



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

Catarina de Souza Wilhelms

**The Man Who Hated People:
Releitura através da arte sequencial**

**Brasília
2019**

Catarina de Souza Wilhelms

**The Man Who Hated People:
Releitura através da arte sequencial**

Relatório do projeto de Diplomação em
Programação Visual apresentado ao
Departamento de Design da Universidade de
Brasília.

Orientador: Evandro Renato Perotto

**Brasília
2019**

Agradecimentos

Agradeço aos meus familiares que me apoiaram durante todo o percurso, aos meus colegas pelas indicações durante as pesquisas e ao meu orientador Evandro Renato Perotto por prontamente aceitar apoiar esse projeto mesmo com todas as dificuldades envolvidas.

Sumário

Índice de figuras

Resumo

1.	Introdução	7
1.1.	Contexto	7
1.2.	Justificativa	8
1.3.	História	9
1.4.	Objetivo geral	9
1.5.	Objetivos específicos	9
1.6.	Metodologia	10
2.	Levantamento de dados	11
2.1.	Referencial teórico	11
2.2.	Mensagem	11
2.3.	Inspiração e referência	12
3.	Desenvolvimento do projeto	15
3.1.	Plataforma	15
3.2.	Roteiro	16
3.3.	Grid	19
3.4.	Desenho e pintura	20
3.4.1.	Cores	22
3.4.1.1.	Sarjetas	22
3.4.1.2.	Colorização de cenas	24
3.5.	Letramento	26
4.	Conclusão	29

Índice de Figuras

Fig. 1: Cena do Filme “Lili”

Fig. 2: Cartaz do Filme “” Lili”

Fig. 3: Cena do Filme “Lili”

Fig. 4: *Backstage* do Filme “Lili”

Fig. 5: Set de filmagem do programa *Kukla, Fran and Ollie*

Fig. 6: Set de filmagem do programa *Kukla, Fran and Ollie*

Fig. 7: Set de filmagem do programa *Kukla, Fran and Ollie*

Fig. 8: Equipe do programa *Kukla, Fran and Ollie*

Fig. 9: Equipe do programa *Kukla, Fran and Ollie*

Fig.10 a 12: Capa do Livro “*Love of Seven Dolls*”

Fig. 13 e 14: Ilustrações de moda dos anos 50

Fig. 15: Ilustrações de moda dos anos 50

Fig. 15 e 16: Trecho do conto original com marcações e alterações de cena.

Fig. 17 e 18: Trecho do manuscrito com descrições quadro a quadro.

Fig. 19 a 27: Trecho do roteiro simulando as páginas finais.

Fig. 28: *Golden Ratio Grid*

Fig. 29: *Golden Ratio Grid* aplicado por Bizhan Khodabandeh

Fig. 30: Esboço de página de “*The Man Who Hated People*”

Fig. 31: Esboço com alteração e adição de sarjeta de página de “*The Man Who Hated People*”

Fig. 32: Versão em escala de valor pronta para ser colorida de página de “*The Man Who Hated People*”

Fig. 33: Espectro de cor dos painéis de “*The Man Who Hated People*”

Fig. 34: Amostras de cores utilizadas para a pintura dos painéis de “*The Man Who Hated People*”

Fig. 35: Página colorida em base fria de “*The Man Who Hated People*”

Fig. 36: Aplicação de tons quentes em página de “*The Man Who Hated People*”

Fig. 37: Tipografia *Back Issues BB*

Fig. 38: Aplicação da tipografia em página de “*The Man Who Hated People*”

Resumo

Este relatório descreve o desenvolvimento do projeto de adaptação para quadrinhos com base nos princípios de design e projeto aliados as teorias do quadrinista e teórico da nona arte Scott McCloud- do conto “*The Man Who Hated People*” de Paul Gallico, publicado originalmente em 28 de outubro de 1950 na revista *The Saturday Evening Post*, inspirado no show de bonecos de improviso “*Kukla, Fran and Ollie*”.

Palavras-chave: quadrinhos, arte sequencial, releitura, resgate.

1. Introdução

1.1. Contexto

Há cerca de 10 anos as grandes editoras eram quem controlavam quais escritores seriam publicados, quem e quando chegariam às prateleiras. O mercado de livros estava completamente à mercê e sob sua guarda. Esse cenário começou a mudar quando os produtores independentes passaram a ter acesso às ferramentas de publicação profissional.

Pequenas empresas que se encontravam à margem passaram então a se dedicar a nichos e públicos específicos e restritos, seguindo assim a tendência do empreendedorismo que vem crescendo na sociedade, que busca a valorização da cultura e do comércio local, em pequena escala, do *slow*, e principalmente do contato direto entre produtor e comprador.

No meio editorial isso se consolida nas feiras independentes, a exemplo da feira Primavera dos Livros e da Feira Plana. Essas feiras nascem da demanda dos próprios publicadores, artistas, editores, pesquisadores e até mesmo de plataformas coletivas e vai ao encontro do público alvo, o que produz e o que consome, e por isso está na contramão da crise do mercado. Ou seja, enquanto o mercado editorial tradicional vem registrando queda contínua, o mercado editorial independente está em crescente e não para de despejar números, títulos, ideias, autores e artistas em um público interessado em novidades.

Outra mudança relativamente recente foi o surgimento de alternativas para publicação em plataformas online que permitiu redução de valor, maior alcance, mais possibilidades de renderização e exploração de meios artísticos, publicações não colaborativas, surgimento de projetos não comerciais, dentre outros cenários.

1.2. Justificativa

A motivação para o desenvolvimento deste projeto foi, em sua grande maioria, de cunho pessoal. A história desenvolvida por Paul Gallico no conto “*The Man Who Hated People*”, e as adaptações dessa, por um longo tempo cativaram minha atenção e curiosidade não apenas por seu conteúdo, mas pelo trajeto desde sua ascensão, iniciada em outubro de 1950, até seu quase esquecimento na atualidade.

O conto de fadas moderno, com um toque de a Bela e a Fera e a escrita sensível de Gallico, foi baseado no show “*Kukla, Fran and Ollie*” e fez sucesso o suficiente para ser adaptado para o filme “*Lili*” em 1953 com seis indicações ao Oscar, ganhando o prêmio de melhor trilha sonora original, em 1954 foi estendido no livro “*Love of Seven Dolls*” e em 1961 levado aos palcos pela Broadway no musical “*Carnival!*”. Recentemente a história passou por um período de difícil acesso e, apesar da disponibilidade do conto na internet, encontrar uma cópia física do livro ou do filme se tornou um desafio.

Dessa história, e da busca quase infrutífera de acumular versões diferente dela, ficaram algumas perguntas, “Como algo tão recente e com considerável sucesso pode ter sido praticamente dizimado?”, “Como algo ficou tão inacessível na era da informação?”, “Quantas outras histórias se perderam dessa forma?”, ...

