



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA  
ESCOLA DE BELAS ARTES  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN**

# A ORIGEM DO LOBO

**DESIGN GRÁFICO DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS  
COM TEMÁTICA NO FOLCLORE BRASILEIRO**

GUSTAVO VALIENSE SIEBERT

Salvador  
2012



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA  
ESCOLA DE BELAS ARTES  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN**

# A ORIGEM DO LOBO

**DESIGN GRÁFICO DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS  
COM TEMÁTICA NO FOLCLORE BRASILEIRO**

Memorial Descritivo do Projeto Experimental de Design  
apresentado ao curso de graduação em Design da Escola  
de Belas Artes da UFBA, como requisito parcial para  
obtenção do título de Bacharel em Design.

Orientador: Prof. Leila Da Cruz  
Coorientador: Prof. Dr. Paulo Fernando de Almeida Souza

## Lista de imagens

Fig1. Capa SinCity: A cidade do Pecado (p.25)

– Fonte: Material obtido de arquivo pessoal.

Fig2. Página interna SinCity: A cidade do Pecado (p.26)

– Fonte: Material obtido de arquivo pessoal.

Fig3. Capa Hellboy: A mão direita da perdição (edição histórica vol.4) (p.28)

– Fonte: Material obtido de arquivo pessoal.

Fig4. Página Interna Hellboy: A mão direita da perdição (edição histórica vol.4) (p.29)

– Fonte: Material obtido de arquivo pessoal.

Fig5. Capa Grendel: Preto, branco & vermelho (p.31)

– Fonte: Material obtido de arquivo pessoal.

Fig6. Página Interna Grendel: Preto, branco & vermelho (p.32)

– Fonte: Material obtido de arquivo pessoal.

Fig7. Gráfico de roteiro, estabelecido por Syd Field em seu livro “Manual do Roteiro”. (p.34)

– Fonte: <http://www.sobrelivros.com.br/oficina-literaria-parte-xxi-syd-field/>

Fig8. Esboços tidos como storyboard nesse projeto, para que junto ao roteiro determine a composição das cenas. (p.36)

– Fonte: Material desenvolvido para o projeto.

Fig9. Logotipo do livro de RPG “Lobisomen o Apocalipse”. (p.37)

– Fonte: <http://www.brincamundo.com/lobisomem-o-apocalipse-em-portugu-s-1-edi-o.html>

Fig10. Logotipo da revista em quadrinhos “The Darkness”. (p.37)

– Fonte: <http://www.vandal.net/foro/mensaje/598943/la-cosa-va-de-logos-solo-logos-de-videojuegos-nada-de-companias/5>

Fig11. Logotipo da revista em quadrinhos “Age of Conan”. (p.37)

– Fonte: <http://terradasfabulas.blogspot.com.br/2011/05/conan-reload.html>

Fig12. Logotipo da do filme em animação “Tarzan”. (p.37)

– Fonte: <http://www.meupapeldeparedegratis.net/cartoons/pages/tarzan-against-tiger.asp>

Fig13. Logotipo da *Graphic Novel* “Sin City”. (p.37)

– Fonte: Material obtido de arquivo pessoal.

Fig14. Logotipo da revista em quadrinhos “Hellboy”. (p.37)

– Fonte: <http://abduzeedo.com/logo-inspiration-comic-characters>

Fig15. Tipografia escolhida. (p.38)

– Fonte: Material desenvolvido para o projeto.

Fig16. Escrita do nome do projeto com a tipografia designada. (p.38)

– Fonte: Material desenvolvido para o projeto.

Fig17. Ajuste de hierarquia de informações. (p.38)

– Fonte: Material desenvolvido para o projeto.

Fig18. Desenvolvimento do logotipo. (p.39)

– Fonte: Material desenvolvido para o projeto.

Fig19. Logotipo “A origem do Lobo” finalizada. (p.39)

– Fonte: Material desenvolvido para o projeto.

Fig20. Aplicação do logotipo em fundo amarelo e preto. (p.39)

– Fonte: Material desenvolvido para o projeto.

Fig21. Tabela de cor com especificações do amarelo utilizado. (p.39)

– Fonte: Material desenvolvido para o projeto.

Fig22. Aplicação do logotipo em P&B para fundo preto. (p.40)

– Fonte: Material desenvolvido para o projeto.

Fig23. Aplicação do logotipo em P&B para fundo branco. (p.40)

– Fonte: Material desenvolvido para o projeto.

Fig24. Diagrama de construção do logotipo. (p.40)

– Fonte: Material desenvolvido para o projeto.

Fig25. Área reservada para aplicação do logotipo. (p.41)

– Fonte: Material desenvolvido para o projeto.

Fig26. Redução mínima do logotipo. (p.41)

– Fonte: Material desenvolvido para o projeto.

Fig27. Imagem do vale do rio São Francisco, que apresenta o relevo e a vegetação local. (p.42)

– Fonte: <http://alrocha-antenacultural.blogspot.com.br/2011/05/conheca-as-maravilhas-do-artesanato-do.html>

Fig28. Imagem do vale do rio São Francisco, que apresenta o relevo e a vegetação local. (p.42)

– Fonte: <http://www.fazendapassaredo.com/rio-sao-francisco.html>

Fig29. Imagem do vale do rio São Francisco, que apresenta o relevo e a vegetação local. (p.43)

– Fonte: <http://www.fazendapassaredo.com/rio-sao-francisco.html>

Fig30. Imagem do vale do rio São Francisco, que apresenta o relevo e a vegetação local. (p.43)

– Fonte: <http://www.brasilescola.com/brasil/rio-sao-francisco.htm>

Fig31. Cemitério, em Petrópolis. Foto tirado em 1870. (p.44)

– Fonte: <http://www.revistadehistoria.com.br/secao/artigos/sepultados-sob-solo-santo>

Fig32. Cemitério da Candelária, a 2 km do centro da cidade de Porto Velho no Pará. Foto tirada no início do séculoXX. (p.44)

– Fonte: <http://saimonio.blogspot.com.br/2012/02/estrada-de-ferro-madeira-mamore-para.html>

Fig33. Igreja de Nossa Senhora da Conceição do Monte, Ceará. Terreno precursor do Cemitério do Icó, em que área anexa à igreja era usada para sepultamentos. (p.45)

– Fonte: <http://iconacional.blogspot.com.br/2008/10/ic-cear-brasil-o-secular-cemiterio.html>

Fig34. Portão do Cemitério do Icó, Ceará. Com fundação no século XIX, possivelmente em 1850. (p.45)

– Fonte: <http://iconacional.blogspot.com.br/2008/10/ic-cear-brasil-o-secular-cemiterio.html>

Fig35. Gráfico desenvolvido embasado na metodologia criada para a elaboração dos personagens. (p.46)

– Fonte: Material desenvolvido para o projeto.

Fig36. Lobisomen coma estética do mito europeu. (p.48)

– Fonte: <http://gabrielparisoto.blogspot.com.br/2011/01/o-meu-tribo-no-bitefight.html>

Fig37. Lobisomen estilizado pelo artista. (p.48)

– Fonte: <http://www.brasilescola.com/folclore/lobisomem.htm>

Fig38. Cão Selvagem africano visto de corpo inteiro. (p.48)

– Fonte: <http://planetaanimal.spaceblog.com.br/561472/cao-selvagem-da-Africa/>

Fig39. Cão Selvagem africano visto de perfil. (p.48)

– Fonte: <http://fatoecuriosidademundial.blogspot.com.br/2011/09/mabeco-o-cao-selvagem-africano-em.html>

Fig40. Cão Selvagem africano em close. (p.48)

– Fonte: <http://entretenimento.r7.com/bichos/fotos/descubra-quais-sao-os-animais-terrestres-mais-rapidos-do-mundo-20110220-8.html>

Fig41. Concepção do personagem esboçado: Lobisomen. (p.49)

– Fonte: *Material desenvolvido para o projeto.*

Fig42. Ilustração da Matinta-Perêra. (p.50)

– Fonte: <http://www.portalsaofrancisco.com.br/alfa/literatura-infantil-lendas-e-mitos-do-folclore/matinta-perera.php>

Fig43. Ilustração da Matinta-Perêra. (p.50)

– Fonte: <http://www.portalsaofrancisco.com.br/alfa/literatura-infantil-lendas-e-mitos-do-folclore/matinta-perera.php>

Fig44. Escultura da Matinta-Perêra realizada pelo escultor e animador Nelson Nabiça. (p.50)

– Fonte: <http://nabissapictures.blogspot.com.br/2010/02/mitologia-amazonica-colecao-noturnos.html>

Fig45. Imagem da Matinta interagindo com uma criança. Da série de animação “Juro que Vi”, no capítulo: Matinta-Perêra. (p.51)

– Fonte: [http://www.curtaasseis.com.br/exibir\\_texto.asp?cod\\_texto=34&menu=](http://www.curtaasseis.com.br/exibir_texto.asp?cod_texto=34&menu=)

Fig46. Imagem de uma montanha com as feições da Matinta-Perêra. Da série de animação “Juro que Vi”, no capítulo: Matinta-Perêra. (p.51)

– Fonte: [http://www.curtaasseis.com.br/exibir\\_texto.asp?cod\\_texto=34&menu=](http://www.curtaasseis.com.br/exibir_texto.asp?cod_texto=34&menu=)

Fig47. Imagem da Matinta-Perêra, feita para o quadrinho: Belém imaginária. (p.51)

– Fonte: <http://quadrinhossauro.com/?p=511>

Fig48. Concepção do personagem esboçado: Matinta-Perêra. (p.52)

– Fonte: *Material desenvolvido para o projeto.*

Fig49. Imagem da lara. Da série de animação “Juro que Vi”, no capítulo: lara. (p.53)

– Fonte: <http://mostradequadrinhosfcg.wordpress.com/programacao/programacao-brand-estudio/>

Fig50. Imagem da lara. Da série de animação “Juro que Vi”, no capítulo: lara. (p.53)

– Fonte: [http://www.klickeducacao.com.br/Porta\\_Curtas/porta\\_curtas\\_front/0,7259,POR-2-1,00.html](http://www.klickeducacao.com.br/Porta_Curtas/porta_curtas_front/0,7259,POR-2-1,00.html)

Fig51. Escultura da lara realizada pelo escultor e animador Nelson Nabiça. (p.54)

– Fonte: <http://nabissapictures.blogspot.com.br/2010/02/mitologia-amazonica-colecao-noturnos.html>

Fig52. Tritão, concepção tida como relevante de acordo com o pretexto de unir as características humanóides a seres aquáticos. Ilustração realizada para o jogo de cartas Magic the Gathering. (p.54)

– Fonte: <http://lettscollect.com.br>

Fig53. Concepção do personagem esboçado: lara. (p.55)

– Fonte: *Material desenvolvido para o projeto.*

Fig54. Besta-Fera representado em cordel. (p.56)

– Fonte: <http://cordelparaiba.blogspot.com.br/2011/11/sera-lancado-neste-dia-21-de-novembro.html>

Fig55. Besta-Fera com uma representação infantil. (p.56)

– Fonte: <http://www.pemonline.hd1.com.br/canais/lendas/a-besta-fera.htm>

Fig56. Besta-Fera representado em gravura. (p.56)

– Fonte: <http://www.pemonline.hd1.com.br/canais/lendas/a-besta-fera.htm>

Fig57. Sátiro, concepção tida como relevante para a criação do Besta-Fera. (p.56)

– Fonte: <http://storebodes.blogspot.com.br/2009/08/satiro.html>

Fig58. Concepção do personagem esboçado: Besta-Fera. (p.57)

– Fonte: *Material desenvolvido para o projeto.*

Fig59. Negro escravizado trabalhando. (p.58)

– Fonte: [http://www.saa.com.br/webquest/Cana\\_V2/ourobranco.htm](http://www.saa.com.br/webquest/Cana_V2/ourobranco.htm)

Fig60. Negro escravizado a ser açoitado. Cena da série de televisão “Equador”, lançado em 2008. (p.58)

– Fonte: <http://tvbrasil.ebc.com.br/equador/episodio/os-trabalhadores-da-fazenda-infante-dom-henrique-se-revoltam>

Fig61. Negro escravizado, cena do filme “Besouro”, lançado em 2009. (p.58)

– Fonte: <http://www.cineclick.com.br/index.php/filmes/ficha/nomeFilme/besouro/id/16048>

Fig62. Pintura representando negros escravizados. (p.59)

– Fonte: <http://fabiopestanaramos.blogspot.com.br/2011/08/brasil-colonial-divergencia-entre-o.html>

Fig63. Pintura representando negros escravizados (p.59)

– Fonte: <http://historiafaculfake.blogspot.com.br/2010/05/aula-12.html>

Fig64. Pintura representando negros escravizados duelando. (p.59)

– Fonte: <http://observeagora.blogspot.com.br/>

Fig65. Primeira Concepção do personagem: Negro escravo. (p.60)

– Fonte: *Material desenvolvido para o projeto.*

Fig66. Senhor de Engenho com seu cavalo. (p.61)

– Fonte: [http://www.saa.com.br/webquest/Cana\\_V2/ourobranco.htm](http://www.saa.com.br/webquest/Cana_V2/ourobranco.htm)

Fig67. Ator em desfile de Escola de Samba, fantasiado de senhor de engenho. (p.61)

– Fonte: <http://www.redeTV.com.br/especiais/bastidoresdocarnaval2012/galeria.aspx?3996.sp-veja-fotos-do-desfile-da-mocidade>

Fig68. Senhores conversando com o capataz. Cena da série de televisão “Equador”, lançado em 2008. (p.61)

– Fonte: <http://thejpl.blog.com/2008/12/page/2>

Fig69. Senhores e seus capataz em passeio à cavalo. Cena da série de televisão “Equador”, lançado em 2008. (p.62)

– Fonte: <http://tvbrasil.ebc.com.br/equador/episodio/os-trabalhadores-da-fazenda-infante-dom-henrique-se-revoltam>

**Fig70. Concepção do esboço do personagem: Senhor de engenho . (p.62)**

– Fonte: *Material desenvolvido para o projeto.*

**Fig71. Ilustração de Capataz. (p.63)**

– Fonte: [http://www.saa.com.br/webquest/Cana\\_V2/ourobranco.htm](http://www.saa.com.br/webquest/Cana_V2/ourobranco.htm)

**Fig72. Pintura que retrata um capitão-do-mato batendo em um negro escravizado. (p.63)**

– Fonte: <http://gersoncalado.blogspot.com.br/2010/05/13-de-maio-dia-da-abolicao-da.html>

**Fig73. Capatazes, cena do filme “Besouro”, lançado em 2009. (p.63)**

– Fonte: <http://www.luizberto.com/no-pe-da-parede-jorge-filo/orgulho-de-ser-do-pajeu>

**Fig74. Pintura que representa capitão-do-mato com um negro escravizado capturado. (p.64)**

– Fonte: <http://www.historiabrasileira.com/brasil-colonia/capitao-do-mato/>

**Fig75. Ilustração que representa dois capatazes. (p.64)**

– Fonte: <http://eduardoschloesser.blogspot.com.br/2011/04/o-cabeleira-01-capa.html>

**Fig76. Concepção do esboço dos três capatazes que aparecem no início da trama: Capatazes. (p.65)**

– Fonte: *Material desenvolvido para o projeto.*

**Fig77. Exemplo de pacote de brushes utilizado . (p.66)**

– Fonte: *Material desenvolvido para o projeto.*

**Fig78. Exemplo de pacote de brushes utilizado . (p.67)**

– Fonte: *Material desenvolvido para o projeto.*

**Fig79. Exemplo de pacote de brushes utilizado . (p.67)**

– Fonte: *Material desenvolvido para o projeto.*

**Fig80. Exemplo de pacote de brushes utilizado . (p.67)**

– Fonte: *Material desenvolvido para o projeto.*

**Fig81. Exemplo de pacote de brushes utilizado . (p.67)**

– Fonte: *Material desenvolvido para o projeto.*

**Fig82. Exemplo de pacote de brushes utilizado . (p.68)**

– Fonte: *Material desenvolvido para o projeto.*

**Fig83. Exemplo de pacote de brushes utilizado . (p.68)**

– Fonte: *Material desenvolvido para o projeto.*

**Fig84. Exemplo de pacote de brushes utilizado . (p.68)**

– Fonte: *Material desenvolvido para o projeto.*

**Fig85. Página interna da revista “Sin City: A cidade do Pecado”. Colorização vetorial preto e branca. (p.69)**

– Fonte: *Material obtido de arquivo pessoal.*

**Fig86. Página interna da revista “Grendel: Preto, branco e vermelho”. Colorização vetorial preto e branca, com presença de alguns elementos com cor contrastante. (p.70)**

– Fonte: *Material obtido de arquivo pessoal.*

**Fig87. Página interna da revista “Hellboy: A mão direita da perdição (edição histórica vol.4)”. Colorização vetorial com padrão cromático variado, e predominância de tons sóbrios. (p.71)**

– Fonte: *Material obtido de arquivo pessoal.*

**Fig88. Página interna da revista “Batman Juiz Dredd – parte 2”. Colorização em pixels, almejando o realismo. (p.72)**

– Fonte: *Material obtido de arquivo pessoal.*

**Fig89. Página interna da revista “Spawn Pistoleiro – parte 1”. Colorização em pixels, visando reprodução de técnicas manuais. (p.73)**

– Fonte: *Material obtido de arquivo pessoal.*

**Fig90. Desenho elaborado para a capa do projeto. (p.74)**

– Fonte: *Material desenvolvido para o projeto.*

**Fig91. Capa da *Graphic Novel* “A origem do Lobo”. (p.75)**

– Fonte: *Material desenvolvido para o projeto.*

**Fig92. Mancha Gráfica elaborada para as páginas internas. (p.78)**

– Fonte: *Material desenvolvido para o projeto.*

**Fig93. Tipografia Komika Text Kaps Regular. (p.81)**

– Fonte: *Material desenvolvido para o projeto.*

**Fig94. Tipografia Komika Text Kaps Italic. (p.82)**

– Fonte: *Material desenvolvido para o projeto.*

**Fig95. Tipografia Komika Text Kaps Bold. (p.82)**

– Fonte: *Material desenvolvido para o projeto.*

**Fig96. Tipografia Komika Text Kaps Bold Italic. (p.82)**

– Fonte: *Material desenvolvido para o projeto.*

**Fig97. Tipografia Devroye. (p.83)**

– Fonte: *Material desenvolvido para o projeto.*

**Fig98. Tipografia Myriad Pro Thin. (p.83)**

– Fonte: *Material desenvolvido para o projeto.*

**Fig99. Tipografia Myriad Pro Regular. (p.84)**

– Fonte: *Material desenvolvido para o projeto.*

**Fig100. Tipografia Myriad Pro Italic. (p.84)**

– Fonte: *Material desenvolvido para o projeto.*

**Fig101. Tipografia Myriad Pro Bold. (p.84)**

– Fonte: *Material desenvolvido para o projeto.*

**Fig102. Tipografia Myriad Pro Bold Italic. (p.84)**

– Fonte: *Material desenvolvido para o projeto.*

**Fig103. O enquadramento e os movimentos dos objetos nos quadros geram a sensação da passagem de tempo. (p.86)**

– Fonte: *Livro “Desenhando os Quadrinhos” de Scott McCloud, pág.16.*

**Fig104. Enquadramento produz a sensação de ausência. (p.89)**

– Fonte: *Livro “Desenhando os Quadrinhos” de Scott McCloud, pág.25.*



**Fig105. Enquadramento gera a sensação de que um movimento está prestes a ser feito. (p.89)**  
– Fonte: Livro "Desenhando os Quadrinhos" de Scott McCloud, pág.16.

