

Dhiego Pires Cristofolini

**HISTORIA NON GRATA EM QUADRINHOS:
HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO ADAPTAÇÃO
LITERÁRIA**

Projeto de Conclusão de Curso
submetido ao Curso de Design da
Universidade Federal de Santa
Catarina para obtenção do Grau de
Bacharel em Design.

Orientador: Prof. Dr. Mário César
Coelho

Florianópolis
2017

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Cristofolini, Dhiego Pires

Historia non Grata em quadrinhos : histórias em quadrinhos como adaptação literária / Dhiego Pires Cristofolini ; orientador, Mário César Coelho, 2017. 162 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Graduação em Design, Florianópolis, 2017.

Inclui referências.

1. Design. 2. Adaptação literária. 3. Histórias em Quadrinhos. 4. Contos literários. I. Coelho, Mário César. II. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em Design. III. Título.

Dhiego Pires Cristofolini

**HISTORIA NON GRATA EM QUADRINHOS:
HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO ADAPTAÇÃO
LITERÁRIA**

Este projeto de conclusão de curso foi julgado adequado para obtenção do Grau de Bacharel em Design, e aprovado em sua forma final pelo Curso de Graduação em Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 03 de junho de 2017.

Prof^ª. Marília Matos Gonçalves, Dr^ª.
Coordenador do Curso

Banca Examinadora:

Prof. Mário César Coelho, Dr.
Orientador
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Clóvis Geyer Pereira, Dr.
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof^ª. Monica Stein, Dr^ª.
Universidade Federal de Santa Catarina

Dedico esse trabalho aos meus familiares e todos os meus amigos e colegas que sempre acreditaram em mim.

AGRADECIMENTOS

Agradeço imensamente a todos que me ajudaram de alguma forma diretamente ou indiretamente durante todo o processo de produção desse trabalho.

Aos meus pais Cancio Cristofolini e Elça dos Santos pelo imenso apoio e ajuda que me propuseram ao longo desta graduação. Ao meu irmão Dhuan Cristofini e sua esposa Camila Martins Cristofolini que sempre me ajudaram ao longo das dificuldades e desavenças ao longo desses anos.

A Gabriela Mattos que sempre esteve junto ao meu lado me apoiando e ajudando em todas as minhas decisões no período desse projeto, me ensinando a viver, conviver e me orgulhar das minhas escolhas.

Agradeço imensamente a meus colegas e amigos que sempre estiveram presentes nos momentos mais difíceis, que me ajudaram a continuar firme no caminho que estou trilhando e não desistir dos meus sonhos.

Gostaria de exemplar minha gratidão imensurável a meu amigo de longa data João Francisco da Luz Souza, autor dos contos História non Grata e agora cúmplice desse projeto junto a seu irmão Pedro Luz Souza.

Aos professores e também participantes da banca Monica Stein e Clovis Geyer que sempre mostraram muito entusiasmo e disposição em me ajudar ao longo dessa graduação.

Por fim, gostaria de agradecer meu orientador Mário César Coelho, pessoa de paciência, alegria e vontade incríveis, características que me ajudaram de forma imensurável na produção deste projeto.

“A união do texto com a imagem facilita a compreensão dos conceitos que ficariam abstratos se relacionados unicamente com as palavras.”
(SANTOS, 2001)

RESUMO

Este projeto de conclusão de curso teve como objetivo a criação de uma adaptação literária por meio de histórias em quadrinhos partindo do conto *Todo Errado*, da série *Historia non Grata*, publicada virtualmente pelo autor João Francisco da Luz Souza. Buscou-se a aplicação adaptada da metodologia do diagrama duplo diamante e suas ferramentas. Foram realizadas pesquisas bibliográficas a fim de explorar os métodos de composição e recursos gráfico-narrativos nas adaptações literárias para a linguagem das HQs. Entre os autores estudados estão Eduardo Riso, Scott McCloud, Waldomiro Vergueiro, Peter Kuper, Will Eisner dentre outros.

Palavras-chave: Adaptação literária. Histórias em Quadrinhos. Contos literários.

ABSTRACT

This course completion project had the objective of creating a literary adaptation by means of comic books, based on the story *Todo Errado*, from the series *Historia non Grata*, published virtually by author João Francisco da Luz Souza. The adapted application of the double diamond diagram methodology and its tools was used. Bibliographic research was carried out to explore the methods of composition and narrative graphic resources in the literary adaptations to the language of the comics. Among the authors studied are Eduardo Risso, Scott McCloud, Waldomiro Vergueiro, Peter Kuper, Will Eisner among others.

Keywords: Literary adaptation. Comics. Literary tales.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Diagrama duplo-diamante	32
Figura 2 - Capa de Os Lusíadas em quadrinhos (NESTI, 2000)	36
Figura 3 - Desista! - E Outras Histórias de Franz Kafka (KUPER, 2008)	37
Figura 4 - A Metamorfose (Peter Kuper, 2006)	38
Figura 5 - Tarzan of the Apes, de Edgar Rice (ALL STORE MAGAZINE, 1912)	39
Figura 6 - A Game of Thrones, Volume 1: The Graphic Novel.....	40
Figura 7 - Charge envolvendo pinturas rupestres por Will Leite	41
Figura 8 - Agrupamento em Vampire Circus (BOLLAND, 1978)	45
Figura 9 - Assimetria na composição de 100 balas (RISSO, 1999)	46
Figura 10 - Esquemas geométricos em 100 balas (RISSO, 1999).....	47
Figura 11 - Contraste em 100 balas (RISSO, 1999).....	48
Figura 12 - Iluminação em 100 balas (RISSO, 1999)	49
Figura 13 - HQ Ye, de Guilherme Petreca	50
Figura 14 - A Metamorfose, adaptação de Peter Kuper	51
Figura 15 - JoJo's Bizarre Adventure: Steel Ball Run (ARAKI, 2005). 52	
Figura 16 - Movimento em quadrinhos Pato Donald (DAVID MCCAY COMPANY, 1931).....	53
Figura 17 - Sequência em 100 balas (RISSO, 1999).....	55
Figura 18 - One Punch-Man (ONE; MURATA, 2012).....	56
Figura 19 - Explosão em Oyasumi Punpun (ASANO, 2007).....	57
Figura 20 - Cena pós explosão em Oyasumi Punpun (ASANO, 2007). 58	
Figura 21 - Plano aberto em Oyasumi Punpun.....	59
Figura 22 - Plano médio em Oyasumi Punpun.....	60
Figura 23 - Plano fechado em Oyasumi Punpun	61
Figura 24 - Plano geral em Oyasumi Punpun.....	62
Figura 25 - Plano em conjunto em Oyasumi Punpun.....	62
Figura 26 - Plano médio em Oyasumi Punpun.....	63
Figura 27 - Plano americano em Oyasumi Punpun	64
Figura 28 - Meio primeiro plano em Oyasumi Punpun.....	64
Figura 29 - Primeiro plano em Oyasumi Punpun	65
Figura 30 - Primeiríssimo plano em Oyasumi Punpun.....	66

Figura 31 - Plano detalhe em Oyasumi Punpun	66
Figura 32 - Plongée em Oyasumi Punpun	67
Figura 33 - Plongée em Oyasumi Punpun	68
Figura 34 - Contra-Plongée em Oyasumi Punpun.....	68
Figura 35 - Sr. Samsa lançando maçãs sobre Gregor (CRUMB, 2004)	73
Figura 36 - Senhor Samsa (KUPER, 2006).....	74
Figura 37 - Representação de Gregor Samsa por Crumb e Mairowitz (2006).....	75
Figura 38 - Capa do livro Auto do Busão do inferno	78
Figura 39 - The Walking Dead HQ	79
Figura 40 - Adaptação de The Walking Dead como seriado	79
Figura 41 - Sin City - O assassino Amarelo, ilustrado por Frank Miller (1991)	84
Figura 42 - Sin City - A cidade do Pecado (2005)	85
Figura 43 - Oyasumi punpun (ASANO, 2007)	86
Figura 44 - Bulldogma (WILLIAM, 2016)	87
Figura 45 - Desista! e outras histórias de Franz Kafka (KUPER, 2008)	88
Figura 46 - Painel semântico do enredo	89
Figura 47 - Painel semântico do personagem.....	90
Figura 48 - Os Vingadores em formatinho.....	104
Figura 49 - Os Vingadores em formatinho.....	105
Figura 50 - Layout de Historia non Grata em quadrinhos.....	106
Figura 51 - Opções de Thumbnails pp. 1 a 17.....	108
Figura 52 - Opções de Thumbnails pp. 18 a 23.....	109
Figura 53 - Thumbnails escolhidos	110
Figure 54 - Escolha de estilo da personagem	111
Figura 55 - Escolha de roupas da personagem	112
Figura 56 - Roupas escolhidas.....	113
Figura 57 - Modelo de rosto da personagem	114
Figura 58 - Esboço de plano geral em Historia non Grata	115
Figura 59 - Spread em olho de peixe em Historia non Grata	116
Figura 60 - Esboço de primeirissimo plano em Historia non Grata	116
Figura 61 - Esboço de meio primeiro plano em Historia non Grata....	117
Figura 62 - Esboço de plano americano em Historia non Grata.....	117
Figura 63 - Esboço de plano detalhe em Historia non Grata.....	118

Figura 64 - Esboço de plano fechado em Historia non Grata.....	118
Figura 65 - Quadro compõe a imagem em Historia non Grata	119
Figura 66 - Variação do tamanho dos quadrinhos, pag. 3 e 21	120
Figura 67 - Penceling da página 17	121
Figura 68 - Comparação entre esboço e penceling p. 7	122
Figura 69 - Comparação entre e penceling e inking p. 7.....	123
Figura 70 - Inking da página 2	124
Figura 71 - Comparação entre inking e cor p. 7	125
Figura 72 - Comparação entre cor e shading p. 7	126
Figura 73 - Shading da p. 9	127
Figura 74 - Balões de fala de personagem 1.....	128
Figura 75 - Balões de fala de personagem 2.....	128
Figura 76 - Diagramação no software Adobe InDesign	129
Figura 77 - Ilustração da capa	130
Figura 78 - Capa finalizada	130

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

HQs – Histórias em Quadrinhos

IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	27
1.1 OBJETIVOS	28
1.1.1 Objetivo Geral	28
1.1.2 Objetivos Específicos	28
1.2 JUSTIFICATIVA	28
1.3 DELIMITAÇÃO DO PROJETO	29
2. METODOLOGIA PROJETUAL	31
2.1 DESCRIÇÃO DAS ETAPAS DO MÉTODO	31
3. CONTEXTUALIZAÇÃO	35
3.1 ADAPTAÇÃO LITERÁRIA	35
3.1.1 Interpretação	36
3.1.2 Adaptação literária em quadrinhos	37
3.1.3 Adaptação literária e o design	38
3.1.4 Adaptação literária em outras mídias	39
3.2 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	40
4. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA E PESQUISA EXPLORATÓRIA	43
4.1 ASPECTOS VISUAIS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS ...	43
4.1.1 Composição em histórias em quadrinhos	43
4.1.2 Agrupamento e sobreposição	44
4.1.3 Formas simétricas e assimétricas	45
4.1.4 Esquemas geométricos	46
4.1.5 Contraste	47
4.1.6 Iluminação	48
4.1.7 Expressões fisionômicas	49
4.1.8 Linguagem nas Histórias em Quadrinhos	50
4.2 ASPECTOS NARRATIVOS NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	52

4.2.1 Movimento e ação	53
4.2.2 Sequência cinematográfica.....	54
4.2.3 Tempo Narrativo	57
4.2.4 Planos	59
4.2.5 Enquadramento e ângulo visual	69
4.2.6 Enredo	72
4.3 ASPECTOS NARRATIVOS NAS ADAPTAÇÕES LITERÁRIAS	75
4.3.1 Personagens em adaptação literária.....	76
5. DEFINIÇÕES	81
5.2 PÚBLICO-ALVO	81
5.3 PLANEJAMENTO TÉCNICO	81
5.4 SINOPSE.....	82
5.4.1 Todo Errado.....	82
5.5 INSPIRAÇÃO.....	82
5.6 MATERIAL DE REFERÊNCIA	83
5.7 PAINEL SEMÂNTICO	88
5.8 ROTEIRO DA HQ.....	91
6. PRODUÇÃO DA HQ	101
6.1 CONTO ADAPTADO	101
6.2 ADAPTAÇÃO	102
6.3 LAYOUT DA PÁGINA.....	102
6.3.1 Formatinho	103
6.3.2 Formato americano.....	104
6.4 THUMBNAILS.....	106
6.5 DESIGN DE PERSONAGEM.....	111
6.6 ROUGH PENCIL.....	114
6.7 TIGHT PENCIL.....	120
6.8 INKING.....	122

6.9 COR.....	124
6.10 SHADING.....	125
6.11 LETRAGEM.....	127
6.12 DIAGRAMAÇÃO	129
6.13 CAPA E FINALIZAÇÃO.....	129
7. CONCLUSÃO	131
REFERÊNCIAS	133
APÊNDICE A: O CONTO ADAPTADO.....	135
APÊNDICE B: PÁGINAS FINALIZADAS.....	139
APÊNDICE C: ILUSTRAÇÃO DA CAPA	161
APÊNDICE D: CAPA	163

1. INTRODUÇÃO

Will Eisner (1989, p. 5) acredita que quadrinhos nada mais são que uma “arte sequencial”, conceitualizando as HQs como um veículo de expressão criativa, uma disciplina distinta, uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia.

Segundo Vergueiro, Ramos e Figueira (2014, p. 128) a adaptação de obras literárias para a linguagem dos quadrinhos constitui uma tradição na indústria editorial. Sua aplicação como adaptação literária é versátil.

Vergueiro e Ramos (2009, p. 88) citam que tanto a literatura quanto a história em quadrinhos são artes capazes de representar o momento sócio-histórico no qual foram produzidas. Entendemos a junção dessas linguagens como um gênero híbrido (entendido como adaptação literária). A narrativa deste gênero sustenta-se na união entre literatura e imagem capaz de reestruturar interpretações de artistas e leitores.

Daniele Barbieri (1998) vê nas histórias em quadrinhos uma interação entre estruturas gráficas, linguísticas e narrativas. Esse gênero possibilita a representação de informações antes proveniente somente de palavras e da imaginação do leitor. Utilizando a relação entre imagem e palavra, elementos como imagem, cor, tipos de letras são também caminhos que permitem construir sentido para a narrativa, necessitando sua leitura e interpretação.

A relação entre imagem e palavra segue cada vez mais próxima. Com a evolução e aplicação de novas tecnologias, temos a liberdade de criar imagens, layouts e divulgar tais criações para uma audiência mais ampla. Cabe ao ilustrador proporcionar um caminho simples e eficaz, a partir de pesquisas e metodologias para que seu produto tenha um valor diferenciado em um mercado tão amplo e concorrido.

Embora os quadrinhos baseados em obras literárias sejam um produto relativamente próximo da obra adaptada, devemos sempre avaliar seu valor de forma autônoma, e não a sombra da produção original. Porém, Vergueiro, Ramos e Figueira (2014) inferem que devemos aproveitar a proximidade dessas adaptações e do texto que lhe serviu de base para buscar uma leitura diferenciada, uma outra visão da obra literária.

Foi então abordado nesse projeto um estudo geral sobre aspectos visuais e narrativos como elementos de linguagem gráfica dentro das histórias em quadrinhos e como podem ser utilizados dentro

de uma adaptação literária. Com a pesquisa de exemplos, foi retratado a utilização de tais métodos nos quadrinhos e aspectos que contribuem para seu desenvolvimento narrativo. Foi aplicado também o contexto das adaptações literárias e histórias em quadrinhos, abordando tópicos como casos em que narrativas se empregam em mídias diferenciadas e suas relações com o design.

1.1 OBJETIVOS

1.1.1 Objetivo Geral

- Desenvolver uma adaptação literária de contos produzidos por um autor independente, aplicando como narrativa a linguagem das histórias em quadrinhos.

1.1.2 Objetivos Específicos

- Aplicação de um processo de produção de uma adaptação literária para a linguagem dos quadrinhos;
- Abordar os conceitos fundamentais do design e sua aplicação no desenvolvimento dos quadrinhos;
- Levantar elementos gráficos e composicionais que fazem parte da linguagem de uma história em quadrinhos.

1.2 JUSTIFICATIVA

Esse trabalho se justifica na exploração conceitual e visual das histórias em quadrinhos como veículo de adaptação literária, construindo uma experiência gráfica e narrativa e exemplificando a aplicação dos conceitos técnicos levantados na fase de pesquisa.

É notável que o gênero dos quadrinhos, uma das mais ricas e produtivas formas de expressar diversas temáticas, desperta também o interesse de estudantes de todas as idades. Trata-se de um gênero que aglomera em sua constituição recursos semióticos, linguísticos e multimodais que, ao ser utilizado em sala de aula com temáticas como intertextualidade, crítica e análise narrativa de quadrinhos, pode facilitar

o ensino e incentivar o aluno a leitura e vontade de participação dentro da sala de aula.

Hoje, os estudos sobre as histórias em quadrinhos estão sendo cada vez mais bem aceitos pela academia, e os estudiosos investem cada vez mais tempo em observar, classificar, analisar e divulgar a Nona Arte. (VERGUEIRO; RAMOS; 2009, p. 86)

Tais valores incentivam a necessidade de discutir questões relativas à leitura, já que os recursos e suportes disponíveis permitem um estudo mais aprofundado no âmbito acadêmico, através de associações explícitas entre imagem e linguagem textual.

Como discurso narrativo, as histórias em quadrinhos permitem a exploração de estratégias visuais. Ao envolver linguagens como balões, cores, formas, expressões fisionômicas e ritmo composicional e narrativo, sua proposta de leitura passa a ser uma opção facilmente receptível como veículo para uma adaptação literária, já que proporciona uma leitura completamente diferente da obra original e, assim, proporciona uma nova interpretação para o leitor.

Um fenômeno conseqüente dessas características é a inserção de adaptações literárias em quadrinhos em acervos e bibliotecas escolares. Com o âmbito de suprir a necessidade governamental de fomento à literatura, editoras passaram a investir no segmento das adaptações literárias, tendo sua forma mais clara de investimento a partir de 2006. Após esse marco, o número de adaptações que circulavam no mercado e nas bibliotecas de todo o país saltaram de poucas para dezenas.

1.3 DELIMITAÇÃO DO PROJETO

Este trabalho se molda ao estudo de contos literários e a linguagem das histórias em quadrinhos. Foi desenvolvido o processo de elaboração de um conto literário seguindo as etapas pertinentes, incluindo o processo de concepção, roteirização, storyboard e arte finalização.

O resultado é uma edição arte finalizada e impressa em preto e branco de histórias em quadrinhos da adaptação literária do conto denominado “Todo Errado”. Foram abordados tópicos como composição, narrativa, técnicas e aspectos visuais dentro das histórias em quadrinhos.

