



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA

Instituto de Artes

Departamento de Design

SAMUEL FARION WALBER

A HISTÓRIA DE POIÁS

Narrativa gráfica retratando um país fictício da América Latina

BRASÍLIA

2020

SAMUEL FARION WALBER

A HISTÓRIA DE POIÁS

Narrativa gráfica retratando um país fictício da América Latina

Trabalho de conclusão de curso para a
Diplomação de Programação Visual no
Departamento de Design da Universidade
de Brasília.

BRASÍLIA

2020

Resumo:

Este projeto tem como objetivo gerar uma *graphic novel* que retrate a história de um país fictício Sul-Americano desde sua colonização até os tempos atuais. A narrativa será abordada aproveitando-se de humor para transformar contextos históricos reais em anedotas mais palatáveis para um público mais jovem. Utilizando-se de cenários e indumentárias fidedignas e apresentando-as como entretenimento, espera-se desenvolver um resultado que gere interesse do leitor por história nacional e latino-americana. A história será dividida em capítulos que acompanham figuras importantes do período, personagens importantes para o desenvolvimento do país que possa ou não gerar empatia. Será apresentado um projeto de execução da história em quadrinhos baseado em conceitos e técnicas visuais do Design, mostrando à banca os primeiros capítulos finalizados junto do planejamento dos seguintes.

Palavras-chave: história em quadrinhos, América Latina, ilustração, ficção, humor.

Lista de figuras

Figura 1: selo da <i>Comics Code Authority</i>	11
Figura 2: painel de <i>Astérix e a Transitálica</i> (2017).....	14
Figuras 3 e 4: a Graúna de Henfil.....	15
Figura 5: painel de <i>Maus</i> (1991).....	16
Figura 6: painel de <i>Scott Pilgrim</i> (2004).....	17
Figura 7: tabela presente no livro <i>A arte do cinema: uma introdução</i> (2018, p.85).....	20
Figura 8: gravura retratando a costa de Poyais.....	21
Figura 9: estátua de Juan Díaz de Solís em Punta Ballena, Uruguai.....	22
Figura 10: cena do filme <i>O Caminho para El Dorado</i> (2000).....	31
Figura 11: Juan Díaz de Solís.....	32
Figura 12: Juan Vêgali.....	32
Figura 13: Padre Alfonso Radamés.....	33
Figura 14: Ariaga.....	33
Figura 15: Sr. Fidalgo Don Juan Felipe Serafina Domenico Costa Perez.....	34
Figura 16: Ikinauá.....	34
Figura 17: Achbaldeo Von Treppit.....	35
Figura 18: Conde de San Juan.....	35
Figura 19: gráfico do livro <i>Desvendando os quadrinhos</i> (1993, p. 52 e 53).....	36
Figura 20: página do roteiro original.....	37
Figura 21: página do roteiro ilustrado.....	38
Figura 22: <i>thumbnail</i>	40
Figura 23: página do <i>storyboard</i>	41
Figura 24: representação artística da chegada de conquistadores espanhóis à América, inspiração para o visual de Juan de Solís e sua tripulação na HQ.....	43
Figura 25: possível pintura de Juan Díaz de Solís.....	44
Figura 26: réplica portuguesa de 1980 da caravela Vera Cruz.....	44
Figura 27: escultura de Santo Inácio de Loyola, primeiro padre jesuíta, inspiração para o visual do padre Alfonso.....	45
Figura 28: vista aérea da Ilha de Martín García.....	45
Figura 29: visão da margem uruguaia do Rio Uruguai a partir do <i>Google street view</i>	46
Figura 30: pintura de Vasco Machado representando charruas.....	46
Figura 31: selo paraguaio representando os antigos Guarani.....	47
Figuras 31 a 33: rascunhos de Juan de Solís.....	48
Figuras 34 a 37: rascunhos de Juan Vêgali.....	49

Figuras 38 a 40: rascunhos de Juan Vêgali.....	50
Figuras 41 e 42: rascunhos de índios Tapuia.....	50
Figuras 43 e 44: rascunhos de índios Charrua e Guarani.....	51
Figuras 45 a 47: rascunhos de padre Alfonso e Ariaga.....	52
Figuras 48 e 49: rascunhos de objetos de cena.....	52
Figura 50: rascunho de conquistador espanhol genérico.....	53
Figura 51: rostos simplificados dos personagens do capítulo 1.....	53
Figuras 52 a 55: personagens e situações dos capítulos 2 e 3.....	54
Figuras 56 a 59: personagens e situações dos capítulos 3 e 4.....	55
Figura 60: <i>model sheet</i> Juan Vêgali.....	57
Figura 61: <i>model sheet</i> Juan de Solís.....	57
Figura 62: <i>model sheet</i> Padre Alfonso.....	58
Figura 63: <i>model sheet</i> Ariaga.....	58
Figura 64: versão final dos personagens dos capítulos 2, 3 e 4.....	59
Figura 65: espessura de traços usados na HQ.....	60
Figura 66: grade base utilizada em todas as páginas.....	61
Figura 67: requadros da página 5.....	62
Figura 68: primeiro rascunho da página 5.....	62
Figura 69: segundo rascunho da página 5.....	63
Figura 70: <i>lineart</i> da página 5.....	63
Figura 71: cores base da página 5.....	64
Figura 72: cores complementares da página 5.....	64
Figura 73: página 5 finalizada.....	65
Figura 74: fonte Digital Strip.....	65
Figura 75: capa do capítulo 1.....	66
Figura 76: capa do capítulo 2.....	67
Figura 77: capa do capítulo 3.....	67
Figura 78: capa do capítulo 4.....	68
Figuras 77 e 78: mapas de Poiás em 1516 e 2020.....	69

Sumário	
Introdução	7
Objetivos	8
Objetivo geral	8
Objetivos específicos	8
Metodologia	9
História em Quadrinhos	10
História latino-americana	18
Roteiro	23
Desenvolvimento do roteiro	29
Storyboard	35
Desenvolvimento da peça final	41
Arte conceitual	41
Produção	59
Possibilidades para o futuro	69
Considerações finais	70
Referências bibliográficas	71
Anexos	75

Introdução

O projeto consiste na elaboração de uma história em quadrinhos que aborda o surgimento e desenvolvimento de um país fictício na América do Sul, Poiás. A narrativa gráfica será contada a partir de uma extrapolação ficcional de acontecimentos reais de países latino americanos, especialmente o Brasil, de modo a trazer personagens e acontecimentos inéditos inspirados em figuras históricas. Por restrições de projeto e limitação de tempo, desenvolveu-se a primeira de nove partes — planejadas e destrinchadas capítulo a capítulo em anexo — que conta o período de colonização do território, assim como planejamento de continuidade. A parte a ser abordada se inicia com a chegada da expedição espanhola comandada por Juan de Solís à foz do Rio da Prata e como esse acontecimento poderia ser alterado para gerar uma história alternativa e o desenvolvimento de uma nação completamente nova.

Como adaptação de um roteiro prévio escrito pelo autor deste projeto em parceria com Caetano Peres Nunes, pretende-se acrescentar maior profundidade temática e verossimilhança histórica no aspecto visual para o conceito original, de forma que a capa de entretenimento e humor tenha embasamento histórico. Com esta *graphic novel*, há a intenção de gerar interesse de um público mais jovem por história nacional, a partir da percepção de que há certo desdém pela memória da América Latina. Existe ainda na sociedade brasileira um nível de rejeição e preconceito em relação ao que é produzido no hemisfério sul, bem como uma visão de que que histórias contadas por brasileiros são ruins, de menor valor, desinteressantes perante o que ocorre no exterior. De modo semelhante, os quadrinhos são menosprezados dentre as outras artes, tidos por muitos eruditos como uma forma de expressão mais rústica e menos intelectual, portanto, menos válida.

A partir de técnicas gráficas de composição e ilustração, além do estudo de roteiro e argumento, define-se como objetivo desenvolver uma história em quadrinhos que, de forma cômica e bem-humorada, busca apresentar para jovens uma história de cunho político e cultural que informe sobre a história do Brasil e seus vizinhos e, sobretudo, desperte interesse e fascínio pela América do Sul.

Objetivos

Objetivo geral

Produção de uma história em quadrinhos que gere interesse por história Sul-Americana ao mesmo tempo que entretém.

Objetivos específicos

- Pesquisar a respeito da história latino-americana
- Trazer comentários sociais e políticos para o texto da *graphic novel*
- Planejar a história por completo
- Escrever o roteiro dos capítulos escolhidos para produção final
- Escrever o *storyboard* da história
- Projetar artes conceituais para a peça
- Ilustrar a história em quadrinhos

Metodologia

Para desenvolver o produto esperado serão cumpridos os seguintes passos. Em primeiro lugar será realizada uma pesquisa de história latino-americana para encontrar pontos de interesse. Em seguida será feita uma releitura da obra original, a partir da qual se decidirá que elementos, personagens e acontecimentos serão mantidos na nova versão. Então será feita uma pesquisa de público, por meio de um questionário, para saber se há uma demanda pelo conteúdo a ser desenvolvido. Depois será planejado um argumento para os novos capítulos pensados e, a partir dos mesmos, será desenvolvida uma linha do tempo comparativa entre a história real e a de Poiás, para funcionar como guia.

Com base nos argumentos, os capítulos que serão de fato desenvolvidos ao longo do projeto serão destrinchados em mais detalhes. Seus personagens principais serão definidos com base em uma lista de adjetivos, suas vontades e necessidades. A partir disso será escrito o novo roteiro. O roteiro servirá de base para o *storyboard*, no qual se pensará em posicionamento de quadros e composição.

A partir da pesquisa histórica e do planejamento de roteiro, serão desenvolvidas artes conceituais, para definir o visual dos personagens, cenários e objetos de cena. Com todas essas etapas finalizadas, enfim o produto final será ilustrado e finalizado.

História em Quadrinhos

As histórias em quadrinhos, em sua definição mais ampla – arte sequencial, segundo Will Eisner (1985) — tem uma origem mais antiga do que se imagina. Scott McCloud (*Desvendando os Quadrinhos* 1995, p.10), sugere que, em sua forma mais básica e primitiva — representações pictóricas da realidade arranjadas em sequência para registrar uma história — a arte sequencial surgiu nos primórdios da humanidade, antes mesmo da escrita como a conhecemos hoje. No entanto, de uma forma mais restrita, como é mais comumente categorizada e conhecida pelo mundo ocidental, o quadrinho como intersecção da ilustração, do texto e do gráfico, teve sua gênese entre os séculos XIX e XX. Seja em gravuras publicitárias, em tiras de jornal ou em revistas *pulp* baratas, os quadrinhos se tornaram bastante populares no ocidente a partir dos anos 1920.

Uma maneira de comunicação, expressão e arte jovem, se comparada a outras — como literatura, pintura, escultura e teatro — a nona arte teve dificuldade de se firmar como um meio merecedor de ser levado a sério no último século. Devido a sua origem recente baseada no popular e no apelo às massas, foi confrontada como mero produto, entretenimento de grau menor. Também é associada, muitas vezes de forma incorreta, exclusivamente à comicidade — em inglês *comic* é um termo sinônimo — que é tratado implicitamente por diversos acadêmicos e artistas como gênero menor perante o drama.

Além dessa visão, de uma relutância em ser considerada arte, a história em quadrinhos foi tratada como algo ainda pior e mais nefasto na década de 1950. O psiquiatra alemão Fredric Wertham publicou em 1954 o livro *Seduction of the Innocent* (Sedução do Inocente), no qual alegava que os quadrinhos eram uma causa importante da delinquência juvenil, afirmando que eram literatura barata que continha violência e pornografia em demasia. Apesar de algumas edições de fato conterem exemplos do mesmo, hoje se sabe que as ideias de Wertham eram infundadas e que o pesquisador manipulou, exagerou, comprometeu e fabricou provas. Há também diversas implicações homofóbicas no texto.

Contudo, o livro e as ideias que pregava foram muito influentes na sociedade dos EUA. Lançou-se uma investigação no Congresso americano para pressionar a indústria de quadrinhos. O próprio Wertham foi chamado como testemunha. Para evitar repercussões negativas, os próprios editores criaram uma organização que

produziria um selo para marcar revistas aprovadas, uma autocensura, que foi chamada de *Comics Code Authority*.

O código negava o selo a publicações que apresentassem cenas de violência e nudez, como era esperado, mas também restringia a menção de termos bastante específicos e inofensivos, como “terror”, “vampiro”, “lobisomem”, entre outros.



Figura 1: selo da *Comics Code Authority*.

Apenas em 1971, o editor da Marvel Comics, Stan Lee, comissionado pelo governo americano a criar uma história educativa a respeito do perigo das drogas ilícitas, publicou duas edições de seu personagem campeão de vendas, o Homem-Aranha (HOWE, Sean, 2012). Na história, o melhor amigo do herói era vítima do vício em pílulas e, como se esperava, nenhuma das revistas recebeu o selo. Como isso não afetou as vendas e as edições foram um sucesso, a *Comics Code Authority* passou a perder força aos poucos. As editoras sentiram-se confortáveis para desrespeitá-la com mais frequência o que levou o selo a desaparecer de fato na década de 1980.

No Brasil não houve uma censura organizada e sistematizada como nos EUA, mas uma repressão social velada, baseada nos preconceitos mencionados previamente. Em seu livro *Literatura em quadrinhos no Brasil* (2002, p.23), Moacyr Cirne afirma que na época da produção dos primeiros quadrinhos nacionais os “gibis deseducativos” eram vistos com maus olhos por pedagogos e eclesiastas, que alegavam que sua leitura causava “preguiça mental” e ensinava um “mau português” aos jovens. Djota Carvalho (2006, p.32) documenta que havia protestos de que os quadrinhos “incutiam hábitos estrangeiros nas crianças”.

Entretanto, hoje sabe-se que os quadrinhos não só vão muito além dessas noções pré-estabelecidas, como podem trazer benefícios para o público mais jovem. No artigo *Histórias em quadrinhos: formando leitores* (2011), Mariana Oliveira dos Santos e Maria Emilia Ganzarolli descrevem diversos experimentos bem-sucedidos realizados em sala de aula para alfabetizar crianças com a ajuda dos quadrinhos. A narrativa em quadrinhos se dá por um meio visual, mais fácil e natural de ser interpretado por crianças do que meios verbais, e também há um acervo proporcionalmente maior voltado ao público infantil se comparado à literatura. Por isso há uma atração maior dessa faixa etária pelo formato, que pode ser explorado como uma porta de entrada para a leitura, uma experiência de familiarização, geração de interesse e gosto adquirido progressivamente. Segundo Roberto Elísio dos Santos (2001, p. 47), “a criança que não lê nem História em Quadrinhos tampouco se sentirá disposta a enfrentar textos didáticos, literários e informativos.”

Marjory Cristiane Palhares afirma no artigo *História em Quadrinhos: Uma Ferramenta Pedagógica para o Ensino de História* (2009, p. 12) que professores das mais diferentes áreas de atuação têm desenvolvido uma preferência pelo uso de HQs em sala de aula.

“Desde teses de doutoramento às aulas do ensino básico abordam o potencial reflexivo, artístico e pedagógico de um material que, até pouco tempo, era considerado simples literatura de entretenimento. Graças a seu caráter lúdico e formas simples de se comunicar, os quadrinhos conquistaram posição de prestígio na construção dos saberes.”

Segundo ela, esse recurso se faz ainda mais valioso no ensino de História, pois os quadrinhos têm uma dupla função, de servir como fonte de pesquisa e como um recurso de interpretação do passado, uma maneira que pode facilitar a compreensão do que pode ser um “estranho passado histórico” aos olhos de um jovem. Essa segunda função é algo que o presente projeto pretende cumprir.

Voltado para crianças mais novas, como edições da Turma da Mônica e os gibis da Disney, ou para leitores mais velhos, como *Maus* (1980-1991), de Art Spiegelman, e *Adeus, chamigo brasileiro* (1999), de André Toral, é possível absorver muito conteúdo histórico por meio da leitura de HQs, seja ele documental como a obra de Spiegelman, seja ficcional, como a de Toral.

Desde a popularização de gibitecas no Brasil, o contato da juventude com a nona arte foi se estreitando. Em 1996 ocorreu a promulgação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) que propunha maior intersecção entre histórias em quadrinhos e a educação formal, um marco importante para a aceitação das mesmas como ferramenta pedagógica no país (VERGUEIRO; RAMOS, 2009, p. 10). De acordo com o pedagogo Azis Abrahão (1977, p. 147), ao lado da instrução formal, rígida, há um aprendizado indireto, que também permite a aquisição de conhecimento e que pode ser realizado concomitantemente à instrução direta. Da mesma forma que Stan Lee fez com sua história sobre drogas, a HQ pode ser usada para expôr uma moral, alertar sobre algum perigo, criticar um movimento, fazer uma declaração política.

Mas o sucesso do emprego de imagens e textos articulados em sequência não se restringe apenas às crianças. Scott McCloud em seu livro de orientação *Desvendando os Quadrinhos* (1993, p.197), diz que quadrinho ainda é uma das formas mais simples da voz individual ser ouvida. Livre das restrições de orçamentos gigantescos e produções criadas por grupos de pessoas e beneficiadas pelo potencial de atingir um público muito amplo e diversificado, as HQs têm “o potencial de democratizar as letras.” Isso é ainda mais comprovável na atual era digital, em que nem a presença de grandes editoras é mandatária para que uma publicação seja vista por um grande número de pessoas. O jornalista e educador peruano Juan Acevedo Fernádes de Paredes (1995, p. 195) afirma que:

"[...] se falarmos de quadrinhos populares, é evidente que nos movemos no quadro da educação libertadora, de um processo de transformação social em que o povo seja cada vez mais dono de seu próprio destino."

No quesito de impacto cultural e artístico, os quadrinhos também cultivaram seus próprios méritos ao longo dos anos. De acordo com Waldomiro Vergueiro (2005), as HQs, juntamente com o cinema, são o meio de comunicação de massa mais importante do século XX. Ao criar uma amálgama entre o plano da realidade e da representatividade da natureza, o das formas e abstração e o das ideias, da linguagem, as histórias em quadrinhos promovem uma forma de arte e expressão única, contrariando o raciocínio tradicional de que obras de artes visuais e literatura só podem ser válidas, ter qualidade, separadas.

Tal qual todos os outros meios artísticos, os quadrinhos foram utilizados como ferramenta política. Mesmo não intencionalmente, qualquer texto expressa a visão de mundo de seu autor e alguns, sabendo disso, buscam tornar esse pensamento a função principal de suas obras.

Isso não está restrito a publicações voltadas ao público adulto. Em *Asterix e os Godos* (1961), de René Goscinny e Albert Uderzo, publicada dezoito anos após a Segunda Guerra Mundial, retrata os godos do título como personagens vilanescos, colocados em oposição aos heroicos gauleses. Em sua primeira tradução para o alemão, é feita uma clara distinção entre godos do oeste e do leste, favorecendo os do oeste, em uma clara alusão à divisão da Alemanha durante a Guerra Fria.

Assim como em diversos de seus contemporâneos europeus, a arte de Uderzo utiliza de personagens cartunescos e icônicos que se destacam sobre um cenário detalhado e realista, ideal para apresentar as narrativas históricas em que a ambientação é chave para o entendimento. O leitor é levado em viagens ao redor do globo e a distinção de localizações, a atenção a detalhes e a fidelidade histórica são de extrema importância para o francês. O uso de cores vibrantes e saturadas tem um apelo visual.

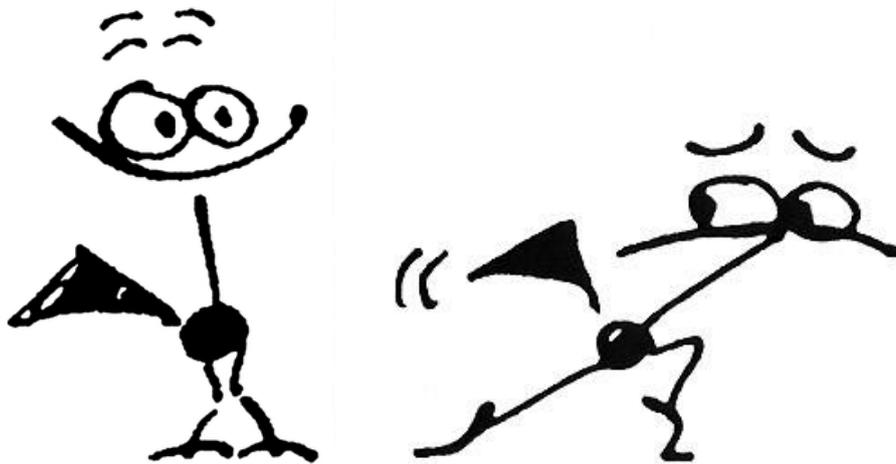


Figura 2: painel de *Astérix e a Transítálica* (2017).

Contudo, diversos autores não se contentam em deixar seus pensamentos apenas no subtexto. Muito mais comum à tira de jornal, à charge, do que a narrativas mais longas, a crítica política foi muito popular ao longo do século XX. Presentes ao redor do mundo todo, tiveram uma força e popularidade singular na América Latina. Cartunistas como o argentino Quino e os brasileiros Ziraldo, Jaguar e Henfil se

especializaram em se utilizar do humor como ferramenta de análise social. A camada superficial de entretenimento permitiu que suas tiras fossem bastante populares e certas vezes passassem despercebidas pelos governos autoritários de seus países. Alguns, como Ziraldo e Quino, conseguiam fazer isso mesmo eventualmente dirigindo-se ao público infantil.

Esse movimento como um todo apoia-se num estilo de arte bem simples. Cenários são mínimos, meramente funcionais, e as tiras se sustentam na expressividade dos atores. Tais personagens são mais abstratos em forma, ícones que representam ideias, com rostos capazes de expressar muito em linhas bastante simplificadas. A Graúna de Henfil é um exemplo bem claro disso, em que o bico do pássaro é desenhado com apenas uma curva.



Figuras 3 e 4: a Graúna de Henfil.

Pode-se perceber que boa parte dos expoentes desse gênero de crítica cômica em quadrinhos são contemporâneos. Isso pode ter sido proporcionado pelo fato de que os países da América do Sul foram regidos por ditaduras em épocas quase simultâneas, o que atçou tais autores a produzir sátiras, veladas ou diretas. Esse período ditatorial autoritário será elaborado em capítulos futuros da história que resulta deste projeto.

Tal conteúdo mais maduro e questionador, entretanto, não se restringe somente a formatos mais curtos para ser publicado em jornais e revistas. A *graphic novel* — traduzida literalmente para romance gráfico — é uma história em quadrinhos mais longa, mais próxima da literatura tradicional, que não costuma ser associada ao público infantil. É aceito que o primeiro exemplo foi criado por Will Eisner em 1978, *Um Contrato com Deus*, e, desde então, a nona arte tem adquirido mais

reconhecimento. Por abordar temas mais complexos e não se limitar a apelar para crianças, muitas *graphic novels* foram recebidas com muito respeito, como *Maus*, vencedor do prêmio Pulitzer de 1992.



Figura 5: painel de Maus (1991).

As *graphic novels* aproveitaram-se para inspirar-se em toda a história pregressa dos quadrinhos, bebendo da fonte de estilos de culturas muito distintas. Esse formato mesclou a linguagem americana — que há muito havia estagnado no gênero de super-heróis — com a japonesa — que já tinha evoluído para abranger diversos ramos temáticos. Há um aspecto mais cadenciado na *graphic novel*, com mais espaço para contemplação, menos economia de quadros. A narrativa não precisa avançar ininterruptamente em cada quadrinho, sem momento algum de respiro para o leitor, como se faz em edições semanais de heróis. (MCCLLOUD, 1993, p. 77-81)

Recentemente, até mesmo o gênero das histórias se tornou mais fluido. Por um tempo, *graphic novel* era um termo inconscientemente associado a dramas cotidianos, fundamentados no mundo real, vividos por personagens humanos e ordinários, próximos do autor e do leitor. Mas há obras que foram além e mesclaram diversos gêneros ao formato. Além das experimentações de grandes editoras dos EUA para encaixar super-heróis ao novo molde, diversos autores trouxeram temas extraordinários para suas histórias, como fantasia e épicos históricos. O humor, presente desde o início, mas sempre secundário perante o drama, passou a ganhar mais relevância e se tornar o elemento principal que rege a trama de certas obras, como na coleção *Scott Pilgrim* (2004-2010) de Bryan Lee O'Malley.



Figura 6: painel de Scott Pilgrim (2004).

A história em quadrinhos desenvolvida a partir deste projeto usará da estrutura da *graphic novel* — uma narrativa longa, cadenciada, aprofundada em seu tema — com elementos de outros formatos, como o humor e a crítica das tirinhas Sul-Americanas (Henfil, Quino e diversos outros), além da distinção personagem/cenário e das cores dos quadrinhos clássicos europeus. A partir disso, pretende-se conseguir entreter e instigar crianças e jovens, sem alienar um público mais velho, gerando curiosidade pela história nacional, que pode despertar um interesse em buscar outras fontes.

História latino-americana

Assim como os quadrinhos foram menosprezados, tratados como uma forma de expressão inferior às outras — quando eram reconhecidos como arte — um processo parecido ocorreu com a América do Sul como um todo, mas especialmente com o Brasil. Nomeado pelo dramaturgo Nelson Rodrigues como “complexo de vira-lata”, existe no país um sentimento arraigado de inferioridade perante o que vem de fora. Usado inicialmente pelo autor em 1958 para se referir ao desempenho do país em relação ao futebol, o termo foi se tornando mais abrangente com o tempo e percebeu-se que a constante que o mesmo descreve esteve presente desde muito antes do cunho da frase de Rodrigues.

“Por ‘complexo de vira-lata’ entendo eu a inferioridade em que o brasileiro se coloca, voluntariamente, em face do resto do mundo. O brasileiro é um narciso às avessas, que cospe na própria imagem. Eis a verdade: não encontramos pretextos pessoais ou históricos para a autoestima. ”
(RODRIGUES, 1958)

Seja a partir do desembarque do conde francês Arthur de Goblineau em 1845 no Rio de Janeiro — quando o mesmo chamou os cariocas de "verdadeiros macacos", seja nas afirmações racistas de Monteiro Lobato — que dizia que a miscigenação era origem da ignorância e degeneração do povo brasileiro — a noção de que os povos tropicais são atrasados está presente no inconsciente popular há séculos. Muito se debate sobre a origem dessa visão deturpada, mas, segundo Eduardo F. de Oliveira Jr, a colonização portuguesa e sua seguinte implantação forçada da cultura europeia são fatores que podem ter gerado o complexo. Essa uniformização cultural eurocêntrica, que suprimiu vozes nativas e apagou sua história, causou um impacto na forma com que o povo que surgiu desse processo percebe a si mesmo. Sérgio Buarque de Hollanda afirma o seguinte:

“A tentativa de implantação da cultura européia em extenso território, dotado de condições naturais, se não adversas, largamente estranhas à sua tradição milenar, é, nas origens da sociedade brasileira, o fato dominante e mais rico em conseqüências... Trazendo de países distantes nossas formas de convívio, nossas instituições, nossas ideias, e timbrando em manter tudo isso em ambiente muitas vezes desfavorável e hostil, somos ainda hoje uns desterrados em nossa terra. ” (HOLLANDA, 1995, p. 31)

Essa visão colonialista etnocêntrica da história exaltou, de certa forma, o passado progresso da metrópole, a Europa. Como os colonizadores foram detentores da narrativa, seus antepassados que foram retratados como heróis. Darcy Ribeiro diz que:

“[...] porque só temos o testemunho de um dos protagonistas, o invasor. Ele é quem nos fala de suas façanhas. É ele, também, quem relata o que sucedeu aos índios e aos negros, raramente lhes dando a palavra de registro de suas próprias falas.” (RIBEIRO, 1995, p.30)

Esse sentimento de apatia que se gerou pela cultura dos países tropicais, principalmente presente na América Latina, é facilmente observável na sociedade atual, acostumada com o consumo de cultura importada do hemisfério norte, especialmente dos EUA. Segundo estimativas do *site Box Office Mojo* (2019), a nova adaptação de *O Rei Leão*, da Disney, uma recriação do filme animado americano de 1994, ocupou mais de 1600 salas de cinema do Brasil, quase metade do total de salas do país. Em comparação, o filme *Bacurau*, maior estreia do diretor Kleber Mendonça Filho, considerado um sucesso de bilheteria para os padrões nacionais, estreou em 274 salas. Claro que esse processo não é causado exclusivamente por uma razão, pois há uma grande influência de fomentos da indústria de Hollywood, políticas de apoio e distribuição e publicidade pensada em produção universal. Contudo, não se pode descartar a percepção do brasileiro como um fator. O “viralatismo” de Rodrigues não é então voluntário, mas fruto de um processo histórico e do consumo cultural numa esfera de entretenimento regida por megacorporações estrangeiras.

Filmes no cinema: Um perfil da exibição em cinemas internacionais em 2007

Produção mundial de filmes para o cinema: 5.039 títulos
Bilheteria mundial: 7,1 bilhões de ingressos
Número de salas em todo o mundo: 147.207
Receita bruta da bilheteria mundial: US\$ 26 bilhões

Receita da bilheteria dos EUA: US\$ 8,84 bilhões
Receita da bilheteria da Europa Ocidental: US\$ 7,5 bilhões
Receita da bilheteria do Japão: US\$ 1,69 bilhão

Países e números de salas
Maior: EUA 38.974; China 36.112; Índia 10.189; França 5.398; Alemanha 4.832; Espanha 4.296; Itália 4.091; México 3.936; Reino Unido 3.596; Japão 3.221
Menor: Luxemburgo 24; Omã 19; Azerbaijão 17; Argélia 10

Salas por milhão de pessoas
Maior: Islândia 156
Menor: Índia 9,2
Outros: EUA 129; Suécia 115; Espanha 95; Austrália 95; Canadá 91; Reino Unido 59; China 27; Japão 25; Rússia 19

Preços médios dos ingressos
Maior: Noruega US\$ 12,80; Dinamarca US\$ 12,47; Suíça US\$ 12,17; Suécia US\$ 11,71
Menor: Peru US\$ 1,79; Bolívia US\$ 1,67; Filipinas US\$ 1,61; Índia US\$ 0,53
Outros: Reino Unido US\$ 10,12; Austrália US\$ 8,87; França US\$ 8,16; Canadá US\$ 7,70; EUA US\$ 6,82

Parcela dos filmes norte-americanos nos rendimentos de bilheteria no exterior
Maior: China, 54,5%; Japão, 47,7%; Coreia do Sul, 44,6%
Menor: Áustria, 1,9%; Lituânia, 2,6%; Portugal, 2,7%
Outros: Itália, 31,7%; México, 13,2%; Letônia, 5,4%

Fonte: Screen Digest

Figura 7: tabela presente no livro *A arte do cinema: uma introdução* (2018, p.85).

