



Universidade Federal da Bahia
Escola Belas Artes
Curso de Design



Noël
dá
a Letra

Projeto Autoral de Livro em HQ

Marcelo Nepomuceno Pereira
Novembro de 2010

Marcelo Nepomuceno Pereira



Noël
dá
a Letra

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

Orientador:
Prof. Dr. Menandro de Castro ramos
Prof^o Paulo Fernando
de Almeida Souza

Sumário -

1 - Introdução	4
1.1 apresentação	
1.2 justificativa	
1.3 Objetivos	6
1.3.1. Objetivos gerais	
1.3.2. Objetivos específicos	
1.4 Métodos	7
2- Problematização	7
3. Concepção do projeto	8
3.1 Briefing	
3.2 Mercado / Categoria	
3.3 Pesquisa	
3.4 Coleta de dados Imagéticos	10
3.5 Análise de Similares	14
3.6 Adaptação e Ilustrações	19
4. Roteiro de Design de livro – Linhas Gerais	30
5. Conclusão	37
6. Dados Bibliográficos	38

As competências envolvidas no processo de editoração de um livro compõem a atividade mais clássica da função do designer gráfico. Tornar o secular objeto livro e reiventá-lo muitas vezes para que atenda todas as demandas atreladas à seu uso é uma das maneiras que mais valida a capacidade do profissional em realizar a construção deste objeto. Espera-se que a aplicação das muitas competências apreendidas ao longo do curso, em especial as concernentes ao aprendizado em editoração, diagramação e vetorização, possam demonstrar a contento as soluções determinadas encontradas para o problema proposto: a realização de um livro em História em Quadrinhos. Um tipo de produto que cada vez conquista seu devido espaço e prima pela novidade, frescor e liberdade de tudo o que envolve seu processo de construção.

"(...) a concepção de um design não é simplesmente uma representação em forma visual de valores predeterminados, mas um processo criativo e catalítico em que fatores externos interagem com as crenças, talentos e habilidades do designer". (HESKETT:1998, p.10)

1.1 – Apresentação

O projeto proposto para a disciplina Projeto Experimental em design, é uma *graphic novel* (livro em quadrinhos, livro HQ ou Romance Gráfico), que trata de tema cultural e cotidiano brasileiro, homenageando e apresentando de maneira visual para um público e audiência contemporânea, parte da grandiosa obra do compositor carioca Noel Rosa. No corrente ano de 2010, ocorre o centenário de nascimento do lendário compositor nascido no Bairro fluminense de Vila Isabel. Sua obra modificou definitivamente os rumos da Música Popular Brasileira, tanto em forma como conteúdo, sendo considerado um dos maiores letristas de todos os tempos. Com pouco mais de dez anos de carreira, interrompidos prematuramente pela sua morte aos 26 anos de idade, Noel compôs um número impressionante de canções que divide os estudiosos em relação à sua quantidade – entre 260 e 300 músicas. Utilizando de classe e elegância, ironia e muito humor nas suas letras, Noel ficou conhecido como o “Filósofo do Samba”. Com um olhar aguçado, suas músicas trataram de temas bastante prementes em sua época, temas sociais, comportamentais, humanos. Eram crônicas musicais. A idéia chave do projeto é a de aproveitar o imenso potencial narrativo destas canções e adaptá-las como histórias completas, fazendo assim um livro de crônicas gráfico-visuais.

O projeto com título provisório de “Noel dá a Letra”, consiste na realização de um livro, de aproximadamente 100 páginas, onde além da homenagem, existe a meta de resgatar e apresentar a obra musical de Noel para um novo público, leitor de quadrinhos ou não, através da adaptação das letras em histórias que remetem às músicas. Cada música dará origem a uma história completa com início, meio e fim, obedecendo o limite máximo de 10 a 12 páginas. Cada adaptação não será mera reprodução gráfica e imagética,

deverá ser livre no que tange o formato da narrativa (argumento e roteiro), bem como a construção dos diálogos, agregando elementos contextuais de sua época, ambiente e situação em que foi gerada sua composição original, jamais se distanciando dela ou fazendo-a uma outra obra distinta. Apesar da liberdade da adaptação, a temática e elementos da canção devem estar presentes em toda a totalidade da história, lembrando sempre que aquela é uma adaptação baseada na obra original do compositor Noel Rosa. Todas serão ambientadas no período correspondente em que foram escritas, os anos 30, mas preservando um ar de contemporaneidade para o leitor moderno. Ao fim de cada história, será apresentada um texto explicativo resenhando a composição, apresentando sua história e/ou curiosidades acerca dela.

Canções previamente selecionadas:

Cem Mil Réis - composta no ano de 1935

Com que roupa - composta no ano de 1929

Século do Progresso - século do progresso composta em 1935

1.2 - Justificativa

A concepção de uma obra literária parte de um compêndio de idéias bastante atreladas à vida do autor, suas impressões e visão de mundo. Neste caso, a uma admiração pela década de 30 do século passado e toda a sua atmosfera de características sociais, comportamentais, políticas, etc. O período também confere à esfera da ficção uma série de elementos interessantíssimos à construção de qualquer narrativa. As músicas de Noel, apesar da poesia, relatam ao ouvinte de forma lírica, perfeitas reportagens da conjuntura de seu tempo, costumes e tipos humanos. Tais composições apresentam por si mesmas forte poder narrativo, sendo extremamente adequadas a adaptações para mídias diversas como a cinematográfica. Por conta dos 70 anos de sua morte prematura no ano de 1938, há dois anos, todo o vasto catálogo de canções registradas em seu nome atingiu o *status quo* de domínio público, ou seja, um patrimônio de todos. Desta forma, surgiu a idéia de implementar maneiras diversas de como usar este patrimônio. Ao tratar do tema relativo à Noel neste projeto, existe a intenção clara de apresentar este grande compositor, que apesar de fazer parte do imaginário popular se mantém completamente desconhecido dos brasileiros. A grande pesquisa realizada neste projeto, tanto conceitual quanto imagética, lança luz sobre aspectos curiosos sobre sua vida e obra, bem como ao tempo em que elas se estabeleceram, os anos da década de 1930, onde profundas mudanças sociais e culturais promoveram-se. Mudanças comportamentais, políticas e culturais como o advento da era do Rádio, onde pela primeira vez houve através de suas ondas musicais, uma integração pelo país da mesma forma como a exercida pela TV atualmente. Além do que o projeto parte de um ineditismo proposto em adaptar estas musicas para uma linguagem distinta mas não menos comunicativa.



