UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO

LEONARDO DE ARAÚJO

O UNIVERSO DOS QUADRINHOS: ESTRUTURAÇÃO E SEU PROCESSO CRIATIVO

Passo Fundo

2017

LEONARDO DE ARAÚJO

O UNIVERSO DOS QUADRINHOS: ESTRUTURAÇÃO E SEU PROCESSO CRIATIVO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Artes Visuais, Faculdade de Artes e Comunicação, da Universidade de Passo Fundo, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Artes Visuais, sob a orientação da Ms. Marilei Teresinha Dal Vesco.

Passo Fundo

2017

LEONARDO DE ARAÚJO

O universo dos quadrinhos: estruturação e seu processo criativo

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Artes Visuais, Faculdade de Artes e Comunicação, da Universidade de Passo Fundo, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Artes Visuais, sob a orientação da Ms. Marilei Teresinha Dal Vesco.

Aprovado em ____de _____de _____.

BANCA EXAMINADORA

_____

Professora Orientadora Ms. Marilei Teresinha Dal Vesco - UPF

_____

Professora Ms. Margarete Teresinha Barriquel De Cesaro - UPF

_____

Professor Convidado Ms. Fabio Luis Rockenbach - UPF

Dedico este trabalho à minha família, a todos os amigos que me acompanharam nessa caminhada e continuam me dando força atualmente, muitos deles, conhecidos durante o período acadêmico.

Agradeço primeiramente a minha família que sempre esteve comigo em todos os momentos, que sempre acreditaram em mim e me apoiou, meus pais, Ricardo e Ivanete, que sempre me incentivaram durante essa trajetória. Agradeço também minha companheira Vitória, que juntamente com minha família, me deu grande apoio durante esse período, tanto em bons momentos, quanto momentos difíceis. Também agradeço a todos os professores que, além de mestres, foram grandes amigos.

Querida imaginação, o que mais me agrada em ti é nunca perdoares. (André Breton)

RESUMO

As histórias em quadrinhos e sua maneira metafórica de representar situações reais através da ficção têm se tornado popular com o passar dos anos. No entanto, ainda se tem uma lacuna quando se refere à sua produção e à inserção de um autor no mercado. Partindo desse conceito, o presente Trabalho de Conclusão de Curso visa demonstrar o processo de criação de uma história em quadrinhos intitulada *O Cavaleiro Doce*, na qual são abortados temas relacionados à sociedade atual, criando uma alegoria a ela, instigando uma reflexão sobre a história. Em sua pré-concepção, procedeu-se à pesquisa sobre os elementos visuais e verbais que compõem uma história em quadrinhos, aproximando-nos dos elementos que caracterizam as histórias em quadrinhos. O trabalho fomenta ao leitor não apenas uma compreensão sobre a estruturação das histórias em quadrinhos, como também o instiga a refletir sobre os temas abordados, tornando ainda mais abrangente sua inserção no universo dos quadrinhos.
Palavras-chave: História em quadrinhos. Personagem. Enredo. Alegoria.

ABSTRACT

Comic books and their metaphorical way of representing real situations through fiction have become popular over the years. However, there is still a gap when it refers to its production, as well as the insertion of an author in its market. Starting from this concept, the present work of conclusion of course aims to demonstrate the process of creation of a comic book called The Sweet Knight, in which are aborted themes related to the current society, creating an allegory to it, instigating in this way, a reflection on the it. In its pre-conception, research was done on both visual and verbal elements, which compose a comic book, approaching the elements that characterize comics. The work promotes the reader not only an understanding of the structure of comics, but also instigates him to reflect on the topics addressed, making even more comprehensible his insertion in the universe of comics.
Keywords: Comic books. Character. Plot. Allegory.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 Exemplo de Ruído 14
Figura 2 Exemplo de Movimento 1 14
Figura 3 Exemplo de Movimento 2 15
Figura 4 Balões 15
Figura 5 Bidu 17
Figura 6 Mônica 18
Figura 7 Cebolinha 19
Figura 8 Recursos Humorísticos de Mauricio de Sousa 1 20
Figura 9 Recursos Humorísticos de Mauricio de Sousa 2 20
Figura 10 Recursos Humorísticos de Mauricio de Sousa 3 21
Figura 11 Metalinguagem 1 21
Figura 12 Metalinguagem 2 22
Figura 13 Capa de O Cavaleiro Doce 24
Figura 14 Alice 25
Figura 15 Criação da Alice 26
Figura 16 Cor do Crachá 27
Figura 17 Alice – Segunda Parte 27
Figura 18 Piehi 28
Figura 19 O “Cavaleiro Doce” 29
Figura 20 Criação de Piehi 29
Figura 21 Boris 30
Figura 22 O Ajudante 31
Figura 23 Hannah 31
Figura 24 Casa de Hannah 33
Figura 25 Laboratório de Boris 34
Figura 26 Expressão de Alice 34
Figura 27 Rosto de Boris em Foco 35
Figura 28 Pano detalhe – Mãos de Alice e Piehi 36
Figura 29 Boris programando Piehi 36
Figura 30 Cenário externo 37
Figura 31 Balão de narração 38
Figura 32 Tons de cinza utilizados na HQ 39

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

HQ	História em Quadrinhos
PIEHI	Projeto Inteligente de Equalização Humana I

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO 11
2 A ARTE SEQUENCIAL 13
2.1 A PRODUÇÃO DOS QUADRINHOS DE MAURÍCIO DE SOUSA..... 16
3 A PRODUÇÃO BASEADA EM RESULTADOS DA PESQUISA..... 23
3.1 DESCRIÇÃO DOS ELEMENTOS QUE CARACTERIZAM A NARRATIVA DA HISTÓRIA..... 23
3.1.1 Escritos sobre o enredo 24
3.1.2 Os personagens 25
3.1.3 A alegoria 32
3.1.4 Sobre o estilo visual do traço 32
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS..... 40
REFERÊNCIAS 42

1 INTRODUÇÃO

As histórias em quadrinhos, geralmente conhecidas simplesmente como quadrinhos ou HQs, estão presentes no cotidiano de pessoas de variadas idades, seja em jornais, revistas, seja até mesmo na internet, tendo crianças e jovens como a grande maioria entre seu público consumidor. Apesar de consumi-las, muitas pessoas possuem uma definição muito superficial e estreita sobre o real significado das HQs, que, por sua vez, acabam sendo vistas como infantis e até mesmo sendo menosprezadas.

De fato, definir o conceito das histórias em quadrinhos em poucas palavras é uma tarefa complicada. Eisner (1989) usa o termo Arte Sequencial para definir os quadrinhos, por serem compostos por imagens justapostas em sequência. Mas não é somente isso que faz as HQs serem o que são.

Nesse sentido, o presente Trabalho de Conclusão de Curso teve como foco de estudo a área das Artes Visuais, da Faculdade de Artes e Comunicação, que pretendeu-se abordar no estudo, assuntos estudados durante todo o curso e em pesquisas bibliográficas, tendo como ênfase principal as histórias em quadrinhos e seu processo criativo, bem como a produção de uma história autoral.

Partindo deste pressuposto nos desafiamos adentrar no universo dos quadrinhos, tanto nos aspectos teóricos, assim como no processo de criação de uma HQ. Percebe-se que muitas vezes, o processo criativo de uma HQ é um mistério para seu público, que acaba apenas consumindo seu resultado final. Visando preencher essa lacuna, o projeto propõe desenvolver uma história em quadrinhos que instigue a reflexão sobre situações cotidianas, abordando subjetivamente temas como o livre-arbítrio, a busca pelo poder e como a personalidade de alguém pode ser alterada devido à influência de outras pessoas. Desse modo elencou-se como questão de estudo: como criar uma história em quadrinhos fictícia com requisitos que atinjam uma população e a faça refletir sobre o tema abordado? Assim, o trabalho fomenta produzir uma história em quadrinhos abordando temas cotidianos, visando propor a reflexão que, ao final, resulte em uma revista impressa, uma noção maior para futuras produções.

Na presente pesquisa de cunho exploratório, procedeu-se a um levantamento sobre a arte sequencial e sua composição, descrevendo os recursos utilizados por autores para compor suas HQs e exemplificando alguns artistas. Depois disso, iniciamos a composição da história *O Cavaleiro Doce* desde seu roteiro, personagens e os elementos que compõem sua narrativa.

O Cavaleiro Doce, título a ser produzido, trata de uma trama fictícia, na qual seu enredo aborda temas citados anteriormente de maneira subjetiva e alegórica. Ela será composta utilizando resultados da pesquisa em sua estrutura. Dessa forma, inicialmente, definimos o que são as histórias em quadrinhos, analisando os recursos visuais e verbais que os compõem, buscando referências de criadores de HQs, para então criar uma história fictícia, propondo a reflexão sobre a sociedade atual através do enredo, personagens e sua relação entre si. Na sequência, iniciamos o processo criativo, com a intenção de produzir quadrinhos impressos, baseando-nos nas referências apontadas durante a pesquisa, visando a uma continuidade em sua produção. Tal análise possibilita ao leitor uma noção maior tanto da composição estrutural das histórias em quadrinhos quanto do seu processo criativo.

