

Análise de
construção narrativa
para histórias em
quadrinhos

Armadura do DRAGÃO

MATEUS FRANCISCO
NUNES DOS SANTOS

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE CAMPINAS
ESCOLA DE ARQUITETURA, ARTES E DESIGN
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

MATEUS FRANCISCO NUNES DOS SANTOS

**ARMADURA DO DRAGÃO: Análise de
construção narrativa para histórias em
quadrinhos**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Artes Visuais da Escola de Arquitetura, Artes e Design da Pontifícia Universidade Católica de Campinas, como exigência para obtenção do grau de bacharelado em Artes Visuais.

Orientadora: Prof.a. Me. Andreia Cristina Dulianel

CAMPINAS
2023

Agradecimentos

Agradeço a professora Andreia Dulianel que me orientou durante este trabalho e a todo o corpo docente da universidade pelos conhecimentos compartilhados durante o curso, em especial ao professor Paulo Kielwagen pela ajuda em questões mais específicas sobre histórias em quadrinhos. Agradeço também a todos os amigos e colegas com quem convivi nos últimos anos pelo seu apoio.

Este trabalho tem o objetivo refletir sobre o processo de desenvolvimento de uma história em quadrinhos, analisando as técnicas narrativas utilizadas, desde o roteiro, a criação dos primeiros conceitos de personagens, até a construção visual das páginas em si. Para exemplificar esses conceitos na prática, será feita uma análise da obra Armadura do Dragão, uma história de fantasia e aventura, com toques de tragédia, em que um rei aventureiro busca uma forma de derrotar um grande vilão para impedir um cataclisma, mas no fim, por tomar decisões erradas em um dilema moral, provoca catástrofe igualmente terrível.

Palavras-chave:

Quadrinhos; Narrativas; personagens; roteiro

This paper was written to present a reflection about the development process of a comic book, analyzing the narrative techniques, from the plot structure and the Character concepts to the visual construction in the pages. As an example of these concepts, the paper will contain an analysis of the comic Armadura do Dragão, a fantasy and adventure story in which an adventurer king seeks a way to defeat a great villain, in order to avoid a cataclysm, but in the end, he causes an equally disastrous catastrophe due to his wrong decisions in the moral dilemmas of the plot.

Keywords:

Comics; narrative; character; plot.

Introdução

1. Processo de construção da narrativa: Conceitos iniciais, Worldbuilding
2. Criação dos personagens
3. Argumento, roteiro e Storyboard
4. Páginas e arte final
5. Edição, Balonamento e Letreiramento
6. Exposição
7. Considerações Finais
8. Referências bibliográfias



Introdução

O Trabalho de conclusão de curso redigido a seguir visa abordar os processos da construção narrativa para a história em quadrinhos “Armadura do Dragão”, um projeto realizado com o objetivo de moldar um cenário para construção de um universo de histórias de fantasia.

“Armadura do Dragão” é uma História em Quadrinhos de aventura e fantasia que conta a história de um rei aventureiro que busca realizar um pacto mágico com um dragão para evitar um cataclisma. A história lida com temas de tragédia, já que o rei, ao tentar evitar que a civilização seja destruída, gera mais problemas. O protagonista é um personagem complexo na história, não sendo nem um herói bondoso e nem um vilão, afinal, ao menos no início da história, ele apresenta diversas características positivas e negativas. Um exemplo disso é o fato do personagem ser questionador com relação a diversas questões religiosas e místicas, cético sobre as intenções dos sacerdotes, ao mesmo tempo em que busca alianças com entidades sobrenaturais claramente mal-intencionadas.

A investigação tem como objetivo refletir sobre o processo criativo de uma história em quadrinhos, desde o esboço mais grosseiro de um roteiro até o processo de edição final, para compreender como as técnicas narrativas favorecem o conceito de tragédia presente na história.

Para tanto, será utilizada a metodologia de pesquisa em arte, que consiste em analisar a obra e sua produção tanto no aspecto prático quanto teórico, através dos conceitos operatórios que levam a sua instauração, pela definição de pesquisa em arte de Sandra Rey (REY, IN BRITES, TESSLER, 2002). Nesse método, o artista desenvolve seu objeto de estudo ao mesmo tempo que, através da teoria, desenvolve o texto reflexivo da pesquisa.

Assim, o trabalho buscará compreender os conceitos por trás do desenvolvimento prático da obra, considerando que “Toda obra contém em si mesma a sua dimensão teórica. A teoria, subterrâneo da obra, é como os alicerces da casa: o que lhe dá sustentação, embora não seja, necessariamente, aparente.” (REY, IN BRITES, TESSLER, 2002, p. 127)

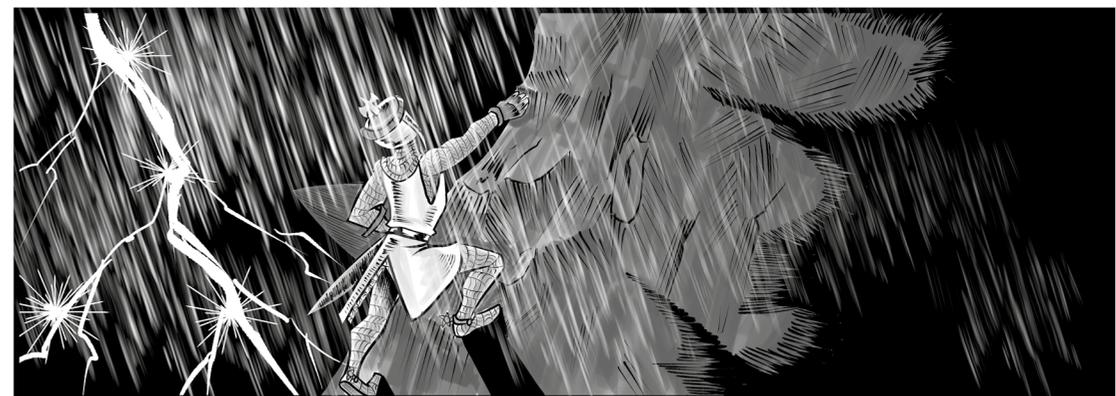
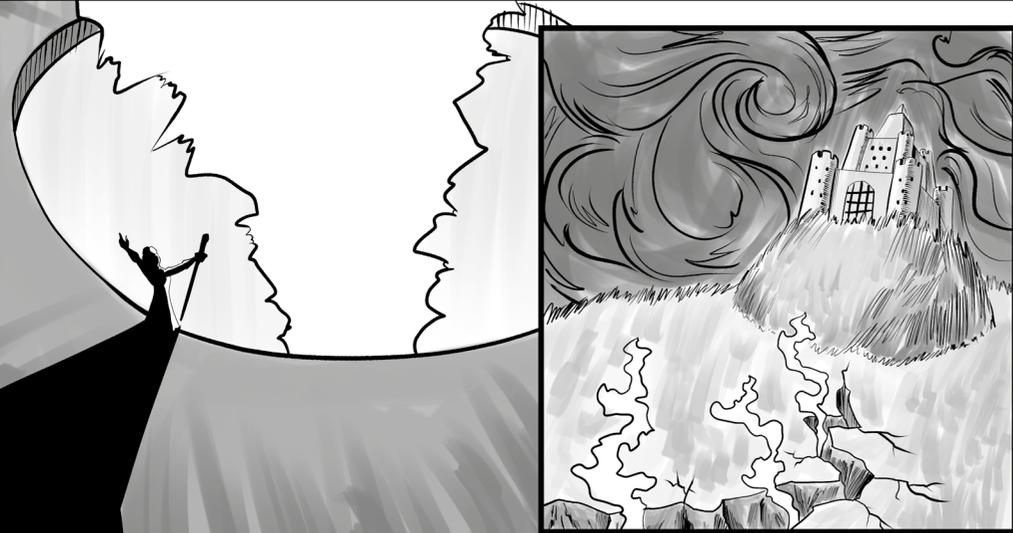
Como instrumentos de pesquisa, nesta metodologia, serão realizadas: reflexões quanto ao processo de trabalho para a produção da obra; uso de estratégias de documentação como cadernos de anotações (esboços iniciais e anotações de conceito); identificação de ambiguidades e sentidos mais ocultos na obra, uso de rigor acadêmico para exprimir as ideias com clareza e apresentação da pesquisa de forma que ela se comunique com a obra através de sua diagramação.

O trabalho é dividido em 7 capítulos: o primeiro focando nas concepções da história, analisando o roteiro, os elementos de Worldbuilding. O segundo no design de personagens e, por fim, o terceiro capítulo que trata do argumento, roteiro, storyboard e a concepção da narrativa. A análise visa encontrar elementos em cada etapa do processo que contribuam para a narrativa da história.

Já o quarto capítulo foca na produção prática das páginas, tratando de questões como o acabamento, edição e letreamento, processos que finalizam a narrativa como o “produto final” que será exposto ao público. Haverá também um último capítulo focado na montagem da exposição da história finalizada na galeria da universidade.

Por fim, nas considerações finais, serão ponderadas as conclusões com relação à análise dos elementos narrativos utilizados para o desenvolvimento da história, baseado na bibliografia utilizada e citada no decorrer da pesquisa.

Capítulo 1:



Processo de construção da narrativa: conceitos iniciais, Worldbuilding

Para iniciar a investigação sobre a narrativa de “Armadura do dragão”, é necessário compreender os primeiros conceitos. A ideia inicial por trás de uma obra é essencial para sua análise, pois ela representa “os impulsos, as ideias, as emoções, as filosofias, os objetivos da obra... O teor da obra.” (McCloud, 1993, p. 170). Assim, compreendendo a ideia inicial que dá origem ao processo criativo, é possível destrinchar as escolhas estéticas e narrativas de uma obra que conduzem ao seu significado.

A ideia inicial por trás de “Armadura do Dragão” começou por volta de 2022, com a intenção de montar um universo de fantasia para desenvolver diversas histórias. O conceito desse cenário fantástico gira em torno de um evento apocalíptico que deixou metade do continente envolto em uma forte presença sobrenatural, sendo de difícil acesso para pessoas comuns, enquanto a outra metade permaneceu habitada por nações normais. Nesse mundo, os grandes heróis e aventureiros que buscam fama partiriam em jornadas perigosas para essa metade sobrenatural cheia de perigos, nações dominadas por seres estranhos e tesouros perdidos. A primeira pergunta para o desenvolvimento desse cenário foi: como tudo isso surgiu? O quadrinho em questão foi desenvolvido para responder essa pergunta.

Neste sentido, “Armadura do Dragão” tem o objetivo de contar a origem de um cenário de fantasia. A história conta como um rei aventureiro parte em uma jornada para fazer um acordo com uma entidade sobrenatural para conseguir mais poder e, assim, poder enfrentar um rei feiticeiro e impedir um cataclisma. Este foi o conceito inicial para montar a trama e meu objetivo, desde o começo, foi focar mais no protagonista e em seus dilemas do que no conflito com o feiticeiro, visto que a história tem uma caracterização mais trágica, afinal, ao tentar impedir o vilão de fazer o mal, o protagonista acaba fazendo algo tão ruim quanto.

Com a premissa da história em mente, comecei o desenvolvimento desse mundo. Esse aspecto da história ganhou menos atenção

na obra final, pois não haveria tanto tempo para desenvolvê-lo. O cenário consiste em um mundo fantástico onde a magia opera como uma força da natureza, sendo conjurada através de uma energia que flui por tudo que existe, condensando-se em um local no centro do continente onde a história se passa. Neste espaço a civilização construiu uma cidade chamada “A Queda”, por conta de os raios mágicos caírem em seu centro para, em seguida, serem irradiados pelo resto do mundo. Com relação a arquitetura, vestimentas e cultura, me inspirei majoritariamente na Idade Média Europeia, principalmente por volta dos séculos XII e XIII, mas não me limitando somente às características desse período. Em alguns pontos, busquei ideias de culturas mais orientais e celtas e de arquitetura greco-romana, além de alguns elementos de indumentária inspirada nos faraós do Egito antigo; mas ainda assim, a história se passa em um cenário majoritariamente medieval.

Com o cenário feito, surge o problema a ser enfrentado na história: o feiticeiro acredita que pode usar a força mágica d’A Queda para moldar o mundo de acordo com suas ideologias. Então, o rei Richal III, protagonista da história, parte em uma jornada para conseguir uma armadura capaz de derrotar o feiticeiro, porém, no fim, ele acaba causando um mal equivalente.

Capítulo 2:



Criação de Personagens

Com o conceito da história desenvolvido, passei para a etapa de criação dos personagens, usando como referência os conceitos de Design de personagem de Scott McCloud, em “Desenhando quadros”:

Há três qualidades de que nenhum personagem de quadrinhos pode prescindir. Vida interior: uma história, visão de mundo e desenhos únicos; Distinção visual: um corpo, rosto e indumentária distintos; Traços expressivos: traços de fala e comportamento associados com o personagem. (MCCLOUD, 2008, p. 63)

Para tanto, separei as referências e comecei a criar os concepts (arte de conceito) dos personagens, para tanto foram realizados os primeiros estudos com Richal, o protagonista. O processo utilizado para a criação do protagonista foi o mesmo para o dos demais personagens: primeiro foram feitos diversos desenhos do personagem, trazendo expressões faciais e poses distintas, para desenvolver suas características gerais e expressar gestos que comuniquem sua vida interior; depois arte de conceito de armaduras e vestimentas, pensando na distinção visual da narrativa; e por último, o model sheet que serviu como referência para o desenvolvimento da história em si.

Em determinado ponto da história, Richal consegue um poder sobrenatural para se proteger das magias do vilão. A aparência do personagem, e especialmente a vestimenta é utilizada como uma forma de intensificar o impacto narrativo da cena, afinal “roupas e o jeito que elas são vestidas são uma ferramenta de narrativa muito potente” (Eisner, 1996, p. 16, tradução nossa)¹. Para representar esse poder de forma física, decidi criar uma armadura como vestimenta. O design foi inspirado em armaduras europeias do século XV, principalmente germânicas, pois considerei que estas tinham uma aparência mais

¹ “Clothing and how it is worn is a very potent storytelling tool.” (Eisner, 1996, p. 16)

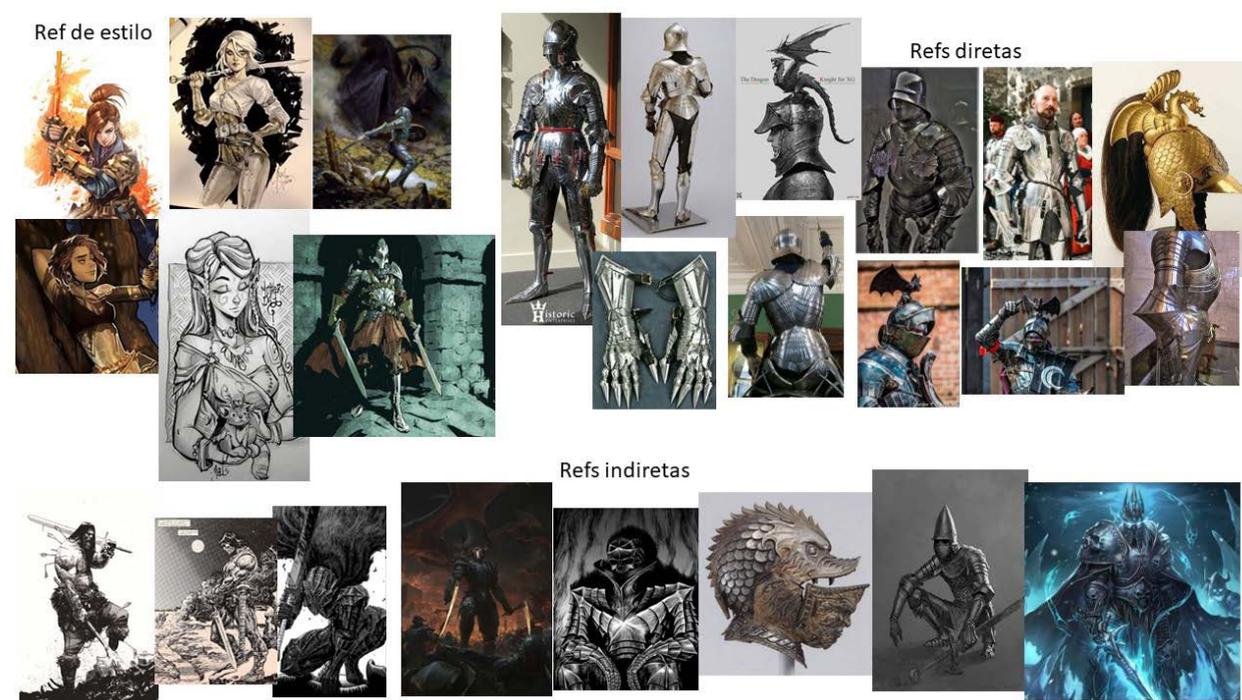


Figura 1 - Painel semântico: protagonista

agressiva e pontiaguda, o que corrobora com o estado de espírito do protagonista no fim da história, pois “formatos ovais, angulares ou pontiagudos associam-se com personagens manipuladores ou sinistros” (CAMARA, 2006, p. 62, tradução nossa)². Essa característica mais vilanesca da armadura do protagonista representa seu arco dramático no fim da trama de forma visual.

Outra razão para escolher uma armadura como representação do poder mágico é pela má representação que esta recebe, frequentemente, em histórias de fantasia. Muitas vezes, armaduras são usadas em histórias apenas por estética, sendo atravessadas por armas medievais com facilidade, enquanto, na realidade, elas foram criadas justamente para dificultar que um soldado fosse morto. Já que a história se baseia majoritariamente na Europa do século XII, uma armadura usada no século XV seria impenetrável para a maioria das armas do período, portanto adicionei esse anacronismo na trama como uma forma de demonstrar o poder que o protagonista adquiriu.

² “(...) and the oval, angular, and pointy shapes to scheming and sinister characters” (CAMARA, 2006, p. 62)

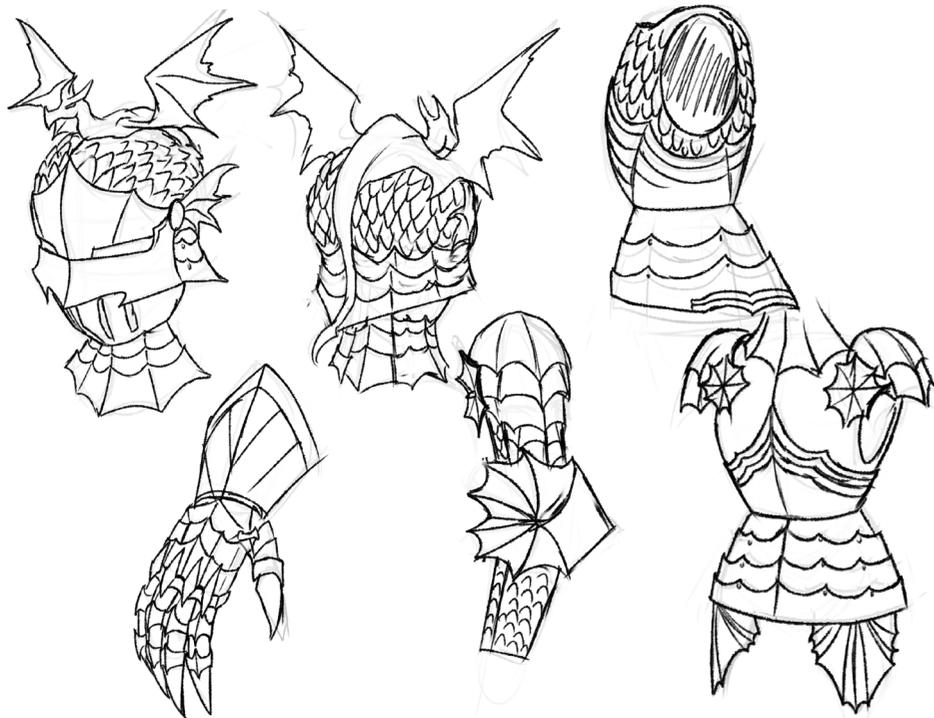


Figura 2 - Conceitos de armaduras

Durante o processo criativo, surgiu a necessidade de alguém acompanhar o protagonista, pois não faria sentido um rei se aventurar em locais perigosos sem ninguém para protegê-lo. Assim, surgiu Arthur, um cavaleiro do Rei Richal que o acompanhará durante a história desde o princípio até a conclusão. Para esse personagem, como o nome indica, me baseei em aspectos das lendas arturianas, porém, com algumas alterações.

Figura 3 - Teste de expressões faciais do protagonista

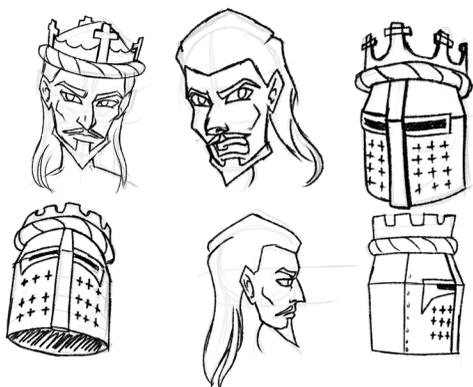


Figura 4 - teste de poses para o protagonista

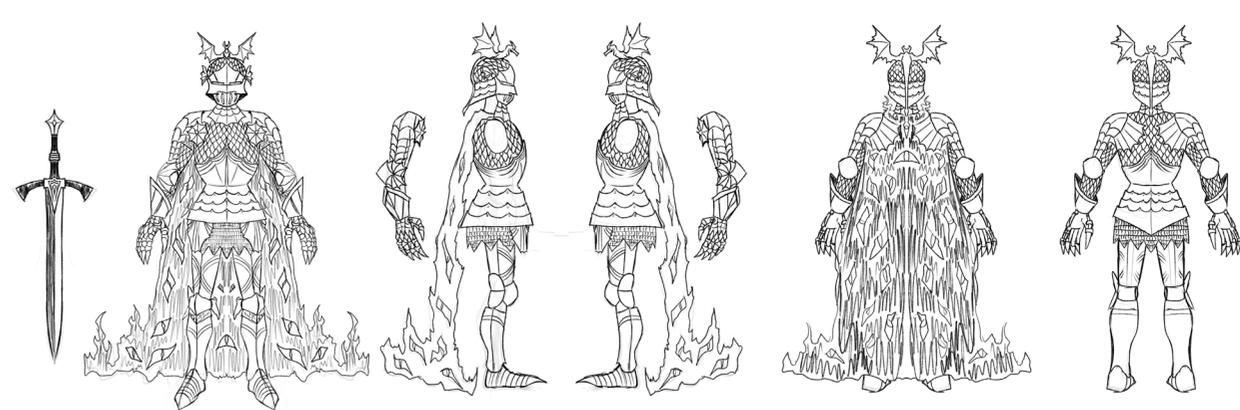
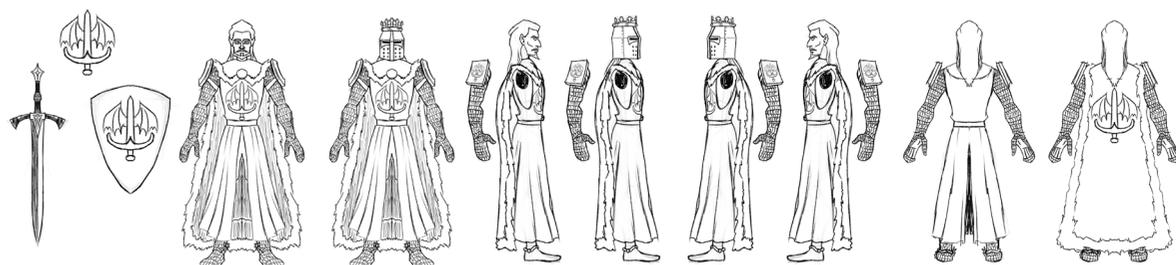


Figura 5 - Model Sheet protagonista em Armadura Encantada



Figura 6 - Armaduras Europeias do século XV presentes no moodboard

Figura 7 - Modelsheet Protagonista, Richal



No caso, me inspirei em armaduras do período já definido anteriormente, porém sua espada é baseada em armas das tribos celtas do período do império romano e espadas do império carolíngio. Essa inspiração tem origem em uma ideia de representar uma Excalibur mais “realista”, pois a lenda Rei Arthur pode ter origem nos celtas Bretões. Portanto, utilizei um design de armas da época ao invés de uma espada medieval padrão.

Diferente de Richal, que se coloca como um personagem mais ambíguo entre herói e vilão, Arthur é um personagem definitivamente heróico, portanto seu visual deve apresentar essa característica de forma marcante, uma vez que ele não terá muitas cenas para se desenvolver na história. Para provocar essa impressão, escolhi uma estrutura corporal mais próxima do que comumente é associada a heróis, como um porte físico “proporcional ao biotipo atlético e pesado. Contagem de cabeças igual ou acima da contagem clássica de oito cabeças. Linhas flutuantes na altura dos ombros em forma convexa em constante estado de alerta e capacidade de recuperação.” (CAMARA, 2006, p. 76 tradução nossa)³.

No caso do vilão, o feiticeiro Yor'moklull, o design foi pensado a partir de outras referências. Na história, o antagonista vem de uma região diferente dos personagens principais, portanto utilizei uma indumentária que traz elementos de vestimentas de faraós egípcios e uma coroa pontiaguda. Para comunicar uma forma mais mórbida, o

3 “Characters that proportionally combine the athletic and heavy types. Body beyond the eight heads of the classical formula, in general, about nine. Convex floating lines in a constant state of maximum alertness and of quick recovery capability.” (CAMARA, 2006, p. 76).

Figura 8 - Model Sheet Arthur

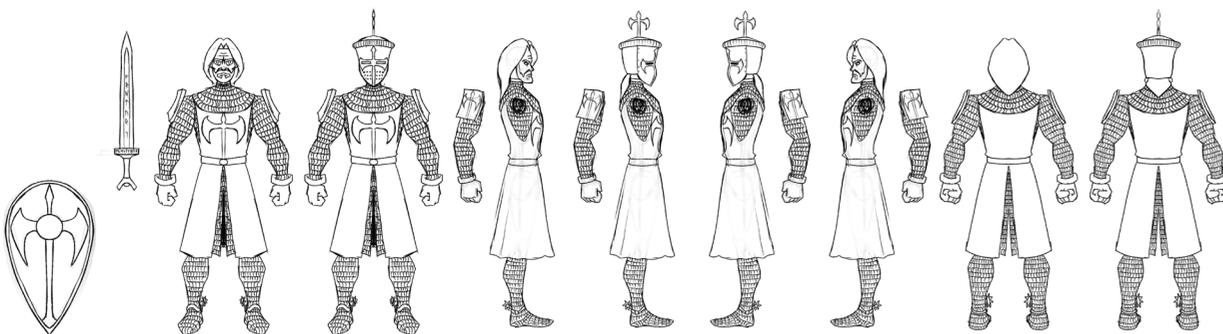


Figura 9 - Model Sheet Dragão Morto-vivo



Figura 10 - Model Sheet feiticeiro Yor'Moklull

peito do vilão está envolvido por uma armadura no formato dos ossos de uma caixa torácica.