1.3. A História

O conto narra o relacionamento conturbado entre o *puppeteer* Crake Villeridge, um ex-jogador de hockey que sofre um acidente em jogo e tem sua face desfigurada, e a atriz Milly Maynard por quem ele se apaixona à primeira vista. Crake, envergonhado por sua aparência e ferido pelo horror de Milly ao tomar conhecimento dessa, adota um comportamento frio e cruel frente a jovem enquanto, através dos seis bonecos que ele usa como esconderijo, permite expressar seus sentimentos na esperança de que a jovem, percebendo quem ele realmente é, não o rejeite mais por quem ele parece ser. Milly, por outro lado, carrega sentimentos confusos; Sem nunca conseguir realmente associar os bonecos ao seu mestre ela encontra neles um refúgio do inferno que vive por trás das câmeras até que, em um momento de fúria, ela declara estar deixando o elenco do show para casar.

1.4. Objetivo Geral

Produção de uma adaptação em quadrinhos do conto “*The Man Who Hated People*”.

1.5. Objetivos Específicos

1. Estudar o processo de produção de quadrinhos.
2. Buscar possibilidades de publicação priorizando a acessibilidade e o alcance.
3. Aliar conceitos específicos de arte sequencial ao design para o desenvolvimento de uma adaptação.
4. Desenvolver um caminho para produção que leve em conta o nível técnico e recursos disponíveis.

1.6. Metodologia

Como toda atividade projetual o processo criativo relacionado ao design precisa ser guiado por uma metodologia bem estruturada com ações que garantam que as soluções se alinhem com os objetivos iniciais do projeto. Bürdek (2010) coloca que o design e seus resultados são frutos de decisões tomadas com base em métodos, regras e critérios que tem a capacidade de ajudar a melhorá-lo:

O design é um processo criativo, porém a configuração de um produto não ocorre num ambiente vazio. Cada resultado advém de um processo de desenvolvimento e seu andamento é determinado por condições e decisões. Teoria e metodologia do design são reflexos objetivos de seus esforços que se destinam a otimizar métodos, regras, critérios e, com sua ajuda, o design poderá ser pesquisado, avaliado e melhorado. BÜRDEK (2010)

Levando-se em consideração a necessidade de manter os objetivos claros, o tempo disponível e o conhecimento técnico optou-se por um modelo linear, relativamente simplificado que permitisse um trabalho fluido e adaptações. Para tal e, sabendo-se que o processo ocorreria de forma orgânica e que os resultados encontrados durante o projeto proveriam novos caminhos, algumas etapas foram planejadas a fim de dar estrutura ao desenvolvimento:

1. Estudar bibliografia sobre arte sequencial.
2. Buscar referência no trabalho de outros autores.
3. Pesquisar referência estética.
4. Desenvolver alternativa.
5. Definir a estrutura do trabalho técnico (tipo de roteiro, layout, arte e estilo, identidade...)
6. Produção do conteúdo.
7. Publicação

2. Levantamento de Dados

2.1. Referencial Teórico

Para este projeto será utilizado como guia o trabalho de Scott McCloud, tendo em vista suas considerações sobre quadrinhos que, segundo o autor, é um termo que se refere a um meio e não a um objeto ou seja, os quadrinhos podem conter diversas ideias e imagens, esse conteúdo varia de acordo com os criadores e gosto pessoais e por isso, como coloca McCloud, “o truque é nunca confundir a mensagem com o mensageiro”. Por fim ele coloca uma possível definição para Histórias em Quadrinhos:

“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” (MCCLOUD, 2005, p.9)

Essa definição apesar de parecer simples permite que peças como manuscritos pré-colombianos e algumas pinturas egípcias sejam colocadas dentro dos domínios das histórias em quadrinhos e também da liberdade aos autores para maiores experimentações, libertando-os de preconceitos relativos aos quadrinhos como a necessidade de verbalização, os tipos de ilustração, ...

Como o próprio McCloud mais tarde complementa “A melhor definição para quadrinhos é a que for mais expansiva”.

2.2. Mensagem

O conto é um misto de magia, emoção e ambiguidade. Desde sua publicação no *Saturday Evening Post* do final de outubro de 1950 até a estreia da peça em 1961 a história conta com um ponto chave que conecta todas as suas versões, a relação conturbada entre uma mulher e um homem com um trauma em seu passado, mediada de forma quase mágica por um grupo de bonecos criados por ele. O que mantém a identidade desses personagens são as personalidades escondidas sob a máscara de um homem cruel que extravasam através das marionetes e a capacidade da personagem feminina de ser levada pelos bonecos como se esses fossem vivos e separados de seu mestre.

As decisões tomadas no projeto deverão ser guiadas pela necessidade de transmitir a ambiguidade do personagem masculino, a separação da percepção de mundo da personagem

com e sem os bonecos, a forma como Gallico entrelaça sombra e luz em seu texto e considerar as possibilidades de produção e publicação.

2.3. Inspiração e Referência

O projeto toma como palco um estúdio televisivo nos anos 50 durante a Golden Age de Hollywood, período cercado de todo o imaginário de glamour onde os musicais chegaram ao ápice e grandes estúdios se destacaram como MGM, Paramount, Warner Bros e estúdios Disney.

Foram coletados como referência o filme “Lili”- principal inspiração para o desenvolvimento dos personagens- o livro “*Love of Seven Dolls*”- fonte de detalhes adicionais aos personagens e à história, além de influência para a definição da paleta de cores- e o programa KFO- como guia para cenários e composições. Além das referências relacionadas ao conto outros musicais, animações e arte visual do período foram selecionados para complementar o referencial estético da época e manter coerência com o período.



Fig1 a 4: Lili (Fonte: google.com)



Fig5 a 9: Fotografias do programa KFO (Fonte: kukla.tv e google.com)