A fim de coletar dados sobre a percepção de brasileiros a respeito da história de seu país e da América Latina, foi feito um questionário que pode ser visto na íntegra na seção de anexos, bem como as respostas. Em resumo, coletou-se respostas de um grupo majoritariamente jovem — mais de 60% das respostas pertencendo a um grupo de pessoas entre dezoito e vinte e quatro anos — e bem instruído — cursando ou já formados em ensino superior. A partir dessa pequena amostragem de 114 pessoas percebeu-se que esse grupo com maior escolaridade e acesso à internet mostra um interesse bastante alto em história. A porcentagem de respostas favoráveis à história mundial ainda é um pouco maior que a do Brasil ou da América Latina, o que não significa que essas duas receberam maus resultados.

Apesar de receberem números um pouco menores, ainda há algum interesse por história latino-americana entre os que responderam. Houve ainda aqueles que apresentaram uma vontade em saber de forma mais profunda esse conhecimento que é passado de forma superficial nos ensinamentos fundamental e médio. Uma das respostas disse: “Gosto de história no geral, sempre estou curiosa sobre eventos em qualquer parte do mundo. Apesar de gostar de história europeia, sinto que há uma lacuna quanto a história de outras regiões do mundo, como África e Ásia. Acho

importante também haver uma conexão maior com os outros países da América Latina. ” Com base nesses dados é possível inferir que haveria um público para a história em quadrinhos desenvolvida, mesmo com a concepção de que no cenário atual do Brasil há certa apatia pela memória nacional.

A *graphic novel* desenvolvida funciona como um ponto de partida para despertar a curiosidade. A história a ser contada — a fundação e desenvolvimento de um país fictício no sul das Américas — é uma amálgama de histórias reais dos países da região — com foco no Brasil — alteradas de forma a gerar um conto novo, um mito da América Latina, que desperta o interesse dos jovens a partir de sua ficção para que queiram saber mais sobre os fatos, a História.

Poiás, a nação fictícia, será uma nova colônia ibérica cuja história apresenta diversas semelhanças com seus vizinhos. O nome escolhido vem de um acontecimento do século XIX, quando o militar escocês Gregor MacGregor vendeu territórios e título de nobreza falsos na América para colonos e investidores europeus. Declarando-se príncipe de Poyais, um país inexistente, ele prometia uma terra rica e fértil, com um sistema monárquico bem estruturado. Muitos daqueles que foram enganados morreram adoecidos no local prometido, um pântano abandonado (SINCLAIR, David, 2004). A nova grafia usada para a história em quadrinhos aproxima o nome de termos nativos indígenas Sul-Americanos, tal qual Goiás.



Figura 8: gravura retratando a costa de Poyais.

Optou-se por começar a narrativa dessa história explorando um período que fosse facilmente reconhecível pelos leitores, icônico, que chamasse a atenção e pudesse ser facilmente entendido sem muita explicação. As grandes navegações, a chegada dos colonizadores, é esse ponto de partida, pois quando se aprende sobre

a América do Sul no ensino de base esse período é tratado como ponto de partida, um começo da história para essa região, apesar da existência de povos nativos séculos antes. Espera-se tratar com humor essa constante omissão dos povos indígenas das narrativas ocidentais, mostrando sua influência na formação da colônia.

A história que servirá como origem da versão alternativa contada pela *graphic novel* é a do descobrimento do Rio da Prata pelo conquistador Juan Díaz de Solís. Enviado pelo reino que estava prestes a se tornar a Espanha, Solís desembarcou na Ilha de Martín García — território argentino nos dias de hoje. Foi atacado, morto e possivelmente devorado por nativos, junto de alguns de seus companheiros exploradores (PENDLE, George, 1963). A partir desse momento factual, o quadrinho irá divergir da história real, mostrando um dos grupos que se separou durante a fuga. Escapando dos ataques dos nativos, esses colonizadores irão fundar Poiás.



Figura 9: estátua de Juan Díaz de Solís em Punta Ballena, Uruguai.

Tendo em vista a definição de um período histórico no qual a história em quadrinhos se situa, precisou-se fazer uma pesquisa estética, para ser possível o planejamento de personagens, trajes, objetos de cena e cenários. Tal pesquisa será mostrada na seção de arte conceitual do relatório.

Roteiro

O primeiro passo para o desenvolvimento de uma história em quadrinhos é a escrita de um roteiro. Não há um único formato específico para se redigir um roteiro de quadrinhos, como ocorre com outras mídias, como demonstra Scott McCloud em seu livro *Desenhando Quadrinhos*. Ele pode ser mais próximo do literário, marcando descrições e diálogos em um fluxo contínuo, como ocorre em roteiros de cinema e peças de teatro. Também pode separar esses elementos por quadrinho, facilitando a produção do *storyboard*.

Syd Field em seu livro *Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico* (2001), sugere alternativas para começar a escrever um roteiro. Exploram-se elementos base — fragmentos da trama, personagens, atmosfera, o conceito básico — para melhor desenvolvê-los e formar uma história completa. Com o conceito geral bem definido e embasado — a formação de um país Sul-Americano fictício — e pontos de interesse já decididos — tanto pela versão original da história, quanto pelos exemplos retirados da História real — foi possível iniciar a escrita do roteiro.

O início da construção da narrativa foi o desenvolvimento de um argumento para organizar e prever a história: como seria sua divisão de capítulos, que acontecimentos e personagens seriam colocados em foco e até que ponto da narrativa poderia ser adaptado levando-se em consideração o escopo do projeto.

Para criar essa linha do tempo que guia a narrativa, apoiou-se em dois elementos, a segunda versão do roteiro original da História de Poiás — escrito em 2015 em coautoria por Caetano Peres Nunes e o autor deste projeto, Samuel Farion Walber — e a pesquisa de história latino-americana empreendida para a realização do projeto. Decidiu-se dividir a história em partes de acordo com as mudanças de governo. Sempre que o país sofrer alguma mudança política profunda, uma parte se encerra. Os capítulos, por outro lado, são divididos de forma mais arbitrária, levando em consideração a jornada dos personagens centrais segundo o momento. O plano desenvolvido resultou na divisão de capítulos a seguir:

Parte 1: Colônia (1516-1600)

- 1 - A Chegada: como a frota de Juan de Solís chegou à foz do Rio da Prata e foi atacada por índios Guaranis (1516);
- 2 - Juan Vêgali: como a parceria entre um conquistador e um nobre peninsular foi essencial para a consolidação da nova cidade (1516-1530);
- 3 - Poyais: como foi criada a Capitania-Geral de Poyais (1530-1595);
- 4 - A Insurgência: como um *criollo* desafiou a autoridade espanhola (1595-1600).

Parte 2: Regência Secreta (1600 - 1653)

- 1 - A Guerra: como uma ajuda estrangeira deu forças a um exército pequeno e despreparado; a ascensão de Achbaldeo von Treppit ao governo de Tiracosa (1600-1617);
- 2 - A Independência Furtiva: como a tensão em Poyais acabou em autonomia sem precedentes para uma colônia (1617-1653);
- 3 - Calcutine - como um general insubordinado garantiu a estabilidade necessária para a colônia se desenvolver (1653).

Parte 3: As Regências (1653-1815)

- 1 - A Regência de Josefino: como um nobre desconhecido liderou mudanças profundas na província (1653-1685); alteração de Poyais para Poiás por motivos puramente estéticos e sonoros;
- 2 - A Regência de Josefino II: como um sucessor incompetente não fez praticamente nada (1685-1717);
- 3 - A Regência de Demetrongo: como um líder sábio modernizou a província apesar de seu nome ridículo (1717-1785);
- 4 - A Regência de Unawga: como um indígena e uma elite entraram em conflito, gerando um dos primeiros impulsos iluministas na província (1786-1796);
- 5 - A Regência de Teófilo: como um governante inerte possibilitou a escalada da violência (1796-1800);
- 6 - A Regência de Garibaldi: como um governo tirânico e a crise na Europa fizeram Poiás entrar em ebulição (1800-1815).

Parte 4 - Primeira República (1815-1851)

- 1 - Sob nova direção: como dois presidentes revolucionaram política, economia e costumes de uma sociedade que não sabia se estava preparada para tantas mudanças (1815-1824);
- 2 - Os Irredutíveis: como o desentendimento entre o presidente e as elites levou a uma sabotagem que mudaria a nova ordem do país (1824-1827);
- 3 - Era Ferdinand: como um novo presidente fez o possível para permanecer no poder (1827-1835); surgimento de uma figura abolicionista;
- 4 - O Golpe e as Reformas: como Poaiás gozou de uma estabilidade frágil — e não por muito tempo (1835-1851).

Parte 5 - Monarquia (1851-1875)

- 1 - A Restauração: como a esperança cega em um duvidoso descendente de Teófilo levou ao caos generalizado (1851);
- 2 - A República de Tiardes: como uma revolta isolada numa província distante criou um novo país (1851-1863);
- 3 - Guerra do Paraguai: como um conflito entre vizinhos complicou a situação do monarca (1863-1868);
- 4 - O Golpe Gourmet: como um escritor, alguns cavalheiros, um cabo e uns soldados desafiaram a autoridade do novo rei (1868-1875).

Parte 6 - República Militar (1875-1890)

- 1 - O golpe no golpe: como um marechal surpreendeu a todos e pôs em prática planos extremamente ambiciosos (1875-1885);
- 2 - A mulher e seus anarquistas: como Felícia Barbosa despontou como a liderança necessária para acalmar os ânimos (1885-1890).

Parte 7 - Segunda República (1890-1955)

- 1 - Sonhos de grandeza: como momentos de prosperidade levaram a uma explosão cultural em Poaiás (1890-1926);
- 2 - A Crise e as Reformas: como a prosperidade minguou e as guerras na Europa se tornaram uma realidade desconfortável (1926-1943);
- 3 - Era Jocelo: como um líder carismático se apegou ao poder manchando as mãos de sangue (1943-1955).

Parte 8 - Ditadura Militar (1955-1972)

- 1 - Anos de Chumbo: como um golpe previsível surpreende no nível de violência (1955-1961);
- 2 - Dois Países: como um governo autoritário forçou crescimento econômico baseado na repressão (1961-1968);
- 3 - A Abertura: como o aparato da ditadura começou a desmoronar de dentro para fora (1968-1972).

Parte 9 - Terceira República (1972-hoje)

- 1 - A Ressaca: como a recuperação demorou a chegar (1972-1976);
- 2 - A Modernização: como políticas públicas bem planejadas fizeram o país se desenvolver de maneira sem precedentes (1976-2000);
- 3 - A Vitrine: como os olhos do mundo se voltaram para Poiás (2000-2014);
- 4 - Tempos Estranhos: como o medo da recessão deu espaço para pensamentos alternativos e retrógrados crescerem com base em mentiras (2014-hoje).

Na seção de anexos pode-se ver um diagrama que mostra a linha do tempo da história de Poiás em comparação com acontecimentos históricos reais.

A partir desse planejamento, foi escrito um resumo em tópicos dos quatro capítulos da primeira parte — aqueles que foram explorados mais a fundo. O enredo dos mesmos foi pensado e pode ser visto a seguir.

Parte 1: Colônia (1516-1625)

Capítulo 1 - A Chegada: como a frota de Juan de Solís chegou à foz do Rio da Prata e foi atacada por índios Guaranis (1516)

- Aproximação dos navios espanhóis da costa americana.
- Apresentação dos principais personagens a bordo: Juan Vêgali, um marujo atrapalhado e covarde, Alfonso Radamés, padre solene e rabugento e Juan de Solís, heroico, imponente, impassível, uma figura representada visualmente como importante e invencível.

- Quebra de expectativa: Solís é rapidamente morto pelos Guaranis e sua tripulação foge desesperadamente, sem rumo, se separando no processo.
- Vêgali, o padre e outros marujos atracam às margens do Rio Paraguai e lamentam a morte do capitão.
- O assentamento dos colonizadores começa a crescer a ponto de virar uma vila, que é batizada de San Martín de Todos los Santos por Juan Vêgali em homenagem à sua cidade natal. O padre Alfonso, devoto de San Martín, aprova.
- Vêgali, incompetente para administrar uma colônia, decide pedir apoio da coroa espanhola para estabelecer sua nova cidade.

Capítulo 2 - Juan Vêgali: como a parceria entre um conquistador e um nobre peninsular foi essencial para a consolidação da nova cidade (1516-1530)

- Vêgali viaja a Toledo para falar com o rei, que não está no momento. Na verdade, não há ninguém verdadeiramente importante com quem o conquistador possa falar.
- É instruído a se consultar com o Sr. Fidalgo Don Juan Felipe Serafina Domenico Costa Perez, nobre da corte espanhola, que também não entende muito de colônias.
- Apesar de não ter experiência e não se empolgar em se misturar com um bufão como Vêgali, Sr. Fidalgo Don Juan Felipe Serafina Domenico Costa Perez concorda em ajudar por estar entediado.
- Os dois chegam ao povoado de San Martín de Todos los Santos, que está arruinado. Foi saqueado e deixado a mercê das intempéries.
- Com a ajuda de seu tesouro, o Sr. Fidalgo Don Juan Felipe Serafina Domenico Costa Perez inicia um esforço para reconstruir o que foi perdido e expandir o que já existia.
- Povos indígenas são escravizados para trabalhar na construção e nas primeiras fazendas, de ovelhas, milho e pinhão.
- Com a construção do forte de San Martín de Todos los Santos, já havia uma pequena cidade. Para comemorar o marco, esquecer de seu primeiro fracasso e sob protestos do padre Alfonso, Vêgali renomeia a cidade para Tiracosa.

Capítulo 3 - Poyais: como foi criada a Capitania-Geral de Poyais (1530-1620);

- A região começa a se desenvolver rapidamente, de forma que a dupla de fundadores mal consegue acompanhar.
- Chegam os padres jesuítas para catequizar os nativos.
- Diversas cidades passaram a ser fundadas ao redor e, para não perder o controle, o Sr. Fidalgo Don Juan Felipe Serafina Domenico Costa Perez nomeia figuras importantes de cada uma como representantes de sua pessoa e nobres.
- Para estabelecer domínio da região, todos os nobres são reunidos para discutir a formação de uma Capitania-Geral, que abraçasse todas as cidades.
- É escolhido o nome Poyais, Terra da Esperança no idioma local, para acalmar os ânimos indígenas, que não estão nada contentes por serem usados como mão-de-obra escrava.
- Logo após a reunião, Juan Vêgali, gerente de Tiracosa, morre devido a uma lista longuíssima de doenças.
- O Sr. Fidalgo Don Juan Felipe Serafina Domenico Costa Perez administra a Capitania-geral de Poyais sem ser questionado e há um fluxo crescente de imigrantes europeus.

Capítulo 4 - A Insurgência: como um crioulo desafiou a autoridade espanhola (1620-1625)

- Achbaldeo Von Treppit, filho de imigrantes nascido na colônia, um crioulo, cresce em influência a partir de favores a nobres da região, principalmente ao conde de San Juan, seu padrinho.
- Treppit recebe patente militar e passa a responder diretamente ao Sr. Fidalgo Don Juan Felipe Serafina Domenico Costa Perez, trabalhando na proteção de Tiracosa.
- Graças a seu bom trabalho em Poyais, o Sr. Fidalgo Don Juan Felipe Serafina Domenico Costa Perez é chamado de volta à Espanha, onde receberá um novo título e novas terras.
- A capitania é deixada nas mãos do conde de San Juan e Treppit fica com total controle das pequenas forças armadas da colônia.
- Acreditando ser mais capaz que o incompetente conde, Treppit deixa o poder subir a sua cabeça. Tomado por ganância, decide cortar relações com a coroa.

- Treppit é governante absoluto de Poyais, mas deve fazer isso sem que a Espanha saiba da insurgência.

Desenvolvimento do roteiro

Foram feitas diversas alterações ao texto original, tentando trazer mais elementos históricos, deixando a narrativa mais profunda e trazendo uma noção maior de causa e efeito aos acontecimentos. Uma colocação que surgiu nas respostas do questionário foi de uma pessoa que dizia não se interessar pela disciplina de História por ela ser apresentada de forma desconexa e sem lógica em sala. A narrativa depende de causa e efeito. Os personagens causam eventos ou reagem a eventos criados por outros personagens. Os acontecimentos de certo momento são relevantes para o que ocorre em seguida.

Dessa maneira o desenrolar da narrativa se apoia numa reação em cadeia de eventos, que se inicia com a chegada dos colonizadores e se dirige até os tempos atuais como uma sequência de dominós. Isso aproxima mais o texto ficcional do processo histórico, que é formado a partir de consequências e reações. Assim, a *graphic novel* parecerá mais natural e orgânica, o leitor irá sentir-se mais imerso e a interferência do autor não será percebida.

No entanto, durante a etapa de escrita manteve-se a consciência de que estava sendo produzida uma peça ficcional baseada em um recorte. Como o texto não tem o intuito de relatar a História cientificamente, mas sim gerar interesse pela área, não haverá comprometimento em seguir precisamente o consenso acadêmico, pois não se trata de um documento histórico. Se isso acontecesse, a história em quadrinhos ficaria demasiadamente longa, desconexa e confusa. O produto final não deixa de ser a visão do autor, uma interpretação baseada em pesquisa, uma versão de fatos históricos simplificada para entreter. Também se assumiu a veracidade das fontes pesquisadas e, infelizmente, segundo George Orwell em um de seus artigos na coluna *As I Please* (1943-1947), “a história é escrita pelos vencedores”.

Buscou-se evitar o retrato dos colonizadores como heróis. Diversas nações europeias cometeram massacres contra povos indígenas — tanto na América do Sul quanto em outras regiões do globo — e por isso atentou-se em não apresentar esses personagens como salvadores, os portadores da moral, como certas obras fazem. Pelo contrário, optou-se por apresentá-los como piada, exploradores ridículos e

incompetentes que são bem-sucedidos por sorte, assim como ocorre no filme *O Caminho para El Dorado*, animação da Dreamworks de 2000, dirigida por Bibi Bergeron e Don Paul. Na história, inspirada pela série de filmes *Road to...*, os protagonistas, Túlio e Miguel, são enganadores espanhóis que, por acidente, se veem em uma aventura pelas Américas para encontrar a cidade perdida de El Dorado. Apesar de pensarem estar sempre um passo à frente de todos, suas mentiras são facilmente percebidas pelos nativos da cidade.



Figura 10: cena do filme *O Caminho para El Dorado* (2000).

Não será seguida uma estrutura tradicional de roteiro em atos, pois para se assemelhar a um fluxo histórico, não há um destino claro a ser atingido pela narrativa, um ponto final bem definido. O elenco de personagens também não é fixo e será substituído aos poucos com o avanço da história. Por isso, é importante que os atores principais tenham forte caracterização e personalidades marcantes, devido ao tempo restrito que têm para agir. Não será possível se aprofundar em demasia em sua psiquê, devido a diversos fatores — entre eles o aspecto de movimento contínuo da trama e o grande elenco participante — e, logo, isso será compensado pela caracterização icônica dos mesmos e pelas suas importantes decisões. Suas ações devem ter consequência na formação da nação de Poiás. A regra de causa e efeito é o fio condutor do roteiro desenvolvido.

O tipo de história a ser desenvolvida se aproxima mais de uma narrativa sociológica, semelhante à *Fundação* (1942 - 1993) de Isaac Asimov e às *Crônicas de Gelo e Fogo* (1996 -) de George R.R. Martin. Nesse gênero, o foco não está sobre a individualidade e os conflitos pessoais de um personagem, mas sim na sociedade e como as ações de indivíduos poderosos ou grupos influenciam o destino de um povo.

A seguir apresenta-se um resumo dos traços dos principais personagens da primeira parte da *graphic novel*. Imaginou-se seus principais atributos, desejos e necessidades.

Juan de Solís:

Estoico, impassível, incorruptível, heroico, arrogante, corajoso, forte, altivo. Deseja trazer glória para sua nação e satisfazer seu sagrado monarca. Precisa confiar menos na vontade de Deus.



Figura 11: Juan Díaz de Solís.

Juan Vêgali:

Covarde, atrapalhado, bufão, ganancioso, esperto, patético, sujo, desleixado. Deseja se beneficiar do novo mundo e enriquecer. Precisa aprender a ser responsável.



Figura 12: Juan Vêgali

Padre Alfonso Radamés:

Solene, rabugento, irritadiço, sem senso de humor, obtuso, teimoso. Deseja que todos cultuem o Deus todo poderoso e quer mais devotos de San Martin. Precisa abrir mão de seus dogmas e dar espaço para o progresso.



Figura 13: Padre Alfonso Radamés.

Ariaga:

Simple, quieto, ranzinza, complacente, atento, meticoloso, competente. Deseja cumprir sua missão sem tantas inconveniências. Precisa perceber que é o único capaz dentre todos ao seu redor.



Figura 14: Ariaga.

Sr. Fidalgo Don Juán Felipe Serafina Domenico Costa Perez:

Esnobe, sofisticado, inteligente, cheio de si, ambicioso, almofadinha, preconceituoso. Deseja acumular cargos e ser reconhecido pelo rei. Precisa balancear as necessidades de cada grupo que forma a colônia.



Figura 15: Sr. Fidalgo Don Juán Felipe Serafina Domenico Costa Perez.

Ikinauá:

Carismático, esperto, sábio, expansivo, corajoso, rancoroso, altruísta, gentil. Deseja que seu povo deixe de ser tratado como inferior pelos invasores europeus. Precisa descobrir uma forma de ter suas vontades atendidas sem sofrer por isso.



Figura 16: Ikinauá.

Achbaldeo Von Treppit:

Vingativo, inconformado, egoísta, ganancioso, ambicioso, violento, agressivo, valentão, rústico, bronco. Deseja se tornar uma figura importante, alguém de renome. Precisa calcular melhor suas ações e segurar seus impulsos.



Figura 17: Achbaldeo Von Treppit.

Conde de San Juan:

Incompetente, preguiçoso, mimado, burro, conformado, opulento, pouco empático. Deseja aproveitar de seu título de nobreza para não precisar se esforçar. Precisa se atentar à política da colônia.



Figura 18: Conde de San Juan.

Outra ferramenta a ser utilizada no texto é a de ironia dramática, em que a tragédia dos personagens é apresentada de forma cômica ao leitor. O observador, por viver no mundo contemporâneo e ter conhecimento de como este veio a evoluir, sabe mais que os personagens, inseridos no contexto passado da história, incertos do futuro. Portanto, cria-se humor a partir da ignorância, da confusão e das más decisões dos personagens.

Como a peça a ser desenvolvida é uma adaptação de um roteiro já pensado, o texto no qual a história final se baseia foi escrito próximo do formato de *storyboard*, com um superficial planejamento imagético. Dessa forma há mais facilidade de desenvolver a versão final do *storyboard* e também mais simples de se pensar o texto de uma forma que interaja bem com as figuras.

Storyboard

As palavras de uma história em quadrinhos não podem trabalhar independentemente das imagens, nem as imagens das palavras. Devem se complementar, usando suas qualidades para realçar os outros elementos. Scott McCloud, em seu livro *Desvendando os Quadrinhos*, afirma que as HQs são formadas pelo ato de balanceamento entre os elementos figurativos, a realidade e o significado. Ele exemplifica como essa relação se dá a partir do gráfico mostrado abaixo.

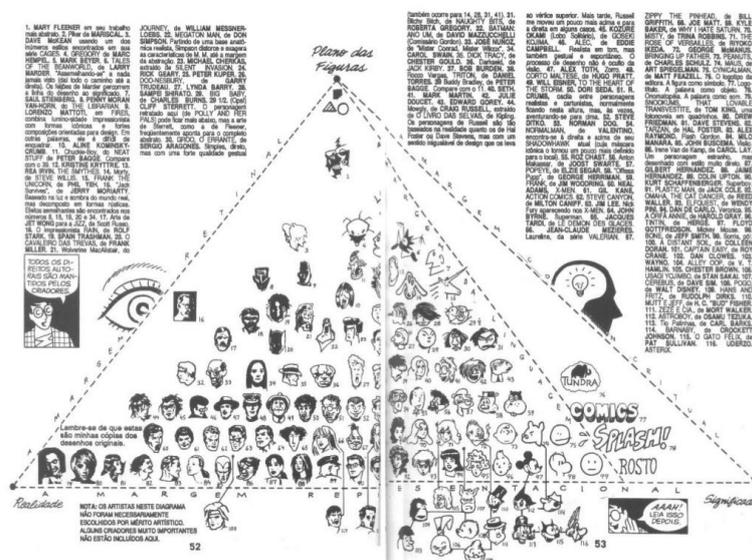


Figura 19: gráfico do livro *Desvendando os quadrinhos* (1993, p. 52 e 53).

Analisando dessa forma, os quadrinhos são um exercício de equilíbrio de abstração, do quanto o autor permite transformar sua visão da realidade em forma ou texto. Buscando essa conexão forte entre imagem e palavra, foi desenvolvido um roteiro em parceria com Caetano Peres Nunes — co-autor da versão original da história — para aproximá-la dos objetivos do projeto.

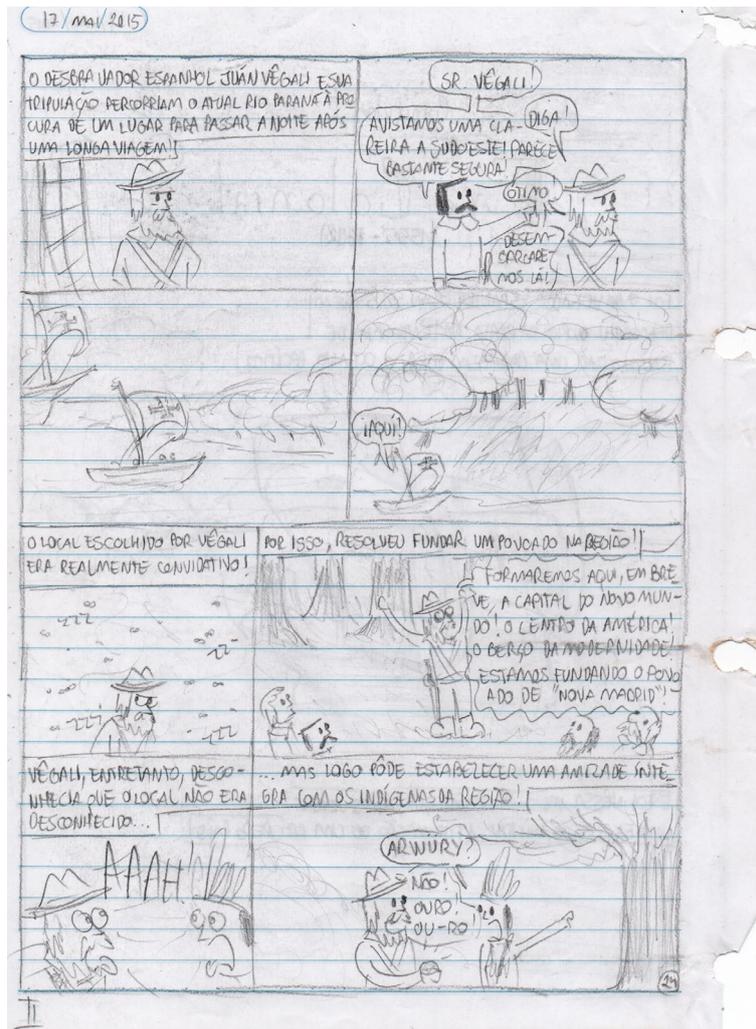
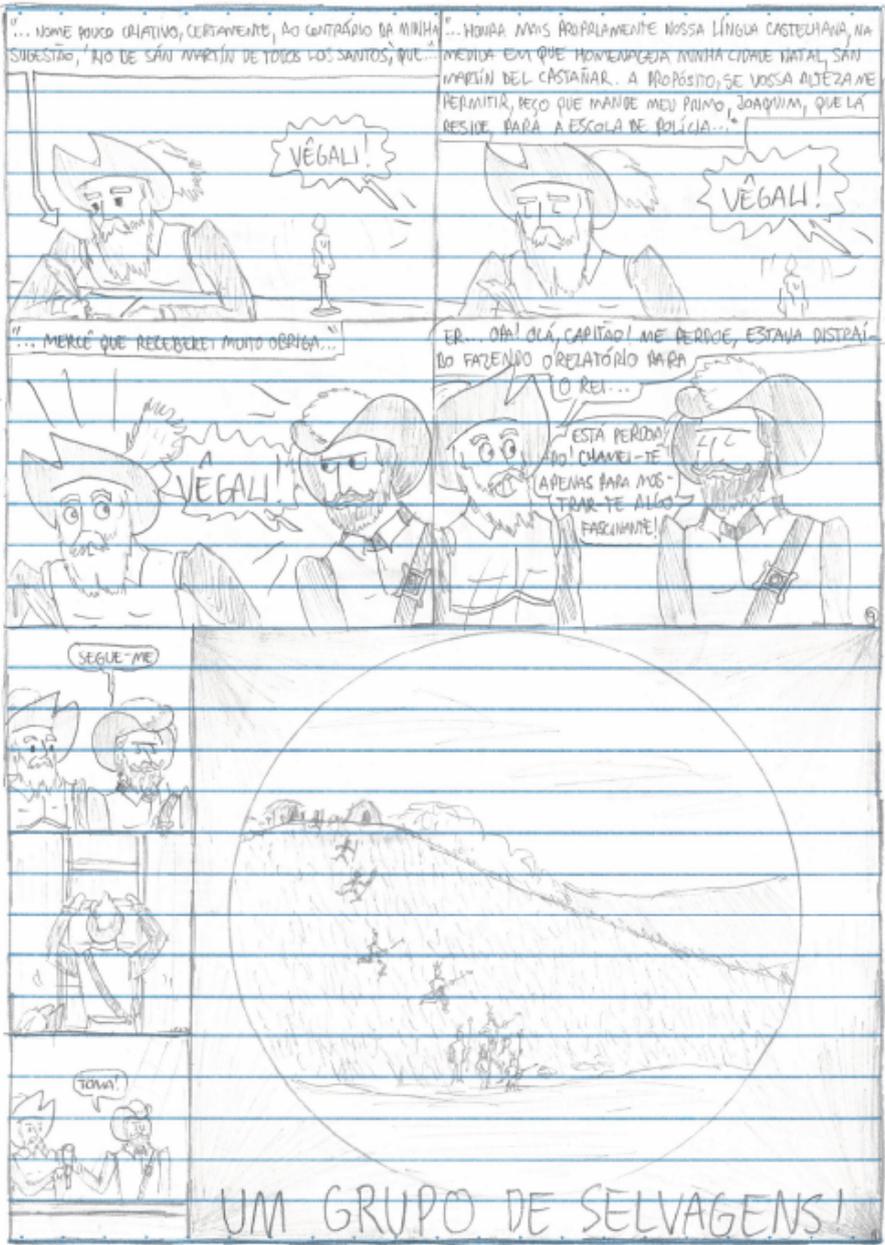


Figura 20: página do roteiro original.

De acordo com Will Eisner (1985), “o processo de leitura se dá pela percepção” e, em um quadrinho, essa percepção capta imagem e palavra sobrepostas, simultaneamente. Ele afirma que “o texto é lido como imagem”. A imagem tem potencial de comunicar tanto quanto a palavra. Dessa forma, ao desenvolver o roteiro com o auxílio de figuras, já há um apoio recebido pela expressividade dos atores, que conferem ao texto mais uma camada de significado.

