



UFC

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ

INSTITUTO UFC VIRTUAL

PROGRAMA DE GRADUAÇÃO EM SISTEMAS E MÍDIAS DIGITAIS

FILIPE RODRIGUES DE AQUINO

***OLHOS NA NOITE: A PRODUÇÃO DE UMA GRAPHIC NOVEL INSPIRADA NO
FOLCLORE BRASILEIRO***

FORTALEZA

2021

FILIPPE RODRIGUES DE AQUINO

***OLHOS NA NOITE: A PRODUÇÃO DE UMA GRAPHIC NOVEL INSPIRADA NO
FOLCLORE BRASILEIRO***

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Programa de Graduação em Sistemas e Mídias Digitais da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de bacharel em Sistemas e Mídias digitais.

Orientador: Prof. Liandro Roger Memória Machado

FORTALEZA

2021

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

A669o Aquino, Filipe Rodrigues de.
Olhos na noite : a produção de uma graphic novel inspirada no folclore brasileiro / Filipe Rodrigues de Aquino. – 2021.
109 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto UFC Virtual, Curso de Sistemas e Mídias Digitais, Fortaleza, 2021.
Orientação: Prof. Me. Liandro Roger Memória Machado.

1. Histórias em Quadrinho. 2. Amazônia. 3. Folclore Brasileiro. I. Título.

CDD 302.23

FILIFE RODRIGUES DE AQUINO

*OLHOS NA NOITE: A PRODUÇÃO DE UMA GRAPHIC NOVEL INSPIRADA NO
FOLCLORE BRASILEIRO*

Trabalho de conclusão de curso Tese ou Dissertação
apresentado ao Programa de Graduação em
Sistemas e Mídias Digitais da Universidade Federal
do Ceará, como requisito parcial à obtenção do
título de bacharel em Sistemas e Mídias digitais.

Aprovada em: 03/09/2021.

BANCA EXAMINADORA

Prof. M.e Liandro Roger Memória Machado (Orientador)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Ricardo Jorge de Lucena Lucas
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Daniel Brandão

A meus pais, Tânia e Vinicius.

“Kid... Comics will break your heart.”

- Jack Kirby

RESUMO

O objetivo deste trabalho é documentar a produção de *Olhos na Noite*, o episódio piloto de uma série de graphic novels digitais (ainda sem título) em desenvolvimento, publicado em 2020, cuja finalidade é apresentar o bestiário folclórico brasileiro com uma visão que se afasta das versões infanto-juvenis a fim de resgatar a imagem mais tradicional de criaturas como Mapinguari, Boitatá, Ipupiara, etc, e despertar o interesse do público jovem nesses seres, que, tão comumente, são representados de forma infantilizada na mídia convencional. A motivação do trabalho adveio da constatação, mediante pesquisa quantitativa, de que há uma prevalência de obras infanto-juvenis retratando criaturas do folclore brasileiro. A partir daí, a obra foi escrita e desenhada tomando por base os trabalhos de pesquisa folclórica de Luís da Câmara Cascudo e os de Will Eisner e Scott McCloud sobre o fazer quadrinhos, e então publicada online. Após a publicação, foram colhidas impressões dos leitores, muitos dos quais relataram não conhecer a criatura que protagoniza a história e manifestaram interesse em ver mais histórias do tipo no futuro, o que evidencia uma demanda para possíveis prolongamentos e desdobramentos da série.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos. Amazônia. Folclore Brasileiro.

ABSTRACT

This work's objective is to document the production of Olhos na Noite, the pilot episode of a series of digital graphic novels (yet to be named) in development, published in 2020, which intend to present the Brazilian folkloric bestiary with a more mature view, in order to recover the more traditional view of creatures like Mapinguari, Boitatá, Ipupiara, et cetera, evoking the young adult public's interest in those beings, so usually represented under an infantilized lens in conventional media. The motivation behind the work came from the finding that, through quantitative research, there is a prevalence of works aimed at kids that depicted those creatures. From that point on, the graphic novel was written and drawn following the guidelines of Luis da Câmara Cascudo's folkloric research, and Will Eisner and Scott McCloud works about making comics, and then published online. Following publication, reader's impressions were collected, many of which stating that they didn't know the central creature of the story, and that they got interested and would like to see more stories of the same type in the future, which tells us there is a demand for possible developments of a series.

Keywords: Comic Books. Amazon. Brazilian Folklore.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	11
2. OBJETIVOS	13
3. LEVANTAMENTO DE DADOS	14
4. SOBRE O FOLCLORE	21
4.1. Obras conhecidas do folclore brasileiro	21
5. QUADRINHOS - COM QUANTOS TRAÇOS SE FAZ UMA HQ?	24
5.1. Thumbnails	26
5.2. Sobre quadrinhos digitais	27
6. RELATÓRIO TÉCNICO: CRIAÇÃO E PRODUÇÃO DO EPISÓDIO-PILOTO	29
6.1. A Escrita / O Roteiro	29
6.2. Outline	31
6.3. Storyboard / Layouts	41
6.4. Moodboard	55
6.5. Design de personagens	60
6.6. Desenhando a história	68
6.7. Letreiramento	78
6.8. Publicando	83
6.9. Promovendo e coletando feedback	84
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS	85
8. REFERÊNCIAS	86
9. ANEXOS	88
9.1. ANEXO 1 - Páginas finalizadas do projeto	88
9.2. ANEXO 2 - Fontes de imagens	109

1. INTRODUÇÃO

O folclore brasileiro é repleto de histórias, "causos" e criaturas fascinantes que, infelizmente, não tiveram tanto destaque na cultura pop nacional. Felizmente, isso vem mudando nos últimos anos: o aparecimento de algumas obras de autores independentes vem gerando um interesse no público jovem pelo folclore. Essas obras podem ser encontradas em diversas mídias, por exemplo, Guerreiros Folclóricos, jogo digital do estúdio Unique Entretenimento Digital; A Bandeira do Elefante e da Arara, uma série de livros e jogos de tabuleiro de Christopher Kastensmidt; Poranduba, um podcast de Andriolli Costa; Cidade Invisível, uma série de TV de Carlos Saldanha; e Sétimos Filhos, uma série de quadrinhos web de Lorena Herrero. Então, surgiu a motivação de elaboração de uma nova obra que pudesse contribuir com essa tendência crescente.

Inicialmente, foi realizada uma pesquisa de obras publicadas, a fim de verificar quais públicos estavam sendo atendidos. Constatando-se que a maior parte de obras consumidas consistia de produtos infantis e infanto-juvenis, foi observado, ali, a possibilidade de cobrir uma parcela do público que pudesse estar carente de obras abordando o mesmo assunto.

Tomando como inspiração autores de quadrinhos como Mike Mignola, Eron Costa e Hugo Canuto, e unindo à influência da literatura pulp dos contos de terror e aventura de autores como H.P. Lovecraft e Robert E. Howard, foi desenvolvida a criação de uma graphic novel original de título 'Olhos na Noite' que tenta resgatar o aspecto do terror moralizante contido em histórias de criaturas folclóricas brasileiras. Conforme compilado por Luís da Câmara Cascudo, é historicamente comum, em diversas narrativas mitológicas, uma abordagem que tende ao gênero de terror.

O trabalho se iniciou, então, em Dezembro de 2020, com uma pesquisa na plataforma Amazon e na Biblioteca Nacional. O objetivo era encontrar, entre livros, quadrinhos e graphic novels publicados, algo que estivesse muito próximo das ideias a serem abordadas no projeto, evitando assim uma história que ficasse redundante de acordo com o que estava sendo publicado no cenário nacional. A partir dos resultados (a serem discutidos mais tarde), foi possível constatar que não havia obras especialmente semelhantes ao que deveria ser abordado na história, e assim, a produção da graphic novel pôde ser iniciada.

2. OBJETIVOS

O objetivo geral do trabalho consistiu em criar uma graphic novel digital que apresentasse o bestiário folclórico brasileiro para o público jovem adulto.

Os objetivos específicos do trabalho envolveram investigar as publicações que abordassem o folclore brasileiro; compilar a quais leitores essas publicações se destinavam; despertar o interesse do leitor jovem no folclore brasileiro; experimentar como a estética do quadrinho de terror poderia servir à narrativa; e verificar o possível alcance de uma publicação de um quadrinho online independente.

3. LEVANTAMENTO DE DADOS

O ponto de partida do projeto foi a seguinte impressão presente no senso comum: “o folclore brasileiro não é popular em produtos de mídia como os de outros países”. A partir disso, surgiu a pergunta: “como apresentar o folclore brasileiro de forma que instigue o público a conhecê-lo melhor? Livros como, O Senhor dos Anéis, As Crônicas de Gelo e Fogo, Harry Potter e Percy Jackson, com vários elementos de diferentes folclores e mitologias da Europa, são extremamente populares ao redor do mundo. Nos quadrinhos temos Thor, inspirado na mitologia nórdica e Mulher-Maravilha, inspirada na mitologia grega, personagens que da mesma forma, são bastante populares na cultura pop. Pelo fato de terem suas narrativas inspiradas no folclore europeu, essas obras acabam por apresentar esses respectivos mitos e lendas para uma quantidade enorme de pessoas, gerando visibilidade e divulgando essas histórias para a cultura de massa mundial.

Mas e no Brasil? Imediatamente era possível lembrar do Sítio do Picapau Amarelo, onde Monteiro Lobato tomava emprestado diversos personagens e criaturas do folclore nacional. Também havia o Castelo Rá-Tim-Bum, com participações marcantes da Caipora, figura marcante do folclore da região Norte. A Turma do Pererê de Ziraldo tinha o Saci-Pererê, personagem-título, em seu elenco principal. Flavio Colin retratou histórias e personagens folclóricos em diversas obras publicadas para vários públicos, desde o mais infantil ao mais adulto. Os quadrinhos de Mauricio de Souza também contavam com aparições de figuras folclóricas, particularmente nas histórias de Chico Bento, Papa-Capim (dois personagens que residem na zona rural, longe do ambiente urbano) e da Turma do Penadinho (personagens completamente baseados no sobrenatural). Ao compilar estes exemplos foi possível perceber um padrão: essas obras brasileiras que chegaram a nós (e provavelmente para a maior parte das pessoas) sem esforço, obras que são parte de um repertório de cultura pop brasileira, são direcionadas especialmente para crianças. Então, será que o folclore brasileiro não era tão popular assim, ou apenas haveria uma prevalência de obras destinadas a crianças? Será que não haveria obras destinadas a um público mais velho?

A fim de responder essas questões, foi feita uma pesquisa quantitativa, a fim de ter uma amostra com números mais concretos, para fugir do mero senso comum e criar uma afirmação baseada em dados. A pesquisa foi realizada em uma das maiores plataformas de

venda de livros online disponíveis no Brasil, a Amazon, assim como em obras publicadas e registradas no acervo da Biblioteca Nacional. A pesquisa foi realizada entre outubro e novembro de 2019.

Na plataforma Amazon, foram utilizadas as palavras-chave “folclore brasileiro”, a fim de evitar que obras sobre folclores de outros países preenchessem a busca. Os resultados foram ordenados do mais popular ao menos popular na seção de livros e foram separados em três categorias: livros acadêmicos; livros infantis e infantojuvenis; livros para jovens e adultos. Abaixo estão os cinquenta resultados mais populares encontrados na pesquisa.

ACADÊMICO

1. Dicionário do Folclore Brasileiro (Cascardo)
2. Aspectos do Folclore Brasileiro (Mário de Andrade)
3. Folclore Nacional I (Alceu Maynard Araújo)
4. Folclore Nacional II (Alceu Maynard Araújo)
5. Folclore do Brasil (Luís da Câmara Cascudo)
6. Abecê de Folclore (Rossini Tavares de Lima)
7. Antologia do folclore brasileiro: Volume I (Luís da Câmara Cascudo)
8. Antologia do folclore brasileiro: Volume II (Luís da Câmara Cascudo)
9. Abecedário de personagens do folclore brasileiro (Januária Cristina Alves)
10. Geografia dos Mitos Brasileiros (Luís da Câmara Cascudo)
11. O folclore negro do Brasil (Arthur Ramos)
12. Monstruário (Mário Corso)
13. Superstição no Brasil (Luís da Câmara Cascudo)
14. Lendas Brasileiras (Luís da Câmara Cascudo)
15. Abecedário de personagens do folclore brasileiro (Januária Cristina Alves)
16. Tradição, ciência do povo (Luís da Câmara Cascudo)
17. Antologia da Alimentação no Brasil (Luís da Câmara Cascudo)
18. Locuções Tradicionais no Brasil (Luís da Câmara Cascudo)

INFANTIL / INFANTO-JUVENIL

1. Turma da Mônica – Folclore Brasileiro (Mauricio de Souza)
2. Turma da Mônica – Lendas Brasileiras (Mauricio de Souza)

3. Aventuras no Folclore Brasileiro (Regina Drummond)
4. O Uirapuru: E Outros Animais Incríveis do Folclore Brasileiro (Januária Cristina Alves)
5. Armazém do folclore (Ricardo Azevedo)
6. Monstronário: Monstros e assombrações do Brasil de A a Z (Lúcia Tulchinski e Alexandre Carvalho)
7. Meu Livro de Folclore (Ricardo Azevedo)
8. A Iara e Outros Contos do Folclore Brasileiro (Walcyr Carrasco)
9. A Loira do Banheiro e Outras Assombrações do Folclore Brasileiro (Januária Cristina Alves e Berje)
10. Folclore Brasileiro (Nilza Botelho Megale)
11. Doze lendas brasileiras: Como nasceram as estrelas (Clarice Lispector)
12. Lendas e Fábulas do folclore brasileiro (Walcyr Carrasco)
13. Histórias à brasileira, vol. 2 (Ana Maria Machado)
14. O Saci-Pererê: E Outras Figuras Traquinas do Folclore Brasileiro (Januária Cristina Alves)
15. Turma da Mônica: Folclore para Crianças (Paula Furtado)
16. O Livro dos Tutus. Os Assombros, Monstruosos, Horríveis, Cruéis e Terríveis Bichos-Papões do Folclore Brasileiro (Blandina Franco)
17. O Picapau Amarelo (Monteiro Lobato)
18. A Mãe de Ouro e Outros Contos do Folclore Brasileiro (Walcyr Carrasco)
19. Contos indígenas brasileiros (Daniel Munduruku)
20. O Negrinho do Pastoreio. E Outros Contos do Folclore Brasileiro (Walcyr Carrasco)
21. O Saci (Monteiro Lobato)
22. Mata (Heloísa Prieto)
23. A Lenda do guaraná: Mais Três Histórias Indígenas (Ciça Fittipaldi)
24. Curupira, Will You Play With Me? (Lô Carvalho)

JOVENS/ADULTOS

1. Lendas, Contos e Tradições do Folclore Brasileiro (Marco A. Stanojev)
2. Doze lendas brasileiras: Como nasceram as estrelas (Clarice Lispector)
3. Os verdadeiros mitos: O FOLCLORE BRASILEIRO NO SÉCULO XXI (vários autores)

4. As 100 Melhores Lendas do Folclore Brasileiro (A. S. Franchini)
5. Contos Fantásticos do Folclore Brasileiro (Junior Salvador)
6. Alexandre e outros heróis (Graciliano Ramos)
7. Sete Causos Escabrosos (Alane Moura)
8. Lendas Brasileiras Para Jovens (Luís da Câmara Cascudo)

Na Biblioteca Nacional, foi realizada uma busca online com a palavra-chave “folclore”. Foram selecionadas publicações feitas entre 2010 e 2020, a fim de se ter um panorama das publicações mais recentes no país. Abaixo, estão listados os resultados, divididos da mesma forma que na pesquisa anterior.