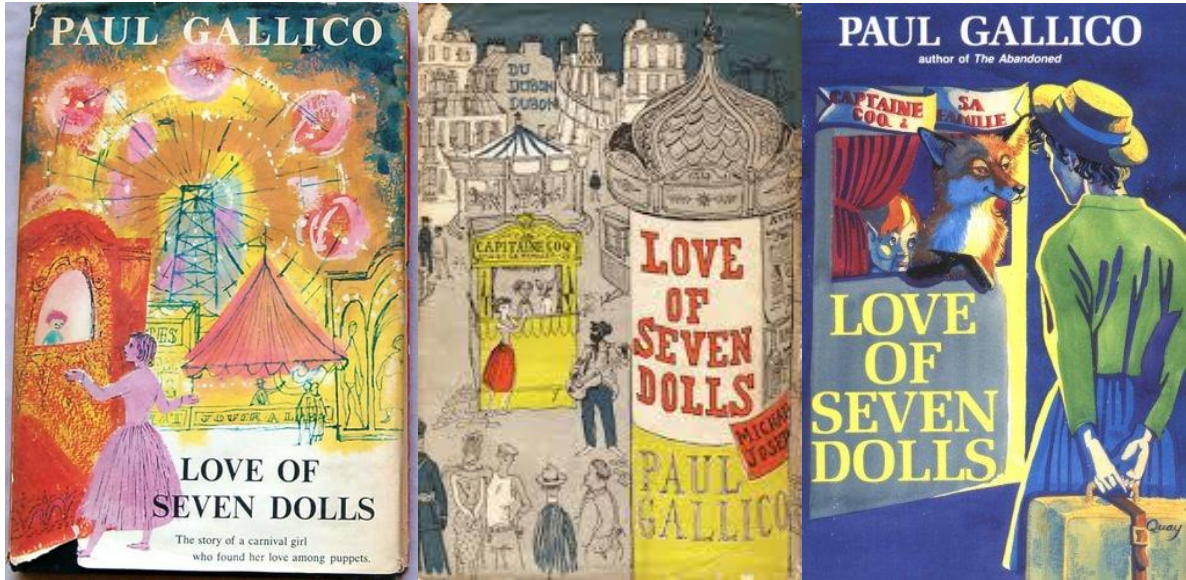


Fig10 a 12: Capas do livro "Love of Seven Dolls" de Paul Gallico (Fonte: google.com)



Fig13 e 14: Ilustrações de moda dos anos 50 (Fonte: 1950s Fashion)

3. Desenvolvimento do Projeto

3.1. Plataforma

A primeira decisão que precisou ser tomada para guiar o projeto foi a plataforma onde o conteúdo seria publicado, pois isso definiria o que era apropriado em termos de roteiro e grid, o número de painéis por página, cores e técnicas que poderiam ser utilizadas nas ilustrações, entre outros.

Considerou-se inicialmente modalidades de *crowdfunding* com recompensa única ou assinatura de conteúdo. Porém, considerando-se o objetivo do conteúdo ser acessível, existiria o problema do envio de recompensas e estariam disponíveis apenas para os que estivessem dispostos a pagar pelo acesso ao conteúdo.

Por fim ficou definido que a publicação seria feita através de uma plataforma digital para comics, projetada para dispositivos móveis, onde os conteúdos são disponibilizados em partes reduzidas. Assim ele seria acessado gratuitamente e internacionalmente podendo alcançar um público mais extenso.

Essa decisão permitiu uma grande flexibilização de estilos e cores que poderiam ser utilizados na produção das ilustrações, mas por outro lado, limitou o número de painéis que poderiam ser utilizados em cada página e impossibilitou o uso de páginas duplas, além de exigir maior atenção ao tipo e tamanho da fonte para garantir a boa visualização em telas reduzidas.

3.2. Roteiro

O processo de produção de um quadrinho envolve um número indeterminado de pessoas, muitas vezes o roteirista não está envolvido diretamente na tradução do roteiro para arte, tendo uma ou mais pessoas envolvidas nesse processo e outras vezes o roteirista é o único responsável por isso. Por precisar alcançar diversos tipos de pessoas e cobrir diversas variáveis os roteiros de quadrinho não possuem um formato definido, eles são montados para atender as necessidades do projeto e possibilitar a comunicação entre colaboradores ou apenas organizar pensamentos. Formas frequentemente adotadas são roteiros que se assemelham aos de cinema, onde cada cena recebe uma descrição, podendo variar a quantidade de detalhes e o espaço para a criatividade do artista, e roteiros baseados em esboços, onde as páginas são montadas simulando o resultado final, recurso geralmente utilizado por desenhistas quando desejam escrever seus próprios roteiros.

Tendo em vista que havia um texto prévio ao projeto, e que não haveria outros colaboradores no processo de adaptação, esse foi adotado como base para o roteiro, fazendo-se alterações para melhor adequação à narrativa gráfica. Posteriormente foi gerado um manuscrito com as cenas criadas e alteradas em suas respectivas posições, descrições de composições e observações para fins de organização e otimização do roteiro. Por fim um roteiro baseado em esboços com a composição dos painéis e como estes se comportariam dentro do grid foi produzido.

A história foi dividida em três tempos, iniciando em um ponto de mudança que é considerado o momento presente, posteriormente ela regressa para explicar o processo que levou ao primeiro momento e, em sua terceira parte, ela retoma o curso do tempo e ocorre a resolução. Detalhes sobre os personagens são apresentados no decorrer da história, criando um efeito de quebra-cabeça que se completa no momento de conclusão.

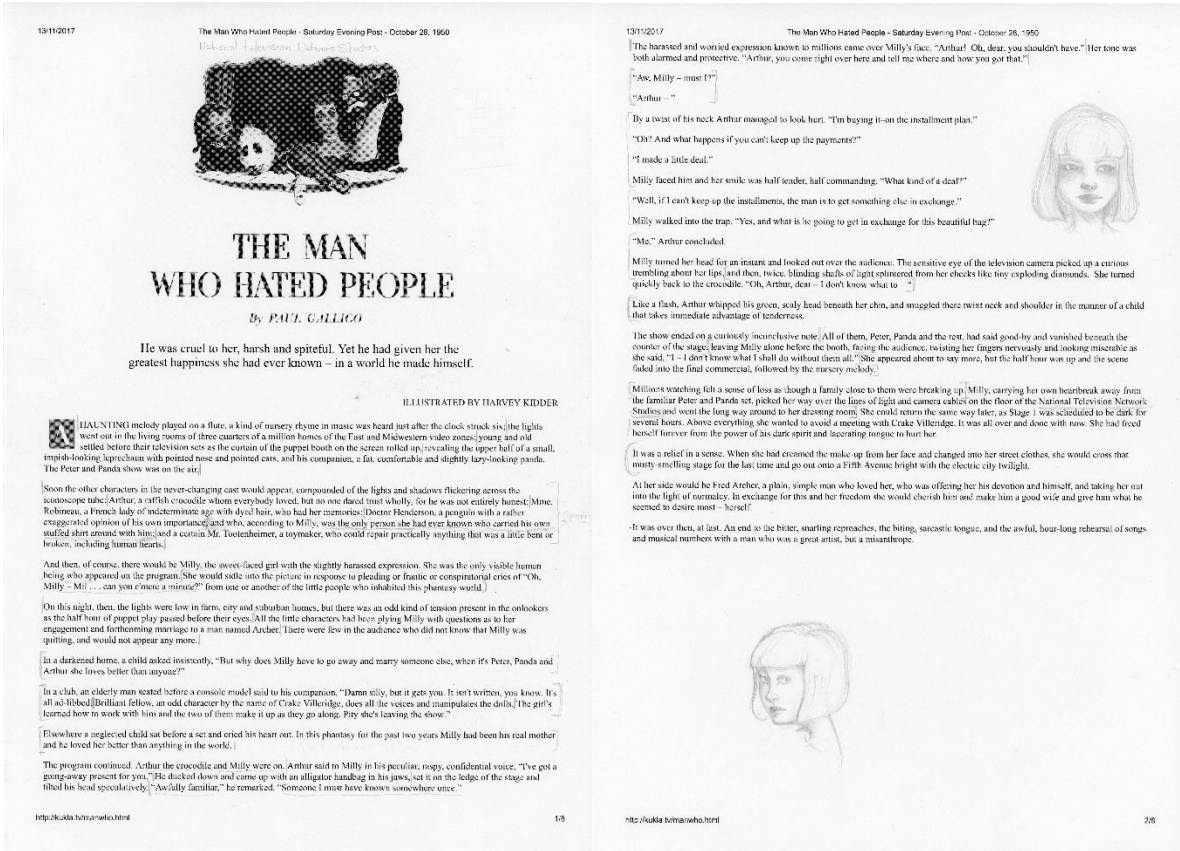


Fig15 e 16: Trecho do conto original com marcações e alterações de cena. (Fonte: Autora)