2. METODOLOGIA PROJETUAL

2.1 DESCRIÇÃO DAS ETAPAS DO MÉTODO

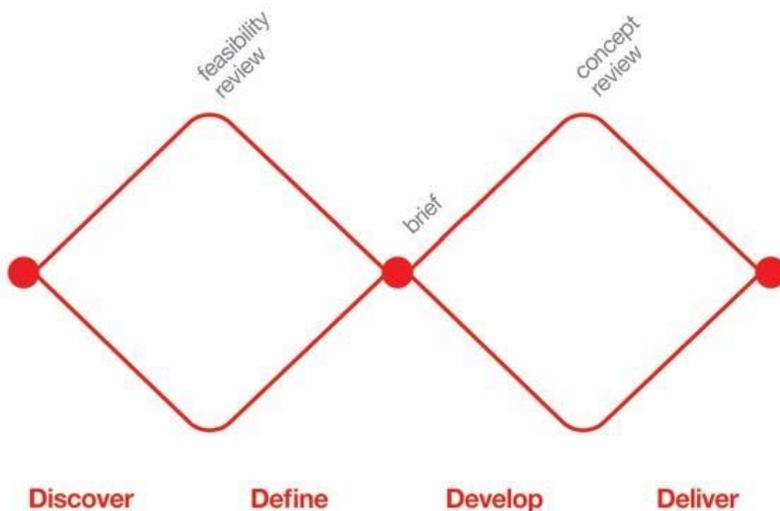
Para a produção desse projeto, foram utilizadas as etapas que compõem o diagrama do duplo diamante, metodologia desenvolvida pelo Design Council em 2005. O método citado possui quatro etapas essenciais, definidas respectivamente como a etapa de Descoberta (Discover), Definição (Define), Desenvolvimento (Develop) e Entrega (Deliver).

A fase inicial desse processo envolve a descoberta e busca de informações a partir de pesquisas que investigam o mercado, público alvo e aprofundamento no assunto. Essa base de informações dá origem a ideia inicial ou inspiração que guiará as próximas etapas. Já a etapa “Definir” passa ao início do desenvolvimento do projeto, onde os cronogramas são montados, as informações são filtradas, avaliadas e validadas com o objetivo de se tornar a base teórica e visual que ajudará tanto na parte de criação quanto prototipagem final. Logo a seguir vem a etapa de desenvolvimento, denominada na imagem como “Desenvolver”, a qual foca puramente no desenvolvimento do produto. Isso inclui a formulação de conceitos, concept arts, mockups e prototipagem. Como etapa final, entramos na fase de entrega, momento de validação do produto a partir de testes, finalização e aprovação do material desenvolvido.

Embora o processo de design seja muitas vezes linear, ele frequentemente envolve a revisão de segmentos anteriores para reestruturação do projeto à medida que evolui. (AMBROSE; HARRIS, 2010, p 10)

A partir desse conceito, pode-se dizer que tal método é flexível, proporcionando liberdade ao designer para voltar em qualquer etapa do processo a qualquer momento para validar, modificar e incrementar algum conteúdo, facilitando o processo seguinte e aumentando as chances de seu produto ser aceito ao ser lançado no mercado.

Figura 1 - Diagrama duplo-diamante



Fonte: Design Council, 2005.

Este projeto utilizou uma maneira adaptada do diagrama do duplo diamante para seu desenvolvimento, onde as etapas foram adaptadas da seguinte maneira:

A primeira etapa possui o papel de investigar e conceitualizar as adaptações literárias, linguagem das Histórias em Quadrinhos, suas funções e possíveis relações com o design. Para isso, foram analisados a partir da pesquisa exploratória a utilização de tais ferramentas em diversas obras. A partir desses resultados, foram analisados exemplos de como essas técnicas e formatos podem ser trabalhados no contexto das adaptações literárias em linguagem das histórias em quadrinhos. A etapa seguinte consistiu em definir o desenvolvimento da história em quadrinhos. Adaptando um argumento, apontando o tema, delimitando o público alvo, desenvolvendo uma sinopse e roteirizando o conto de maneira a valorizar a exploração da linguagem das histórias em quadrinhos para uma adaptação literária. Também foi definido a proposta visual, utilizando painéis semânticos. A terceira etapa constitui-se na produção do *thumbnail*, desenho das páginas e desenvolvimento de alternativas de composição e *layout* que foram definidos e aplicados respeitando e experimentando os conceitos levantados na fase de investigação que se apliquem da melhor maneira em harmonia com o conceito da história. A quarta etapa consiste na

finalização da história em quadrinhos, na análise de sua linguagem a ajustes que se fizerem necessários.

3. CONTEXTUALIZAÇÃO

3.1 ADAPTAÇÃO LITERÁRIA

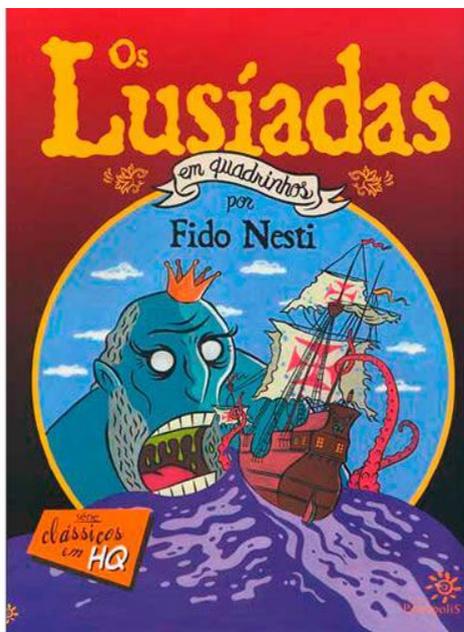
Segundo Vergueiro, Ramos e Figueira (2014, p. 129) é entendido como obra qualquer realização a partir da criatividade humana.

As obras que fazem parte da relação original-adaptação podem ter muitas diferenças; porém, no caso das narrativas, tendem a formar uma trama - ou história - semelhante. (VERGUEIRO; RAMOS; FIGUEIRA, 2014, p. 130)

A partir da citação de Vergueiro, Ramos e Figueira (2014, p. 131), concluímos que adaptação é uma obra que representa de alguma forma outra obra, seja essa adaptação proposta em um cenário diferente, com mais ou menos personagens, em outra língua ou em outro tempo mas com alguma ligação intencional e explícita com aquela na qual se baseia. Portanto, a adaptação literária é um tipo de obra que tem por finalidade representar a partir de outra narrativa, visão ou linguagem uma obra já existente.

Cabe ao autor da adaptação analisar o contexto da obra e concluir que mensagem deve ser repassada ou reapropriada, gerando a necessidade de transpor sua interpretação da obra a ser adaptada de forma concisa para que o receptor entenda que aquilo que está lendo é uma adaptação, seja ela altamente fiel ao original ou não.

Figura 2 - Capa de *Os Lusíadas em quadrinhos* (NESTI, 2000)



Fonte: Disponível em <
http://hqmaniacs.uol.com.br/Os_Lusiadas_em_quadrinhos_por_Fido_Nesti_9752.html> Acesso em 06 de junho de 2017

As adaptações mais comuns atualmente são baseadas em obras literárias mas suas vertentes não se limitam somente a esse nicho, podendo atingir áreas como o cinema, televisão, jogos eletrônicos e histórias em quadrinhos. Tais vertentes foram abordadas mais adiante dentro dessa pesquisa.

3.1.1 Interpretação

Segundo Vergueiro, Ramos e Figueira (2014, p. 131) a adaptação traz apenas uma leitura da obra original e não a solução ou interpretação definitiva para ela.

O valor da interpretação do autor sobre a obra original é de extrema importância, sendo necessária a leitura metódica e entendimento completo da narrativa original. Contudo, a adaptação não

precisa necessariamente seguir a trama da obra original, podendo ocorrer mudanças na interpretação da narrativa.

3.1.2 Adaptação literária em quadrinhos

De acordo com Vergueiro e Ramos (2009, p. 38) a adaptação literária por meio de quadrinhos permite uma veiculação de ideias de formas diferentes, revelando outras maneiras de “ler” e compreender o mundo que nos cerca.

Essa vertente por meio de quadrinhos tem-se provado uma forma muito eficiente para a criação de uma grande variedade de narrativas. O uso do material literário para a elaboração de HQs desenvolve anualmente inúmeros enredos e interpretações.

Como exemplos muito bem sucedidos é possível citar as adaptações baseadas nos contos de Franz Kafka e ilustradas por Peter Kuper nos quadrinhos de nome *Desista! e Outras Histórias de Franz Kafka* e *A Metamorfose*. Com sua narrativa única essas adaptações propõem outras formas de construção textual para enredos clássicos, essenciais para a construção de uma nova forma de leitura da obra original.

Figura 3 - *Desista! - E Outras Histórias de Franz Kafka* (KUPER, 2008)



Fonte: Conrad, 2008

Figura 4 - A Metamorfose (Peter Kuper, 2006)



Fonte: Conrad, 2006

A adaptação para quadrinhos é tida para Eisner (2001, p. 8) como uma “hibridação bem-sucedida de ilustração e prosa.” Por tal meio, não é concreto dizer que histórias em quadrinhos se resumem a uma simples sequência de quadros com cortes e ângulos cinematográficos mesclados a um roteiro, já que ao tratar de adaptações literárias a arte e as regências da literatura mesclam-se de forma harmônica, proporcionando ao leitor uma interação densa entre imagem e palavras.

3.1.3 Adaptação literária e o design

Ao adentrarmos nas vertentes de passagem de uma linguagem para outra (no caso específico, do conto para os quadrinhos), a estrutura narrativa é geralmente modificada, recriada e adaptada, sendo necessária

a pesquisa e análise dessas transformações. Sua interferência no produto final e mediações técnicas e gráficas podem interferir no conteúdo. O design pode ser implementado na produção de uma obra literária a partir de técnicas de composição, pesquisa exploratória e meios metodológicos, a fim de reduzir as chances de tais interferências diminuïrem o valor do produto.

3.1.4 Adaptação literária em outras mídias

Vergueiro e Ramos (2009, p. 130) dizem que é possível partir de qualquer obra, produzida em qualquer tipo de arte, para realizar adaptações em outro meio, outra arte, e formar uma outra obra.

Podemos usar como exemplo a série de quadrinhos norte-americana *Tarzan of the Apes*, adaptação do romance de Edgar Rice Burroughs, lançado em 1912. Sua trama foi tão aclamada que em 1918 ganhou versão para o cinema e, a partir desse marco, passou a ser adaptada para os mais diversos meios, chegando a possuir animações, séries televisivas e jogos eletrônicos.

Figura 5 - *Tarzan of the Apes*, de Edgar Rice (ALL STORE MAGAZINE, 1912)



Fonte: All Store Magazine, 1912

A linguagem midiática interfere muito sobre a recepção do público em relação a adaptação, sendo algumas vezes extremamente bem vista pelo meio televisivo como o caso de *Game of Thrones*, série mundialmente conhecida por sua adaptação da série de livros *Crônicas de Fogo e Gelo*, escritos por George R.R. Martin e logo adaptadas também para a linguagem das histórias em quadrinhos.

Figura 6 - A Game of Thrones, Volume 1: The Graphic Novel



Fonte: Bantam, 2012

3.2 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

McCloud (2005, p. 9) define histórias em quadrinhos como imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada e destinadas a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador. Já pelo olhar de Cirne (2002, p. 14), os quadrinhos são uma narrativa gráfica visual, com suas particularidades próprias, a partir do agenciamento de, no mínimo, duas imagens desenhadas que se relacionam.

De acordo com Chiappini (1997, p. 125), as Histórias em Quadrinhos como linguagem gráfica existem praticamente desde o início da história do homem, quando os nossos ancestrais, por meio de desenhos canhestros, contavam graficamente, nas paredes das cavernas em que habitavam, as peripécias de suas caçadas ou refletiam sobre o seu cotidiano, enfim, a construção de sua vida e seus significados.

Figura 7 - Charge envolvendo pinturas rupestres por Will Leite



Fonte: Disponível em < <http://rapaduracult.blogspot.com.br/2015/04/trabalho-e-prazer.html> > Acesso em 06 de junho de 2017

O início da propagação dos quadrinhos foi proposto através dos jornais, vistos como um entretenimento barato que logo em seguida ganhou destaque mundial com o público jovem a partir das histórias de super-heróis. Com o passar do tempo, as HQ's ganharam estabilidade e alcançou o sucesso absoluto, ganhando espaço em outras mídias com os desenhos animados e filmes. Podemos citar como um desses casos o livro *Shazam!* de Álvaro de Moya, uma das obras pioneiras relacionadas a quadrinhos no Brasil, recebendo o título de primeiro livro dedicado inteiramente ao assunto dos quadrinhos, reunindo teoria e ensaios de vários autores sobre os mais variados aspectos das HQs.

3.3 CONSTRUÇÃO DE UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

O processo de produção de uma História em Quadrinhos no âmbito comercial é um trabalho longo e trabalhoso que envolve mais de um profissional para a concepção de apenas um capítulo. Tais profissionais são separados por O'Neal nas seguintes categorias:

Writer ou Escritor/Roteirista: É o profissional que desenvolve todo o enredo e roteiro da HQ.

Penciler ou Desenhista: É o primeiro a ter acesso ao roteiro. Essa etapa de produção pode se resumir a criação de thumbnails. Cabe também ao artista desta etapa passar as idéias geradas no roteiro e thumbnail para o papel em tamanho real da HQ.

Inker ou Arte-finalista: Utilizando o nanquim ou softwares gráficos este artista é responsável pelo refinamento do desenho criado pelo penciler. O sombreamento e traço são fortalecidos pelas hachuras e cores escuras do nanquim.

Colorist ou Colorista: Com o termino dos traços e sombreamento a arte é enviada para o colorista, encarregado de inserir as cores da página utilizando de softwares gráficos ou de métodos tradicionais usando tintas e marcadores.

Letterer ou Letrista: A diagramação dos balões e diálogos são produzidos pelo letrista. Algumas vezes esse profissional cuida da parte de fechamento do arquivo da HQ porém na maioria das vezes esse processo pertence a editora.

A capa do produto pode ser feita pelos mesmos profissionais porém outros artistas podem ser convidados para fazer essa ilustração.

4. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA E PESQUISA EXPLORATÓRIA

Este projeto, além de estudar algumas adaptações literárias como referência para compor uma linha comum para a produção do produto final, também abordou estudos específicos de linguagem próprias para o quadrinho, utilizando de autores de grande referência na área. Cabe então citar sobre os aspectos narrativos e visuais das histórias em quadrinhos o quadrinista Eduardo Risso, argentino conhecido pelo seu trabalho *100 Balas*. A partir de seu estilo artístico e técnicas aprofundadas em seu livro *Composición y narrativa de historieta*, é possível identificar uma unidade visual muito aplicada na linguagem dos quadrinhos.

Para a formação de conceitos em relação a adaptações literárias, foram utilizados conceitos propostos por estudiosos da área de quadrinhos e adaptações.

Foram abordados também aspectos do design que possam ser pertinentes para a produção da composição, desenvolvimento editorial e impressão do projeto final.

4.1 ASPECTOS VISUAIS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

As técnicas visuais de design aplicadas a composição e produção são de grande valia para o desenvolvimento de uma história em quadrinhos. Ao adentrarmos em métodos como composição e semiótica das formas, contraste e até iluminação é possível aumentar o potencial da narrativa dos quadrinhos, facilitando assim a compreensão, interpretação e, conseqüentemente, sensação que o leitor desenvolverá sobre a obra.

4.1.1 Composição em histórias em quadrinhos

Segundo Risso (2000) se usarmos o mesmo ângulo sem mudar de câmera ou se não houver elementos contrastantes, o resultado será uma página monótona e os leitores perderão o interesse antes que terminem de lê-la.

Uma composição de página e imagens bem arquitetada pelo autor dos quadrinhos passa sua visão e prende o leitor de forma positiva em sua obra, facilitando a leitura e até melhorando o aspecto narrativo da trama.

O uso de técnicas diferentes como ângulos de câmera e formas contrastantes são sempre bem vindas durante a produção de um layout para uma história em quadrinhos, porém, tais métodos devem ser usados com a devida cautela.

Risso (2000) reafere que a mesma regra vale para páginas com muita informação e mudanças constantes de ângulos e câmeras, já que o excesso desses elementos pode causar cansaço ao leitor devido ao grande esforço para a compreender a obra.

Uma composição ideal pode ser constituída por uma boa estrutura e variedade, isso pode ser gerenciado administrando o uso de certos elementos estruturais como contraste e sobreposição para evitar a monotonia como resultado final.

4.1.2 Agrupamento e sobreposição

Segundo Risso (2000), para uma boa composição, devemos evitar deixar os corpos isolados e tentar agrupá-los em um só lugar. Tal efeito pode ser garantido por meio dos objetos representados no desenho ou com quadros que compõem o layout da página.

O agrupamento pode ser utilizado na obra para compor uma página impactante e compacta, já que utiliza da grande quantidade de informações inseridas em um mesmo espaço, proporcionando a necessidade do leitor permanecer mais tempo analisando a imagem e assim notar a riqueza informacional que a respectiva cena ou painel proporciona.

É possível notar essa aplicação na HQ *Vampire Circus*, produzida em 1978 pelo quadrinista Brian Bolland. Na composição da página a seguir, reparamos o forte aglomerado de personagens e ação ao longo dos quadros, proporcionando assim riqueza visual de forma compacta e dinâmica.

Figura 8 - Agrupamento em *Vampire Circus* (BOLLAND, 1978)



Fonte: B&W Magazine, 197

Risso (2000) cita ainda que o uso do agrupamento e sobreposição ajuda com a composição e também contribui para um melhor efeito expressivo. Porém, deve-se sempre tomar cuidado ao utilizar tal técnica, já que é muito importante que durante o processo não seja perdido os outros elementos e recursos que permitem o destaque da composição como um todo causando assim uma poluição ilegível.

4.1.3 Formas simétricas e assimétricas

De acordo com Risso (2000) a simetria é um sinônimo de equilíbrio, ordem e peças correspondentes. Já a assimetria seria o completo oposto, ou seja, toda e qualquer coisa que não seja simétrica será automaticamente assimétrica, podendo ser composto tanto por cores quanto por formas, sombra e iluminação.

Uma grande parte dos quadrinistas utilizam a assimetria para moldar a composição de uma cena já que tal fenômeno é interpretado pela mente humana como uma relação ao movimento, sendo a forma mais natural e usual de se criar formas impactantes e atraentes. A assimetria transmite agitação, tensão e dinamismo. Ou seja, uma ruptura de harmonia.

A partir do exemplo abaixo da série de quadrinhos 100 balas, ilustrada por Eduardo Risso e publicada pela Vertigo, notamos a presença constante da assimetria. Seja no movimento do personagem sob o skate ou a composição proposta pela massa de personagens à direita, reparamos que a cena passa a ideia de movimento e tensão.

Figura 9 - Assimetria na composição de 100 balas (RISSO, 1999)



Fonte: Vertigo

Risso (2000) afere que a composição simétrica é utilizada somente em algumas ocasiões, sendo normalmente aplicada em cenários monótonos ou que precisam de pouca atenção para levar a ênfase da leitura em certa situação, gerando uma ideia de solenidade e magnificência.

A técnica da simetria pode ser também utilizada para o fechamento de uma página, onde o clímax precisa ser enfatizado de forma especial, formulando uma harmonia na própria composição da página.

4.1.4 Esquemas geométricos

A partir do conceito de forma geralmente aplicado em design de projetos gráficos, definimos o uso de esquemas geométricos como uma técnica de alto impacto visual, ao qual proporciona para o leitor sensações diferenciadas dependendo do formato geométrico utilizado.

A forma geométrica circular, comumente relacionada a uma atmosfera de calor, harmonia e infinidade. Já as formas derivadas de um quadrado ou triângulo (aquelas que contêm ângulos) nos remetem à ação, ao conflito e à tensão. (RISSO, 2000)

Na figura abaixo, é possível notar a utilidade desse método. Risso, somente por meio do contraste entre preto e cor, consegue produzir um formato quase triangular sob os personagens, incrementando a tensão que a cena exige.