# Sumário

- 1. Introdução (p.11)**
  - 1.1 Apresentação do Projeto (p.11)*
  - 1.2 Justificativa (p.13)*
  - 1.3 Objetivos (p.15)**
    - 1.3.1 Objetivo Geral (p.15)*
    - 1.3.2 Objetivo Específico (p.15)*
  - 1.4 Método (p.16)*
  
- 2. Problematização (p.18)**
  - 2.1 O que é "A origem do Lobo" (p.18)*
  - 2.2 O Design na arte sequencial (p.19)*
  
- 3. Concepção Projetual (p.21)**
  - 3.1 Briefing (p.21)*
  - 3.2 Análise de similares (p.23)*
  - 3.3 Desenvolvimento do roteiro (p.33)*
  - 3.4 O storyboard (p.36)*
  - 3.5 O logotipo (p.37)**
    - 3.5.1 Construção do logotipo (p.37)*
    - 3.5.2 Aplicação do logotipo (p.39)*
  - 3.6 Ilustração (p.41)**
    - 3.6.1 Concepção do cenário (p.41)*
    - 3.6.2 Concepção dos personagens (p.45)*
      - 3.6.2.1 Lendas (p.46)*
      - 3.6.2.2 Outros personagens (p.58)*
    - 3.6.3 Finalização e colorização (p.66)*
  - 3.7 Capa (p.74)**
    - 3.7.1 Concepção (p.74)*
  - 3.8 Editoração (p.76)**
    - 3.8.1 Dispositivos de composição (p.76)**
      - 3.8.1.1 Dimensões da página (p.76)*
      - 3.8.1.2 Papel (p.76)*
      - 3.8.1.3 Mancha Gráfica (p.77)*
      - 3.8.1.4 Encadernação (p.79)*
      - 3.8.1.5 Sistema de Impressão (p.80)*
    - 3.8.2 Componentes textuais (p.80)**
      - 3.8.2.1 Tipografia (p.80)*

3.8.2.2 *Corpo (p.84)*

3.8.2.3 *Alinhamento (p.85)*

**3.8.3 Componentes não-textuais (p.85)**

3.8.3.1 *Passagem do tempo (p.85)*

3.8.3.2 *Balão (p.87)*

3.8.3.3 *Quadros (p.87)*

3.8.3.4 *Espaçamento entre quadros (p.88)*

3.8.3.5 *Enquadramento (p.88)*

3.8.3.6 *Elementos de retenção (p.89)*

**4. Conclusão (p.90)**

**5. Referências (p.91)**

**6. Anexos (p.95)**

# 1. Introdução

## 1.1 Apresentação do Projeto

Este Projeto Experimental de Design, desenvolvido na conclusão do curso de Design da Universidade Federal da Bahia, consiste na execução de roteiro e projeto gráfico para uma história em quadrinho. O propósito aplica os ensinamentos da teoria e prática da doutrina do Design para a concepção de um impresso em formato de *Graphic Novel*<sup>1</sup>.

O desenvolvimento de uma *Graphic Novel* aliado ao Design proporciona a elaboração de um material bem resolvido graficamente.

O Design não foi presente somente na criação do *layout*, mas sim em todo o processo construtivo deste livro, onde seus fundamentos auxiliaram desde a pesquisa imagética até a preparação do arquivo final para a impressão.

O uso de ensinamentos da área do Design foi fundamental para a elaboração deste projeto, pois nele foi necessária a pesquisa e análise de similares, criação de um logotipo, *layout* para capa e páginas internas, escolha das tipografias, finalização das ilustrações, editoração do livro, preparação do arquivo para reprodução e definição de sistema de impressão.

O Design em qualquer projeto não pode somente ser empregado na prática de seus princípios, mas também ter de se justificar as escolhas de cada elemento utilizado. Aplicando ensinamentos desta área este memorial fundamenta todas as decisões adotadas.

O projeto tem por objetivo a criação de uma história em quadrinhos<sup>2</sup>, voltada ao público adulto, nomeada "A origem do Lobo". Essa iniciativa busca divulgar lendas do folclore brasileiro com uma abordagem diferente à aplicada nas revistas em quadrinhos dessa mesma temática.

As histórias em quadrinhos que contém mitos brasileiros, por serem orientadas a leitores infanto-juvenis, tendem a omitir certas características dos contos (caso apresentem conteúdo violento, sexual, linguagem imprópria, entre outros). Este projeto, sendo voltado ao público adulto, é capaz de expor as lendas de uma forma mais abrangente aos conteúdos pesquisados.

<sup>1</sup>. Graphic Novels : histórias em quadrinhos voltadas ao público adulto, publicadas com tiragem limitada.

<sup>2</sup>. Histórias em quadrinhos: sequencia dinâmica de desenhos (quadrinhos), em sua maioria com legendas, que contam uma história.

Apesar de esse tema ter no mercado atual de quadrinhos somente publicações voltadas a leitores infanto-juvenis, ele também é de interesse dos adultos (devido a enorme quantidade de livros deste assunto, publicados em território nacional e que são voltados a este público).

A temática do folclore brasileiro concede a este projeto um caráter de preservador e divulgador da identidade cultural do Brasil, além de auxiliar na sua concepção por ser uma grande e variada fonte de mitos. Os contos facilitam a aceitação da *Graphic Novel* ao mercado local, pois os personagens apresentados são de conhecimento da população nativa e as narrativas contextualizam e identificam a história desenvolvida ao cenário nacional.

O folclore será abordado no projeto por meio das lendas apresentadas nos quadrinhos, que obterão uma breve descrição no decorrer da leitura e uma ampla explicação nas páginas extras.

As histórias em quadrinhos são um meio de comunicação popular e, diferente dos livros, que demandam uma leitura mais lenta e um maior esforço cognitivo para a sua compreensão, os quadrinhos possibilitam uma interpretação ágil, devido à sua linguagem gráfica, que une texto e imagem.

## 1.2 Justificativa

O projeto tem como proposta difundir e preservar contos do folclore nacional, divulgando-as a um público consumidor de quadrinhos e que não tem acesso a esses impressos dessa temática. O trabalho proposto obtém também a finalidade de abordar lendas brasileiras de uma maneira diferente dos demais quadrinhos locais.

As histórias em quadrinhos têm notória aceitação popular, especialmente entre os jovens. Mas foi com a criação das *graphic novels* que esse cenário começou a mudar.

Tanto o mercado como a postura de autores e leitores mudaram bastante desde o final dos anos 1970. O crescimento e a aceitação cada vez maiores das *graphic novels* podem ser atribuídos à opção dos criadores por temas abrangentes e relevantes e à constante inovação em sua abordagem (EISNER, 2010, p. 149).

As *Graphic Novels* se caracteriza por obter gêneros distintos, abordando temas impróprios para as publicações voltadas ao público infantil e jovem. As *Graphic Novels* possuem, em sua grande maioria, roteiros distintos aos quadrinhos comuns, pois tem liberdade para desenvolver histórias que apresentem conteúdo não adequado a leitores com faixa etária menor que a indicada.

Esses conteúdos apesar de impróprios para certas idades são essenciais em histórias que busquem realismo, temas relevantes ou gêneros como terror/suspense.

Este projeto possibilita o desenvolvimento de quadrinhos integrado com o design. As *Graphic Novels* se destacam no mercado justamente por obter uma maior qualidade gráfica em relação dos quadrinhos tradicionais, permitindo a esta publicação ser elaborada a partir de estudos da área do design que gerem maior conforto na leitura, escolha coerente da encadernação e papel, definição de pregnância nos elementos apropriados dos quadrinhos e desenvolvimento do logotipo e *layout* harmonioso com a proposta e que destaque e distinga o projeto dos demais similares.

A *Graphic Novel* desenvolvida, apesar de apresentar um tema referente a cultura brasileira, obtém uma abordagem universal. O desenvolvimento do roteiro, da arte e da adequação dos mitos foi idealizado para adquirir a esta publicação capacidade de possuir mercado também fora do Brasil.

A Origem do Lobo, mesmo tendo um contexto histórico e cultural brasileiro que auxilia na identificação do leitor local com a história, é apta para apresentar as lendas

nacionais ao público estrangeiro. Tendo como parâmetro mitos de folclore internacionais que se tornaram conhecidos em diversas partes do mundo essa publicação visa divulgar a cultura folclórica do Brasil para outras nacionalidades.

As lendas do folclore brasileiro são pouco aproveitadas, tendo em vista que a valorização e divulgação dos mitos nacionais pode produzir receita para o nosso país e auxiliar a economia de regiões originárias de histórias folclóricas.

Como exemplo, cito a cidade de Varginha, no sul do estado de Minas Gerais, que após episódio de suposta aparição de um ser extraterrestre ficou conhecida até mesmo fora do país e passou a investir no “turismo ufológico”, que propiciou a cidade estar entre as dez de maior poder econômico do estado.

Em outros países turismo acerca de seres sobrenaturais são ainda mais aproveitados, algumas nacionalidades puderam se beneficiar com a divulgação dessas lendas que proporcionaram um faturamento anual e significativo para a receita de seu país.

Como exemplo, temos o Lago Ness na Escócia, onde milhares de pessoas o visitam tendo a esperança de fotografar um animal que nunca fora comprovada a sua existência, mas que turistas e moradores locais juram existir; a região da Transilvânia na Romênia, lugar em que teria sido a origem para o mito do vampiro e possui alternativas de visita para o castelo de Drácula e a pequena cidade medieval de Sighisoara, onde o conde teria nascido. O “turismo folclórico” ainda pode ser visto em outros países e o Brasil tendo uma enorme variedade de lendas pode-se favorecer com a difusão de seus contos.

Portanto, esse projeto usa um meio coerente para a sua proposta. As *graphic novels* vem expandindo seu mercado em todo o mundo e este tipo de publicação se adequa à proposta do projeto por permitir a aplicação de uma estratégia de design para sua elaboração e uma abordagem das lendas que viabiliza a inserção do folclore nacional em cenário internacional, sem que perca a fidelidade com os contos pesquisados.

## 1.3 Objetivos

### 1.3.1 Objetivo Geral

Criação de um projeto gráfico de design para histórias em quadrinhos, voltado ao público adulto, que aborda o folclore brasileiro e que obtém como gênero suspense/terror.

### 1.3.2 Objetivo Específico

- Desenvolver projeto de história em quadrinhos tendo como referências quadrinhos adultos em formato Graphic Novel.
- Elaborar projeto gráfico com base nos estudos de percepção visual voltados à arte sequencial;
- Contribuir para a divulgação do folclore brasileiro;
- Elaborar roteiro, cenário e personagens condizentes às histórias, tempo e lendas pesquisadas;
- Promover a divulgação de lendas brasileiras não conhecidas pelo público geral;
- O projeto será apresentado em um impresso encadernado com capa dura, com conteúdo de 64 páginas de quadrinhos, coloridos digitalmente, e páginas com informações extras.



## 1.4 Método

A seguir metodologia desenvolvida para a criação deste projeto, tendo como base metodologias para projetos científicos, e reestruturada para a aplicação nesta proposta de criação de história em quadrinhos.

### - Definição do problema:

Elaborar *Graphic Novel* com temática no folclore brasileiro.

### - Coleta de dados:

Pesquisa sobre lendas do folclore brasileiro por meio de livros, em edições impressas ou digitais. e sites com acervo dessa temática.

Pesquisa histórica e locacional do período no qual se passa a história, por meio de livros sobre a História do Brasil e em sites que abordem esse tema.

Pesquisa de imagens capazes de auxiliar o projeto na elaboração das ilustrações dos personagens e cenário, através de livros e sites.

Pesquisa teórica acerca da interpretação visual e informacional aplicada na disposição dos elementos textuais e não-textuais das histórias em quadrinhos, a partir de livros sobre criação de arte sequencial<sup>3</sup>.

### - Análise de similares:

Análise de *Graphic Novels* e revistas em quadrinhos sobre roteiro, narrativa, estrutura de quadros e balões e ilustrações.

### - Análise de dados:

Catálogo das lendas através de pesquisa feita a cerca do folclore brasileiro.

Definição do período histórico e locacional em que se passa a história (relacionado com a escolha dos personagens e lendas a serem abordados) a partir de pesquisa da história do Brasil e da localização de cada conto folclórico.

Seleção de elementos que auxiliaram na criação dos personagens e cenários.

Definição de elementos estruturais dos quadrinhos, balão, requadro, espaçamento entre quadros e estilo tipográfico, através de pesquisa teórica sobre arte sequencial e análise de similares.

<sup>3</sup>. Arte sequencial : Linguagem gráfica aplicada aos quadrinhos, história em quadrinhos.

### **- Definição do conteúdo da *Graphic Novel*:**

Criação do roteiro adaptando os mitos brasileiros ao enredo desenvolvido, com base nos similares obtidos e em semelhança ao método apresentado por Syd Field no livro Manual do Roteiro, 2001.

Elaboração, por meio de ilustração, dos personagens e cenários, através dos conteúdos pesquisados.

Decupagem das cenas e criação do storyboard, determinando o enquadramento das cenas e organização dos quadros em cada página.

Definição do formato da revista, sua mancha gráfica, encadernação e papel de suporte.

### **- Elaboração do conteúdo da *Graphic Novel*:**

Ilustração das páginas de história em quadrinhos (esboço e finalização em lápis e posteriormente em nanquim).

Aplicação das falas nos balões das páginas de histórias em quadrinhos.

Ilustração para a capa e página interna.

Definição das informações presentes nas páginas internas e capa.

Criação do logotipo.

Definição das tipografias a serem utilizadas.

### **- Finalização da *Graphic Novel*:**

Digitalização, vetorização e colorização das páginas internas.

Aplicação das falas nos balões das páginas de histórias em quadrinhos no arquivo digital com uso da tipografia escolhida.

Desenvolvimento do *layout* para a capa e páginas internas.

Editoração do arquivo da *Graphic Novel*.

Fechamento do arquivo para impressão.

Impressão.

## **2. Problematização**

### **2.1 O que é “A Origem do Lobo”**

A história “A origem do Lobo” se passa no final do período escravocrata no Brasil (em 1808), onde os contos das lendas eram difundidos principalmente por meio oral, e devido o território nacional ser ainda pouco desbravado e os meios de informação não tão desenvolvidos quanto os atuais, elas obtinham caráter mais misterioso sobre a sua veracidade.

O conto descreve uma história de fantasia sobre um negro escravizado fugitivo que por um ritual se torna um lobisomem. Na sua jornada, precisa fugir do seu senhor, que acompanhado dos seus capitães do mato tentam matá-lo para que sirva de lição aos demais escravos. No decorrer da narrativa o negro interage com lendas do folclore nacional, que definem o desfecho do enredo.

A história se desenvolve no Centro-Oeste baiano, mais precisamente na região do Vale do Rio São Francisco. A localidade foi escolhida antes da concepção do roteiro, pois esta interfere diretamente nos mitos a serem apresentados e no espaço físico a se contextualizar a narrativa.

O interior da Bahia é uma área propícia para se contextualizar a narrativa, devido a região ser um local comum a lendas, que por suas características diferenciadas, inspiraram a elaboração do roteiro.

A diversidade geográfica do Vale do Rio São Francisco foi de fundamental importância para sua escolha, pois no enredo há cenas que são passadas em áreas geograficamente distintas.

## 2.2 O Design na arte sequencial

O Design e as histórias em quadrinhos, em uma análise leiga sobre o assunto parecem se comunicar somente pelo conteúdo apresentado com as ilustrações, mas na verdade essas duas se comunicam em muitos mais outros aspectos.

No desenvolvimento das páginas ilustradas a organização de elementos visíveis (quadro e balão) e não-visíveis (espaçamento dos quadros e margens da página) compreendem aspectos do aprendizado do Design. A elaboração completa do projeto necessita ainda mais conhecimentos dessa área, perícias essas que vão desde a decupagem do roteiro até a editoração e preparação do arquivo para saída gráfica.

A função de transformar um roteiro em uma estrutura bidimensional, com o propósito de passar a mensagem de maneira mais clara e interessante para o leitor, através de elementos visuais, já define a arte sequencial como uma produção de design.

*“Ou seja: um projeto de design gráfico é um conjunto de elementos visuais – textuais e/ou não textuais – reunidos numa determinada área preponderadamente bidimensional e que resulta exatamente da relação entre estes elementos” (VILLAS-BOAS, 2001).*

Assim com o designer, o ilustrador tem de solucionar diversos problemas para a confecção de um layout capaz de transmitir seu conteúdo com objetividade e clareza.