Apesar de ser um roteiro ilustrado, não houve preocupação com design de personagens e composição — seja dos quadros na página ou dos personagens em cena. O foco desta nova versão foi na construção da narrativa e do humor, usando das figuras como ferramenta de apoio para a ideação do texto. O roteiro ilustrado pode ser visto por completo na seção de anexos.

09 / Ago / 2019



IV

Figura 21: página do roteiro ilustrado.

Com base nesse roteiro, foi desenvolvido um *storyboard* mais rebuscado em termos de composição. *Storyboard* é uma ferramenta de planejamento que melhor aproxima o roteiro da versão finalizada da *graphic novel*. Os quadrinhos são posicionados da mesma forma que serão nas páginas reais e a composição das cenas — posicionamento dos personagens, ângulo de visão dos acontecimentos, entre outros elementos semelhantes aos pensados para a execução de um filme.

Também utilizado para o planejamento de filmagens, um *storyboard* para quadrinhos pode ser pensado de forma parecida ao uso de uma câmera. Com o uso dos quadros é possível se aproximar ou afastar dos “atores” — que no caso das HQs são personagens desenhados — e criar visões em *plongée*, *contra-plongée* ou outros ângulos, utilizando-se de perspectiva. A grande diferença da utilização cinematográfica desse recurso é que se deve atentar à falta de fluxo constante devido ao movimento do vídeo. Isso significa que é preciso pensar no que é realmente necessário para estabelecer a ideia de ações por meio de imagens estáticas. Também deve-se atentar às restrições da página, utilizar seus limites em favor do fluxo da narrativa.

Um *storyboard* bem planejado permite que a interação do leitor com as páginas de uma história em quadrinhos faça parte da experiência de construção de tensão. Ao posicionar os quadrinhos de forma correta, pode-se criar suspense, aumentar o impacto de uma surpresa ou mesmo deixar uma piada mais engraçada com a maximização de sua quebra de expectativa.

Iniciou-se a produção do quadrinho com o desenho de *thumbnails*, pequenos rascunhos feitos rapidamente para planejar um desenho maior. Essa etapa foi feita com figuras bem simplificadas, com o objetivo principal de pensar na composição dos quadros dentro das páginas — quantos quadros, em que posição, com que formato. Também já se levou em consideração a composição das figuras dentro dos quadros, embora de forma rudimentar.

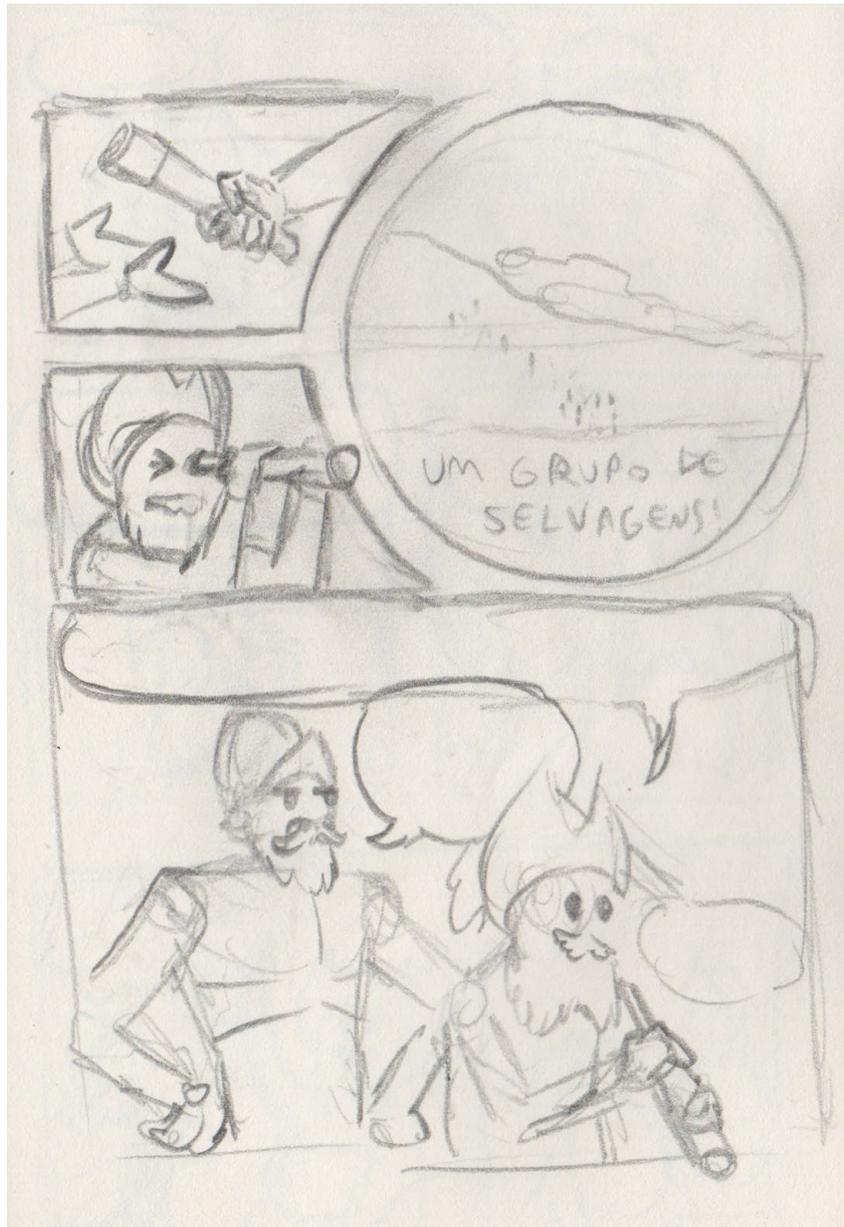


Figura 22: *thumbnail*.

Isso foi melhor elaborado na produção do *storyboard* final, em que ângulos de observação, tamanho e posição dos atores e dos balões de fala foram previstos. Pode-se tomar como exemplo a página a seguir. Juan Díaz de Solís é visto de baixo para cima, fazendo-se imponente perante o pequeno Juan Vêgali. Ele é retratado como um gigante, para que o impacto cômico de sua morte patética seja ampliado.



5

Figura 23: página do storyboard.

A partir desse processo e com um *storyboard* pronto, foi possível começar a etapa de realização da peça final.

Desenvolvimento da peça final

Com roteiro e *storyboard* finalizados, havia os requisitos necessários para a produção da peça final, a história em quadrinhos. Dividiu-se esse processo em etapas que serão apresentadas a seguir.

Arte conceitual

Antes de começar a etapa de ilustração da história em quadrinhos é preciso planejamento do que será representado nas páginas. Para que exista uma consistência de estilo de arte em todos os quadros, seja no visual de personagens, cenários, nas cores e objetos de cena, deve-se definir uma identidade visual baseada em artes conceituais do projeto.

Para o projeto em questão também é necessária uma pesquisa visual que leve em consideração as figuras históricas nas quais o roteiro se apoia. O texto da HQ pede figurinos e objetos de cena que se assemelhem aos que realmente existiram, de forma que haja algum peso presente numa narrativa cartunesca e satírica.

A arte conceitual ou *concept art* é, segundo Patrícia Kelen Takahashi e Marcelo Castro Andreo em seu artigo *Desenvolvimento de concept art para personagens* (2011), a conceituação visual de um determinado projeto, que funciona como um guia visual para auxiliar em seu desenvolvimento, independentemente de técnica ou nível de acabamento. Ela materializa conceitos idealizados para a indústria de entretenimento, definindo os primeiros passos a serem tomados. É um processo de design que se apoia na determinação de uma identidade visual e visa um produto final.

Para o projeto em questão, era necessário estabelecer a forma dos seguintes elementos: personagens, cenários e acessórios, de maneira a criar uma atmosfera coesa, um universo fictício que fizesse sentido a ponto de possuir sua própria realidade, ser crível para o público. Para Don Seegmiller (2008), o público está com expectativas visuais cada vez mais sofisticadas graças a sua exposição à mídia, o que aumenta a responsabilidade da arte conceitual para criar figuras bem-sucedidas.

A realização dessas artes conceituais seguiu um processo dividido em etapas. Primeiramente, foram definidos os elementos que precisavam ser planejados. Que personagens, cenários e objetos de cena deveriam ser representados? Para o primeiro capítulo, foi definido que era necessário estabelecer uma aparência para os

conquistadores espanhóis, um padre, suas embarcações, os indígenas nativos da América do Sul, assim como a Ilha de Martín García e todas as ferramentas e objetos que os personagens pudessem carregar.

Em seguida iniciou-se uma pesquisa de referências visuais. Como a HQ desenvolvida tem sua narrativa dependente de acontecimentos históricos, buscou-se encontrar figuras que representassem de forma fidedigna os elementos presentes. Uma das referências consultadas para a indumentária dos personagens foi o livro *História ilustrada do vestuário* (2009), de Melissa Leventon.



Figura 24: representação artística da chegada de conquistadores espanhóis à América, inspiração para o visual de Juan de Solís e sua tripulação na HQ.



Figura 25: possível pintura de Juan Díaz de Solís.



Figura 26: réplica portuguesa de 1980 da caravela Vera Cruz.



Figura 27: escultura de Santo Inácio de Loyla, primeiro padre jesuíta, inspiração para o visual do padre Alfonso.



Figura 28: vista aérea da Ilha de Martín García.

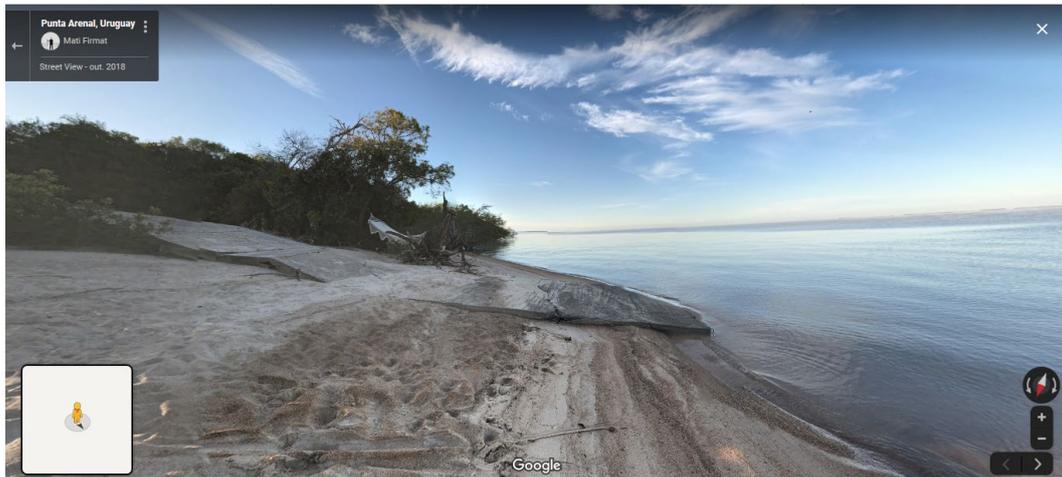


Figura 29: visão da margem uruguaia do Rio Uruguai a partir do *Google street view*.

Em relação aos indígenas, que seriam representados no início da pesquisa, houve certa confusão. Os relatos que contavam a chegada de Juan de Solís à Ilha de Martín García no Rio da Prata diferiam entre si (*A history of Latin America* de George Pendle e *Identidades e Políticas Coloniais: guaranis, índios infiéis, portugueses e espanhóis no Rio da Prata, c.1750-1800* de Elisa Frühauf Garcia, por exemplo). Em alguns o conquistador havia sido atacado pelo povo Guarani, e em outros pelos Charruas, ambos presentes naquela região. O que definiu a direção que seria tomada na História de Poiás foi a presença de relatos de antropofagia, em que o corpo do capitão teria sido devorado após os ataques. Apenas os Guarani tinham esse costume, de consumir seus inimigos para adquirir suas forças.



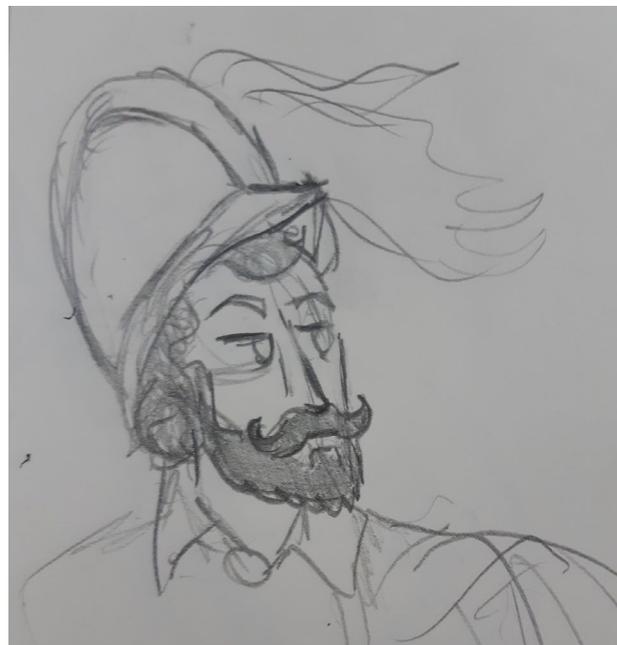
Figura 30: pintura de Vasco Machado representando charruas.



Figura 31: selo paraguaio representando os antigos Guarani.

Após a pesquisa de referências, buscou-se materializar o que havia sido idealizado. Para isso foi preciso utilizar-se de fundamentos da linguagem visual para traduzir conceitos idealizados e imagens reais em figuras que se encaixassem na proposta. Os personagens gerados deveriam ter uma aparência cartunesca, de linhas simples que pudessem ser facilmente exageradas. Evitou-se usar de estereótipos e clichês, buscando o equilíbrio entre algo original e que, ao mesmo tempo, não causasse estranheza ao público.

Para isso usou-se de analogias visuais que transmitissem figurativamente a personalidade dos personagens. De modo a comunicar o heroísmo e protagonismo de Solís, por exemplo, foram aplicadas formas retangulares, que conferissem a ele uma aparência sólida e estoica. Seu corpo de ombros largos e cintura fina remete a um atleta, bem como suas poses. Em contrapartida, Juan Vêgali, atrapalhado e bobalhão, é mais arredondado, e o padre, esquelético e angular.

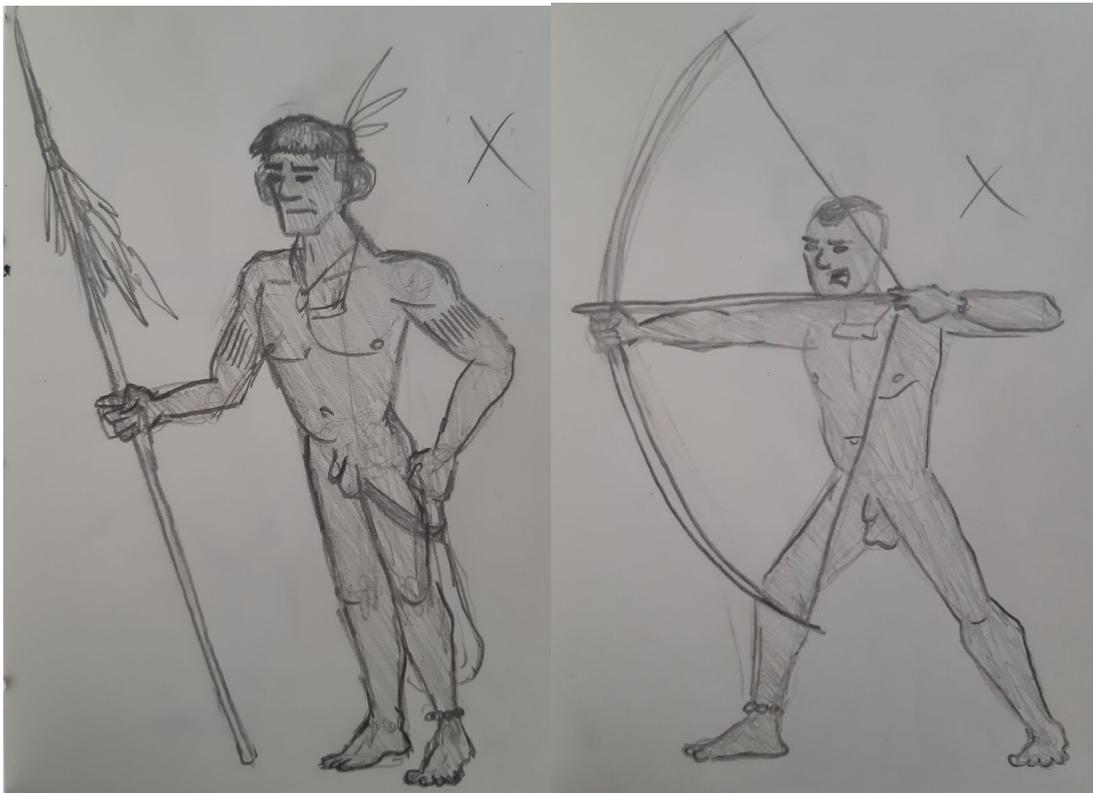


Figuras 31 a 33: rascunhos de Juan de Solís.

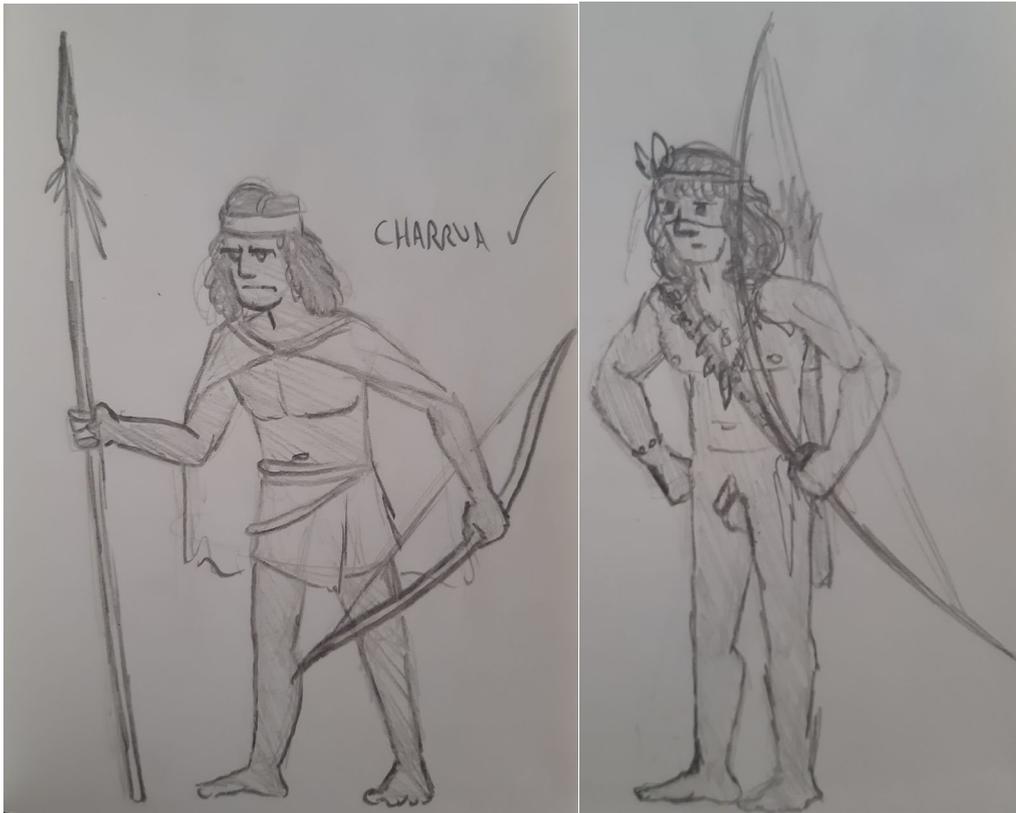




Figuras 34 a 40: rascunhos de Juan Végali.



Figuras 41 e 42: rascunhos de índios Tapuia.

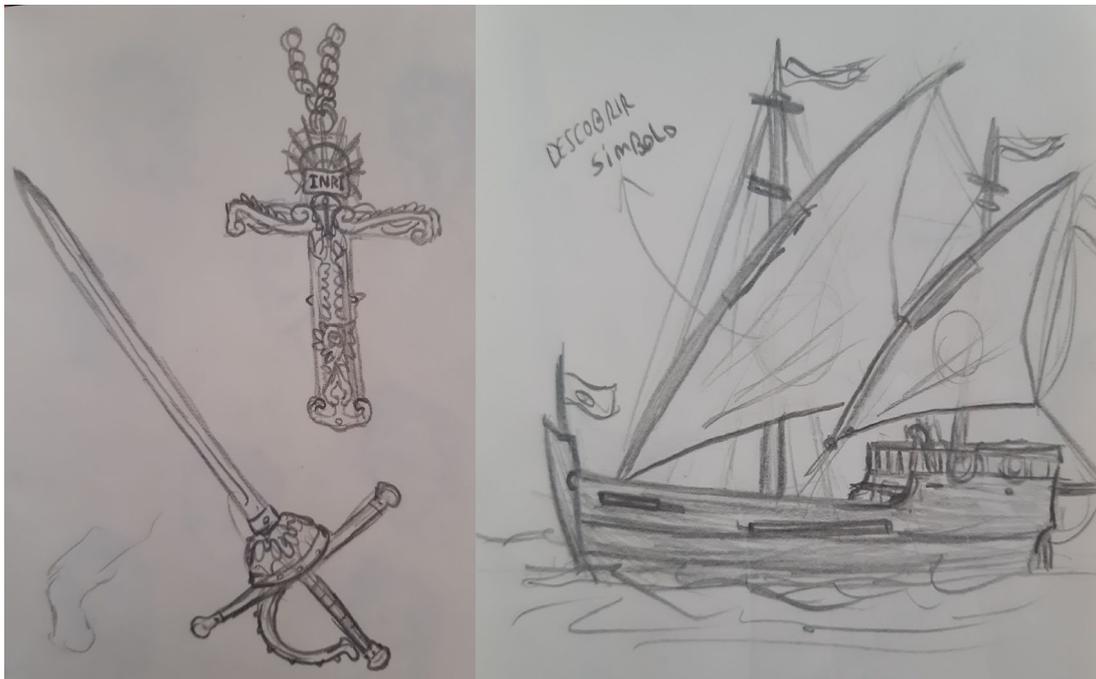


Figuras 43 e 44: rascunhos de índios Charrua e Guarani.





Figuras 45 a 47: rascunhos de padre Alfonso e Ariaga.



Figuras 48 e 49: rascunhos de objetos de cena.

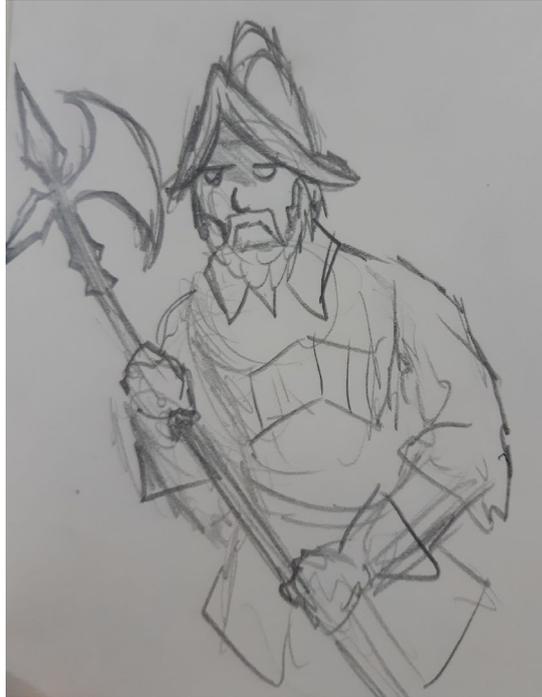
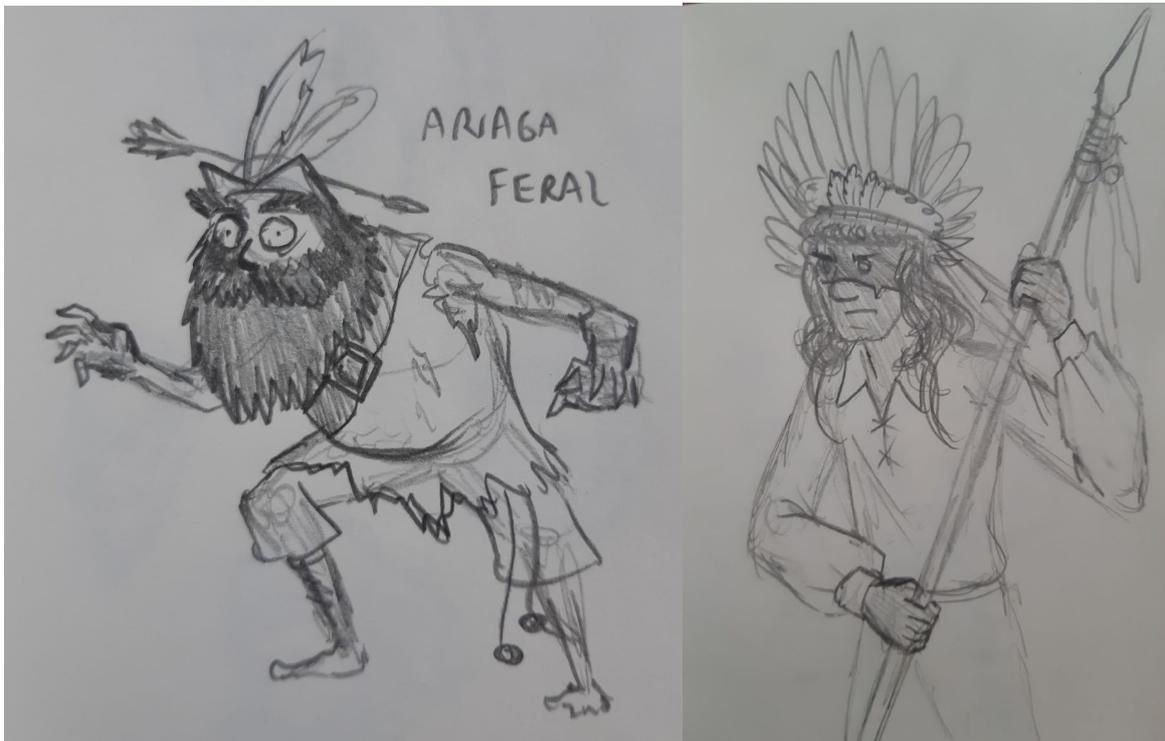
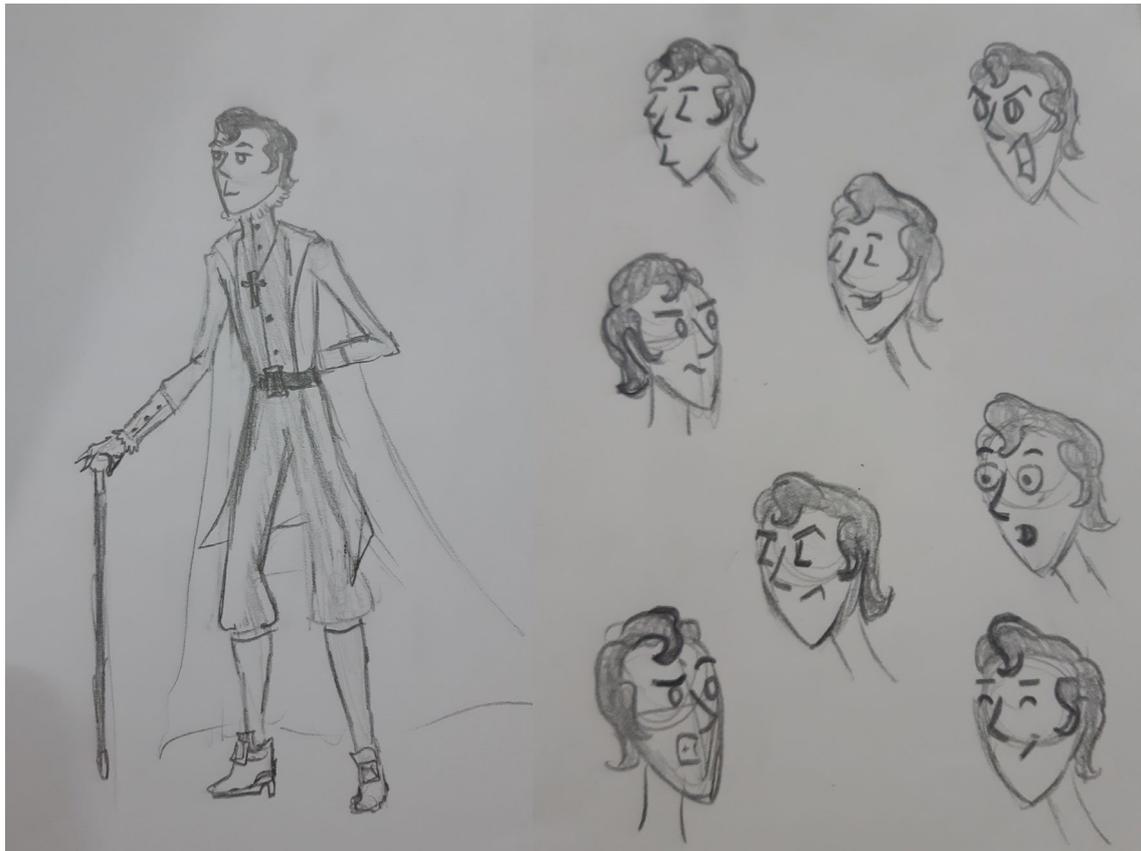


Figura 50: rascunho de conquistador espanhol genérico.



Figura 51: rostos simplificados dos personagens do capítulo 1.



Figuras 52 a 55: personagens e situações dos capítulos 2 e 3.



Figuras 56 a 59: personagens e situações dos capítulos 3 e 4.

Em seguida, para consolidar a fase de ideação, iniciou-se o processo de ilustração das artes conceituais. Tal etapa consiste em definir o visual definitivo dos elementos da história em quadrinhos para possibilitar uma previsibilidade no momento de execução do projeto, o que aumenta a produtividade e previne frustrações.

Esses padrões de personagens a serem seguidos no momento de produção da HQ, de acordo com Zeegen e Crush (2009), irão conferir vida e representatividade gráfica à mensagem transmitida. De forma a criá-los, foram desenhados *model sheets*, documentos que auxiliam a padronização da aparência dos personagens.

Os *model sheets* funcionam como uma referência para o visual final dos personagens na história. Pode-se ver em detalhes um modelo de como desenhá-los de ângulos diferentes — de frente e de costas — assim como as cores principais que os constituem e se tais cores funcionam diante de cenários, contrastando-as com um fundo cinza neutro.

