

Criando uma História em Quadrinhos

Ufjf/ IAD

Maria Paula Fagundes Gudes



UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
INSTITUTO DE ARTES E DESIGN

Maria Paula Fagundes Guedes

Criando uma Historia em Quadrinhos

Juiz de Fora
2025
Maria Paula Fagundes Guedes

Criando uma Historia em Quadrinhos

Trabalho de Conclusão de Curso TCC, do
Curso de Artes Visuais da Universidade
Federal de Juiz de Fora (UFJF), como requisito
para a obtenção do grau de Bacharel.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Adriana Oliveira.

Juiz de Fora
2024

Maria Paula Fagundes Guedes

Criando uma Historia em Quadrinhos

Trabalho de Conclusão de Curso TCC, do
Curso de Artes Visuais da Universidade
Federal de Juiz de Fora (UFJF), como requisito
para a obtenção do grau de Bacharel.

Juiz de Fora, ____ de _____ de ____.

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Dr. Ricardo De Cristofaro
Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof.^a Dr.^a Letícia de Alencar Bertagna
Universidade Federal de Juiz de Fora

Dedicatória

Dedico esse trabalho a minha família.

A minha mãe, que sempre acreditou em mim e nos meus sonhos.

Ao meu pai, que lia gibis para mim, e me apresentou a esse mundo maravilhoso.

E a minha irmã, que sempre disse que eu conseguiria fazer grandes coisas se eu tentasse.

Muito obrigado, sem vocês, eu não estaria aqui hoje.

Resumo

Este trabalho é uma história em quadrinhos e uma monografia com os detalhes da produção, feitos por Maria Paula Fagundes Guedes, para o Trabalho de Conclusão de Curso do curso de Bacharelado em Artes Visuais da UFJF, com a orientação da professora Adriana Gomes de Oliveira.

Abstract

This work is a comic book and essay with the details of the production, made by Maria Paula Fagundes Guedes, for Final Paper of the course of Bachelor in Visual Arts of UFJF, with the orientation of the professor Adriana Gomes de Oliveira.

Palavras Chave: História em quadrinhos, gibi, produção de quadrinhos, pesquisa, trabalho final, arte sequencial, mídia de quadrinhos.

Key Words: Comic book, comic production, research, final essay, sequential art, media of comics.

Lista de Ilustrações

Imagem 1: Infográfico mostrando instruções do uso de uma máscara de gás.

Imagem 2: Recorte da Tapeçaria de Bayeux.

Imagem 3: Fragmento do Manuscrito Códice Zouche – Nuttall.

Imagem 4: Mural da Tumba de Menna.

Imagem 5: Tira de jornal feita por Rodolophe Töpffer.

Imagem 6: Capa da primeira edição de Superman, pela editora Action Comics.

Imagem 7: Foto dos fundadores da Imagem Comics.

Imagem 8: Exemplo de um roteiro de quadrinhos.

Imagem 9: Página de exemplo de quadrinhos número 1.

Imagem 10: Página de exemplo de “Atrasada” número 1.

Imagem 11: Página de exemplo de quadrinho número 2.

Imagem 12: Página de exemplo de “Atrasada” número 2.

Imagem 13: Página de exemplo de “Atrasada” número 3.

Imagem 14: Exemplos de sombreado e textura que podem ser feitos com a arte final.

Imagem 15: Página de exemplo de quadrinho número 3.

Imagem 16: Página de exemplo de “Atrasada” número 4.

Imagem 17: Exemplo de uma página de quadrinho colorida com meio-tons.

Imagem 18: Screenshot da área de trabalho do FireAlpaca, configurada para a produção de quadrinhos.

Imagem 19: Exemplos de diferentes tipos de colorização aplicados ao mesmo desenho.

Imagem 20: A arte de Maurício de Sousa utiliza apenas de cores sólidas.

Imagem 21: Página de exemplo de “Atrasada” número 5.

Imagem 22: Exemplo de modelo de impressão do lado interno de um quadrinho.

Imagem 23: Exemplo de uma banca de jornal.

Sumario

Folha de Rosto	3
Folha de Aprovação	4
Dedicatória	5
Resumo	6
Lista de Ilustrações	7
Introdução	10
O que é um quadrinho	11
Criando um quadrinho	17
O Roteiro	18
A Arte	22
A Pós produção	32
Conclusão.....	35
Bibliografia	36

Introdução

Desde pequena, eu sempre gostei muito de ler, especialmente quadrinhos. Eu adorava abrir meus livros didáticos de português apenas para ler as tirinhas, adorava ler as vinham no jornal O Globo, e sempre que eu podia, eu ia para banca de jornal da minha cidade para comprar mais revistinhas para ler. Os quadrinhos tiveram um grande papel na minha alfabetização e no meu amor pela leitura.

Mas eu também sempre tive vontade de dar vida às minhas próprias histórias através das páginas de um quadrinho, o que me levou a criação deste projeto. Inspirada pelas obras que marcaram a minha infância, eu decidi criar uma história em quadrinhos como meu trabalho final neste curso. “Atrasada” é uma história fechada de minha autoria, aqui transformada em quadrinho. Esta monografia traz as etapas e os bastidores do meu projeto de criação dessa história em quadrinhos, desde a pesquisa para o projeto sobre como se define um quadrinho até os pormenores da confecção de um, como a criação do roteiro e os rascunhos das páginas.

Ao longo dessas páginas iremos aprender mais sobre as origens dessa forma de literatura, discutir os resultados da pesquisa desse projeto, mostrar mais sobre o lado da produção de quadrinhos, além de fazermos uma comparação com uma revista já existente para demonstrar na prática as técnicas utilizadas neste trabalho. Assim podemos finalmente adentrar o maravilhoso mundo dos gibis e histórias em quadrinhos.

O que é um quadrinho?