Além dos elementos estruturais (visíveis e não-visíveis), o quadrinista ainda tem de atentar para aspectos técnicos como o enquadramento da figura no quadrinho (ajustando o recorte, equilíbrio e inclinação), o tempo de ação (a fim de retardar ou agilizar um fato ocorrido) e o senso de localidade; além de componentes que auxiliam na interpretação da cena, representando de maneira clara expressões físicas, movimentos, emoções, anatomia e perspectiva.

No começo da história das HQs a produção das quadrinhos não eram compreendidas como um processo de Design, mas com o decorrer do tempo esse idéia foi se consolidando. Trabalhos publicados, como os apresentados por Will Eisner, propiciaram a divulgação de um método desenvolvido para a arte sequencial, e que esta necessita de estudo e projeto para a sua concepção.

Esse projeto além de contar com análise de similares e das publicações de Scott Mccloud, teve como principal referência técnica essas metodologias criadas por Will Eisner,

que foi um pioneiro no campo das histórias em quadrinhos, sendo considerado um dos artistas mais importantes do século XX.

O autor de livros sobre quadrinhos, Scott Mccloud (EISNER, 1989), coloca que: “Não existe nenhum quadrinista atualmente que não tenha sido influenciado pelo magistral trabalho de Will Eisner e sua formidável visão.”; já Jeff Smith (EISNER, 1989), autor da série “Bone” postula sobre as publicações de Eisner: “Técnicas indispensáveis criadas pelo mestre das histórias em quadrinhos.”

O desenvolvimento de uma história em quadrinhos passa por diversos problemas que necessitam de estudos técnicos e experiência prática. Deste modo pode-se enquadrar a concepção de design de Bruno Munari às HQs; “A atividade de um designer consiste basicamente, em solucionar problemas a partir de um projeto, design não existe sem um projeto a partir de um método (MUNARI, 2002, p. 10)”.

Com base nas informações apresentadas, podemos concluir que a história em quadrinho também é um produto de Design.

### 3. Concepção projetual

#### 3.1 Briefing

Descrição: *Graphic Novel* que tem como temática as lendas do folclore nacional, com uma linguagem propícia que mistura as mídias definidas como suspense, terror e aventura.

Responsável: Gustavo Valiense Siebert

Início do projeto: 09 de março de 2012

Término do Projeto: 22 de junho de 2012

Necessidades: Criação de roteiro, ilustração dos cenários e personagens, adaptação da história à arte sequencial, finalização, colorização, confecção da capa, editoração e impressão.

Produto: Livro em formato 18 x 27 cm (semelhante a tradicionais publicações do mercado de quadrinhos), com páginas internas 18 x 27 cm, em Xerocoat (160g/m<sup>2</sup>), com todo o conteúdo em Bicromia e encadernado em capa flexível com laminação e verniz aplicado.

Ilustrações com base nas referências bibliográficas escolhidas sobre as lendas brasileiras, adaptadas ao contexto histórico e categórico (suspense, terror e aventura) usado na *graphic novel*.

Diferencial do projeto: Abordagem pela arte sequencial de lendas do folclore do Brasil, com uso de linguagem voltada ao público adulto (possibilitando a abordagem de todas as características dos mitos).

Público alvo:

O consumidor alvo para este projeto é o leitor de quadrinhos, acima dos 16 anos, sem distinção de gênero, que tenha interesse em folclore ou no mito do lobisomen, quadrinhos de suspense e terror e/ou *Graphic Novels*. Essa publicação por conter roteiro complexo e cenas e diálogos impróprios para o público infanto-juvenil é orientada a leitores acima dos 16 anos.

Mercado:

Suporte: Desde 1970 as *Graphic Novels* tem uma grande expansão no mercado dos quadrinhos, no nicho nacional não é diferente. Esse tipo de publicação tem destaque entre as demais e seu caráter mais exclusivo agrega valor ao material; portanto este é um meio propício para atingir os objetivos desse projeto.

Tema: O folclore nas histórias em quadrinhos tem um mercado consolidado com o público jovem e livros com esse mesmo tema são comercializados para todos os públicos. Sendo assim este é um assunto de boa aceitação na arte sequencial e também do mercado em geral.

Essa publicação foi desenvolvida orientada para ser comercializado em livrarias e bancas especializadas se produzida em larga escala.

### 3.2 Análise de similares

Para auxiliar na concepção do layout da história em quadrinhos “A origem do Lobo” foram analisados os impressos a seguir, levando em consideração; aspectos físico-materiais: o formato, a encadernação; e aspectos de composição : quadros, espaçamento entre quadros, requadro<sup>4</sup>, balões, tipografia, paleta de cores.

<sup>4</sup>. Segundo definição de Will Eisner, requadro é a linha que delimita o quadrinho. Sua função não é de mero contorno, o ilustrador pode optar por não utiliza-la ou usar outro elemento para representa-la, afim de sugerir tridimensionalidade.



Sin City: A cidade do pecado –

Obra mais famosa da série, “A cidade do pecado” tem grande notoriedade no cenário de quadrinhos (foi também adaptado ao cinema). Escrita e desenhada por Frank Miller, Sin City é uma ótima fonte de referência e inspiração, seu estilo narrativo foi fundamental para definir como a história “A origem do Lobo” seria apresentada e contada.

Essa publicação orientou este projeto no tipo de ilustrações, compostas por grande camada da cor preta, muitas vezes só apresentando a silhueta dos objetos apresentados, gerando clima de suspense. O projeto tomou a narrativa desta obra como referência para desenvolver o roteiro e o estilo narrativo, descrevendo as cenas de maneira detalhada e na perspectiva do personagem principal.

#### **Ilustração:**

Apropriação do preto e branco, dando efeito de luz e sombra “estouradas”, composta por traços finos bem detalhados.

#### **Narrativa:**

Em primeira pessoa, caracterizando por ser bem descritiva e “didática”, descrevendo as emoções do personagem e como se ele “explicasse as cenas” em ponto de vista e linguajar próprio.

#### **Estrutura:**

##### **Aspectos Físico-materiais:**

-Formato: 26 x 17 cm.

-Encadernação: Capa flexível, encadernado com brochura colada e fresada.

##### **Aspectos de composição:**

-Quadros: Uniformes, retangulares, podendo não haver requadro.

- Balões: Formas diferenciadas para caracterizar maneiras de fala.

- Espaçamentos de quadros: Entre 0,1 cm e 0,3 cm

- Margem da página: **Int.:** 1,2 cm **Ext.:** 0,6 cm **Sup.:** 1,5 cm **Inf.:** 2,3 cm

- Paleta de cores: Todas as páginas em preto e branco.

- Tipografia: Arredondada, em caixa alta e em itálico.

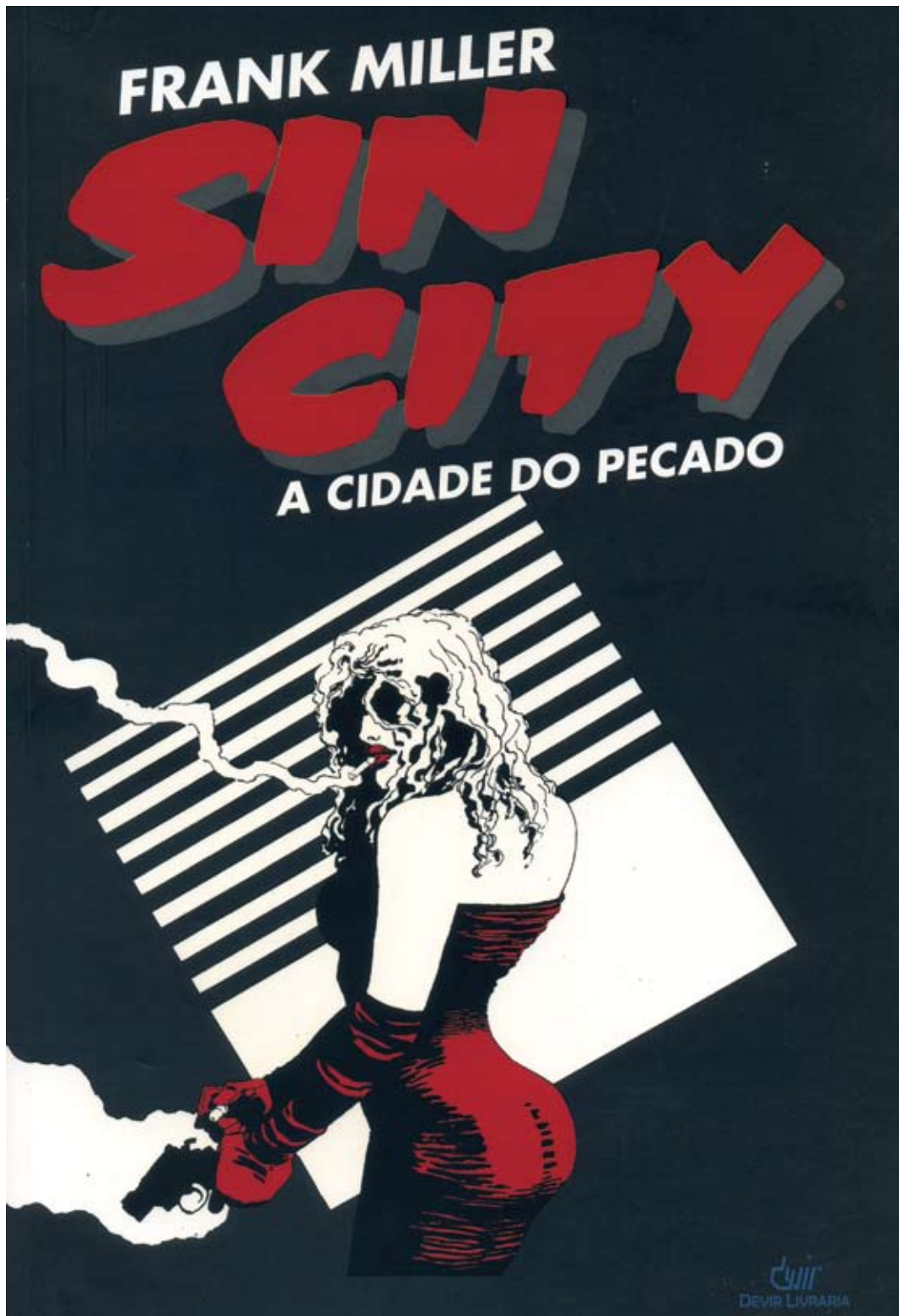


Fig1. Capa SinCity: A cidade do Pecado



Fig2. Página interna SinCity: A cidade do Pecado

Coleção com seis histórias curtas, é a sequência dos fatos cruciais da vida de Hellboy. Com grande número de leitores, esta série foi adaptada para o cinema e para desenho animado (apesar de suas histórias em quadrinhos serem voltadas ao público adulto).

Esta edição histórica, de roteiro e arte feita por Mike Mignola, foi crucial para a definição da colorização e dos aspectos estruturais (quadro, balão, requadro, espaçamento entre quadros e margem da página) usados nesse projeto.

**Ilustração:**

Traço geométrico e uniforme, uso constante do preto dando a sensação de sombra.

**Narrativa:**

Em primeira pessoa, contendo maior parte da narrativa com diálogos.

**Estrutura:**

**Aspectos Físico-materiais:**

-Formato: 26,5 x 17,7 cm.

-Encadernação: Capa dura, encadernado com brochura costurados e colados na lombada.

**Aspectos de composição:**

-Quadros: Uniformes, retangulares.

- Balões: Formas diferenciadas para caracterizar alguns personagens.

-Espaçamentos de quadros: Entre 0,2 cm.

-Margem da página: **Int.:** 1,0 cm **Ext.:** 0,5 cm **Sup.:** 1,4 cm **Inf.:** 1,4 cm

- Paleta de cores: Todas as páginas coloridas, usando tons sóbrios.

- Tipografia: Arredondada, em caixa alta e em itálico.



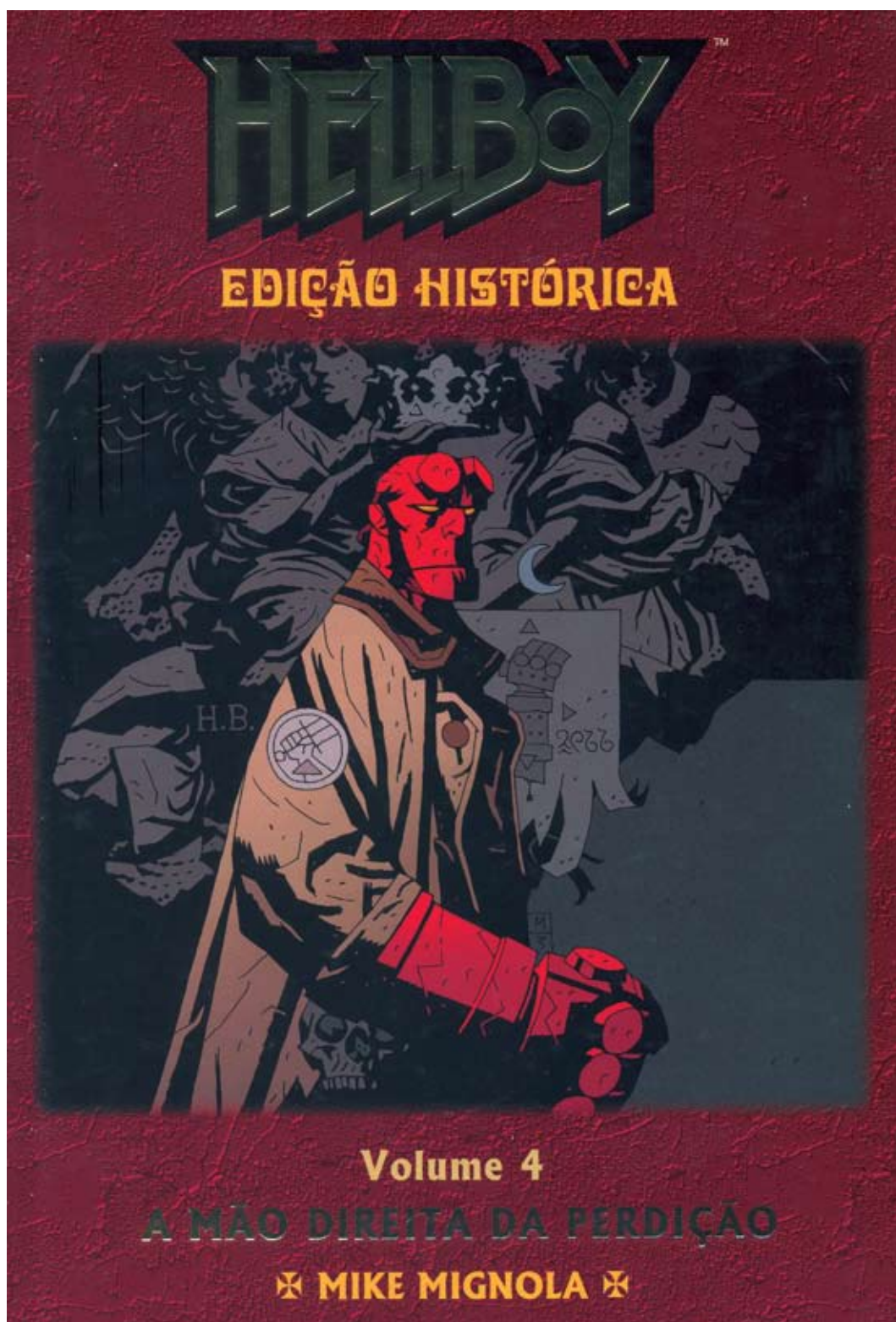


Fig3. Capa Hellboy: A mão direita da perdição (edição histórica vol.4)



Fig4. Página Interna Hellboy: A mão direita da perdição (edição histórica vol.4)

Grendel: Preto, branco & vermelho –

Criado por Matt Wagner, Grendel fez bastante sucesso no início dos anos 80. Esta edição escrita por Matt Wagner e com arte feita por um elenco de ilustradores (alguns como David Mack, criador, escritor e artista de Kabuki; Scott Morse, John Paul Leon, entre outros), foi significativa para o projeto em seu desenvolvimento da história, aliando ação e suspense.

**Ilustração:**

Traço variado a depender do ilustrador.

**Narrativa:**

Em primeira pessoa, revelando principalmente as emoções do personagem principal.

**Estrutura:**

**Aspectos Físico-materiais:**

-Formato: 17 x 25,5 cm.

-Encadernação: Capa flexível com sobrecapa, encadernado com brochura costurados e colados na lombada.

**Aspectos de composição:**

-Quadros: Variada a depender do ilustrador.

- Balões: Variada a depender do ilustrador.

-Espaçamentos de quadros: Variada a depender do ilustrador.

-Margem da página: **Int.:** **Int.:** 1,0 cm **Ext.:** 1,0 cm **Sup.:** 1,0 cm **Inf.:** 1,5 cm

- Paleta de cores: Páginas em preto e branco e com elementos em vermelho.

- Tipografia: Arredondada, em caixa alta e em itálico.