A escolha de cores foi feita de modo a encaixar com as personalidades de seus personagens. Juan Vêgali tem tons terrosos escuros, que lhe dão a aparência de sujo e maltrapilho. Já o capitão Juan de Solís, o falso protagonista, uma distração, tem cores bem mais saturadas e vibrantes, que conferem qualidades heroicas, de um personagem vívido e chamativo. A numeração CMYK das cores escolhidas, presente nos *model sheets* é um guia para a ilustração, não uma regra para impressão, não são valores rígidos, como se faria no manual de uma marca, por exemplo.

Os personagens dos capítulos seguintes, que não serão finalizados para a entrega deste projeto, também foram planejados e ilustrados. Para permitir uma consistência de escala entre os personagens quadro a quadro, criou-se uma tabela de comparação entre suas alturas.

Após essa etapa de arte conceitual, foi possível começar a produção da história em quadrinhos.

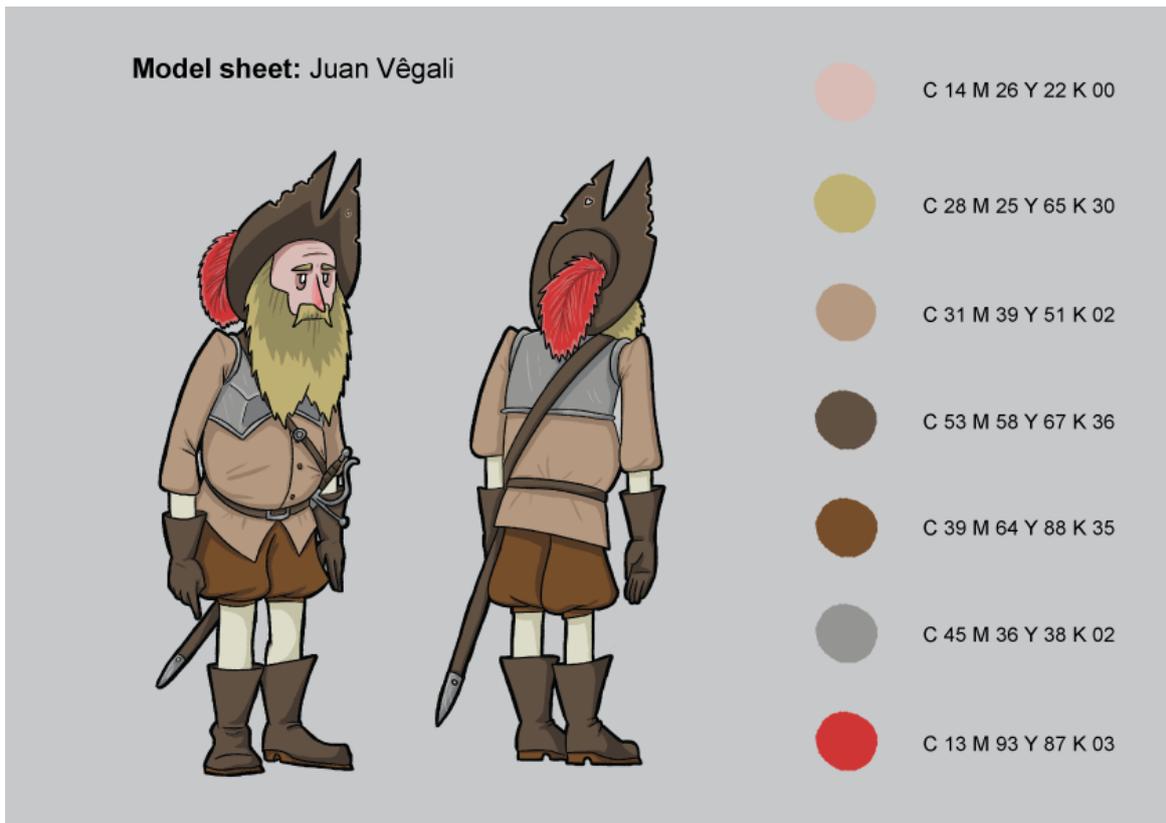


Figura 60: *model sheet* Juan Vêgali.

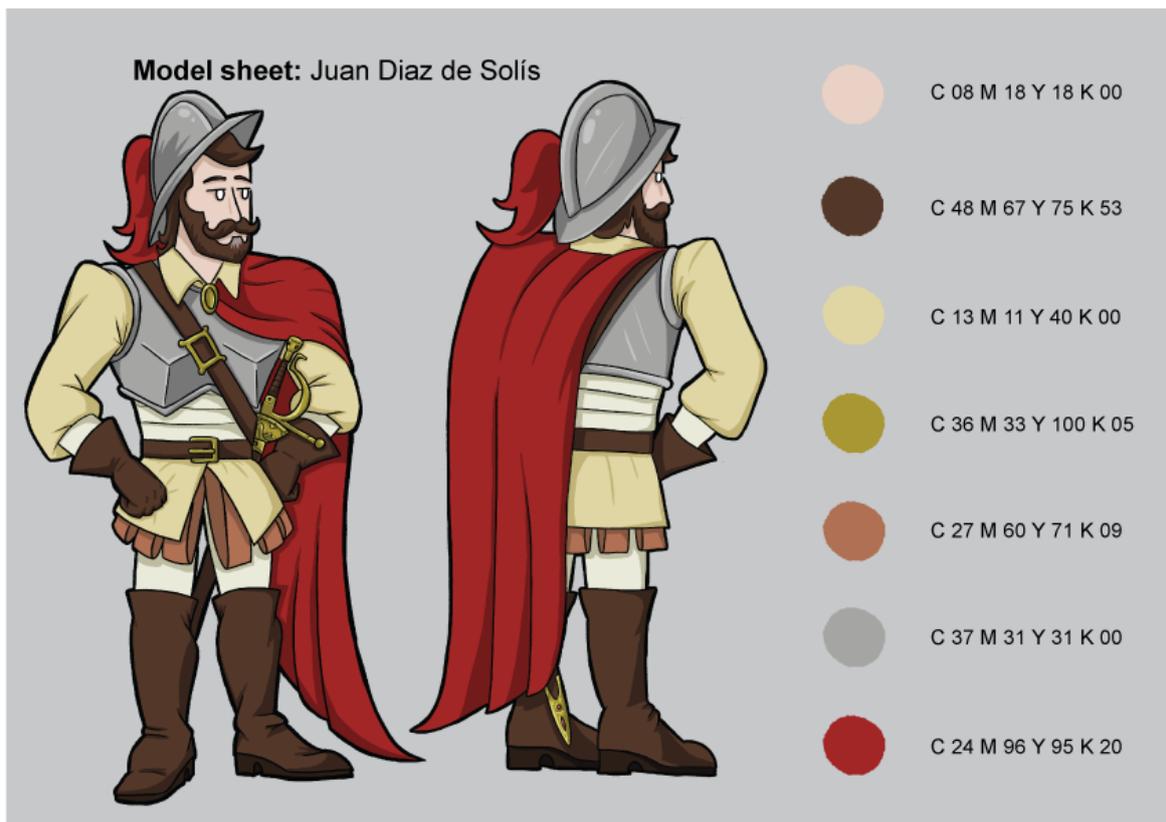


Figura 61: *model sheet* Juan de Solís.

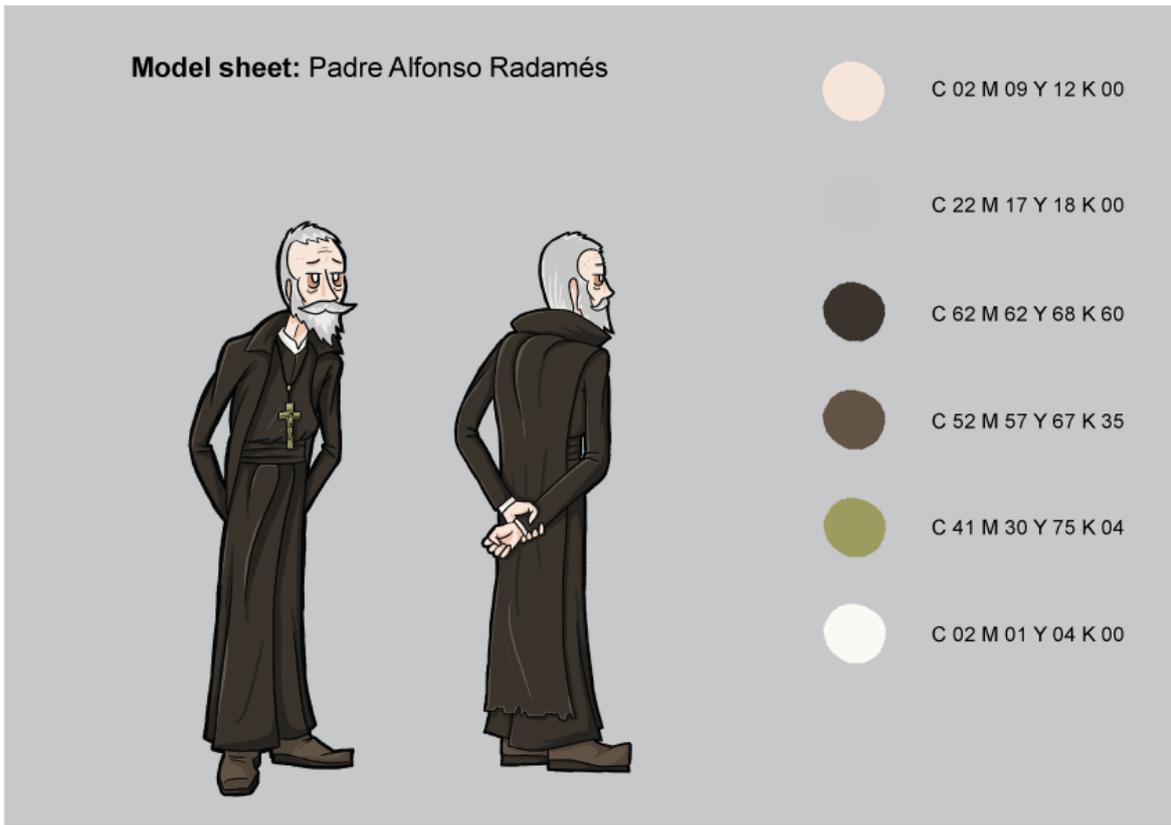


Figura 62: *model sheet* Padre Alfonso

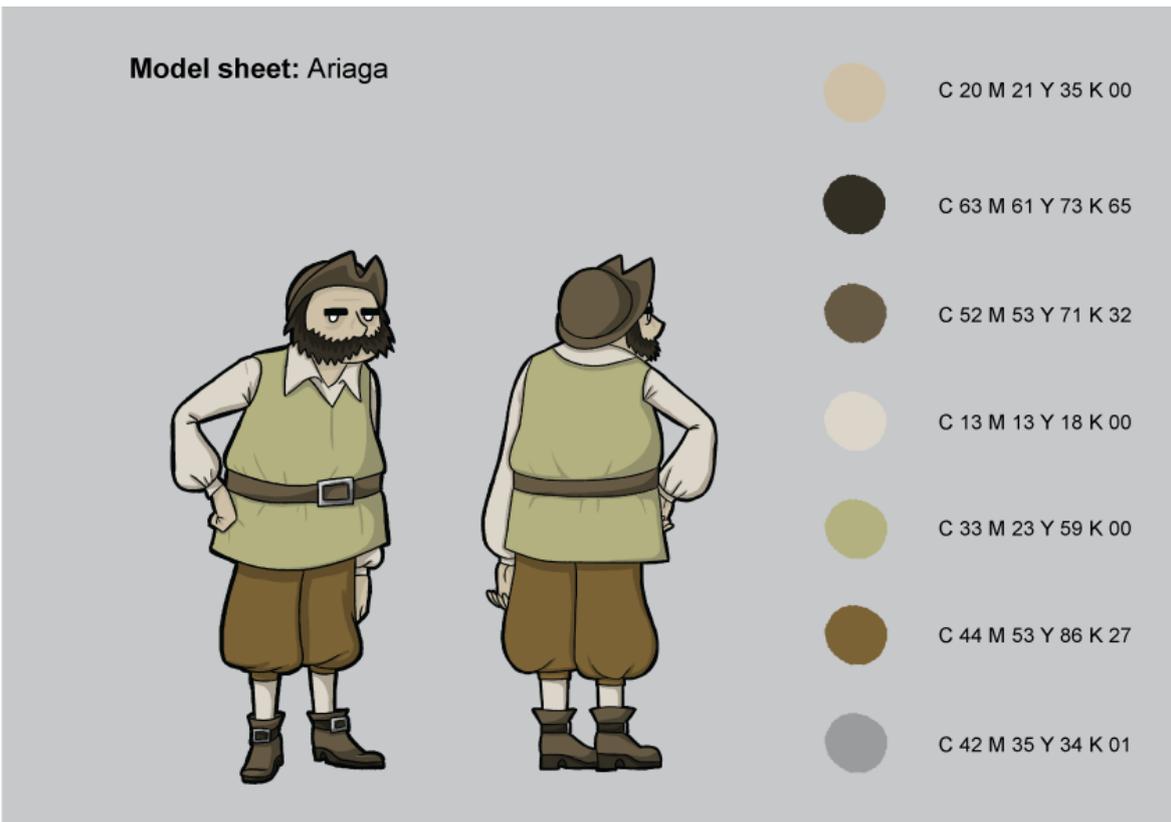


Figura 63: *model sheet* Ariaga.



Figura 64: versão final dos personagens dos capítulos 2, 3 e 4.

Produção

Com *storyboard* e artes conceituais finalizadas é possível iniciar a fase de produção da *graphic novel*. Essa etapa consiste no uso de técnicas de ilustração para traduzir os conceitos previamente definidos. Destrincham-se, então, as ideias gerais de projeto em representações visuais específicas.

A técnica de ilustração escolhida foi a de desenho digital, por meio do *software* Adobe Photoshop. Isso garantiu agilidade na execução do projeto sem comprometer a precisão nos desenhos. Utilizou-se de ferramentas do *software* para conferir linhas limpas e precisas ao desenho, assim como para manter a unidade de cores escolhidas para os personagens e cenários. Como a técnica utilizada foi a digital, preferiu-se abraçar sua aparência do que mascará-la tentando aproximar o visual de alguma técnica manual.

O pincel escolhido para ilustrar a HQ foi o *Kyle's Inkbox - Classic Cartoonist*, pois confere textura, um aspecto mais orgânico ao desenho, não tão rígido quanto o que se costuma esperar de arte digital. Usaram-se diferentes espessuras para locais distintos do traço, como pode se perceber abaixo.



24 px - requadros



12 px - contornos de personagens
e balões de fala



7 px - detalhes de personagens
e cenários

Figura 65: espessura de traços usados na HQ.

A dimensão das páginas escolhida foi o formato A5 — 21cm x 14,8cm — que é confortável para se segurar em mãos e se encaixa no formato trabalhado nos *storyboards* — A4. Sabendo-se disso, usou-se a mesma grade projetada para estruturá-los para traçar os requadros dos quadrinhos. A margem das páginas é de 20mm superior, 27 mm inferior, 20 mm interior e 14 mm exterior.

Esse formato é muito próximo dos quadrinhos brasileiros incomum para *graphic novels*, que priorizam o formato americano ou outros maiores. Essa configuração de página agrega ao projeto um aspecto de gibi, de produto nacional e de publicação independente, que reflete as políticas apoiadas pelo presente projeto.

Com os requadros definidos, foram esboçados rascunhos em azul, em duas camadas — a primeira, mais simples, posicionando os elementos em cena e a segunda, mais detalhada. Baseando-se nos rascunhos eram desenhadas as linhas de contorno e, depois, eram adicionadas as cores básicas. Em seguida eram acrescentadas as cores complementares de iluminação e sombra, para trazer textura e profundidade à composição. Por fim, posicionavam-se os balões de fala. O passo a passo do desenvolvimento de uma página pode ser observado abaixo.

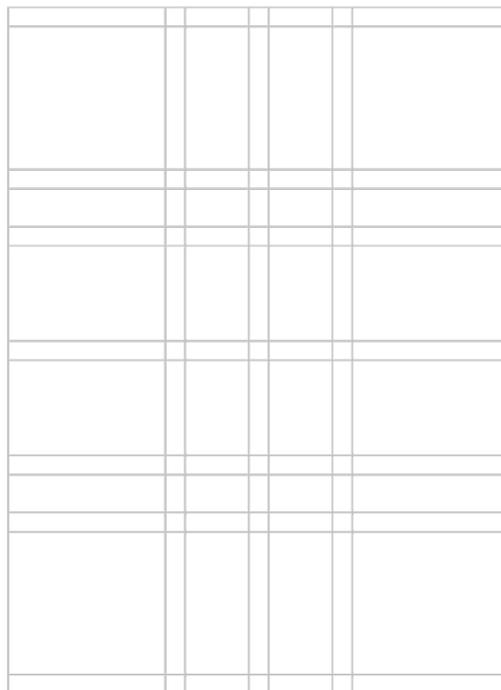


Figura 66: grade base utilizada em todas as páginas.

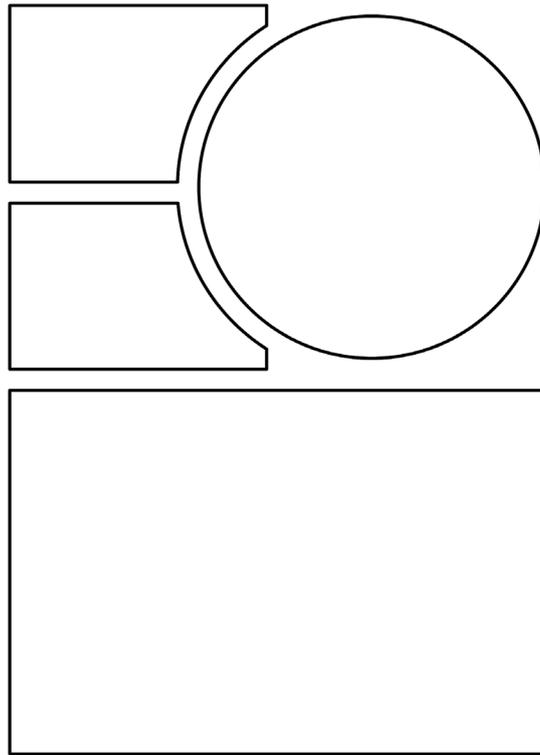


Figura 67: requadros da página 5.

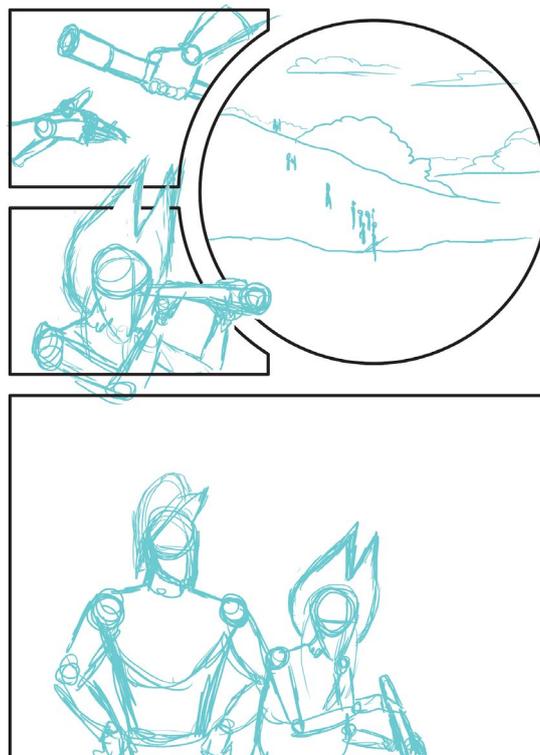


Figura 68: primeiro rascunho da página 5.

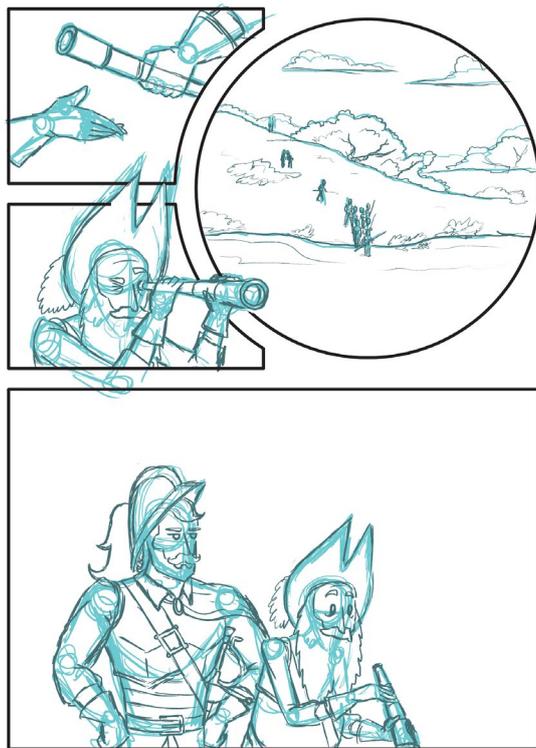


Figura 69: segundo rascunho da página 5.



Figura 70: *lineart* da página 5.

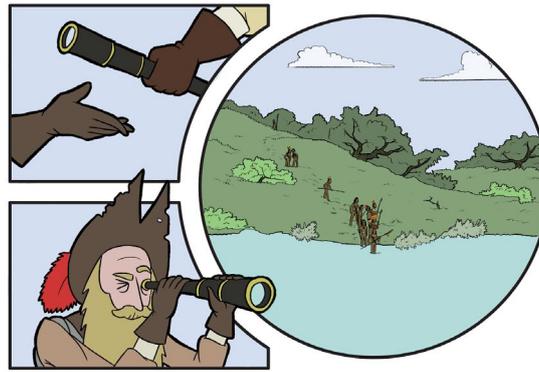


Figura 71: cores base da página 5.



Figura 72: cores complementares da página 5.



Figura 73: página 5 finalizada.

A fonte empregada para os textos da *graphic novel* foi a Digital Strip, fonte pensada para histórias em quadrinhos, descontraída, que se assemelha à escrita manual. Foi aplicada em variações *itálico* e **bold** em situações necessárias — transcrições de textos escritos e ênfase de certas palavras, respectivamente.

DIGITAL STRIP REGULAR

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 1234567890
 ?!@'""<>%*#\$/()[]=<=>.,@

DIGITAL STRIP ITALIC

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 1234567890
 ?!@'""<>%*#\$/()[]=<=>.,@

DIGITAL STRIP BOLD

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 1234567890
 ?!@'""<>%*#\$/()[]=<=>.,@

Figura 74: fonte Digital Strip.

Após completar-se a ilustração de todas as vinte e uma páginas do primeiro capítulo da história, foi possível pensar na parte editorial do projeto. Foi desenvolvida uma capa para o capítulo, que tivesse elementos que poderiam ser replicados em edições seguintes, a ponto de existir uma unidade entre todas as partes da HQ.

Para representar a ideia da história latino-americana esquecida pelas gerações contemporâneas, cada capítulo da História de Poiás teria como capa um monumento a um personagem central da trama, uma estátua malcuidada e erodida pelo tempo. Para os capítulos da primeira parte os personagens representados seriam Juan de Solís, Juan Vêgali, o Sr. Fidalgo Don Juan Felipe Serafina Domenico Costa Perez e Achbaldeo Von Treppit.

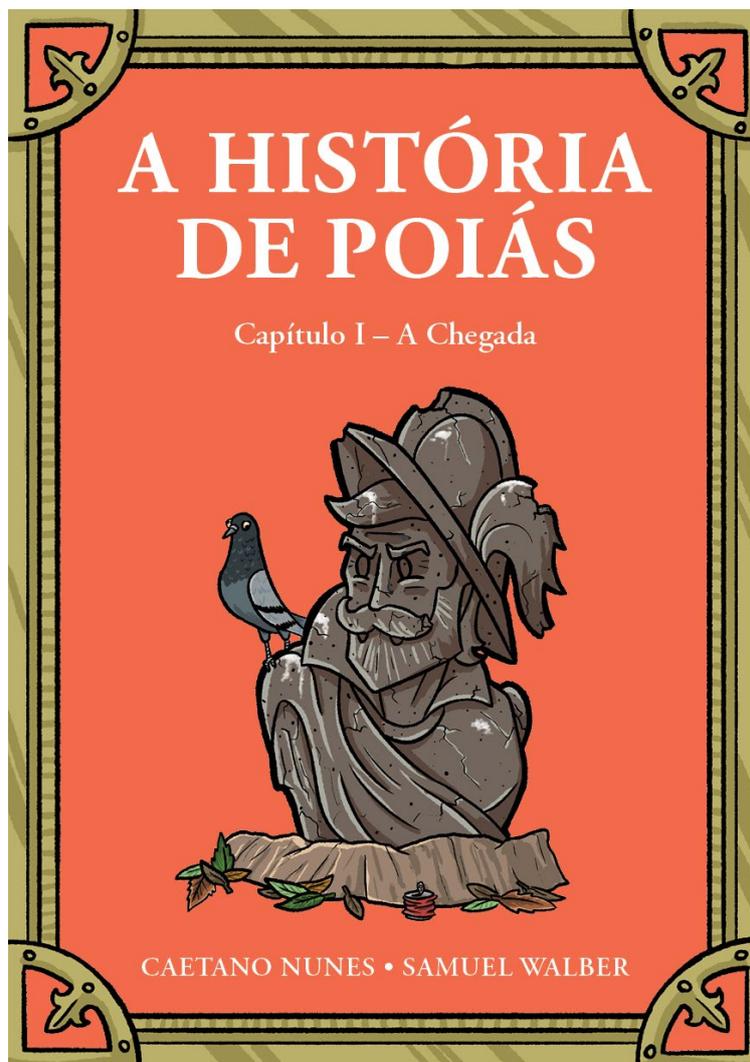


Figura 75: capa do capítulo 1.

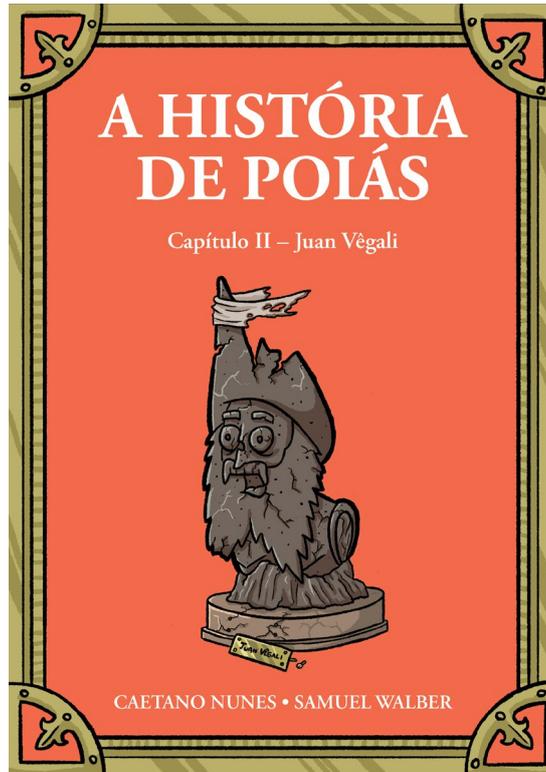


Figura 76: capa do capítulo 2.

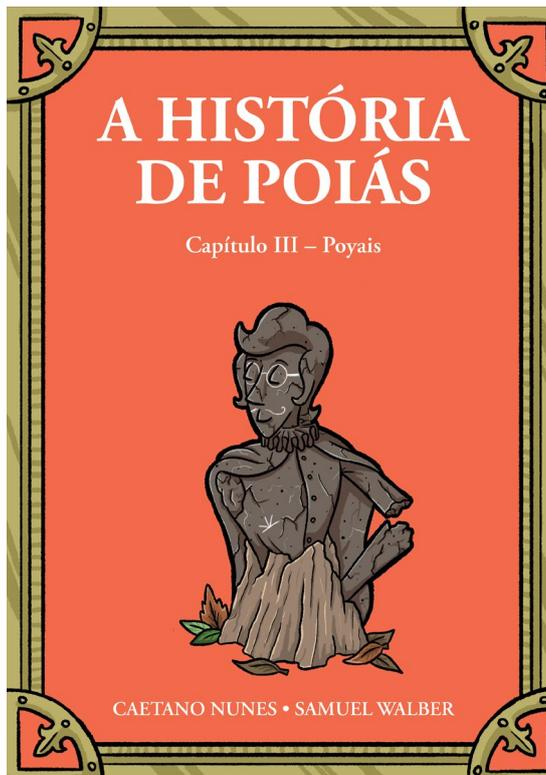


Figura 77: capa do capítulo 3.

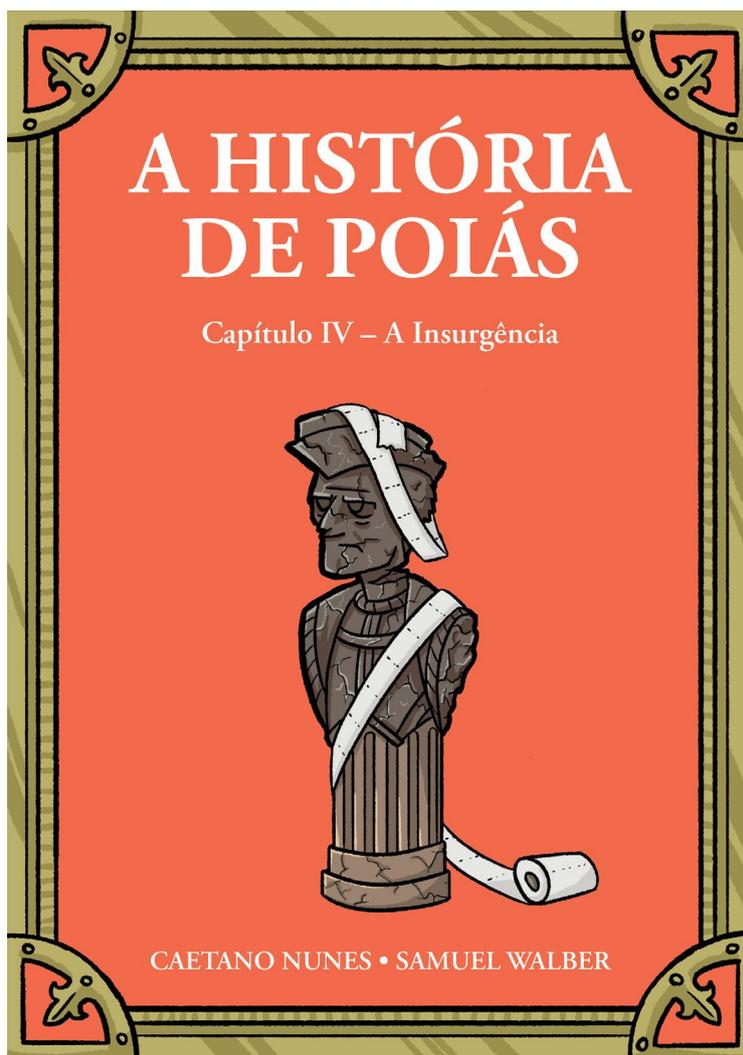


Figura 78: capa do capítulo 4.

