



**Universidade de Brasília  
Instituto de Artes  
Departamento de Design**

**Hiram de Barros Miller**

**Balas Contadas: narrativa gráfica independente  
sobre amizade e perda**

**Brasília  
2017**

**Hiram de Barros Miller**

**Balas Contadas: narrativa gráfica independente  
sobre amizade e perda**

Relatório apresentado ao Departamento  
de Design da Universidade de Brasília  
como trabalho realizado ao longo da  
Diplomação em Programação Visual.

Orientadora: Georgia Castro  
Co-Orientador: Victor Guerra

**Brasília  
2017**



## **Agradecimentos**

Agradeço a todos que fizeram parte deste projeto, como fonte de inspiração e como apoiadores que ajudaram a tornar este sonho realidade.

À professora Georgia Castro por aceitar prontamente este e qualquer desafio e ao professor Victor Guerra pela visão estruturada que guiou as etapas mais difíceis.

Ao professor Tiago Barros, obrigado pelas aulas motivadoras, dentro e fora de sala.

Agradeço infinitamente à minha pequena e querida família, minha mãezinha Maria em especial, por nunca deixar faltar amor em casa.

Muito obrigado aos meus amigos que, de longe ou de perto, me ajudam a crescer todos os dias.

À minha amada companheira Thayana, por fazer nossa vida ser leve e divertida.

## Sumário

## Índice de Ilustrações

## Resumo

<b>1. Introdução</b>	
1.1 Contextualização do Projeto.....	8
1.2 Justificativas do projeto.....	8
1.3 Objetivo Geral.....	9
1.4 Objetivos Específicos.....	9
<b>2. Metodologia</b> .....	10
2.1 Modelo Lean.....	11
2.2 MVP.....	12
2.3 Duplo-Diamante.....	12
2.4 Etapas.....	13
<b>3. Referencial Teórico</b>	
3.1 Histórias em quadrinhos, arte sequencial e narrativas.....	15
3.2 Produção de quadrinhos independentes.....	16
<b>4. Mensagem</b> .....	17
<b>5. Inspirações e Referências</b> .....	18
<b>6. A produção da narrativa gráfica</b> .....	26
<b>6.1 Roteiro</b> .....	26
6.1.1 O Título: Balas Contadas.....	33
<b>6.2 Perfil de Personagem</b> .....	34
<b>6.3 Layout</b> .....	37
<b>6.4 MVP — Avaliações durante a produção</b> .....	40
<b>6.5 Desenhos a grafite, arte-finalização e cores</b> .....	42
<b>6.5.1 Páginas inteiras</b> .....	42
<b>6.5.2 Desenho e arte-final tradicional</b> .....	44
<b>6.5.3 Pintura digital</b> .....	46
<b>7. Letreiramento</b> .....	49
<b>7.1 Onomatopeias</b> .....	53

<b>8. Divulgação e Publicação.....</b>	<b>56</b>
<b>8.1 Impressão sob demanda.....</b>	<b>56</b>
<b>8.2 Impressão Offset.....</b>	<b>57</b>
<b>8.3 Campanha no Catarse.....</b>	<b>62</b>

## **9. Considerações Finais**

### **Índice de Ilustrações**

Fig. 1: Diagrama do Duplo-Diamante	13
Fig. 2: Etapas do desenvolvimento do projeto.	14
Fig. 3: Pôsteres de filmes de faroeste	19
Fig. 4: Cartaz do filme: Era uma vez no Oeste (1968)	20
Fig. 5: Cartaz do filme: O Bom, O Mal e o Feio (1968)	20
Fig. 6: Cenas dos filmes O bom, o mal e o feio, e Era uma vez no Oeste	21
Fig. 7: Painéis do quadrinho Balas Contadas	21
Fig. 8: Cena do filme Era uma vez no Oeste	22
Fig. 9: Painel do quadrinho Balas Contadas	22
Fig. 10: Capas do quadrinho TEX	23
Fig. 11: Capas de SCALPED e Preacher	23
Fig. 12: Just a pilgrim, desenhos de Carlos Ezquerra e cores de Paul Mounts	24
Fig. 13: Modelo de roteiro para referência	27
Fig. 14: Páginas 1 e 15 do roteiro do quadrinho Balas Contadas	28
Fig. 15: Exemplo de virada de páginas 19 e 20 do quadrinho Balas Contadas	31
Fig. 16: Momento de retenção (p.26 e p.27) no quadrinho Balas Contadas	32
Fig. 17: Grids lineares e não lineares	36
Fig. 18: Exemplos de Grid em 9 painéis	37
Fig. 19: Exemplos de Grid com painéis variados	38
Fig. 20: Exemplo de Layout e Grafite da página 1 do quadrinho Balas Contadas	39
Fig. 21: Páginas 6 e 7 da introdução apresentada para avaliação do público	40
Fig. 22: Páginas do Balas Contadas em tamanho A3 em grafite	42
Fig. 23: Páginas do Balas Contadas em tamanho A3 em grafite	42
Fig. 24: Capa do Balas Contadas em grafite e arte-final em nanquim	43
Fig. 25: O processo de arte-finalização se repete nas 70 páginas	44
Fig. 26: Cores Base dos personagens do quadrinho Balas Contadas	46
Fig. 27: Páginas 1 e 65 do quadrinho Balas Contadas, mostrando o uso das cores em cenas de aventura e tristeza, respectivamente	47
Fig. 28: Sequência de cores nas margens do quadrinho Balas Contadas	48
Fig. 29: Tipografia Might Makes Right BB	49
Fig. 30: Aplicação de tipografia no quadrinho Balas Contadas	50
Fig. 31: Aplicação de tipografia no quadrinho Balas Contadas	51
Fig. 32: Personagem Tex Willer	52
Fig. 33: A primeira página de história do quadrinho Balas Contadas	53
Fig. 34: Primeiros painéis da segunda página	54
Fig. 35: Instagram do autor, utilizado na divulgação	58
Fig. 36: Página do Facebook utilizado na divulgação	59
Fig. 37: Site oficial do quadrinho Balas Contadas	59
Fig. 38: Projeto no Catarse financiado com sucesso.	60

## **Resumo**

Este trabalho registra o desenvolvimento de uma narrativa gráfica autoral independente chamada Balas Contadas. O autor, com sua narrativa sobre o valor da amizade e o peso da morte, tem como objetivo ingressar no mercado de publicações de arte sequencial profissional. Ainda, discorre sobre as etapas envolvidas na produção editorial, desde sua idealização poética até a publicação em formato físico. Os conceitos dos mestres da nona arte como Will Eisner e Alan Moore, aliados às decisões de projeto fundamentadas em princípios de design, e como estes tornam possíveis a produção de um produto de quadrinho independente.

Palavras-chave: quadrinhos, narrativa visual, independente, autoral.

## 1. Introdução

### 1.1 Contextualização do Projeto

De acordo com Bressane (2017), o mercado de quadrinhos no Brasil vem crescendo em qualidade e quantidade mesmo com a queda geral do consumo editorial. As dificuldades e custos editoriais são crescentes e a saída tem sido a publicação independente.

Os autores independentes têm investido em peso na produção gráfica e qualidade dos produtos, que tem acabamento profissional do nível das grandes editoras. Reafirmado pelo número de premiações para estes títulos, como os troféus HQ Mix. Por consequência, o número de feiras, exposições, lançamentos e becos dos artistas tem aumentado consideravelmente e assim, os títulos independentes estão ganhando o mercado.

Leitores são fiéis a autores. Leitores de quadrinhos são fiéis a autores, ilustradores, universos e, em alguns casos, ao formato pelo qual tais histórias são transmitidas. Embora não tenha o poder de criar um *best-seller*, considerando que é um nicho de mercado, são um público-alvo fiel. E convidá-los a participar da construção desse universo é uma forma de fidelizá-los ainda mais. (ALMEIDA, 2017)

Para alcançar o sucesso como artistas empreendedores, os quadrinistas devem explorar as possibilidades, tanto gráficas quanto narrativas em seus projetos e suas marcas pessoais. Como profissional autoral independente é possível aplicar os atributos de narrativa textual, narrativa gráfica, projeto editorial, acabamento gráfico, estratégia de mercado, propriedade intelectual e gestão de marca, de forma que o produto final seja um reflexo direto dos objetivos e realidade do autor. Então, os conceitos e ferramentas do design contribuem para que a construção de cada uma destas etapas esteja alinhada com os objetivos do profissional independente.

### 1.2 Justificativas do projeto

Meu ingresso na Universidade de Brasília foi em 2005 no curso de Desenho Industrial. Em 2009, por diversos motivos, incluindo o trabalho e uma falta de perspectiva geral, abandonei o curso com cerca de 60% concluído.

Em 2015 refiz o vestibular e passei novamente no curso. Dediquei este retorno à academia para entender e estudar sobre narrativas visuais, sobre narrativas no design e sobre as possibilidades que eu poderia encontrar no design para iniciar uma carreira como quadrinista e projetista visual.



Este projeto teve duas motivações principais. Primeiro, minha aspiração latente de produzir histórias em quadrinhos, trabalhar com ilustração e contar histórias. Ao mesmo tempo, sempre houve uma vontade de produzir um presente para os amigos próximos e família, algo no campo das artes e design, uma homenagem para os entes queridos.

Há dois anos atrás, nosso grupo de amigos, que já era pequeno, ficou um pouco menor. Perdemos um grande e jovem amigo. A partir daí acabaram as desculpas que me “impediam” de produzir, decidi retomar os estudos e finalmente produzir esta homenagem, aos amigos que ficaram.

Meu objetivo é estudar as aplicações do design nas narrativas gráficas sequenciais e aplicar os conhecimentos na prática, em um produto de nível profissional comercializável e independente.

É um trabalho sobre poética, de exploração das possibilidades de narrativa e identidade do autor e sua obra, e também é o primeiro passo na construção de um portfólio como quadrinista independente, manifestado em um produto final de qualidade profissional, passando por todas as etapas da produção: da mensagem até a entrada no mercado editorial.

### **1.3 Objetivo Geral**

Produzir uma narrativa gráfica de ficção que evoca os temas de amizade e morte. Também sendo, além de um presente do autor aos seus entes queridos, um produto de nível profissional publicado de maneira independente.

### **1.4 Objetivos Específicos**

1. Aprender sobre o processo completo de construção de narrativas e arte sequencial.
2. Examinar o mercado quadrinhos independentes.
3. Traçar estratégia de produção considerando tempo, técnica, alcance do projeto e recursos disponíveis.
4. Aplicar os conceitos estudados especificamente sobre arte sequencial e uni-los ao design em um produto final comercializável.

## 2. Metodologia

O design, enquanto atividade projetual, deve seguir uma estrutura de ação para que as soluções estejam alinhadas com os objetivos do projeto. O caminho para alcançar estes objetivos é o que se denomina método. Baxter (2005) entende que a metodologia de design deve ser adaptável às diferentes realidades e objetivos de cada projeto:

O desenvolvimento completo de um produto de design, por si só não garante o seu sucesso. Deve-se escolher bem o destino, percorrer uma boa estrada, mudar o curso quando necessário, driblar obstáculos, evitar acidentes, além de manter uma boa velocidade média para não ser ultrapassado pelos concorrentes. BAXTER (2005)

No desenvolvimento de uma narrativa gráfica independente, embora exista uma clareza nos objetivos, as diversas variáveis exigem uma metodologia que seja flexível e adaptável a evolução do projeto. Para o projeto Balas Contadas, foi preciso utilizar uma metodologia que comporte as seguintes variáveis:

### **a. O autor é cliente, desenvolvedor e público-alvo.**

O projeto é autoral, independente e criado tanto para um público próximo do autor quanto para consumidores de produtos autorais e independentes. Significando que, além do produto final emitir uma mensagem particular do autor, a estratégia de produção e viabilização do projeto deve levar em consideração os objetivos pessoais, artísticos e poéticos, assim como os objetivos profissionais e mercadológicos. O autor de quadrinhos independentes deve tratar o projeto como parte poética e parte empresa. A metodologia utilizada deve permitir que estes aspectos sejam construídos simultaneamente.

### **b. Não existe experiência prévia em produção de quadrinhos.**

Utilizando a analogia de autor como empresa, o projeto de narrativa gráfica é um produto novo. Todas as etapas de produção de um quadrinho independente deverão ser estudadas: projeto gráfico, divulgação, publicação e distribuição. Devido à experiência de composição artística do autor ser limitada a ilustrações individuais, chamadas *pinups*, e projetos de menor escopo, a metodologia deve permitir o estudo do mercado de arte sequencial ao mesmo tempo em que se desenvolve o produto.

**c. As habilidades de produção técnica são de nível intermediário.**

Similarmente, a bagagem técnica do autor no desenvolvimento de narrativas gráficas é de nível não profissional. Serão necessários estudos do conjunto de técnicas que compõem a criação de um produto de arte sequencial como: roteiro, *layout*, desenhos, arte-finalização, cores, projeto gráfico, letreiramento e edição. A metodologia deve permitir que o aprimoramento das técnicas faça parte do desenvolvimento das soluções.

**a. A publicação é um meio para alcançar objetivos a longo prazo.**

Embora parte dos objetivos seja satisfeita com a produção da narrativa gráfica para o público próximo ao autor, amigos e familiares, a outra parte faz parte de uma estratégia de alcance profissional. A metodologia deve auxiliar um planejamento estratégico que considere os próximos passos após a criação do produto.