2 **A ARTE SEQUENCIAL**

Contar histórias é uma atividade que permite o ato de ler, sendo uma narrativa que materializa histórias reais ou fictícias. Vindo desse ato, surgem as histórias em quadrinhos, que ilustram e descrevem através de imagens o que está sendo contado e que vêm se popularizando na sociedade contemporânea.

A linguagem presente nas HQs assemelha-se muito ao cinema; várias imagens são reproduzidas rapidamente em sequência, criando a sensação de movimento do vídeo. Como afirma McCloud (1960, p. 8), "cada quadro de um filme é projetado no mesmo espaço, nos quadrinhos eles ocupam espaços diferentes." Segundo Eisner (1989, p. 122), em seu livro *Quadrinhos e Arte Sequencial*,

> Ao escrever apenas com palavras, o autor dirige a imaginação do leitor. Nas histórias em quadrinhos imagina-se pelo leitor. Uma vez desenhada, a imagem torna-se um enunciado preciso que permite pouca ou nenhuma interpretação adicional. Quando a palavra e a imagem se "misturam", as palavras formam um amálgama com a imagem e já não servem para descrever, mas para fornecer som, diálogo e textos de ligação.

As ilustrações dos quadrinhos tornam-se, desse modo, uma leitura que permite ler textos verbais e visuais, em que o leitor pode interagir de maneira significativa; as histórias em quadrinhos apresentam inúmeros elementos que permitem o ato de ler. Por ser uma arte estática (em sua grande maioria, impresso em papel), os quadrinhos utilizam como recursos elementos visuais, ou ícones, para simbolizar movimentos, ações e sons, suprindo assim a lacuna deixada em relação ao cinema, em que ambas são representadas através do vídeo.

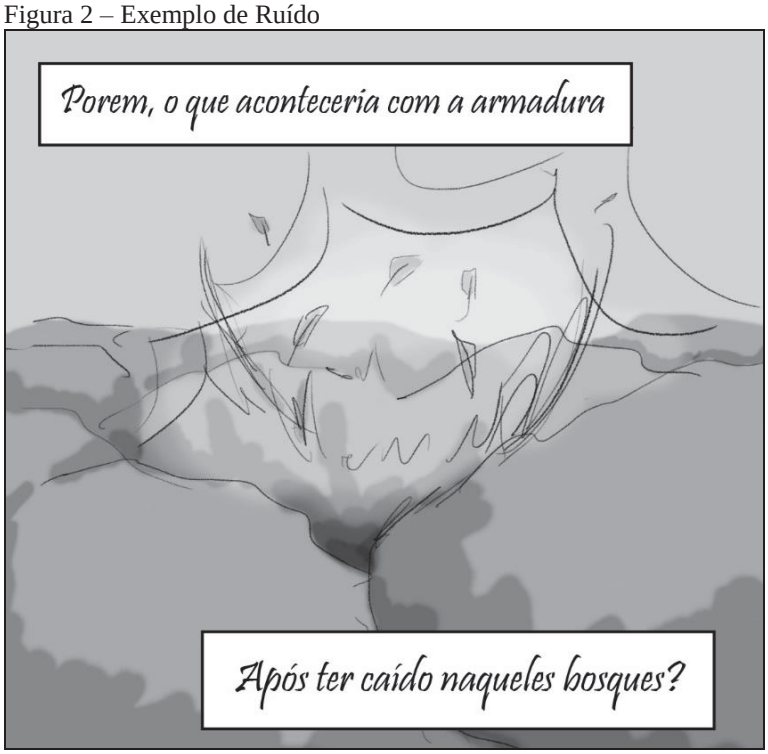
Cirne (1977, p. 30) afirma que "o ruído nos quadrinhos é mais do que sonoro, é visual"; ele é ilustrado utilizando de recursos onomatopaicos, como *CRASH* (geralmente utilizado para expressar algo sendo quebrado), *BUUM* (usado para representar uma explosão), *ZUUM* (representando algo veloz) e até mesmo recursos visuais, não contento uma linguagem verbal (Figura 1). Cirne (1977) define que "uma boa onomatopeia (temática gráfica e/ou plástica) está para os quadrinhos assim como um ruído (bem utilizado) está para o cinema."

Figura 1 – Exemplo de Movimento 1

Fonte: Disney Especial (1998, p. 108).

O movimento, assim como o som, é representado por meio de alegorias visuais, em que as linhas, os borrões e até mesmo a repetição sobreposta de várias cenas são utilizados para representar tal ação. “Evidentemente, não estamos diante de um movimento físico (o cinema, a arte cinética), mas de um movimento aparente, que será tanto maior quando for a capacidade criativa do desenhista.” (CIRNE, 1977, p. 39).

Figura 2 – Exemplo de Ruído



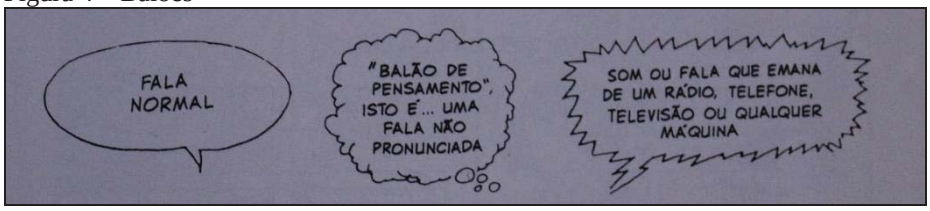
Fonte: do autor (2017).

Figura 3 – Exemplo de Movimento 2

Fonte: Batman – Silêncio - Parte 1 (2015).

Assim como as onomatopeias são utilizadas para representar sons, outro recurso que integra as cenas dos quadrinhos é o balão, sendo utilizado por volta de 1896 (CIRNE, 1977, p. 25). Eisner (1989, p. 26) também aponta que "o balão é um recurso extremo. Ele tenta captar e tornar visível um elemento etéreo: o som. [...] É lógico combinar o que pode ser ouvido com o que é visto, o que resulta numa imagem visualizada do ato de falar." O que permite, segundo o autor, compor no texto as variações visuais "[...] à medida que o uso dos balões foi se ampliando, seu contorno passou a ter uma função maior do que de simples cercado para a fala. Logo lhe foi atribuída a tarefa de acrescentar significado e de comunicar a característica." (EISNER, 1989, p. 27).

Figura 4 – Balões



Fonte: Eisner (1989, p. 27).

Quanto ao estilo visual do qual os quadrinhos se apropriam, a reprodução cartunizada ou caricata da história, muito comum nesse meio, geralmente é tida como algo infantil, por se tratar de desenhos. Essa visão surge após o surgimento da Disney (em 1923) quando os artistas passam a representar histórias por meio de animais, como o próprio Mickey, princesas, crianças, etc. Tal estratégia foi vista pela comunidade em geral com o intuito de atingir o público infantil, o que não é a realidade. O estilo de desenho caricato ou cartum foi criado não para criar personagens, pessoas reais, mas sim alegorias que representam personalidades e ações distintas; assim, o desenho estilizado proporciona imersão na história, já que não representa algo real.

> Eles são convidados a um mundo no qual eles pensam que terão liberdade de movimento e criação, no qual eles ingressam confiantes e seguros, respaldados por serem tão coniventes e irresponsáveis como eles mesmos e dos quais não se pode esperar nenhuma traição, com os quais eles poderão jogar e confundir-se. (DORFMAN; MATTELART, 1971, p. 41).

Muitos artistas, como Hergé (*Georges Prosper Remi*), criador de *As Aventuras de Timtim*, que representa seu personagem principal de maneira bem caricata, integram em seus trabalhos um cenário mais realista, não estilizado, justamente para representar lugares reais, aproximando por meio dos recursos visuais e verbais a sensação de realidade combinada com a alegoria do personagem, levando-nos ao local retratado (MCCLOUD, 1960, p. 42).

2.1 A PRODUÇÃO DOS QUADRINHOS DE MAURÍCIO DE SOUSA

Nascido em outubro de 1935, Maurício de Sousa é um dos autores brasileiros mais populares na área dos quadrinhos. A biografia de Maurício aponta que ele, filho do poeta Antônio Maurício de Souza e da poetisa Petronilha Araújo de Souza, passou parte de sua infância em Mogi das Cruzes, desenhando e rabiscando nos cadernos escolares. Mais tarde, passou a ilustrar pôsteres e cartazes aos comerciantes da região. Aos 19 anos, mudou-se para São Paulo, onde trabalhou durante cinco anos no jornal *Folha da Manhã*, escrevendo reportagens policiais e fazendo ilustrações.[1]

Em 1959, produziu sua primeira tirinha de personagem autoral publicada pela *Folha de S. Paulo* em 1959. Segundo Moya (1993, p. 177), em História da História em quadrinhos,

---

[1] Fragmento do texto disponível em: <https://www.ebiografia.com/mauricio_de_sousa/>. Acesso em: 27 out. 2017.