1.3 - Objetivos

O projeto tem por objetivo mostrar e apresentar a uma parcela considerável de leitores a obra de Noel, fazer um grande resgate de suas obras e homenagem à sua grande contribuição para nossa cultura bem como, sua maneira humorada e apaixonada de tratar os temas e conjunturas de seu tempo de uma maneira universal e ainda bastante atual. As adaptações extraem o imenso poder literário de suas composições musicais transmutando a poesia para a prosa/imagem, demonstrando como é possível transpor suas realizações de um nicho musical e adaptá-lo à outras mídias e linguagens, a fim de que sua audiência também descubra e desperte interesse pela sua vida e obra musical. A comunicação representada pela linguagem visual dos quadrinhos comunicando a todo um novo público, a importância destas composições.

1.3.1 Objetivo Geral

Desenvolvimento de um livro na linguagem HQ e textos, tendo como temática adaptações para histórias em quadrinhos de canções do compositor Noel Rosa.

1.3.2 Objetivos Específicos

Conhecer os processos de realização e impressão editorial.

Praticar a formatação de texto em livros.

Executar conhecimentos sobre ferramentas e aplicativos de execução gráfica: Illustrator, Photoshop, InDesign.

Criar a peça gráfica - Um livro no formato album 27,5 cm X 19 cm, lombada quadrada, acabamento com capa envernizada (brilhante ou fosco), páginas em papel couché brilhante.

1.4 - Métodos

Questionário de perfil de usuário.

Pesquisa qualitativa e bibliográfica;

Análise de similares

Estudo da ergonomia visual/informacional;

Definição do estilo de ilustração e roteiro das adaptações, Diagramação segundo normas industriais de HQ (letreirização e vetorização de balões).

Pesquisa iconográfica de tipos humanos da década de 1930, no Rio de Janeiro e outras metrópoles brasileiras para o desenvolvimento do design físico dos personagens

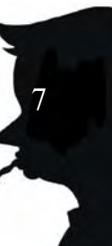


Utilização de metodologia de construção de roteiro - Método Master Scenes
Utilização de método de editoração em Histórias em Quadrinhos - Método Julius Schwartz
(EUA)
Desenvolvimento da capa;

2. Problematização

“Noel dá a Letra” é um álbum em História em Quadrinhos formato luxo cujas histórias são adaptações livremente adaptadas e/ ou inspiradas em canções – hoje, em domínio público - de sua obra. Cada adaptação obedece fielmente o tema e argumento da canção original sempre ambientados à época da sua composição, bem como cenários e/ou locações. Cada história é fechada sem aparente comunicação com as outras, a unidade do projeto, apesar de cada história ser de livre adaptação em sua concepção imagética e narrativa, a unidade em torno do projeto é conferida pela sua razão temática (as músicas) e a época. Ainda que não sejam necessariamente de caráter autobiográfico as histórias podem apresentar junto à adaptação características da vida do compositor e/ou sua participação romanceada, caso o próprio seja personagem principal da sua composição. Cada história compõe um conto de limite máximo de 12 páginas, fazendo assim a adaptação.

"Um projeto gráfico só existe enquanto tal se for idealizado para reprodução do contrário, é uma obra circunscrita ao campo da arte do artesanato, uma peça única. E o projeto está diretamente ligado à forma pela qual esta reprodução será realizada se será impresso a cores, quais as dimensões do papel, a disponibilidade de investimento para a sua consecução, qual o tipo de impressão e quais as especificações técnicas do maquinário a ser utilizado etc." (VILLAS-BOAS:1994)



3. Concepção do Projeto

3.1 - Briefing

Descrição do Projeto: Livro em História em Quadrinhos, tendo como temática adaptações em quadrinhos de músicas de Noel Rosa

Responsáveis: Marcelo Nepomuceno Pereira **Cliente:** Marcelo Nepomuceno Pereira

Data de início do projeto: agosto de 2010 – novembro de 2010

Necessidade: Que o livro aborde o tema proposto de acordo com as diretrizes do projeto, a ser impresso no formato provisório A4, capa dura e laminada, miolo interno em papel couché brilhante, impressão laser em uma cópia.

Diferencial do projeto: Apresenta o modelo ainda inédito de adaptar canções para a linguagem gráfico/literária das HQs reunidas em forma de coletânea.

Apresentação: Em arquivo PDF, na apresentação de parte de suas páginas na pré-banca, Mock Up em escala real com um capítulo diagramado e uma das propostas de partido e projeto gráfico.

3.2 - Mercado / Categoria:

O mercado é considerável e em ampla expansão, feito para ser comercializado em livrarias e lojas do gênero.

Será realizada pesquisa para definição do consumidor, através de questionário.

O formato do livro, logo e projeto gráfico terão como referencial outros impressos do mesmo segmento.

Informações Mercadológicas

Características : produto editorial : Livro em HQ

Definição : Segmentado

Faixa-etária / Temática: juvenil, adulto

Exigência de cuidado editorial e acabamento e temática : histórias de teor jornalístico, até títulos de conteúdo erótico, terror e destinados ao público feminino. Tratamento literário do produto, tanto em estrutura como em conceito.

Público/ perfil:

O antigo tradicional de quadrinhos que mantém o hábito na vida adulta. Homens e mulheres na faixa etária dos 25 e 40 anos com poder aquisitivo médio ou alto. Em geral, profissionais liberais das áreas de jornalismo, publicidade, artes visuais. Apresentam interesse por produtos colecionáveis

O leitor casual que se interessa por este tipo de produto editorial.

Estratégias de divulgação adotadas pelas editoras:

Investimento em ponto-de-venda (PDV), palestras, pesquisas e eventos não necessariamente ligados ao mercado de quadrinhos, como feiras de livros até em escolas, parcerias com distribuidores nacionais que possuem dados diversos dos locais com maior concentração de consumidores de quadrinhos entre todos os cantos do Brasil e foi elaborado o perfil e as características desses leitores.

Ações de Marketing

Criação e utilização de recursos sinalizadores, tais como : padronização de displays, faixas, aramados e outros materiais para PDV. Utilização de mídias para a repercussão dos produtos, sites da internet, feiras e convenções.

Elaboração e publicação:

Repercussão de tendências, centros de licenciamentos adjuntos, criação de coleções em volumes, materiais experimentais.

Tiragem estimada para livrarias:

Cerca de 30 mil títulos distribuídos em livraria.