O quadrinho ou história em quadrinhos (comic book em inglês, e bande dessinée em francês) é uma forma de narrativa que combina elementos visuais e textuais para contar sua história. Devido ao seu aspecto lúdico, trabalhando interpretação textual e visual ao mesmo tempo, é uma grande ferramenta na alfabetização infantil. Os quadrinhos são uma grande parte da cultura popular e da literatura do mundo ocidental, tendo o mercado estadunidense de quadrinhos vendido cerca de 2,075 bilhões de cópias físicas e 170 milhões de cópias digitais no ano de 2021 (Comic Book Sales by Year. Comicchron, 2023).

Disponível em: <<https://www.comicchron.com/yearlycomicssales.html>>. Acesso em: 23/12/2024.). Pelo menos essa é a visão moderna que se tem da definição de quadrinhos, que é um livro de ilustração com algum texto marquetado para o público infantil. Porém, a definição do que é um quadrinho é muito mais ampla do que é inicialmente imaginado pelo público. Por exemplo, um infográfico com instruções de segurança para passageiros de avião definitivamente não seria vendido numa banca de jornais ou numa livraria, mas transmite informações para o leitor por meio de narrativa textual combinada com narrativa visual, assim como o quadrinho. Apesar de serem diferentes do ponto de vista do gênero textual, um é um texto narrativo e o outro um informativo, ambos estão usando as mesmas estratégias para transmitir a informação ao leitor. A tapeçaria de Bayeux também poderia ser incluída nessa comparação. Essa tapeçaria de cerca de 70 metros narra os eventos históricos da conquista da Inglaterra por Guilherme II da Normandia no ano de 1066. Assim como os dois exemplos acima, ela convém os acontecimentos através de linguagem verbal e não-verbal combinadas. É comparando todos esses exemplos que podemos chegar a uma definição mais abrangente do que é um quadrinho: é uma narrativa contada através da fusão de texto com imagens em sequência.



Imagem 1: Exemplo de infográfico exemplificando o uso de máscaras de oxigênio em caso de turbulência.

Em seu livro “Understanding Comics: The Invisible Art”, o escritor e cartunista estadunidense Scott McCloud define o quadrinho como uma forma de arte e gênero midiático que através de imagens sequenciais e justapostas, isto é, colocadas uma do lado da outra, contam uma narrativa. Segundo ele : “ Quando parte de uma sequência, até uma sequência de apenas duas, a arte da imagem é transformada em algo mais: a arte de quadrinhos!” (Understanding Comics: The Invisible Art; MCCLOUD, Scott; 1993; p.5). Nessa definição, se tivermos apenas uma imagem sozinha com texto ela não passa de uma ilustração, ela pode até ser aberta a interpretação do leitor, mas a mensagem que ela convém está designada ao espaço de apenas um quadro. Mas quando se tem duas imagens uma do lado da outra, temos então uma narrativa, uma história. A ideia da arte sequencial é a de contar uma história através do uso de imagens que trazem os eventos da narrativa sendo transmitida ao espectador. É por isso que todos os exemplos dados contam como quadrinhos, todos são exemplos de arte sequencial.



Imagem 2: Fragmento da tapeçaria de Bayeux.

A ideia da arte sequência não é uma invenção moderna, como podemos ver no exemplo da tapeçaria de Bayeux, que data do século XI. Porém, ela é mais antiga do que um pode imaginar a princípio. McCloud como exemplo em seu livro um manuscrito do Códice Zouche-Nuttall que conta os feitos de um poderoso líder mexica Oito Cervo Garra de Jaguar, que teria vivido em no século XI. Esse manuscrito de cerca de 10 metros conta os feitos de Oito Cervo na forma de imagens sequenciais totalmente coloridas. Ninguém chamaria esse artefato de quadrinho, porém ele se utiliza dos mesmos artifícios de um. E se quisermos voltar ainda mais no tempo, temos a tumba de Menna. Essa tumba egípcia pertenceu a um escriba chamado Menna, que viveu a cerca de 3000 anos atrás, durante o reinado de Amenhotep III. A sua tumba está cheia de murais que contam como era sua vida. Esses murais podem ser considerados como quadrinhos? Sem dúvida. Mas quando foi que a noção moderna de quadrinho surgiu? No caso me refiro às revistinhas e tirinhas que vemos nas bancas de jornal. Bom, para isso teremos que avançar até o século XIX.



Imagem 3: Fragmento do manuscrito de Oito cervo Garras de Jaguar.



Imagem 4: Mural da Tumba de Menna.

O pai do que conhecemos hoje por quadrinho seria o cartunista Rodolphe Töpffer, que começou a criar charges e quadrinhos humorísticos para o jornal como hobby, mas que sem querer acabou por criar uma

nova forma de arte e expressão midiática. Infelizmente, Töpffer nunca encarou sua obra como algo sério, como Goethe cita:

“Se para o futuro, ele (Töpffer) escolhesse um tópico menos frívolo e se restringisse um pouco, ele produziria coisas além de todas as concepções.”



Imagem 5: Exemplo do trabalho de Töpffer.

Porém, nem tudo estava perdido, já que a popularidade das tiras de Töpffer criou uma demanda por mais quadrinhos, o que fez com que vários artistas entrassem neste meio e uma indústria se formasse. A partir do começo do século XX, essas tirinhas seriam publicadas em compilados conhecidos como almanaques, que fizeram um sucesso quase imediato com o público. Vendo isso como um potencial negócio, várias editoras especializadas na venda de quadrinhos começaram a surgir, sendo as mais populares a Action Comics (para histórias de aventura) e a Detective Comics (para histórias de mistério e investigação), que no futuro viriam a se fundir na criação da DC Comics. Essas primeiras histórias em quadrinhos eram bem simples e impressas em papel de baixa qualidade, de forma similar as revistas pulp que circulavam na mesma época. Mas o que diferenciou os quadrinhos de suas contrapartes escritas, talvez seja a criação de um novo gênero de história, o de super-heróis. Este gênero nasceu com a criação do personagem Superman, em 1931, por Joe Shuster e Jerry Siegel, e acompanhava as aventuras de um herói com poderes sobre-humanos, como uma versão moderna dos heróis mitológicos como Hercules e Gilgamesh.