> [...] inaugurando a galeria de tipos de Maurício que viria a ser o absoluto criador de maior resposta popular no Brasil, com merchandising, revistas, tiras de jornais (em distribuição e estilo norte-americano), televisão, cinema, publicidade e brinquedos, conhecido pela totalidade das crianças brasileiras. Um fenômeno.

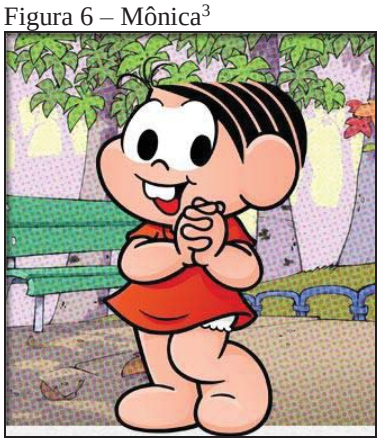
Bidu (Figura 5) é apenas um dos muitos personagens do autor, personagem esse que integra a Turma da Mônica, principal e mais popular série de Maurício, tornando-se o símbolo da Mauricio de Sousa produções. A série apresenta um grupo de personagens, maior parte crianças, em seu cotidiano.

Figura 5 – Bidu[2]

A produção de Mauricio de Sousa caracteriza-se pelo traço simples e leitura de fácil compreensão. Trata-se de uma das principais características das histórias. Em seu livro *A Explosão Criativa dos Quadrinhos*, Cyrne (1977, p. 44) afirma "desenho simples, sem ser simplista (cf. *Walt Disney*), atingindo, às vezes, o humor puramente visual (Zé Munheca), o lirismo (Horácio, Mônica) e a metalinguagem (Penadinho, Cebolinha) – eis Maurício de Souza." A Turma da Mônica é composta por diversos personagens, porém, nesta análise, são usados como exemplos somente alguns deles, cada um com personalidades e características unicamente singulares.

[2] Figura disponível em: <http://turmadamonica.uol.com.br/personagem/bidu/>. Acesso em: 27 out. 2017.

Figura 6 – Mônica[3]



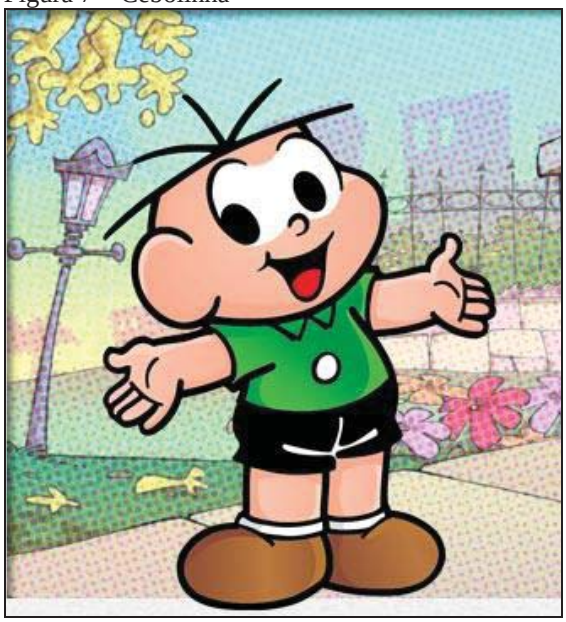
A personagem Mônica, a garotinha de vestido vermelho, é constantemente motivo de piadas feitas pelos meninos (Cebolinha e Cascão) devido a seus dentes e peso, piadas essas que embalam boa parte das histórias nas quais ambos aparecem (Figura 9). Outra característica da personagem é sua força, a qual é demonstrada em boa parte de suas histórias.

Para criá-la, em 1963, Mauricio inspirou-se em sua própria filha, que, na época, demonstrava uma forte personalidade. A menina era gorducha, dentuça e de baixa estatura, características que também foram transferidas para sua criação de forma caricata e exagerada, bem como sua personalidade forte e briguenta. Mônica estreou nas tiras de jornal do Cebolinha e teve sua primeira revista publicada em 1970.[4]

[3] Figura disponível em: <http://turmadamonica.uol.com.br/personagem/monica/>. Acesso em: 27 out. 2017.

[4] Parágrafo retirado da seção Curiosidades. Disponível em: <http://turmadamonica.uol.com.br/personagem/monica/>. Acesso em: 27 out. 2017.

Figura 7 – Cebolinha[5]



Outro personagem de Maurício de Souza é o Cebolinha, um garoto que possui cinco fios de cabelo e tem a língua presa, trocando assim o “R” pelo “L” em suas falas. Cebolinha tem o desejo de tornar-se o “rei da rua” (“cargo” ocupado por Mônica); por isso, está sempre aprontando seus “planos infalíveis” para cima de Mônica, os quais ironicamente sempre falham.[6]

Segundo o *site* da editora, Cebolinha existiu mesmo e fazia parte de uma turma de garotos da infância de Mauricio. Na cidade de Mogi das Cruzes, no interior de São Paulo, Maurício foi buscar inspiração para traçar as características de Cebolinha em 1960. Sua primeira revista foi lançada em 1973. Ele já foi mais gordinho, mais crescidinho e até mais cabeludo, mas sempre com o mesmo jeito “englaçado” de falar.[7]

> Quando abstraímos uma imagem através do cartum, não estamos só eliminando os detalhes, mas nos concentrando em detalhes específicos. Ao reduzir uma imagem ao seu significado essencial, um artista pode ampliar esse significado de uma forma impossível para arte realista. (MCCLOUD, 1960, p. 30).

O humor construído nos quadrinhos da Turma da Mônica é sutil em razão de o principal público das revistas ser infantil; faz uso não somente de recursos visuais, mas também verbais.

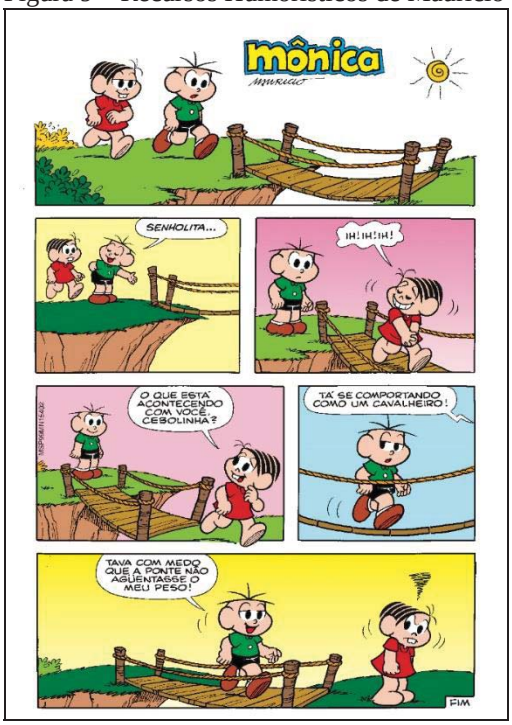
---

[5] Figura disponível em: <http://turmadamonica.uol.com.br/personagem/cebolinha/>. Acesso em: 27 out. 2017.
[6] Apontamentos feitos com base em leituras das HQs de Mauricio de Sousa.
[7] Disponível em: <http://turmadamonica.uol.com.br/personagem/cebolinha/>. Acesso em: 27 out. 2017.

Figura 8 – Recursos Humorísticos de Mauricio de Sousa 1

Fonte: Cebolinha (2000, p. 59).

Figura 9 – Recursos Humorísticos de Mauricio de Sousa 2



Fonte: Monica 1999 (p. 23).

O traço caricato e simples de Mauricio de Sousa, segundo McCloud (1960), proporciona uma imersão maior às histórias da turma, pois abre uma brecha de representação, criando assim alegorias a cenas do cotidiano, como o próprio fato de o personagem Cebolinha querer ser o líder de seu grupo de amigos, ou até mesmo fazer piadas com características físicas deles.