Fotos raras de Noel Rosa, compondo e com músicos dos anos 1930, arcos do bairro da Lapa RJ, Tipos humanos: Guarda noturno, lanterneiro e carroceiro. AV. Rio Branco RJ



Antigo palacete Monroe no bairro da Cinelândia, tipos humanos: cenas da praia de Copacabana RJ, ilustração do cartunista J. Carlos

3.5 - Pesquisa

Neste primeiro momento foi aplicada apresentação expositiva para um público de estudantes de licenciatura em vários cursos e formações e faixa-etárias diferenciadas. O projeto foi apresentado em uma aula expositiva na Faculdade de Educação da UFBA, no dia 07 de outubro de 2010 da Disciplina é Técnicas e Recurso Audiovisuais EDC142 do Professor Doutor Menandro Ramos. Na exposição foram explicados os processo de realização além de outras indagações. Foram colhidas diversas opiniões informais sobre o projeto e o compositor.

3.4 - Coleta de dados e pesquisa imagética :

Todos os dados para a realização do projeto começaram a ser coletados há cerca de dois anos, num processo independente de pesquisa acerca da vida de Noel Rosa e da década de 1930 do século passado. Informações sobre a vida do compositor carioca são relativamente fáceis de serem encontradas devido uma farta catalogação ainda existente de sua vida e obra. Para tais processo, foram imprescindíveis às leituras dos livros : *“Noel Rosa: Uma Biografia”* de *Jão Máximo e Carlos Didier*, *Noel Rosa: Língua e Estilo de Castellar de Carvalho e Antonio de Araújo*, *“ A era do Rádio”* de *Lia Calabre* *“Almanaque da Rádio Nacional”* de *Ronaldo Conde Aguiar*. Bem como a audição do programa *“ No Tempo de Noel Rosa”* levado ao pela primeira vez no ano de 1951 na Radio *TUPI* pelo músico e radialista, *Almirante*, cujos arquivos foram gentilmente cedidos pelo jornalista *Milton Parron*, coordenador da *Rádio USP* e pelo radialista *Perfelino Neto*, da *Radio Educadora*. O compendio de gravações das quais foram selecionadas para as histórias através de fonogramas adquiridos pela internet e pelo acervo do *Instituto Moreira Salles*.

A pesquisa de imagens contou com todo um compendio de fotografias e ilustrações do período que compreende os anos de 1928 a 1938, da cidade do Rio de Janeiro e outras metrópoles brasileiras na mesma década, por consultas feitas por material de imagem da internet, *Biblioteca Central dos Barris*, acervo fotográfico da *Agência O Globo*. Imagens não só das cidades, arquiteturas e espaços bem como de automóveis, flagrantemente do cotidiano, indumentárias e tipos humanos. Foram consultadas as imagens existentes de Noel Rosa, além do filme *Vamos Falla do Norte, 1929*, onde o compositor toca violão junto aos seus companheiros do primeiro grupo musical que integrou, *O bando de Tangarás: Almirante* (pandeiro e vocal), *Braguinha* (violão e vocal), *Henrique Brito* (violão), e *Alvinho* (violão e vocal). Também foram utilizados material editorial da época, como as revistas : *O Malho*, *Paratodos* e *O tico-Tico*.

Material editorial dos anos 1930,
Revistas Paratodos e O Malho



"SURSUM CORIA"

... (text) ...

LOUIS DE FORTISSO



... (text) ...

Tenda "Pavão" e Tenda de seus filhos

TOME O CLIXOR "914"

... (text) ...

