onde a ação começou. Mas principalmente, fazem parecer que a ação foi muito rápida, e o fundo não acompanha o foco da ação dos personagens.



Imagem 77: Análise — quadro 8, página 5.

6. Considerações finais

Ao final do projeto, foi verificado que todas as etapas essenciais para a avaliação do objeto de estudo no presente trabalho foram contempladas. Primeiro, a conceituação e a discriminação da base conceitual que fundamentou toda a pesquisa e a experimentação. Em seguida, a avaliação de pesquisas similares, e qual o diferencial do projeto com relação a estas, a fim de produzir um conteúdo novo, bem embasado e que possa deixar uma espécie de legado. E então, tendo isso em vista a proposta de produzir uma história em quadrinhos de 10 páginas, a descrição e análise desse processo à luz dos fundamentos da linguagem visual e das características das HQs.

Vale ressaltar que somente as cinco primeiras páginas foram utilizadas na análise. Isto se deu, pois a análise das páginas finalizadas foi suficiente para ilustrar e atender às proposições do projeto de pesquisa. A realização de uma história em quadrinhos requer tempo, dedicação e planejamento minucioso. O presente trabalho se concentrou em comprovar os objetivos, ao mesmo tempo que houve esforço para manter a qualidade dos desenhos propostos.

Ao pesquisar propriamente o conceito de intenção projetual, foi possível dar nome a aspectos antes conhecidos no processo compositivo, mas que pareciam ainda muito pouco explorados. Os conceitos trazidos por Dondis (2015) foram fundamentais para obter uma base sólida, que direcionaria toda a análise e a percepção sobre a ação do comunicador visual no desenvolvimento de um projeto.

Através das decisões de composição, que utilizam os princípios da linguagem visual como blocos de construção e ferramentas, foi possível imbuir e transmitir eficazmente a mensagem desejada pelo designer. A mensagem em questão, de um grupo de guerreiros espirituais que lutam contra forças do mal, esteve presente desde o design dos personagens até a conclusão do produto final. Em alguns pontos mais do que em outros, considerando como o escopo sofreu modificações ao longo desse processo. Isto se revelou no *layout*, no fluxo narrativo escolhido, na hierarquia dos quadros e no enquadramento interno, tanto na composição interna de cada quadro — ou seja, na microestrutura — quanto no fluxo de leitura e no ritmo das páginas.

É importante notar que a intenção projetual nem sempre é explícita ou aparente no produto final, ou na solução visual obtida. Na maior parte das vezes, o produto e o processo são o resultado dela, mas, ela em si nem sempre se revela. O que é constante, no entanto, é que a intenção projetual guia as decisões compositivas.

Frente a uma descrição e metodologia bem estabelecidos, foi possível decodificar as etapas, técnicas e decisões feitas durante todo o processo de implementação do projeto (pré-produção, produção e pós-produção) com facilidade. Estas etapas foram extremamente importantes para observar todas as variações e contingências encontradas no processo gráfico, desde as dificuldades para conceituar propriamente a história, e colocar as ideias de forma coerente e precisa no papel, até a construção da narrativa. Além disso, ao discriminar claramente cada

parte que cooperou para a realização do produto final, foi possível observar, mesmo que estivesse presente somente implicitamente, como a intenção projetual guiava cada decisão, a fim de obter o melhor resultado possível nas opções de soluções disponíveis.

O processo ocorreu de forma fluida, apesar de não linearmente. A separação das etapas de produção foi essencial para manter a ordem dos fatores, e finalmente chegar ao resultado. Foi possível observar como cada pesquisa e referência, conceitual ou visual, influenciou fortemente o progresso da narrativa e os elementos que a compõem. A metodologia escolhida se revelou acertada e eficiente o bastante para manter um comando norteador, ao mesmo tempo que permitiu diversas revisitações às etapas já concebidas para implementar adaptações e ajustes.

Avaliou-se que os elementos da linguagem visual, guiados pela intenção do comunicador visual, atuam como uma pré-condição da formação das soluções adotadas. Especificamente para o meio direcionado, a linguagem dos quadrinhos, percebe-se que não só os aspectos elementares do design se fazem presentes, mas como quando bem utilizados, permitem a formação de uma narrativa clara e estruturada. Esses princípios permitem construir cenas e composições de significado mais profundos, que refletem um conteúdo implícito da intenção projetual, não só meros desenhos ou elementos organizados.

Ao final do processo, os princípios do design estipulados na etapa de conceituação foram revisitados, com o intuito de deixar evidente o seu funcionamento em cada elemento compositor da HQ. Esse processo foi propriamente explicado destrinchando os quadros, cenas e aspectos que melhor evidenciaram os princípios em questão. Alguns princípios, como contraste, equilíbrio e hierarquia, são tão presentes e essenciais que tinham múltiplas ocorrências em toda a HQ. Porém, para obter uma análise mais precisa, cada princípio foi analisado isoladamente a fim de demonstrar, especificamente, o papel que exercia na composição.

Embora o projeto tenha se concentrado apenas nas páginas concluídas, ficou evidente que a intenção projetual guiou o processo compositivo eficazmente. A análise das páginas desenvolvidas forneceu uma compreensão clara de como os elementos do design contribuem para a construção narrativa de uma HQ, destacando a importância de uma abordagem cuidadosa e intencional na criação de uma história visualmente impactante.

Referências Bibliográficas

- ALBERS, J. Interaction of Color. [S. l.]: Yale University Press, 2006. 193 p.
- BRINGHURST, R. The Elements of Typographic Style. [S. l.]: Hartley & Marks, 2013. 382 p.
- BROWNIE, Barbara. Superhero Costume: Identity and Disguise in Fact and Fiction. [S. l.]: Bloomsbury Publishing PLC, 2015. 192 p.
- COHN, Neil. The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images. [S. l.]: Bloomsbury Academic, 2014. 240 p.
- DONDIS A., Donis. Sintaxe da linguagem visual. 3ª edição. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2015. 248 p.
- DUNN, A. Pen and ink drawing : a simple guide. Woodland Park, New Jersey: Three Minds Press, 2017. 165 p.
- EISNER, Will. Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista. quarta edição. São Paulo: Martins Fontes, 2010. 192 p.
- FRUTGER, Adrian. Sinais e Símbolos: Desenho, Projeto e Significado. 2ª edição. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007. 334 p.
- Faith noun - Definition, pictures, pronunciation and usage notes | Oxford Advanced American Dictionary at OxfordLearnersDictionaries.com. Disponível em:
<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/american_english/faith?q=faith>. Acesso em: 15 jul. 2023.
- GROENSTEEN, Thierry. O Sistema dos Quadrinhos. EDIÇÃO BRASILEIRA ed. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora Ltda., 2015. p. 184
- HARMON, D. Story Structure 101: Super Basic Shit. Disponível em:
<https://channel101.fandom.com/wiki/Story_Structure_101:_Super_Basic_Shit>.
- LAUER, D. A.; PENTAK, S. Design Basics. [S. l.]: Cengage Learning, 2017. 320 p.
- LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. Novos Fundamentos do Design. 2ª edição Revista e Ampliada. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2015. 264 p.

MAGAZINE, S. Structure and Breaking In: An Interview with Syd Field. Disponível em: <<https://scriptmag.com/features/structure-and-breaking-in-an-interview-with-syd-field>>. Acesso em: 14 jul. 2023.

MATEO-MESTRE, Marcos. FRAMED Ink: drawing and composition for visual storytellers. [S. l.]: Design Studio Press, 2010. 128 p.

MCCLOUD, Scott. Desvendando os Quadrinhos. 1ª edição. ed. São Paulo: M.Books do Brasil editora Ltda, 2005. 266 p.

MILLIDGE, Gary. Comic Book Design: The Essential Guide to Creating Great Comics and Graphic Novels. [S. l.]: Watson-Guptill, 2009. 160 p.

SNYDER, Blake. Save the Cat: The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need. [S. l.]: Michael Wiese Productions, 2005. 195 p.

Using the Story Circle to Structure Your Screenplay. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=_hxnulKE3Dc&list=PLWeCOIXQgiV460YjV42SvV10_QK_sb7df&index=7&t=200s&ab_channel=TylerMowery>. Acesso em: 16 jul. 2023.

WILLIAMS, R. The Non-Designer's Design Book. Peachpit Press. [S. l.]: Peachpit Press, 2014. 458 p.

G1577 - ekklesia | DoSenhor - Dicionário Bíblico Hebraico e Grego. Disponível em: <<https://dosenhora.com/?strong=g1577>>. Acesso em: 13 jul. 2023.

Anexos:

Anexo I

Narração base utilizada para o projeto de animação que originou a ideia da história do projeto e Link da animação produzida nesse projeto em específico.

Narrador (V.O.)