Também foram ilustrados mapas que concluem cada capítulo, para o leitor usar de referência e mais facilmente se situar na ambientação. Nos primeiros capítulos os mapas são mais simples, com menos informações, sem determinar fronteiras. Quanto mais próximos da modernidade, mais complexos ficam, mostrando cidades importantes e nações vizinhas.



Figuras 79 e 80: mapas de Poías em 1516 e 2020.

Decidiu-se começar a impressão da peça utilizando-se de um tipo de papel de aparência mais rústica. A ideia é que, conforme os capítulos avançam, serão utilizados papéis de aparência mais nova, limpa e moderna, para passar a sensação de avanço no tempo por meio do próprio objeto. Para isso, pretende-se imprimir a primeira parte em papel reciclado, ou algum outro que tenha características parecidas.

Possibilidades para o futuro

Apesar de se alcançar um produto finalizado para ser entregue — um capítulo da *graphic novel* ilustrado e impresso — ainda há muito material a ser desenvolvido. Estão previstos dezenas de capítulos para completar a história de Poiás, como é possível conferir na seção de roteiro deste relatório.

A partir das técnicas definidas para a produção do primeiro capítulo, há um método a ser seguido, um guia que, ao ser replicado, gera uma unidade entre capítulos e uma coesão na HQ. Espera-se poder utilizar os métodos destrinchados no capítulo de desenvolvimento deste relatório para ilustrar o que resta da história.

Ao completar-se os trinta e três capítulos previstos, cada um impresso em um fascículo, planeja-se juntá-los em uma caixa que agregasse todas as edições da obra, de forma a facilitar o armazenamento das peças.

Desse modo, sabe-se o que esperar do projeto em seguida e, assim, o tempo demandado na etapa de planejamento diminui consideravelmente.

Considerações finais

Assim, ao completar-se o primeiro capítulo da *graphic novel*, é possível analisar a efetividade das etapas de sua produção. As pesquisas sobre histórias em quadrinhos e história da América Latina provaram-se essenciais para a execução do projeto, servindo como guia para a execução do mesmo, além de estabelecerem uma base temática e teórica que mantém as partes do produto final coesas entre si. Espera-se que, com o resultado atingido, possa ser gerado um impacto que ajude a remover os estigmas que ainda existem na percepção dessas duas áreas.

Quanto à preparação e produção do roteiro, a abordagem do mesmo em etapas facilitou a adaptação da versão pré-existente. Separou-se o todo em capítulos, comparando o que já havia sido escrito com histórias reais, trazendo mais verossimilhança histórica à versão original, mesmo que a versão final ainda seja um recorte, com o objetivo maior de gerar interesse em História, não ensinar. Deu-se, também, maior profundidade aos personagens, para que o leitor tenha atores interessantes nos quais se ancorar, o que confere mais humanidade a essa narrativa sociológica, em que o arco narrativo mostra um povo, não um único indivíduo.

Por fim, conceitos e técnicas de design foram empregados com sucesso para executar a peça. O planejamento de quadros e ângulos do *storyboard* trouxe ritmo e emoção ao roteiro. A pesquisa visual e histórica gerou artes conceituais que permitiram uma execução mais ágil e precisa durante a etapa de produção.

Portanto, a parte prevista do projeto foi finalizada de forma que as etapas seguintes podem ser previstas e executadas seguindo o mesmo modelo. Há um caminho claro para continuar a HQ no futuro.

Referências bibliográficas

BUENO, Eduardo. Brasil: **Terra à Vista! A aventura ilustrada do descobrimento**. São Paulo: L&PM, 2003.

BERGERON, Bibo; KATZENBERG, Jeffrey; PAUL, Don. **O Caminho para El Dorado**. EUA: Dreamworks Pictures, 2000.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A Arte do Cinema: Uma introdução**. São Paulo: Editora da Unicamp, Editora da Universidade de São Paulo, 2018.

CARVALHO, Djota. **A educação está no gibi**. Campinas: Papyrus, 2006.

CIRNE, Moacy. **A explosão criativa dos quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1977.

_____. **A linguagem dos quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1973.

_____. **Literatura em quadrinhos no Brasil**. São Paulo: Nova Fronteira, 2002.

DANNER, Alexander; WITHROW, Steven. **Diseño de personajes para novela gráfica**. Barcelona: Gustavo Gili, 2009.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

_____. **Um contrato com Deus**. São Paulo: Devir, 2009.

FIELD, Syd. **Manual do Roteiro**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

GARCIA, Elisa Frühauf. **Identidades e Políticas Coloniais: guaranis, índios infieis, portugueses e espanhóis no Rio da Prata, c.1750-1800**. Rio de Janeiro: UFF, 2012.

GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix e os godos**. São Paulo: Record, 1969.

_____. **Asterix e a transitálica**. São Paulo: Record, 2017.

HENFIL; SOUZA, Tarik de. **Como se faz humor político**. São Paulo: Kuarup, 2017.

HOLLANDA, Sérgio Buarque de. **Raízes de Brasil**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

HOWE, Sean. **Marvel Comics: The Untold Story**. Nova Iorque, EUA: Harper Collins, 2012.

LEVENTON, Melissa. **História Ilustrada do Vestuário**. São Paulo: PubliFolha, 2009.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

_____. **Desenhando Quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 2008.

METEORO BRASIL. **ASTERIX E OBELIX REFLETEM O ESPÍRITO DE QUALQUER TEMPO | METEORO POR TRÁS DA CENA**. MOV Show, YouTube, 2019. Acesso em 30 de agosto de 2019.

MOYA, Álvaro de. **Shazam!** São Paulo: Perspectiva, 1977.

NISWANDER, Scott. **How a “Wolfman” Changed Horror Comics...** NerdSync, YouTube, 2018. Acesso em 23 de setembro de 2019.

NYBERG, Dr. Amy Kiste. **Seal of Approval: The History of the Comics Code**. Jackson, MS: University Press of Mississippi, 1998.

OLIVEIRA JR, Eduardo F. de. **Do complexo de vira lata ao multiculturalismo cru**. Jaboticabal: Revista Científica Doctum: Multidisciplinar. DOCTUM. Caratinga. v. 1, n. 2, 2019.

O'MALLEY, Bryan Lee. **Scott Pilgrim - Contra o Mundo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2014.

ORWELL, George. **As I Please**. Londres, Reino Unido: jornal *Tribune*, 1937-1943.

PALHARES, Marjory Cristiane. **História em Quadrinhos: Uma Ferramenta Pedagógica para o Ensino de História**. Umuarama: Programa de Desenvolvimento Educacional – PDE, 2009.

PAREDES, Juan Fernánides de Acevedo. **Como fazer Histórias em Quadrinhos**. São Paulo: Global, 1990.

PENDLE, George. **A history of Latin America**. Middlesex, Inglaterra: Penguin Books, 1963.

PIPES, Alan. **Desenho para designers: Habilidades de desenho, esboços de conceito, design auxiliado por computador, ilustração, ferramentas e materiais, apresentações, técnicas de produção.** São Paulo: Edgard Blücher Ltda, 2010.

QUINO. **Toda Mafalda.** São Paulo: Martin Fontes, 1991.

RIBEIRO, Darcy. **O povo brasileiro: a formação e o sentido do Brasil.** São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

RODRIGUES, Nelson. **À sombra das chuteiras imortais.** São Paulo: Companhia das Letras, 1993.

SANTOS, Mariana Oliveira dos; GANZAROLLI, Maria Emilia. **Histórias em quadrinhos: formando leitores.** Florianópolis: Universidade do Estado de Santa Catarina, 2008.

SANTOS, Roberto Elísio dos. **Aplicações da história em quadrinhos.** Comunicação & Educação, São Paulo, (22): 46 a 51, set. /dez. 2001.

SEEGMILLER, Don. **Digital Character Painting Using Photoshop CS3.** Charles River Media, Boston, 2008.

SINCLAIR, David. **The Land That Never Was: Sir Gregor Macgregor And The Most Audacious Fraud In History.** Capó Press, Cambridge, Reino Unido, 2004.

SPIEGELMAN, Art. **Maus.** São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

STEFANELLI, Roberto. **O Pasquim - A Subversão do Humor.** TV Câmara, 2004.

STEWART, Matt; PERKINS, Jess; WARNEKE, Dave. **Conman, “Prince” Gregor MacGregor.** Melbourne, Austrália: DoGoOn, 2019. Acesso em 25 de junho de 2019.

TAKAHASHI, Patrícia Kellen; ANDREO, Marcelo Castro. **Desenvolvimento de Concept Art para Personagens.** Londrina: Universidade Estadual de Londrina, 2011.

TORAL, André. **Adeus, amigo brasileiro: uma história da guerra do Paraguai.** São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo. **Quadrinhos na educação: da rejeição à prática**. São Paulo: Contexto, 2009.

ZEEGEN, Lawrence; CRUSH. **Fundamentos de Ilustração**. Bookman, Porto Alegre, 2009.

<https://www.republicofpoyais.org/history/> Acesso em 10 de outubro de 2019.

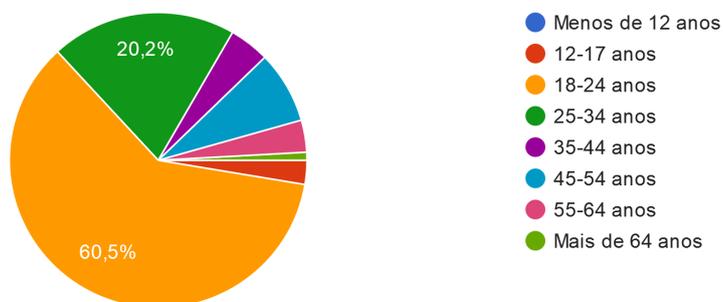
<https://www.boxofficemojo.com/> Acesso em 20 de setembro de 2019.

Anexos

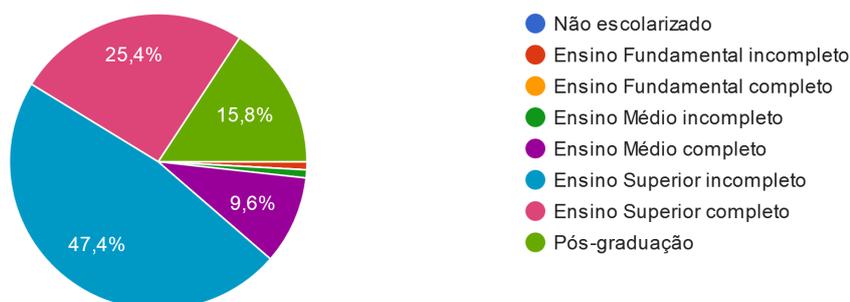
Resultados da pesquisa *online*

O questionário a seguir foi respondido por 114 pessoas, divulgado a partir de redes sociais.

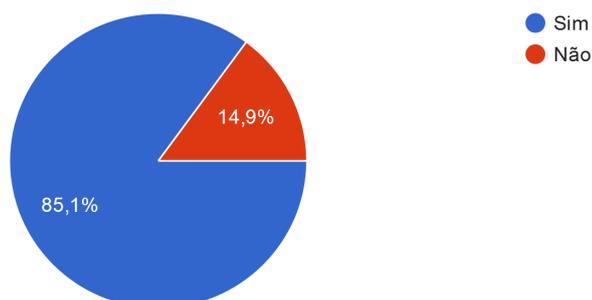
Idade
114 respostas



Escolaridade
114 respostas



Você tem/tinha interesse pela disciplina de História na escola?
114 respostas



Se não, por quê?

“Eu sabia que história era muito importante, e por mais que meus professores fossem ótimos, apenas não era algo que me despertava o interesse. ”

“A disciplina era boa, eu que não tinha interesse por falta de maturidade mesmo. ”

“Nunca conseguia prestar atenção e ia mal nas provas. ”

“Nunca fui interessado por ciências sociais. ”

“Não era bom para lembrar nomes e datas. ”

“Prefiro disciplinas onde lógica é mais aplicável e ciências. ”

“Tinha mais interesse em artes e atividades físicas. ”

“Entediante. ”

“Muito maçante. ”

“Não tinha interesse em nenhuma matéria, mas era melhor com as humanidades. ”

“Professora ruim. ”

“Muita informação que não segue uma lógica. ”

“Eu sempre amei história para entender o mundo. ”

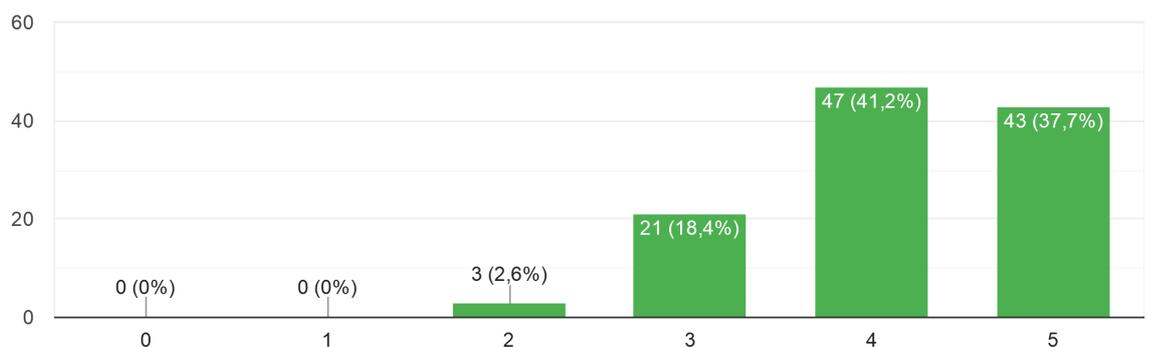
“Acha a maneira de explicação muito pedante, se tornava chato e cansativo facilmente. ”

“Não me cativava. ”

“Eu gostava, porém, a maneira expositiva de como as aulas eram dadas não me atraía, então ficava rapidamente desinteressada. ”

Qual seu grau de interesse pela História mundial?

114 respostas



Qual período da História mundial você considera mais interessante? De qual país/povo?

“Redemocratização do Brasil. ”

“Grécia antiga. ”

“Grécia Antiga. ”

“Colonização do Brasil. ”

“Grécia antiga e Segunda Guerra Mundial. ”

“Grécia, Egito, Índia Antiga. ”

“Segunda guerra mundial. ”

“Contemporânea / Brasil. ”

“O período que normalmente não está nos livros de história adotados pelas escolas, principalmente da América Latina quando ainda não era latina, ou quando já explorada, as resistências. ”

“1° e 2° Guerra Mundial. ”

“Segunda Guerra Mundial / História da Ásia no período feudal. ”

“Revolução francesa. ”

“História do Brasil. ”

“Eu acho que depende muito de onde você vem, para os brasileiros talvez o período mais importante é as navegações e o século XX, pois é necessário entender esses dois períodos para compreender nossa sociedade atual e principalmente seus problemas. Para a sociedade ocidental, eu acredito que a história européia no geral é a mais interessante. Agora como um gosto pessoal, sempre gostei muito da história da China. ”

“Egito antigo. ”

“Descobrimiento do Brasil. ”

“Primeira e segunda Guerra, nenhum país específico. Também gosto dos períodos pós-guerra. ”

“Guerras mundiais, tanto a primeira quanto a segunda. ”

“2ª Guerra Mundial (Europa/EUA/Japão). ”

“A partir de 1900. ”

“300 AC, Alexandre o Grande e os 7 estados na China. ”

“Europa, revolução industrial! ”

“Guerras de Unificação da China. ”

“Japão imperial. ”

“Era vitoriana. ”

“Política clássica da Grécia antiga. ”

“Eu, particularmente, me interesso pela modernidade e contemporaneidade do ocidente. ”

“Século 20, Europa. ”

“O período cerca da Primeira Guerra Mundial. ”

“Medieval. ”

“História do oriente. ”

“Século xx. ”

“Antiga. Egito. ”

“Era apaixonada por história. Gostava muito de história antiga, mitologias. Gostava da história do comportamento e do desenvolvimento social em todas as épocas, e não tanto das guerras. Como funcionavam as sociedades, meios de produção, divisão de tarefas, papel da mulher. Estudei mais a história europeia e se tivesse que escolher um tema só, seria grécia antiga. ”

“Os desdobramentos do século XX (principalmente guerras mundiais e fria) para a geopolítica atual. ”

“Contemporânea. Brasil. ”

“Primeira e Segunda Guerra mundial; Idade Antiga (Egito à Roma antiga). ”

“Revoluções dos séculos XVII a XIX. ”

“Atual, ocidente. ”

“Segunda Guerra Mundial - europa. “

“Egito Antigo. ”

“História antiga, Egito. ”

“II Guerra Mundial e renascimento. ”

“Antiguidade de modo geral. Cultura, produção artística e mitologia dos povos, também de modo geral. ”

“Segunda Guerra Mundial. Embora fale-se mais na Alemanha, envolveu vários países e tem reflexos até os dias atuais. ”

“Gosto muito da Idade Média por causa dos livros do George Duby. E do século XX, por estar mais próximo. ”

“Revolução industrial, Inglaterra. ”

“Eu gosto muito da história do oriente no geral, de vários períodos! ”

“Pré-história. ”

“Qualquer um. ”

“Européia. ”

“História contemporânea (1789-atualmente) mundial. ”

“2ª guerra mundial. ”

“História. ”

“Império romano, talvez. ”

“a história do Brasil, a partir de 1900.”

“O período das duas grandes guerras mundiais. ”

“Do início do século XX em diante. Irã, povo persa. ”

“Egito e Grécia antiga. ”

“Não há um período nem um povo específico. ”

“Das grandes navegações, de Portugal e da Espanha. ”

“Pré história, Antiga grécia e história do Brasil. ”

“Segunda guerra mundial/guerra fria. ”

“Gosto da Idade Média, de entender como surgiram os primeiros cientistas e as primeiras universidades, gosto também da história do Século XX, de entender as Guerras Mundiais e como um simples cidadão viveu essa época.”

“Guerra Fria e os impactos na Alemanha. ”

“As histórias dos nativos brasileiros, a cultura indígena é muito rica e, infelizmente, não muito explorada com estudos. ”

“Civilizações latino-americanas pré-colonização. ”

“Belle Époque. Europeu. ”

“1 e 2 guerra mundial. ”

“Os períodos das duas Guerras mundiais. ”

“Me interesse pela história não registrada, fico especulando o que acontecia antes das coisas começarem a ser registradas. ”

“Século XVI - Inglaterra. ”

“Brasil. Período colonial, era Vargas, ditadura até a atual. ”

“Gosto muito da história do Brasil. ”

“Gosto de revoluções, e lutas que alcançaram grandes impactos na história. ”

“Gosto de história no geral, sempre me estou curiosa sobre eventos em qualquer parte do mundo. Apesar de gostar de história europeia, sinto que há uma lacuna quanto a história de outras regiões do mundo, como África e Ásia.

Acho importante também haver uma conexão maior com os outros países da América Latina. ”

“Renascentismo. ”

“Aquele babado das terras palestinas. ”

“Segunda Guerra Mundial. ”

“Século XX, europa. ”

“História Contemporânea / Inglaterra. ”

“Revoluções modernas do Ocidente. ”

“Era Vitoriana, Europa em um geral. ”

“Século XX. Pelos avanços tecnológicos, sociais e políticos pelo globo.

II Guerra Mundial. ”

“Todos, mas acho que estudamos pouco a da América Latina. ”

“Primeira Guerra e entre-guerras. ”

“Revolução Russa. ”

“Indígenas. ”

“Gosto muito das civilizações antigas. Me interessa muito pelos gregos. ”

“Tropicália, Brasil. ”

“Segunda Guerra mundial, e as consequências tecnológicas e culturais que ela gerou. ”

“Grandes Navegações. Europeus/Nativos americanos. ”

“Guerras Mundiais, revolução industrial. ”

“Idade média, na França. ”

“Primeira metade do século XX, no contexto mundial mesmo. ”

“Holocausto, Alemanha. ”

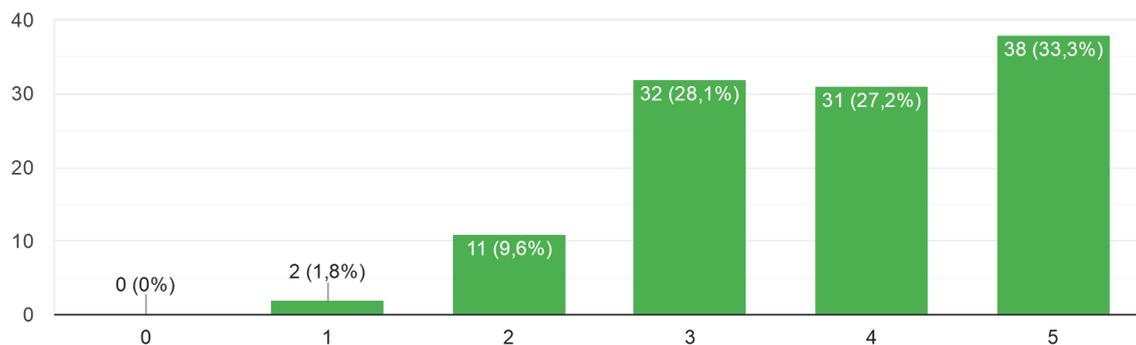
“Povos nativos/indígenas, Escandinavos. ”

“Segunda Guerra Mundial. Dos franceses e russos. ”

“Brasil, 1964.”

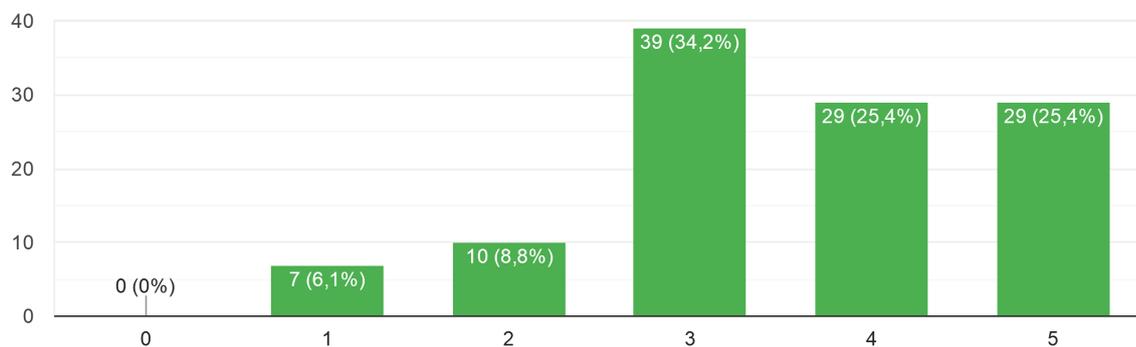
Qual o seu grau de interesse por História do Brasil?

114 respostas



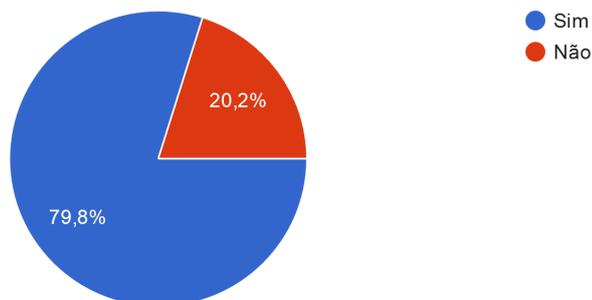
Qual o seu grau de interesse por História do Brasil em comparação com a de outros países?

114 respostas



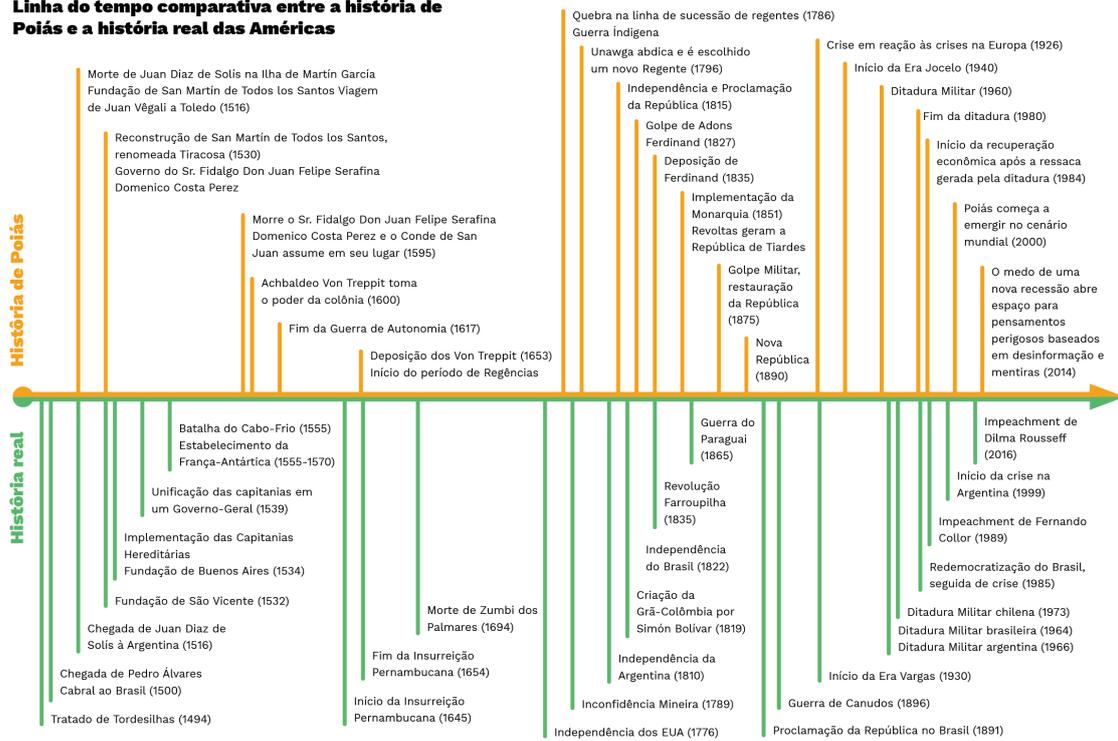
Você tem familiaridade com o termo "complexo de vira-lata"?

114 respostas



Linha do tempo (A3)

Linha do tempo comparativa entre a história de Poías e a história real das Américas



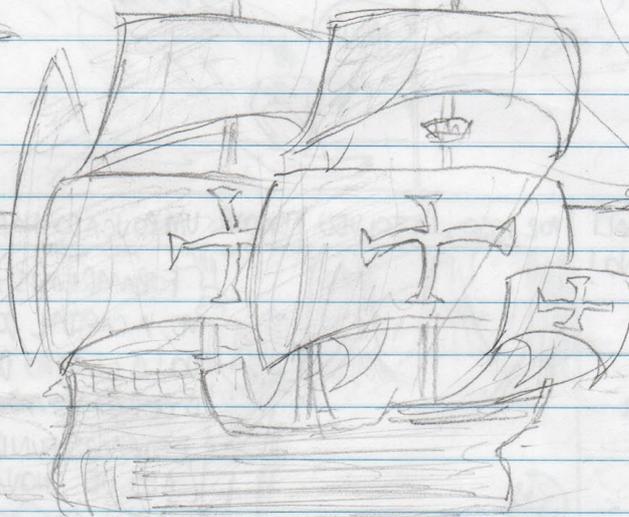
17/mar/2015

Capítulo I

Era Colonial

(1555-1642)

FOI O NAVEGADOR ESPANHOL JUÁN SOLÍS QUEM
DESCOBRIU O RIO DA PRATA, NA TENTATIVA DE
ENCONTRAR UMA PASSAGEM PARA O OCEANO PACÍFICO.



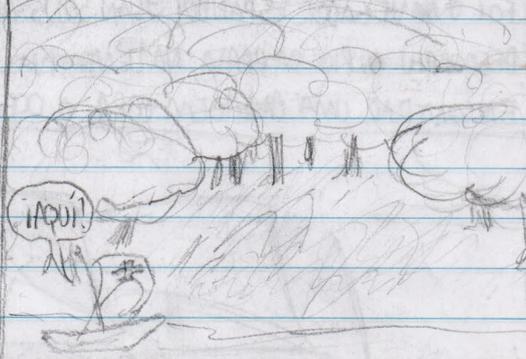
E FOI NESTA MESMA REGIÃO QUE, ANOS DEPOIS,
UMA EXPEDIÇÃO INICIOU A FORMAÇÃO DE UM PROSPERO PAÍS

17/mar/2015

O DESBRAVADOR ESPANHOL JUAN VÉGALI E SUA TRIPULAÇÃO PERCORRIAM O ATUAL RIO PARANÁ À PROCURA DE UM LUGAR PARA PASSAR A NOITE APÓS UMA LONGA VIAGEM!



SR. VÉGALI!
AVISTAMOS UMA CLAREIRA A SUDESTE! PARECE BASTANTE SEQURA!



O LOCAL ESCOLHIDO POR VÉGALI ERA REALMENTE CONVIVATIVO!



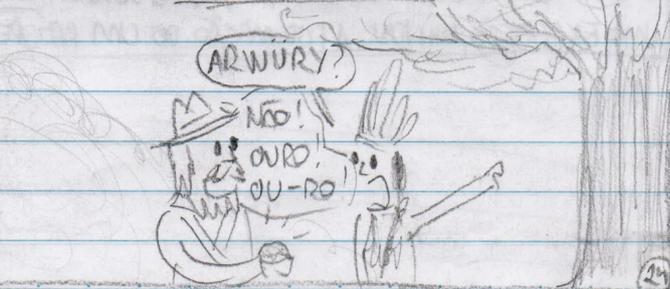
POR ISSO, RESOLVEU FUNDAR UM POVÃO DO NA REGIÃO!



VÉGALI, ENTRETANTO, DESCONHECIA QUE O LOCAL NÃO ERA DESCONHECIDO...



... MAS LOGO PÔDE ESTABELECEER UMA AMIZADE SINCERA COM OS INDÍGENAS DA REGIÃO!