Estimado

CASA COLOMBO

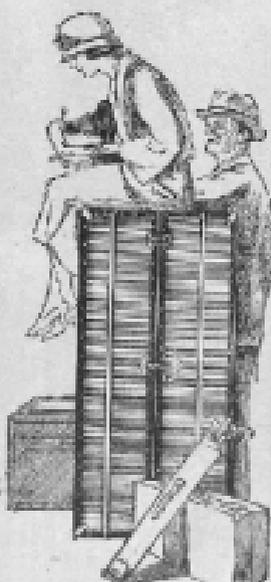
Grandes Armazens

EM KILGERE O MARAVILHOSO CONFORTO

Tudo disposto para o conforto e o bem-estar de

Casa Colombo

MÓVEIS E OBJETOS DECORATIVOS

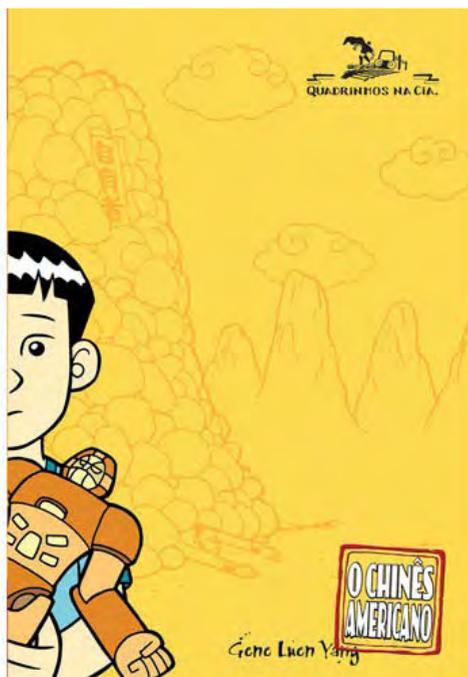




Análise de Similares

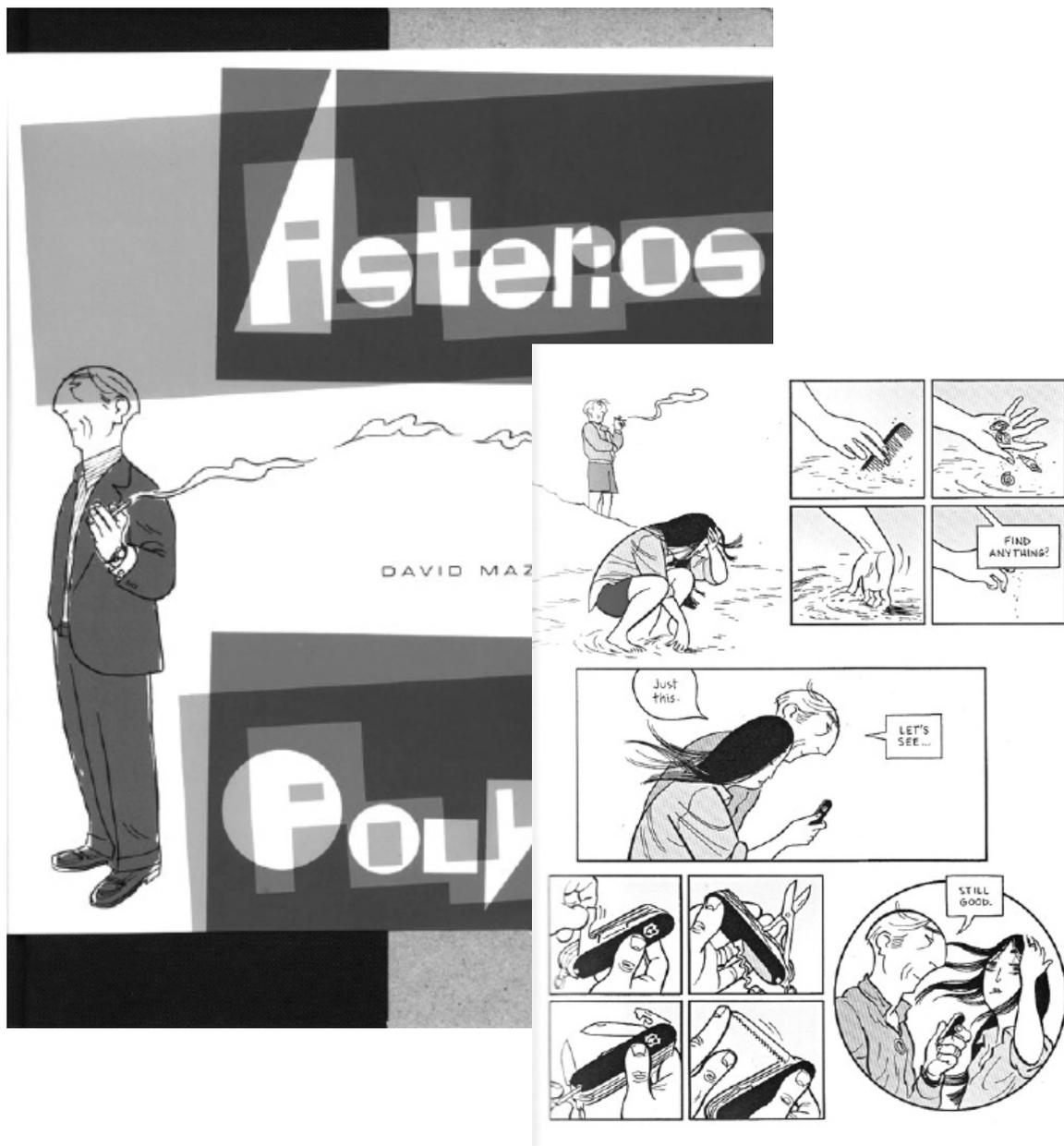


Na realização de trabalho algumas características usadas em materiais já publicados foram utilizadas: *Jubiabá* (96 pgs, 2009 – Cia. Das Letras), adaptado da obra de Jorge Amado pelo cartunista *Spacca*. A obra é uma adaptação literária, no entanto foge e conduz com sucesso uma fórmula de não recorrer reprodução imagética ao “pé-da-letra” do texto integral. Spacca utiliza com eficiência planos abertos longos limpos e repletos de detalhes. Aqui as imagens e o uso do texto casam-se na informação final dada ao leitor. A mesma limpeza é notada na capa que não apresenta ruídos visuais. Os elementos estão pontualmente marcados ainda que não evidenciem o teor do livro: o casal, o facho de luz e a placa. A composição final é equilibrada e lança interesse ao leitor. O design dos personagens obedece ao traço cartunesco e extremamente expressivo do autor e a diagramação dos painéis (quadrinhos) obedece um sistema de disposição clássica.