**b. O período para a conclusão do projeto é de dez meses.**

Apesar da produção de narrativas gráficas possuir tempos de execução bastante variados, a elaboração de um produto de nível profissional exige uma quantidade considerável de tempo, especialmente quando produzido por um único autor. A metodologia utilizada deve considerar que o tempo para entrega do produto final é um desafio a ser vencido, respeitando as outras variáveis.

Assim, levando em conta que o projeto deve adequar aprendizado e produção em curto prazo, além de algum nível de empreendedorismo, o método Lean foi escolhido para estruturar as decisões do projeto enquanto negócio e o método Duplo-Diamante foi utilizado nas decisões técnicas. É claro que, em um desenvolvimento acelerado e de constante aprendizado, as metodologias são aplicadas de maneira mais fluida do que apresentado nas estruturas originais.

## **2.1 Modelo Lean**

Lean é um modelo estratégico ágil que, de maneira geral, estreita as relações entre os objetivos da empresa e seus processos produtivos a fim de gerar resultados com maior chance de sucesso possível no mercado. O princípio envolve o estudo do mercado, a formulação de hipóteses e a aplicação de mudanças pontuais que minimizam o esforço e o desperdício de recursos a fim de gerar resultados mais satisfatórios.

É um modelo empresarial que pode ser aplicado para produtos e serviços. No caso de um produto autoral independente, que tem um pouco dos dois, é um modelo que oferece um nível estratégico abstrato suficiente

para aceitar situações específicas do mercado e concreto suficiente para ajudar a traçar um plano de ação com objetivo de gerar resultados positivos.

## 2.2 MVP

A formulação de hipóteses e aplicação de mudanças oferecem um risco considerável para um produto estabelecido ou em vias de produção, no caso, de publicação. O conceito de *MVP*, *Minimum Viable Product* ou Mínimo Produto Viável, é o de realizar estes testes e iterações o quanto antes no ciclo de desenvolvimento do produto. Assim, além de reduzir consideravelmente os riscos, é possível validar, mesmo que em menor escala, o resultado das mudanças e, possivelmente, encontrar problemas conceituais e estruturais nos primeiros protótipos utilizáveis.

Apesar de ser extremamente eficaz em identificar problemas iniciais e permitirem liberdade na inovação, os resultados percebidos nos MVPs devem ser analisados com cautela. Podem acontecer falsos positivos e validações incompletas.

Neste projeto, as primeiras soluções de roteiro e layout foram submetidas para avaliação, descritas a seguir.

## 2.3 Duplo-Diamante

O conceito desenvolvido pelo *Design Council* em 2005 é uma simplificação gráfica que descreve em poucos passos o processo de design. Embora descritos em passos simples, são basicamente as etapas chave na resolução de problemas, sejam eles criativos ou técnicos.

O diagrama mostra os passos: Descobrir, Definir, Desenvolver, Entregar.

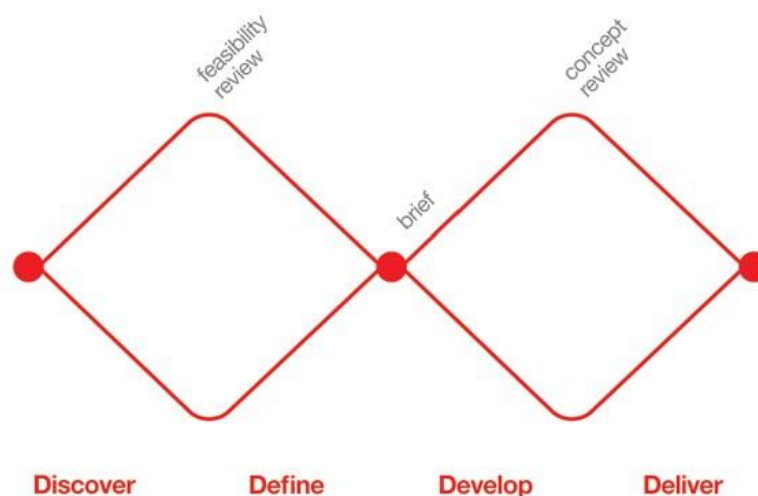


Fig1: Diagrama do Duplo-Diamante (fonte: [designcouncil.org](http://designcouncil.org))

O processo elucida o caminho de resolução de problemas considerando momentos de expansão de ideias, a fim de aumentar as possibilidades de solução e, conseqüentemente, de inovação. Em seguida, fases de convergência de ideias, onde o planejamento estratégico e as soluções viáveis que aumentam as chances de sucesso do projeto devem entrar em acordo. Esses ciclos de expansão e convergência geram resultados que podem ser testados entre si, as chamadas iterações. É na observação e experimentação destas iterações que o design encontra os caminhos e soluções mais viáveis, eficazes e inovadoras.

## 2.4 Etapas

É importante ressaltar que as etapas descritas no processo metodológico ocorreram de maneira bastante orgânica durante o desenvolvimento do projeto, ou seja, os resultados encontrados a partir dos estudos e da evolução do processo de criação geravam novos caminhos para diferentes estudos e processos. Durante o desenvolvimento, mesmo com um produto final longe de ser concluído, as crescentes interações e a prática das técnicas permitiram não só acelerar cada etapa do processo, a medida em que se aprimoravam as técnicas, mas também abriam novas alternativas para problemas futuros, na parte de divulgação, publicação e distribuição. As seguintes etapas foram planejadas a fim de estruturar o desenvolvimento:

# METODOLOGIA



Fig2: Etapas do desenvolvimento do projeto. (Fonte: Autor)

- **Pesquisa Bibliográfica**
- Estudar bibliografia sobre os assuntos aplicados à narrativa gráfica (semiótica na arte sequencial, construção de roteiros para quadrinhos, técnicas de desenho, nanquim e pintura)

- Utilizar como referência testemunhos de indivíduos do ramo de produção de histórias em quadrinhos, independentes ou não. Usar as experiências e intimidade dos profissionais do meio.
- **Desenho da Estratégia**
  - Estudar diferentes modos de financiamento.
  - Elaborar o plano de trabalho de nível técnico: roteiro, *layout*, desenhos, arte-finalização, cores, projeto gráfico, letreiramento e edição.
  - Elaborar o plano de trabalho para a publicação: identidade, divulgação, publicação e distribuição.
- **Produção da Narrativa Gráfica**
  - Criar conteúdo do produto paralelamente à leitura das bibliografias.
  - Aplicação dos conceitos de design e arte sequencial no projeto gráfico: Conceitos, Identidade, Layout, Cores, Editorial, Imagem e Estratégia de Marca.
  - Submissão do conteúdo criado (MVP) para avaliação e feedback em duas fases críticas: introdução da narrativa gráfica e conclusão do roteiro final.
- **Pós-Produção**
  - Criação da identidade e estratégia de divulgação.
  - Publicação e registro.

### 3. Referencial Teórico

#### 3.1 Histórias em quadrinhos, arte sequencial e narrativas gráficas

Neste trabalho serão utilizados alguns termos ao falar sobre narrativas gráficas, neste capítulo será estipulada a definição para esse termo e o contexto bibliográfico utilizado.

Primeiramente, a história em quadrinhos será analisada como o veículo da mensagem e não como objeto físico. Como explica McCloud (2005): “‘Quadrinhos’, é um termo que merece ser definido porque se refere ao meio em si, não a um objeto específico como “revista” ou ‘gibi’ [...] A forma artística — o meio — conhecida como quadrinhos é um recipiente que pode conter diversas ideias e imagens.”

Sob essa lente, McCloud entende que o quadrinho como objeto, a revista ou gibi, limita a compreensão do que se entende ao estudar as

histórias em quadrinhos. Apesar do quadrinho como objeto ser uma tradução válida para o termo história em quadrinhos, ele é apenas parte do conjunto de definições desta forma de expressão artística. A proposta é perceber que a história em quadrinhos como meio funciona como um recipiente que pode comportar um número infinito de ideias e de maneiras de expressá-las.

Scott McCloud faz esta separação para poder estudar o conceito das histórias em quadrinhos como linguagem única, com suas particularidades e distinções de outros meios de comunicação. Este passo eleva a relevância dos quadrinhos na discussão das formas de linguagem e vai, posteriormente, ajudar a entender a definição de Will Eisner, um dos principais nomes na produção e estudo dos quadrinhos.

Após uma série de tentativas de lapidar o conceito de história em quadrinhos a fim de encontrar uma definição, McCloud descreve:

“Histórias em quadrinhos. S. pl., usado com um verbo. 1. Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (MCLOUD, 2005, p.9)

Essa definição é suficiente para entender o que é estudado pelos teóricos das histórias em quadrinhos, mas para este trabalho, a melhor definição para quadrinhos é a que for mais expansiva. Para isso, os estudos de Will Eisner são fundamentais para entender as infinitas possibilidades e explorar as técnicas da produção de quadrinhos e de arte sequencial. Para Eisner (2010) a definição é bastante direta: “Arte sequencial: uma série de imagens dispostas em sequência”.

Apesar da simplicidade, esta definição permite a experimentação do meio com liberdade total do artista, além de considerar as possibilidades não verbais nos quadrinhos. Ela expande o espectro de referências visuais para o trabalho, como Antonio Luiz Cagnin (2014, p.31) e McCloud (2005, p.12) citam no exemplo dos quadrinhos na Tapeçaria de Bayeux de 1064, bordada em 70 metros de tecido. Nestes modelos, são utilizadas imagens em sequência que compõem uma narrativa e dispensam o uso de texto para compreensão. Esse tipo de referência estende as possibilidades de pesquisa e solução para o projeto, que envolve a criação de uma narrativa gráfica que explora os elementos textuais e não textuais.

O último termo a ser definido então é o de narrativa gráfica. No início dos quadrinhos, como conhecemos hoje, nos anos entre 1940 e 1960, o mercado considerava o leitor de quadrinhos como inferior intelectualmente. Nas palavras de Will Eisner (2013, p.149) “o perfil do leitor de histórias em quadrinhos era o de uma ‘criança de 10 anos, do interior’.” O nível de

instrução dos leitores era baixo, logo a produção e os temas tinham pouco valor como forma de literatura.

No final dos anos 1970, os autores já tratavam de temas mais interessantes, aventuras fantásticas e séries policiais, a linguagem utilizada buscava um leitor mais proficiente. Então, o termo narrativa gráfica foi utilizado por Will Eisner, quando conversava com um produtor para seu novo quadrinho "Um Contrato com Deus", na tentativa de elevar o *status* do meio, histórias em quadrinhos, como forma de literatura. Segundo Eisner, que já era conhecido pela série *Spirit*, se ele anunciasse a obra como uma "história em quadrinhos" o produtor desligaria o telefone na hora. O termo narrativa gráfica, então, é uma história em quadrinhos com objetivo de impulsionar o meio como forma de literatura.

Para este trabalho, as menções aos termos *quadrinhos*, *histórias em quadrinhos*, *arte sequencial* e *narrativas gráficas* se referem ao meio utilizado na produção de literatura com imagens justapostas, assim como as definições dos autores citados.

### **3.2 Produção de quadrinhos independentes**

A partir do século XVI, surgem as primeiras casas de publicação dirigidas por pessoas sem quaisquer ligações com o ofício da impressão. Acompanhando o mesmo movimento separavam-se em especializações distintas as funções de impressor, tipógrafo e livreiro, assim como a do produtor autoral que, nesta realidade, deve adequar-se ao mercado especializado ou buscar formas artesanais de publicar sua mensagem. Conforme MUNIZ (2016) explicita:

"É dos contingentes letrados urbanos que as sociedades da Europa ocidental irão extrair tanto aqueles que viriam a tornar-se os primeiros profissionais do livro, como aqueles que formarão seus públicos leitores. É nesse *locus*, também, que floresce a atividade editorial tal como a conhecemos hoje, centrada no "editor duplo" — meio intelectual, meio empresário —, mas já desvinculado das funções de filólogo, impressor ou livreiro"

A produção de publicações no meio das histórias em quadrinhos segue a mesma narrativa e vive níveis de especialização ainda maiores. Enquanto as grandes editoras possuem capital e estrutura para empregar especialistas em roteiro, desenhos, arte-final, cores, letreiramento, edição, além de todos os momentos da pós-produção, o autor independente precisa encontrar maneiras de completar estas etapas especializadas.



Essa disparidade entre as modalidades de publicação, independentes e não independentes, se reflete nos objetivos das produções. Existe então um movimento de oposição entre as mensagens do autor independente e um mercado editorial consolidado.

"...são os centros urbanos nos quais estão sediados vários dos agentes (instituições e empresas hegemônicas) contra os quais o "independente" busca se contrapor para instaurar os sentidos de sua prática." (MUNIZ, 2016)

Para alcançar os objetivos deste trabalho, a produção autoral independente permite o maior volume de aprendizado e preparação profissional em um curto período de tempo. O termo é utilizado para informar o sentido simbólico do fazer artístico tido como "experimental", "emergente", "autoral" e "alternativo".

"O 'independente' figura dentro de uma constelação de qualificativos que, em linhas gerais portam sentidos de contraposição a modelos consagrados, dominantes ou hegemônicos, ou a formas de controle e enquadramento institucional da produção de arte e da cultura" (JÚNIOR, 2016)

#### **4. Mensagem**

O projeto nasceu de duas necessidades: a vontade do autor em tornar-se um profissional do ramo das histórias em quadrinhos e o desejo de homenagear seus amigos e entes queridos na forma de uma narrativa gráfica. Com objetivo de aliar estas necessidades, a mensagem do autor-empresa e, conseqüentemente a do produto criado, devem ser claras ao potencial público consumidor.

Os temas principais a serem explorados na narrativa gráfica são os de amizade, lealdade e morte. O autor acredita que esses temas possuem uma forte ligação não só com seus amigos próximos e entes queridos, mas também pode ser um denominador comum entre o público consumidor do conteúdo independente.