Figura 10 - Esquemas geométricos em 100 balas (RISSO, 1999)



Fonte: Vertigo

Utilizando esses conceitos, o quadrinista pode gerar opções de quadros, iluminação, cenários, personagens e até a forma geométrica em sua forma crua para a concepção de suas páginas, enfatizando ainda mais a emoção que deve ser transmitida pela composição.

4.1.5 Contraste

Segundo Risso (2000) o contraste tem um forte impacto visual que, propiciado com um bom balanço de massas pretas e brancas, pode gerar facilmente uma página harmônica e com dinamismo impecável, abrindo a gama de opções para uma página única e criativa.

Contraste pode ser identificado como a diferença tonal de sistemas de cores e branco e preto. Utilizado por quadrinistas de um modo geral como um método para mostrar a iluminação e disposição da

luz e sombra, proporciona um forte impacto visual e também desperta no leitor diferentes sensações e associações que o ajudam a entender e perceber como funcionam as formas.

No exemplo abaixo notamos o alto contraste entre preto, branco e cinza. Vale ressaltar como essas cores correspondem harmonicamente na composição, resultado proveniente da quantidade de cada cor.

Figura 11 - Contraste em 100 balas (RISSO, 1999)



Fonte: Vertigo

4.1.6 Iluminação

Para Risso (2000), embora a iluminação natural na arte seja essencial para a transmissão de ideias de volume e expressão, não é possível dizer o mesmo para os quadrinhos, removendo parcialmente a necessidade do autor da obra replicar a iluminação de maneira fiel, podendo utilizar luzes falsas para criar a atmosfera desejada.

Em geral, os tipos de iluminação mais aceitos e apropriados para o desenho em quadrinhos são a frontal, lateral e costas, utilizadas geralmente de forma artificial, ou seja, removendo a luz natural do ambiente e inserindo iluminações tidas como fotográficas. Quando bem aplicadas, formam uma atmosfera de maior tensão e facilita muito a visualização da expressão que deveria ser transmitida.

Figura 12 - Iluminação em 100 balas (RISSO, 1999)



Fonte: Vertigo

4.1.7 Expressões fisionômicas

(DIEL, 2017) explica que temos como definição de expressões fisionômicas o movimento e/ou posição corporal que nos trazem o sentimento ou ação de um personagem sem que ele precise falar absolutamente nada. Um simples entortar de boca, uma sobrancelha levantada ou um belo sorriso reforça o significado do que não foi dito.

Esse fenômeno pode facilitar a leitura do receptor de forma exponencial, como o exemplo da histórias em quadrinhos *Ye* de Guilherme Petreca que, com os movimentos exagerados dos personagens, consegue transmitir tudo que o autor deseja que seja passado, sem a necessidade do protagonista dizer uma só palavra.

Figura 13 - HQ Ye, de Guilherme Petreca



Fonte: Veneta, 2016

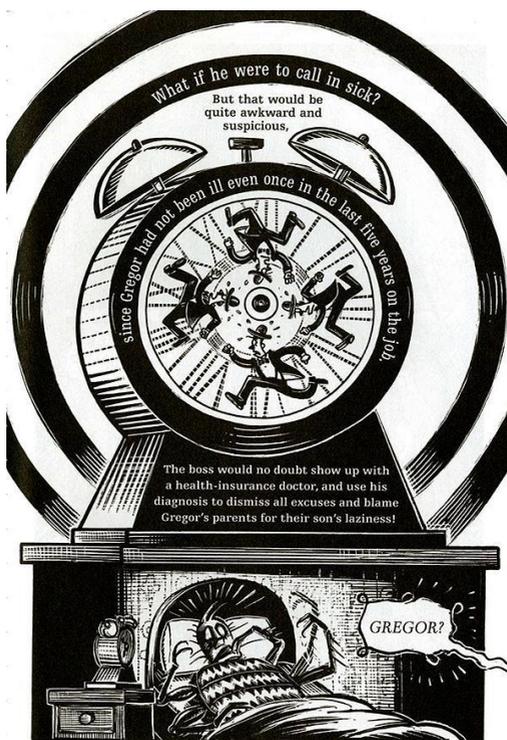
4.1.8 Linguagem nas Histórias em Quadrinhos

Vergueiro diz que o homem consegue entender a linguagem proposta em uma HQ tanto pela ilustração quanto o texto em si, os quais narram fatos (reais ou imaginários) empregando a linguagem visual e/ou verbal. Podendo ser inseridos dependendo da mensagem que o artista deseja passar, gestos peculiares e frases populares dentro da cultura onde a história foi inserida.

Assim, o texto e imagem formam um todo e um completa o outro, embora não seja necessária a presença de ambos em todas as páginas de um layout.

É possível também inserir o diálogo entre a imagem e texto de forma agressiva, como acontece na adaptação do conto “A Metamorfose” de Kuper. Neste exemplo o autor decide inserir o texto no próprio contexto do desenho, tornando-os um só elemento, onde um não transmite de forma total tudo o que deveria ser passado quando ambos estão juntos.

Figura 14 - A Metamorfose, adaptação de Peter Kuper



15

Fonte: Conrad, 2006

Como contrapartida, pode-se notar dentro do mundo das HQs a modalidades de linguagem de discurso direto, que apresenta o diálogo entre as personagens em forma de balões. Tal método é geralmente muito bem-vindo e utilizado pelos quadrinistas de um modo geral. Encontramos a partir da citação do artigo de Diel (2017) quadros em que o discurso indireto se faz presente, ou seja, reproduzem-se as palavras de alguém na terceira pessoa, na forma de legendas, podendo existir um locutor ao fundo ou um pensamento do personagem.

4.2 ASPECTOS NARRATIVOS NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Risso (2000) diz que é possível entender o ritmo narrativo como a capacidade de resumir a ação dentro do menor número de quadros possíveis, sem prejudicar o que está acontecendo.

Em resumo, a partir de métodos narrativos, o quadrinista é capaz de economizar tempo e imagens, facilitando o processo de produção e facilitando a leitura do receptor, mas isso não significa que o autor não possa utilizar de mais quadros para aumentar a tensão da composição, método que será aprofundado ao longo deste tópico.

A seguir nota-se a surpresa e desespero do personagem do mangá *JoJo Bizarre Adventure: Steel Ball Run* ao reparar que sua pele está sendo rasgada.

Figura 15 - *JoJo's Bizarre Adventure: Steel Ball Run* (ARAKI, 2005)



This image is hosted at mangafox.com, we take no credit for the creation or editing of this image.
Please don't forget to support the mangafox in any way that you can.
If you are viewing this page other than mangafox.com, then they are stealing our bandwidth, please let us know.
Thank you for reading at mangafox.com, and hope you enjoy the chapter.

Fonte: Disponível em <
http://mangafox.me/manga/steel_ball_run/v05/c025/12.html> Acesso em 06 de
junho de 2017

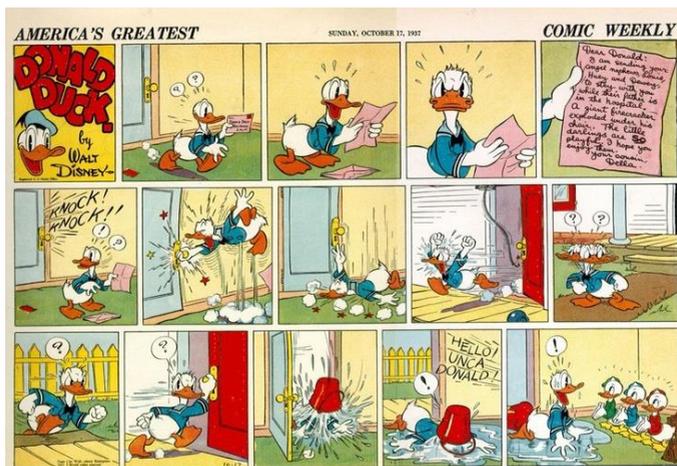
Da mesma maneira, ainda em algumas ocasiões é possível narrar uma sequência de forma diferente, removendo a ideia sequencial de ação a ação. É possível assim realizar formatos de quadrinhos diferenciados, incluindo saltos temporais ou espaciais entre os quadros. Desta maneira ganhamos um ritmo acelerado na história, o leitor adentra na trama de forma mais urgente e ganhamos, conseqüentemente, riqueza visual.

O toque artístico reside na capacidade de escolher os momentos certos para aplicar todos esses elementos sem incorrer em excessos. (RISSO, 2000)

4.2.1 Movimento e ação

Risso (2000) cita que um recurso muito aplicado por autores de quadrinhos é a utilização excessiva de movimento e ação para enriquecer o enredo da narração. O movimento, seja ele do cenário, objeto ou do próprio personagem proporciona ao leitor a capacidade de imaginar uma sequência animada, removendo a monotonia estática caso o mesmo elemento estivesse imóvel na composição.

Figura 16 - Movimento em quadrinhos Pato Donald (DAVID MCCAY COMPANY, 1931)



Fonte: Disponível em < http://disney.wikia.com/wiki/File:Donald_comic_-_1st_appearance_of_HD%26L.jpg > Acesso em 06 de junho de 2017

Estes movimentos já são incorporados desde o roteiro mas acontece, em alguma oportunidade, que o artista deve enfatizá-los com o uso de ângulos visuais, mudança de planos visuais e enquadramento. (RISSO, 2000)

Risso também acredita que para manter a atenção do leitor e manter a ilustração mais fluida e real, um elemento da composição deve aparentar estar em movimento. Seja a partir de uma esticada brusca de pernas representando um personagem correndo em alta velocidade ou uma jarra flutuando no ar, demonstrando que vai cair a qualquer momento. A ação do movimento é algo crucial para não causar estranheza e desgosto da parte do leitor ao ler o quadrinho.

4.2.2 Sequência cinematográfica

Risso (2000) considera que a aplicação de técnicas de sequenciamento de filmes é uma habilidade importante a aprender. Isso é tratado especificamente sobre as taxas de quadros: movimento lento, movimento rápido e congelamento de quadros.

Diferente do cinema e televisão, onde o tempo geralmente é gerado pelos segundos que uma cena ou imagem passa na tela de forma sequencial, definimos como sequência nos quadrinhos o ato de transição entre um quadro e outro, podendo esse ser de forma lenta ou rápida.

Quando se trata com uma obra produzida no papel, não é possível definir exatamente quanto tempo o leitor permanecerá naquela página ou sequência, já que cada indivíduo possui uma velocidade de leitura diferente.

Embora não seja possível obrigar o leitor a ficar uma quantidade de tempo definida em uma página e usufruir ao máximo aquele conteúdo, o quadrinista pode utilizar de técnicas sequenciais para incitar o leitor a permanecer mais ou menos tempo na mesma página. Métodos já citados anteriormente como a sobreposição e o movimento e ação são utilizados frequentemente para prender o leitor a uma única imagem, mas, se a ideia é passar um tempo definido para o receptor, o autor deve utilizar de técnicas específicas de sequência cinematográfica.

Ao utilizar um maior número de quadros para representar uma cena, transfere-se obrigatoriamente um maior tempo de leitura do leitor. Esse método pode ser considerado como um movimento lento e tenso, já que gera um maior detalhamento da ação e passa a ideia de sequencialidade lenta e precisa. Tal ferramenta é muito utilizado em

cenas slow motion ou de grande tensão e detalhismo, como representadas a seguir no trecho da HQ 100 balas, produzida por Eduardo Risso:

Figura 17 - Sequência em 100 balas (RISSO, 1999)



Fonte: Vertigo

O efeito contrário ocorre ao utilizarmos uma taxa menor de quadros, transpassando a ideia de velocidade e emergência.

Figura 18 - One Punch-Man (ONE; MURATA, 2012)



Fonte: Disponível em
<http://mangafox.me/manga/onepunch_man/v11/c059.2/11.html> Acesso em
13 de junho de 2017

Por último, trataremos de um caso raro, porém ainda utilizado em cenas de extremo detalhe e pressão: o congelamento de quadros. Geralmente esse método é muito utilizado para situar duas cenas diferentes ocorrendo ao mesmo tempo, ou um ápice da trama que pode mudar toda uma história.

A sequência cinematográfica é uma solução muito precisa e específica, mas que só funciona com a devida aplicação, já que tal método irá causar um efeito impactante, seja ele positivo ou negativo.

4.2.3 Tempo Narrativo

O tempo narrativo é uma ferramenta essencial para se criar uma boa composição e proporcionar ao leitor uma experiência única. Para tal técnica ser utilizada corretamente, algumas regras devem ser seguidas.

Nos quadrinhos, o tempo é essencial. É importante saber o momento exato para terminar uma página e começar a próxima, levando em conta quando retardar ou acelerar o ritmo narrativo. (Risso, 2000).

Estar sempre atento como criar uma cena ou corte final interessante ao fim de cada página é sempre importante. Ao utilizarmos tal técnica mantemos a tensão e o clímax no leitor e o deixamos ansiosos para virar a página e ver o que vem a seguir.

Geralmente, após uma cena de grande tensão que possa mudar a trama da história, muitos quadrinistas optam pela quebra de continuidade, inserindo em páginas seguintes quadros com paisagens e situações atípicas da narrativa atual.

Figura 19 - Explosão em Oyasumi Punpun (ASANO, 2007)



The image is hosted at mangafox.com, we take no credit for the creation or editing of the image.
Please don't forget to support the original in any way that you can.
If you are viewing this page either from mangafox.com, then they are showing our bandwidth, please let us know.
Thank you for reading at mangafox.com, and have a nice evening the image!

Fonte: Disponível em: <

http://mangafox.me/manga/oyasumi_punpun/v11/c111/11.html > Acesso em 11 de junho de 2017

Figura 20 - Cena pós explosão em Oyasumi Punpun (ASANO, 2007)



This image is hosted at mangafox.com. We take no credit for the creation or editing of this image. All rights belong to the original publisher and mangaka. While we hosted this for free at mangafox.com, please don't forget to support the mangaka in any way that you can once his/her work becomes available for retail sale in your region!

Fonte: Disponível em: < http://mangafox.me/manga/oyasumi_punpun/ > Acesso em 11 de junho de 2017

Ao enfrentar uma sequência de painéis, o que acabamos de ler é invariavelmente considerado pelo nosso cérebro como uma ação passada e o que estamos prestes a ler, o futuro.

Mesmo quando quebramos estruturas já existentes nos padrões dos quadrinhos, onde nos permitimos mudar tamanhos e orientações diferentes, nunca podemos desrespeitar a direção da leitura.

Diferente da leitura oriental, onde os olhos perseguem a sequência de direita para a esquerda e de cima para baixo, a leitura

ocidental deve sempre ser de cima para baixo e da esquerda para direita, sendo que ao alterar esses patamares devemos acatar a consequência do leitor não entender o sentido de leitura e assim desistir de ler os quadrinhos. Esse projeto utilizará exclusivamente do padrão ocidental de leitura.

4.2.4 Planos

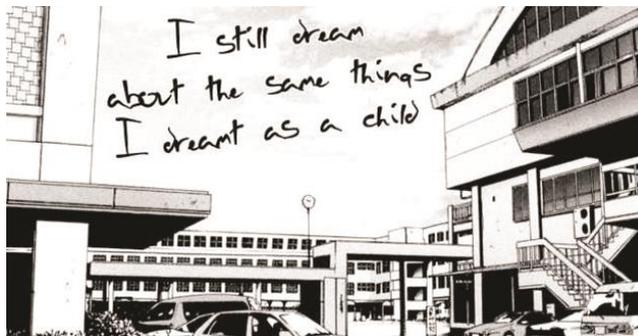
Risso (2000) diz que a escolha do plano de câmera é determinar a distância entre a câmera e o objeto ou personagem que está sendo filmado. Deve-se levar em conta sempre a imagem que deve ser passada pelo receptor, já que quanto maior a distância entre a câmera e o objeto filmado, menor será seu nível de detalhamento e, geralmente, sua importância na composição da cena.

Para facilitar a comunicação e nomear algumas câmeras consideradas padrão na produção de uma obra visual, nomenclaturas foram criadas, sendo elas:

Planos relacionados ao objeto

Plano aberto ocorre quando a câmera se encontra distante ao objeto, de forma que ele ocupe uma pequena parte do cenário. Esta câmera é utilizada quando o autor quer ambientar o meio onde ocorre a cena.

Figura 21 - Plano aberto em Oyasumi Punpun



Fonte: Disponível em < http://mangafox.me/manga/oyasumi_punpun/ >
Acesso em 06 de junho de 2017

O termo plano médio é utilizado quando a câmera está a uma distância média do objeto, onde ele ocupa uma parte razoável do cenário. Esta câmera funciona para indicar o posicionamento e/ou movimentação de um objeto.

Figura 22 - Plano médio em Oyasumi Punpun



Fonte: Disponível em < http://mangafox.me/manga/oyasumi_punpun/ > Acesso em 06 de junho de 2017

Intitula-se um plano fechado (ou close-up) quando a câmera se encontra próxima ao objeto, de modo que ele ocupe quase toda a visão. É um plano que adentra o espaço íntimo, representando intimidade e expressão.

Figura 23 - Plano fechado em Oyasumi Punpun



Fonte: Disponível em < http://mangafox.me/manga/oyasumi_punpun/
> Acesso em 06 de junho de 2017

Planos relacionados ao personagem

Plano geral (PG) possui um um ângulo visual bem aberto e a câmera revela o cenário à sua frente. A figura humana é representada de forma reduzida nessa composição. Tal plano é utilizado para exteriores ou interiores de grandes proporções. Essa câmera é também chamada de “Geralzão”.

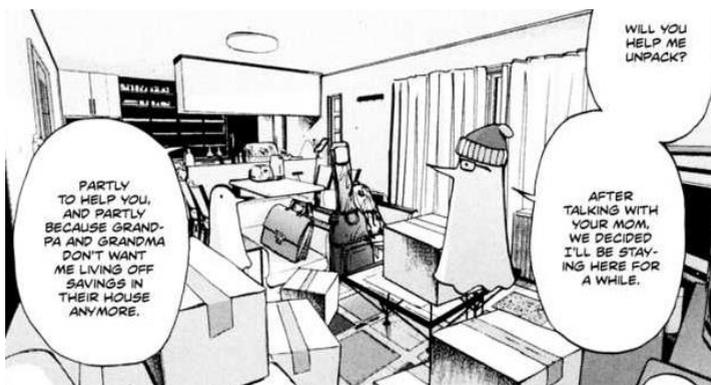
Figura 24 - Plano geral em Oyasumi Punpun



Fonte: Disponível em < http://mangafox.me/manga/oyasumi_punpun/ > Acesso em 06 de junho de 2017

Plano em conjunto (PC) possui um angulo visual aberto, onde a câmera transpõe uma parte significativa do cenário. A figura humana ocupa um espaço maior em comparação ao plano geral. Também poderíamos chamá-lo de “Geralzinho”.

Figura 25 - Plano em conjunto em Oyasumi Punpun



Fonte: Disponível em < http://mangafox.me/manga/oyasumi_punpun/ > Acesso em 06 de junho de 2017

Plano médio (PM) acontece quando a figura humana é enquadrada por inteiro, com um pouco de “ar” sobre a cabeça e um pouco de “chão” sob os pés.

Figura 26 - Plano médio em Oyasumi Punpun



Fonte: Disponível em
<http://mangafox.me/manga/oyasumi_punpun/v01/c001/9.html> Acesso em 06 de junho de 2017

No plano americano (PA) a figura humana é enquadrada do joelho para cima.

Figura 27 - Plano americano em Oyasumi Punpun



Fonte: Disponível em

<http://mangafox.me/manga/oyasumi_punpun/v01/c010/12.html> Acesso em 06 de junho de 2017

No meio primeiro plano (MPP) a figura humana é enquadrada da cintura para cima.