Tenho Uma missão
Fui chamado para libertar os cativos
Escravos desse mundo, vagando sem propósito
Demônios e potestades se aproveitam dos perdidos
Roubando a esperança dos corações
Não posso permitir isso
Porque sei que não vivo por esse mundo
Mas vivo pelo Espírito de Deus
Daquele que tem o poder de transformar túmulos em jardins
Por isso eu sempre me levanto
Porque de uma coisa eu sei!
Se eu ainda não estou morto, eu ainda posso lutar.

<https://youtu.be/QNOSxPhce-Q>

Anexo II

Imagens referentes aos estudos da relação entre posicionamento de câmera, enquadramento e dinâmicas de poder nas cenas.

ACTION / FIGHT SCENE.

3 ACTS.

1 ESTABLISH INFO. ✓

2 INTRODUCE CRISIS. ✓

3 CONCLUDE. ✓

ADD KIDS IN THE SCENE. SOMEONE FOR HIM TO SAVE.

LD NOW HE BLOCKS HER

HE IS CAUGHT HER.

WOW QUERA DO 180°

CENA DE AÇÃO

PRECISO MOSTRAR O RESTO AGORA.

2 A LIBERTAÇÃO DOS PRESOS

3 A QUEBRA DO PLOT

1 tem ALGUÉM COM ELE.

NO DIÁLOGO, ELA PRECISA MOSTRAR O QUÃO MAL ELA É, E O QUE ELA FAZ A SEGUIR.

ESSE É O MOMENTO EM QUE ELA RECEBE CONFIRMAÇÃO DE QUE O PLANO DEU CERTO. E ENTÃO EXPLODE.

A CONCLUSÃO SE DÁ COM A QUEBRA TOTAL DA DOMINÂNCIA, E O TRIUNFO ENQUANTO COMBINA COM O PLANO EM PARALELO DA LUZ.

LD OBS:

1 STORY TELLING

2 PLAN COVERAGE.

3 STYLE

LD ESTÁ TODOS DESBALANÇADOS QUE SE REVELOAM BONS PARA OS PRISIONEIRO

SPECTATORS

LIT. INFO

AND PLAYERS.

AP BRUNA

CONSEGUIR A KID TO SAVE

AMIGOS CHEGAM TARDE E OS POVO.

PLANO, LIVRO, A BRUNA, OS GUARDAS, ESTRUINHA VAI CAIR, ENTRAOS E SAIDAS. KID TO SAVE

WAZO DUCE TENSION

HIGH.

TENTA SE SOLTAR MAS CONSEGUE.

GAP.

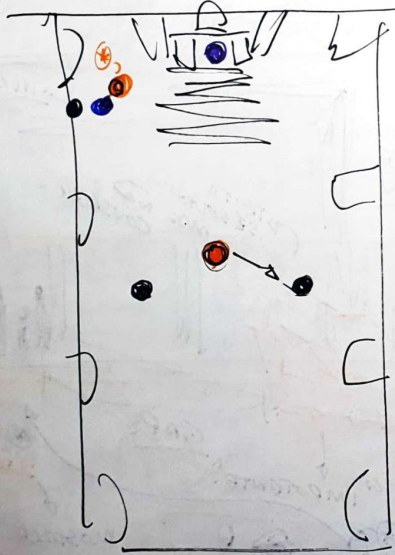
IMPOTENTE.

INGLTERA

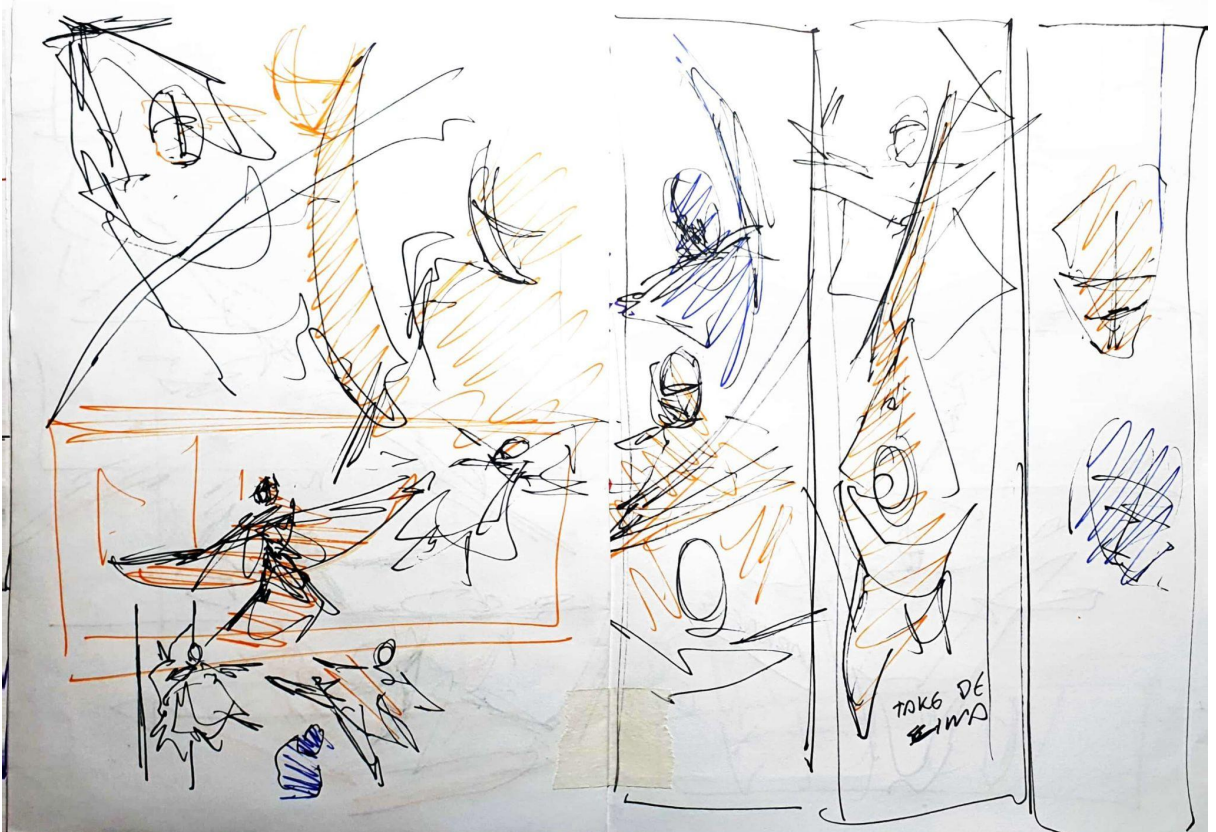
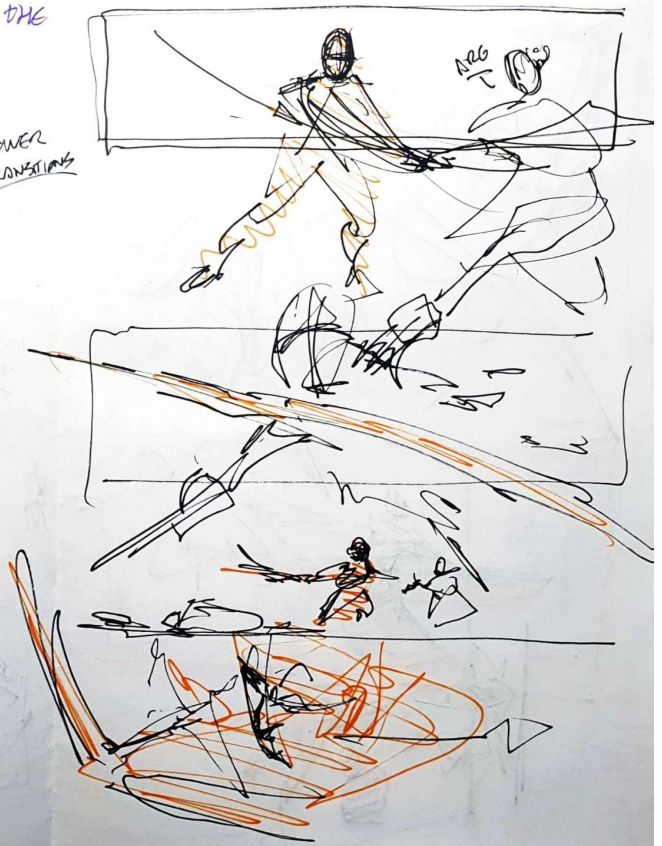
MOSTRAR ELA ROUBANDO A ROUPA. ELES BATEM NOS GUARDAS E ROUBAM AS ROUBAS DELES.