Assim, todos os elementos apresentados na produção da narrativa gráfica devem contribuir para a apresentação desses conceitos-chave:

- **Trabalho autoral independente**
- **Valor da amizade**
- **Peso da morte**





Fig. 3: Pôsteres de filmes de faroeste (fonte: google.com)

Os filmes de faroeste americanos, chamados *western*, assim como os de produção italiana, chamados *spagetti western* são grande parte da inspiração desta narrativa. As histórias produzidas têm variações de enredo, produção e direção, porém os temas abordados giram em torno do heroísmo, valor da amizade e os perigos da época, inclusive a constante presença da morte.

Repletos de referências visuais e de roteiro, desde os cartazes até os olhares dos personagens, este gênero do cinema cresceu junto com as produções literárias e foram responsáveis por criar um imaginário deste período no Oeste americano. Dentre as maiores inspirações estão os seguintes filmes:



Fig. 4: Cartaz do filme: Era uma vez no Oeste (1968) (fonte: fanart.tv)



Fig. 5: Cartaz do filme: O Bom, O Mal e o Feio (1968) (fonte: fanart.tv)

O trabalho do diretor Sergio Leone merece um estudo especial devido à sua contribuição para o gênero de faroeste. Para este trabalho, as apresentações visuais e de narrativa da sua obra são grandes inspirações.

Muitas referências diretas às suas obras são feitas no trabalho final.



Fig. 6: Cenas dos filmes O bom, o mal e o feio, e Era uma vez no Oeste (fonte: google.com)

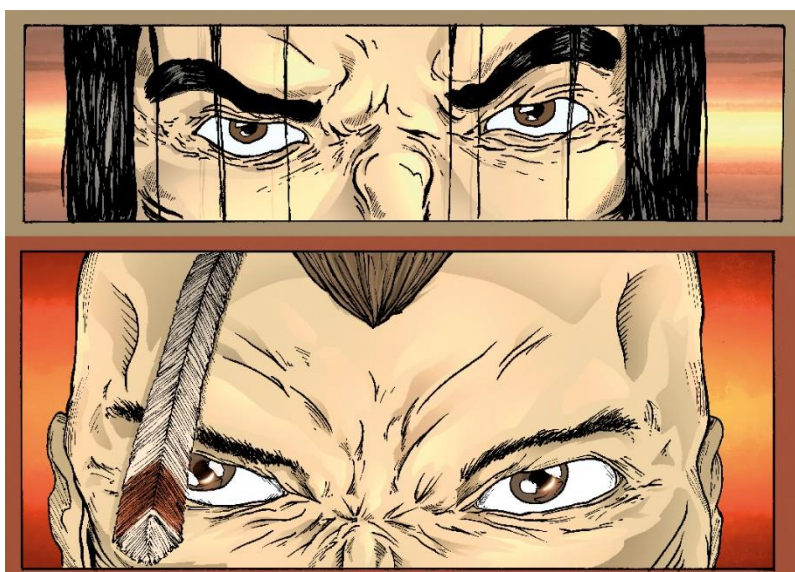


Fig. 7: Painéis do quadrinho Balas Contadas (fonte: autor)



Fig. 8: Cena do filme Era uma vez no Oeste (fonte: google.com)



Fig. 9: Painel do quadrinho Balas Contadas (fonte: autor)

Nos quadrinhos, "TEX" é a principal referência não só para este projeto, mas para o gênero de faroeste é o trabalho do roteirista Gian Luigi Bonelli e ilustrado por Aurelio Galleppini. Este quadrinho italiano é publicado desde 1948 e no Brasil, é publicado até os dias de hoje, desde 1971 pela editora Mythos. O Brasil tem um dos públicos mais fiéis do título, um dos únicos que nunca teve sua publicação interrompida.

Outras inspirações de quadrinhos do gênero de faroeste: *Jonah Hex*, *Durango*, *Golden Age Western Comics*, *East of West*.

Os chamados "faroestes modernos", *SCALPED*, *Peacher*, *Just a pilgrim*, que descrevem uma narrativa contemporânea, porém mantendo laços diretos com o clima de deserto, aventura, companheirismo e duelos com revólveres, também fizeram parte da lista de referências.



Fig. 10: Capas do quadrinho TEX (fonte: sergiobonelli.it)



Fig. 11: Capas de SCALPED e Preacher (fonte: Vertigo Comics)



Fig. 12: *Just a pilgrim*, desenhos de Carlos Ezquerra e cores de Paul Mounts (fonte: google.com)



A narrativa gráfica de dois volumes *Just a pilgrim* ou, “Apenas um peregrino”, do roteirista Garth Ennis e arte de Carlos Ezquerra, é incluída nas referências por ser um faroeste não convencional, situado em uma distopia pós apocalíptica. O interessante desta obra é a liberdade criativa para apresentação de personagens e ambientes fantásticos, utilizando o contexto do faroeste em sua mensagem, de solidão, sofrimento e redenção. Além disso, a arte de Ezquerra possui um traço o qual o autor deste trabalho se identifica.

A utilização destas referências visuais, poéticas e de narrativa funciona como um norte nas aplicações durante o desenvolvimento do projeto. Embora o estilo de desenho e narrativa de cada autor seja bastante particular, o objetivo é utilizar destas fontes inspiradores e criar algo novo, que faz ode, aprende e quem sabe, evolui com as obras citadas.

## **6. A produção da narrativa gráfica**

Neste ponto é que começam as principais diferenças no processo de criação, que variam de autor para autor. Não existe regra para este caminho a ser percorrido, desde que ao final, o produto apresente uma narrativa coerente em todas as páginas, sejam elas impressas ou não.

O autor deste trabalho decidiu por trabalhar de maneira linear por etapas. Isto é, embora o desenvolvimento de cada etapa possa apresentar variações de ritmo de produção e sequência de desenvolvimento, é só ao completar esta etapa que a próxima será iniciada. A sequência de etapas de produção foi dividida da seguinte maneira:

### **Roteiro — Layout — Grafites — Arte-Final — Cores — Edição**

É importante ressaltar que cada etapa à frente na linha de produção envolve maior dependência dos níveis anteriores. Os acabamentos feitos na etapa “Arte-Final”, embora exijam certo nível de criatividade e técnica, são extremamente dependentes do produto da etapa “Grafites”, assim como esta é das anteriores. Por isso, boa parte do tempo de desenvolvimento do projeto foi despendido nas duas primeiras etapas: Roteiro e *Layout*, utilizando um período de três meses e um mês, respectivamente.

#### **6.1 Roteiro**

A construção do roteiro, na visão do autor, começa com a ideia. Embora este projeto em particular tenha sido iniciado com algumas propostas de cenas soltas, como a de um senhor de idade em sua varanda,

contemplando o árido campo de areia vermelha ao pôr-do-sol, e devaneando: “sabe porque chamamos uns aos outros de parceiros?”.

O texto acima é uma ideia jogada, que tem algum potencial mas para virar uma história de fato, deve fazer parte de uma estrutura. Cada autor tem seu próprio processo de criação e o autor deste trabalho acredita que, independentemente do número de cenas escritas em sequência, o roteiro só começa a tomar forma de verdade quando a ideia central, a mensagem, a motivação do autor, é descoberta. No quadrinho Balas Contadas, a ideia era escrever sobre amizade e morte.

O projeto foi desenvolvido de maneira que o roteiro, sendo o primeiro passo, tem a maior carga de importância das etapas de produção. O roteiro é um dos processos com menor requisitos técnicos e maior potencial criativo. Esta liberdade na produção pode ser vista como uma vantagem, mas enquanto projetista, quanto maior possibilidade de caminhos a seguir, maior os desafios em configurar as estratégias para aumentar as chances de sucesso do produto final. No caso do roteiro, além de sempre estar em consonância com a mensagem, a produção deve alcançar os seguintes objetivos:

#### **a. Roteiro Profissional**

Apesar de não existir um modelo oficial de roteiro para histórias em quadrinhos, diversas editoras apresentam um modelo para submissão de roteiros para avaliação. Um dos objetivos na criação de roteiro para este projeto é criar um roteiro que esteja apto a ser submetido à avaliação profissional de grandes editoras. Desenvolver um roteiro que esteja dentro dos moldes e alcance o entendimento de um profissional do meio é um dos primeiros passos para tornar o produto final uma publicação profissional.

#### **b. Roteiro como produto próprio**

Neste projeto, o autor é responsável por todas as etapas de produção. Sendo assim, não é estritamente necessário que as etapas individuais estejam absolutamente claras para um outro profissional. Em projetos colaborativos, onde o roteiro e arte são produzidos por dois ou mais indivíduos, é de extrema importância que haja clareza na exposição das ideias, para que o produto final seja o mais próximo possível da visão dos colaboradores. É com esse propósito em mente que o roteiro desde projeto foi preparado de maneira a ser utilizado como produto próprio. Assim, além de garantir uma maior qualidade na etapa sozinha, permite que futuros trabalhos sejam compreendidos por outros profissionais em projetos colaborativos.

O desenvolvimento do roteiro nestes critérios tornou a produção bastante eficiente. Pela quantidade de tempo dispendida na produção de cada etapa, é bastante oneroso exigir que o autor lembre de cada nuance de cada painel passados meses de produção. Com o roteiro desenvolvido desta maneira, todas estas nuances estão descritas e podem ser totalmente utilizadas e exploradas nas etapas futuras, de desenho e finalização.

Book Title, Issue # • Writer's Name (should appear at the top of each page) page number here 1

**SCRIPT FORMAT AND SPECIFICATIONS.** Please create your scripts as follows.

**WRITER'S NAME** (name, address, and phone should appear only on the first page of your script)  
Street Address  
City, State and Zip  
Phone Number

**PAGE ONE** (five panels) (Begin each new story page on a new sheet of paper, label it, and indicate how many panels make up that page.)

Panel 1. Number your panels. Panel descriptions should be typed in standard upper and lower case. Please do not use tabs, alternate fonts, or any other formatting.

**CHARACTER:**  
The "attribution" (the name of the character speaking) should appear in all caps on a separate line from their dialogue. It used to be that all comics were lettered by hand. These days, much of the lettering is done on computer.

**OTHER CHARACTER:**  
Typing the dialogue in standard upper- and lowercase, flush-left, with no tabs or other formatting makes it easy for dialogue to be copied and pasted onto the comics page.

Panel 2. There is no set limit for how much or how little information should be included in each panel description; generally a sentence or two is enough. If there are specific character traits, objects, or placement of either that you need, make sure you tell the artist. The most important thing to remember: if it isn't in the script, don't expect to see it in the art. You'll get best results if you list characters in your panel descriptions in the order (left to right) that they need to speak in the panel.

**SFX:**  
Sound effects are indicated just like dialogue.

**CAP:**  
Captions are indicated the same way. All dialogue, sound effects, and captions should be listed in the order in which they should be read in the final art.

**CHARACTER (thought):**  
Thought balloons are indicated in this fashion. Captions and dialogue should be limited to approximately 25 words per balloon, and about 50 words per panel, max.

Fig. 13: Modelo de roteiro para referência (fonte: darkhorsecomics.com)

Na narrativa gráfica *Balas Contadas*, além de descrever o desenvolvimento da história, a função do roteiro foi a de apresentar o clima desejado nas cenas e atitudes dos personagens, mesmo que sutis.

O roteiro final tem 32 páginas que correspondem às 70 páginas de história e foi desenvolvido em dois idiomas, inglês e português. Nesta etapa do projeto, o autor estava desenvolvendo a estratégia de publicação que, na

época, considerava a possibilidade da publicação simultânea em dois idiomas. A publicação final foi feita na língua portuguesa e é descrita no capítulo “Publicação”.