Figura 28 - Meio primeiro plano em Oyasumi Punpun



Fonte: Disponível em

<http://mangafox.me/manga/oyasumi_punpun/v01/c005/3.html> Acesso em 06 de junho de 2017

Já no primeiro plano (PP) A figura humana é enquadrada do peito para cima. Essa câmera pode também ser chamada de close.

Figura 29 - Primeiro plano em Oyasumi Punpun



Fonte: Disponível em

http://mangafox.me/manga/oyasumi_punpun/v01/c005/3.html Acesso em 06 de junho de 2017

Primeiríssimo plano é utilizada quando se deseja que a figura humana seja enquadrada dos ombros para cima. Também pode ser chamado de “big-close”.

Figura 30 - Primeirissimo plano em Oyasumi Punpun



Fonte: Disponível em
<http://mangafox.me/manga/oyasumi_punpun/v01/c001/9.html> Acesso em 06 de junho de 2017

Plano detalhe (PD) enquadra uma parte do rosto ou do corpo (um olho, uma mão, um pé, etc.). Também usado para objetos pequenos, como uma faca que está repousando sob a mesa ou os lábios de um personagem.

Figura 31 - Plano detalhe em Oyasumi Punpun



Fonte: Disponível em
<http://mangafox.me/manga/oyasumi_punpun/v01/c004/13.html> Acesso em 06 de junho de 2017

O uso de planos diferentes funciona muito bem para propor uma narrativa diferente, mas a devida cautela deve ser tomada, já que o uso exagerado desta técnica demonstra uma monotonia da qual deve-se sempre escapar ao produzir uma obra em quadrinhos.

Altura do Ângulo

Ângulo normal acontece quando a câmera se encontra no nível dos olhos do personagem.

Figura 32 - Plongée em Oyasumi Punpun



Fonte: Disponível em

http://mangafox.me/manga/oyasumi_punpun/v01/c001/9.html> Acesso em 06 de junho de 2017

No ângulo de câmera plongée a câmera está acima do nível dos olhos, voltada para baixo. Também chamada de “câmera alta”.

Figura 33 - Plongée em Oyasumi Punpun



Fonte: Disponível em
 <http://mangafox.me/manga/oyasumi_punpun/v01/c001/9.html> Acesso em 06 de junho de 2017

Contra-plongée ocorre quando a câmera está abaixo do nível dos olhos, voltada para cima. Também chamada de “câmera baixa”.

Figura 34 - Contra-Plongée em Oyasumi Punpun



Fonte: Disponível em
 <http://mangafox.me/manga/oyasumi_punpun/v01/c001/9.html> Acesso em 06 de junho de 2017

Já quando nos referimos ao ângulo visual, citamos exatamente onde a câmera estará posicionada em relação ao objeto, seja pela sua altura (acima ou abaixo do objeto) ou o lado do ângulo (frente, costas, lado ou 3/4).

4.2.5 Enquadramento e ângulo visual

Risso (2000) diz que a busca de diferentes ângulos de visão pode ser um elemento gratificante. Devemos esgotar cada recurso em opções de câmera e variedade de pontos de vista.

O enquadramento nada mais é do que a combinação do plano, altura do ângulo e lado do ângulo. Tal técnica não se restringe somente a produção cinematográfica, sendo amplamente utilizado em ilustrações, concept arts, cinema, animação e excepcionalmente em histórias em quadrinhos.

Seu resultado pode não ser aparente para um indivíduo pouco aprofundado nessa área, mas tal falta de reconhecimento é justamente o objetivo deste método: guiar o olhar e sensações do indivíduo que acompanha a obra, de forma que ele não reconheça que está sendo direcionado.

4.2.6 Roteiro

Kneece (2015) cita que a escrita para histórias em quadrinhos não é somente um tipo de arte, mas sim um tipo difícil de arte. O leitor do roteiro é somente uma pessoa: o artista que irá ilustrar a história.

Esta etapa geralmente é negligenciada já que raramente um leitor de histórias em quadrinhos terá acesso ao roteiro e sua formatação não é tão linear como a de um roteiro para filme por exemplo.

O problema é que uma das peças-chaves de uma boa HQ é justamente o enredo, já que um produto com ilustrações interessantes e bonitas pode ser ofuscado por uma história e desenvolvimento de trama precários.

Kneece afirma que um roteiro precisa contar ao artista o que é a história e o que ele deve desenhar a cada página de quadrinhos. Por este projeto se tratar de uma adaptação literária sua história já está encaminhada e, portanto será abordado nesse subtópico somente o estilo de roteiro mais comum.

Método de roteiro completo

É o formato mais comum para roteiros em quadrinhos, o escritor quebra a história em páginas e cada uma dessas páginas são separadas em quadros. As duas partes essenciais de uma página em quadrinhos é a imagem e o texto, portanto, o escritor deve detalhar a ação e o texto.

Esse roteiro deve ser totalmente objetivo, especificando somente partes que o artista pode desenhar já que, diferente de um roteiro para filme onde a cena é somente descrita, o roteiro para histórias em quadrinhos deve especificar cada componente que aparecerá na página como legendas, balões, ações e sons. Tal formato é solenemente responsável pelo texto que entrará em forma de falas, onomatopeias e legendas.

O texto a seguir foi traduzido livremente do livro *The art of Comic Book Writing* de Mark Kneece. O documento traduzido trata-se da base de um roteiro completo produzido por Kneece que exemplifica o método.

TÍTULO DA HISTÓRIA

Por: Nome do Autor

Página 1

Quadro 1 – Escreva a descrição da cena aqui. Inclua somente a informação exata que o artista irá precisar para escrever o quadro. Lembre-se, somente uma ação por personagem a cada quadro. Tenha certeza que a informação está clara para o artista. Seja breve.

Legenda: Inclua a voz do narrador aqui. Isso pode ser em primeira, segunda ou terceira pessoa. Algumas vezes as caixas de legendas são pensamentos pertencentes aos personagens. Algumas vezes o narrador aqui não é visto fisicamente na história.

Personagem 1: Escreva o diálogo como se estivesse escrevendo uma atuação.

Personagem 2: Espaçamento é importante. Lembre-se que o diálogo necessita de espaço físico nos quadrinhos. Mas o que--!?

Onomatopeia : Blam! Blam!

Quadro 2 – Mais descrições de cenas vêm aqui. Use abreviações (close-up (CU), plano médio (PM), plano geral (PG), etc.) para direções de câmeras. Tente escrever a cena de uma maneira que faça os ângulos de câmera serem óbvios. Evite instruções de câmera desnecessárias e repetitivas.

Personagem 1: Este som! É quase como se eu estivesse realmente ouvindo este som!

Personagem 2: Isto não é um som. Isto está tudo na sua cabeça. Mas o escritor deve pensar nas palavras precisamente para criar o som certo. Já ouviu falar de onomatopeia? *Onomatopeia* é quando palavras expressão o som que significam. Como exemplo temos bam, crash, clack. Escritores costumam inventar palavras inexistentes para criar um som específico.

Quadro 3 – Descreva os personagens brevemente para o artista. Não tente controlar todos os detalhes do que será ilustrado. Não tente desenhar o quadro com palavras. Deixe o artista utilizar da criatividade.

Personagem 2: Roteiros são mais fáceis de ler se estão bem espaçados. Eu recomendo espaçar três ou quatro vezes para quadros. Duas vezes entre a descrição da cena, legendas, falas e onomatopeias.

Personagem 1: Sabe, algumas vezes quadros não tem legendas ou onomatopeias. Algumas vezes nem mesmo falas.

Quadro 4 – Punho de personagem 2 acertando o rosto de personagem 1

Onomatopeia: Bam!

Quadro 5 – Personagem 1 esfrega sua mandíbula e aparenta estar desconcertado. Personagem 2 tem suas mão sob a cintura em pose de super herói.

Personagem 2: Nunca subestime o roteiro, personagem 1!

Personagem 1: Algumas vezes eu insiro uma barra para indicar mais de um balão de fala. / E mudo o tamanho da fonte e deixo em itálico ou negrito, para indicar ênfase em certas palavras já que ninguém está ouvindo isso mas sim lendo.

Página 2

Quadro 1 – Personagens 1 e 2 se abraçam

Personagem 2: Acredito que agora seja a mudança de páginas.

Personagem 1: Sim, reparou como existe um espaço muito maior entre o último quadro e a página?

Quadro 2 – Personagem 2 olha para baixo.

Personagem 2: Sim. / E os balões de falas não estão sendo numerados, isso é ótimo! / Não há necessidade até ter terminado de editar todo o roteiro e somente se o editor deseja-os numerados.

O roteiro então seguirá este mesmo método página por página até que toda a história seja contada.

4.2.6 Enredo

Enredo pode ser definido como uma sucessão de acontecimentos que constituem uma ação ou história, esta sucessão está ligada a linguagem e forma como é contada. Segundo Vergueiro, Ramos e Figueira (2014, p. 136) o enredo é a maneira particular com que uma obra conta a história.

Usemos como exemplo parte do enredo da história “A Metamorfose”. A trama da obra é a de um caixeiro-viajante, de nome Gregor Samsa, que acorda metamorfoseado em um inseto e é mantido em seu quarto pela família que o considera um transtorno, até que um dia, devido a ferimentos provocados pelo próprio pai, Gregor morre e a família se sente aliviada.

Figura 35 - Sr. Samsa lançando maçãs sobre Gregor (CRUMB, 2004)



Fonte: Conrad, 2006

Ao desenhar o pai de Gregor Samsa agigantado, Kuper proporciona um significado evidente para a obra, já que tal característica representa força e imposição, características evidentes do pai ao longo da trama, relacionando-se diretamente com a enunciação da obra.

Figura 36 - Senhor Samsa (KUPER, 2006)



Fonte: Conrad, 2006

Metamorfose possui também versões traduzidas e adaptadas respectivamente pelos autores Modesto Carone (Kafka, 2003), Robert Crumb (2004) e David Zane Mairowitz (2006), sendo que esses dois últimos autores utilizam também a linguagem das histórias em quadrinhos para a adaptação.

Figura 37 - Representação de Gregor Samsa por Crumb e Mairowitz (2006)



Fonte: Disponível em <<https://www.brainpickings.org/2015/04/01/r-crumb-kafka>> Acesso em 06 de junho de 2017

Transformações de personagem, trama ou cenário podem proporcionar intensificações durante o enredo e são sempre bem vindas se as características essenciais desses elementos não forem alteradas.

4.3 ASPECTOS NARRATIVOS NAS ADAPTAÇÕES LITERÁRIAS

Segundo Vergueiro, Ramos e Figueira (2014. p. 136), a narrativa pode ser definida como a sucessão dos fatos em uma obra, a sequência das ações em um texto. Essa sequência cria determinado tipo

de significado. E é essa significação que faz com que a narrativa se desenvolva. Sem esses aspectos primordiais inseridos de uma forma legível, uma obra pode ficar às vezes tão densa ou sem nexo que pode afastar o leitor.

Tudo que é apresentado ao leitor de uma obra deve ser transposto de algum modo. Esse modo pelo qual se apresenta é o que chamamos de enunciação, e o conteúdo apresentado de narrativa. (VERGUEIRO; RAMOS; FIGUEIRA, 2014, p. 136).

Para Vergueiro e Ramos (2009, p. 89), toda narrativa consiste em um discurso integrado numa sucessão de acontecimentos de interesse humano na unidade de uma mesma ação. Uma narrativa concisa deve passar ao público algo de interesse humano.

Outros fatores devem ser analisados como a fidelidade da narrativa em relação a obra adaptada, os trechos que devem ser considerados primordiais para o entendimento da trama e o que deve ser retirado ou mantido para uma melhor recepção do público alvo.

Esses fatores giram em torno do grau de fidelidade que a adaptação possui sob o enredo da obra adaptada, onde alterações devem e são justificadas de acordo, podendo gerar diferenças às vezes muito radicais. Porém, se uma trama e objetivo principal não forem seguidos corretamente, a obra corre o risco de se tornar um produto completamente discrepante do original, removendo seu rótulo como adaptação literária. O quadrinista portanto deve sempre comparar quanto uma alteração agrava e o distancia da trama original.

4.3.1 Personagens em adaptação literária

De acordo com Vergueiro, Ramos e Figueira o arquétipo do personagem é um papel muito importante já que por suas características ele pode ser amado ou odiado pelo público, facilitando ou não a aceitação da obra.

Ao tratarmos desse tópico dentro de uma adaptação literária, devemos sempre reparar como o personagem original é recebido pelo público e, se sua recepção for agradável, sua essência deve ser mudada o mínimo possível, mantendo o carisma e evitando problemas durante a interpretação do leitor.

Se um personagem cumprir a função de protagonista no texto original, provavelmente desempenha esse mesmo papel na adaptação. Caso isso mude as características do personagem, todo o enredo, toda a enunciação deverá acomodar essa mudança na estrutura da narrativa. A história contada também mudará. (VERGUEIRO; RAMOS; FIGUEIRA, 2014, p. 140)

É comum notar alterações frequentes em obras famosas como do livro *Auto da Barca do Inferno*, criado por Gil Vicente e adaptado para o livro *Auto do Busão do Inferno*, adaptado por Álvaro Cardoso Gomes e codificado narrativamente para um público jovem entre 12 a 16 anos com personagens e partes chaves da trama alterados.

Figura 38 - Capa do livro *Auto do Busão do inferno*



Fonte: Disponível em <<http://www.extra-imagens.com.br/livros/LiteraturaInfantojuvenil/Paradidaticos/294116/242884118/Descobrimdo-os-Classicos-Auto-do-Busao-do-Inferno-294116.jpg>> Acesso em 06 de junho de 2017

Como exemplo notamos uma adaptação vinda da linguagem das histórias em quadrinhos para a televisão e futuramente adaptado para a linguagem literária. A série *The Walking Dead*, lançada em 2010 pela AMC, baseada na história em quadrinhos de mesmo nome.

Embora sua trama envolva um caminho diferente do original, onde seus personagens proporcionam papéis diferentes ao longo da narrativa, seu enredo segue a mesma premissa do original.

Figura 39 - The Walking Dead HQ



Fonte: Disponível em < <http://www.planocritico.com/critica-the-walking-dead-vols-1-a-11/>> Acesso em 06 de junho de 2017

Figura 40 - Adaptação de The Walking Dead como seriado



Fonte: Disponível em <<http://walkingdeadbr.com/the-walking-dead-personagens-hq-x-serie/>> Acesso em 06 de junho de 2017

Vale ressaltar que, embora a adaptação deva ser interpretada como uma obra diferente da referência original, o público pode não aderir a alterações de forma convidativa. Portanto, as mudanças de funções de um personagem são sempre arriscadas, sendo necessário que o autor da adaptação sempre leve em conta se tal mudança é realmente necessária e, se for, como o público da obra original receberá tal diferenciação.

5. DEFINIÇÕES

Aplicando técnicas do design como metodologia, composição, aspectos visuais e narrativos, o produto final deverá ser de agrado para o público alvo definido, moldando a estética da adaptação em relação ao seu possível consumidor.

Serão aprofundados a seguir os conceitos e definições da estrutura nesse projeto.

Título: HISTORIA NON GRATA EM QUADRINHOS

Roteiro e parte gráfica: Dhiego Pires

Autor da obra literária: João Francisco da Luz Souza

5.1 SOBRE O AUTOR DOS CONTOS

Ao unir a dificuldade em conseguir autorização de um autor para adaptar sua obra para outro meio e o obstáculo que um autor novo e independente possui para publicar sua obra, cheguei no escritor dos contos Historia Non Grata.

João Francisco Luz Souza é graduando em História na Universidade Federal de Santa Catarina e criador dos 50 contos que englobam Historia Non Grata. Amigos desde infância, notei que seus contos possuem um tom melancólico e com um tom de suspense e quase cômico, características que julguei muito compatíveis com o rumo de narrativa que eu queria tomar.

5.2 PÚBLICO-ALVO

Devemos sempre pensar no público ao qual a obra será dirigida e, a partir desses patamares, definir uma temática e uma narrativa concisa com a faixa etária e gostos populares desse receptor.

O público-alvo desta adaptação serão adultos entre 18 a 25 anos com interesses em literatura, adaptações literárias, histórias em quadrinhos e tramas de suspense e drama psicológico.

5.3 PLANEJAMENTO TÉCNICO

Para um bom fechamento do arquivo para a impressão a HQ precisa ter um número múltiplo de 4 para a produção do livreto, formato caracterizado por possuir formatos próximos ao A5 e acabamento em

grampos, já que isso impede a perda desnecessária de papel na hora da impressão em gráfica e assim diminui os custos de produção.

Historia non grata em quadrinhos é em formato único próximo ao tamanho de folha A5, impresso em offset 120 gramas com dimensões de 16,5cm x 23cm com miolo em preto e branco e capa colorida contendo um conto de 22 páginas, área de título, página para esboço e dedicatória e mais uma página sobre especificações de impressão, ISBN e agradecimentos. Como essas características precisam começar em página ímpar, a HQ tem um total de de 28 páginas. O projeto possui também capa e contracapa onde terá a sinopse e uma breve fala sobre os autores da obra, impressas em papel couchê fosco 300 gramas.

O roteiro e os thumbnails foram necessários para a delimitação da quantidade de páginas. Já que quadrinhos independentes tendem a possuir somente a história em si e uma página com o título da obra, a inserção de páginas extras como concept art e explicações do processo do artista não foram necessárias para o fechamento da HQ.

5.4 SINOPSE

O conto produzido por João Francisco da Luz Souza foi analisado para a produção do produto final, procurando aspectos da narrativa do autor que melhor se adequem a uma adaptação, sendo este conto citado brevemente a partir das sinopses disponível na contracapa da edição e citada a seguir:

5.4.1 Todo Errado

Nem sempre é fácil determinar um ponto de origem de quando as coisas em sua vida saíram dos eixos, mas são claras as consequências. Nessa situação, as vezes é necessário sentar-se e conversar com alguém para tentar colocar as ideias em ordem. Seja lá quais forem as ideias, quem quer que seja esse alguém.

5.5 INSPIRAÇÃO

Por meio de uma narrativa densa, porém com momentos aconchegantes, a HQ Historia non Grata em quadrinhos apresenta um suspense que procura inserir seu leitor o mais próximo possível da obra original.

Baseando-se em narrativas como a adaptação do livro *O Alienista*, criado por Machado de Assis e adaptado por Francisco S. Vilachã e Fernando A. A. Rodrigues onde a obra tenta ser a mais fiel possível em relação ao conto original, até as histórias em quadrinhos como as adaptações dos contos de Kafka denominado *Desista!* e *A Metamorfose*, ambos produzidos por Peter Kuper. A mescla entre texto e o próprio desenho são muito evidentes, conduzindo por uma narrativa única, prendendo o leitor aos detalhes gráficos.

Histórias em quadrinhos dos mais variados estilos também serviram como inspiração, dentre elas é possível citar *Oyasumi punpun*, escrito e ilustrado por Inio Asano, mangaká de grande renome na área de mangás por sua trama densa, porém com uma narrativa intimista e com forte tom dramático e cômico.

No âmbito dos quadrinhos brasileiros muito foi buscado das histórias em quadrinhos *Bulldogma* e *Mensur*, ambas com uma história que envolve o dia a dia de um personagem que ao longo do processo entra numa trama de conspiração. Ambas as obras transpassam pelas suas maneiras peculiares um mesmo tom narrativo, porém com uma proposta gráfica diferente, onde *Bulldogma* apela para traços mais sujos e próximos da realidade, contrários a opção gráfica de *Mensur* com seus traços exagerados e expressivos, sem iluminação e sombreamento.