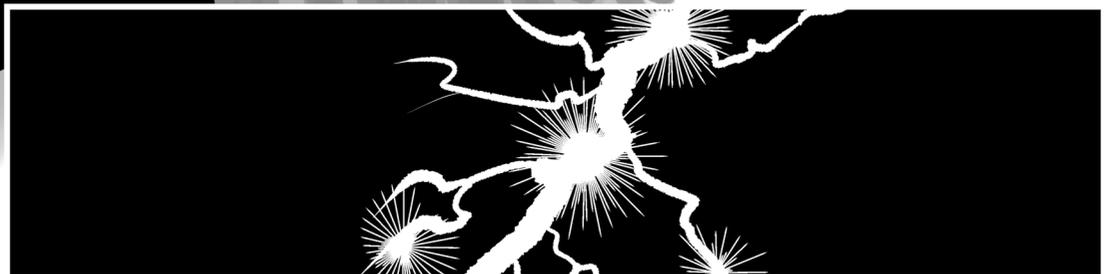
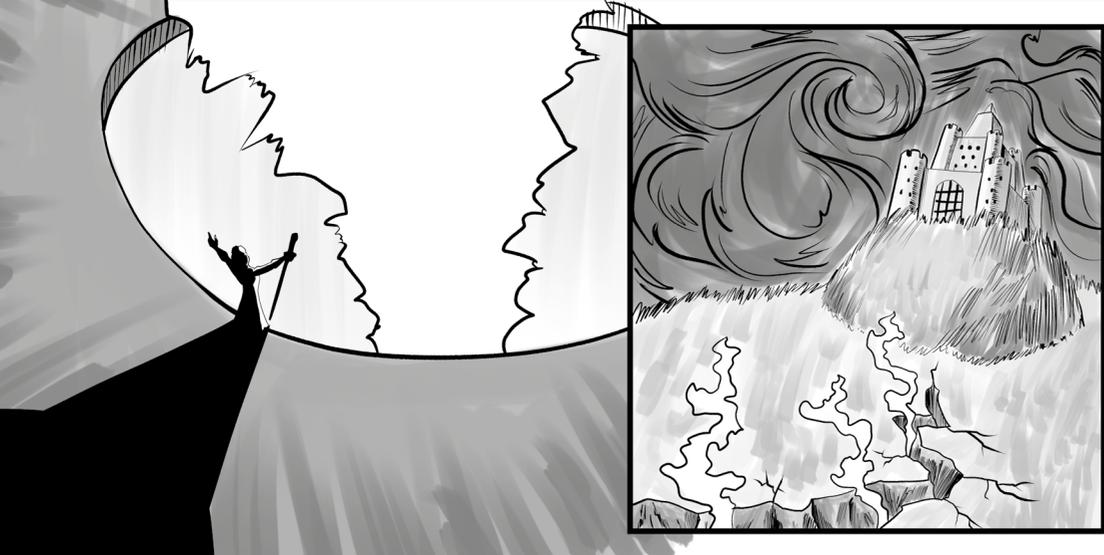
O processo foi similar para a construção dos cenários também. Os personagens mais secundários ou cenários mais genéricos, como montanhas que aparecem no começo da história, não tiveram muitos esboços prévios, sendo muito mais improvisados ao decorrer da história com base nos estudos estéticos já realizados para os outros elementos. No caso de cenários mais importantes, como a Cidade A Queda, que é apresentada logo na primeira página, foram definidos na etapa de storyboard.

Não planejei um design específico para cenários, como no caso dos personagens, mas rascunhei no storyboard um padrão geral que buscasse comunicar a cultura do povo que habitava ali, mesmo este aparecendo pouco na trama, pois em civilizações diversas “A Arte e a técnica da construção passaram também a servir às atividades e aos interesses do homem: a sua religião, (...) seu governo, (...) seu lazer” (Dondis, 2003, p. 194), características que são relevantes de se pensar ao criar um mundo para uma história.

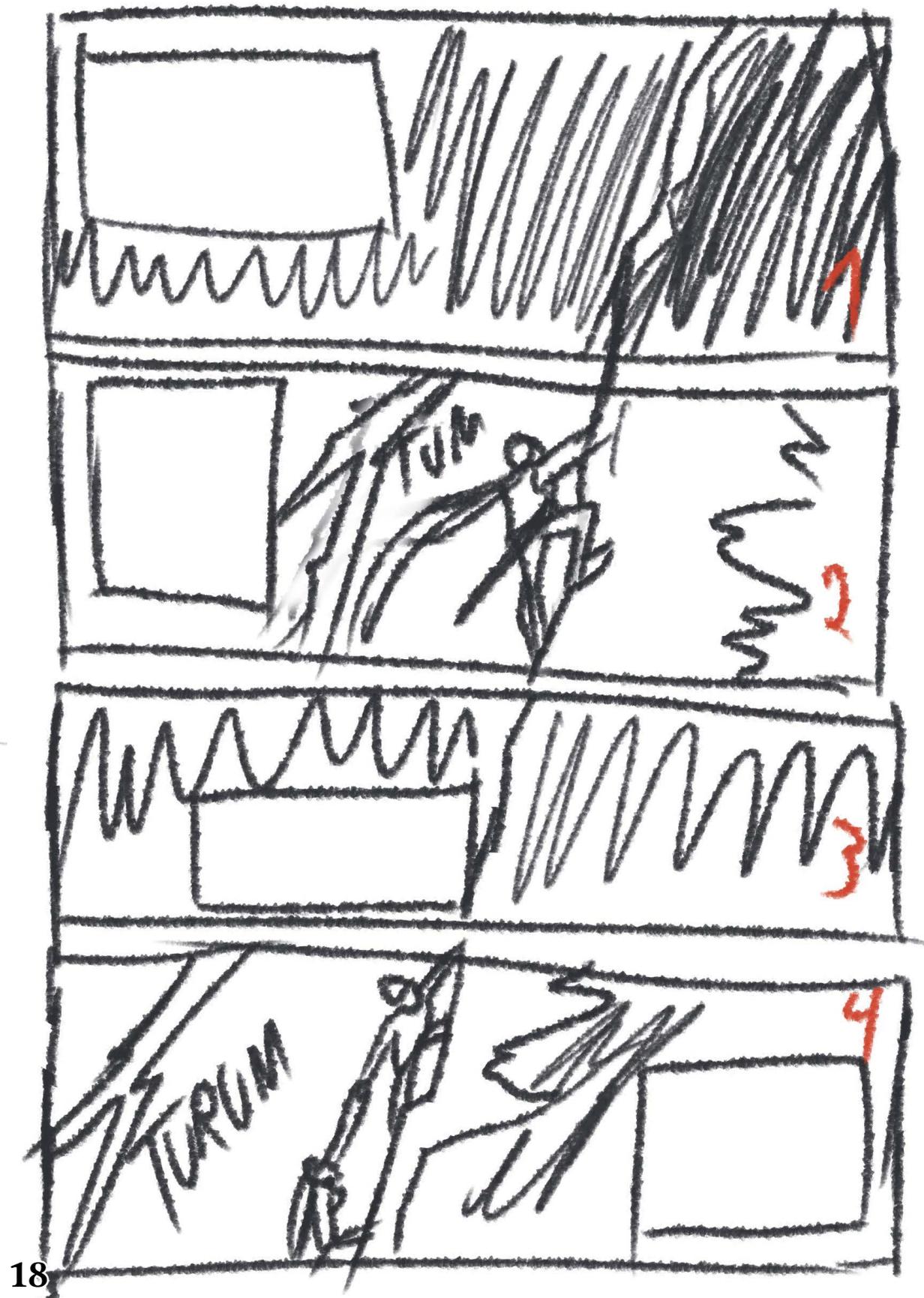
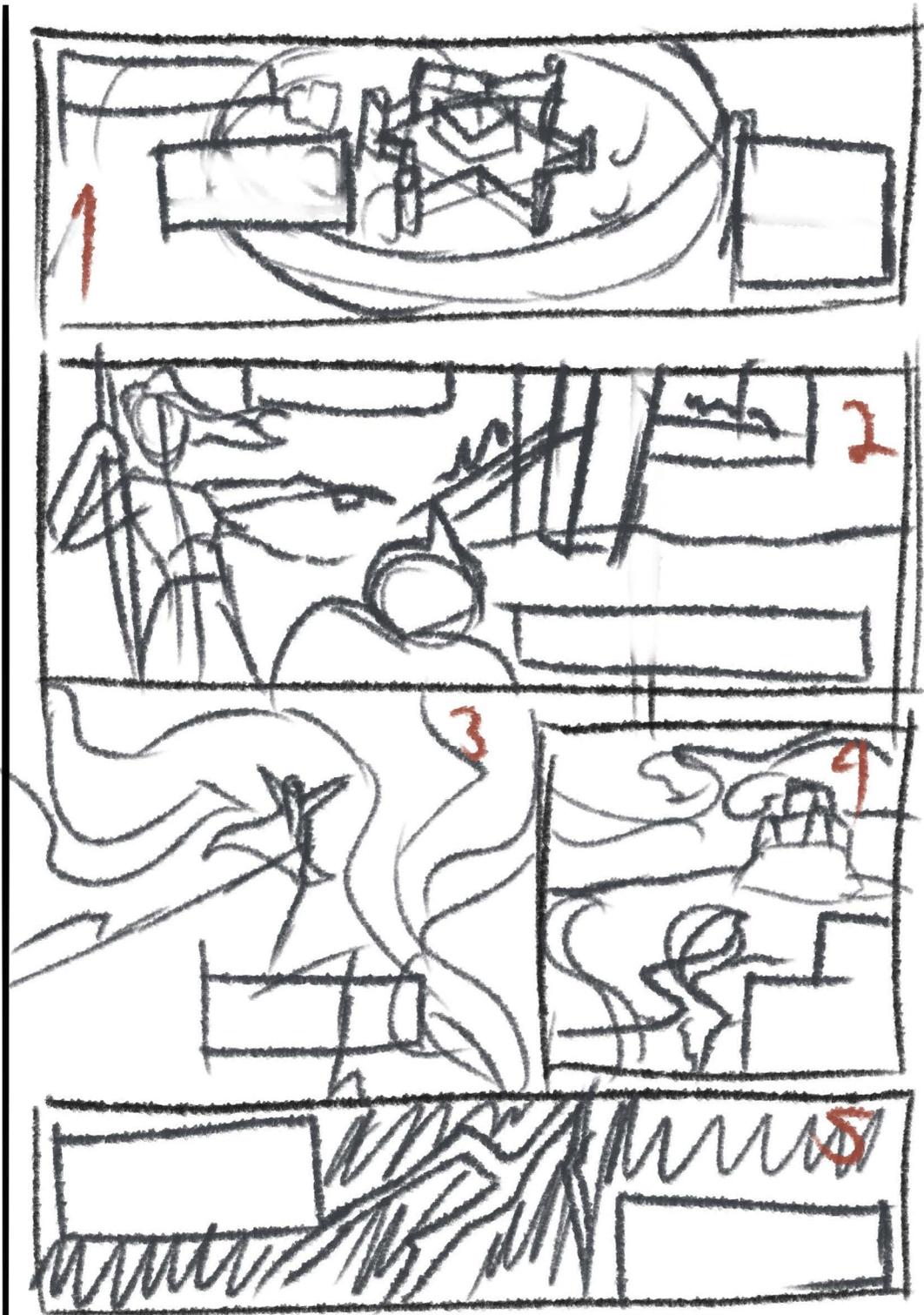
Com a arte de conceito dos personagens e cenários já definidos, a etapa seguinte foi desenvolver a trama mais a fundo e estruturar o roteiro, para que, em seguida, fosse possível desenvolver as histórias em quadrinhos em si.



Figura 11 - Model Sheet Dragão do Vazio



Capítulo 3



Argumento, roteiro e Storyboard

Armadura do Dragão é uma história de origem, contando o evento que levou o mundo a chegar no estado narrado anteriormente, e a responsabilidade dos personagens dentro da narrativa. Para contar essa história, foi necessário organizar os conceitos de forma mais definida para contá-la, pois histórias, nessa etapa do processo criativo, “ainda são um amontoado de pensamentos, memórias, fantasias e ideias perdidas na mente, aguardando uma estrutura” (EISNER, 1996, p.04, tradução nossa) ¹e, deste modo, foi necessário montar um argumento e um roteiro.

Argumento é um termo utilizado de maneira geral para a organização de ideias para uma história, não existindo regras fechadas para montá-lo. No geral consiste em uma listagem de acontecimentos chave da história e suas conexões. Já o roteiro é a estrutura que guiará a história. O roteiro definirá o começo, o meio e o fim de uma história e as conexões entre esses eventos, enquanto adapta a narrativa para a mídia escolhida (Eisner, 1996, p. 3). Assim, para o argumento de “Armadura do Dragão”, foi feita apenas uma lista de elementos e cenas chave da história, como um guia para o roteiro.

O presente quadrinho utiliza um roteiro de estrutura de três atos, com a presença de um arco de personagem negativo de corrupção, como apresentado em “Creating Character Arcs” de K. M. Weiland (2016). Nessa estrutura, a história é separada em apresentação, confrontação e resolução, entrelaçando os eventos de uma história com um desenvolvimento de personagem de forma que o protagonista termine em um estado pior no fim da obra, se tornando um vilão, mesmo o conflito principal da trama sendo solucionado.

O Primeiro Ato dessa estrutura narrativa funciona como uma preparação para o desenrolar da trama, tendo os seguintes objetivos: I) apresentar o mundo em que se passa a história; II) Apresentar o protagonista da história; III) Preparar o desenvolvimento. No Ato 1 de “Armadura do Dragão” são apresentados o protagonista, a situação

¹ “Before a story is composed, it exists in the abstract. At this point, it is still a lot of thoughts, memories, fantasies and ideas, floating around in one’s head, waiting for a structure” (Eisner, 1996, p. 4).

atual do mundo em que ele vive e quais são os problemas que devem ser resolvidos. Por se tratar de um mundo de fantasia com muitos conceitos envolvendo magia, a única forma encontrada para trazer essas informações foi através de uma exposição. Para não cansar o leitor logo na primeira página, a melhor solução foi apresentar o mundo através do texto dos pensamentos do protagonista.

A história começa apresentando o mundo comum onde o protagonista vive, mostrando que tudo está um caos por conta do vilão Yor’moklull, que deseja tomar/ conquistar a cidade sagrada chamada de A Queda, onde todo o poder mágico existente converge, para se tornar mais poderoso e criar um império para sua divindade. Em seguida, a história segue para o protagonista em sua jornada para encontrar um Dragão que pode lhe dar o poder que ele necessita para enfrentar o vilão. Na abertura da história, ele está combatendo criaturas nos ermos, ao mesmo tempo que há balões de pensamento explicando o porquê dele estar nessa missão. Esse momento estabelece o mundo comum, ao mesmo tempo que apresenta o momento característico do protagonista, ou seja, “a primeira chance de o protagonista impressionar o leitor.” (Weiland, 2016, p. 49, tradução nossa), ² deixando claro para o leitor que Richal não é um herói convencional e que ele já carrega dúvidas com relação à crença defendida pelos sacerdotes d’A Queda.

O segundo Ato começa com o primeiro ponto de Virada, onde o protagonista parte para a aventura, não podendo mais retornar ao estado normal do mundo comum. No caso, essa transição entra os atos 1 e 2 ocorrem já na primeira cena, pois assim como o mundo termina de ser apresentado, Richal já está partindo em sua viagem, já que o caos causado por Yor’moklull o obriga a escolher entre impedi-lo ou eventualmente ser dominado por ele.

No Ato 2, a trama é mais desenvolvida, onde surgem problemas e onde o protagonista toma decisões que avançam a trama e o desfecho de seu arco de personagem. No caso de Armadura do Dragão, por se

² “And your protagonist’s characteristic moment is his first chance to impress your readers.” (Weiland, 2016, p. 49)

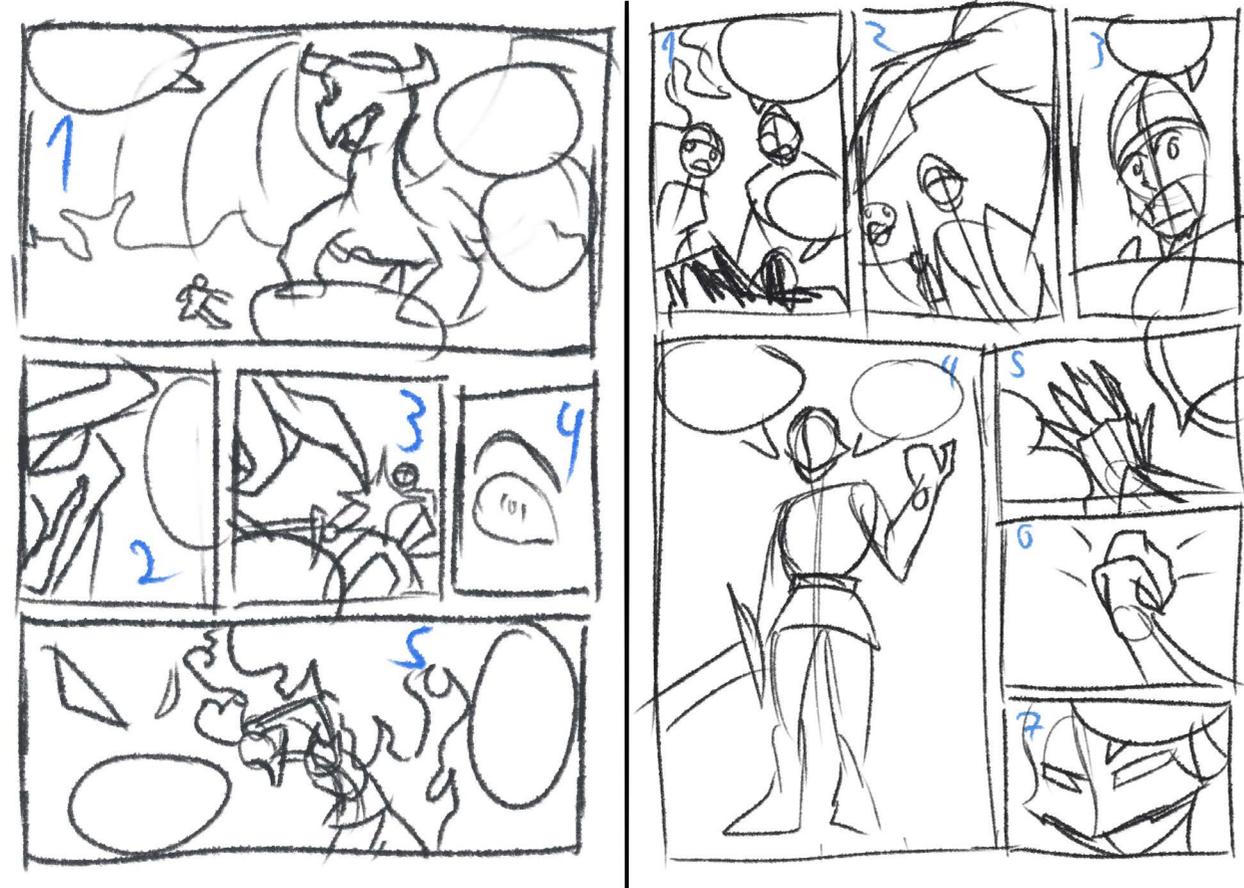


Figura 12 - Storyboard página1

tratar de um arco negativo, é nesta etapa em que Richal tomará as decisões que o tornarão um vilão.

No segundo Ato, a história segue mostrando o fim da batalha que encerra o ato 1. Richal, ao seguir seu caminho para o covil do Dragão, é confrontado por Saphira, uma espécie de espírito que oferece poder mágico para mortais e que já se aliou ao protagonista anteriormente. Nesse encontro, ocorre uma conversa tensa entre eles, revelando escolhas ruins que Richal já fez e que fizeram Saphira abandoná-lo, além de dar indicativos das ações ruins que Richal irá cometer. Esta conversa é muito importante para a narrativa, pois ela contribui para dar fundamento para o arco negativo da história por conta destes indicativos, “foreshadowing tem que ser utilizado habilmente em Arcos Negativos mais que em qualquer outro. Se um final triste vai ressoar com os leitores, eles devem estar preparados para ele.” (WEILAND, 2016, p. 206)³

3 “Foreshadowing must be wielded deftly in a Negative Change Arc more than in any other. If an unhappy ending is going to resonate with readers, they must be prepared for it.” (WEILAND, 2016, p. 206)

Após a conversa, Saphira deixa Richal e ele segue em direção ao seu objetivo, realizar um acordo com o Dragão. A cena do acordo é o Ponto Central da estrutura do arco de Richal, onde ele “Toma uma ação irremediável (...) que o lançará para o restante do segundo ato, tomando uma série de ações fortemente baseadas na mentira” (WEILAND, 2016, p. 209, tradução nossa)⁴. Aqui, ele acabou de receber um indício da verdade: que se o acordo com o dragão for feito, ele estará trocando o mal de Yor’moklull por outro de igual perigo, através da conversa com Saphira. Mas ele ignora essa verdade e toma uma decisão baseada na mentira.

Durante o Ponto Central, o Dragão o manipula para que ele compartilhe de sua ideologia: de que tudo veio do nada e o absoluto nada é o estado natural das coisas, algo que Richal recusa, mas ao receber o poder do dragão, está sendo manipulado. A partir desse ponto, o protagonista não terá mais volta e seguirá seu arco de corrupção até o fim da história. Na sequência, o segundo ato segue com uma série de eventos e cenas de ação e de conflitos que foram desenvolvidos na etapa do storyboard.

O Ato 3 é a resolução da história, que começa com o segundo ponto de virada, Richal, agora praticamente escravizado pelo poder que recebeu do dragão, trava o combate contra Yor’moklull, conseguindo derrotá-lo. Porém, agora sem mais desejar restaurar a ordem para o mundo, ele decide usar o poder d’A Queda para os interesses do Dragão. Nesse momento ele inicia um confronto com Arthur, seu cavaleiro, e é parcialmente derrotado. No fim, Richal e Arthur morrem e o mundo fica parcialmente devastado de forma permanente. No fim, o cataclisma que destruiria o mundo foi substituído por outro que devastou apenas metade dele.

Assim, com a história planejada e com a estrutura de roteiro montada, foi possível iniciar a etapa de storyboard, que é uma etapa importantíssima para a construção narrativa da história, uma vez que aqui é onde a composição das páginas será definida.

Nesta parte do processo, ocorre a experimentação inicial para a narrativa visual, uma vez que “Antes de você começar uma composição tudo pode acontecer, há possibilidades infinitas. No momento em que alguém fez a primeira linha, ele já deu uma orientação. A segunda linha (...) de algum modo ou a acompanha ou contradiz” (Ostrower, p.

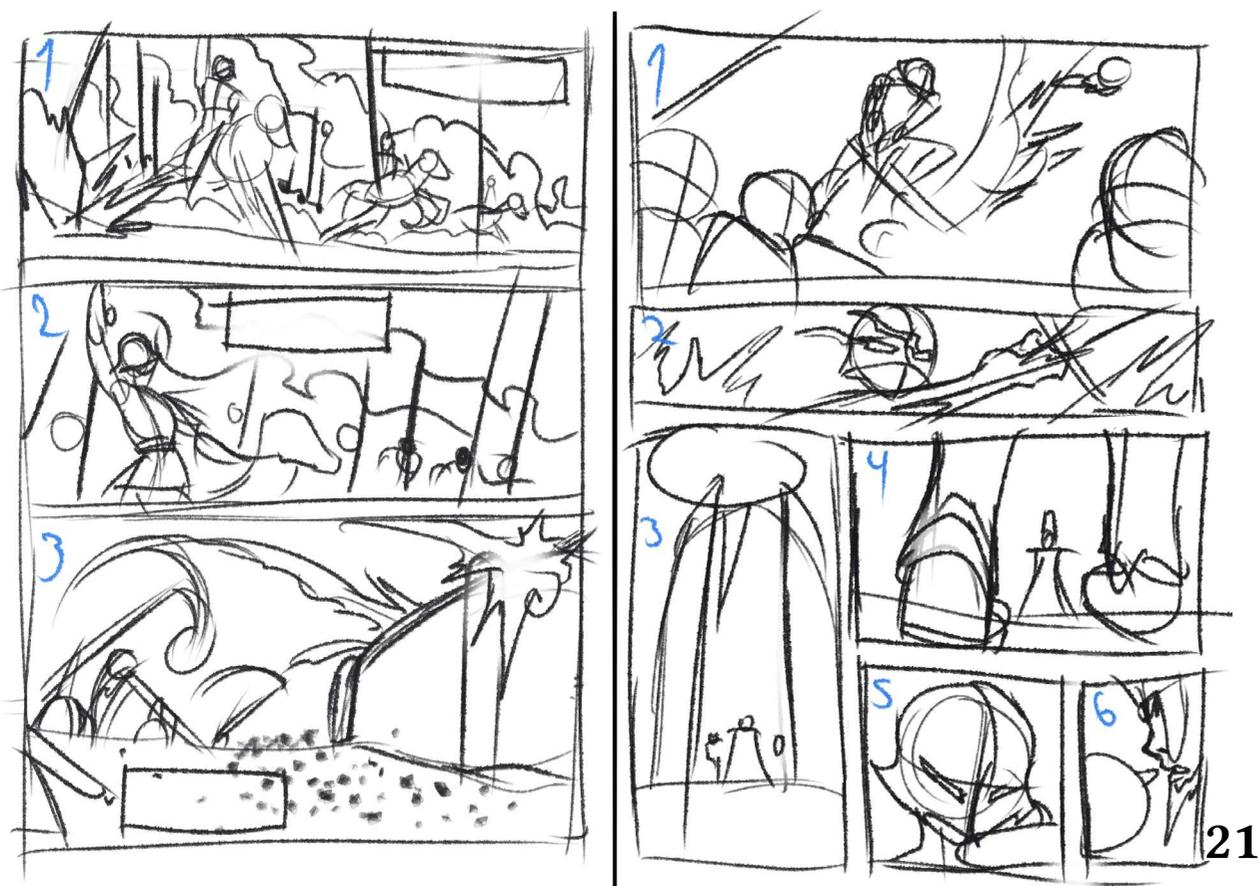
4 “But at the Midpoint, he takes an irremediable action (...) that will see him launching himself into the second half with a series of strong Lie-based actions” (WEILAND, 2016, p. 209)

5 2006). Assim ocorre com o storyboard e com a etapa de arte final, uma vez que a história finalizada tende a seguir o que foi definido nos rascunhos iniciais ou alterá-los, devido a reflexão realizada durante o processo criativo.

As primeiras páginas abrem a história com balões de texto explicando sobre o mundo narrado anteriormente através de caixas de texto com diálogos de Richal.

Esse diálogo tem duas funções na narrativa: primeiro apresentar o momento característico de Richal, pois o leitor conseguirá perceber sua personalidade pela linguagem de suas falas; e apresentar o estado atual do mundo da narrativa. Optei por usar esta forma de apresentação, pois para explicar o contexto em que a história se passa com rapidez seria necessária uma exposição e para que ela não ficasse cansativa para o leitor, adicionei essas informações em um monólogo que começa na página um, durante a apresentação do mundo, e segue até a página três por uma cena de ação. Assim, essa diversificação de cenas torna a introdução da história mais envolvente do que um longo texto.

Figura 13 - Storyboard Páginas 12 e 13



Apesar da base da história já ser definida nas páginas do storyboard, algumas páginas sofreram alterações para a versão final. Como por exemplo, a página um, em que considerei melhor usar um ângulo de baixo para cima para apresentar o céu da cidade, pois este é um elemento narrativo importante. Afinal, esta cidade foi nomeada de A Queda porque raios mágicos caem no centro dela, e é melhor que esta informação seja apresentada ao leitor de forma gráfica o quanto antes para uma contextualização.

Na cena seguinte, Richal recebe uma visita de uma antiga companheira chamada Saphira, que vem avisar sobre o destino sombrio que o aguarda. Esta cena foi montada com o objetivo de dar indícios da tragédia que acontece no fim da história. A cena é montada majoritariamente no enquadramento de close-up, para indicar um foco maior nas expressões dos personagens e no que está sendo dito, além de reforçar a seriedade das falas dos personagens.

O desenvolvimento do storyboard seguiu de acordo com o processo já narrado. O processo seguiu para uma definição mais crua da narrativa, que será refinada nas etapas seguintes.