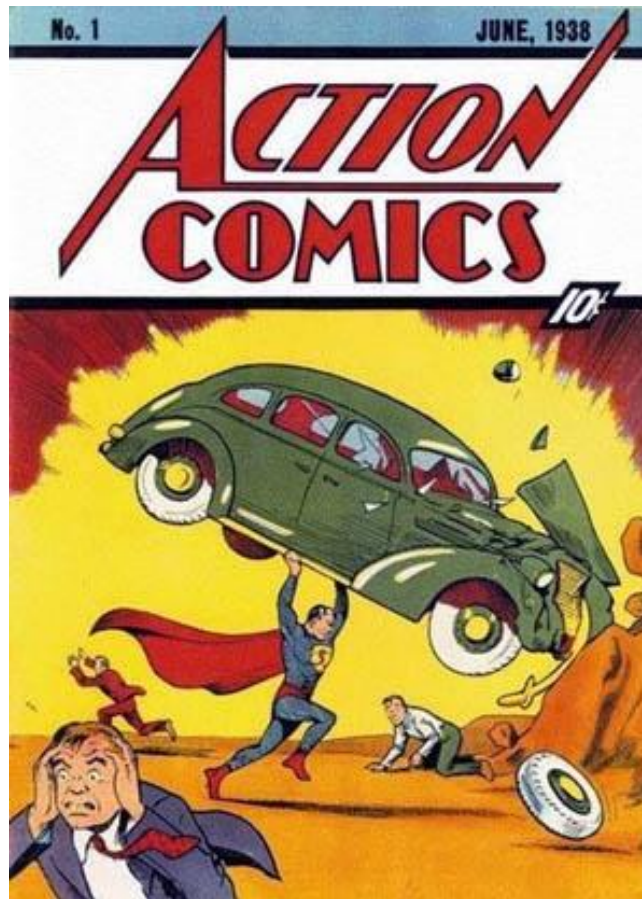


Imagem 6: Capa da primeira edição de Superman, pela editora Action Comics.

Esse gênero viria a fazer muito sucesso com as crianças da época, especialmente aquelas, que devido às duas grandes guerras, se viam desprovidas de figura paterna, e encontravam na leitura algum conforto. Com o passar dos anos, esse mercado só cresceria, e se transformaria. Uma grande mudança ocorreu nos anos 90, vários artistas de quadrinhos, liderados por Todd McFarlane, que insatisfeitos com o pagamento que recebiam, a falta de liberdade artística e não poderem possuir os direitos autorais sobre os personagens que criaram, decidiram se desvincular das grandes editoras e abrir sua própria, a Image Comics. Isso abriu as portas para o mercado de autopublicação, onde os artistas produzem suas próprias histórias sem a interferência de uma editora, e vendem elas diretamente para as bancas, lojas e leitores, sem a necessidade de terceiros.



Imagem 7: Os fundadores da Image Comics: Erik Larsen, Jim Lee, Rob Liefeld, Todd McFarlane, Enquanto Portácio, Marco Silvestri, Jim Valentino.

Isso nos leva aos tempos de hoje, onde a indústria de quadrinhos é um negócio trilionário, principalmente depois do sucesso que os cinemas tiveram adaptando essas histórias para as grandes telas, além da influência que elas têm em nossa cultura. Alguns quadrinhos como Maus, de Art Spiegelman e Watchmen, de Alan Moore, são clássicos e considerados obras de arte no mesmo nível de grandes produções do cinema. Também tem um papel importante na alfabetização de muitas crianças no seu aspecto lúdico, podendo aqui citar a obra Bone, de Jeff Smith, que é indispensável nas escolas americanas. E tudo isso define o quadrinho, como não só uma forma de mídia, como uma parte essencial da nossa cultura, que impacta crianças e adultos.

Criando um quadrinho

Tendo definido o que é um quadrinho, podemos entrar nos detalhes de sua produção. A indústria de quadrinhos é grande e continua crescendo a cada dia, tendo em 2018 atingindo uma receita de 100 milhões de dólares (A Ascensão e Queda da Indústria de Quadrinhos e os Ecos no Audiovisual, Cine PoP. 2020. Disponível em: <https://cinepop.com.br/a-ascensao-e-queda-da-industria-de-quadrinhos-e-os-ecos-no-audiovisual-265258/>. Acesso em: 08/01/2025), por isso, como forma de atender a demanda crescente por novas edições, as etapas da confecção de um quadrinho são divididas e deixadas a cargo de um profissional cada uma. São elas: Roteiro, arte, arte final e colorização. Esse modelo de trabalho foi criado nos anos 60 pelas editoras Marvel e DC, como uma forma de acelerar a produção e garantir que novas edições fossem publicadas toda semana.

Exemplificando melhor cada uma dessas funções: o roteirista é responsável por escrever a história e planejar o arranjo dos quadrinhos, o desenhista cria a partir desse roteiro um rascunho à lápis da arte, que na indústria é chamado de “dummy” (Will Eisner, 1985), que depois de aprovado pelos diretores é refinado e passado a outro artista, que então é passada a outro artista, que vai passar a limpo esse desenhos com tinta, chamado de arte final, por o colorista pinta as páginas finalizadas e as manda para serem imprimidas.

Para este trabalho, no entanto, esse método não será necessário, já que o projeto será feito por uma pessoa que irá ficar por conta de todos os passos da produção. Porém, para ilustrar melhor esse processo, além de mostrar o conhecimento adquirido durante a pesquisa deste trabalho, iremos discutir cada um destes pontos. Para isso iremos mostrar a teoria por trás de cada um, aplicação dessa teoria num exemplo (aqui sendo o exemplo escolhido a história “Treinamento Duro”, da edição nº437 da revista Chico Bento, pela editora Globo), e por fim a aplicação no nosso projeto.