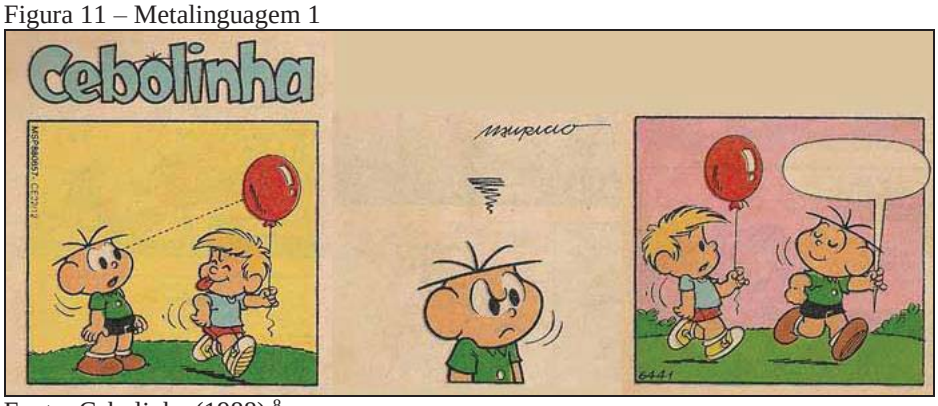
Figura 10 – Recursos Humorísticos de Mauricio de Sousa 3

Fonte: Monica (1999, p. 70).

Segundo Cirne (1977), outro recurso muito utilizado pelo escritor é a metalinguagem, como exemplificado nas figuras seguintes. Nelas, as personagens utilizam recursos presentes nos quadrinhos para referenciar que estão inseridos em uma história em quadrinhos.

> Metalinguagem é a crítica exercida sobre o produto artístico ou científico (linguagem-objeto), mas pode também ter outros níveis semióticos. Como diz Roland Barthes, "a linguagem-objeto é a própria matéria submetida à investigação lógica; a metalinguagem é a linguagem, forçosamente artificial, na qual se procede esta investigação". De modo mais abrangente, na importante obra "Eléments de sémiologie", Barthes coloca o problema da metalinguagem: "[...] é um sistema onde o plano do conteúdo, ele próprio, é constituído por um sistema de significação; ou ainda, uma semiótica que trata de uma semiótica." (CIRNE, 1977, p. 63).

Figura 11 – Metalinguagem 1



Fonte: Cebolinha (1988).[8]

[8] Disponível em: <http://arquivosturmadamonica.blogspot.com.br/2016/09/tirinha-n-41-cebolinha.html>. Acesso em: 10 nov. 2017.

Figura 12 – Metalinguagem 2

Fonte: Cebolinha (1986).[9]

Como visto na Figura 11, na qual Cebolinha segura o balão, este compreendido como um recurso visual dos quadrinhos, faz-se uso de metalinguagem. Desse modo, o personagem usa o balão – recurso visual – para representar um balão inflável. Exige-se, assim, a participação do leitor para que essa relação metalinguística seja compreendida.

[9] Figura disponível em: <http://arquivosturmadamonica.blogspot.com.br/2014/10/tirinha-n-19-cebolinha.html>. Acesso em: 10 nov. 2017.

3 A PRODUÇÃO BASEADA EM RESULTADOS DA PESQUISA

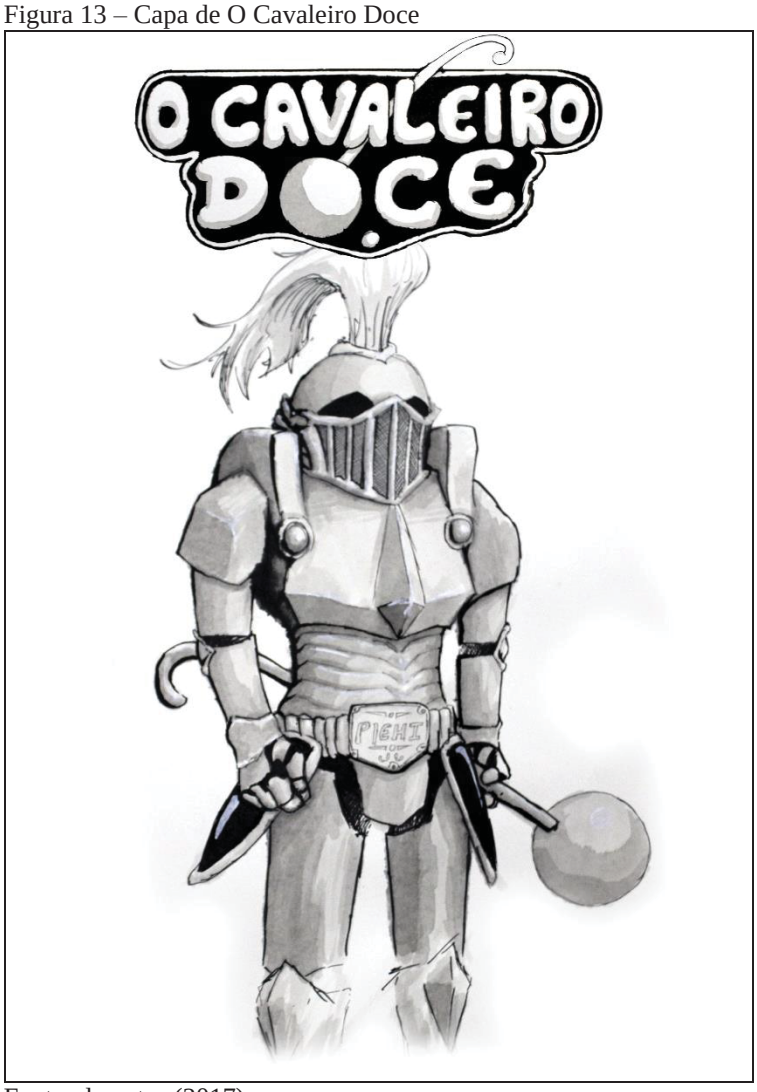
3.1 DESCRIÇÃO DOS ELEMENTOS QUE CARACTERIZAM A NARRATIVA DA HISTÓRIA

Após os estudos realizados sobre os itens descritos anteriormente, iniciamos a reflexão sobre a produção da história em quadrinhos, sob o título O Cavaliero Doce. A temática visa representar características da sociedade atual através de histórias em quadrinhos, fomentando assim a reflexão sobre o tema abordado. Zilda Algusta Anselmo (1975) comenta sobre o papel dos quadrinhos em um processo educativo.

> A HQ ocupa lugar de destaque nessa "escola paralela", informando, instruindo, influenciando as crianças e jovens, através de um processo informal e assistemático até certo ponto incontrolável. Por essa razão é um fenômeno que não pode ser ignorado pelos educadores (ANSELMO, 1975, p. 20).

Os elementos que integram a história O cavaleiro Doce têm como base os conceitos verbais e visuais que fazem parte das histórias em quadrinhos. A personagem O cavaleiro Doce apresenta a personagem com uma personalidade infantil, que apresenta sua visão da realidade que vive (como a Turma da Monica, de Mauricio de Sousa) e a sutileza de *Disney*, ao representar de uma maneira alegórica e metafórica a sociedade na qual seus quadrinhos foram criados (DORFMAN; MATTELART, 1971). A escolha de Maurício se é feita tanto por ele ter sido de grande influência para o autor do estudo, quanto por sua relevância no mercado nacional, sendo um dos autores mais populares na área, de acordo com Iannone e Iannone (2000, p. 54), Maurício de Sousa publicou sua primeira tira no jornal *Folha de São Paulo*. Maurício de Souza foi o único artista brasileiro a ganhar o prêmio *Yellow Kid*, que é o "Oscar" das histórias em quadrinhos. "Pode-se afirmar que é o mais bem-sucedido autor brasileiro de histórias em quadrinhos, com personagens internacionalmente conhecidos, como Mônica, Cebolinha, Bidu, Chico Bento e Horácio, entre outros".

Figura 13 – Capa de O Cavaleiro Doce



Fonte: do autor (2017).

3.1.1 Escritos sobre o enredo

Em “O Cavaleiro Doce” (título a ser produzido), o enredo passa-se em um tempo/local fictício. Boris (principal antagonista), um cientista extremamente inteligente, sente-se superior aos demais cidadãos pela sua inteligência; por esse motivo, decide assumir o controle dos demais, pois somente assim haverá ordem. Fruto dessa ambição, PIEHI[10] é criado.

PIEHI caracteriza-se por uma enorme armadura oca, criada com um único propósito, obedecer ao seu criador, a qual Boris pretendia usar como arma a todos aqueles que o confrontarem. Quando seu projeto está completo, o cientista resolve iniciar seu plano em um evento, no qual apresentaria sua criação aos demais frequentadores, porém um incidente

[10] Projeto Inteligente de Equalização Humana 1.

acontece e a caixa em que seu protótipo está sendo transportado acaba se perdendo em um lugar desconhecido.

Alguns dias depois, PIEHI é encontrado por Alice, uma pequena garotinha, que acaba reativando acidentalmente o enorme cavaleiro, que, por sua vez, desperta, sem programação alguma, a pequena garotinha o confunde com um grande brinquedo.