ACADÊMICO

1. "Não fala nada não, eu peguei a matintaperera" : representação feminina no mito matintaperera em Taperaçu Campo, Bragança (PA) / Fernando Alves da Silva Júnior.
2. "O morto vestido para um ato inaugural" : procedimentos e práticas dos estudos de folclore e de cultura popular / Durval Muniz de Albuquerque Júnior.
3. A água no pote e a cobra verde na fonte : saberes culturais Kaimbé / Clelia Neri Côrtes... [et al.] (organizadoras)
4. A arte dos pajés : impressões sobre o universo espiritual do índio xinguano / Orlando Villas Bôas
5. A arte eslava de Itaiópolis / [organização Maria Elisabeth Costa, Wilmara Figueiredo ; ilustração Maurício Linécia]
6. A céu aberto : a louça de Coqueiros / [pesquisa e texto Livia Ribeiro Lima]
7. A cobra e a água nas tradições populares / Marilina Conceição Oliveira Bessa Serra Pinto
8. A construção da tradição no Jongo da Serrinha : uma etnografia visual do seu processo de espetacularização / Pedro Simonard
9. A cultura popular no Brasil / Cleber Sanches
10. A cultura popular no Museu de Folclore Edison Carneiro / Rita Gama Silva
11. A dança da morte : festa, barbárie e tradição / Marisa Camargo
12. A ferro e fogo : arte na Paraíba / [pesquisa e texto: Livia Ribeiro Lima]
13. A mata : notas sobre as religiões, a magia, as superstições e o folclore dos negros criollos e o povo de Cuba / Lydia Cabrera ; tradução Carlos Eugênio Marcondes de Moura

14. Aérides : literatura e folclore / Alberto Faria
15. Antologia do folclore brasileiro : vol. 2 / Luis da Câmara Cascudo
16. Antologia do folclore brasileiro : vol. 1 / Luis da Câmara Cascudo
17. Arte popular na América hispânica / Nereide Schilaro Santa Rosa
18. Artesanato das comunidades Boa Vista e Lago Moura : Oriximiná-PA / Luiz Fernando Fagury Videira
19. As raízes da Congada : a renovação do presente pelos Filhos do Rosário / Patrícia Trindade Maranhão Costa
20. Aspectos do folclore brasileiro / Mário de Andrade
21. Bariani Ortencio : em defesa do folclore no Estado de Goiás desde 1967 / Izabel Signorelli
22. Bacamarte, pólvora e povo / Olimpio Bonald Neto
23. Ato conjugal : beleza e transcendência : a sexualidade vivida de corpo, alma e coração / Sandro Arquejada
24. Celebrações e estudo do folclore brasileiro / [Luciana Aguiar]

INFANTIL E INFANTO-JUVENIL

1. 20 histórias de bichos do Brasil / Adriano Messias ; ilustrações de Vanessa Alexandre.
2. 7 lendas e outras 70 sabedorias do folclore brasileiro / Zuleika de Almeida Prado ;
ilustrado por Tatiana Paiva.
3. A cidade dos cachorros : inspirado em uma lenda do folclore brasileiro / André Luís F. Oliveira ; ilustrações Renato Andrade
4. A cumbuca de ouro / história do folclore europeu adaptada por Sandra Aymone ; [ilustração: Pierre Trabbold, Luiz Rodrigues, Rodrigo Martins]
5. A festa do Boi de mamão / Cristiani Inácio e Marta D. Martins ; ilustrações de Marcella Faria de Andrade.
6. A gênese africana : contos, mitos e lendas da África / Leo Frobenius e Douglas C. Fox ; [tradução de Dinah de Abreu Azevedo ; prefácio de Alberto da Costa e Silva]
7. A história de João Semente de Maça : uma fábula sobre a generosidade / recontado por Christina Wilsdon ; baseado num conto de folclore norte-americano ; ilustrado por Jeff Fisher ; [tradução: Liane Mufarrej]
8. A Iara e outros contos do folclore brasileiro / recontados por Walcyr Carrasco ;

ilustrações Rebeca Luciani

9. A lenda do guaraná : mito dos Sateré Maué : mais três histórias indígenas / texto e ilustrações Ciça Fittipaldi

10. A lenda do Maculelê / Michel Saraiva & Ana Carolina Lacorte ; ilustrações: Dizzy Silva

11. A loira do banheiro e outras assombrações do folclore brasileiro / Januária Cristina Alves ; ilustrações Berje

12. A mãe-d'água, o diabo e o violeiro / Hardy Guedes, escreveu ; Márcia Széliga, ilustrou

13. A origem do beija-flor : guañaby muru-gáwa / Yaguarê Yamã ; ilustrações de Taisa Borges

14. Africanidades / Antonio Jonas Dias Filho e Márcia Honora ; [ilustrações Lie A. Kobayashi]

15. Amanhã é domingo, pede cachimbo! / [organização: Jakson Ferreira de Alencar]

16. Amigos do folclore brasileiro / Jonas Ribeiro ; ilustrado por Nilton Bueno

17. Ateliê da palavra Ayvu Rapyta : antropologia, metafísicas e traduções entre Mbya (Guarani) e León Cadogan / Kleyton Rattes

18. Brasil fantástico : mitos e lendas / Laerte Mazetto

JOVENS/ADULTOS

1. Abecedário de personagens do folclore brasileiro e suas histórias maravilhosas / Januária Cristina Alves ; ilustrações Berje

2. Algumas assombrações do Recife velho / Gilberto Freyre ; adaptação de André Balaio e Roberto Beltrão ; [Téo Pinheiro, ilustrações ; Naymme Moraes, pesquisa histórica] -

QUADRINHOS!!!

3. Almanaque pernambucano dos causos, mal-assombros e lorotas / Roberto Beltrão, Rúbia Lóssio ; ilustrações Fabio Rafael

4. Almas, minha cidade : sua história, sua gente, seu folclore / João Pinto da Silva

5. Amazônia : mito e literatura / Marcos Frederico Krüger

6. Antologia ilustrada dos cantadores / [organizada por] Francisco Linhares, Otácilio Batista ; prefácio José Américo de Almeida

7. ARA MI, meu corpo : alimentação e outros temas afro-brasileiros / Wilson Caetano de Sousa Júnior ; ilustrado por Rodrigo Siqueira

8. Banquetes para Exu, Pombagira e o mestre Zé Pelintra / Odé Kileuy & Vera de Oxanguiã

É possível ver que boa parte dos livros encontrados nas pesquisas é voltada para crianças. Poucos são voltados para o público jovem e adulto, que era o público-alvo a ser atingido. Além disso, devido ao fato de o projeto ser uma produção de graphic novel, também foi feita uma pesquisa na área de quadrinhos brasileiros para garantir que não seria um projeto muito parecido com algum que outro autor estaria realizando recentemente. Nessa busca foram encontradas as obras Rio Negro de Ikarow, Sétimos Filhos de HET, Contos dos Orixás de Hugo Canuto e A Ordem de Licaão de Rodney Buchemi. Esta última era a obra que mais se aproximava da ideia inicial para a graphic novel, sendo uma história de um investigador que se depara com o mundo sobrenatural. Ao mesmo tempo era distinta o suficiente para que o trabalho não fosse apenas uma variação do que Rodney Buchemi estava fazendo em sua obra, pois o único elemento realmente em comum era o fato de abordar uma criatura do folclore brasileiro.

4. SOBRE O FOLCLORE

Folclore. Do inglês, *folklore*, termo cunhado em 1846 pelo escritor inglês William John Thoms, significando literalmente “cultura do povo” (folk = povo, lore = cultura, ou tradição). As definições de povo e tradição usadas por Thoms mudaram desde 1846. Thoms era muito mais focado no contraste entre a cultura citadina e a rural, sendo a última o berço do *folklore*. No entanto, seu sentido básico de uma cultura que nasce da tradição popular ainda permanece, como aponta Luís da Câmara Cascudo:

É a cultura do popular, tornada normativa pela tradição. Compreende técnicas e processos utilitários que se valorizam numa ampliação emocional, além do ângulo de funcionamento nacional. (Dicionário do Folclore Brasileiro, 2012, p. 304-305)

Portanto, o escopo deste trabalho, que envolve o folclore brasileiro, compreende esse conjunto de tradições orais, lendas e mitos presentes no território brasileiro.

Nesse contexto, Luís da Câmara Cascudo (1898 - 1986) foi provavelmente o maior folclorista da história do Brasil. Historiador, antropólogo, advogado e jornalista, dedicou sua vida a estudar as tradições folclóricas do Brasil. Suas obras “Dicionário do Folclore Brasileiro” (1954) - uma extensa compilação de termos e conceitos da cultura popular - e “Geografia dos Mitos Brasileiros” (1947) constituíram as bases da pesquisa relativa ao folclore neste trabalho.

Através de sua obra, que compila grande quantidade de informações através de estudos etnográficos, Cascudo me permitiu juntar informações o suficiente para escrever sobre os mitos, lendas e criaturas fantásticas apresentadas neste produto.

4.1. Obras conhecidas do folclore brasileiro

O fabulário folclórico brasileiro é caracterizado pela junção de três principais etnias em sua formação: portuguesa, indígena e africana, respectivamente, em ordem de influência. A grande influência da cultura portuguesa sobre as outras duas se dá pelo fato da colonização, pois ao longo de décadas e séculos os portugueses se espalharam pelo território nacional, consequentemente levando sua cultura, como discutido por Cascudo (2002, pp.

47-48). Ainda assim, não é possível dizer que um ou outro mito se apresenta de forma pura no cenário brasileiro. A formação do folclore nacional se dá pela miscigenação e influência recíproca dessas três principais etnias, com diversas influências confluindo, mutando e enriquecendo diversos mitos. Como resumido por Cascudo em *Geografia dos Mitos Brasileiros*: “Mito negro, apenas atino com o Quibungo. Europeu puro, não avistei. Indígena 100%, idem” (CASCUDO, 2002, p. 13).

Um dos mitos que pode ilustrar bem a mistura de diferentes influências na construção do folclore brasileiro é o Ipujiara. Este ser, presente no imaginário indígena às regiões amazônicas, acabou sendo um dos pilares para originar o mito de Iara, a Mãe d’Água. Esta é conhecida por se apresentar com uma forma muito bela e de voz encantadora, que usa para seduzir homens e mulheres, até que estes se atirem nas águas e morram, afogados (CASCUDO, 2002, p.161). Enquanto isso, nos relatos colhidos a partir dos nativos, o Ipujiara não tem essas características. Como cita Cascudo: “O que lemos nos cronistas do Brasil colonial é a existência de um homem-peixe, feroz, bestial, saindo d’água para matar, matar sempre. Não há um só aspecto simpático no monstro marinho. É horrendo, esfomeado e apavorante” (CASCUDO, 2002, p. 153). A parte da sedução através da transformação não se faz presente, tendo sido trazida pelos portugueses e suas histórias de sereias sedutoras, comuns entre os marinheiros europeus.

Além dessas características, é importante para o conceito da narrativa desta graphic novel a presença de mitos que trazem um aspecto moralizador, evocando temas relativos à reação da natureza contra aqueles que a tratam com descaso ou desrespeito. Embora tenha sido cortada da versão final, havia uma cena nas versões iniciais do roteiro onde figurava uma das mais conhecidas figuras do folclore brasileiro: o Boitatá. Usualmente descrito como uma cobra de fogo, seu nome se origina da palavra tupi *mbai-tatá*, que significa cobra coisa de fogo, mais tarde se tornando *Mbói-tatá*, que significa cobra de fogo. Provavelmente se origina das aparições fantasmagóricas de fogos-fátuos em ambientes selvagens, que ao ocorrerem em movimento, formam uma imagem semelhante à da cobra serpenteando (CASCUDO, 2005, pp. 143-144). Originalmente apenas um espectro, o Boitatá, ao ser descoberto pelo homem cristão, tem atribuído a si o aspecto de uma figura moralizadora, como no seguinte relato de Couto de Magalhães:

Mboitatá é o gênio que protege os campos contra aqueles que os incendeiam; como a palavra o diz, *Mboitatá* é: “cobra de fogo”; as tradições figuram-na como uma

pequena serpente de fogo que de ordinário reside nágua. Às vezes transforma-se em um grosso madeiro em brasa, denominado *méuan*, que faz morrer por combustão aquele que incendeia inutilmente os campos.

Seguindo a temática de monstros como ferramentas de punição moralizadora, também há o monstro abordado nesta graphic novel, o Mapinguari. Esta criatura é caracterizada como um humanóide gigante, coberto da cabeça aos pés por espessos pelos pretos, um único olho, mãos como garras, pés em cascos virados para trás, e uma enorme boca vertical, que se abre da altura do nariz ao umbigo. Ataca e devora pessoas que cruzarem o seu caminho, atacando com ferocidade bestial, especialmente caçadores que adentrarem a mata aos dias santos e domingos (CASCUDO, 2002, pp. 222-223). Essa influência da religião católica pode ser observada especialmente no conto registrado por J. da Silva Campos. Nele, dois seringueiros dividiam uma barraca, e por motivos de clareza, os chamaremos aqui de Fulano e Beltrano. Fulano tinha o costume de caçar aos domingos, e Beltrano sempre lhe dizia que o domingo era para descanso, enquanto Fulano respondia que “no domingo também se come”. Por muita insistência, um dia, Beltrano acaba por acompanhar Fulano em uma caçada dominical. Em dado momento eles se perdem um do outro, e Beltrano, após muito vagar sem encontrar o caminho de volta, começa a ouvir berros altos, desconhecidos. Apavorado, ele sobe em uma árvore alta para se esconder, enquanto os berros se aproximam. Então, a origem dos berros aparece: o Mapinguari, com Fulano morto, ensanguentado debaixo do braço. O Mapinguari começa a devorar Fulano aos pedaços, e enquanto o mastiga, ele urra em sua terrível voz: “no domingo também se come!” (CASCUDO, 2002, pp. 224-225).