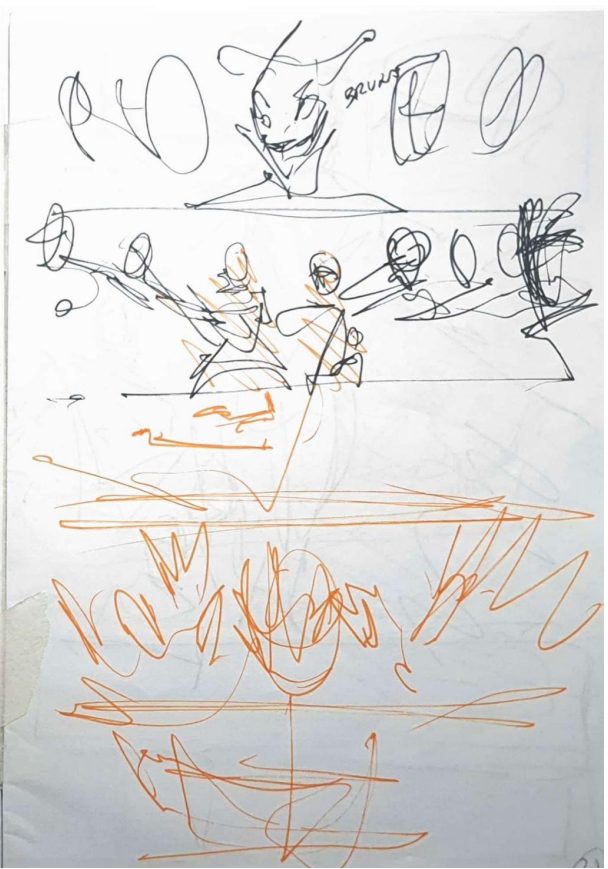
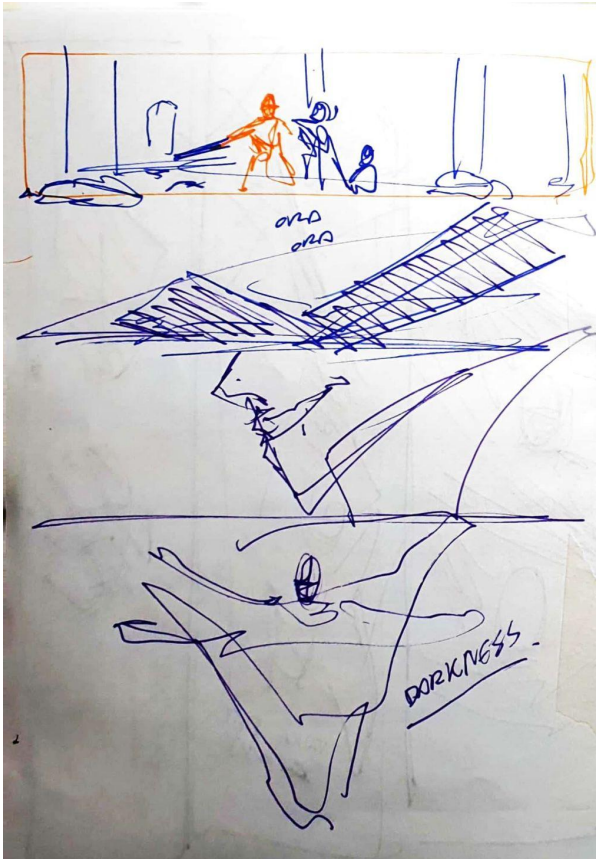
THE POWER DYNAMICS ~~IS~~ MANAGING THE SOME.

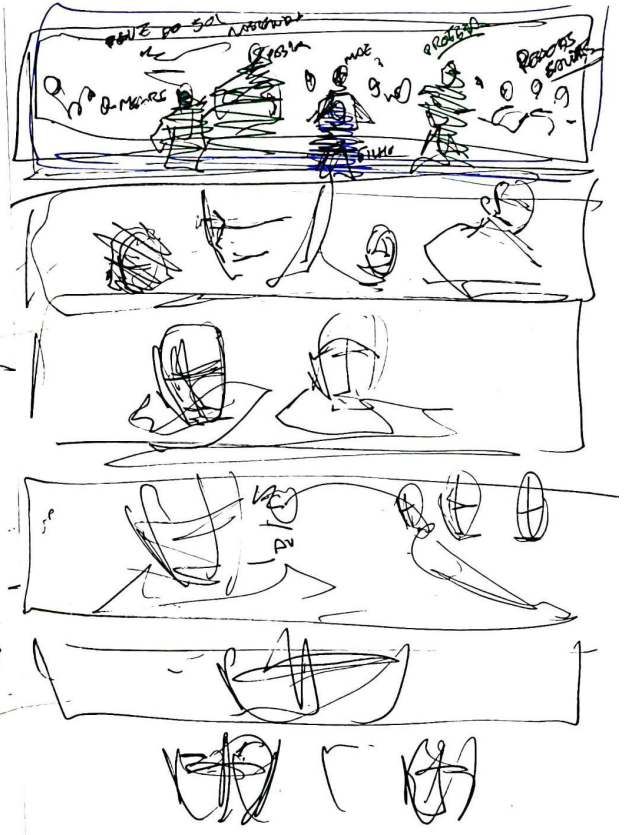
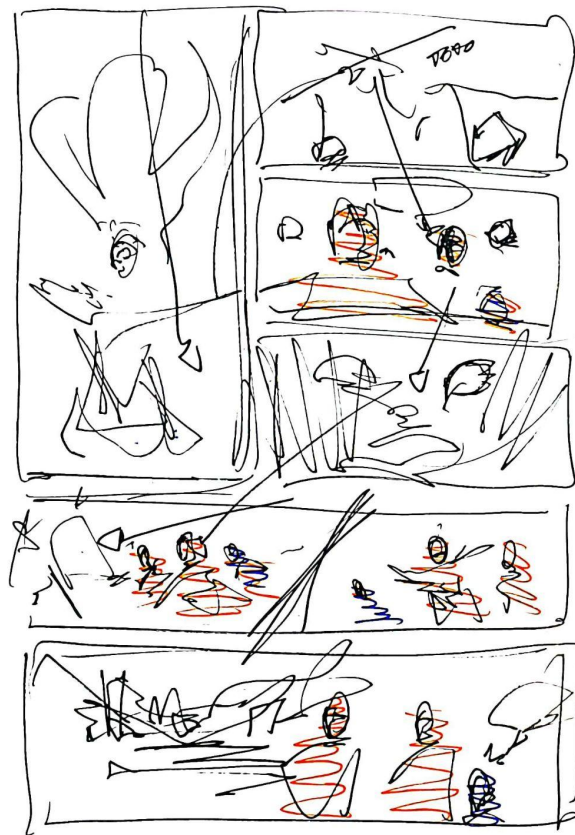
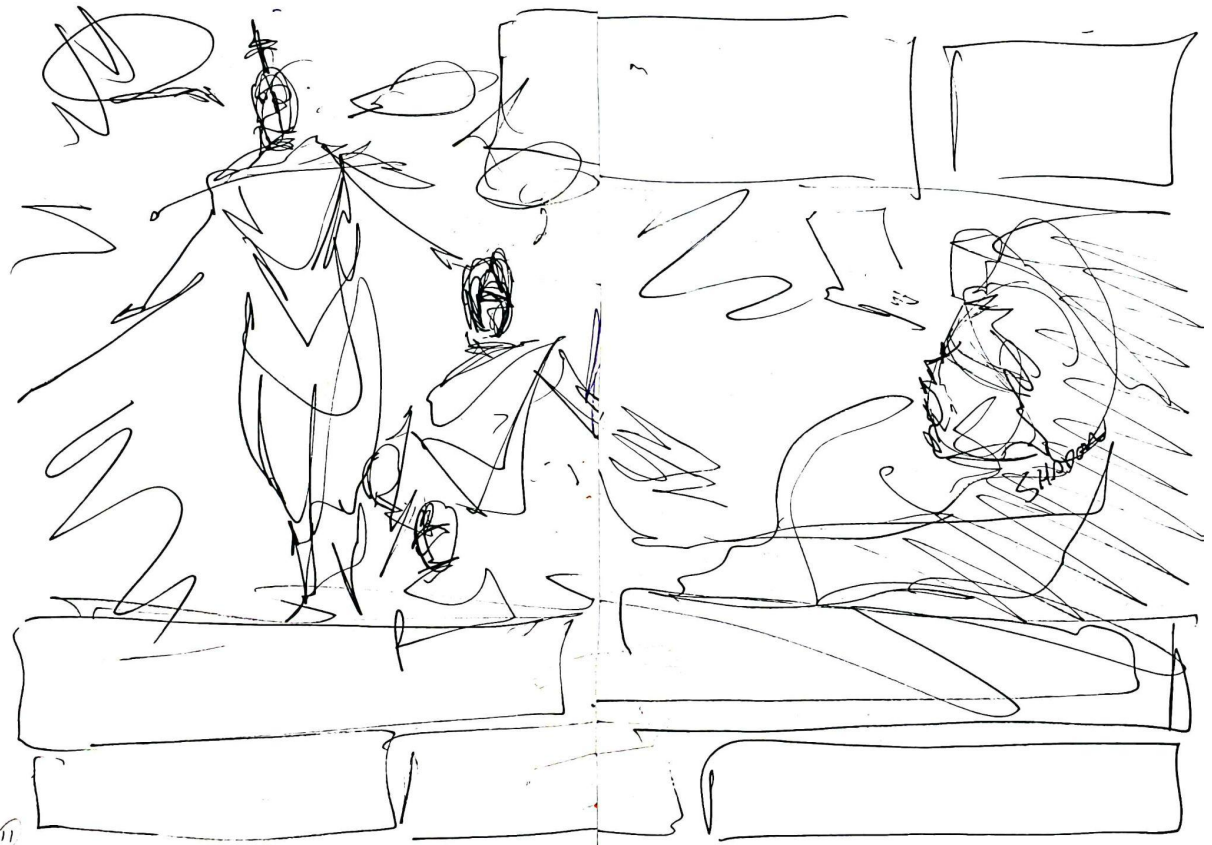
FIGHT COVERAGE.