Após perceber que tinha perdido seu projeto, Boris fica enfurecido e resolve iniciar uma busca para encontrá-lo e poder prosseguir com seu plano. Então, após algum tempo, quando ele finalmente o encontra, percebe que sua inteligência artificial fora moldada por aquela pequena garotinha e que sua "arma de destruição" agora era tida como um "irmão mais velho" por Alice. Obviamente, o cientista não aceita o fato, pois ele foi feito para ser uma ferramenta apenas. Isso não pode ser alterado, porém Alice e sua família têm uma opinião contrária e insistem que sim. Piehi (como Alice passa a chamar) pode ser o que ele escolheu ser.

3.1.2 Os personagens

Apesar de não possuir uma grande quantidade, os personagens de *O Cavaleiro Doce* são um elemento principal na representatividade da narrativa da história em quadrinhos. Cada um deles teve sua personalidade e aparência meticulosamente trabalhadas, para proporcionar ao leitor maior imersão e compreensão na história tanto do enredo quanto da alegoria.

Figura 14 – Alice

Fonte: do autor (2017).

Primeiramente, temos Alice, uma garotinha de aproximadamente seis anos, que acidentalmente acaba encontrando a armadura e a ativando. Também é a primeira a chamá-la de Piehi. Alice apresenta a inocência como principal característica de sua personalidade. Seu jeito alegre e criativo representa a ingenuidade de uma criança, vivendo em seu mundo de aventuras e descobertas, sem preconceitos ou preocupações.

A forma como as histórias em quadrinhos são trabalhadas, por meio das ilustrações, dos balões, das personagens, é muito explorada na atualidade, tanto no universo infantil, juvenil e adultos quanto para a conscientização.

> Durante os últimos cem anos, o tema da leitura tem sido diretamente vinculado ao conceito de alfabetização; aprender a ler tem significado, aprender a ler palavras. Mas gradualmente a leitura foi se tornando objeto de um exame mais detalhado. Pesquisas recentes mostram que a leitura de palavras é apenas um subconjunto de uma atividade humana mais geral, que inclui a decodificação de símbolos, a integração e a organização de informações. Na verdade, pode-se pensar na leitura – no sentido mais geral – como uma forma de atividade de percepção (EISNER, 1989, p. 7-8).

Tais características que o autor aponta foram sendo exploradas desde os primeiros rascunhos. Alice seria ainda mais nova e suas roupas seriam um pouco diferente (como visto na Figura Criação da Alice). No entanto, na HQ ela é apresentada usando um moletom, calça, e tênis; essa vestimenta é uma representação mais unissex, aproximando mais seu visual com sua personalidade. Podemos observar tal característica em um dos quadrinhos, em um trecho no qual a personagem fala sobre a liberdade de escolha das cores usadas por meninos e meninas em sua escola (Figura Cores do Crachá).

Figura 15 – Criação da Alice

Fonte: do autor (2016).

Figura 16 – Cor do Crachá

Fonte: do autor (2017).

Outra alteração em sua aparência ocorre na segunda parte da HQ, em que ela separa uma pequena mecha de seu cabelo (Figura 17), com a intenção de ter uma semelhança com Piehi.

Figura 17 – Alice – Segunda Parte

Fonte: do autor (2017).

Tal mudança em Alice ocorre devido à sua ligação com ele, pois, desde o momento em que ela encontra a armadura, ela o vê como alguém igual a ela, alguém que será seu

amigo. Alice cria a mexa no cabelo, semelhante ao de Piehi, sendo uma maneira de sentir-se próxima a ela, como uma irmã.

Durante sua criação, tivemos como principal referencial os personagens de Mauricio de Sousa não em seu universo visual, mas sim nas características e personalidade que fazem parte da Turma da Monica. Nas histórias de Mauricio, podemos sentir um ar infantil, como se não precisássemos das ilustrações para confirmar que se trata de crianças nos guiando sobre a narrativa. As falas e ações de Alice foram cuidadosamente pensadas para nos proporcionar tal compreensão. Os elementos materializam-se pela característica da personagem – uma criança; mesmo sem as ilustrações, poderíamos identificar as particularidades de Alice.

Figura 18 – Piehi

Fonte: do autor (2017).

A história em quadrinhos mostra também o Projeto Inteligente de Equalização Humana 1 (PIEHI). Trata-se de uma enorme armadura, criada por Boris para ser usada como ferramenta para conquistar seus objetivos. Piehi, juntamente com Alice, é o personagem responsável por guiar maior parte do enredo que se configura por conduzir a trajetória apresentando como sua personalidade foi criada.

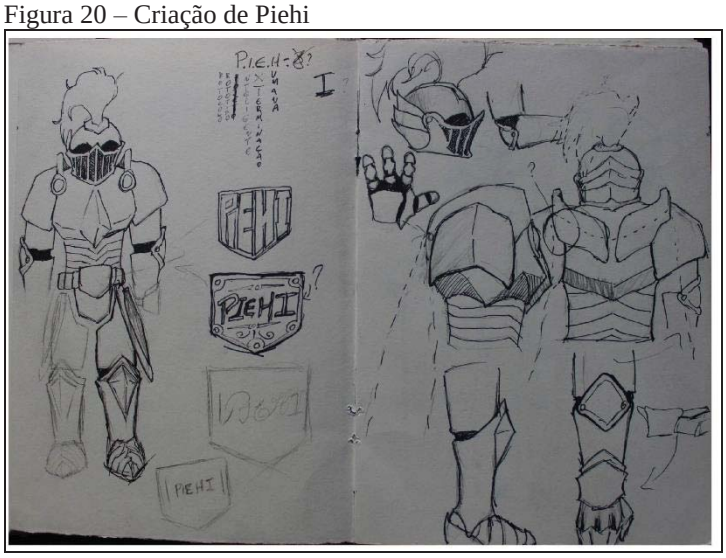
Ele foi o primeiro personagem a ser criado. Sua primeira aparição foi em um rabisco feito durante uma palestra (Figura O Cavaleiro Doce), sendo ele apenas um personagem, não pertencendo à história alguma. Meses depois do desenho feito, começaram a surgir as primeiras ideias de roteiro, juntamente com as principais mudanças visuais no personagem.

A criação do nome do personagem também foi feita com cautela, como exemplificado na Figura Criação de Piehi. Algumas das palavras que compõem a sigla foram alteradas pelo fato de a história não possuir uma faixa etária específica. Assim, palavras que expressavam violência ou agressividade foram alteradas.

Figura 19 – O “Cavaleiro Doce”

Fonte: do autor (2016).

Figura 20 – Criação de Piehi



Fonte: do autor (2017).

Em Piehi, temos uma metáfora que mostra como seria uma pessoa inocente, que convive com diferentes situações, que revela seu modo de perceber as diferentes realidades que o mundo apresenta e maneiras de pensar das pessoas. A personalidade de Piehi molda-se de acordo com suas vivências, levando à reflexão sobre como as pessoas podem mudar devido às influencias que recebem uma das outras. Tal característica nos induz à reflexão sobre a liberdade de escolha, de ser o que se quer ser, e não o que é imposto.

Figura 21 – Boris

Fonte: do autor (2017).

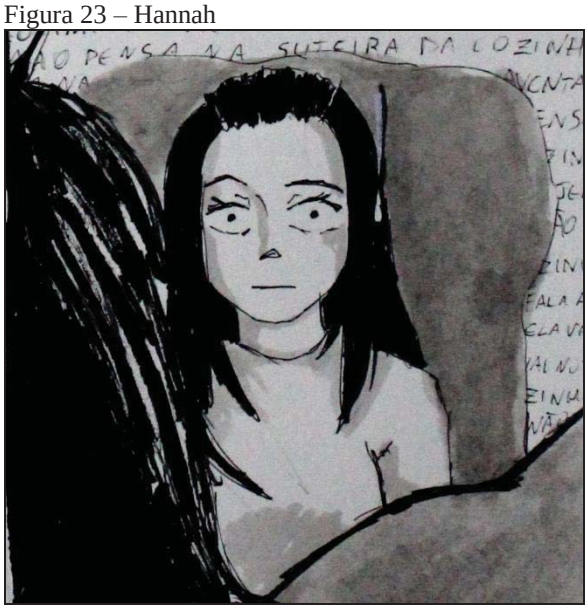
Boris, criador de Piehi (ou Projeto I, como o chama), é um cientista extremamente inteligente, que tem como principal objetivo conquistar o poder e o controle sobre as pessoas. Nele, temos a característica que mostra superioridade, pois usa sua inteligência criativa para projetar mecanismos de controle. A personagem seria o reflexo de alguém que anseia pelo poder, independentemente de seu preço ou condição. Sua arrogância é ponto principal da sua personalidade, que nos é mostrada quando a personagem interage com os outros, como seu ajudante (Figura 22), o qual nunca se preocupa em chamá-lo pelo nome.