Neste conto é possível ver a função do Mapinguari como a força disciplinadora para aqueles que quebram uma regra sacra para os cristãos, que consideram o domingo sagrado e reservado apenas para o descanso. Ao violar esta diretriz, a retribuição vem na forma do monstro para punir aqueles que desafiam o dogma.

5. QUADRINHOS - COM QUANTOS TRAÇOS SE FAZ UMA HQ?

Para falar do produto desenvolvido neste projeto - uma *graphic novel* - é preciso responder antes: o que é uma *graphic novel*? Aliás, o que são as HQs (histórias em quadrinhos)? Will Eisner, por exemplo, usava o termo ‘arte sequencial’ para falar sobre quadrinhos. Como ele escreve em sua obra “Quadrinhos e Arte Sequencial”, os quadrinhos podem ser classificados como uma forma de arte sequencial:

Em sua forma mais simples, os quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando são usadas vezes e vezes para expressar ideias similares, tornam-se uma linguagem - uma forma literária, se quiserem. E é essa aplicação disciplinada que cria a ‘gramática’ da Arte Sequencial. (Quadrinhos e Arte Sequencial, 1985, p. 8)

Então, partindo de Will Eisner, podemos considerar os quadrinhos como uma linguagem artística própria, que une elementos da literatura e das artes visuais. Em “Desvendando os Quadrinhos”, o autor e quadrinista Scott McCloud apresenta um ponto de vista paralelo:

O mestre Will Eisner usa o termo Arte Sequencial para descrever as histórias em quadrinhos. Tomadas individualmente, as figuras abaixo não passam disso... Figuras. No entanto, quando são parte de uma sequência, mesmo uma sequência só de duas, a imagem é transformada em algo mais: a arte das histórias em quadrinhos. (Desvendando os Quadrinhos, 2005, p. 5)

É possível ver que, para McCloud, os quadrinhos não são apenas uma linguagem que se apropria de escolas artísticas da imagem e escrita, mas uma forma de arte própria, assim como uma mídia, um meio de comunicação:

A forma artística - o meio - conhecida como quadrinhos é um recipiente que pode conter diversas ideias e imagens. O conteúdo dessas imagens e ideias depende, é lógico, dos criadores e todos nós temos gostos diferentes. (Desvendando os Quadrinhos, 2005 p. 6)

Essa definição, apesar de bastante curta, é extremamente abrangente. Um dos motivos pelo meu interesse na arte dos quadrinhos vem dessa característica peculiar: é uma

mídia extremamente democrática, aceitando inúmeras formas de narrativa. McCloud ainda expande esse pensamento:

Por exemplo, nossa definição não diz nada sobre super-heróis, ou sobre fantasia, ficção científica ou idade do leitor. Nenhum gênero é listado em nossa definição, nenhum tipo de assunto, nenhum estilo de prosa ou poesia. Não se diz nada sobre papel e tinta. Não se menciona processo de impressão; a imprensa em si não é nem especificada! Não se diz nada sobre canetas técnicas ou papel Schoeller ou o Pincel Número Dois da Série 7 da marca Windsor & Newton! Nenhum material é excluído por nossa definição. Nenhuma ferramenta é proibida. Não há menção de traços pretos e cores chapadas. Não se fala de anatomia exagerada nem de arte representacional de qualquer tipo. Nenhuma escola de arte é banida por nossa definição, nenhuma filosofia, nem movimento, nenhum modo de ver é excluído! (Desvendando os Quadrinhos, 2005, p. 22)

Dessa forma, histórias em quadrinhos são mais abrangentes do que um gênero narrativo, são uma forma de arte própria, como o cinema ou a literatura, podendo abranger uma grande diversidade de gêneros narrativos dentro da mídia.

Então, como é possível definir o que seriam os quadrinhos? Tomando como base Eisner e McCloud, histórias em quadrinhos são uma linguagem e uma forma de arte, um meio de contar histórias e criar narrativas através de imagens, pictóricas ou não, justapostas em uma sequência deliberada, a fim de transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador.

O objetivo desde o começo era encontrar uma forma de produzir essa resposta no espectador. Trabalhos como os de Ianesko et al. (2017) mostram que o uso de quadrinhos no ambiente de sala de aula pode auxiliar na absorção e fixação do conhecimento pelos alunos, tornando a aula mais dinâmica, mostrando ao aluno que existem diferentes ferramentas para o aprendizado. Após o estudo, foi aplicado um questionário baseado no conteúdo. Os alunos que utilizaram os quadrinhos como recurso didático ficaram mais interessados no teste e responderam mais rapidamente a este questionário, diferente dos alunos que estudaram o conteúdo apenas pela leitura de textos.

Um experimento realizado por Sales et al. (2014) usou a produção de quadrinhos como ferramenta para a fixação do conteúdo discutido em aula. Os resultados mostraram que trabalhar com a produção de histórias em quadrinhos é uma possibilidade rica de aprendizado, permitindo que a leitura seja desenvolvida além da simples decodificação, estimulando a análise, interpretação e reflexão do leitor, através da linguagem que une o verbal e o não-verbal dos quadrinhos. Essa linguagem torna o ensino mais lúdico, construindo um aprendizado mais descontraído e prazeroso.

Sendo assim, se quadrinhos poderiam ser usados para engajar, tornar o aluno participante no ambiente de aula e ajudá-los a lembrar-se dos conteúdos estudados, por que não poderiam ser usados para fazer o leitor engajar com o folclore brasileiro?

5.1. Thumbnails

Thumbnails são pequenos rascunhos (do inglês, ‘unha do polegar’, pois na teoria não são maiores que um polegar), onde é mais fácil visualizar o todo de uma ilustração. O tamanho reduzido desses rascunhos permite que o ilustrador se foque na visão geral, no design e na legibilidade do que será desenhado. E, no caso dos quadrinhos, também é possível verificar o sentido de leitura da página. Seguindo o sentido ocidental de leitura, a página é construída tendo em mente uma leitura em Z, da esquerda para a direita, de cima para baixo. A abordagem aqui utilizada se aproximou bastante do trabalho de McCloud:



FIGURA 1 (Desenhando Quadrinhos, 2008)



FIGURA 2 (Desenhando Quadrinhos, 2008)

5.2. Sobre quadrinhos digitais

Webcomics são, essencialmente, quadrinhos publicados na internet, como indicado pela tradução do termo (web - world wide web, a internet; comics - quadrinhos). Assim como os quadrinhos físicos, o termo engloba uma mídia, e não necessariamente um gênero narrativo, portanto, webcomics podem ser narrativas de qualquer natureza, assim como seus ancestrais de papel e tinta. No entanto, o formato de publicação online leva à adoção de certos formatos e diagramações que são mais apropriados para a leitura no ambiente digital.

Nos exemplos mais antigos de webcomics, como *The Adventures of Dr. Mcninja* (2004) e *The Order of the Stick* (2003), há a navegação onde é visualizada uma página por vez, o que permitia uma navegação mais ágil e fluida para a época, que contava com larguras de banda mais limitadas com relação ao patamar em que se encontra agora, em 2021. O formato de leitura não se diferencia muito do quadrinho físico, com a diferença do leitor visualizar apenas uma página de cada vez, diferente de como acontece no quadrinho físico, onde o formato de revista ou livro permite a visualização de duas páginas ao mesmo tempo.

Nos últimos anos, o crescimento dos quadrinhos coreanos no cenário digital, conhecidos como *Webtoons*, trouxe uma nova abordagem para os webcomics: a leitura em cascata. Esse formato de leitura se popularizou por causa da grande quantidade de leitores sul-coreanos que lêem webcomics em dispositivos mobile. O formato anterior, de visualização de página única é bastante confortável em um monitor, sendo uma tela consideravelmente maior do que um celular ou tablet, onde a página fica muito pequena para ser vista por inteiro na tela do dispositivo com clareza. Assim, o formato mais comum de diagramação de webcomics nos anos recentes dispõe os quadros um em baixo do outro, vistos em sequência de cascata, com rolagem infinita. Dessa forma, os quadros preenchem completamente a tela do dispositivo, proporcionando uma leitura mais clara e confortável, como pode ser visto nas obras *Wind Breaker* (2014) e *Lore Olympus* (2018). Além disso, o ato de rolar para baixo a fim de ver mais conteúdo é uma ação que pode ser considerada intuitiva para os usuários de smartphones.

6. RELATÓRIO TÉCNICO: CRIAÇÃO E PRODUÇÃO DO EPISÓDIO-PILOTO

Para que fosse possível ter um ritmo de trabalho organizado, o processo de produção da graphic novel foi dividido em etapas, baseando-se nos trabalhos de McCloud (2008), Eisner (1985) e Field (1979). Através de análise do processo de produção desses autores, foi possível definir as seguintes etapas lógicas para a produção da história:

1. Escrita - onde o roteiro da história é escrito.
2. Layout - onde a narrativa gráfica é estruturada.
3. Moodboard - onde é feita pesquisa de referências para auxiliar o processo de desenho da graphic novel.
4. Design - onde o visual dos personagens e cenários é planejado.
5. Desenho - onde a história é ilustrada.
6. Letreamento - onde os textos são adicionados às ilustrações.

6.1. A Escrita / O Roteiro

O primeiro passo no processo de escrita da história consistiu em encontrar um ponto de partida para a história. Diferentes autores abordam diferentes técnicas para a geração de ideias na escrita criativa, o método aqui utilizado segue as propostas de Field (1979, p. 19-20):

Como se procura e acha um assunto?

Uma idéia num jornal, ou no noticiário da TV, ou um incidente que pode ter ocorrido a um amigo ou parente podem ser assunto de um filme. Dog Day Afternoon (Um Dia de Cão) foi notícia de jornal antes de se tornar filme. Quando você procura um assunto, o assunto procura por você. Você o encontrará em algum lugar, em alguma hora, provavelmente quando você menos espera. Ele será seu para escrever ou não, como queira. [...] Seu assunto o achará. Apenas dê-se a oportunidade de encontrá-lo. (Manual do Roteiro, 1979, p. 19-20)

Aqui é possível ver que Field estimula o roteirista a buscar um “assunto”, pois ao ler sobre determinado assunto, ideias surgirão para a criação do roteiro. A leitura, neste momento do processo, foi bastante focada na obra de Luís da Câmara Cascudo, Geografia

dos Mitos Brasileiros (2001), a fim de criar repertório acerca do assunto a ser abordado, que envolveria entidades do folclore brasileiro.

No livro, Cascudo faz uma compilação de relatos sobre mais de 60 entidades do folclore brasileiro. Inicialmente são apresentadas as influências das principais etnias que participaram na formação do Brasil (indígena, negra e europeia), assim como uma visão da relação étnica dos mitos no Brasil, separando por estados, com breves resumos sobre suas geografias, culturas, povos originários, imigrantes, e como esses elementos influenciaram nos mitos que surgiram ali, encerrando com um detalhamento maior sobre a influência étnica nos mitos brasileiros, vinda de portugueses, indígenas e africanos, e como a migração influenciou na troca, difusão e variação de mitos.

Em seguida, Cascudo fala sobre os mitos “Primitivos e Gerais”, começando por criaturas e personagens mais populares, de maior destaque no fabulário nacional, como por exemplo, Tupã, Saci-pererê, Mboi-tatá e Lobisomem. Em seguida, a obra aborda o “Ciclo da Angústia Infantil”, onde são abordados os mitos relacionados ao terror infantil, que possibilita às crianças uma forma de lidar com medo e angústia de forma segura. Aqui, se encontram mitos como a Cuca e o Tutu. Depois, Cascudo aborda o “Ciclo dos Monstros”, onde são analisadas as bestas e feras incontroláveis. Aqui estão presentes seres como o Mapiquari, Labatut e Pé de Garrafa. Então, a obra encerra com a seção de “Mitos Secundários e Locais”, onde Cascudo apresenta mitos regionais, mais restritos a regiões específicas. Alguns exemplos seriam a Alamoia (de Fernando de Noronha), a Cobra Norato (do Pará), a Mão Pelada (de Minas Gerais) e a Princesa Encantada de Jericoacoara (do Ceará). Cascudo inicia a descrição de cada mito com uma visão geral, adicionando, quando possível, citações de outros acadêmicos acerca do mito, ou mitos relacionados, e relatos de pessoas da região, que receberam o mito através da tradição.

Ao ler o livro, uma criatura chamou bastante atenção, o Mapiquari. Isso se deu por dois motivos principais: primeiro pelas possibilidades de design. Mário Guedes em Os Seringais, o descreve como “semelhando-se ao homem, mas todo cabeludo”; tendo “seus grandes pelos que o tornam invulnerável à bala”, sendo “um terrível inimigo do homem, a quem devora, mas somente a cabeça”. Sua aparência monstruosa e única, assemelhada a um grande ciclope peludo com uma grande boca do tamanho de seu tronco, atiçava a imaginação, e poderia levar a um visual chamativo e impactante para os leitores. Segundo, pelo que ele poderia representar. Além de ser um dos mais populares monstros da região amazônica, ele

poderia ser o veículo para um conflito de natureza versus civilização, pois há versões do mito onde o Mapinguari age como uma força moralizadora. Segundo Cascudo (2002), “traço visível da catequese católica é a intercorrência do resguardo aos dias santos e domingos. O Mapinguari escolhe quase sempre esses dias para suas proezas venatórias. Caçador que encontrar matando caça nesses dias proibidos e de preceito, é homem morto”. Cascudo então cita um relato onde o Mapinguari devora um caçador que havia decidido caçar no domingo, sendo este punido com a morte nas garras da criatura. A função da entidade nesta história é ensinar pelo medo, mesmo que haja influência católica por causa dos dias específicos onde o Mapinguari ataca, ainda persiste o tema de respeitar a mata, o ambiente selvagem. Partindo desta visão do mito, o Mapinguari poderia ser uma personificação da vingança da natureza contra a destruição humana na narrativa.

A temática desse conflito levou a um grande evento da história brasileira: a construção da rodovia Transamazônica. Um evento notável por ser um exemplo claro da dicotomia natureza/civilização, marcado pela “derrota” das obras ante a irredutibilidade da floresta. Em seguida, a pesquisa histórica foi continuada, a fim de gerar mais ideias e permitir que a escrita ficasse com maior autenticidade, seguindo as recomendações de Field (1979), utilizando a pesquisa em torno do assunto a ser abordado para enriquecer a escrita do roteiro.

