



RICARDO YUJI FUJIWARA

**GRAPHIC NOVEL SOBRE
A GUERRA GURANÍTICA**

PORTO ALEGRE

2012

RICARDO YUJI FUJIWARA

**GRAPHIC NOVEL SOBRE
A HISTÓRIA DO RIO GRANDE DO SUL**

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Faculdade de Design Gráfico do Centro Universitário Ritter dos Reis, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Design Gráfico.

Orientadores: Norberto José Pinheiro Bozzetti, Marcelo Martel, Mauro Martin, Heli Meurer e Lizandra Stechman Quintana.

PORTO ALEGRE

2012

Dedico este trabalho a todos os
gaúchos. Povo mais bagual não há!

Aos meu professores orientadores,
pelos valorosos ensinamentos, à
equipe da Biblioteca, pelo apoio na
normatização do trabalho, e aos
meus amigos e familiares, pelo apoio,
carinho e inspiração.

“Se trouxeres teu orgulho de
brasileiro, te entregarei a minha honra
de ser gaúcho.”

(Bernardo Fragoso)

RESUMO

Este relatório trata do estudo e desenvolvimento de uma graphic novel que retrata um período da história do Rio Grande do Sul, a Guerra Guaranítica, junto à lendas nacionais e à introdução de uma nova lenda. Esse produto de entretenimento é uma ferramenta para jovens se interessarem na cultura nacional, seus costumes, contos e lendas, e com a provação da Lei de Incentivo aos Quadrinhos, ser um incentivador para aspirantes a *mangakas*. Além disso, a história traz consigo uma mensagem profunda, que faz com que o leitor reflita sobre a sua origem cultural e sobre o seu estado atual.

Palavras-chaves: Quadrinhos, Mangás, Gaúcho, Folclore, Editorial.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Exemplo de transição ‘momento a momento’	51
Figura 2 – Exemplo de transição ‘ação a ação’	52
Figura 3 – Exemplo de transição ‘ sujeito a sujeito’	52
Figura 4 – Exemplo de transição ‘cena a cena’	53
Figura 5 – Exemplo de transição ‘aspecto a aspecto’	53
Figura 6 – Exemplo de transição ‘non sequitur’	54
Figura 7 – Exemplo de enquadramento “olho de minhoca”	55
Figura 8 – Exemplo de enquadramento “pondose por cima”	55
Figura 9 – Exemplo de quadros regulares	56
Figura 10 – Exemplo de quadros irregulares	57
Figura 11 – Exemplo de extremo indicio de profundidade	59
Figura 12 – Exemplo de formato e tamanho	60
Figura 13 – Exemplo de contrite gráfico	61
Figura 14 – Exemplo de poses e expressões exageradas	61
Figura 15 – Exemplo de técnicas virtuosísticas	62
Figura 16 – Exemplo de ruptura da quarta parede	63
Figura 17 – Exemplo de diagonais	63
Figura 18 – Exemplo de figuras humanas simplistas e abstratas.....	64
Figura 19 – Estudo de expressões da personagem Rapunzel	66
Figura 20 – Mistura entre expressões puras	67
Figura 21 – Concept art de personagens de Street Fighter IV	68
Figura 22 – Exemplos de expressões faciais e postura	69
Figura 23 – Exemplo de articulação cartum	70
Figura 24 – Exemplo de combinação Específica da Palavra	71
Figura 25 – Exemplo de combinação Específica da Imagem	72
Figura 26 – Exemplo de combinação Específica Dupla	73
Figura 27 – Exemplo de combinação Interseccional	73
Figura 28 – Exemplo de combinação Interdependentes	74
Figura 29 – Exemplo de combinação Paralelas	74
Figura 30 – Exemplo de combinação Montagem	75
Figura 31 – Equalização dos Fatores Projetuais	79
Figura 32 – Taxonomia	79

Figura 33 – Capas de edições de Tupãzinho e Álbum Encantado	83
Figura 34 – Capas de edições de Super Pinóquio e Drácula	83
Figura 35 – Capas das revistas HyperComix e Blue Fighter	84
Figura 36 – Capas das revistas Mortal Kombat e Holy Avenger	85
Figura 37 – Capas das revistas Desenhe e Publique e Tsunami	85
Figura 38 – Capas da revistas Oiran, Gamemon e Samaco Hentai	86
Figura 39 – Capa da revista Holy Avenger VR	87
Figura 40 - Capas das revistas Turma da Mônica Jovem, Luluzinha Teen e Eternamente Michael	87
Figura 41 – Capas das revistas DBride e Ação Magazine	88
Figura 42 – One Piece	89
Figura 43 – Naruto	90
Figura 44 – Bleach	91
Figura 45 – Faity Tail	92
Figura 46 – Inuyasha	93
Figura 47 – Saint Seiya	94
Figura 48 – Dragon Ball	95
Figura 49 – Rurouni Kenshin	96
Figura 50 – Fullmetal Alchemist	97
Figura 51 – Turma da Mônica Jovem	98
Figura 52 – Holy Avenger	99
Figura 53 – Capa de One Piece	100
Figura 54 – Página de One Piece	101
Figura 55 – Espaçamentos de quadrinhos de One Piece	102
Figura 56 – Capa de Naruto	102
Figura 57 – Página de Naruto	103
Figura 58 - Espaçamentos de quadrinhos de Naruto	104
Figura 59 – Capa do mangá Bleach	104
Figura 60 – Página de Bleach	105
Figura 61 – Espaçamentos de quadrinhos de Bleach	106
Figura 62 – Capa de Turma da Mônica Jovem	106
Figura 63 – Página da Série Turma da Mônica Jovem	107
Figura 64 – Identidade visual de One Piece	109

Figura 65 – Identidade visual de Naruto	110
Figura 66 – Identidade visual de Bleach	111
Figura 67 – Identidade visual de Turma da Mônica Jovem	112
Figura 68 – Páginas de mangás	113
Figura 69 – Exemplo de aplicação da retícula	113
Figura 70 – Balões de fala	114
Figura 71 – Personagens de One Piece	115
Figura 72 – Design de personagens de One Piece	116
Figura 73 – Expressões de personagens de One Piece	116
Figura 74 – Personagens de Naruto	117
Figura 75 – Design de personagens de Naruto	118
Figura 76 – Expressões de personagens de Naruto	118
Figura 77 – Análise de personagens por idade de Naruto	119
Figura 78 – Personagens de Bleach	120
Figura 79 – Design de personagens de Bleach	121
Figura 80 – Expressões de personagens de Bleach	121
Figura 81 – Análise de personagens de Bleach por idade	122
Figura 82 – Personagens de Turma da Mônica Jovem	123
Figura 83 – Estudo de proporções dos personagens de Turma da Mônica Jovem	124
Figura 84 – Turma da Mônica	124
Figura 85 – Estudos de Definição Estrutural	126
Figura 86 – Geração de Storyboards	132
Figura 87 – Definição de storyboard do capítulo 01 (parte 1)	133
Figura 88 – Definição de storyboard do capítulo 01 (parte 2)	134
Figura 89 – Definição de storyboard do capítulo 01 (parte 3)	135
Figura 90 – Definição de storyboard do capítulo 01 (parte 4)	136
Figura 91 – Painel Semântico	137
Figura 92 – Definição Estrutural	138
Figura 93 – Definição da malha estrutural da capa	139
Figura 94 – Definição da malha estrutural das páginas	140
Figura 95 – Wireframe estrutural e arquitetural da capa Laçador	141
Figura 96 – Wireframe estrutural e arquitetural da folha de rosto	041

Figura 97 – Wireframe estrutural e arquitetural da página de resumo e apresentação de personagens	142
Figura 98 – Wireframe estrutural e arquitetural do índice	142
Figura 99 – Wireframe estrutural e arquitetural da página “continua”	143
Figura 100 – Wireframe estrutural e arquitetural da glossário	143
Figura 101 – Rascunhos de diversos personagens	144
Figura 102 – Construção do personagem Laçador	145
Figura 103 – Inspirações para o personagem Laçador	146
Figura 104 – Vistas do personagem Laçador	146
Figura 105 – Expressões do personagem Laçador	147
Figura 106 – Resultado final do personagem Laçador	148
Figura 107 – Construção da personagem Anita	149
Figura 108 – Inspirações para personagem Anita	150
Figura 109 – Expressões da personagem Anita	151
Figura 110 – Resultado final da personagem Anita	152
Figura 111 – Construção do personagem Josino	153
Figura 112 – Inspirações para o Personagem Josino	154
Figura 113 – Expressões do personagem Josino	154
Figura 114 – Resultado final do personagem Josino	155
Figura 115 – Construção do personagem Vovô	156
Figura 116 – Inspirações pro personagem Vovô	157
Figura 117 – Expressões do personagem Vovô	157
Figura 118 – Resultado final do personagem Vovô	158
Figura 119 – Construção do personagem Eric	159
Figura 120 – Inspirações para o personagem Eric	160
Figura 121 – Expressões do personagem Eric	160
Figura 122 – Resultado final do personagem Eric	161
Figura 123 – Construção do personagem José de Andonaegui	162
Figura 124 – Inspirações para o personagem José de Andonaegui	163
Figura 125 – Expressões do personagem José de Andonaegi	163
Figura 126 – Resultado final do personagem José de Andonaegui	164
Figura 127 – Construção do personagem Sepé Tiaraju	165
Figura 128 – Inspirações para o personagem Sepé Tiaraju	165
Figura 129 – Expressões do personagem Sepé Tiaraju	166

Figura 130 – Resultado final do personagem Sepé Tiaraju	167
Figura 131 – Construção do personagem Curupira	168
Figura 132 – Inspirações para o personagem Curupira	169
Figura 133 – Expressões do personagem Curupira	169
Figura 134 – Resultado final do personagem Curupira	170
Figura 135 – Construção do personagem Saci	171
Figura 136 – Inspirações para o personagem Saci	172
Figura 137 – Expressões do personagem Saci	173
Figura 138 – Resultado final do personagem Saci	174
Figura 139 – Construção do personagem Añagá-Pitã	175
Figura 140 – Inspirações para o personagem Añagá-Pitã	176
Figura 141 – Expressões do personagem Añagá-Pitã	176
Figura 142 – Resultado final do personagem Añagá-Pitã	177
Figura 143 – Geração de alternativas para as páginas	178
Figura 144 – Rascunho do capítulo 01	179
Figura 145 – Teste do primeiro capítulo encadernado	180
Figura 146 – Passo a passo da arte-finalização	181
Figura 147 – Finalização de uma página com quadrinhos	182
Figura 148 – Arte-final da capa	183
Figura 149 – Arte-final da folha de roto	184
Figura 150 – Arte-final da página de resumo e apresentação de personagens	185
Figura 151 – Arte-final da página índice	186
Figura 152 – Arte-final de página com quadrinhos	187
Figura 153 – Arte-final de página com quadrinhos (2)	188
Figura 154 – Arte-final da página “continua”	189
Figura 155 – Arte-final do glossário	190

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Comparativa de ferramentas	108
Tabela 2 – Diferencial semântico entre os mangás analisados	125

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	16
2	JUSTIFICATIVA	17
2.1	SOBRE MANGÁS	17
2.2	SOBRE GAÚCHOS	18
2.3	POR QUE FAZER MANGÁS SOBRE GAÚCHOS?	19
3	OBJETIVOS DE PROJETO	20
3.1	OBJETIVO GERAL	20
3.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	20
4	METODOLOGIA DE PROJETO	21
4.1	ESTRATÉGIA	21
4.1.1	Questões Projetuais	21
4.1.2	Identificação dos Cenários	21
4.1.3	Situação Inicial e Situação Final Bem Definidas	22
4.1.4	Equalização dos Fatores Projetuais	22
4.1.5	Taxonomia	23
4.1.6	Análises	23
4.1.6.1	Análises Linguísticas	23
4.1.6.2	Análises Desenhísticas	23
4.1.6.3	Análise Heurística	25
4.1.7	Lista de Verificação	25
4.2	ESCOPO	25
4.3	ESTRUTURA	26
4.4	ESQUELETO	26
4.5	ESTÉTICA	26
4.5.1	Estudo e Definição das Malhas	27
4.5.2	Diagramação	27
4.5.3	Identidade Gráfico-Visual	27
4.6	EXECUÇÃO	27
5	HISTÓRIA DO RIO GRANDE DO SUL	28
5.1	SACRAMENTO	28
5.2	JESUÍTAS, GURANI E BANDEIRANTES	29
5.3	SETE POVOS	32

5.4	GUERRA GUARANÍTICA.....	36
6	LENDAS BRASILEIRAS.....	40
6.1	O SACI-PERERÊ	40
6.2	O LOBISOMEN.....	40
6.3	O NEGRINHO DO PASTOREIO.....	41
6.4	O BOITATÁ.....	41
6.5	O CURUPIRA.....	42
6.6	AS TORRES MALDITAS	43
6.7	O BOI DAS ASPAS DE OURO	44
6.8	O LUNAR DE SEPÉ	46
6.9	O ARROIO DO CONDE	47
7	QUARINHOS: A NARRATIVA VISUAL.....	48
7.1	DESENHANDO QUADRINHOS.....	48
7.1.1	Escolha do Momento.....	51
7.1.2	Escolha do Enquadramento.....	54
7.1.3	Escolha de Imagens.....	57
7.1.4	Escolha de Palavras.....	58
7.1.5	Escolha de Fluxo.....	58
7.2	INTENSIDADE.....	59
7.3	CRIANDO PERSONAGENS.....	64
7.3.1	Design de Personagens.....	65
7.3.2	Expressões Faciais.....	65
7.3.3	Linguagem Corporal.....	68
7.4	PODER DAS PALAVRAS.....	70
7.4.1	Específica da Palavra.....	71
7.4.2	Específica da Imagem.....	72
7.4.3	Específica Dupla.....	72
7.4.4	Interseccional.....	73
7.4.5	Interdependentes.....	73
7.4.6	Paralelas.....	74
7.4.8	Montagem.....	75
7.5	CONSTRUÇÕES DE MUNDOS.....	75
8	ESTRATÉGIA.....	77
8.1	QUESTÕES PROJETUAIS	77

8.2	CENÁRIOS	77
8.3	SITUAÇÃO INICIAL E SITUAÇÃO FINAL BEM DEFINIDAS.....	78
8.4	EQUALIZAÇÕES DOS FATORES PROJETUAIS.....	78
8.5	TAXONOMIA.....	79
8.6	ANÁLISES.....	80
8.6.1	Análises Linguísticas	80
8.6.1.1	Denotativa.....	80
8.6.1.2	Conotativa.....	80
8.6.1.3	Diacronia	81
8.6.1.3.1	<i>Breve Histórico</i>	81
8.6.1.3.2	<i>Cronologia dos Mangás Nacionais</i>	82
8.6.1.4	Sincronia	88
8.6.2	Análises Desenhísticas	100
8.6.2.1	Estrutural	100
8.6.2.2	Comparativa de Ferramentas	108
8.6.2.3	Logográfica	109
8.6.2.4	Cromográfica	113
8.6.2.5	Tipográfica	114
8.6.2.6	Pictográfica	114
8.6.2.7	Escala de Diferencial Semântico	125
9	ESCOPO	125
9.1	DEFINIÇÃO ESTRUTURAL.....	125
9.2	DEFINIÇÃO DE ROTEIRO	126
9.3	SINOPSE	131
9.4	STORYBOARD	132
9.5	DEFINIÇÃO DE STORYBOARD	132
9.6	PAINEL SEMÂNTICO	137
10	ESTRUTURA	138
11	ESQUELETO	139
11.1	WIREFRAME ESTRUTURAL E ARQUITETURAL	140
12	ESTÉTICA	144
12.1	GERAÇÃO DE PERSONAGENS	144
12.2	DEFINIÇÃO DE PERSONAGENS	145
12.2.1	Laçador	145

12.2.2 Anita	149
12.2.3 Josino	153
12.2.4 Vovô	156
12.2.5 Eric	159
12.2.6 José de Andonaegui	162
12.2.7 Sepé Tiaraju	165
12.2.8 Curupira	168
12.2.9 Saci	171
12.2.10 Añagá-Pitã	175
12.3 GERAÇÃO DE PÁGINAS	178
12.4 DEFINIÇÃO DE PÁGINAS	178
12.5 ARTE FINAL	180
13 EXECUÇÃO	191
14 CONCLUSÃO	192
15 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	193

1 – INTRODUÇÃO

Brigitte Koyaya – Richard, autora do livro “*One Thousand Years of Manga*”, afirma que o mangá (quadrinho japonês) possui raízes no século VII d.C., com o surgimento dos primeiros rolos de pintura chamados *emakimonos*. Os emakimonos eram rolos com pinturas e textos que juntos contavam uma história à medida que se desenrolavam. O primeiro emakimono foi uma cópia de uma obra chinesa chamada *Ingá Kyô*.

O estilo de mangá moderno que conhecemos hoje foi criado graças a forte influência da ocupação Americana pós Segunda Guerra no Japão e o mangáka Osamu Tezuka, que foi fortemente influenciado pelos desenhos animados de Walt Disney e Max Fleicher. Baseado nesses cartunistas, Tezuka criou esse estilo de desenho japonês, que ficou conhecido pelo mundo todo.

É baseado nesse estilo de quadrinhos que se tornou mundialmente famoso, gerando animações, filmes, brinquedos, jogos e tantos outros produtos, que pretendemos criar um conto fictício ilustrado ao estilo mangá para uma graphic novel. O conto irá abordar lendas do Brasil, mas irá focar na história do Rio Grande do Sul.

A UNESCO declara que folclore é a cultura popular que representa a identidade social de uma comunidade. Isto está muito presente no povo gaúcho. O objetivo deste projeto não é somente criar um novo entretenimento, mas sim, um novo meio de passar essa tradição aos jovens gaúchos e, claro, a qualquer um que se interessar por essa cultura.

2 – JUSTIFICATIVA

Este não é um projeto que irá resolver problemas como um produto super inovador, com uma ergonomia perfeita, que economizará preciosas matérias primas. Este projeto não possui uma causa tão nobre.

O projeto em questão tem como objetivo desenvolver um produto de entretenimento. E entretenimento é algo muito importante. É a razão de viver. As pessoas trabalham duro para que suas horas vagas tenham tempo para praticar atividades prazerosas, ou simplesmente trabalham duro porque amam seu trabalho e ele por si só é prazeroso. Enfim, se não houvesse esses momentos de prazer, não há razão alguma de se fazer algo.

Obviamente, este projeto não irá criar a mais prazerosa atividade de todas. É somente mais uma, mas junto com a diversão há um incentivo cultural e um incentivo para a criação de mangás nacionais.

Para entender o porquê deste projeto é preciso de um conhecimento mínimo sobre mangás e seu mercado, os gaúchos e o que estes itens juntos poderiam fazer. Leia a seguir.

2.1 – SOBRE MANGÁS

O mangá é um estilo de quadrinho que possui características marcantes e faz muito sucesso no público infanto-juvenil e jovem adulto. Um mangá de sucesso gera outros tantos produtos como, animações, filmes, brinquedos, jogos, fantasias, livros... De acordo com o site About.com (2012), o Mercado de mangás moveu 22 bilhões no ano de 2011, junto com as HQs o Mercado de quadrinhos moveu 45,34 bilhões. Talvez não seja tão grande quanto o cinema ou os jogos eletrônicos, mas muitos desses filmes e jogos tem origem nos quadrinhos, sendo assim, tudo pode estar relacionado.

Algo muito importante que aconteceu é um projeto de lei que ganhou corpo em 2011 que obriga editoras de quadrinhos a reservarem 20% de suas

publicações para trabalhos nacionais. Uma grande oportunidade para ganhar espaço no Mercado de quadrinhos, pois a vontade de aspirantes à mangákas publicarem suas obras é grande, talvez o que realmente falta seja esse incentivo e valorização nacional.

Editores de revistas tentaram no ano de 2011, de maneira praticamente independente, desenvolver um almanaque de mangás, assim como os famosos do Japão, como a Shonen Jump, chamado Ação Magazine. Mas criar o mesmo sistema do Japão no Brasil não é uma tarefa fácil. O projeto iniciou-se em julho de 2011 e em maio de 2012 foi publicado a segunda edição.

Existem muitas obras nacionais querendo ser publicadas, mas o sistema japonês de publicações semanais com certeza não funciona para o trabalhador brasileiro. A não ser que as editoras já existentes, como JBC, Panini ou outras, começassem esse tipo de projeto. Mas independente como a Ação Magazine, praticamente impossível.

O comum de acontecer nesses tipos de incentivos de projetos nacionais é apelar para o educacional. Um grande erro é pensar que todos os desenhos animados, quadrinhos ou relacionados são para crianças. Os mangás de maior sucesso mundial como One Piece, Naruto e Bleach não são para crianças. Eles possuem uma censura baixa (12 anos), mas seu público agrupa pessoas acima dos 18 anos e não são educacionais, aliás, são todos relacionados à violência (não explicita ou exagerada).

2.2 – SOBRE GAÚCHOS

Os gaúchos são famosos pelo seu bairrismo, ou como muitos dizem, sua arrogância. Como já dizia McCloud (2008, p. 60), “Humanos ADORAM humanos”, e provavelmente isso é intensificado pelo gaúchos. O amor pela terra, pelos costumes, é tanto que transmite um ar de superioridade sobre as outras “raças” (paulistas, cariocas, nordestinos, etc).

Esse bairrismo é tão forte que muitos tiram vantagem disso, principalmente os publicitários. O exemplo mais forte é a Cerveja Polar, cerveja gaúcha, que só tem no Rio Grande do Sul, “no export”, A MELHOR. A cerveja Polar já fez várias campanhas publicitárias para se promover e todas incentivaram o bairrismo, de forma satirizada, claro. Outro exemplo é o jornal eletrônico, “O Bairrista”. É um jornal que publica notícias somente sobre o Rio Grande do Sul, todas fictícias, enfatizando a superioridade dos gaúchos frente ao mundo. Seu perfil de twitter possui mais de sessenta mil seguidores e frequentemente está associado com as campanhas da Polar. A Pepsi possui a campanha “Eu amo Porto” (referindo-se à Porto Alegre) que são espaços na cidade de Porto Alegre patrocinados pela marca. Fora esses já citados, há muitos outros que se aproveitam desse amor, como Tim, Casas Bahia, GM e outras marcas que se vendem como “marcas gaúchas” para conquistar o público local, pois “se é daqui, é o melhor”.

2.3 – PORQUE FAZER UM MANGÁ SOBRE GAÚCHOS?

Talvez o verdadeiro motivo seja porque o autor deste projeto seja a união dessas duas culturas. Filho de japonês com uma gaúcha que acabou gerando um semi japonês bairrista. Outros motivos influenciam, como o desejo de mostrar de onde realmente vieram os “gaúchos”, ensinar isso de forma mais leve e divertida. Também há o fato de não existir isso no mercado. Não existe um mangá sobre gaúchos. Reconhecendo essa paixão gaúcha e o potencial do mercado de mangás é que se deseja realizar este projeto. De gaúcho para (não somente) gaúchos.

3 - OBJETIVOS DE PROJETO

3.1 – OBJETIVO GERAL

Desenvolver uma sequência ilustrada para uma graphic novel ao estilo mangá que abordará a história do Rio Grande do Sul no período das Guerras Guaraníticas, contos e lendas brasileiras.

3.2 – OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a) Estudar sobre a história do Rio Grande do Sul no período da Guerras Guaraníticas;
- b) Efetuar uma pesquisa bibliográfica sobre contos e lendas brasileiras;
- c) Efetuar uma pesquisa sobre histórias em quadrinhos e similares que abordam contos e lendas brasileiras;
- d) Investigar sobre os princípios da narrativa visual das histórias em quadrinhos;
- e) Efetuar análises sobre as principais características do mangá.

4 - METODOLOGIA DE PROJETO

A metodologia que será empregada para a realização deste projeto é o ‘Projeto E’, proposto por Heli Meurer e Daniela Szabluk. Apesar de ser para o desenvolvimento de projetos digitais, esta metodologia é bastante versátil podendo adaptar-se para outros meios. Veja-a a seguir:

4.1 – ESTRATÉGIA

A primeira etapa do desenvolvimento do projeto é a identificação plena de todo o contexto envolvido. Sintetizando e organizando tópicos de informação, o Projeto E não somente identifica a situação inicial, como também o melhor caminho para alcançar a um produto final bem resolvido. Para isso, é necessário iniciar-se com uma análise do negócio ou projeto preliminar, no qual serão abordados questões como justificativa, objetivos, métodos, cronogramas e recursos.

4.1.1 – Questões Projetuais

As questões projetuais são cinco simples perguntas que ajudam a definir a situação inicial e o caminho a seguir para alcançar o determinado objetivo. São elas:

1. O quê desenvolver?
2. Por que projetar?
3. Como desenhar?
4. Para quem projetar?
5. Qual será a tecnologia utilizada?

4.1.2 – Identificação de Cenários

É possível que o produto já exista, se sim, é necessário identificar em que estado ele se encontra. Definir suas ferramentas, características de uso, principalmente em relação a sua usabilidade. Estas definições cooperam

para identificar o cenário atual. Assim, possibilita-se definir o cenário pretendido a partir de suas melhorias e novos recursos, de acordo com o prazo requisitado e recursos humanos e tecnológicos disponíveis.

4.1.3 – Situação Inicial e Situação Final Bem Definidas

‘Situação inicial bem definida’ é a definição do problema, a situação atual do produto ou serviço, sendo a ‘situação final bem definida’ a definição da solução do problema, levando em consideração todas as possibilidades, requisitos e restrições. Definir estas duas “situações” coopera em esclarecer os objetivos e os meios utilizados para atingi-los.

4.1.4 – Equalização dos Fatores Projetuais

Redig (2005) identifica cinco fatores que devem ser equacionados no projeto de um determinado produto. Gomes (2008) os reclassifica em nove fatores. O Projeto E utiliza os mesmos fatores para identificar quais deles são mais relevantes frente aos objetivos do projeto e em que momento cada um será considerado. Os fatores projetuais são:

- Antropológicos;
- ecológicos;
- ergonômicos;
- econômicos;
- mercadológicos;
- tecnológicos;
- filosóficos;
- geométricos e
- psicológicos.

4.1.5 – Taxonomia

É uma forma simples de focar o produto e situá-lo em um contexto maior. Usa-se palavras chaves que definem as características do produto e em que cenário o mesmo se encontra.

4.1.6 – Análises

O Projeto E recomenda realizar análises de produtos similares ou tangenciais. A seguir, apresentamos as análises recomendadas:

4.1.6.1 – Análises Linguísticas

Para as análises linguísticas é recomendado analisar **conotiva** e **denotivamente** a semântica dos termos que identificam o projeto em questão. A análise denotiva é a definição literária desses termos, sendo a conotiva a identificação do significados que a sociedade empregou para estes termos.

Ainda nas linguísticas, é recomendado realizar uma análise **diacrônica**, que se trata da verificação evolutiva do produto. Esta análise pode revelar fatores para um desenvolvimento de uma evolução coerente e direcionada. Junto à **diacronia**, é necessário analisar **síncronicamente**. A análise **síncronica** identifica e define as características dos atuais concorrentes do produto. Estas análises ajudam a identificar onde ocorrem ou poderiam ocorrer mudanças.

4.1.6.2 – Análises Desenhísticas

Uma etapa essencial da Estratégia. É um compilado de análises visuais de no mínimo três produtos sincrônicos e tangenciais. Essas análises são classificadas em:

- 1 – Estrutural – Identifica a arquitetura da informação em detalhes através da obtenção dos wireframes e do organograma geral.
- 2 – Funcional – Identifica as ferramentas disponíveis do produto e realiza análises através de fluxogramas, cenários e casos de uso.
- 3 – Comparativa de ferramentas – Analisa as diferenças entre ferramentas com a mesma função, mas em produtos diferentes.
- 4 – Logográfica – Considera a IGA dos produtos analisados, a identidade gráfico-visual e sua forma como os logotipos e assinaturas visuais são aplicados em espaços muitas vezes bastante reduzidos.
- 5 – Cromográfica – Relaciona as principais cores que o produto utiliza, identificando a porcentagem de cada cor no contexto geral do leiaute e aspectos como combinações, contrastes, saturações e outros.
- 6 – Tipográfica – Analisa as características das fontes tipográficas em títulos, subtítulos, textos e menus, identificando tipo, tamanho, peso, estilo, espaçamento, entrelinhamentos e outros.
- 7 – Pictográfica – Analisa o tratamento de imagens e de conteúdo e identifica se existe ou não uma coerência modular para diferentes tipos e tamanhos de imagens.
- 8 – Iconográfica – Identifica e classifica pictogramas e ícones encontrados no produto, metáforas, estilo visual, número de cores e outras características.
- 9 – Escala de diferencial semântico – Oriunda Memória (2005), identifica, classifica e compara diferentes características que costumam ser marcantes nos produtos analisados.

4.1.6.3 – Análise Heurística

Baseado nas heurísticas de Nielsen (2004), esta análise procura identificar defeitos, problemas de usabilidade nos produtos antes analisados. Uma vez identificados, é possível evitá-los.

4.1.7 – Lista de Verificação

Finalizando as análises, o projetista é capaz de definir a ‘Lista de identificação de requisitos e restrições do projeto’. Os requisitos são as características que pretende-se obter ao término do projeto e junto define como alcançá-los. As restrições são as características que não pretende-se obter e junto define como driblá-las, ou simplesmente são as impossibilidades.

4.2 – ESCOPO

Nesta etapa inicia-se a organização do conteúdo em módulos, submódulos e categorias. Junto, define as funcionalidades das ferramentas e são escritos os cenários ou casos de uso de tarefas. É a primeira etapa que possibilita a geração de alternativas.

No momento que começa a ser definido a arquitetura da informação, deve-se prever circunstâncias que irão definir qualitativamente o produto. Sendo assim, considera-se:

- Dinamicidade e atualização do conteúdo e suas diferentes possibilidades de exibição;
- As Possíveis inter-relações entre conteúdos, funcionalidades e ferramentas de diferentes módulos do produto;
- A usabilidade do produto, de modo que todas as ferramentas sejam usadas de forma objetiva, rápida e segura;
- Considerar o uso de terminologias coerentes e condizentes como o vocabulário do público-alvo.

Ainda na etapa do Escopo, recomenda-se posicionar o produto entre seus concorrentes de acordo com a linguagem gráfico-visual. É interessante elaborar uma escala de diferencial semântico para definir quais serão as características gerais pretendidas pelo produto.

4.3 – ESTRUTURA

Esta etapa trata-se de elaborar o contexto navegacional e transacional do produto. É desenhar o organograma geral e os fluxogramas de todas as tarefas previstas para o produto. Recomenda-se gerar diferentes alternativas de organogramas e fluxogramas buscando modelos que atendam os requisitos e restrições identificados na etapa ‘Estratégia’.

4.4 – ESQUELETO

Esqueleto é a etapa a qual inicia-se a organização estrutural do conteúdo das telas (no caso deste projeto, páginas). É quando define-se os wireframes. O Projeto E recomenda que, na geração dos wireframes, haja um padrão. Em outras palavras, elementos que se repetem na maioria das telas (páginas) e estes mesmos localizados nos mesmos lugares.

O Projeto E classifica os wireframes em duas categorias: **estruturais e arquiteturais**. Os Estruturais são a representação simples da tela (página), usam pouca informação textual, somente indicando o que cada mancha gráfica representa. Os arquiteturais são bem detalhistas, com bastante informação textual. Além de informar a localização de um determinado conteúdo, ele revela detalhes do mesmo. Por serem mais precisos, são usados para simular tarefas e para a aprovação da arquitetura da informação.

4.5 – ESTÉTICA

A estética é a etapa final para a definição da IGA do produto. É quando elabora-se a diagramação final do conteúdo, além da identidade

gráfico-visual. É um processo de superfície que irá resultar um produto esteticamente agradável, matematicamente equilibrado e geometricamente harmonioso.

4.5.1 – Estudo e Definição das Malhas

O Projeto E também estimula o uso de malhas diagramacionais para o desenvolvimento de leiautes de páginas. As malhas são de extrema importância pois elas cooperam para a geração da estrutura dos conteúdos na tela (página). São elas que definem as margens, posicionamento de textos, figuras, ícones, ou quaisquer outros elementos, sem mencionar naqueles que devem ser padrões, como já foi dito na etapa Esqueleto.

4.5.2 – Diagramação

A diagramação não é nada além de aplicar o conteúdo sobre as malhas construídas. Mas sempre em consideração às exigências e restrições já pré-estabelecidas nas etapas anteriores.

4.5.3 – IDENTIDADE GRÁFICO-VISUAL

Enquanto são elaborados os leiautes das páginas de um produto, os elementos que compõe a identidade visual (aqueles ditos no capítulo 4.1.6.2 – Análises desenhísticas) devem ser criteriosamente desenhados e introduzidos na IGA. É quando começa a se definir a “cara” do produto.

4.6 – EXECUÇÃO

A Execução é a etapa final do projeto. É quando é gerado um modelo que apresente algumas funções do produto. Como no caso deste projeto, a apresentação da Capa, algumas páginas internas, algumas páginas extras e etc. Quando o produto estiver em fase de acabamento é feito uma análise heurística e testes do mesmo para identificar possíveis falhas.

5 - HISTÓRIA DO RIO GRANDE DO SUL

Neste capítulo será abordado a história do Rio Grande do Sul, desde 1513 a 1756, com o objetivo de uma melhor compreensão sobre as Guerras Guaraníticas, como, por que e aonde aconteceram. Além deste evento, que é o foco do projeto, têm-se nota de outros simultâneos, para ter-se noção do que acontecia além dos Sete Povos.

Este estudo é justifica-se para a geração de roteiro e criação de personagens. Como o roteiro a ser desenvolvido terá como base na história, é preciso um conhecimento aprimorado da mesma, assim como para a geração dos personagens, já que o meio em que estes irão “viver” deve influenciá-los.

5.1 - SACRAMENTO

Neste subcapítulo é relatado a origem da Colônia de Sacramento e a disputa entre portugueses e espanhóis pelo território do Rio da Prata. Essa disputa durou 97 anos, de acordo com Costa, ET. AL (2004), e pode-se dizer que foi o motivo para a Guerra Guaranítica de 1750.

“Desde o inicio, os portugueses traficavam escravos e contrabandeavam couros do Rio da Prata, alem do Meridiano de Tordesilhas. Em 1680, fundam a Colônia do Sacramento e dividem o controle do comercio com os espanhóis.” (COSTA ET. AL , 2004, p. 48).

De acordo com Costa, ET. AL (2004), o rio da Prata, conhecido pelos guaranis de *Paraná-Guaçu*, foi descoberto pelos portugueses Nuno Manoel e Cristovão de Haro, em 1513. Mas não marcaram território pois aquela era uma área espanhola, de acordo com o Tratado de Tordesilhas. A Espanha, então, envia Juan Dias Solis para assinalar a posse do estuário. Solis faz o reconhecimento, ergue um marco e retorna à Espanha. Um ano depois, Solis volta ao estuário e é morto por charruas. A partir dessa tragédia o rio começa a se chamar de Rio Solis. As expedições nunca cessaram. Sebastião Caboto

percorreu toda a extensão do rio. Retornou à Espanha dizendo que o rio dava acesso a um rico território, na serra da prata, no Paraguai. Então o rio começou a chamar-se Rio da Prata. Para assegurar seu controle, os espanhóis fundam Bueno Aires à margem direita do rio em 1536.

Segundo Costa, ET. AL (2004), em 1580, Portugal e Espanha se unem sob o rei Felipe II. Aproveitando o momento, os portugueses consolidam sua posição no Rio Prata. Na fundação de Bueno Aires, um quarto da população é portuguesa. Enquanto os dois países estavam sob o comando de Felipe II, não houve disputas, mas em 1640, os reinos se separam e começam as batalhas seculares pela disputa do território.

Costa, ET. AL (2004), afirma que a partir da separação, os espanhóis queriam os portugueses fora do comércio do Prata. Mas o cenário havia mudado. A supremacia agora pertencia a Inglaterra, o que dificultou os desejos dos espanhóis. Em 1676, o papa estende o bispado do Rio de Janeiro até o rio da Prata. O rei, então, doa ao Visconde de Asseca e seu filho, terras que se estendiam de Laguna para o sul, até o Prata. De acordo com Prado (2002), em fins de 1679, a coroa portuguesa envia uma expedição chefiada por Manoel Lobo que funda a Colônia de Sacramento, defronte a Buenos Aires.

5.2 – JESUÍTAS, GUARANIS E BANDEIRANTES

Este subcapítulo, como sugere o título, aborda a relação entre os jesuítas, guaranis e bandeirantes. É explicado o temor dos indígenas dos bandeirantes e porquê os padres iniciaram sua ação nas construções das reduções.

A Companhia de Jesus, de acordo com Venturini, ET. AL (2009), foi fundada por Inácio de Loiola em 1534 e reconhecida pelo papa Paulo III em 1540. Seus objetivos consistiam na ação missionária e no ensino. A companhia de Jesus tinha instalações na Espanha, Portugal, terras americanas e no oriente da África.

Segundo Venturini, ET. AL (2009), a ação ocupacional e militar da bacia do Rio da Prata foi acompanhada pela expansão religiosa. Em 1537, é fundada Assunção e em 1547 ela passar a ser uma diocese. Seu primeiro bispo foi o franciscano Paulo Fernández de la Torre, e por essa época, padres franciscanos e mercenários iniciaram as conversões ao catolicismo dos indígenas Guarani.

Venturini, ET. Al(2009) afirma que, em 1619, o padre Roque González de Santa Cruz iniciou a ação evangelizadora da Companhia de Jesus na região do Rio Uruguai. Do lado direito do rio, há 15 km da margem, é fundada a redução de Nossa Senhora da Concepción, hoje cidade de Concepción de la Sierra, província de Missiones. Em 03 de maio de 1626, Roque González funda a primeira redução missioneira nas terras do Rio Grande do Sul, a redução de São Nicolau do Piratini. Em fevereiro de 1627 fundou a redução de Nossa Senhora da Calendária, em agosto de 1628, a redução de Nossa Senhora da Assunção do Ijuí e em novembro de 1628, a redução Todos os Santos de Caaró. Neste último local citado, quando erguia um dos sinos da redução, Roque González foi assassinado por Guaranis infieis liderados pelo cacique Nheçu. Junto com o padre, foi morto também seu companheiro, Afonso Rodrigues. Dois dias depois, na redução Assunção de Ijuí, é morto o padre João de Castilhos.