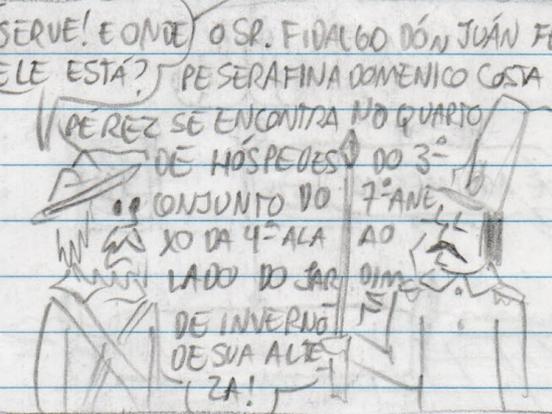
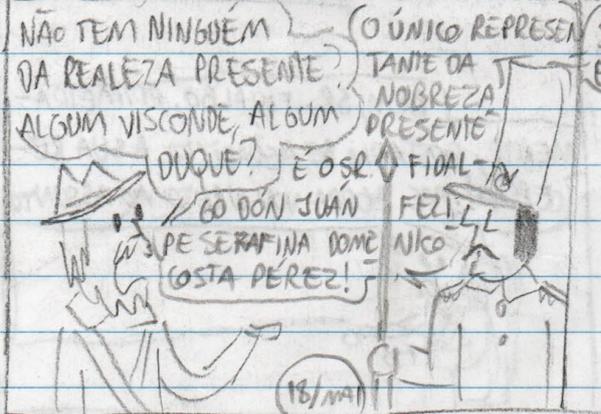
II

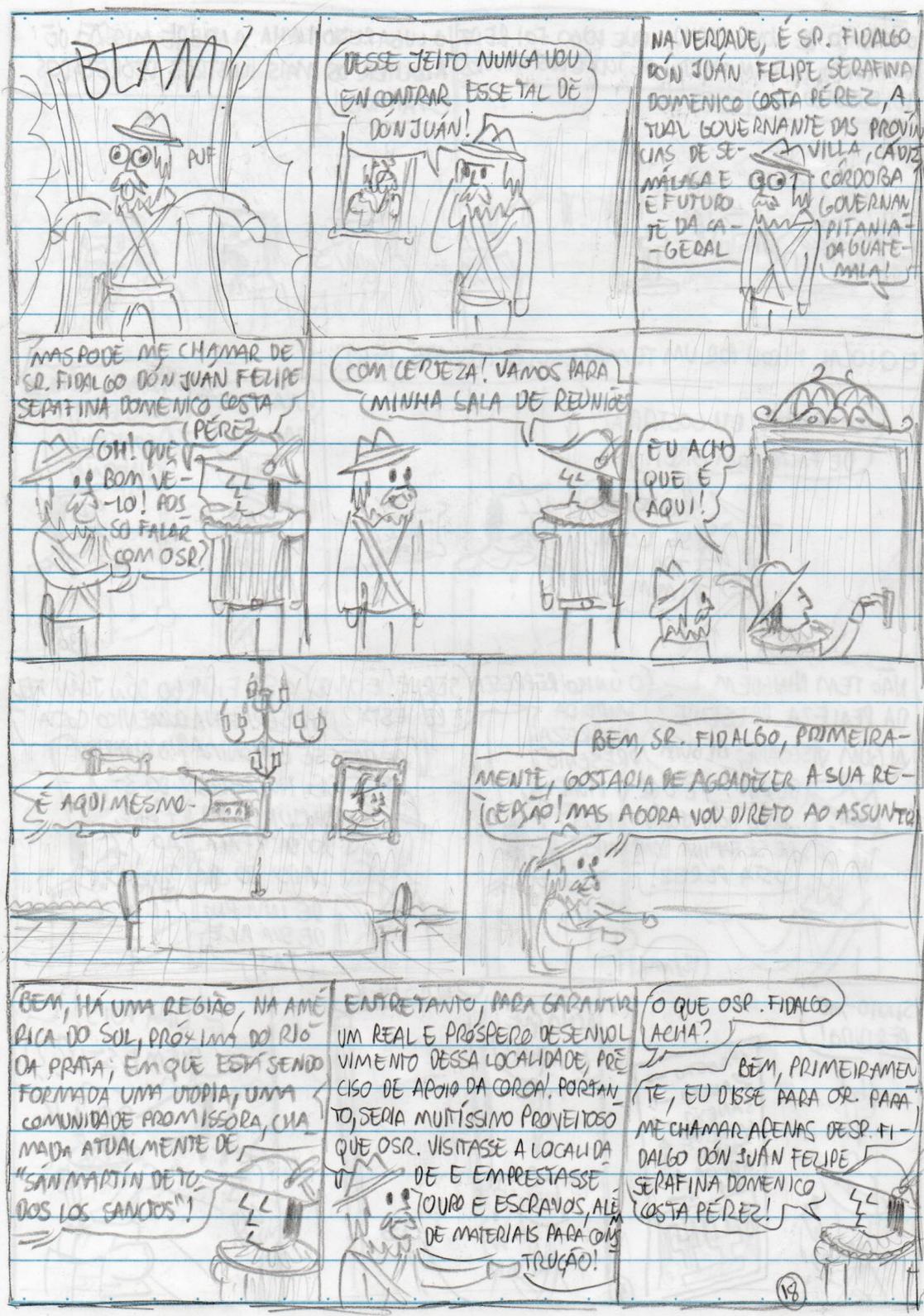
O ROVAADO DE NOVA MADRID - QUE LOGO FOI REDES
NOMINADO DE SAN MARTIN DE TODOS LOS SANTOS
FOI FUNDADO EM 1555

O LUGAR ESTAVA COM A NOBRE MISSÃO DE
ACOLHER OS MAIS ILUSTRES DEBREGADOS
ESPAÑOIS!



E O LOCAL FICOU POR UM TEMPO ESQUECIDO, ATÉ 1562...





MAS EU CONFESSO QUE GOSTEI MUITO DESSA SUA HISTÓRIA! ESTOU REALMENTE INTERESSADO EM IR PRA SUA "UTOPIA"!



ÓTIMO! QUANDO PARTIREMOS?

DAQUI A 2 MESES!

E ASSIM, OSR. FIDALGO, JUNTAMENTE COM JUAN VEGALI, PARTIU RUMO AO NOVO MUNDO, LEVANDO CONSIGO 200kg DE OURO, 300 TRIPULANTES E MAIS DE 2 TONELADA DE MATERIAIS DIVERSOS DISTRIBUÍDOS EM 3 CARAVELAS!

"OH MAR SALGADO! QUANTO DE TEUSAS SÃO LÁGRIMAS DA ESPANHA!"

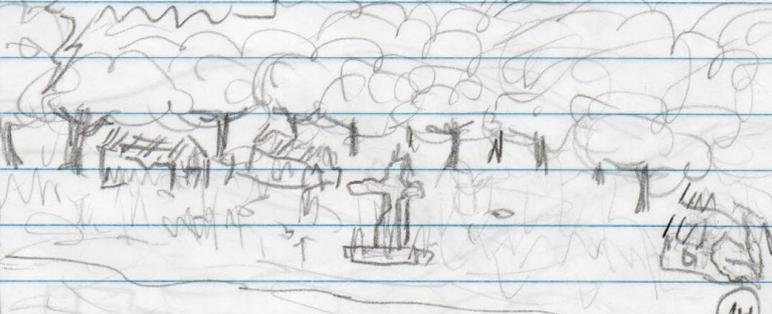


MAS AO CHEGAREM...

ESTAMOS CHEGANDO!
ESTAMOS CHEGANDO!
ESTAMOS CHEGANDO
NA MINHA...



UTO...PIA??!



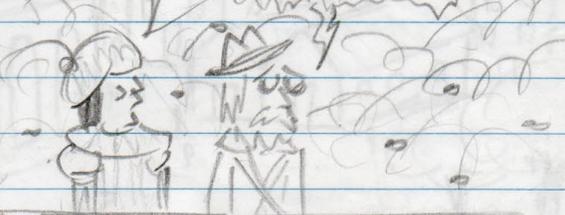
24

MINHA CRUZ! MINHA PRAÇA!
MINHA CASA DE PENSÃO!
MINHA CARPINTARIA!
MINHA LOJA DE ALUGUEL
E DE PARAFINA...



ENTÃO ESSA É A VOSSA UTOPIA! QUE FALÁCIA!

TUDO DESTRUÍDO!



NÃO SEJA POR ISSO! VAMOS REVITALIZAR ESTE ESPAÇO! VAMOS ATÉ RENOMEÁ-LO!



E QUAL SERÁ O NOME?

SERÁ...
SERÁ...



30

V

19 / MAI / 2015

¡¡¡AAH! TIRA COSA!

¿TIRACOSA? NOME INOVADOR!

VAHOO!

AURA!

E ESSE ACONTECIMENTO ANEDÓTICO FOI O MARCO DA FUNDAÇÃO DA PRIMEIRA CIDADE - E FUTURA CAPITAL - DE POÍAS!

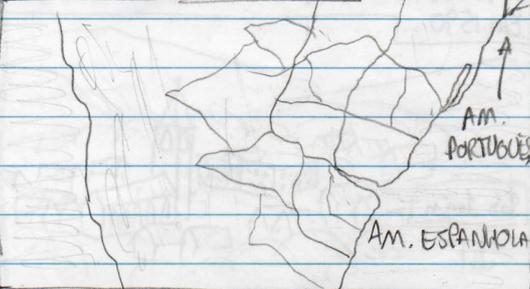
TIRACOSA
19/MAI/1562

EM 1587, TIRACOSA JÁ TOMAVA ARES DE VILA.



VI

E FOI NO MESMO ANO QUE FOI DIVIDIDA EM PROVÍNCIAS - CAPITANIAS - A REGIÃO.



E TAMBÉM EM 1537, DEVIDO AO VEZIGINOSO CRESCIMENTO DE TRACOSA, VÉGALI FOI DESIGNADA DO BRENTE DE UMA CAPITANIA!



E ENTÃO SURTIU UM PROBLEMA...



EU ACHO QUE TINHA QUERER "NOVA ORANAO!"

EU PREFIRO QUE SEJA "NOVA ALLALA!"

NÃO! "NOVA CORDOBA É ME-LHOR!"

ALGUÉM JÁ SUGERIU "NOVA MADRID?"



QUE TAL PENSARMOS EM ALGO REALMENTE NOVO? ALGO QUE NÃO SEJA UMA APROPRIAÇÃO DE ALGUM LUGAR DA ESPANHIA?



BOM, CERTO DIA, ENQUANTO TOMAVA ALGUMAS PROVIDÊNCIAS EM MEU GABINETE, RECEBIA ILUSTRE VISITA DE UM INDIGENISTA! ELE ME EXPLICOU O DIALETO DE UMA TRIBO AQUI DA REGIÃO! ENTRE OUTRAS COISAS, ELE ME DISSSE QUE ESSA TRIBO DENOMINA ESTE TERRITÓRIO COMO "PURIÁS", QUE SIGNIFICA "TERRA DA ESPERANÇA". EU NÃO SOU MUITO AFELIZ AOS IDIOMAS DOS SELVAGENS, PORÉM ACHEI ESSE NOME BEM SONORO E IMPONENTE! QUE ACHAS?

HUM! MUITO ME APETECEU A SUGESTÃO DO SR. DONSUÂN! OS QUE SÃO A FAVOR ERGAM SUAS MÃOS!



REALMENTE É DE VERAS SONORO!

EXATAMENTE! ÓTIMA SUGESTÃO!

É TAMBÉM MUITO IMPONENTE!

SEM DÚVIDA!

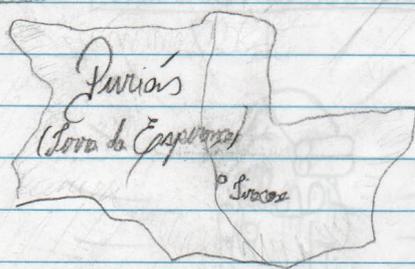


(SR. VÉGALI, JÁ DISSE PARA ME CHAMAR APENAS DE SR. FIDALGO RENO JUAN FELIPE...)

VII

19 / Mai / 2015

E ASSIM, A PROVÍNCIA ONDE FICAVA TIRA COSA FOI DENOMINADA "PURJÁS"



E COM O TEMPO, NOVAS CIDADES FORAM SURTINDO NA REGIÃO. PRIMEIRO A CIDADE DE SAN JUAN, EM 1590...



... DEPOIS ALGUMAS COMO AS DE BUENIA, EM 1600



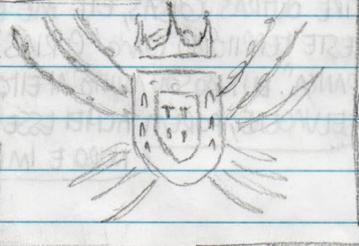
... E VEGALANDIA, EM 1603 (ANO DA MORTE DE JUAN VEGALIA)



ATÉ O ANO DE 1618, A CAPITANIA DE PURJÁS CRESCEU COM CERTA ESTABILIDADE.



O DESENVOLVIMENTO DA REGIÃO OCORREU GRACAS AO COMÉRCIO COM A COROA (EM TEMPOS DE UNIÃO IBERICA)...



... E A MÃO DE OBRA ESCRAVA DE ORIGEM PRINCIPALMENTE INDIGENA E NEGRA.



A PROSPERIDADE DE PURJÁS CHAMAVA A ATENÇÃO DA EUROPA E FAZIA COM QUE MUITOS EUROPEUS FOSSEM À COLÔNIA!



PORÉM, EM 1620, TUDO MUDOU...



VIII



ALGO ACONTECIA EM TIRACOSIA...
 MEU CARO ACHALDEO! VEMIA CA
 SIM, SR. FIDALGO
 DON JUAN FELIPE
 SERAFINA DOMENICO
 COSTA PEREZ, ATUAL
 CAPITÃO DA PROVÍNCIA
 DE PURIJS!

GRACAS À FORTUNA DO PAI E
 AO SEU CARISMA, ACHALDEO
 SE ENVOLVIA CONSTANTEMENTE COM
 A ELITE DE PURIJS...

SUA TROPA ERA FORMADA PELA
 GLORIOSA JUNÇÃO DE UMA MILÍCIA
 POIALESA VOLUNTÁRIA - 30 CIVIS SEM
 QUALQUER TREINAMENTO - E PARTE
 DO EXÉRCITO ESPANHOL - 170 ALMO
 PADINHOS SEM FORÇA DE VONIDADE...
 QUE DA GULO!

FUI REQUISITADO PELO
 PRÓPRIO FILIPETTI - QUE DEU
 ABENÇO E SEU SANTO NOME - PARA
 RESOLVER SITUAÇÕES COMPLICADAS
 NA CAPITANIA GERAL DA GUARDAMIA
 HUM...

É JUSTAMENTE A RESPEITO DE
 NOSSA QUERIDA PROVÍNCIA QUE
 QUERO CALAR! SENTE-SE A NESA!
 ÀS SUAS ORDENS!

AINDA JÓVENI, PROTOJ AO CONDE
 DE SAN JUAN, CIDADE ONDE
 VIVIA, A CRIAÇÃO DE UMA TROPA
 DE DEFESA PARA A COLÔNIA, QUE
 PUDESSE PROTEGER AS FRONTEIRAS DE
 ESTRANGEIROS E GARANTIR SEGURANÇA
 NAS CIDADES...

SEU EXÉRCITO POVOLO PAZIA,
 MAS O SARGENTO CONSEGUIU ASSIM
 VIVER EM TIRACOSIA E SE
 TORNAR PROTEGIDO DO CAPITÃO
 SENHOR FIDALGO DON JUAN FELIPE
 SERAFINA DOMENICO COSTA PEREZ, REGENTE
 DA PROVÍNCIA...

E TU... ER O SENHOR... O
 SENHOR VAI REVISAR, NÃO É? AINDA
 AMA ESTA TERRA ALIEM DE TUDO,
 NÃO É VERDADE? ESSA É A MENINA
 DOS SEUS OLHOS!

SEU NOME, ERA ACHALDEO, NON
 TRÉPPIIT, POIALES. FILHO DE UM
 SAPATEIRO AUSTRIACO ABUENCO
 TENTAR ALGO DE NOVO NO MUNDO...
 COMA SEU STRUDEL!

TODOS ADORARAM A IDEIA, MAS
 NENHUM NOBRE QUERIA ASSUMIR
 O PERIGO! NOMBARAM ENTÃO ACHALDEO
 COMO SARGENTO DO EXÉRCITO ESPANHOL
 PARA A PROTEÇÃO DE PURIJS

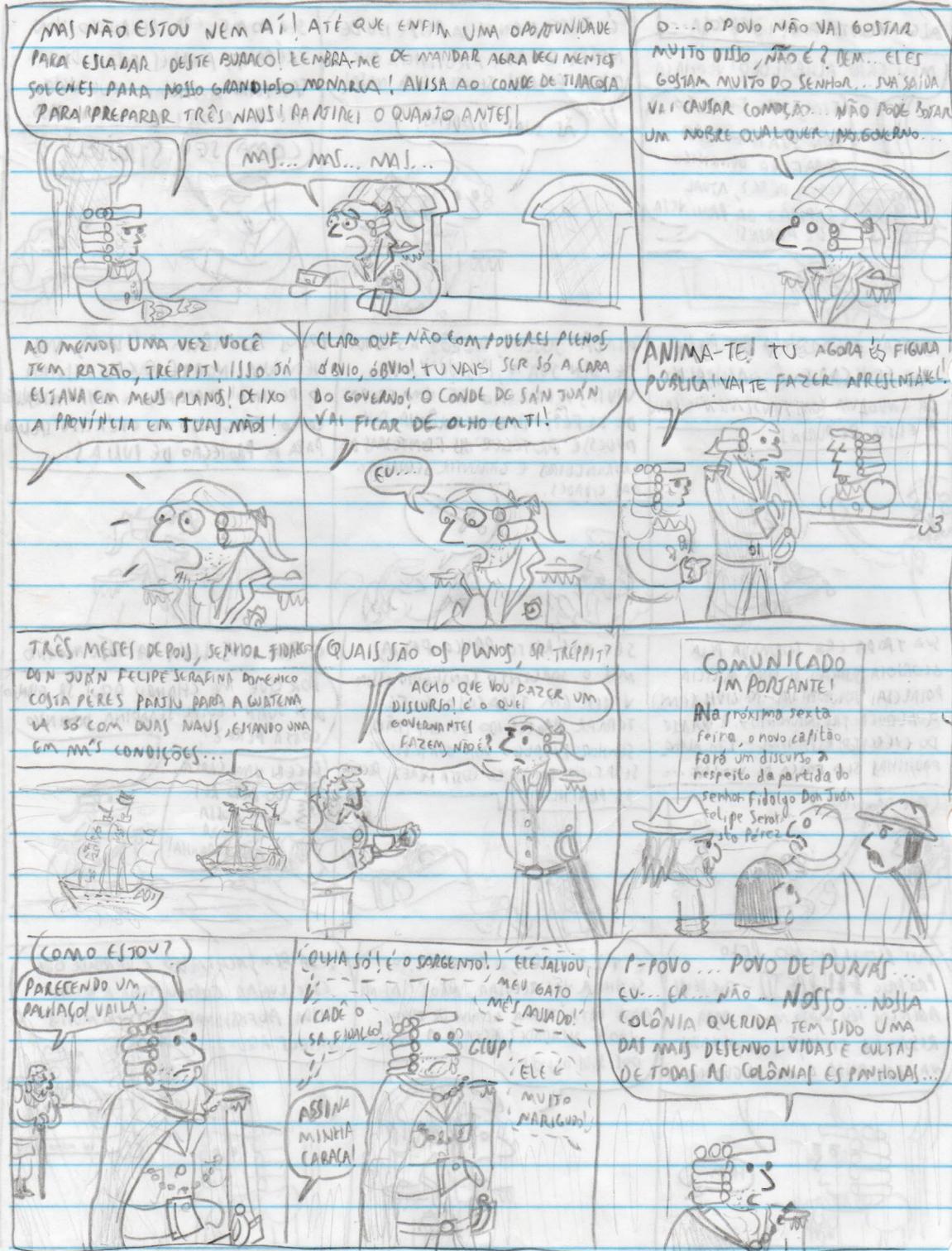
O QUE NOS LEVA A ESTE MOMENTO...
 POR QUE ME CHAMOU AQUI, SR. FIDALGO
 DON JUAN FELIPE SERAFINA DOMENICO
 COSTA PEREZ?
 RECEBI UMA CARTA
 DO ALTO REI
 DA NOSSA
 QUERIDA
 ESPANHA!

VEJA BEM, ACHALDEO É VERDADE QUE
 ESTE LUGAR CUSTOU TODA A MINHA
 VIDA PROFISSIONAL E TENHO MUITOS
 AMIGOS AQUI...
 IN MEMORIAM

20. MAI. 2015

D S T X S S

NUMERO UNO
DE S. JUAN



X

katoma

... COMO VÓS BEM SABEIS, NOSSAS FLORESTAS DE PINHAO VERDEJAM COMO O PROPRIO OCEANO, NOSSOS VINHEDOS SE ESTENDEM ALEMA DOALCANTE DA VISAO...



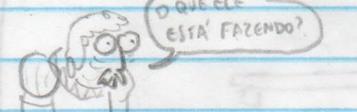
... NOSSOS BRIOCHES FORAM ELOGIADOS PELA SHAKESPEARE EM PELLAS E NOSSO EXERCITO, EMBARA POUCO NUMEROSO, E BRAVO, VALENTE E VALOROSO!



MEUS CONCIDADAOS, EU TAMBEM JA FUI UM SIMPLES CIVIL COMO VO'S... APENAS COM MUITO ESFORÇO E SOU TE INDE ATINGIR ESTA POSIÇÃO! A FORMA DE GOVERNO QUE NOS REGE E MUITO CAOTICA! NÃO PERMITE QUE VÓS TENHAIS ESPAÇO.



TUDO ISSO E CULPA DA ESPANHIA! NOSSA METROPOLE NOS ENFORA TRABALHANDO A SEU FAVOR E QUANTO PODEMOS OBEDECENOS SUAS ORDENS E O QUE GANHAMOS? UM OBRIGADO, UM TAPINHA NA COSTA E MAIS ORDENS!



O QUE ELE ESTA FAZENDO?

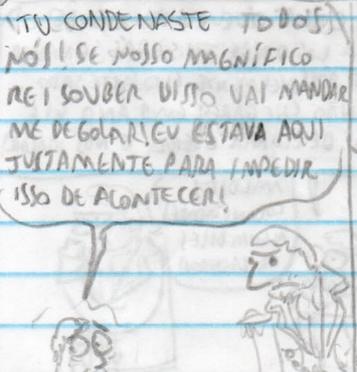
IRMAOS! LEVANTAI-VOS! VINDE A MIM! VANDS DEJATAR AS AMARRAS COLONIAIS E QUEBRAR OS GRILHÕES DA ESPANHIA!



JUNTAI-VOS A MINHAS FORÇAS! JUNTOS IREMOS ACABAR COM NOSSOS CARCE REINOS E NOS LIGAR COMO A PATRIA QUE SOMOS!!!



A MIM! A MIM!
VIVA!
EBA!!!



SAIU MELHOR DO QUE EU IMAGINAVA!



SEU BOBACA ENJANDECIDO! O QUE TU ESTÁS PENSANDO?



ORA, EU ESTAVA FAZENDO O QUE E CORRETO!

TU CONDENASTE TODOS NÓS! SE NOSSO MAGNIFICO REI SOUBER VISSO VAI MANDAR ME DEGOLAR! EU ESTAVA AQUI JUSTAMENTE PARA IMPEDIR ISSO DE ACONTECER!



CANCELA O DISCURSO! DIZE QUE FOI TUDO UM MAL-ENTENDIDO! SE TU TE RENDERES, TALVEZ EU SO PRENDA-TE!



OLHA AQUI, SEU VELHOTE COVARDE! TEU REI NÃO PODE MAIS TE SALVAR! QUEM MANDA AQUI SOU EU! OU TE UNES A MIM OU VAIS CONHECER MINHA FURIA!

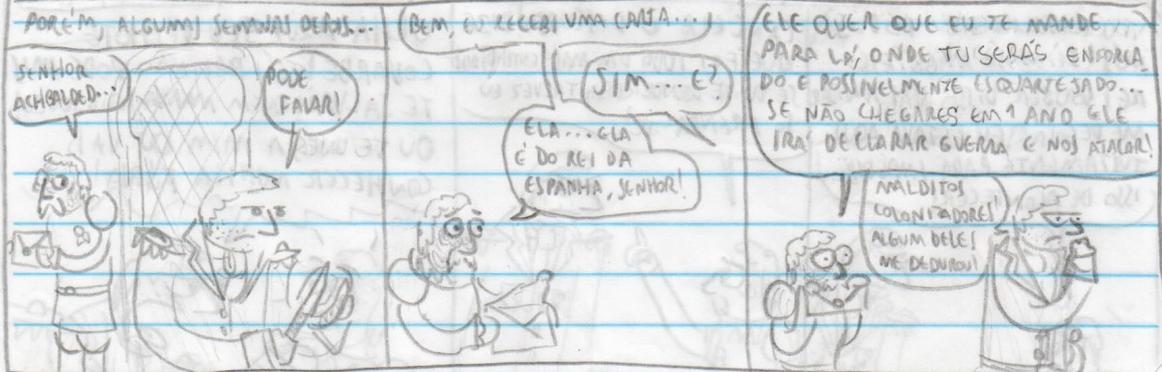
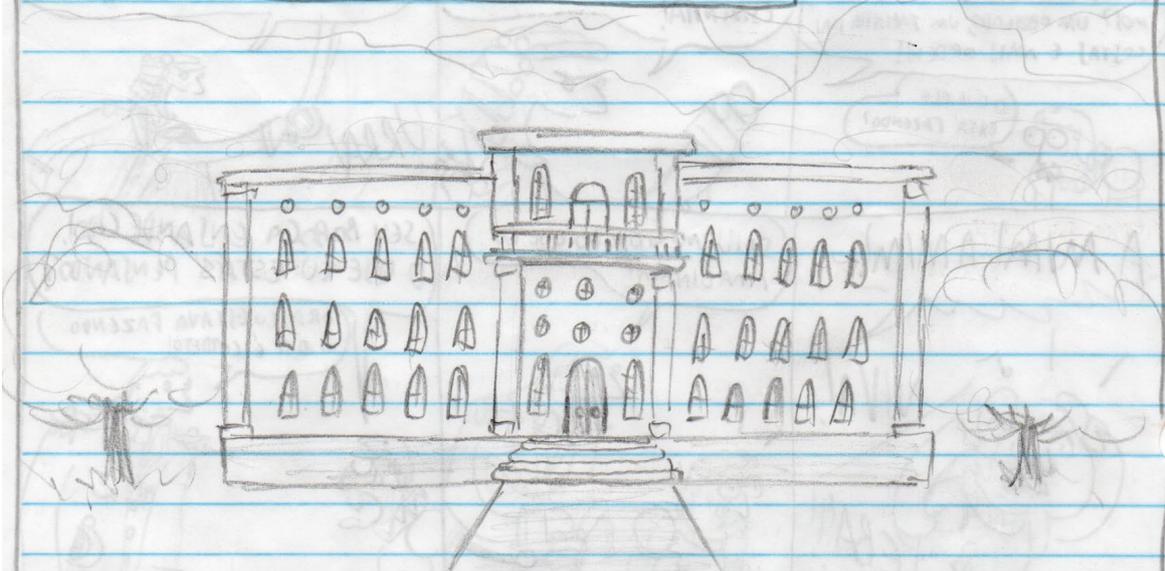


20. MAI. 2015

D S T X R S S



EM 24 DE JUNHO DE 1623, FOI CONCLUÍDA A CONSTRUÇÃO DO PALÁCIO DOS COLONIZADORES EM TIRACOSA, A SEDE DO GOVERNO DE PUIRÁ. O NOME FOI DADO GRACIAS AOS NÓBRES (CHAMADOS PELO POPLAÇÃO DE COLONIZADORES, POR TEREM SIDO OS PRIMEIROS A CRIAREM CIDADES NA REGIÃO), QUE FORAM PRESOS NA PEQUENA MASMORRA CONSTRUÍDA ABAIXO DO EDIFÍCIO...



XII

kaioMa

DISTRESS

DEIXA QUE VENHAM! NOSSOS SOLDADOS, SE AMAM SUA PÁTRIA TANTO QUANTO EU, VÃO DEFENDÊ-LA ATÉ O FIM!

ALÉM DISSO, TU PODES ACHAR O QUE QUISER DO TEU EXÉRCITO DOS SONHOS, MAS É MÍNUSCULO! NEM AS NOVAS ADIÇÕES O DEIXARAM COM UM TAMANHO DECENTE!

ESCREVE ALGUMAS CARTAS! PRECISAMOS ENCONTRAR ALIADOS!

MESSES DEPOIS, NA INGLATERRA...

MAJESTADE, CHEGOU UMA CARTA!

É MAGNÂNIMO JAIME VI, PARA VOCÊ! PASSE PARA CÁ.

MAGNÂNIMO JAIME VI, DESEJO PEDIR VOSSO AUXÍLIO. NOSSA PEQUENA COLÔNIA LUTA BRAVAMENTE POR INDEPENDÊNCIA, MAS SOFREMOS AMEAÇAS DA METRÓPOLE ESPANHOLA.

metrópole espanhola
Seria esplêndido se vossa majestade pudesse enviar ajuda militar, visto que é também um grande inimigo da Espanha.
Se concordar, favor dirigir vossos navios para... no Rio de Janeiro.
Atenciosamente,
Alonso de Ercilla
Alonso de Ercilla

JERRY, TU JÁ LESTE ESTA CARTA?

JÁ, VOSSA MAJESTADE! INTERESSADO MELHOR!

VOU MANDAR AJUDA AOS COLTARSI!

TE COMPADECESTE COM A SITUAÇÃO?

HÓ HÓ! TU ÉS UM COMEDIANTE, JERRY! ELAS VÃO SER MAIS UMA ÁREA DE INFLUÊNCIA, NADA MAIS!

TUDO BEM! VOU MOBILIZAR ALEMS BATALHÕES, CERTO?

NÃO! NÃO! NADA DISSO! NÃO VOU GASTAR UM RECURSO TÃO PRECISO! MANDA UM AJUNHADO DE COLTARSIOS! NINGUÉM VAI SENTIR FALTA DELES!

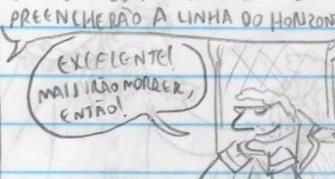
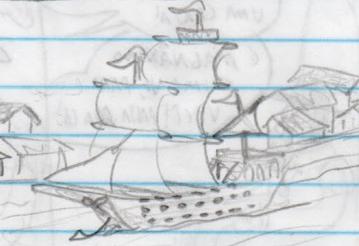
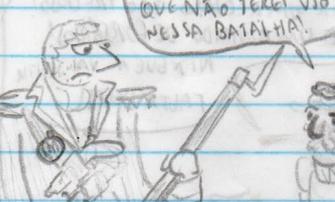
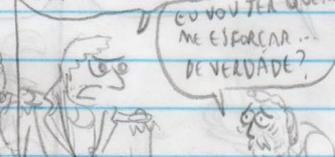
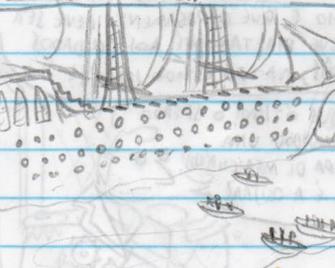
POUCO TEMPO DEPOIS, ESCUNHAS E BRIGUES SAÍAM AOS MONTES DOS PORTOS INGLESES...

TACPPIT! DUAS CARTAS CHEGARAM!

LEIA-AS!

VOU RESUMIR! O MAGNÂNIMO REI JAIME VI AVISA QUE SEUS REFORÇOS ESTÃO A CAMINHO E QUE O PAGAMENTO DEVE SER ENTREGUE DIRETAMENTE AOS SOLDADOS ENVIADOS, NÃO AO ESTADO INGLÊS!