6.2. Outline

Após a pesquisa, o processo de escrita do roteiro em si foi iniciado. Seguindo o método recomendado por Field, o primeiro passo na escrita de um roteiro é a criação do *outline*, que consiste em uma descrição geral da trama, sem preocupar-se com detalhes pequenos, apresentando as ideias gerais em poucos parágrafos. Field recomenda que o escritor não parta diretamente para a escrita direta do roteiro, pois:

Muita gente começa a escrever com apenas uma idéia vaga e informe na cabeça. Isto funciona por cerca de 30 páginas e então desaba. Você não sabe o que fazer a seguir, ou aonde ir, e fica irritado e confuso e frustrado, e desiste. (Manual do Roteiro, 1979, p.20)

Portanto, o *outline* é importante para evitar que o autor se perca ou fique sem foco, além de evitar que o processo de escrita sofra com inconsistências, hiatos, ou até

mesmo a desistência do autor. Se o próprio autor não sabe sobre o que é sua história, ou do que ela se trata, será ainda mais complicado para o leitor - que está descobrindo a história agora - fazê-lo.

O outline escrito foi relativamente amplo, definindo apenas os eventos principais da história, mas de forma que já fosse possível ter uma boa noção da estrutura, pois os temas e ideias que seriam abordados já estavam definidos neste primeiro outline. Em seguida, esse outline foi expandido em cinco parágrafos, para aprofundar a forma que o conteúdo seria abordado na história.

Mesmo com o outline dividido em cinco partes, a estrutura utilizada foi a clássica estrutura de três atos, chamada por Syd Field de 'o paradigma'. Essa estrutura foi escolhida, não só por ser aquela que o público está acostumado a consumir em narrativas ocidentais, mas como o próprio Field cita, é uma forma comprovadamente eficiente de estrutura narrativa.

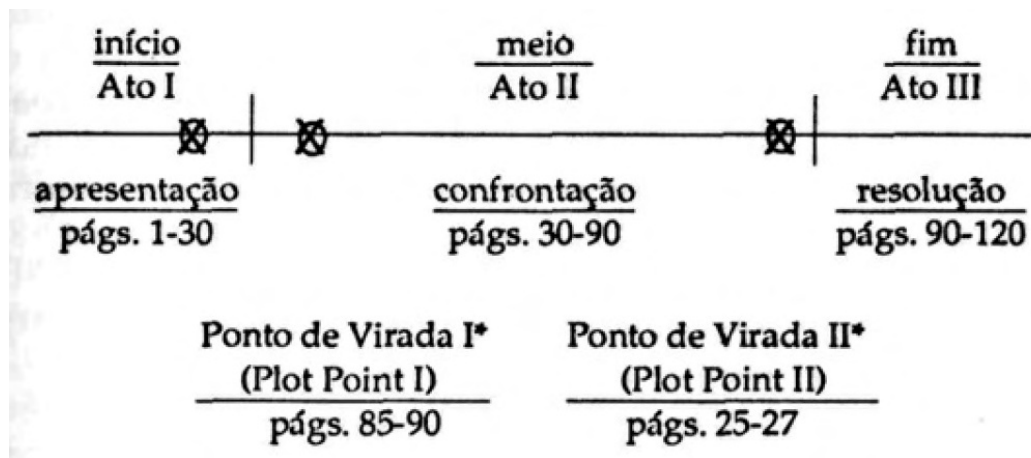


FIGURA 3 - O Paradigma (Manual do Roteiro, 2005)

Esse é o paradigma da estrutura dramática.

Um paradigma é um modelo, exemplo ou esquema conceitual.

O paradigma de uma mesa, por exemplo, é um tampo com quatro pernas. Dentro do paradigma, podemos ter uma mesa baixa, uma mesa alta, uma mesa estreita, uma mesa larga; ou uma mesa circular, uma mesa quadrada, uma mesa retangular; ou uma mesa de vidro, mesa de madeira, mesa de ferro batido, de qualquer tipo, e o paradigma não muda — permanece firme, um tampo com quatro pernas. (Manual do Roteiro, 1979, p. 13)

A decisão de dividir o outline em cinco partes foi feita para simplificar o processo de escrita. Foi inspirada no trabalho de Gustav Freytag, *Die Technik des Dramas* (1863), que analisou as estruturas narrativas do teatro grego clássico e do teatro Shakespeariano. Como o paradigma de três atos tradicional tem uma proporção de 1 : 2 : 1, com o segundo ato tomando a maior parte da história, tendo o dobro dos outros dois, então é natural que o segundo ato seja o mais trabalhoso de escrever, dado seu tamanho e função na história. É o segundo ato que aprofunda o conflito, adicionando complicações à história, e o processo de escrevê-lo é o processo de unir a introdução com a conclusão, que são os primeiros elementos da história a serem pensados, no caso deste projeto. Dividir a história em cinco partes, na prática, acabou por facilitar o processo de escrita, pois adiciona mais passos onde o escritor pôde se basear para evitar se perder durante o processo.

A primeira versão do outline já incluía o Mapinguari, mas em vez de um soldado, era um detetive que seria chamado para investigar os desaparecimentos. A população do vilarejo o alertava para ter cuidado com o Mapinguari, mas ele dispensava os avisos como sendo apenas crendices e superstições. Ele passaria por vários problemas em sua desventura e, ao final de tudo, veria a fera. Sendo algo terrível demais para sua mente suportar, ele ficaria louco.

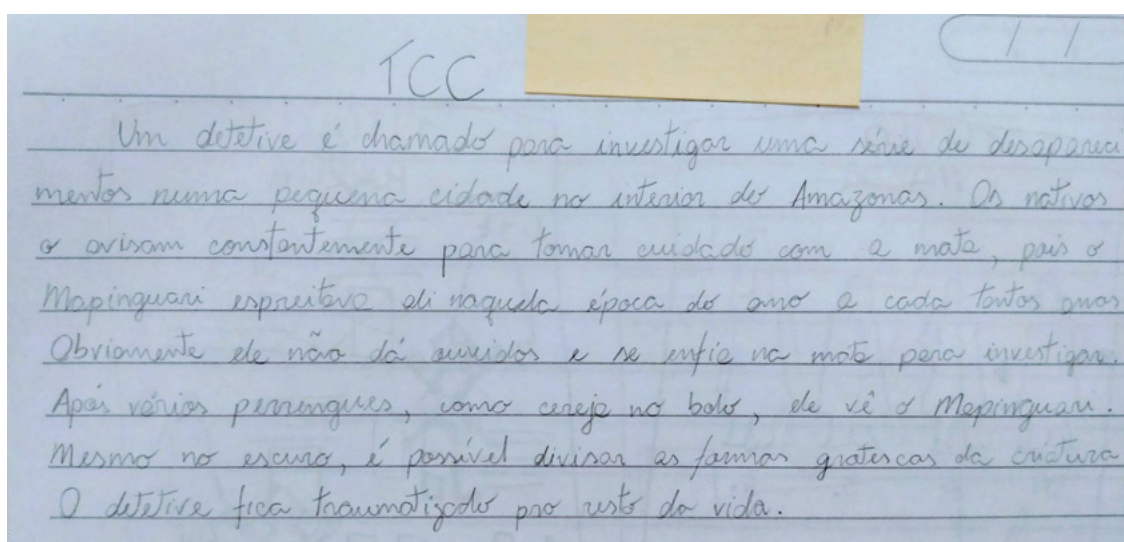


FIGURA 4 - O primeiro rascunho de um outline para a história. A narrativa acabou tomando um rumo um pouco diferente com o desenvolvimento (arquivo pessoal, 2019)

O segundo Outline foi escrito com a ideia mais amadurecida, e todos os elementos presentes na história final já apareceram por lá. A história foi resumida em cinco parágrafos:

1. Os trabalhadores da Transamazônica são atacados.
2. O oficial/soldado recebe informações sobre o acontecido.
3. O começo da viagem em direção ao local dos acontecimentos, com o oficial ouvindo mais histórias bizarras daquela região numa vila ribeirinha, depois chegando ao canteiro de obras e encontrando o sobrevivente do ataque.
4. O sobrevivente conta o que aconteceu, os soldados voltam ao canteiro e confrontam o Mapinguari.
5. O oficial, único sobrevivente do confronto, reflete sobre o que aconteceu.

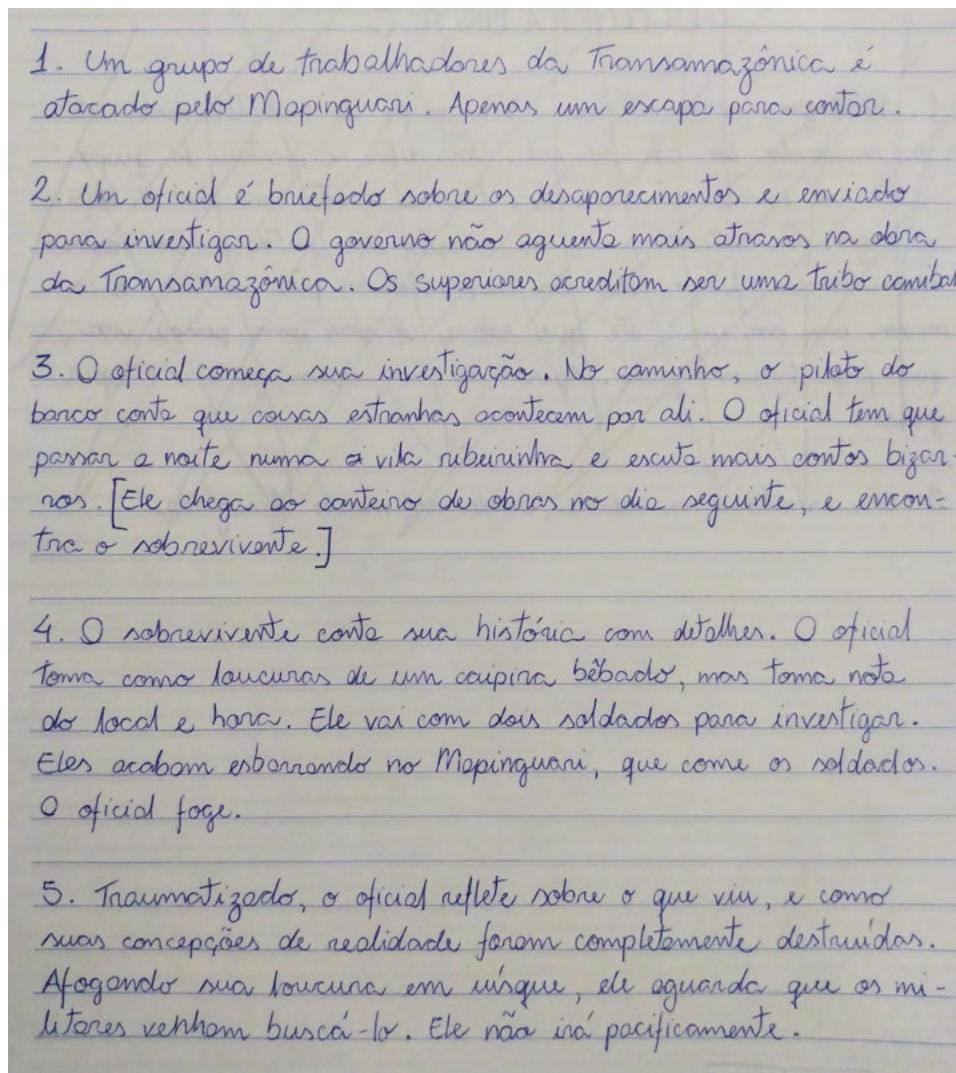


FIGURA 5 - Outline da história, delineando as ideias gerais dos eventos (arquivo pessoal, 2019)

Após a escrita do outline, foi escrita a primeira versão do roteiro. Neste estágio inicial, o foco é escrever a história livremente, sem a preocupação de que ela saia “perfeita”. Syd Field chama esse estágio de “palavras no papel”:

O primeiro estágio é o das “palavras no papel”. Este é quando você escreve tudo. Se você está em dúvida sobre escrever ou não uma cena, escreva-a. Em caso de dúvida, escreva. Esta é a regra. Se você começar a se censurar, pode terminar com um roteiro de 90 páginas, o que é muito pouco. Você terá que acrescentar cenas a uma estrutura enxuta para fazê-lo do tamanho certo, e isso é difícil. É mais fácil cortar cenas do que acrescentá-las num roteiro já estruturado. Mantenha-se movendo a história para adiante. Se você escreve uma cena e volta para ajustá-la, fazer um polimento e "escrevê-la do jeito certo", vai estar exausto na página 60 e talvez engavete o projeto. (Manual do Roteiro, 1979, p. 120)

Logo, não é necessário que o roteiro já em seu estágio finalizado na primeira tentativa. Os detalhes serão refinados com sucessivas reescritas, a primeira versão é apenas um esboço. Por mais que seja a versão mais crua, ela já contém toda a estrutura do conteúdo a ser apresentado.

O primeiro tratamento do roteiro foi simplesmente um texto em prosa, com a adição de indicações de qual personagem estava falando na cena. É um texto quase literário, tendo descrições visuais, como em um roteiro de cinema, mas também descrições mais sensoriais e emocionais. Essas descrições mais “literárias”, por assim dizer, ajudam a desenvolver a direção da cena no momento de transformar o texto em quadros, auxiliando a construir o clima da cena.

Depois de aproximadamente uma semana de escrita, a primeira versão do roteiro estava finalizada. Essa versão consistia de uma expansão e dramatização do que havia sido definido no outline, exceto por uma pequena mudança. Durante o processo de escrita, foi percebido que interrogar um nativo sobre informações seria muito mais natural para os investigadores do que encontrar aleatoriamente a casa do único sobrevivente do ataque, então, essa questão foi alterada. Ao fim do primeiro tratamento, foi seguida a recomendação de Syd Field, e o texto foi deixado para “descansar” por alguns dias.

Segundo Field (1979), durante o processo, é muito difícil de se ter perspectiva da obra. Apenas ao fim de uma etapa ou do processo inteiro é possível olhar para o material escrito ali e avaliar se o que já foi feito está bom ou não.

Uma vez que vocês completarem o primeiro estágio de "palavras-no-papel", releiam tudo. Vejam o que têm, vocês devem ser capazes de ver o material como um todo e obter algum tipo de visão geral ou perspectiva dele. (Manual do Roteiro, 1979, p. 158)

Depois que o texto “descansou”, o roteiro foi relido e começou o processo de primeira reescrita. Para o segundo tratamento do roteiro, o texto seria dividido em páginas e quadros, embora normalmente, quando a mesma pessoa está escrevendo e desenhando uma história, isso não é necessário. Segundo Eisner:

É claro que quando o escritor e o artista são a mesma pessoa esses problemas estão, de certo modo, inseridos no processo de pensamento do escritor/artista e são resolvidos no decorrer da tomada de decisões. No entanto, ele tem de percorrer todo o processo, quer através de uma série de ensaios concretos (escrevendo diálogos à medida que avança), quer cumprindo a formalidade de datilografar um roteiro para seu próprio uso. (Quadrinhos e Arte Sequencial, 1985, p. 128)

Assim, uma etapa é a extensão da outra, pois a mesma mente está raciocinando ao longo do processo, pensando em como resolver os dois problemas. Esse formato de roteiro, já definindo páginas e quadros, comumente chamado de “roteiro fechado”, é mais utilizado quando escritor e desenhista são pessoas diferentes, pois permite que o escritor transmita para o desenhista a construção da narrativa gráfica exatamente como foi visualizada. Eisner ainda vai além, reforçando que escritor e desenhista devem ser a mesma pessoa, pois assim há maior domínio da narrativa.