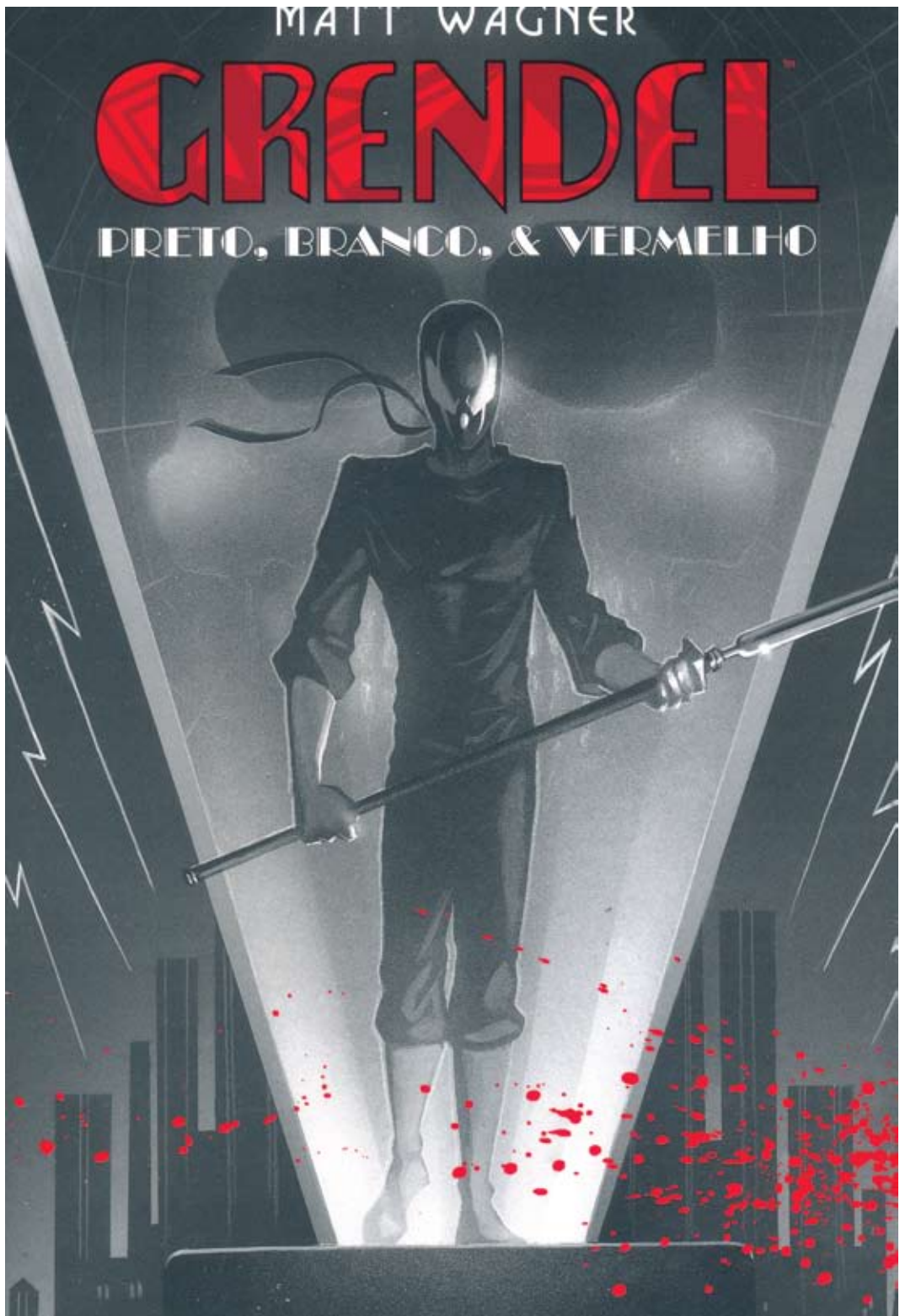


Fig5. Capa Grendel: Preto, branco & vermelho





Fig6. Página Interna Grendel: Preto, branco & vermelho

### 3.3 Desenvolvimento do roteiro

O roteiro foi elaborado com base nas análises de roteiros de graphic novels, e com auxílio do Livro de Will Eisner “Narrativas gráficas: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos”.

A elaboração do roteiro se deu por uma escrita sucinta do conteúdo total da história, seguindo a narrativa linear do que ocorre ao personagem principal e definindo cada local em que se passa a ação, as cenas a serem enfatizadas e os personagens envolvidos. Não houve o desenvolvimento de um enredo detalhado, composto por esquemas de planos e enquadramento, devido ao curto prazo de tempo.

A falta desse roteiro detalhado não é ideal para um projeto de criação de quadrinhos, mas só ocorreu devido à elaboração de a história ser feita pela mesma pessoa que traduz o enredo para o meio gráfico.

Essa fusão do roteirista com o tradutor gráfico, apesar de necessária para este projeto, é julgada como modelo por Will Eisner quando descreve que:

“O processo ideal de escrita ocorre quando escritor e artista são a mesma pessoa. Isso é claro, encurta a distância entre a idéia e sua tradução gráfica, criando um produto que reflete mais intimamente o intento do escritor (EISNER, 2008, p.115)”.

Portanto o roteiro, no caso desse projeto, não precisou ser detalhado visando a compreensão de outra pessoa, pois sendo o roteirista também o tradutor gráfico e ilustrador, a idéia concebida para a história permanece inalterada. O enredo redigido se dispôs a ordenar os fatos propostos e servir de esquema para a elaboração do storyboard<sup>5</sup>.

O roteiro foi concebido como forma de organizar as idéias, estabelecer o início, meio e fim da história, o conflito, os obstáculos a serem enfrentados pelo personagem e planejar as ações e os diálogos.

Os princípios de construção da narrativa apresentada por Syd Field, no livro “Manual do Roteiro”, podem ser constatados no roteiro desenvolvido para este projeto. O autor estabelece que se transpormos a narrativa para um gráfico, ele se definiria como na figura seguinte:

<sup>5</sup>. Storyboard: imagens organizadas em sequências a fim de pré-visualizar histórias a serem desenvolvidas, sejam elas em formato gráfico ou de vídeo.

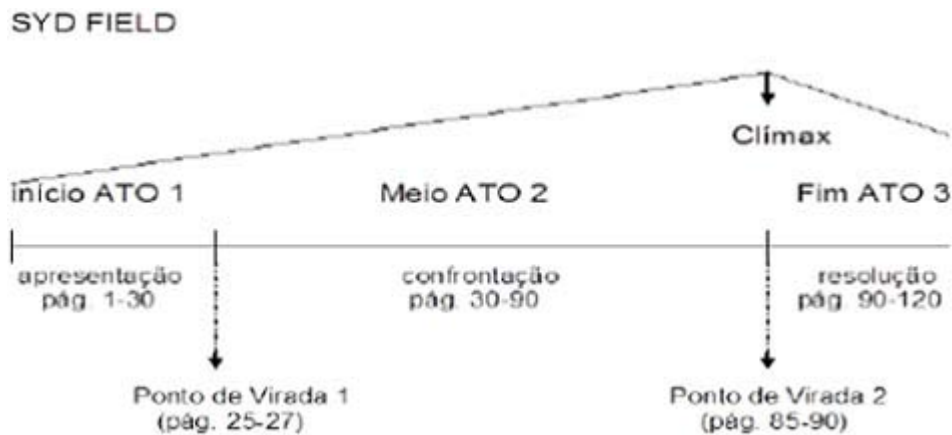


Fig7. Gráfico de roteiro, estabelecido por Syd Field em seu livro "Manual do Roteiro".

Em seu livro, Syd Field define que, o início da trama, também chamado de Ato I, deve conter a apresentação da "história, dos personagens, a premissa dramática, a situação (as circunstâncias em torno da ação) e estabelecer os relacionamentos entre o personagem principal e as outras pessoas que habitam os cenários de seu mundo" (Field, 2001, p.14).

O Ato II, referente ao meio da história, é definido como o tempo onde "o personagem principal enfrenta obstáculo após obstáculo, que o impedem de alcançar sua necessidade dramática" (Field, 2001, p.15). Esse é o espaço de tempo reservado a confrontação, momento que se inicia por um motivo que provoque o personagem a buscar a sua necessidade (seja de vencer algo, ganhar alguma coisa, encontrar alguém...), até os instantes que resultarão no clímax.

O fim, designado Ato III, é composto por uma ação dramática do fim do Ato II, que procede do clímax, até o final do roteiro, tendo nele a resolução da trama. "Resolução não significa fim; resolução significa solução" (Field, 2001. p. 15). O Ato III tem o propósito de solucionar o enredo, mas não deve ser considerado como o fim. O fim é o ultimo instante da história, ela conclui a trama, mas não a soluciona.

Para a transição de um período ao outro, Syd Field estabelece que, no roteiro deve haver pontos de virada ao final dos Atos I e II. "Um ponto de virada (plot point) é qualquer incidente, episódio ou evento que "engancha" na ação e a reverte noutra direção — neste caso, os Atos II e III" (Field, 2001, p.16).

O roteiro se desenvolve como em trechos, que apresentarão o personagem, seu conflito e a solução deste. A forma como o personagem principal irá superar seus obstáculos é o que impulsiona a história, e o conflito vivido por este é fundamental para criar um problema que seja solucionado ao termino da trama.

O enredo, além de requerer conhecimento técnico para seu desenvolvimento, necessita de contextualização dentro do universo a ser apresentado na história. Nesse projeto, a trama se passa no interior do Centro-Oeste baiano, precisamente na região do Vale do São Francisco, devido esse ser área comum das lendas apresentadas e por compor um cenário que se adequa às cenas do roteiro.

A narrativa, portanto tem de se contextualizar também no período histórico retratado. Uma escolha arbitrária, sem pesquisas, pode gerar contradições na história.

O roteiro desse projeto teve como necessidades a escolha de um período anterior a 13 de maio de 1888, data da declaração da Lei Áurea (que abolia oficialmente a escravidão no Brasil), pois o protagonista da trama é um escravo fugitivo.

### 3.4 O storyboard

O storyboard é uma etapa do projeto em que se traduz a linguagem textual do roteiro para a ilustração nos quadrinhos, atuando como um ensaio do projeto de quadrinhos, a fim de possibilitar mudanças antes que o ilustrador se dedique a uma arte que contenha problemas conceituais.

Identificar a melhor maneira de conectar texto à imagem exige diversas correções para se chegar a uma mensagem clara e objetiva nos quadrinhos. O storyboard permite uma espécie de “esboço” da estrutura de uma página de HQ.

Para esse projeto o uso do storyboard foi essencial para simplificar e agilizar o processo de adaptação do roteiro à arte sequencial. Designado por Will Eisner como “boneco”, o autor exemplifica as facilidades que o storyboard possibilita ao projeto. “A elaboração de um boneco possibilita que editor, escritor e artista mantenham o controle sobre a narrativa e a arte. A economia de tempo – e de dinheiro – que isso proporciona é bastante óbvia (EISNER, 2010, p.142).”

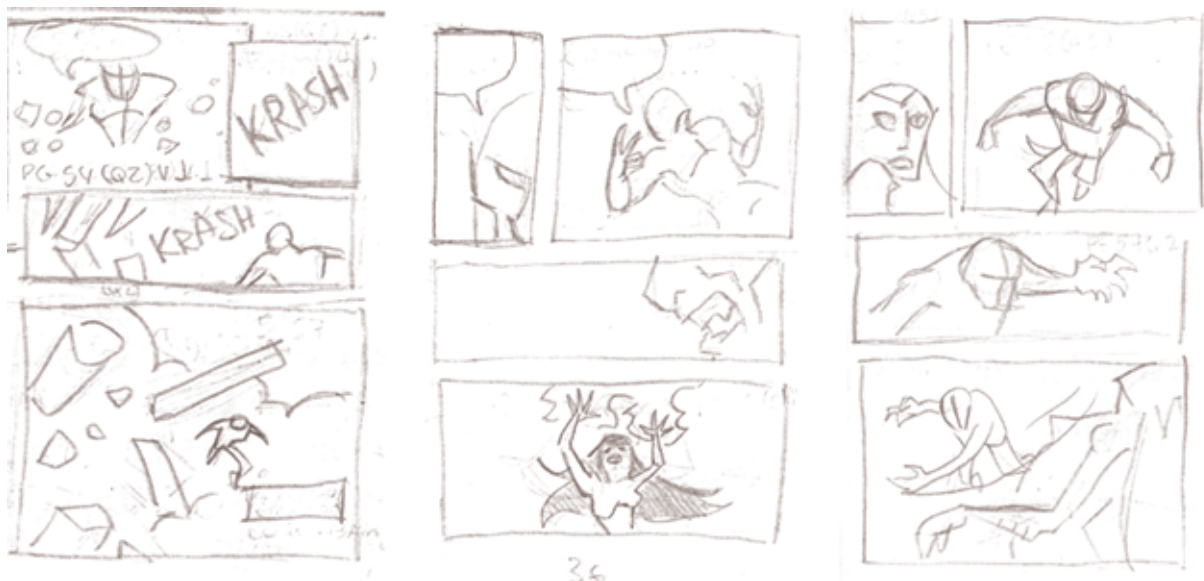


Fig8. Esboços tidos como storyboard nesse projeto, para que junto ao roteiro determine a composição das cenas.

### 3.5 O Logotipo

#### 3.5.1 Construção do logotipo

O estudo para a elaboração deste logotipo se deu na concepção do conceito que o tipo a ser escolhido deveria apresentar e com base em pesquisa de logotipos que possuíssem elementos capazes de auxiliar no desenvolvimento da marca. A seguir logotipos analisados:



Fig9. Logotipo do livro de RPG "Lobisomen o Apocalipse".



Fig10. Logotipo da revista em quadrinhos "The Darkness".



Fig11. Logotipo da revista em quadrinhos "Age of Conan".



Fig12. Logotipo do do filme em animação "Tarzan".



Fig13. Logotipo da Graphic Novel "Sin City".



Fig14. Logotipo da revista em quadrinhos "Hellboy".

Após análise dos logotipos definiu-se que a tipografia a ser escolhida deveria apresentar característica que remetesse ao rústico, caracteres em caixa alta e espessura condensada para obter destaque na capa da publicação.



A tipografia escolhida para a construção do logotipo foi a “Marker Script”. Desenvolvida por Aga Silva, arquiteta urbana e designer de tipos Polonesa, desenha tipografias de variados gêneros, mas principalmente tipos à mão livre e *ding bats* de ornamentos que misturam elementos Clássicos e Art Nouveau.

Esse tipo foi utilizado, pois obtém:

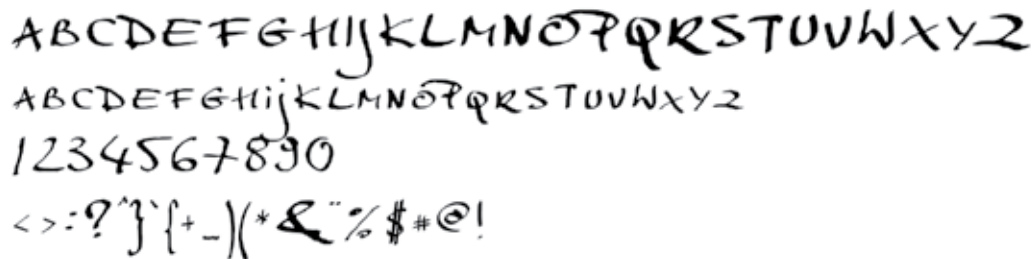
Aspecto rústico, devido irregularidade do traço à mão livre, gerando dinamismo com sua variação de espessura e traços disformes.

Caracteres que possuem peso coerente para uso em logo de revista em quadrinhos.

Forma estilizada, que conferem ao tipo estrutura distinta do padrão.

Boa legibilidade, levando em consideração ser uma tipografia de escrita à mão que possui traços estilizados.

O processo para a construção desse logotipo após a definição da tipografia foi realizar ajustes tais como kerning, alinhamento e adaptação da forma, para que possua melhor hierarquia de informações e equilíbrio. A seguir o processo de criação do logotipo.



ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890  
<>:~?^}]{+~)(\*&~%\$#@!

Fig15. Tipografia escolhida.



A ORIGEM DO LOBO

Fig16. Escrita do nome do projeto com a tipografia designada.



A ORIGEM  
DO  
LOBO

Fig17. Ajuste de hierarquia de informações.



Fig18. Desenvolvimento do logotipo.



Fig19. Logotipo "A Origem do Lobo" finalizada.

### 3.5.2 Aplicação do logotipo

A aplicação do logotipo deve estar sempre em conformidade com os critérios citados a seguir, a fim do logotipo não se descaracterizar e manter sua unidade e estrutura.

A opção preferencial para a aplicação do logotipo é a versão em cores. Na sua alternativa colorida o logotipo pode ser aplicado em preto, para fundo amarelo (pantone 109 C), e em amarelo (pantone 109 C) para fundo preto, que são as cores utilizadas na arte dos quadrinhos. Em fundo colorido o logotipo deve apresentar *box* de cor amarelo ou preto.



Fig20. Aplicação do logotipo em fundo amarelo e preto.

IMPRESSÃO	
	Pantone 109 C
C	0
M	10
Y	100
K	0

TELA VIDEO	
R	255
G	221
B	0
#ffe600	

Fig21. Tabela de cor com especificações do amarelo utilizado.



A aplicação em preto e branco deve ser utilizada somente onde a versão em cores seja inviável, devido processos de impressão ou limitação de custos. O logotipo pode ser apresentado com preenchimento em branco ou preto. Vide exemplos a seguir.



Fig22. Aplicação do logotipo em P&B para fundo preto.



Fig23. Aplicação do logotipo em P&B para fundo branco.

A reprodução fidedigna do logotipo pode ser analisada por meio na malha de construção, a fim de verificar a estrutura e proporção dos elementos que a compõem.

A reprodução do logotipo deverá ser feito a partir do arquivo digital, mas em circunstância em que não possibilite a reprodução digital, a malha poderá ser utilizada para reprodução manual.



Fig24. Diagrama de construção do logotipo.

A aplicação do logotipo também deverá seguir critério com relação a interação com outros elementos do *layout*, para manter sua legibilidade e composição foi estipulada uma área reservada a partir da largura da letra "O" (da palavra "origem"). Em aplicações onde o logotipo tiver de ser reproduzido em tamanho reduzido, sua medida não poderá ultrapassar o limite mínimo de 1 cm de altura.



Fig25. Área reservada para aplicação do logotipo.



Fig26. Redução mínima do logotipo.

### 3.6 Ilustração

#### 3.6.1 Concepção do cenário

O cenário foi desenvolvido com base nas características geográficas da localidade escolhida. As necessidades para a seleção de uma área eram: estar próximo ao Rio São Francisco (devido à abordagem a lenda da lara); possuir relevos acentuados à margem do rio (devido a evento apresentado na história); estar nas proximidades de algum vilarejo ou cidade no período retratado, devido à inclusão de cenas em um cemitério (para contextualizar o aparecimento do mito da Besta-Fera). Determinada a localização, foi feita coleta de dados para análise de características para a concepção do cenário (como vegetação, elementos arquitetônicos entre outros).