De acordo com Venturini, ET. Al (2009), mesmo após esses ataques dos infieis, a ação evangelizadora do lado esquerdo do Rio Uruguai não se interrompeu. São Nicolau, Nossa Senhora da Calendária e Caaró continuaram existindo, mas a redução de Nossa Senhora de Ijuí extinguiu-se com a morte de João de Castilhos. Com a continuação do trabalho dos jesuítas, construíram-se dezoito reduções ao todo, e ocuparam três quartos do território do Rio Grande do Sul. Destas dezoito reduções, algumas foram atacadas e destruídas pelos bandeirantes paulistas. E outras foram abandonadas devido a possibilidade de novos ataques. Entre 1636 e 1638, todos os índios destes povoados deslocaram-se para a atual região missioneira da Argentina, deixando para trás o gado que havia sido introduzido pelos jesuítas.

Segundo Venturini ET. AL (2009), a procura dos bandeirantes por expansões territoriais e de riquezas gerou uma massacre contra os índios missionários da primeira fase (1626 - 1638). Os bandeirantes atacavam as reduções escravizando índios, assassinando velhos e incapacitados e as crianças eram forçadas a acompanhá-los para servirem de alimento aos cães. Esses ataques obrigaram os jesuítas e os índios a abandonarem as reduções e atravessar para o outro lado do Rio Uruguai.

Venturini ET. AL (2009) afirma que no dia 11 de março de 1641, durante a Semana Santa, nas águas do Rio Uruguai, 4.200 índios missionários lutaram contra os bandeirantes para proteger as reduções missionárias. Perder esta batalha poderia ser o fim de todo o trabalho dos jesuítas. Esta foi a Batalha de Mbororé.

Sob o comando de ex-militares que integravam a Companhia de Jesus, como os irmãos Cardenas, Antonio Bernal, Domingo Torres e sob o comando geral do padre Pedro Romero, os índios venceram os bandeirantes, após uma batalha de três dias. O ódio pelos bandeirantes era tanto que os guaranis perseguiram os sobreviventes que se escondiam pelas matas.

Esta batalha foi um marco para a história missionária, o qual consolidou o território das Missões. Hoje, sobre a margem rochosa direita do Rio Uruguai, há um placa que assinala o local da batalha com seguinte inscrição:

"PENHASCO DE MBORORÉ

Foi o mudo testemunho do valor desprendido por jesuítas e guaranis que, em 11 de março de 1641, defenderam com suas vidas estas terras e detiveram total e definitivamente o avanço dos bandeirantes portugueses, marcando com o seu triunfo o rio Uruguai como limite do que é hoje a República Argentina".

5.3 – SETE POVOS

Neste subcapítulo é abordado sobre a sociedade dos Sete Povos. Nele se explica os porquês dos indígenas se aliarem aos jesuítas e porque estes acreditavam que com os guaranis era possível criar a “Terra sem males”.

“No ano de 1682, os jesuítas voltaram ao território de onde haviam sido expulsos pelos bandeirantes caçadores de escravos, há quase meio século. Nesse mesmo ano, fundaram duas reduções a poucos quilômetros da margem esquerda do rio Uruguai, em terras que hoje pertencem ao Rio Grande do Sul: São Borja e São Nicolau”. (COSTA ET. AL , 2004, p. 51).

Segundo Costa, ET. AL (2004), em menos de duzentos anos os jesuítas fundaram mais cinco reduções, as quais foram conhecidas como os Sete Povos das Missões. Essas reduções formaram um conjunto de comunidades reunindo índios guaranis numa experiência de civilização sem precedentes. Quando as missões foram destruídas pelos exércitos português e espanhol, em 1756, já haviam três gerações de guaranis vivendo num sistema organizado pelos padres.

“As ordens religiosas que acompanhavam os colonizadores europeus viam na sociedade primitiva dos índios americanos o “material ideal” para a construção da “perfeita comunidade cristã”. Com essa idéia na cabeça, todas eles trataram de reunir os índios em povoados”. (COSTA ET. AL , 2004, p. 52).

Segundo Venturini ET. AL (2009), os índios guaranis não aceitavam simplesmente a proposta dos jesuítas, eles precisavam de alguma vantagem, e os jesuítas responderam com alimentação e segurança. O Guarani, nas Missões, afastava-se da possibilidade de ser capturado pelos bandeirantes que o escravizava devido ao fato de toda a mão-de-obra dos escravos negros estar direcionada para Minas Gerais.

De acordo com Costa, ET. AL (2004), outro fator que conquistou os índios, foi a tecnologia que os padres trouxeram. Ferramentas que substituíram as pedras, agilizando os trabalhos dos índios. O metal, importado do Chile, foi usado para construir sinos, ferramentas agrícolas, espadas, adagas e até mesmo canhões.

Venturini, ET. AL (2009) afirma que, os guaranis, que ainda valorizavam a sua espiritualidade e religião, aceitaram viver nas missões porque acreditavam que os "roupa negra" os conduziriam para a "Terra sem Males". Os padres convenceram os guaranis que a Terra sem Males estava em outra dimensão, no céu, e para alcançá-la deviam mudar de vida e crer num Deus, Único e Verdadeiro, Jesus Cristo.

Venturini, ET. AL (2009) afirma que para os Guarani, seu Deus supremo criador de tudo e o qual se encontrava em tudo que existia, era o Deus Tupã. O sol e a lua são os olhos de deus, sendo estes os elementos principais do céu. Os jesuítas aproveitaram a similaridade e o "converteram" em Tupã Ñandejára (Deus nosso criador).

Além de um 'deus', os guaranis tinham a sua própria versão do Diabo também. Ele se chama Aña. Instalava-se nos mais profundos bosques e a qualquer momento poderia boicotar as obras do bem.

Inicialmente foi um trabalho árduo para os padres converterem os indígenas. Eles iniciaram o ensino religioso com as crianças, já que os adultos praticavam muitos "pecados sexuais". Quando um cacique era catequizado era realizado uma festa, já que junto com ele mais dezenas de guaranis iriam aderir a nova religião.

Para combater este costume dos guaranis, os "pecados sexuais", os jesuítas incentivavam o casamento com jovens de 14 a 16 anos. Para aqueles que não tinham família como viúvas ou órfãos, havia um lugar chamado "cotiguazu", mas junto com eles também ficavam as índias de "vida ligeira" e as casadas que não tiveram filhos em períodos que o marido não

estivesse presente na redução. À noite, os cotiguazus eram trancados para que nenhum guarani praticasse algum "pecado".

De acordo com Venturini, ET. AL (2009), a prática agrícola das missões era a mais avançada de sua época nas amérias e até mesmo mais do que das européias. É possível afirmar que o sistema de cooperativo de produções surgiu nas Missões antes de serem implantados na Alemanha. De acordo com Costa, ET. AL (2004), os Guarani produziam legumes, hortaliças, plantas medicinais e até mesmo perfumes com diversas flores, que eram usados para o interior das igrejas. Produziam vinhos que eram exportados para Montevidéu e Buenos Aires. As reduções possuíam uma abundância de carne, cada uma tinha em media de cinco a seis mil cabeças de gado, além de ovelhas, galinhas, patos e pavões. Para o serviço de campo ou guerra, as reduções possuíam três a quatro mil cavalos.

Costa, ET. AL (2004), diz que frequentemente os padres eram acusados pelos colonizadores de estarem construindo um império independente. Por essa razão, eles cuidavam muito bem de pagarem seus impostos para a coroa, para não justificarem as acusações. Nas festas, o estandarte real era sempre exposto na praça, junto com uma guarda de honra formada por índios. O próprio regulamento da Companhia de Jesus dizia que era obrigatório uma missa mensal em intenção ao rei. E um quadro do soberano era guardado no arsenal para ser exposto de tempo em tempo.

Mesmo com toda essa demonstração de fidelidade à coroa, segundo Costa, ET. AL (2004), isso não impediu a inveja de paraguaios e habitantes de Santa Fé e Buenos Aires da autonomia das missões jesuíticas, principalmente pelo fato que na sua maioria os padres não eram espanhóis. Eram franceses, alemães e ingleses. Além disso as missões eram sujeitas somente ao superior, que morava em Yapeju e era nomeado pelos mestres da Companhia em Roma. Assim, parecia que os padres dependiam em nada da Espanha.

"As reduções apresentavam ruas em forma de tabuleiro, com um grande espaço à frente – a praça principal - , e a igreja, que dominava o cenário. Cada quadra media em torno de 126 metros. Eram ocupadas por uma série de casas coletivas, para cinco ou seis famílias. A habitação era uma peça de seis metros por seis metros, sem ligação com o espaço das outras famílias, a não ser por uma porta única que dava saída a uma área coletiva – um alpendre coberto onde eram preparadas as refeições. Da vida simples, na floresta, o guarani passou a morar segundo os padrões europeus, numa pequena cidade planejada." (COSTA ET. AL , 2004, p. 54).

Segundo Venturini, Et. Al (2009), as reduções eram cidades espanholas, mas de população Guarani, além dos padres jesuítas, que eram dois para cada povo, normalmente. Junto com os padres, ajudavam na administração os caciques. O número de caciques variava de povo pra povo, alguns tinham por volta de 5, outros mais de 50. Mas a autoridade maior, tanto religiosa quanto civil, era o padre. Durante todo o processo missionário, nenhum guarani foi ordenado padre, já que para os indígenas não era "possível" viver sem mulher.

De acordo com Venturini, ET. AL (2009), os guaranis e os jesuítas das reduções respondiam ao rei da Espanha, ao vice-rei do Peru e aos governadores de Assunção ou Buenos Aires. Eles pagavam impostos ao rei da Espanha e atuavam como soldados quando convinha à coroa espanhola. As despesas militares guarani corria por conta de cada redução, o que causava um pouco de discussões sobre os impostos. Por esses motivos que os Guarani não entenderam e não aceitaram quando Espanha e Portugal assinaram o Tratado de Madri, que dizia que eles deviam entregar suas terras.

De acordo com Costa, ET. AL (2004), até o ano de expulsão dos padres, em 1768, os indígenas viveram um século de uma experiência única – uma organização de vida de acordo com os ideais dos missionários católicos. Eles tinham constituição, leis civis e penais para as próprias autoridades como juízes, haviam orçamentos, exércitos, política e chefes

militares. Eram tão organizados que até os orgulhosos caciques aceitaram participar dos cabildos, os órgãos administrativos locais, compostos por homens mais velhos, e tutelados pelos padres.

5.4 – GUERRA GUARANÍTICA

Neste subcapítulo é abordado o período histórico que o projeto pretende retratar. Nele é explicado o porquê da revolta dos guaranis, os motivos do Tratado de Madri e conta como aconteceram as batalhas desta guerra.

“Na troca da Colônia de Sacramento pelos Sete Povos, surge um obstáculo: os guaranis se recusam a abandonar as terras. Um exército formado por espanhóis e portugueses ataca as reduções, num conflito desigual, conhecido como a Guerra Guaranítica.” (COSTA ET. AL , 2004, p. 63).

Segundo Venturini, ET. AI (2009), os jesuítas diziam para os guarani que eles eram súditos do rei da Espanha, que seus maiores inimigos eram os portugueses e que suas terras tinham sido dadas por Deus. Essas afirmações causaram uma enorme revolta aos indígenas, quando o rei da Espanha decidiu entregar o Sete Povos para Portugal.

Costa, ET. AL (2004), afirma que a desigualdade entre os exércitos não era dada somente pelo fato que os portugueses e espanhóis eram bem armados e equipados, enquanto os guaranis manejavam arco e flechas. A desigualdade também vinha da desorganização militar dos guaranis, não haviam algo que unificasse todos eles. Houve entre os padres jesuítas, aqueles que resistiram ao Tratado, mas a maioria obedeceu à Corte e tentaram coordenar uma evacuação para o lado esquerdo do Rio Uruguai. Poucos índios concordaram com a evacuação, mas para a maioria dos caciques, os padres estavam traindo eles.

De acordo com Costa, ET. AL (2004), Portugal e Espanha nomearam, em 1752, dois comissários para executarem os trabalhos de demarcação da nova fronteira Sul e no Oeste, o governador do Rio de Janeiro, Gomes Freire de Andrade, e o espanhol marquês de Valdelirios. Cabia aos dois a entrega formal da Colônia de Sacramento e dos Sete Povos.

Continuando, Costa, ET. AL (2004), afirma que, em 1753, a primeira partida demarcadora foi interceptada pelos índios de São Miguel em Santa Tecla (Bagé). Os índios informaram que não poderiam passar adiante sem a autorização do cabildo miguelista. Mas ainda não era sublevação. Em Sacramento e Buenos Aires, Freire e Valdelirios esperavam o Padre Luis Altamirano cumprir sua missão. Mesmo contrários, a Companhia de Jesus ajudou a evacuação dos Sete Povos. A tarefa de Altamirano era coordenar essa evacuação, por qual recebera dinheiro. Mas os índios interpretaram que os padres estavam vendendo os Sete Povos, sendo assim, Altamirano teve que fugir de São Tomé para Buenos Aires a fim de não ser morto.

Segundo Costa, ET. AL (2004), alguns curas tiveram a sorte de uma minoria de caciques obedecer a evacuação. Isso gerou conflitos sem precedentes, tirando a autoridade dos cabildos. Isso agravou-se quando certos padres tentaram prender os caciques que não obedecessem. A divisão interna das Missões era definitiva.

Fora dos Sete Povos, Freire e Valdelirios combinavam um ataque em duas frentes, afirma Costa, ET. AL (2004). O exército português entraria em território missionário através de Rio Pardo, enquanto o exército espanhol partia para São Tomé para invadir São Borja. Mas em 1754 essa investida termina com dois conflitos armados. Índios atacam os espanhóis, próximo ao Rio Daymal (atual território argentino), e duas investidas guaranis sobre a fortaleza portuguesa de Jesus-Maria-José, em Rio Pardo.

De acordo com Costa, ET. AL (2004), em 1755, os dois exércitos se organizam mais uma vez para a segunda campanha. Contra os missionários foi formada a maior coalizão militar colonial. Sob o Comando de Gomes

Freire, estavam mais de 1.600 homens, além de 200 bandeirantes que conheciam bem o terreno. Tinham como armamento, canhões, granadas, metralhas, espingardas e lanças. Junto ao exército, um comboio de 73 carretas, 6 mil cavalos, mais de mil cabeças de gado e 200 escravos. Já o exercito espanhol, liderados pelo governador de Buenos Aires, José de Andonaegui, tinha uma formação diferente. De seus 1.670 homens, somente 470 era militares regulares. O restante eram milicianos a soldo, recolhidos em fazendas, os chamados *blandengues* – no dizer de Tão Golin, “uma gauchada sanguinária, cuja barbárie ficaria conhecida em Caiboaté”. Junto a eles havia mais 200 carretas, 7 mil cavalos, 800 mulas e 6 mil vacas para abate.

De acordo com Venturini et al (2009), em 1754 as tropas espanholas chegaram na estância de Yapeyu, na desembocadura do rio Ibicuí, no Uruguai, onde montaram acampamento. Os missionários atacaram os espanhóis e roubaram seus cavalos. Morreram em torno de 200 índios, mas a coragem dos guarani espantou os espanhóis que voltaram para Buenos Aires, onde preparariam um novo ataque.

Já as tropas portuguesas acamparam perto de Rio Pardo. Do outro lado do rio, liderados por Sepé, os Guarani preparavam-se para atacar. Além do ataque dos índios, houve um cheia do rio que deixou o acampamento português em más condições. Enquanto Gomes Freire negociava com os caciques uma trégua, um comunicado de um dos comandantes das tropas espanholas o avisa sobre o retorno das tropas à Buenos Aires e aconselhava Freire retirar-se. Antes de partir, Gomes Freire conseguiu fechar um acordo com os caciques que não atacaria as missões se os Guarani cedessem as terras além de Rio Pardo.

Segundo Costa, ET. AL (2004), os guaranis da fronteira trataram de se retirar e adotar a tática de guerrilha. Sepé tentou atrair o exército inimigo para a Boca do Monte - atual subida da Serra entre Santa Maria e São Martinho), mas foi morto antes de cumprir sua missão, em 7 de fevereiro de 1756. Três dias depois, os guaranis liderados por Nicolau Nhenguiru, são dizimados em

apenas uma hora e 15 minutos, na coxilha de Caiboaté (São Gabriel). Foi uma das maiores carnificinas da época colonial. Conforme testemunhas, o numero de mortos varia entre 1.200 e 1.723. Os blandengues, a gauchada do território argentino, executava os índios depois de derrotá-los. Depois dessa ultima resistência guarani, em maio de 1756, os exércitos coligados adentram as reduções. A maioria dos índios voltaram a se esconderem no mato. A casa de São Miguel ardia em chamas.

Segundo Venturini et al (2009), os índios sabiam que não tinham chance de vencer num combate frente à frente, mas tinham esperança na anulação do tratado de Madri, mas somente em 1761 que foi assinado o Tratado de El Pardo que anulava o Tratado de Madri, seis anos após o extermínio dos Guarani.

6 – CONTOS E LENDAS BRASILEIRAS

Neste capítulo iremos descrever as principais lendas e contos brasileiros de acordo com autores como Mario Bag ,Luiz da Câmara Cascudo e João Simões Lopes Neto. Estas histórias fazem parte de nossa cultura e muitas vezes “explicam” certos acontecimentos históricos, alem de ser necessário o conhecimento das mesmas para a criação de personagens para a história do projeto.

6.1 – O SACI-PERERÊ

O Saci é uma personagem do folclore brasileiro. De acordo com Cascudo (2000), este é um mito originado dos indígenas da região das Missões. Apesar de ser uma história bastante antiga, sua primeira publicação literária somente ocorreu em 1917 por Monteiro Lobato. O autor se baseou em uma pesquisa realizada por ele mesmo através do jornal O Estado São Paulo, a qual leitores narravam versões do mito.

Lobato (1917) descreve o Saci como um ser maléfico, demoníaco, irônico e debochado. A personagem é uma mistura entre duas culturas: a africana e a portuguesa. A figura do Saci trata-se de um negrinho que perdeu a perna e carrega sempre consigo seu pito, uma espécie de cachimbo, e seu píleo, um gorro vermelho usado por uma figura do folclore português, o trasgo, uma espécie de pequeno diabo.

6.2 - O LOBISOMEM

A lenda do lobisomem tem suas origens na mitologia grega. Segundo “As Metamorfoses” de *Publius Ovidius Naso*, poeta romano, Licaão, rei de Arcádia, ofereceu a Zeus a carne de Árcade. Zeus furioso o castigou transformando em um lobo.

A lenda chegou ao Brasil através dos portugueses, mas com diferenças na origem da personagem. De acordo com Neto (2002), Lobisomens eram

aqueles que tiveram relações sexuais com suas comadres e todas as sextas-feiras à alta noite se transformavam em cachorro ou porco. Estes saiam atacando o que viam e as vítimas ficavam sujeitas também a se tornarem lobisomens.

Segundo Latouche (1875), Peeira ou fada dos lobos, é o que seria a fêmea do Lobisomem. É uma lenda portuguesa a qual a criatura tem o dom de se comunicar e controlar alcateias.

6.3 - O NEGRINHO DO PASTOREIO

Neto (2002) conta a lenda do negrinho do pastoreio como um garoto de quatorze anos escravo de um estancieiro muito malvado. A história do negrinho começa quando seu patrão o manda pastorear os cavalos. Mas quando o garoto retornou ao fim da tarde, o estancieiro deu conta que faltava um de seus cavalos. Após uma surra o fazendeiro mandou o negrinho procurar o cavalo restante.

O garoto acha o cavalo, mas não consegue laçá-lo, e novamente é surrado. Após as chibatadas o estancieiro o amarra a um toco sobre um formigueiro e lá o deixa por uma noite inteira. Ao amanhecer, quando foi ver o estado de sua vítima, o fazendeiro fica abismado ao ver que o garoto estava bem, sem nenhuma cicatriz e ao seu lado a imagem da Virgem Nossa Senhora e logo atrás deles os cavalos. A Santa deu ao negrinho toda a tropilha e este montou sobre um dos cavalos e partiu.

O mito diz que este é o motivo dos cristãos acenderem as velas à noite e rezarem o Pai Nosso pela alma do negrinho. E o conto conclui-se dizendo que qualquer cristão que perdeste algo e acendesse uma vela, o negrinho campeava e achava.

6.4 – O BOITATÁ

O boitatá é uma criatura do folclore indígena que possuiria a aparência

de uma grande cobra de fogo. Esta lenda surgiu por causa do fenômeno do fogo-fátuo, já que este é resultado de uma combustão de elementos orgânicos encontrados em ossos enterrados. E por causa do deslocamento do ar, o fogo-fátuo tende a deslocar-se contra algum ser, criando a ilusão de uma "serpente de fogo". Isso é o que relata Cascudo (2000).

Segundo Neto (2002), o Boitatá é uma gigantesca cobra de fogo que vive nas águas e protege as florestas daqueles que a queimam. A criatura castiga os incendiários da mesma maneira que estes castigam as florestas, a fogo.

A origem deste ser, também contada por Neto (2002), é em uma noite escura a qual nada se via, seguida de uma enchente. Uma cobra, a boiguaçu, era a única que conseguia enxergar em tal escuridão. Faminta, ela se aproveita de sua habilidade, e atacava aqueles que tentavam sobreviver das enchentes e da escuridão, devorando seus olhos. De tantos olhos que comeu, a cobra brilhava cada vez mais (o brilho extraídos dos olhos das vítimas), mas pelo mesmo motivo isso a tornou fraca e a criatura pereceu. Ao ressuscitar, ela assumiu a forma a qual é famosa, uma serpente de fogo que ataca aqueles que incendeiam as florestas.

6.5 – O CURUPIRA

Segundo Cascudo (2000), o Curupira ou Caipora é uma criatura extraordinária, veloz, ilusionista, trapaceira e cruel. Ele era o ser mais temido entre os índios, pois era uma criatura sem dó. Castigava até a morte aqueles que, de alguma forma, interrompiam o ciclo natural da natureza. Raptava as crianças, para devolvê-las sete anos depois com a mente manipulada pela ser. Com seus poderes ilusórios fazia com que caçadores se perdessem na floresta pra nunca mais voltar para casa.

A criatura é descrita como um ser de estatura baixa, com cabelos cor de fogo, corpo peludo, dentes serrilhados e verdes e com os pés virados, os quais confundiam aqueles que tentavam procurá-lo. Apesar de ser uma

criatura poderosa e temida, ele possuía uma fraqueza: distraía-se facilmente. Qualquer desafio proposto ou uma oferenda de fumo e bebida tirava totalmente o foco da criatura de manter a ordem na floresta.

6.6 – AS TORRES MALDITAS

De acordo com Filho ET AL (2007), a lenda das Torres Malditas conta a história da tentativa de construir a Igreja de Nossa Senhora das Dores, em Porto Alegre. Por volta de 1800, quando ainda se escravizava negros, iniciou-se a construção da tal igreja. Os moradores das redondezas ajudavam com doações de recursos para a construção, madeira, pedra, bronze, tintas, vidro e escravos. Entre os escravos havia Josino.

A construção da igreja era totalmente exploratória. Iniciou-se por volta de 1807 e ainda em 1830 não passava de um canteiro de obras. Isso acontecia porque aqueles que doavam seus recursos, compravam novamente os mesmos mais tarde. Mesmo assim, Josino trabalhava feito condenado, mas nunca reclamava, pois sabia o que acontecia com aqueles que abriam a boca.

Anos passaram e inauguraram a Igreja, mas ainda estava incompleta – faltavam as duas torres. Mas na inauguração algo terrível aconteceu. As Jóias do crucifixo que ficaria no altar haviam desaparecido. Muito especulou-se sobre o paradeiro das jóias, mas logo culparam um escravo. E o infeliz foi Josino, condenado a força.

No dia de sua condenação, Josino que nunca tinha aberto a boca para reclamar de algo, com a corda no pescoço e de frente para Igreja, rogou uma praga sobre a construção. O escravo disse que como prova de inocência as duas torres jamais ficariam prontas.

Após a morte de Josino, anos se passaram e, pouco antes de terminarem as torres, as mesmas balançaram três vezes e então, tombaram. A Igreja destruiu-se. E nos anos seguintes todas as novas tentativas também

fracassaram. Somente em 20 de julho de 1901, que a praga de Josino se extinguira, quando um cruzeiro de ferro bem resistente foi colado entre as torres. O homem que pusera o cruzeiro era o prior da irmandade Aurélio Veríssimo de Bittencourt, negro.

6.7 – O BOI DAS ASPAS DE OURO

Segundo Filho ET AL (2007), no velho Rio Grande, na época das grande vacarias, entre elas, existia uma criatura bela, de valor inestimável e cobiçada por todos: o boi das aspas (chifres) de ouro.

Todos tentavam pegar o “Felicidade” ou “Eleição”, como o chamavam. Mas este tinha uma força que homem nenhum conseguia domar, quando pensavam ter encurralado o boi, o mesmo desaparecia.

Neste época existia um estancieiro, já de idade e muito rico e muito, muito triste. Perdera a mulher cedo e em seguida sua única filha. Vivia a procurar algo que o fizesse feliz. Quando o estancieiro soube sobre o boi das aspas de ouro, viu nele, uma esperança de ser feliz, ter algo que todos cobiçavam.

O estancieiro rico armou uma expedição, com escravos e peões para ir atrás do animal. Quando o avistou, não mandou seus homens laçá-lo. Só ordenou que ficassem de vigia e o velho com seus escravos foi-se.

Dias se passaram e o estancieiro retornou. Ele havia mandado construir um muro por aquelas terras, que circulavam o boi. Fazendo isso, o senhor tomou aquelas terras e conseguiu aquilo que ninguém tinha feito: pegar o boi das aspas de ouro. E lá se tornou o seu novo lar.

Parecia então, que o velho estancieiro poderia novamente sorrir. Mas percebeu que logo, invejosos poderiam estar à espreita, prontos para lhe tirar o Felicidade. Então decidiu procurar por alguém de confiança que cuidasse do boi.

Muitos se candidataram, mas estes deviam passar por três provas propostas pelo estancieiro. A primeira era que o “índio” deveria ser valente, vencer uma luta de facão contra três, sem receber um arranhão. A segunda era provar-se campeiro, domar três cavalos “aporreados” em uma semana. E a terceira e mais importante, ser incapaz de mentir.

Certo dia, um jovem, bem jovem, mal vestido e num cavalo magro se candidatou. Ninguém acreditou no garoto, mas este, surpreendeu a todos. Foi o primeiro a completar as duas primeiras provas. O estancieiro de tão faceiro, praticamente não aplicou sua última prova e somente perguntou se era capaz de mentir, o garoto respondeu que não. Assim o garoto não só se tornou o guardião do boi das aspas de ouro, como sucessor do velho estancieiro.

A função do garoto era cuidar do boi. E todos os dias ao meio dia, deveria comparecer a casa de seu patrão e lhe dar as notícias sobre o boi.

Anos se passaram e o estancieiro viveu feliz sendo o dono do “Felicidade”. Quando estava bem velho, recebeu uma visita de quatro sobrinhos. Um homem e 3 mulheres, uma mais linda que a outra. O velho estancieiro nem se lembrava deles. Mas por receber tal visita e bons tratos, a felicidade do estancieiro só aumentava. Mas mal sabia que seus sobrinhos só estavam de olho nas propriedades de seu tio, a única que via problema nesse plano era a irmã mais nova, a qual era também a mais bela.

O sobrinho do estancieiro ficou irado ao saber que o estancieiro havia nomeado o garoto ginete como seu sucessor. Um ninguém. O estancieiro ficou entristecido com sua decisão, mas havia dado sua palavra ao garoto. O sobrinho então, fez a cabeça do velho, dizendo que era impossível que o garoto nunca mentisse. Então, se ele provasse ao seu tio que o garoto mentia, todas as propriedades seriam passadas para seus sobrinhos.

O plano do malvado sobrinho era fazer suas irmãs se oferecerem para o garoto e, quando este estivesse distraído, matar o boi. O garoto então

provavelmente desesperado, para não revelar ao seu patrão que havia falhado, continuaria com sua reportagem diária que “tudo estava bem”, ou seja, mentiria.

Naquela noite, a irmã mais velha foi de encontro ao garoto e ofereceu-se, mas em vão. Na outra noite a segunda irmã, mas nada também. Então na noite seguinte, contra a vontade e depois de levar uma surra do irmão, a mais nova ofereceu-se ao garoto, o qual não resistiu. O boi foi morto.

No dia seguinte, o sobrinho acompanhou seu tio para a reportagem do garoto. Certo que este mentiria para seu patrão. Mas para sua surpresa, o garoto não mentiu, disse que o boi havia sido morto.

O sobrinho e suas irmãs então, retiraram-se e nunca mais voltaram. Mas a irmã mais nova ficou para cuidar de seu velho tio. Anos se passaram e o velho estancieiro morreu, deixando todas suas propriedades e as aspas de ouro do boi para os dois, o garoto e sua sobrinha.

6.8 – O LUNAR DE SEPÉ

De acordo com Neto (2002), Sepé foi um índio guerreiro, forte e astuto e líder e guia dos missionários contra os exércitos de Portugal e Espanha. Quando nasceu, em sua testa havia uma marca, uma lua crescente.

Esta marca na testa de Sepé, à luz do dia era invisível, mas à noite brilhava. No dia de sua última marcha contra os exércitos dos brancos, sua fúria era tanto que sua marca brihou como nunca, podendo cegar quem ficasse perto demais.

Quando Sepé foi morto, naquela noite, sua marca sumiu e alma do índio subiu ao céus. Ela subiu e lá em cima formou a costelação do Cruzeiro do Zul, a estrela guia.

6.9 – O ARROIO DO CONDE

De acordo com Fagundes (2002), no Município de Guaíba, a antiga Pedras Brancas, havia por essas terras um estancieiro muito rico chamado conde Manoel Bento da Rocha. Era casado, mas não tinha filhos.

Certo dia, foi abandonada na porteira da estância do conde um bebê, uma menina. O conde e a condessa se apaixonaram pela criança e a criaram como sua filha. Cresceu forte e bela até os seus dezoito anos.

Na mesma região vivia outra família nobre, com um filho que era a vergonha de seus pais. Era bandido, perseguido pela justiça como assassino e salteador.

Na festa de dezoito anos da menina, o bandido apareceu e quando a viu apaixonou-se. Mas este nada fez, pois por causa de sua natureza vivia escondido e não podia simplesmente pedir a mão da pequena condessa, sem mencionar que naquele dia a moça havia se tornado noiva de um oficial dos Dragões do Rio Pardo.

O tempo passou e o bandido continuava apaixonado, sempre às escondidas vigiando de longe seu amor. Então, certo dia, a moça passeava junto com seu escravo próxima à beira do arroio e por descuido tropeçou e caiu na água. Enrolada em suas veste e desesperada por não saber nadar a moça gritava por socorro. Neste momento o bandido que estava à espreita pulou no arroio para salvá-la. Mas o desespero era tanto da menina que ela o agarrou tão forte que os dois morreram afogados. O escravo que acompanhava a condessinha fugiu, pois tinha medo de ser acusado pela morte da moça. Assim, quando os corpos foram encontrados, todos acreditaram que o bandido a havia matado por não ter seu amor correspondido.

7 – QUADRINHOS: A NARRATIVA VISUAL

Este capítulo irá descrever os princípios da criação de uma boa história em quadrinhos. O que elas devem possuir para conquistar seu público e se tornar um produto de desejo.

7.1 – DESENHANDO QUADRINHOS

Antes de começar a ilustrar uma sequência ilustrada é preciso ter uma história (ou, pelo menos, uma idéia) e esta mesma precisa de duas coisas para atingir o público: a mensagem deve ser compreendida e, quando quando isto acontecer, que dê importância para continuar a ler. Isso é o que diz McCloud (2008).

De acordo com o Artigo de Dahoui (2008), Joseph Campbell, em 1949, realizou uma pesquisa sobre a estrutura dos mitos, lendas e fábulas, junto com histórias modernas e até mesmo roteiro de filmes. As observações do autor apontam que todas as histórias possuem um herói e que a narrativa gira em torno de suas aventuras. Esse herói pode ser humano, animal, criatura mitológica ou qualquer outra coisa. A conclusão de sua pesquisa demonstra que esses heróis “sempre” passam por doze etapas. Veja-as a seguir:

Etapa 01 – Mundo Comum

O protagonista é apresentada no seu dia-a-dia. Esse momento que se mostra a vida normal de uma pessoa normal.

Etapa 02 – Chamado à Aventura

Nesse momento, algo ou alguém, quebra a rotina do herói. O protagonista percebe que o que está a sua frente é algo que vai lhe tirar de sua vida comum.

Etapa 03 – Recusa ao Chamado

Como sugere o nome, o herói em questão se recusa à quebra de rotina. Ele provavelmente não quer se envolver com outros problemas. Sua vida está boa do jeito que está.

Etapa 04 – Encontro com o Mentor

É quando é introduzido outra personagem, normalmente mais experiente. Esta personagem, de alguma forma, põe o protagonista rumo à aventura.

Etapa 05 – Travessia Umbral

O herói aceita o chamado. Sua decisão pode partir de vários motivos, necessidade, obrigação...

Etapa 06 – Testes, Aliados e Inimigos

Normalmente esta é a etapa mais comprida. É quando o protagonista passa por maiores dificuldades, geradas por inimigos ou por outros fins. E durante essas dificuldades que ele recebe ajuda (esperada ou inesperada) de seus aliados.

Etapa 07 – Aproximação do Objetivo

É continuação da etapa 06. O objetivo do protagonista está perto de ser atingido. O herói está com seus aliados, mas seus inimigos continuam por perto. É a hora do suspense e tensão.

Etapa 08 – Provação Máxima

É o auge da crise. Tudo parece perdido. Nada está a favor dos “mocinhos”.

Etapa 09 – Conquista da Recompensa

Apesar de todos os problemas a “provação máxima” é superada. O herói consegue alcançar o seu objetivo e é recompensado.

Etapa 10 – Caminho de Volta

Agora que o protagonista fez o que tinha que fazer, ele retorna ao seu mundo. Voltar para a rotina de sempre.

Etapa 11 – Depuração

Antes de voltar pra “casa”, ou quando volta pra casa, o herói precisa enfrentar mais um desafio, que foi esquecido, ou deixado para trás. É uma reviravolta, são revelados os segredos e o momento que o vilão tem sua última chance de prevalecer.

12 – Retorno Transformado

O herói finalmente volta para seu mundo, mas após as revelações, nada mais é o mesmo. Aquilo que o herói acreditava era mentira. É o momento que o protagonista faz sua ultima ação para consertar tudo.

McCloud (2008) diz que se a história for envolvente por si só, contá-la com o máximo de clareza, possa ser a única persuasão que o público desejado precise. Mas mesmo assim, a história irá precisar assumir a forma de imagens em sequência, com ou sem palavras.

Uma boa história em quadrinhos exige uma constante escolha sobre imagens, ritmo, diálogo, composição, gesticulação, etc. McCloud define essas escolhas em cinco categorias. São elas:

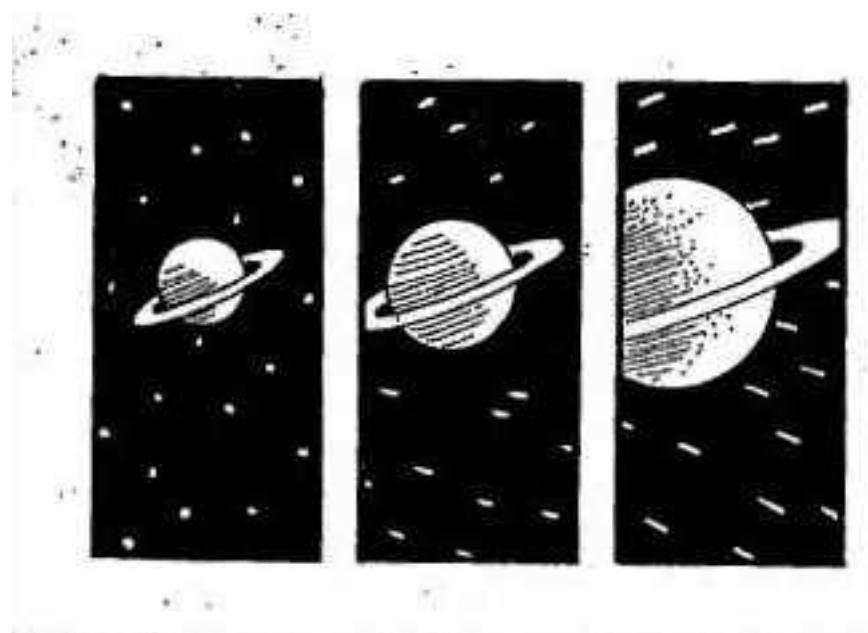
- a) **Escolha de momento;**
- b) **Escolha de enquadramento;**
- c) **Escolha de imagens;**
- d) **Escolha de palavras;**
- e) **Escolha de fluxo.**

7.1.1 – Escolha do Momento

Esta é a etapa que é feito a seleção de quais ações e acontecimentos da história estarão inseridos nos quadrinhos, assim como representá-los em imagens. Este conceito é definido por MCloud (2008), assim como os seis tipos de transições (que tem como função representar essas ações em quadrinhos) apresentados a seguir:

A transição 'momento a momento' (figura 1) é quando representamos uma única ação-chave em vários quadros ao invés de um (que normalmente é o suficiente). Isso serve para atrasar a ação, intensificando o suspense, revelando pequenas mudanças e criando uma sensação maior de movimento na página.

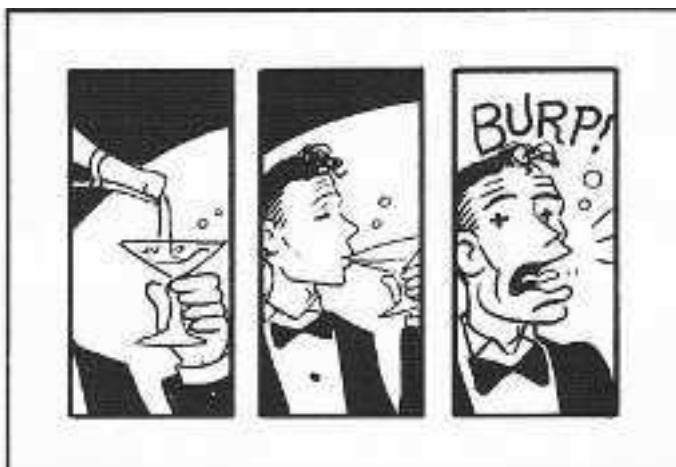
Figura 1 – Exemplo de transição ‘momento a momento’.



Fonte: MCCLOUD, 2005.

'Ação a ação' (figura 2) é uma transição bastante eficiente e muito usada por causa de sua simplicidade. Nela cada quadro representa uma simples ação, isso contribui para um ritmo mais acelerado de enredo.

Figura 2 – Exemplo de transição ‘ação a ação’.



Fonte: MCCLOUD, 2005.

As transições de 'sujeito a sujeito' (figura 3) funcionam de forma muito similar com a transição anterior, mas a 'ação' em questão é um diálogo (verbal ou não) entre duas pessoas ou mais.