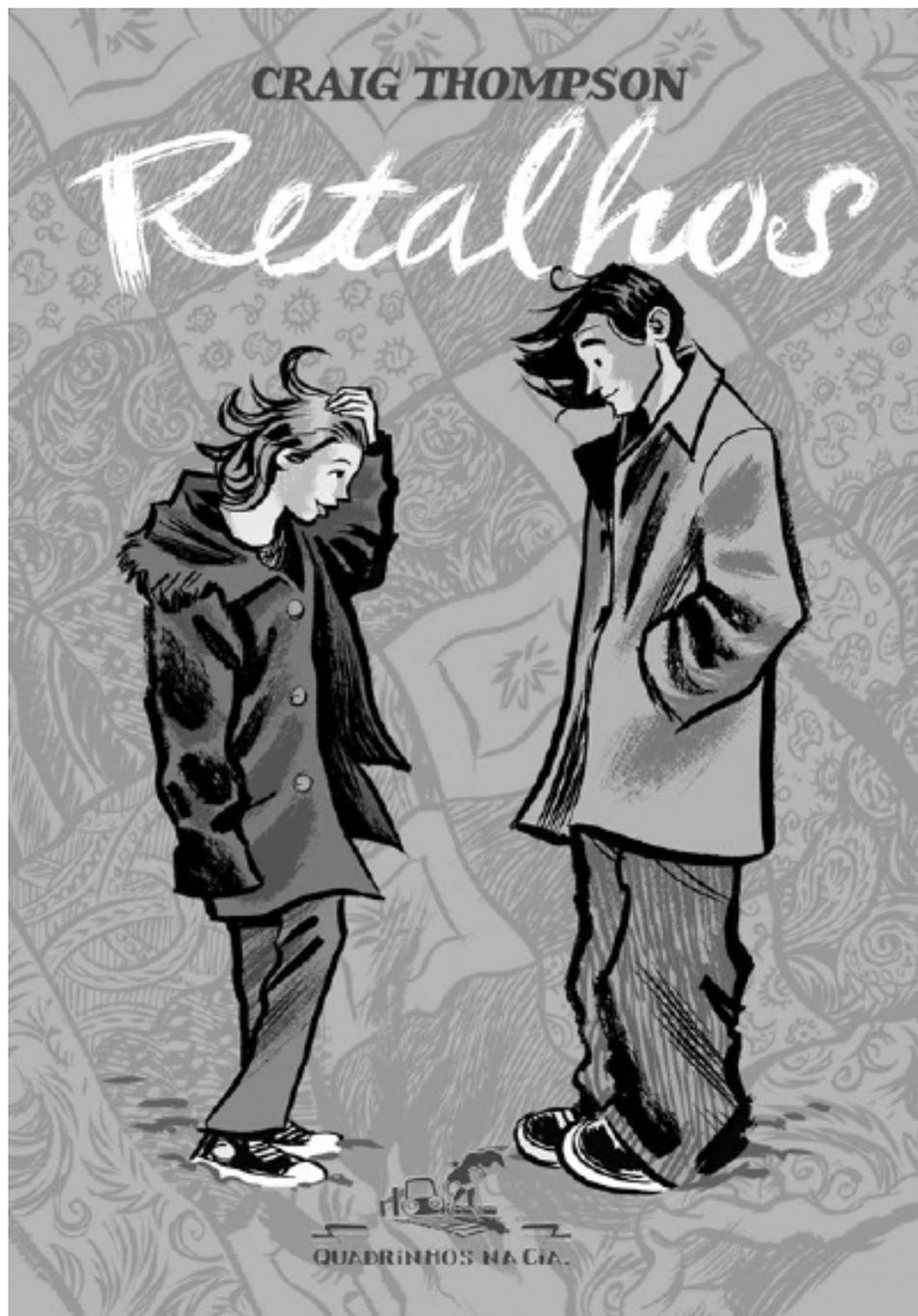


O *chinês americano* (240 pgs, 2009 – Cia. Das Letras) é uma obra original do ilustrador e roteirista, *Gene Luen Yang*, americano de origem chinesa. O livro tem elementos auto biográficos representado pelo personagem que como ele, enfrentou o preconceito étnico na juventude. Bastante singela em elementos mas extremamente marcante nas cores, observa-se o personagem principal visto pela metade denunciando suas duas origens. As ilustrações remetem à linguagem vetorial do design, de rápida comunicação na composição final das informações de imagem, também apresenta resultado de diagramação clássica.





Asterios Polyp (344 pgs, 2009 – Editora Pantheon) Outra obra original assinada pelo veterano David Mazuchelli, o artista por trás da aclamada *Batman – Ano Um*, de 1987. Conta a história de um arquiteto famoso e premiado, mas que jamais teve um projeto erguido. Um dia, numa noite chuvosa, ele vê um raio pôr fogo na sua casa. A partir daí, apenas com a roupa do corpo, anda sem destino até chegar em uma pequena cidade onde passa a trabalhar como mecânico de automóveis. Escolhi esta Graphic Novel como referência devido seu alto grau de experimentalismo, uma das propostas do projeto *Noel dá a Letra*. Nela, tudo é inovador e sem parâmetros. Encontra-se a clara influência cinquentista de vanguarda do estúdio de animação americano UPA, há movimento mesmo na arte estática. A capa em três cores, brinca dinamicamente com o logo do título imitando o celofane sobreposto, um belo chamariz nas prateleiras de livrarias. A inovação chega à diagramação interna, repleta de respiro visual, onde a cor branca e alguma linhas limpas casam-se com maestria com as cores frias (poucas) em em tom de pastel.



Retalhos (592 pgs, 2009, Cia. Das letras) de Craig Thompson. Um contos em recortes sobre o primeiro amor verdadeiro. Novamente observamos um tendência em criar capas marcantes com a ausência de ruídos em excesso. A simplicidade mostra os personagens principais com retalhos esmaecidos ao fundo, representando o passado. A arte em preto e branco é bonita e marca realces e contraste sem cansar o leitor visualmente. Existem diversas soluções interessantes de diagramação que mesclam o mais clássico com certo experimentalismo.

Adaptação e Processo de Ilustração

As histórias adaptadas através das músicas escolhidas, têm um roteiro previamente escrito e depois transposto para um Story board o resultado de sketh book (esboços). A partir destes esboços a página recebe a finalização em tinta e por fim, sua colorização.

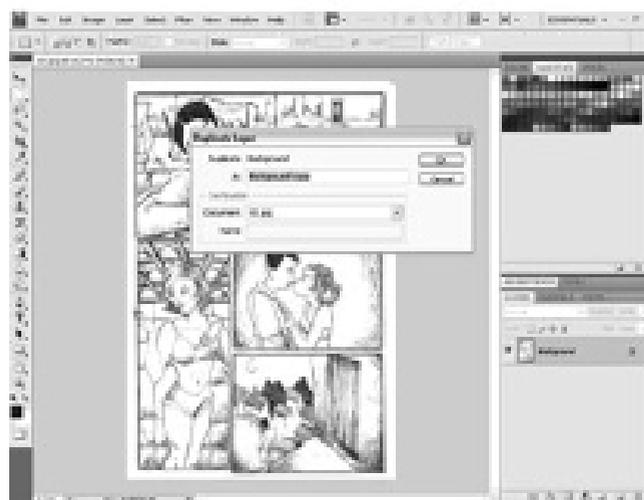
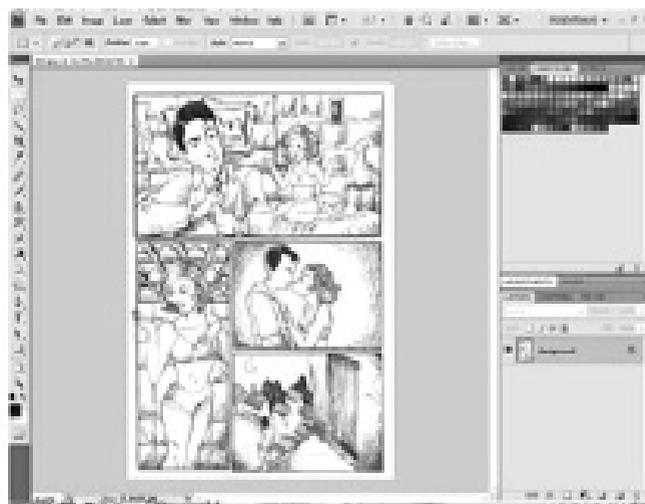


Exemplo de esboço de página.



Página com a finalização em tinta

O processo de colorização é feito pelo aplicativo Photoshop. Inicialmente abre-se o arquivo finalizado em cor negra e ajusta-se seu contraste de forma que o branco do papel se mantenha em níveis claro eliminando quaisquer imperfeições advinda do papel na sua digitalização, bem como imperfeições e marcas de lápis, etc.



O próximo passo é o de duplicação de camada, sendo que o arquivo original deve ser descartado do processo, um vez que o aplicativo trabalha com a cópia criada na duplicação.

Assim inicia-se o processo de separação de cores. Pela opção "Multiply" gera-se várias camadas do arquivo duplicado, ou seja, vários arquivos baseados no original que serão colorizados separadamente. Cada camada deve ser indicada para um elemento separado da cena a ser colorizada.