5.6 MATERIAL DE REFERÊNCIA

Obras do cinema, quadrinhos e concept art foram consultados como referências visuais e narrativas.

Dentre elas encontra-se a série de histórias em quadrinhos chamada *Sin city*, criada pelo quadrinista Frank Miller. Com seu forte contraste entre branco e preto, geralmente simbolizando iluminações proporcionadas por um cenário noturno, constrói uma narrativa pesada e dramática onde cores fortes expõem ainda mais essas características. A expressividade dos personagens e sua estilização serviram de grande base para a concepção de personagens.

Figura 41 - *Sin City - O assassino Amarelo*, ilustrado por Frank Miller (1991)



Fonte: Disponível em <<http://www.planocritico.com/critica-sin-city-vol-4-o-assassino-amarelo>> Acesso em 06 de junho de 2017

Se levarmos em conta o filme adaptado de *Sin City - A cidade do pecado* (aclamado como uma das melhores adaptações de HQ para o cinema), podemos retirar técnicas de câmera, sequências cinematográficas, composição e cores incrivelmente densas que por si só repassam o cunho narrativo do filme.

Figura 42 - *Sin City - A cidade do Pecado* (2005)



Fonte: Disponível em < <http://movieboozer.com/movie-review/sin-city-2005> >
Acesso em 06 de junho de 2017

Outra referência importante vem do mangá (quadrinho japonês) denominado *Oyasumi punpun*, de Inio Asano. Punpun é um jovem como qualquer outro, tirando o fato de ter sua infância traumatizada após saber que seu pai havia agredido sua mãe, o que causou a separação da família e desencadeou em uma série de acontecimentos que definem o comportamento de punpun. Com um visual realista, onde a única coisa que realmente contrasta com toda composição é punpun e sua família, representados como aves contendo somente um contorno bruto para demarcar suas silhuetas. Tal escolha visual tem grande impacto na trama, que são desenvolvidos ao longo da leitura, prendendo cada vez mais o leitor.

Figura 43 - *Oyasumi punpun* (ASANO, 2007)



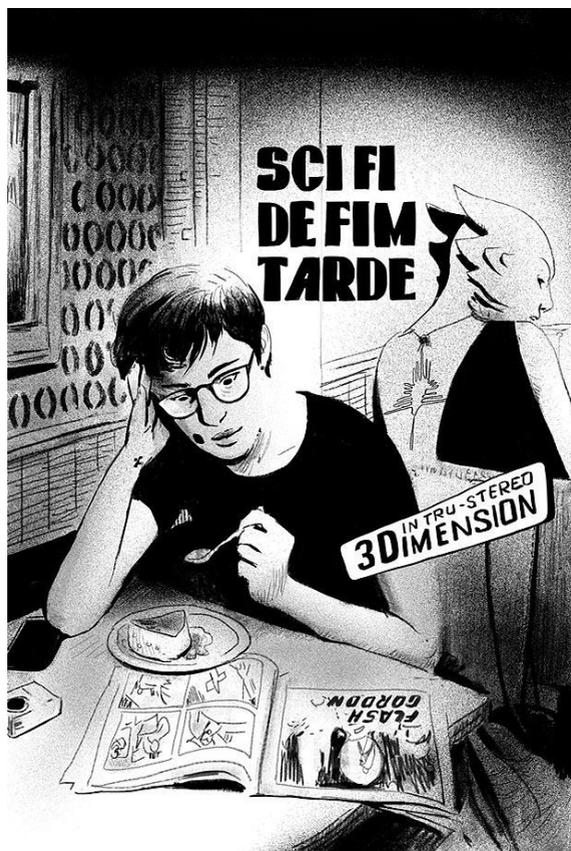
Fonte: Disponível em < <http://mangascult.blogspot.com.br/2011/07/resenha-oyasumi-punpun.html> > Acesso em 06 de junho de 2017

A história em quadrinhos *Bulldogma*, criação de Wagner William e publicada pela Veneta serve também de grande referência para este projeto.

O enredo *sci-fi* e clima conspiratório da HQ é transposto de forma rude e intensa, com traços fortes e sombreamentos próximos da realidade. A narrativa da obra conta com páginas criativas e interação entre texto e imagem.

O tom inventivo e a condução da trama, passa uma sensação perturbadora e viciante enquanto conta a história de Deisy Mantovani, ilustradora que passa ao longo da trama por crises existenciais até chegar à conclusão que talvez tudo seja uma conspiração.

Figura 44 - Bulldogma (WILLIAM, 2016)



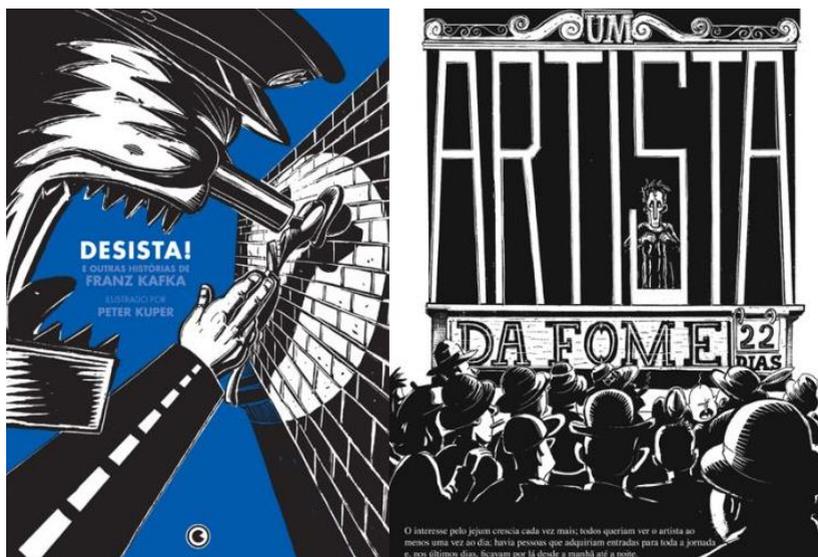
Fonte: Disponível em

<http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2016/05/1775981-leitor-e-abduzido-por-mundo-de-bulldogma-hq-de-wagner-willian.shtml>> Acesso em 06 de junho de 2017

Como última referência, as histórias adaptadas em quadrinhos denominadas como “Desista! e outras histórias de Franz Kafka”, lançado em 2008, têm seu papel. Considerada uma das melhores adaptações literárias em quadrinhos já produzida, Kuper conta alguns contos famosos de Franz Kafka utilizando uma narrativa diferente e intensa. Com seu tom satírico e ilustrações escuras que conversam com

o próprio texto, a HQ retrata de maneira divertida a interpretação do autor sobre os contos adaptados.

Figura 45 - *Desista! e outras histórias de Franz Kafka* (KUPER, 2008)



Fonte: Disponível em

<https://entretenimento.uol.com.br/album/peter_kuper_riocomicon_album.htm#fotoNav=2> Acesso em 12 de junho de 2017

5.7 PAINEL SEMÂNTICO

As referências visuais e conceituais alcançadas ao longo da pesquisa são geralmente inseridas no que pode ser chamado de painel semântico. No painel em questão foram reunidas imagens relevantes para roteirização e narrativa da HQ, contendo imagens para facilitar a produção da ambientação, personagens e até composição dos quadros.

5.8 ROTEIRO DA HQ

Todo Errado

História original por João Francisco Luz Souza

Roteiro e adaptação desenvolvidos por Dhiego Pires Cristofolini

Página 1

Quadro 1 – Plano geral de uma sala de apartamento. O local encontra-se arrumado. Uma mulher está deitada sob o sofá. Um alto contraste de luz e sombra produzido pelo sol de fim de tarde ilumina somente uma pequena quantidade da sala.

Onomatopeia: Tic Tac

Página 2

Quadro 1 – Plano detalhe de Laila acordando com uma expressão exausta.

Laila: Ugh...

Quadro 2 – Plano detalhe no relógio sob a mesa. O reflexo no vidro do relógio reflete a imagem do rosto de Laila.

Laila: Acho que cochilei.

Onomatopeia: Tic Tac

Quadro 3 – Laila levanta-se e senta sob o sofá com sua mão na cabeça como se estivesse com enxaqueca. Sua mão direita está enfaixada com pano e gasa.

Página 3

Quadro 1 – Plano em conjunto da sala. Laila está se recompondo após acordar. A silhueta de Roberta pode ser notada sentada na grande poltrona mal iluminada da sala.

Roberta – Sim, cochilou. Não está na hora dos seus remédios?

Quadro 2 – Primeiríssimo primeiro plano onde Laila olha para frente com uma expressão calma e vazia.

Quadro 3 – Plano em conjunto onde Laila olha diretamente para Roberta

que está escrevendo algo em seu caderno.

Onomatopeia: Beep Beep

Quadro 4 – Primeiríssimo primeiro plano. Laila abaixa a cabeça.

Laila: Não sei. Não lembro que horas tomei a última dose. Essa soneca no sofá acabou comigo.

Onomatopeia: Beep Beep

Quadro 5 – Laila coloca suas mão sob seus joelhos e começa a se levantar.

Roberta: Na dúvida tome um daqui a uma hora.

Onomatopeia: Beep Beep

Quadro 6 – Laila já de pé vai em direção ao despertador com passos cansados e espreguiçando-se.

Roberta: Vem acontecendo com frequência?

Onomatopeia: Beep Beep

Página 4

Quadro 1 – Laila estende sua mão e desliga o despertador.

Onomatopeia: Crash

Quadro 2 – Plano detalhe plongée mostra os pés de Laila direcionando-se para a janela.

Laila: Tem vezes que acordo passando mal.

Quadro 3 – Laila olha para a janela.. Um pequeno tumulto na rua está acontecendo

Laila: Tem vezes que não consigo voltar a dormir.

Quadro 4 – Câmera acima de Laila em Plano Médio em alto ângulo mostra toda a vista a qual a personagem contempla. Sua expressão é de indiferença. Uma batida leve entre dois carros na rua atraiu uma pequena multidão para o entorno do acidente.

Onomatopeia: Blá blá blá

Roberta: Tem alguma coisa te incomodando?

Quadro 5 – Plano em conjunto em baixo Ângulo na parte exterior do edifício mostra a multidão em volta dos carros danificados. Dois homens

estão brigando entre si se aproximando a passos largos e raivosos. É possível ver o prédio de onde Laila encheria a situação ao fundo.

Página 5

Quadros 1 e 2 – Plano detalhe mostra quando Laila abaixa a cabeça e dá um sorriso desesperançoso.

SFX: BLA BLA BLA

Quadro 3 – Laila toca seu reflexo no espelho enquanto esbanja um sorriso triste.

Laila: Tem sim.

Quadro 4 – Laila desvia o olhar da janela e olha para baixo enquanto arruma seu cabelo.

Laila: Quase tudo na realidade.

Quadro 5 – Plano médio sob Roberta mostra Laila virando novamente para Roberta com uma expressão triste.

Laila: Está ruim até para sair na rua.

Quadro 6 – Laila olha para o chão serrando os dentes e com suas sombrancelhas franzidas com uma expressão que confunde medo e ódio.

Laila: Tudo me irrita.

Página 6

Quadro 1- Plano detalhe mostra alguns itens sob a mesa da sala. Entre eles algumas bulas, papéis e um cinzeiro em formato de jacaré.

Roberta: E qual o motivo disso?

Quadro 2 – Ângulo olho de pássaro mostra toda a sala e ambos os personagens se encarando.

Laila: Não sei, acho que é por causa do tratamento e daquele caso que tive lá atrás, sabe?

Quadro 3 – câmera olho de minhoca sob a mesa com o cinzeiro direciona para Laila

Laila: Muita gente se afastou de mim, me sinto meio sozinha.

Quadro 4 – Plano detalhe sob uma moldura com a foto de Laila e mais

três amigos em um ponto turístico qualquer.

Roberta - Você não conheceu mais ninguém desde então?

Página 7

Quadro 1 – Plano americano da sala com mostra Laila andando a passos cansados até a cozinha.

Laila: Não.

Quadro 2 – Mesma câmera porém Laila está mais próxima da cozinha e coçando a própria cabeça.

Quadro 3 – Ângulo superior mostra todo o interior do banheiro. Pode-se notar pela porta entre aberta o cenário onde Laila e Roberta conversam. O espelho do banheiro está quebrado e tem sangue no chão e pia junto com os cacos do espelho.

Laila: Eu ando meio ranzinza demais, irritadiça demais.

Quadro 4 – Plano detalhe no espelho quebrado. Pelo reflexo pode-se notar a movimentação de Laila na cozinha.

Laila: Acho que a culpa é dos remédios, eu fico um pouquinho alterada.

Página 8

Quadro 1 – Laila se espreguiça

Quadro 2 – Laila olha para cafeteira

Quadro 3 – Laila vira-se para Roberta e aponta para a cafeteira sob o balcão.

Laila: Posso?

Quadro 4 – é possível notar o desinteresse de Roberta que continua sentada e escrevendo. Laila está pegando uma xícara de café no armário superior.

Roberta – Então não é melhor parar com eles?

Quadro 5 – Laila coloca a xícara em cima do balcão.

Laila: Nem pensar, eu acho que devo ficar bem pior sem eles.

Quadro 6 - Laila começa a inclinar a jarra de café para despejar o líquido na xícara.

Roberta: Tem certeza?

Quadro 7 – Plano detalhe no rosto de Laila que aparenta estar hesitante.

Página 9

Quadro 1 – Plano detalhe na xícara sendo preenchida pelo café. As ondas provocadas pelo líquido despejado deixam o reflexo do rosto de Laila no café turvo.

Laila: Certeza eu não tenho de nada, não sou médico.

Quadro 2 – Mesmo plano detalhe. O café já está completamente estável na xícara e enxergar o reflexo de Laila torna-se uma tarefa fácil.

Laila: Estou só morrendo de medo de ter uma recaída.

Quadro 3 – Laila pega o café

Roberta: E trocá-los, não pode?

Quadro 4 – Laila caminha com cuidado novamente para o sofá onde estava sentada.

Laila: O médico disse que ainda é cedo pra dizer se o que sinto é natural ou algum efeito colateral maluco. Disse que tem que dar mais um tempo de uso.

Página 10

Quadro 1 – Laila senta-se no sofá.

Roberta: Entendi. Eu acho que isso aí está fazendo mais mal do que bem.

Laila: Vai saber né.

Quadro 2 - Laila toma um gole do café.

Quadro 3 – Laila faz uma careta como se o café estivesse ruim ou amargo.

Quadro 4 – Plano detalhe no relógio que marca dez minutos para as 6 horas.

Quadro 5 - Plano de olho de peixe mostra toda a sala, os personagens permanecem em silêncio.

Roberta: É. E antes dessa sua condição, como estavam as coisas?

Página 11 e 12

Quadro 1 – Câmera sob o ombro. Laila olha para o relógio e começa a falar.

Laila: Estavam ruins mas era mais fácil de levar. Quero dizer, eu tinha menos uma preocupação, né? Agora bagunçou tudo e tenho que começar do zero.

Roberta: Relaxa, eu estou aqui do seu lado.

Laila: Obrigada por isso.

Roberta: Imagina.

Roberta: E aquele cara, que fim levou?

Laila: Foi-se embora também.

Laila: Quando contei meu problema ele foi parando de falar comigo.

Laila: Não puxou mais assunto, dava respostas curtas quando eu perguntava algo.

Laila: Não conversamos por uma semana ou qualquer coisa assim.

Onomatopeia: Bla bla bla

Página 13

Quadro 1 – Cena fora do prédio

Onomatopeia: Bla Bla Bla

Quadro 2 –Plano detalhe se aproxima do tumulto na rua. Os policiais seguram os dois homens pelas costas impedindo que se agridam fisicamente.

Homem 1: Você é um babaca!

Homem 2: Vai se foder cara, você vai pagar essa cagada que tu fez!

Página 14

Quadro 1 - Plano detalhe sob panfletos de viagens em cima da mesa, mostrando lugares como macchu picchu. Algumas notas fiscais também podem ser notadas ao lado dos panfletos.

Roberta: Complicado, mas e aquela viagem que você ia fazer?

Laila: Vai ter que ficar pra outra hora. O custo dos remédios são os olhos da cara, não posso me dar muitos luxos.

Laila: Quer um pouco de café?

Roberta: Não, obrigada. E teu irmão vem te ver?

Laila: Ele disse que vai fazer o possível pra adiar a vinda, mas que está atolado de trabalho de faculdade.

Laila: É bem foda ter irmão estudando em outro país.

Página 15

Quadro 1 – Laila já em pé parece estar procurando algo

Laila: Vem cá, você viu o meu celular?

Roberta: Não vi. E teus pais?

Quadro 2 – Laila continua olhando a sua volta.

Laila: Eles vêm dia sim dia não. A gente almoça junto sempre que pode.

Laila: Eu sei que eles estão preocupados, mas meio que fico irritado quando eles perguntam se estou bem de verdade.

Quadro 3 – Laila começa a ficar irritada.

Laila: Não, sério, cadê essa porra desse celular?

Página 16

Quadro 1

Roberta: Não sei. Quanto tempo vai durar esse tratamento?

Quadro 2 – Laila vê algo brilhando em baixo da poltrona onde Roberta esta sentada.

Quadro 3 – Plano abaixo da poltrona mostra Laila se estendendo para pegar o celular.

Quadro 4 – Laila levanta-se com o celular na mão e feliz como se tivesse encontrado algo extremamente precioso.

Laila: Finalmente achei essa merda!

Página 17

Quadro 1 – Celular mostra nenhuma mensagem e nenhuma ligação perdida.

Laila: Não sei, sinto que a vida toda. Semana que vem vou começar a ir no psicólogo e todas essas coisas. Estou nervoso, vou te contar, eu nunca confiei muito nessa história de psicólogo. Espero que ele fique me mostrando aquelas imagens como manchas, me lembra watchmen.

Roberta: Você está maluca.

Laila: Sim, completamente. Ei, acho que ta na hora. Aguenta aí que eu

vou lá tomar o remédio, posso?

Roberta: Tá certo, vai lá.

Página 18

Quadro 1 – Laila se espreguiça e vai até o banheiro.

Quadro 2 - Ao chegar no banheiro, é possível notar que é o mesmo mostrado nos quadros anteriores.

Quadro 3 - Laila se olha contra o espelho quebrado com um rosto cansado.

Quadro 4 - Laila abre o armário do banheiro e encontra dois comprimidos.

Quadro 5- Laila estende sua mão em direção ao comprimido.

Laila: Ao menos os comprimidos são pequenos, eu nunca fui muito boa com remédios. hahahaha.

Página 19

Quadro 1 - Laila ingere os comprimidos.

Quadro 2 - Vista superior em plano inteiro da sala mostra Laila estranhando não encontrar ninguém no cômodo.

Quadro 3 – Laila vasculha a cozinha.

Quadro 4 – Laila vasculha o quarto.

Quadro 5 – Laila deitada sob o sofá com um olhar espantado e confuso segura o frasco de comprimido na altura de seus olhos.

Quadro 6 – Plano detalhe sob o frasco contendo alguns comprimidos chacoalhando.

Laila : Ora.

Página 20

Quadro 1 - Grande plano geral mostrando o edifício e a rua, os carros que foram danificados na batida não estão mais ali.

5.10 ESCOLHA DAS FERRAMENTAS

Há pouco tempo a produção de uma História em Quadrinhos era em feita na maior parte das vezes pelo método tradicional. Sem o uso de computadores e utilizando apenas de ferramentas como o lápis, borracha, mesas de luz e nanquim, o processo era muito mais manual e complexo.