As referências imagéticas dos cemitérios, apesar de não serem de locais da região do Vale do rio São Francisco, compõem um referencial para a concepção do cenário. A dificuldade em encontrar material para essa orientação gráfica fez-se necessária a utilização de arquivos provenientes de outras localidades do Brasil.



Fig27. Imagem do vale do rio São Francisco, que apresenta o relevo e a vegetação local.



Fig28. Imagem do vale do rio São Francisco, que apresenta o relevo e a vegetação local.



Fig29. Imagem do vale do rio São Francisco, que apresenta o relevo e a vegetação local.



Fig30. Imagem do vale do rio São Francisco, que apresenta o relevo e a vegetação local.





Fig31. Cemitério, em Petrópolis. Foto tirado em 1870.



Fig32. Cemitério da Candelária, a 2 km do centro da cidade de Porto Velho no Pará. Foto tirada no início do séculoXX.



Fig33. Igreja de Nossa Senhora da Conceição do Monte, Ceará.  
Terreno precursor do Cemitério do Icó, em que área anexa à igreja era usada para sepultamentos.



Fig34. Portão do Cemitério do Icó, Ceará. Com fundação no século XIX, possivelmente em 1850.

### 3.6.2 Concepção dos personagens

A elaboração de cada personagem teve como base as características presentes em cada um. As imagens tidas como referencia para as lendas serviram como influencia, mas o histórico de cada conto foi a principal fundamentação. O material abaixo foi resultado de coleta de dados.

A metodologia utilizada para a elaboração dos personagens se apresenta no gráfico a seguir.

## **criação dos personagens**

### *Metodologia*

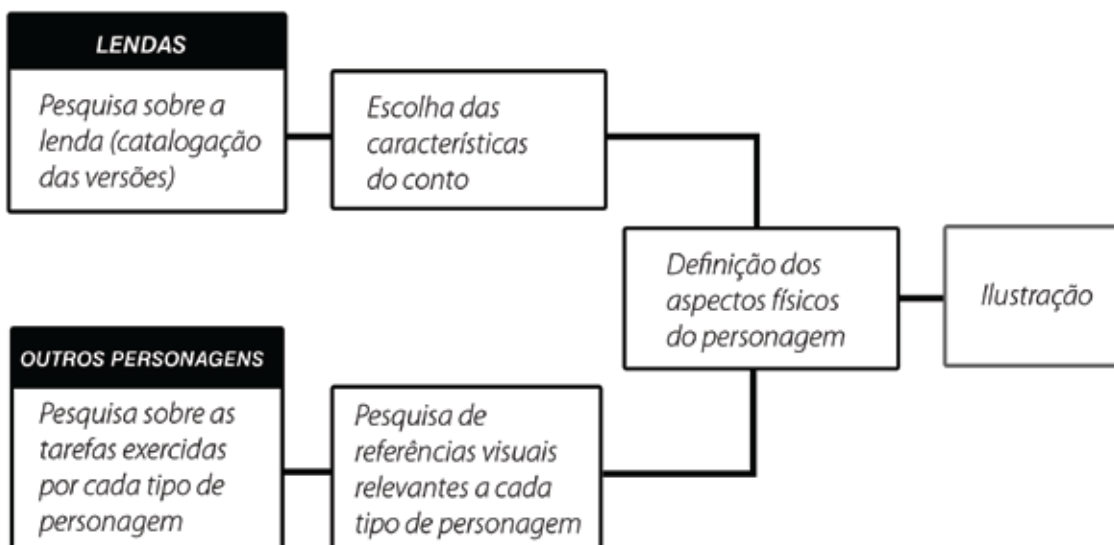


Fig35. Gráfico desenvolvido embasado na metodologia criada para a elaboração dos personagens.

A metodologia exposta no gráfico foi importante, pois além de organizar as etapas de criação, ajudou a compreender a necessidade de separação dos tipos de indivíduos a serem representados: lendas e os demais personagens.

#### 3.6.2.1 Lendas

As lendas abordadas no projeto são tradicionais do folclore brasileiro, mesmo algumas tendo sua origem na cultura portuguesa.

O fator que determinou a escolha das lendas foi à área na qual cada uma é conhecida. O projeto buscou coerência ao apresentar mitos que pertencem à cultura de uma mesma localidade, agregando valor ao contexto histórico.

A escolha foi feita com pesquisa locacional de cada conto, para que nenhum erro geográfico ocorresse. O uso de uma lenda originária da região Norte do Brasil ser apresentada no Centro-Oeste baiano implicaria uma falha estrutural do projeto, que acarretaria a perda de toda a consistência da história.

Os mitos usados foram: o Lobisomem, a Matinta-Perêra, a lara e a Besta-Fera e foram catalogados junto a suas características de acordo com as referências impressas e digitais (contidas nas Referências Bibliográficas apresentadas ao final deste memorial).

A elaboração de cada personagem teve como base as características presentes em cada um. As imagens tidas como referencia para as lendas serviram como influencia, mas o histórico de cada conto foi a principal fundamentação. O material a seguir foi resultado de coleta de dados.



**Lenda: Lobisomem.**

O mito do lobisomem no personagem de origem africana foi usado para representar de maneira mais clara a amálgama da cultura européia e africana no Brasil e sua influencia sobre a cultura nacional. Foi tido como referência para a construção estética desse personagem o cão selvagem africano, que possui hábitos semelhantes aos lobos e características físicas que os distinguem destes.



Fig36. Lobisomen com a estética do mito europeu.



Fig37. Lobisomen estilizado pelo artista.



Fig38. Cão Selvagem africano visto de corpo inteiro.



Fig39. Cão Selvagem africano visto de perfil.



Fig40. Cão Selvagem africano em close.

Região – Lenda presente em todo o território nacional.

Histórico – Dizem que existe a cura para o lobisomem, que seria fazer um corte na cabeça e retirar seu sangue, pois somente desta maneira o diabo poderá lamber seu sangue e tornar a dívida do homem amaldiçoado quitada.

Para tirar sangue deste ser somente armas de prata ou banhadas em água benta, pois seu corpo é impenetrável por armas comuns.

Aspectos Físicos – Ser hominídeo com aspectos de lobo.

Aspectos Psicológicos – Agressivo.

Características – Depois de transformado, sai à noite procurando sangue, matando ferozmente tudo que se move. Transmite a maldição de virar lobisomem quando fere algum homem, mas não o mata.

Como se proteger – Uso de armas de prata ou banhadas em água benta.



Fig41. Concepção do personagem esboçado: Lobisomem.

## Lenda: Matinta-Perêra

A representação dessa lenda teve como objetivo ressaltar suas características maldosas, a fim de conceber a ela um aspecto de peçonhenta, perversa e vingativa.

Pesquisa Imagética:



Fig42. Ilustração da Matinta-Perêra.

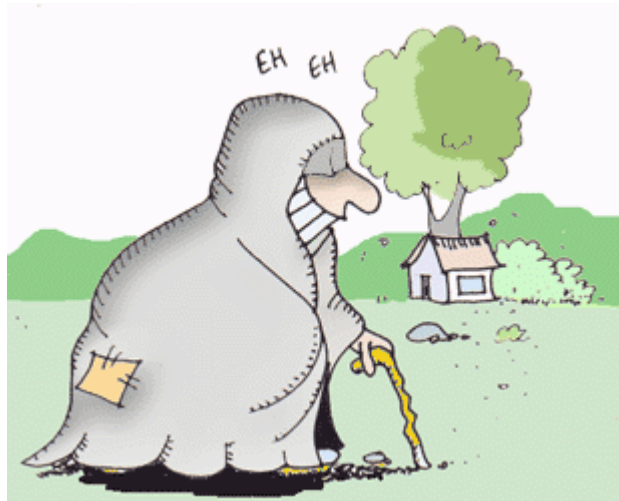


Fig43. Ilustração da Matinta-Perêra.



Fig44. Escultura da Matinta-Perêra realizada pelo escultor e animador Nelson Nabiça.





Fig45. Imagem da Matinta interagindo com uma criança. Da série de animação "Juro que Vi", no capítulo: Matinta-Perêra.



Fig46. Imagem de uma montanha com as feições da Matinta-Perêra. Da série de animação "Juro que Vi", no capítulo: Matinta-Perêra.



Fig47. Imagem da Matinta-Perêra, feita para o quadrinho: Belém imaginária.

Região – Sul, Centro, Norte e Nordeste do Brasil.

Histórico – “Dizem que a Matinta, quando está para morrer, pergunta: “Quem quer? Quem quer?” Se alguém responder “eu quero”, pensando em se tratar de alguma herança de dinheiro ou jóias, recebe na verdade a sina de virar Matinta Perêra.

Adora presentes, café e fumo. Se entrar na casa da pessoa, o que há de melhor a fazer é tratá-la bem para a Matinta não use seus poderes para causar algum mal.

Aspectos Físicos – Velha bem vestida com longos cabelos desganhados, só anda com roupas na cor negra e empunhando um cajado.

Aspectos Psicológicos – Vingativa.

Características – Nômade, vive sempre acompanhada de um pássaro agourento.

Possui poder suficiente para levar e provocar doenças e outros males nos humanos.

Como se proteger – Somente fogo pode matar esse ser.

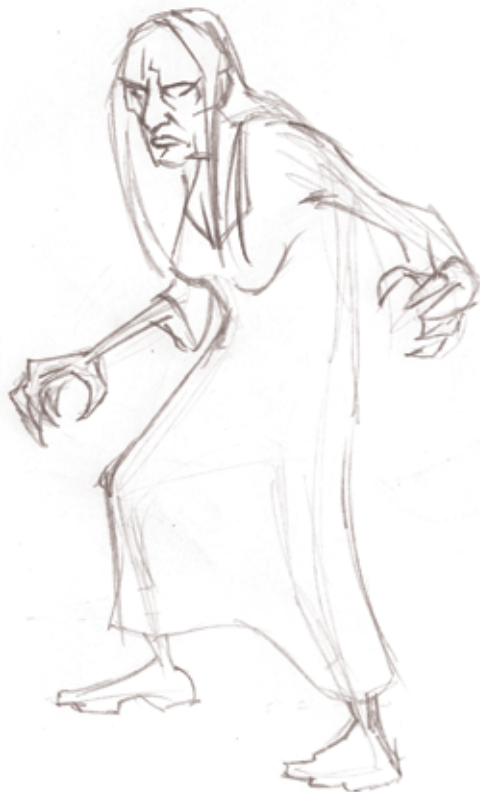


Fig48. Concepção do personagem esboçado: Matinta-Perêra.

### **Lenda: lara**

A elaboração deste personagem visa conferir a ele características dos seres aquáticos, não buscando uma representação gerada por interpretação vaga do seu principal aspecto físico, corpo metade mulher e metade peixe.

Pesquisa Imagética:



Fig49. Imagem da lara. Da série de animação "Juro que Vi", no capítulo: lara.



Fig50. Imagem da lara. Da série de animação "Juro que Vi", no capítulo: lara.



Fig51. Escultura da lara realizada pelo escultor e animador Nelson Nabiça.



Fig52. Tritão, concepção tida como relevante de acordo com o pretexto de unir as características humanóides a seres aquáticos. Ilustração realizada para o jogo de cartas Magic the Gathering.



Região – Região com rios e presente em todo o Brasil.

Histórico – Possui várias versões, e em alguns locais do país dizem que há mais de uma lara. Na sua versão nordestina, abordada neste projeto, ela encanta os homens com sua voz, para depois devorá-los.

Aspectos Físicos – Monstro que encanta os homens, os iludindo fingindo ser bonita.

Aspectos Psicológicos – Fria e tranquila.

Características – Protege os rios e os animais aquáticos.

Como se proteger – Se afastar das regiões ribeirinhas.



Fig53. Concepção do personagem esboçado: lara.



## Lenda: Besta-Fera

A elaboração desse personagem procurou evidenciar-lo como um demônio, mas sem a inclusão de rabo ou chifres para não descaracterizar o conto. Não foi encontrada nenhuma representação que se adequasse às características do conto.

Pesquisa Imagética:



Fig54. Besta-Fera representado em cordel.



Fig55. Besta-Fera com uma representação infantil.



Fig56. Besta-Fera representado em gravura.



Fig57. Sátiro, concepção tida como relevante para a criação do Besta-Fera.

Região – Todo o Brasil.

Histórico – Diz a lenda que é o próprio demônio em pessoa, que em dia de lua cheia, sai das profundezas onde mora para correr por povoados ou pequenas cidades.

Aspectos Físicos – Corpo de cavalo e corpo humano (como um centauro, mas se apóia pelas duas patas traseiras), empunha um chicote no qual chicoteia os cães (que sempre o acompanham) e a outros animais.

Aspectos Psicológicos – Feroz, cruel, sem sentimentos, extremamente irritável.

Características – Corre pelas aldeias, seguido por uma matilha de cães vadios ou fugidos, ao qual ele chicoteia junto aos outros animais que se depara pelo caminho. Desaparece entrando em tumbas sem deixar vestígio algum.

Enquanto corre, a criatura emite uma espécie de relincho que se assemelha a um assobio, onde alguns dizem tratar-se de uma gargalhada; tem um rugido assustador.

Quando uma pessoa vê seu rosto, enlouquece por vários dias, mas volta a se recuperar.

Comedor de gente; Eventualmente, ele pára diante da porta de uma casa. Nesse momento é possível ouvir sua respiração ofegante, coisa do outro mundo. Nessas horas, com freqüência, ele arranha as portas ou janelas com suas grandes e afiadas garras.

Como se proteger – Não sair de casa e fechar a porta (é aconselhável rezar o Credo).



Fig58. Concepção do personagem esboçado: Besta-Fera.

### 3.6.2.2 Outros Personagens

#### **O negro escravizado (protagonista)**



Fig59. Negro escravizado trabalhando. Fig60. Negro escravizado a ser açoitado. Cena da série de televisão "Equador", lançado em 2008.



Fig61. Negro escravizado, cena do filme "Besouro", lançado em 2009.



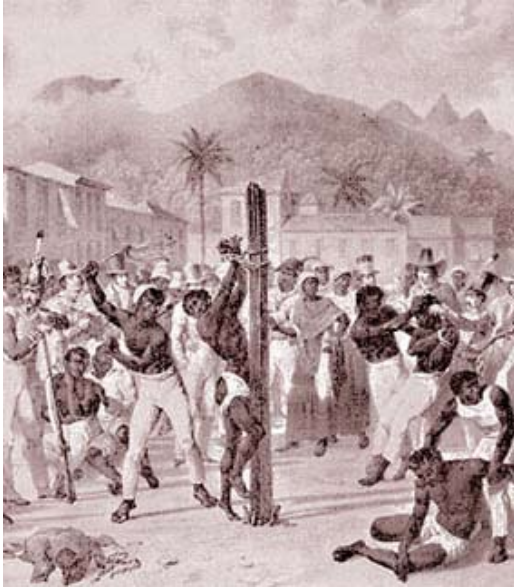


Fig62. Pintura representando negros escravizados.



Fig63. Pintura representando negros escravizados.



Fig64. Pintura representando negros escravizados duelando.

Histórico - Negro que trabalhou toda a sua vida como escravo e o que mais desejava era conseguir fugir para ganhar a sua liberdade.

Aspectos físicos - Negro, alto, forte. Usa uma calça enrolada até a altura do tornozelo, vestimenta simples usada pelos escravos que trabalhavam em fazendas.

Aspectos psicológicos - Corajoso e perseverante.



Fig65. Primeira Concepção do personagem: Negro escravizado.

## Senhor do escravo

Pesquisa Imagética:



Fig66. Senhor de Engenho com seu cavalo.



Fig67. Ator em desfile de Escola de Samba, fantasiado de senhor de engenho.



Fig68. Senhores conversando com o capataz. Cena da série de televisão "Equador", lançado em 2008.



Fig69. Senhores e seus capatazes em passeio a cavalo. Cena da série de televisão "Equador", lançada em 2008.

Histórico - Oriundo de família rica, o Senhor de Engenho, conseguiu aumentar a sua riqueza e seu respeito nos vilarejos próximos, negociando compra e venda de escravos.

Aspectos físicos - Branco, com barba e bigode, de trajes típicos a pessoas do seu nicho, se diferenciando dos capazes por obter vestimenta mais sofisticada.

Aspectos psicológicos - Vingativo, rancoroso e possui desejo de obter mais poder e respeito.



Fig70. Concepção do esboço do personagem: Senhor de engenho.



## Capatazes

Pesquisa Imagética:



Fig71. Ilustração de Capataz.



Fig72. Pintura que retrata um capitão-do-mato batendo em um negro escravizado.



Fig73. Capatazes, cena do filme "Besouro", lançado em 2009.





Fig74. Pintura que representa capitão-do-mato com um negro escravizado capturado.



Fig75. Ilustração que representa dois capatazes.

Histórico - Homens que trabalham para o Senhor de Engenho.

Aspectos físicos - Variado com relação ao personagem, em geral, figurino mais rústico.

Aspectos psicológicos - Frios.



Fig76. Concepção do esboço dos três capatazes que aparecem no início da trama: Capatazes.

### 3.6.3 Finalização e colorização

A finalização e colorização são as etapas finais antes da impressão da HQ. No início da história das revistas em quadrinhos (1940-1950), a finalização à nanquim era necessária, pois a tecnologia da época não permitia imprimir o desenho à lápis com qualidade.

As inovações na área gráfica no decorrer dos anos possibilitaram a impressão de histórias em quadrinhos coloridas diretamente sobre o lápis, apesar do nanquim já ter se incorporado na linguagem das HQs, outras formas de finalização passaram a ser criadas.

O processo escolhido para a finalização foi o uso de pincéis sintéticos e posteriormente uso de softwares para “tratar” a imagem. Na colorização foram aplicados padrões vetoriais definidos pela paleta de cores pretendida.

A colorização com padrões vetoriais foi escolhida, pois se adequa ao traço do desenho desenvolvido. O estilo de ilustrações no projeto apresenta forte predomínio de sombras em tom chapado.