Sempre fui da opinião de que o escritor e o artista devem ser a mesma pessoa. Se isso for impossível, e não havendo qualquer acordo preestabelecido entre o artista e o escritor, sou a favor da predominância do artista. Isto não significa isentá-lo da obrigação de se colocar a serviço da história criada pelo escritor. Mais exatamente, minha expectativa é de que ele assuma esse encargo com a compreensão de que a assim chamada ‘liberdade’ implica um desafio maior - o de empregar ou elaborar

um elenco mais amplo de recursos visuais e de inovações na composição. Ele deve contribuir para a “escrita”. (Quadrinhos e Arte Sequencial, 1985, p. 131)

A decisão de escrever um roteiro fechado se baseou no fato de que havia um tempo limitado para realizar o projeto. Se a quantidade de páginas que precisariam ser desenhadas já fosse conhecida, seria possível “orçar” antecipadamente quanto tempo poderia ser gasto em cada página. Caso a história fosse desenhada página a página a partir do texto em prosa, poderia acontecer que algumas partes da história levassem muito tempo para ser desenhadas e os prazos fossem perdidos.

O segundo tratamento foi iniciado com uma reescrita geral. O objetivo neste ponto era garantir a fluidez da história e polir descrições e diálogos, para ter certeza das imagens que seriam ilustradas, além de melhorar os diálogos para me garantir que os personagens falavam como pessoas reais. Uma cena - a apresentação dos soldados que iriam na missão com o protagonista - foi posta em suspenso neste estágio, pois a remoção dela não alteraria a história em si. Além disso, ela ainda contribuía para deixar o ritmo mais arrastado, algo que eu não era interessante naquele momento. Mais tarde a cena seria removida sem maiores problemas.

Outra grande mudança ocorreu próximo ao clímax. Na primeira versão, os investigadores chegavam à casa de Antônio apenas para encontrá-la abandonada. Dali, eles iriam para o canteiro de obras e encontrariam a criatura. Na reescrita, os investigadores encontram Antônio em sua casa, o único sobrevivente da noite de horror. Eles então forçam Antônio a levá-los até o local dos ataques, ao encontro do Mapinguari. Esta mudança ocorre por dois motivos: primeiro, porque seria melhor manter o início e o fim da história conectados a fim de criar uma narrativa mais coesa e fluida. Segundo, porque mostrar agentes da ditadura forçando sua autoridade em uma pessoa comum e esse autoritarismo cego levando à morte de quase todos esses militares seria tematicamente apropriado com a proposta da história. Essa temática de opressão, embora já fosse parte do contexto inicial, cresceu organicamente na narrativa. Como dizem os escritores, a história estava “ganhando vida própria”.

Foi no terceiro tratamento que a decisão de usar um roteiro de quadrinhos “fechado” foi aplicada ao texto. Diferente do roteiro aberto, que é mais próximo de um

resumo ou uma descrição em prosa da história, popularizado por escritores como Stan Lee e Chris Claremont, o roteiro fechado define com mais precisão o que será desenhado na história. O nível de definição varia com cada autor. Alan Moore, é famoso por escrever roteiros extremamente detalhados, chegando a dobrar ou triplicar a quantidade de páginas da história final.

Sendo desenhista e roteirista sendo a mesma pessoa, não havia necessidade de ir a tais extremos no projeto. Ainda assim, as descrições foram expandidas, a fim de aprofundar o planejamento visual da história. Como esperado, essa exploração visual, mesmo que através do texto, auxiliou a guiar o processo quando chegou o momento de desenhar a história.

Por exemplo, uma passagem que no segundo tratamento consistia de:

“Amazonas, campo de obras da Transamazônica.

Um grupo de operários está encerrando o dia de trabalho. O sol já está se pondo no horizonte”.

Na formatação de roteiro fechado, viria a se tornar:

“PÁGINA 1

01.Quadro aberto do Amazonas, num campo de obras da Transamazônica. Um grupo de operários está encerrando o dia de trabalho. Tem máquinas e ferramentas espalhadas pelo canteiro. O sol já está se pondo no horizonte.”

Caso a quantidade de páginas no projeto já tivesse sido definida previamente, o primeiro passo durante a formatação do terceiro tratamento seria esboçar quantas páginas cada sequência teria, a fim de ter uma visão geral de quantas páginas seriam ocupadas por cada cena. Por exemplo:

- Páginas 1 a 5: primeiro ataque da criatura.
- Páginas 6 e 7: Rafael recebe sua missão.
- Páginas 8 e 9: viagem pelo Rio.

- Páginas 10 a 13: encontro com Boitatá.
- Páginas 14 a 19: a investigação continua.
- Páginas 20 a 24: segundo ataque da criatura.
- Página 25: epílogo

Por não haver limite de páginas previamente definido para o projeto, cada cena poderia ter a quantidade necessária de quadros e páginas apropriados para guiar o ritmo da leitura. Assim, nesta abordagem, a formatação do roteiro começou com a divisão do texto em partes, cada uma destas correspondendo a um quadro. Neste exemplo, cada marcador no texto corresponde a um quadro:

- Antônio: Então, bora? Pera, cadê o Francisco?
- Trabalhador 2: Foi ali lavar o rosto no riacho. Vamo lá chamar ele.
- À beira de um riacho no meio da mata, o Francisco está se lavando. Apesar de ainda não ser realmente noite, lá já está bem escuro por causa da mata fechada.
- Francisco: Vixe, já tá escuro. É melhor eu voltar logo.
- Ele limpa a água do rosto com as mãos e percebe um brilho na parte escura da mata, a alguns metros de distância.
- Ele acha que é uma ilusão de ótica e esfrega os olhos.
- O brilho continua lá.
- Ele começa a se levantar com calma.
- Estranhamente, o brilho acompanha e se ergue também. Subindo e subindo, até parar a uns 4 metros de altura.
- Sem querer descobrir o que diabos é aquilo, Francisco sai correndo.
- Ele acaba esbarrando com seus amigos, que percebem como ele está alterado.

Quando houve necessidade, momentos foram removidos ou acelerados, a fim de acelerar ou diminuir o ritmo da narrativa de acordo com a necessidade de cada cena. Em seguida, os quadros foram agrupados em páginas, levando em conta o espaço físico da página e a abordagem de Will Eisner de considerar a página como um grande quadro envolvendo os quadros da página, um ‘metaquadrinho’.

A página inteira funciona ao mesmo tempo como um superquadrinho e como uma página de apresentação. Os quadrinhos individuais variam de pequenos close-ups

em outro plano até o quadrinho principal na base. (Quadrinhos e Arte Sequencial, 1985, p. 64)

Essa abordagem estimula o raciocínio de separar cada página de forma semântica, quando acontece mudança de assunto, tempo ou localidade espacial, como no seguinte exemplo:

PÁGINA 2

01. Antônio olha em volta, Trabalhador 2 aponta com o polegar por cima do ombro.

ANTÔNIO: Ei, cadê o Francisco?

TRABALHADOR 2: Foi ali lavar o rosto no riacho. Vamo lá atrás dele.

02. Detalhe: O sol já encosta na copa das árvores.

03. À beira de um riacho no meio da mata, Francisco está se lavando. Apesar de ainda não ser realmente noite, lá já está bem escuro por causa da mata fechada.

04. Francisco enxuga o rosto com a mão enquanto olha para cima.

FRANCISCO: Vixe, como escureceu rápido. É melhor eu voltar logo.

05. Francisco ainda abaixado, de costas para a câmera, com um brilho na parte escura da mata a alguns metros de distância.

FRANCISCO: ... Quê?

06. Francisco esfrega os olhos.

07. O brilho continua lá, flutuando no escuro.

PÁGINA 3

01. Francisco de pé, de costas para a câmera, com o brilho flutuando acima dele a uns 4 metros de altura.

02. Close em Francisco, aterrorizado.

03. Detalhe: Caburé-da-Amazônia empoleirado num galho, olhando diretamente para a câmera.

04. Francisco correndo a toda pela mata.

05: Francisco encontrando seus amigos.

É interessante notar que foram adicionados quadros para desacelerar a narrativa, pois mais quadros sugerem mais passagens de tempo na linguagem dos quadrinhos, ajudando na construção de um sentimento, um ‘clima’ mais denso e mais deliberado para a cena.

Durante o processo de escrita do terceiro tratamento, houveram mudanças estruturais na história. A primeira foi na apresentação dos colegas de Rafael, o protagonista. A cena já estava marcada para revisão desde o tratamento anterior e aqui foi constatado que ela não contribuía para a narrativa, tornando o andamento lento onde não era necessário. A segunda mudança ocorreu quando os investigadores chegam à casa de Antônio. Foi constatado que adicionaria drama e tensão à cena se fosse mostrada a coerção de um civil por agentes da ditadura militar. Então, no terceiro tratamento, Antônio vai com os soldados para reencontrar o monstro que devorou seus amigos. O resto do clímax permanece inalterado, encerrando a escrita do roteiro.

6.3. Storyboard / Layouts

Antes de se começar a desenhar as páginas propriamente ditas, é feito um planejamento gráfico, a fim de ter uma base sólida de como a página será construída visual e espacialmente. É nesta fase onde a narrativa gráfica começa a ser feita com desenhos, através de thumbnails.

As thumbnails permitem que se tenha uma visão geral da estrutura das páginas da história, sendo possível verificar se há uma boa distribuição de quadros por cena, o que dita o ritmo e a velocidade de leitura em cada momento. Abaixo, as thumbnails feitas para o planejamento das páginas.

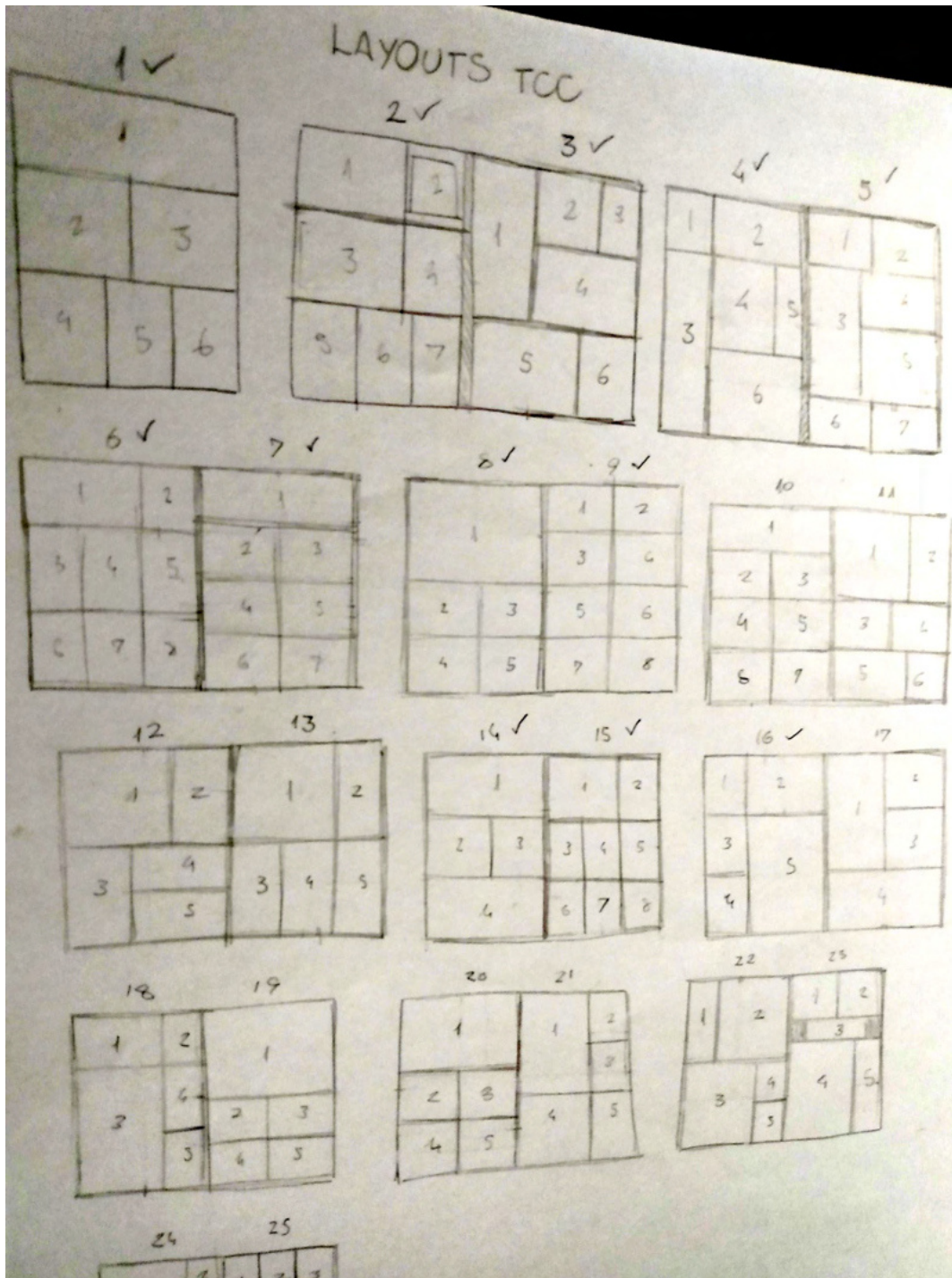


FIGURA 6 - Thumbnails com o layout de cada página presente na história (arquivo pessoal, 2019)

Esse formato de dividir as páginas primeiramente em grades teve como inspiração a obra de Jack Kirby nos quadrinhos americanos, pois seu modo de dividir a página permitia que uma maior quantidade de narrativa fosse incluída em menos espaço.

O processo de desenhar as thumbnails começou com a identificação do quadro principal da página. O quadro principal é o mais importante da página, aquele que serve como âncora para o leitor por ter o maior peso e impacto na narrativa da página referida. Consequentemente, por ser o quadro de maior peso narrativo, o design do restante da página é construído em torno desse quadro principal, de forma que dê apoio e destaque a esse momento ali representado, tão importante na construção da cena. Esse método de construir uma página a partir de um quadro principal e depois definir o ritmo em torno dele pode ser observado no trabalho de Mike Mignola em Hellboy:



FIGURA 7 - Página de Hellboy, onde é possível ver a construção dos quadros a partir da divisão da página, começando por seções maiores e depois menores (Hellboy Omnibus: Sementes da Destruição, 2019)

Na página mostrada anteriormente é possível ver que o primeiro quadro estabelece o local e a temporalidade da ação que será desenvolvida a seguir, que inclusive ocupa dois terços da página. O quadro final desta página está executando a função de gancho para a página seguinte, por isso pode ilustrar uma cena que não está diretamente conectada com o primeiro quadro, ele é um desenvolvimento a partir daquela primeira ação.