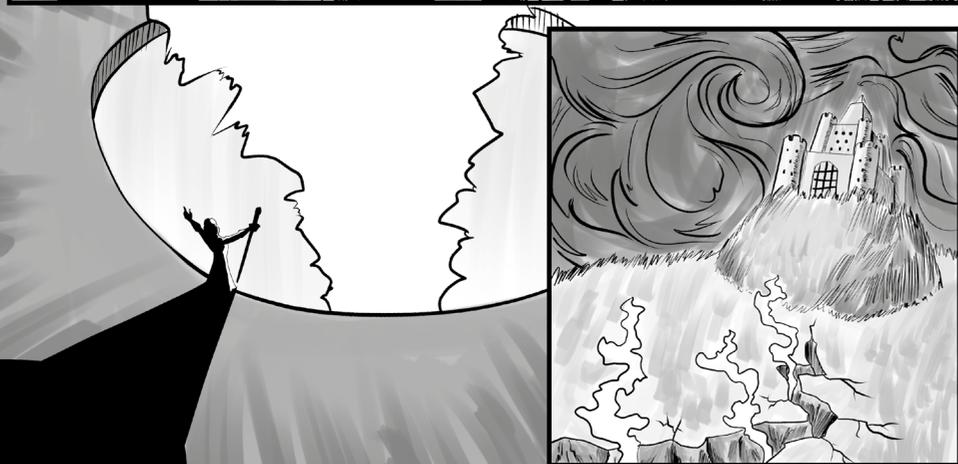


Figura 14 - Página 1

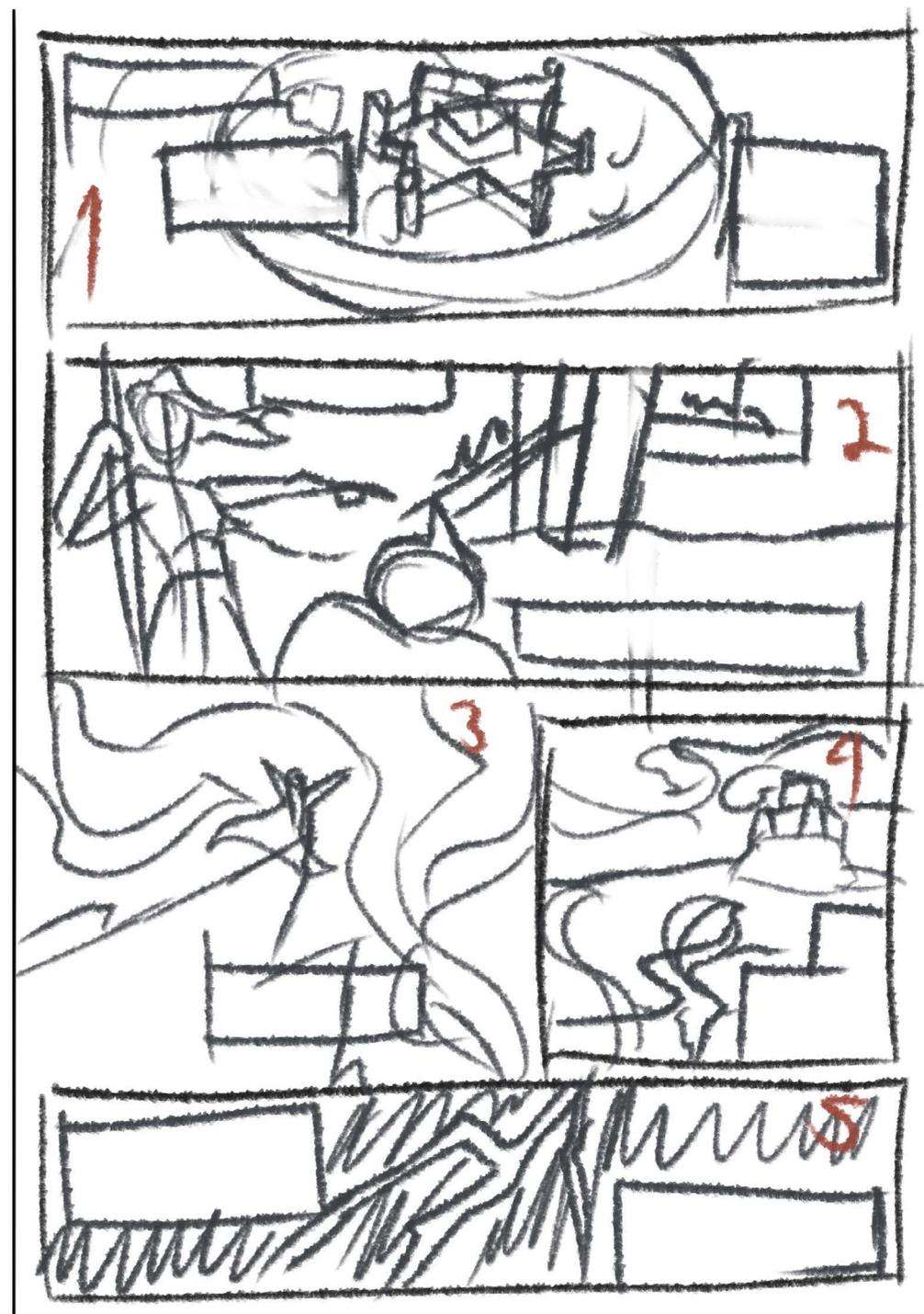


Figura 15 - Storyboard Página 1

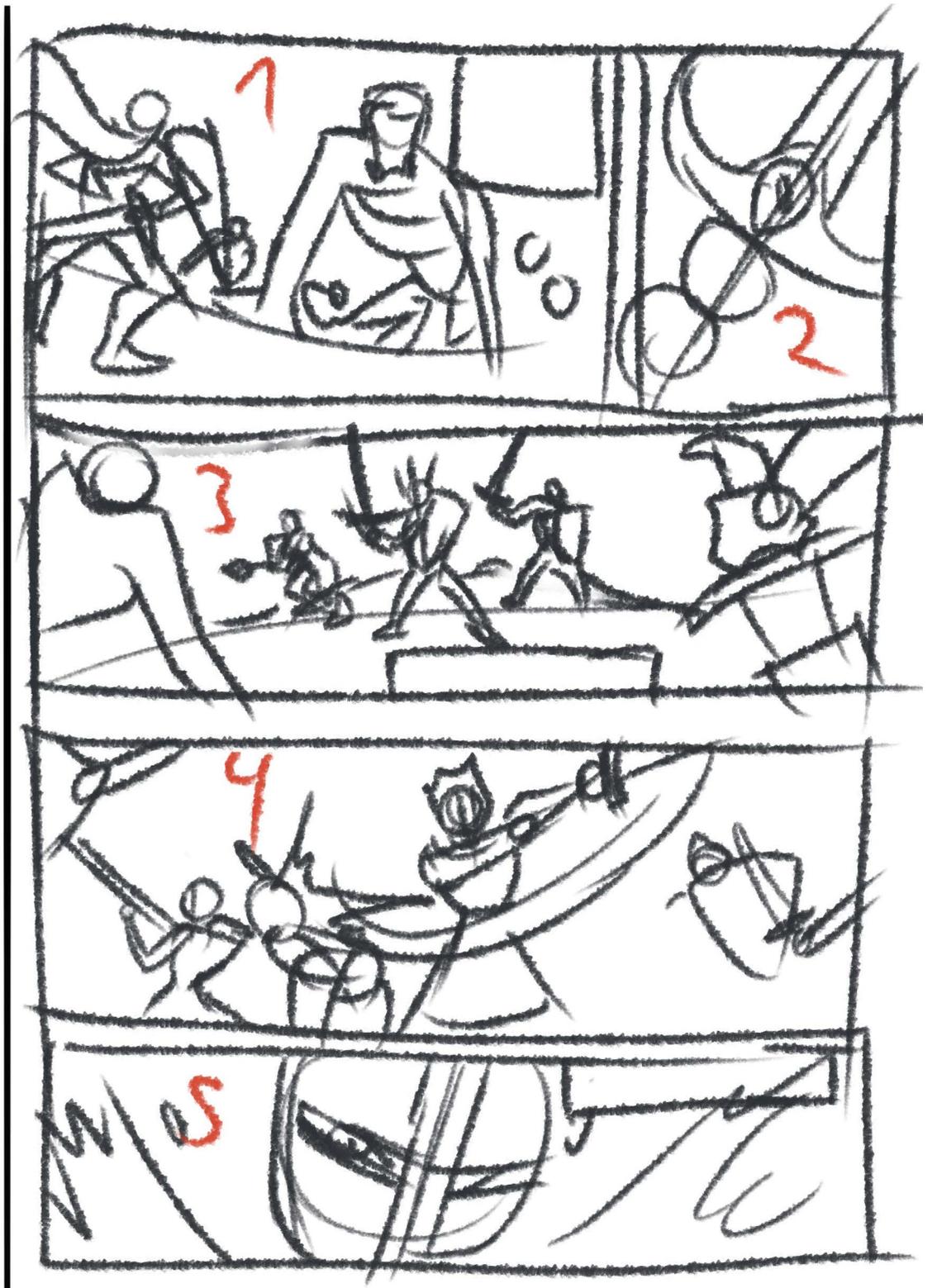
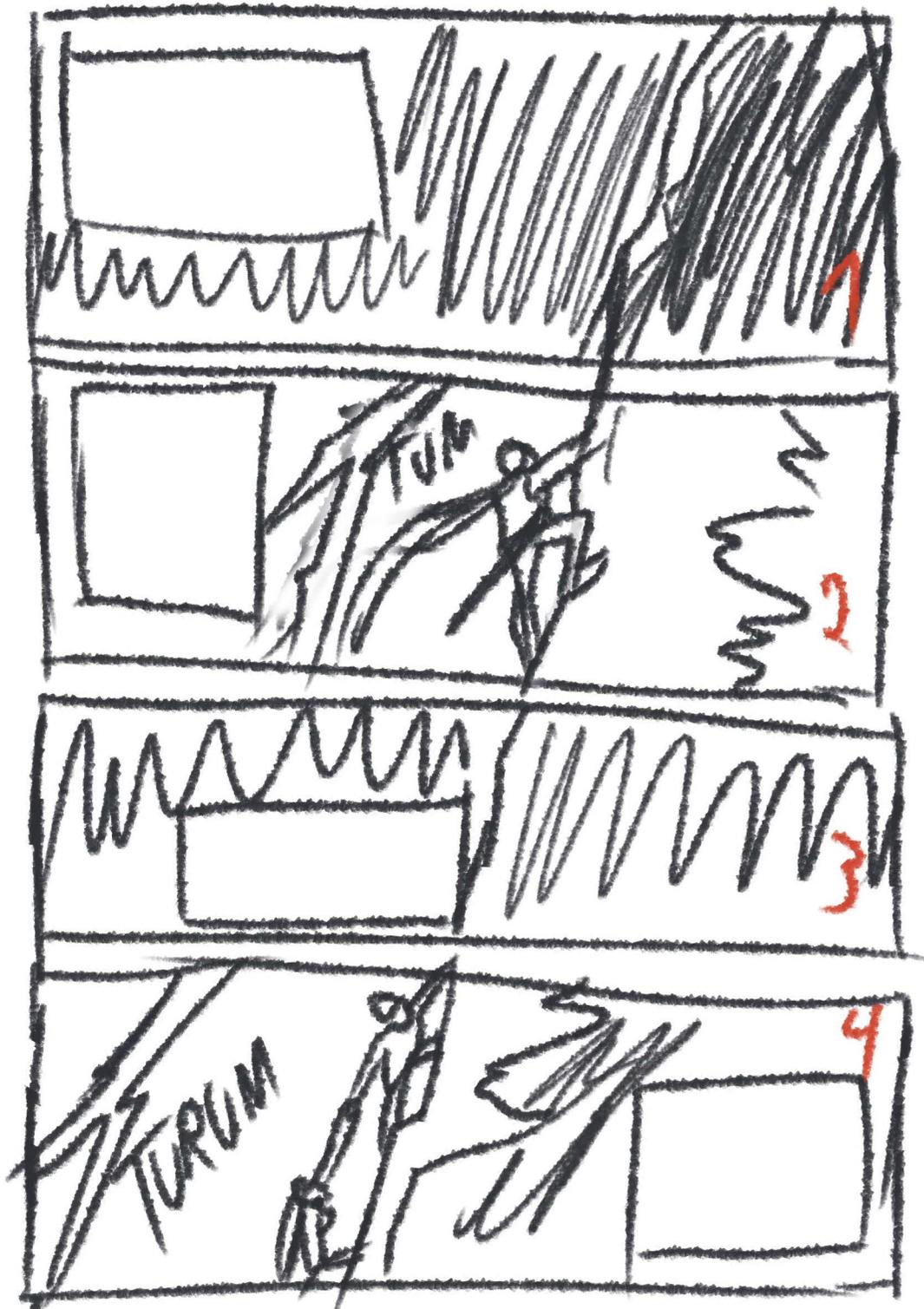


Figura 16 - Storyboard páginas 2 e 3

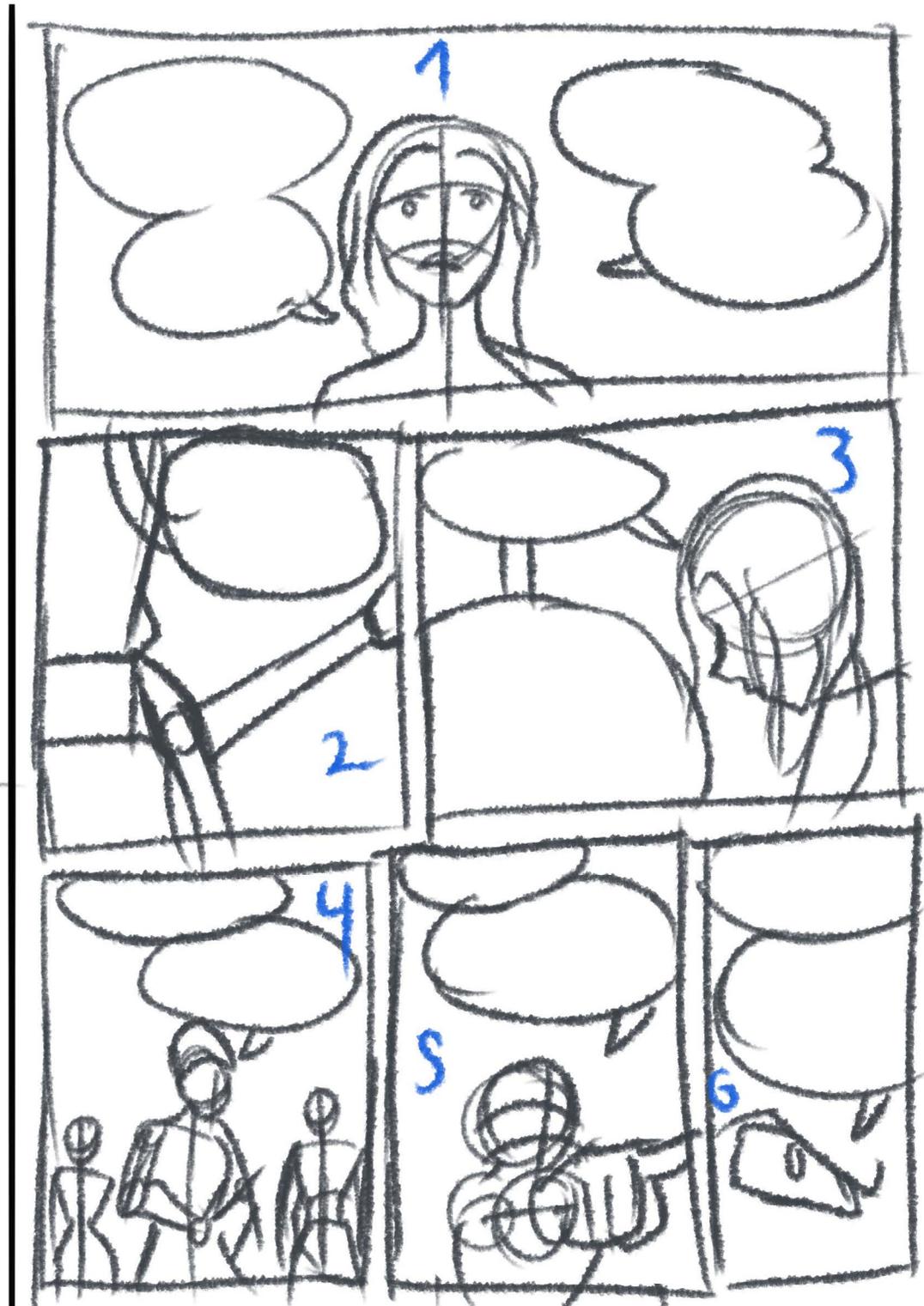
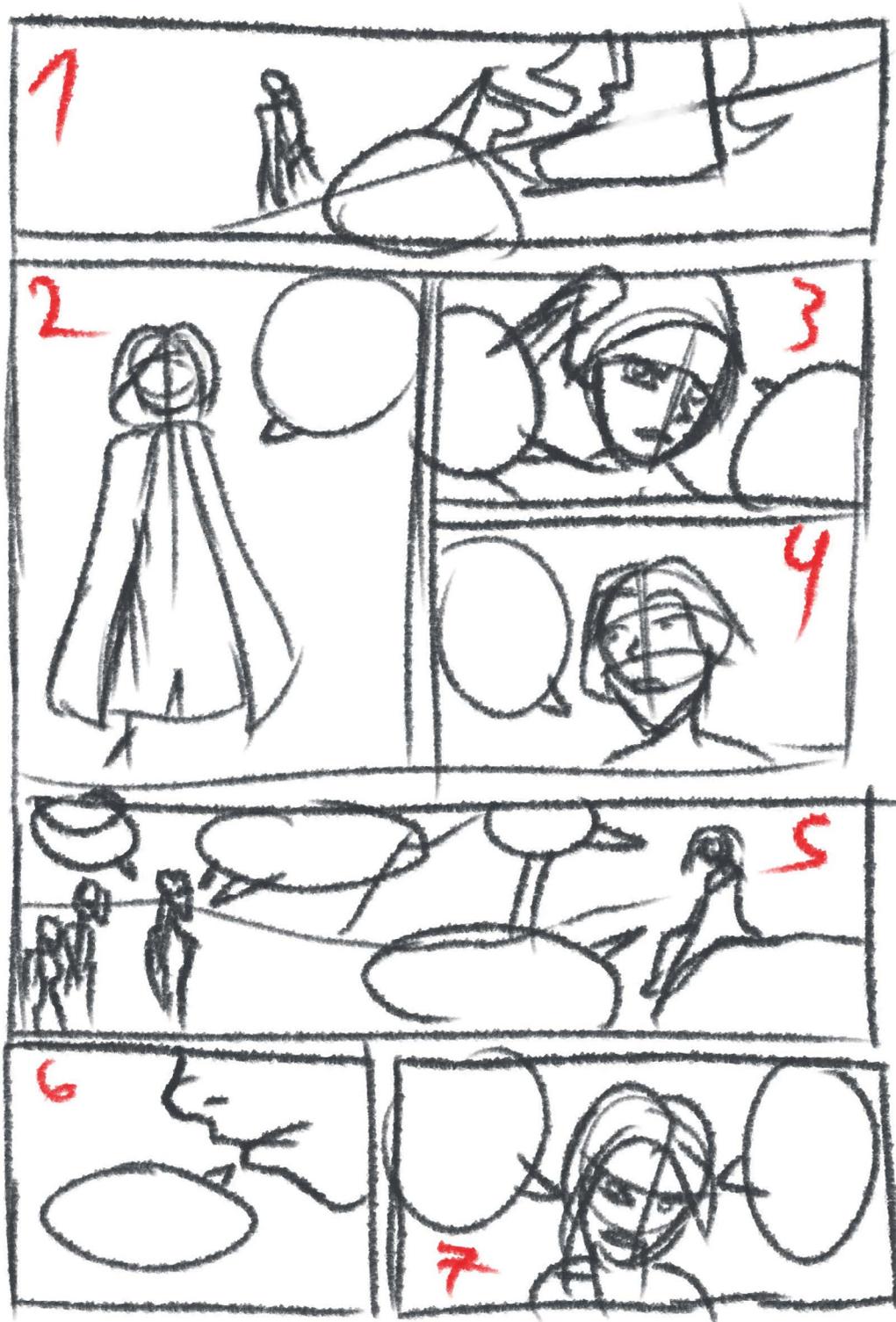