Porém com o avanço tecnológico e a rápida expansão de softwares para o meio artístico, muitos artistas e editoras passaram a aderir ao âmbito digital como método principal de criação de suas edições, devido à maior facilidade de alteração e menor custo de processo.

Embora ainda existam artistas que preferiram o método tradicional, para um artista independente muitas vezes o custo e tempo de produção de uma HQ partindo desse estilo pode ser muito elevado.

Partindo desses princípios, o método escolhido para a produção desse projeto foi o digital, já que todos os aparatos necessários já estavam à minha disposição.

5.10.1 Software gráfico

O processo digital é vantajoso por não necessitar de outras ferramentas além de um computador, mesa digitalizadora e softwares gráficos para diagramação e desenho. Seu baixo custo e maior velocidade de produção podem ser as oportunidades perfeitas para a produção de uma HQ por um autor independente. Atualmente, a etapa de colorização letragem e arte-finalização são feitas pelas grandes editoras como DC e Marvel totalmente pelo computador.

Os softwares proprietários da Adobe são ótimas opções para esses processos, contendo por exemplo o Adobe Photoshop, muito utilizado para a etapa de arte finalização e colorização.

Outro produto muito utilizado da Adobe é InDesign, criado especificamente para diagramação e projetos gráficos, possuindo ferramentas úteis para a definição de dimensão e junção das páginas assim como tipografia e letragem.

Esses dois softwares foram utilizados em suas versões denominadas como CS6, atualização que tenho maior facilidade para usar os componentes que necessito.

Por fim, podemos citar o programa Manga Studio, muito útil pela sua qualidade em simular ferramentas tradicionais como o nanquim e o lápis a partir de seus componentes. Sua facilidade para criar balões, quadros e letragem é também muito bem vista pelos profissionais dessa área.

5.10.2 Mesa digitalizadora

Essa ferramenta serve como um ótimo substituto do lápis, marcadores, pincéis e nanquins para os ilustradores que utilizam o meio digital para a produção de suas artes. A partir do uso de softwares específicos como os citados anteriormente a mesa digitalizadora simula esses aparatos diretamente na tela do computador, onde detalhes como pressão, opacidade e textura podem ser configurados e atendem muito bem a realidade em comparação ao uso de um lápis, caneta e papel.

Existem muitas mesas digitalizadoras no mercado, possuindo preços extremamente variados e com qualidade diretamente proporcionais ao que se deseja pagar.

No caso de *Historia non Grata*, a opção utilizada foi a Bamboo Wacom, considerada uma das melhores no mercado por seu custo/benefício. Essa linha saiu do mercado mas retornou a pouco tempo com seu sucessor similar, denominado Wacom One.

5.11 CENÁRIO

A história se passa em um pequeno apartamento situado em frente a um parque. A maioria das cenas se passa dentro da sala de estar, variando um pouco para a cozinha e banheiro do apartamento. Uma história entrelaçada à história principal passa na rua logo a frente do prédio onde fica esse apartamento.

5.12 PERSONAGENS

O conto adaptado possuía originalmente dois personagens masculinos um pouco mais reservados, detalhes alterados na adaptação por motivos narrativos.

A personagem principal é uma mulher denominada Laila que vive sozinha e possui problemas sérios para se relacionar com as pessoas e o mundo. Tais características são dadas por sua condição de saúde, representadas na trama como a necessidade de usar remédios, problemas de agressividade e dificuldade para sair na rua.

Como segundo personagem temos uma pessoa enigmática, muito pouco desenvolvida ao longo da trama. Aparentemente muito curiosa, pergunta sobre a vida de Laila com frequência, como se estivesse preocupada. A relação de ambas relembra muito o cuidado e amizade entre psicólogo e paciente.

6. PRODUÇÃO DA HQ

Ao desenvolver a HQ deve-se manter o foco na metodologia utilizada. Devemos gerar ideias, testar protótipos, fazer escolhas e por fim implementá-las. Ideias foram geradas em inúmeros momentos, desde a criação da história até a concepção da página final.

O processo de produção de uma edição de histórias em quadrinhos é demorada e trabalhosa, envolvendo as etapas de roteirização, construção de thumbnails, rough ou também chamados de esboço a parte de penceling, inking e finalmente a letragem. Embora essas etapas sejam focadas especialmente para o método tradicional de produção, todas foram seguidas rigorosamente por mim para evitar qualquer dificuldade ao longo do caminho.

Esse tópico trata desse processo de produção até o formato considerado final da HQ Historia Non Grata em quadrinhos.

6.1 CONTO ADAPTADO

O conto Todo Errado (encontrado no apêndice A desse documento) é um pouco diferente da grande maioria. Isso se faz pela sua grande quantidade de diálogos e pouca descrição das ações dos personagens e ambiente.

A história original gira em torno de uma conversa entre dois personagens sem nome situados em uma sala de estar. O conto começa quando o personagem 1 acorda se queixando de um grande desconforto após ter dormido no sofá da sala.

O segundo personagem logo levanta algumas perguntas para continuar uma discussão que haviam iniciado anteriormente. A conversa continua com os relatos e queixas que o personagem 1 possui em sua vida, como suas relações amorosas, problemas com doenças e auto estima.

Logo percebemos que toda a conversa envolve somente o personagem 1, momento que passa um sentimento de relação entre psicólogo e paciente. Tal suposição é logo quebrada ao notar que a relação dos dois é muito mais próxima e questões como tomar remédios e procura de um profissional que possa lhe ajudar se torna algo recorrente.

Após uma longa conversa personagem 1 repara que está na hora de tomar seu remédio, interrompendo toda a conversa para ir tomar sua dose.

Ao voltar para a sala de estar depois de fazer o que devia, o personagem I repara que não tem ninguém no local, fazendo com que repare finalmente que estava alucinando todo o tempo e conversando apenas com si mesmo.

A partir desse conceito a adaptação tornou-se algo muito mais livre e abrangente, onde seria possível a produção de um roteiro com foco em ângulos de câmera e ações de personagens que poderiam mudar a narrativa da história.

6.2 ADAPTAÇÃO

Para o começo da adaptação é necessário primeiro entender a obra original e como o autor representa o que queria dizer. Portanto, a leitura metódica e entendimento das ações e personalidades dos personagens é essencial para que então seja possível mostrar nossa interpretação como leitores.

Inicialmente foi necessária uma conversa e leitura direta com o autor para total entendimento da história. A partir deste ponto foram analisadas partes que realmente são essenciais para a trama, as quais não devem ser alteradas e detalhes menores que podem ser descartados ou alterados para melhor desenvolvimento da adaptação.

Pela adaptação se tratar de uma obra diferente da original, podemos alterar detalhes que realmente não interfiram no escopo geral da trama, como a mudança dos personagens para o sexo feminino.

Outra mudança aplicada foi a personalidade da personagem principal, alterada para uma pessoa mais ativa e incisiva, peculiaridades representadas pelo maior uso de xingamentos e falta de receio ao mexer, andar e pegar objetos dentro do apartamento.

Alguns personagens foram aderidos à trama, seus papéis aglomeram-se em um acidente de carro que ocorreu na rua em frente de onde Laila e a segunda personagem chamada Roberta estão conversando. Essa segunda pequena história serve para reforçar algumas falas de Laila e sua condição mental representada no final da trama.

6.3 LAYOUT DA PÁGINA

Papéis para quadrinhos possuem suas dimensões, sangria e área para texto e quadrinhos já definidos na hora da impressão. Isso facilita o trabalho do artista na hora de ilustrar.

Em seu grande número a sangria possui um tamanho de 3mm,

tamanho considerado universal para qualquer projeto editorial, seja ele uma revista, livro ou história em quadrinhos.

A maior diferença vem do tamanho do papel a ser impresso e a área dos quadrinhos definida, sendo comumente utilizado a distância de 5mm das bordas da página mas sua dimensão pode mudar dependendo da editora que produz o papel.

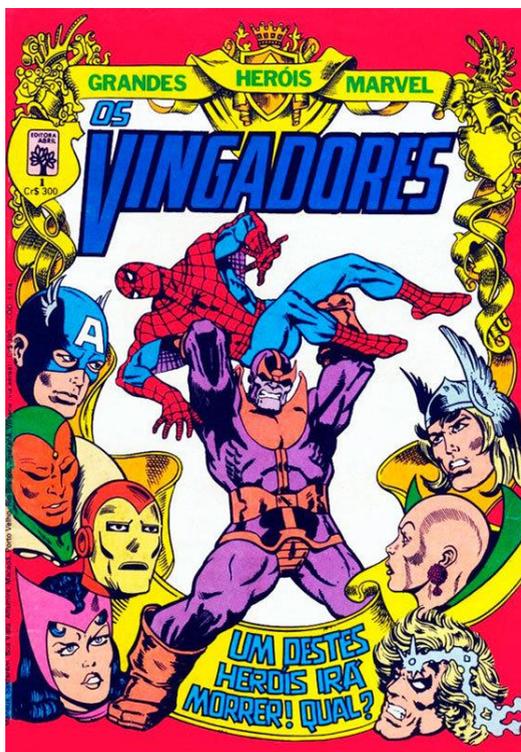
Geralmente artistas de quadrinhos utilizam o papel já fornecido pela editora ao qual são cotratados. Seus formatos são dos mais variados, possuindo algumas médias entre essas dimensões. Os papéis mais utilizados são:

6.3.1 Formatinho

O formatinho, perfeito para revistas com tirinhas e histórias curtas e comumente utilizado em quadrinhos como os publicados pela Disney e Turma da Mônica possui um formato próximo ao A5, diminuindo o custo de produção.

O problema desse formato é justamente tamanho pequeno em comparação aos outros. Possuindo uma dimensão de 13cm x 21cm pode dificultar a leitura de desenhos mais complexos, sendo necessário uma simplificação dos traços do artista.

Figura 48 - Os Vingadores em formatinho



Fonte: Disponível em < <http://www.universohq.com/recordatorio/formatinho-ou-formato-americano-qual-o-tamanho-ideal-para-um-bom-gibi-de-super-heroi/> >
Acesso dia 02 de novembro de 2017

6.3.2 Formato americano

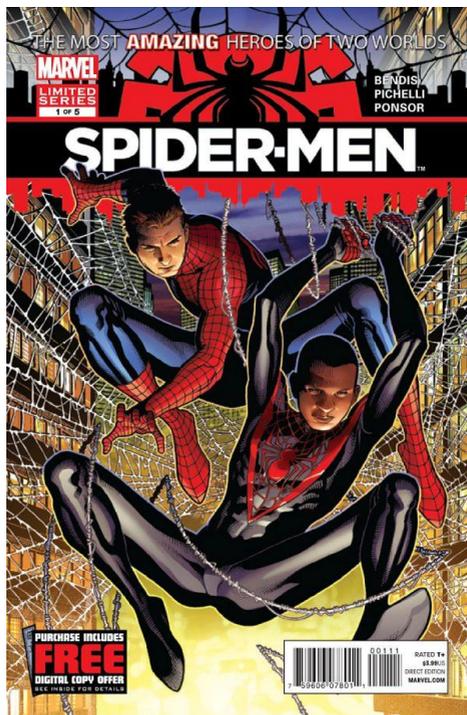
Conhecido também como comic book é o formato mais usado atualmente para a produção de quadrinhos norte americanos por possuir dimensões de 17cm x 26cm. Seu tamanho se destaca dos outros por facilitar a leitura do quadrinho.

Seu custo de impressão é maior que o formatinho, fazendo com que normalmente a editora a opte por uma capa mais fina e finalização em grampo ou uma capa em lombada por um preço muito mais elevado.

Vale ressaltar que o consumidor de histórias em quadrinhos tende a não entender o valor dos quadrinhos no mercado devido ao

indivíduo acreditar que o único custo da produção é a impressão, o que é um pensamento equivocado, uma vez que ainda deve-se levar em conta a mão de obra de quem trabalha na edição, assim como os equipamentos necessários e até a energia gasta.

Figura 49 - Os Vingadores em formatinho

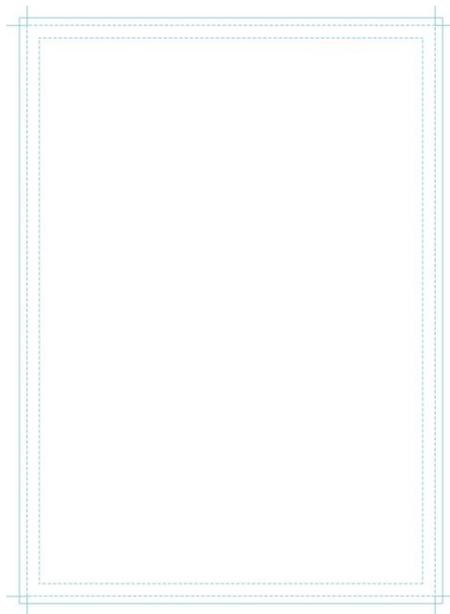


Fonte: Disponível em < <https://www.bleedingcool.com/2017/02/02/nice-guy-brian-bendis-sends-box-comics-young-spider-man-hit-car/> > Acesso em 02 de novembro de 2017

Embora existam outros formatos no mercado, seus tamanhos são muito específicos para algumas editoras e formatos de publicação, como o formato Magazine, utilizado pela EC Comics em 1954 para a Revista MAD.

A partir da análise desses exemplos, um formato específico que atendesse o custo benefício da História non Grata em quadrinhos foi formulado.

Figura 50 - Layout de Historia non Grata em quadrinhos



Fonte: Autoral

O formato possui dimensões de 16,5cm x 23cm, compostos com sangrias de 3mm e uma distancia de margem de 3mm entre os limites da páginas. Essa dimensão não compromete tanto os detalhes do desenho no papel e seu custo de impressão é menor em comparação ao formato americano, detalhe importante para um artista independente.

6.4 THUMBNAILS

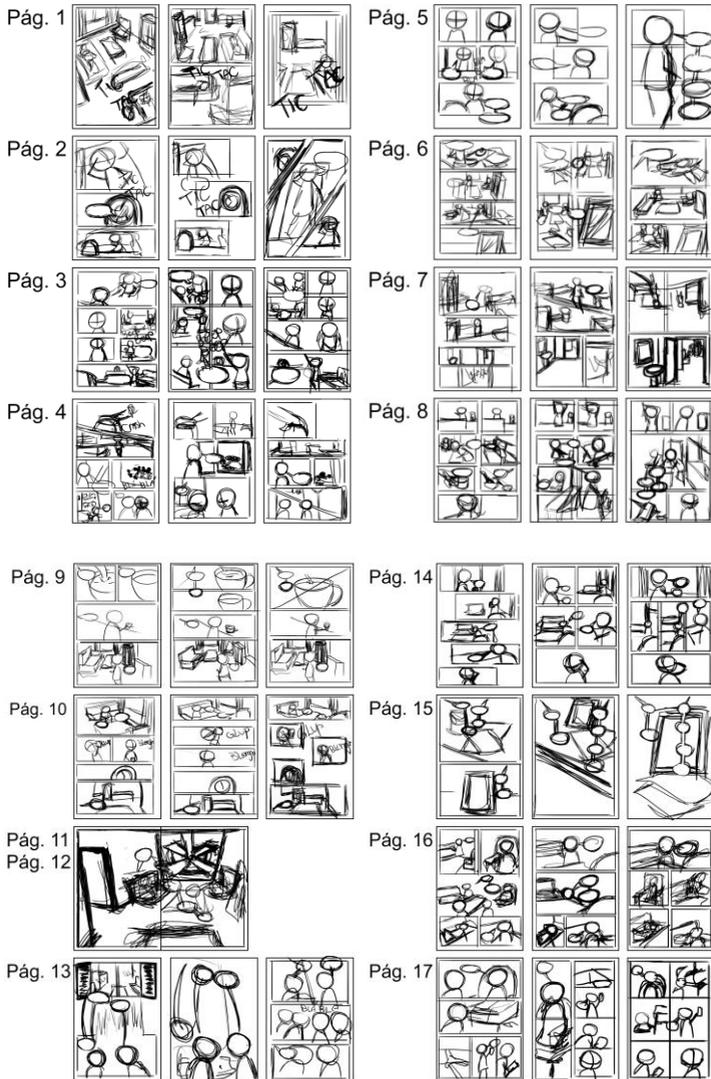
Thumbnail é a versão em miniatura da página final da história em quadrinhos, sendo caracterizado pelo seu desenho extremamente grosseiro em forma de rascunho e sua dimensão pequena. Seu objetivo é fazer com que o ilustrador transpasse as informações do roteiro de forma concisa na miniatura de uma página, facilitando a visualização da

disposição dos quadrinhos e imagens podem realmente ser replicados em uma página de tamanho real.

Com o formato das páginas definido, a construção dos thumbnails torna-se mais fácil, uma vez que as dimensões praticamente definidas impedem o erro na hora de passar as ilustrações do thumbnail para a página real.

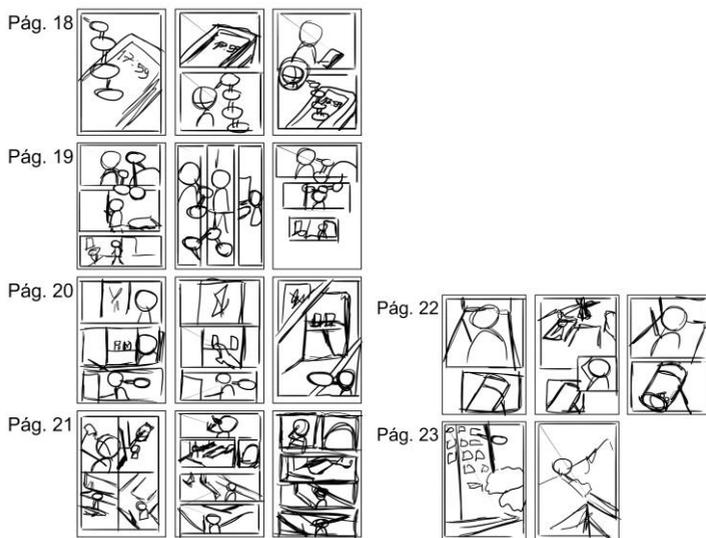
O roteiro foi revisado e adaptado em três disposições diferentes da mesma página. Como designer, sei que a primeira opção que temos em mente nem sempre é a ideal, sendo necessário pelo menos algumas alternativas para trazer a melhor idéia para a etapa final do desenho.

Figura 51 - Opções de Thumbnails pp. 1 a 17



Fonte: Autoral

Figura 52 - Opções de Thumbnails pp. 18 a 23



Fonte: Autoral

Com as thumbnails completas, foi idealizado um procedimento para ajudar na definição das páginas finais. Uma pesquisa foi efetuada com 10 pessoas que não conheciam a história. Cada uma deveria escolher uma dentre as três opções listadas em cada página.

A partir dessas escolhas as thumbnails com maiores votos seriam escolhidas. Curiosamente quase todas as páginas tiveram votos extremamente unilaterais, o que facilitou a escolha das páginas.