O Roteiro

A primeira parte da confecção de um quadrinho, depois de determinada a ideia do projeto, é a criação do roteiro. Essa é uma parte importante, como Will Eisner coloca em seu livro *Comics and Sequential Art: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist*, “É uma habilidade especial, e seus requerimentos nem sempre estão de acordo com outras formas de escrita já que lida com uma tecnologia singular. Seus requerimentos se aproximam da escrita de roteiros de teatro, pelo fato que, no caso dos quadrinhos, é também um criador de imagens”(pg 122), já que tanto o dramaturgo e o roteirista de quadrinhos tem que planejar como o espectador/leitor irá ver a cena, e eles sempre devem arranjar isso da melhor maneira para contar a história. Assim como um roteiro de uma peça de teatro ou de um filme, o roteiro do quadrinho traz não só a narrativa que será contada, mas também informações sobre como ela será apresentada para o público. Continuando no exemplo do roteiro de peça, ele contém a sinopse da peça, a descrição de cada cena e os objetos que estarão no palco, as falas dos autores e como eles devem interpretá-las. De forma similar, o roteiro dos quadrinhos traz a sinopse da história, a descrição do que cada quadrinho contém e as falas que são adicionadas por meio de balões de fala.

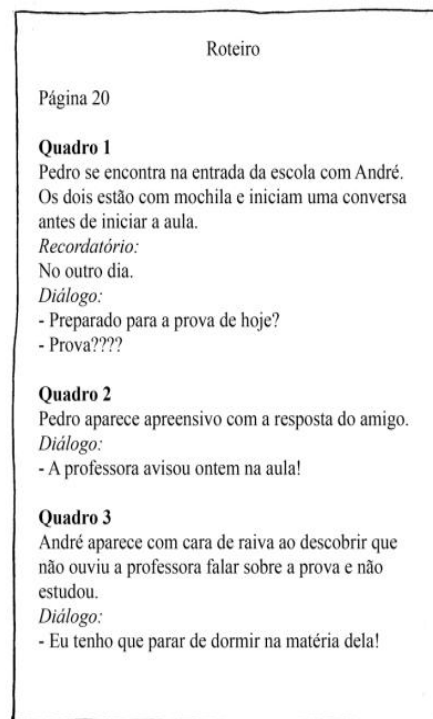


Imagem 8: Exemplo de roteiro de quadrinhos.

Em nosso exemplo, temos na primeira linha o número da página 20. Logo abaixo temos a descrição do primeiro quadrinho: “Pedro se encontra na entrada da escola com André. Os dois estão com mochila e iniciam uma conversa antes de iniciar a aula”. Essa descrição indica o que a ilustração do quadrinho deve conter com o máximo de detalhes possíveis. Na linha abaixo temos: “Recordatório: No outro dia”. O

recordatório se constitui de uma caixa de diálogo com o objetivo de lembrar o leitor de alguma informação, ou nesse caso indicar uma passagem de tempo. Na próxima linha temos: “Diálogo: - Preparado para a prova de hoje? - Prova????”. No diálogo temos as falas dos personagens que serão colocadas dentro dos balões de fala. Tudo isso que acabamos de descrever se consiste em apenas um quadrinho da página, mas que precisa ser cuidadosamente descrito, pois esse roteiro depois será passado ao desenhista, que vai interpretar o roteiro e criar uma ilustração com base nele.

Vamos para outro exemplo, vamos pegar uma página de uma revista em quadrinhos e tentar imaginar como seria o roteiro dela. Aqui temos uma página de uma história do personagem Chico Bento, de Maurício de Souza:



Imagem 9: Chico Bento, nº437.

Nesta página vemos no primeiro quadrinho Chico Bento olhando para algumas goiabas no pé com uma expressão mista de fome e travessura. No segundo, vemos Chico com a mesma expressão e segurando uma vara de bambu, à direita vemos que a goiabeira está sendo vigiada por um cachorro, e tem um aviso de cão bravo ao lado da árvore. No terceiro, vemos Chico correndo em direção à árvore com a vara na mão, o que surpreende o cão. Se fossemos traduzir essa página para o formato de um roteiro teríamos algo assim:

Página 1

Quadrinho 1

Chico Bento olha com uma expressão travessa para uma goiabeira cheia de frutas, com a intenção de comê-las.

Quadrinho 2

Chico Bento segura uma vara de bambu enquanto ainda olha para a árvore, embaixo da árvore há um cachorro vigiando, ao lado da árvore uma placa com os dizeres: “Cuidado! Cão Bravo”.

Quadrinho 3

Chico Bento corre em direção da árvore empunhando a vara, o que surpreende o cachorro.

Seria mais ou menos assim que um artista receberia o roteiro dessa página e a partir daí interpretaria a descrição em forma de imagem. Como se pode perceber, o roteiro do nosso segundo exemplo não tem um espaço para diálogo, ao contrário do primeiro. Isso porque nem todas as histórias em quadrinhos precisam de falas para contar uma história, apesar da qualidade intermediária do quadrinho. Como Eisner coloca: “Imagens sem palavras, apesar de parecerem uma forma mais primitiva de narrativa gráfica, na verdade exigem alguma sofisticação por parte leitor (ou espectador)”(pg 24), pois sem o artifício do texto, o leitor é deixado apenas com imagens que ele deve interpretar por conta própria. Assim, o gibi não só necessita de interpretação de texto, mas de imagens.

Agora, aplicando isso a nosso projeto, nós temos a descrição do roteiro da primeira página da nossa história:

Atrasada - Roteiro

Página 1

1º Quadrinho -

A menina está deitada em sua cama, o sol entra pela janela que está no canto esquerdo, o despertador toca em cima da cômoda ao lado da cama.

2º Quadrinho -

A menina se senta na cama com cara de cansada enquanto o despertador ainda toca.

3º Quadrinho -

Esfregando os olhos de cansaço, a menina pega o despertador para olhar as horas.

4º Quadrinho -

A menina se assusta com o fato de já serem 7:40, o que significa que ela se atrasada para escola.

Esse é o trecho do roteiro referente a primeira página. Assim como nosso exemplo da página da revista Chico Bento não possui falas, então todas as descrições são puramente visuais. Tirando a parte textual, cabe ao artista interpretar o roteiro em forma de arte. O resultado disso é a página completa:



Imagem 10: Página 1 de “Atrasada”.

Esse processo de escrita se aplica para todo quadrinho e gibi. Depois da finalização do roteiro, o roteirista geralmente passa seu trabalho para o desenhista, que dará continuação ao processo. Assim podemos fechar essa etapa e passar para a próxima, a da arte e quadrinização.