Figura 17 - Storyboard, páginas 4 e 5

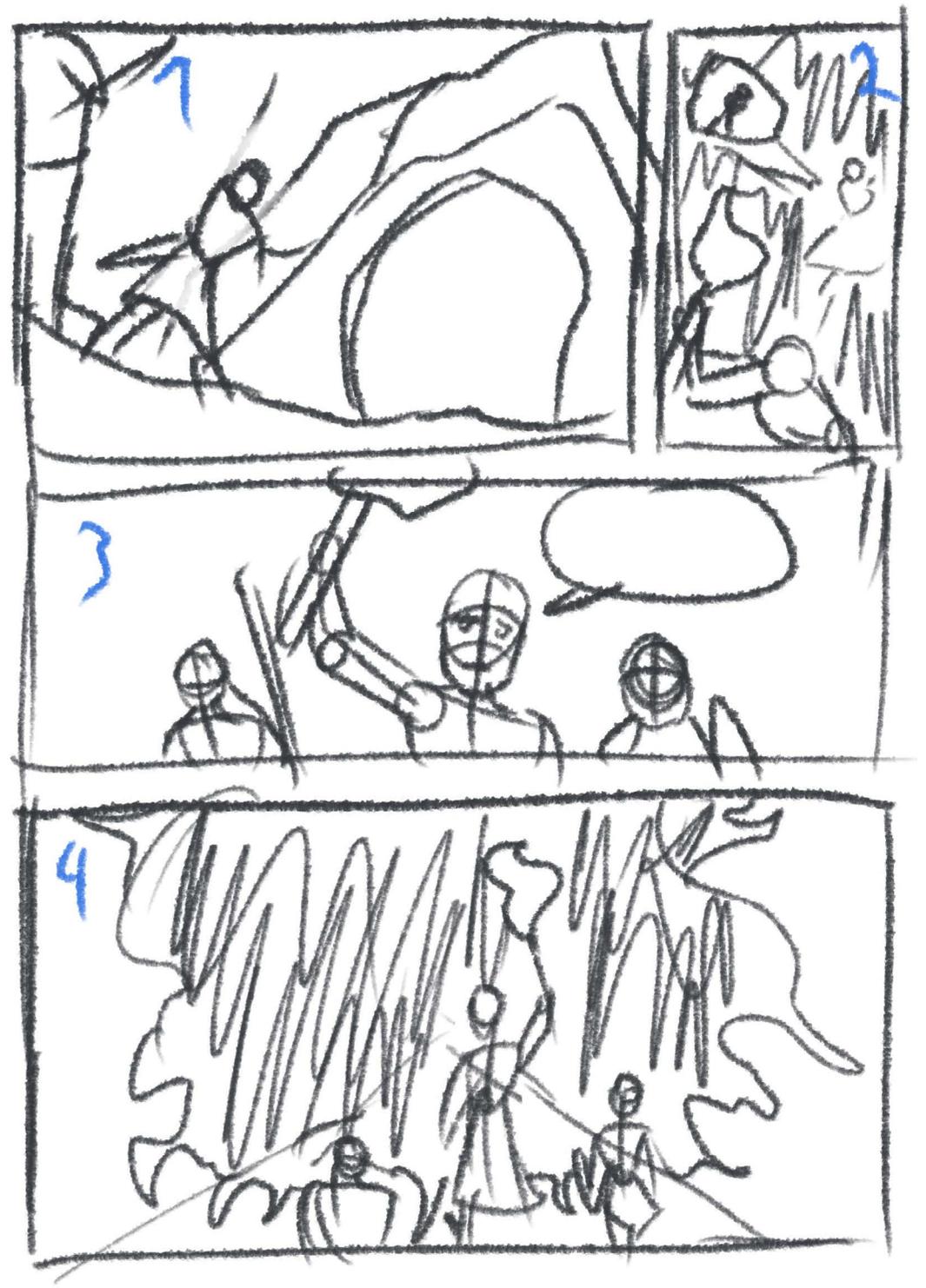
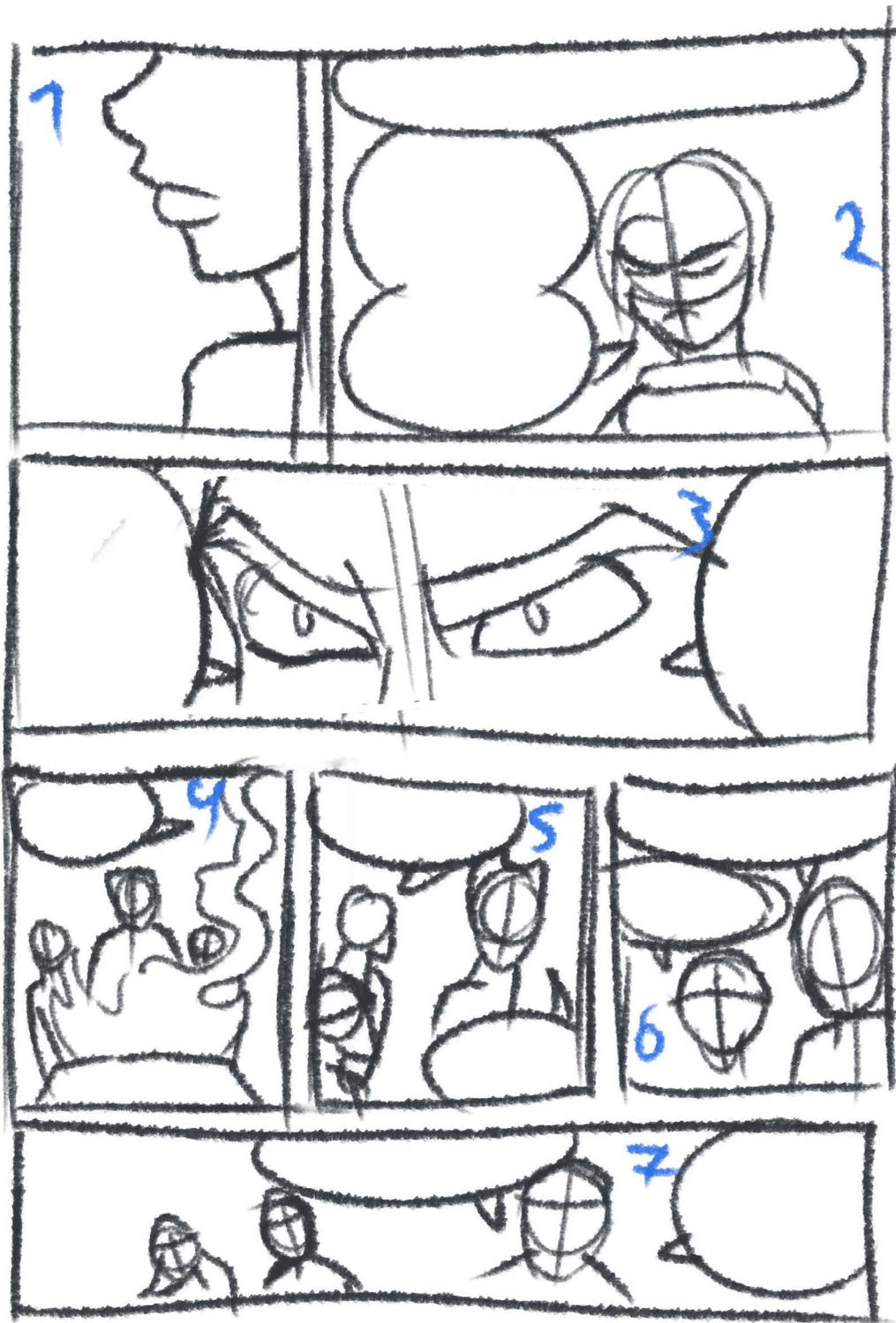
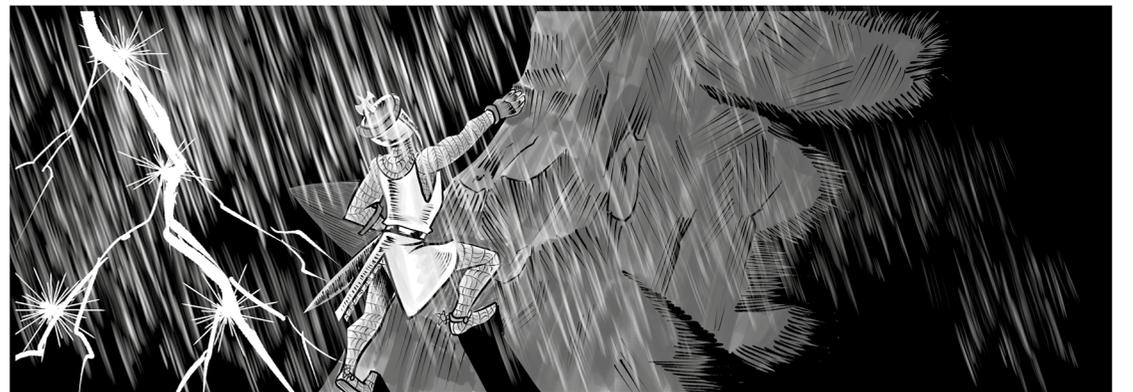
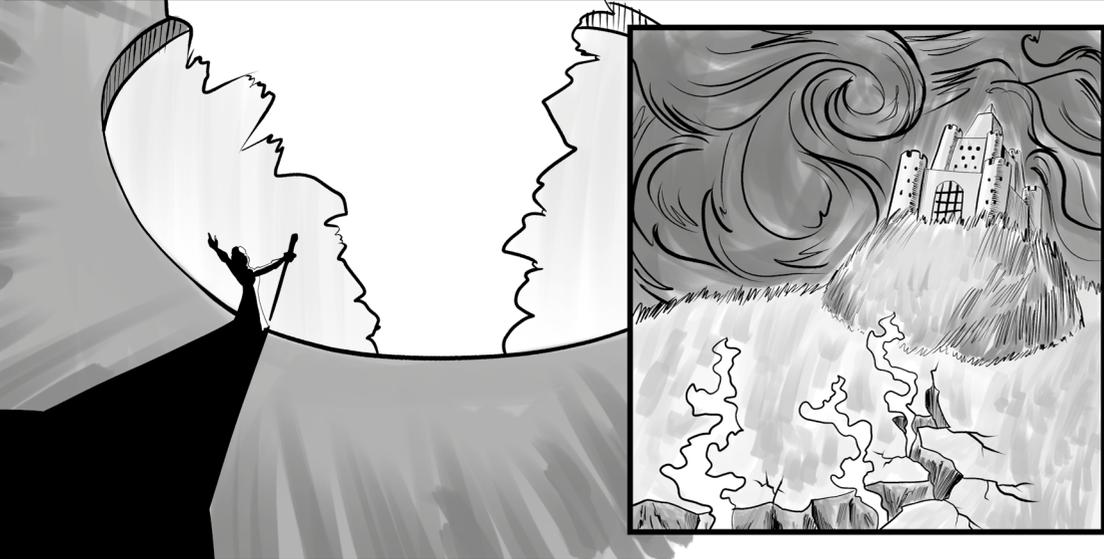
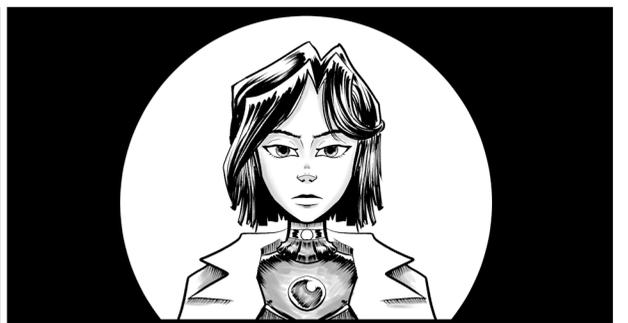
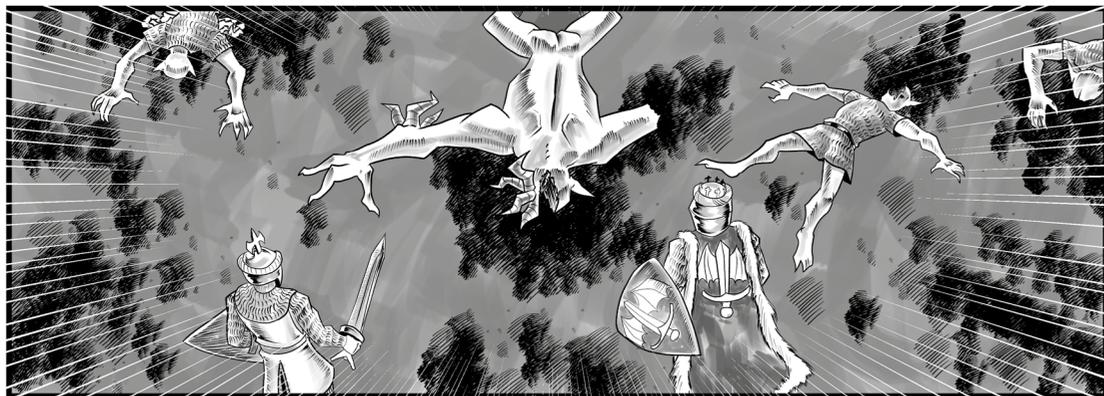
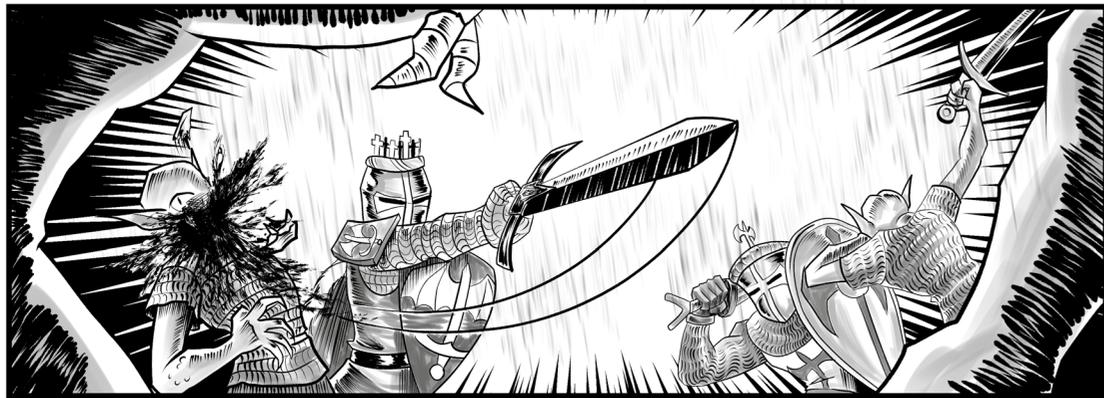
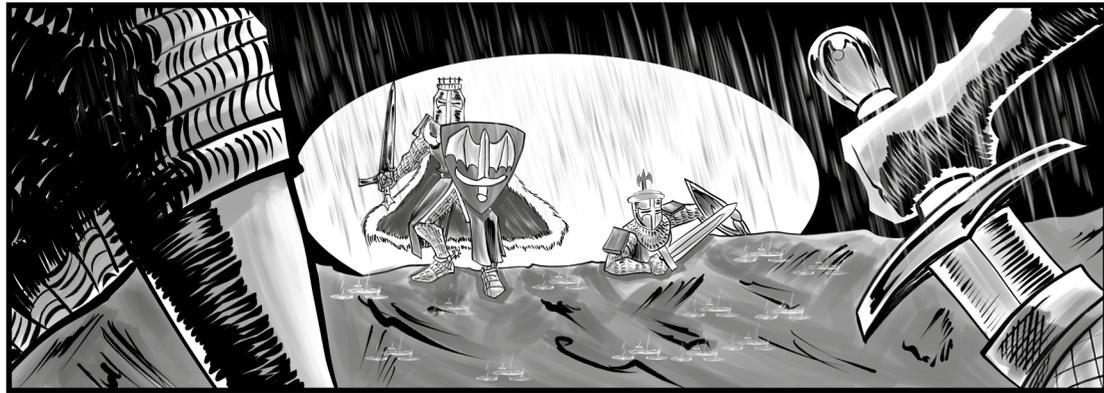


Figura 18 - Storyboard, páginas 6 e 7



Capítulo 4



Composição de páginas e Arte Final

Final

Para que a narrativa de uma história em quadrinhos funcione apropriadamente e cause o impacto necessário no leitor, é necessário uma harmonia entre o roteiro e a construção visual da história. Esse processo, em Armadura do Dragão, foi iniciado já na etapa de Storyboard, mas é na arte final que a história será realmente definida, pois daqui teremos a versão final a ser visualizada pelo leitor.

É nesta etapa do processo criativo que as técnicas de narrativa visual são aplicadas para dar vida à história. A arte final, em uma narrativa gráfica, além de fornecer a identidade visual da obra, tem o objetivo de transmitir as sensações que o autor deseja passar para o leitor através da história, a partir do que foi definido no roteiro.

Ao desenvolver as páginas busquei constantemente captar as impressões que desejava passar ao leitor com cada cena e representá-las no acabamento da arte. Como afirma Marcos Mateu-Mestre, em seu livro Framed Ink, “Como artistas, precisamos ser especialmente perceptivos com a energia do ambiente, pois é nossa função traduzi-la em algo físico, mais tangível.” (MATEU-MESTRE, 2010, p. 14), o que está diretamente relacionado com o processo de arte final.

Na primeira página, como já foi dito no capítulo anterior, ocorre a apresentação do mundo, do protagonista e dos acontecimentos que levarão aos seus objetivos na trama. O primeiro quadro abre a história com a cidade chamada de A Queda que, na história, seria onde toda a força mágica do mundo se condensa “caindo” no meio dela, onde foi construído um palácio. Nessa página, optei por mudar o enquadramento com relação ao storyboard. Inicialmente, pensei em uma visão aérea da cidade, mas ao finalizar a página, vi que seria melhor utilizar uma visão de baixo para cima, pois assim, a energia caindo no palácio da cidade ganha mais foco na arte. Além disso, esse ângulo também dá imponência para a cidade, “quando posicionamos a câmera mais baixo do que os olhos de um personagem, o objeto se torna uma figura mais grandiosa e imponente” (MATEU-MESTRE, 2010, p. 41)¹, o que reforça o caráter sagrado que representa visão que a população teria com relação ao palácio.

¹“The moment we position the camera lower than the character’s eyes, the subject becomes a towering, imposing figure, apparently more in control of the situation.” (MATEU-MESTRE, 2010, p. 41)



Na sequência, é apresentado o evento que leva a toda a jornada empregada pelo protagonista: a invasão da cidade e sua eventual conquista pelo feiticeiro Yor'Moklull. Para representar essa invasão, utilizei de uma manipulação de contraste na arte para apresentar tanto o vilão como o exército invasor. Ao ocultar o rosto e boa parte de sua vestimenta, o vilão aparenta ser uma figura misteriosa, ao mesmo tempo que a silhueta de seus gestos o colocam como uma ameaça. A composição foi feita na ideia de “Não contar algo para a audiência, mas sim fazê-la sentir algo.”(MATEU-MESTRE, 2010, p. 15)². O mesmo princípio de ocultar os detalhes da cena foi usado para os soldados invadindo a cidade, tanto os dois em primeiro plano, quando na tropa marchando pelo portão, fazendo com que o leitor foque na figura com a silhueta mais imponente, que está no comando da situação, e na própria cidade sendo devastada.

A silhueta das figuras também é usada nos quadros seguintes para manter o mistério do vilão, mas seus gestos e a demonstração das consequências de seu poder nos quadros seguintes o estabelecem como uma ameaça. Por fim, a página se encerra com um relâmpago que faz o gancho com a próxima cena da história.

Na página 2, ocorre a apresentação do personagem principal, já em sua jornada escalando uma montanha para buscar o Dragão que lhe concederá poder para enfrentar Yor'moklull. Essa página consiste em uma imagem única e contínua dividida entre os quadros. Para montar esta página utilizei a técnica de Fragmentar a Cena, apresentada por Marcos Mateu-mestre, em seu livro framed ink:

Usar o leiaute da página e sua fragmentação em quadros para gerar um fluxo de leitura que fará a audiência acompanhar o momento com facilidade e captando seu propósito enquanto segue o personagem e seus pensamentos. Movimentar-se pelo mesmo “palco” é uma abordagem efetiva e teatral para a técnica. (MATEU-MESTRE, 2010, p. 114, tradução nossa)³.

2 “Not telling the audience things, but rather making them feel things”(MATEU-MESTRE, 2010, p. 15)

3 “To use the layout of the page and its fragmentation in panels in order to create a flow that will make the audience move through the moment easily and with a purpose while following the character and his thoughts. Wandering around the same ‘stage’ is a particularly effective and theatrical approach”(MATEU-MESTRE, 2010, p. 114)



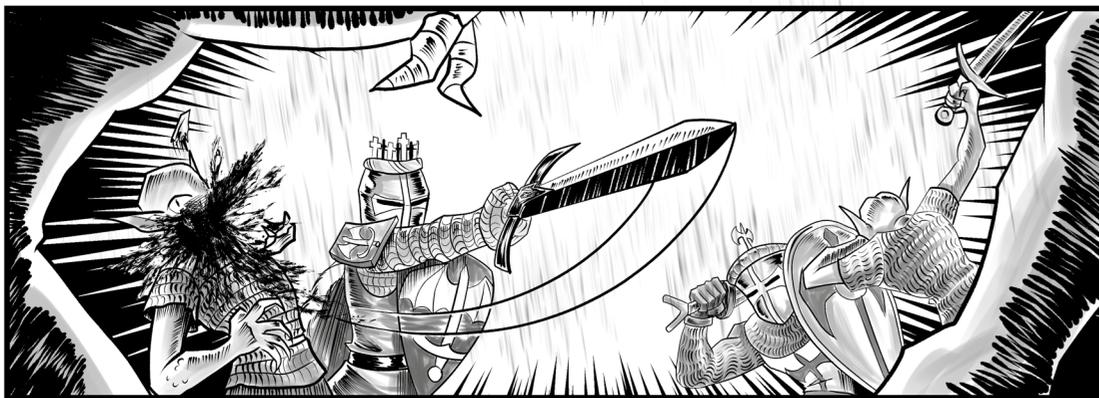
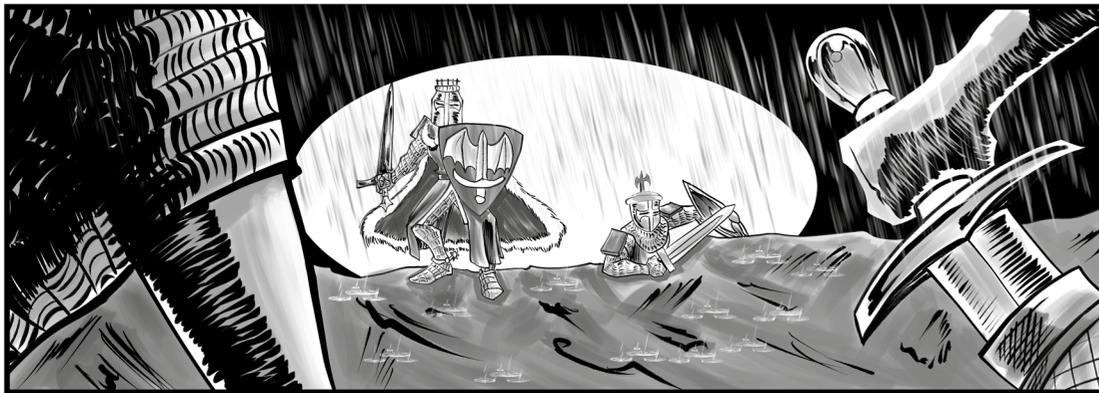


Figura 21 - Arte final, página 3

Para dar mais dinamicidade a esta cena, utilizei novamente os elementos da iluminação. A imagem é a encosta da montanha, durante a noite. Assim, a maior parte da montanha está oculta. Nos quadros em que os personagens aparecem, cai um raio, iluminando a encosta da montanha e permitindo uma visualização melhor dos detalhes, ao mesmo tempo em que a direção da chuva leva o olhar as figuras escaldando, enquanto também contribui para deixar a leitura mais dinâmica.

Na página 3, ocorre uma cena de ação. Nesta cena, Richal enfrenta criaturas dos ermos, que habitam o território do Dragão. Os quadros desta página desenvolvem a luta em uma sequência de Ação para Ação que, como é definida por Scott McCloud em *Desvendando Quadrinhos*, são “Transições que apresentam um único tema em progressão distinta de ação -pra- ação” (McCloud, 1993, p. 70).

Na composição dos quadros, Richal é apresentado como sendo uma figura poderosa, apesar de estar sendo emboscado. No primeiro quadro, apesar do grande monstro ser maior do que ele, por conta da perspectiva e do ângulo inclinado, a cabeça de Richal está acima dos demais na cena, além dele parecer maior do que as criaturas. Este enquadramento visa dar uma ordem de relevância entre os personagens, com relação ao seu controle sobre o que está acontecendo, e “Uma das formas de estabelecer uma ordem de relevância é através da relação de tamanho entre eles no quadro.”(MATEU-MESTRE, 2010, p. 27, tradução nossa)⁴.

Essa ideia de poder se mantém no decorrer da página, desta vez apresentando graficamente a derrota das criaturas. O único quadro que foi colocado com outro objetivo, foi o segundo, onde Richal saca sua espada. Esse foco serve para dar atenção para a arma mágica de Richal, que além de ser usada para subjugar as criaturas, será citada em uma conversa importante nas próximas páginas. O Enquadramento de Close Up, com foco nas mãos do protagonista, foi escolhido para “aproximar de um detalhe da cena para que possamos apreciar melhor (...) um objeto que será relevante para o desenvolvimento dos fatos.”(MATEU-MESTRE, 2010, p. 26)⁵.

4 “one of the ways to establish this order of relevance is through the size relationship between them on the screen” (MATEU-MESTRE, 2010, p. 27)

5 “to jump closer to a detail in the scene we are in to better appreciate (...) an object that will shortly become relevant in the development of the facts.”(MATEU-MESTRE, 2010, p. 26)

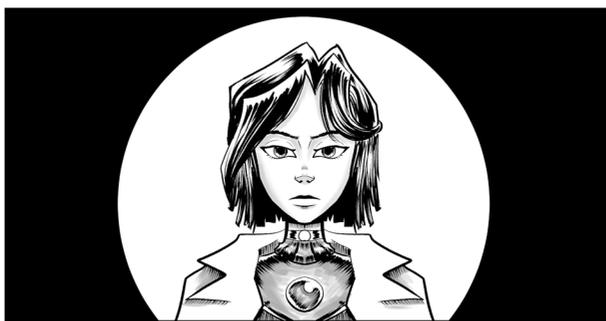
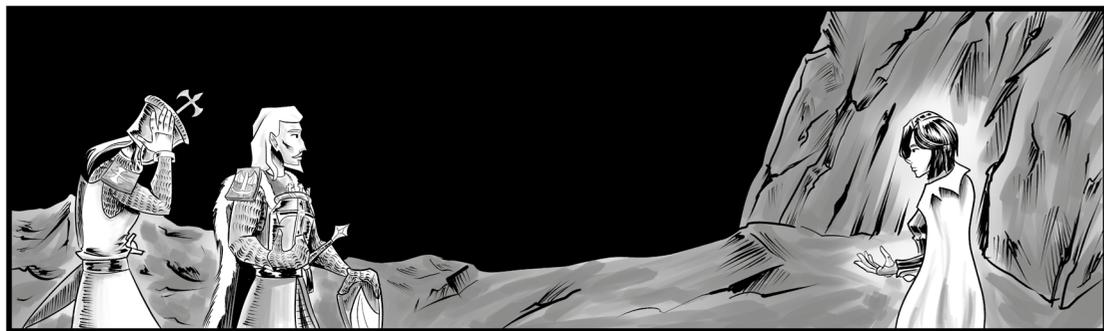


Figura 22 - Arte final, página 4

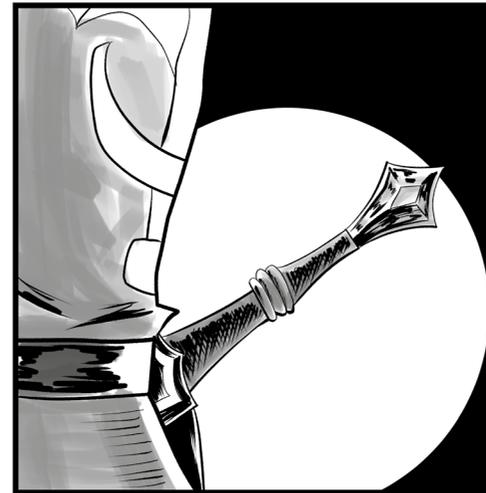


Figura 23 - Arte final, página 5



Figura 24 - Arte final, página 6

Nas páginas seguintes, até a página 6, segue-se uma cena de diálogo entre Richal e Saphira, sua antiga companheira. Nessa cena, o foco está no diálogo entre os personagens, portanto foram utilizados muitos quadros em Close Up, assim como o quadro da espada da página anterior, para dar enfoque na expressão e no estado emocional dos personagens.

Esse diálogo, como definido no roteiro, possui uma tensão entre os personagens. O fundo de alguns quadros específicos, onde a tensão da conversa fica mais evidente, possuem elementos visuais que reforçam essa relação, visto que “Se posicionarmos elementos visualmente pesados entre os personagens, o diálogo entre eles será visto como quebrado.” (MATEU-MESTRE, 2010, p. 37, tradução nossa)⁶. Uma forma de obter este efeito narrativo foi apresentar Saphira envolta em penas, isolando-a do ambiente e, conseqüentemente, do diálogo. E Richal por sua vez, quando se enfurece durante a cena, está em um quadro com linhas de movimento ao fundo, o que, além de dar dinamicidade para um momento estático, criam um peso visual maior em seus gestos e expressões.

Em seguida, Richal segue diretamente para o covil do dragão. Na página 7, Richal e seu cavaleiro Arthur entram diretamente na caverna que os leva ao Dragão. A cena segue uma sequência de Ação para Ação.

Já nas páginas 8 e 9, Richal é sugado por uma nuvem de sombras que o levará, finalmente, ao covil do Dragão. A ideia da apresentação do covil era que fosse um ambiente inteiramente fantasioso, além de escuro. Para transmitir essa ideia, utilizei uma textura orgânica no fundo dos quadros, como se o ambiente se mexesse, o que dá uma ideia de algo malignos na cena, apesar das formas arredondadas, pois “Normalmente linhas curvas inspiraram ambientes mais leves e amigáveis (a não ser que elas sejam distorcidas e complexas)” (MATEU-MESTRE, 2010, p. 47, tradução nossa)⁷, como no caso das páginas.

A textura também favorece este senso de estranheza, por se comunicar com o leitor através de um sentimento mais tátil. “A textura se relaciona com a composição de uma substância através de variações mínimas na superfície do material. A textura deveria funcionar como uma experiência sensível e enriquecedora.” (Dondis, 2003, p. 71) o que permite que o leitor tenha uma noção de que o ambiente é com-

⁶“if we position visually heavy elements between the characters, the visual dialogue between them will be somehow broken.” (MATEU-MESTRE, 2010, p. 37)

⁷“Usually curved lines will inspire softer, more amiable environments (unless they get to be twisted and convoluted)” (MATEU-MESTRE, 2010, p. 47)

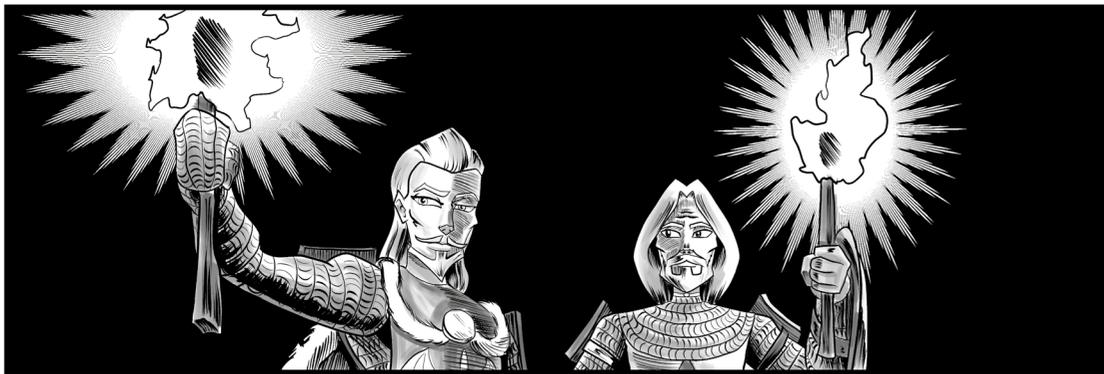
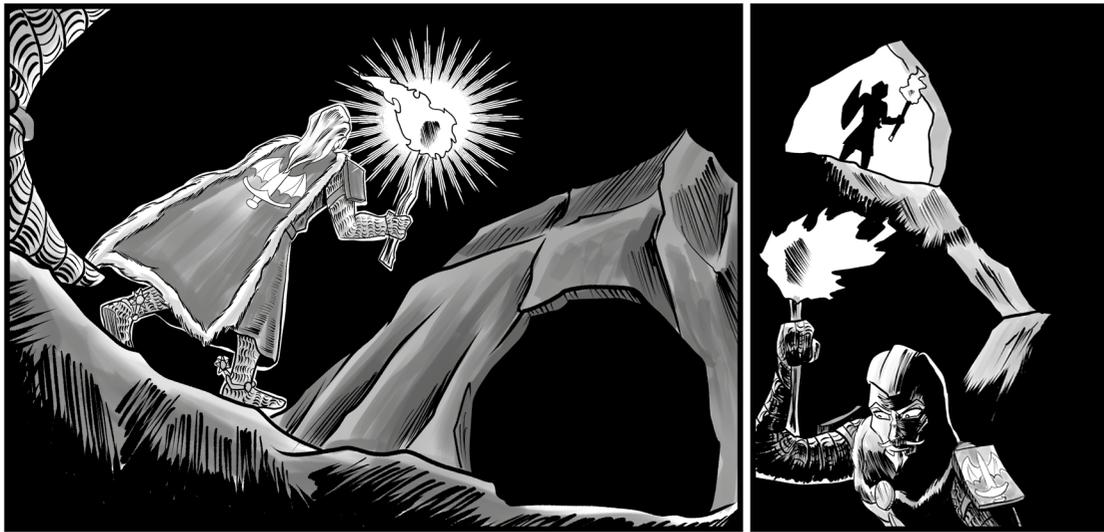