Em seu aspecto visual, Boris foi criado para transmitir uma sensação de frieza, severidade; por isso, sua aparência e local onde trabalha são compostos por linhas duras, retas e quebradas, em ambientes geralmente escuros.

Figura 22 – O Ajudante

Fonte: do Autor (2017).

Figura 23 – Hannah



Fonte: do Autor (2017).

Hanna, mãe de Alice, é uma das principais responsáveis pela mudança de comportamento de Piehi, que seria o principal recurso narrativo da história. Ela é uma mãe extremamente zelosa, que prima pelo bem-estar de sua filha. Apesar de sua aparição ser mínima na primeira parte da história, seu carinho e cuidado com Alice serão o estopim na adaptação da personalidade de Piehi. A personagem Piehi passa a observar como ela trata sua filha e percebe como isso a agrada.

A figura do pai de Alice não está representada na história. Tal escolha foi feita para alegorizar algo muito criticado na sociedade atual, para representar que é possível uma mãe solteira criar e educar seus filhos, propondo a reflexão sobre o que seria uma “família

tradicional". Tal questionamento também é feito na animação *Lilo & Stitch*[11], a qual serviu de inspiração na composição do ambiente familiar.

3.1.3 A alegoria

No projeto, temos Piehi como um "filtro", uma alegoria de um sujeito vazio, moldado a partir das características as quais a sociedade o demonstra, levando ao questionamento de como a personalidade de uma pessoa pode ser moldada e alterada de acordo com as situações que fazem parte das relações interpessoais que contornam a vida as pessoas.

Também está presente na narrativa da história a constante indagação sobre "ser". Piehi foi criado para ter a identidade de um ser dominador, porém, com o passar do tempo, torna-se um ser diferente, com propósitos diferentes, o que não é aceito por seu criador. Tal metáfora reflete um problema bem atual da sociedade, em que as situações são impostas pelas pessoas, impedindo que desenvolvam sua verdadeira identidade, ou seja, que cada um tenha o direito de escolher o que quer ser, e não aquilo que lhe é imposto.

Outro questionamento que está presente em relação à sociedade está voltado ao poder, ao sentir-se superior aos demais e, assim, querer manipula-los. Essa constante guerra pelo poder é algo que vem sendo semeado desde as primeiras civilizações, levando-nos à reflexão de qual é o preço da ordem. Quanto ou o que temos que pagar por ela?

3.1.4 Sobre o estilo visual do traço

Em questões visuais, os quadrinhos são desenhados em traços simples e cartunizados, justamente por não representarem uma realidade, mas sim, por ser uma alegoria.

A arte de O Cavaleiro Doce tem em seu estilo de desenho uma influência dos mangás (quadrinhos de origem japonesa), cujas principais características são traços simples e olhos "avantajados".

> O desenho do mangá (quadrinho japonês) tradicional caracteriza-se pelos traços suaves e pelo pouco detalhamento dos personagens. Às vezes, os contornos são incompletos e pormenores como nariz, boca e olhos limitam-se a simples traços. Entretanto, para obter mais movimento e algum realce, os artistas destacam determinadas cenas, utilizando planos de detalhe e quadrinhos separados (IANNONE; IANNONE, 1994, p. 66).

[11] Realizado em 2002, pelos estúdios Disney, dirigido por Dean DeBlois e Chris Sanders.

Quando se iniciaram as primeiras produções de mangás (aproximadamente no século XI), seu traço era pensado para facilitar a leitura, pois boa parte da população da época era analfabeta em *kanji* (alfabeto de origem chinesa cujas representações são feitas a partir de ideogramas). Assim, os grandes olhos expressariam as emoções e sentimentos dos personagens, evitando a expressão através da escrita[12]. Outra característica marcante no mangá é seu padrão de leitura oriental (da direita para a esquerda), o qual não fora utilizado na criação do presente trabalho para melhor compreensão.

Segundo Danielly Batistella (2009) , em seu dissertação,

> Em preto-e-branco, por ser desenhado com nanquim, o quadrinho japonês apresenta uma variedade de temas, o cuidado com o desenvolvimento do lado psicológico das personagens – que ocorre paralelamente com o decorrer da narrativa e na aprendizagem com seus erros – e, quase sempre há um final definitivo quando autor conclui a série. Há também o ritmo da narrativa, a temporalidade, uma ação que poderia ser descrita em um ou dois quadrinhos em um quadrinho ocidental, em um *mangá*, tranquilamente pode levar páginas. (BATISTELLA, 2009, p. 79-80).

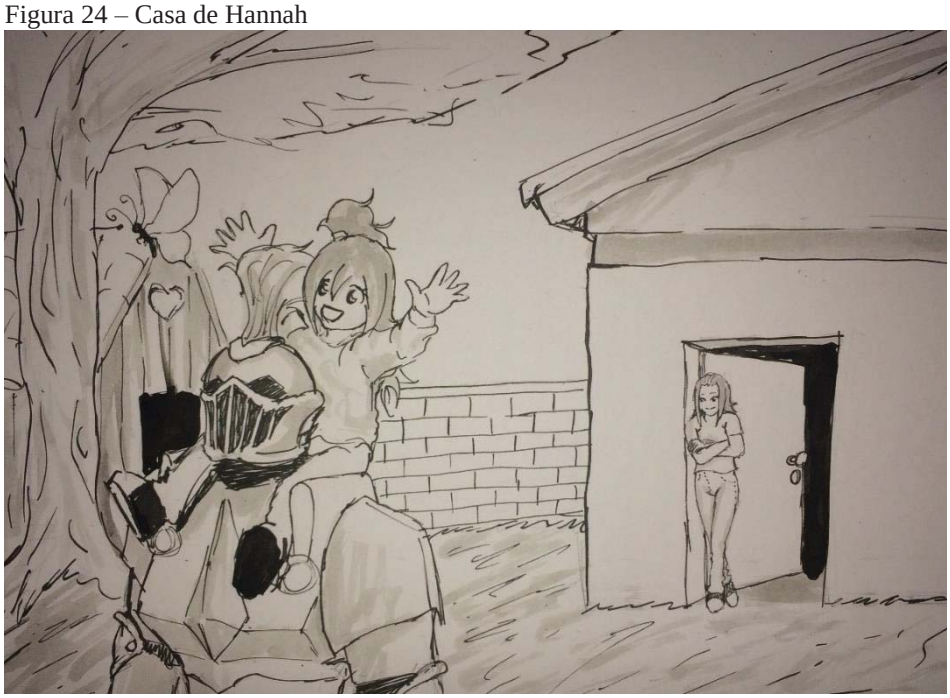
As páginas da HQ foram desenhadas em papel (formato A4) e, posteriormente, editadas digitalmente. A arte de O Cavaleiro Doce é feita utilizando da tinta nanquim (pura – para arte linear – e aguada – utilizada em sombras e tons). No processo de edição, foram feitos ajustes das cores e a adição dos textos que caracterizam as falas dos personagens.

Os cenários que mostram o ambiente familiar possuem um traço mais suave, mais curvo e, de certa forma, alegre, com tons mais claros (Figura 24). Por outro lado, temos Boris, representado com um traço mais reto, quadrado e quebrado, com tons mais escuros e sombras duras, representando toda sua frieza (Figura 25).

---

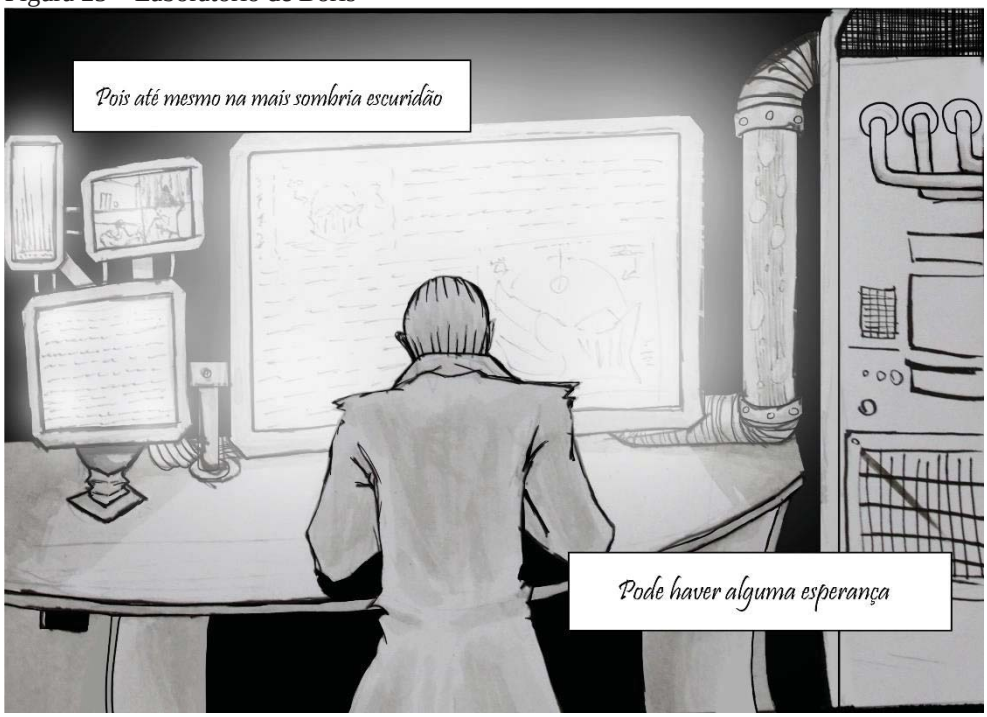
[12] Informações obtidas no artigo *História e Narrativa das Animações Nipônicas: Algumas Características dos Animês*, de Mônica Lima de Faria.