A Arte

Finalizado o roteiro, a próxima etapa do projeto é a arte. Nessa etapa as palavras serão transformadas em imagens, e a história começa a tomar a forma de um quadrinho propriamente dito. Essa parte geralmente é dividida em três partes: desenho, arte final e colorização. Cada uma delas é feita por um profissional diferente, mas é possível que um deles faça mais de uma, por exemplo, o desenhista também pode fazer a arte final, tudo depende do projeto e dos profissionais em questão. O desenho é geralmente feito a lápis, é nele que o artista vai decidir como interpretar o roteiro de forma visual, como fazer a quadrinização da página e qual vai ser a composição de cada quadro. O artista responsável pela arte final vai pegar esse desenho a lápis e passá-lo a caneta, o que realmente é feito com uma caneta nanquim ou bico de pena, porém tem alguns artistas que trabalham no tradicional que utilizam um pincel para essa etapa, sem contar que ela também pode ser feita digitalmente. A última etapa seria a colorização, que hoje em dia é feita toda no digital, mas que anteriormente era feita no tradicional com aquarelas e guaches. Uma curiosidade sobre a colorização é que antigamente os coloristas utilizavam cores muito mais saturadas do que atualmente. Isso porque a impressão da época deixava as cores apagadas, então eles usavam cores mais fortes, tendo em mente esse fator, fazendo com que as páginas ficassem da cor correta.

A primeira coisa que o desenhista tem que pensar é a quadrinização, isto é, como será a divisão e o tamanho dos quadros na página. Isso parece simples, mas na verdade exige um certo cuidado por parte do profissional, já que os quadrinhos desempenham um papel fundamental na hora da leitura. Como cita Eisner: “O ato de quadrinizar ou encaixar a ação não apenas define seus perímetros, mas estabelece a posição do leitor em relação a cena e indica a duração do evento” (pg 28), essa forma de representar tempo ajuda a imergir o leitor na história e ditar o ritmo da mesma, de forma similar ao que acontece com um filme ao livro, por exemplo. O tamanho dos quadrinhos determina quanto tempo o leitor irá passar observando eles, quadrinhos maiores pedem por mais tempo do que quadrinhos menores, isso cria uma ilusão de passagem de tempo para o leitor, criando uma imersão do espectador com a obra, como Eisner também cita: “O artista, para ser bem sucedido num nível não verbal, deve tomar em consideração tanto a trivialidade da experiência humana e o fenômeno de nossa percepção da tal, que parece se consistir de quadros ou episódios” (Comics and Sequential Art; EISNER, Will; 1985;Pg 38). Em nosso exemplo, todos os quadrinhos da página tem tamanho semelhante para mostrar melhor os arredores dos personagens e expressar que eles estão correndo numa velocidade constante.



Imagem 11: Chico Bento, nº437

No caso do nosso quadrinho, temos a página 12, onde todos os quadrinhos têm o mesmo tamanho para representar os instantes da ação da personagem (no caso, a corrida), sendo que essa ação seria muito mais rápida num formato de vídeo, mas que pode ser observada lentamente num quadrinho.

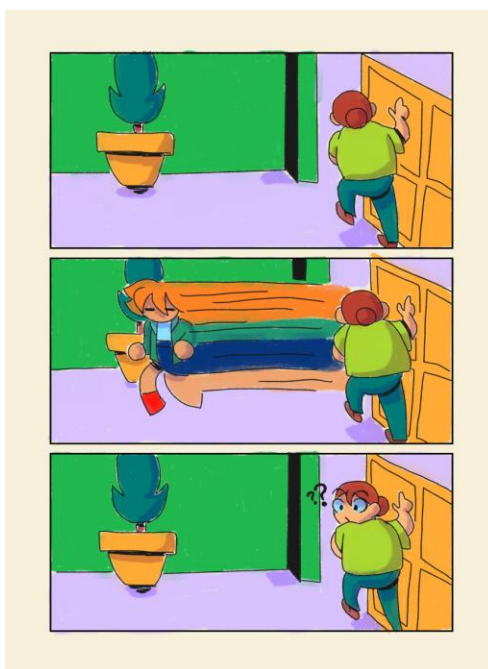


Imagem 12: Página 12 de “Atrasada”.

A próxima coisa que o desenhista deve pensar é na composição dos quadros. Voltando ao exemplo do cinema, temos que imaginar que o quadrinho é como a câmera de um filme, e podemos manipulá-lo como tal para criar diferentes emoções no leitor. Também pode ser utilizado para trazer o foco da atenção do leitor para um objeto específico dentro da composição, o que é uma importante ferramenta na hora de contar histórias. É através da composição que o desenhista guia os olhos do leitor pela página, de quadrinho a quadrinho. Usando novamente o exemplo da Imagem 9, no primeiro quadrinho Chico Bento olhando para as goiabas, que aparecem grandes e destacadas por linhas de ação, porém no segundo quadrinho vemos que ele na verdade está longe das frutas. Isso acontece porque o artista escolheu desenhá-las dessa forma para destacá-las já que elas são uma parte importante da história.

No caso da nossa história, na página 15 temos um painel inteiro apenas para mostrar um calendário destacado por linhas de ação, porém isso não significa que o calendário é realmente desse tamanho, ele apenas foi desenhado dessa forma para chamar mais atenção, já que é um objeto importante para história.



Imagem 13: Página 15 de “Atrasada”.

Por último, o design dos personagens. Pode parecer algo simples de início, mas o design dos personagens pode dizer muita coisa sobre a história. Scott McCloud explica em seu livro que existe um espectro entre o realismo e o cartoon. Esses diferentes estilos são utilizados em diferentes histórias de acordo com o tema e tom delas. Desenhos mais realistas são geralmente mais utilizados para histórias com temas mais pesados e tom mais sério, enquanto histórias mais leves e de tom mais alegre se beneficiam mais de traços mais cartunescos. É claro que isso não é uma regra e que o autor pode usar isso para quebrar expectativas,

criando uma história cômica com traços realistas ou uma história sombria com personagens cartoon. Tudo depende do objetivo do projeto e da execução pelo autor.