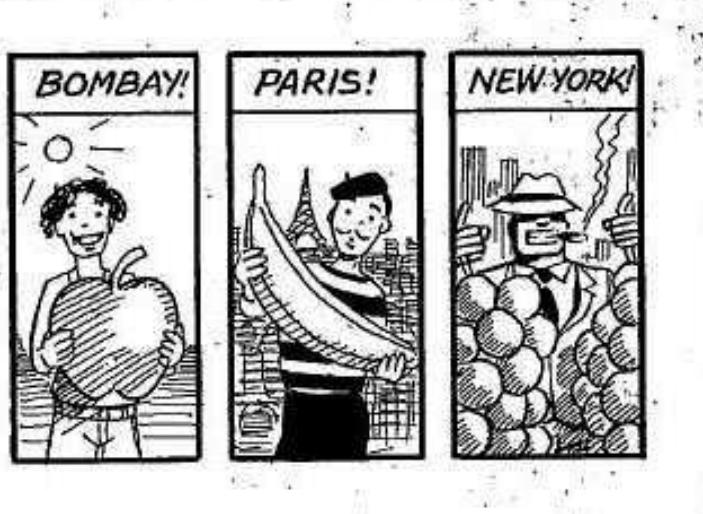
Figura 3 – Exemplo de transição ‘sujeito a sujeito’.



Fonte: MCLOUD, 2001.

As transições de 'cena a cena' (figura 4) podem ajudar a contar histórias em extensões diferentes, permitindo em poucos quadros representar grandes intervalos de tempo e espaço. Isso ajuda a "cortar" alguns momentos "desnecessários" de alguma história.

Figura 4 – Exemplo de transição ‘cena a cena’.



Fonte: MCCLOUD, 2005.

A transição de "aspecto a aspecto" (figura 5) tem como função transmitir algum estado de emocional ou uma grande sensação de local. É muito usado em quadrinhos japoneses.

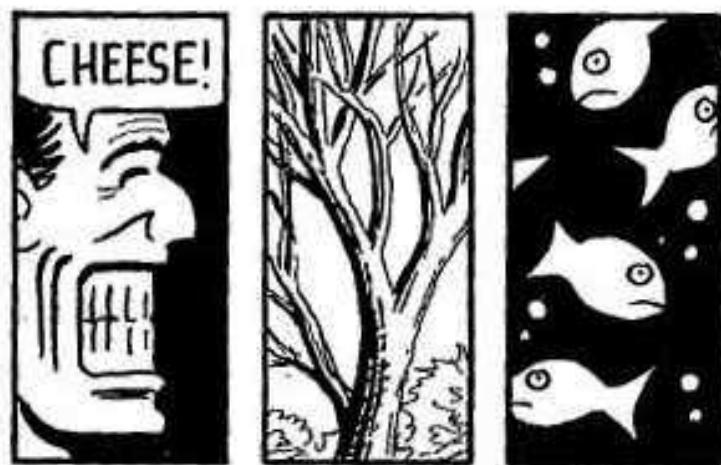
Figura 5 – Exemplo de transição ‘aspecto a aspecto’.



Fonte: MCCLOUD, 2005.

Na transição 'Non sequitur' (figura 6) há uma sequência de imagens que não transmite informação nenhuma, pelo menos lógica. Normalmente ela não leva a história adiante, mas é muito utilizada para ocasionais piadas e momentos absurdos.

Figura 6 – Exemplo de transição ‘non sequitur’.



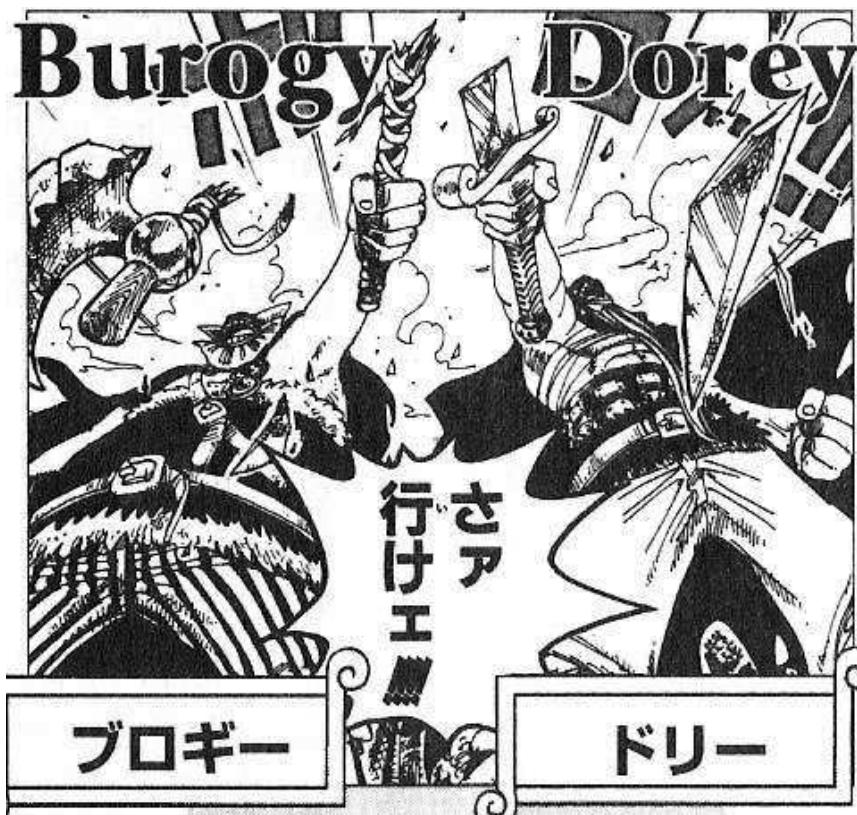
Fonte: MCCLOUD, 2005.

7.1.2 – ESCOLHA DO ENQUADRAMENTO

MCloud (2008) afirma que este é o estágio em que se decide o quanto perto enquadrar uma ação – para mostrar todos os detalhes pertinentes – ou quanto recuar – para mostrar aonde a ação está ocorrendo ou até mesmo transmitir a sensação de estar no local.

MCloud (2008) também explica que não existe necessidade para manter todos os quadrinhos na "altura dos olhos". Existem muitos tipos de enquadramentos, assim como o enquadramento "olho de minhoca" (figura 7) que consiste em simular uma visão de "alguém pequeno" relacionado a algum objeto ou personagem grande, passando aspectos de grandiosidade e peso. Ou um enquadramento "pondendo-se por cima" (figura 8) que pode transmitir uma riqueza de informações sobre o ambiente e uma sensação de "pôr-se acima de tudo", também no sentido emocional.

Figura 7 – Exemplo de enquadramento “olho de minhoca”.



Fonte: ODA, 2007.

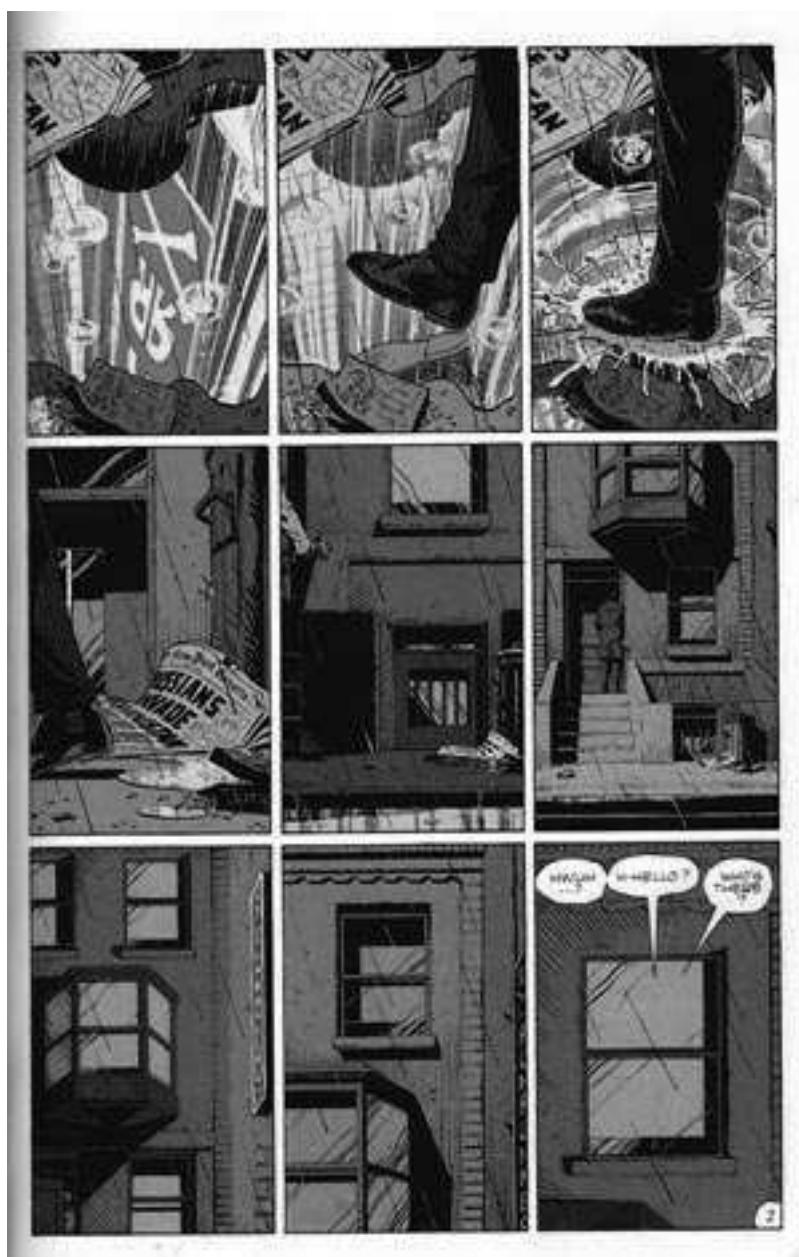
Figura 8 – Exemplo de enquadramento “pondose por cima”.



Fonte: KUBO, 2010.

De acordo com Silva (2010), quadros irregulares “quebram” a “hipnose” dos regulares. Tudo depende do desejo do autor, mas gerar quadros do mesmo tamanho em um grid rígido é manter um ritmo de leitura uniforme (figura 9). Quadros com formas irregulares e que às vezes “quebram” o grid mudam o ritmo da leitura, aumentando ou diminuindo. Essa irregularidade de quadros é uma influência japonesa (figura 10).

Figura 9 – Exemplo de quadros regulares.



Fonte: MOORE, GIBONS. 1987.

Figura 10 – Exemplo de quadros irregulares.



Fonte: KUBO, 2009.

7.1.3 – Escolha de Imagens

"Não importa que estilo de imagem você escolha, a função primária e mais importante de seus desenhos é comunicar-se de maneira rápida, clara e

envolvente com o leitor (...) você talvez já consiga desenhar como Michelangelo, mas se o desenho não comunicar algo, ele simplesmente morrerá na página" (McCloud, 2008). Isso significa que o importante é que as imagens se comuniquem com o conteúdo da história e que isso seja transmitido de forma clara para o leitor.

7.1.4 – Escolha de Palavras

"Uma boa escolha de palavras permite a possibilidade de conseguir dar um sentido específico para a mais vaga das imagens. E alguns conceitos e nomes só podem ser expressos claramente através das palavras" (MCLOUD,2008).

Segundo McCloud (2008), as palavras possuem também a habilidade de compactar histórias, resumindo vastas mudanças em um único quadro, assim como ocorrem nas transições de 'cena a cena'. Heine (1993) ensina o "truque da pressa", um método de encurtar frases e/ou falas para evitar excesso de palavras em um único quadrinho, ou evitar o uso demasiado de quadrinhos para uma única mensagem/ação.

Muitas vezes as palavras assumem o centro da atenção, por estarem reproduzindo um diálogo. Isso porque "as palavras sozinhas, vêm contando histórias há milênios. E se saíram bem sem as imagens..." (McCloud, 2008) Quando se trata de quadrinhos é preciso que imagens e palavras trabalhem juntos, sem emendas, fazendo com que o leitor nem note a passagem de uma para a outra.

7.1.5 – Escolha de Fluxo

McCloud (2008) afirma que não há meios de obrigar o leitor a seguir um caminho específico, mas é possível guiá-lo, por exemplo: nossa visão tende a ignorar elementos repetidos e se concentrar em elementos novos ou que se modificaram de alguma maneira; ou que é melhor manter personagens (ou outros elementos) no mesmo lado em que encontram a partir de sua primeira

aparição, mesmo em quadros diferentes. Esse tipo de informação pode ser útil para um bom fluxo de leitura.

Segundo McCloud (2008), nossos cinco sentidos captam uma enorme quantidade de informação o tempo todo, mas separamos do caos aquilo que nos importa. Nós “guardamos” esses momentos considerados “interessantes” e nos esquecemos dos “não-interessantes”. Sendo assim, o fluxo deve estar claro para que o leitor veja aquilo que o autor deseja e se interesse.

7.2 - INTENSIDADE

Como afirma McCloud (2008), "intensidade" é a palavra que define as técnicas visuais que conferem a um quadrinho contraste, dinamismo, empolgação gráfica ou uma sensação de urgência, tais como:

- a) Extremo indício de profundidade: Apresentar um sensação de grandes distâncias ou extrema proximidade, e o contraste entre as duas;

Figura 11 – Exemplo de extremo indício de profundidade.



Fonte: KUBO, 2011

- b) Formato e tamanho: Variações desvairadas de formato e tamanho das molduras dos quadros;

Figura 12 – Exemplo de formato e tamanho.



Fonte: KUBO, 2011.

c) Contraste gráfico: ousadas juxtaposições de cores, formas e brilhos;

Figura 13 – Exemplo de contraste gráfico.



Fonte: MCCLOUD, 2008.

d) Poses e expressões exageradas;

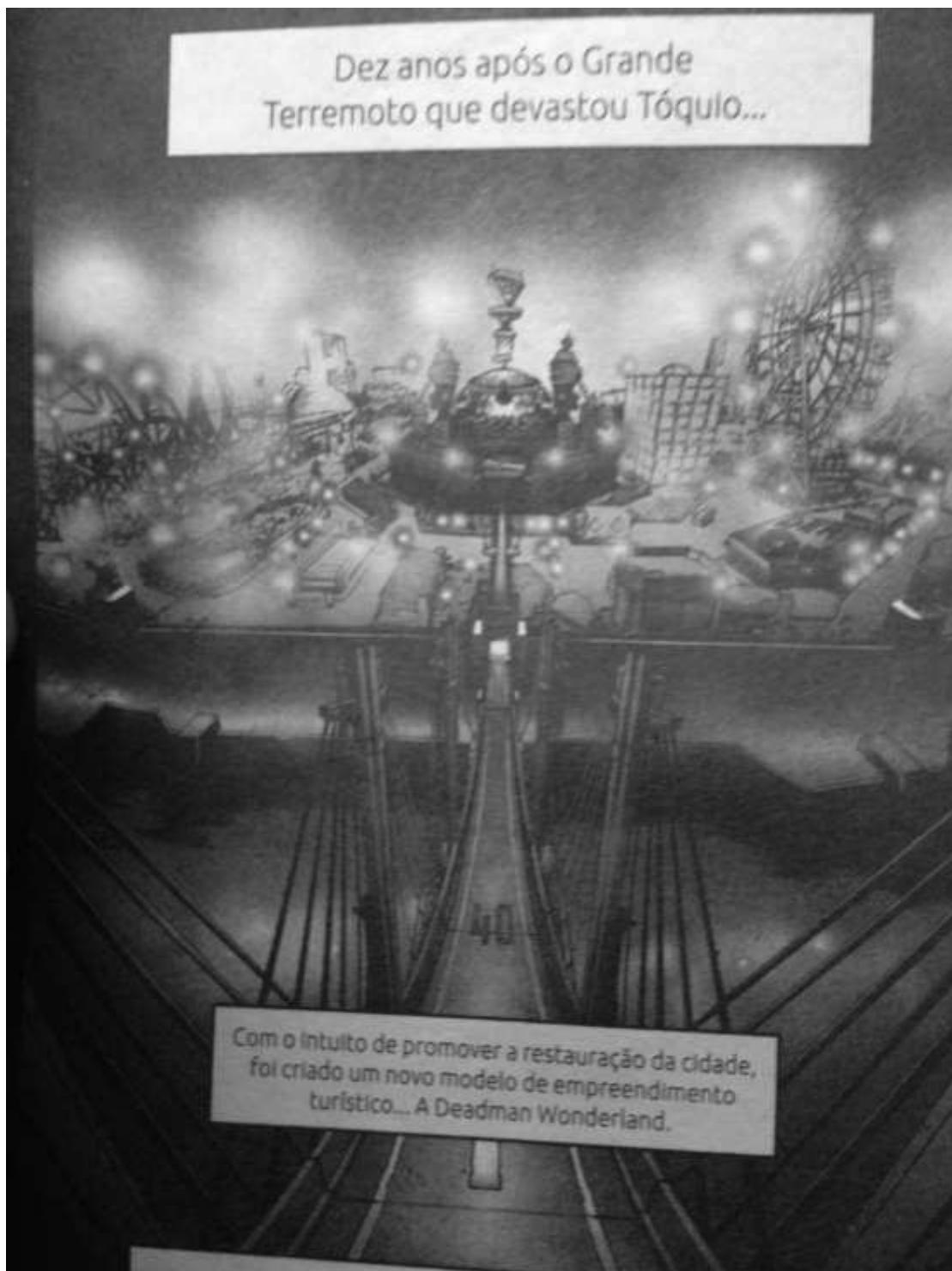
Figura 14 – Exemplo de poses e expressões exageradas.



Fonte: TORIYAMA, 1984.

e) Técnicas virtuosísticas de desenho;

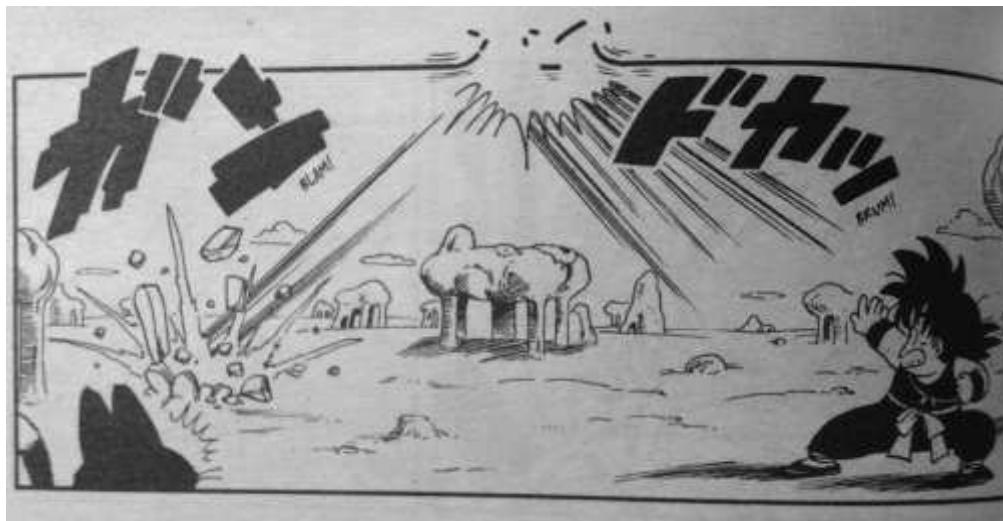
Figura 15 – Exemplo de técnicas virtuosísticas.



Fonte: TAKAOKA, KONDOU, 2007.

- f) Ruptura da quarta parede: personagens, objetos sem bordas ou rompendo elas;

Figura 16 – Exemplo de ruptura da quarta parede.



Fonte: TORIYAMA, 1984.

- g) Diagonais: ângulos e sujeitos inclinados.

Figura 17 – Exemplo de diagonais.



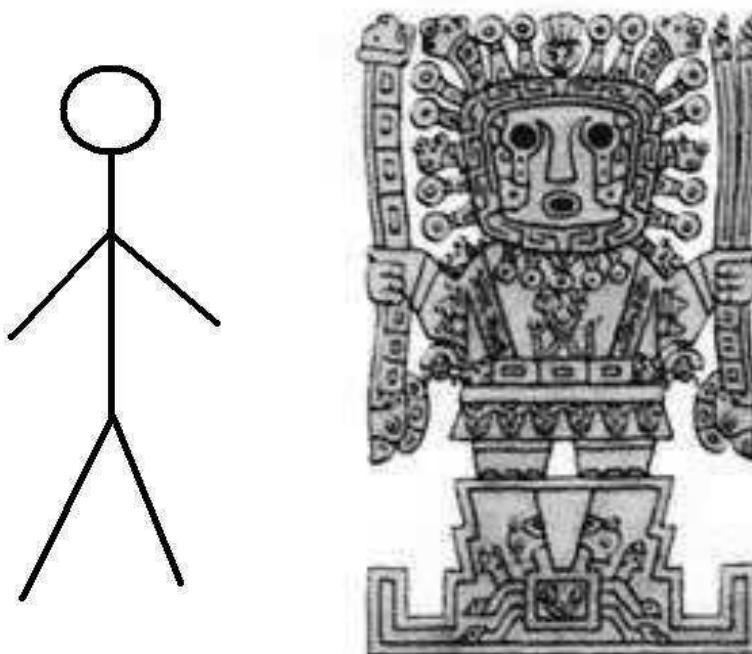
Fonte: OKADA, 2004.

MCloud (2008) assume que essas técnicas visuais não são necessárias, mas são ferramentas para ter maior empolgação na história e atrair o leitor. Pois, apesar de a clareza e a intensidade poderem atuarem juntas, só é possível realçar uma se diminuir a ênfase sobre a outra.

7.3 – CRIANDO PERSONAGENS

Segundo McCloud (2008), "humanos adoram humanos". Então criar histórias sobre humanos é uma maneira mais garantida de realizar uma sequência ilustrada que façam os leitores se importarem. A afirmação do autor é justificada pelo exemplo da figura 16, aonde são apresentados uma figura extremamente simples e outra relativamente abstrata. Apesar de suas formas, é possível identificar que se tratam de formas humanas. "Não conseguimos nos fartar de nós mesmos!" (MCLOUD, 2008).

Figura 18 – Exemplos de figuras humanas simplistas e abstratas.



Fonte: <http://plus4chan.org/>, 2012.

Para criar um personagem humano com aparência específica, com sonhos e esperanças específicas, MCloud (2008) apresenta três passos para isso: Design do personagem, expressões faciais e linguagem corpórea.

7.3.1 – Design de Personagens

De acordo com McCloud (2008) e Lopes (2009), quando se trata de criação de personagens, a **personalidade** é a base da existência destes. Segundo McCloud (2008), definir a personalidade de um personagens é determinar como este irá reagir de acordo com uma determinada situação. É neste momento, que se cria o “**background**”, ou “**história de fundo**”, que é a história revelada, ou não, do personagem. É uma breve definição dos acontecimentos que moldaram o que é o personagem agora. Sua origem, familiares, amigos, gostos, manias, inteligência, vestimentas... Todas essas características ajudam a definir a personalidade.

Quando se define a personalidade, já é possível “visualizar” o **biótipo** do personagem, como afirma Lopes (2009). É nessa etapa que se determina o visual, tamanho, cores, cabelos, olhos, massa muscular, proporções, etc do personagem. Na maioria das vezes o visual do personagem consegue transparecer a personalidade do mesmo. Mas como McCloud (2008) exemplifica, o biótipo pode ser uma “máscara”. Um personagem alto, musculoso e de expressões de pouca inteligência poderiam transparecer uma personalidade bruta, estúpida e violenta, mas é possível que na realidade trata-se de uma personalidade sensível, pacífica e muito inteligente. “As aparências enganam”.

McCloud (2008) afirma que quando se trata de desenho de personagens o mais importante é a variedade. É preciso uma variação entre os personagens para que o leitor perceba quem é quem. "Diferenças mais profundas entre tipos de rosto e corpo ajudam os leitores a memorizarem seu elenco e lhes proporcionam um lembrete visual único das diferentes personalidades dos personagens." (MCLOUD, 2008).

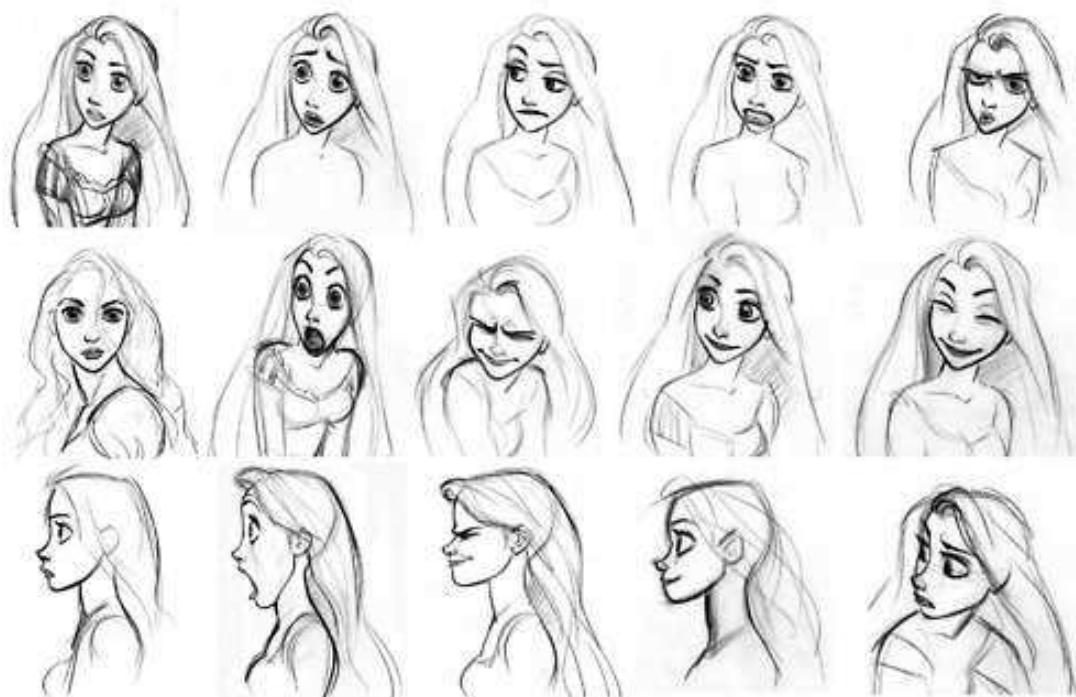
7.3.2 – Expressões Faciais

Segundo McCloud (2005), representar a **expressão facial** com clareza é um desafio importantíssimo a ser superado pelo autor, já que há

quatro sentidos, especialmente a audição, que estão inacessíveis ao leitor. Então é preciso extrair o máximo da **visão**. Darwin (1872) afirma que existem expressões universais, expressões que todos os seres humanos exibem, a despeito de cultura, idioma ou idade. São seis essas expressões básicas: raiva, nojo, medo, alegria, tristeza e surpresa. McCloud (2008) afirma que a partir dessas expressões básicas, ou “puras”, é possível variar sua intensidade e/ou misturá-las gerando milhares de novas expressões (figura 20).

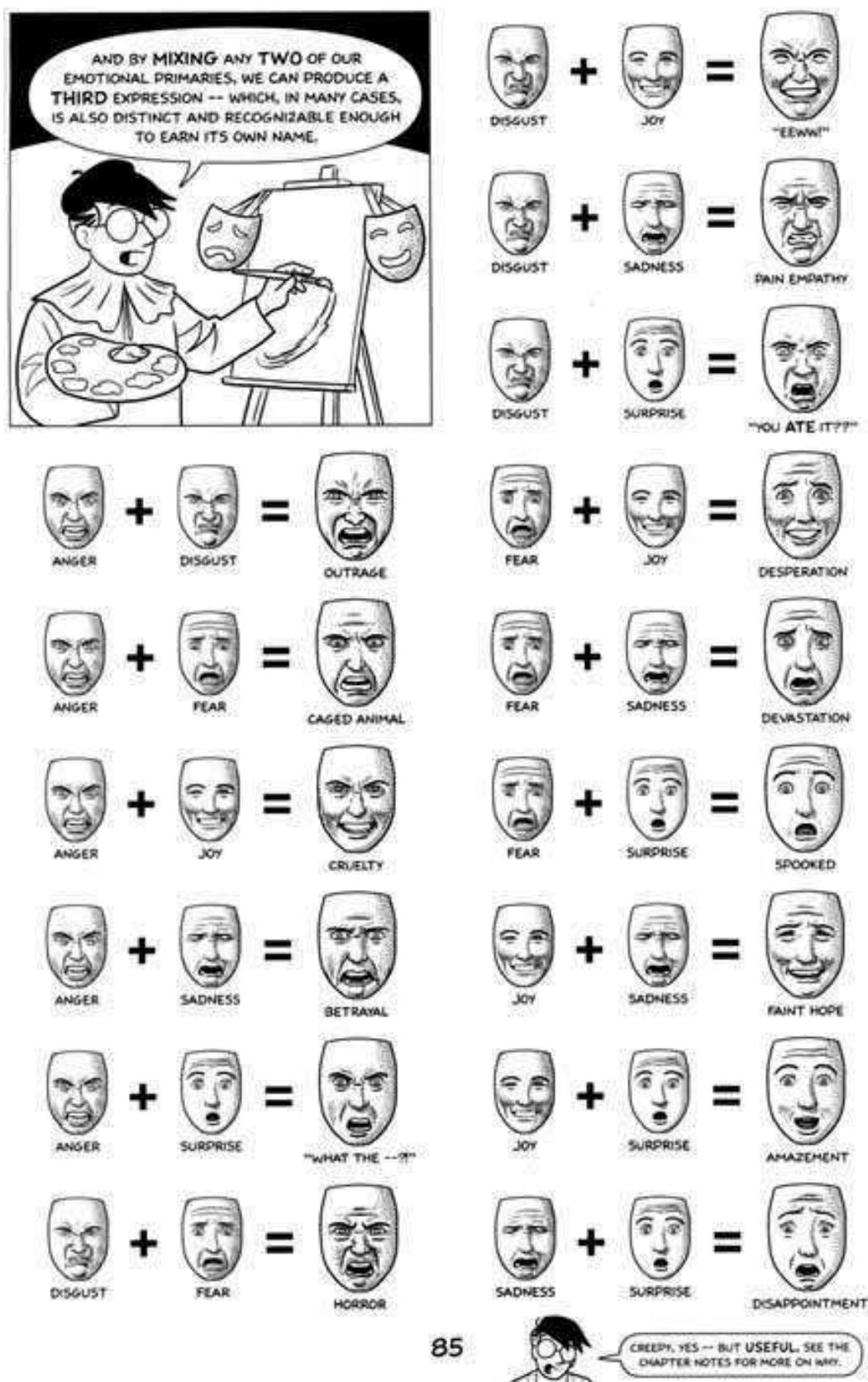
Lopes (2009) ressalta a importância das expressões explicando que é através delas que se obtém maior indício de pensamento, opinião ou sensação do personagem. A expressão facial, assim como o biótipo, pode transparecer a personalidade ou escondê-la.

Figura 19 – Estudo de expressões da personagem Rapunzel.



Fonte: KEANE, 2010.

Figura 20 – Mistura entre expressões puras.



Fonte: MCCLOUD, 2005.

7.3.3 – Linguagem Corporal

Assim como as expressões faciais, o **corpo** também pode transmitir mensagens. Segundo McCloud (2008) o corpo pode revelar quem os personagens são antes mesmo de falarem. A linguagem facial e corporal muitas vezes atuam juntas, mas há diferenças muito importantes. As expressões faciais básicas são bem definidas em sua aparência. Um rosto expressando extremo medo, tem sempre as mesmas marcas, independente da causa do medo. Mas o corpo possui uma base muito mais situacional afetada por direção, fonte de perigo, oportunidade física, etc.

Lopes (2009) afirma que a linguagem corporal, ou “**postura**”, é uma característica muito importante. Assim como os itens mencionados anteriormente, a postura pode revelar parte ou toda a personalidade de um personagem. É uma ferramenta poderosa quando emprega-se junto com a expressão facial. O autor exemplifica usando os concept arts de jogos eletrônicos, os quais, quando apresentam personagens, as imagens em questão deve transparecer todos os atributos físicos e mentais. Assim como é possível observar na figura 21, os personagens apresentados são da mesma série e desenhados pelo mesmo artista, mas possuem características de expressões e postura completamente diferentes.

Figura 21 – Concept art de personagens de Street Fighter IV.



Fonte: IKENO, 2009.

Mendonça (2010) compara personagens com atores. Um personagem não consegue se expressar corporalmente e/ou facialmente de forma adequada é um ator ruim, que não “convence” o seu público. Quando bem trabalhados, as expressões (facial e corporal) fazem dos personagens “bons atores” e isto faz com que sejam “escutados”. De acordo Mendonça (2010), a “atuação” do personagem faz com que a sua “voz” seja escutada de determinada maneira e o desafio do autor é fazer com que a “entonação” desejada seja escutada (figura 22).

Figura 22 – Exemplo de expressões faciais e postura.

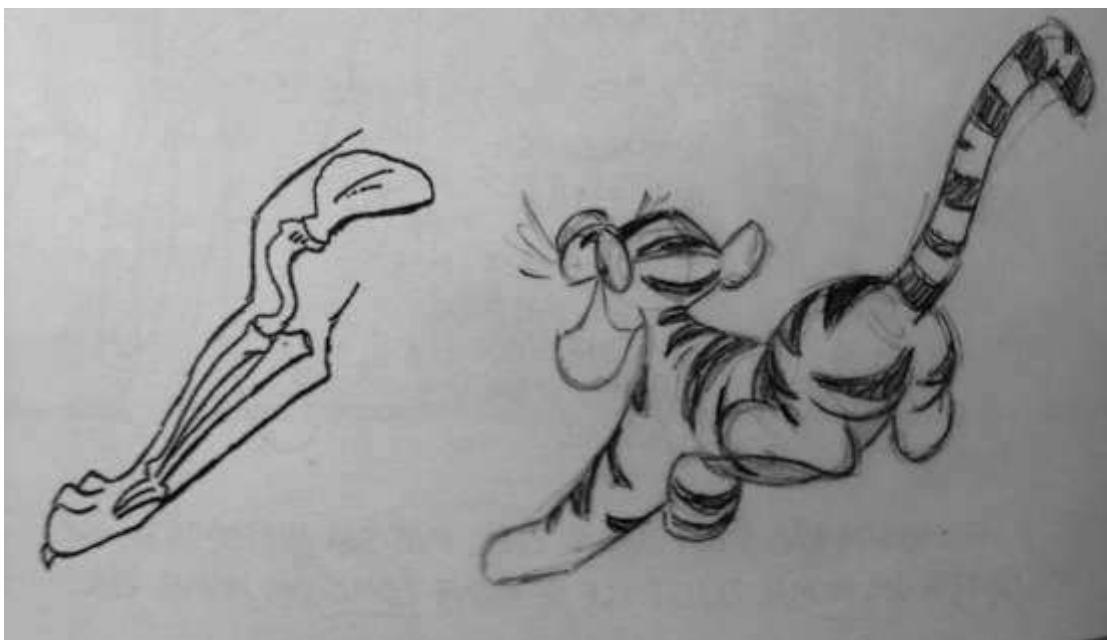


Fonte: MENDONÇA, 2010.

Stanchfield (2009) afirma que a anatomia é essencial para qualquer desenho. Por mais imaginário que o personagem seja, é importante que esteja claro sua anatomia, que deve ser similar àquilo o que representa. “Um cotovelo é um cotovelo e se dobra de determinada maneira” (STANCHFIELD, 2009). O autor diz que a localização de uma articulação é mais importante do

que a maneira a qual ela é representada. Por exemplo, se a forma de um braço foi estabelecida ela não pode conter uma curva em um lugar improvável (figura 23).

Figura 23 – Exemplo de articulação cartum.



Fonte: STANCHFIELD, 2009.

7.4 – O PODER DAS PALAVRAS

Segundo Fong (2010), o ser humano é o único ser da Terra que se comunica através das palavras. A palavra representa a expressão de uma idéia, tendo uma ligação direta com a mente e esta por consequência com os sentimentos. Os momentos em que o homem aprendeu a falar e a escrever são marcos da evolução e são a base da **comunicação** atual.

Baseado nas observações de Fong (2010) pode-se realizar uma ligação com a citação de McCloud (2008), “palavras evocam sentimentos, sensações e conceitos abstratos que as imagens sozinhas não podem senão começar a captar; elas são o único vínculo tradicional dos quadrinhos com o calor e nuances da voz humana; e quando palavras e imagens atuam interdependentemente, elas podem criar novas idéias e sensações muito além das somas das partes”.

Segundo McCloud (2008), as palavras tiveram um papel importantíssimo na evolução gráfica dos quadrinhos. Conforme evoluíam, surgiram balões, legendas, efeitos sonoros e tantos outros elementos gráficos que compõem as páginas do quadrinho moderno.

“Na maioria das boas histórias em quadrinhos, esse equilíbrio é dinâmico. Por vezes, as palavras assumem a frente, outras vezes são as imagens, mas ambas atuam juntas para impelir a história para frente.”
 (MC CLOUD, 2005)

McCloud (2005) apresenta sete tipos de combinações entre palavras e imagens, para alcançar o perfeito equilíbrio das sensações que deseja-se transmitir. São elas:

7.4.1 – Específica da Palavra

“As palavras proporcionam tudo o que você precisa saber, enquanto as imagens ilustram aspectos da cena que está sendo descrita”. (MC CLOUD, 2005). Essa combinação é muito usada nas transições de ‘momento a momento’, mencionada no capítulo 7.1. Nesse caso, a palavra é o foco, a imagem acaba tornando-se somente um fragmento da informação, deixando para o leitor imaginar o resto dos fragmentos (figura 24).

Figura 24 - Exemplo de combinação Específica da Palavra.



Fonte: MC CLOUD, 2008.

7.4.2 – Específica da Imagem

“As imagens proporcionam tudo o que você precisa, enquanto as palavras, acentuam aspectos da cena que está sendo exibida”. (MCCLOUD, 2008). Nesta combinação, as palavras não são necessárias, mas caso seja do desejo do autor, é possível adicionar palavras, sejam onomatopéias ou até mesmo pensamentos de algum personagem (figura 25).

Figura 25 - Exemplo de combinação Específica da Imagem.



Fonte: MCCLOUD, 2008.

7.4.3 – Específica Dupla

“Palavras e imagens transmitem aproximadamente a mesma mensagem.” (MCCLOUD, 2008). Nesta combinação, as palavras e imagens são redundantes. A maioria dos quadrinistas evitam esse tipo de combinação, pois são repetitivas (figura 26).

Figura 26 - Exemplo de combinação Específica Dupla.