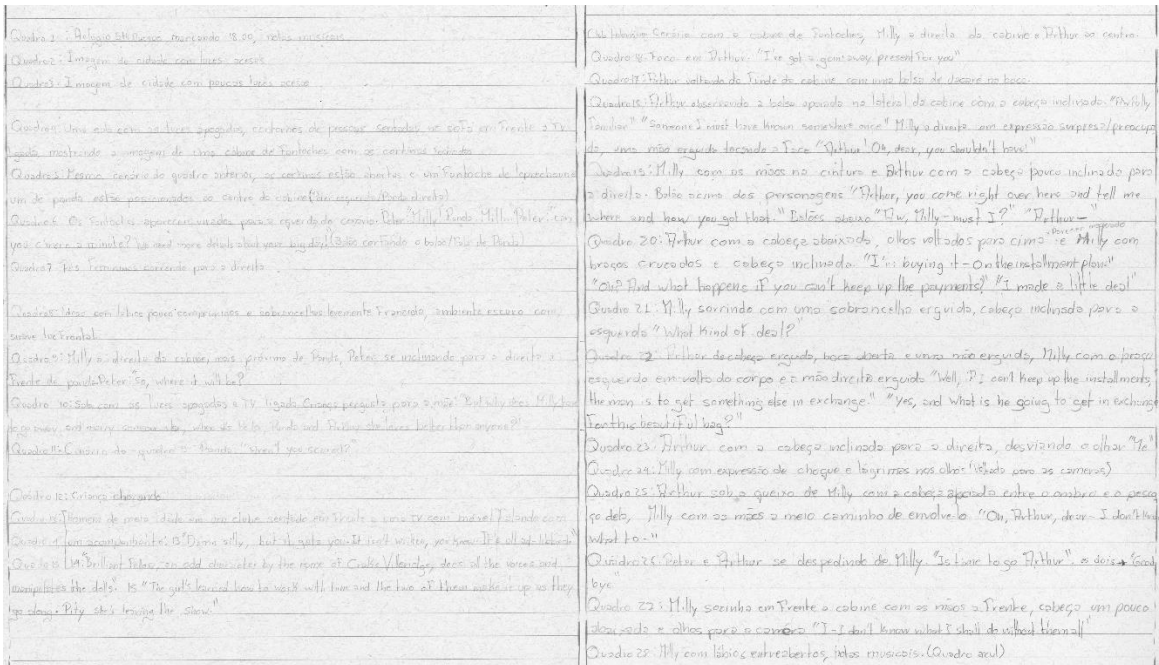


Fig17 e 18: Trecho do manuscrito com descrições quadro a quadro. (Fonte: Autora)

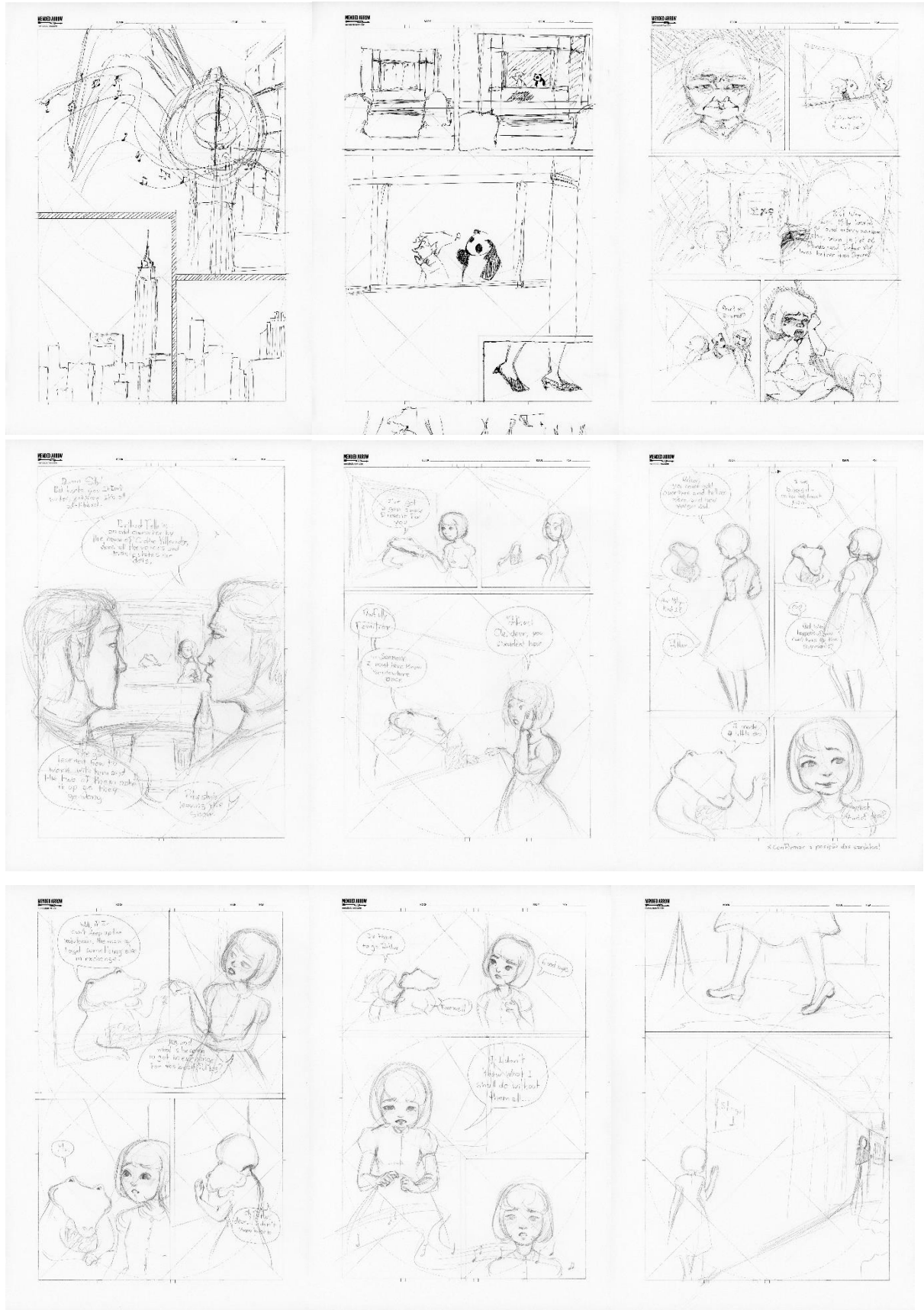


Fig19 a 27: Trecho do roteiro simulando as páginas finais. (Fonte: Autora)

3.3. Grid

Após o desenvolvimento do roteiro, com ordem e descrição dos quadros e sua relativa divisão por páginas, é necessário definir como será feita a composição dos quadros em cada página. Essa composição define o fluxo da história, como o leitor é guiado por ela, é responsável pela fluidez da narrativa e é o que garante a correta apresentação e leitura da história.