A arte das páginas foi feita com lápis e posteriormente foram utilizados os pincéis sintéticos da cor preta para sobrepor o grafite. Após a conclusão dessa etapa as imagens foram escaneadas digitalmente e vetorizadas com o uso do Adobe Illustrator em tom preto, para só então serem passadas para o processo de colorização no Adobe Photoshop.

A colorização foi feita tendo por base o vetor desenvolvido no Adobe Illustrator e adicionando camadas delimitando as áreas onde possuiriam o mesmo padrão cromático (escala de cinza ou amarelo, Pantone 109 C).

Após a determinação dos tons foram usados brushes baixados na internet que representassem manchas de tinta, esses elementos foram sobrepostos às camadas em transparência com tom preto e dispostos a depender da intenção do quadro ilustrado (podendo por exemplo: enfatizar cenas de movimento ou produzir efeito de foco de luz).



Fig77. Exemplo de pacote de brushes utilizado.



Fig78. Exemplo de pacote de brushes utilizado.

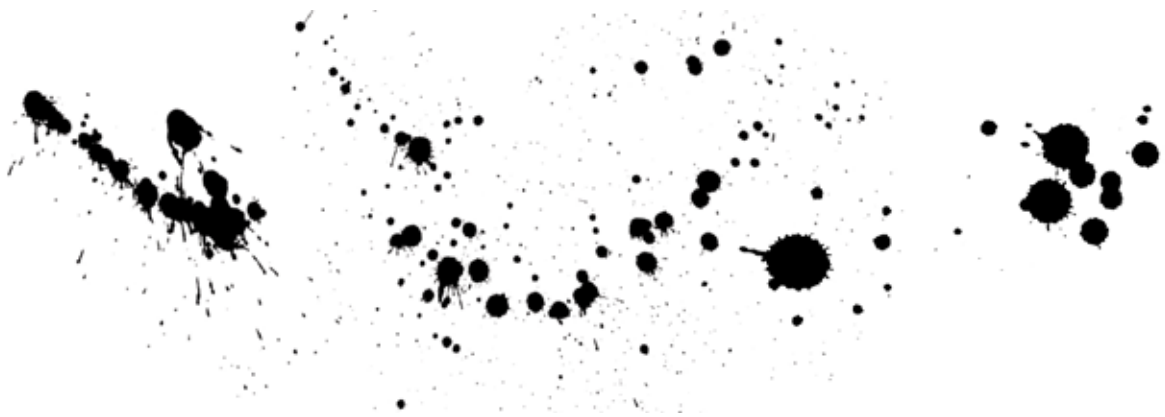


Fig79. Exemplo de pacote de brushes utilizado.

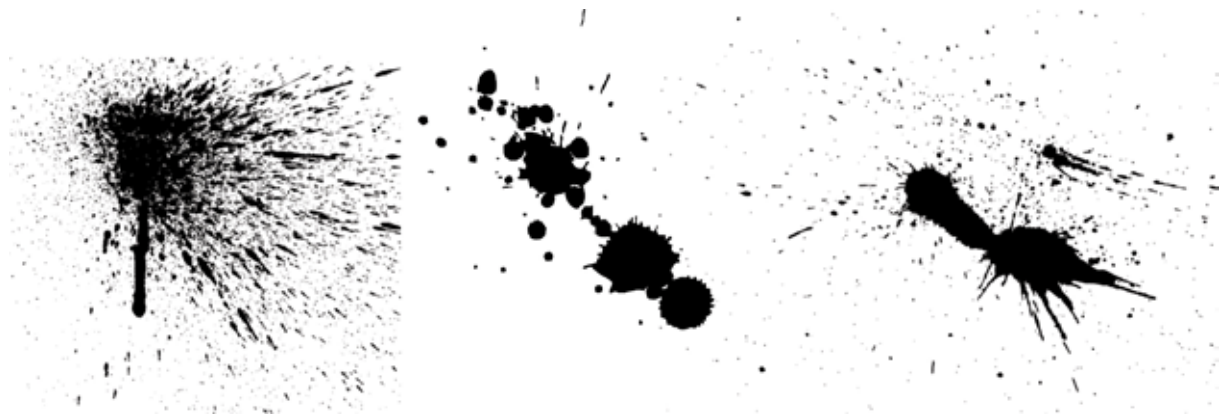


Fig80. Exemplo de pacote de brushes utilizado.



Fig81. Exemplo de pacote de brushes utilizado.





Fig82. Exemplo de pacote de brushes utilizado.



Fig83. Exemplo de pacote de brushes utilizado.



Fig84. Exemplo de pacote de brushes utilizado.

Na colorização foi usado a bicromia com paleta de cores de tons da escala de cinza em contraste com a cor amarela, a fim de gerar uma atmosfera obscura e aspecto de exclusividade, a diferenciando da colorização empregada normalmente nos quadrinhos.

Visto em análise feita em similares, a colorização em bicromia agregaria unidade ao conteúdo ilustrado e em consequência ao projeto. Abaixo estão apresentadas algumas páginas de publicações com estilos de finalização diferenciados.



Fig85. Página interna da revista "Sin City: A cidade do Pecado". Colorização vetorial preto e branca.



Fig86. Página interna da revista "Grendel: Preto, branco e vermelho". Colorização vetorial preto e branca, com presença de alguns elementos com cor contrastante.





Fig87. Página interna da revista "Hellboy: A mão direita da perdição (edição histórica vol.4)". Colorização vetorial com padrão cromático variado, e predominância de tons sóbrios.



Fig88. Página interna da revista "Batman Juiz Dredd – parte 2". Colorização em pixels, almejando o realismo.



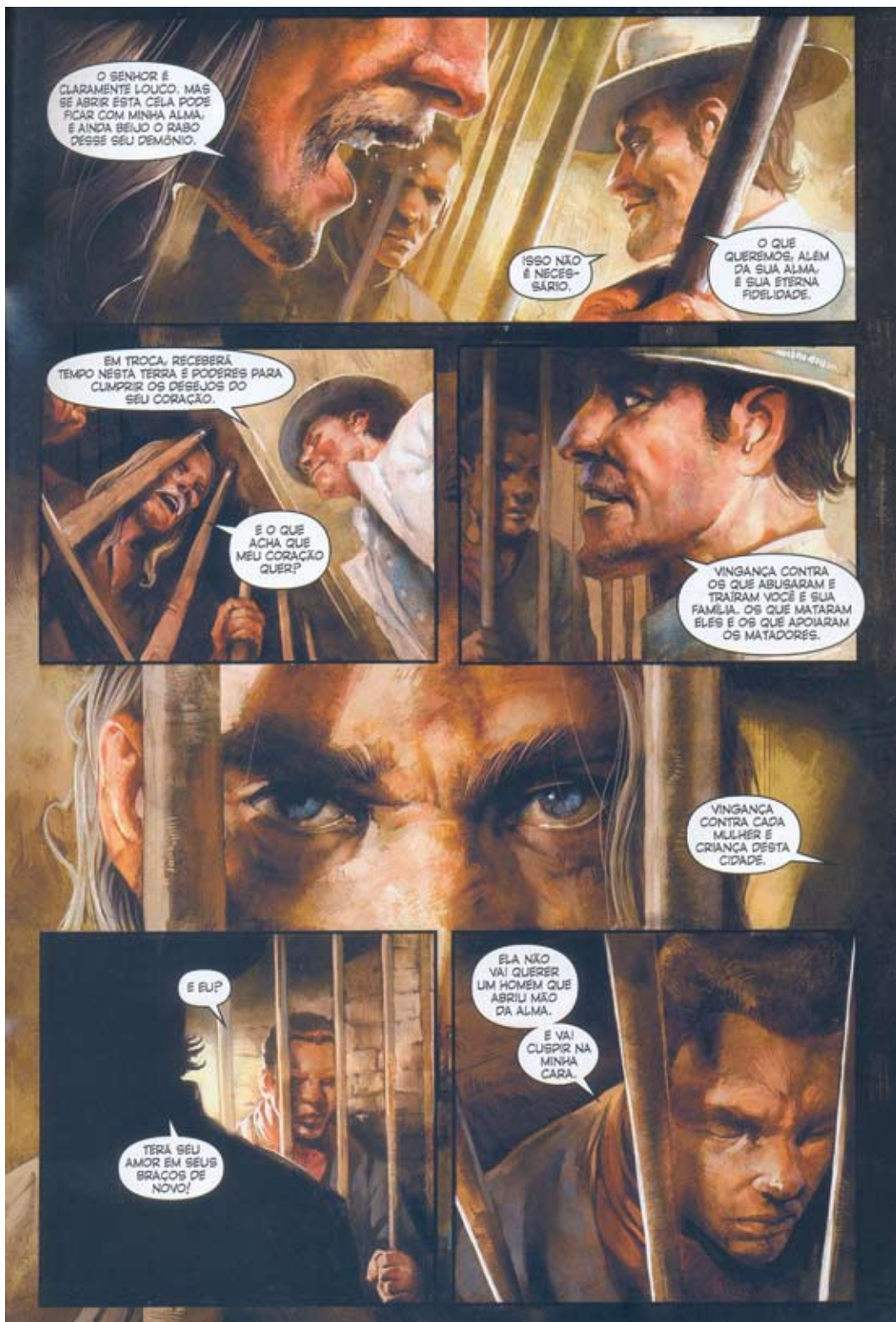


Fig89. Página interna da revista "Spawn Pistoleiro – parte 1". Colorização em pixels, visando semelhança a técnicas manuais.

## 3.7 Capa

### 3.7.1 Concepção

A capa da Graphic Novel, "A origem do Lobo", tem como objetivo apresentar visualmente o conteúdo do livro, reforçando a unidade do projeto e a harmonia com o tema (quadrinho voltado ao público adulto de categoria suspense, terror e aventura).

A elaboração da capa se iniciou com ilustração do personagem Lobisomem e obteve igual finalização e colorização das ilustrações das páginas internas, a fim de conferir unidade ao projeto e apresentar a estética empregada em seu conteúdo interno.

O plano de fundo usado foi em cor negra, com o intuito de gerar destaque ao logotipo e união da ilustração com o layout, com o propósito de proporcionar a sensação de o personagem estar "saindo" da escuridão. Neste plano ainda houve acréscimo de imagem que remete a Lua, com objetivo de produzir unidade com o tema e a sensação dela estar iluminando o Lobisomem.

A encadernação será em capa flexível com laminação e seu formato será 18 x 27 cm, mesma medida das páginas internas. O verniz será aplicado ao logotipo na capa quando recursos de impressão forem disponíveis, e sempre em impressão offset para larga tiragem.

Abaixo segue a ilustração elaborada para compor a capa e na página seguinte o *layout* da capa.



Fig90. Desenho elaborado para a capa do projeto.

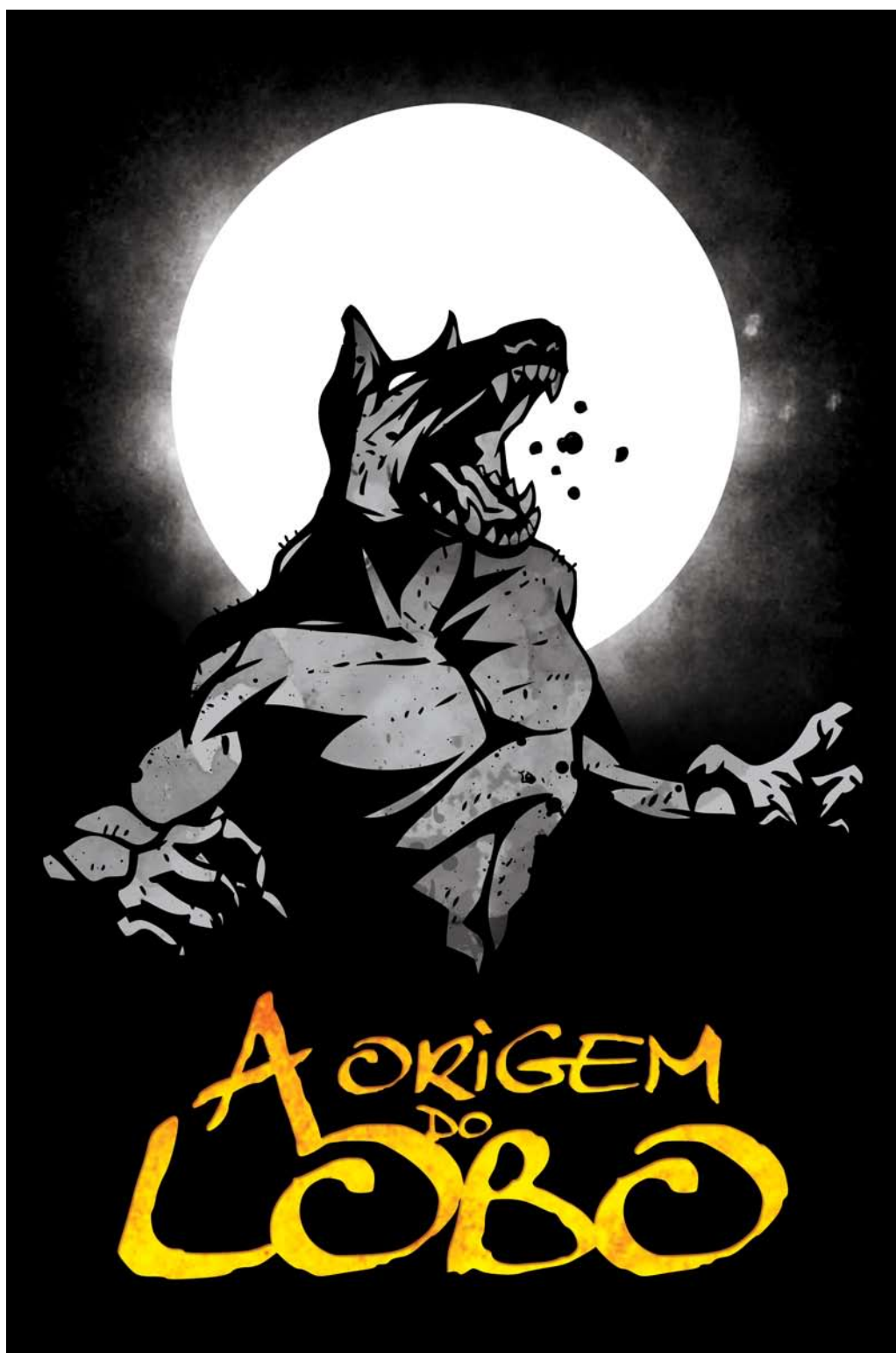


Fig91. Capa da *Graphic Novel* "A origem do Lobo".

## 3.8 Editoração

### 3.8.1 Dispositivos de composição

#### 3.8.1.1 Dimensões da página

A dimensão das páginas numa história em quadrinhos podem variar de acordo com cada publicação, mas os quadrinhos tradicionais obedecem um padrão. Até a década de noventa ainda era comum nas bancas a presença de quadrinhos americanos em formato próximo do a5, a fim de baratear os custos de produção, mas nesta mesma década formatos distintos foram comumente usados nas revistas tradicionais (formato próximo a 17 x 26).

A medida das páginas do projeto é de 18 x 27 cm, formato semelhante ao tradicional e com bom aproveitamento do papel em formato A4.

#### 3.8.1.2 Papel

Para o desenvolvimento da *Graphic Novel*, a escolha do papel no qual o material foi impresso, foi determinada a fim de garantir qualidade ao produto. O uso do papel num projeto deve ser o que melhor se adequa a proposta, tendo considerações como, a natureza da publicação, o processo de impressão, a encadernação, o custo e sua disponibilidade no mercado.

Atualmente existem diversas opções de papéis no mercado, as suas distinções básicas são:

**O peso** - Sendo medido em gramatura ( $\text{g/m}^2$ ), determina a espessura do papel, quanto maior for, aumentará a opacidade (beneficiando caso a impressão seja frente-e-verso), melhorará sua conservação, diminuirá sua flexibilidade e conseqüentemente elevará o custo.

**O formato** - A boa definição do formato do papel, além de propiciar economia, é importante para auxiliar na não degradação do meio ambiente, tendo em vista a responsabilidade ecológica com menor desperdício de material.

**A cor** - A cor do papel pode influenciar no *layout* final de uma publicação, desvalorizando-o ou agregando qualidade. Papéis em tons levemente amarelados ou caramelados em alguns casos podem gerar uma leitura mais confortável e obter harmonia com a arte, mas a escolha da cor deve se ter como base principalmente o processo de impressão usado e sua interação com a tinta aplicada.

**Textura** - A textura do papel deve ser escolhida de acordo com o intuito da publicação e o sistema de impressão utilizado. Os papéis com textura facilmente nítida (pois todos os papéis têm textura, alguns mais sutis, outros mais evidentes) podem agregar exclusividade ao produto, mas tendem a perder nitidez dos detalhes, principalmente quando impresso em policromia ou em processos como serigrafia.

Nesse projeto foi utilizado o Xerocoat (160g/m<sup>2</sup>) para as páginas internas, por ser um tipo de papel resistente que obtém alvura, boa opacidade, lisura e nitidez de detalhes na reprodução. A gramatura utilizada foi determinada devido a pouca abrangência de medidas do papel e disponibilidade no mercado.

Para a capa o papel utilizado foi o Duo Design, ideal para materiais com impressão em ambas as faces, devido camada de *coating* no verso, que possibilita variedade de aplicações com melhor acabamento e textura e excelente qualidade de impressão. Esse papel cartão confere ao impresso superfície resistente, com alta lisura e nível de alvura, indicado para embalagens, revistas, entre outros.

### 3.8.1.3 Mancha gráfica

A mancha gráfica é a delimitação de onde vão conter os elementos visuais dentro de uma página, a sua boa aplicação resulta numa leitura mais confortável, que incentiva a compreensão do texto. Para se determinar uma boa mancha gráfica este projeto teve como referência as análises dos similares, mas os princípios sobre uma leitura confortável ensinados por André Villas Boas, também constituem fator importante para estabelecer margens diferenciadas nesse projeto, que se aproximam da proporcionalidade 1:1, utilizada em livros.