Na página 1 de *Olhos na Noite*, por exemplo, o quadro principal é o primeiro. Ele serve como ponto de partida para o leitor se situar sobre onde está ocorrendo a ação, quem está participando da ação, e ainda estabelece a atmosfera da cena. Ele foi destacado dos demais sendo o maior quadro, tanto em largura como em escopo. É o único quadro que ilustra uma imagem panorâmica da cena, estabelecendo o espaço onde correm todos os quadros seguintes, os quais são recortes de momentos menores, mais próximos dos personagens.

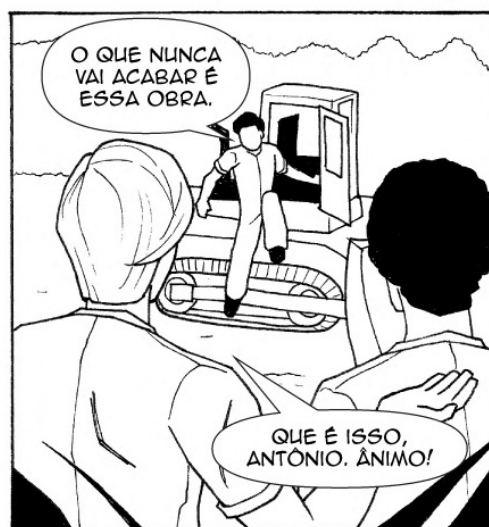
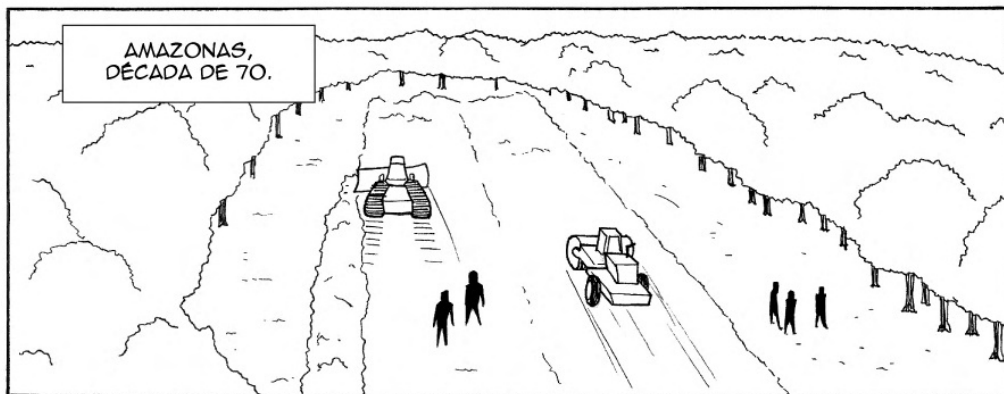


FIGURA 8 - Página 1 (arquivo pessoal, 2020)

Na segunda página, o quadro principal é o terceiro. Ele é o quadro que responde a pergunta feita pelo personagem no começo da página, é o quadro central na composição e, apesar de ter o mesmo tamanho que o quadro 1, se destaca por ter maior contraste de preto e branco que o quadro anterior. Assim, ele se firma como quadro principal na página.



FIGURA 9 - Página 2 (arquivo pessoal, 2020)

É importante ressaltar que, neste projeto, os layouts foram desenvolvidos em paralelo com o terceiro tratamento do roteiro. Quando houve dificuldade em visualizar a disposição dos quadros na página, a resolução foi auxiliada pela thumbnail.

Após a identificação do quadro principal, os outros quadros são dispostos na página. O formato dos quadros vai depender de quais elementos serão mostrados, qual ação ocorrerá no quadro e qual sensação o autor quer passar para o leitor.

O quadro age como um tipo de indicador geral de que o tempo ou o espaço está sendo dividido. A duração do tempo e as dimensões do espaço são definidas mais pelo conteúdo do quadro do que pelo quadro em si. As formas dos quadros variam muito, e, embora essas diferenças não afetem o ‘significado’ específico dos quadros em relação ao tempo, elas podem afetar a experiência da leitura. Isso nos leva à estranha relação entre o tempo representado nos quadrinhos e o tempo percebido pelo leitor. (Desvendando os Quadrinhos, 2005, p. 99)

Como McCloud mostra, um quadrinho mais largo pode passar a impressão que mais tempo passou ali, pois “quando aprendermos a ler quadrinhos, aprendemos a perceber o tempo espacialmente, pois nas histórias em quadrinhos, tempo e espaço são uma única coisa” (McCloud, Desvendando os Quadrinhos). Assim, ao guiar o olhar do leitor através do espaço da página, o autor também está guiando o leitor através do tempo da página. Assim, é preciso levar em conta a forma do quadro como ferramenta narrativa para ditar o ritmo da história.

A gente viu como o tempo pode ser controlado pelo conteúdo dos quadros, número e a conclusão entre eles. Mas tem mais um jeito. Por mais estranho que pareça, a forma do quadro pode influenciar nossa percepção do tempo. Apesar deste quadro longo ter o mesmo "significado" das versões mais curtas, ele passa a sensação de maior duração! Já notou como as palavras 'curto' ou 'longo' podem se referir à primeira dimensão ou à quarta? Num meio onde tempo e espaço se fundem a distinção, com frequência, desaparece! Os requadros são nosso guia através do tempo e espaço, mas não mais que isso. (Desvendando os Quadrinhos, 2005, pp. 101-102)

Logo, além de usar mais quadros para representar mais momentos no tempo, também é possível utilizar o tamanho do quadro para dar a temporalidade e o ritmo da cena.

No caso de um quadro com falas, o leitor assume que o quadro “dura” o tempo necessário para que o personagem complete suas falas. Já um quadro sem contornos, pode assumir uma qualidade atemporal. Ou “Em ‘quadros sangrados’ - aqueles que extrapolam a margem da página - esse efeito é composto. O tempo não é mais contido pelo ícone familiar do quadro fechado. Ele sofre uma hemorragia e escapa pro espaço infinito” (McCloud, Desvendando os Quadrinhos).

Usando McCloud como base, o primeiro quadro da página 3 é alto, para mostrar a relação de tamanho entre o trabalhador e a criatura; também é sem diálogo, para remover a temporalidade fixa da cena. A intenção foi transmitir os longos momentos que se arrastam durante uma situação de medo, fazendo a cena persistir na mente do leitor.



FIGURA 10 - Página 3 (arquivo pessoal, 2020)

Após o término de todas as thumbnails, os layouts foram redesenhados em tamanho maior, para que fosse possível incluir o posicionamento de personagens e balões, pois a primeira fase de thumbnails se focou apenas na estrutura de página. Abaixo, thumbnails em versões mais detalhadas.

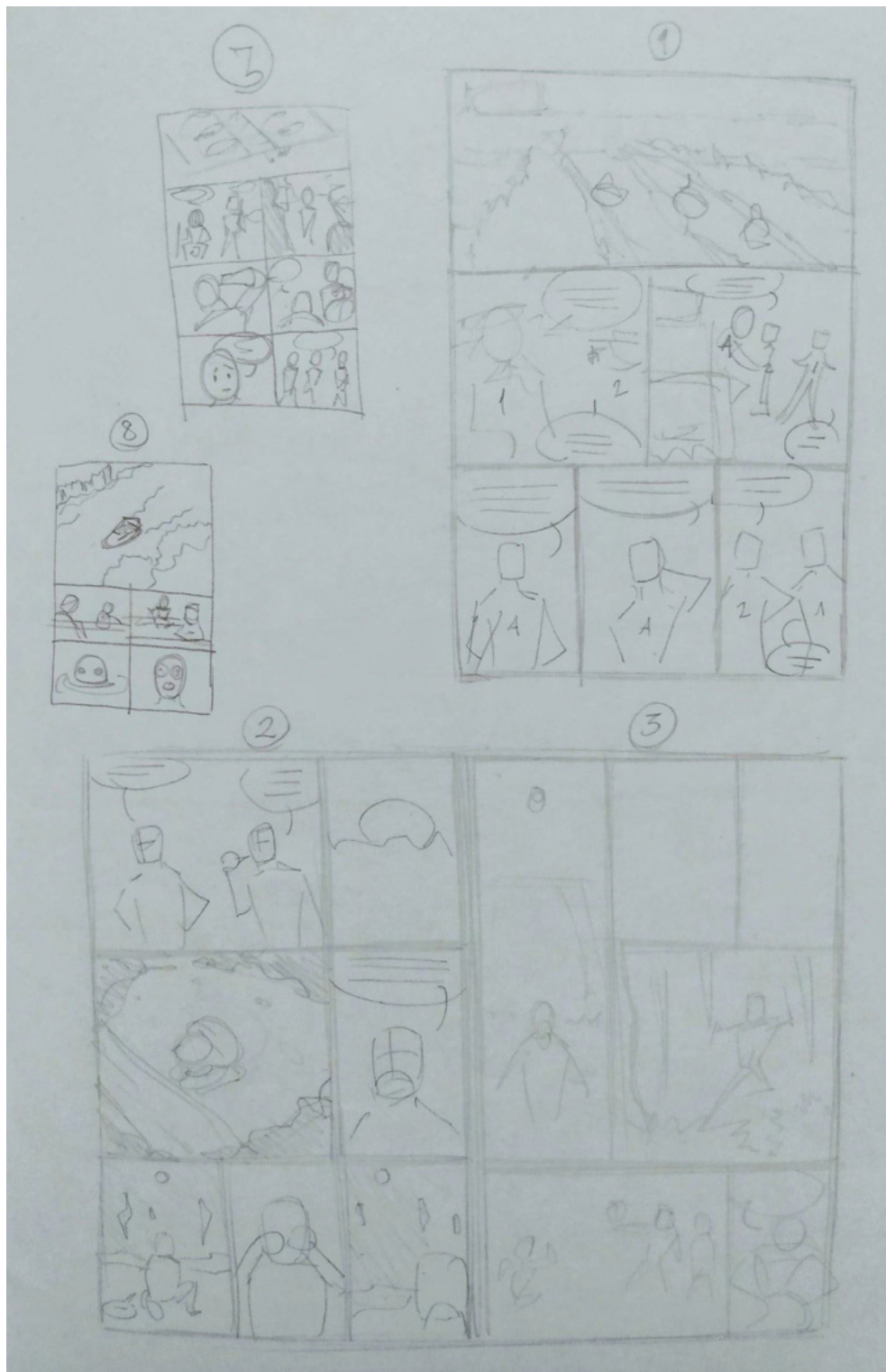


FIGURA 11 - Thumbnails (arquivo pessoal, 2020)

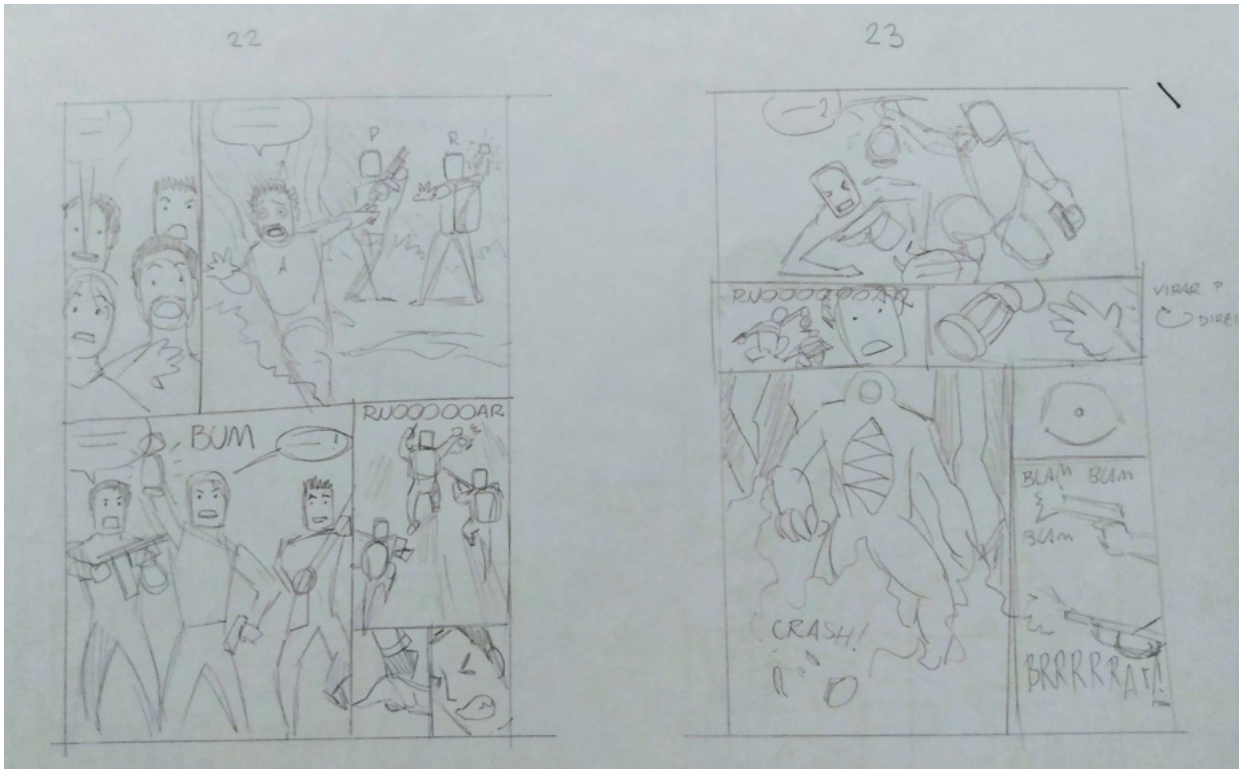


FIGURA 12 - Thumbnails (arquivo pessoal, 2020)