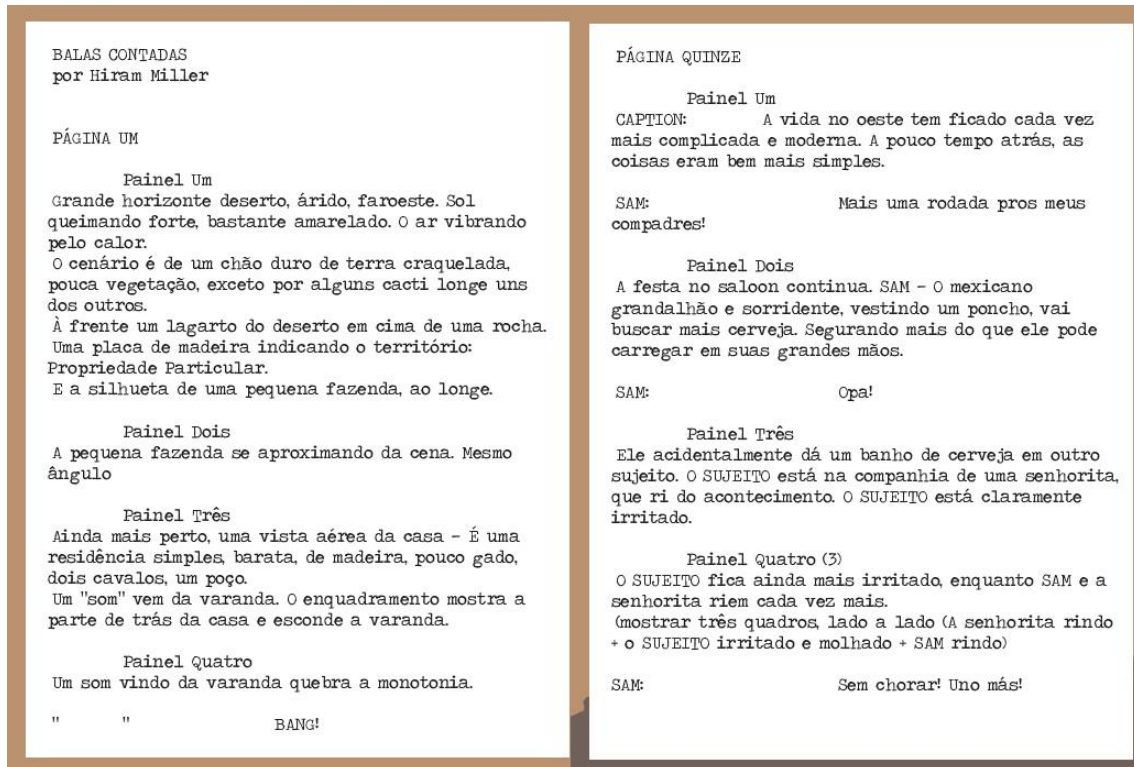


Fig. 14: Páginas 1 e 15 do roteiro do quadrinho Balas Contadas (fonte: autor)

O desenvolvimento da narrativa foi elaborado com base em uma estrutura similar à Estrutura de Três Atos, um método de escrita de narrativas que, embora amplamente discutido e por vezes, negado, apresenta um fluxo de eventos simples e compreensíveis para a elaboração de um roteiro consistente. O professor de literatura Kenneth Rowe, da Universidade de Michigan, foi um estudioso de Shakespeare e drama moderno, além das técnicas envolvidas na construção de roteiros. Rowe (1939) defende o uso da estrutura em três atos em sua obra *Write That Play*:

*“Three movements are clearly more basic to the fundamental structure of a dramatic action than Horace’s five. There is an attack, a crisis, and a resolution. . . There is a natural symmetry and balance with adequate flexibility inherent in the three-act form, with the first act introductory and springing the attack, the second act developing the action to the crisis, and the third act for the resolution.”* (Rowe, 1939)

Rowe defende a simplicidade e simetria da estrutura simples em três movimentos, que podem ser descritos da seguinte maneira:



### 1. Apresentação

No primeiro movimento é feita a apresentação do mundo, dos personagens principais e dos seus objetivos. Os conceitos de Mundo comum e o Chamado para Aventura (CAMPBELL, 1949) também podem ser incluídos neste primeiro ato. É nesta introdução que o argumento da narrativa deve ser apresentada e geralmente é finalizada com o primeiro ponto de virada, ou seja, uma situação em que o personagem toma uma decisão na narrativa em que não há volta.

### 2. Confrontação

Em seguida, o segundo movimento descreve as ações e consequências que conduzem o personagem principal à busca de seus objetivos, assim como os obstáculos enfrentados e conflitos da narrativa. Geralmente é o trecho de maior volume da narrativa, e comporta o maior desafio enfrentado pelo personagem chamado por Campbell de O Confronto com a Baleia e finaliza em um clímax, chamado Provação Difícil (CAMPBELL, 1949).

### 3. Resolução

Finalmente, a resolução dos conflitos e o Caminho de Volta (CAMPBELL, 1949) para o mundo comum. Neste movimento o personagem e a narrativa apresentam as consequências das ações tomadas no confronto e o ato termina com a conclusão da história como um todo.

Embora estruturada, esta apresentação de narrativa não é exatamente rígida. É possível alternar a ordem dos atos para criar sequências mais adequadas à mensagem do projeto. No caso da narrativa gráfica Balas Contadas, produto final deste trabalho, a estrutura foi levemente modificada para contemplar uma história, ou várias, dentro de outra, conforme o modelo a seguir:



A narrativa é iniciada com a apresentação do mundo e personagens, assim como o início do conflito. Porém o confronto é interrompido com uma nova narrativa, iniciada pelo personagem principal, que ocorre paralelamente. O clímax das, agora duas, histórias acontece simultaneamente e as resoluções de conflito ocorrem uma em seguida da outra. Ou seja, quando a narrativa que o personagem conta dentro da história apresenta seu desfecho, também a história como um todo encontra seu fim.

No roteiro final o personagem principal, Teller, descrito no capítulo Perfil de Personagem, é um contador de histórias e é confrontado pelo antagonista, o Xerife. A fim de ganhar tempo para encontrar a solução para o confronto, decide contar uma história. Essa história, que também pode ser descrita em três movimentos, tem uma resolução que permite a narrativa como um todo, encontrar um desfecho.

Um roteiro de cinema que possui estrutura similar à esta é a do filme *Herói*, de 2002, dirigido por Zhang Yimou e escrito por Feng Li, Bin Wang e o próprio Zhang Yimou.

O roteiro do quadrinho *Balas Contadas* foi escrito em um período de 3 meses. Após a criação de toda a história em sequência, foi feita a divisão de páginas e dos painéis de cada página. Estas duas etapas foram desenvolvidas em conjunto com o desenvolvimento de *Layout*, a fim de garantir viradas de página e momentos de surpresa e retenção que contribuíssem com a mensagem da narrativa.

A virada de página é um recurso utilizado para fazer uma revelação ao leitor que causa surpresa e é um efeito praticamente único das narrativas visuais.

“Por exemplo, uma aparição repentina é um artifício normalmente usado para causar surpresa ou impacto. [...] Às vezes, um narrador de quadrinhos pode tentar usar o virar de uma página para provocar uma surpresa” (EISNER, 2010)

Geralmente, o personagem da narrativa vê ou percebe algo que o leitor não é capaz de observar, e a revelação na nova página gera o momento surpreendente. Para isso, o último momento antes da revelação deve estar imediatamente antes da próxima virada de página e ocorre na maioria dos casos, no último painel da página à direita do leitor. A seguir, um exemplo de virada de página da narrativa *Balas Contadas*, desconsiderando os outros painéis para enfatizar o conceito apresentado.



Fig. 15: Exemplo de virada de páginas 19 e 20 do quadrinho Balas Contadas (fonte: autor)

A intenção do autor é a de aumentar o suspense criado pela página 19, que é a página à direita do leitor, no produto físico) devido a ameaça da arma de fogo e sua reação de surpresa, pego desprevinido. A virada de página revela que o personagem Dr. Chumbo fora salvo por seu companheiro. Este tipo de dinâmica é interessante na arte sequencial pela facilidade que o leitor tem de voltar a página e rever ou, reler, o momento quantas vezes for necessário para prosseguir a história. Se a revelação da surpresa for bem executada, essa virada de volta acontecerá naturalmente.

Já o momento de retenção funciona de maneira mais sutil. Em uma narrativa gráfica, onde o controle do ritmo de leitura está totalmente nas mãos do leitor, é importante apresentar momentos onde a atenção seja retomada para a história. Uma das maneiras que o autor encontrou de fazer esse tipo de retenção foram as transições de cena:



Fig. 16: Momento de retenção (p.26 e p.27) no quadrinho Balas Contadas (fonte: autor)

Todos estes momentos foram definidos na etapa de criação do roteiro. Os exemplos apresentados mostram as composições já finalizadas de desenho, arte-final e cores, mas sem a aplicação do letreiramento. Isso ressalta a importância de uma estrutura de roteiro sólida, devido ao trabalho e energia gastos neste ofício que é a arte sequencial. Contudo, antes das composições estarem completas neste nível, a próxima etapa na sequência de desenvolvimento é a mais importante para que a estrutura criada no roteiro seja representada de maneira a contribuir com a mensagem. Esta etapa é chamada de criação do *Layout*.

### 6.1.1 O Título: Balas Contadas

Embora a atribuição do nome oficial só foi acontecer por volta da metade do desenvolvimento, a essência do título foi construída desde a primeira ideia. Primeiro, era essencial que o título deixasse claro ao público algumas características da narrativa e complementasse a idéia central do projeto. O quadrinho é sobre uma história de faroeste, com alguma dose de violência, inerente ao tema, e mais do que isso, é uma história sobre perda. E não sobre qualquer perda.

Diferente dos filmes de faroeste, uma situação de tiroteio é incrivelmente tensa e, o que o cinema por muitas vezes deixa o público



esquecer, é que a munição é um recurso limitado. Quando o conflito se apresenta e a munição é escassa, atenha-se à ela com todas as forças.

Na vida real, as amizades são, talvez, o recurso mais escasso. E é quando se perde uma delas, que tentamos segurar as que restam o mais forte possível.

Com essa analogia, nasce o título *Balas Contadas*. Onde o personagem principal, um contador de histórias, vai falar sobre seus companheiros em uma história sobre o valor das amizades duradouras, suas vitórias e suas perdas.

## 6.2 Perfil de Personagem

Continuando o desenvolvimento do roteiro, definida a mensagem geral da narrativa: uma aventura de Velho Oeste sobre o valor da amizade e o peso da morte, é necessário criar ou ajustar os agentes dessa narrativa. O personagem não apenas transforma o mundo narrativo em que vive, causando ou solucionando conflitos, mas também é parte do conjunto de símbolos que representa o objetivo da obra.

A narrativa gráfica *Balas Contadas* apresenta diversos personagens que constroem e contribuem à narrativa sobre amizade e perda, sobre vitórias e derrotas, e sobre morte. Na construção desses personagens, considera-se o mesmo peso entre personagens principais, protagonistas ou antagonistas. É preciso entender o máximo possível sobre quem são e como esses personagens interagem com o mundo construído na narrativa. Um desses métodos é o desenvolvimento de um *perfil de personagem*.

No perfil de personagem ou *character profile*, em inglês, é papel roteirista descrever o máximo de qualidades dos personagens, grupos e arquétipos utilizados na narrativa. A descrição pode variar baseada no contexto de cada personagem, onde nenhuma informação é perdida. Em geral, é feita uma relação dos atributos físicos, interações sociais, atitudes particulares e trejeitos, inclusive os objetos e lugares que o permeiam, vestimentas, pertences pessoais e locais que frequenta. Além disso, é importante atentar-se aos valores de moralidade, à alguma descrição das atitudes comuns do personagem, frases, manias ou desejos e aspirações. Enfim, tudo que completar o personagem ao mesmo tempo complementa a narrativa. Com essas características em mãos o autor pode conduzir a história com muito mais controle e os objetivos determinados na elaboração do roteiro podem ser alcançados com melhor clareza.

A seguir, serão demonstrados alguns exemplos de perfil de personagem utilizados como guia na narrativa gráfica *Balas Contadas*.

## Personagem — *O Bando Ébrio*

O Bando Ébrio, ou bando de bêbados, são foras da lei procurados por crimes de violência, incluindo roubo e homicídio à mão armada, embora a legitimidade das acusações seja duvidosa. Nenhum cidadão reporta roubos de valores ou pertences, apenas bebidas: licor, whisky, tequila e cerveja. Também nenhuma morte é desligada de atos de legítima defesa. É difícil tratá-los como criminosos sem escrúpulos, como os Coiotes Selvagens, mas bons moços, eles não são. O número de integrantes do bando é incerto e estão espalhados por todo o país. Todos utilizam nomes falsos, alcunhas e apelidos. Por um bom tempo, o dito líder do grupo, TELLER, e outros cinco comparsas andavam juntos pelo país provocando caos, terror e pânico aos saloons. Rumores contam que a herança de um familiar levou o grupo à ruína, tamanho era o tesouro. O mandato de busca e captura chega à recompensa de 5 mil por membro.

## Personagem — *TELLER*

Características físicas:

Teller é um homem caucasiano de cabelos longos, repartidos ao meio, bigode e cavanhaque. Quando mostrado mais velho, tem mais rugas e cabelos brancos, as marcas nos cantos dos olhos mostram sua idade.

Seu rosto é branco e tem manchas vermelhas do tempo e do sol.

Usa um lenço vermelho em volta do pescoço, uma capa marrom claro estilo sobretudo rente ao corpo, aberta atrás na altura da cintura até as pernas. Um cinto com munição em volta para seu revolver *peacemaker*.

Características gerais:

Teller é um contador de histórias, um alcoólatra, um homem bom e um fora da lei.

É alguém que deseja a paz para si e não mede esforços para mantê-la.

É calmo e concentrado, um atirador decente e um cavaleiro medíocre.

Sua arma é uma *Single Action Colt.45 Peacemaker*

Sua bebida é o *whisky*.

## Personagem — *COWA*

Características físicas:

Cowa é um homem alto, esguio, de cabelo crespo, bochechas e lábios polposos.

Usa óculos redondos de vidro que ajudam a enfatizar sua expressão serena e analítica. Veste sempre uma camisa amarela de botões e mangas compridas abotoadas e nem sempre, seu chapéu, que mantém preso às costas com um laço preso no pescoço por um medalhão.

Características gerais:

Cowa é o cowboy definitivo, o protetor, o valente que toma um trago ou um tiro e não faz cara feia.

Ele tem resistência sobre-humana, de origem desconhecida.

É alguém que se jogaria na frente de uma bala para salvar um amigo, mesmo se soubesse que não aguentaria.

Sua arma é um revolver *Colt Dragoon*

Sua bebida é a cerveja, a vodka, o vinho, o elixir... qualquer coisa que tenha álcool, mesmo que tenha antes servido de cinzeiro.

### **Personagem — Dr. CHUMBO**

#### Características Físicas:

Doutor Chumbo é o menor do bando, ruivo, com sardas, sobrelhas grossas e um sorriso sarcástico. Veste sempre um sobretudo feito para alguém maior que seu tamanho, mas com um propósito. Pela sua *expertise*, produz suas próprias arma e munição, muito mais letais que as produzidas no mercado, e as esconde em sua jaqueta para situações de emergência.