“O tamanho de um livro é crucial, mas, muitas vezes determinado por restrições tecnológicas ou de marketing. Livros para uma leitura séria devem acomodar-se em nossas mãos; é aconselhável, então, ter um formato mais estreito e com margens amplas que concedam espaço para os dedos segurarem o livro.” (SPIEKERMANN, 2011).

A mancha gráfica estipulada é de 15,5 x 23,5 cm, com margens:

Margem externa: 1,0 cm

Margem superior: 1,25 cm

Margem interna: 1,5 cm

Margem inferior: 2,25 cm

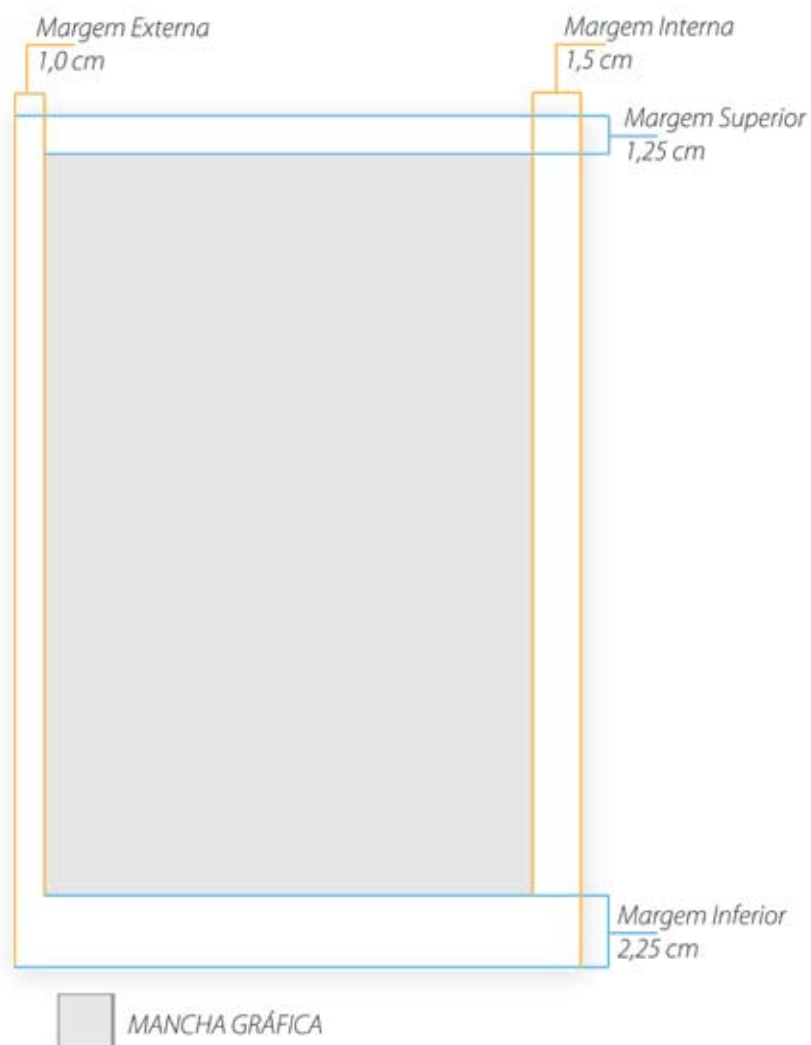


Fig92. Mancha Gráfica elaborada para as páginas internas.

#### 3.8.1.4 Encadernação

A encadernação é um processo em que há agrupamento de folhas, seja por costura, serroteagem, perfuração ou colagem, a fim de gerar um arquivo único de simples manuseio das folhas unido a uma capa, para proteger o conteúdo e agregar qualidade e beleza ao produto.

A escolha da encadernação correta é essencial para gerar um produto final que se adeque ao projeto. O desenvolvimento do miolo da publicação tem de ser feito levando em conta o acabamento que o livro receberá na sua encadernação, como exemplo a mancha gráfica, que é determinada tendo em vista a dobra nas margens internas da página.

“...As margens e o espaço que elas requerem dependem da largura da página e do tipo de encadernação (assim como o peso e flexibilidade do suporte). Um projeto com lombada costurada abrirá mais facilmente e, conseqüentemente, necessitará de menos espaço nas margens internas; um trabalho perfeitamente encadernado, mais rígido na lombada, precisará de um espaço maior na margem interna para que o texto não seja “engolido” pela dobra do meio.”

(SALTZ, 2010, p. 24)”.

A encadernação, precisará então, estar em conformidade com componentes textuais, mas também, de acordo com a finalidade do impresso. Os tipos de encadernação são, Brochura, Canaleta, Canoa, Wire-o, Espiral e Artesanal.

O modelo escolhido foi a Brochura, tradicional em Graphic Novels, que consiste em união das folhas através de costura dos cadernos na lombada, e colagem destas na capa, ou por meio sem costura, onde há somente a colagem das páginas à lombada do livro. A encadernação em Brochura agrega qualidade à publicação, conferindo-a melhor apresentação, proteção do miolo e requinte na estética.

A capa foi empregada com semi-flexibilidade a fim de proporcionar proteção ao miolo, não buscando apresentar a rigidez de uma capa dura; definido a partir de análise de similares. Na sua impressão houve aplicação de Laminação, uma película plástica semi-rígida que confere maior resistência sem perder totalmente a maleabilidade.

### 3.8.1.5 Sistema de impressão

No início de um projeto, no desenvolvimento dos arquivos digitais, é importante definir o sistema de impressão para obter um material final de melhor qualidade e atender as expectativas.

Para impressão do material como protótipo de apresentação ou edições de reduzida tiragem, foi utilizado a impressão digital a laser, que confere qualidade e durabilidade ao produto, semelhante a impressos em *off-set*. Esse tipo de impressão direta foi empregado somente nesses casos, pois seu custo é elevado em publicações de larga escala.

O processo escolhido para impressão da *Graphic Novel* para grandes tiragens é o *off-set*. Para impressão de poucas unidades este sistema não compensa, pois o custo inicial da produção é alto, onde chapas metálicas são produzidas para cada uma transferir uma cor.

Este tipo de reprodução confere durabilidade e qualidade ao produto, permite variada gama de papéis como suporte, e auxilia na diminuição dos custos, com baixo preço unitário para publicações em larga tiragem.

A aplicação da bicromia deste projeto reduz ainda mais o valor total de reprodução, já que neste sistema seriam necessários apenas duas chapas de impressão devido cada chapa imprimir uma cor.

## 3.8.2 Componentes textuais

### 3.8.2.1 Tipografia

O letreiramento dos quadros foi feito utilizando uma tipografia eletrônica.

Apesar de o letreiramento manual conferir maior identidade às histórias em quadrinhos, ela exige muito tempo para a sua concepção e necessita de um profissional especializado nessa área para redigir os diálogos manualmente.

Tipografias feitas para os quadrinhos (como a escolhida para essa publicação) são elaboradas a partir do letreiramento manual de alguns artistas. A caligrafia pessoal é tida como ideal, pois a irregularidade das formas das letras “humaniza” a narrativa, mas esse

processo feito à mão acabou sendo substituído, quase em sua totalidade, pelo letreiramento digital, devido à economia de tempo e redução de custo (pois em algumas publicações os quadrinistas terceirizavam essa tarefa para profissionais especializados).

“Investir em fontes eletrônicas pode representar uma economia em relação ao tempo de trabalho gasto pelo artista ou à contratação frequente de profissionais especializados, mas seu uso deve ser feito com cautela, tanto pelo efeito que este tipo de letreiramento pode exercer sobre a “mensagem” como pelo risco de a ferramenta ser mal utilizada. Um quadrinista inexperiente pode cair no erro de usar uma fonte criada para livros de texto, o que pareceria um corpo estranho em uma HQ..”

(EISNER, 2010, p. 26)“.

Mesmo com essa revolução tecnológica, os quadrinhos mantiveram a estética do letreiramento manual em suas tipografias empregadas. Alguns profissionais especializados no letreiramento adaptaram suas letras para caracteres de fontes para computador (utilizando programas como Adobe Illustrator e Fontographer), como o fundador da Comcraft, Richard Starkings, que presta serviços de letreiramento digital para editoras dos Estados Unidos.

A família tipografia escolhida para os textos dos quadrinhos é a da “Komika Text Kaps”, por conter traços arredondados e dinâmicos (tradicionais às publicações do gênero), variações básicas (regular, itálico, negrito e negrito itálico), caracteres latinos e por ser um tipo criado para o uso em texto de histórias em quadrinhos.

A família da tipografia “Komika Text” foi criada por Larry Yerkes , tatuador, ilustrador, designer de tipos e letrista de quadrinhos, pela Vigilante Typeface Corporation & Apostrophic Labs, e possui versão regular e itálica com variações de peso. Essa fonte foi elaborada baseada em um estilo de letreiramento manual do seu desenvolvedor.

ABCDEF GHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
ABCDEF GHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
1234567890  
" ~ ^ ' ` ; : > < , . / ? ! @ # \$ % " & \* ( ) \_ +

Fig93. Tipografia Komika Text Kaps Regular.

*ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ*  
*ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ*  
*1234567890*  
*"'~ ^ ' ` ; : > < , . / ? ! @ # \$ % " ' & \* ( ) \_ +*

Fig94. Tipografia Komika Text Kaps Italic.

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**  
**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**  
**1234567890**  
**"'~ ^ ' ` ; : > < , . / ? ! @ # \$ % " ' & \* ( ) \_ +**

Fig95. Tipografia Komika Text Kaps Bold.

***ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ***  
***ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ***  
***1234567890***  
***"'~ ^ ' ` ; : > < , . / ? ! @ # \$ % " ' & \* ( ) \_ +***

Fig96. Tipografia Komika Text Kaps Bold Italic.

Para as informações necessárias do impresso foram usados os tipos Devroye, Myriad Pro Thin, Myriad Pro Thin Italic, Myriad Pro Regular, Myriad Pro Italic, Myriad Pro Bold e Myriad Pro Bold Italic. Apesar de a família tipográfica da Myriad Pro compreender mais variações, somente as apresentadas aqui serão utilizadas no projeto.

A Devroye foi utilizada em informações que interagiram com o layout a fim de gerar maior unidade, como por exemplo, a capa e folha de rosto. Desenvolvida por Luc devroye (pela Apostrophic Labs), designer de tipos e professor da Escola de Ciência da Computação da Universidade McGill (Montreal, Canadá), esta tipografia foi empregada para este fim por remeter a tipografias clássicas, com estrutura oblíqua e serifas retas com junções curvas, devido ao tempo em que se passa a história, e por obter elementos estilizados e formas arredondadas que transmitam a contemporaneidade e aspecto inovador da publicação.

A Myriad Pro foi escolhida, pois algumas informações presentes nas páginas extras (onde ela será inserida) têm de ter boa legibilidade em blocos de textos extensos e por sua variedade de tipos, a fim de promover melhor hierarquia dos termos e tornar a leitura mais objetiva.

Projeto da Adobe Originals e lançada em 1992 e desenhada por Robert Slimbach & Carol Twombly com Fred Brady & Slye Christopher, a Myriad Pro apresenta caracteres baseados na categoria Humanista de tipos e obtém boa legibilidade com estruturas de formas limpas em família unificada de Romano e Itálico, com grande variedade de pesos e larguras.

A seguir família das tipografias utilizadas:

ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVW**XY**Z  
abcdefghijklmn**op**qrstuvw**xyz**  
1234567890  
" ~ ^ ` ' ; : > < , . / ? ! @ # \$ % " & \* ( ) \_ +

Fig97. Tipografia Devroye.

ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVW**XY**Z  
abcdefghijklmn**op**qrstuvw**xyz**  
1234567890  
" ~ ^ ` ' ; : > < , . / ? ! @ # \$ % " & \* ( ) \_ +

Fig98. Tipografia Myriad Pro Thin.

ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVW**XY**Z  
abcdefghijklmn**op**qrstuvw**xyz**  
1234567890  
" ~ ^ ` ' ; : > < , . / ? ! @ # \$ % " & \* ( ) \_ +

Fig99. Tipografia Myriad Pro Regular.



ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890  
" ~ ^ ` ; : > < , . / ? ! @ # \$ % ` & \* ( ) \_ +

Fig100. Tipografia Myriad Pro Italic.

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**  
**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**  
**1234567890**  
**" ~ ^ ` ; : > < , . / ? ! @ # \$ % ` & \* ( ) \_ +**

Fig101. Tipografia Myriad Pro Bold.

***ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ***  
***abcdefghijklmnopqrstuvwxyz***  
***1234567890***  
***" ~ ^ ` ; : > < , . / ? ! @ # \$ % ` & \* ( ) \_ +***

Fig102. Tipografia Myriad Pro Bold Italic.

### 3.8.2.2 Corpo

O corpo do texto apresentado na tipografia ou letreiramento manual usado nos balões é variável.

Os textos dos balões de fala representam o som produzido por cada personagem ou fonte sonora. Portanto há uma grande variação quando a informação quer ser passada ao leitor como de alta ou baixa intensidade de som.

Na linguagem dos quadrinhos as variações do corpo de texto promovem a interpretação de um grito ou um sussurro.

No projeto a predominância é por um corpo de texto que se aproxime dos 12 pt, em caixa alta. Apesar de alguns autores serem a favor do texto em caixa alta e baixa, segundo certos pressupostos.

“...o letreiramento em caixa alta nos quadrinhos tem os seguintes argumentos a seu favor:

- Cerca de 98% de todos os quadrinhos em língua inglesa nos últimos 100 anos o empregaram, incluindo quase todas as histórias hoje consideradas clássicas, se não quebrou, por que consertar?
- Letras maiúsculas são mais fáceis de desenhar à mão.
- Maiúsculas preenchem o espaço com maior eficiência.
- Maiúsculas se mesclam melhor com imagens.
- Maiúsculas combinam melhor com itálicos e negritos frequentes (McCloud, 2008, p. 156)“.

### 3.8.2.3 Alinhamento

Pesquisado em análise às histórias em quadrinhos obtidas, pude compreender que, o alinhamento do texto em histórias em quadrinhos é centralizado e não justificado, que auxilia o bloco de texto a preencher o balão de fala com maior eficácia.

## 3.8.3 Componentes não-textuais

### 3.8.3.1 Passagem do tempo

O quadrinho como são imagens estáticas representando ações, precisam de elementos que possam auxiliar a história a transmitir a idéia da passagem de tempo idealizada pelo seu criador. Na tentativa de “emoldurar o tempo” a arte sequencial “comunica” o tempo.

“A capacidade de expressar a passagem do tempo é decisiva para o sucesso de uma narrativa visual (Eisner, 2010, p. 24).”

A forma como a história é contada pode fazer com que o leitor ache-a tediosa ou empolgante, a maneira de retratar a passagem de tempo nas sequências de quadros gera o ritmo de leitura, assim como a sucessão de cenas num filme.

Na adaptação de uma ação aos quadrinhos de uma página, o criador determina uma ordem seqüencial das cenas, criando uma ilusão de tempo.

“Nas tiras ou revistas de quadrinhos modernas, o recurso fundamental para a transmissão do *timing* é o quadrinho. As linhas desenhadas em torno da representação de uma cena, que atuam como um dispositivo de contenção da ação ou de um segmento da ação tem entre suas funções a tarefa de separar ou decompor o enunciado total. Os balões, outro dispositivo de contenção usado para encerrar a representação da fala e do som, também são úteis no delineamento do tempo (Eisner, 2010, p. 26).”

Eisner postula que os elementos como o quadro e o balão podem auxiliar o ilustrador a transmitir a passagem de tempo realizada.

A distância entre os quadrinhos, por exemplo, pode ajudar a conectar determinadas cenas, propiciando uma leitura mais ágil e conseqüentemente apontando para uma ação ocorrida de forma ligeira ou repentina. Ao contrário aumentar a separação de um quadro dos demais ou até mesmo de isolá-lo no canto de uma página “vazia”.

Mas é o enquadramento das figuras e o movimento que elas fazem que são as melhores transmissoras dessa sensação de passagem de tempo. Como ilustrado no livro de autoria de Scott McCloud, “desenhando quadrinhos”.



Fig103. O enquadramento e os movimentos dos objetos nos quadros geram a sensação da passagem de tempo.

### 3.8.3.2 Balão

O balão nas histórias em quadrinhos é fundamental para dar ritmo a narrativa, apesar de algumas histórias não conterem texto ou qualquer outra expressão por meio textual.

O balão de texto auxilia na história não só para expressar uma fala, mas também pode caracterizar um som. Este pode expressar uma característica da fala e até mesmo identificar o meio que produz o som.

Este recurso é usado no projeto para principalmente passar para o leitor algum elemento típico na fala. As lendas apresentam muitas vezes versões que agregam à um tipo característico de voz, e é por meio do balão que essa mensagem consegue ser passada.

### 3.8.3.3 Quadro

O quadro além de ter como função de determinar da passagem de tempo, separar as sequencias de um ato e emoldurar a imagem, o quadro também pode passar outras idéias. O tamanho dos quadros de uma página determina uma hierarquia de imagens. Se o formato do quadro for aumentado em relação aos demais, este pode causar, por exemplo, tensão em determinada cena, agregando o fator de suspense ao fato. A utilização de um quadro muito alongado verticalmente pode enfatizar a expansão do cenário (ex.: ressaltar a altura de um determinado lugar).

*“A função fundamental da arte dos quadrinhos, que é comunicar idéias e/ou histórias por meio de palavras e figuras, envolve o movimento de certas imagens (como pessoas e coisas) no espaço. Para lidar com a captura ou o encapsulamento desses eventos no fluxo da narrativa, eles devem ser decompostos em segmentos sequenciados. Esses segmentos são chamados quadrinhos, que não correspondem exatamente aos quadros cinematográficos. São parte do processo criativo, mais do que resultado de uma tecnologia (Eisner, 2010, p. 39).”*

Esses segmentos sequenciados não tem somente como função auxiliar o enquadramento e organizar o fluxo da história, mas também comunicar idéias. Um quadro com uma de suas linhas inclinadas, formando uma diagonal, consegue transmitir idéias tais como movimento, tensão, intensidade, entre outros.