Figura 25 - Arte final, página 7

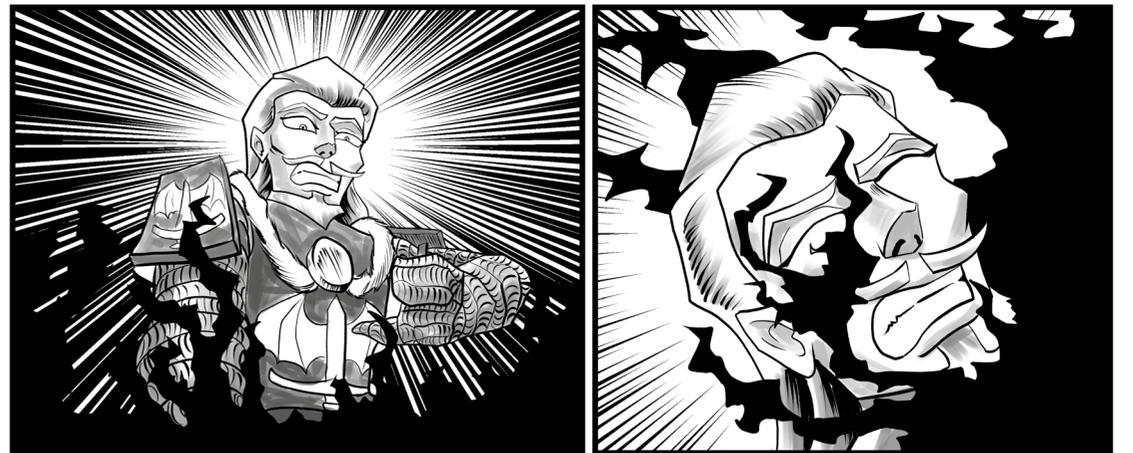
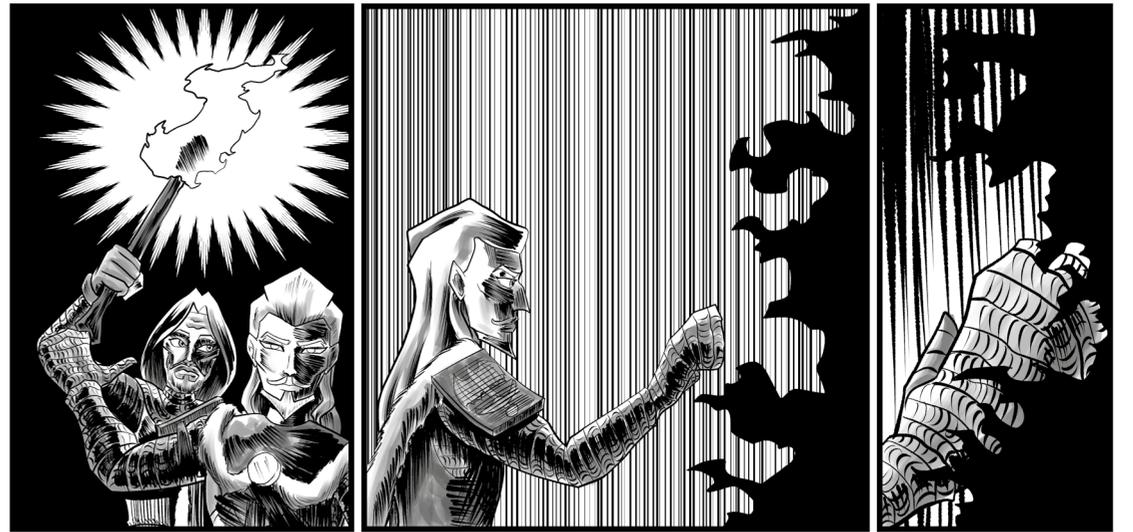


Figura 26 - Arte final, página 8

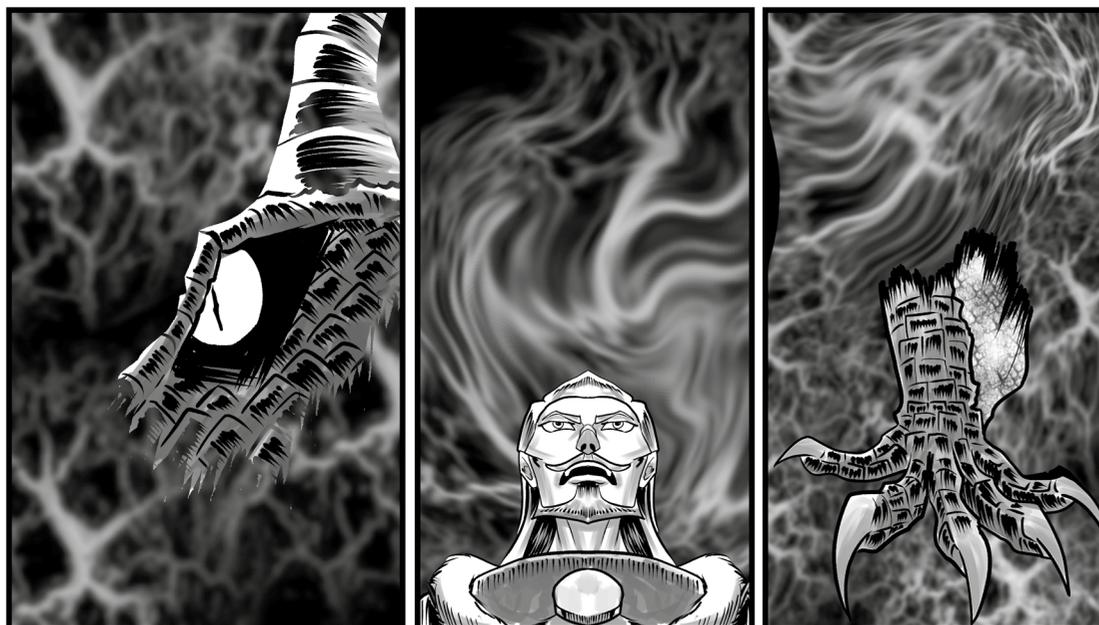


Figura 27 - Arte final, página 9

posto por uma substância estranha e sobrenatural.

Além desta ideia, o ambiente visualmente carregado também representa a confusão do protagonista ao chegar nesse local, ao mesmo tempo que ele sente que algo está à espreita, fator reforçado pelos olhos presentes na cena.

Durante toda a cena, busquei também trazer a impressão de que Richal está em uma ambiente traiçoeiro e desorientador. Para auxiliar nesse efeito, as texturas do cenário também contrinuem para esta impressão, por sua forma orgânica e irregular. Assim, o ambiente foge de qualquer simetria, o que favorece a intensidade da cena pois “tanto para o emissor quanto para o receptor da informação visual, a falta de equilíbrio e regularidade é um fator de desorientação.” (Dondis, p. 35, 2003).

Na página 10, o Dragão é finalmente apresentado. O objetivo da narrativa desta página, além de ser o momento em que Richal obtém o poder que desejava, é mostrar o Dragão como um ser extremamente poderoso. Para tal, a primeira técnica aplicada foi usar do seu tamanho para gerar impacto visual. No primeiro quadro da página, podemos ver que o cenário é quase que oculto pelo dragão, que parece maior ainda pela comparação com Richal. Para captar essa ideia de imensidão, foi utilizado um enquadramento de “plano geral ou plano longo: este enquadramento estabelece o geral da cena. Isto nos permite mostrar o personagem e seu contexto ou a circunstância em que está inserido.” (MATEU-MESTRE, 2010, p. 25, tradução nossa)⁸. A ideia de que o Dragão está no controle da situação está na composição, na medida que o cenário apresentado anteriormente é condensado como parte do dragão, afirmando que ele tem poder sobre o próprio local.

Outra forma de apresentar esse poder do Dragão, foi alterar o formato da calha do quadro. Seguindo esta ideia, o quadro, além de se expandir até os limites da página, indicando que a criatura é tão grande que precisa de um quadro ainda maior para ser apresentado por completo, possui sua calha inferior com um formato torto e pontiagudo, comunicando a agressividade do personagem, além de indicar que ele habita fora de ambientes naturais.

⁸ “Long or wide shots: this type of shot helps establish a general sense for the scene. It allows us to show the character within his or her context or surrounding circumstances.” (MATEU-MESTRE, 2010, p. 25)

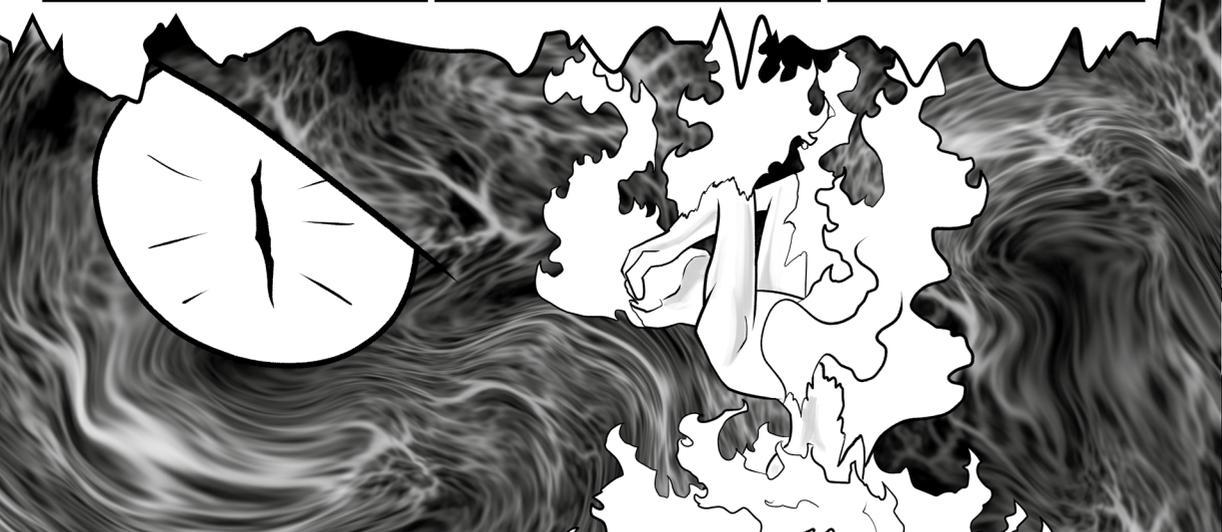
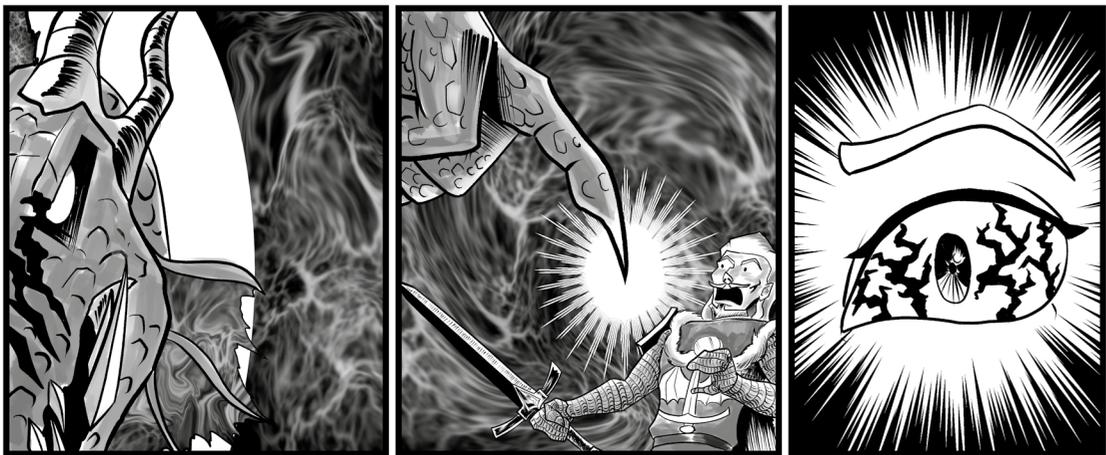


Figura 28 - Arte final, página 10

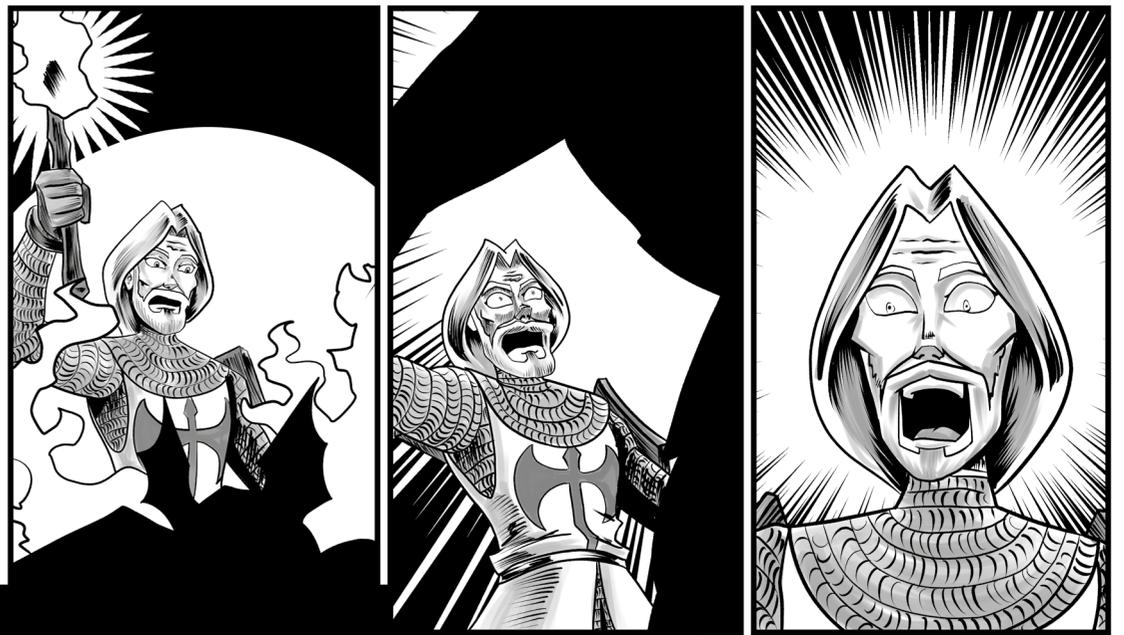


Figura 29 - Arte final, página 11

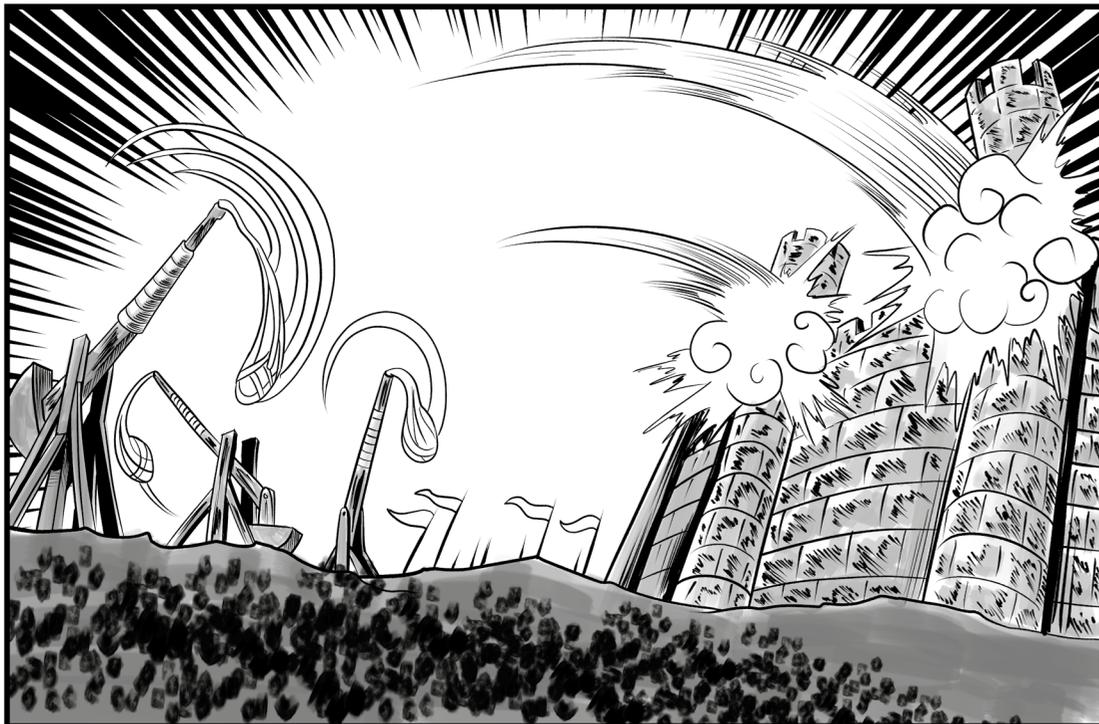


Figura 30 - Arte final, página 12

O mesmo foi utilizado com o quadro da transformação de Richal. Neste quadro, aparece apenas o olho do Dragão, observando o protagonista de dentro das sombras, como se ele estivesse sempre oculto, vigiando os acontecimentos da história.

Na página 11, Richal retorna, em posse da armadura que o permitirá enfrentar Yor'moklull. Nesta página, Richal retorna e ainda está assimilando a situação, antes de seguir seu objetivo. Essa ideia de que ele ainda precisa se adaptar a sua nova condição é demonstrada pelos últimos três quadros da página, onde há apenas um gesto de sua mão e um olhar por baixo do elmo, demonstrando que ele está se adaptando à armadura. Essa sequência segue uma transição de “momento-a-momento, onde há pouquíssima conclusão” (McCloud, 1993, p. 70), ou seja, nada acontece para avançar a trama, mas que é essencial para o desenvolvimento do personagem, que está assumindo seu novo poder, que o levará a tragédia do fim da história.

Na página 12, ocorre um salto temporal, em que Richal já retornou de sua jornada ao covil do Dragão e está marchando com seu exército em direção A Queda. No primeiro quadro dessa página, utilizo novamente das silhuetas dos soldados no fundo, que estão ocultos em sombra, enquanto as únicas figuras apresentadas com detalhes são os três cavaleiros em primeiro plano. Desse jeito, “Seremos capazes de contar muito apenas apresentando um ou poucos elementos e a audiência deduzirá a imagem ou situação inteira.” (MATEU-MESTRE, 2010, p. 48, tradução nossa)⁹, no caso, o leitor imaginará um exército enorme, mesmo que apareçam apenas alguns cavaleiros em detalhe.

O primeiro quadro também conta com uma disposição dos três cavaleiros de forma contínua, onde, da esquerda para a direita, eles aparentam ser frames de uma mesma animação. Dessa forma “(...) podemos usá-los, dispendo-os em sequência, como se fossem frames de uma mesma arma em movimento.” (MATEU-MESTRE, 2010, p. 39, tradução nossa)¹⁰, contribuindo para a impressão de movimento da cena.

9 “We will be able to tell a lot by showing only one or very few elements that the audience will assume compose the full image or situation.” (MATEU-MESTRE, 2010, p. 48)

10 “(...) we have been able to use these by displaying them ‘like a dan,’ as if they were different frames of one single weapon in motion.” (MATEU-MESTRE, 2010, p. 39)

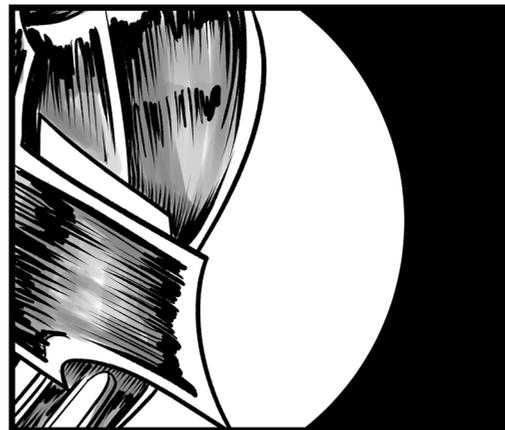
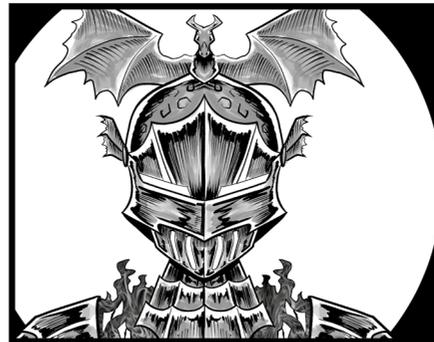
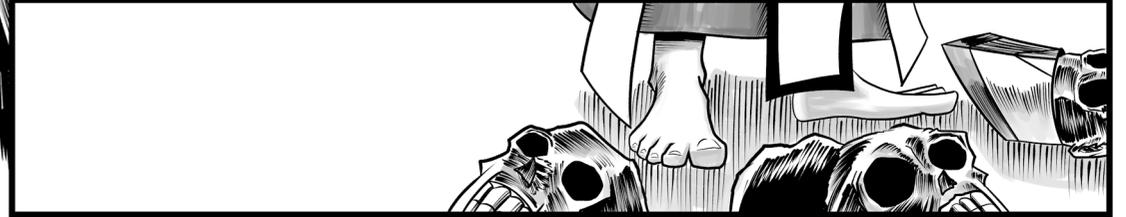
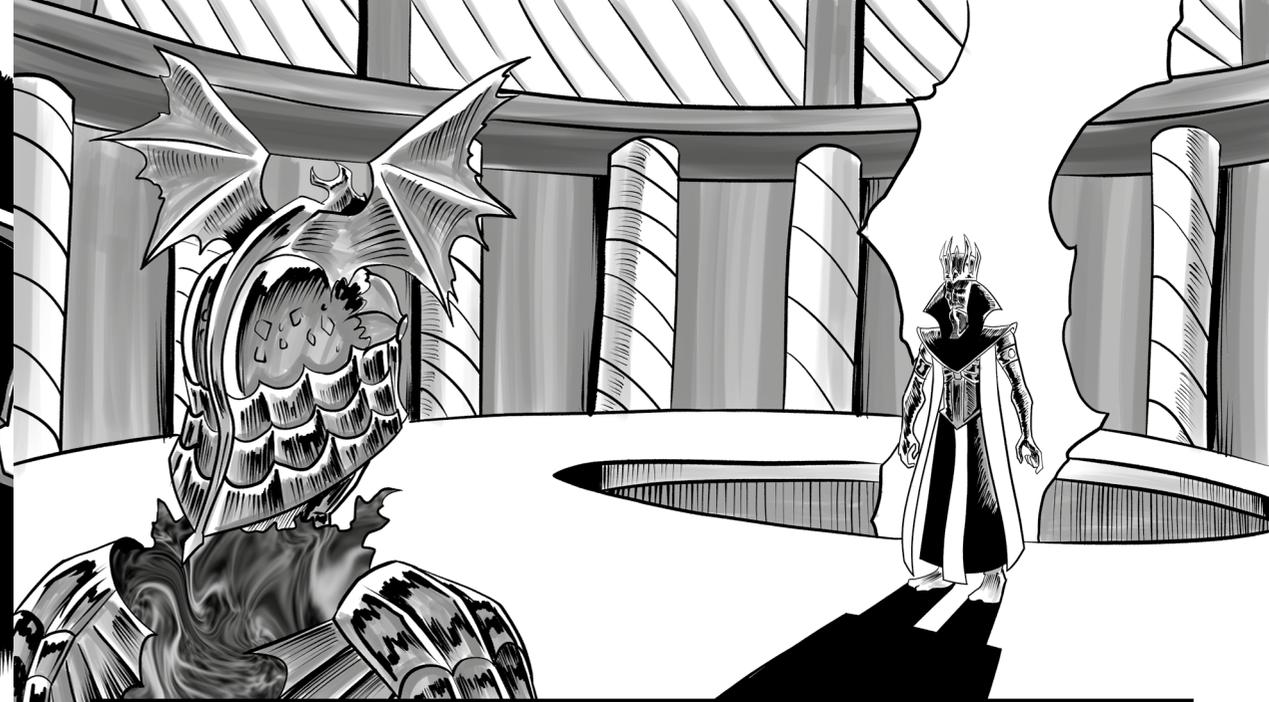
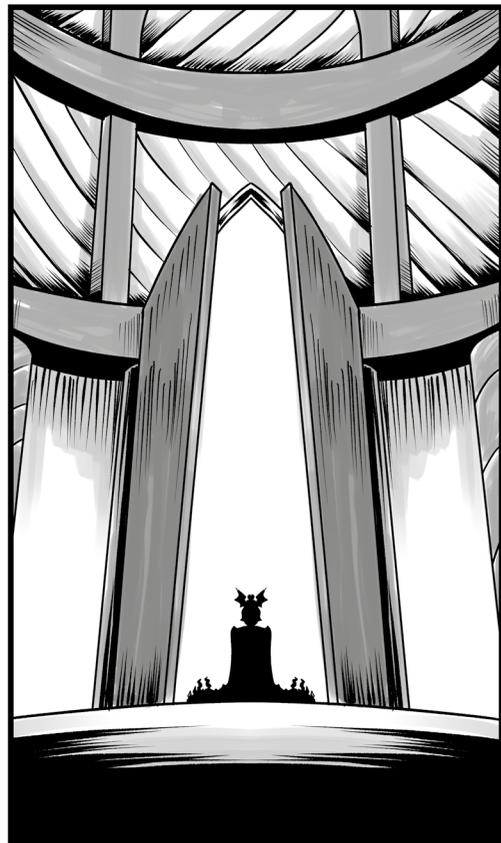
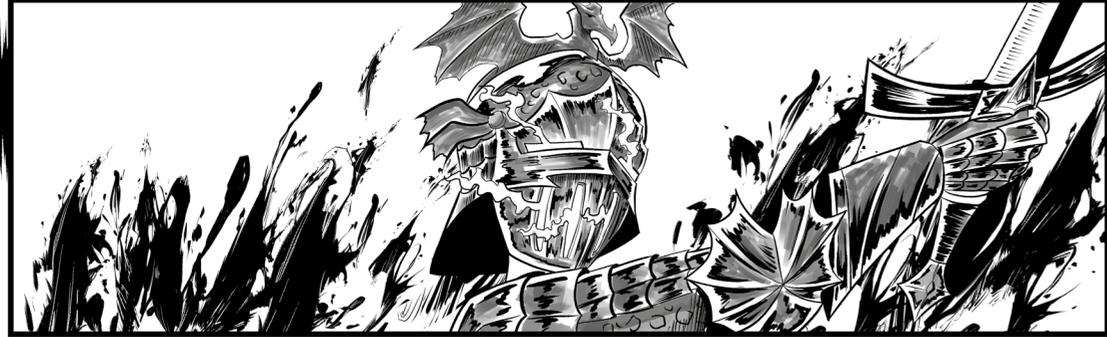
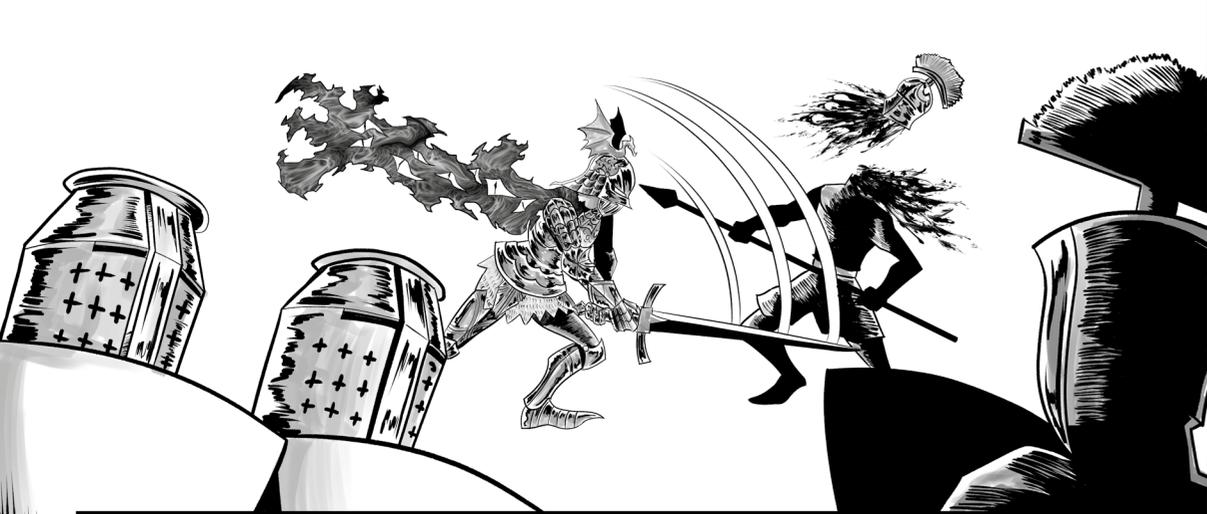


Figura 31 - Arte final, página 13

Figura 32 - Arte final, página 14



Figura 33 - Arte final, página 15

Um dos pontos visuais a se considerar nas páginas seguintes também foi o uso de técnicas de composição para provocar a ideia de movimento, visto que deste ponto da história em diante, acontecerão diversas batalhas e cenas de combate. Pode-se dizer que "(...) o elemento visual do movimento se encontra mais frequentemente implícito do que explícito no modo visual. Contudo, talvez o movimento seja uma das forças visuais mais dominantes da experiência humana." (Dondis, p. 80, 2003), portanto, é necessário o uso de técnicas de narrativa visual específicas para provocar essa impressão no leitor.