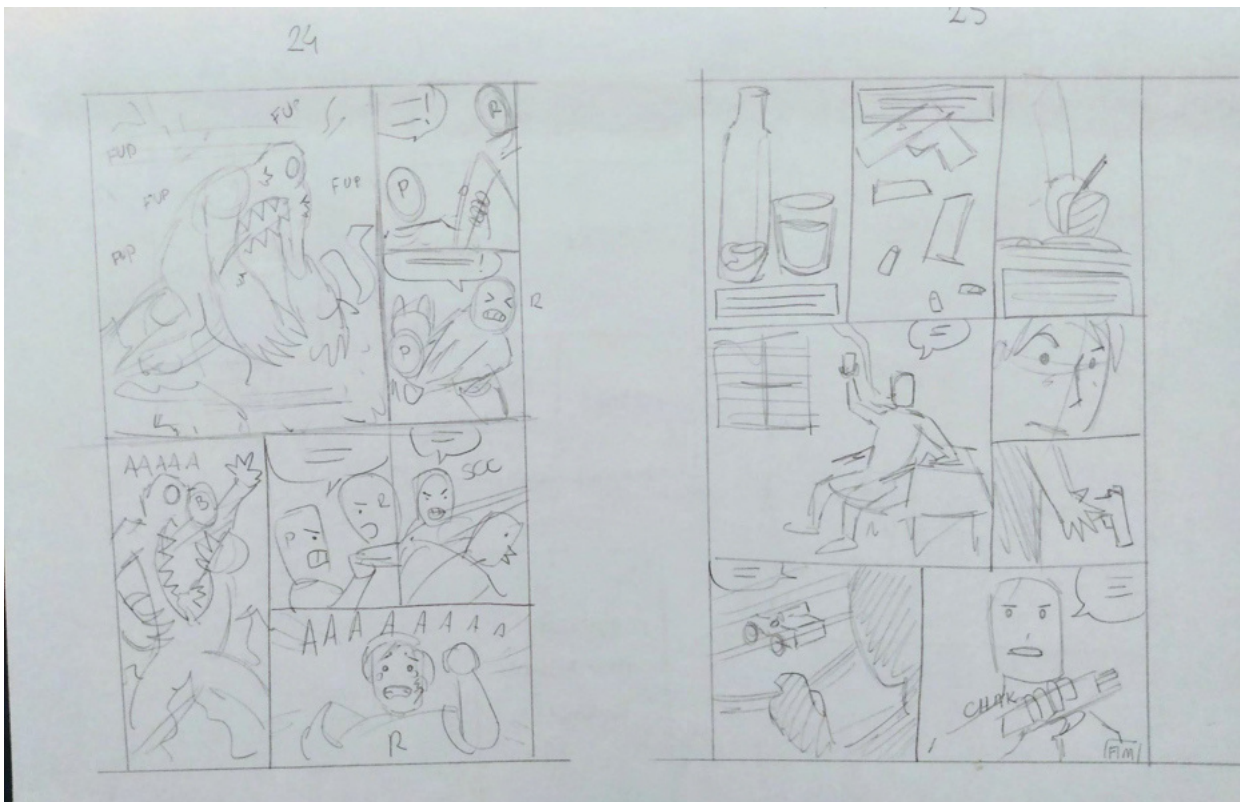


FIGURA 13 - Thumbnails (arquivo pessoal, 2020)

Depois de organizar a leitura da página como um todo, o planejamento seguiu com a composição interna de cada quadro, tendo como objetivo que a leitura fosse interessante tanto em isolamento dentro do quadro, quanto em harmonia com o resto da página. A organização de elementos dentro de cada quadro teve como base, principalmente, a obra de Will Eisner, *Quadrinhos e Arte Sequencial*:

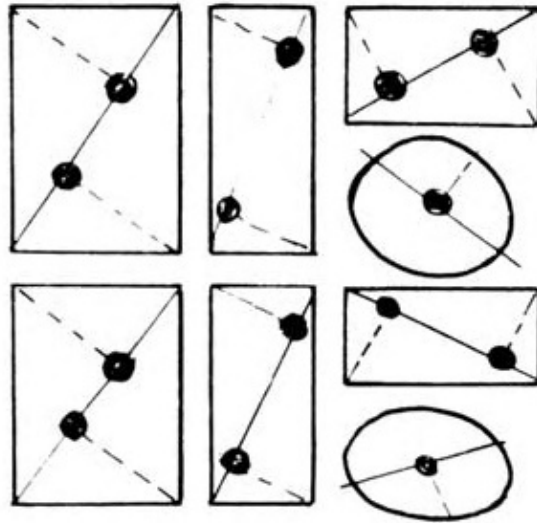
COMPOSIÇÃO: Cada quadrinho deve ser considerado como um palco onde se arranjam os elementos. Eles devem ser dispostos com um propósito claro. Numa página ou num quadrinho, nada deve ser colocado ao acaso. A questão é enfatizar o elemento ou ação principal colocando-o na área onde se concentra a atenção. O quadrinho é uma forma geométrica e tem um ‘ponto focal’ onde o olhar do leitor se concentra primeiro, antes de prosseguir e absorver o resto da cena. Cada quadrinho tem o seu próprio ‘ponto focal’ que depende do seu formato.

Quando um ‘balão’ domina a maior parte de um quadrinho, a área restante é o espaço que se torna sujeito a um ‘ponto focal’.

Atenção!... Os ‘pontos focais’, ao contrário das regras de perspectiva, são empregados por ‘aproximação’. Os ‘pontos’ devem ser entendidos como ‘áreas’. A seleção e a determinação do elemento ou ação a serem colocados nelas dependem de um julgamento de valor. São um instrumento auxiliar no ato de composição de uma cena. (*Quadrinhos e Arte Sequencial*, 2005, p. 148)

Logo, dentro de cada quadro, o elemento (ou elementos) mais importante foi posicionado nas áreas correspondentes aos pontos focais de Eisner, para onde o olhar do leitor seria naturalmente atraído, tornando a leitura mais fluida.

Cada quadrinho é uma forma geométrica



OS PONTOS FOCAIS de qualquer quadrinho localizam-se nas intersecções de uma diagonal com as perpendiculares que a ligam aos dois vértices que estão fora dela. As áreas em torno podem ser usadas com eficiência para colocar um objeto ou ação de importância vital.

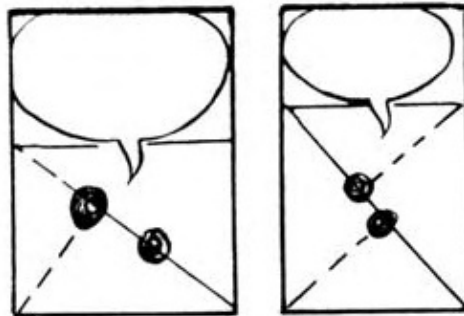


FIGURA 14 - Exemplos visuais das guias de composição de Will Eisner (Quadrinhos e Arte Sequencial, 1985)

Já McCloud guiou o planejamento quando aparecia o momento de apresentaria cada cena a partir de uma nova localidade ou passagem de tempo:

Conceitos como “um homem andando” não requerem que afastemos muito o enquadramento, mas se você quiser que seus leitores saibam para onde o homem caminha... Pode valer a pena investir algum espaço numa visão mais ampla. Os

leitores precisam dessa informação sobretudo quando passam de cena a cena... e daí vem a tradição da tomada panorâmica: um ou dois grandes quadrinhos em grande angular no início de cada nova cena, usualmente seguidos por alguns quadrinhos de foco médio e por close-ups de personagens individuais. Por outro lado, como os leitores querem e esperam esse senso de localidade, um narrador inteligente pode preferir retardar a tomada panorâmica para aumentar o suspense... Ou espelhar os pensamentos de um personagem temporariamente inconsciente de seus arredores. (Desenhando Quadrinhos, 2008, pp. 21-23)

Assim como McCloud discute, o uso de planos abertos e imagens panorâmicas foi utilizado ao longo de toda a narrativa, escolhidos nos momentos que era necessário situar o espaço onde ocorreria a cena.

6.4. Moodboard

Moodboard é um termo técnico usado na indústria do entretenimento (filmes, séries, jogos) para o resultado de uma etapa necessária em muitos projetos: a pesquisa. Como o próprio nome diz, Moodboard (mood - humor, clima; board - prancha, mural), consiste em reunir referências que informarão os criadores envolvidos sobre o direcionamento da obra, não apenas na parte visual, mas também no clima, no sentimento que os criadores desejam passar com a obra.

Para este trabalho foram montados quatro moodboards. Um para os cenários, um para os figurinos, um para os objetos de cena e um para as criaturas. O mural de personagens envolveu figurinos e acessórios de cena. O mural de cenários envolveu vegetação e a arquitetura dos ambientes. O mural de criaturas teve animais, representações artísticas dos monstros e fotos de criaturas filmes onde seus designs pudessem enriquecer o processo de design dos monstros.



FIGURA 15 - Roupas e penteados (Fontes: vide anexo 2)



FIGURA 16 - Objetos de cena (Fontes: vide anexo 2)

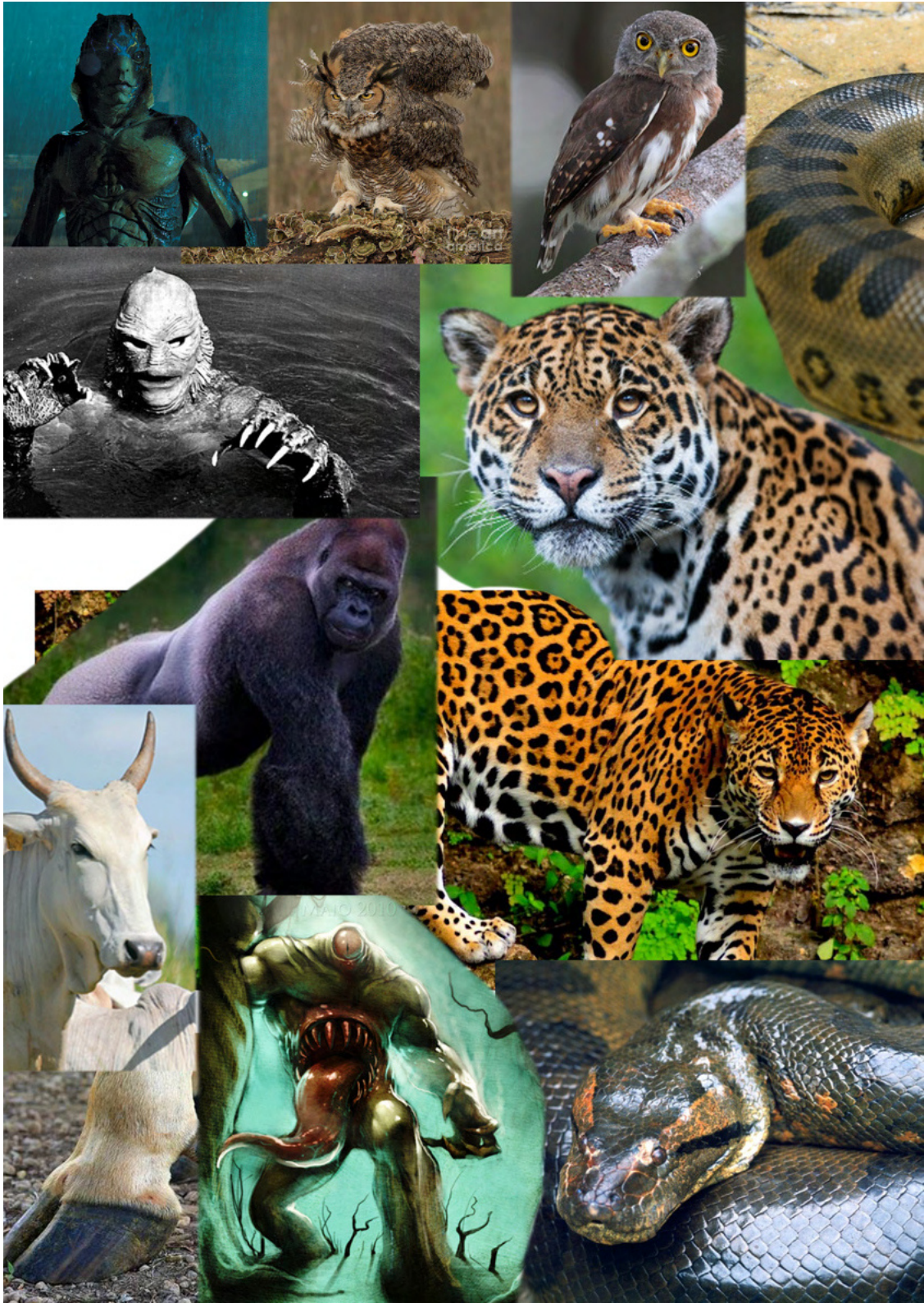


FIGURA 17 - Animais e criaturas (Fontes: vide anexo 2)

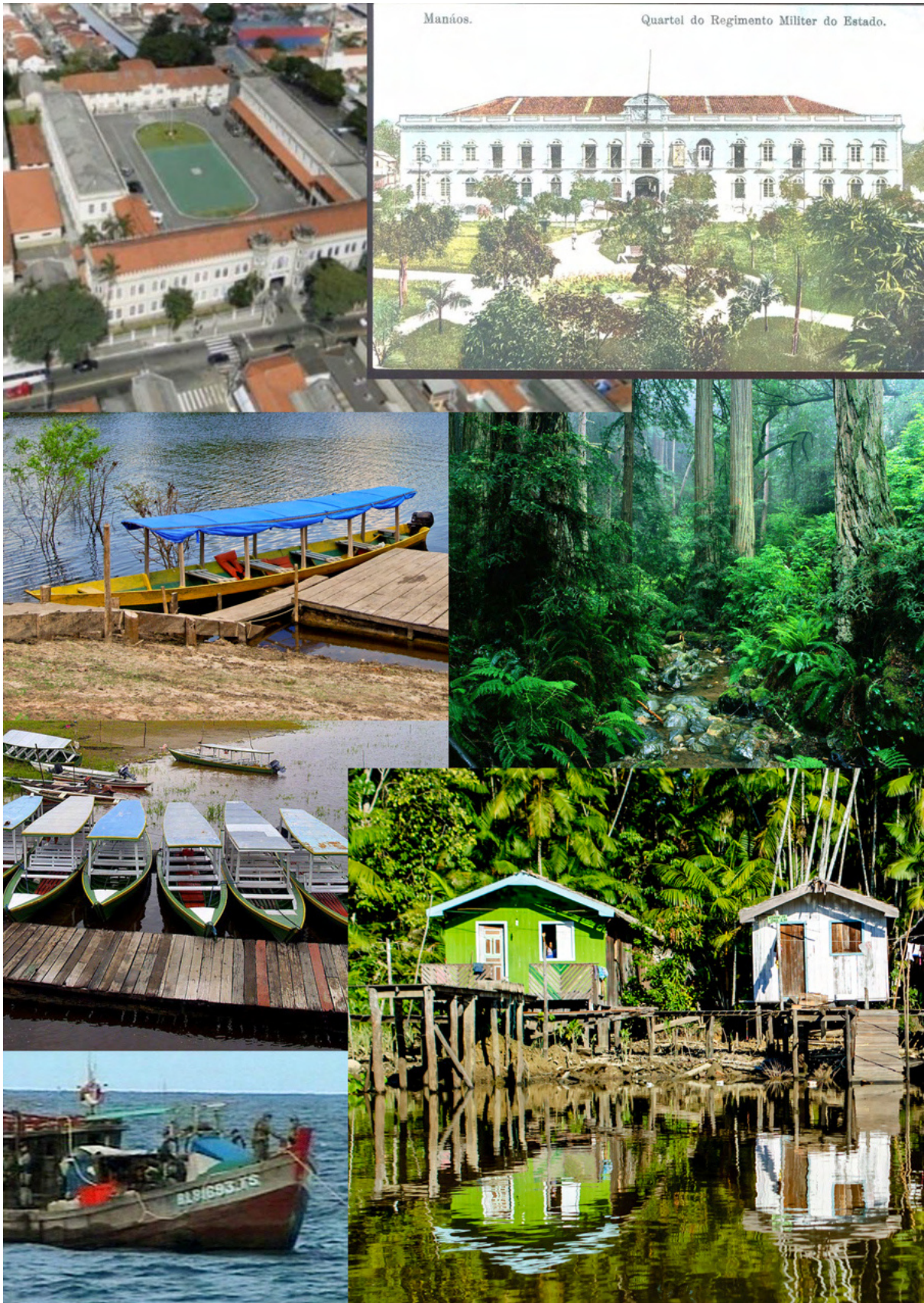


FIGURA 18 - Cenários (Fontes: vide anexo 2)

A outra função do moodboard neste projeto foi a de ser um acervo de referências fotográficas e artísticas para quando chegasse o momento de desenhar a história.