#### Características Gerais:

Doutor Chumbo tem esse título pelos seus conhecimentos em química, manipulação de metais e produção de elixires. Embora nunca alguém tenha pedido os papéis comprovando o título, devido ao perigo da proximidade com um sujeito tão... explosivo. Dr. Chumbo é tão inteligente quanto é ranzinza.

Sua arma é uma escopeta caseira

E nunca tomou uma gota de álcool.

### **Personagem — DEGENERADO**

#### Características Físicas:

Degenerado é um mal-encarado com um cabelo moicano e barba volumosa.

Tem adornos de origem indígena, como uma pena amarrada em seu cabelo e um colar de ossos que cobre o peito.

#### Características gerais:

O Degenerado é um homem de poucas ou nenhuma palavra. Não fala do seu passado e não se sabe que tipo de atrocidades fez para ganhar o apelido. Ele é o lobo solitário, símbolo de brutalidade e selvageria, mas para sempre leal ao bando.

Sua arma é uma faca de combate militar, a primeira arma que conseguiu e a única que já usou.

Sua bebida é o rum.

### **Personagem — SAM**

#### Características Físicas:

SAM é um grandalhão que está sempre sorridente. De origens para lá da fronteira, veste sempre seu poncho da cor roxo, sua camiseta de vaqueiro na cor lilás e um chapéu que protege seus poucos cabelos do calor do deserto.

#### Características Gerais:

SAM não é grande só em tamanho. É considerado o mais bondoso, respeitador e carinhoso do bando. É proficiente em diversas categorias de armas de fogo e combate desarmado, frutos de um breve, porém intenso, treinamento militar. Apesar disso, é incapaz de machucar alguém que não mereça.

Além de ser o melhor atirador do bando, é também o mais modesto. SAM é o bom amigo que quer apenas se divertir na companhia de seus parceiros.

Sua arma é um rifle Winchester de gatilho modificado.

Sua bebida é a tequila.

### 6.3 *Layout*

Após a criação do roteiro completo, isto é, a descrição de todos os eventos que acontecem na narrativa, a divisão de todas as cenas em páginas de quadrinho e a definição de todos os momentos da página em painéis, é preciso definir como será feita a composição visual de cada página. Os painéis das histórias, também chamados de quadros são os responsáveis pela continuidade narrativa e a sequência de quadros, pela composição da página e apresentação da história. A interpretação dos espaços entre os momentos, denominados de sarjeta, é o que Scott McCloud chama de conclusão. É o momento onde a sequência de quadros e sua composição apresenta o significado e conduz o fluxo da narrativa.

“Os quadros das histórias fragmentam o tempo e o espaço, oferecendo um ritmo recortado de momentos dissociados. Mas a conclusão nos permite conectar esses momentos e concluir mentalmente uma realidade contínua e unificada. Se a iconografia visual é o vocabulário das histórias em quadrinhos, a conclusão é a sua gramática.” (MCCLLOUD, 2005)

A estrutura em que é feita a composição dos painéis em uma página de quadrinhos é chamada de *Grid*. Assim como qualquer composição editorial, esta estrutura permite a organização e o controle da hierarquia das informações. A configuração do Grid deve adequar-se à mensagem pretendida na narrativa e pode ser seguida de maneira rígida ou não.

A imagem a seguir mostra configurações de Grid não linear e linear:

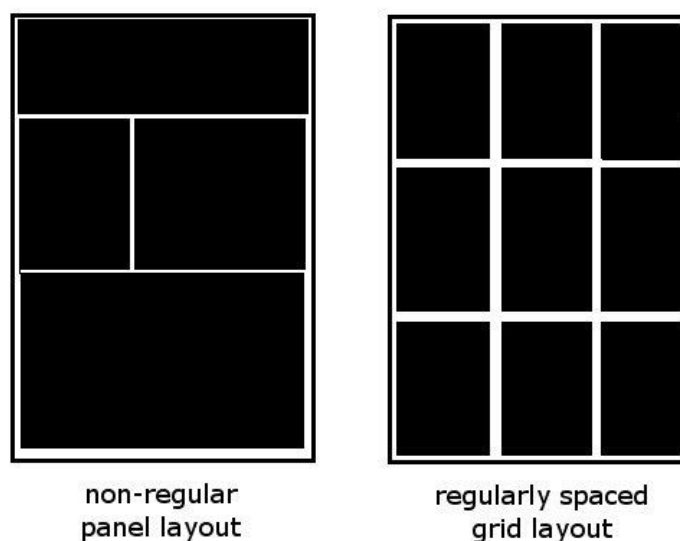


Fig. 17: *Grids lineares e não lineares* (fonte: Sauray Mohapatra)

Uma estrutura linear, como a do “Grid em nove painéis” apresenta uma configuração rígida e, embora muito utilizada pelos mestres da arte sequencial, não foi considerada adequada para o desenvolvimento deste trabalho que exige um nível de flexibilidade para as composições, devido à quantidade de tempo para execução e maior possibilidade de aprendizado em configurações que permitam a experimentação.



Fig. 18: Exemplos de *Grid* em 9 painéis. (fonte: Watchmen, 1986)

Além disso, para a narrativa gráfica Balas Contadas, buscou-se apresentar a história de maneira a fazer reverência à cinematografia dos filmes de faroeste, de ação e aventura. Assim, uma das configurações estudadas foi a da série de quadrinhos *Punisher Max*, em que a formatação dos painéis segue proporções que lembram as de cinematografia, mas ainda permitem variações no tamanho dos quadros e a quebra de composição.



Fig. 19: Exemplos de Grid com painéis variados (fonte: Punisher Max)

O *Layout* de todas as páginas foi desenhado considerando as orientações definidas no roteiro e a composição visual da narrativa nas páginas. Com todas as páginas do roteiro traduzidas em esboços, tem-se o *layout* final da narrativa gráfica, onde é possível ter a primeira visualização completa do produto final, mesmo em seu estágio mais bruto. Com este primeiro MVP, é possível fazer as primeiras leituras e revisões do conteúdo completo do produto final e então, fazer os ajustes necessários para as próximas etapas.

O processo de elaboração do *Layout* das páginas é uma etapa que envolve um nível de criatividade consideravelmente maior que um nível técnico. Nesta etapa, é extremamente importante que o planejamento da composição narrativa visual esteja em conformidade com o roteiro e com a mensagem, mais do que a clareza com que essas informações são apresentadas. Os passos seguintes ao *Layout*, de desenho à grafite, arte-finalização, cores e letreiramento, embora possuam certo nível de criatividade envolvido no processo, fundamentam-se em técnica para a apresentação do conteúdo e necessitam de uma estrutura consolidada para o sucesso na apresentação das ideias, conquistado nesta etapa de *Layout*.

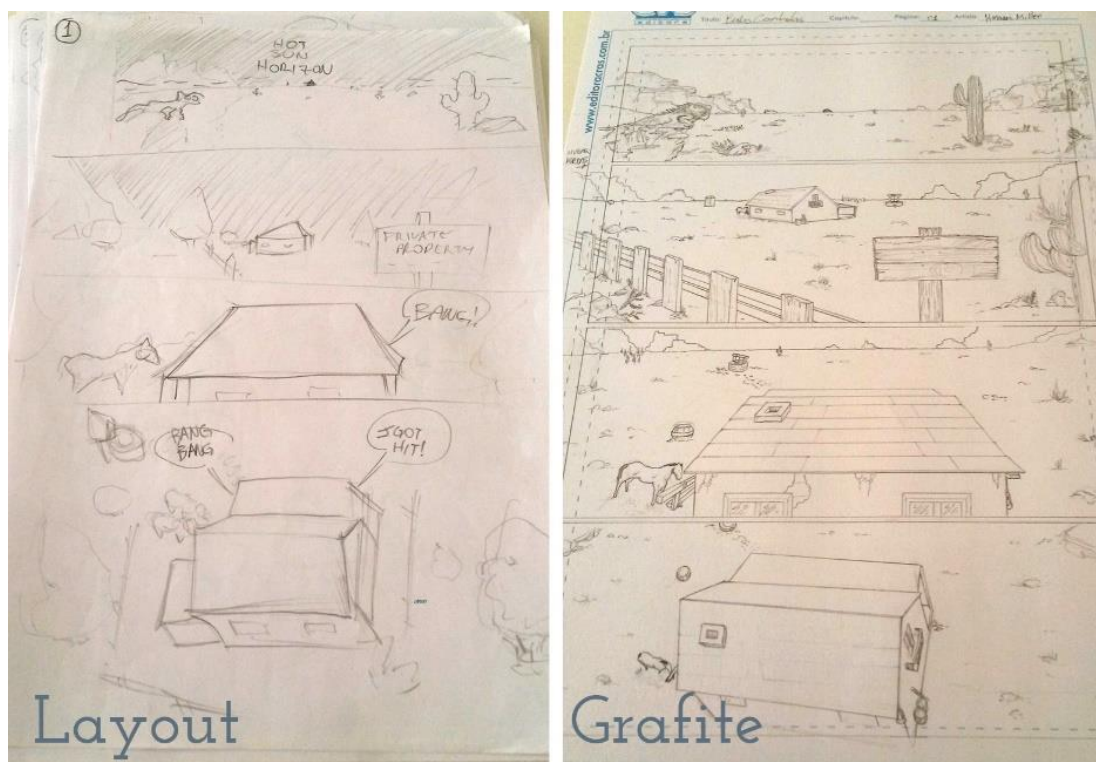


Fig. 20: Exemplo de Layout e Gravite da página 1 do quadrinho Balas Contadas (fonte: autor)

#### 6.4 MVP — Avaliações durante a produção

Antes de seguir com as etapas de produção, houve dois momentos em que parte do público teve acesso ao material produzido e pôde retornar críticas e percepções iniciais referentes ao que foi produzido. Estas avaliações, também chamados de *feedback*, são importantes para validar, mesmo que de maneira limitada, os caminhos percorridos na produção e permitem ajustes em uma fase inicial do projeto, onde é possível maior número de mudanças e correções.

Esta etapa adicional de avaliação ocorreu em dois momentos:

##### a. Introdução da narrativa gráfica Balas Contadas: 14 páginas

A partir das primeiras 14 páginas de roteiro, foi elaborado um layout provisório contendo a composição visual destas páginas, onde o leitor poderia acompanhar o texto descrito no roteiro em um esboço das páginas, simulando a experiência da leitura do produto final.

O protótipo consistia de um arquivo digital em “.pdf” contendo as 14 primeiras páginas do roteiro em texto, acompanhado um segundo arquivo de 14 páginas desenhadas apenas por esboços e traços simplificados. O texto das caixas de diálogo, chamado letreiramento, foi escrito na língua inglesa, já que neste estágio do projeto uma das possibilidades era a da

publicação em dois idiomas. Este protótipo foi enviado à 6 pessoas, sendo duas do público mais próximo ao autor, duas do público geral e duas de potenciais públicos.

O resultado desta primeira avaliação foi bastante satisfatório, as críticas repassadas ressaltaram pontos positivos como: bom ritmo de narrativa, retenção da leitura, boa apresentação do cenário de faroeste e curiosidade para ver o restante da história. Vários pontos negativos também foram apontados como: erros gramaticais e sugestões de melhorias para certas composições. De maneira geral, a experimentação de submeter a introdução a avaliação, mesmo na sua fase mais inicial, foi extremamente frutífera e contribuiu para o desenvolvimento do projeto.

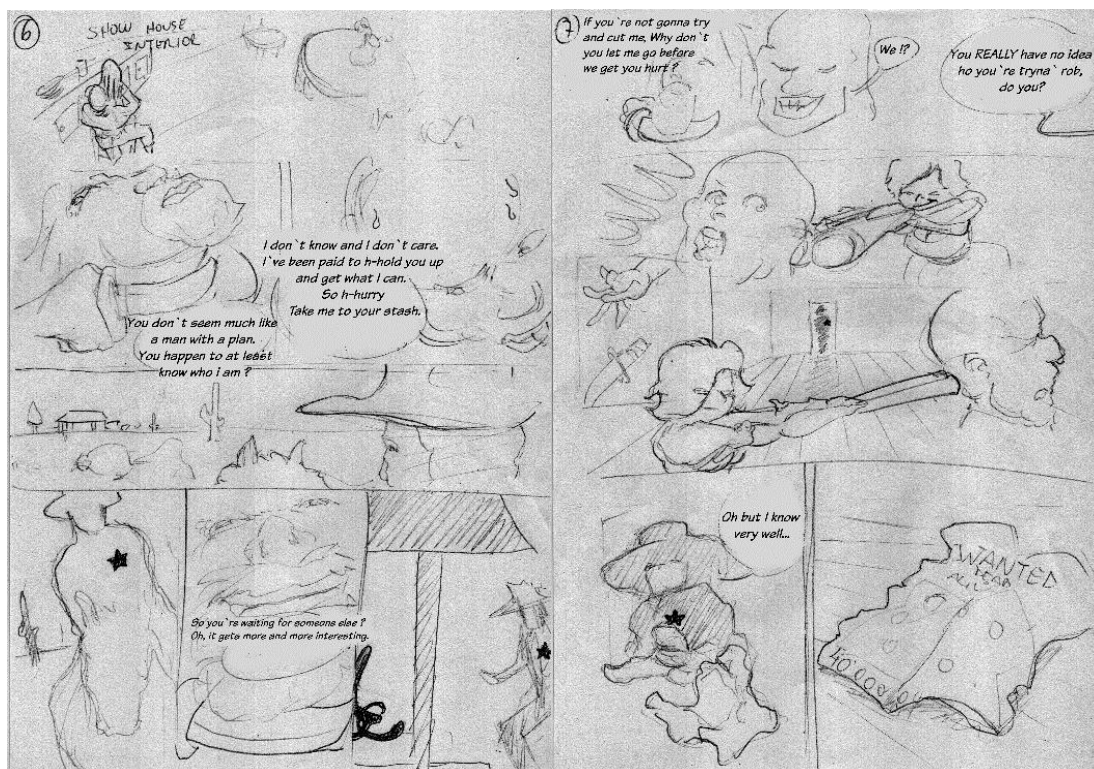


Fig. 21: Páginas 6 e 7 da introdução apresentada para avaliação do público (fonte: autor)

## b. Roteiro completo: 70 páginas de roteiro e sem layout

Em um segundo momento, foi repassada para avaliação a primeira versão do roteiro completa, chamada *first draft*, agora nos dois idiomas, contendo as 70 páginas da história, com todas as descrições das cenas, narrações, diálogos e divisão de páginas. Neste caso, apenas o roteiro em texto foi apresentado.