QUE DITINO! O SAFADO ME MANDOU UMA TROPA DE MERLENARSIOS! QUAL É A OUTRA?

<p>O AINDA MAIS IMPONENTE E SACADO, REI SUPREMO FILIPE IV DE CLAM GUERRA À COLÔNIA DE JONÁS E SEU LÍDER MALÉFILO! DIZ QUE OS NAVIOS ESPANHÓIS PREENCHERÃO A LINHA DO HORIZONTE!</p>  <p>EXCELENTE! MAIS IÁDO MORDER, ENTÃO!</p>	<p>NO DIA 3 DE JULHO DE 1625, OS INGLESES ATRACARAM NO PORTO DE TIRACOSA, SENDO RECEBIDOS COM TODA POMPA...</p> 	<p>AS SEMANAS SEGUINTE FORAM DE MUITO PLANESAMENTO. TREPPI, QUE SE HAVIA COMBATIDO CRIMES NAS RUAS EM SEUS TEMPOS DE MILITAR, APRENDEU DIVERSAS TÁTICAS DE COMBATE...</p> 
<p>A ESTRATÉGIA ERA A SEGUINTE; COMO OS 'MAN-O-WARS' COLOSIAIS DA ESPANHA NÃO CONSEGUÍAM SUBIR O RIO, PURIA'S SERIA INVAZIDA POR TERRE E TALVEZ POR BARCOS A REVO...</p> 	<p>A MILÍCIA POPALISA, POR CONTAR O TERRITÓRIO, COORDENARIA A OCEPSA EM TERRE...</p> 	<p>O MAIOR CONTINGENTE DE MERCENÁRIOS FICOU NA CIDADE COM SEUS NAVIOS...</p> 
<p>EU TU? VAI FAZER O QUE?</p> <p>DESULPE, MAS NÃO SOU UM GUERREIRO, CREGIO QUE NÃO TEREI VIO NESTA BATALHA!</p> 	<p>ACREDITO QUE NÃO SERÁ APENAS UMA BATALHA... ANDA! VAI TIRAR ESSAS ROUPAS DE POBO DA COSE! TU VAI, PRA SA N JUAN GARANTIR QUE OS COASMIOS NÃO ROUBEM NADA!</p> <p>EU VOU TER QUE... ME ESFORÇAR... DE VERDADE?</p> 	<p>(PARA DE CHORAR! TU VAI TER ESCOLTA!)</p> 
<p>FOI EM FEVEREIRO DE 1626 QUE O PRIMEIRO NAVIO ESPANHOL ATRACOU NA COSTA DO RIO DA MATA...</p> 	<p>INICIALMENTE O PLANO IA COMO IMAGINADO...</p> 	

ATÉ QUE AS COISAS COMEÇARAM A DEMORAR DE MAIS...



RELATÓRIO, RECRUTA!



A GUERRA DUROU NESSE PASSO ATÉ 1631! TRÊS ANOS CONSEGUA SEGUIR OS ESPANHÓIS, MAS ELES NÃO PARAVAM DE DESEMBARLIAR...



LIMPAMOS... ALE... A FLORESTA... UPI UPI! ELES NÃO DEVEM MAIS APARECER POR UNS DIAS.



ACHEI LICO TEVE DE QUEBRAR A CABEÇA PARA PENSAR NUMA SAÍDA. SE MUITO MAIS TEMPO SE PASSASSE, SE MUITO MAIS GENTE MORRESSE, SEUS ALIADOS PODIAM SE ANOTINAR.



SUA IDEIA, ENTÃO, FOI MANDAR SEU SUBORDINADO MAIS ELÓQUENTE, O CONDE DE SAN JUAN, PARA MISSÕES DIPLOMÁTICAS...



ENTRE SUAS TAREFAS ESTAVAM A TENTATIVA DE AVANÇAR COM OS GUARANIS, QUE ACEITARAM POR TEREM BOAS RELAÇÕES COM AS TRIBOS DE PURIJS E PORTANTO ODIAR OS ESPANHÓIS...



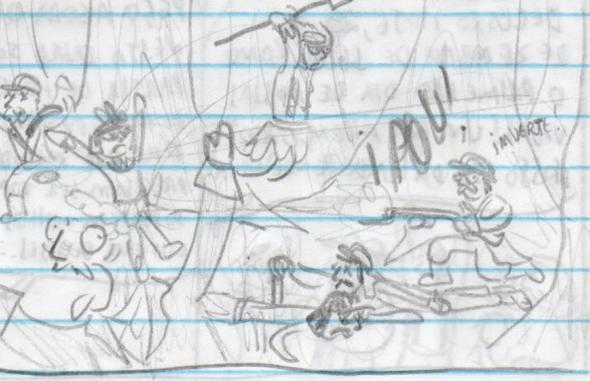
E TAMBÉM ANCIITA INSATISFAÇÃO NAS OUTRAS COLÔNIAS, QUE POUCA SE IMPORTARAM COM OS PROBLEMAS DE PURIJS...



ELE VAI FICAR TÃO ORGULHOSO DE MIM!



¡LOS ESPAÑOLES!



xv

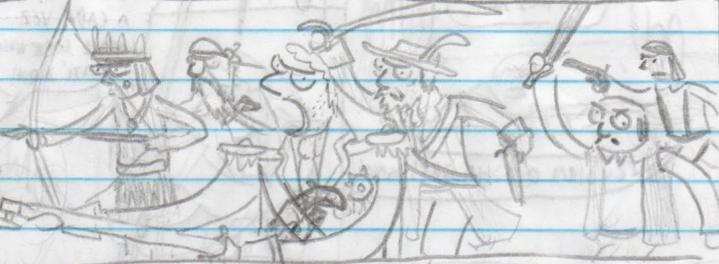
21. MAI. 2015

D S T Q S S

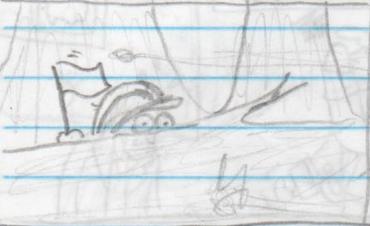
OS ÍNDIOS GANHARAM ESSE PEQUENO CONFRONTO, MAS O LONDE MORREU, NÃO PELAS MÃOS DE UM SOLDADO ESPANHOL... TIB PEGANDO NA FUGA...



OS ANOS SEGUINTE FORAM OS MAIS VIOLENTOS, POIS O TA NOVO APOIO E O ESPÍRITO DE VINGANÇA DE TRÉPIS. PELA MORTE DO "AMIGO" FIZERAM PODER MUITO MAIS AGRESSIVA...



EM 1642, CANSADO DE MANDAR TROPAS E PARA DEPOIS AL PLEER, O GRANDESSIMO REI FILHETO DESS TIU E DECLAROU AMNISTIA...



UMA BANDEIRA BRANCA FOI AVISTADA! ELES DESISTIRAM!



GANHAMOS! AO POVO, AGORA! ELES MERECEM UM DISCURSO DE GLÓRIA!



MEUS CARÍSSIMOS CIDADÃOS! FINALMENTE NOSSO OBJETIVO SE CONCLUI!



DEPOIS DE NEZESSES ANOS VERME LHOJ, DE MORTE, SOFRIMENTO E SOBRETUDO, CARGEM, EXPULSAMOS NOSSOS MAIORES INIMIGOS! A ESPANHIA NÃO TEM MAIS PODER SOBRE NOSSO DESTINO!



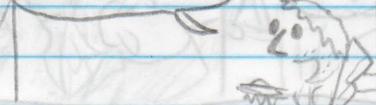
CHEGOU O MOMENTO DE FESTEJO! A PARTIR DE HOJE EU DECLARO NOSSO QUENDO TERITO NIO COMO A PATRIA DE PURIAS!



DECLARO HOJE, 25 DE DEZEMBRO DE 1632, COMO O PRIMEIRO DIA DE NOSSAS VIDAS! UM DIA AGENDADO! NOSSO DIA DA INDEPENDÊNCIA!



PEÇO AGORA QUE ME APOIEM NESTA DURA SORNADA! A PARTIR DE HOJE SOMOS SENHORES DO NOSSO FUTURO, O QUE SIGNIFICA QUE MEDIDAS EXTREMAS PRECISAM SER TOMADAS! PEÇO QUE SUPORTEM MINHAS FUTURAS DECISÕES...



... POIS HOJE SE ESTABELECE O IMPÉRIO DE PURIAS!



XVI

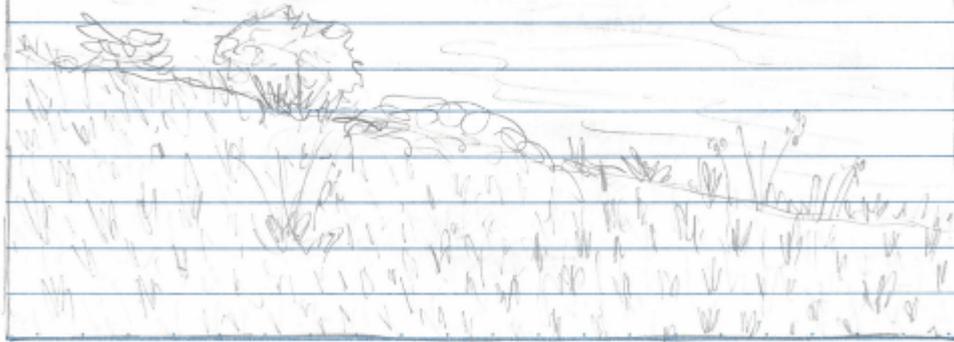
Novo roteiro

07/JUL/2019

CAPÍTULO I

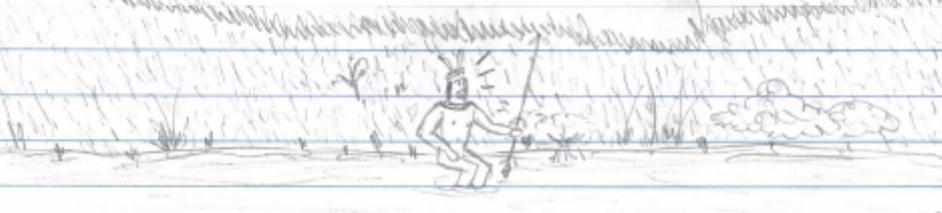
A Chegada

COMO A FROTA DE JUÁN DIAZ DE SOUS
CHEGOU À FÓZ DO RIO DA PRATA
(1516)



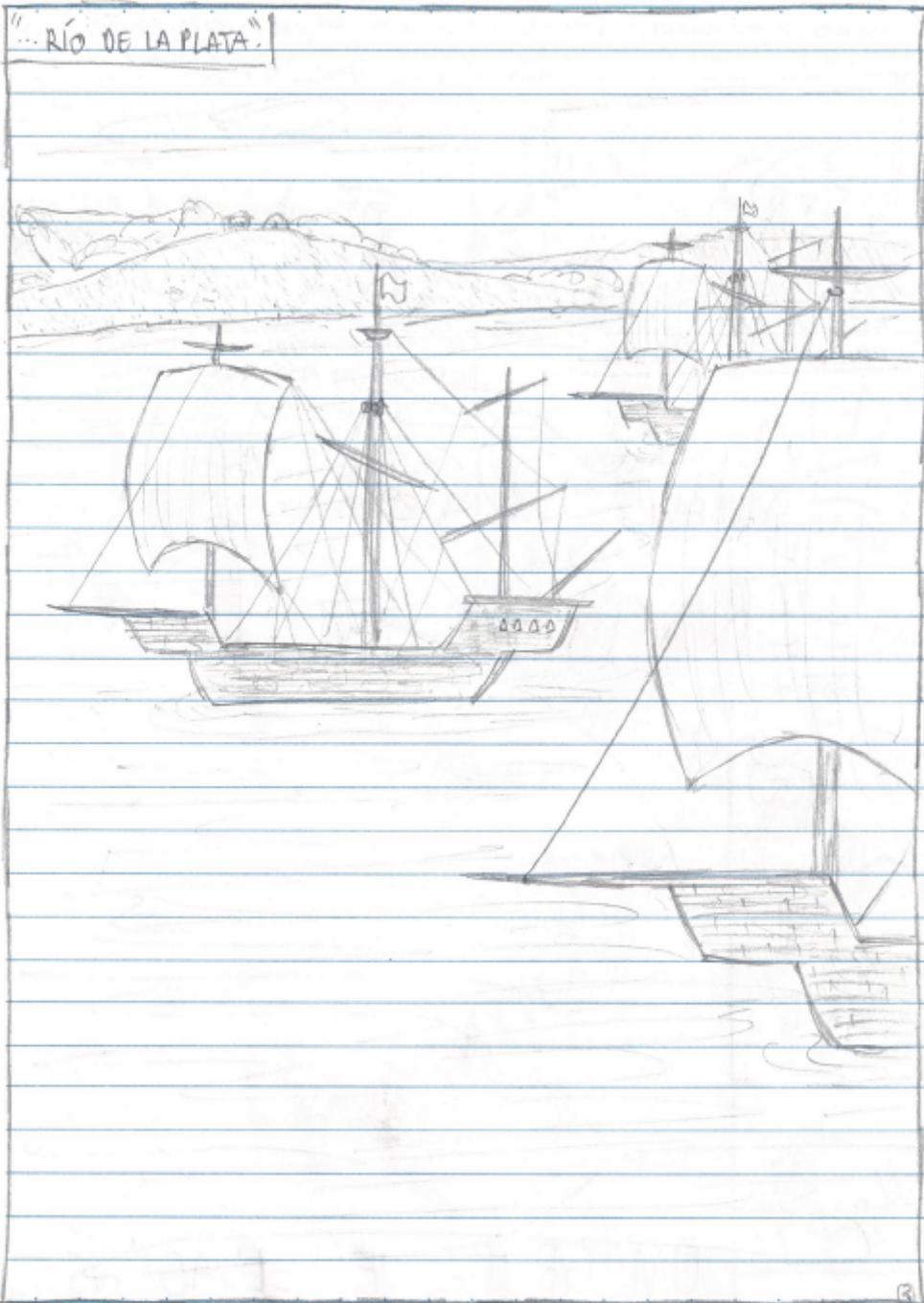
I

06/ABO/2019

<p>"DIA 20 DE JANEIRO DE 1516."</p>	<p>"SENHOR..."</p>	<p>"AS VÁRIAS INCUMBÊNCIAS NECESSÁRIAS A ESTA MISSÃO, COUBE-ME A MAIS NOBRE: RELATÁ-LA A VOSSA ALTEZA."</p>
		
<p>QUE PARTIMOS DE SANLÚCAR DE BARCELONA NO DIA 8 DE OUTUBRO DO ANO PASSADO JÁ DEVE SER DE VOSSO CONHECIMENTO.</p>	<p>GRACIAS À DESTREZA DE NOSSO GRANDE CAPITÃO, JUÁN DIAZ DE SOLÍS, PILOTO-MOR DE ESPANHA, TIVEMOS VIAGEM TRANQUILA E ANISTAMOS TERRA ANTES DO ESPERADO.</p>	<p>SEGUIMOS PIANO AO SUDESTE, MARCANDO A COSTA SEMPRE, DESDE AS TERRAS PORTUGUESAS ATÉ AS NOSSAS."</p>
		
<p>APÓS 10 DIAS SEGUIMOS ESSA ROTA, DE NOS COM UM IMENSO MAR, TÃO BRILHANTE QUE NOS LEVA A CREER SER ESTE O LUGAR LENDÁRIO ONDE HÁ TANTA PRATA QUE NOSSAS PEQUENAS EMBARCAÇÕES NÃO SERIAM CAPAZES DE CARREGAR."</p>		
		
<p>MAS, DEPOIS, CONSTATAMOS QUE NÃO SE TRATAVA DE UM MAR: AQUELA IMENSA FORÇA DE ÁGUA, AO QUE NOSSO CAPITÃO RESOLVEU BATIZÁ-LA DE..."</p>		
		

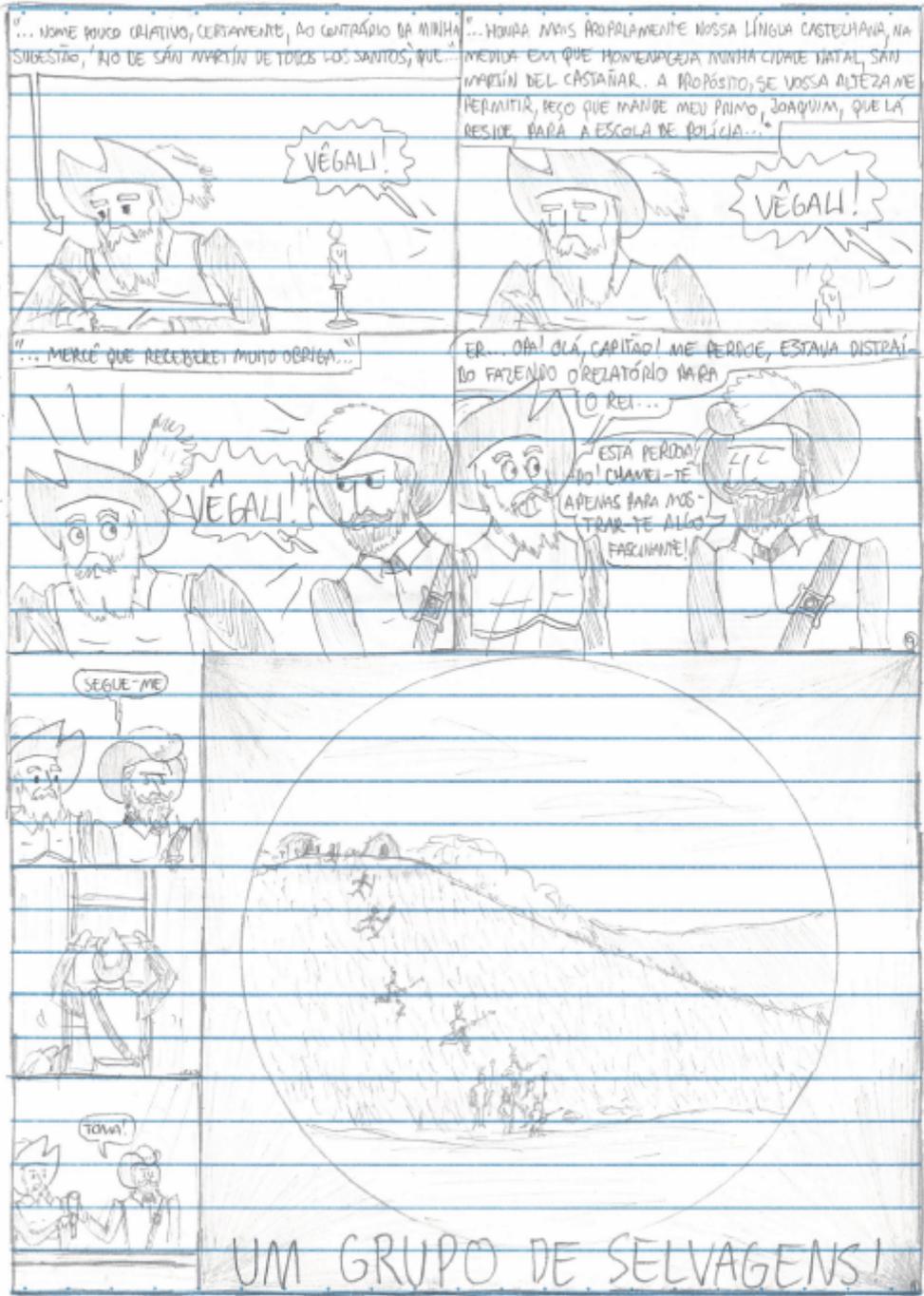
II

07/AGO/2019



III

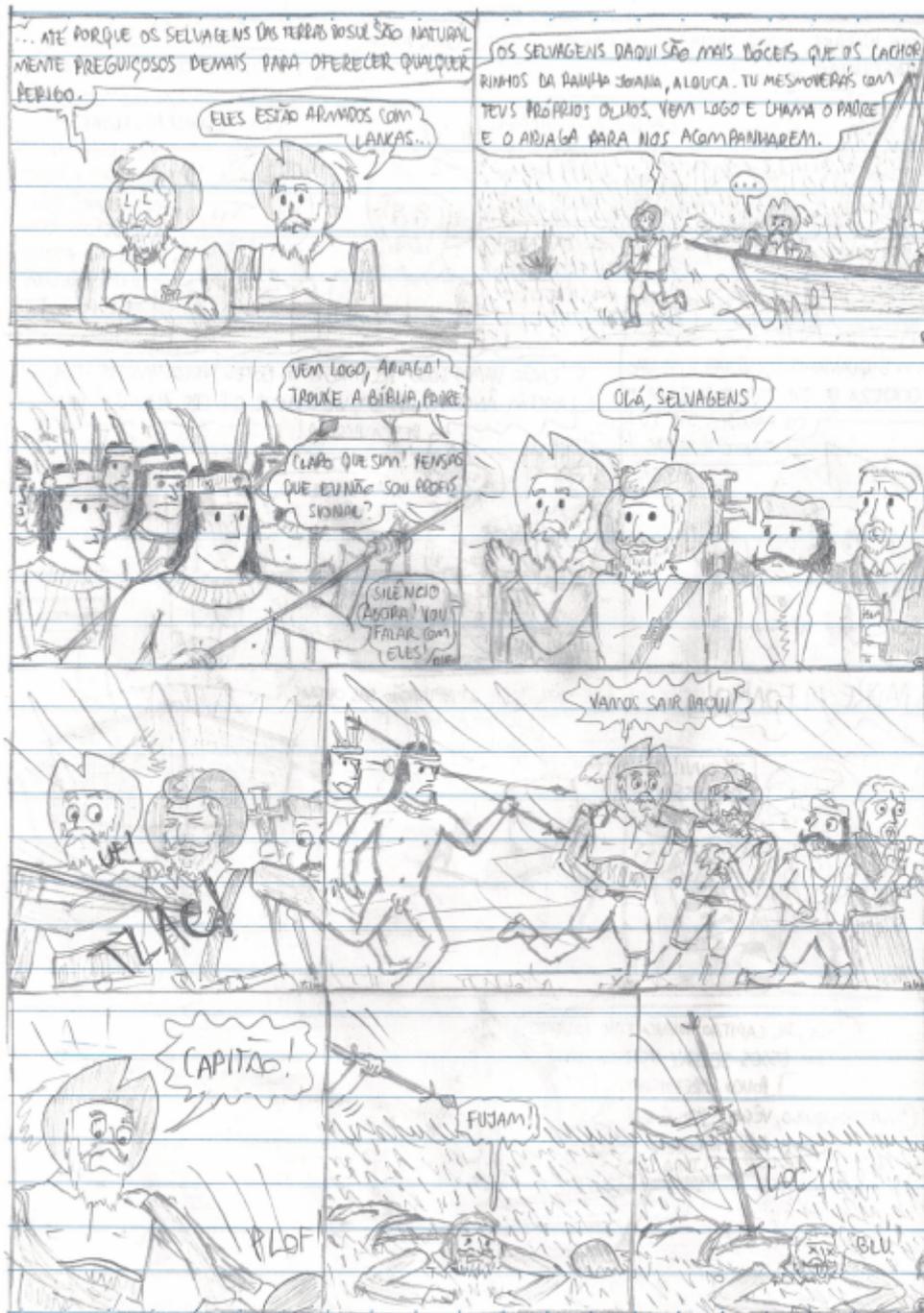
09 / AGO / 2019



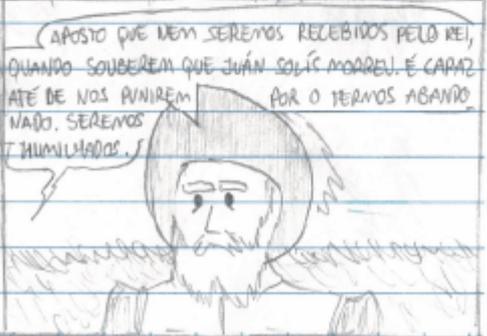
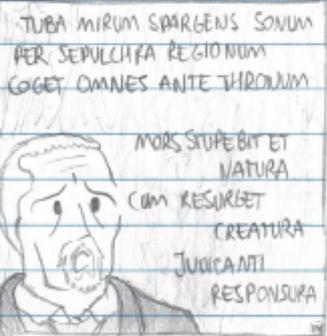
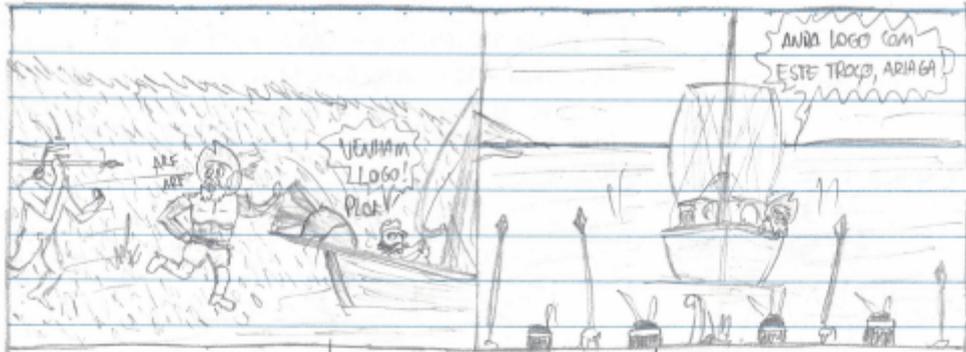
IV