A estrutura que é utilizada para estabelecer a composição das páginas nos quadrinhos, assim como no design, é nomeada Grid e, como em qualquer peça editorial, é a responsável pelo controle de hierarquia, organização e naturalidade na leitura do conteúdo.

Considerando-se que um Grid excessivamente flexível traria um risco considerável de quebras de fluxo, mas um Grid linear rígido limitaria a expressividade necessária em certas passagens, foi escolhido o modelo *Golden Ratio* de Bizhan Khodabandeh, que permitiria a flexibilização do tamanho dos quadros, mas manteria a organização necessária para evitar quebras de fluxo, distrações e confusões e, também, preservaria a harmonia e equilíbrio entre as páginas.

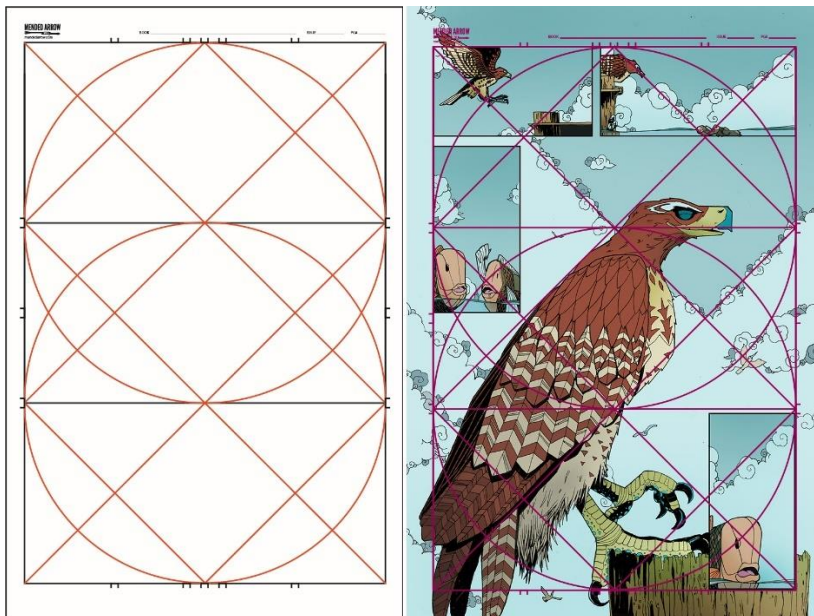


Fig28 e 29: Golden Ratio Grid (Fonte: makingcomics.com)

3.4. Desenho e pintura

Independente do estilo seguido, a função do desenho no quadrinho é de comunicar de forma rápida, clara e persuasiva uma mensagem. Porém através de estilo mais icônico ou abstrato há possibilidades de manipulação da imagem que permitem passar a mensagem com mais clareza e adicionar percepções de emoção que são inalcançáveis em estilos realistas.

Quando abstraímos uma imagem através do cartum, não estamos só eliminando os detalhes, mas nos concentrando em detalhes específicos. Ao reduzir uma imagem ao seu “significado” essencial, um artista pode ampliar esse significado de uma forma impossível para a arte realista. (MCCLLOUD, 2005, p.30)

Também deve se considerar que há indicativos de que a leitura de traços mais estilizados ocorre de maneira diferente de traços realistas e que a conexão entre leitor e personagem é mais natural em desenhos do tipo cartum.

Quando duas pessoas interagem, elas normalmente se olham diretamente, vendo as características de seu companheiro em detalhes vívidos. Cada um também contém uma consciência constante de seu próprio rosto, mas essa imagem mental não é tão nítida; [...] Quando você olha para uma foto ou desenho realista de rosto você vê isso como o rosto de outra pessoa. Contudo, quando entra no mundo do cartum você vê a si mesmo. (MCCLLOUD, 2005, p.35-36)

Por esses motivos foi adotada uma variação de estilo de traço, sendo definido um estilo mais realista para personagens espectadores da história central, que não interagem diretamente com os protagonistas, onde a utilização de linhas é mínima e o foco são os volumes. Um segundo traço com características mais estilizadas foi utilizado para os personagens centrais, com contornos e volumes mais discretos, e uma variação dele com sombras mais rígidas foi aplicado apenas aos bonecos.

O processo de ilustração das páginas passa por quatro etapas principais, a primeira consiste em esboços feitos em técnicas tradicionais de desenho, indicando uma disposição aproximada dos quadros e a composição destes. Em um segundo momento os esboços são escaneados e editados digitalmente, nesse processo os traços são limpos, e os quadros e composições são definidos. Na terceira etapa os quadros recebem variações de valor, ou seja,

são preenchidos em escala de cinza de acordo com os volumes e contrastes necessários. Na quarta etapa é aplicada cor ao processo.