Tanto o nosso exemplo, Chico Bento, quanto nosso trabalho, “Atrasada”, utilizam de design cartunesco e mais infantis, já que os dois foram feitos tendo crianças de 5 a 12 anos como o público alvo escolhido.

Passando para arte final, esses desenhos serão passados “a limpo” por outro artista ou pelo mesmo artista que fez o desenho inicial. Esse processo consiste em refazer as linhas do desenho inicial com a utilização de uma caneta ou um pincel. Esse processo é necessário para melhor visualização dos desenhos, e também porque no começo das utilizações de ilustrações em livros e revistas, essas ilustrações eram pintadas a mão com tinta, por isso a necessidade de um acabamento que não borrasse ou se misturasse com tinta como é o caso do lápis.

Apesar de parecer um processo mecânico, apenas para melhor a leitura do desenho, a arte final é uma arte em si mesma. Pois, o artista através de suas linhas, pode comunicar perspectiva, luz e sombra, e textura para os desenhos. Esse processo é tão importante que um artista pode engrandecer o desenho inicial, ou mesmo destruí-lo. Tudo isso se dá através da disposição de diferentes pesos de linha e padrões pelo desenho.

A expressão peso de linha (em inglês “line weight”) se refere à grossura da linha, se é mais fina ou grossa. A variação de grossura de linha num desenho pode ajudar a definir duas coisas: profundidade e iluminação. A profundidade pode ser adicionada fazendo objetos em cena que estejam mais distantes terem linhas mais finas, enquanto objetos mais próximos tem um contorno mais grosso. Essa ilusão é criada pois faz parecer que os objetos distantes estão aos poucos sumindo no horizonte, enquanto os objetos próximos são bem definidos por estarem dentro do nosso campo de visão.

Enquanto a ilusão de iluminação pode ser criada fazendo com que as partes dos objetos que estão virados para a luz diretamente tenham linhas mais finas, ou até mesmo linha nenhuma, enquanto o lado da sombra tem linhas mais grossas. Isso porque nós automaticamente associamos as linhas escuras (já que preta é a cor padrão para arte final) com a ausência de luz, enquanto as linhas mais finas ou mesmo a falta delas, indicam que aquele lugar está sendo iluminado.

O artista também pode criar texturas no desenho utilizando-se de vários padrões diferentes. Os padrões mais utilizados são hachuras, pontilhados, rasuras e linhas. Esses padrões podem ser utilizados para criar gradientes de luz, fazendo uma transição suave entre a sombra e a luz. Assim como também podem ser aplicados para criar a ilusão de textura, como por exemplo linhas grossas paralelas podem ser utilizadas para dar a impressão de metal ou um pontilhado concentrado numa área pode ser usado para implicar uma superfície áspera.

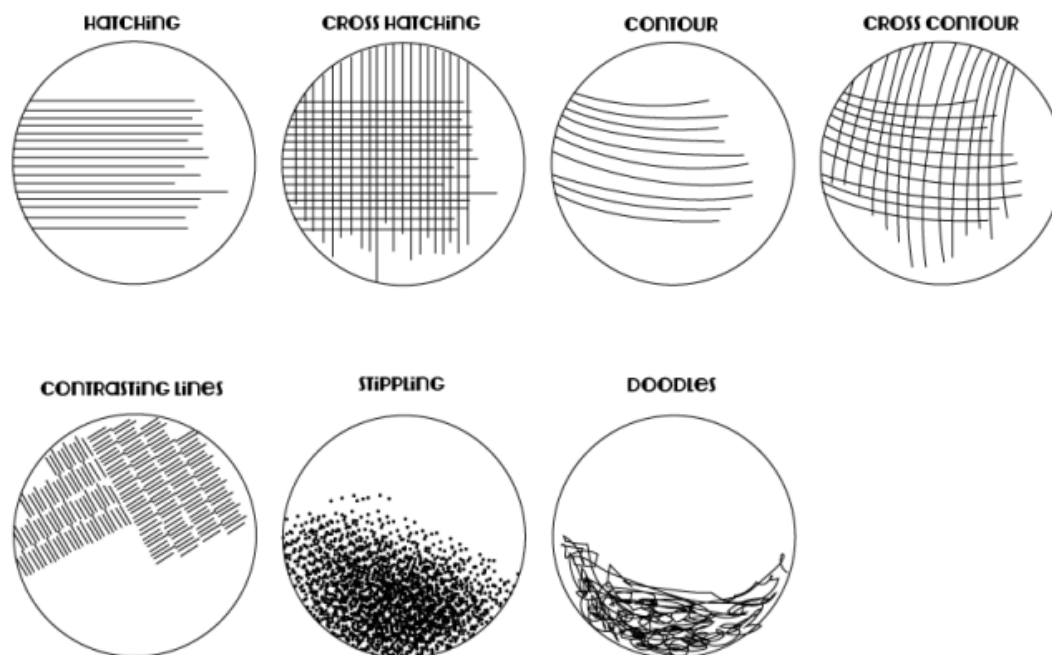


Imagem 14: Exemplos de sombreado e textura que podem ser feitos com a arte final.

No nosso exemplo, o artista utiliza de variações de peso de linha para dar mais dinamismo aos personagens, além de fazer como que todas as linhas do desenho sejam arredondadas, dando um ar muito mais convidativo e agradável para a arte. Não há um grande uso de sombras na arte de Mauricio de Souza, tirando um pequeno traço embaixo dos personagens para criar uma sombra projetada, mas algo que ele utiliza são traços paralelos para implicar a textura de palha nos chapéus de Chico Bento e Nhó Lau.



Imagem 15: Chico Bento, nº 437.

Em “Atrasada”, foi utilizado um método diferente. Apesar de também ter sido aplicado o método de variação de peso de linha, nosso quadrinho não tem tanto uso de texturas ou linhas de ação como o de Mauricio de Souza. Mas um detalhe sobre todos sobre a arte final do projeto, é que todos os personagens tem um semicírculo preenchido de preto abaixo do pescoço, para implicar uma sombra projetada.