O mesmo público foi selecionado, porém levou-se em consideração a afinidade com literatura em geral e literatura de quadrinhos para a escolha dos avaliadores. Então, o roteiro completo foi repassado para 3 pessoas do público, sendo duas próximas e uma do público geral.



O resultado foi, novamente, bastante positivo e as críticas destacavam a sequência interessante de eventos, os diálogos cativantes e divertidos e também, a curta duração da narrativa.

A partir desta etapa, foram feitas modificações pontuais no roteiro e iniciado o processo de *layout* para todas as páginas e, em seguida, o desenho a grafite.

## **6.5 Desenhos a grafite, arte-finalização e cores**

Com o roteiro e o *layout* de todas as páginas finalizados, foi iniciada a série de etapas mais trabalhosa do projeto, a criação dos desenhos a grafite, o acabamento destes com tinta nanquim e a colorização feita por meio digital.

Na produção de quadrinhos, principalmente independente, as técnicas utilizadas nestas etapas são de livre escolha do autor. Na verdade, a escolha das técnicas e materiais de finalização artística do projeto são em muitos casos o toque de identidade que cada autor independente traz como proposta única de valor para seu trabalho. É também nesta série de etapas que os objetivos pretendidos e a mensagem devem ser expressados através do produto visual, ou seja, as decisões de formato de página, traço, estilo, cor, composição e detalhamento são escolhas não só meramente artísticas e poéticas, mas têm uma relação direta com a proposta do autor e de seu negócio de produção autoral.

A partir desta etapa, quaisquer grandes mudanças no planejamento e execução do produto final são consideravelmente difíceis. O desenvolvimento ainda deve estabelecer o período da curva de aprendizado e considerar eventuais falhas por parte do processo, porém, o tempo estipulado para a entrega do produto final e, mais adiante, o compromisso com o público responsável pelo financiamento do projeto, implicam um senso de urgência que demanda maior precisão na execução.

Esta série de etapas, juntamente com o roteiro, são também a vitrine com que o artista mostra seu potencial profissional. Com isso, a fim de trabalhar nos moldes das editoras profissionais, o autor decide então por desenvolver o projeto com as seguintes características:

### **6.5.1 Páginas inteiras**

Embora o método de criação das composições seja bastante particular de cada autor, é considerado padrão na indústria dos quadrinhos que o desenhista desenvolva a narrativa da página em uma tela, chamada *canvas*, com as mesmas proporções da página inteira do produto final. O artista deve

ser capaz de pensar não só nos painéis individuais de cada página, mas pensar na narrativa da página como um todo.

Todos os desenhos foram desenhados em páginas inteiras tamanho A3, nas proporções dos quadrinhos americanos (170mm x 260mm), com margens e sangrias (10mm). A princípio, o formato americano padrão seria utilizado, mas durante a edição foi decidido que um formato levemente maior faria jus ao trabalho artístico desenvolvido, valorizando a arte e trazendo maior clareza na mensagem. Este tipo de mudança evidencia que a produção dos desenhos em um grande formato permite maior liberdade na decisão do formato final, desde que seja trabalhado sempre com redução.



Fig. 22: Páginas do Balas Contadas em tamanho A3 em grafite. (fonte: autor)



Fig. 23: Páginas do Balas Contadas em tamanho A3 em grafite. (fonte: autor)

### 6.5.2 Desenho e arte-final tradicional

São conhecidos como técnicas de desenho tradicional nas histórias em quadrinhos a utilização de grafite para os desenhos que compõem as páginas e tinta nanquim no trabalho de arte finalização, que consiste em reforçar as linhas do lápis, possivelmente as substituindo. Este método de criação é particular de cada autor, embora a maioria dos grandes estúdios e editoras utilizem as técnicas de desenho tradicional como padrão.

Todas as 70 páginas em formato A3, além da capa, foram desenhadas à grafite e finalizadas a nanquim, com pincel e canetas descartáveis. A fim de preservar o desenho original a grafite, todas as páginas foram arte-finalizadas em novas folhas, fazendo o uso de uma mesa de luz. Assim, além da possibilidade de se manter um arquivo de todo o processo, é possível submeter as duas etapas, grafite e arte-final, a avaliação de portfólio para futuros projetos.

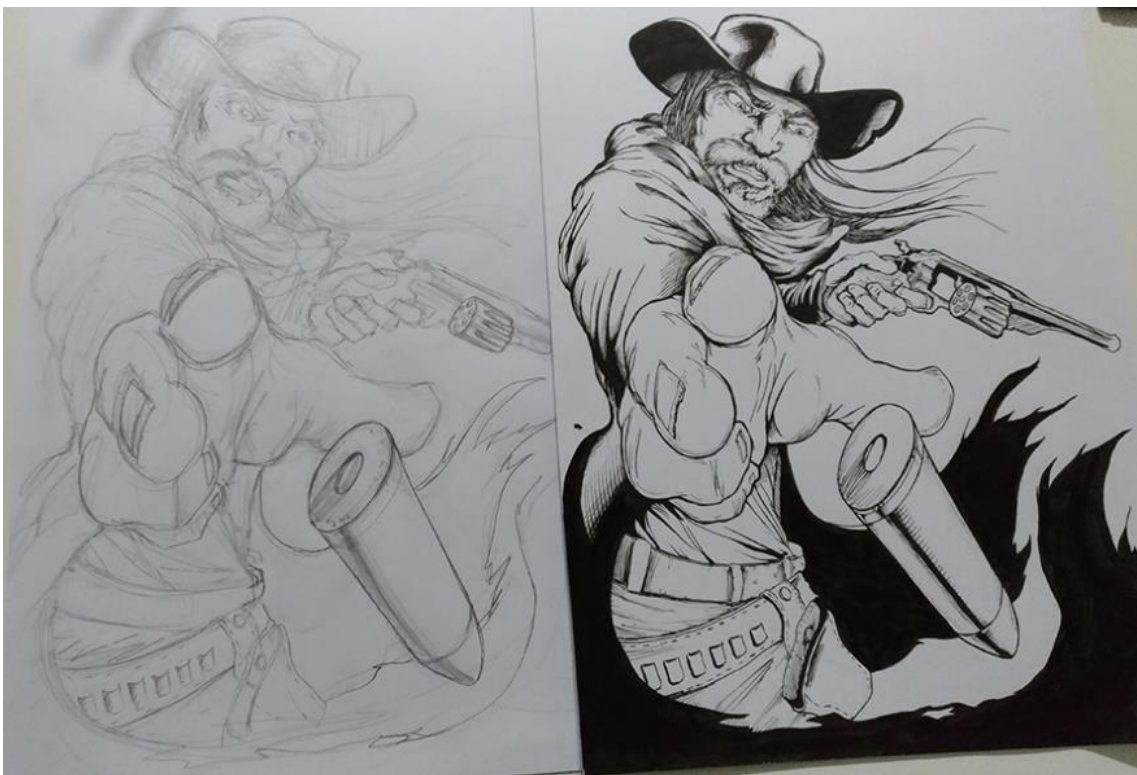


Fig. 24: Capa do Balas Contadas em grafite e arte-final em nanquim (fonte: autor)



Fig. 25: O processo de arte-finalização se repete nas 70 páginas (fonte: autor)

### 6.5.3 Pintura digital

A pintura das páginas em um projeto de quadrinhos, embora não obrigatória, é um dos maiores desafios no processo de criação. Para quadrinhos independentes, devido ao custo de publicação elevado à medida em que são utilizadas mais cores, é muito comum que os miolos, a parte interna das publicações, seja produzida e impressa com apenas uma ou duas cores da escala CMYK.

No projeto Balas Contadas, foi decidido fazer o uso da cor no produto final de maneira digital, ou seja, com auxílio de programas de computador, pois além do exercício em um processo que o autor não domina, o produto final em cores, se bem produzido, apresenta consideravelmente mais valor ao consumidor final. Ainda, como parte dos objetivos é a entrada no mundo da arte sequencial profissional, mostrar o uso das técnicas é fundamental para registrar o preparo do autor. Scott McCloud defende o uso de cores quando se busca maior nível de realismo e simbolismo na narrativa:

A diferença entre quadrinhos em preto e branco e em cores é profunda, afetando cada nível da experiência de leitura. Em preto e branco, as ideias por trás da arte são comunicadas de maneira mais direta. O significado transcende a forma. Em cores planas, as formas assumem mais significância. O mundo se torna um *playground* de forma e espaço. E, através de cores mais expressivas, os quadrinhos podem transmitir sensações que só a cor é capaz de proporcionar. (MCLOUD, 2005)

E complementa:

Nós vivemos num mundo em cores, não em preto e branco. Os quadrinhos coloridos sempre vão parecer mais "reais". Como o leitor de quadrinhos busca muito mais do que só "realidade", a cor nunca vai substituir inteiramente o preto e branco. Uma coisa é certa: quando bem usada, a cor pode — assim como os quadrinhos — resultar em mais do que a soma de suas partes. (MCLOUD, 2005)

As cores do produto final têm como objetivo elucidar o contexto da narrativa, principalmente o clima de faroeste, com cores em tons terrosos, e a sensação de um Sol imperdoável, do calor constante do deserto, em cores fortes e vibrantes. Outra característica decisiva nas escolhas da paleta são as personalidades distintas dos personagens, principais ou não. A variação na paleta de cores possibilita fazer afirmações sobre os personagens sem o uso de palavras.



Fig. 26: Cores Base dos personagens do quadrinho Balas Contadas (fonte:autor)

A escolha de cores quentes e vibrantes no cenário auxiliam na criação da atmosfera de faroeste. Como uma história de aventura, o clima e desértico representado pelas cores quentes é apresentado como símbolo de

aventura e perigo, enquanto as cores frias simbolizam um sentimento de tristeza e lamento.

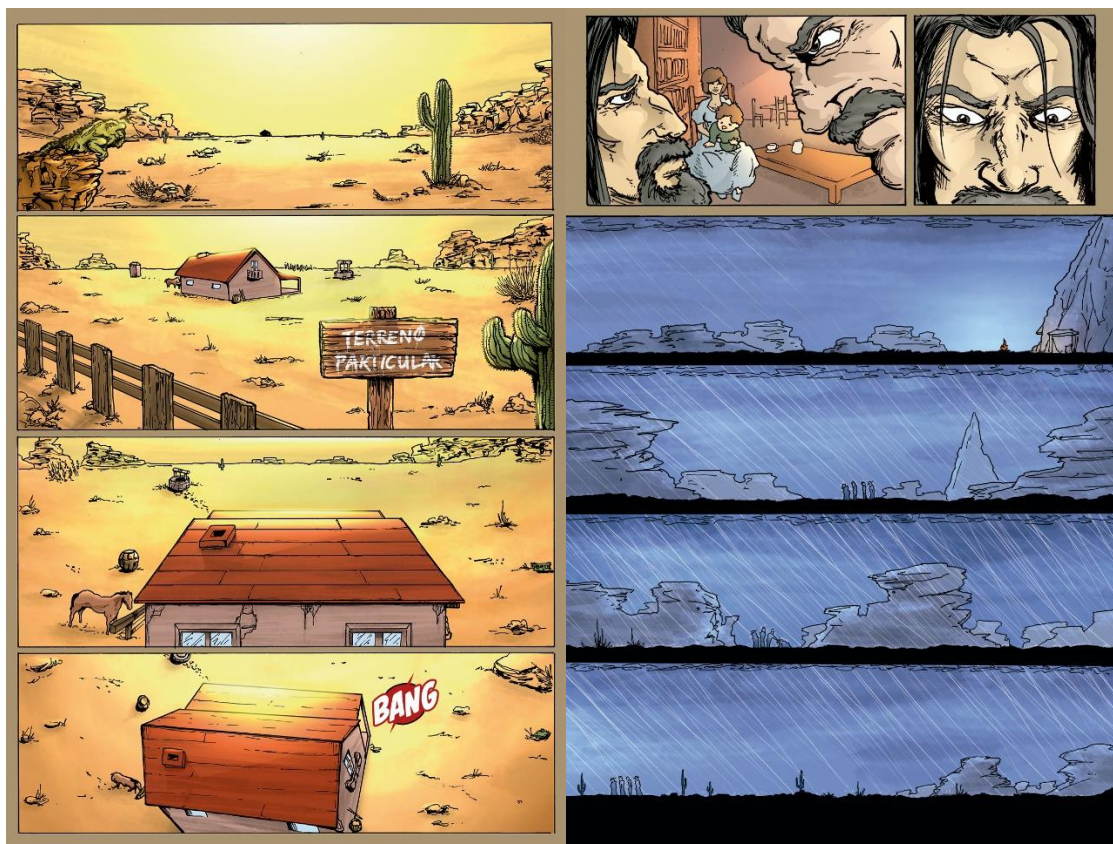


Fig. 27: Páginas 1 e 65 do quadrinho Balas Contadas, mostrando o uso das cores em cenas de aventura e tristeza, respectivamente (fonte: autor)

A narrativa gráfica Balas Contadas, produto final deste projeto, tem 70 páginas de história e outras 10 páginas de conteúdo editorial e uma breve descrição do processo de criação. Para uma narrativa gráfica, o número de páginas deste produto não é considerado elevado, por isso, ao invés da marcação editorial indicando o número de páginas, foi utilizado um esquema de cores nas bordas do quadrinho. Estas bordas tem o objetivo de dividir as cenas de maneira a não interferir com a narrativa, como por exemplo no formato de capítulos com início e fim marcados por texto, além de representar, de maneira branda, a emoção pretendida com a cena em que estão presentes.