Figura 24 – Casa de Hannah



Fonte: do autor (2017).

Figura 25 – Laboratório de Boris



Fonte: do autor (2017).

Por tratar-se de um drama, a história não possui cenas de ação, ou movimentos dinâmicos nos personagens. Assim, a expressividade das ilustrações é evidenciada pelos diferentes enquadramentos que mostram os personagens em diferentes situações.

Figura 26 – Expressão de Alice

Fonte: do autor (2017).

Segundo Iannone e Iannone (1994, p. 18), “o zoom permite, por exemplo, destacar detalhes do rosto, dando um efeito mais dramático à cena.” Assim, em diversos momentos da história (principalmente em diálogos), os enquadramentos foram fechados, tendo como principal foco o rosto dos personagens. Segundo Eisner (1989, p. 111),

> a superfície do rosto, como alguém já disse certa vez, é “uma janela que dá para a mente”. Trata-se de um terreno familiar à maioria dos seres humanos. Seu papel na comunicação é registrar emoções. Nessa superfície, o leitor espera que os elementos móveis revelem uma emoção e um ato como um advérbio da postura ou gesto do corpo. Devido a essa relação, a cabeça (ou rosto) é usada com frequência pelos artistas para expressar a mensagem inteira do movimento corporal.

Um dos exemplos que podemos observar são as características de Boris. Em boa parte de seus enquadramentos, temos seus olhos ocultos pelo brilho dos óculos, com uma sobra densa criada por sua sobrancelha. Tal aspecto realça ainda mais a personalidade fechada do personagem, dando ao leitor esse aspecto de frieza.

Figura 27 – Rosto de Boris em Foco

Fonte: do autor (2017).

O plano detalhe[13] também foi usado para representar elementos da narrativa, como ações e gestos, acrescentando mais dramaticidade à cena.

[13] Zoom feito em pequenas áreas.

Figura 28 – Pano detalhe – Mãos de Alice e Piehi

Fonte: do autor (2017).

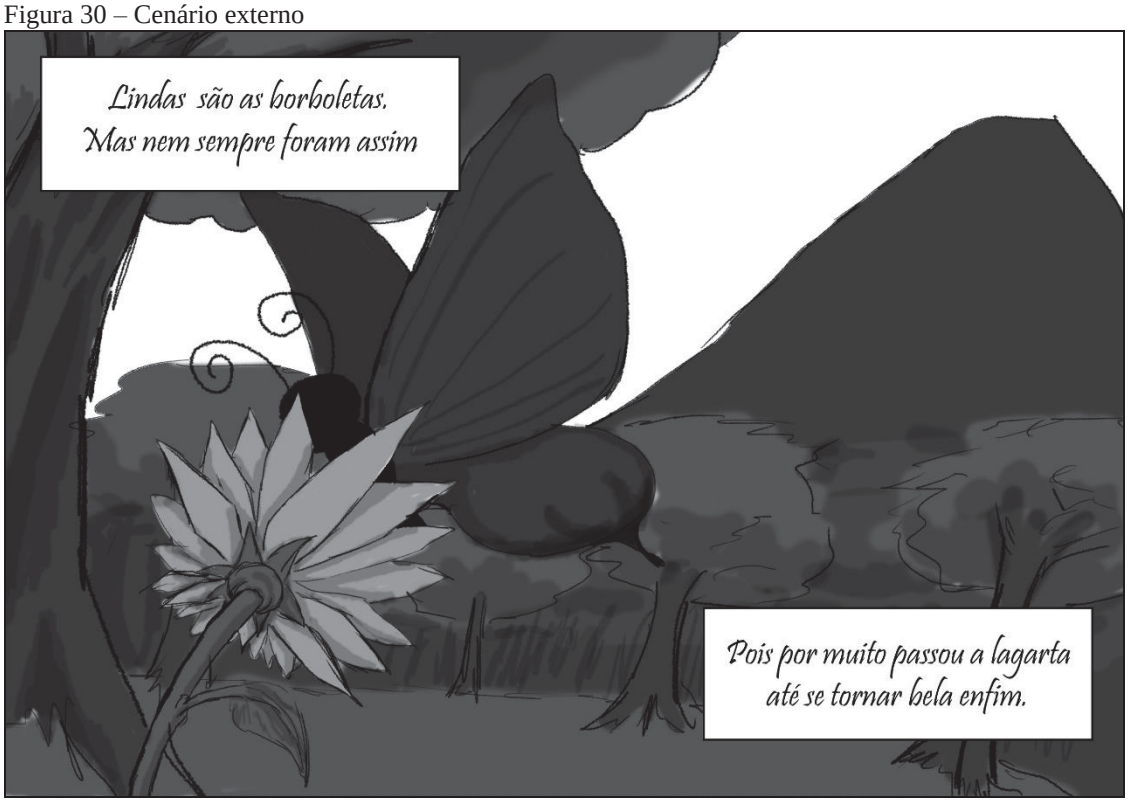
Figura 29 – Boris programando Piehi

Fonte: do autor (2017).

Nos cenários, as ilustrações possuem referência às obras de Mauricio de Sousa, nas quais o autor trabalha com linhas simples e cores chapadas[14]. Tal recurso foi utilizado para proporcionar ao leitor maior foco no diálogo e nos personagens. Algumas exceções foram feitas ao representar ambientes externos para representar o isolamento do local, ou até mesmo como referência de localização. Como aponta McCloud (1960, p. 36), “essa combinação permite que os leitores se disfarcem num personagem e entrem num mundo sensorialmente estimulante. Um conjunto de linhas para ver, outro conjunto para ser.”

[14] Ver figuras 7 a 11.

Figura 30 – Cenário externo



Fonte: do autor (2017).

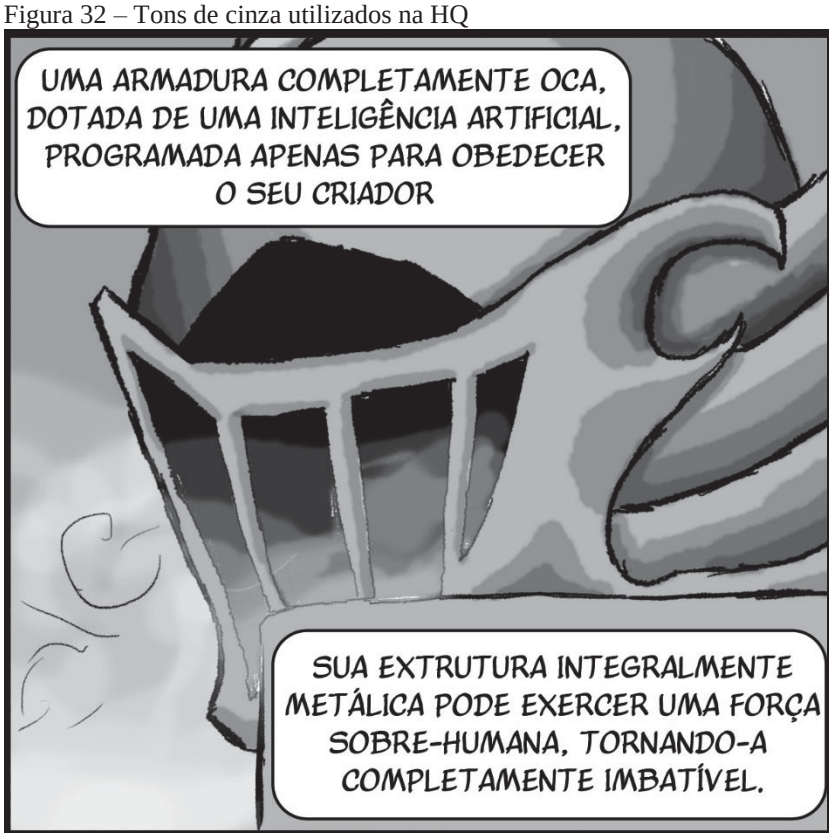
Outro recurso comum na área dos quadrinhos que também foi utilizado são os balões. Em *O Cavaleiro Doce*, temos dois principais estilos presentes: os de fala e os de narração. O balão de fala mantém-se padrão, é utilizado por diversos autores, possuindo um formato arredondado e um rabicho em sua parte inferior, que geralmente é apontado para o personagem que expressa o texto contido no balão (IANNONNE; IANONNE, 1994, p. 69).