Fonte: MCCLOUD, 2008.

7.4.4 - Interseccional

“Palavras e imagens atuam juntas em alguns sentidos, além de oferecerem informações independentes”. (MCCLOUD, 2008). Neste tipo de combinação tanto a imagem quanto o texto se complementam (figura 27).

Figura 27 - Exemplo de combinação Interseccional.



Fonte: MCCLOUD, 2008.

7.4.5 - Interdependentes

“Palavras e imagens combinando-se para transmitir uma idéia que não transmitiriam sozinhas” (MCCLOUD, 2008). Neste caso, é possível obter informações claras somente com o texto ou somente com a imagem, mas quando unidas, cria-se uma terceira (figura 28).

Figura 28 - Exemplo de combinação Interdependentes.



Fonte: MCCLOUD, 2008.

7.4.6 – Paralelas

“Palavras e imagens seguindo trilhas aparentemente diversas, sem interseção” (MCCLOUD, 2008). Apesar dos textos e imagens de um quadrinho não estarem relacionados de alguma maneira, quadros posteriores (ou anteriores) podem explicá-los. São muito usados para descrever dois ou mais momentos ao mesmo tempo, independentes de espaço ou tempo (figura 29).

Figura 29 - Exemplo de combinação Paralela.



Fonte: MCCLOUD, 2008.

7.4.8 – Montagem

“Palavras e imagens combinadas pictoricamente” (MCLOUD, 2008).

Este caso é quando as palavras deixam de serem simples informações textuais e apresentam valores gráfico visuais. O melhor exemplo são as onomatopéias. Mas outros exemplos são muito frequentes em obras de Will Eisner, acrescentando identidades visuais ou títulos em cenários (figura 30).

Figura 30 - Exemplo de combinação Montagem.



Fonte: Eisner, 1942.

7.5 – CONSTRUÇÃO DE MUNDOS

De acordo com Medonça (2010), o cenário é a ferramenta visual que demonstra ao leitor onde e como está se passando uma ação. O autor adverte que a construção de cenários vai além de um “jarro de plantas num canto de parede”. É preciso de mais referências visuais para poder se “localizar”, se não, o local representado dependerá muito da imaginação do leitor – a não ser que este seja o objetivo do autor.

Segundo McCloud (2008), desenhar cenários é altamente importante para a geração de ambientes aonde as personagens irão interagir. Pois os

cenários não devem ser somente “planos de fundo”. São os locais onde os personagens irão VIVER, e estes locais devem INFLUENCIAR a vida deles. Quadrinistas que somente se beneficiam de close-ups tendem a ser monótonos, Will Eisner os classifica de “escravos do close-up”.

Murphy (2011) afirma que os cenários devem ser planejados com a mesma dedicação que são gerados os personagens. Segundo o autor, tanto cenários como personagens possuem a mesma importância, então devem ser criados da mesma forma. O autor adverte para evitar desenhar objetos “comuns”, pois estes são “chatos”. Representar objetos de maneira mais específica enriquece a obra e a torna mais interessante. Os detalhes fazem a diferença. Acrescentar objetos que não utilizados também é interessante, pois podem instigar a curiosidade do leitor.

McCloud (2008) afirma que não é necessário desenhar cenários altamente detalhistas. As vezes é só necessário a transmissão da “idéia” do cenário. Mas maiores detalhes podem transmitir aos leitores a sensação de localização, de estarem “dentro da história”. Este pode ser um fator decisivo para conquistar um leitor. Dominando isto, o quadrinho pode envolver todos os cinco sentidos – texturas transmitem uma idéia de tato; objetos ao vento podem ser “escutados”; é possível “cheirar” figuras de alimentos frescos, ou até “saboreá-los” – , a história passaria de simples desenho para uma nova experiência. Murphy (2011) adverte que o uso excessivo de detalhes pode tirar a atenção do autor para aquilo que é realmente importante no quadrinho, sem mencionar que pode ser um desgaste tanto pro autor quanto pro leitor.

8 – ESTRATÉGIA

8.1 – QUESTÕES PROJETUAIS

As questões projetuais são simples perguntas que ajudam a definir o “problema”. A partir da definição do problema é definido a possível solução e o provável meio a ser utilizado para concluir o objetivo.

- **O quê desenvolver?**

Desenvolver uma graphic novel estilo mangá sobre a guerra guaranítica e lendas brasileiras.

- **Por que projetar?**

Criar um interesse maior sobre a cultura e história nacional nos jovens.
Obter lucro.

- **Como desenhar?**

Desenvolver o projeto a partir da metodologia proposta por Meurer e Szabluk (2011).

- **Para quem projetar?**

O projeto têm como público-alvo jovens entre os 14 e 18 anos do Estado do Rio Grande do Sul.

8.2 – CENÁRIOS

Os cenários são duas definições textuais sobre o estado atual sobre o produto ou serviço e o estado desejado. Assim como as questões projetuais, é uma forma de ajudar a definir o problema, o método e a solução.

CENÁRIO ATUAL – Mangás nacionais são poucos e menos ainda os bem sucedidos. O mais bem sucedido, com uma tiragem média de 500 mil exemplares (LEBEAU, 2012), é “Turma da Mônica Jovem” da Mauricio de Souza Editora. Além do sucesso de Mauricio de Souza, existem muitas outras tentativas não tão bem sucedidas, como o almanaque “Ação Magazine” da Lancaster Editora, o qual reúne cinco séries de mangás de autores nacionais.

CENÁRIO PRETENDIDO – Junto com a aprovação do projeto de lei 6060, de 2009, do deputado Vicentinho, “Incentivo de Quadrinhos Nacionais”, o projeto a ser desenvolvido pretende encorajar autores nacionais a criar suas obras a partir de editoras nacionais. Sendo assim, o projeto também seria uma referência em gerações de mangás ligados à cultura nacional.

8.3 – SITUAÇÃO INICIAL E SITUAÇÃO FINAL BEM DEFINIDAS

Situação inicial e situação final bem definidas, similarmente com a etapa anterior – cenários – , são duas definições textuais, mas é focado no estado atual e pretendido da solução. É a definição do que deve ser feito para solucionar o problema e o seu resultado.

SITUAÇÃO INICIAL - Desenvolvimento de uma nova narração ilustrada, com história e personagens originais, baseado em lendas nacionais e fatos históricos do Estado do Rio Grande do Sul no estilo mangá.

SITUAÇÃO FINAL - Graphic novel do gênero mangá que agrega costumes e histórias gaúchas junto com lendas.

8.4 – EQUALIZAÇÃO DOS FATORES PROJETUAIS

A equalização dos fatores projetuais é uma espécie de guia para avaliar os variados níveis de importância em determinadas categorias do projeto. Para o projeto em questão foi determinado da seguinte forma:

Figura 31: Equalização dos fatores projetuais.

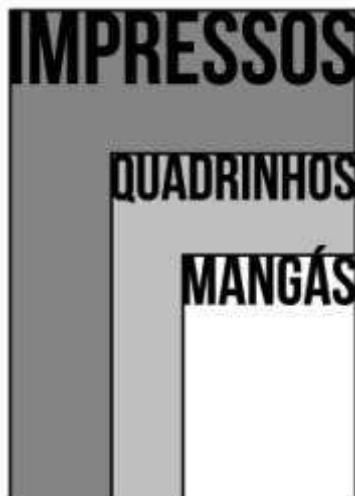
ANTROPOLÓGICO	● ● ● ○ ○	A narrativa é baseada na cultura nacional.
ECOLÓGICO	○ ○ ○ ○ ○	Os tipos de papéis e impressões são opções da editora.
ERGONÔMICO	● ● ● ○ ○	A narrativa visual deve ser clara.
ECONÔMICO	○ ○ ○ ○ ○	O preço é definido pela editora referente a impressão.
MERCADOLÓGICO	● ● ● ○ ○	O projeto aproveita-se do momento de ascenção do mercado de mangás.
TECNOLÓGICO	○ ○ ○ ○ ○	Não há nenhuma nova tecnologia empregada no projeto.
GEOMÉTRICO	● ● ● ○ ○	Construção das páginas e quadrinhos.
PSICOLÓGICO	● ● ● ○ ○	Tanto a narrativa visual quanto textual devem ser claras, evitando confusões.
FILOSÓFICO	● ● ● ○ ○	A narrativa possui uma filosofia que tem a intenção de fazer o leitor refletir sobre sua origem cultural.

Fonte: Autoria do aluno.

8.5 – TAXONOMIA

A taxonomia é uma representação visual para indicar em que meio se encontra o produto ou serviço do projeto. No projeto em questão, o produto é do gênero mangá que é um tipo de quadrinho na forma de impressão.

Figura 32: Taxonomia do projeto.



Fonte: Autoria do Aluno.

8.6 - ANÁLISES

8.6.1 - ANÁLISES LÍNGUISTICAS

8.6.1.1 - Denotativa

Anime – Gênero de desenhos animados de origem japonesa (PRIBERAM, 2012).

Gaúcho – Diz-se do habitante dos campos do Rio Grande do Sul ou dos pampas da Argentina que, descendendo de europeu e de índia, se dedica a caçar com laço, a criar gado e cavalgar (PRIBERAM, 2012).

História em quadrinhos – sequência de quadros que expressam uma história, informação, ação, etc [...] que conjuga texto e imagens com o objetivo de narrar histórias dos mais variados gêneros e estilos [...] publicadas no formato de revistas, livros ou em tiras publicadas em revistas e jornais..." (DIAS, 2009).

Mangá – Gênero de banda desenhada de origem japonesa (PRIBERAM, 2012).

Mangaka – Artistas de histórias em quadrinhos de origem japonesa.

Shojo – Gênero de mangá ou anime direcionado a jovens do sexo feminino.

Shonen – Gênero de mangá ou anime direcionado a jovens do sexo masculino.

9.6.1.2 - Conotativa

Anime – Animação japonesa.

Gaúcho – Pessoa oriunda do Rio Grande do Sul.

Histórias em quadrinhos – Gibis, HQ, etc.

Mangá – Quadrinho japonês.

Mangaka – Autor de mangás.

Shojo – Mangá para público infanto-juvenil feminino.

Shonen – Mangá para público infanto-juvenil masculino

8.6.1.3 – Diacronia

A diacronia é uma análise histórica de um determinado produto ou serviço. O objetivo de tal análise, além de compreender as origens do produto/serviço, é também tentar identificar os pontos altos e baixos do mesmo, afim de gerar uma solução mais precisa, evitando os erros já previstos.

8.6.1.3.1 – *Breve Histórico*

Segundo o site Kotatsu, os primeiros “mangás” nacionais tiveram inicio em 1964, quando Minami Keizi cria e apresenta seu personagem ‘Tupãzinho’ – personagem inspirado em Astro Boy de Tezuka – a Wilson Fernandes, da Editora Pan Juvenil. Em 1965, são publicados, diariamente, tirinhas da personagem no jornal Diário Popular (atual Diário de São Paulo). Um ano depois, a editora publica a revista “Tupãzinho, o Guri Atômico”.

Por volta de 1967, a editora começa a entrar em falência. Os sócios da Pan – Salvador Bentivegna e Jinki Yamamoto – convidam Keizi para ser sócio deles em uma nova editora, a EDREL. Ainda neste ano, antes da EDREL realizar suas primeiras publicações, Keizi lança “Álbum Encantado” – almanaque com coletâneas de contos de fadas - , ele coordena para que os desenhistas sigam o estilo mangá. Ainda neste ano, a EDREL publica sua primeira revista, Bob. A editora fecha em 1975.

Em 1982, Claudio Seto – desenhista, que, junto com Keizi cria o primeiro curso de mangá no Brasil – lança duas revistas, Super Pinóquio e Robô Gigante, dando continuidade ao gênero mangá. Em 1985, o roteirista Ataíde Braz e sua esposa, Neide Harue, publicam ‘Drácula, A Sombra da Noite’, o traço de Neide mostra uma forte influência do estilo *Shojo* (público feminino).

Nos anos de 1996 a 1999 houve um hiato de licenciamentos que deixou abandonados os consumidores. Editoras pequenas, então, aproveitaram-se do momento para lançarem pequenos informativos com pequenas séries de mangás. O Animax, o mais famoso informativo na época, articulou grande parte dessa produção de mangás nacionais, estimulando os leitores a mandarem suas histórias.

A partir dos anos 2000, iniciou-se um período de intensificação de lançamentos – em 2002 havia quatro editoras trabalhando na área. Mas com a volta dos animes, desencadeou-se uma onda de licenciamentos, as produções japonesas “engoliram” os espaços antes reservados para as publicações nacionais.

8.6.1.3.2 – *Cronologia dos Mangás Nacionais*

1965 a 1975 – Período de funcionamento da Editora EDREL. Publicações de revista por Minami Keizi, Cláudio Seto, Ataíde Braz e Neide Harue. Nestes anos foram publicados: Tupãzinho; Ábum Encantado; O Ídolo Juvenil; Ninja; O Samurai.

Figura 33 - Capas de edições de Tupázinho e Álbum Encantado.



Fonte: www.kotatsu.com.br, 2012.

1985 – Ano de três lançamentos importantes: O Robô Gigante; Super Pinoquio de Cláudio Seto e Drácula, A Sombra da Noite de Ataíde Braz e Neide Harue.

Figura 34 – Capas de edições de Super Pinóquio e Drácula.



Fonte: www.kotatsu.com.br, 2012.

1996 a 1997 – Com o sucesso do informativo Animax, a editora Magnum aproveita para lançar o mangá Brasileiro de Megaman (com licenciamento oficial do personagem) e publica fanzines (histórias produzidas por amadores) na revista HyperComix. Em 97 é publicado a primeira edição de Blue Fighter, um mangá inspirados nas séries Tokusatsu da TV (Black Kamen Rider, Ninja Jiraya, etc), de Alexandre Negado.

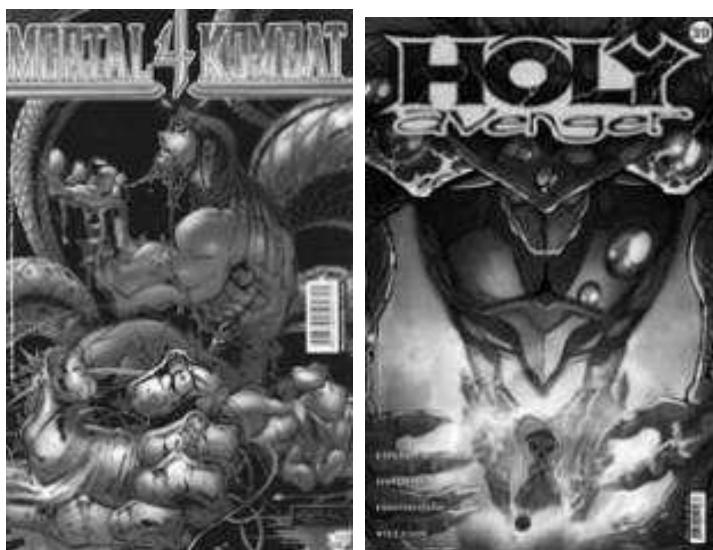
Figura 35 – Capas das revistas HyperComix e Blue Fighter.



Fonte: www.kotatsu.com.br, 2012.

1998 – Por causa de uma briga interna da Editora Magnum, são cancelados as revistas Megaman e HyperComix. A editora Trama começa investir em licenciamentos de jogos de luta, como Street Fighter e Mortal Kombat, ambos por Marcelo Cassaro junto com seus ajudantes de Megaman – Érica Awano e Eduardo Francisco. Próximo ao fim do ano, continuando a parceria – Cassaro, Awano – , é lançado Holy Avenger na revista Dragão Brasil. Ainda no mesmo ano a editora M&C, lança o almanaque Booken, uma tentativa de imitar o sistema japonês de publicações de mangás.

Figura 36 – Capas das revistas Mortal Kombat e Holy Avenger.



Fonte: www.kotatsu.com.br, 2012.

2000 - Entram no mercado quatro novas editoras – Escala, Kingdom Comics, Barinstore, JBC. A Escala marca o seu inicio com a revista ‘Desenhe Publique’ que incentivava os fanzines. A Kingdom estréia com a informativo ‘Anime Nation’, Mangás Brasil com publicações nationais e a Aniparo, que era satirizada como a antiga HyperComix. A Brainstore publica uma fanzine chamada ‘Tsunami’. E a JBC publica a mini-série ‘Combo Rangers Revolution’.

Figura 37 – Capas das revistas Desenhe e Publique e Tsunami.



Fonte: www.kotatsu.com.br, 2012.

2002 – A editora Panini entra no mercado com a segunda série de ‘Combo Rangers’, que havia saído da JBC em 2001. Foi o ano com o maior numero de lançamentos: Fighter Dolls; Sad Heaven; Banzai; Gamemon; Zuzna; O Pequeno Ninja; Oiran e Sete Dias em Alesh; Alluria; Valiant Hook; Talentos Mangás e Samaco Hentai.

Figura 38 – Capas da revistas Oiran, Gamemon e Samaco Hentai.



Fonte: www.kotatsu.com.br, 2012.

2003 – Neste ano começa a decadência. Quase todos os lançamentos do ano anterior são cancelados. Editoras fecham ou desistem da área de mangá, como foi o caso da Panini. Combo Rangers é cancelado e Holy Avenger chega ao fim.

2004 a 2005 – Em 2004 a editora Trama lança vários títulos: Mercenários, Ethora Especial, Holy Avenger VR e Victory. Mas no ano seguinte ela declara falência e todos os seus títulos são cancelados. Menos Holy Avenger VR que continua na Mythos com o nome de “Reload”.

Figura 39 – Capa da revista Holy Avenger VR.



Fonte: www.kotatsu.com.br, 2012.

2008 a 2010 – Lançamento do mangá ‘Turma da Mônica Joven’, pela Panini, em 2008. Aproveitando a onda, no ano seguinte, outros quadrinhos ganham versões mangás também, como ‘Luluzinha Teen’ e ‘Didi e Lili: Geração Mangá’. É lançado pela editora BB, a revista ‘Timão em Estilo Mangá’, mangá sobre o time de futebol Corinthians. A editora Seoman publica uma biografia ilustrada sobre a vida de Michael Jackson.

Figura 40 - Capas das revistas Turma da Mônica Jovem, Luluzinha Teen e Eternamente Michael.



Fonte: www.kotatsu.com.br, 2012.

2011 – Marcelo Cassaro e Erica Awano reformam novamente a parceria e lançam em fevereiro ‘DBride: A Noiva do Dragão’, série originalmente publicada na revista Dragon Slayer. O jornalista e quadrinista Alexandre Lancaster anuncia o lançamento do Almanaque Ação Magazine, uma antologia inspirada nas revistas japonesas de mangá como a Shonen Jump.

Figura 41 – Capas das revistas DBride e Ação Magazine.



Fonte: www.kotatsu.com.br, 2012.

8.6.1.4 - Sincronia

A análise sincrônica trata-se de analisar os produtos/serviços que se encontram no atual mercado semelhantes ao projeto. É identificar as principais características – tanto as boas quanto as más – afim de contribuir para um desenvolvimento de um produto/serviço de mesmo nível ou superior.

Figura 42 - One Piece



Fonte: ODA, 2010.

ONE PIECE – É o mangá considerado ‘o mais bem sucedido da história’, desde seu recorde de vendas no ano de 2011, totalizando mais de 37 milhões de cópias. Seu autor é o mangáka Eiichiro Oda, e publicou pela primeira vez One Piece em 1997 no almanaque Shonen Jump, o qual ainda publica o mangá.

O mangá conta a história de Monkey D. Luffy, um garoto com habilidades especiais que iça velas para conquistar seu sonho: se tornar o rei dos piratas. Para isso ele tem que encontrar o maior tesouro de todos, escondido pelo falecido e ex- rei dos Piratas Gol D. Roger.

Figura 43 - Naruto.



Fonte: KISHIMOTO, 1999.

NARUTO – É uma série de mangá criada pelo mangaka Masashi Kishimoto, e é publicada no almanaque Shonen Jump desde 1999. Atualmente Naruto está em segundo lugar no ranking de maiores vendas de mangá, abaixo de One Piece, com mais de cinco milhões de cópias vendidas no ano de 2011.

A série narra a história de Naruto Uzumaki, um garoto que vive na Vila de Konoha, a vila ninja do País do Fogo. Ainda quando bebê, Naruto teve ao seu corpo aprisionado uma antiga e destrutiva criatura, a Kyuubi no Youko, por esta razão, e por ser órfão, Naruto tem dificuldades de ser aceito na sociedade de Konoha. O garoto, então, almeja se tornar Hokage (o posto mais alto da vila) e se tornar um ninja respeitado por todos.

Figura 44 - Bleach.



Fonte: KUBO, 2002.

BLEACH – É um mangá serializado criado por Tite Kubo, e é publicado no almanaque Shonen Jump desde 2001. Bleach se encontra entre os dez mangás mais vendidos de 2011, em oitavo lugar com mais de 4 milhões de cópias vendidas.

O mangá conta a história de Ichigo Kurosaki, um jovem de 15 anos com pequenas habilidades excepcionais: interação com os mortos. Acidentalmente, Ichigo “rouba” os poderes de uma Shinigami (deuses da Morte no Japão), consequentemente Ichigo tem que substituir a shinigami em seu trabalho, “ceifando as almas”.

Figura 45 - Fairy Tail.



Fonte: MASHIMA, 2007.

FAIRY TAIL – É uma série de mangá criado por Hiro Mashima, autor de outra série chamada Rave Master. O mangá é publicado pela revista Weekly Shonen Magazine desde 2006. Também é uma das séries que se encontram no ranking das séries mais vendidas de 2011, estando em quarto lugar com mais de 4.700.000 cópias vendidas.

Fairy Tail conta a história de Lucy Heartfilia, uma jovem maga de 17 anos que deseja evoluir suas habilidades mágicas. Para isso ela entra em uma guilda chamada Fairy Tail e conhece Natsu Dragneel, um jovem que está a procura de um dragão que, a princípio, o criou.

Figura 46 - Inuyasha.



Fonte: RUMIKO, 1998.

INU YASHA – É um mangá criado pela mangaka Rumiko Takahashi, foi publicado na revista Shonen Sunday no ano de 1996 à 2008. Teve uma adaptação animada, foi exibida de 2000 a 2004, no Japão. É um mangá que introduz muito dos contos e lendas japoneses, similar aos objetivos deste projeto.

A série narra história de dois personagens: Inu Yasha e Kagome Higurashi. Inu Yasha é um meio-Yokai (espécie de mostro japonês) e vive no período feudal japonês. E Kagome é uma colegial dos dias atuais. Através de um antigo foco, Kagome viaja no tempo accidentalmente e vai para o passado. Lá, Kagome conhece Inu Yasha e juntos eles começam uma jornada em busca da Jóia de Quatro Almas, um poderoso artefato.

Figura 47 – Saint Seiya.



Fonte: KURUMADA, 1994.

SAINT SEIYA – Conhecido no Brasil como Cavaleiros do Zodíaco, Saint Seiya é uma série de mangá criada por Masami Kurumada e foi publicada pela Shonen Jump durante o ano de 1986 à 1991. A série teve um enorme sucesso mundial nos anos 90 e, pode-se dizer, que foi a série que introduziu o gênero no Brasil. O mangá possui muitas referências em lendas e contos de todo mundo, mas principalmente na mitologia grega. Saint Seiya já chegou ao fim, mas as versões encadernadas ainda são veiculadas.

A série narra a história de Seiya, um dos “cavaleiros” escolhidos pelos cosmos para proteger a reencarnação de Athena. Seiya se torna cavaleiro para poder encontrar novamente sua irmã, que desapareceu há muitos anos, e é única que restou de sua família.

Figura 48 – Dragonball.



Fonte: TORIYAMA, 1995.

DRAGON BALL – É um mangá serializado criado por Akira Toriyama, foi publicado originalmente pela Shonen Jump entre os anos de 1984 a 1995. Assim como Cavaleiros dos Zodíaco, Dragon Ball também teve um enorme sucesso com o anime no Brasil, o qual ainda é transmitido pelo canal Cartoon Network. Assim como Cavaleiros do Zodíaco, Dragon Ball já teve o fim de sua história, mas seus encadernados ainda são veiculados.

A série conta a história de Son Goku, um garoto que possui uma enorme força e estranhamente uma cauda de macaco - esta personagem é baseada em uma antiga lenda chinesa chamada Jornada ao Oeste, que tem como uma de suas personagens Sun Wo Kung, o rei macaco, que como Goku, possui como arma um bastão que modifica seu tamanho e se desloca através de uma nuvem. Goku é um artista marcial e sempre está a procura de aprimorar suas técnicas. Em suas jornadas ele conhece Bulma, uma

garota que viaja mundo a fora atrás das lendárias Esferas do Dragão, que podem realizar qualquer desejo.

Figura 49 – Rurouni Kenshin.



Fonte: WATSUKI, 1996.

RUROUNI KENSHIN – É uma série de mangá criado pelo mangaka Nobuhiro Watsuki, foi publicado na Shonen Jump entre os anos de 1994 e 1999. A série completou 28 volumes encadernados.

A série narra a história de Kenshin Himura, um samurai da Era Meiji, no Japão. No passado, Himura era um assassino em série, mas arrependido de seus atos promete nunca mais matar, mas por ter gerado muitos inimigos essa promessa será difícil de ser cumprida.

Figura 50 – Fullmetal Alchemist.



Fonte: ARAKAWA, 2005.

FULL METAL ALCHEMIST – É uma série de mangá criado pela mangaka Hiromu Arakawa. Foi publicado na revista Shonen Gangan entre os anos de 2001 e 2010.

A série conta a história de dois irmãos, Edward e Alphonse Elric, que se localizam num mundo onde a alquimia se desenvolveu mais que a tecnologia. A ventura dos irmãos Elric inicia quando sua mãe, Trisha, morre. Numa tentativa desesperada eles tentam ressuscitá-la. O experimento falha, e ao invés de trazer de volta a vida sua mãe, Edward perde seu braço direito e sua perna esquerda, enquanto Alphonse perde seu corpo inteiro. Após Edward fixar a alma de seu irmão em uma velha armadura, os dois começam uma jornada para ampliar seus conhecimentos sobre a alquimia e recuperar seus corpos.

Figura 51 – Turma da Mônica Jovem.



Fonte: SOUZA, 2010.

TURMA DA MÔNICA JOVEM – É um gibi nacional de Mauricio de Souza, é publicado pela Panini Editora desde 2008. A série trata-se das histórias dos antigos personagens de Mauricio – Mônica, Cebolinha, Magali e Cascão – agora crescidos, adolescentes. O gibi possui características de mangá, como no design dos personagens e no estilo da narrativa.

Figura 52 – Holy Avenger.



Fonte: CASSARO, AWANO, 2001.

HOLY AVENGER – É uma série mangá brasileira, criado por Marcelo Cassaro e ilustrada por Érica Awano. A série atingiu 42 edições, publicados através da editora Trama (mais tarde a Talismã). Bicampeã do Troféu HQ mix em 2001 e 2002, é considerado pelos “otakus” a melhor série brasileira.

A série narra a história de Sandro Galtran e Lisandra, que se ambienta num cenário fantasioso inspirado nos jogos de RPG. Sando era filho Leon Galtran, um ladrão de grande fama, cresceu e iniciou sua aventura para ser tão famoso quanto seu pai. E Lisandra é uma sacerdotisa da deusa da natureza, Allihanna. Ela nunca conheceu seus pais verdadeiros, e parte em uma aventura atrás deles.

8.6.2 – Análises Desenhísticas

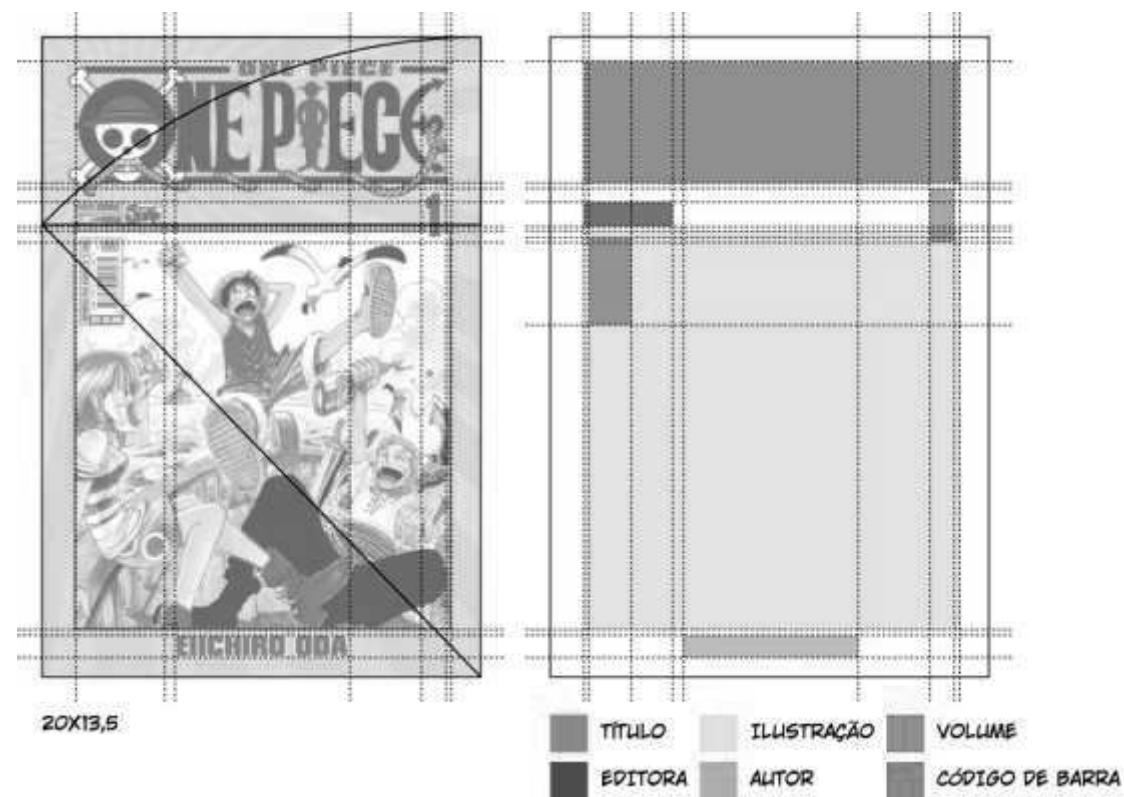
As análises desenhísticas são análises gráfico visuais de materiais gráficos dos produtos/serviços concorrentes. Para estas análises foram selecionados quatro mangás. Sendo eles One Piece, Naruto e Bleach, os três japoneses mais populares no Brasil e Turma da Mônica Jovem, o mangá nacional mais bem sucedido atualmente.

8.6.2.1 – Estrutural

Neste capítulo será demonstrado as análises realizadas sobre a arquitetura da informação, wireframes e organogramas gerais dos mangás ditos como referências do projeto.

ONE PIECE – CAPA

Figura 53 – Capa de One Piece.



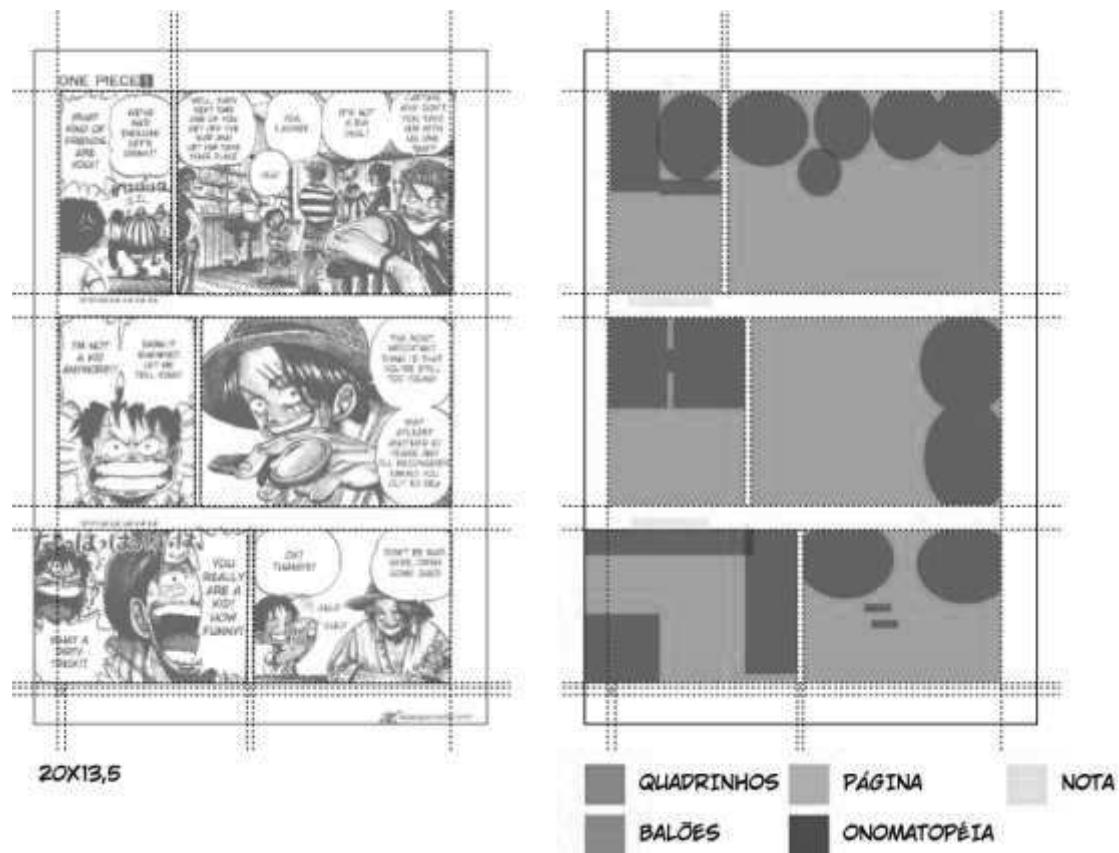
Fonte: ODA, 1997.

Nota: Editado pelo aluno.

A capa da série One Piece é padrão. Todas as informações e elementos gráficos se encontram sempre nas mesmas posições. Existem somente pequenas diferenças entre as capas como: cores da identidade, cores do background, número do volume e a ilustração central que nunca excede os limites do “quadro”. O wireframe da capa possui uma disposição aproximada do retângulo raiz de dois.

ONE PIECE – PÁGINA

Figura 54 – Página de One Piece.



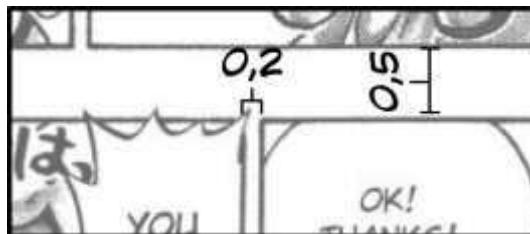
Fonte: ODA, 1997.

Nota: Editado pelo aluno.

Assim como a maioria dos mangás, não existe um padrão nos quadrinhos. Mas existe uma margem de limite, a qual muitas vezes não é respeitada (intencionalmente), e existe um padrão nos espaços entre os quadrinhos. Verticalmente o espaço é de 0,2cm e horizontalmente é de 0,5

cm (figura 55). O número de quadrinhos, normalmente, varia de um a sete, mas algumas vezes há dez. A média é de cinco a seis quadrinhos por página.

Figura 55 – Espaçamentos de quadrinhos de One Piece.

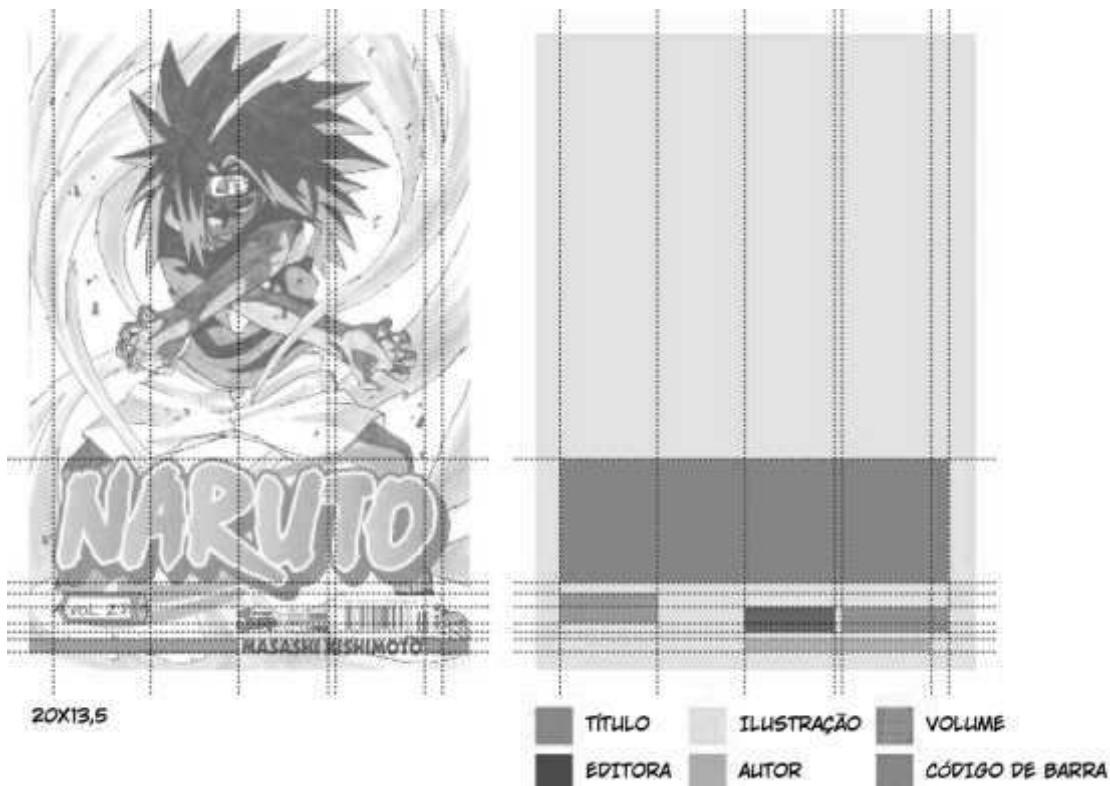


Fonte: ODA, 1997.

Nota: Editado pelo aluno.

NARUTO – CAPA

Figura 56 – Capa de Naruto.



Fonte: KISHIMOTO, 2001.