Na mostra acima, observa-se a colorização da camada correspondente à pele. Sucessivamente a colorização em cada uma das camadas prioriza-se a um elemento em específico do quadrinho: Cenário, fundo, móveis, etc.



O processo continua até que todos os elementos estejam colorizados. Com os subsequentes processos de sombreamento, efeitos de brilho e volume etc. Com a finalização, o aplicativo "mistura" todas as camadas sobrepondo uma sobre outras até que o resultado finalizado seja o observado neste painel.

Figura 1

Em primeiro lugar, abre-se o documento no aplicativo - Illustrator, neste caso - de acordo com as especificações detalhadas de tamanho de página, margem, número de páginas, etc.

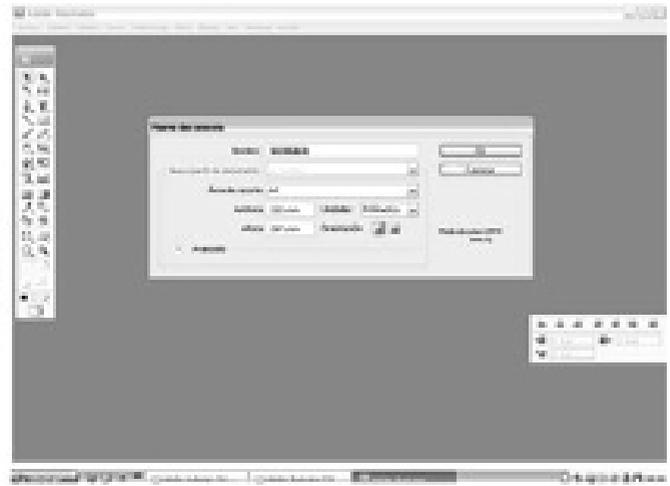


Figura 2

Em seguida, abre-se o arquivo previamente finalizado e colorido no Photoshop para a etapa de letreiramento. Como vemos na indicação em destaque (2a), seleciona-se a opção de formatação de parágrafo centralizada para o letreiramento no balão a ser vetorizado.

Figura 3

Com o uso da ferramenta elipse no display de ferramentas esquerdo (3a), formata-se uma elipse de tamanho qualquer no local determinado da fala do personagem. Sendo que a espessura do traço posterior da elipse (3b) é de 1 ponto.

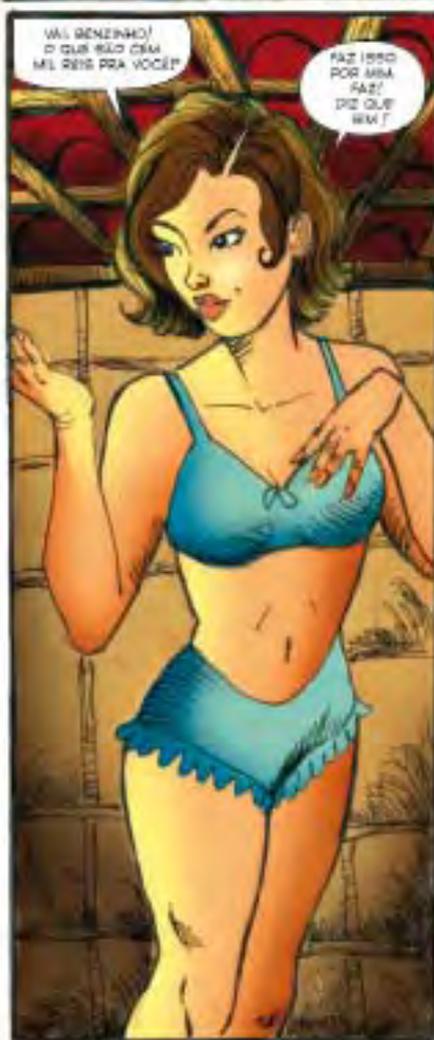


Com a caixa de texto posicionada no centro da elipse, digita-se o texto de diálogo que consta no roteiro, obedecendo as normas de corpo - tamanho 6 - e fonte "Comicraft - CC Roman" em caixa alta. Com a formatação de paragrafo previamente escolhida, o texto enquadra-se no centro da elipse.

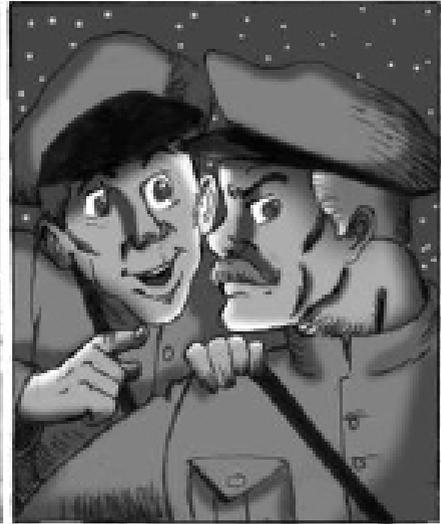


Selecionando a ferramenta de seleção direta (2a), marca-se o balão para que ele seja ajustado pelo designer até que o balão seja configurado achatando progressivamente as bordas da elipse. Este processo é meramente estético. Em seguida vetoriza-se o apêndice do balão com a ferramenta pena e ajusta-se a sua curvatura ao personagem da mesma forma que com o achatamento do balão