Na página 13, ocorre finalmente o confronto entre Richal e Yor'Moklull. Nos quadros iniciais, as molduras amplas, ou a ausência delas no caso do primeiro, servem para provocar uma impressão de uma passagem de tempo mais prolongada, uma vez que eles resumem a invasão do exército de Richal. Como afirma Scott McCloud em *Desvendando os Quadrinhos*, "Nós estamos tão acostumados ao retângulo, que um quadro sem contorno pode assumir uma qualidade atemporal" (McCloud, 1993, p. 102), portanto, a ausência de limites para o primeiro quadro faz com que o leitor tenha uma ideia geral da batalha que aconteceu para o protagonista adentrar a cidade, mesmo a cena contendo apenas um pequeno recorte da ação.

Das páginas 13 à 15 ocorre uma breve conversa entre Richal e Yor'Moklull. A cena de diálogo segue uma estrutura similar à utilizada nas páginas 4 e 5, mas com algumas nuances a mais. A perspectiva dessas páginas coloca Richal com sua cabeça sempre acima ou na mesma altura da de Yor'moklull, indicando que ele não está acuado, mas, na verdade, está no controle da situação.

Ao mesmo tempo em que a conversa segue, os quadros são dispostos em um padrão repetitivo, colocando Richal sempre à esquerda e Yor'moklull sempre à direita, seguindo o padrão apresentado no primeiro quadro da página 14, onde também é apresentada a sala onde ambos estão em detalhes. Esta decisão foi tomada para gerar uma relação de confronto entre ambos e para dar um senso de localização ao leitor, que, mesmo com enquadramentos próximos ao rosto do personagem onde não é possível ver o cenário, conseguirá ter uma noção de onde cada um está no ambiente.

Os enquadramentos mais utilizados nessa sequência foi o Close-up, para dar um foco na expressão dos personagens, ampliando o senso de tensão, servindo como um prelúdio para o confronto a seguir.

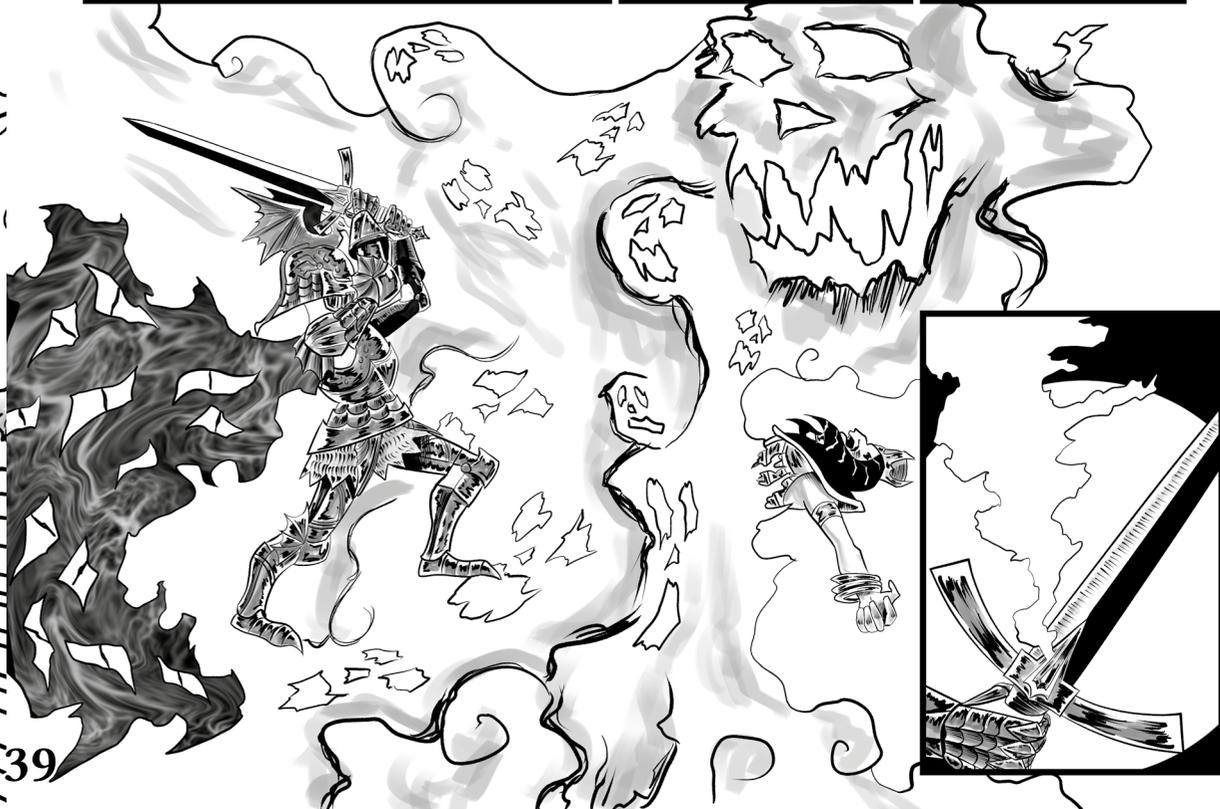
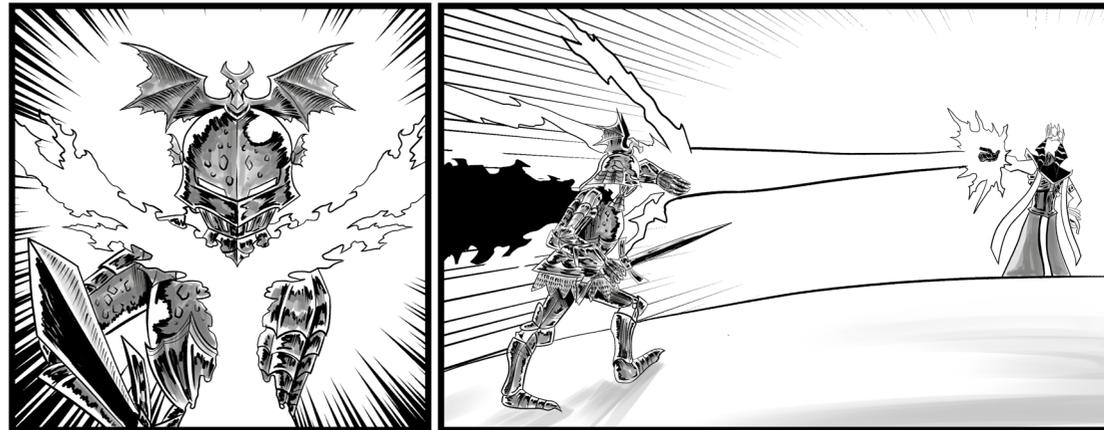
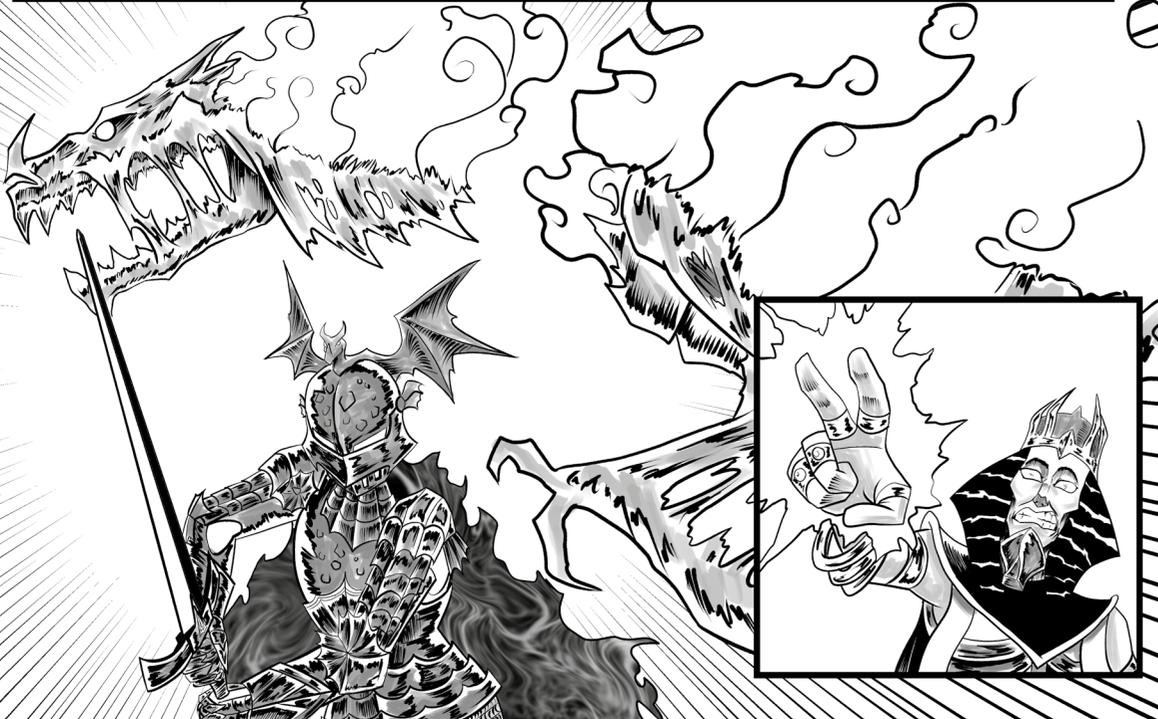
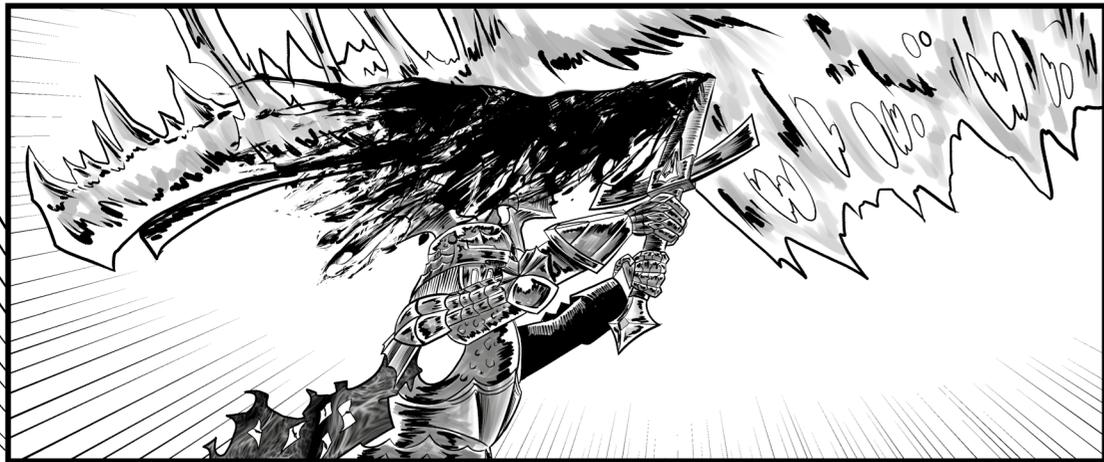
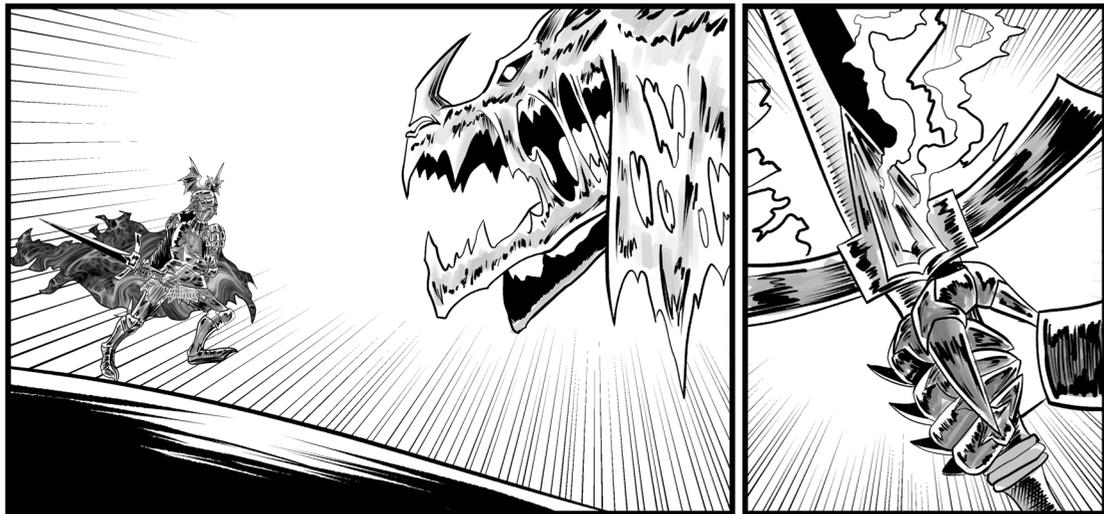




Figura 36 - Arte final, página 18

O desenho da página foi planejado desta forma pois, de acordo com McCloud em *Desenhando Quadrinhos* “(...) a função primária é a mais importante de seus desenhos é comunicar-se de maneira rápida, clara e envolvente com o leitor.” (McCloud, 2006, p. 26).

Na página 15 se inicia o confronto, que segue até a página 17. Nos primeiros quadros da página 15, o diálogo termina com a tensão atingindo um ápice, que é representado pelas linhas de movimento apontando para os personagens, dando um tom dinâmico para o fundo que, durante todo o diálogo, apareceu como uma sólida mancha preta.

Ao fim da conversa, Yor’Moklull invoca um dragão morto-vivo e o manda atacar Richal. Ao fim da cena, no último quadro, ocorre um foco na espada de Richal, dessa vez com as linhas de movimento do fundo alinhadas com a sua espada, indicando o ímpeto do protagonista em atacar. Nesse quadro, assim como na cena de ação como um todo, passo a usar o conceito de reforçar a ação como o cenário, como explicado por Marcos Mateu-Mestre em *Framed Ink*: “Enquanto o senso de perspectiva no fundo acompanha a direção geral da ação desenvolvida na cena, o efeito será automaticamente reforçado” (MATEU-MESTRE, 2010, p. 27)¹¹. No caso do close-up em direção à espada, reforço a ação com as linhas de movimento, enquanto em outros momentos, como no primeiro quadro da página 16, utilizo da perspectiva, assim como descrito por Mateu-Mestre.

Durante o combate contra o vilão, Richal está sempre posicionado se movendo da esquerda para direita, no sentido de leitura da história, reforçando que o protagonista está em vantagem, enquanto seus inimigos caminham para a derrota. Esta impressão ocorre porque “Se a ação ocorre na direção em que estamos acostumados, nossa percepção será de que, naquele momento, as coisas estão positivas e indo bem, enquanto o oposto se traduziria em dificuldade” (MATEU-MESTRE, 2010, p. 27)¹², portanto, estar oposto ao sentido de leitura indica que o personagem não está bem ou que algo ruim acontecerá com ele.

11 “while the sense of perspective in the backdrop accompanies the general direction of the action developed in the scene, the effect will be automatically enhanced.” (MATEU-MESTRE, 2010, p. 27)

12 “If the action is going in the Direction we are familiar with, our perception will be that , at that point, things are positive and being well, while the opposite would translate into hard times and difficulty.” (MATEU-MESTRE, 2010, p. 27)

No último quadro da página 17, utilizei um quadro sem borda, para causar o mesmo efeito narrativo explicado anteriormente na página 13. Desta vez, essa escolhe se deu para dar uma sensação de algo sobrenatural na cena, visto que Yor'moklull invoca um ser fantasmagórico, que não segue as regras da natureza. Assim, a ausência de bordas no quadro faz com que esse sentimento seja reforçado.

Na página 18, há uma calmaria após o combate. Yor'Moklull está morto e Arthur entra na sala para encorajar Richal a usar o poder mágico d'A Queda para reverter os males do feiticeiro. mas nesse ponto, o protagonista já está no final de seu arco de corrupção e já vendeu completamente sua alma para o Dragão.

Nesse contexto, a cena calma apresenta uma tensão latente, pois, apesar de seu objetivo ter sido concluído, Richal está devoto ao desejo do Dragão. Para reforçar essa tensão, decide montar os três quadros finais da página em uma sequência de "Aspecto pra aspecto (...) que estabelece um olho migratório sobre diferentes aspectos de um lugar, idéia ou atmosfera." (McCloud, 1993, p. 72), assim representando esse conflito iminente através do olhar do protagonista e de seus gestos enquanto ele se aproxima da energia mágica à sua frente.

Da página 19 à 24, ocorre o conflito final da história, em que Richal conclui seu Arco de Corrupção e tenta usar A Queda para moldar o mundo na vontade do Dragão, enquanto Arthur tenta impedi-lo.

Na página 19, a tensão iniciada na página 18 segue através do diálogo, no qual Richal começa a dar indícios de seu novo objetivo, enquanto Arthur fica confuso quanto a seu mestre, até o ponto em que, percebendo suas intenções, decide enfrentá-lo. Nos últimos quadros, os ânimos dessa conversa se elevam, o que é representado pelas linhas de movimento no fundo, como já usado anteriormente, indicando que um combate se iniciará.

Na cena de ação que se segue, as páginas foram compostas com mais quadros, para dar a impressão de várias ações ocorrendo em um curto espaço de tempo. Também coloquei alguns elementos da cena em ângulos diagonais, sejam as espadas ou parte do corpo dos personagens, para deixar a cena mais ínstavel, mas mantendo certa parte do corpo dos personagens em poses mais estáveis, para comunicar que são combatentes bem treinados e que sabem como lidar com situações frenéticas.

Nesta cena, por ser uma reviravolta na história e um combate importante, o uso da comunicação do movimento do combate ganha um aspecto poético diferente: o conflito externo é uma representação do conflito interno do Arco de personagem negativo de Richal.

Para a composição da cena, considerei a instabilidade e a quebra de simetria uma forma de ganhar dinamismo, uma vez que "Na expressão ou interpretação visual, esse processo de estabilização (simetria) impõe a todas as coisas vistas ou planejadas um 'eixo' vertical, com um referente horizontal secundário. Os quais determinam em conjunto, os fatores estruturais do equilíbrio." (Dondis, p. 33, 2003), por isso, na narrativa dos quadros, "em cenas de ação, as linhas base serão diagonais. Formas desbalanceadas contrastando com elementos opostos a ele darão um senso de equilíbrio precário à figura." (MATEU-MESTRE, 2010, p. 104, tradução nossa)¹³ o que favorece a ideia de movimento.

Nessa cena, apesar de Richal ser colocado como claramente superior no início, ele está se movendo contra o sentido de leitura, o que causa no leitor o efeito contrário da luta anterior. Esta característica da composição indica que, apesar de estar aparentemente vencendo a luta, Richal está no caminho errado e as coisas não seguirão tão bem quanto ele pensa que vão.

Ao fim do combate, Richal e Arthur caem na Queda. Nesse momento, a textura orgânica utilizada para representar o dragão, agora presente no cenário, indica que o protagonista realizará a vontade de seu novo mestre, mesmo que esteja perdendo a luta. Por fim, as ações de Richal fazem com que a Queda exploda, no último quadro da página 23. Optei por retirar o quadro como uma forma de dar a impressão de amplitude, como se o ocorrido ali imediatamente afetasse o resto do mundo, ao mesmo tempo que dá mais impacto para a explosão, sendo vista com o enquadramento de fora da cidade.

Na última página da história, a narrativa se conclui com uma disposição de 4 quadros igualmente dispostos na página. Essa página termina apresentando as consequências das ações de Richal, assim como as pessoas afetadas por elas. Para montar esta resolução, utilizei "Transições de cena a cena, que nos levam através de distâncias de tempo e espaço" (McCloud, 1993, p. 71). O primeiro quadro mostra a explosão

¹³"In moments of expansive action, the core lines of the drawing will be of diagonals. Off-balance shapes against samples counteracting ones to keep a sense of precarious but believable balance of the figure." (MATEU-MESTRE, 2010, p. 104)

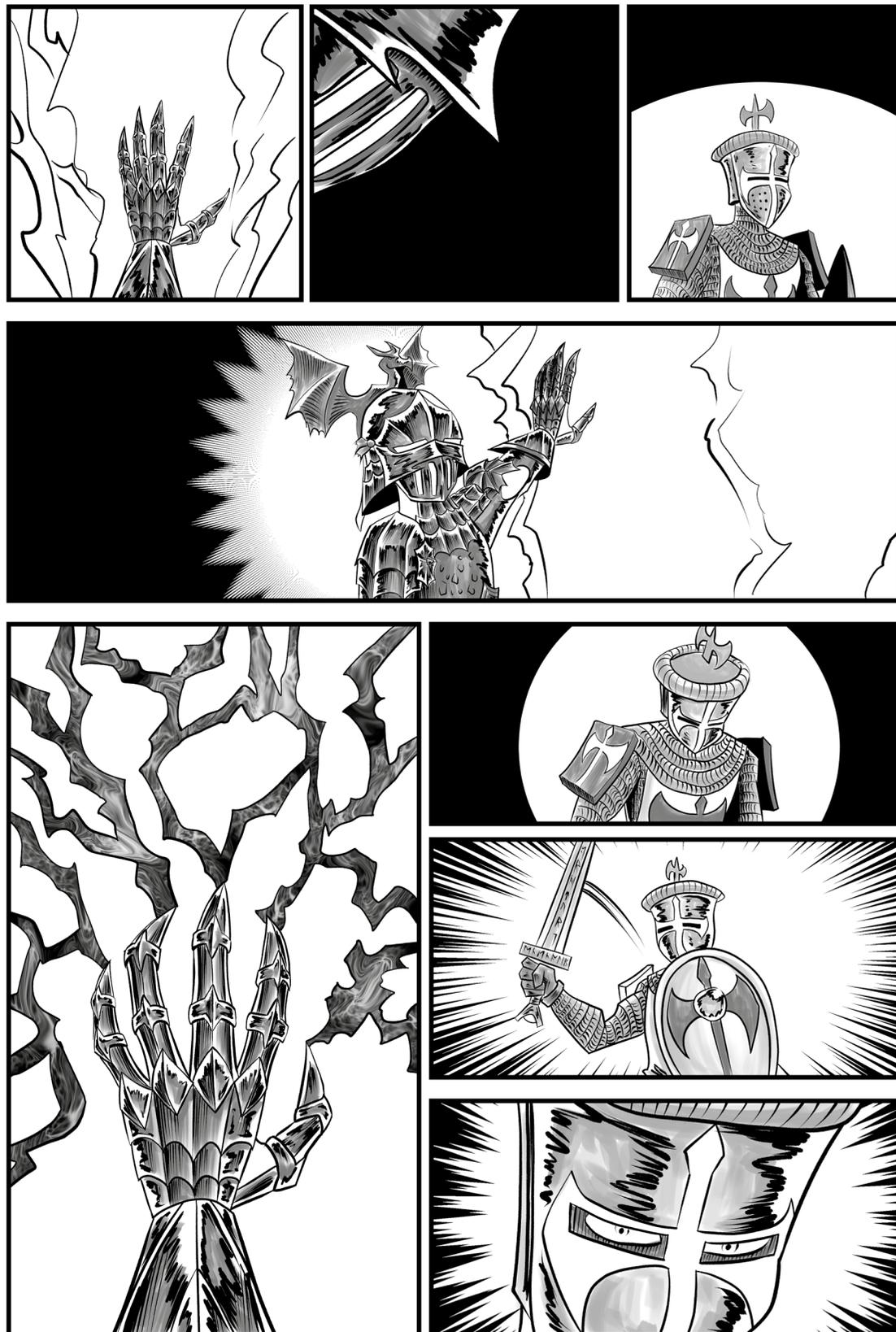


Figura 37 - Arte final, página 19

de uma distância ainda maior, revelando a amplitude do cataclisma causado pelo protagonista. No segundo quadro, há uma região sobrenatural e devastada, resultado da explosão. No terceiro, vemos uma mulher segurando uma criança, com a silhueta de diversas pessoas atrás, indicando que muitas pessoas sobreviveram ao ocorrido e a presença do bebê indica que as gerações futuras terão que aprender a lidar com o mundo após o cataclisma. E por último, o quarto quadro mostra as espadas de Richal e de Arthur cravadas no chão, indicando que nenhum dos dois sobreviveu ao fim da história. Porém, a fumaça saindo da espada do protagonista indica que, talvez, algo ainda esteja para acontecer, mesmo com seu portador morto.