Este tipo de recurso é utilizado para quebrar a monotonia das margens e corroborar com a mensagem da narrativa de cada página e de cada cena.

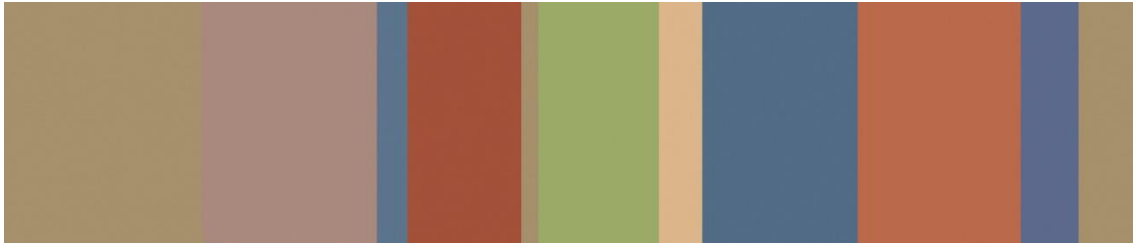


Fig. 28: Sequência de cores nas margens do quadrinho Balas Contadas (fonte: autor)

Após desenhadas, arte-finalizadas e coloridas digitalmente, as páginas do quadrinho Balas Contadas estão prontas para o processo de edição, revisão e letreiramento, as últimas etapas antes do envio para impressão.

## 7. Letreiramento

A relação entre texto e imagem na criação de histórias em quadrinhos começa na criação do roteiro, etapa primordialmente textual, onde são descritos todos os elementos da narrativa, visuais e textuais, sejam eles verbalizados em texto pelos personagens, ou não. Neste trabalho, embora o autor do roteiro seja o mesmo indivíduo criador da arte, é importante que exista clareza no que é apresentado de maneira visual, sejam imagens ou textos. Sempre valorizando a mensagem da narrativa e a forma.

Não existe nenhuma proporção estabelecida de palavras por figura num veículo em que as próprias palavras (o letreiramento) fazem parte da forma. A arte sequencial opera sob um método empírico que define a imagem ou como “visual” ou como “ilustração”. Defino visual como uma série ou sequência de imagens que substitui uma passagem que seria descrita apenas por palavras. A ilustração reforça (ou ornamenta) uma passagem descritiva. Simplesmente repete o texto escrito. (EISNER, 2010)

Os elementos textuais da narrativa gráfica Balas Contadas são, em sua grande maioria, momentos de diálogo entre personagens. A escolha da tipografia levou em consideração que os diálogos estariam representados em caixas de diálogo de cores claras e sólidas, nas cores branco e amarelo, e também o traçado no estilo de desenho do autor, que apresenta linhas variáveis em espessura e, por vezes, tortuosas.

A fonte selecionada para a composição das caixas de texto foi a *Might Makes Right BB*, desenhada por Nate Piekos, disponibilizada sob licença em *Blambot.com*, site especializado em fontes para quadrinhos e criadas por profissionais.







Fig. 30: Aplicação de tipografia no quadrinho Balas Contadas (fonte: autor)



Fig. 31: Aplicação de tipografia no quadrinho Balas Contadas (fonte: autor)

## 7.1 Onomatopeias

Neste tipo de mídia visual e textual, geralmente se faz necessário o uso de palavras escritas que, visualmente, traduzem o som de barulhos, ruídos, estrondos, assemelhando-se com o a resposta auditiva que estes sons produzem. Em quadrinhos de faroeste, principalmente os clássicos, como *TEX*, *Ringo Kid* e *Wyatt Earp*, as onomatopeias auxiliam a criar a atmosfera do tiroteio de *cowboys* e bandidos, com os painéis poluídos de sons e fumaça saindo de suas armas.



Fig. 32: Personagem Tex Willer (Fonte: José Ortiz)

Na narrativa gráfica *Balas Contadas*, seguindo uma tendência de quadrinhos para público maduro, com doses consideráveis de violência e reflexões sobre a vida, o uso de onomatopeias foi praticamente eliminado. O objetivo é que o leitor faça a imersão total na narrativa, criando os sons e consequências das ações (as conclusões, de McCloud) em sua própria cabeça.

Para deixar clara a proposta desde o princípio, as páginas introdutórias têm esta função, assim como a capa, de ditar o tom da

narrativa. Assim, em um quadrinho onde o tema principal é o valor da amizade e o peso da perda, as consequências das armas de fogo sejam levadas mais a sério, se o “som do tiro” acontecer na interpretação do leitor imerso. Na página de abertura da narrativa, a sequência é esta:



Fig. 33: A primeira página de história do quadrinho Balas Contadas (fonte: autor)

Nota-se que, no último quadro, existe uma onomatopeia, comumente associada ao som de um tiro nos quadrinhos clássicos de faroeste: “BANG”

Apesar de sutil, esta mensagem no último quadro é bastante poderosa. Até aí, a leitura indica que a paz desta casa isolada foi violada, assim como a tranquilidade da leitura foi interrompida, logo de início. E então vem, após uma virada de página, o painel seguinte:



Fig. 34: Primeiros painéis da segunda página (fonte: autor)

A revelação de que os tiros, não são tiros vindos de armas, mas sim, de uma criança ao brincar de *cowboys* e bandidos. Essa sequência de dois quadros tem bastante significado na obra. Primeiro, é uma afirmação de que sim, está tudo em paz, na narrativa, na casa, na família. Em um cenário tão cheio de perigos como o deserto da fronteira, poder sentar à varanda e aproveitar a companhia de seu filho enquanto brinca de “BANG, BANG” é um luxo para poucos. E mais que isso, o uso destas onomatopeias só ocorre neste momento da narrativa inteira. O autor faz uma afirmação de que o “BANG BANG” é coisa para crianças e a vida real, dentro da narrativa, é algo a ser levado a sério.

Este é um exemplo de como a apresentação da linguagem visual e textual pode transmitir a mensagem pretendida, neste caso, de respeito à vida e à morte, em vários níveis.

## **8. Divulgação e Publicação**

Paralelamente ao processo de desenvolvimento do produto final, foi estabelecido que a narrativa em sua forma física, impressa em papel de alta qualidade, contribuiria com os dois objetivos principais: presentear os amigos próximos de maneira mais significativa e ter em mãos um produto de nível profissional para o desenvolvimento de uma carreira na indústria dos quadrinhos. Assim, começaram os estudos das possibilidades de publicação independente.

Independentes ou não, existe a possibilidade da publicação por uma editora, que por sua vez pode ser considerada independente, por trabalhar com autores independentes nas suas publicações, ou editoras não independentes, que geralmente possuem maior capacidade de produção e visibilidade no mercado editorial. Em ambos os casos, o processo de publicação por editora é bastante competitivo e demorado.

No futuro, o autor deste projeto pretende trabalhar em conjunto com editoras, consolidadas ou não, para a produção de novos materiais. Para este projeto, que tem uma janela de tempo limitada e objetivos específicos que miram no trabalho profissional, uma solução possível é a auto publicação.

A impressão de um produto no formato de livro, com 80 páginas, dimensões de 180mm x 275mm, lombada quadrada, papel de alta qualidade e quatro cores, é uma impressão com custo bastante elevado. Como forma de negócio, é preciso que a estratégia de publicação esteja de acordo com os objetivos e também com a realidade do projeto. Pensando em um produto-final comercializável, o método de impressão deve comportar uma quantidade razoável de unidades e um preço acessível para o público.

Basicamente, existiam duas possibilidades para a auto publicação do produto final em forma física:

### **8.1 Impressão sob demanda**

Conhecida como *print on demand*, é uma forma de publicação onde os exemplares são produzidos à medida em que existe a oferta. A produção, que é feita por impressoras a *laser*, chamadas de impressão rápida, acontece por unidade, a partir do pedido do comprador. Esta solução é viabilizada por sites como *kablam.com* e *printninja.com*. Embora o produto tenha qualidade razoável e esteja de fato, publicado, o custo de produção é muito alto, devido à escala ser tão reduzida. Esta seria uma solução viável apenas para a

produção de poucas quantidades e satisfariam somente a primeira parte do objetivo, a de homenagear os entes queridos.

## 8.2 Impressão Offset

O tipo de impressão mais utilizado nas médias e grandes publicações. É caracterizado pelo método de produção das chapas que realizam a impressão, pela grande quantidade de unidades que são produzidas por vez e, como consequência, pela redução do custo por unidade. Porém, este método de impressão só se torna interessante para tiragens de pelo menos 500 exemplares e o custo por unidade se torna razoável a partir de 1000 exemplares. Lembrando que estas métricas estão considerando as características do produto deste projeto, apenas. Este foi o método de publicação escolhido para o projeto, porém, era preciso algum tipo de validação do público, para justificar a produção de uma tiragem com 1000 unidades.

A publicação por impressão offset aumenta as chances de sucesso do projeto, alcançando de maneira eficiente os objetivos desejados — a produção profissional e a homenagem de forma física — e possibilita a entrada efetiva no mercado profissional de quadrinhos, na forma de venda direta do produto, participação de feiras de economia criativa e divulgação do trabalho para editoras, mídia e formadores de opinião. Isto é possibilitado pela quantidade expressiva de exemplares disponíveis para o negócio.

As duas barreiras deste caminho de publicação são as seguintes: o custo total de produção elevado e a vazão do produto em caso de sucesso da publicação. Ou seja, mesmo com a possibilidade de produção de, digamos, 1000 exemplares, é preciso de algum indicador de que existe público interessado no produto, que vá além do público diretamente ligado ao autor, amigos e familiares.

Existem plataformas que crescem a cada ano como alternativas para o financiamento de projetos autorais e que, em parte, resolvem os dois problemas apresentados. São as ferramentas online de financiamento coletivo. No Brasil, a maior plataforma de financiamento coletivo é o *Catarse*.

A revista Exame descreve o funcionamento básico da ferramenta: “Por meio da plataforma online, o empreendedor apresenta sua ideia para o público informando o valor necessário da arrecadação para a realização do projeto e dividem esse valor em fatias diferentes. Através desse sistema as pessoas acessam o site, conhecem o projeto e se interessam ou não em apoiarem e fazerem doações para a realização dos projetos.”

Assim, além de ser um canal de apresentação do projeto ao público, mesmo antes da sua finalização, a plataforma funciona como um viabilizador de projetos onde o público interessado investe diretamente na produção e



no autor. Este canal direto foi considerado um dos caminhos possíveis para a publicação da narrativa gráfica Balas Contadas ao mesmo tempo em que pode ser utilizado como indicador do público interessado.

### **8.3 Campanha no Catarse**

A apresentação de proposta, chamada de campanha, considera um valor monetário para a viabilização do projeto e um prazo estipulado de 30 a 60 dias. Na modalidade de campanha proposta, conhecida como *Tudo ou Nada*, o autor do projeto só recebe o dinheiro caso alcance o valor total ou superior ao estipulado na meta, durante a criação do projeto. Para este projeto, esta seria a modalidade mais interessante, devido ao montante que corresponde ao preço de custo de produção e distribuição.

Ainda assim, seria interessante que o número de apoiadores, independentemente do valor investido no projeto, indicasse que haveria vazão para a quantidade de exemplares a ser produzido. Foi considerado que 10% da tiragem total seria um número razoável de exemplares a serem distribuídos, que justificariam a publicação com ajuda da ferramenta.

O planejamento do projeto na plataforma considerou três resultados possíveis, ao final do período da campanha:

#### **a. Poucos apoiadores no projeto e meta não atingida.**

Ao final do prazo estipulado, o público demonstrou pouco engajamento e interesse em apoiar o projeto. Por exemplo: Menos de 30 pessoas investiram na ideia e menos de 10% do valor estipulado na meta foi alcançado.

Neste caso, a publicação neste modelo seria inviabilizada e deveria ser repensada.

#### **b. Número razoável de apoiadores e meta não atingida.**

Ao final do prazo estipulado, o público demonstrou engajamento considerável e interesse em apoiar o projeto, porém o valor da meta não foi totalmente alcançado. Por exemplo: Mais de 100 pessoas investiram na ideia, mas o valor da meta não foi atingido em 100%.

Neste caso, seria avaliado qual valor necessário para alcançar a meta e feita uma análise do risco de manter a publicação com a ajuda da ferramenta.

### c. Bom número de apoiadores e meta atingida.

É um terceiro caso onde, ao final do prazo, houve um número considerável de apoiadores (100 ou mais) e a meta foi atingida, ou seja, financiada em 100% e o projeto estaria apto a ser publicado.

Neste caso a campanha seria considerada um sucesso, alcançando todos os objetivos.