Imagem 16: Página 6 de “Atrasada”.

Após essa etapa de arte finalização, o trabalho pode entrar na última parte da arte, que é a parte da colorização. Nessa parte o colorista irá aplicar cores nas páginas, que até então estão em preto em branco, e ele pode fazer isso tanto de forma tradicional como de forma digital. No caso do formato de produção tradicional, as cores são aplicadas numa página a parte e não na folha original. Isso porque a folha original apenas serve de referencia para o colorista, pois aplicar cores de forma individual em cada folha de um gibi seria muito demora, principalmente quando falamos de uma produção em serie. No caso, a folha com as cores será repassada com as folhas originais para a impressão, onde as duas serão unidas no processo de impressão. Em impressoras antigas, esse processo era feito através da sobreposição das cores primarias ciano, amarelo, magenta e preto (o chamado sistema CMYK), dispostas em forma de pontilhado, o chamado de meio-tom. Essa textura pontilhada era um resultado do funcionamento das impressoras antigas, mas é até hoje associado com quadrinhos e gibis.



Imagem 17: Exemplo de uma página de quadrinho colorida

Impressoras modernas, porém não tem mais esse problema, se contar que ficou muito mais fácil de colorir uma página com o auxílio de um computador. Hoje em dia, todo o processo de ilustrar um gibi pode ser feito em um computador, inclusive muitos programas de ilustração e de edição de imagens vem com configurações específicas para ajudar quadrinistas. Os programas geralmente utilizados por profissionais em grandes editoras são o Photoshopp e o Clip Studio Paint, porém por questões de acessibilidade, este projeto utilizou o programa FireAlpaca. Esse programa vem com ferramentas para auxiliar a ilustração de quadrinhos, como uma régua para páginas de quadrinho e uma ferramenta para criar bordas de quadrinhos.



Imagem 18: Screenshot da área de trabalho do FireAlpaca, configurada para a produção de quadrinhos.

A forma como quadrinhos são coloridos digitalmente depende do projeto, mas existem três estilos mais comuns: pintado, cell shading e cor sólida. O primeiro consiste em quadrinhos pintados de forma a lembrarem de uma pintura tradicional. O segundo utiliza-se de transições sólidas entre luz e sombras, criando um visual mais brilhante que um mais pintado. E por último, cor sólida, onde não há nenhuma adição de sombra nas cores do desenho.



Imagem 19: Exemplos de diferentes tipos de colorização aplicados ao mesmo desenho.

Em seu trabalho, Mauricio de Sousa geralmente trabalha com cor sólida, ou flat style como é conhecido em inglês. Não há nenhuma sombra adicionada nas cores, todas são sólidas, sem nenhuma alteração. Ele também costuma utilizar cores bem vivas e saturadas em sua arte.

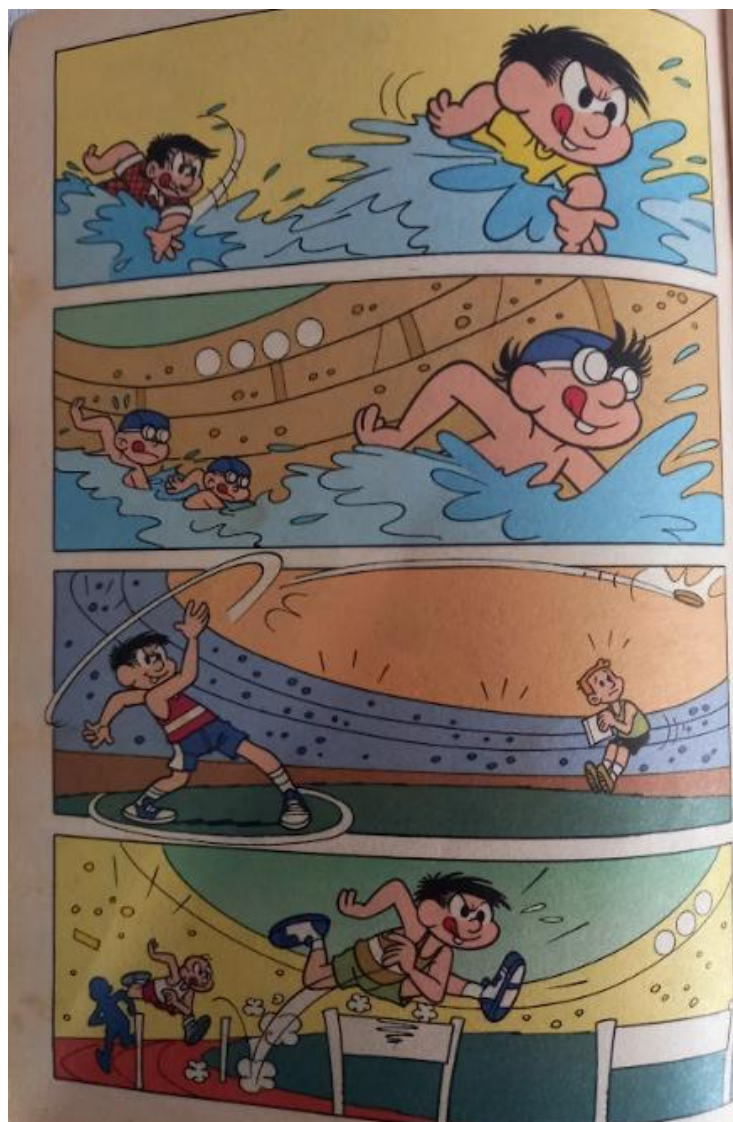


Imagem 20: A arte de Maurício de Sousa utiliza apenas de cores sólidas.

Nosso projeto utiliza de uma pequena variação desse processo, apesar de também utilizar cores saturadas e que nem sempre correspondem com a realidade, “Atrasada” utiliza-se de cell shading, usando sombras para trazer mais volume aos desenhos.



Imagem 21: Em “Atrasada”, sempre há sombras embaixo dos objetos e cabelos dos personagens.

Com a parte da colorização finalizada, terminamos a parte artística da produção do nosso projeto. Agora, podemos passar para próxima fase: a pós-produção e publicação do nosso gibi.