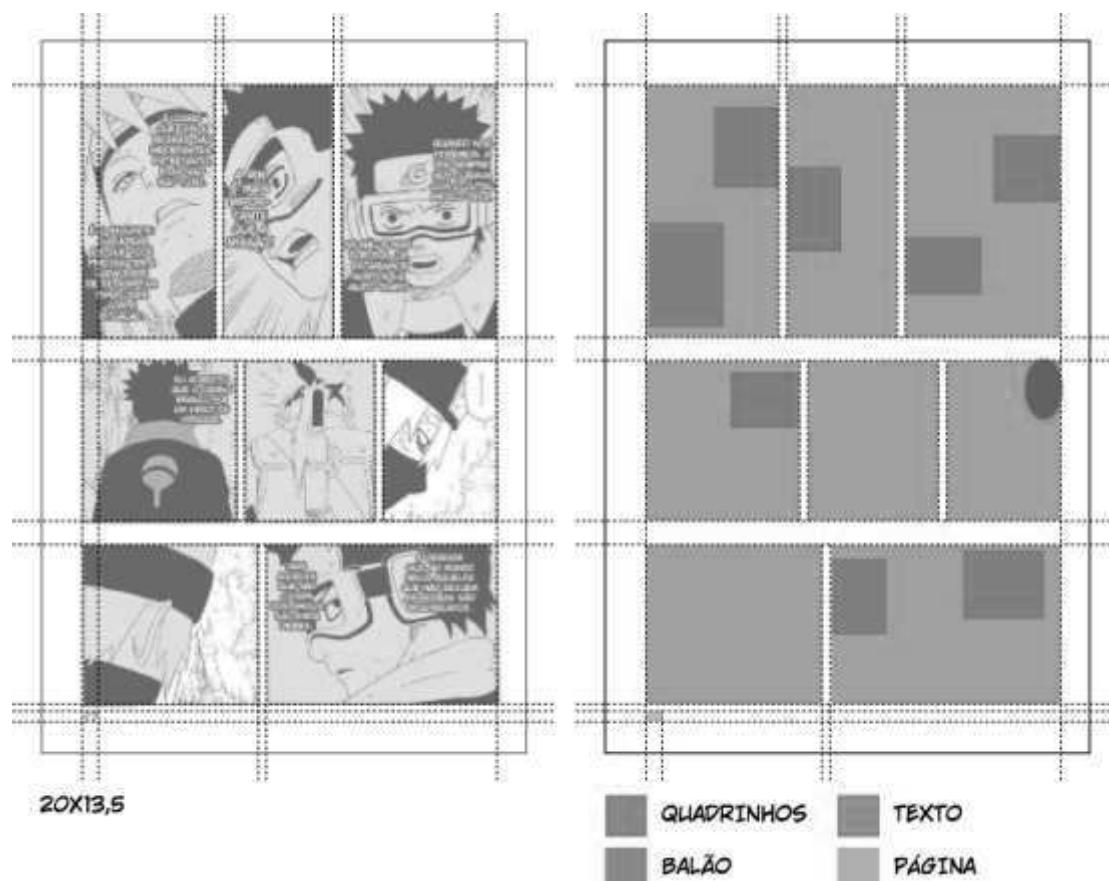
Nota: Editado pelo aluno.

As capas da série Naruto são bastante padronizadas na disposição dos elementos, seguindo muito aproximadamente a disposição do retângulo

raiz de dois. Dependendo da ilustração da capa, os elementos como identidade, número, editora e etc, se encontram na parte superior da peça, mas a disposição entre eles sempre é a mesma.

NARUTO – PÁGINA

Figura 57 – Página de Naruto.



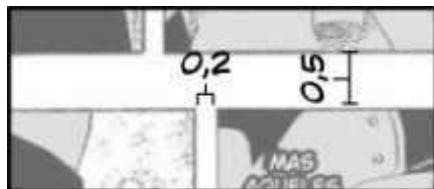
Fonte: KISHIMOTO, 2002.

Nota: Editado pelo aluno.

Assim como One Piece, e outros mangás, os quadrinhos das páginas de Naruto não possuem um padrão de tamanho, e suas formas variam entre possíveis retângulos e trapézios. Existe um wireframe que limita as margens da páginas, mas muitas vezes “desrespeitado”. O espaço entre os quadrinhos é padrão, sendo horizontalmente 0,5 cm e verticalmente 0,2 cm (figura 58). O numero de quadrinhos varia de um a dez, mas mantém uma media de cinco a seis. O posicionamento dos textos varia de acordo com a

ilustração, mas normalmente estão em “zigue-zague”, iniciando-se de cima para baixo.

Figura 58 - Espaçamentos de quadrinhos de Naruto.

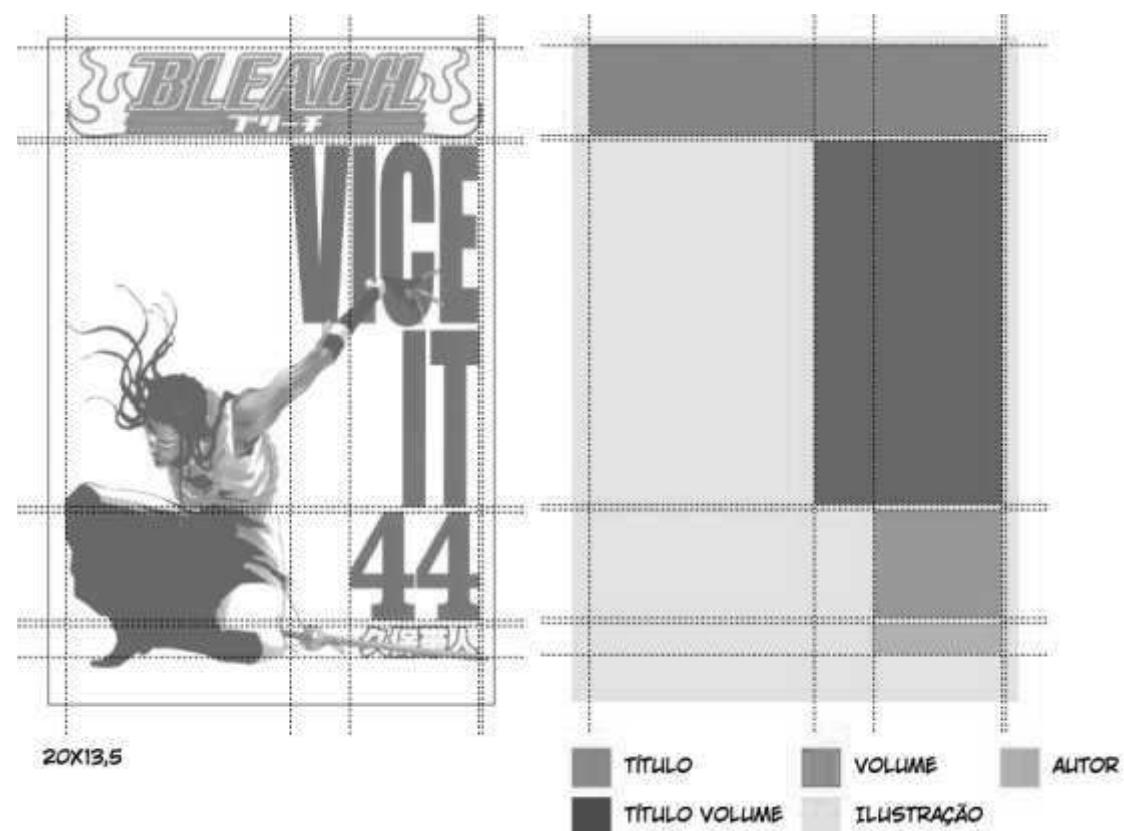


Fonte: KISHIMOTO, 2002.

Nota: Editado pelo Aluno.

BLEACH – CAPA

Figura 59 – Capa do mangá Bleach. Fonte: KUBO, 2010.



Fonte: KUBO, 2010.

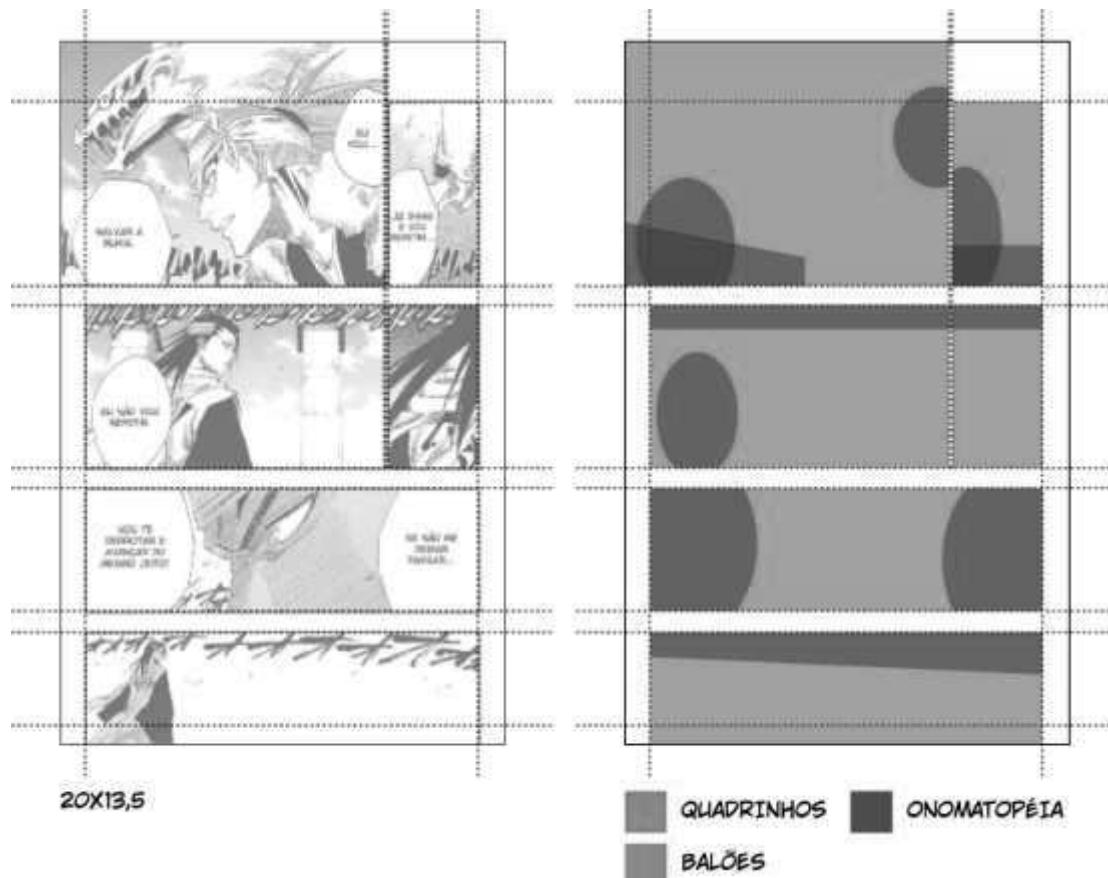
Nota: Editado pelo aluno.

As capas da série “Bleach”, variam regularmente e são bem minimalistas em elementos visuais. Apesar das variações é perceptível o

wireframe das peças. A identidade sempre se encontra em dois possíveis posicionamentos, na parte superior ou inferior, com margens bem estreitas. O resto da peça é reservado para título, volume e ilustração. Esses três elementos variam suas posições, mas sempre respeitando as margens.

BLEACH – PÁGINA

Figura 60 – Página da série Bleach.

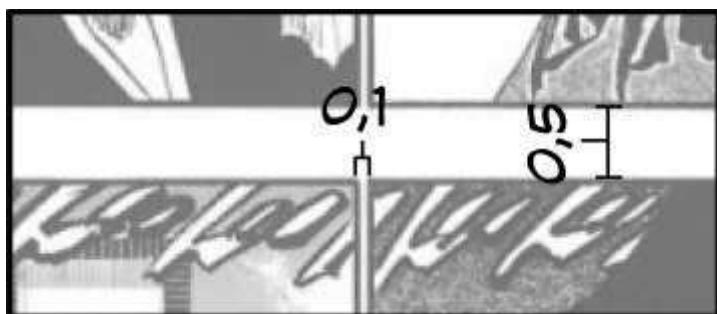


Fonte: KUBO, 2005.

Nota: Editado pelo aluno.

Assim como os outros mangás, Bleach não é rígido em seu wireframe. Apesar das margens existirem, é muito comum serem obstruídas. Essa técnica, de acordo com McCloud (2008), é pra proporcionar ao leitor uma idéia de “amplitude”, para que a história, ou desenho em questão não fique “preso” e “saia” da página. Diferente de One Piece e Naruto, o espaçamento entre os quadrinhos são de 0,1 verticalmente e 0,5 horizontalmente (figura 61).

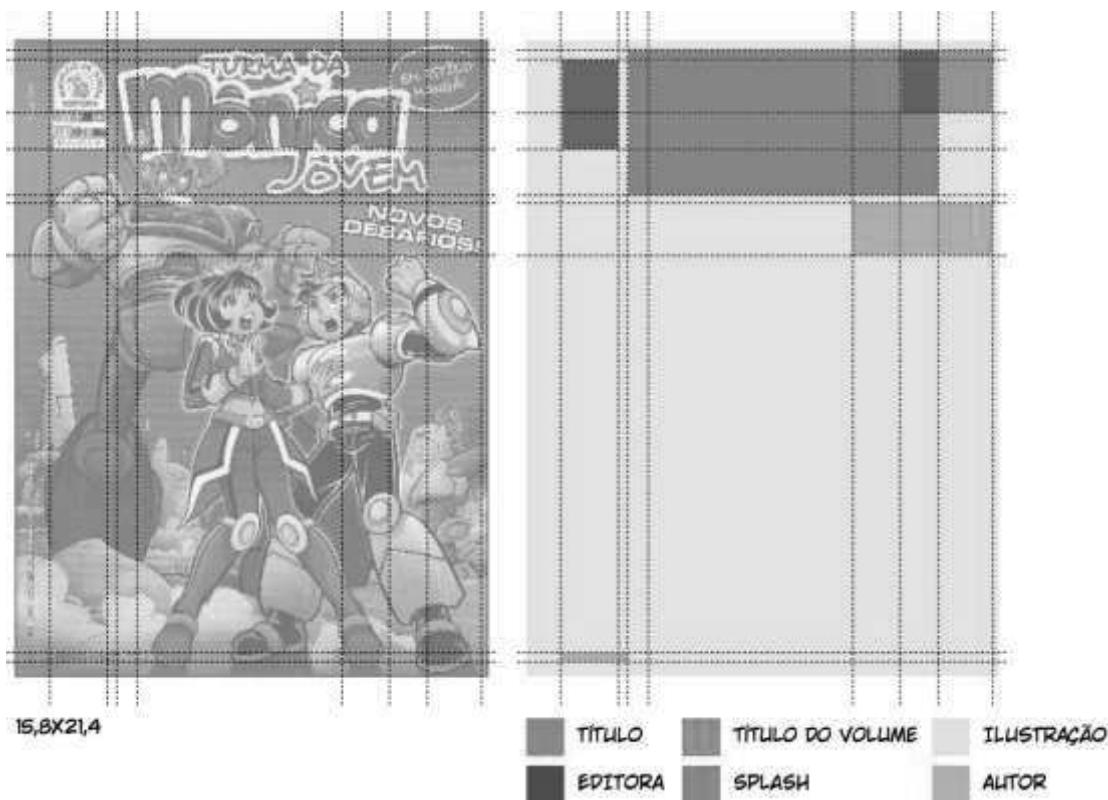
Figura 61 – Espaçamentos de quadrinhos de Bleach.



Fonte: KUBO, 2005.

Nota: Editado pelo aluno.

Figura 62 – Capa de Turma da Mônica Jovem.

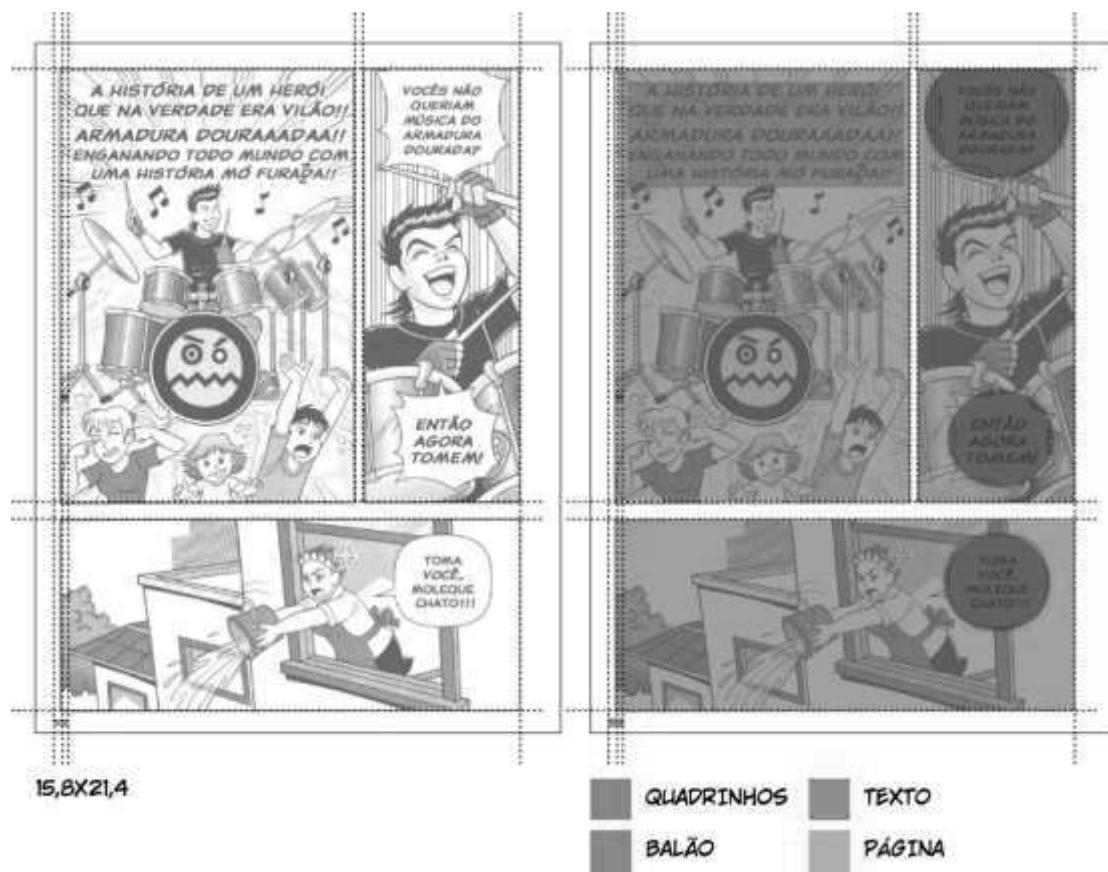


Fonte: SOUZA, 2008.

Nota: Editado pelo aluno.

Nos quatro anos de existência da série, a revista manteve o padrão de suas capas. Todas as capas do mangá são padrões, a identidade visual localiza-se na parte superior central, à direita superior o selo “em estilo mangá”, à direita as identidades das editoras envolvidas e o título do volume varia de acordo com a disposição da ilustração da capa.

Figura 63 – Página da série Turma da Mônica Jovem.



Fonte: SOUZA, 2009.

Nas páginas de Turma da Mônica Jovem a diagramação é simples. Comparada a “antiga” Turma da Mônica, os quadros são mais irregulares, mas não há uso de quadros diagonais, como nos clássicos quadrinhos japoneses que esbanjam desse elemento gráfico.

8.6.2.2 – Comparativa de Ferramentas

A comparativa de ferramentas é a identificação das ferramentas dos concorrentes. É analisar quais são as ferramentas, quais suas funções e quais concorrentes as possuem.

Tabela 1 – Comparativa de ferramentas.

	ONE PIECE	NARUTO	BLEACH	TURMA DA MÔNICA
ÍNDICE	✓	✓	✓	✓
SINOPSE	✓	✓	✓	✗
RESUMO	✓	✓	✓	✗
PERSONAGENS	✓	✓	✓	✗
GLOSSÁRIO	✓	✓	✓	✗
BRINDES	✓	✗	✗	✗
PUBLICIDADE	✓	✓	✓	✓

Fonte: Autoria do aluno.

ÍNDICE – Identificação dos capítulos e suas respectivas páginas.

SINOPSE – Breve narrativa do mangá.

RESUMO – Breve texto que descreve os últimos acontecimentos da história.

PERSONAGENS – Apresentação dos personagens principais, alguns mangás apresentam também coadjuvantes que se encontram no determinado volume.

GLOSSÁRIO – Notas explicando determinados termos utilizados no mangá, às vezes junto com algumas curiosidades.

BRINDES – Em One Piece, nas últimas páginas, o autorensina aos leitores como montar alguma espécie de brinde ou brinquedo, ou até mesmo dicas de ilustração.

PUBLICIDADE – Páginas reservada para publicidade, normalmente da própria editora exibindo suas outras publicações.

8.6.2.3 – Logográfica

Esta análise consistem analisar as identidades visuais – os logos – de cada uma das concorrentes. Identificar e observar seus elementos gráficos como formas, cores, fontes, etc.

ONE PIECE

Figura 64 – Identidade visual de One Piece.

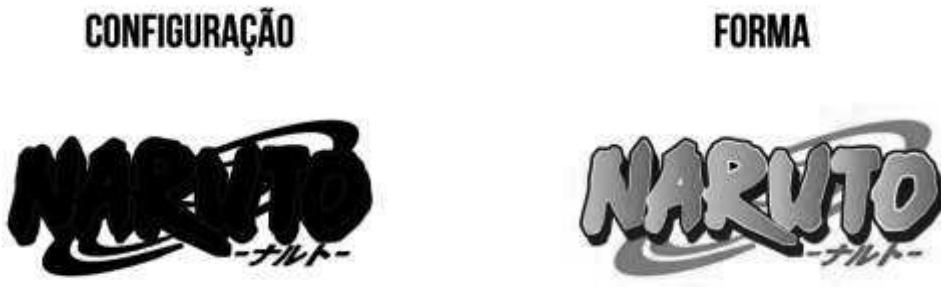


Fonte: ODA, 1997.

A identidade visual da série One Piece possui vários elementos informativos, assim como muito dos materiais gráficos japoneses. O nome é referência ao objetivo do personagem principal do mangá, encontrar o maior tesouro de todos: o ‘One Piece’.

A identidade possui oito cores; traços; preenchimentos; o nome é escrito duas vezes, uma em alfabeto latino e outra em *katakana* (alfabeto japonês utilizado para línguas estrangeiras); três símbolos, a caveira com chapéu de palha, na letra “O”, que representa o tema pirata e o personagem principal, o “boneco” também com chapéu de palha, na letra “I”, que representa, novamente o personagem principal, e uma âncora na letra “E”, que representa, novamente, o tema ‘pirata’ ou ‘navegação’. As cores da identidade variam, ela não possui uma cor oficial.

NARUTO

Figura 65 – Identidade visual de Naruto.

Fonte: KISHIMOTO, 1999.

A identidade visual da série Naruto, como do costume japonês, é bastante informativa. A série leva o nome do protagonista, Naruto, que também é nome de um alimento que tem como característica uma espiral rosada, o que justifica o elemento rosado ao fundo da identidade.

“Naruto” está escrito duas vezes, uma em *katakana* e outra em alfabeto latino. O lettering estilizado faz referencia aos manuscritos japoneses, muito cultuados no país. As cores amarelo, laranja e azul são referencia ao personagem, o qual é loiro, e usa roupas laranja com azul.

BLEACH

Figura 66 – Identidade visual de Bleach.

Fonte: KUBO, 2001.

A identidade visual da série Bleach, comparada à maioria das outras séries, é mais simples. Possui somente três cores, vermelho, azul e branco. Bleach está escrito duas vezes, uma em katakana e outra em alfabeto latino itálico e estilizado.

Muito se discute sobre o motivo do nome. Bleach, em inglês significa ‘alvejante’, ou ‘clarear’. Isso pode se relacionar ao fato da habilidade do protagonista de ficar invisível para determinados personagens, ou pela característica do personagem de ter cabelos claros, fazendo com que outros personagens aleguem que ele use um clareador de cabelos.

Entre os logotipos, há repetido o elemento das chamas. Esse elemento gráfico aparece repetidas vezes na série em acessórios, mas não é explicado o seu significado.

TURMA DA MÔNICA JOVEM

Figura 67 – Identidade visual de Turma da Mônica Jovem.



Fonte: SOUZA, 2008.

A identidade visual da Turma da Mônica Jovem é uma referência à identidade da Turma da Mônica. É praticamente a mesma identidade, mas com pequenas modificações como: o desalinhamento do lettering “Mônica”, junto com a troca do “pingo” do “I” por uma estrela e fonte estilo manuscrita para os lettering “Turma da” e “Jovem”. Todas essas modificações representam a adolescência, época normalmente marcada pela rebeldia.

8.6.2.4 – Cromográfica

Esta etapa é a análise das principais cores empregadas pelos produtos/serviços das concorrentes. É identificação do padrão cromático que também faz parte da identidade visual do produto/serviço.

Figura 68 – Páginas de mangás.



Fonte: KISHIMOTO, 2011. ODA, 2010. KUBO, 2003. SOUZA, 2008.

Como é possível perceber na figura 68, as ilustrações dos mangás são caracterizadas por serem preto-e-branco. Os tons de cinza são uma ilusão de ótica, são minúsculos pontos pretos com pequenos espaços entre eles (figura 69). O olho do leitor mistura as cores preto e branco, resultando o cinza. O “tom” de cinza varia com a aproximação entre os pontos. Esse efeito normalmente é feito através de um material chamado de “retícula”, colado sobre a página.

Figura 69 – Exemplo de aplicação da retícula.



Fonte: KUBO, 2003.

Nota: Editado pelo aluno.

8.6.2.5 – Tipográfica

Esta etapa é a identificação dos tipos utilizados pelas concorrentes. É observar as principais características das famílias empregadas e analisar como elas funcionam juntas.

Figura 70 – Balões de fala.



Fonte: KISHIMOTO, 2011. ODA, 2010. KUBO, 2003. SOUZA, 2008

É perceptível que todas as fontes utilizadas são estilo manuscrito em caixa-alta (figura 68). A fonte utilizada para os mangás One Piece, Naruto e Bleach é a “Wild Words”. Obviamente as fontes dos originais das séries japonesas não eram a Wild Words, já que, como já foi dito, são japonesas, mas é esta a fonte utilizada nas traduções.

8.6.2.6 - Pictográfica

Nesta análise, o foco será analisar as principais características e construções dos personagens. Os personagens se provam ser mais “identificáveis” do que suas respectivas identidades visuais, sendo assim,

eles são as peças-chave para a construção de uma boa identidade para quadrinhos.

ONE PICE

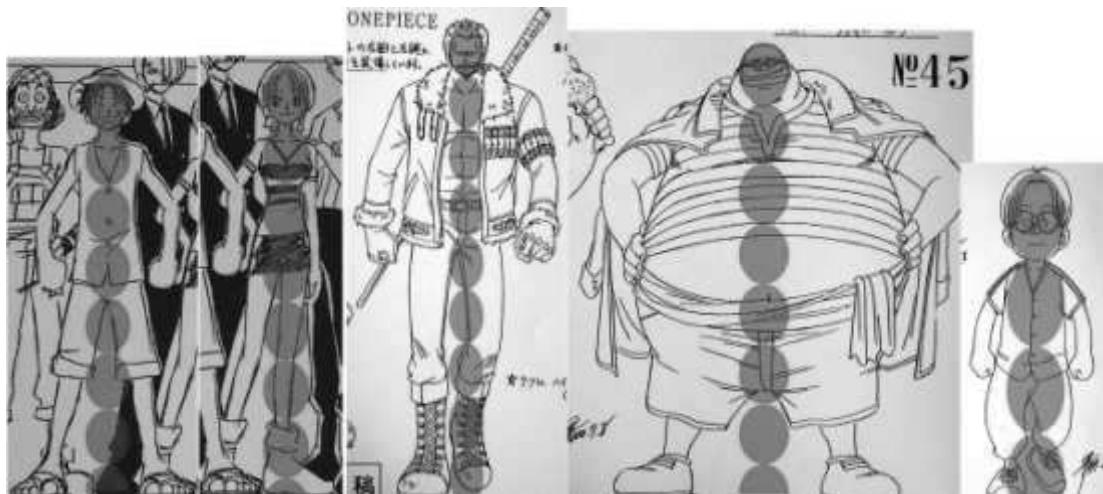
Figura 71 – Personagens de One Piece.



Fonte: ODA, 1999, 2003, 2010.

Os personagens de One Piece possuem características cômicas, muito referentes a Dragon Ball de Akira Toriyama. As bocas dos personagens são a característica mais evidente, extremamente exageradas e expressivas. Como pode-se perceber na figura 72, não há uma grande preocupação com a anatomia dos personagens, proporcionando um ar muito mais “cartum”.

Figura 72 – Design de personagens de One Piece.



Fonte: ODA, 1997.

Figura 73 – Expressões de personagens de One Piece.



Fonte: ODA, 2008, 2009, 2011.

Na figura 73 é apresentado algumas expressões dos personagens de One Piece, principalmente do personagem principal, Luffy. Como já foi dito anteriormente, nos desenhos de Oda, a boca dos personagens é o elemento mais marcante, são extremamente exageradas e estilizadas, transmitindo um visual muito mais cartum.

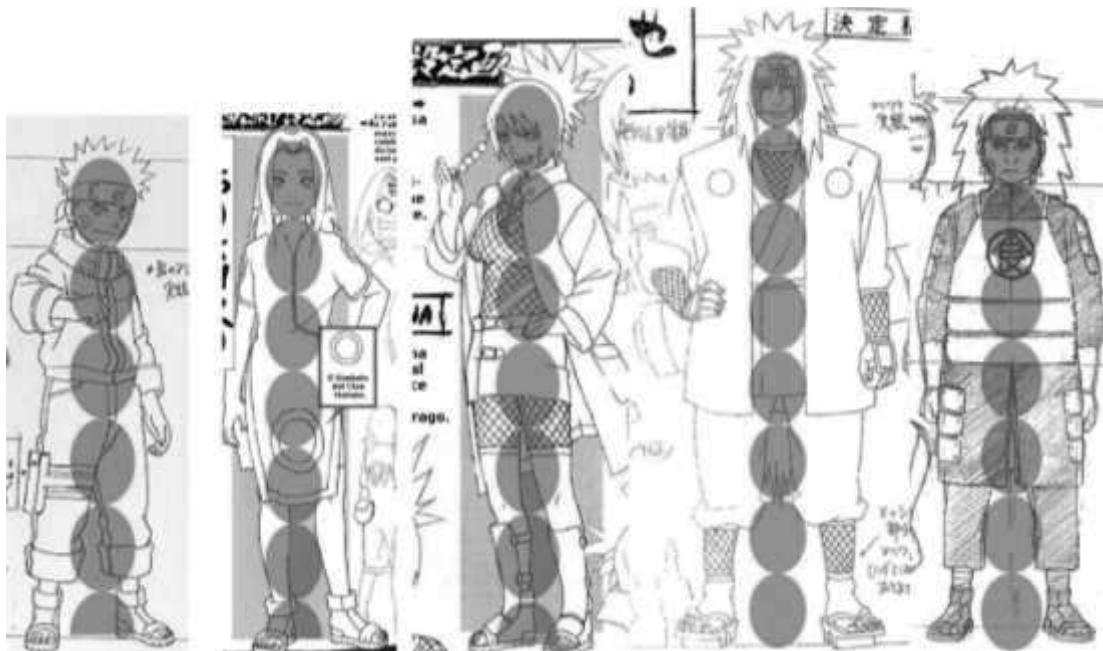
NARUTO

Figura 74 – Personagens de Naruto.

Fonte: KISHIMOTO, 2009, 2010, 2011.

Em Naruto, os personagens possuem uma construção mais anatômica, como é possível observar na figura 75. Além disso, eles possuem uma vestimenta e penteados bem estilizados, e os olhos são a parte mais expressiva deles. Como é perceptível nas imagens da figura 74 e 76, os personagens possuem olhos bem estilizados, ou há algo que os tornam o foco. Os olhos em si possuem uma grande importância na narrativa da série.

Figura 75 – Design de personagens de Naruto.



Fonte: KISHIMOTO, 1999, 2007.

Figura 76 – Expressões de personagens de Naruto.



Fonte: KISHIMOTO, 1999, 2007, 2010.

Na figura 76 é apresentado algumas expressões de alguns personagens de Naruto. É perceptível que o mangaka Kishimoto foca suas expressões nos olhos. É a parte mais expressiva de seus personagens, pois em quase todos há alguma estilização nos olhos ou algo relacionado aos mesmos, como pupilas estilizadas, íris estilizadas, sobrancelhas extremamente grossas, pinturas nos olhos e no rosto, etc.

Figura 77 – Análise de personagens por idade de Naruto.



Fonte: KISHIMOTO, 2000, 2008, 2011.

Na figura 77 há uma comparação entre personagens por sua idade, sendo o mais novo à esquerda e o mais velho à direita. No caso da imagem apresentada, o mais à esquerda é o próprio protagonista da série, Naruto, ainda criança. O segundo ainda é o personagem Naruto, mas adolescente. O terceiro o pai de Naruto e o quarto é um idoso sem parentesco com o personagem. Esta análise é uma tentativa de representar o envelhecimento do personagem Naruto, nota-se que quanto mais velho o personagem fica, seus olhos diminuem em relação à sua cabeça e quando alcança a terceira idade rugas e outros detalhes são adicionados.

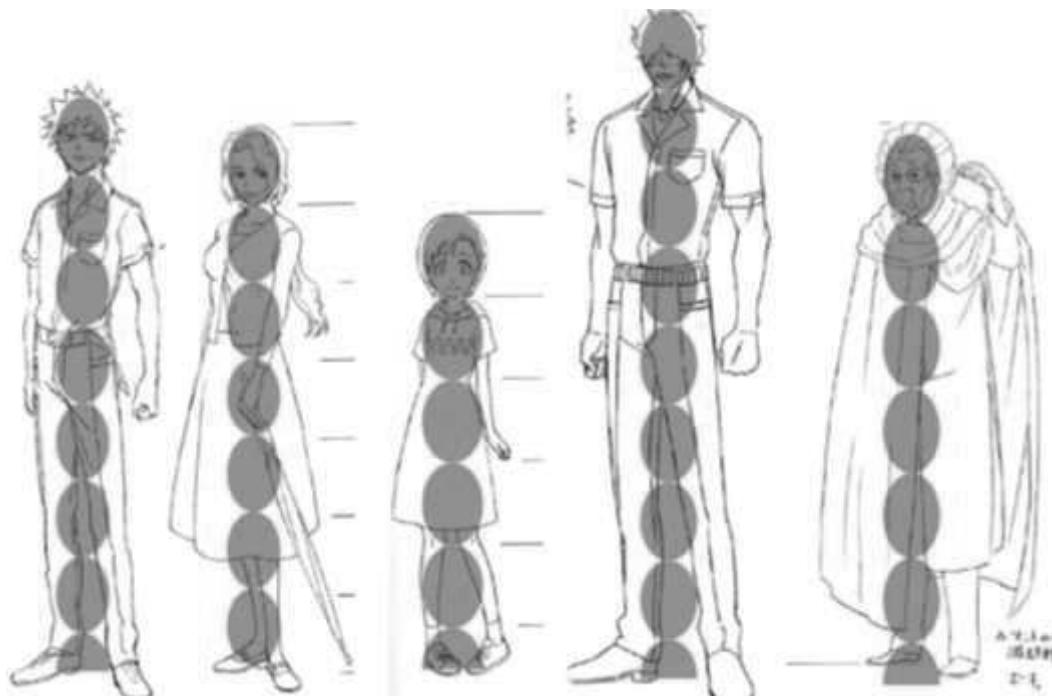
BLEACH

Figura 78 – Personagens de Bleach.

Fonte: KUBO, 2011.

Como é de se notar nas figuras 78 e 79, KUBO tem uma grande preocupação na anatomia de seus personagens, sua musculatura é bem definida. A maioria dos personagens possui uma fisionomia atlética e “comprida”. O penteado dos personagens é menos estilizados comparado a outros mangás, sendo mais “possíveis”. O autor também se beneficia muito da cor preta, bastante presente nas vestimentas.

Figura 79 – Design de personagens de Bleach.



Fonte: KUBO, 2001.

Figura 80 – Expressões de personagens de Bleach.



Fonte: KUBO, 2005, 2010, 2011.

Na figura 80 é apresentado algumas expressões dos personagens de Bleach. Nota-se que como grande características dos mangás, os olhos são bem expressivos, principalmente nos personagens femininos, que tendem a

ter olhos maiores e mais brilhantes. Além dos olhos, outra característica bastante usada é a boca semi aberta, revelando sutilmente os dentes.

Figura 81 – Análise de personagens de Bleach por idade.



Fonte: KUBO, 2002, 2005, 2010.

Na figura 81 é possível reparar que os personagens representados possuem idades variadas, sendo criança, adolescente, adulto e idoso (da esquerda para a direita). Observa-se que conforme a idade aumenta os olhos diminuem, o rosto alonga, o queixo aumenta, o nariz ganha mais detalhes e há o aparecimento de rugas. Quanto mais velho o personagem, mais “real” ele é.

TURMA DA MÔNICA JOVEM

Figura 82 – Personagens de Turma da Mônica Jovem.



Fonte: SOUZA, 2008, 2010.

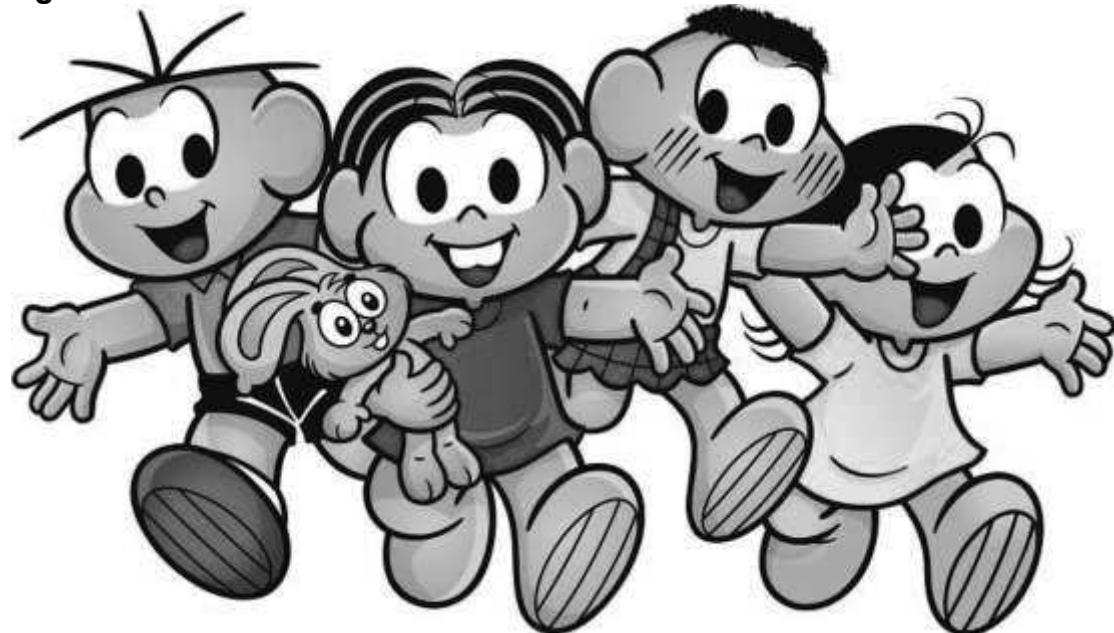
Os personagens de Turma da Mônica Jovem são os mesmos da Turma da Mônica, mas “crescidos”, adolescentes. Essa versão “crescida” dos famosos personagens de Mauricio de Souza, foram transformados em um híbrido do estilo mangá e do estilo cartum de Souza. Os personagens “jovens”, agora possuem uma anatomia mais real (figura 83), comparada ao antigo estilo, os quais alguns personagens nem sequer tinham dedos nos pés (figura 84).