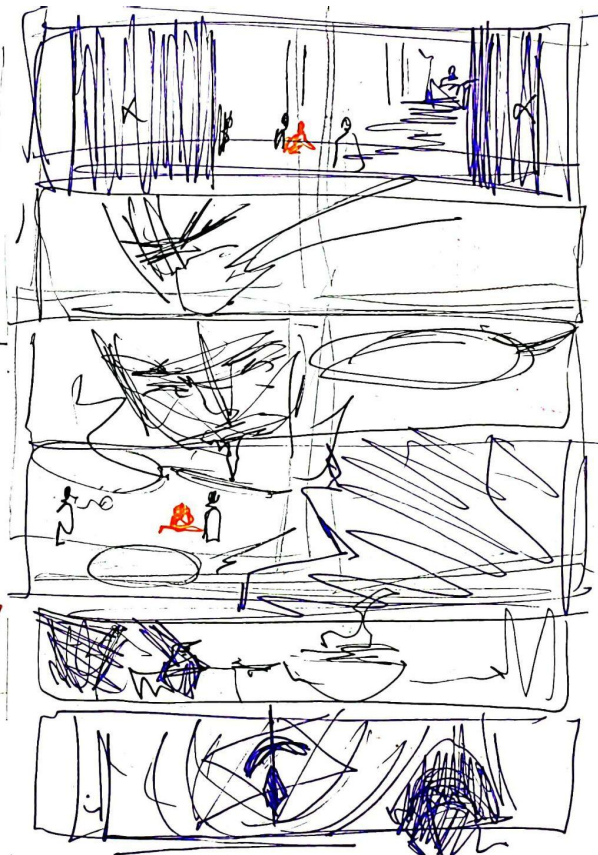
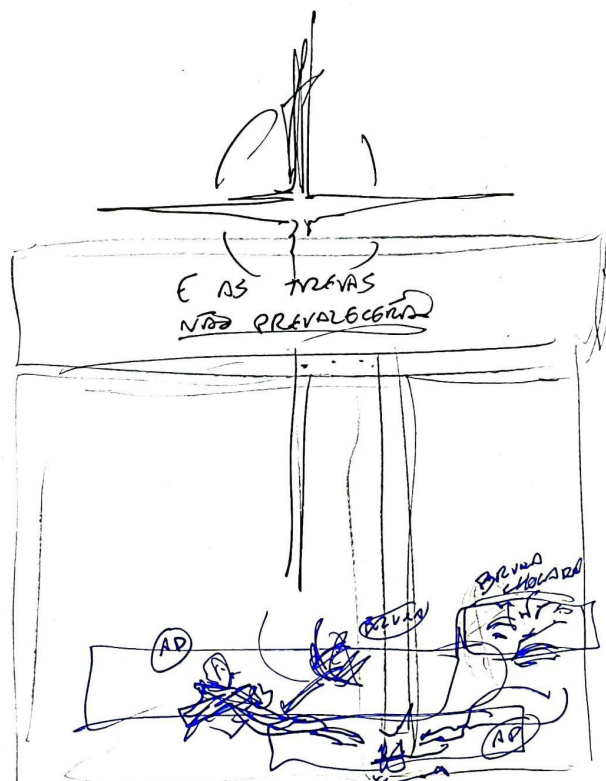
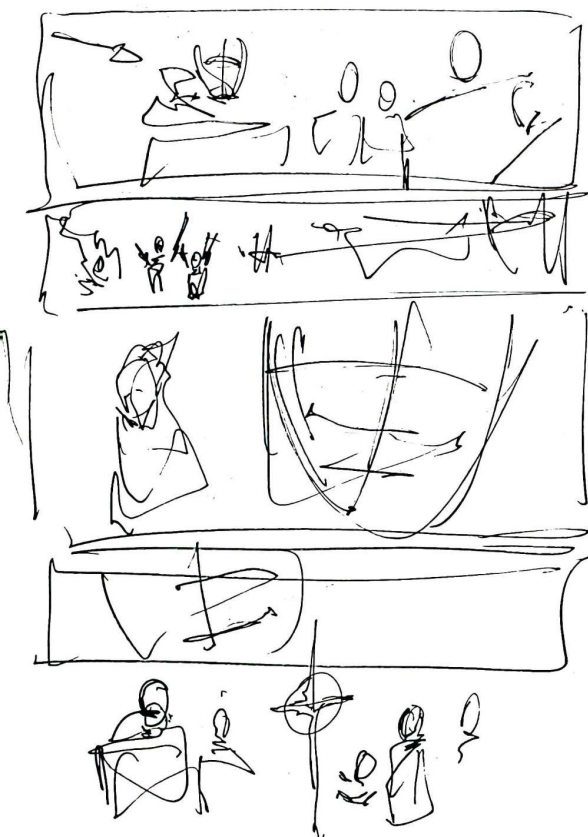


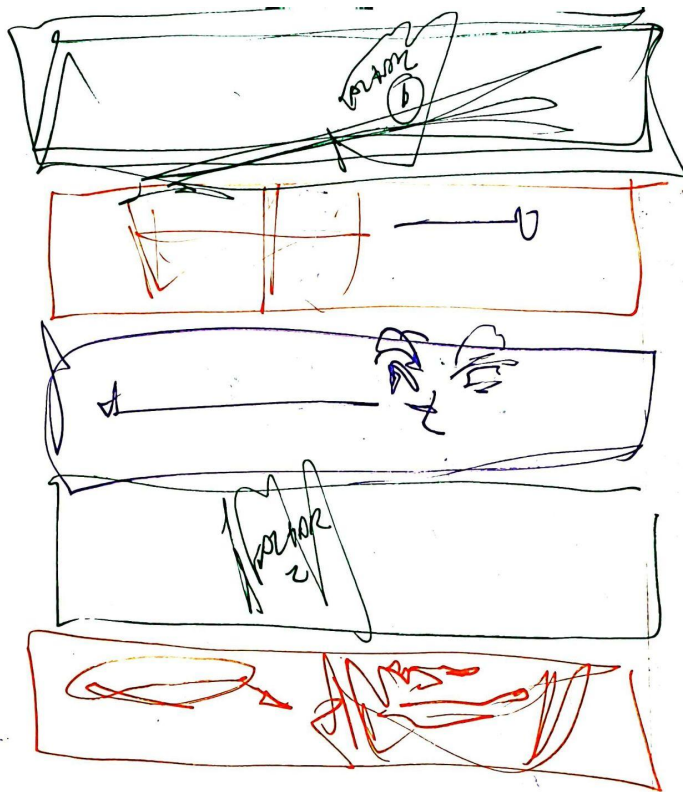
POWER TRANSITIONS











Anexo III

Imagens de estudos de roteiro e diálogo.

COMENDO UMA MASSA, E/OU BEBENDO, SE TEM UMA FORMA DE DANçar, PULSAÇÃO E PERSONALIDADE.

HER UPPER HAND
PERSONAL COMMENT CONFLICT
TRANSITION OF POWER
MOROSE FIGHT
FINISH HERE
ENDING/EPICURE

INTERESTING INTRO
WHAT IS THE PROBLEM?

A ANTAGONISTA.
↳ Estrutura Narcisista PERVERSA.
↳ Mata por GOSTO, por falso MORALISMO.
Ela quer e gosta do poder que os demônios dão a ela.

ELA QUER P. QUERER X PROTAGONISTA
ELA QUER P. QUERER
NARCISISTA PERVERSA.
↳ Mata por GOSTO, por falso MORALISMO.
Ela quer e gosta do poder que os demônios dão a ela.

PROTAGONISTA
HUMILDE E MANEJO DE CARACTÉR.
ELE SE REDUZ PARA SER.
LUTA PELA JUSTIÇA VERDADEIRA.
JOGA O MAL E SE SUBMETE AO BEM.