Os thumbnails que tiveram votos espalhados igualmente ou muito próximos tiveram a opção escolhida por mim com peso de diferenciação entre outras páginas e formato mais adequado para a narrativa. Os thumbnails escolhidos foram os seguintes:

Figura 53 - Thumbnails escolhidos



Fonte: Autoral

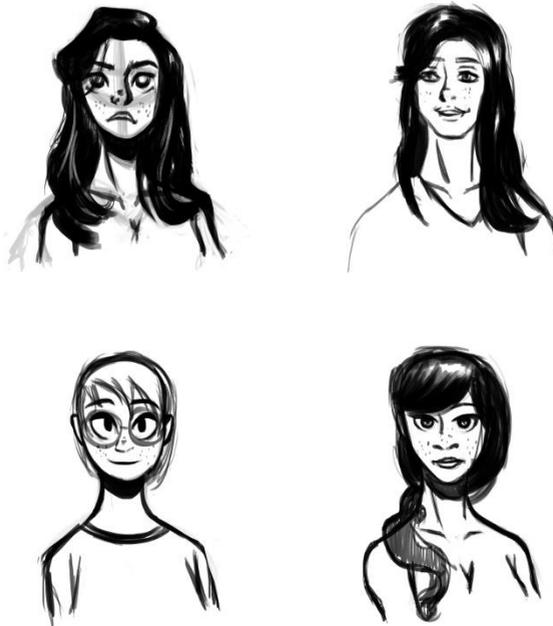
Os thumbnails foram colocados um ao lado do outro para analisar se existe uma unidade para narrar a história que desejo contar.

Vale ressaltar que embora essa seja a etapa final dos thumbnails, páginas ainda poderiam ser adicionadas ou removidas de acordo com a narrativa da história.

6.5 DESIGN DE PERSONAGEM

Definido o perfil para a personagem foi iniciado o desenvolvimento dos esboços. Tal etapa envolveu os atributos necessários para a representação visual como o estudo da forma física de Laila, gênero, cabelo, estatura, cor e estilo de traço.

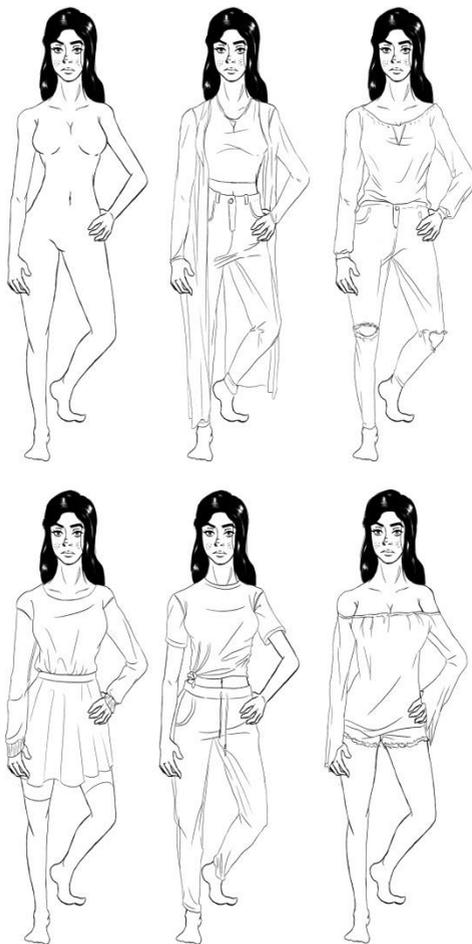
Figure 54 - Escolha de estilo da personagem



Fonte: Autoral

Após criar as alternativas coube selecionar as características que melhor se atrelavam com a narrativa da história. Uma pesquisa de vestuário foi efetuada para a construção estética de Laila. Suas vestes deveriam ser compostas de roupas casuais e confortáveis, para condizer com a personalidade da personagem e o ambiente.

Figura 55 - Escolha de roupas da personagem



Fonte: Autorial

Figura 56 - Roupa escolhida



Fonte:Autorial

Por fim, após selecionar o modelo da personagem, um modelo de rosto com os ângulos principais da face de Laila foi criado para proporcionar uma visualização melhor da tridimensionalidade. Esse método é importante como referência na hora da produção das páginas.

Figura 57 - Modelo de rosto da personagem



Fonte: Autoral

6.6 ROUGH PENCIL

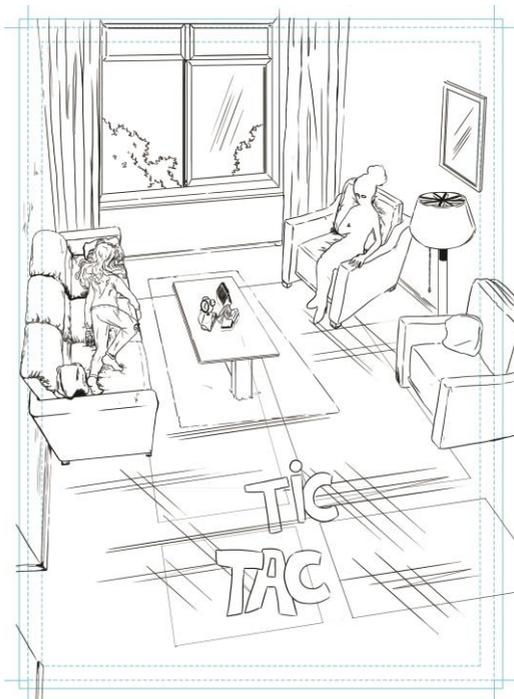
Chamado também de esboço, essa etapa contempla o desenvolvimento das páginas em quadrinhos. Geralmente esta etapa é feita de modo tradicional pelos profissionais no mercado porém nada impede que toda a composição e estudo seja feita a partir do computador. Portanto, os rough pencils assim como quase todo o resto do processo foram produzidos digitalmente com o uso do software Adobe Photoshop e o layout antes criado.

Foram então revisados a cena, a quantidade de quadros por páginas, a disposição e formato dos quadrinhos e os planos de enquadramento e composição. Vale salientar que a etapa de thumbnail e roteiro faz parte da idealização assim como o rough pencil, portanto a quantidade e disposição dos quadros e páginas podem variar entre etapas de acordo com a necessidade do ilustrador e diagramador.

Como a história se desenvolve em somente dois cenários (a rua e o apartamento) buscou-se a aplicação de várias opções de ângulos de câmera. Isso impede a monotonia das páginas e proporciona uma experiência nova a cada etapa da história.

Câmeras abertas como o plano geral foram utilizados para ambientar o leitor em relação ao cenário e transmitir uma visão ampla do cenário.

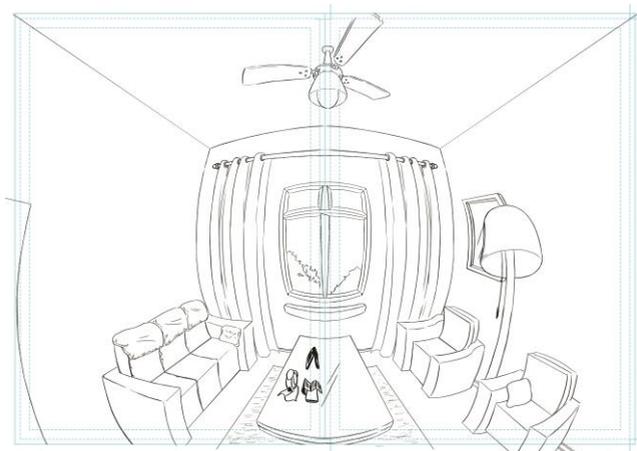
Figura 58 - Esboço de plano geral em *Historia non Grata*



Fonte: Autoral

Outro exemplo disso é a splash page (ou também chamado de página dupla). Sua intenção é mostrar o panorama geral do cenário de modo a não ser repetitivo, utilizando da câmera olho de peixe. Esse tipo de câmera tem como características a visão e proporções distorcidas da realidade.

Figura 59 - Spread em olho de peixe em Historia non Grata



Fonte: Autoral

Porém, como o enredo se desenvolve em um ambiente pequeno com muita relação interpessoal entre os personagens, planos médios e curtos foram bastante utilizados. Planos nesse estilo amplificam e facilitam a visualização de expressões dos personagens.

Outros planos importantes para a narrativa foram os plano detalhe e fechado que tem como objetivo a aproximação dos objetos importantes para a trama.

Figura 60 - Esboço de primeiríssimo plano em Historia non Grata



Fonte: Autoral

Figura 61 - Esboço de meio primeiro plano em Historia non Grata



Fonte: Autoral

Figura 62 - Esboço de plano americano em Historia non Grata



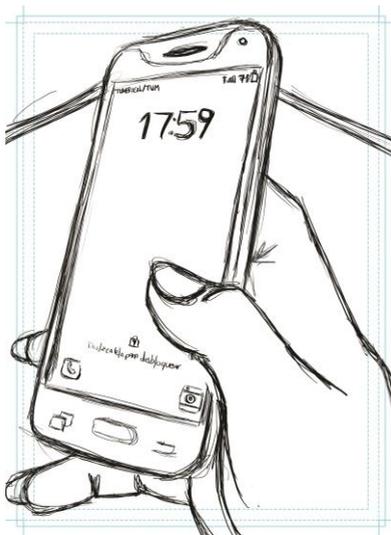
Fonte: Autoral

Figura 63 - Esboço de plano detalhe em Historia non Grata



Fonte: Autoral

Figura 64 - Esboço de plano fechado em Historia non Grata

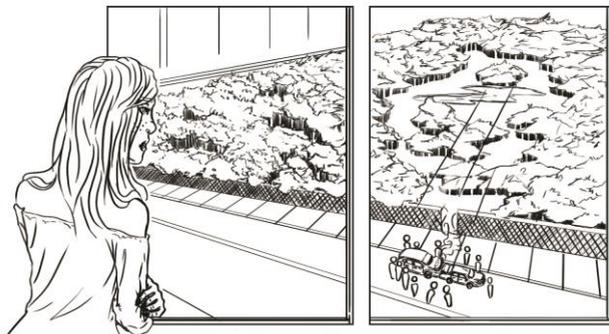


Fonte: Autoral

Todos os quadros da adaptação possuem formatos retangulares. Embora a maioria dos quadros possua essa forma, as opções de composição não foram reduzidas, sendo possível a formação de ilustrações que vazem a borda dos quadros e até transformar o que deveria ser um quadro em uma ilustração do ambiente.

A página 4 por exemplo foi composta de tal maneira que as bordas do quadro representem as hastes da janela, salientando a imagem de Laila fora desses quadros.

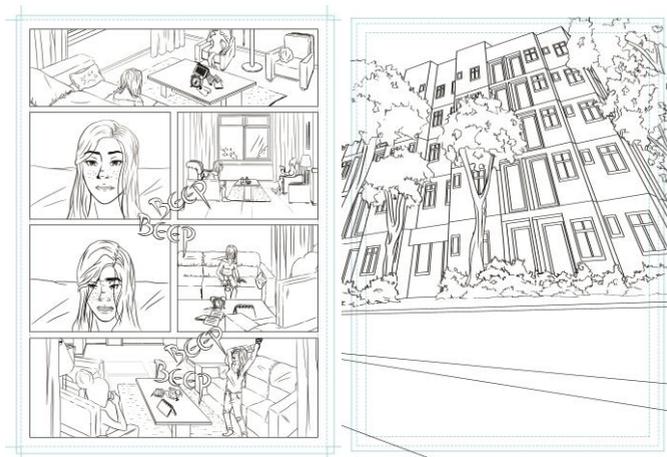
Figura 65 - Quadro compõe a imagem em Historia non Grata



Fonte: Autoral

No exemplo a seguir foi utilizado a hierarquia de quadros para demonstrar as ações dos personagens. É possível notar que quadros com movimentos corporais ou que necessitam de uma ambientação possuem quadrinhos maiores. Já cenas que envolvem expressão facial da personagem quadros mais curtos foram definidos.

Figura 66 - Variação do tamanho dos quadrinhos, pag. 3 e 21

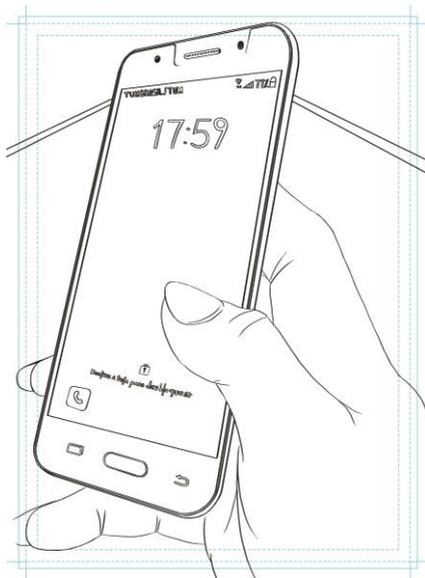


Fonte: Autoral

6.7 TIGHT PENCIL

Na etapa de tight pencil foi efetuada a limpeza do esboço, focando somente no refinamento da composição e a silhueta dos personagens e ambiente.

Figura 67 - Penceling da página 17

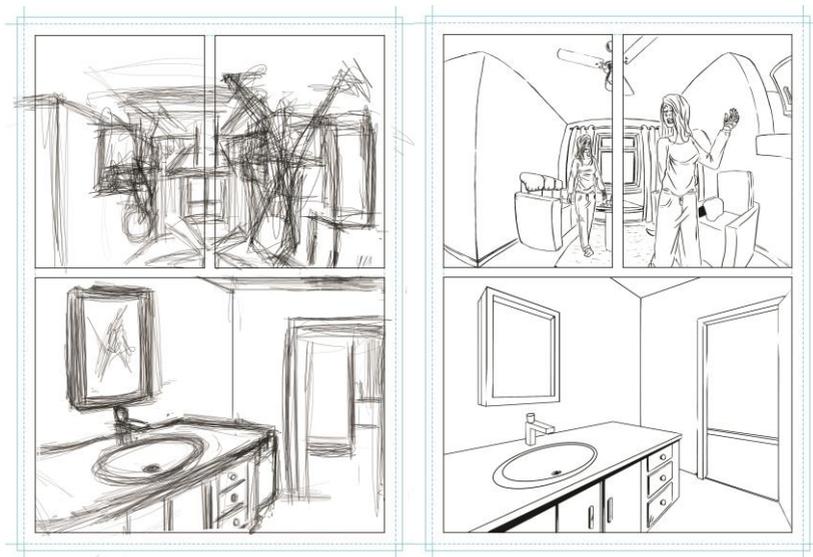


Fonte: Autoral

Para a produção do tight pencil a camada de rough pencil teve sua opacidade diminuída e assim uma nova camada de pincéis digitais foram passadas por cima.

As formas ainda não definidas no rough pencil foram ajustadas nessa etapa para facilitar a etapa do inking.

Figura 68 - Comparação entre esboço e penceling p. 7



Fonte: Autoral

6.8 INKING

Após definir o traço final da HQ, o refinamento final entra em ação. Utilizando um pincel digital que replique o nanquim, as sombras mais fortes e tons de preto foram definidos.

Figura 69 - Comparação entre *penceling* e *inking* p. 7



Fonte: Autoral

Deve-se sempre levar em conta o balanceamento entre branco e preto da composição, mantendo uma quantidade homogênea entre os dois.

Objetos mais escuros como o cabelo da personagem ou objetos metálicos como o caso do relógio mostrado a seguir recebem uma quantidade maior de preto em sua arte finalização. Essa característica fortalece a diferença entre esses objetos em comparação a elementos mais claros do cenário.

Figura 70 - Inking da página 2



Fonte: Autoral

6.9 COR

História non Grata em quadrinhos tem como objetivo a impressão em massa em preto e branco. Essa escolha é necessária devido ao custo muito menor de impressão em comparação a edições de páginas coloridas. Portanto, para definir as cores vários tons de preto foram escolhidos para diferenciar alguns objetos do cenário.

Um desses exemplos é a calça da personagem Laila, renderizada com o tom de preto mais escuro do resto do cenário.

Figura 71 - Comparação entre inking e cor p. 7



Fonte: Autoral

6.10 SHADING

Shading ou sombreamento tem como objetivo a ambientação do cenário. Ao utilizar tons mais claros da cor preta como sombra, pode-se passar um efeito de luz e sombra, o que incrementa a profundidade e aumenta o realismo da composição.

Figura 72 - Comparação entre cor e shading p. 7



Fonte: Autoral

O sombreamento pode causar sentimentos diferentes em um mesmo desenho dependendo do que o ilustrador deseja passar. Geralmente ambientes mais escuros tendem a transmitir a sensação de suspense e densidade, peças-chaves para essa história em quadrinhos.

No caso a seguir é possível notar a diferença causada pela adição de sombreamento na composição. A ideia é transmitir a sensação de tristeza e melancolia.

Figura 73 - Shading da p. 9



Fonte: Autoral

6.11 LETRAGEM

Com as ilustrações prontas chegou-se na etapa da letragem, onde os balões de falas dos personagens são inseridos nas páginas finalizadas.

Levou-se em conta o tipo e formato dos balões geralmente inseridos em quadrinhos. A fonte utilizada para a letragem foi a Komika text com tamanho de 12 pontos, tamanho considerado apropriado para leitura e comumente inserida em histórias e quadrinhos ocidentais e traduções.

Figura 74 - Balões de fala de personagem 1



Fonte: Autoral

Para impedir a confusão do leitor ao entender qual fala pertence a qual personagem, uma diferenciação entre os balões foi necessária, onde a única personagem que não tem sua silhueta totalmente preta teve seu balão no formato oval e na cor branca.

Já para os outros personagens o retângulo arredondado na cor preta com suas bordas em branco foi escolhida e a fonte de suas falas passaram a ser da cor branca.

Figura 75 - Balões de fala de personagem 2



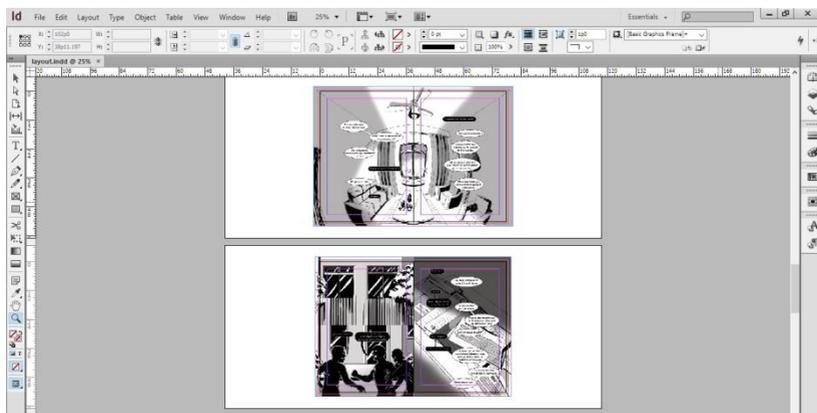
Fonte: Autoral

6.12 DIAGRAMAÇÃO

Para finalizar a construção do miolo da história em quadrinhos a diagramação e junção das páginas foram produzidos no software Adobe InDesign.

Após a criação do documento com as dimensões corretas da HQ, as imagens feitas anteriormente foram transferidas para o InDesign onde foram redimensionadas e inseridas de acordo com as medidas de sangria e dimensão dos quadros. Essa foi a última etapa para conferir a legibilidade dos quadrinhos e falas.

Figura 76 - Diagramação no software Adobe InDesign

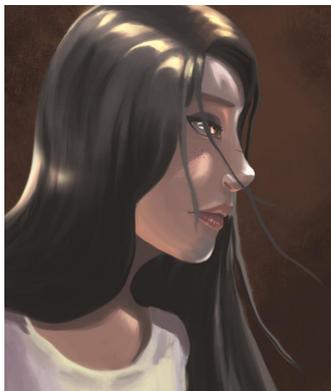


Fonte: Autoral

6.13 CAPA E FINALIZAÇÃO

Por fim do processo a ilustração da capa foi produzida condizendo com as dimensões do formato final do projeto. Buscou-se nessa ilustração a passagem pelo meio das cores terrosas um tom mais melancólico da história, transmitidos também pela feição da personagem principal aparentemente preocupada. A imagem foi inserida também na prancha de apresentação final e exposta nos corredores do centro de comunicação e expressão da Universidade Federal de Santa Catarina.