#### 3.8.3.4 Espaçamento entre quadros

O espaçamento entre quadros também é um elemento que promove a passagem do tempo. O artista pode optar por usá-lo com medidas sempre iguais ou utilizar dele para evidenciar a passagem do tempo, podendo até mesmo usar da sobreposição de quadros ou um grande espaço entre dois quadrinhos.

O uso do requadro, extraíndo todo o contorno do quadrinho, auxilia nessa cronologia e dá idéia de tridimensionalidade, causando maior retenção do leitor.

#### 3.8.3.5 Enquadramento

O enquadramento é um elemento que o ilustrador utiliza para definir a hierarquia informacional da imagem apresentada no quadrinho, o ato de focar em determinado objeto pode mudar completamente a mensagem que é passada.

O ilustrador tem de usar o enquadramento de modo a conduzir o leitor a ter maior sutileza de percepção no quadrinho específico; isso é gerado quando a figura apresentada não é completamente mostrada pelo quadro, gerando ao leitor um esforço decodificador.

“...o enquadramento de imagens que se movem através do espaço realiza a contenção de pensamentos, idéias, ações, lugar ou locação. Com isso, o quadrinho tenta lidar com os elementos mais amplos do diálogo: a capacidade decodificadora cognitiva e perceptiva, assim como a visual (Eisner, 2010, p. 39).”

O ilustrador pode, com o enquadramento das figuras nos quadrinhos, transmitir idéias e sensações, tais como um movimento ocorrido, que está acontecendo ou que irá acorrer. Podemos compreender melhor esse assunto ao observar ilustrações contidas no livro “Desenhando os Quadrinhos” de Scott McCloud.

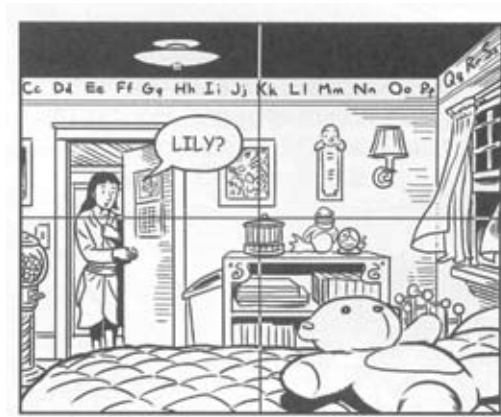


Fig104. Enquadramento produz a sensação de ausência.

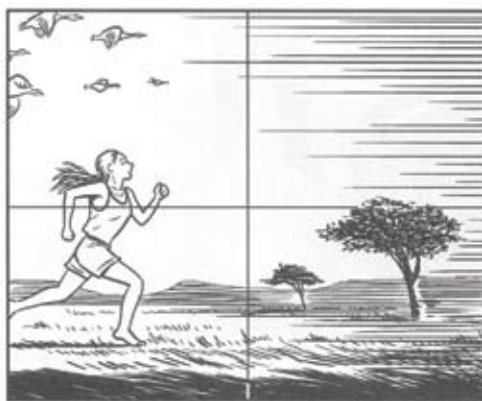


Fig105. Enquadramento gera a sensação de que um movimento está prestes a ser feito

### 3.8.3.6 Elementos de retenção

O elemento de retenção nos quadrinhos é um artifício usado para fazer com que o leitor tenha uma leitura contínua, mantendo o interesse na narrativa.

“Nos quadrinhos, o controle sobre o leitor é conseguido em dois estágios: atenção e retenção. A atenção se consegue com imagens provocantes e atraentes. A retenção é obtida através de uma organização lógica e inteligível das imagens (Eisner, 2008, p. 55).”

A retenção é conseguida quando o narrador ordena as informações de modo que provoque suspense, impacto ou outra forma de manter o seu leitor interessado. Pode-se usar o virar da página para causar suspense e conseqüentemente surpresa.

A melhor maneira de provocar esse elemento de retenção é usar na história do protagonista, “pequenos climaxes”, que propiciarão ao leitor conservar seu interesse.



## 4. Conclusão

A metodologia científica é um meio que não só nos guia na conclusão de um projeto, mas também valida todos os nossos argumentos e pesquisas. Durante todo o processo pude adquirir conhecimento e colocá-los em prática.

O processo obteve etapas de pesquisa, em arquivos impressos e digitais, sobre as lendas do folclore brasileiro, estilos de narrativas em histórias, elementos técnicos dos quadrinhos e como adaptar um roteiro à arte sequencial, fases teóricas, problematização e contextualização do trabalho, elaboração de métodos e definição dos objetivos a serem alcançados; e a parte prática, criação do roteiro e decupagem do mesmo, preparação do storyboard e execução das ilustrações e editoração das páginas.

No desenvolvimento deste projeto pude empregar diversos conhecimentos da área do Design, tais como ilustração, planejamento de quadros, escolha da tipografia, editoração, criação do layout, fechamento de arquivos para impressão, entre outros. O estudo do Design também me auxiliou na elaboração deste memorial, pois me capacitou para apresentar o meu projeto e método para sua produção de maneira cognoscível.

“A origem do Lobo” é um projeto que me fez compreender a capacidade que cada aluno em seu período de graduação tem de realizar trabalhos de grande complexidade. Hoje posso compreender a experiência que adquiri ao realizar uma atividade que exige conhecimentos em diversas áreas. Planejo dar continuidade aos estudos sobre arte sequencial e seguir com outros projetos também ligados à história em quadrinhos.

## 5. Referências

Livros:

EISNER, Will., **Narrativas Gráficas: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos**. São Paulo: Editora Devir, 2008.

EISNER, Will., **Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista**. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2010.

FRANCHINI, A. S., **As 100 melhores lendas do folclore brasileiro**. Porto Alegre: Editora L&PM, 2011.

GARCIA, Luciana., **O mais legal do folclore**. São Paulo: Editora Caramelo, 2003.

GARCIA, Luciana., **O mais misterioso do folclore**. São Paulo: Editora Caramelo, 2004.

GARCIA, Luciana., **O mais assustador do folclore**. São Paulo: Editora Caramelo, 2009.

MUNARI, Bruno., **Das Coisas Nascem Coisas**. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2002.

VILLAS-BOAS, André., **O que é e o que nunca foi design gráfico**. Rio de Janeiro: Editora 2AB, 2001.

PHILLIPPS, Peter L., **Briefing: A Gestão do Projeto de Design**. São Paulo: Editora Edgard Blucher, 2008.

SALTZ, Ina., **Design e Tipografia: 100 Fundamentos do Design com Tipos**. São Paulo: Editora Edgard Blucher, 2010.

SPIEKERMANN, Erik., **A Linguagem invisível da Tipografia: Escolher, Combinar e Expressar com Tipos**. São Paulo: Editora Edgard Blucher, 2011.

MCCLLOUD, Scott., **Desenhando Quadrinhos**. São Paulo: Editora M.Books, 2008.

FIELD, Syd., **Manual do Roteiro: Os fundamentos do texto cinematográfico**. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 2001.

Histórias em quadrinhos:

MIGNOLA, Mike., **Hellboy: Edição histórica volume 1: Sementes da Destruição**. São Paulo: Editora Mythos, 2008.

MIGNOLA, Mike., **Hellboy: Edição histórica volume 2: O despertar do demônio**. São Paulo: Editora Mythos, 2008.

MIGNOLA, Mike., **Hellboy: Edição histórica volume 3: O caixão acorrentado**. São Paulo: Editora Mythos, 2008.

MIGNOLA, Mike., **Hellboy: Edição histórica volume 4: A mão direita da perdição**. São Paulo: Editora Mythos, 2009.

MIGNOLA, Mike., **Hellboy: Paragens exóticas**. São Paulo: Editora Mythos, 2007.

MILLER, Frank., **Sin City: A cidade do pecado**. São Paulo: Editora Devir, 2010.

WAGNER, Matt., **Grendel: Preto, branco & vermelho**. São Paulo: Editora Mythos, 2010.

Hine, David., Cansino, Bing., Van Dyke, Geirrod., **Spawn Pistoleiro: parte 1**. Rio de Janeiro: Editora Pixel Media, 2008.

Grant, Alan., Wagner, John., Murray, Jim., **Batman Juiz Dredd**. São Paulo: Editora Mythos, 2002.

Páginas na internet:

RIBEIRO, Claudio, Garcia, S. Gláucia. **Galeria de Mitos**. Disponível em: <<http://www.jangadabrasil.org/catavento/galeria-de-mitos/>>. Acesso em: 25 mar. 2012.

ALBERTO FILHO. **Folclore brasileiro Ilustrado - Mitos e lendas do Brasil**. Disponível em: <<http://sitededicas.ne10.uol.com.br/cfolc.htm>>. Acesso em: 25 mar. 2012.

PESSOA, Simão. **Mitos para todos os gostos**. (Essa matéria é parte integrante da edição impressa da revista Fórum de outubro de 2009.). Disponível em: <<http://simaopessoa.blogspot.com.br/2009/12/mitos-para-todos-os-gostos.html>>. Acesso em: 17 mar. 2012.

RBATONE, Luís Fernando. **Lendas p/ regiões**. Disponível em: <[http://ifolclore.vilabol.uol.com.br/lendas/mapa\\_todas\\_lendas.htm](http://ifolclore.vilabol.uol.com.br/lendas/mapa_todas_lendas.htm)>. Acesso em: 17 mar. 2012.

NAKAMURA, André Luiz. **Mitos e Lendas - Folclore**. Disponível em: <<http://www.folcloreolimpia.com.br/index.php?abre=folclore=mitos-e-lendas>>. Acesso em: 17 mar. 2012.

HORA, Luis. **Folklore: a história não escrita de um povo**. Disponível em: <<http://mundolengendario.blogspot.com.br/2008/03/folklore-histria-no-escrita-de-um-povo.html>>. Acesso em: 18 mar. 2012.

PREFEITURA DE VARGINHA. **Turismo em varginha**. Disponível em: <<http://www.varginha.mg.gov.br/cartilha-do-turismo.html>>. Acesso em: 13 out. 2012.

MAIS VARGINHA. **Varginha é o futuro**. Disponível em: <[http://www.maisvarginha.com.br/vga\\_perfil.asp.html](http://www.maisvarginha.com.br/vga_perfil.asp.html)>. Acesso em: 13 out. 2012.

BRUZZONE, Andrés. **Transilvânia e Lago Ness atraem turistas com lendas**. Disponível em: <<http://vidaestilo.terra.com.br/turismo/internacional/europa/transilvania-e-lago-ness-atraem-turistas-com-lendas,3018ff25e3337310VgnCLD100000bbcceb0aRCRD.html>>. Acesso em: 13 out. 2012.

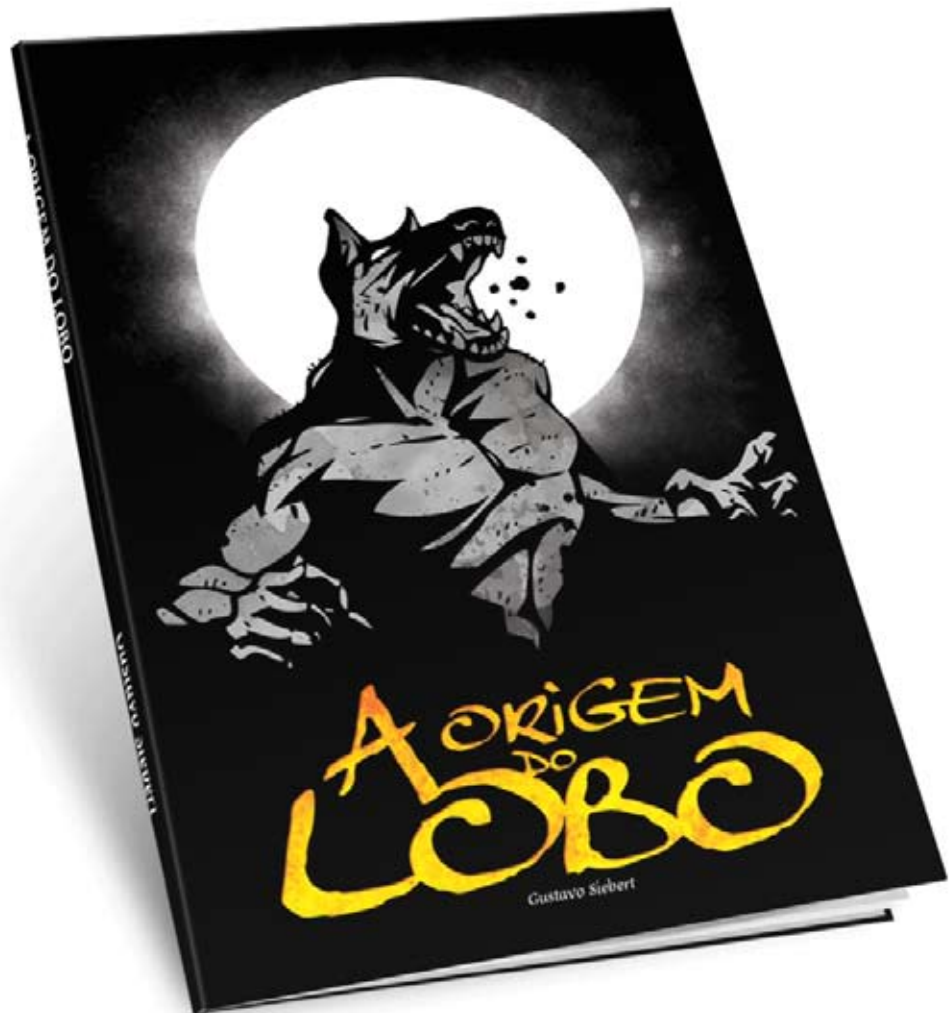
## 6. Anexos

Foto de páginas internas da *graphic novel* "A Origem do Lobo".





Simulação da capa da *graphic novel* "A Origem do Lobo".



Simulação do verso da capa da *graphic novel* "A Origem do Lobo".



A seguir páginas internas da *graphic novel* "A Origem do Lobo".



ELA ERA A QUE OS ANTIGOS CHAMAVAM DE MATINTA-PERERA.

SE TORNAR A MATINTA É UMA MALDIÇÃO, PASSADA SEMPRE QUE A ÚLTIMA ESTIVESSE PRESTES A FALECER.

FARDO ESTE SÓ ADQUIRIDO POR MULHERES, QUE ATENDIAM AO CHAMADO DA MATINTA AO OUVÍ-LA GRITAR "QUEM QUER?". AO RESPONDER AFIRMATIVAMENTE A INDAGAÇÃO, ESTA SE TORNA FADADA A PERDURAR ATÉ O FIM DA VIDA EM CONTATO COM O OCULTO.

A MULHER AMALDIÇOADA PASSA A VIVER RECLUSA, PEREGRINANDO ENTRE OS POVOADOS, APRENDE A PRATICAR A MAGIA NEGRA E ADQUIRI A CAPACIDADE DE FALAR COM OS PÁSSAROS.

AO RAJAR, ELA VAI À PORTA DAS CASAS PEDINDO UMA PORÇÃO DE TABACO. DIZEM OS MAIS VELHOS QUE NADA ACONTECE A AQUELE QUE A RECEBE BEM, MAS A BRUXA USA SEUS FEITIÇOS PARA LEVAR A DESGRAÇA AOS QUE A DESTRATAM.

FUDE VER EM SUAS MÃOS UM POTE QUE CONTINHA UM DEDO, MAS ESTE NÃO APARENTAVA SER DA MÃO HUMANA.



ESTAVA ANSIOSA POR ESTE MOMENTO. VOU PODER ME VINGAR DA ARROGÂNCIA DO SEU SENHOR DE ENGENHO, QUE ME TRATAVA COMO UMA VELHA MORIBUNDA.

POR ACHAR QUE EU ERA UMA MERA PEDINTE, ELE FOI INSOLENTES PERANTE A MIM.



TU, ESCRAVO FULÃO, LEVARÁ A DESGRAÇA A PORTA DO SEU SENHOR.

JÁ SINTO O CHEIRO DE SANGUE.



DECERTO ELE IRÁ A SUA PROCURA E SOFRERÁ O QUE MERECE.



AGUARDAVA POR ESTE ALGUÉM QUE PUDESSE CUMPRIR MEUS PLANOS.

USAREI EM VOSSA MERCÊ O MEU ARTEFATO MAIS PRECIOSO, E ISTO TE FARÁ SENTIR O VERDADEIRO SABOR DA LIBERDADE.











ELES TAMBÉM ME AVISTAM.



A MATINHA DEVE TER  
ME DEIXADO AQUI.

POIS DESEJAVA QUE  
O MEU SENHOR ME  
REENCONTRASSE.



ME EMBRENHO MATA A DENTRO,  
SEI QUE CERTAMENTE VIRÃO  
ATRÁS DE MIM.



POSSO ATÉ OUVIR O SOM  
DOS CASCOS DOS CAVALOS  
A GALOPAR NO PASTO.

CLOC  
CLOC



GALHOS, ESPINHOS, PEDRAS. IGNORO TODOS.  
BUSCO APENAS UM ESCONDERIJO QUALQUER QUE SEJA.



JÁ FAZ MUITO TEMPO QUE NÃO PARO,  
MEUS PÉS DOEM DE TÃO CASTIGADOS.



MEU CORPO PARECE ESTRANHO,  
A CAMINHADA TALVEZ TENHA ME EXAURIDO.



AO QUE APARENTA  
CONSEGUI DESPISTÁ-LOS.



A BEIRA DE UM RIO TENTO  
RECUPERAR MINHAS FORÇAS.





A NOITE VAI CAINDO. MINHA  
CABEÇA DÓI COMO NUNCA,  
POSSO SENTI-LA LATEJAR.

A ÁGUA FRIA QUE ESCORRE NO  
MEU ROSTO SÓ GERA UM ALÍVIO  
MOMENTÂNEO.



A ESCURIDÃO ME AMEDRONTA, POIS  
SINTO COMO SE MEU SENHOR ESTIVESSE  
À ESPREITA.



ALI ESTÁ  
ELE.

NÃO FAÇAM  
BARULHO.