O POVO DA LUZ

HOW CAN I ADD SUBTEXT
É COM O SARCASMO E O CINISMO DA PERSONAGEM.
↳ AS PIADAS EM CIMA DA SITUAÇÃO
↳ PIADAS E CADA VEZ MAIS LEGADADOS

ELA → NARCISISTA PERVERSA.
↳ SE SENTE PODEROSA.
SEM GRITÓRIO, NEM MONOTONIA.
↳ NUANCES E CONFRONTO.
ATAQUE E DEFESA.
CONTEÚDO QUE NÃO É EXPLICADO NECESSARIAMENTE.

PETER FLASH GREEN CANTON
O QUE ELE QUER? ELE DEFENDE
↳ COMPRAR TEMPO
↳ DISTRAIR
↳ REALMENTE QUER A JUSTIÇA E O BEM, MAS SE USA DE CASOS PARA OBTERÍ-LO.

COMO LOGO DELO É TOMADO BAIXO E PRECISO.
↳ CRIA O CONTRASTE PARA REPÓS.

GOOD DIALOGUE
↳ NATURAL
↳ ATTACKS OR DEFENDS CONFLICT.
↳ SUBTEXT
↳ UNDER THE SURFACE.

BAD DIALOGUE
↳ STATES THE OBVIOUS
↳ NO SUBTEXT
↳ STATES EXACTLY WHAT FEELS
↳ AVOID REPETITION
↳ "I'D GIVE WINE TO THE BOYS."
↳ EXIGE DESCRIÇÃO MELHORES.
↳ ALSO DON'T TRY TOO MUCH
↳ STAY IN CHARACTER

SEM GRITÓRIO, NEM MONOTONIA.
↳ NUANCES E CONFRONTO.
ATAQUE E DEFESA.
CONTEÚDO QUE NÃO É EXPLICADO NECESSARIAMENTE.

O QUE ELE QUER?
- SE MANTER O CONTROLE DA CLASSE.
- CONTROLAR O PODER.
- ELA AMEAÇA

CHEKHOV'S GUN.
GRUPO DISTURBADO COM AS ROUPAS DOS GUARDAS.
TRIGGER NA HORA EM QUE ELE TRAZ A CRIANÇA.
ABRIR O CARRÃO
A CRIANÇA
ATIRA NA HORA EM QUE VIRA O CONTROLE O GUARDA
SE REVELA SENDO O PROFETA QUE AJUDA O APOSTOLO

POVO DA LUZ

ES → JA MOSTRANDO OS GUARDAS
↳ MS → PRISIONEIRAS
↳ MS → GUARDA DESDENHADO
↳ MS + OS → GUARDA DO BATIDO
↳ CLOSEUP → PESSOAS ASSUSTADAS

AMERICAN LOW ANGLE → OS HERÓIS VIFRAM PARA SOLVAR ELAS.
↳ EXTRA SHOT
↳ ELAS PERDENDO AS GUARDAS.
↳ MEDIUM CLOSED SHOT

P63 CLOSEUP SHOT → SÓ NA CARA
↳ CLOSE UP → BOCA DA BRUNDA FALANDO.
↳ MEDIUM FOCO NO MIDDLE GROUND → DE COSTAS DA BRUNDA
↳ WIDE SHOT → CONTRA PLANO EM PARADA VIRADA E CORTA. BEBENDO VINHO E MOSTRA A MURDER WELL.

P63
ALTAR A LOCO BOLA? BOLA? BOLA?
MOMENT! ATORES

URUSH, VAI MANCHAR MUITA ROUPA...

Então, podemos começar?

SABE, NORMALMENTE AS PESSOAS ROUBAM, MAS MUITAS POR COMIDA, MAS VOCÊ É O PRIMEIRO PRESO POR TER UMAS COISA GRANDES.

- Peça por misericórdia, e talvez eu te libere para os catacumbas.

- **HEI, ONDE VOCÊ COLOCA QUEM SE OPÕE A VOCÊ? EM PRESSÃO!**

- ME DISSERAM QUE VOCÊ ABRANJOU UMA CONFUSÃO NA JUNTADA DO TEMPO E QUE FALOU MAL DOS DEUS.

1) O QUE VOCÊ QUER NA MINHA CIDADE?

3) Pensa mesmo que eu não sei sobre cada pessoa que chega aqui?

2) PELA COMIDA É CARO! OUVI DIZER QUE O ~~preço~~ **preço** encheu daqui e ~~o tempo~~ **o tempo**.

- ~~É CLARO, PENSEI QUE~~

- Luta contra a Luz

- Apóstolo vs. Apóstolos

→ CIDADE PRECISO DA CIDADE

→ PESSOAS DESPREZADAS

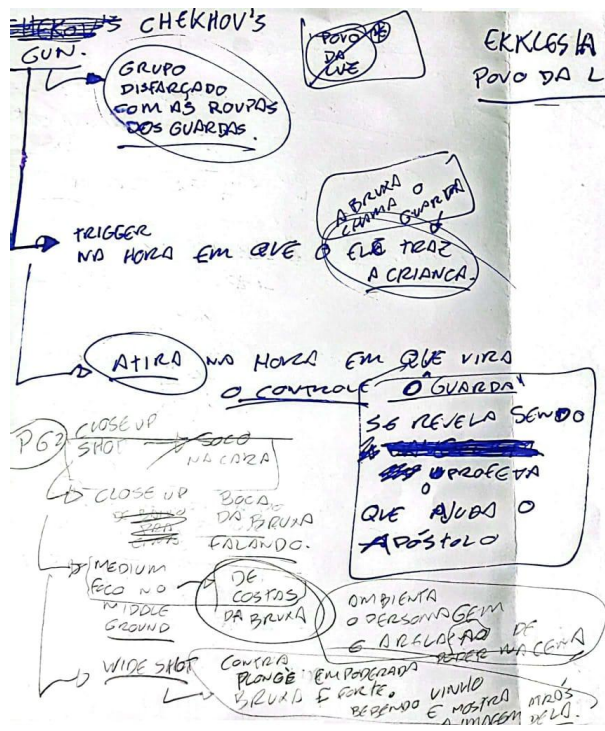
Começamos na cena da libertação dos prisioneiros. O Apóstolo chama atenção e os guardas pegam ele e trazem ~~o~~ PARA A FRENTE DA BRUXA. ENQUANTO ELAS CONVERSAM, E APRESENTAM O CONTEÚDO, OS OUTROS LIBERTAM OS CATIVOS, ~~então~~ **então** os guardas e QUEBRAM OS ALTARES DE PÓDRE.

MUITO DESSES EVENTOS PARALELOS APARECEM, ALTERNANDO ENTRE A CONVERSA, QUE PODE ESTAR CHEIA DE CONTEÚDO, E AS CENAS, TANTO DESCREVENDO A CONVERSA, QUANTO MOSTRANDO OS ~~eventos~~ **eventos** CHAVE PARA O CLÍMAX.

QUANDO ELE (APÓSTOLO) TEM O SINAL DE QUE DEU TUDO CERTO, ELE PARTE PRA AÇÃO. A LUTA CONTRA A BRUXA É UMA LUTA INJUSTA ATÉ QUE ~~o~~ **o** COM A CONFIRMAÇÃO DO PLANO EXECUTADO, O PERSONAGEM LIBERA O POTENCIAL COMPLETO DO PODER QUE HABITA NELE. ANTES ESCURO, AGORA ELE AÇENDE E BRILHA A LUZ DE CRISTO QUE É IMBÓTIVEL E FACILMENTE DERROTA A BRUXA.