Figura 83 – Estudo de proporções dos personagens de Turma da Mônica Jovem.



Fonte: SOUZA, 2008.

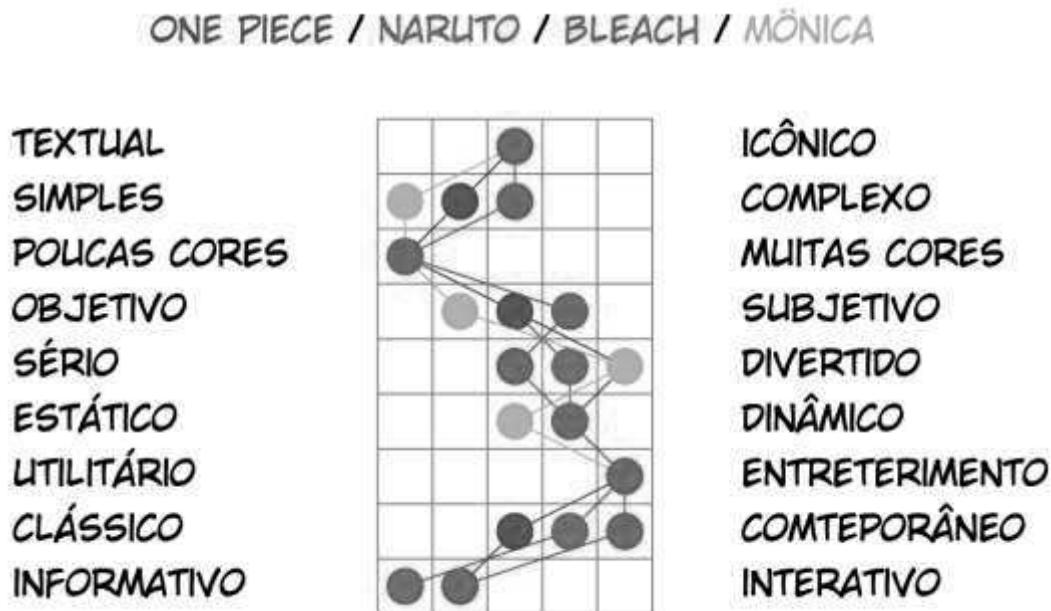
Figura 84 – Turma da Mônica.



Fonte: SOUZA, 1999.

8.6.2.7 – Escala de Diferencial Semântico

Tabela 2 – Diferencial semântico entre os mangás analisados.



Fonte: Autoria do aluno.

O diferencial semântico é uma análise para “pontuar” certas características de uma determinado produto. No caso da tabela 2 estamos realizando um comparativo entre One Piece, Naruto, Bleach e Turma da Mônica Jovem. Percebe-se que nas características analisadas, os quatro mangás são bem similares, tendo no máximo uma diferença de dois pontos.

9 – ESCOPO

9.1 – DEFINIÇÃO ESTRUTURAL

Para este projeto, a etapa “definição estrutural” é muito simples. Como o Projeto E é uma metodologia focada em interfaces eletrônicas, esta etapa é de organização dos módulos, submódulos, categorias e etc, ou seja, definir os possíveis “caminhos” que o usuário poderá fazer durante a “navegação”.

No caso deste projeto, os possíveis “caminhos” são somente um. Como se trata de um quadrinho, a “navegação” tem início, meio e fim. Não

que não há outras possibilidades de ler, mas a correta, que terá algum sentido, é única.

Figura 85 – Estudos de Definição Estrutural.



Fonte: Autoria do aluno.

9.2 – DEFINIÇÃO DE ROTEIRO

Neste capítulo é apresentado um resumo do roteiro definido pelo projeto. É nessa etapa que os estudos realizados no capítulo 5 se mostram importantes, assim como no capítulo 7, quando se trata na construção de roteiros (principalmente os doze passos de Campbell e Vogler). A seguir o resumo do roteiro:

A história começa com Eric, um garoto comum da cidade de Porto Alegre. Por conta de seus pais e amigos estarem viajando durante as férias de inverno, Eric acaba passando suas férias na casa do avô.

Aproveitando, Eric pede ao avô para ajudá-lo com um trabalho do colégio, que é sobre a história do Rio Grande do Sul. É então que seu avô começa a contar a “melhor história de todas”, a Lenda do Laçador.

Na época em que as terras do Rio Grande do Sul ainda não haviam sido descobertas completamente, havia um gaudério de origem desconhecida, mas muito famoso por suas proezas, ninguém sabia seu nome, todos o chamavam de “Laçador”, pois não havia animal, ou até mesmo pessoa, que ele não domasse.

No ano de 1750, é assinado o Tratado de Madrid, que propõe a troca dos territórios da Colônia de Sacramento pelo dos Sete Povos das Missões. Mas os índios das Missões se recusaram a abandonar o seu lar, isso gerou a Guerra Guaranítica, uma batalha sangrenta dos guaranis contra portugueses e espanhóis.

Estranhamente, o que deveria ser uma vitória fácil para os europeus, já que dominavam a pólvora, tinham mais tropas e armamentos, acaba sendo uma tarefa impossível. Tropas portuguesas e espanholas são dizimadas pelos ataques guaranis. Os europeus não sabiam, mas junto com os guaranis estavam as forças da natureza, seres extraordinários que lutariam até o fim pelo direito de suas terras.

Após um ataque guarani contra uma unidade espanhola, os espanhóis fogem, mas conseguem capturar uma estranha criatura. É quando os exércitos europeus percebem contra o quê estão lutando. Sendo assim, o único que poderia ajudá-los era o lendário Laçador.

Laçador é encontrado e de primeira, nega o pedido, pois não gosta dos espanhóis, mas seu ódio pelos índios era maior. Poucos sabiam o motivo de tanto ódio. Laçador se tornou um gaudério depois de perder suas terras, mulher e filha em um ataque guarani que tentava expulsar os homens brancos.

Então, ao mais tardar, Laçador aceita a proposta dos espanhóis, mas somente se aceitassem suas três condições: Não usaria uniformes; receberia missões, não ordens; e deveriam contratar seus dois companheiros: Anita e Josino.

Anita era uma moça bonita, valente e estranhamente se vestia como homem. Oriunda de família rica, apaixonou-se por um ladrão. Como sabia que a família jamais aceitaria tal amor, principalmente depois de terem prometido a mão da moça para um dragão português, Anita fingiu-se morrer afogada e fugiu com seu amado.

O ladrão por quem Anita havia se apaixonado era o Laçador, o qual gauderia após ter perdido tudo. Eles já não tinham mais relações amorosas, mas se mantinham juntos por sobrevivência.

Seu outro companheiro era Josino, homem grande, forte, era o “escravo” negro do Laçador. Na verdade, Josino não era escravo, Laçador o havia libertado a muito tempo depois que o mesmo havia perdido sua família e terras, mas apresentava-se como tal, pois sabia que por aquelas terras, negro “livre” é um escravo em potencial. Assim, vivia livre como “escravo”.

Depois de contratado, Laçador e seu “bando” ajudam os europeus contra os índios. Laçador derrota muitas dessas estranhas criaturas e sua lenda aumentava e se espalhava.

Até o momento que se deparou com uma criatura que se chamava Curupira. Esse o Laçador não conseguiu derrotar e quase morre. O Curupira lhe causa um grave ferimento e o deixa para morrer.

Quando acorda, Laçador está em uma casa, e ao seu lado um homem, quase na meia idade, com uma longa barba negra, um longo chapéu e um longo poncho. Ele se apresenta como João, e diz ter visto a luta contra o Curupira. Após o ver a beira da morte, ele o levou até sua casa para cuidá-lo.

João é um senhor muito misterioso, mas depois de algum tempo passando juntos, lhe revela sua história. Era um homem tentando recomeçar vida no “Novo Mundo”. Suas terras ficavam perto de uma tribo guarani, ao contrário do que imagina, eles viviam em harmonia com os índios, um sem interferir muito com o outro. Até aparecer um índio de outras terras,

segurando uma clava do tamanho de um homem, pregando o ódio sobre o homens brancos. Aquele único índio os converteu e eles atacaram.

Após ouvir a história de João, Laçador sente uma simpatia com o velho homem e conta sua história. Ele também falava de um índio com uma enorme clava, o qual matou sua mulher e filha. Era praticamente a mesma história. Os dois haviam perdido tudo para os índios. É então que João decide ajudar o Laçador de outra maneira, por ter convivido um tempo com os índios, João conhecia alguns segredos sobre eles e revela suas fraquezas. Laçador fica surpreso com as informações e estranha porque não tinha contato para os exércitos europeus, mas João disse que ele foi o único que foi capaz de ouvi-lo.

Depois de curado, Laçador agradece a João e parte. O retorno de Laçador com seus novos conhecimentos faz com que comecem a dizimar as tropas guarani. Laçador derrota o Curupira, Saci, Boitatá e tantos outros, até sua batalha final: Sepé Tiaraju, o líder dos rebeldes.

Essa seria a batalha que definiria a guerra. Foi uma batalha violenta. Mas a estratégia dos guaranis falha e batem em retirada. Laçador avista Sepé e percebe a chance de matá-lo. Ele agarra uma lança e atira. Sepé é atingido nas costas e cai de seu cavalo. Ele ainda está vivo, mas muito ferido. Antes de conseguir se levantar, o prefeito de Montevideu atira em seu rosto, matando-o.

Laçador fica descontente por não ter sido aquele a matá-lo, mas havia feito bem o seu trabalho. Praticamente ao seu lado ele avista um dos guarani, ele olhava para Sepé com lágrimas nos olhos, não acreditando que o haviam matado. Ao perceber a grande clava na mão do índio, Laçador o reconhece, era o mesmo que havia lhe tirado tudo. Quase que ao mesmo tempo, o mesmo índio o olha de volta, mas agora com um olhar de fúria. Os dois, como duas bestas lutando por um pedaço de carne, se confrontam. Era pura fúria dos dois lados.

Após uma árdua luta entre os dois, o guarani acaba por ser vencido. Laçador ainda no furor, pega seu facão e fura o peito do índio, ele puxa e rasga, fazendo uma grande ferida. Laçador põe a mão dentro do peito do guarani e o arranca seu coração. O índio cai morto e laçador, ensanguentado, com o coração do guarani na mão, o levanta como um sinal de vitória. Ele finalmente se sentia vingado. Mas após a batalha ter acabado, percebe que não consegue encontrar seus companheiros, Josino havia desaparecido e nem sinal de Anita.

Momentos depois, Laçador encontra Anita. Estava no chão, com uma lança e flechas no corpo. Morta. Mais uma vez Laçador havia perdido tudo. É nessa hora que tudo parece parar.

Laçador fica confuso, não entende o que está acontecendo. Parecia que o tempo havia parado. É quando João aparece. Laçador pergunta a ele o que está acontecendo. Ele não responde. Dá uma leve risada e diz: “Bom trabalho”. Laçador continua confuso.

- Você agiu perfeitamente, laçador. Não teria conseguido sem você.
- Do quê está falando?
- Graças a você conseguimos impedir o plano Dele.
- Plano? Dele? Quem?
- Ora, Deus.
- Deus?
- Heh. Vejo que ainda não está entendendo nada. Sabe, meu nome não é João...

Neste momento, João, que nunca tinha mostrado suas mãos, tira seu longo poncho e seu longo chapéu. De baixo do chapéu, para o pavor de Laçador, havia dois longos chifres.

- Nesta terra eles me chamam de Añagá-Pitã. Mas acho que tu deve me conhecer como... Diabo.

Laçador, apesar de ter visto muitas coisas estranhas como sacis, curupiras, boitatás, cabras-cabriolas, não conseguia acreditar no que via e ouvia. O diabo, estava em sua frente.

- Sabe Laçador, o plano Dele, era criar aqui a “Terra Sem Males”, o Paraíso na Terra. E bem, eu não podia permitir isso, entende? Por isso eu trouxe o homem branco pra cá, para corromper este povo que nada conhecia sobre ódio ou ganância. Mas mesmo assim, Ele conseguiu “ajeitar” as coisas com esses jesuítas. E depois com esses “bichos”. Os que tu matou. Mas tu agiu tão perfeitamente que conseguimos arruinar tudo! Com a morte de Sepé, esses índios não terão mais o que fazer. Vencemos. Bueno, Laçador, eu só vim aqui para lhe agradecer, nos vemos no inferno.

Com a mão sobre o ombro do Laçador e com um sorriso no rosto, João, ou o Diabo, desaparece. As coisas voltam a agir novamente. Mas laçador ainda confuso, olha para os lados, vê homens europeus, alguns correndo, outros se arrastando pelo chão, outros gritando em agonia, outros mortos. Ele olha novamente, e vê os guaranis, alguns fugindo, outros feridos, gritando, outros mortos. Havia crianças por ali também, chorando, gritando pelos seus pais, provavelmente mortos. Havia aqueles que tinham se rendido, estes, estavam sendo executados a sangue frio pelos outros gaudérios que assim como ele, haviam sido contratados para matá-los. Laçador olha para os seus braços, aonde estava Anita, de olhos abertos, porém sem brilho. É neste momento que Laçador se dá conta que estava no inferno.

9.3 – SINOPSE

A sinopse é a geração de um breve texto que conta minimamente parte da história e normalmente têm um desfecho que gera perguntas ou a simples curiosidade de “saber mais”. Veja definição da sinopse do projeto:

“Eric é um guri comum da cidade de Porto Alegre. Com seus pais e amigos viajando durante as férias de inverno, sua única companhia é seu

avô, um senhor aposentado que gosta de contar histórias. É então que seu avô lhe conta a “melhor história de todas”: **A lenda do Laçador.**”

9.4 – STORYBOARD

Para obter uma boa visão da narrativa do mangá, é aconselhável gerar storyboards. São os rascunhos que apresentam a narrativa visual. É nesta etapa que são desenvolvidas as alternativas de falas, ângulos, posições e gestos. Para o primeiro capítulo, foram geradas três possibilidades.

Figura 86 – Geração de Storyboards.

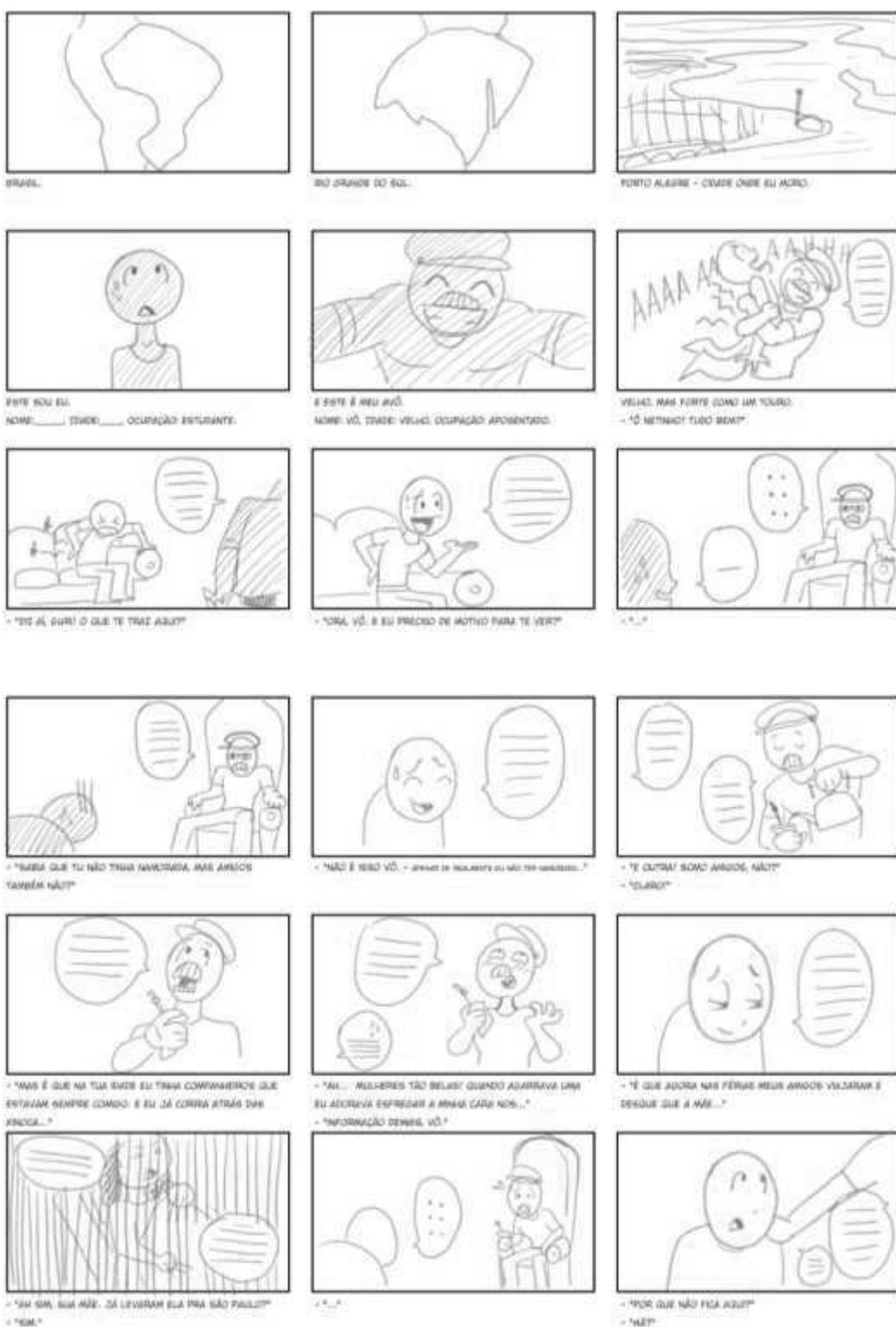


Fonte: Autoria do aluno.

9.5 – DEFINIÇÃO DE STORYBOARD

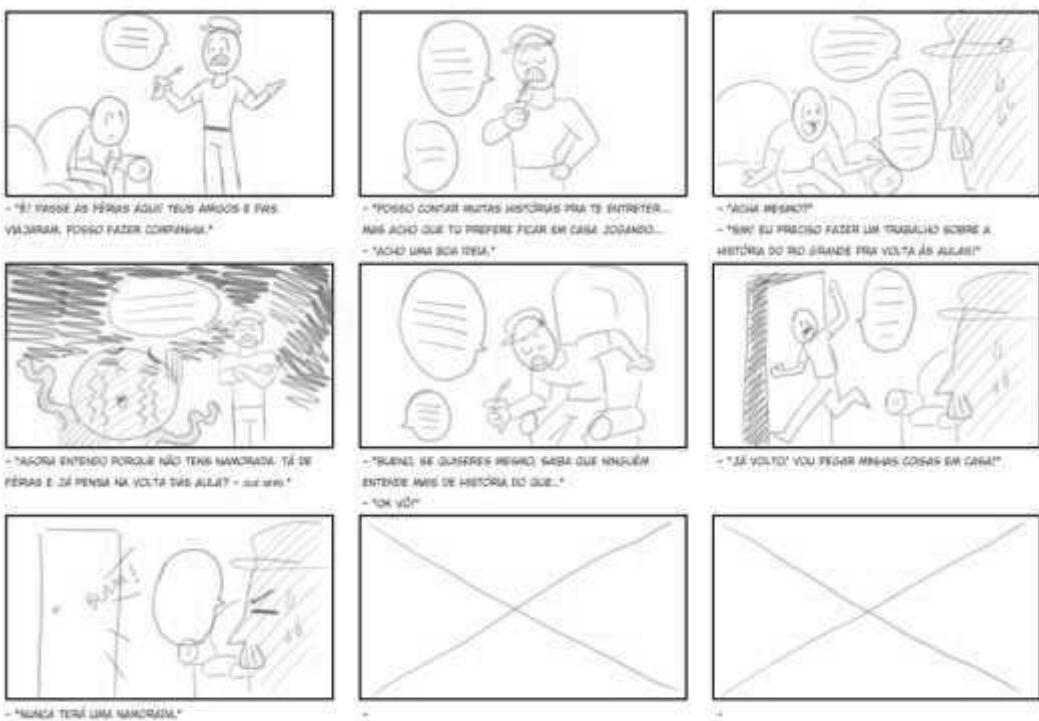
Depois de analisar e testar os storyboards gerados, define-se o “melhor”, aquele que atende melhor as necessidades propostas pelo projeto. O storyboard apresentado nas figuras 87 a 90 é o primeiro capítulo do projeto.

Figura 87 – Definição de storyboard do capítulo 01 (parte 1).



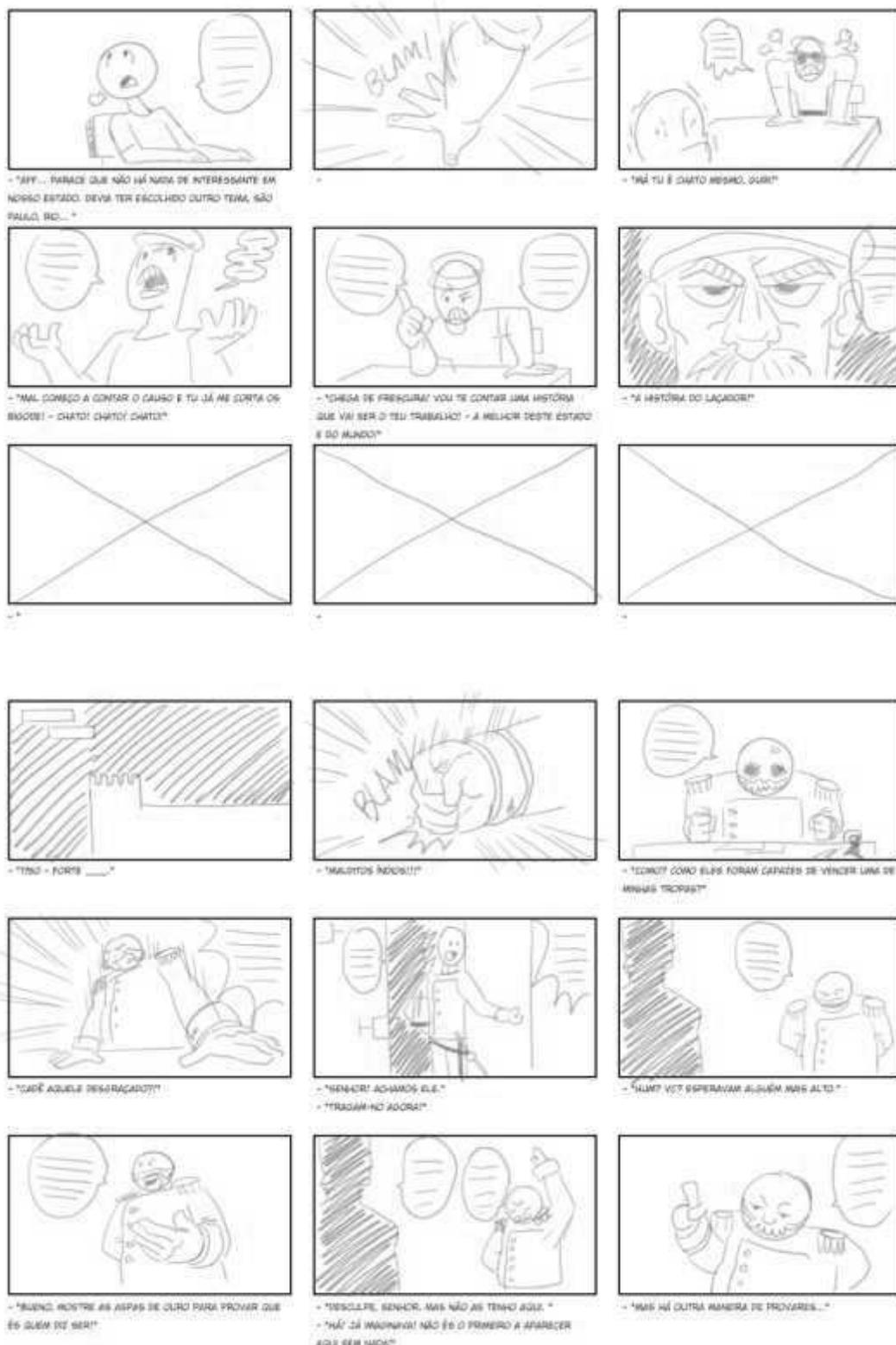
Fonte: Autoria do aluno.

Figura 88 – Definição de storyboard do capítulo 01 (parte 2).



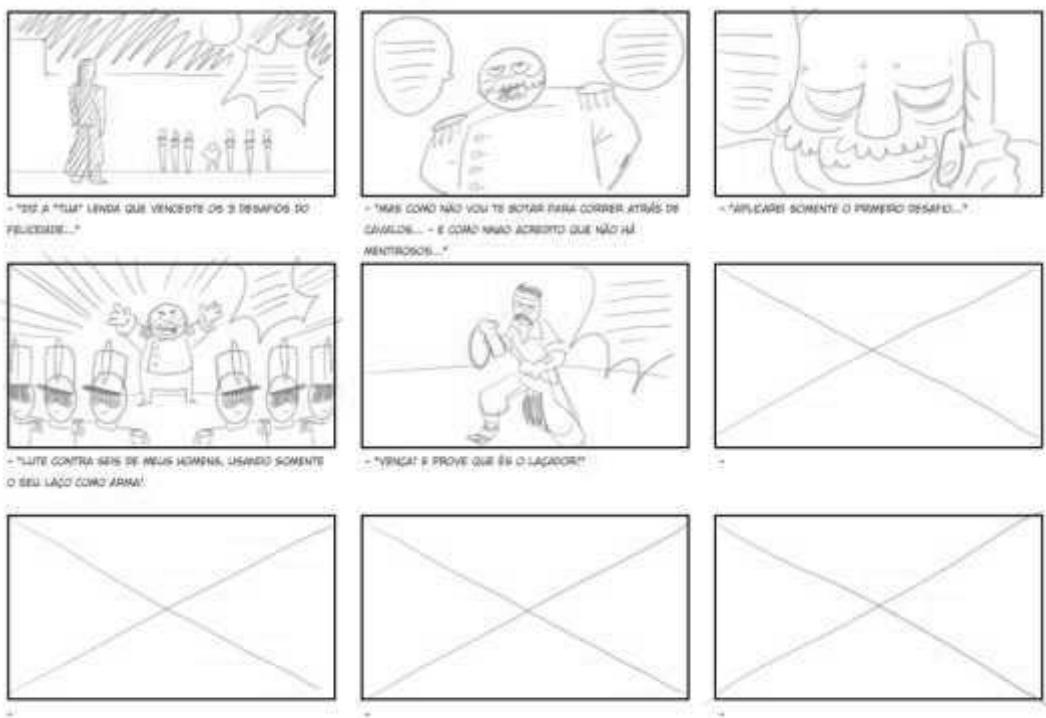
Fonte: Autoria do aluno.

Figura 89 –Definição de storyboard do capítulo 01 (parte 3).



Fonte: Autoria do aluno.

Figura 90 – Definição de storyboard do capítulo 01 (parte 4).

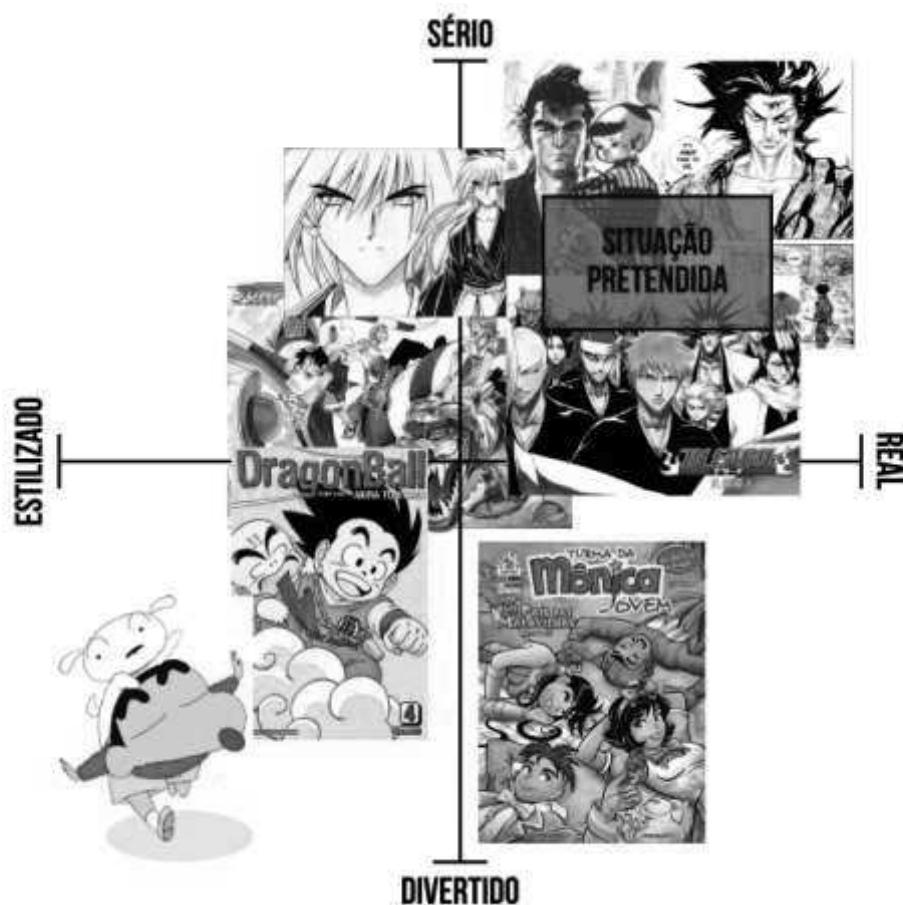


Fonte: Autoria do aluno.

9.4 – PAINEL SEMÂNTICO

O painel semântico é uma espécie de gráfico para visualizar o posicionamento dos concorrentes e o posicionamento pretendido do projeto.

Figura 91 – Painel Semântico.



Fonte: INOUE, 1998. KOIKE, KOJIMA, 1972. KUBO, 2004. ODA, 1998. SOUZA, 2010. TORIYAMA, 1986. USUI, 1990. WATSUKI, 1994.

NOTA: Painel – Autoria do aluno.

O projeto trata-se do desenvolvimento de um mangá que retrata um fato histórico do Estado Rio Grande do Sul, a Guerra Guraniática. É um assunto sério. Então para manter a “seriedade”, a linguagem do mangá deve condizer. Mas um pouco de humor e elementos “fora da realidade” tornam a narrativa mais interessante.

10 – ESTRUTURA

A definição estrutural é a etapa a qual é definido as possíveis “navegações” do usuário. No caso deste projeto só há uma “navegação”, que é forma correta da leitura de uma história em quadrinhos ocidental.

Figura 92 – Definição Estrutural.



Fonte: Autoria do aluno.

CAPA – Servirá como a embalagem do projeto, deverá possuir elementos gráficos que consigam transmitir os valores propostos e interesse do público. Deverá informar o título da obra, título do volume, número do volume, autor, editora, preço, censura e código de barra.

FOLHA DE ROSTO – É a “capa” interna do mangá, repetindo algumas informações da capa.

PERSONAGENS / SINOPSE / RESUMO – Duas páginas que apresentam os personagens principais juntos com outros importantes no determinado volume, sinopse do mangá e breve resumo da história até o volume atual.

ÍNDICE – Informações sobre as páginas dos capítulos do volume.

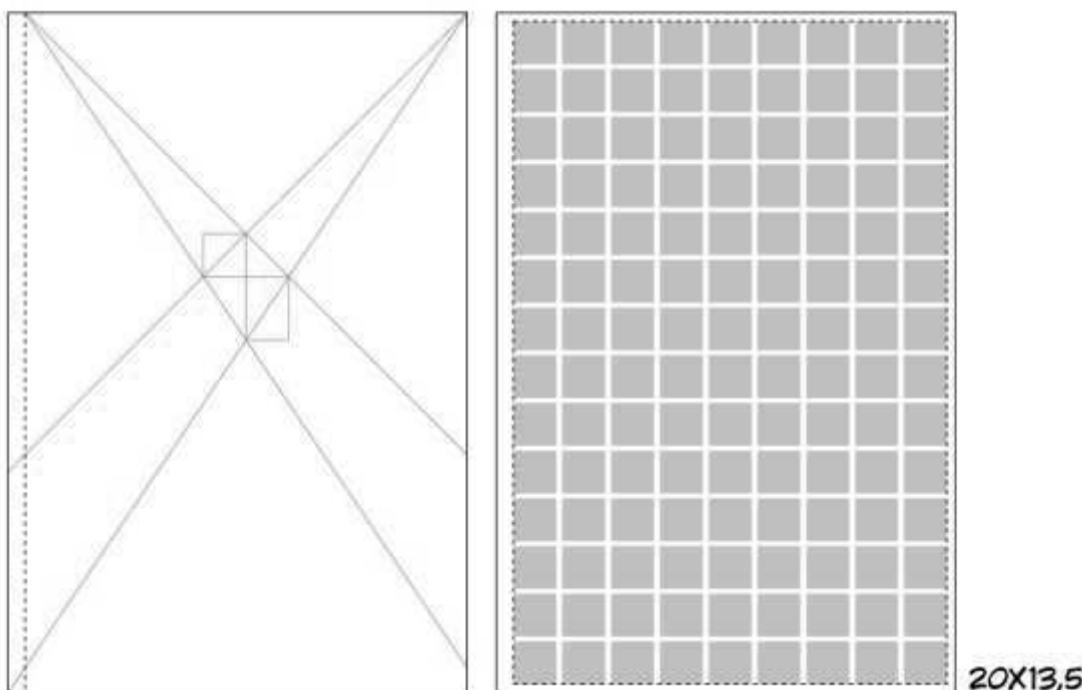
HISTÓRIA / CAPITULOS – A parte mais importante da estrutura. Contém a histórias em quadrinhos em seus respectivos capítulos.

GLOSSÁRIO – Espaço reservado para explicação de possíveis termos e curiosidades.

11 – ESQUELETO

Esta é a etapa do desenvolvimento e definição da malha estrutural das páginas. A malha tem como função ser um guia para ajudar na geração de disposição de elementos gráficos.

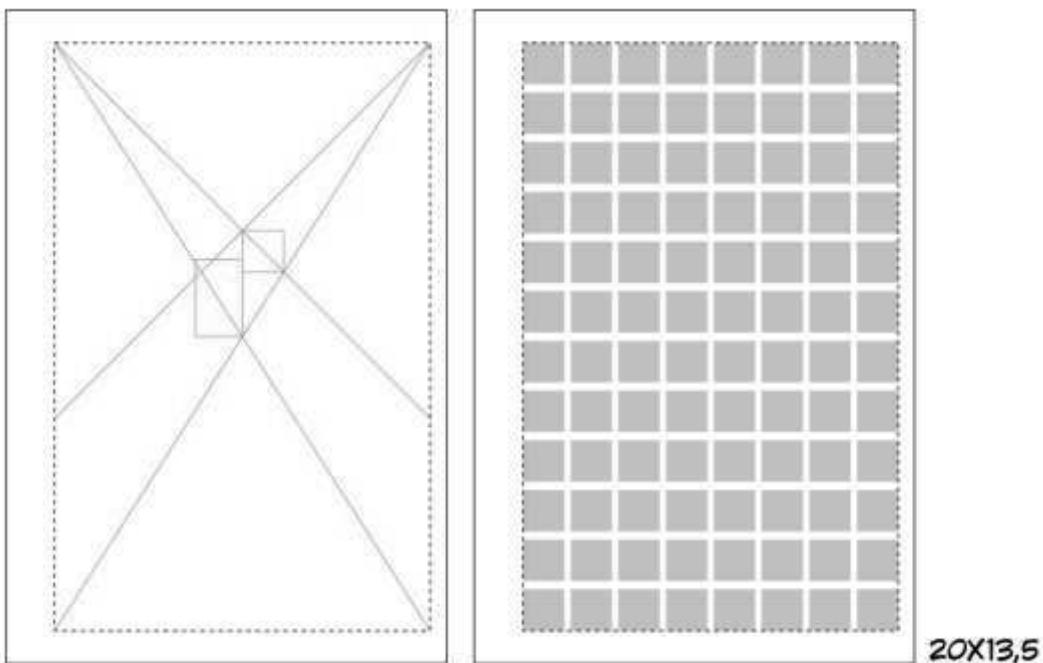
Figura 93 – Definição da malha estrutural da capa.



Fonte: Autoria do aluno.

Para a geração da malha estrutural da capa, foi realizado anteriormente a malha filosofal, com ela definiu-se um módulo. Este módulo foi usado para a construção da malha estrutural, que acabou com uma dimensão de 9x14 módulos. As margens foram definidas como 0,5cm na parte lateral do encadernado (a dobra) e 0,25cm nas margens de corte.

Figura 94 – Definição da malha estrutural das páginas.



Fonte: Autoria do aluno.