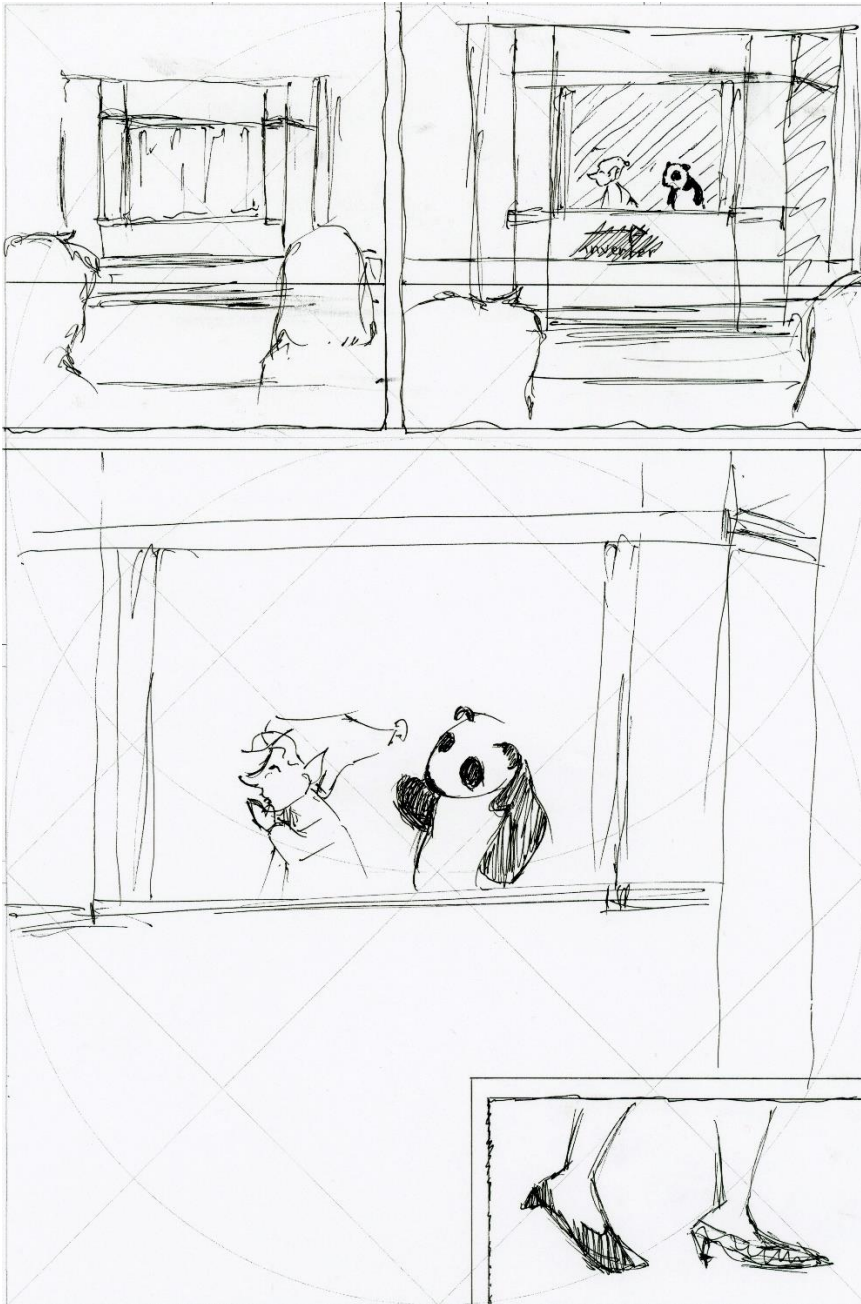


Fig30: Esboço rápido em técnica tradicional. (Fonte: Autora)

3.4.1. Cores

O foco da história é centrado nas emoções e ambientes experimentados pelos personagens, por este motivo, e considerando a ideia da Gestalt “o todo é mais que a soma das suas partes” optou-se pelo uso de cores além de linhas, visto que essas tem capacidade de acrescentar sensações e ideias que não podem ser representadas em preto e branco.

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. [...] Nós vivemos num mundo de 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. (MCCLLOUD, 2005, p.192)

3.4.1.1. Sarjetas

Sarjeta é a denominação dada ao espaço entre dois quadros, e é nesse espaço que a “magia” dos quadrinhos acontece. Nele imagens diferentes podem se tornar ideias, o incompleto se transforma e vira mudança de tempo e movimento. É onde o leitor tem espaço para imaginar e fazer com que uma história seja experimentada de forma diferente por cada um.

[...]Esse fenômeno de observar as partes, mas perceber o todo, tem um nome. Ele é chamado de conclusão. [...] Se a iconografia visual é o vocabulário das histórias em quadrinhos, a conclusão é a sua gramática. E, já que nossa definição de quadrinhos se baseia na disposição de elementos então, num sentido bem estrito, quadrinho é conclusão! (MCCLLOUD, 2005, p.63 e 67)

Levando em conta o ambiente televisivo tomado como inspiração e o horário em que a história se passa decidiu-se que sarjetas pretas funcionariam melhor do que brancas ou em outra cor, primeiramente porque, levando-se em conta a televisão, toda a organização e planejamento fica no escuro enquanto as cenas são rodadas, o que vemos nas telas é apenas a pequena parte escolhida para o público ter acesso, em segundo, as sarjetas claras contrastariam com as imagens e tirariam o foco da história.

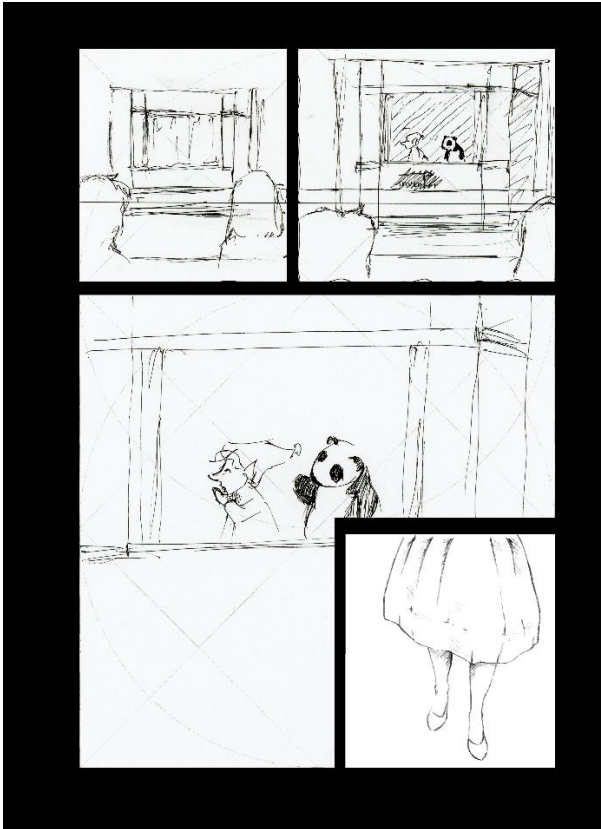


Fig31: Esboço com alteração e adição de sarjetas. (Fonte: Autora)

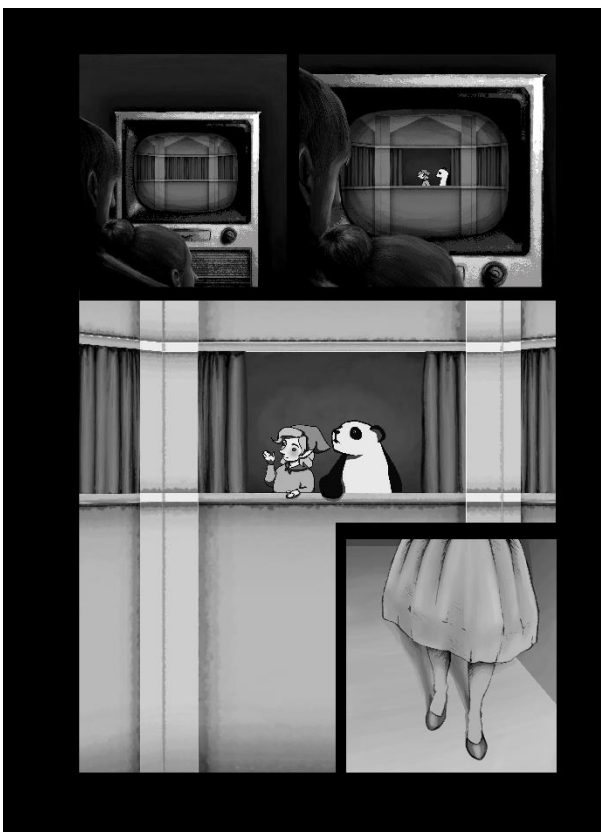


Fig32: Versão em escala de valor da página pronta para ser colorida. (Fonte: Autora)