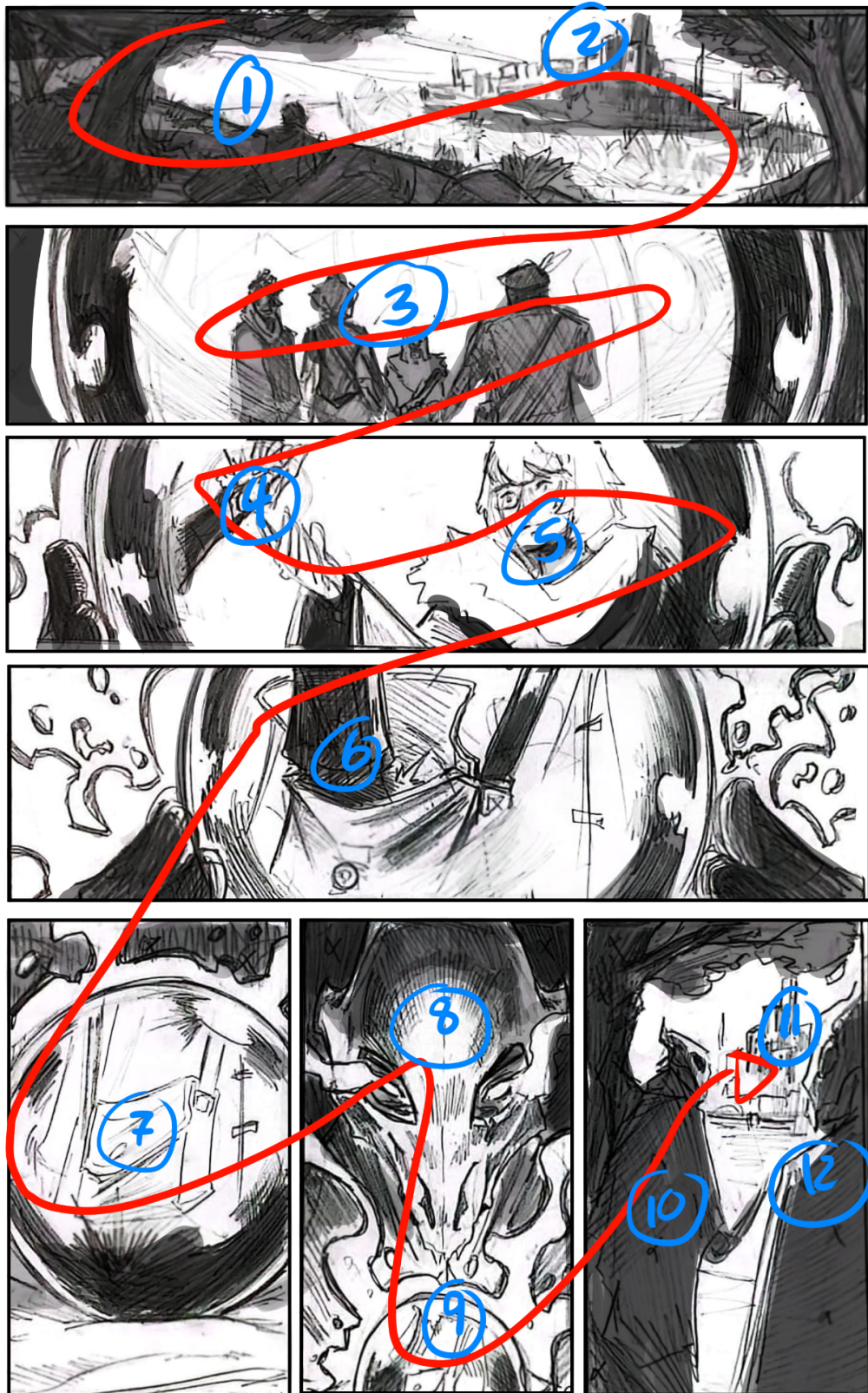
A BRUXA É EXPURGADA E OS DEMÔNIOS SE VÃO, MAS ELA RECUSA A SER SALVA, ELA QUER SEUS PODERES DE VOLTA. ELAS SAEM, POIS A ESTRUTURA VAI COLAPSAR MAS A BRUXA VOLTA E É ESTMAGADA.

O PÓVO ~~de~~ **de** ISSO É ~~uma~~ **uma** EXPULSA O TEMPO QUE LIBERTA OS CATIVOS. A MISSÃO É CONCLUIDA, MAS A IMPACIÊNCIA PERMANECE.

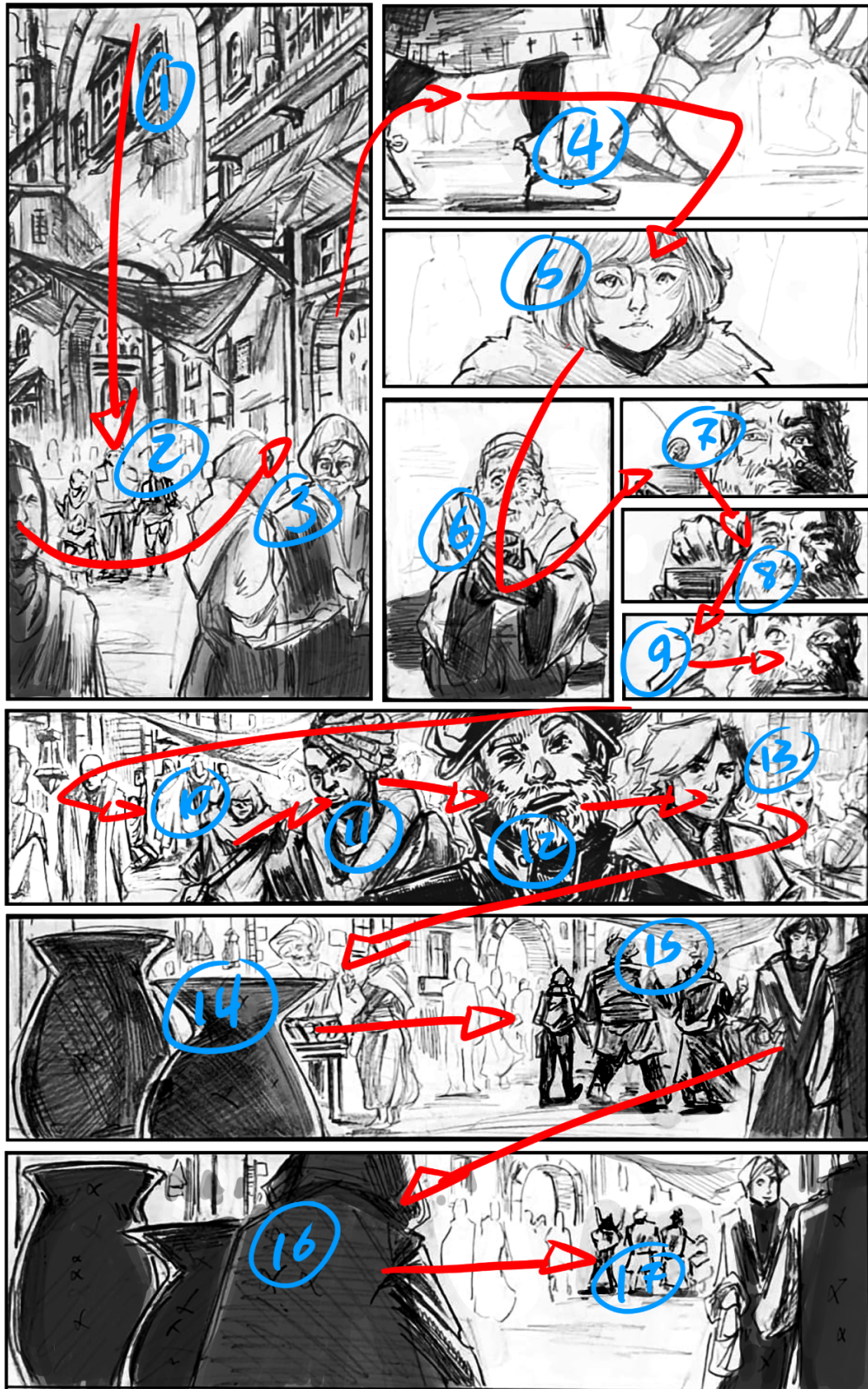


Anexo IV

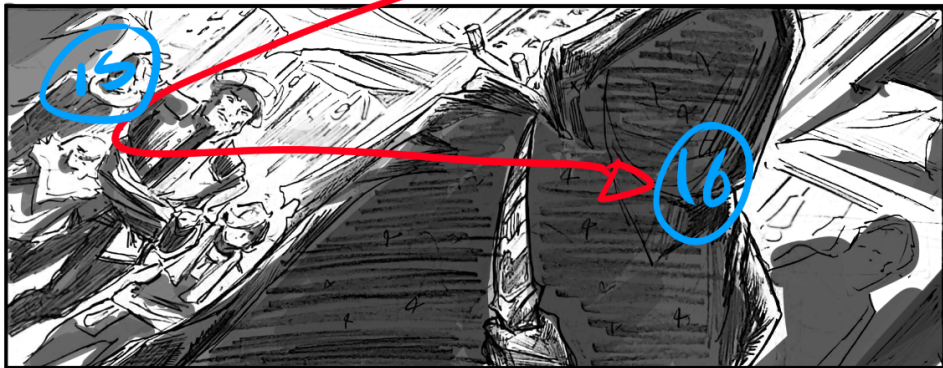
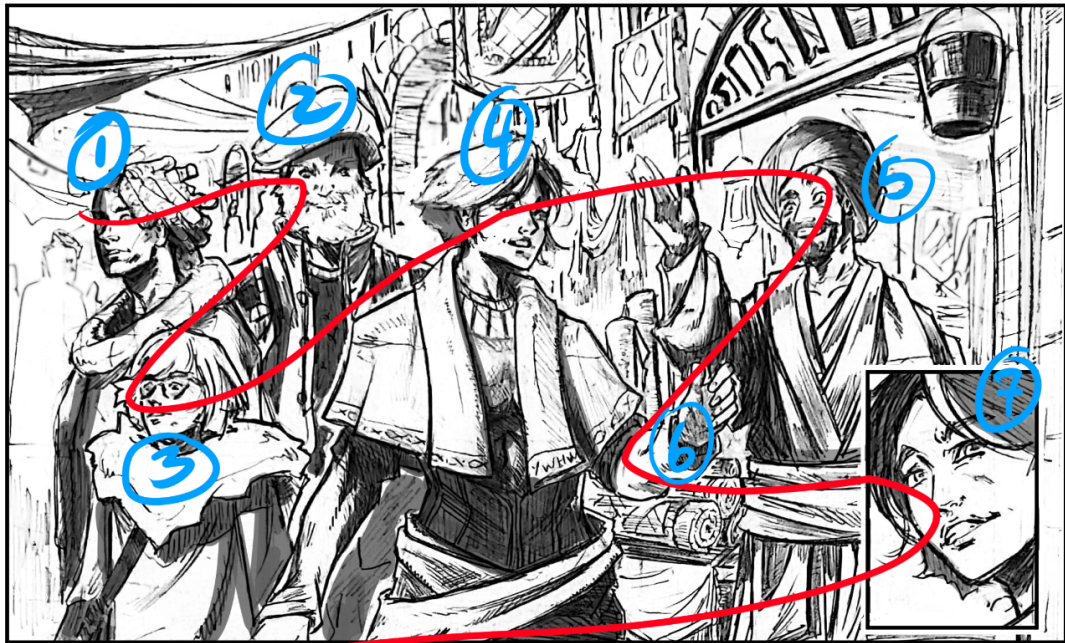
Análises de fluxo narrativo, composição de quadros e pontos focais nas páginas.