Já o balão de narração (Figura 31) é visualmente diferente do anterior, possuindo um formato quadrado e, em seu interior, uma fonte mais estilizada, semelhante à cursiva, simulando uma escrita à mão. O texto presente nesse balão é apresentado em rimas; somando-se ao estilo da fonte, temos uma narração suave, quase melódica, como legenda da trama. Segundo Eisner (1989, p. 27), “o letramento feito à mão é de natureza inteiramente diferente da composição mecânica. Ele também tem efeito sobre o som e o estilo de falar.”

Figura 31 – Balão de narração

Fonte: do autor (2017).

Figura 32 – Tons de cinza utilizados na HQ



Fonte: do autor (2017).

Em relação à cor, sua ilustração é feita em preto e branco, explorando variações dos tons de cinza de maneira leve, facilitando sua visualização, porém mantendo um suave efeito de volumetria com suas sombras. De acordo com Farina (2011, p. 13), “o impacto que a cor traz em si, de eficácia indiscutível, não é meramente uma sensação estética, está ligado ao uso que se fará do elemento cor.” O Cavaleiro Doce foi projetado para ser impresso em preto e branco em razão de seu modo de produção (feito com nanquim e nanquim aguada) e acessibilidade de impressão. Tal acessibilidade foi pensada para tornar os custos mais acessíveis, consequentemente, facilitando sua aquisição pelo leitor.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Embora histórias em quadrinhos sejam popularmente conhecidas, sua concepção ainda é desconhecida por muitos. Pensando nisso, tal pesquisa foi elaborada visando mostrar, de modo geral, do que é composta a estruturação de um quadrinho, quais os elementos presentes nele e como se dá seu processo criativo, resultando em uma história autoral feita a partir dos resultados apontados.

Os escritos foram tecidos inicialmente em busca de "o que seriam os quadrinhos". Essa busca foi realizada em livros de autores como Scott McCloud, Will Eisner, Álvaro de Moya, Leila Rentroia Iannone e Roberto Antonio Iannone. Nela, constatamos sua origem, mesmo que de maneira breve, sem aprofundamento. No entanto, o estudo permitiu evidenciar o universo dos quadrinhos, como se tornaram parte da vida das pessoas em época e lugares diferentes. A história evidencia um cenário cercado de personagens, traços, cores e formas, proporcionando uma imersão um tanto lúdica à trama a ser contada.

O cenário dos quadrinhos está representado por histórias que envolvem realidade ou ficção e, muitas vezes, fantasiosa, com uma forte ligação com a época e sociedade nas quais foram criados, revelando certa alegoria, abordando de maneira subjetiva temas que a envolvem.

Durante o processo de pesquisa, também utilizamos como recurso diversos livros de histórias em quadrinhos, como os de Mauricio de Sousa. Certas características foram utilizadas na composição do trabalho: tanto a composição de um imaginário infantil criado pelo autor na Turma da Monica quanto sua maneira de representar os cenários de suas histórias que, mesmo simples, propiciam uma noção de posicionamento.

Os estudos teóricos tornaram-se a base para a produção da história O Cavaleiro Doce. Durante o processo de produção da história, exercemos a função de ilustrador, roteirista e arte finalista, utilizando os resultados da pesquisa para compor.

O enredo da história ocorre em um tempo/espaço indefinido; nele, são abordados temas pertinentes à atualidade, como a discriminação, a busca pelo poder e manipulação de massas e o livre arbítrio. Tal reflexão é feita por intermédio de personagens fictícios, cada um deles pensado para que sua personalidade represente certas ocasiões cotidianas. Entre eles, temos Alice e Piehi (primeiros personagens a serem criados); a relação entre eles é um dos elementos principais a instigar a reflexão do leitor. Durante sua criação, também utilizamos como referência a relação entre os personagens de *Lilo & Stitch* e como os laços entre eles foram se moldando.

Ao término da composição da primeira parte, foram impressas algumas cópias, as quais foram dispostas para a leitura do público tanto fisicamente quanto digitalmente para pessoas conhecidas e demais interessados. Os leitores foram instigados a dar opiniões sobre a trama, viabilizando um posicionamento se a mensagem estava sendo expressa com clareza, procurando direcionar a produção da continuidade da história.

Durante tal experiência, uma cópia foi dada a uma profissional na área da psicologia, a qual posteriormente pediu autorização para o uso do exemplar em seu consultório, para explicar o processo de mudanças para um público infantil. Tal acontecimento elucidou ao autor o alcance da HQ em seu público alvo, provando-se apta a atingir um público, indiferente da faixa etária do mesmo, fomentando reflexão sobre a mensagem escrita no enredo. A experiência também propõe futuros estudos, analisando resultados, e como a HQ os influencia.

Uma exposição também foi feita com todo o material utilizado para compor a primeira parte, visando, assim, incentivar a produção de leitores independentes e mostrando um pouco mais de como se faz o processo de produção de uma história em quadrinhos.

Em suma, o estudo tem como propósito instigar o leitor da HQ não somente apropriar-se da leitura como um passatempo, mas sim, instigar uma reflexão sobre os temas abordados, pois, apesar de fictícios, têm grande efeito na sociedade contemporânea. Também propõe fomentar a produção de histórias em quadrinhos, as quais não são comumente incentivadas devido às dificuldades no mercado brasileiro. Para que pudéssemos atingir tal fim, durante sua produção, foram utilizados diversos recursos e elementos, como desenho, manipulação de imagens digitais e até mesmo enquadramentos empregados no cinema, os quais se constituíram ao longo dos quatro anos do curso de Bacharelado em Artes Visuais.

Durante a composição da pesquisa, tivemos uma noção maior na área da produção artística das histórias em quadrinhos, não apenas na composição de uma HQ, mas uma noção prática, dando assim uma perspectiva maior às futuras produções, agregando a experiência de um processo criativo. Adentrar no universo dos quadrinhos permitiu, especialmente pela oportunidade de compor a história O Cavaleiro Doce, a autonomia de um projeto e a iniciação de um fazer artístico, ao qual pretendemos dar continuidade após a formação.

Ao final do estudo, percebemos que a temática que cerca as histórias em quadrinhos permite tecer novos títulos/temas, criando-se, assim, diversas outras possibilidades de abordagem, tornando ainda mais abrangente a inserção nesse universo dos quadrinhos.

REFERÊNCIAS

ANSSELMO, Zilda Augusta. *Histórias em quadrinhos*. Petrópolis: Vozes, 1975. 180 p.

BATISTELLA, Danielly. *De trás para frente ou ao contrário: O mangá e a leitura revelia da escola.* 2009. 231 p. Dissertação do Programa de Pós-Graduação em Letras – Universidade de Passo Fundo, 2009.

CIRNE, Moacy. *A explosão criativa dos quadrinhos*. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 1977. 82 p.

DORFMAN, Ariel; MATTELART, Armand. Tradução Álvaro de Moya. P*ara ler o pato donald:* comunicação de massa e colonialismo. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987. 136 p.

EISNER, Will. Q*uadrinhos e a arte sequencial.* 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989. 154 p.

FARIA, Mônica Lima de. *História e Narrativa das Animações Nipônicas: Algumas Características dos Animês*. Porto Alegre. Disponível em: <http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_auspicios_publicaciones/actas_diseno/articulos_pdf/A4003.pdf>. Acesso em: 20 nov. 2017.

FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde Dorinho. *Psicodinâmica das cores em comunicação*. 6. d. São Paulo: Edgard Blücher, 2011.

IANNONE, Leila Rentroia; IANNONE, Roberto Antonio. O *mundo das histórias em quadrinhos.* 3. ed. São Paulo: Moderna, 1994. 88 p.

LILO & STITCH. Direção: Dean DeBlois, Chris Sanders. Produção: Clark Spencer. Burbank, CA: Walt Disney Company, 2002. DVD. 85 min.

MCCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos.* São Paulo: M. Books, 1960.

MOYA, Álvaro de. *História da história em quadrinhos*. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1996. 212 p.

STRICKLAND, Carol; BOSWELL, John. *Arte comentada*: da pré-história ao pós-moderno. 15. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1999. 208 p.

WOLF, Roberto Antônio. U*niverso das HQs***:** uma história de ficção e realidade. 2014. 125 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) – Universidade do Oeste do Estado de Santa Catarina, Pinhalzinho, 2014.