Figura 77 - Ilustração da capa



Fonte: Autoral

Com a ilustração finalizada, o layout da capa foi produzido na cor preta apresentadas na contra capa e lombada. Tal cor foi escolhida por representar o tom de suspense da trama e o pouco uso dessa cor para capas de histórias em quadrinhos no mesmo estilo, trazendo uma estratégia de visualização do produto em uma prateleira ou exposição. Na contra capa encontram-se uma sinopse do conto e um breve resumo do autor dos contos originais e eu, o produtor dessa adaptação literária.

Figura 78 - Capa finalizada



Fonte: Autoral

7. CONCLUSÃO

Esta HQ contempla um dos quarenta contos que compõem a série *Historia non grata*, portanto, sua possibilidade de expansão é extremamente válida, já que a produção e futura serialização da adaptação desses contos é um caminho extremamente palpável.

Este projeto de conclusão de curso servirá então como ferramenta de estudo para outros que desejam conhecer mais sobre a linguagem das histórias e quadrinhos, processo de produção e como essa mídia pode ser utilizada como uma adaptação literária.

Portanto, assim como este projeto me fez crescer pessoalmente e profissionalmente, espero que seja de grande ajuda para outros interessados nesse assunto tão complexo e cativante que é o uso das histórias em quadrinhos como ferramenta midiática de adaptações literárias.

REFERÊNCIAS

AMBROSE, Gavin; HARRIS; Paul. Basics Design 08: Design Thinking. Reino Unido: Ava Publishing, 2010. 200p ISBN 9782940411177

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. NBR 10520: informação e documentação: citações em documentos: apresentação. Rio de Janeiro, 2002.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. NBR 6024: informação e documentação: numeração progressiva das seções de um documento escrito: apresentação. Rio de Janeiro, 2012.

BARBIERI, Daniele, Los lenguages del cómic. Barcelona, Paidós, 1998.

DESIGN COUNCIL, 2005. Eleven lessons: managing design in eleven global brands: A study of the design process. Disponível em: <[http://www.designcouncil.org.uk/sites/default/files/asset/document/Elev enLessons_Design_Council%20\(2\).pdf](http://www.designcouncil.org.uk/sites/default/files/asset/document/Elev enLessons_Design_Council%20(2).pdf)>. Acesso em 10 de maio 2017.

DIEL, Eliane. Histórias em Quadrinhos - Uma Poderosa Ferramenta Pedagógica. Mato Grosso, 2017. Disponível em: <<https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/educacao/historia-s-em-quadrinhos-uma-poderosa-ferramenta-pedagogica/19466>> Acesso em 13 de abril de 2017

EISNER, Will. Narrativas Gráficas. 2a ed. Tradução de Leandro Luigi Del Manto. São Paulo: Devir Livraria, 2008.

KNEECE, Mark. The art of comic book writing: The Definitive Guide to Outlining, Scripting, and Pitching Your Sequential Art Stories. Estados Unidos: Watson-Guptill Publications, 2015.

MCCLLOUD, Scott. Desenhando quadrinhos: os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels. Tradução de Roger Maioli dos Santos. São Paulo: M. Books, 2008. 264p ISBN 9788576800262

MCCLLOUD, Scott, Desvendando os quadrinhos: história, criação, desenho, animação, roteiro. São Paulo: M. Books, 2005. 217p. ISBN 8589384632

MORE: Mecanismo online para referências, versão 2.0. Florianópolis: UFSC Rexlab, 2013. Disponível em: <<http://www.more.ufsc.br/>>. Acesso em 22 de agosto de 2017

PROENÇA, Graça. História da arte. São Paulo: Editora Ática, 2010.

RISSO, Eduardo. Composicion Y Narrativa de Historieta: Comic Composition in Storytelling. Editorial Dicese, 2000. 80p ISBN 9789872799854

SÓ PORTUGUÊS. 10 - Interjeições. Porto Alegre, 20??. Disponível em: <<http://www.soportugues.com.br/secoes/morf/morf89.php>>. Acesso em 10 de abril de 2017

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo; FIGUEIRA, Diego. Quadrinhos e Literatura: diálogos possíveis. São Paulo: Criativo, 2014. 264p ISBN 9788564249509

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo. Quadrinhos na educação: na rejeição à prática. São Paulo: Editora Contexto, 2009. 224p ISBN 9788572444453

APÊNDICE A: O CONTO ADAPTADO

Todo Errado

“*Acho que cochilei*”

“Sim, cochilou. Não está na hora dos seus remédios?”

“*Não sei. Não lembro que horas tomei a última dose. Essa soneca na poltrona acabou comigo.*”

“Na dúvida tome um daqui a uma hora.”

“*Sim. Tive sonhos horríveis, nossa.*”

“Vem acontecendo com frequência?”

“*Noite sim, noite não. Tem vezes que acordo passando mal, tem vezes que não consigo voltar a dormir.*”

“Tem alguma coisa te incomodando?”

“*Tem sim, quase tudo na realidade. Está ruim até pra sair na rua. Tudo me irrita.*”

“E qual o motivo disso?”

“*Não sei. Acho que é por causa do tratamento e daquele caso que tive lá atrás, sabe? Muita gente se afastou de mim, me sinto meio sozinho.*”

“Você não conheceu mais ninguém desde então?”

“*Não, eu ando meio ranzinza demais, irritadiço demais. Acho que é culpa desses remédios, eu fico um pouquinho alterado.*”

“Então não é melhor parar com eles?”

“*Nem pensar, eu acho que devo ficar bem pior sem eles.*”

“Tem certeza?”

“*Certeza eu não tenho de nada, não sou médico. Estou só morrendo de medo de ter uma recaída.*”

“E trocá-los, não pode?”

“O médico disse que ainda é cedo pra dizer se o que sinto é natural ou algum efeito colateral maluco. Disse que tem que dar mais um tempo de uso.”

“Entendi. Eu acho que isso aí está fazendo mais mal do que bem.”

“Vai saber né?”

“É. E antes dessa sua condição, como estavam as coisas?”

“Estavam ruins mas era mais fácil de levar. Quero dizer, eu tinha menos uma preocupação, né? Agora bagunçou tudo e tenho que começar do zero.”

“Relaxa, eu estou aqui do seu lado.”

“Obrigado por isso.”

“Imagina. E aquela garota, que fim levou?”

“Foi-se embora também. Quando contei meu problema ela foi parando de falar comigo. Não puxou mais assunto, dava respostas curtas quando eu perguntava algo. Não conversamos faz uma semana ou qualquer coisa assim.”

“Complicado. E aquela viagem que você ia fazer?”

“Vai ter que ficar pra outra hora. O custo do tratamento e dos remédios são os olhos da cara, não posso me dar muitos luxos. Você tem horas?”

“Não, desculpa. E teu irmão vem te ver?”

“Ele disse que vai fazer o possível pra adiar a vinda, mas que está atolado de trabalho de faculdade. É bem foda ter irmão estudando em outro país. Vem cá, estou morrendo de medo de perder a hora, viu meu celular?”

“Não vi. E teus pais?”

“Eles vêm dia sim dia não. A gente almoça junto sempre que pode. Eu sei que eles estão preocupados, mas meio que fico irritado quando eles perguntam se estou bem de verdade. Não, sério, cadê meu celular?”

“Não sei. Quanto tempo vai durar esse tratamento?”

“Achei o celular, eu estava sentado em cima dele. Não sei, sinto que a vida toda. Semana que vem vou começar a ir no psicólogo e todas essas coisas. Estou nervoso, vou te contar, eu nunca confiei muito nessa história de psicólogo. Espero que ele fique me mostrando aquelas imagens com manchas, me lembra Watchmen.”

“Você está maluco.”

“Sim, completamente. Ei, acho que tá na hora. Aguenta aí que eu vou lá tomar o remédio.”

“Tá certo, vai lá.”

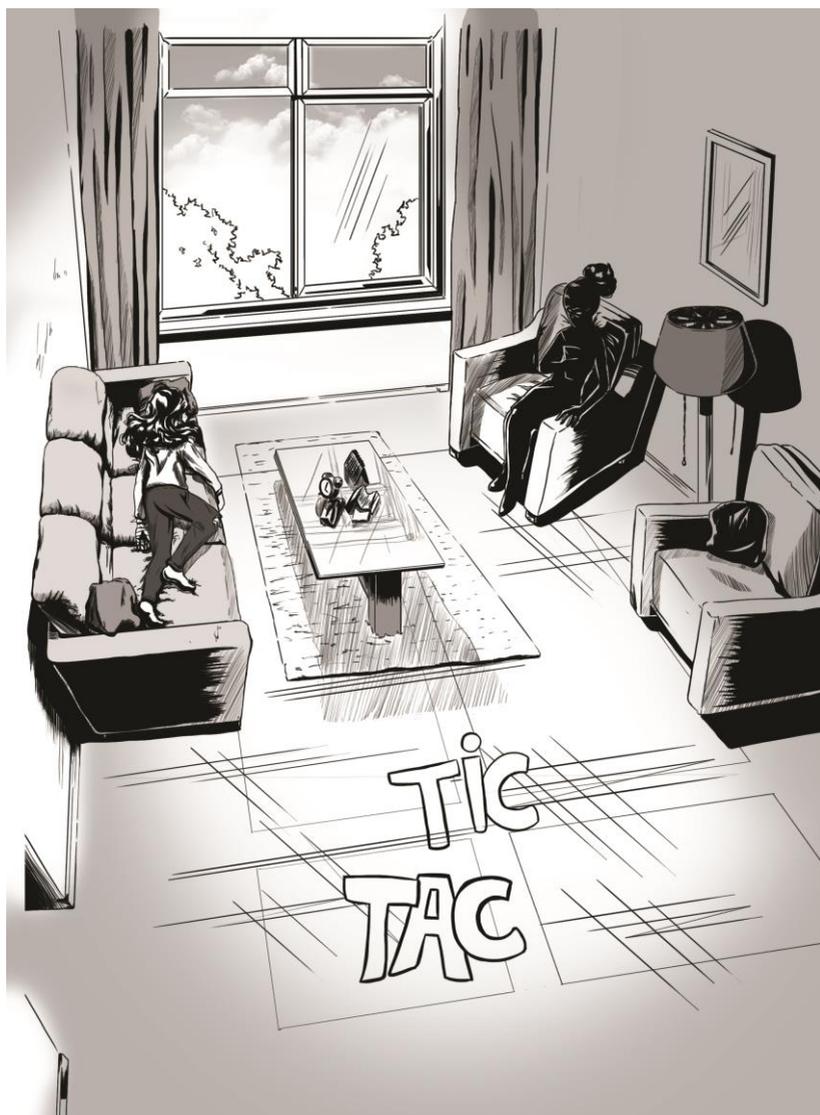
Levantou-se ainda com as pernas meio amortecidas das horas que passou dormindo sentado. Sentiu uma leve dor de cabeça enquanto caminhava até a cozinha. Pegou o frasco branco que repousava em cima do balcão e retirou dois pequenos comprimidos de dentro. Ingeriu ambos com um copo de água da torneira. Ainda com o frasco em mãos, caminhou até a sala novamente.

“Ao menos os comprimidos são pequenos, eu nunca fui muito bom com remédios.”

Achou estranho não encontrar ninguém na sala. Vasculhou ainda os outros cômodos do apartamento, mas não havia ninguém além dele. Ainda incerto, caiu na poltrona novamente e ouviu o chocalhar dos comprimidos dentro de seu recipiente. Num estalo de lucidez, segurou o remédio em frente aos olhos.

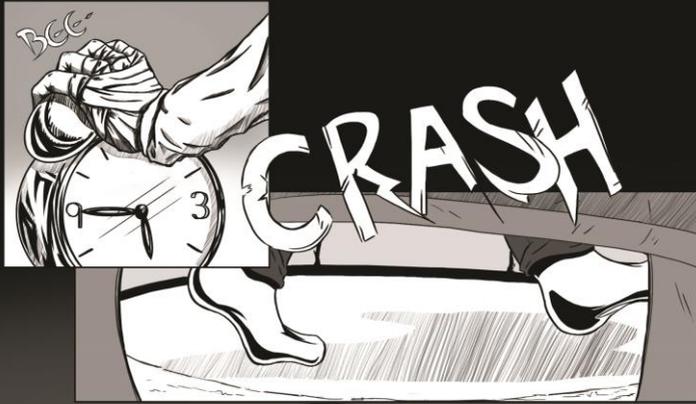
“Ora, mas eu sou todo errado mesmo.”

APÊNDICE B: PÁGINAS FINALIZADAS









Tem vezes que acordo passando mal.

Tem vezes que não consigo voltar a dormir.



Tem alguma coisa te incomodando?











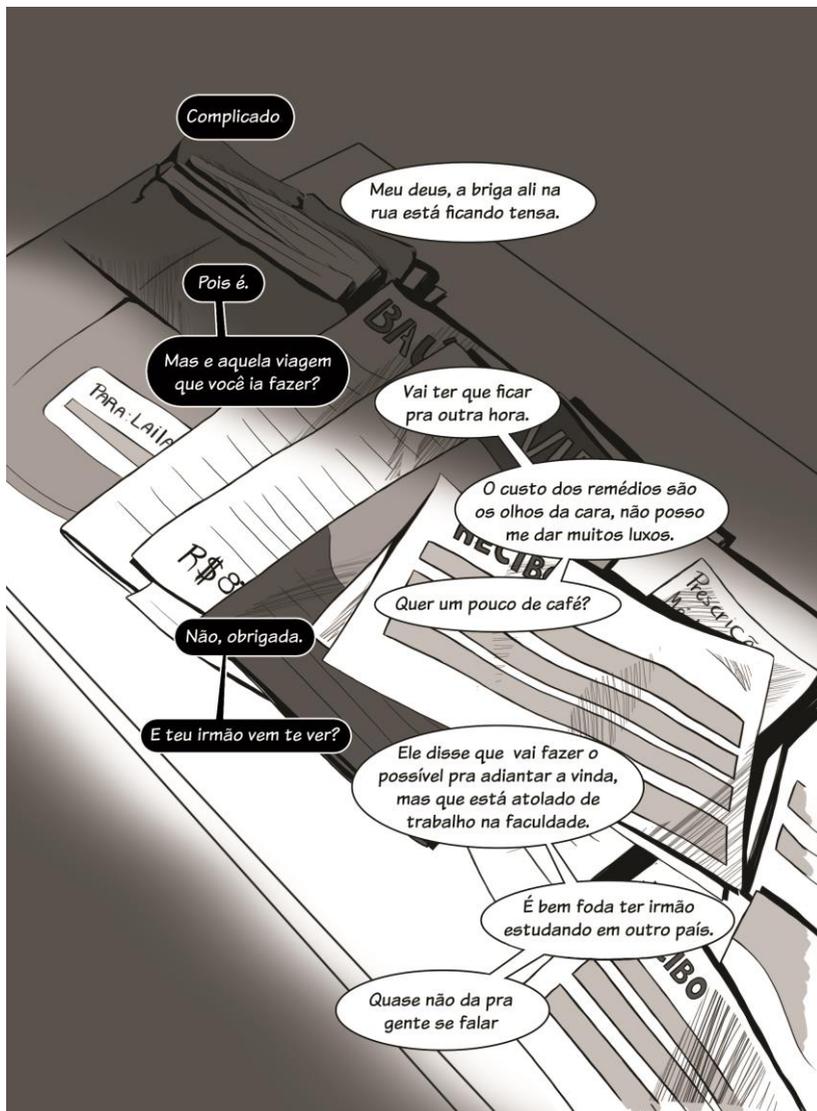


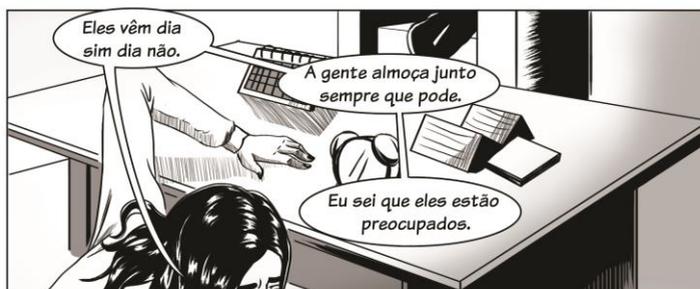














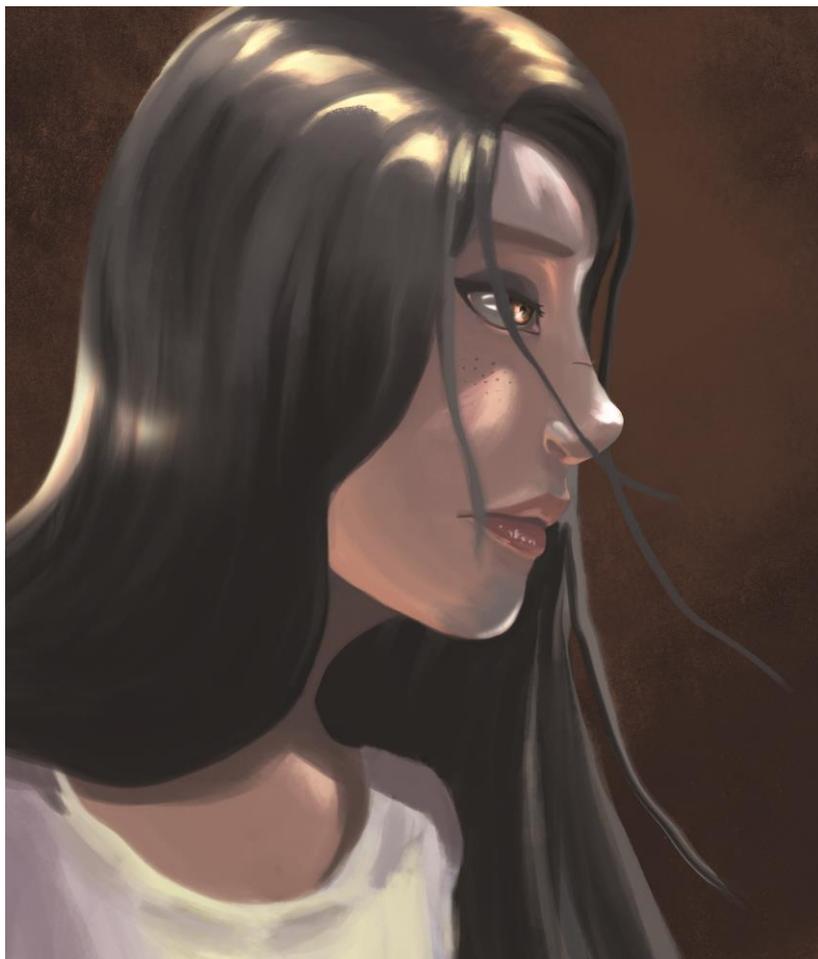










APÊNDICE C: ILUSTRAÇÃO DA CAPA

APÊNDICE D: CAPA

Um despertador tocando. Vultos na rua, uma visita em casa.
Portas e janelas fechadas e uma xícara de café e amargo.
Em "Todo errado" nublam-se sons, pessoas, imagens e ideias.
Impressões duradouras se tornam dúvidas e a mente
humana toma as rédeas, constantemente pondo em xeque as
certezas construídas pelo leitor.

-Pedro Souza



HISTORIA NON GRATA

— Em quadrinhos —

Uma adaptação do conto *Tudo Errado* por Diêgo Cristofolini