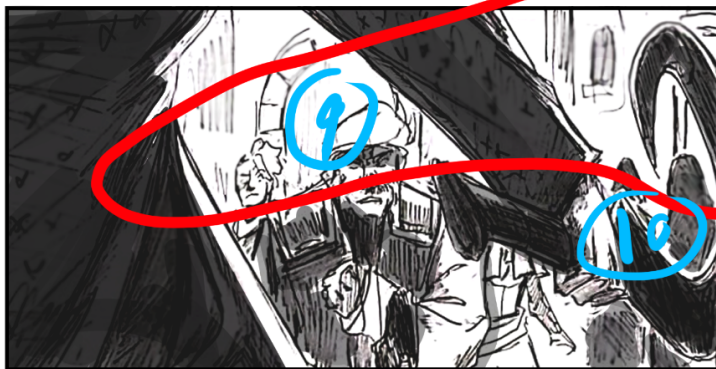
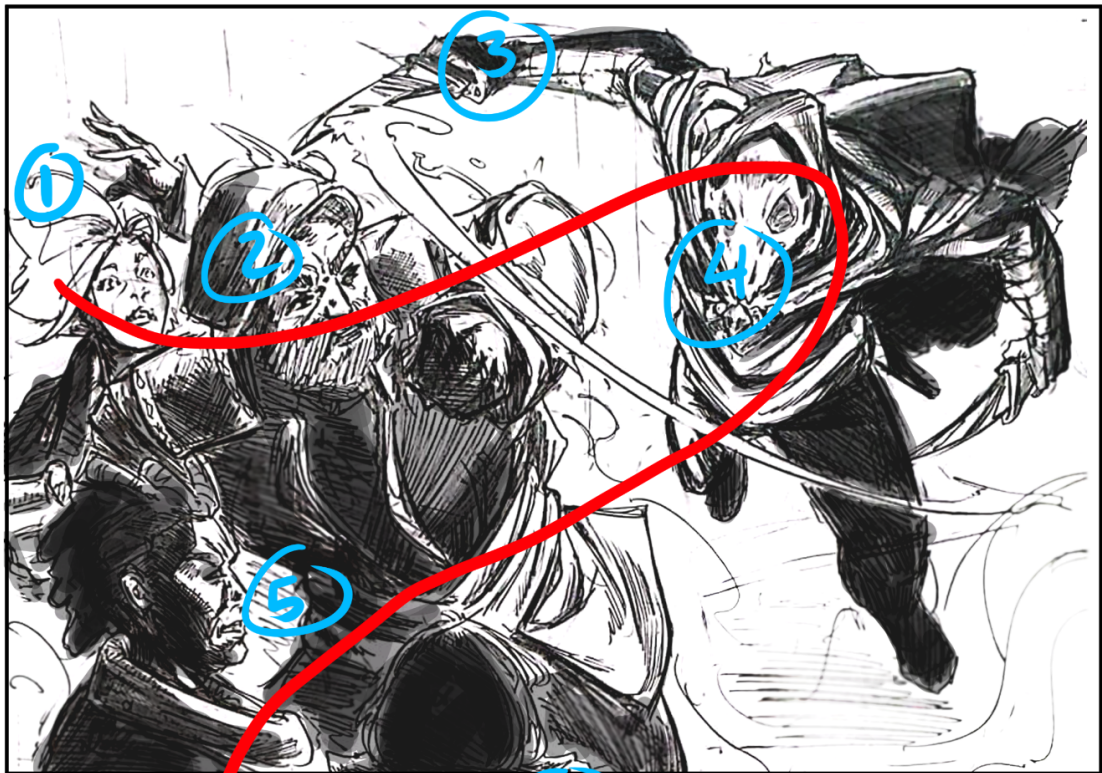
RS



TS



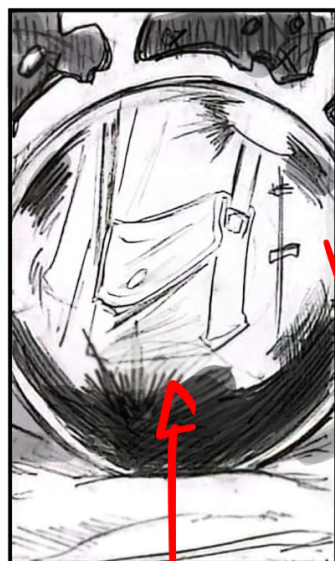
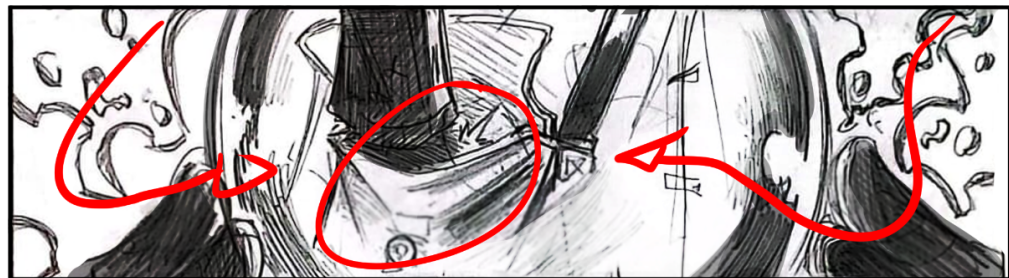
TS