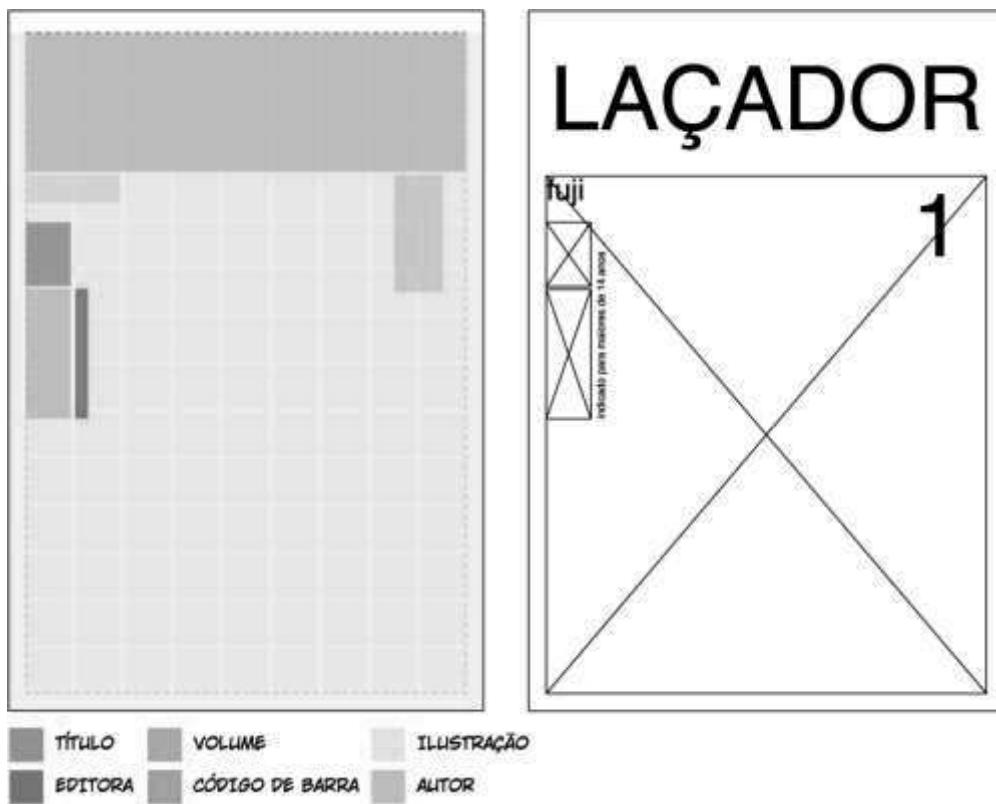
Para o desenvolvimento da malha estrutural das páginas, foi gerado anteriormente a malha filosofal, a qual criou módulo base. Com este módulo construiu-se a malha estrutural. A malha acabou por ter as dimensões de 8x12 módulos. As margens foram definidas com 1,5cm na parte lateral (a dobra), 1cm nas margens de corte superior e inferior e 0,5cm na margem de corte lateral.

11.1 – WIREFRAME ESTRUTURAL E ARQUITETURAL

O wireframe estrutural é a geração de alternativas para a disposição dos elementos gráficos. Essa representação é simples, usando somente as manchas gráficas.

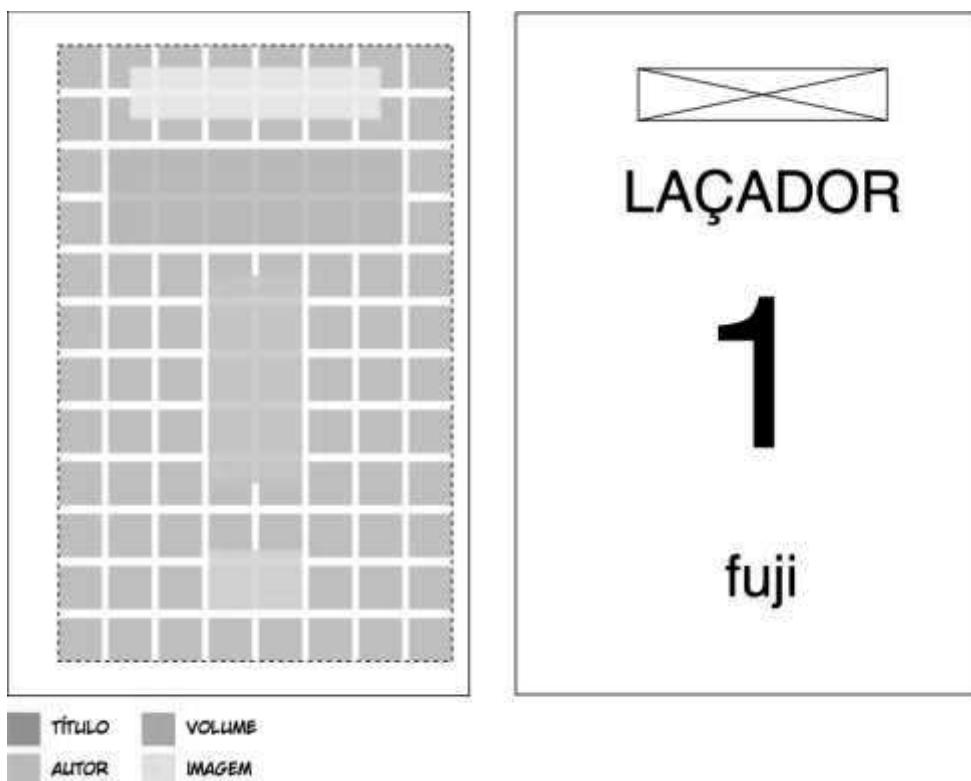
O wireframe arquitetural é a etapa após o estrutural. Depois de realizar variadas alternativas, escolhe-se aquelas que melhores atendem as necessidades do projeto e estas são representadas com mais detalhes. A seguir serão apresentadas os wireframes estruturais e arquiteturais da capa e das outras páginas do projeto (figura 95 a 100).

Figura 95 – Wireframe estrutural e arquitetural da capa de Laçador.



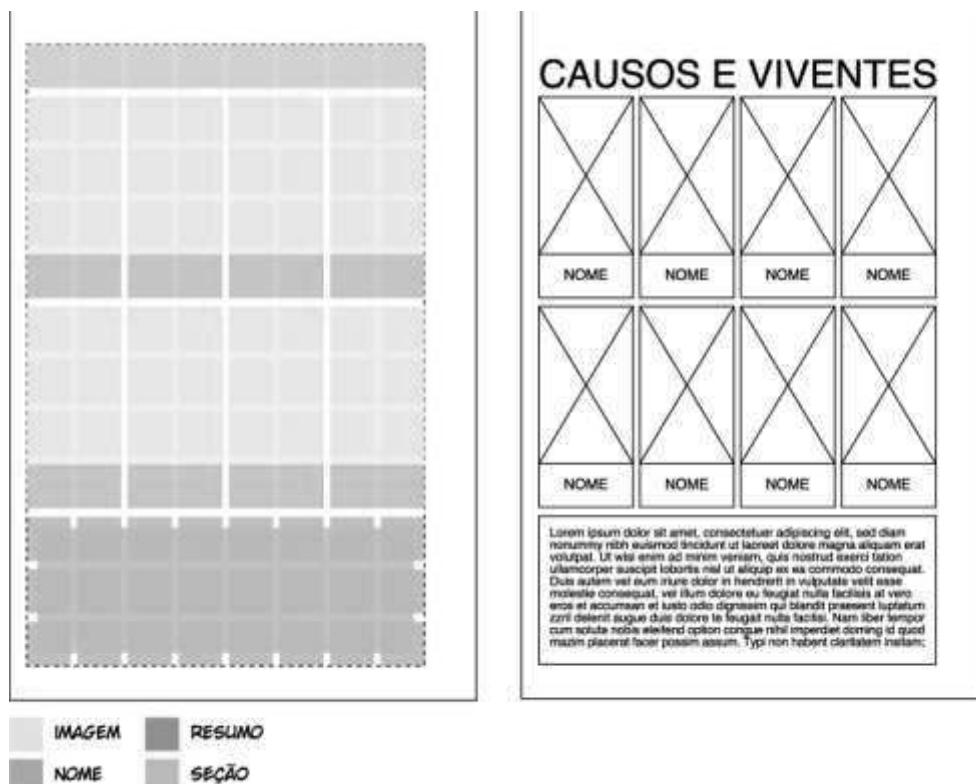
Fonte: Autoria do aluno.

Figura 96 – Wireframe estrutural e arquitetural da folha de rosto.



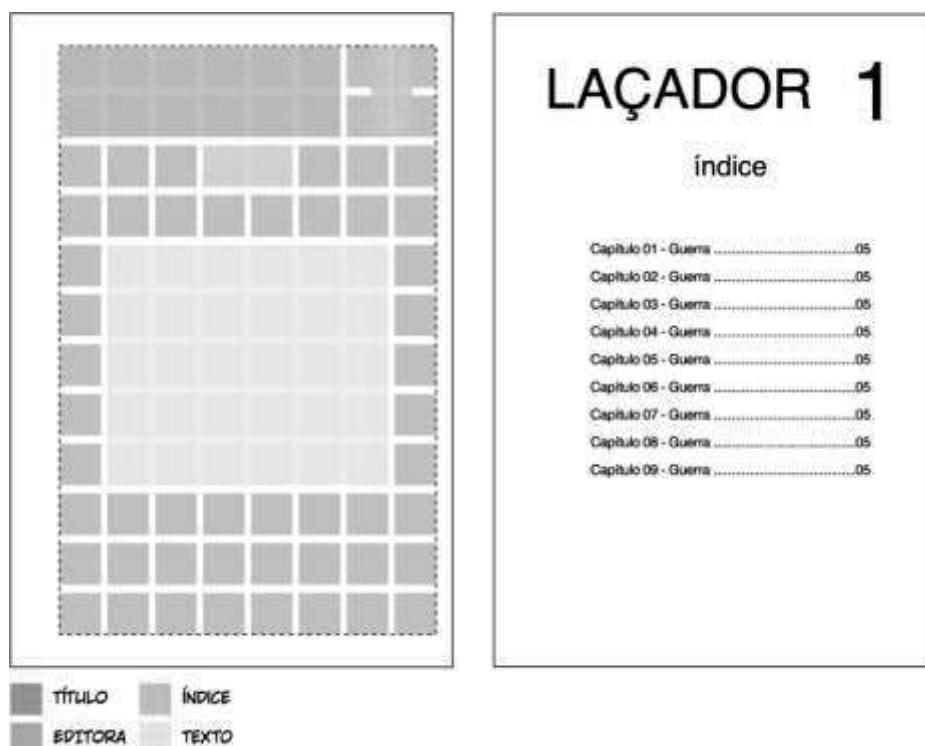
Fonte: Autoria do aluno.

Figura 97 – Wireframe estrutural e arquitetural da página de resumo de história e apresentação de personagens.



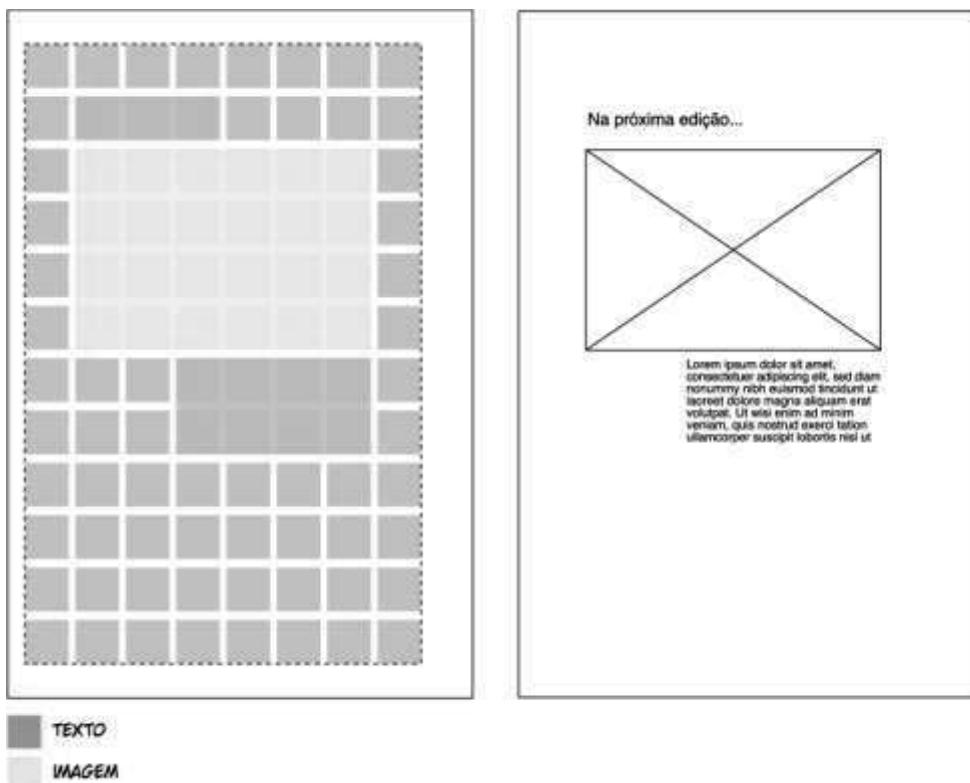
Fonte: Autoria do aluno.

Figura 98 – Wireframe estrutural e arquitetural do índice.



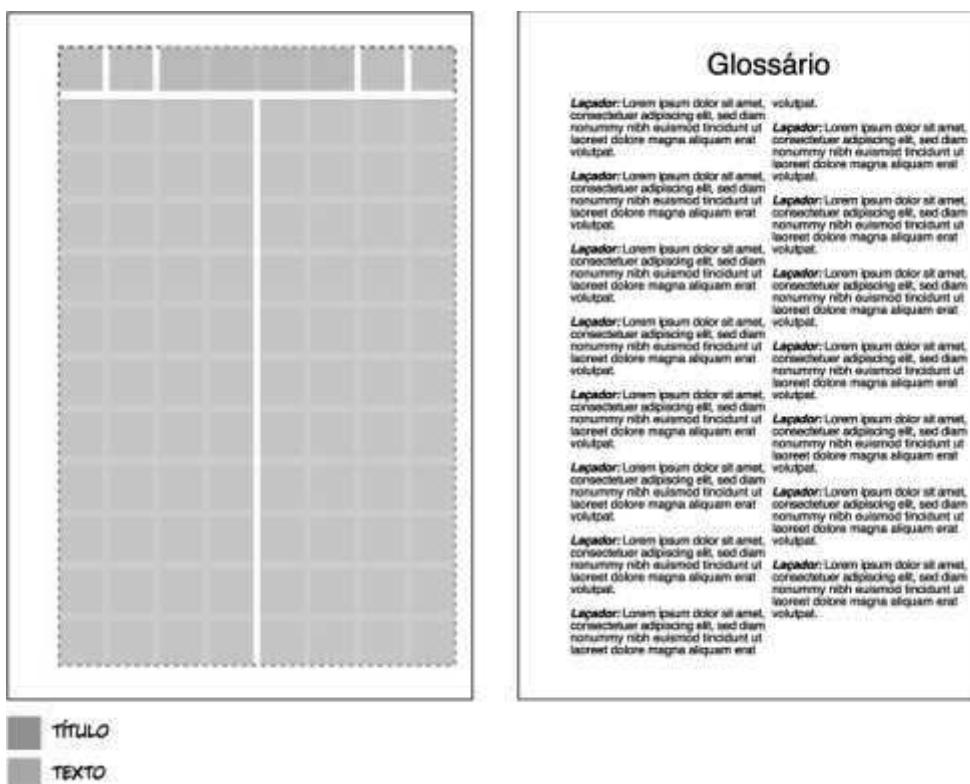
Fonte: Autoria do aluno.

Figura 99 – Wireframe estrutural e arquitetural da página “continua”.



Fonte: Autoria do aluno

Figura 100 – Wireframe estrutural e arquitetural do glossário.



Fonte: Autoria do aluno.

12 – ESTÉTICA

12.1 – GERAÇÃO DE PERSONAGENS

Esta é a etapa que é feito o estudo de geração de alternativas para os personagens. Na figura 99 é apresentado diversos rascunhos de possíveis personagens pro projeto.

Figura 101 – Rascunhos de diversos personagens.



Fonte: Autoria do aluno.

12.2 – DEFINIÇÃO DE PERSONAGENS

À partir das alternativas geradas na etapa anterior, este é o momento em que é definido a “cara” dos personagens que dão vida à história. Os personagens devem ser bem construídos, eles devem “transmitir” vida, para que os leitores os amem ou até odeiem.

12.2.1 – Laçador

Laçador é o protagonista da história. É um gaudério de origem desconhecida, famoso por ter sido o guardião do Boi das aspas de ouro.

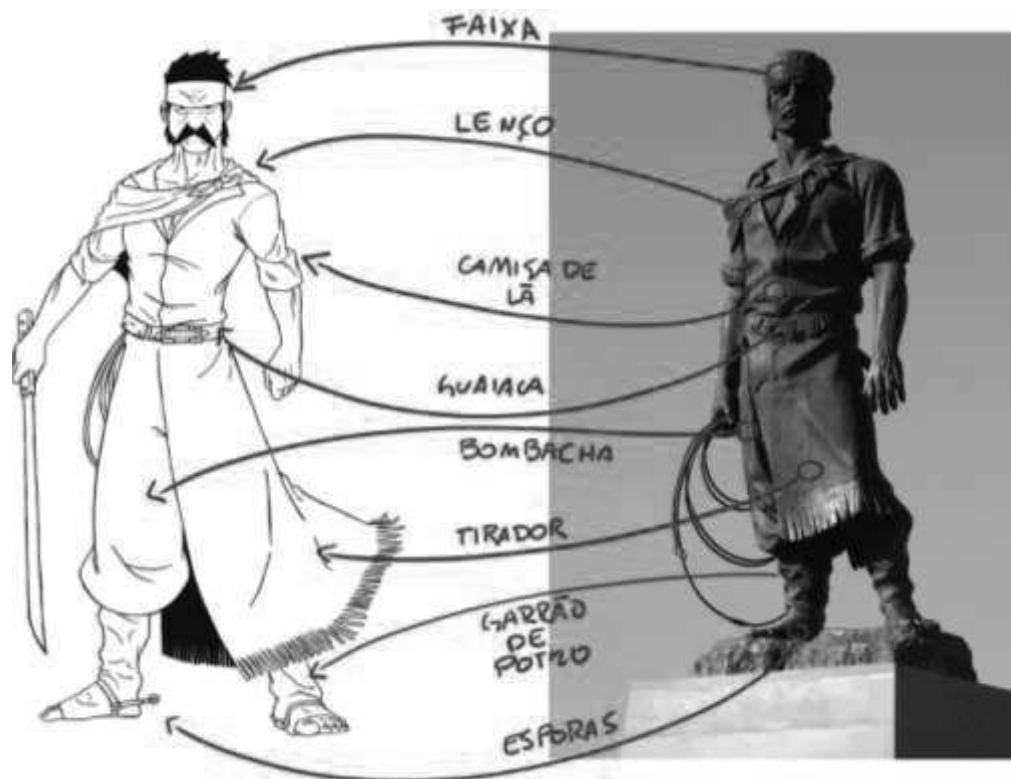
Cabeça quente e imprudente, odeia os espanhóis, mas não mais que os índios, pois estes destruíram seu lar e mataram sua família. Somente por este motivo que aceitou trabalhar como mercenário para as tropas espanholas para expulsar os índios do território dos Sete Povos das Missões.

Figura 102 – Construção do personagem Laçador.



Fonte: Autoria do aluno.

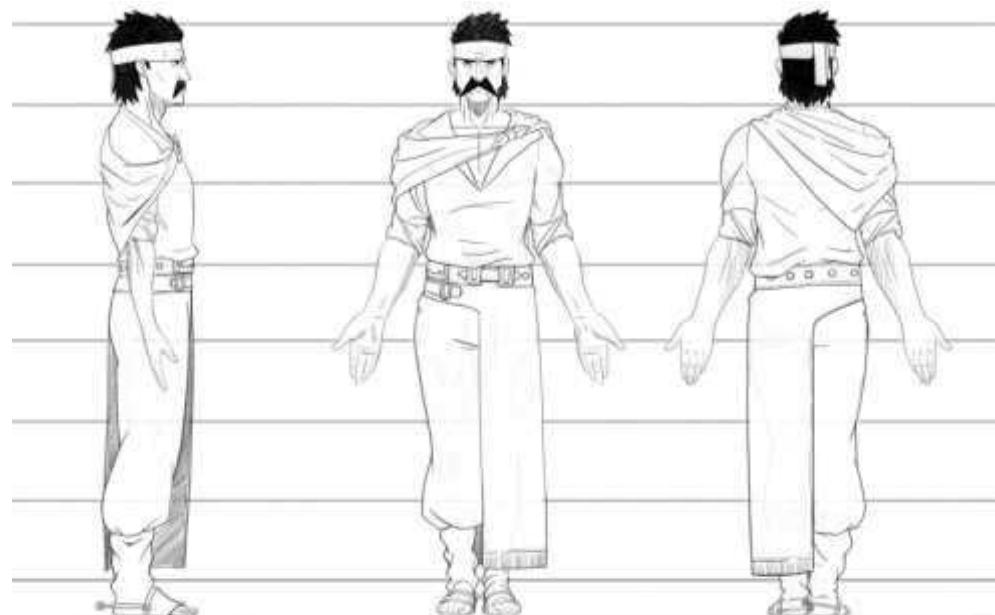
Figura 103 – Inspirações para o personagem Laçador.



Fonte: Autoria do aluno. CARINGI, 1958.

O personagem Laçador, é inspirado na estátua de Antônio Caringi, a qual leva o mesmo nome. A obra é o monumento símbolo de Porto Alegre.

Figura 104 – Vistas do personagem Laçador.



Fonte: autoria do aluno.

Figura 105 – Expressões do personagem Laçador.



Fonte: Autoria do aluno.

O personagem Laçador é um homem que quase sempre está com uma expressão de estresse. Está sempre irritado e nada parece o agradar. Quase nunca sorri e caso o faça, provavelmente não é por felicidade (figura 105).

As dobras do lenço do personagem acabam substituindo as sobrancelhas as quais estão ocultas. O bigode é outro elemento bastante expressivo já que este cobre parcialmente a boca.

Figura 106 – Resultado final do personagem Laçador.



Fonte: Autoria do aluno.

12.2.2 – Anita

Apesar do nome, não se trata de Anita Garibaldi. Anita faz parte do bando de Laçador, e é auto proclamada como a maior pistoleira de todos os pampas.

A história de Anita é baseada no conto “O Arroio do Conde” (capítulo 6, p46). Anita seria a garota rica, filha do conde, que morreu afogada no arroio junto com o ladrão da cidade. Diferentemente do conto original, Anita não morreu. Ela fingiu morrer afogada com o ladrão para fugir com o mesmo. O ladrão trata-se do Laçador. Tal farsa se justifica pelo amor proibido dos dois, já que a mão de Anita estava prometida para um dos Dragões do Rio Pardo.

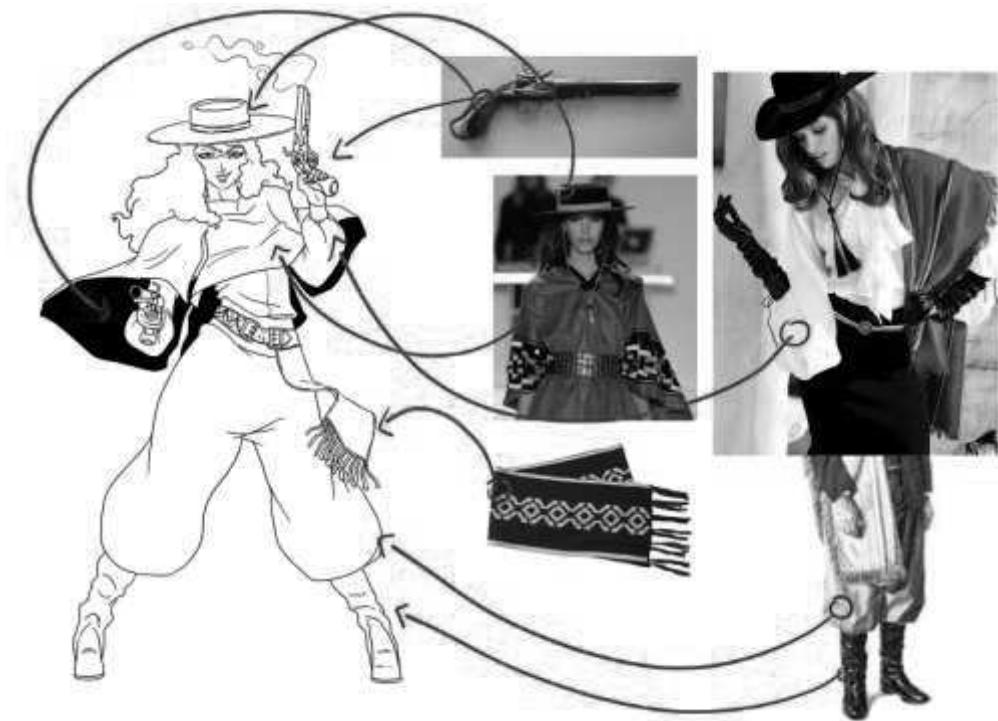
Assim, Anita fugiu com seu amor e por seguinte se tornou o mais novo membro do bando do Laçador. No atual momento da história, os dois não são mais amantes, mas se mantém no bando por sobrevivência.

Figura 107 – Construção da personagem Anita.



Fonte: Autoria do aluno.

Figura 108 – Inspirações para personagem Anita.

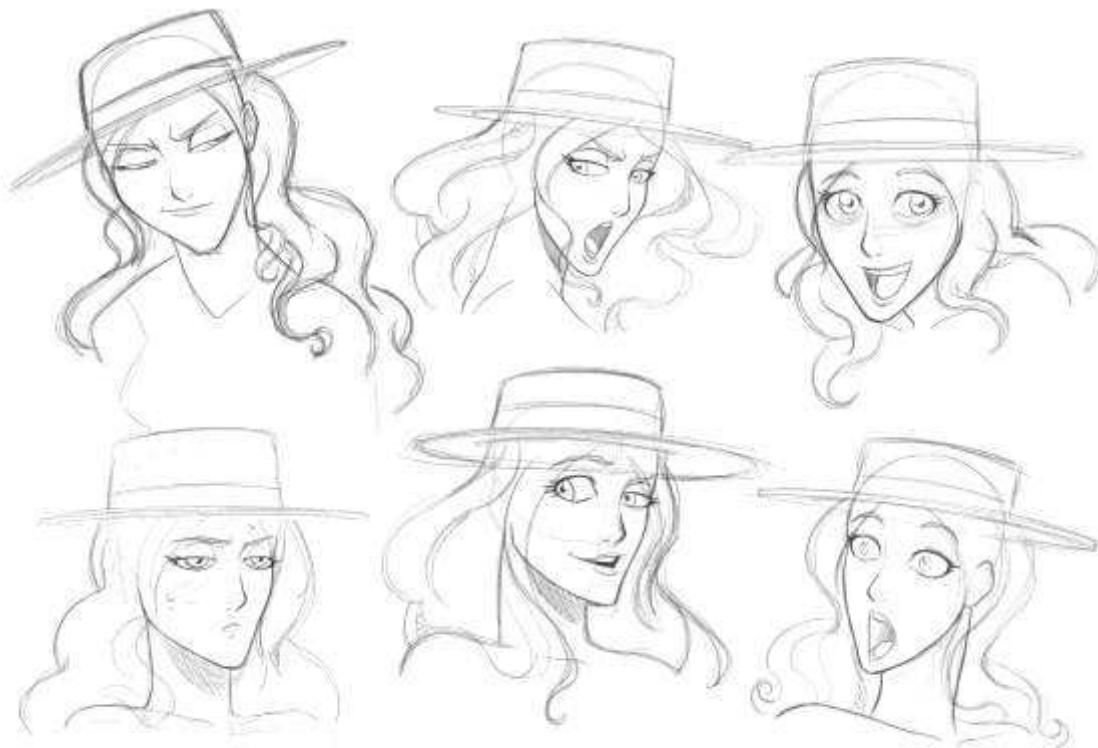


Fonte: Autoria do Aluno.

Comparado ao Laçador, Anita possui uma vestimenta gaudéria mais conhecida nos dias de hoje, com chapéu, botas, lenço de guaiaca e poncho. As pistolas são do período colonial espanhol de 1750 (ano que ocorre a história).

Sua vestimenta mais “refinada” é justificado pelo passado de Anita. Antes de fugir com Laçador, a pistoleira era uma condessa, então seu gosto é mais “caro”. Ela rouba dos ricos para dar para si mesma.

Figura 109 – Expressões da personagem Anita.



Fonte: Autoria do aluno.

Diferente de seus companheiros, Anita é muito mais expressiva. Enquanto Laçador é frio e grosso e Josino é indiferente, Anita é espontânea, sem “papas da língua”. Odeia quando a subestimam, principalmente pelo caso de ser mulher, mas por ser oportunista, aproveita-se disso.

Figura 110 – Resultado final da personagem Anita.



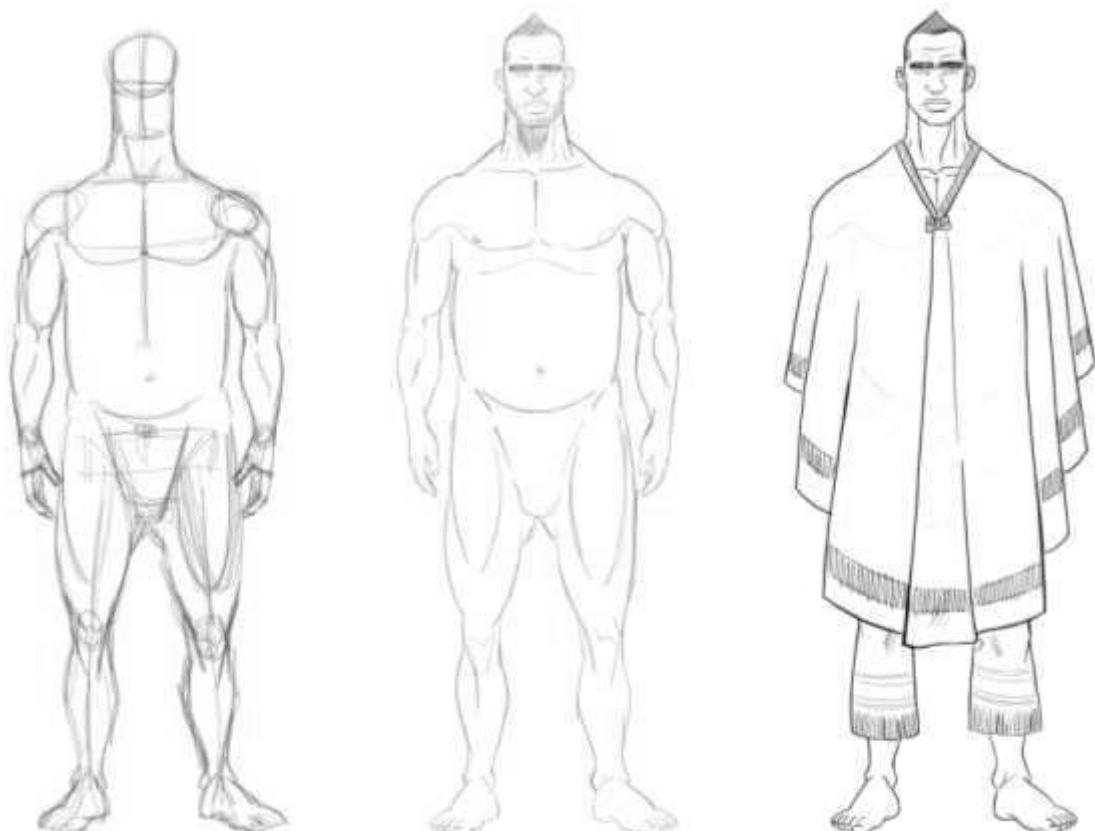
Fonte: Autoria do aluno.

12.2.3 – Josino

Josino é o “escravo” negro de Laçador. Na verdade, Laçador o libertou há muitos anos, mas ser livre nessas terras é ser escravo em potencial para outro senhor. Então, em agradecimento pela generosidade de Laçador, Josino vive como seu fiel escudeiro ao seu lado, como parte de seu bando, se apresentando como escravo.

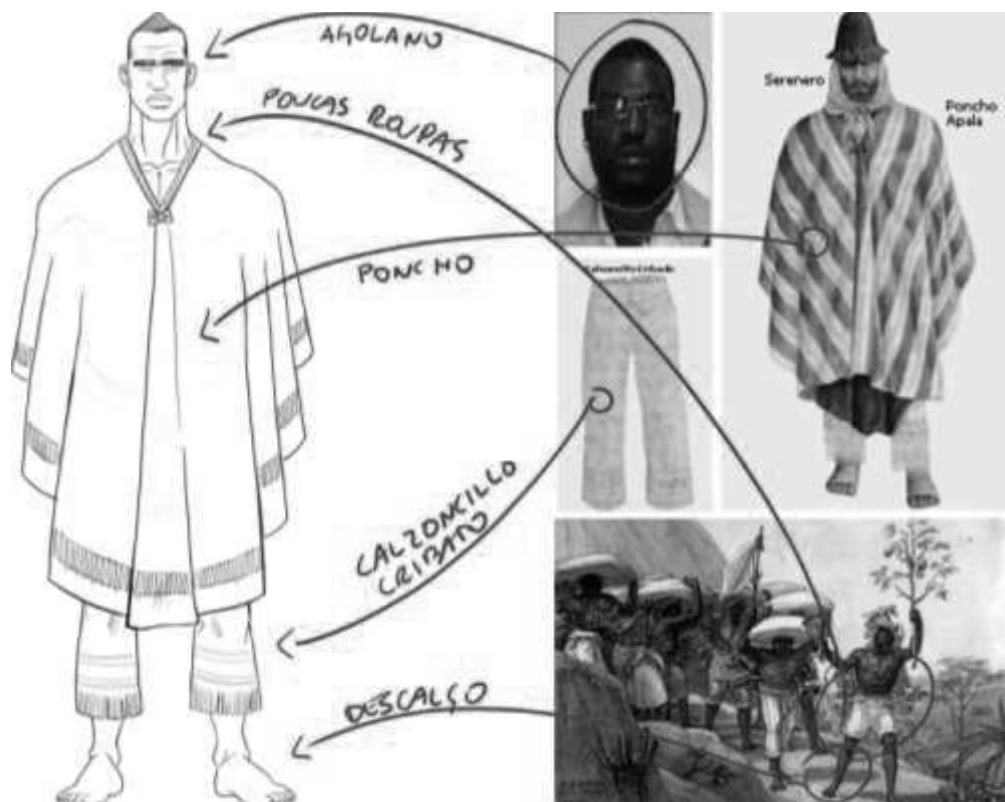
Josino é um homem grande e muito forte, mas de bom coração e muito espiritualista. Era escravo de Laçador, antes do mesmo perder tudo após o ataque dos índios.

Figura 111 – Construção do personagem Josino.



Fonte: Autoria do aluno.

Figura 112 – Inspirações para o Personagem Josino.



Fonte: Autoria do aluno.

Figura 113 – Expressões do personagem Josino.



Fonte: Autoria do aluno.

Josino é de poucas expressões, raramente se exalta ou demonstra sentimentos, é um homem muito reservado. É muito paciente, mas quando esta se esgota pode ser muito furioso. Esta personalidade é baseada no personagem de mesmo nome do conto “As Torres Malditas” (Capítulo 6, página 42), um escravo que sabia o seu lugar, mas quando acusado injustamente por um crime, este rogou uma maldição naqueles que o acusara. Quando sorri é discreto, nunca é um sorriso largo e nunca gargalha.

Figura 114 – Resultado final do personagem Josino.



Fonte: Autoria do aluno.

Josino por ser um “escravo”, usa poucas roupas. Ele usa somente duas peças: o poncho e as calças. E ainda pelo motivo de ser “escravo”, Josino não carrega armas, mas é praticante da capoeira.

12.2.4 – Vovô

Vovô é o avô de Eric. Um senhor de idade desconhecida pro garoto, mas acredita ser MUITO velho, apesar de estar sempre disposto e nunca ter problemas de saúde. É um homem solitário desde que sua mulher (avó de Eric) faleceu. Quando percebe que seu neto ficou sozinho, o convida para passar as férias de inverno com ele. É neste momento que vovô começa a contar a lenda do Laçador.

Vovô é o típico avô. Cabelos brancos, bigode, boina, camiseta com as mangas dobradas e o coletinho de lã xadrez. O estranho é que vovô é extremamente saudável, com um físico invejável.

Figura 115 – Inspirações pro personagem Vovô.



Fonte: Autoria do aluno.

Figura 116 – Construção do personagem Vovô.



Fonte: Autoria do aluno.

Figura 117 – Expressões do personagem Vovô.



Fonte: Autoria do aluno.

Vovô é um senhor de muitas expressões (figura 117). Às vezes muito alegre, outras muito carrancudo, às vezes sério, outras brincalhão, mas sempre enérgico, não é uma pessoa preguiçosa. Como quase todo senhor da terceira idade, vovô adora contar histórias, sendo assim, é difícil pro homem ficar calado.

Figura 118 – Resultado final do personagem Vovô.



Fonte: Autoria do aluno.

12.2.5 – Eric

Eric é um garoto de treze anos comum, oriundo da cidade de Porto Alegre. Não é de muitos amigos, assim como não é muito de sair, tem dificuldade pra conversar com garotas, muito tímido e bobão.

Eric é um adolescente, não muito alto, não é muito estiloso e nem muito popular. Normalmente usa tênis e calças jeans, não gosta de usar bermudas, usa um casaco com capuz em dias frios (figura 120).

Eric é o personagem mais novo em comparação aos outros criados pra série, então seguindo as análises feitas no capítulo 8, os olhos de Eric possuem uma proporção maior em relação a cabeça. Sendo assim os olhos são a parte mais expressiva do personagem (figura 121). Por ser jovem, Eric é bastante espontâneo, um tanto mal educado e rebelde, levando o seu avô à beira da paciência.

Figura 119 – Construção do personagem Eric.



Fonte: Autoria do aluno.

Figura 120 – Inspirações para o personagem Eric.



Fonte: Autoria do aluno.

Figura 121 – Expressões do personagem Eric.



Fonte: Autoria do aluno.

Figura 122 – Resultado final do personagem Eric.



Fonte: Autoria do aluno.

12.2.6 – José de Andonaegui

José de Andonaegui é um personagem histórico. Foi o governador de Montevidéu, entre 1745 a 1758. Em 1751 foi o homem que liderou as tropas espanholas contra os guaranis na guerra guaranítica.

A inspiração para o personagem foi o próprio José de Andonaegui (figura 124). Foi captado as características mais influentes da pessoa e estilizadas pro estilo proposto pelo projeto.