Considerando estas possibilidades, foi iniciada a campanha e o trabalho de divulgação. As duas fases ocorreram simultaneamente, mas serão descritos separadamente neste trabalho.

A etapa de divulgação envolveu a construção de um sistema de identidade da marca, que envolveu a criação de ícones, imagens, anúncios, páginas de mídia social e site próprio. Este sistema de identidade utiliza os conceitos, grafismos e escolhas das etapas anteriores para transmitir ao público a mensagem principal do autor-empresa: a produção profissional de uma narrativa gráfica independente sobre o Velho Oeste, que trata dos temas de amizade e perda.

As ferramentas de divulgação, principalmente as relacionadas às mídias sociais (*imgur.com*, *reddit.com*, *facebook.com*, *instagram.com*) permitiu que o público conhecesse o projeto antes e durante a fase de desenvolvimento. Além de críticas e comentários, o engajamento ajudou na motivação pessoal do autor a concluir o projeto com maior qualidade possível, a fim de atender não só às suas expectativas pessoais, mas agora, de um potencial público que recebeu seu trabalho com bastante apreço.

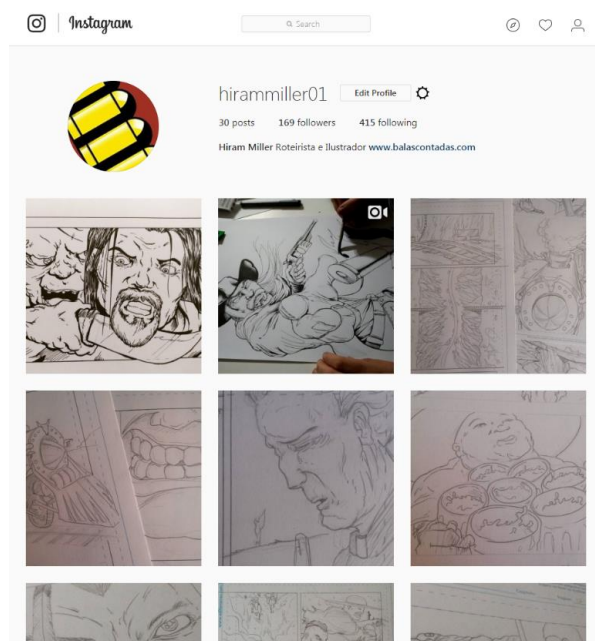


Fig. 35: Instagram do autor, utilizado na divulgação (fonte: instagram.com)



Fig. 36: Página do Facebook utilizado na divulgação (fonte: facebook.com)

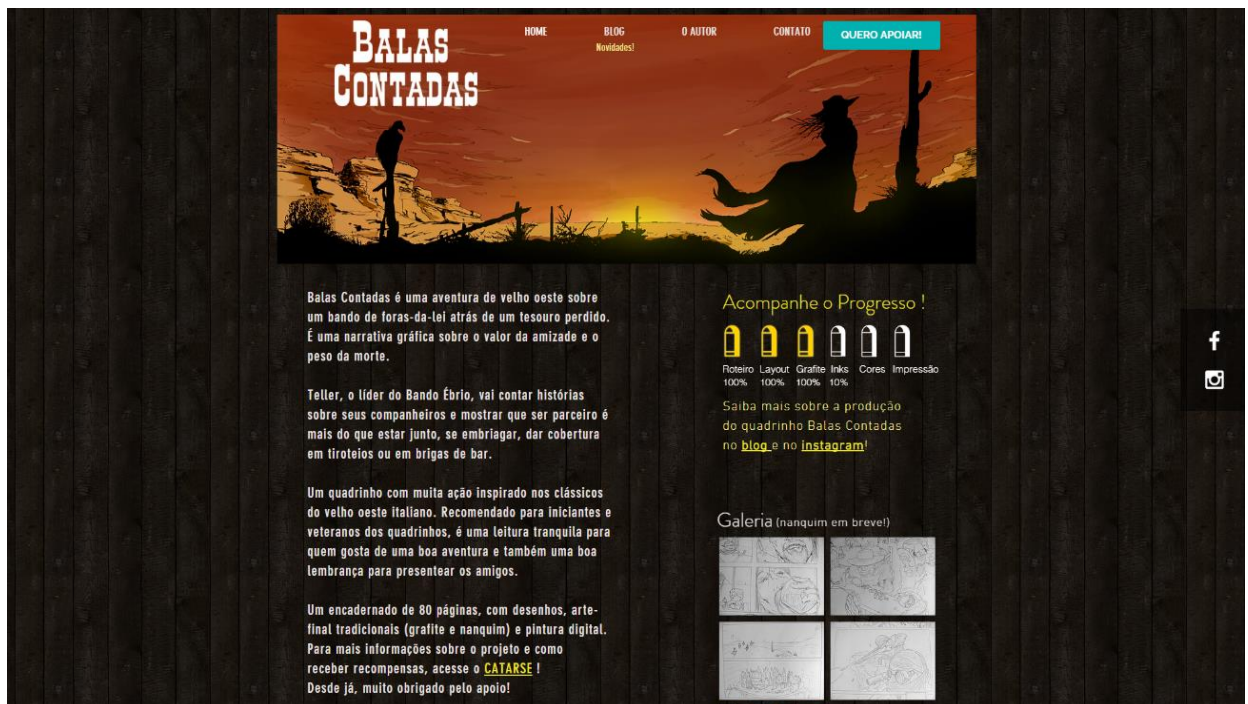


Fig. 37: Site oficial do quadrinho Balas Contadas (fonte: balascontadas.com)

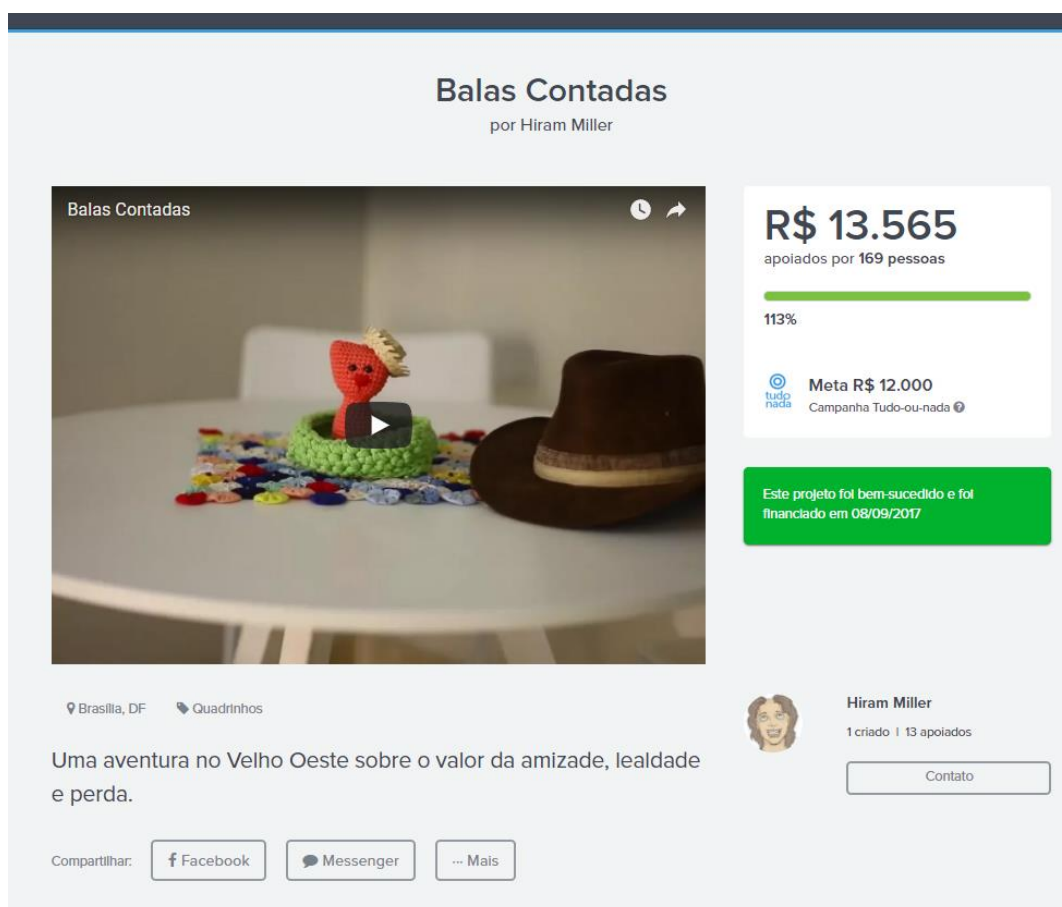
Na data de 25 de julho de 2017 foi iniciada a campanha na plataforma de financiamento Catarse para a viabilização da narrativa gráfica Balas Contadas. A campanha oferecia diferentes níveis de recompensas para os apoiadores do projeto. Todos os níveis de recompensa a partir de R\$ 30,00 incluíam um exemplar impresso do quadrinho e o nome do apoiador nos agradecimentos.

Ao final, passados os 45 dias, a meta da campanha foi alcançada e ultrapassada. Os 169 apoiadores foram responsáveis por atingir 113% da meta estipulada, garantindo assim a publicação da narrativa gráfica e a entrega dos primeiros 204 exemplares produzidos.

Este momento foi particularmente importante para o autor, que pôde continuar o trabalho de produção do quadrinho com a certeza de que a publicação seria feita e com a validação do seu trabalho por pessoas que ele considera como fontes de inspiração.

A página de campanha pode ser acessada através do endereço: [www.catarse.me/balascontadas](http://www.catarse.me/balascontadas)

A publicação oficial, em novembro de 2017 incluiu o registro no sistema ISBN de publicações e envio dos exemplares à Biblioteca Nacional.



**Balas Contadas**  
por Hiram Miller

Balas Contadas

R\$ 13.565  
apoiados por 169 pessoas

113%

Meta R\$ 12.000  
Campanha Tudo-ou-nada

Este projeto foi bem-sucedido e foi financiado em 08/09/2017

Brasília, DF Quadrinhos

Uma aventura no Velho Oeste sobre o valor da amizade, lealdade e perda.

Compartilhar: Facebook Messenger Mais

Hiram Miller  
1 criado | 13 apoiados  
Contato

Fig. 38: Projeto no Catarse financiado com sucesso. (fonte: catarse.me)

## 9. Considerações Finais

Este trabalho foi incrivelmente desafiador para mim, o autor, e teve a duração de aproximadamente um ano. Neste período, uma das lições mais valiosas foi a de compreender o verdadeiro significado de ter um objetivo claro a frente. A partir do momento em que foi decidido que iria ser feita uma publicação em homenagem aos meus amigos próximos, e a um amigo que está próximo no meu coração, não houve um segundo sequer neste período de um ano que eu não estivesse trabalhando neste projeto. E é muito tranquilizador olhar o produto final, a narrativa gráfica *Balas Contadas*, e poder finalmente dizer: primeiro passo dado.

Os processos de design me acompanharam durante todo o percurso. Ora, as aulas de design do primeiro semestre de graduação vieram à tona. Falar de quadrinhos, de narrativas visuais e textuais é falar de *Gestalt*, de semiótica, de programação visual, hierarquia de informações, tipografia, projeto editorial e *design fiction*. Se este foi o primeiro passo e foi tão inacreditavelmente difícil, eu tenho certeza que seria impossível sem ter passado uma vida olhando para o mundo e tentando aprender sobre *design*.

Neste trabalho, onde se fala de etapas de criação e análise de possibilidades para aumentar as chances de sucesso do projeto de uma narrativa gráfica, espero ter mostrado que ao final das contas, nenhum método mágico ou técnica secreta pode fazer um artista, um designer, crescer tão rápido e poder encostar nos seus sonhos quanto com a ajuda de seus entes queridos, amigos próximos e amigos distantes.

## 10. Bibliografia

BRESSANE, Ronaldo. **Editoras independentes sobrevivem à crise no mercado editorial.** Disponível em:

<<http://alias.estadao.com.br/noticias/geral,editoras-independentes-sobrevivem-a-crise-no-mercado-editorial,70001693530>>. Acesso em: 29 set. 2017.

ALMEIDA, Victor. **A REVOLUÇÃO DA INDEPENDÊNCIA: CONSIDERAÇÕES SOBRE O CATARSE E QUADRINHOS INDEPENDENTES COMO OPÇÃO PARA O MERCADO EDITORIAL.** Disponível em:

<<http://revistazcultural.pacc.ufrj.br/a-revolucao-da-independencia-consideracoes-sobre-o-catarse-e-quadrinhos-independentes-como-opcao-para-o-mercado-editorial-victor-almeida/>>. Acesso em: 29 set. 2017.

ROWE, Kenneth Thorpe; **Write That Play.** Funk and Wagnalls, 1939.

CAMPBELL, Joseph; **The Hero with a Thousand Faces.** 1st edition, Bollingen Foundation, 1949. 2nd edition, Princeton University Press. 3rd edition, New World Library, 2008.

BAXTER, Mike; **Projeto de Produto: Guia Prático para o Design de Novos Produtos.** 2. Ed. São Paulo: Editora Blücher, 2005

MUNIZ, José de Souza; **Girafas e bonsais: editores 'independentes' na Argentina e no Brasil (1991-2015).** 2016. 335 f. Tese (Doutorado) - Curso de Sociologia, Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.

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

EISNER, Will; **Narrativas Gráficas.** São Paulo: Devir, 2013.

EISNER, Will; **Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista.** São Paulo: Editora WMD Martins Fontes, 2010

CAGNIN, Antonio Luiz; **Os quadrinhos: um estudo abrangente de arte sequencial: linguagem e semiótica.** São Paulo: Criativo, 2014