3.4.1.2. Colorização de Cenas

Considerando a necessidade de representar a ambiguidade dos personagens e de suas emoções, o cenário noturno, a iluminação artificial do ambiente retratado, e os princípios de contraste de cor baseados na Gestalt e amplamente difundidos nas artes visuais foi selecionada uma paleta de cores complementar-dividida de média saturação para obter um contraste suavizado, se comparado ao uso da cor complementar, e gerar uma percepção mais clara nas mudanças de emoção da personagem.

A parte quente do espectro é utilizada para marcar os momentos de interação da personagem principal com os bonecos, quando ela está em um estado de dissociação onde não liga o mestre dos bonecos à eles, e também é utilizado como referência à televisão, sendo um foco de luz que encobre e tira a atenção do que acontece na sobra ao redor. A parte fria do espectro é aplicada nas cenas “reais” da narrativa, onde ocorre o relacionamento direto dos protagonistas.



Fig33: Espectro de cor dos painéis. (Fonte: Autora)

Para a obtenção do espectro as seguintes cores foram utilizadas sobre as pinturas em valor tonal e alterações de estilo de camada foram utilizadas.

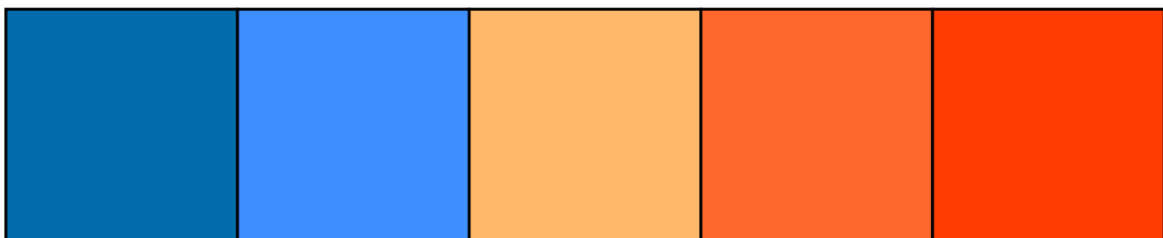


Fig34: Amostras de cor utilizadas para a pintura dos painéis. (Fonte: Autora)

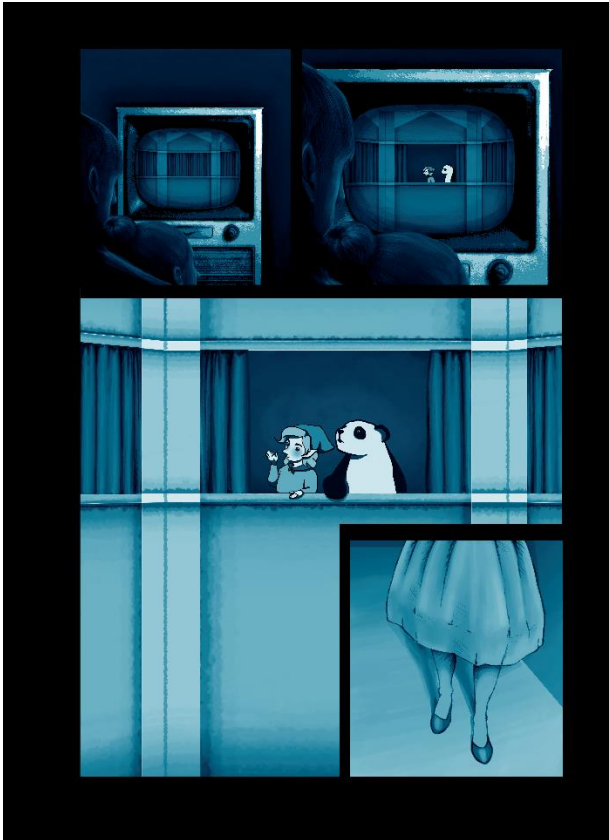


Fig35: Página colorida com base fria. (Fonte: Autora)



Fig36: Aplicação de tons quentes. (Fonte: Autora)

3.5. Letramento

Apesar da não obrigatoriedade da união de palavras e imagens para a composição dos quadros, os quadrinhos ficaram associados à arte da narrativa e, conseqüentemente, a esse tipo de disposição, por essa união possuir um grande potencial de transmitir histórias.

Em quadrinhos as imagens e palavras são como parceiros de dança e cada um assume sua vez conduzindo. Quando os dois tentam conduzir, a concorrência pode subverter as metas globais embora uma pequena concorrência, às vezes, possa produzir resultados apreciáveis. No entanto quando cada parceiro conhece seu papel e se apoiam mutuamente os quadrinhos podem se equiparar a qualquer uma das formas de arte da qual extrai seu potencial. (MCCLLOUD, 2005, p.156)

Em sua maioria, o uso da palavra em “*The Man Who Hated People*” é para representar diálogos entre personagens. A escolha da tipografia considerou que esta geralmente seria aplicada em balões de diálogo brancos, mas eventualmente apareceria em onomatopeias que, nesse caso, seguiriam um estilo mais próximo do oriental.

A fonte selecionada foi a *Back Issues BB*, desenhada por Nate Piekos e disponibilizada no Blambot.com para criadores de quadrinhos independentes, pequenas gráficas e uso sem fins lucrativos.

Esta fonte foi selecionada por ter boa legibilidade, correção da serifa na letra “I”, três famílias (Regular, Itálico e Negrito Itálico) e por evocar as tipografias clássicas de quadrinho.