TS



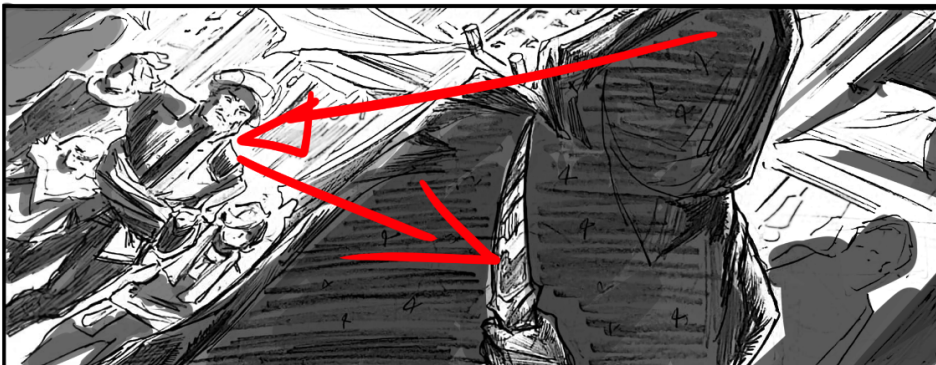
TS



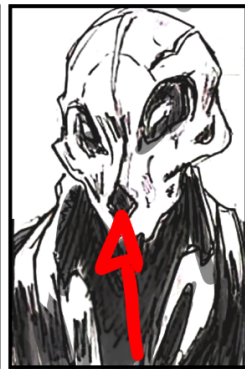
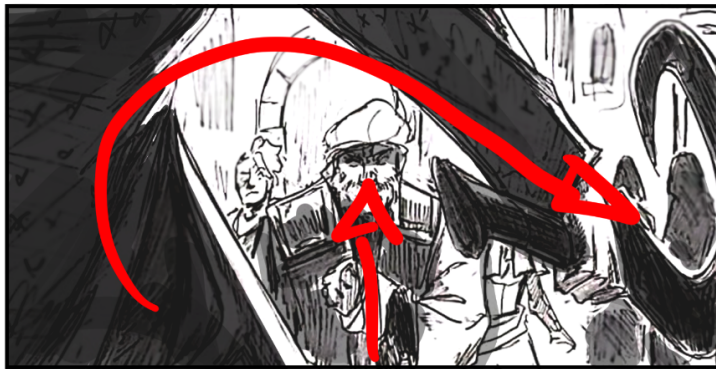
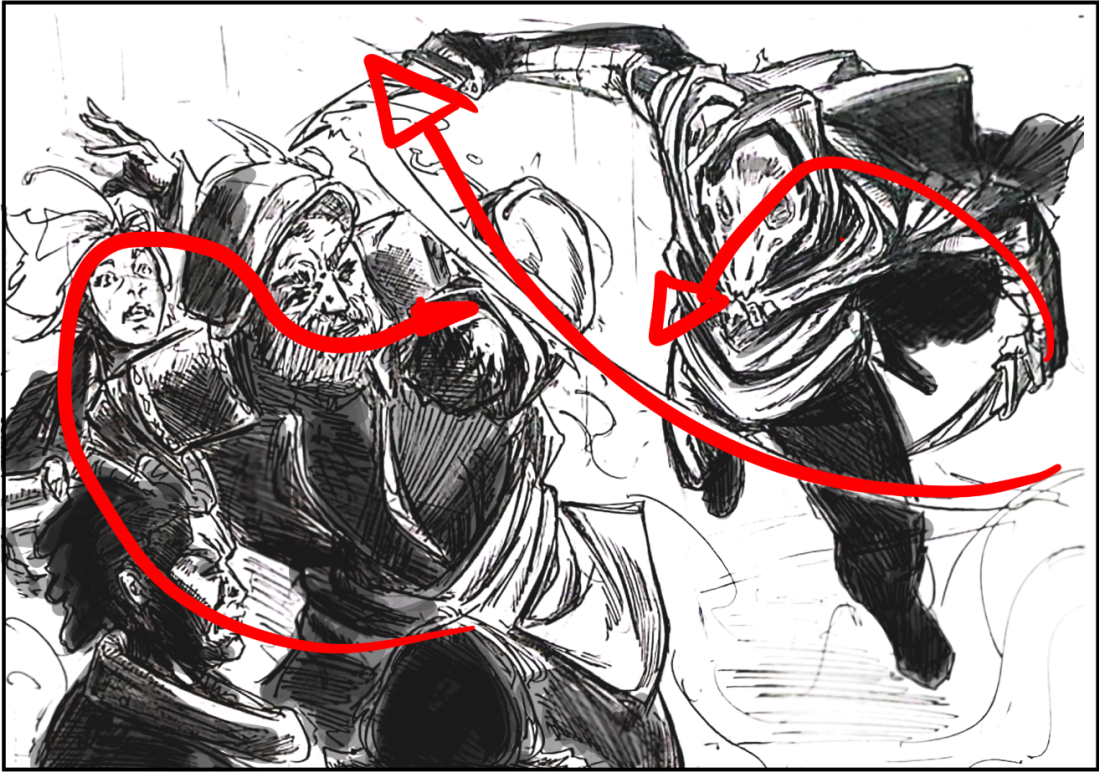
TS



TS



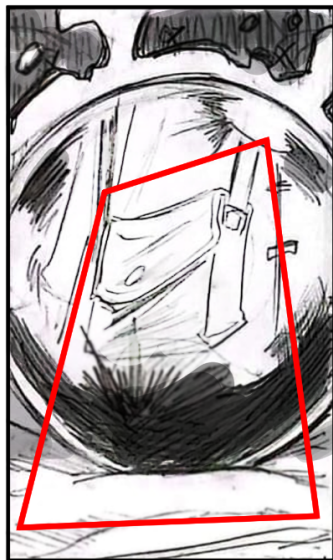
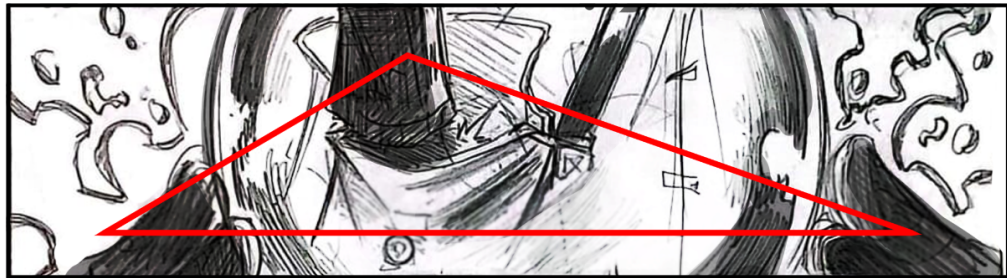
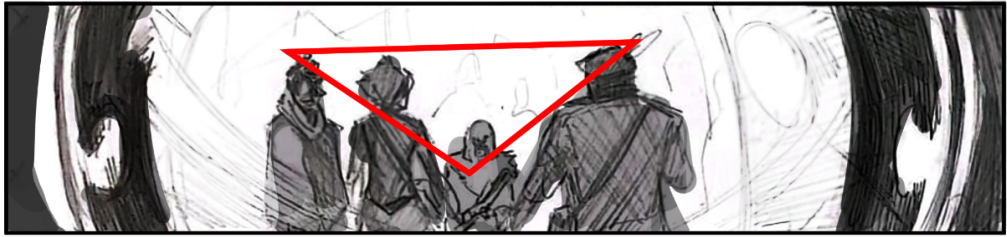
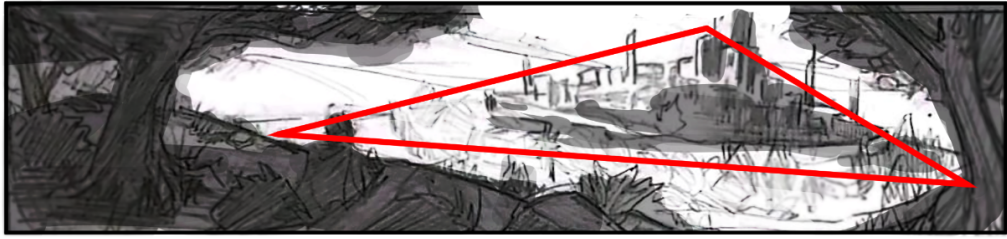
TS



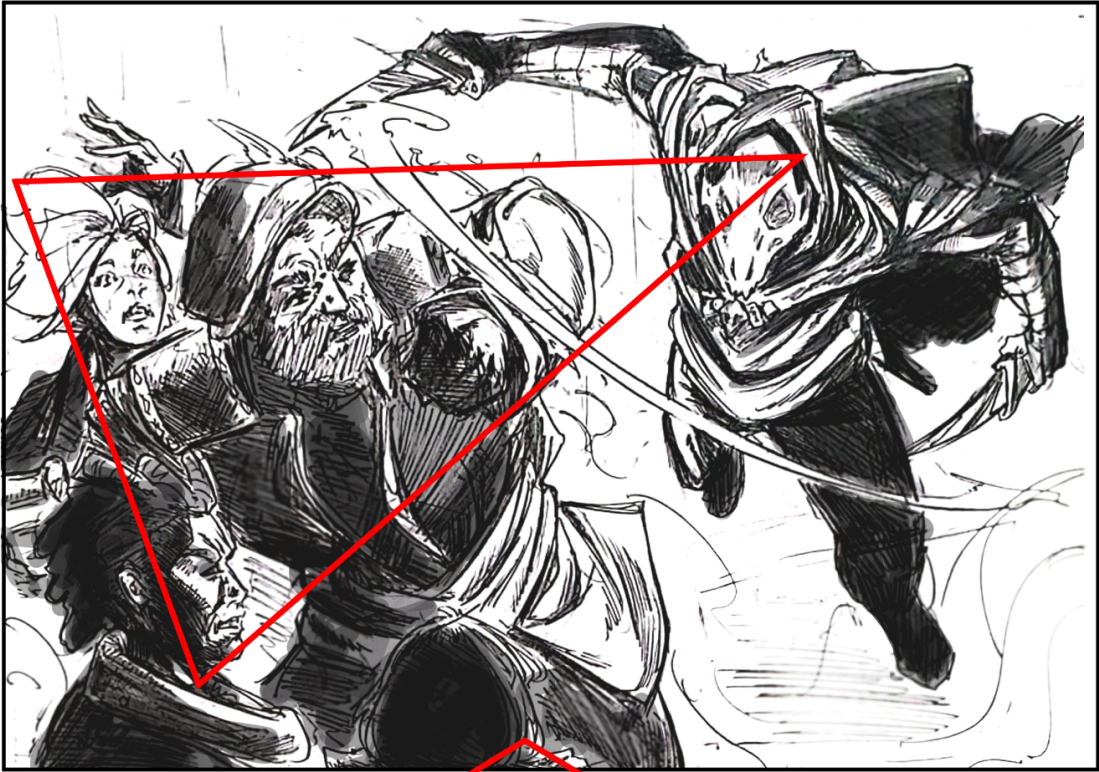
TS



PS



TS



TS



TS