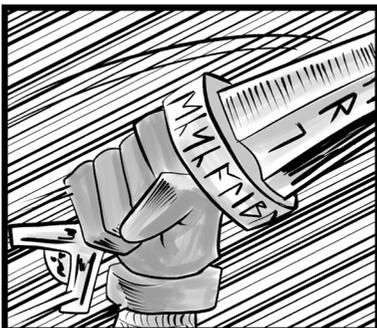
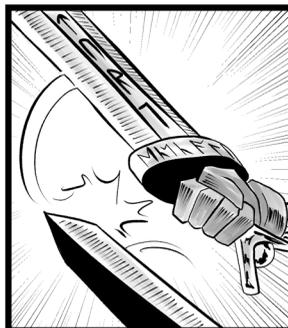
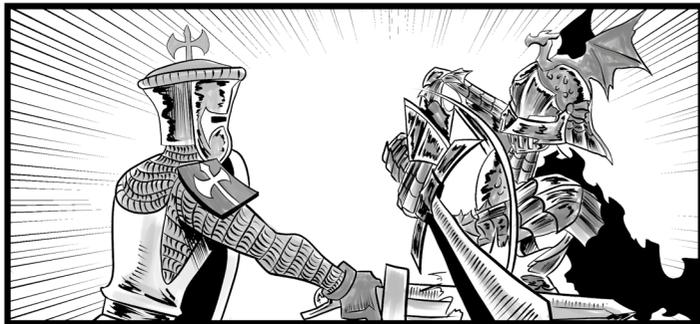
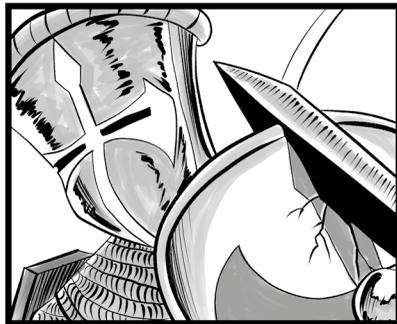
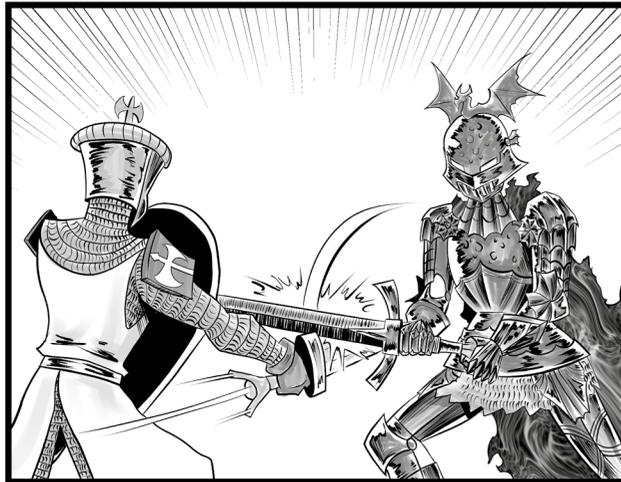
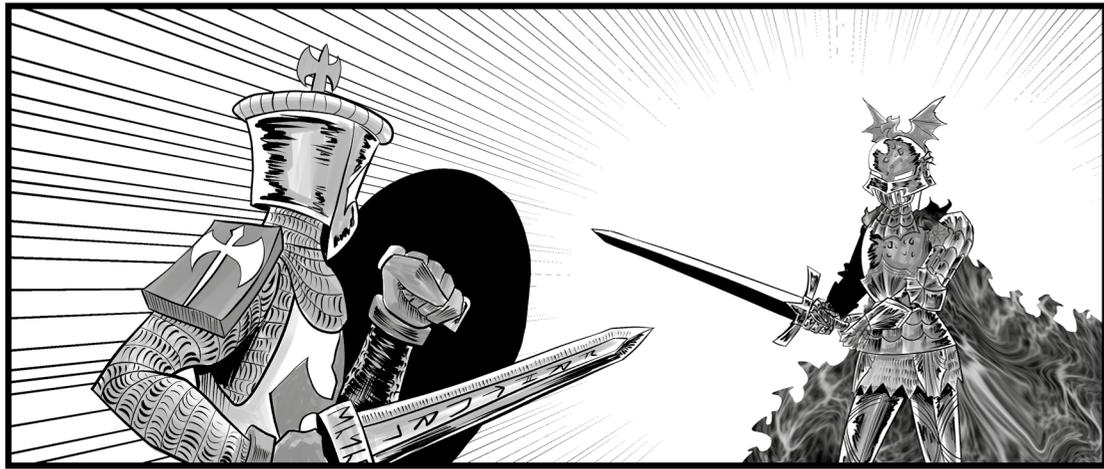


Figura 38 - Arte final, página 20

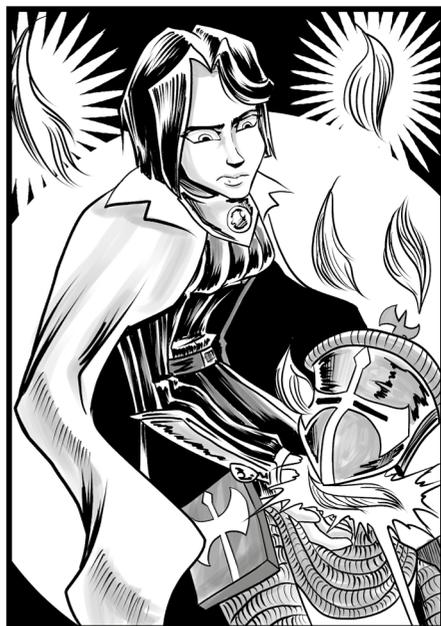
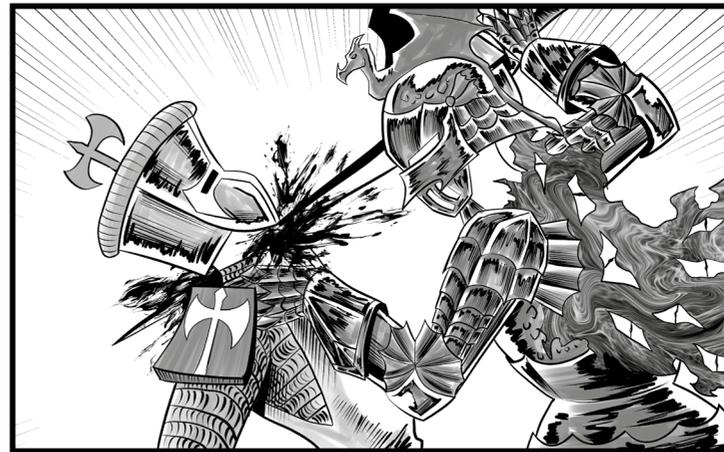
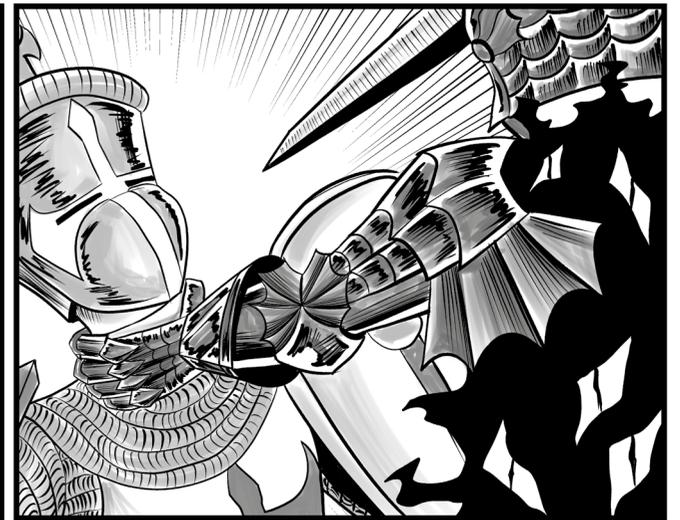
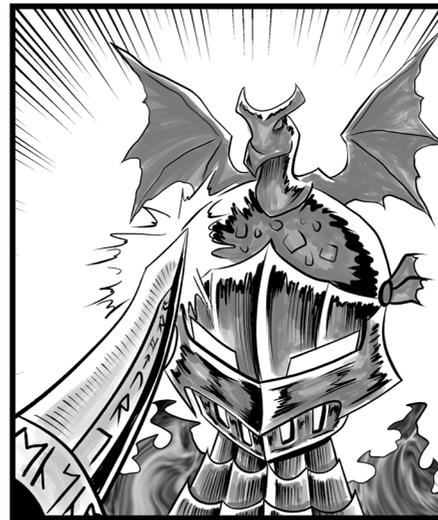


Figura 39 - Arte final, página 21

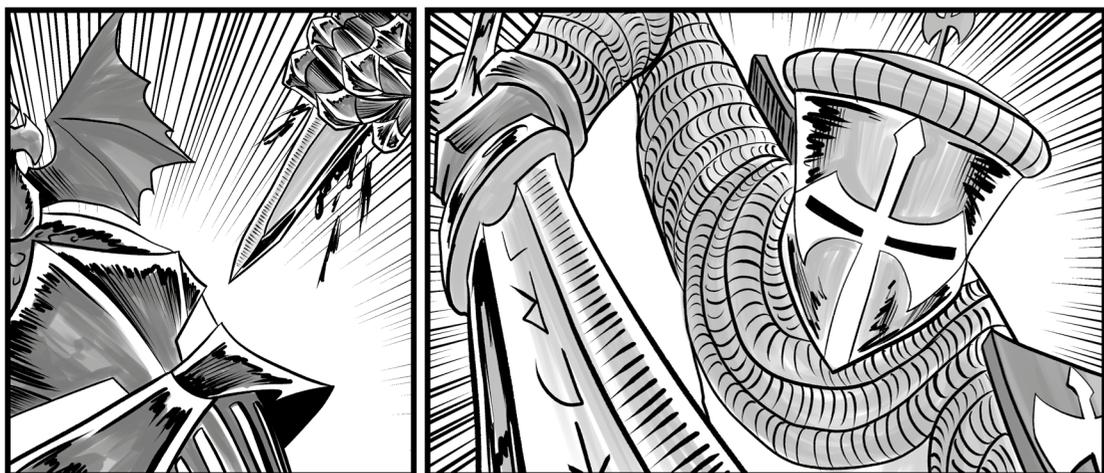
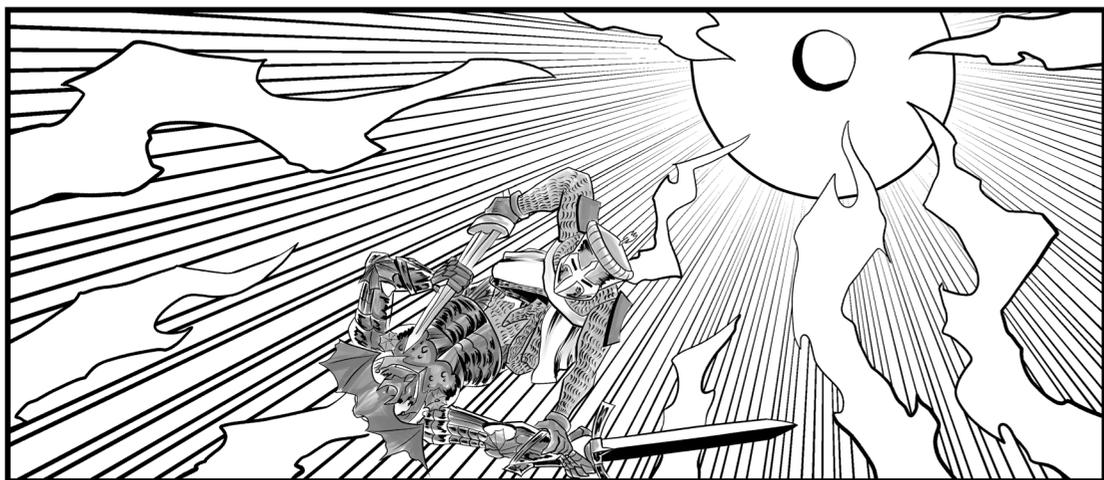
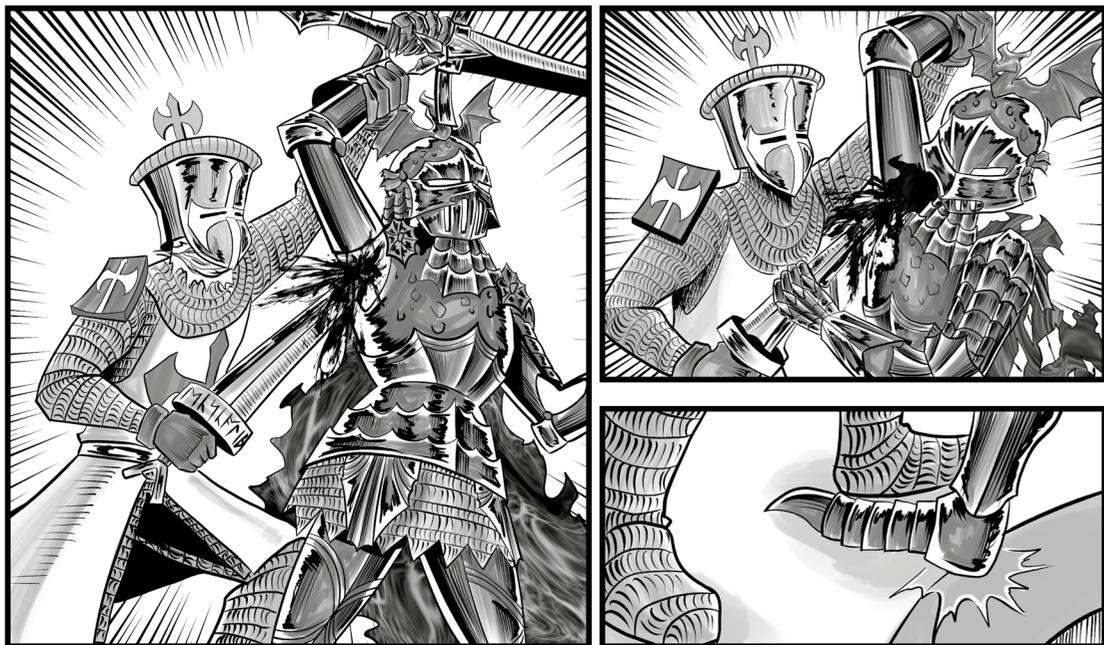
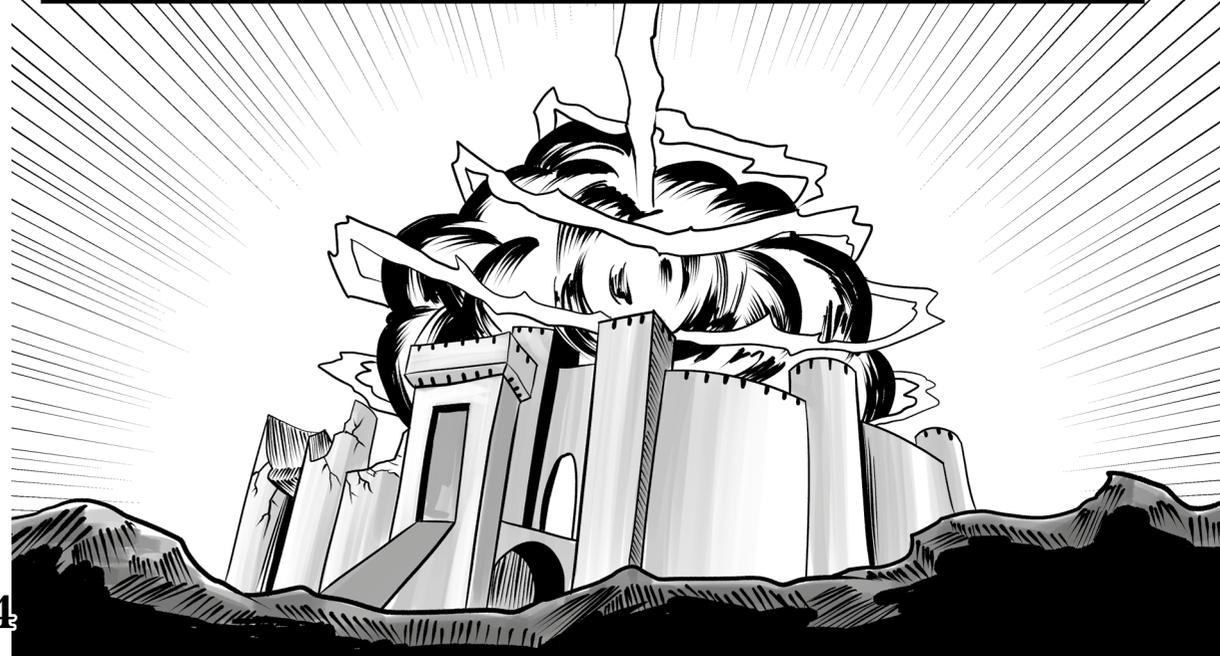
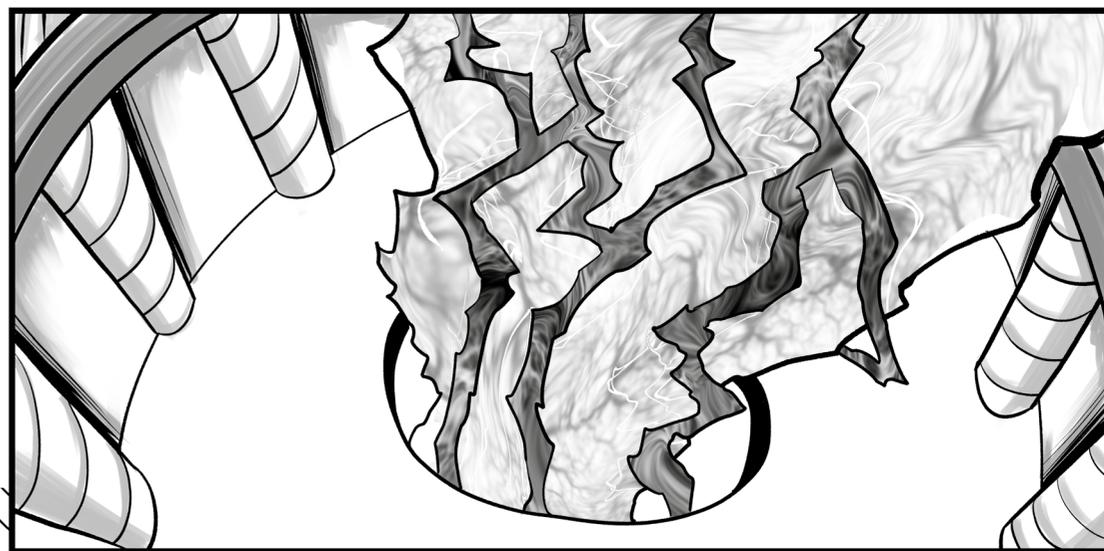


Figura 40 - Arte final, página 22



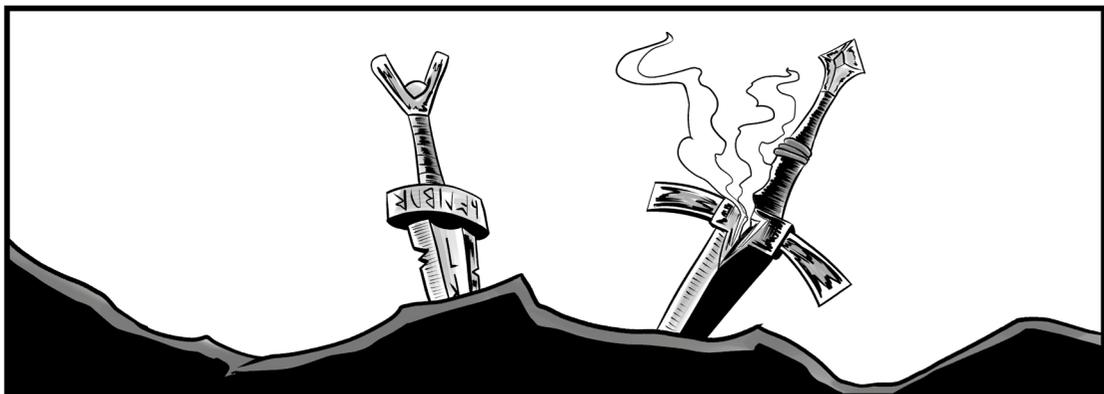
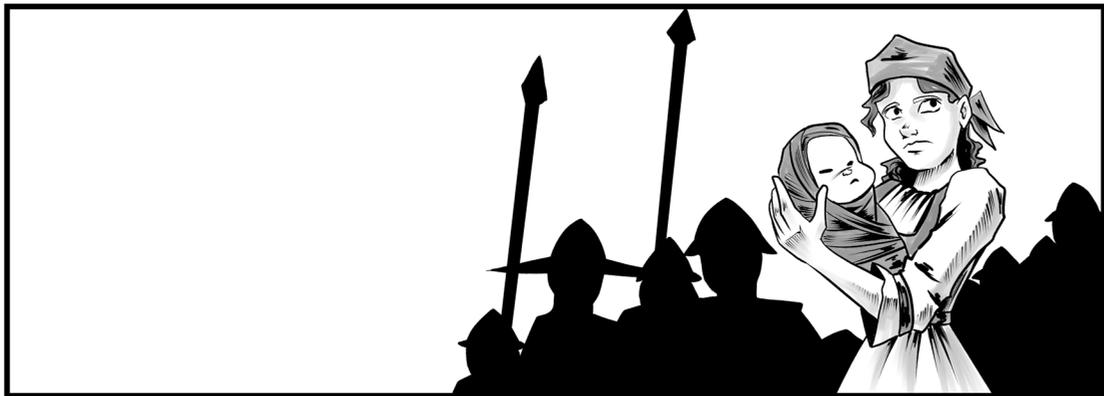
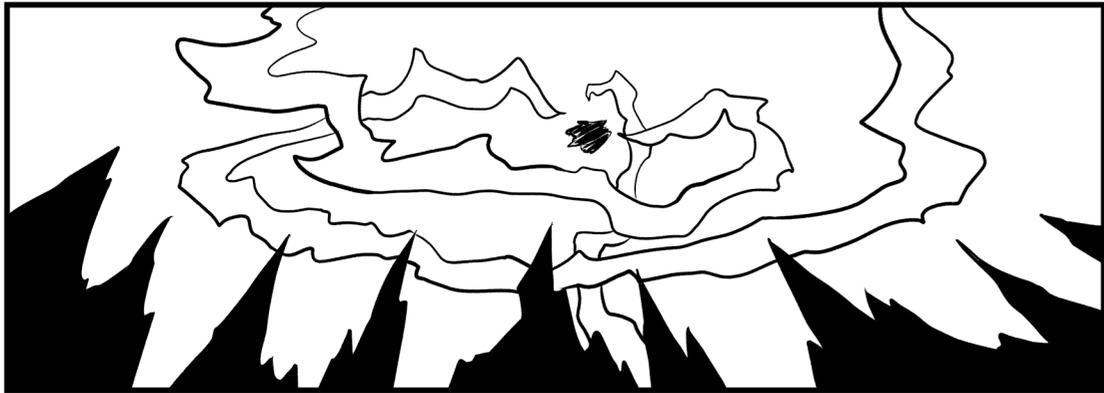
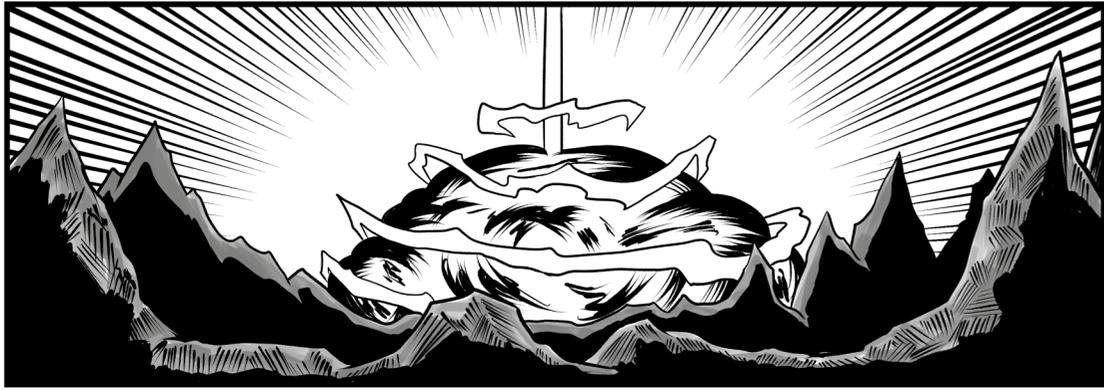


Figura 42 - Arte final, página 24



"Portanto cabe a mim, o portador da espada amaldiçoada pelo Dragão, impedi-la!"



"Eu, o rei decadente, Richal III...!"



"...devo seguir pelo caminho das sombras atrás daquele que criou a espada amaldiçoada que pende em meu cinto."



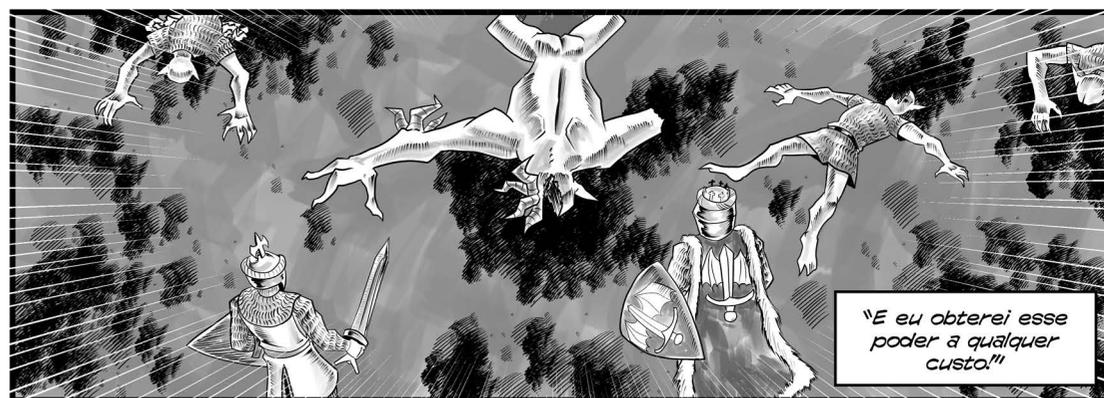
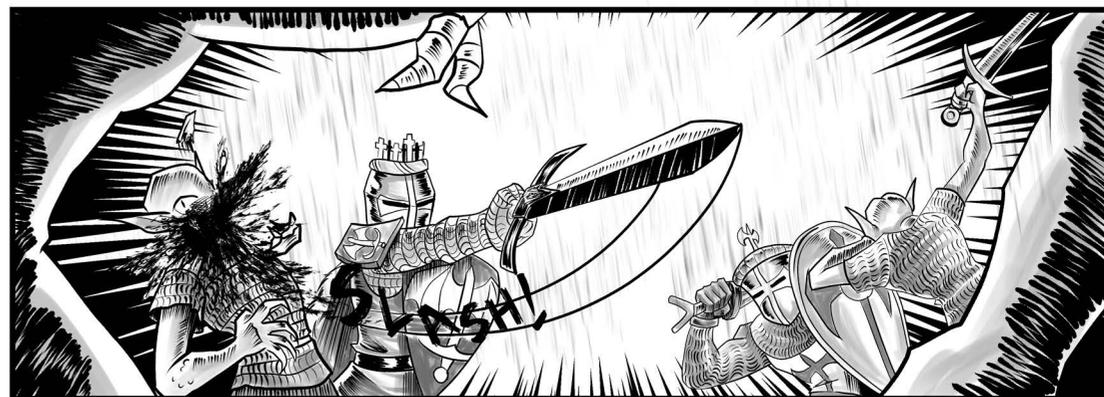
"Acompanhado apenas de sir Arthur, meu cavaleiro mais leal!"



"preciso de uma audiência com o Dragão do Vazio que me fez esta espada!"

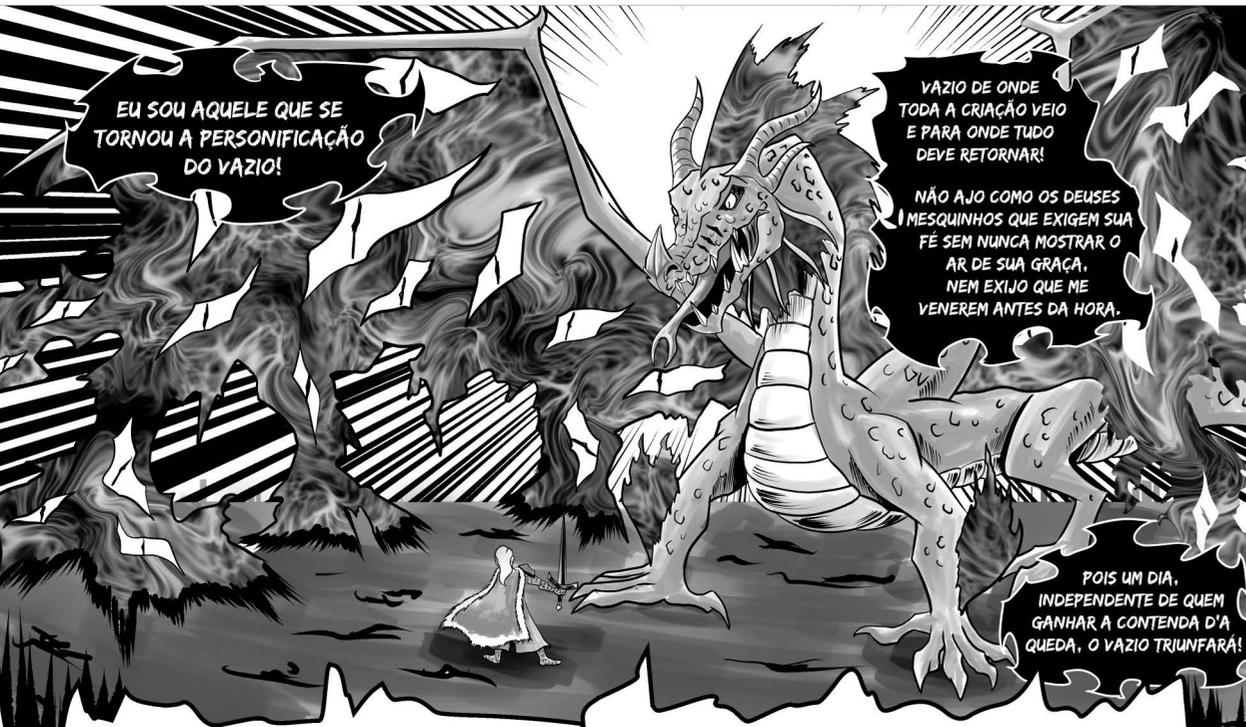


"Preciso que ele me dê mais poder!"



"E eu obterei esse poder a qualquer custo!"

Capítulo 5



EU SOU AQUELE QUE SE TORNOU A PERSONIFICAÇÃO DO VAZIO!

VAZIO DE ONDE TODA A CRIAÇÃO VEIO E PARA ONDE TUDO DEVE RETORNAR!

NÃO AJO COMO OS DEUSES MESQUINHOS QUE EXIGEM SUA FÉ SEM NUNCA MOSTRAR O AR DE SUA GRÇA, NEM EXIJO QUE ME VENEREM ANTES DA HORA.