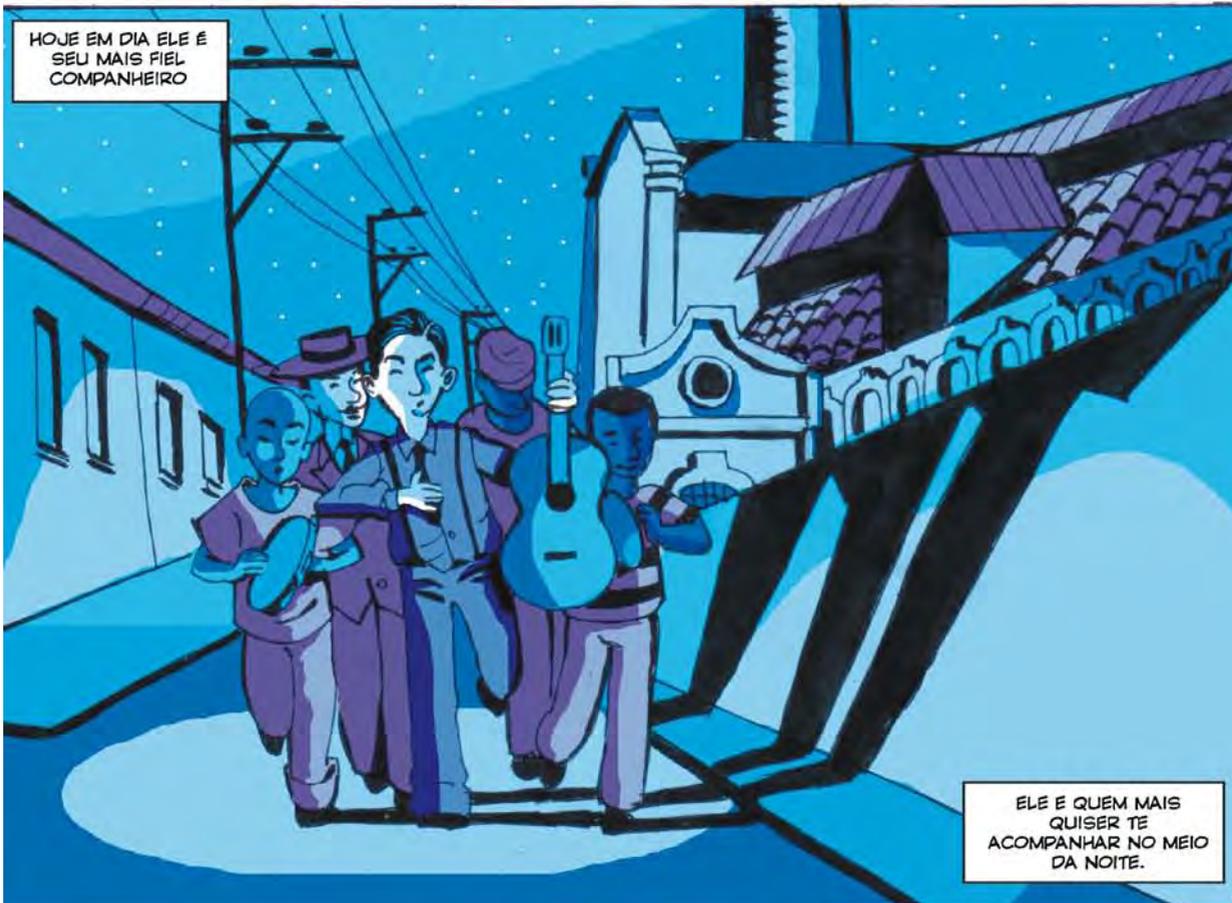






A CULPA DISSO FOI MINHA.

AFINAL, FUI EU QUEM TE APRESENTOU AO VIOLÃO.



HOJE EM DIA ELE É SEU MAIS FIEL COMPANHEIRO

ELE É QUEM MAIS QUISEU TE ACOMPANHAR NO MEIO DA NOITE.



Roteiro de Design de livro – Linhas Gerais

Como em todo projeto editorial, o livro em HQ também tem no seu projeto de construção, elementos comuns em toda e qualquer publicação. Estes são os pontos preliminares para a construção do projeto gráfico editorial do álbum em linhas gerais:

Definição de linguagem gráfica do livro – Experimental / modernista

Definição do formato do livro (aproveitamento de papel, relação

altura/largura – formato álbum

Número de páginas - 60

Partes pré-textuais

- Falsa folha de rosto
- Folha de rosto
- Dedicatória
- Epígrafe
- Sumário
- Agradecimentos

A Página

Página – formato retrato

Altura e largura – 19 X 27

Cabeça – 2 cm

Pé – 2 cm

Colunas de página – dupla

Margem interna – 3 cm

Margem externa – 2,5 cm

Linhas de base – 1,5 mm

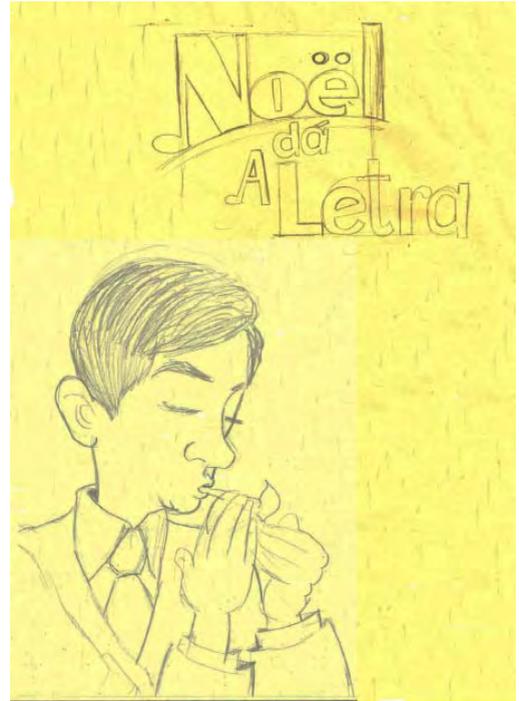
Páginas ilustradas (quadrinhos)

Colunas de página – uma

Margem interna – 3 cm

Margem externa – 2,5 cm

Linhas de base – 1,5 mm



Primeiros testes de logotipo de capa e desenho de capa



Configuração do título com base no estilo de antigas publicações

Adaptação - Criação do Roteiro das Histórias

Para as adaptações foi utilizado o processo de "master scenes", método clássico de roteiro em cenas tanto para a linguagem cinematográfica quanto para quadrinhos:

Elementos:

IDÉIA
STORY LINE
SINOPSE
PERFIL DE PERSONAGENS
ARGUMENTO
ESTRUTURA
ROTEIRO

Idéia:

Proposição principal para o desenvolvimento da história, sua temática

Story Line:

Este termo em inglês significa "linha da história". A tradução não é exata, mas passa uma boa idéia do seu significado. Um story line é um resumo da história a ser transformada em roteiro, ele possui no máximo cinco linhas e contém apenas o conflito principal de sua história. O story line é o começo das etapas para se desenvolver um roteiro. Após ter a idéia você deve passá-la para o papel de modo resumido, contendo apenas o conflito principal.

- A apresentação do conflito – Qual é o conflito?
- O desenvolvimento do conflito – Qual o resultado do conflito?
- A solução do conflito – Como se resolve?

Sinopse:

A sinopse é, assim como o story line, um resumo da história, de forma que deve conter apenas o que for importante. As informações sobre as personagens são superficiais e apenas descritivas.

Tendo em mãos o fio principal da história é hora de se buscar as personagens que possam vivê-la.