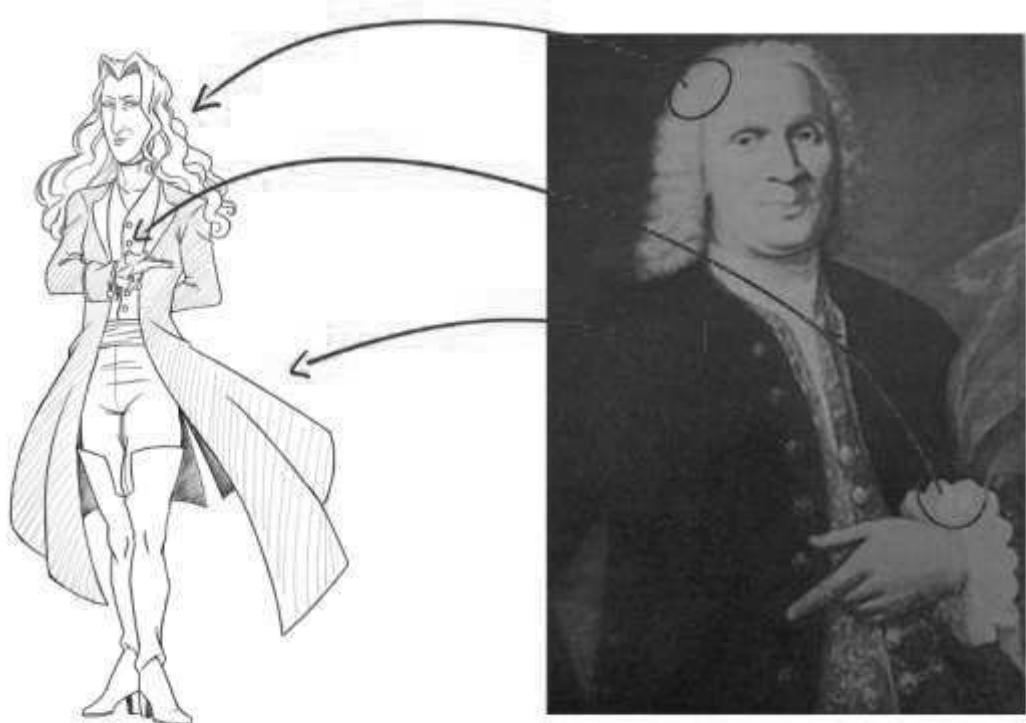
As expressões de Andonaegui (figura 125) são bastante cômicas, caricatas e exageradas, transparecendo um pouco a ridicularidade. Andonaegui é extremamente espontâneo, esnobe, malévolo, perverso, pervertido e “fresco”, esse exagero é para representar os poderosos que não deviam estar no poder.

Figura 123 – Construção do personagem José de Andonaegui.



Fonte: Autoria do aluno.

Figura 124 – Inspirações para o personagem José de Andonaegui.



Fonte: Autoria do aluno.

Figura 125 – Expressões do personagem José de Andonaegui.



Fonte: Autoria do aluno.

Figura 126 – Resultado final do personagem José de Andonaegui.

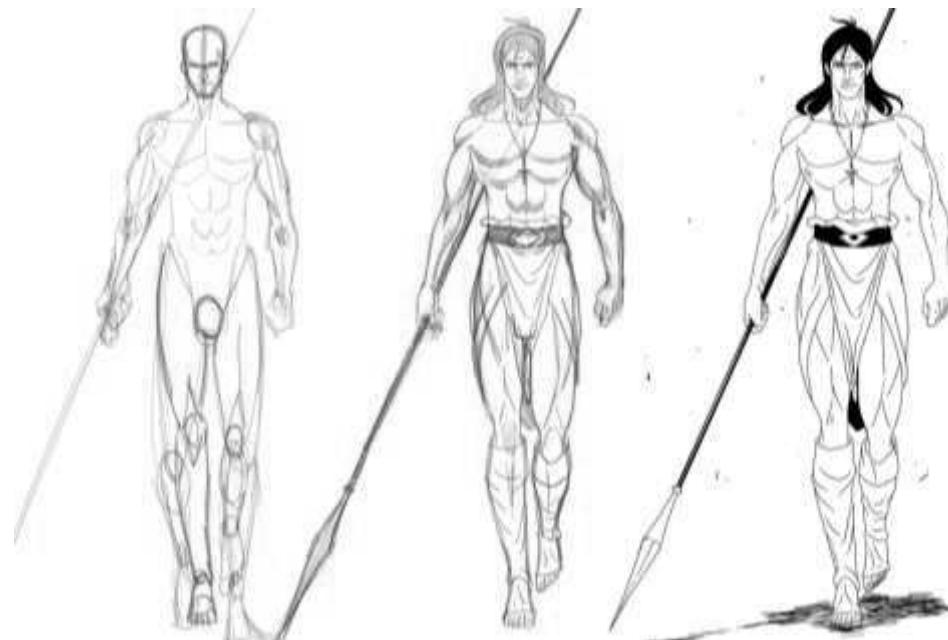


Fonte: Autoria do aluno.

12.2.7 – Sepé Tiaraju

Sepé é outra figura histórica. Ele foi o líder dos rebeldes indígenas contra os exércitos espanhóis e portugueses. No roteiro do projeto, Sepé é o grande inimigo do protagonista, Laçador.

Figura 127 – Construção do personagem Sepé Tiaraju.



Fonte: Autoria do Aluno.

Figura 128 – Inspirações para o personagem Sepé Tiaraju.



Fonte: Autoria do aluno.

Sepé é um homem de personalidade forte, muito enfurecido pela traição dos espanhóis. Tem um ego alto por se considerar um verdadeiro cristão, contrário a muitos jesuítas que se renderam a vontade da coroa.

Na maior parte de seu tempo, Sepé possui uma expressão fechada, séria, ou enfurecida (figura 129), pois indígena mais indignado com os brancos não há. Raramente abre um sorriso, somente em momentos muito reservados ou durante as batalhas, quando seu sorriso é mais por malevolência do que felicidade.

Sepé Tiaraju foi um “grande” líder guarani, o maior de todos. Essa grandeza de Sepé foi representada literalmente, como um índio guarani bem alto (uma característica não muito comum pros indígenas). Carrega sempre consigo sua lança, arma presente em quase todas as suas representações visuais. Sua vestimenta é o chiripá e bota garrao de portro, vestimentas que fazem parte do traje típico gaúcho e típico dos índios missionários. Sepé possui uma cicatriz na testa em forma de um lunar. Sua lenda diz que brilhava quando enfurecido, e quando este faleceu, a cicatriz sumiu, subindo aos céus e formando a constelação do Cruzeiro do Sul (figuras 127 e 128).

Figura 129 – Expressões do personagem Sepé Tiaraju.



Fonte: Autoria do aluno.

Figura 130 – Resultado final do personagem Sepé Tiaraju.



Fonte: Autoria do aluno.

12.2.8 – Curupira

Curupira é uma criatura do folclore brasileiro e nesta história ele se junta ao propósito dos guaranis de expulsar o homem branco da terra que Deus havia dado a eles. Curupira é dos principais inimigos do protagonista, Laçador.

Assim como Sepé, Curupira usa uma espécie de chiripá, esse tipo de vestimenta funciona quase como uniforme para aqueles que querem se livrar do homem branco. O Curupira deste projeto possui alguma modificações do original. Ao invés de pés virados, ele possui a habilidade de virá-los para trás. Mas não é somente os pés, é uma habilidade especial assim como, o Sr. Fantástico da Marvel Comics e Dhalsin da série de vídeo game, Street Fighter, essa característica dá ao personagem um aspecto mais cartum e comico. Seu cabelo parece ser de fogo, pois sempre está em movimento ondulante. Como o curupira é um ser do elemento fogo, seu corpo é muito quente, é possível perceber vapores de calor saindo de seus ombros (figura 132).

Figura 131 – Construção do personagem Curupira.



Fonte: Autoria do aluno.

Figura 132 – Inspirações para o personagem Curupira.



Fonte: Autoria do aluno.

Figura 133 – Expressões do personagem Curupira.



Fonte: Autoria do aluno.

Para o Curupira tudo é diversão, por este motivo ele está sempre sorrindo (figura 133). Por ser uma criatura muito antiga e imune ao envelhecimento sua sanidade é algo questionável. É muito difícil acompanhar seu raciocínio, assim como seus movimentos. Apesar do jeito alegre, ele pode ser macabro, cruel e impiedoso.

Figura 134 – Resultado final do personagem Curupira.



Fonte: Autoria do aluno.

13.2.9 – Saci

Saci é mais uma criatura do folclore brasileiro que está integrada neste projeto. Apesar de não ser oriundo do Rio Grande do Sul, ele se junta a Sepé para acabar com os europeus que antes o haviam escravizado.

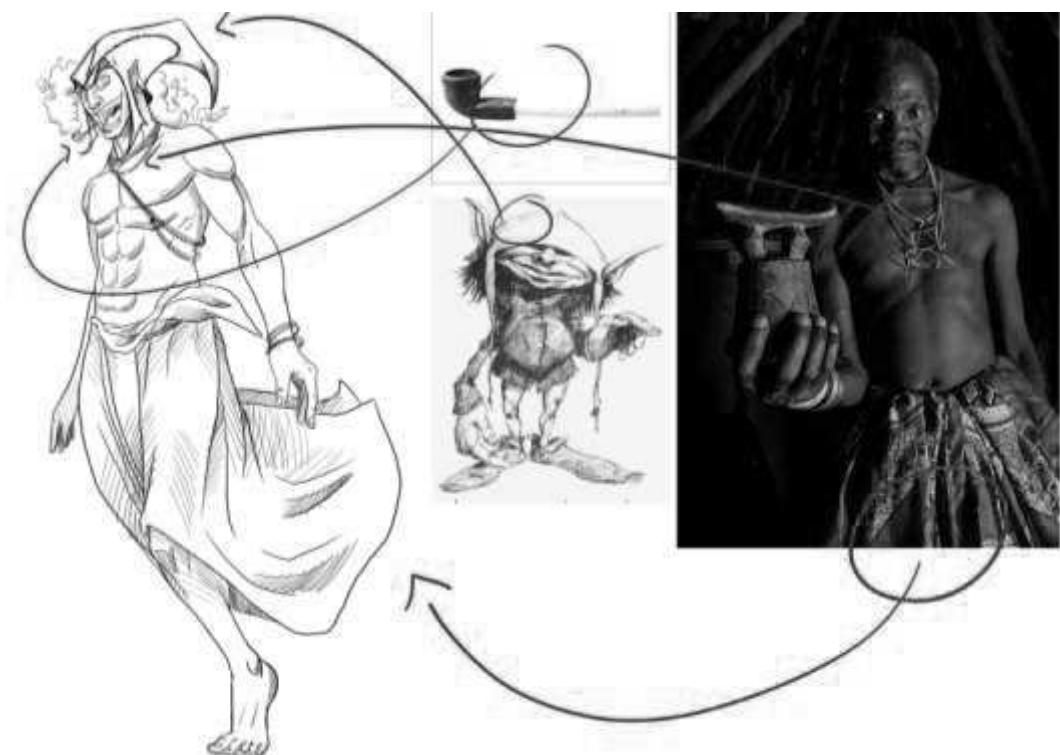
Saci não nasceu uma criatura extraordinária, se tornou uma. Quando garoto foi escravizado pelos portugueses. Na embarcação, que o trouxera pro Brasil, encontrou um gorro vermelho, o qual a partir dali se tornou seu bem mais precioso. Mal sabia ele que o gorro pertencia à um antiga criatura chamada Trasgo. A partir deste momento o garoto ganhou incríveis habilidades. Para conseguir fugir dos portugueses cortou a própria perna fora. Assim tornou-se o Saci.

Figura 135 – Construção do personagem Saci.



Fonte: Autoria do aluno.

Figura 136 – Inspirações para o personagem Saci.



Fonte: Autoria do aluno.

O Saci é caracterizado por ser um negro de uma perna só, com um gorro vermelho e por estar sempre fumando um cachimbo. A vestimenta utilizada pro Saci – a saia e os colares – são provenientes da tribo Mumuila, na Angola, país da onde veio a maioria dos escravos negros. O gorro vermelho é de origem de uma criatura do folclore português, o trasgo, uma espécie de goblin ou demônio. E o cachimbo do saci é o pito, um cachimbo africano (figura 136).

Figura 137 – Expressões do personagem Saci.



Fonte: Autoria do aluno.

O Saci é ser extremamente hiperativo, inquieto, risonho, e pregador de peças. Adora passar “a perna” nos outros. Mas quando se trata de europeus, ele é diabólico. Assim como o Curupira, quase sempre está com uma expressão alegre. Ele se acha melhor que a maioria pois é muito esperto. É um personagem muito malandro e sempre que pode, engana os outros para proveito próprio. Suas expressões são bastante espontâneas, marcadas por sua sobrancelha e sua boca com o cachimbo (figura 137).

Figura 138 – Resultado final do personagem Saci.

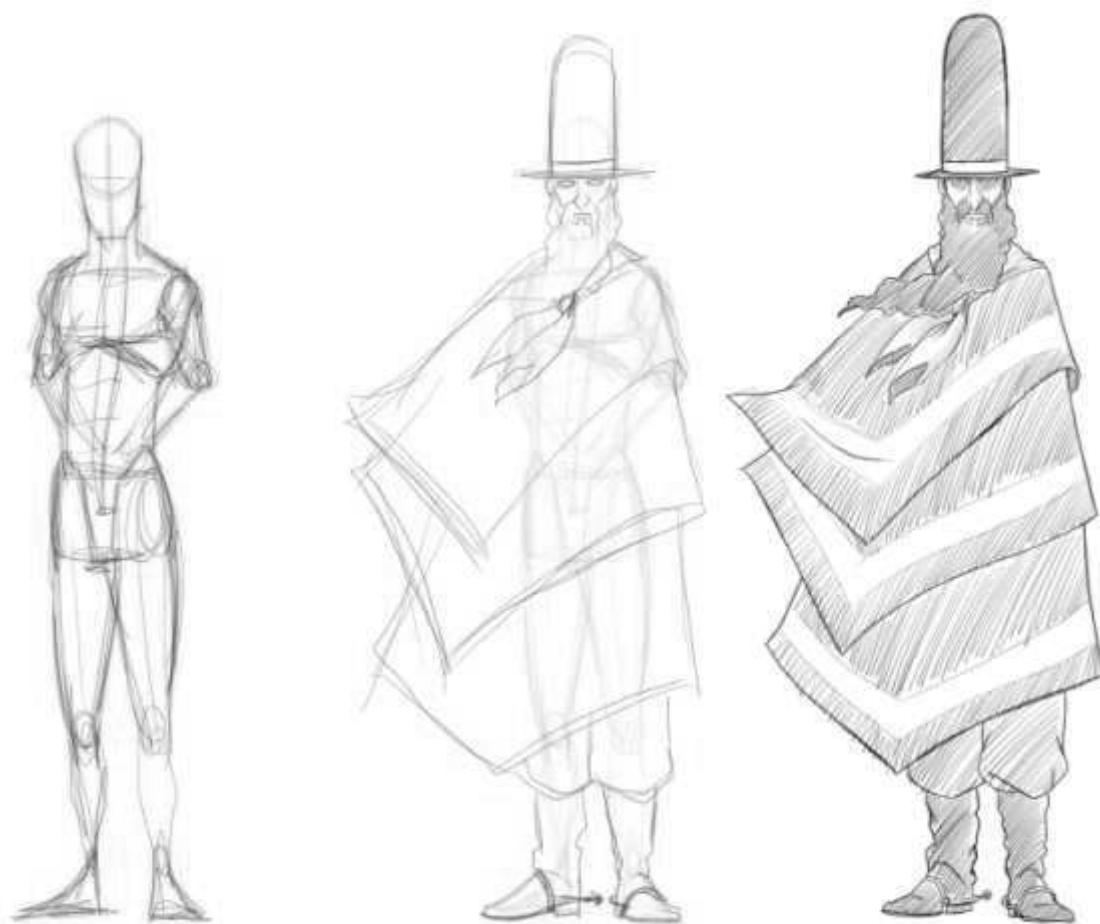


Fonte: Autoria do aluno.

13.2.10 – Añagá-Pitã (Diabo)

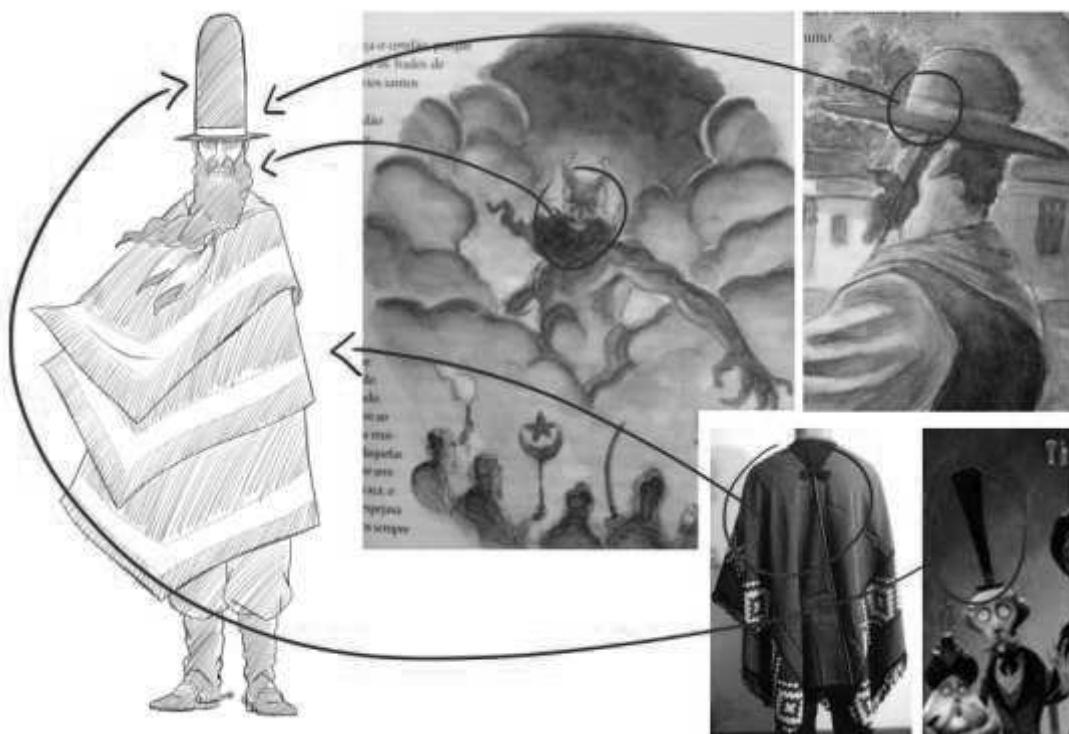
Anágá-Pitã, ou somente Aña, é o nome dado pelo guaranis para aquele que a Igreja Cristã diz ser o Diabo. Ele é o grande vilão da trama, seu objetivo é destruir os planos de Deus, que está tentando, através dos jesuítas e dos guarani, criar o “Paraíso na Terra”. Aña se disfarça de um velho estancieiro e ajuda Laçador a cumprir o seu objetivo de dizimar os indígenas.

Figura 139 – Construção do personagem Añagá-Pitã.



Fonte: Autoria do aluno.

Figura 140 – Inspirações para o personagen Añagá-Pitã.



Fonte: Autoria do aluno.

Em seu disfarce, Aña é um velho estancieiro, de barbas bem longas e embaracadas. É de personalidade séria, nunca se exalta ou fica surpreso, é de poucas expressões (figura 141). Por ser o Diabo, como símbolo de desconfiança, Aña usa um longo poncho e nunca mostra as mãos, assim como nunca tira o longo chapéu, o qual, cobre seus chifres (figura 140).

Figura 141 – Expressões do personagem Añagá-Pitã.



Fonte: Autoria do aluno.

Figura 142 – Resultado final do personagem Añaga-Pitã.



Fonte: Autoria do aluno.

12.3 – GERAÇÃO DE PÁGINAS

Esta é a etapa quando é gerado os estudos das páginas. É o desenvolvimento de possíveis quadrinhos em um determinado número de páginas. Na figura 141 é apresentado o estudo de alternativas do primeiro capítulo do projeto, com 19 páginas.

Figura 143 – Geração de alternativas para as páginas.



Fonte: Autoria do aluno.

12.4 – DEFINIÇÃO DE PÁGINAS

Após a geração de alternativas das páginas, escolhe-se uma para finalizar. À partir do wireframe desenvolvido anteriormente, constrói-se os quadrinhos e aplica-se o storyboard escolhido, de forma que a narrativa fluia e se torne agradável à leitura. Na figura 142 é apresentado o rascunho feito sobre a alternativa escolhida de quadros (em anexo à monografia há o encadernado do rascunho do primeiro capítulo).

Figura 144 – Rascunho do capítulo 01.



Fonte: Autoria do aluno.

Figura 145 – Teste do primeiro capítulo encadernado.



Fonte: Autoria do aluno.

12.5 – ARTE-FINAL

Após realizado os rascunhos e o teste impresso, é feito a arte-final do projeto. Essa é a etapa quando o produto ganha sua forma final.

Na figura 146, é apresentado os passos para a arte-finalização de um dos quadros do projeto. Essas passos são representados em sete quadros:

- 1- Desenho do rascunho, uma breve idéia do que estará inserido no quadro;
- 2- Desenha-se o “esqueleto”, um rascunho mais polido, com suas formas nos devidos padrões da proporção desejada;
- 3- Acrescenta-se detalhes ao rascunho e é retirado as linhas de construção;
- 4- Acrescenta-se mais detalhes;
- 5- Desenha-se o traço final;
- 6- Acrescenta-se detalhes, como sombras e hachuras;
- 7- Se necessário, acrescenta-se as retículas.

Figura 146 – Passo a passo da arte-finalização.

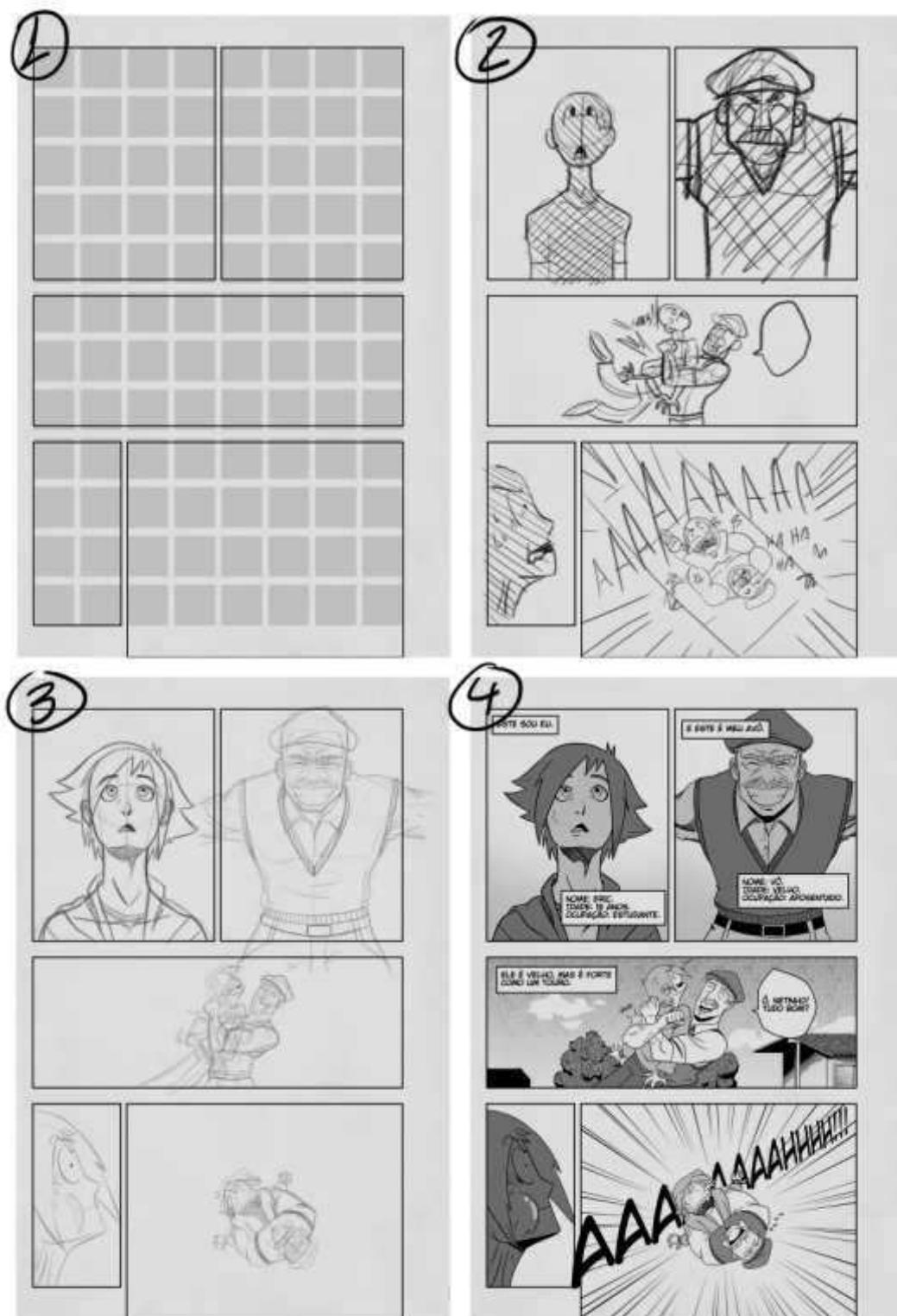


Fonte: Autoria do aluno.

Na figura 147 é demonstrado os passos base para a arte-finalização de uma página de quadrinhos do projeto, desde o wireframe estrutural à arte-finalização. Veja a seguir:

- 1 – À partir do grid desenvolvido, é gerado o wireframe estrutural da página. Basicamente é determinar a disposição e tamanho dos quadrinhos;
- 2 – Com os quadrinhos definidos é feito um rascunho bem simples, é somente um “desenho de idéia”, uma representação básica do que se deseja mostrar no quadrinho;
- 3 – É feito um rascunho mais polido, com detalhes e traços mais definidos;
- 4 – É feito a finalização, é aplicado o traço nanquim, sombras, hachuras, retículas, textos, balões de fala e outros elementos gráficos, se necessário.

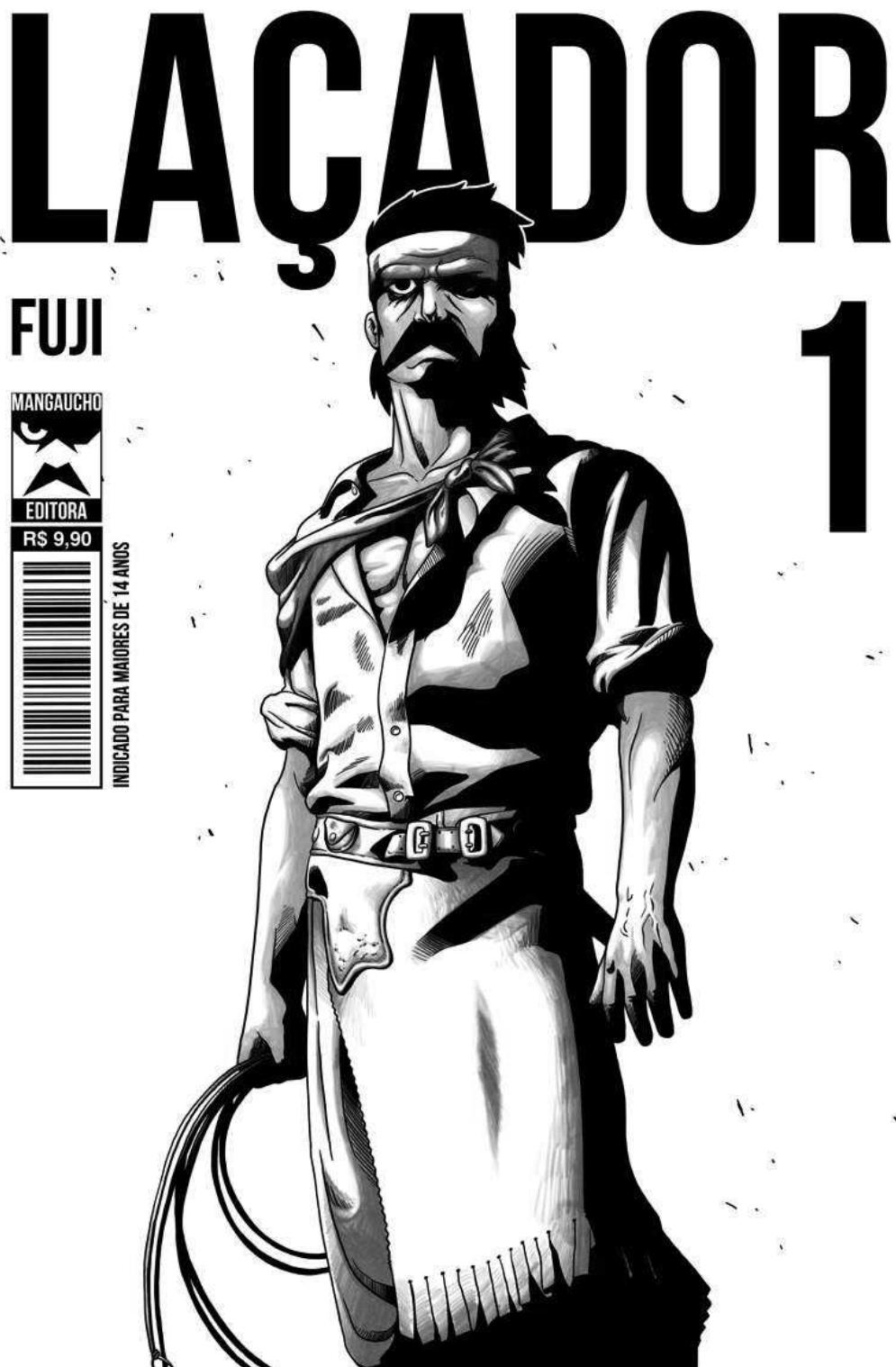
Figura 147 – Finalização de uma página com quadrinhos



Fonte: Autoria do aluno.

As figuras apresentadas a seguir (148 a 155) são as artes finalizações das páginas geradas à partir dos wireframes estruturais e arquiteturais mostrados no capítulo 11 – Esqueleto.

Figura 148 – Arte-final da capa.



Fonte: Autoria do aluno.

Figura 149 – Arte-final da folha de rosto.



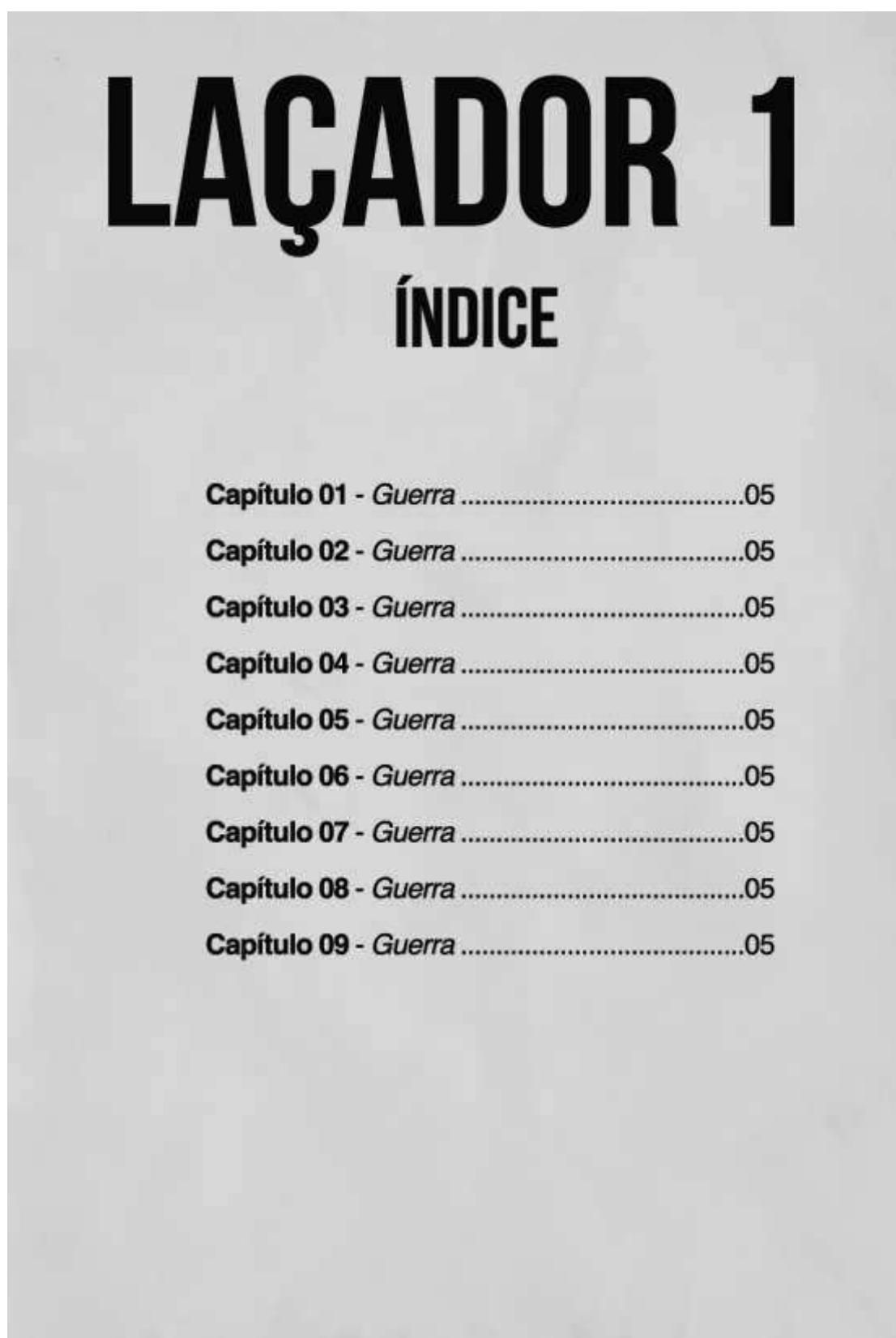
Fonte: Autoria do aluno.

Figura 150 – Arte-final da página de resumo e apresentação de personagens.



Fonte: Autoria do aluno.

Figura 151 – Arte-final da página índice.



Fonte: Autoria do aluno.

Figura 152 – Arte-final de página com quadrinhos.



Fonte: Autoria do aluno.

Figura 153 – Arte-final de página com quadrinhos (2).



Fonte: Autoria do aluno.

Figura 154 – Arte-final da página “continua”.



Fonte: Autoria do aluno.

Figura 155 – Arte-final do glossário.

GLOSSÁRIO

Laçador: Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.

Laçador: Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.

Laçador: Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.

Laçador: Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.

Laçador: Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.

Laçador: Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.

Laçador: Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.

Laçador: Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diam

nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.

Laçador: Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.

Laçador: Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.

Laçador: Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.

Laçador: Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.

Laçador: Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.

Laçador: Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.

Laçador: Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat

Fonte: Autoria do aluno.

13 – EXECUÇÃO

A execução é a etapa final do projeto. É neste momento que foi realizado o mocape, uma impressão teste encadernada no tamanho real do produto projetado (o mocape encontra-se em anexo à monografia).

Figura 156 – Mocape do mangá Laçador.



Fonte: Autoria do aluno.

14 – CONCLUSÃO

Após todos os estudos sobre a história do Estado do Rio Grande do Sul, lendas e contos brasileiros e sobre a construção de uma boa história em quadrinhos, após profundas análises das diagramações de capas e páginas, análises de construções de personagens – sua anatomia, expressões, vestimentas e personalidades – de outras obras em quadrinhos e após um rico estudo de alternativas de roteiro, storyboards e personagens, entendemos ter alcançado o objetivo de buscar uma história ilustrada que retrata a história regional e a cultura nacional de qualidade, a qual se apropria das características de uma narrativa moderna e muito popular entre os jovens, o mangá.

Para alcançar o objetivo as pesquisas históricas foram minuciosas, além dos acontecimentos, foi pesquisado as vestimentas, armas e costumes para o design dos personagens assim como as principais características dos personagens e da narrativa dos mangás mais populares no mercado brasileiro para uma melhor expressão gráfica. O resultado foi um mangá que retrata um episódio muito importante na história do Rio Grande do Sul – a Guerra Guaranítica - , a qual se mescla à contos e lendas nacionais para contar uma lenda (de autoria do aluno) sobre um monumento “sem história”, o Laçador, o cartão postal da cidade de Porto Alegre e símbolo do povo gaúcho.

15 – REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BAG, Mário. **13 Lendas Brasileiras**. São Paulo: Editora Paulinas, 2005.
- CASCUDO, Luis da Câmara. **Dicionário do Folclore Brasileiro**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2000.
- COSTA, Elmar Bonés da; FONSECA, Ricardo e SCHMITT, Ricardo. **História Ilustrada do Rio Grande do Sul**. Porto Alegre: RBS Publicações, 2004.
- FILHO, Pedro Haase, ET. AL. **Lendas Gaúchas**. Porto Alegre: RBS Publicações, 2007.
- LATOUCHE, John. **Travels in Portugal**. London: Warwick House, 1875.
- MENDONÇA, Lederly. **A Espetacular Arte de Desenhar Quadrinhos**. Fortaleza: Editora SENAC, 2010.
- MCCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: MBooks, 2005.
- MCCLOUD, Scott. **Desenhando Quadrinhos**. São Paulo: MBooks, 2008.
- NETO, João Simões Lopes. **Lendas do Sul**. Porto Alegre: Editora Artes e Ofícios, 2002.
- RICHARD, Brigitte Koyama. **One Thousand Years of Manga**. Paris: Flammarion, 2007.
- SILVA, Fabio Luiz Carneiro Mourilhe. **O Quadro dos Quadrinhos**. Rio de Janeiro: Editora Multifoco, 2010.
- STANCHFIELD, Walt. **Dando Vida a Desenhos, volume I: os anos de ouro das aulas de animação na Disney**. Rio de Janeiro: Elsevier Editora, 2011.

MEURER, Heli; SZABLUK, Daniela. Projeto E: metodologia projetual para ambientes dígito-virtuais. Anais do 3º InfoDesign Brasil | Congresso Brasileiro de Design da Informação. Rio de Janeiro RJ: PUC RIO, 2009.

LOBATO, Monteiro. **Mitologia Brasílica**. O Estado de S. Paulo, São Paulo, 26 de janeiro de 1917, edição Vespertina.

DAHOUI, Albert Paul. A Jornada do Herói. **Roteiro de Cinema**, Fernando, jun. 2002. Disponível em:
<<http://www.roteirodecinema.com.br/manuais/jornadadoheroi.pdf>>. Acesso em: 20 abr. 2012.

FONG, Saulo Nagamori. O Poder Das Palavras, Elaine, jan. 2005. Disponível em: <<http://www.institutouniao.com.br/artigos/poderdapalavra.php>>. Acesso em: 3 jun. 2012.

LOPES, Leonardo. **As Nove Dimensões do Design de Personagens**, Leonardo, abr. 2007. Disponível em: <<http://needesign.com/as-nove-dimensoes-do-design-de-personagens-parte-i/>>. Acesso em: 5 jun. 2012.

_____. Kotatsu [São Paulo, 2012]. Disponível em:
<<http://www.kotatsu.com.br/>>. Acesso em 28 fev. 2012.

BRASIL. **Projeto de Lei nº 6060 de 2009**. Disponível em:
<<http://aqcsp.blogspot.com.br/2011/07/projeto-de-lei-n-6060-2009-para.html>>. Acesso em: 15 dez. 2011.