POIS UM DIA, INDEPENDENTE DE QUEM GANHAR A CONTENDA D'A QUEDA, O VAZIO TRIUNFARÁ!



MAS, COMO PROVA DE MINHA BENEVOLÊNCIA, LHE CONCEDEREI UMA BENÇÃO...



QUE O DEIXARÁ INVULNERÁVEL CONTRA OS FEITIÇOS DE YOR'MOKLULL.

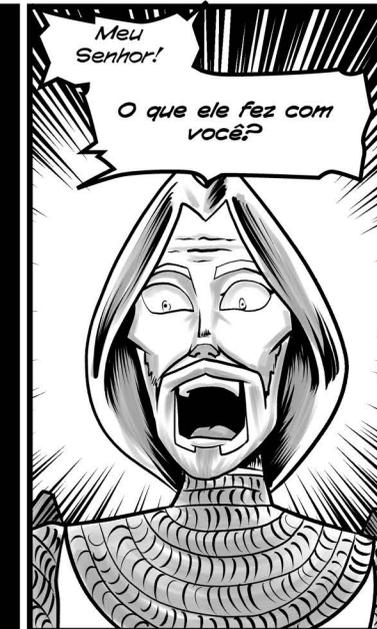


AAAAAHHHH!!!



Meu senhor!

Argh!



Meu Senhor!

O que ele fez com você?



O dragão aceitou o acordo.

Meu caro Arthur.



O que pretende fazer agora senhor? Será que esta armadura basta?



Será mais que o suficiente, meu caro Arthur!

Edição, Balões e Onomatopeias

Após a definição da arte final, veio o processo de edição e adição dos textos. Esse processo de inserir balões e onomatopeias também é uma continuação da narrativa visual da história, uma vez que “Assim como a arte, eles devem servir um propósito específico com o contexto da narrativa e clarificar e auxiliar a ação” (MATEU-MESTRE, 2010, p. 116, tradução nossa)¹. Portanto, é necessário posicionar esses elementos considerando-os como um complemento à composição das páginas, uma vez que eles terão o mesmo efeito visual que a arte: conduzir a leitura pela página, harmonizar com a composição, indicar estados emocionais de personagens, etc.

Diferentemente da mídia literária, os quadrinhos não se valem das palavras para descrições, uma vez que a arte já cumpre esse objetivo. O texto entra para ser combinado ao desenho para fornecer um complemento a cena, pois “Quando palavra e imagem se ‘misturam’, as palavras formam um amálgama com a imagem e já não servem para descrever, mas para fornecer som, diálogos e textos” (EISNER, 2015, p. 127).

Os balões são especialmente importantes, pois são a principal ferramenta para a definição dos diálogos. Quadrinhos, por serem uma mídia unicamente visual, precisam informar o leitor visualmente sobre características dos personagens que seriam expressas verbalmente, como entonação, sotaque, timbre de voz, etc. Nesse caso é necessário fornecer informações visuais para que o leitor interprete por si só qual seria o som de cada cena, portanto “é necessário que o storyteller dependa da experiência de vida do leitor para suprir as falas que amplificam a interação entre os atores” (Eisner, 1996, p. 57, tradução nossa)².

Para fornecer essas informações que farão o leitor interpretar

1 “Same as the artwork, they have to serve a specific purpose within the storytelling context and to clarify and help the action.” (MATEU-MESTRE, 2010, p. 116)

2 “it requires that the storyteller depend on the reader’s life experience to supply the speech that amplifies the intercourse between the actors.” (Eisner, 1996, p. 57)

o diálogo como uma conversa, os balões são essenciais para que ele entenda a intensidade e o tempo de cada fala. Além disso, “o estilo de lettering e emulação de sotaques são pistas que permitem que o leitor interprete as nuances emocionais que o autor de quadrinhos desejava passar.” (Eisner, 1996, p. 61, tradução nossa)³. Portanto, para que um diálogo pareça crível para o leitor, é necessário manter essas questões em mente ao planejar as páginas.

No caso de Armadura do Dragão, a posição dos balões e de algumas onomatopeias principais já foram adicionadas na etapa de storyboard, para que, desde o início, as páginas fossem desenhadas considerando o balonamento em sua composição.

A primeira forma em que os balões favoreceram a narrativa foi com relação a identificação dos personagens. Como foi utilizado nas páginas 4, 5 e 6, os balões possuem bordas com estilizações diferentes, sendo que aqueles que contêm as falas de Richal e Arthur possuem um traçado mais constante e uniforme, enquanto os de Saphira possuem limites com um aspecto de pincelada.

Os balões de cada personagem são representados assim para provocar a impressão de tonalidade na fala, ao mesmo tempo que ajuda a definir a personalidade dos personagens. No caso de Richal e Arthur é visto como um mais regular, enquanto o balão de Saphira, por ter um traçado mais orgânico, evoca uma ideia de suavidade na fala, pois “Formas curvas sempre parecerão mais sutis e pacíficas, enquanto diagonais serão mais (...) agressivas” (MATEU-MESTRE, 2010, p. 26, tradução nossa)⁴. Afinal, ela está tentando convencer o protagonista a abandonar sua jornada pelo Dragão, portanto, a forma dos seus balões indica que, apesar de séria, Saphira deseja lidar com o assunto de forma cautelosa.

3 “The style of lettering and emulation of accents are the clues enabling the reader to read it with the emotional nuances the comics storyteller intended.” (Eisner, 1996, p. 61)

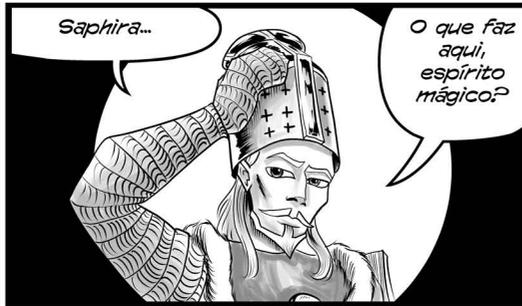
4 “Curved shapes will Always appear to be more subtle and peaceful, diagonals being on the other end, more dynamic and aggressive.” (MATEU-MESTRE, 2010, p. 26)



Boa luta...



...Antigo companheiro.



Saphira...

O que faz aqui, espírito mágico?



Eu vim lhe oferecer prudência e um acordo.



Um acordo?

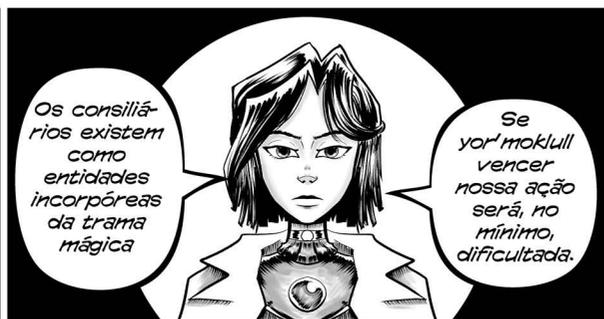
Achei que depois de aceitar a espada do dragão os espíritos consilários aviam me exulsado de seus pactos.

Verdade... os consilários estão proibidos de se aliar a você.

A magia que transmitimos não deve ser maculada por seres que se utilizam de tais armas.



Mas, as circunstâncias são drásticas.



Os consilários existem como entidades incorpóreas da trama mágica

Se yor' moklull vencer nossa ação será, no mínimo, dificultada.

Figura 43 - Página 4 editada



Você já foi o nosso maior campeão, quando nós tínhamos um acordo.

E creio que seja a melhor esperança de deter yor' moklull.

Por isso eu lhe peço, em nome da sabedoria... e da nossa antiga amizade...

Livre-se dessa espada, desista do pacto com o Dragão e aceite minha ajuda para lidar com yor' moklull.



Julga-se poderosa o suficiente para lutar com tamanho mal, Saphira?



Eu não sei. Mas se tivermos que impedir yor' moklull, devemos usar os meios corretos.

Usar o poder do dragão do vazio para restaurar a queda é trocar um mal por outro de igual perigo.



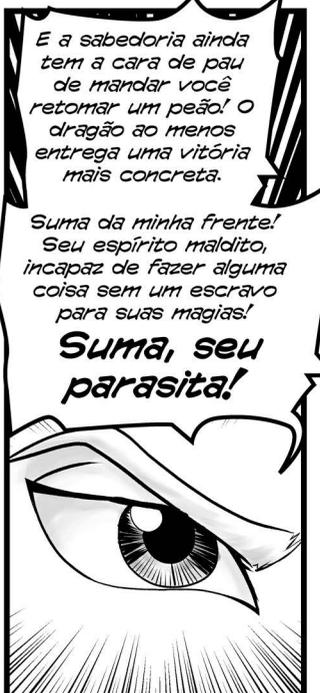
Acho que já percebi uma terrível verdade, minha velha companheira...

Essas divindades... a sabedoria, o Gangrenado... até o dragão do vazio, em certa medida...



Vocês são todos iguais!

Malditos que usam a humanidade como joguetes em suas disputas celestes!

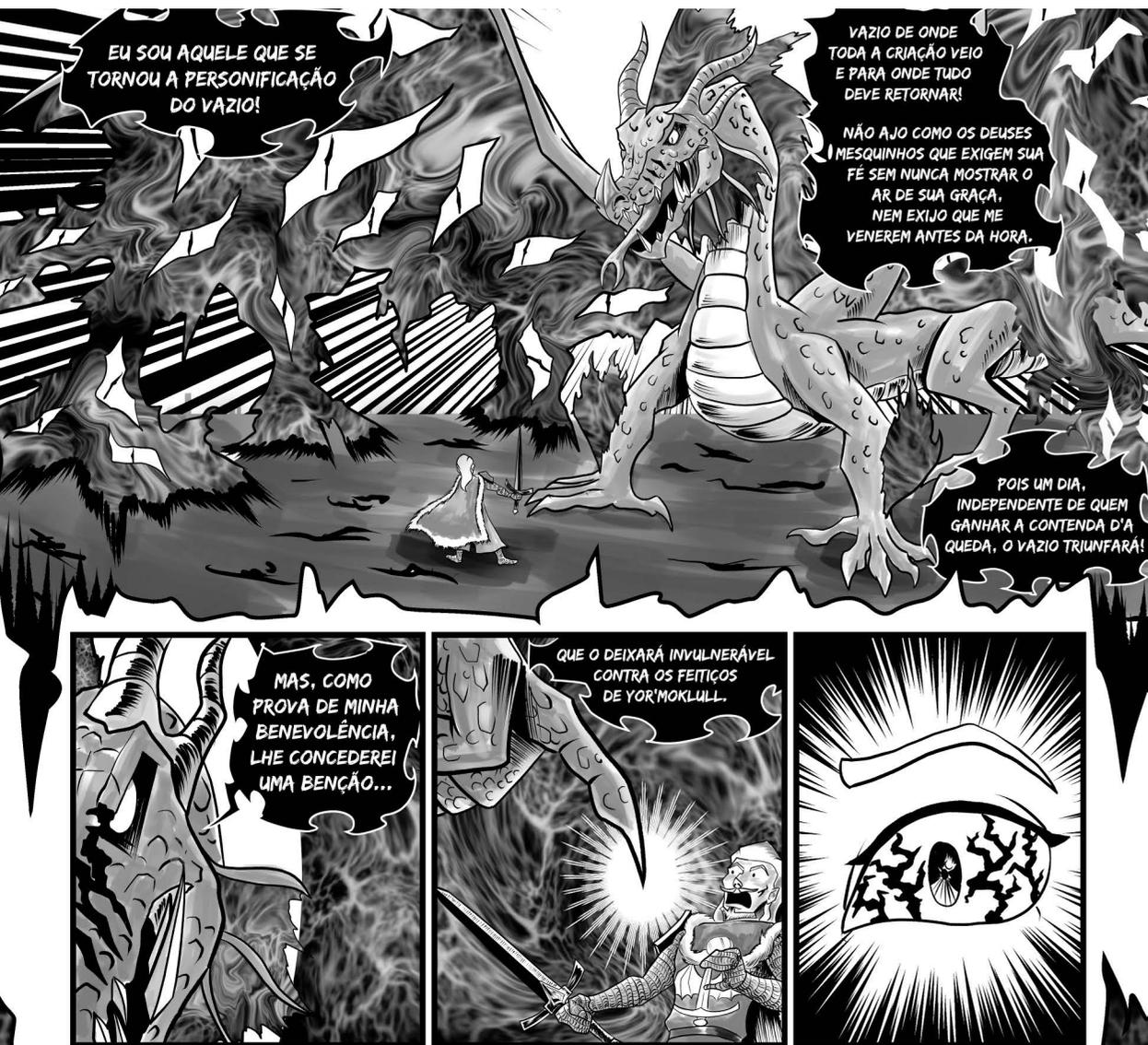


E a sabedoria ainda tem a cara de pau de mandar você retomar um peão! O dragão ao menos entrega uma vitória mais concreta.

Suma da minha frente! Seu espírito maldito, incapaz de fazer alguma coisa sem um escravo para suas magias!

Suma, seu parasita!

Figura 44 - Página 5 editada



Já na página 5, ocorre a manipulação da forma do balão como indicativo de intensidade na fala. Ao fim da conversa, Richal se irrita com Saphira e grita para que ela saia. Nesta cena, os balões estão em uma forma irregular e pontiaguda, indicando agressividade na fala. Esse efeito é reforçado pelo balão ser grande ao ponto de atravessar a borda do quadro e pela fonte estar em tamanho maior que o padrão da história e em negrito, o que indica que a voz do personagem está ecoando em um volume elevado.

O Dragão também recebeu uma atenção maior em seus balões de fala, uma vez que é um personagem importantíssimo para a trama. Neste caso, os balões são inteiramente irregulares. Tentei desenhar as bordas de uma forma que remetesse à textura e às formas de sombra presentes no cenário. Também utilizei uma fonte diferente, mais irregular e com efeitos de pinceladas para as falas do dragão, favorecendo a impressão visual provocada pelos balões.

Por conta das bordas irregulares e pontudas dos balões e da

Figura 47 - Trecho da página 3 editada

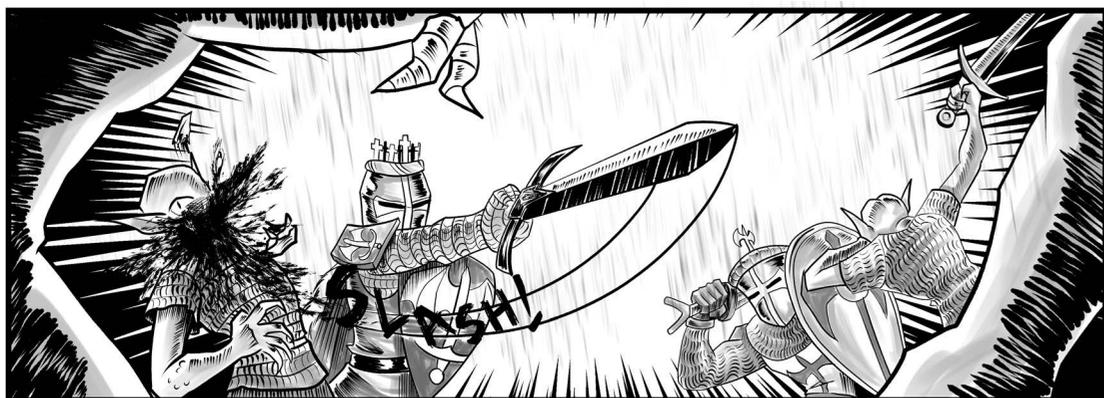


Figura 48 - Trecho da página 16 editada

fonte das falas, os diálogos do Dragão provocam a impressão de que ele tem uma voz mais áspera e amedrontadora, quase como se fosse um rugido de uma fera.

Além dos balões já citados, nessa mesma interação com o Dragão, Richal, ao receber a armadura, grita de dor. Este grito foi colocado como uma onomatopeia que rompe os limites do balão, para provocar a impressão de que a voz do protagonista está ecoando em um volume tão elevado que foge das próprias regras das falas. Esta impressão do grito é reforçada por conta exageiro visual, que “para ser visualmente eficaz, (...) deve recorrer a um relato extravagante, ampliando sua expressividade muito além da verdade, em sua tentativa de intensificar”(Dondis, 2003, p. 147) o que se estabelece justamente pela fala extrapolar os limites do balão.

Já no caso das onomatopéias, a principal preocupação foi com a escolha de fontes. As onomatopéias, diferente dos balões, não costumam ser falas, mas sim sons das ações representadas. Portanto, elas devem ser pensadas como parte da composição do desenho, muitas vezes distorcidas de acordo com o movimento da cena, e ter uma fonte que corrobora com essa ação.

O uso mais comum de onomatopéias utilizado em Armadura do Dragão foi para dar impacto em cenas de ação, a mais comum sendo colocada como efeito sonoro de golpes de armas. Neste caso, foi utilizado uma fonte com efeito de pincelada, para causar a impressão de que o golpe causou danos em seu alvo, visto a semelhança da tipografia com um borrifo de sangue.

Ainda em cenas de combate, utilizei de fontes mais convencionais para momentos em que os golpes erraram: por acertarem em armaduras, colidirem com outra arma, etc. Nesse caso, houve uma pequena variação na tipografia, mas a fonte se manteve em um formato mais contido, como um som menos estridente. Em alguns momentos, ao invés de utilizar fontes externas, também fiz as letras através de desenho vetorial para dar esse aspecto mais constante e contido às onomatopéias destes momentos.

Por fim, o último uso das onomatopéias em Armadura do Dragão foi para expressar gritos. Neste caso, a tipografia seguiu o mesmo caminho das onomatopéias de golpes que acertam, porém com um pouco menos textura, pois, apesar de ter um tom estridente, o grito ainda é emitido por uma voz.

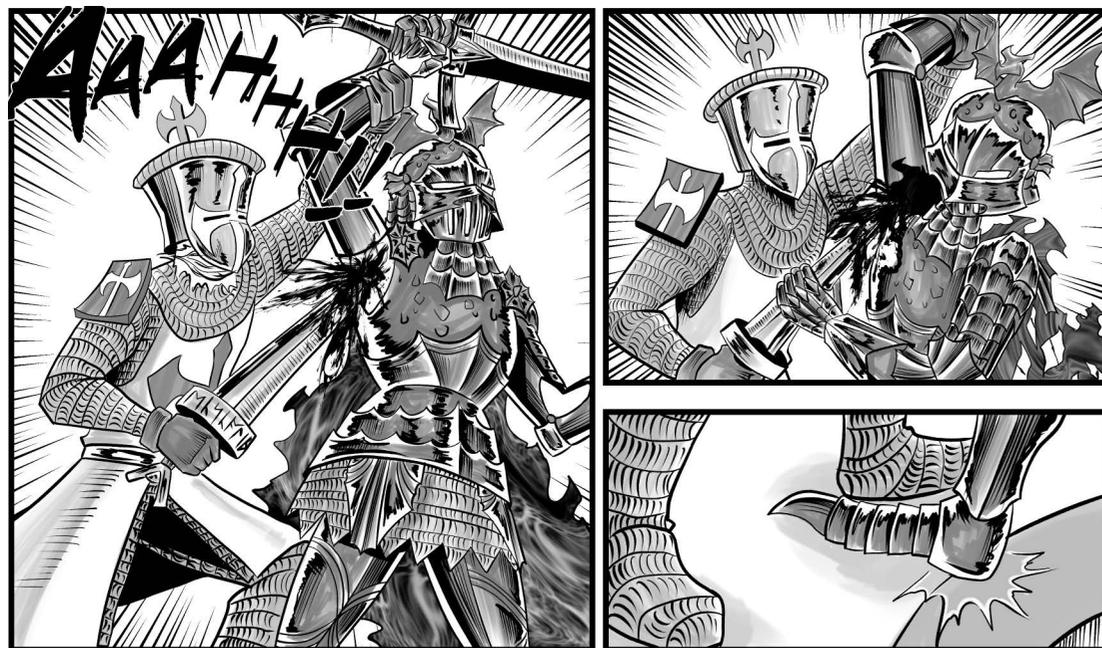
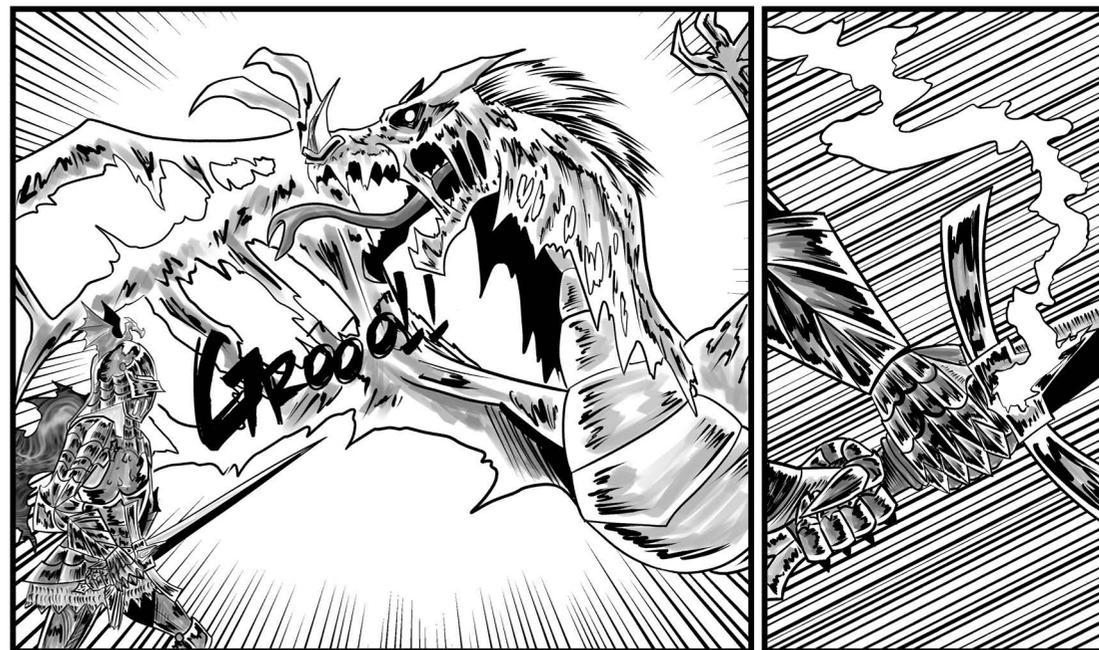


Figura 50 - Trecho da página 22 editada

Capítulo 6



Exposição

Como parte do desenvolvimento do projeto, foi realizada uma exposição experimental coletiva no espaço universitário do Campus 1 da PUC Campinas. A exposição coletiva *Contraste* recebeu esse nome por contemplar uma grande gama de linguagens artísticas em obras bastante diversas e, portanto, contrastantes entre si.

Para a exposição coletiva *Contraste*, optei por expor uma edição física da história em quadrinhos para que o público pudesse ter uma prévia da produção final. Para atingir este fim, foi planejada uma pequena instalação envolvendo o exemplar físico do livro e um suporte de leitura.

Esta mini instalação consiste em um pedestal, em cima do qual o livro foi exposto, feito em madeira na marcenaria da PUC e uma espada também de madeira. O pedestal foi utilizado para apresentar a edição física da história para o público da galeria, possibilitando folhear as páginas durante a exposição.

O suporte para a história foi fabricado com uma madeira mais rústica, para gerar uma sinergia com a temática de fantasia da história. Também foi pendurada uma espada de madeira sobre o pedestal, apontando para o livro, o que, além de reforçar a temática da história em quadrinhos, serviu para conduzir o olhar do público em direção à obra.

Desta forma, ao se aproximar da obra na galeria, o público teria a sua atenção direcionada para o livro sendo exposto, além de já ter uma sugestão da temática, devido à presença da espada e do material de suporte.





Figura 52 - Foto da exposição



Figura 51 - Foto da abertura da exposição

Considerações finais



Considerações finais

Ao concluir a pesquisa desse extenso projeto, posso notar a importância da pesquisa em artes e do estudo de métodos das linguagens artísticas no desenvolvimento do processo criativo para uma obra. Este trabalho reflete sobre as linguagens narrativas aplicadas em histórias em quadrinhos e sobre a grande gama de possibilidades de combinações de técnicas, sejam elas vindas de outras mídias artísticas (cinema, desenho, pintura, etc.) ou específicas dos quadrinhos, para o desenvolvimento de uma história.

Após a pesquisa, pode-se concluir que Armadura do Dragão é fruto de uma combinação de inúmeras técnicas narrativas estudadas neste trabalho, porém há infinitas combinações destas técnicas e de outras que não se enquadraram no projeto que podem ser utilizadas para contar outras histórias. Essa grande gama de combinações faz com que o mundo das histórias seja um ambiente muito rico. No fim, em um mar tão vasto de opções, resta apenas estudar muito sobre o assunto para escolher as ferramentas narrativas ideais para escrever uma obra.

Nos capítulos 1 e 2, pude pesquisar e me aprofundar em questões de criação de mundo e de personagens, o que promoveu um enriquecimento com relações a culturas do mundo, características dos personagens e sobre como esses conceitos podem ser representados na arte.

No capítulo 3 e, principalmente no 4, pude me aprofundar nas questões sobre narrativa em si. Pode-se dizer que este é o coração da pesquisa, visto que tratam diretamente do assunto principal do trabalho. Neles pude me aprofundar em técnicas artísticas para contar histórias, tanto utilizadas em diversas mídias quanto específicas dos quadrinhos.

Por fim, no capítulo 5, foi tratado dos balões e da edição para o produto final e no 6 foram registradas as experiências da exposição experimental Contraste.

Armadura do Dragão não existiria sem uma grande dedicação no estudo das formas de expressão existentes na arte de contar histórias, além de estudos da própria condição humana que não entraram neste trabalho por não se enquadrarem no escopo da pesquisa. Fico profundamente agradecido pelas orientações no desenvolvimento desta pesquisa e pelos conhecimentos passados por todos os professores durante minha formação acadêmica.

Por fim, é uma honra poder apresentar meu trabalho ao público, compartilhando essas experiências e estes conhecimentos obtidos durante a pesquisa. Também é um prazer imenso poder publicar esta história e espero poder produzir muitas mais, aplicando os aprendizados obtidos neste projeto.

Referências Bibliográficas:

CAMARA, S. **All about techniques in drawing for Animation production.** Nova Iorque: Barron's Educational Series Inc 2006.

CIRILLO, José. **Geografia íntima: um estudo dos documentos e arquivos nas artes visuais.** Letras de Hoje, Porto Alegre, v. 45, n. 4, p. 11-19, out./dez. 2010

DONDIS, D. A. **Sintaxe da linguagem visual.** 2. ed. São Paulo, SP: Martins Fontes, 1997.

EISNER, W. **Graphic Storytelling and visual narrative: principles and practices from the legendar cartoonist.** Nova Iorque: W.W. Norton 2008.

EISNER, W. **Quadrinhos e Arte Sequencial: Princípios e práticas do lendário cartunista.** São Paulo: WMF Martins Fontes, 2015.

MATEU-MESTRE, M. **Framed ink: Drawing and composition for visual storytellers.** Culver City: Design Studio Press, 2010.

MCCLLOUD, S. **Desenhando Quadrinhos.** São Paulo: M.Books do Brasil, 2008.

MCCLLOUD, S. **Desvendando os Quadrinhos.** Edição Histórica 10 anos. São Paulo: M.Books do Brasil, 2005.

OSTROWER, Fayga. **Universos da arte.** Campinas. SP: UNICAMP: 2013.

REY, Sandra. **Por uma abordagem metodológica da pesquisa em**

artes visuais. In: Blanca Brites; Élide Tessler. (Org.). O meio como ponto zero: Metodologia da Pesquisa em Artes Visuais. Porto Alegre: UFRGS, 2002. p. 123-140.

WEILAND, K. M. **Creating Character Arcs: The masterful Author's Guide to uniting Story Structure, Plot and Character Development.** South Yorkshire, Pen For A Sword, 2016.