BACK ISSUES BB REGULAR

**COSPLAY
WINS CONTEST!
AWESOME WEAPONS
SOME REALISTIC PROPS
BEST AT THE COMIC CONVENTION**

BACK ISSUES BB ITALIC

**EXHIBITS
PRICEY BOOTH
SELLING MY COMICS
IS THERE ELECTRICAL?
ENOUGH TO PAY FOR THE HOTEL!**

BACK ISSUES BB BOLD ITALIC

**SIGNED
SCI-FI CELEB
LONG WAIT TIME
CAN I TAKE A PIC?
THEY'RE CHARGING TOO MUCH!**

CHARACTERS INCLUDED IN ALL FONTS
IN THIS SET (REGULAR SHOWN):

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 XYZABCDEFGHIJKLMN OPQRSTU
 VWXYZ1234567890~`!@#\$%^&*
 ()_ - + = : ; [] | \ ; " ' " < > , . ? / ¢ £ © ® ----- •
 ...€

Fig 37: Tipografia Back Issues BB (Fonte: blambot.com)

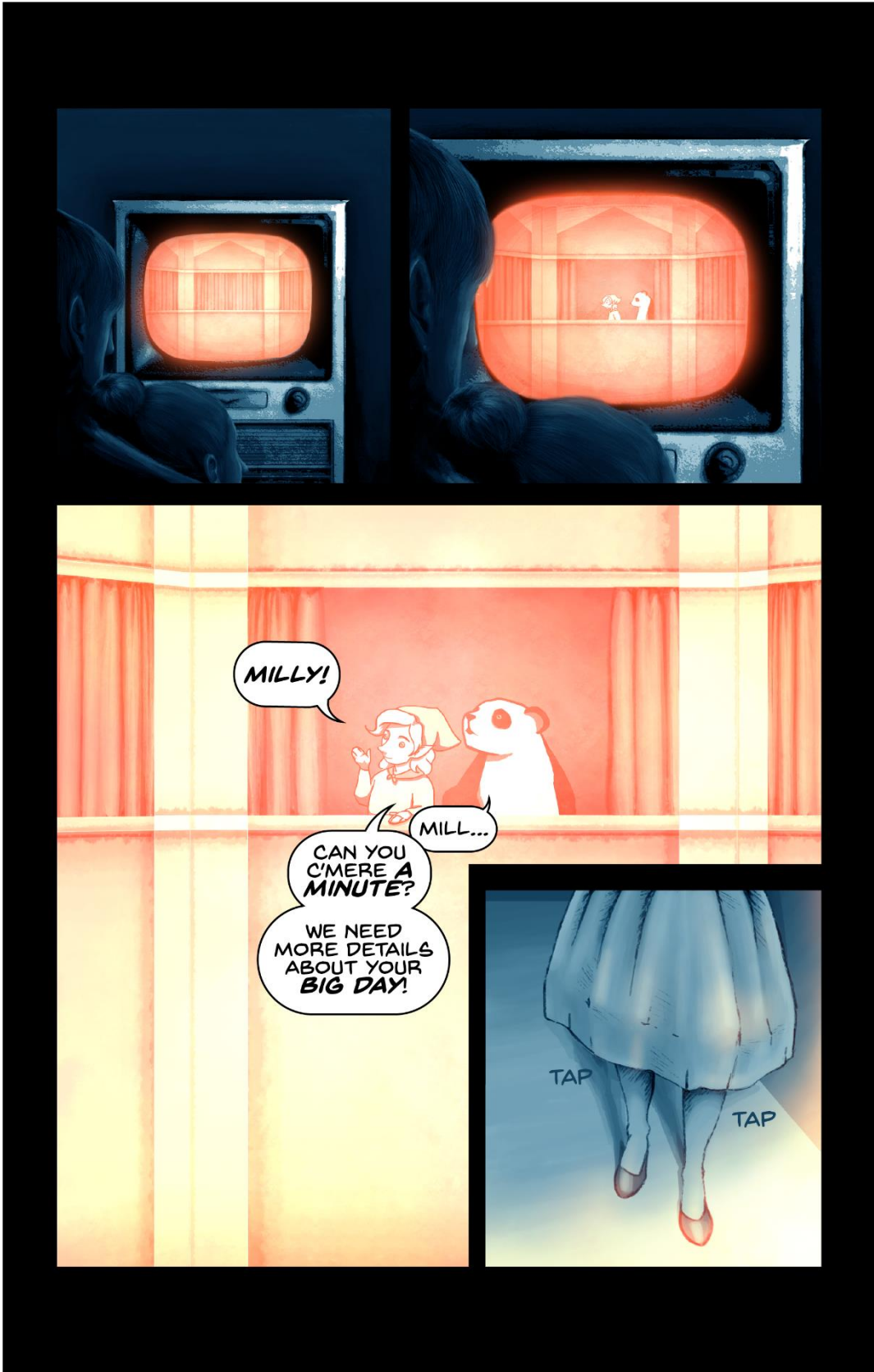


Fig38: Página com letramento. (Fonte: Autora)

4. Conclusão

Realizar esse projeto, apesar dos desafios, foi recompensador de várias maneiras. Ele foi fonte de diversos aprendizados, sejam artísticos, pessoais ou técnicos, especialmente sobre a produção de quadrinhos que, na posição de leitora, pouco conhecia. Cada vez que lia o conto que estava adaptando descobria algo novo sobre personagens que acreditava conhecer bem. Quanto aos objetivos traçados inicialmente, ficou claro que concluir esses foi apenas um primeiro passo no caminho para a publicação da releitura e que ainda há muito trabalho a ser realizado.

No que diz respeito ao processo gráfico, ficou claro que projetar um quadrinho pouco se afasta dos conceitos de design, onde havia um desafio também existia uma memória de alguma aula da graduação ou de um livro que, em algum momento deste percurso, foi indicado por um mestre e que serviu de base para uma solução. Além disso, entender o processo de criação e produção de quadrinhos mudou a percepção e o entendimento do trabalho de outros autores, e a forma de ver o próprio quadrinho como meio de transmissão de mensagens.

Bibliografia

GALLICO, Paul. **The Man Who Hated People.**

Disponível em:

< <http://kukla.tv/manwho.html> >. Acesso em: 13 nov. 2017.

MASSARANI, Sandro. **Formatação de roteiros para histórias em quadrinhos.**

Disponível em:

< <http://www.massarani.com.br/rot-formatacao-roteiro-quadrinhos.html> >. Acesso em: 10 abr. 2018.

MANO, Vinicius. **Das coisas nascem coisas.**

Disponível em:

< <http://www.processocriativo.com/das-coisas-nascem-coisas/>>. Acesso em: 01 jun. 2018.

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

<<http://alias.estadao.com.br/noticias/geral,editoras-independentessobrevivem-a-crise-no-mercado-editorial,70001693530>>. Acesso em: 01 jun. 2018.

KHODABANDEH, Bizhan. **Panel Layout: The Golden Ratio.**

Disponível em:

<<https://www.makingcomics.com/2014/05/07/panel-layout-golden-ratio/>>. Acesso em: 15 Mar. 2019.

KHODABANDEH, Bizhan. **Golden Ratio Workshop.**

Disponível em:

<<https://www.makingcomics.com/2018/12/07/golden-ratio-workshop/>>. Acesso em: 15 Mar. 2019.

GALLICO, Paul; **Love of Seven Dolls.** New York: Country Life Press, 1954

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

MCCLLOUD, Scott; **Reinventando os Quadrinhos.** São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2006

MCCLLOUD, Scott; **Desenhando Quadrinhos.** São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2008

GOMES FILHO, João; **Gestalt do Objeto: sistema de leitura visual da forma.** São Paulo: Escrituras Editora, 2008

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