A Pós-produção

Chegamos então na nossa última etapa, a pós-produção do nosso quadrinho. Essa parte compreende tudo acerca da impressão e distribuição dos gibis. Muitas vezes pensamos que produção acaba com o final da ilustração do quadrinho, mas ainda existem muitas etapas antes do produto chegar nas prateleiras das bancas de jornal e livrarias.

Depois dos artistas terminarem seu trabalho, as folhas originais são repassadas para a gráfica, que então fará a impressão das edições. Na parte sobre arte, nós discutimos um pouco sobre como a impressão funcionava no começo do século XX, onde as impressoras criavam cores através da sobreposição de cores para criar as cores necessárias, deixando aquele pontilhado meio-tom como resultados. As impressoras de hoje em dia não deixam mais esse padrão, já que tecnologia avançou e a mistura das cores se tornou muito mais uniforme. Outra coisa importante sobre a impressão é o formato da impressão. O formato de impressão pode mudar dependendo da distribuição, variando em tamanho, tipo de papel e encadernação.

Os formatos mais comuns de impressão são: Formatinho (13 x 21cm), A5 (14,8 x 21cm), Livro (16 x 23cm) ou Americano (17 x 26cm). Nosso exemplo, a edição de Chico Bento é impressa no formato Formatinho, muito utilizado por revistas semanais e focadas num público infantil, enquanto “Atrasada” foi pensada para um tamanho A5, para facilitar a impressão. No caso do papel, geralmente a capa e o miolo são compostos de papéis diferentes, com a capa sendo geralmente mais grossa e de um papel mais resistente que o miolo. A capa pode ter uma gramatura de 250g a 300g, e elas podem ter um acabamento brilhante ou fosco, dependendo do projeto. Também existe a opção de utilizar uma capa dura, geralmente utilizada em edições de luxo e de colecionador. Para o miolo, o mais utilizado é o papel de jornal, já que mais fácil de folhear por ser mais fino, além de ser mais barato. Também pode ser usado o papel offset, que é o papel mais comumente vendido em papelarias, e tem um bom custo benefício e maior durabilidade comparado com o papel jornal. E por último o papel couchê, que geralmente utilizado em revistas, mais liso e resistente, porém bem mais caro. Nossa edição de Chico Bento utiliza uma capa mais fina e com acabamento mais brilhante, e com o miolo tradicional de papel jornal. Nosso projeto foi pensado tendo a impressão com papel offset em mente, pelo custo benefício e a facilidade de encontrar esse papel.



Imagem 22: Exemplo de modelo de impressão do lado interno de um quadrinho.

Depois da impressão, as cópias são distribuídas para o mercado, o que pode ser feito por publicação tradicional ou mercado direto. A publicação tradicional é a forma mais tradicional de publicação de gibis, aonde as cópias são distribuídas para bancas de jornal e outros pontos de venda tradicionais. O mercado direto é um modelo de negócio onde as edições são compradas por lojas de quadrinhos ou gibiterias, que vende os quadrinhos de acordo com a demanda do público e passam uma parte das vendas para editoras. No entanto, com os eventos da pandemia em 2020, o mercado sofreu bastante com a perda de clientes que não podiam mais ir pessoalmente aos locais de venda. Com isso houve um aumento do uso de aplicativo e sites de leitura de quadrinho, que são muito mais acessíveis que suas contrapartes físicas. Nesses sites, o leitor pode pagar pelo acesso a certas revistas, funcionando como uma banca virtual, ou ler os quadrinhos gratuitos, que recebem pagamento do site pelo número de acessos. No caso do nosso exemplo, a editora Mauricio de Souza distribui suas edições de forma tradicional para as bancas de jornal de todo Brasil, porém o site oficial da editora também disponibiliza a leitura de algumas edições especiais de forma online. Para nosso projeto, o plano de distribuição se consistiria em distribuir as edições com o auxílio da Associação Cultural Caminho da Serra, que dá suporte a artistas da região do município de Lima Duarte.

Conclusão

Assim chegamos no final deste trabalho, que eu desenvolvi ao longo desses dois semestres. Não vou mentir, foi uma jornada árdua mais recompensadora. Eu aprendi muito ao longo da estrada, aprendi muito sobre o mundo dos quadrinhos, que sempre estive comigo; aprendi muito como artista, saindo da minha zona de conforto para trazer esse projeto a vida; e aprendi muito como pesquisadora, aprendendo mais sobre como pesquisar e estruturar um trabalho desse escopo.

Eu gostaria nessa reta final de agradecer a todos os professores que guiaram nesse caminho pelos últimos quatro anos que estive no IAD, eu nunca vou poder retribuir tudo o que vocês fizeram por mim, e eu só sou a pessoa e profissional que eu sou hoje graças a vocês. Quero deixar um agradecimento especial a professora Adriana, que foi minha orientadora nesse processo. Obrigada por sua ajuda e paciência, sem você eu acho que não conseguiria ter finalizado esse projeto.

Assim eu concluo essa monografia, espero que o conteúdo dela tem conseguido mostrar ainda que um pouco o grande amor que eu tenho pelo mundo dos gibis e histórias em quadrinhos. E que este trabalho seja o primeiro de muitos trabalhos acadêmicos daqui em diante.

Obrigada.

Bibliografia

Livros:

Understanding Comics: The Invisible Art; MCCLOUD, Scott; 1993;

Comics and Sequential Art: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist; EISNER, Will; 1985;

How Comics Work; GIBBONS, Dave; 2017;

Sites:

<https://www.comichron.com/yearlycomicssales.html>

<https://cinepop.com.br/a-ascensao-e-queda-da-industria-de-quadrinhos-e-os-ecos-no-audiovisual-265258/>

[https://printstore.com.br/blog/quer-imprimir-quadrinhos/#:~:text=Os%20mais%20comuns%20são%3A%20Formatinho,Americano%20\(17%20x%2026cm\).](https://printstore.com.br/blog/quer-imprimir-quadrinhos/#:~:text=Os%20mais%20comuns%20são%3A%20Formatinho,Americano%20(17%20x%2026cm).)