Perfil de Personagens:

O modelo para construção do perfil consiste em se responder a seguintes questões:

Aparência física
Saúde
Forma de vestir
Postura física
Movimento/ ritmo
Conteúdo da fala
Fragmentos de trabalho
Micro ações
Detalhes do ambiente
História pessoal
O que gosta e o que não gosta
Necessidades, desejos, objetivos, arrependimentos e rancores
Falhas
Característica que pode perde-lo ou salva-lo
Problema externo ou interno

Argumento :

O argumento consiste na história contada em sua íntegra, tendo como base a sinopse.

Estrutura:

A estrutura é a divisão do argumento em cenários e cenas. Neste momento o autor pensa somente em imagens e seguindo o argumento ele vai dividindo as cenas, marcando o ambiente onde ela se passa e informando o que ocorre de importante neste ambiente.

- a) Traça-se uma pequena linha vertical.
- b) No lado esquerdo coloca-se o número da cena ou página e painel
- c) No lado direito põe-se o local onde a cena se passa, uma referência sobre a luz ambiente (interior ou exterior) e sobre o horário (noite ou dia)
- d) Abaixo deste cabeçalho coloca-se o que ocorre na cena (somente o que for importante)

Roteiro:

O roteiro é dividido em cenas e contém: a descrição dos ambientes e da ação, o nome dos ambientes e personagens, os diálogos e indicações para personagem, e , por último, a indicação de efeitos para transição de cenas.



Rascunho de capa obedecendo tendência observada nos similares. Uma idéia central que dá ao leitor uma base de idéias acerca do conteúdo e universo do livro e seus personagens. A idéia central mostarad pelo violão na mão do Noel estilizado, mesa de botequim, cigarros e bebida representado a vida boêmia e musical do compositor. A composição pretende ser limpa apresentando cores pontuais que chamem a atenção do consumidor.





Sumário

00 Cem Mil Réis	00 Mulato Bamba
00 Com Que Roupa?	00 A, E, I, O, U
00 Século do Progresso	00 Três Apitos
00 Pierrô Apaixonado	00 Tarzã, o Filho do Alafaiate

Letras, frases, diálogos, os sons, o somatório
de palavras que, quando combinados, se elevam
para se converterem em música. Desde os
tempos de Chico Buarque, a música se tornou
uma linguagem que transcende o tempo e o
espaço. Ela é a linguagem da alma, a linguagem
do coração, a linguagem da vida. Ela é a
linguagem que nos conecta, que nos une, que
nos faz sentir parte de algo maior, de algo
que transcende o individual e se eleva ao
coletivo. Ela é a linguagem que nos dá sentido,
que nos dá propósito, que nos dá esperança.
Ela é a linguagem que nos faz sentir vivos,
que nos faz sentir amados, que nos faz sentir
parte de algo maior. Ela é a linguagem que
nos dá a vida, que nos dá a morte, que nos
dá tudo. Ela é a linguagem que nos dá a
vida, que nos dá a morte, que nos dá tudo.




Cem Mil Réis

Chico Buarque

Uma das coisas que me dá
o prazer de escrever
é um trabalho
que envolve o tempo e o espaço.
É um trabalho que me dá
o prazer de escrever.

Quando eu escrevo,
eu sinto que estou
fazendo parte de algo maior,
de algo que transcende o individual
e se eleva ao coletivo. Eu sinto que
estou fazendo parte de algo maior,
de algo que transcende o individual
e se eleva ao coletivo. Eu sinto que
estou fazendo parte de algo maior,
de algo que transcende o individual
e se eleva ao coletivo.



Um samba sem peço

Letras, frases, diálogos, os sons, o somatório
de palavras que, quando combinados, se elevam
para se converterem em música. Desde os
tempos de Chico Buarque, a música se tornou
uma linguagem que transcende o tempo e o
espaço. Ela é a linguagem da alma, a linguagem
do coração, a linguagem da vida. Ela é a
linguagem que nos conecta, que nos une, que
nos faz sentir parte de algo maior, de algo
que transcende o individual e se eleva ao
coletivo. Ela é a linguagem que nos dá sentido,
que nos dá propósito, que nos dá esperança.
Ela é a linguagem que nos faz sentir vivos,
que nos faz sentir amados, que nos faz sentir
parte de algo maior. Ela é a linguagem que
nos dá a vida, que nos dá a morte, que nos
dá tudo. Ela é a linguagem que nos dá a
vida, que nos dá a morte, que nos dá tudo.



Exemplo de esboço da estrutura interna de textos e ilustrações: Teto elucidativo da composição, a composição em quadradinhos com a história adaptada.

Conclusão

Nesta etapa do trabalho, tenho aguçado o olhar para referências das quais dispunha de informações e outras de descobertas que eram até então desconhecidas. Tudo isto denota a grande riqueza de delinear e solucionar demandas que surgem ao longo deste processo que já assume rumos. Este período de pesquisas aliado ao trabalho já realizado, se mostra bastante positivo para a implementação deste livro. A oportunidade de realizar um produto que pode ajudar a tornar ainda mais apreciada a obra de um jovem que mudou paradigmas do seu tempo, é também a oportunidade que tenho em poder realizar algo minimamente igual. Este trabalho não é sobre mim, minha capacidade como ilustrador ou designer, mas uma obra sobre um grande artista brasileiro.

Dados Bibliográficos

AGUIAR Conde, Ronaldo. Almanaque da Rádio Nacional. São Paulo: Digital Source, 2004

CALABRE, Lia. A era do Rádio. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editores. 2005

CARVALHO, Castellar, de. Noel Rosa: Língua e Estilo. São Paulo. Thex Editora. 2005

EISNER, Will. Narrativas Gráficas. São Paulo: Devir, 2006

HASLAM, Andrew. O Livro e o Designer. São Paulo: Rosari, 2004

HESKETT, John. Desenho industrial. Tradução de Fábio Fernandes. Rio de Janeiro: José Olympio, 1998.

MÁXIMO, João e DIDIER, Carlos, Noel Rosa: Uma Biografia. São Paulo: Editora Unb. 1996

MCCLOUD, Scott. Desvendando os quadrinhos - A Arte Invisível. São Paulo: Makron Books, 1995

MCKEE, Robert. Story, Substância, Estrutura, Estilo e os Princípios da Escrita de Roteiro. Curitiba: Arte & Letra, 2007

VILLAS-BOAS, André. Modernismo e funcionalismo: o caminho do design gráfico não é um só. In.: Anais do p&d design 94. Aend-BR. Estudos em Design. P. IX-6, V.2.