12 / Ago / 2014



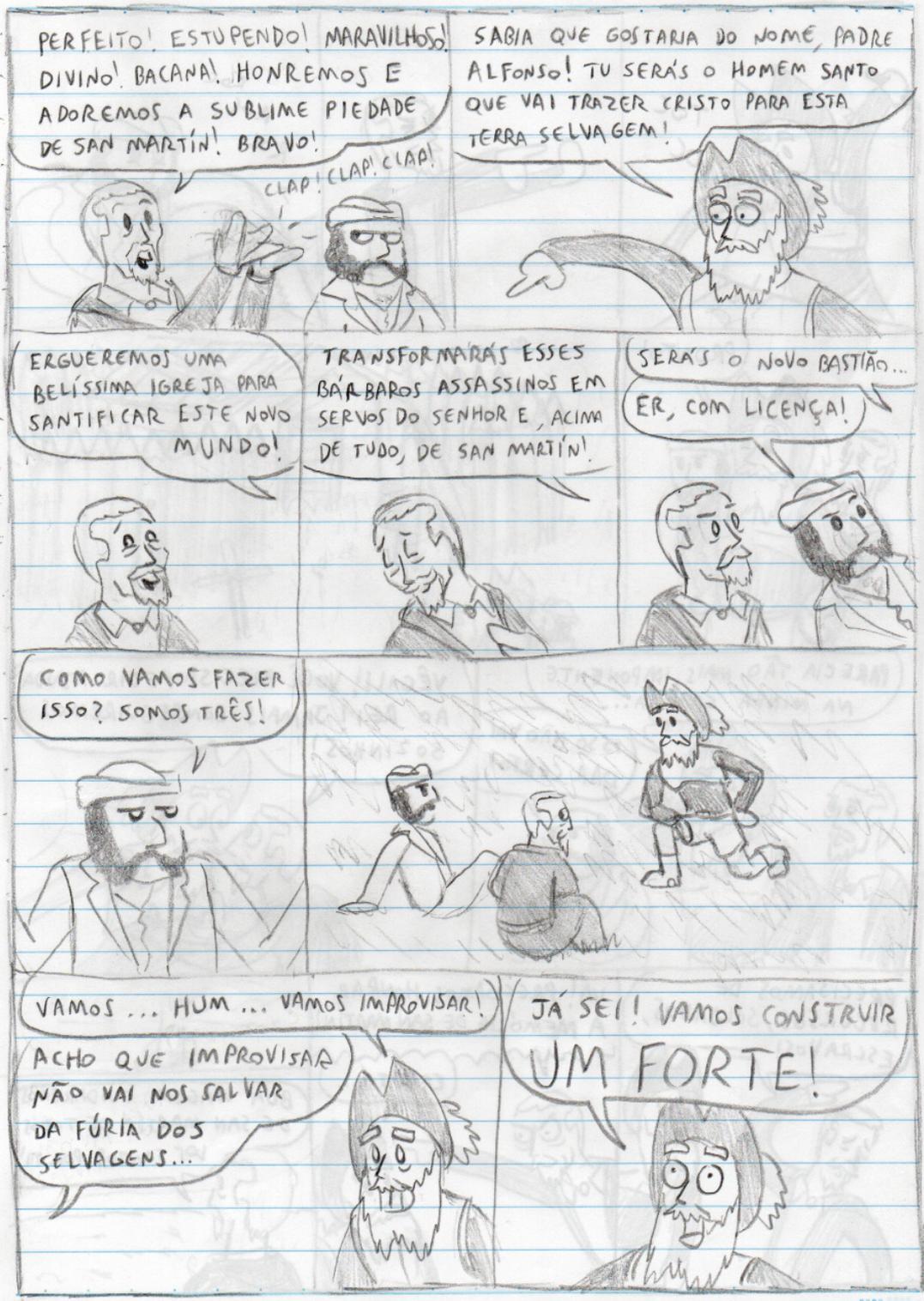
VII

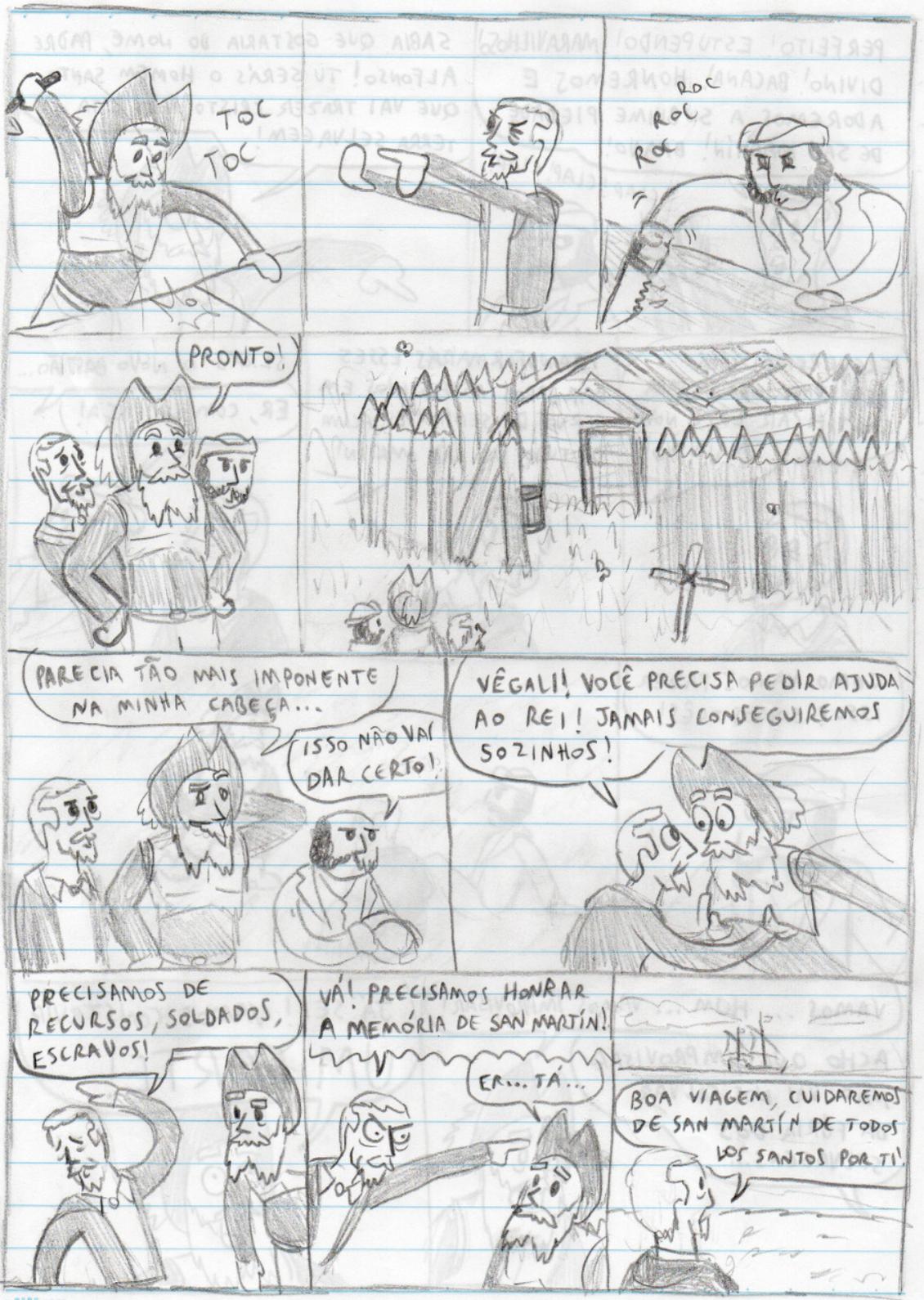


17/660/2019

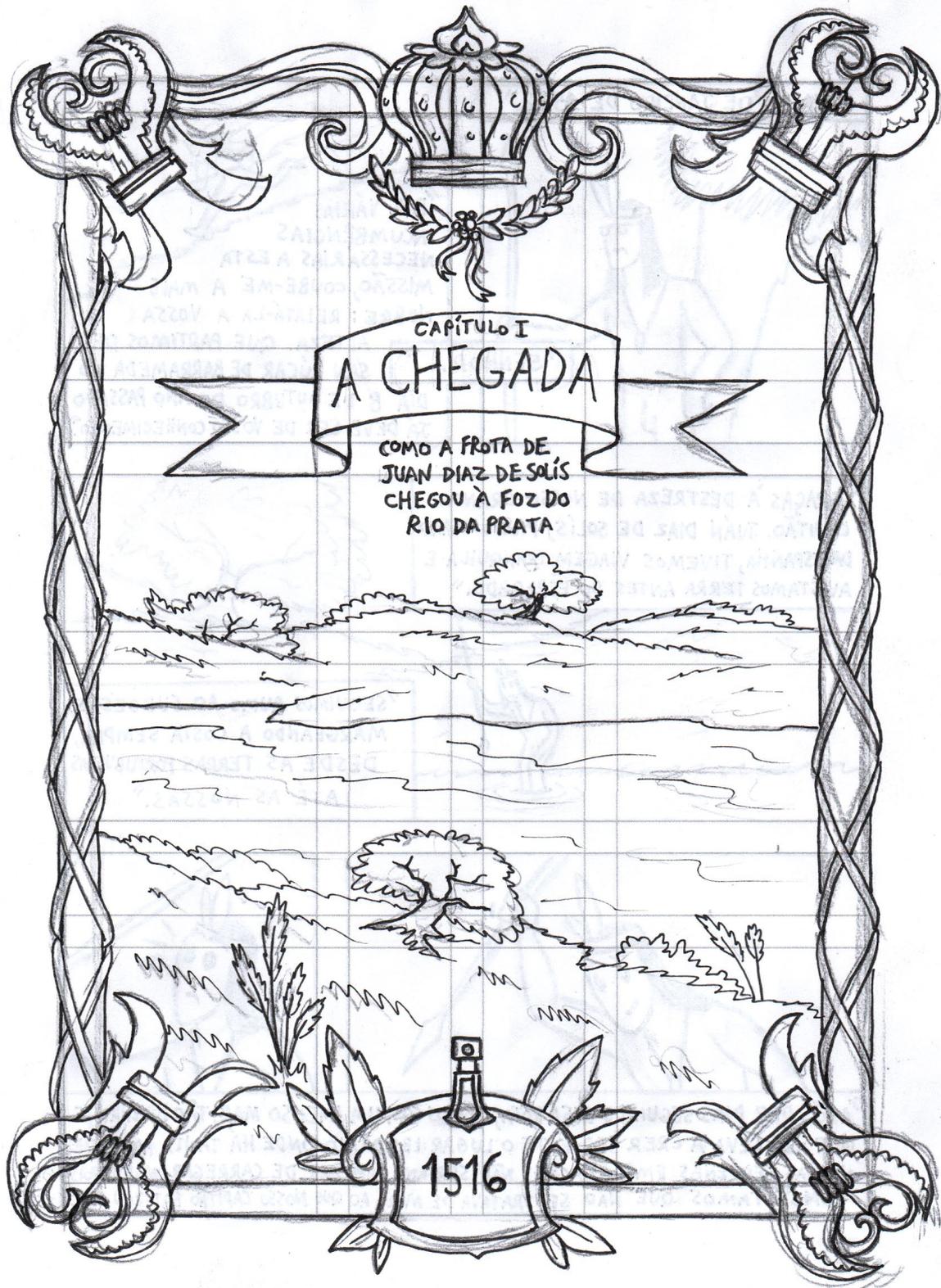


VIII



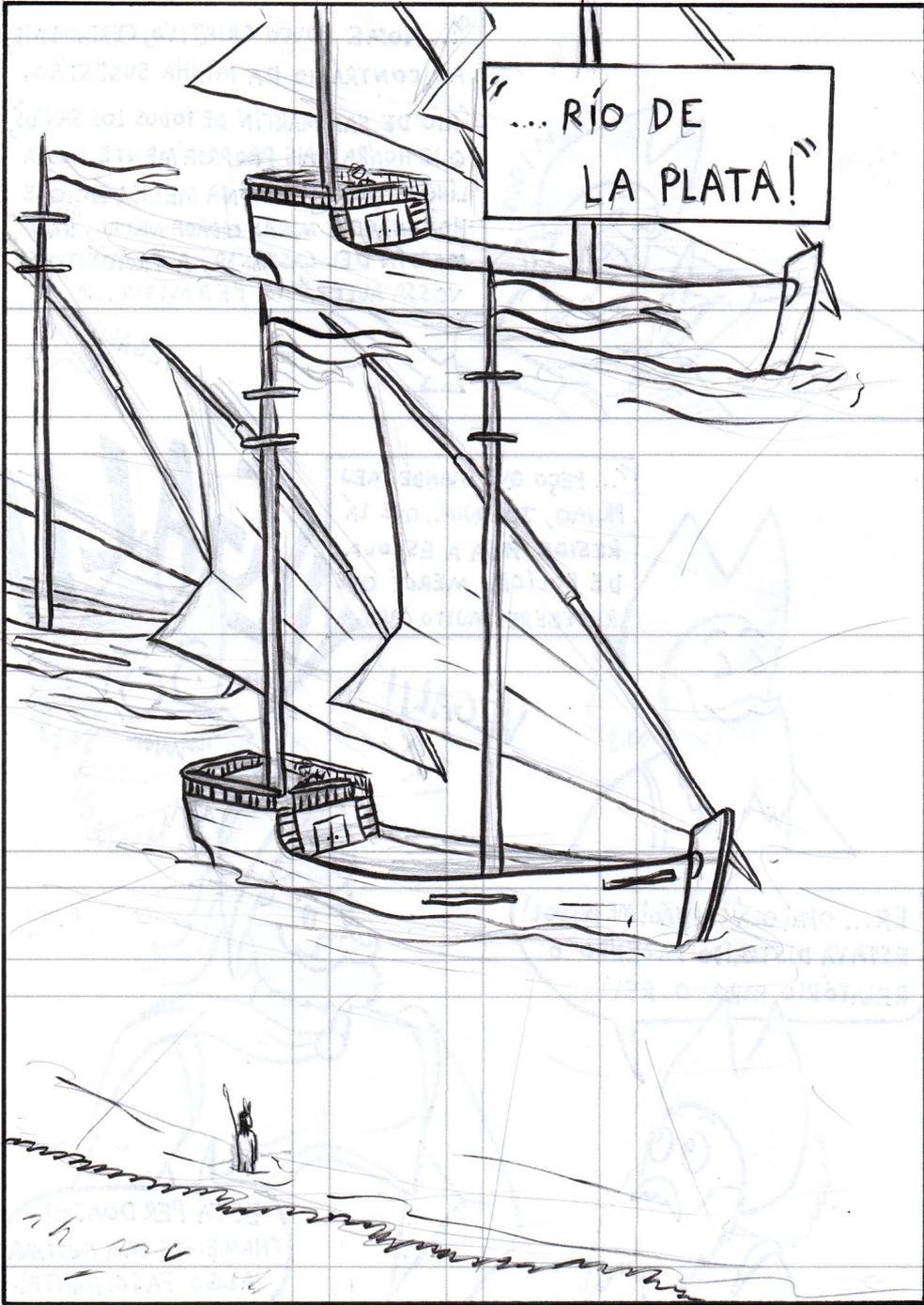


Storyboard



1





3



"... NOME POUCO CRIATIVO, CERTAMENTE, AO CONTRÁRIO DA MINHA SUGESTÃO, 'RIO DE SAN MARTÍN DE TODOS LOS SANTOS', QUE HONRA MAIS PROPRIAMENTE NOSSA LÍNGUA CASTELHANA, NA MEDIDA EM QUE HOMENAGEIA MINHA CIDADE NATAL, SAN MARTÍN DEL CASTAÑAR. A PROPÓSITO, SE VOSSA ALTEZA ME PERMITIR..."

VÊGALI!



"... PEÇO QUE MANDE MEU PRIMO, JOAQUIM, QUE LÁ RESIDE, PARA A ESCOLA DE POLÍCIA, MERCÊ QUE RECEBEREI MUITO OBRIGADO."

VÊGALI!

VÊGALI!



ER... OPA! OLÁ CAPITÃO! ME PERDOE! ESTAVA DISTRAÍDO FAZENDO O RELATÓRIO PARA O REI!

ESTA PERDOADO! CHAMEI-TE PARA MOSTRAR ALGO FASCINANTE!

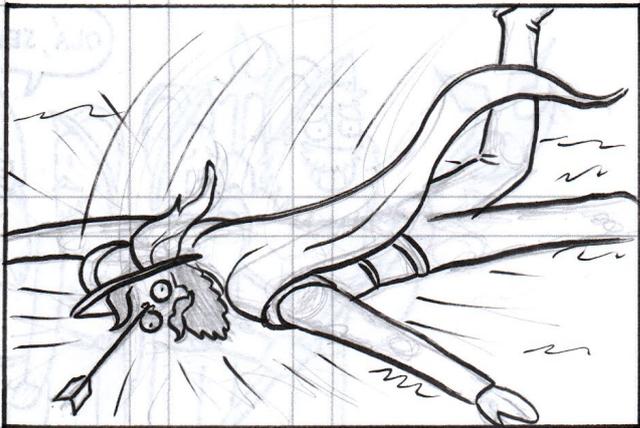
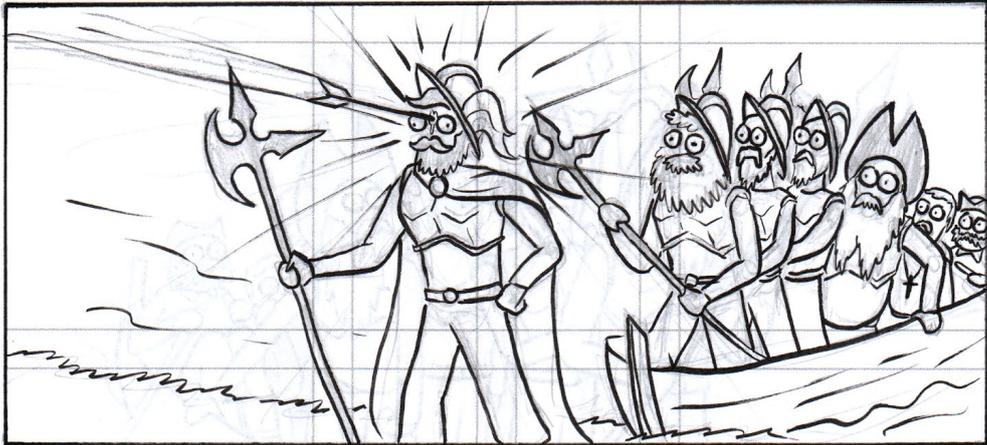


5

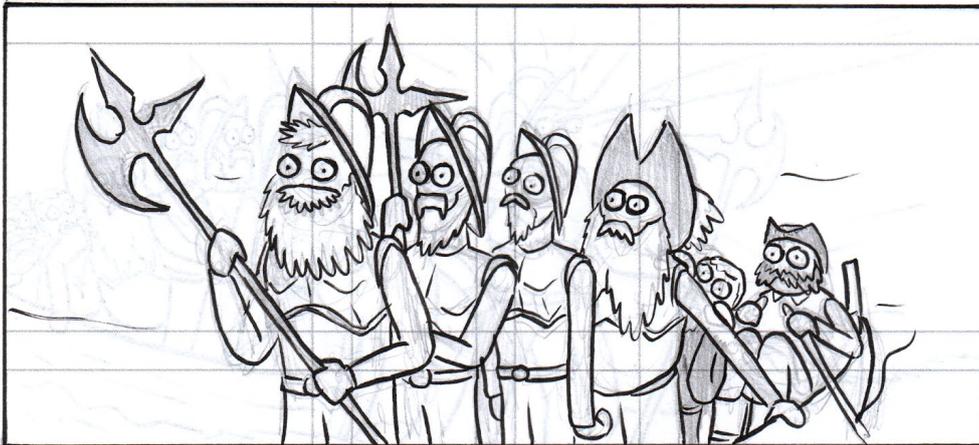


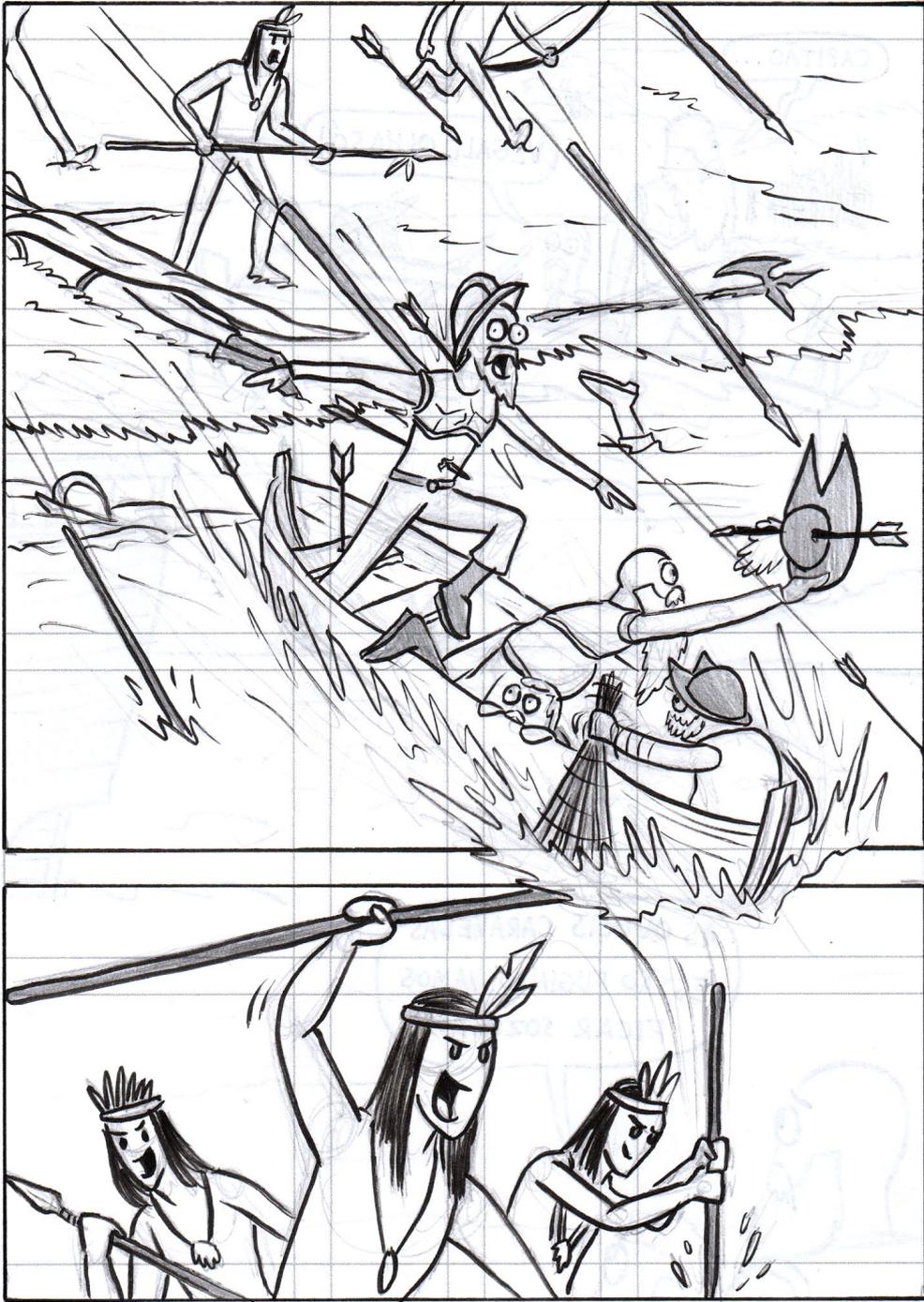


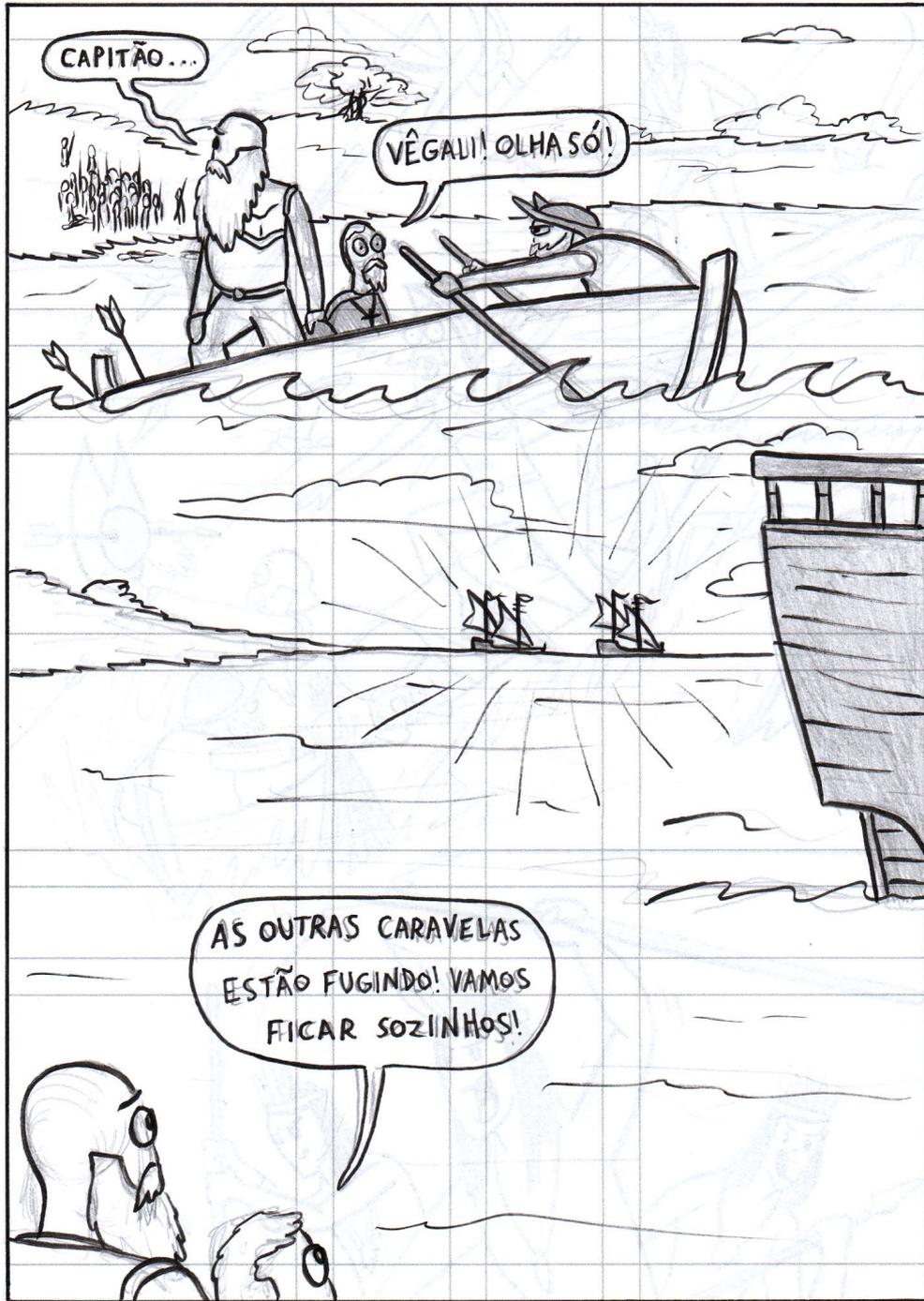




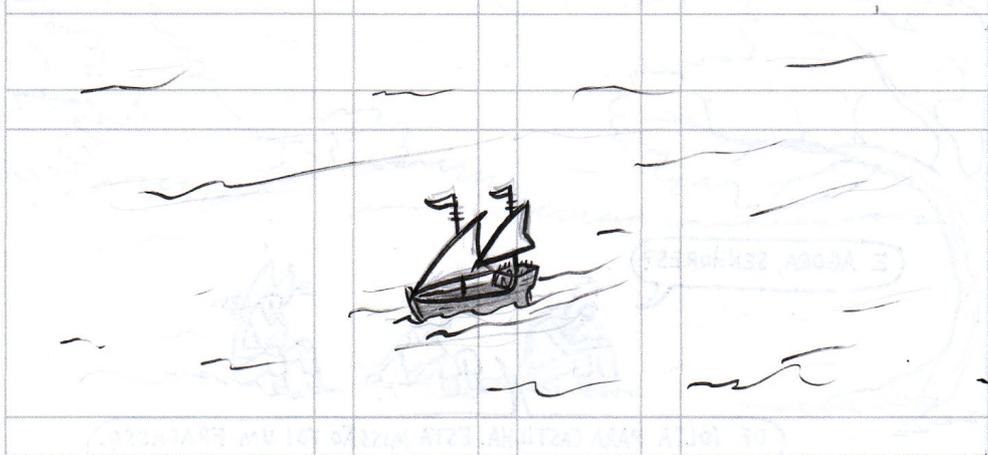
9

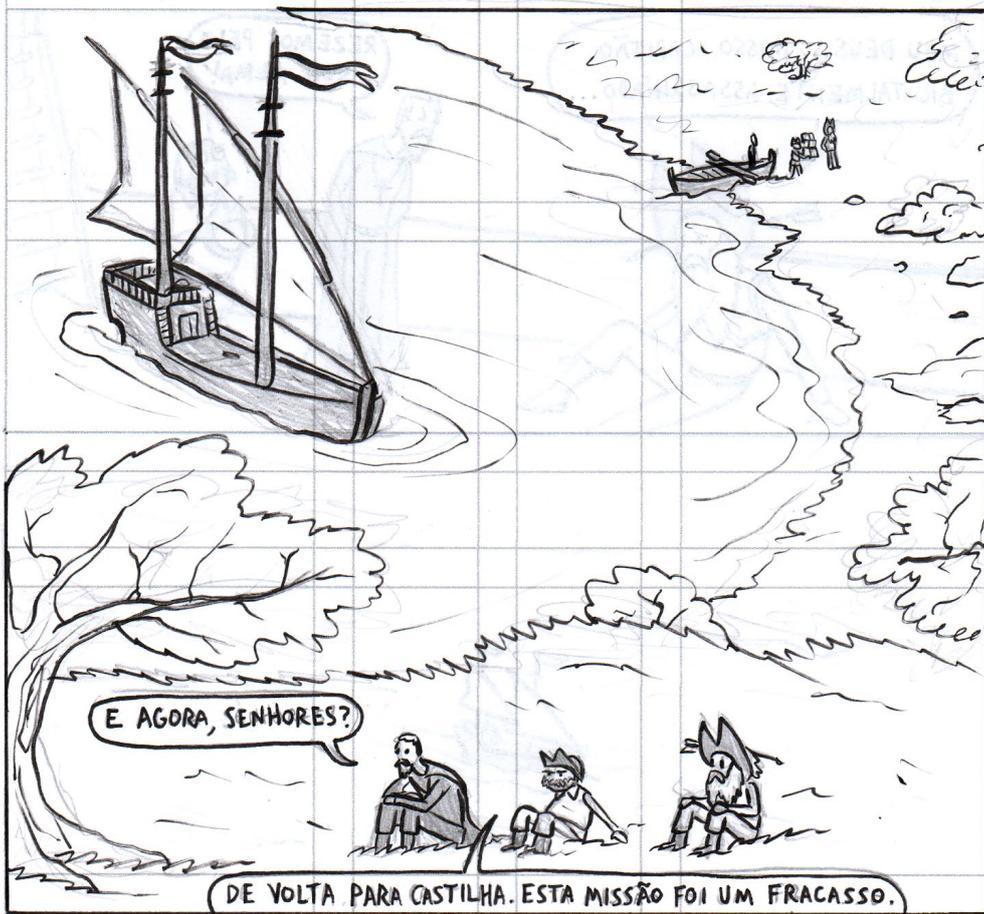






12





14

APOSTO QUE NEM SEREMOS RECEBIDOS PELO REI,
QUANDO SOBEREM QUE JUAN DIAZ DE SOLÍS MORREU!
É CAPAZ ATÉ DE NOS PUNIREM POR O TERMOS
ABANDONADO... SEREMOS HUMILHADOS!

POR QUE NÃO TE CALAS,
ARIAGA?!

EU NÃO VOU VOLTAR PRA EUROPA HUMILHADO! EU NÃO VIM
PRA ESTA TERRA À TOA! NEM JUAN SOLÍS, NEM NENHUM
DE VOCÊS! NÃO PODEMOS JOGAR TODO O NOSSO
ESFORÇO FORA ASSIM! O MÍNIMO QUE
PODEMOS FAZER PELA MEMÓRIA DE NOSSO
CAPITÃO É CONTINUAR O SEU PROJETO!



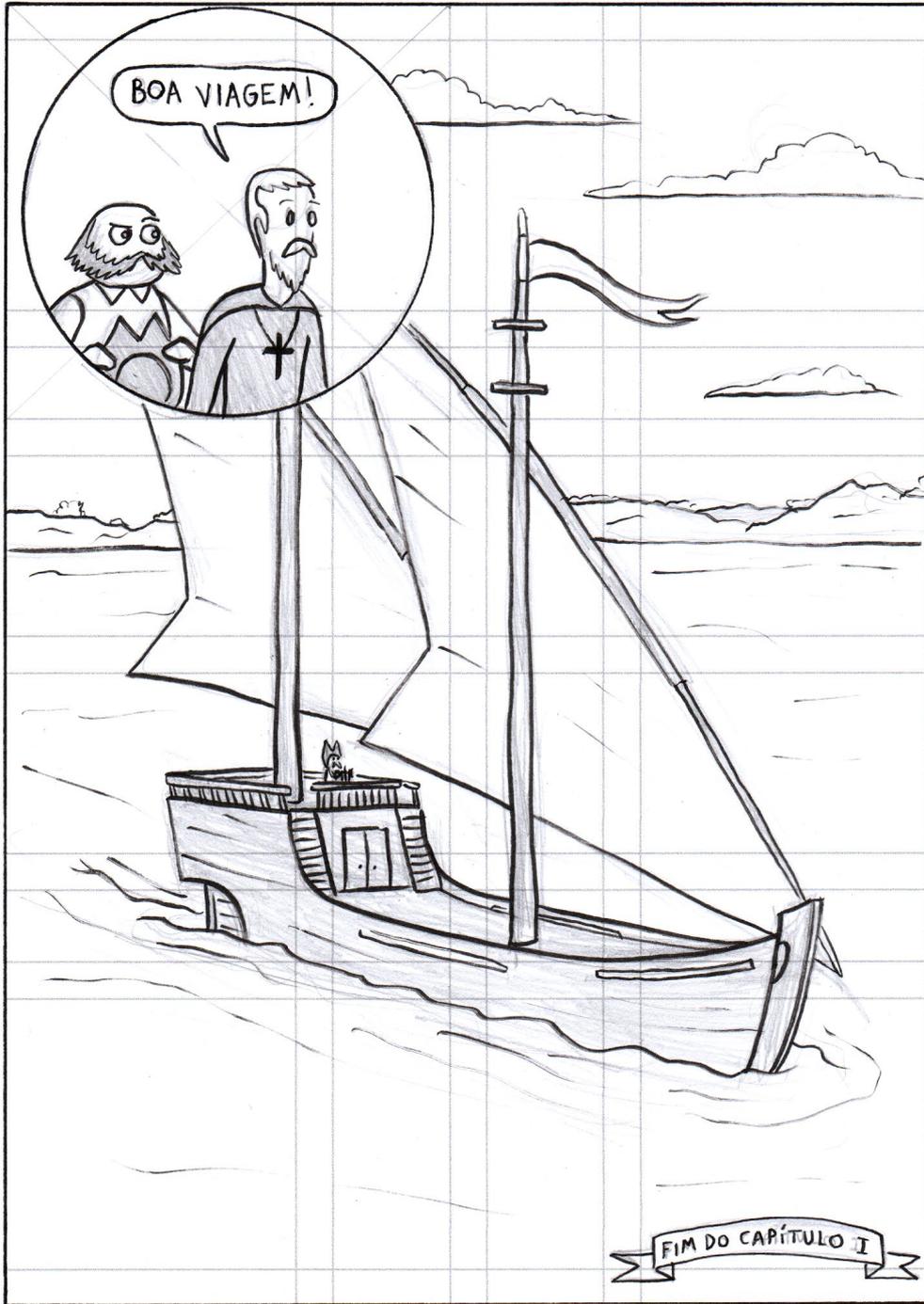








20



21

Personagens (A3)

Personagens da parte 1