6.5. Design de personagens

A importância do design de personagens em uma história vai muito além de apenas criar imagens atraentes ou agradáveis. Os designs, quando feitos da forma apropriada, enriquecem a história. Eles ajudam a informar o leitor sobre as características dos personagens de forma sutil. Traços de personalidade, função na história, se esse personagem é ligado a algum grupo, tudo isso pode ser comunicado através do visual de um personagem.

McCloud aponta três qualidades principais que devem ser levadas em consideração ao criar o design de um personagem de quadrinhos:

Uma vida interior - uma história, uma visão de mundo e desenhos únicos.

Distinção visual - um corpo, um rosto e uma indumentária distintos.

Traços expressivos - traços de fala e comportamento associados com o personagem.

(Desenhando Quadrinhos, 2008, p. 63)

Portanto, design é um processo que vai além de desenhar o personagem. Como a própria palavra significa, envolve um projeto, um planejamento de como esse personagem será retratado através de soluções visuais. Fatores como a história de vida do personagem, sua personalidade e relações pessoais podem ser usados para enriquecer a sua parte visual.

O primeiro design a ser resolvido foi o do personagem mais importante, o monstro. As fontes descrevem o Mapinguari como “um homem agigantado, negro pelos longos cabelos que o recobrem como um manto, de mãos compridas em garra, fome inextinguível” (Geografia dos Mitos Brasileiros, p. 222). Se o design fosse muito alongado, ficaria parecido com a imagem popular do Sasquatch norte-americano. Então, sua silhueta foi inspirada nos símios. Os braços mais compridos, junto dos antebraços grossos e fortes, dariam suporte às poderosas garras. O olho único é inspirado nos ciclopes da mitologia grega, mas está presente em representações artísticas da besta ao longo dos anos. A boca foi mantida

exatamente como é descrita nos relatos, “rasgada do nariz ao estômago num corte vertical” (Geografia dos Mitos Brasileiros p. 223).

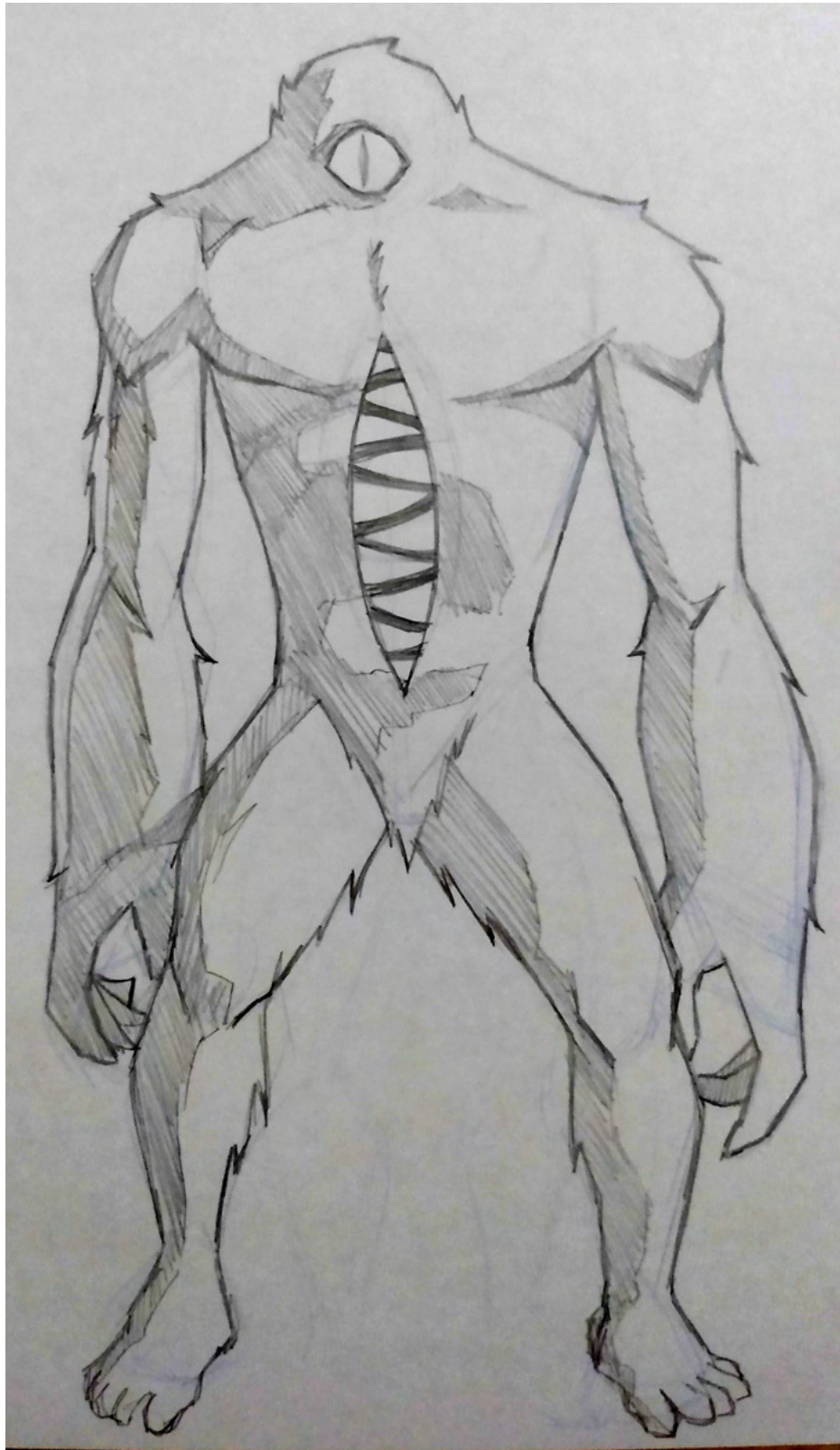


FIGURA 19 - Primeiro estudo do Mapinguari (arquivo pessoal, 2019)

Desde o princípio estava planejado que o Mapiquari seria encoberto pela escuridão pela maior parte da história, por dois fatores principais: primeiro, para reforçar a sensação de mistério; segundo, para dar a impressão de que ele se misturava à mata, sendo mais próximo de uma força da natureza do que um animal na narrativa. Ainda assim, era necessário saber exatamente como seria a aparência do personagem, para que a escuridão fosse usada como uma ferramenta, e não como uma muleta para uma eventual falta de conhecimento sobre o visual do monstro.

Após o Mapiquari, foi feito o design dos investigadores. Sendo personagens simples, o processo de desenvolvimento foi bem direto, tendo poucas iterações. Tomando como base a obra de McCloud, era importante saber como seriam os personagens a um nível interno, pessoal, pois

Criar uma vida interior convincente para seus personagens pode ser o aspecto mais importante, e menos compreendido da criação de personagens. Os iniciantes sabem que cada personagem precisa de uma “personalidade”, mas isso significa com frequência uma lista de traços comportamentais sem uma origem ou propósito definido. Ao nos aprofundarmos na mente dos personagens, podemos procurar aqueles fatores que lhes dão uma razão para tudo o que fazem e dizem, e nos ajudam a prever o que farão em qualquer situação específica, a tal ponto que eles virtualmente escrevem a si mesmos. (Desenhando Quadrinhos, 2008, p. 64)

Rafael teria que emanar um ar de liderança, dando a sensação de segurança para seus companheiros e, conseqüentemente, para os leitores. Ele teria um histórico exemplar, sendo um dos melhores do quartel, vindo de uma família com tradição militar. Então, foi escolhido um porte de herói clássico, com a silhueta em triângulo invertido e o maxilar forte e esculpido, traços encontrados em diversos heróis da literatura pulp (Conan, Flash Gordon...). Bruno seria o personagem confiável, a rocha do grupo, o amigo que é possível contar para qualquer aventura. Seu passado mais humilde teria lhe mostrado a importância da solidariedade, de apoiar uns aos outros. Por isso, foi-lhe escolhida uma linguagem de formas mais quadrada, tanto no rosto quanto no corpo. O quadrado é uma forma sólida, que transmite estabilidade e segurança. Isso somado ao seu porte físico grande, transmite solidez, resistência, uma pessoa capaz de aguentar muitas situações ruins. Pedro seria o mais jovem, algo como o irmão mais novo do trio. Pelo fato de não ter conseguido entrar logo para o

ensino superior, achou que não tinha jeito e viu as forças armadas como a única alternativa. Para representar sua insegurança e pouca experiência, ele possui feições mais delicadas. Olhos maiores, um porte físico esbelto e pescoço mais fino são características vistas de forma mais comum em adolescentes e jovens adultos, então poderiam transmitir a ideia de que o personagem é o mais novo dos três. Sutileza não foi o caminho escolhido ao fazer o design destes personagens, mas são personagens simples em uma história simples, então seus designs podem ser funcionais e diretos.

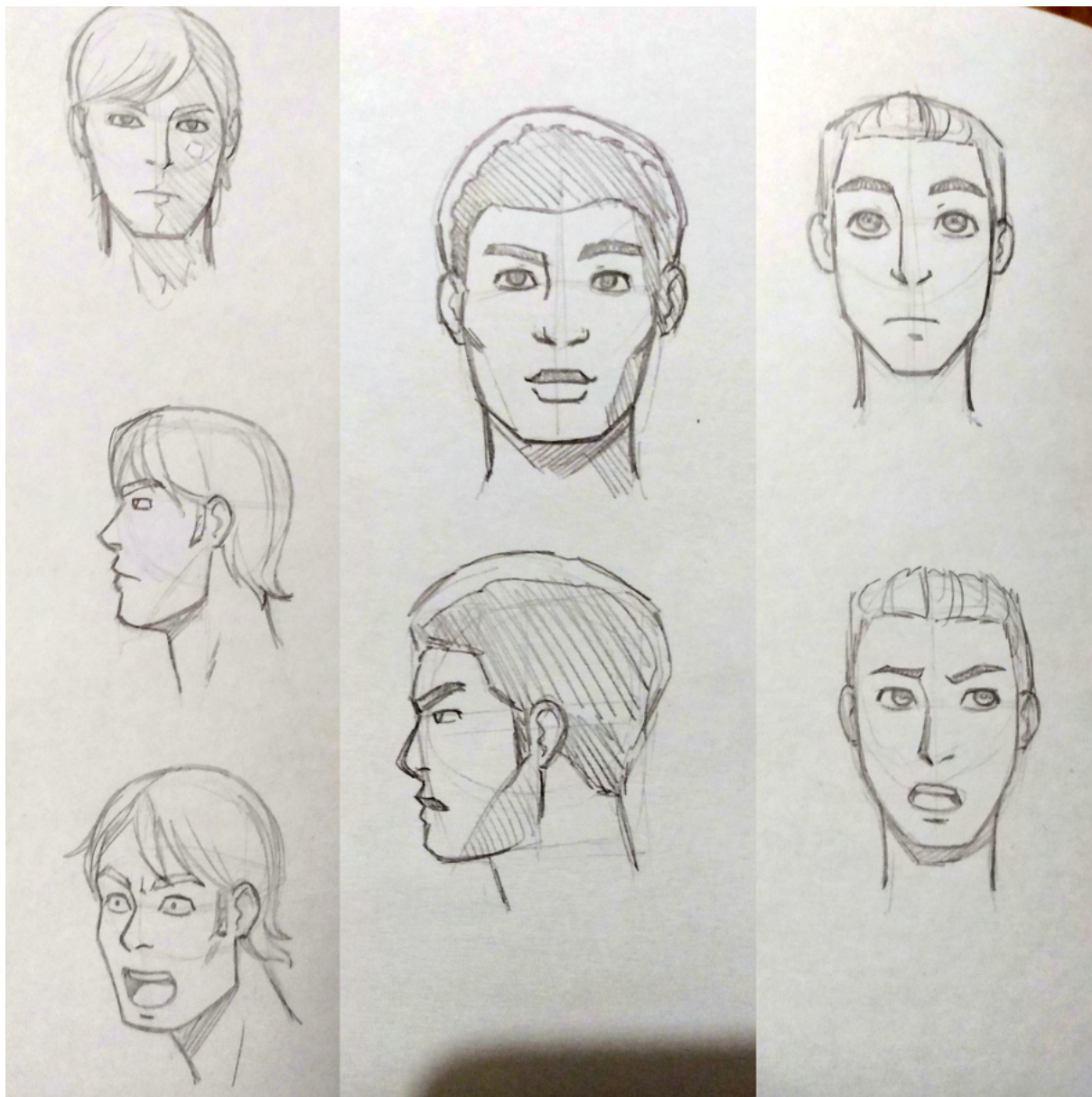


FIGURA 20 - Estudos iniciais dos personagens principais (arquivo pessoal, 2019)

Para os personagens menores dentro da história não houve um processo complexo de design. Aparências simples, mas com algumas variações de características presentes nos biótipos dos brasileiros e uma abordagem de criação bastante improvisada resultaram em figurantes distintos entre si, mas que não roubam a atenção da cena dos protagonistas quando estes estão presentes. Aqui se faz importante destacar a parte de pesquisa, pois mesmo que fossem apenas figurantes, era necessário manter os personagens com roupas, cabelos e barbas que fossem populares durante a década de 70, para que ficassem consistentes com o cenário.

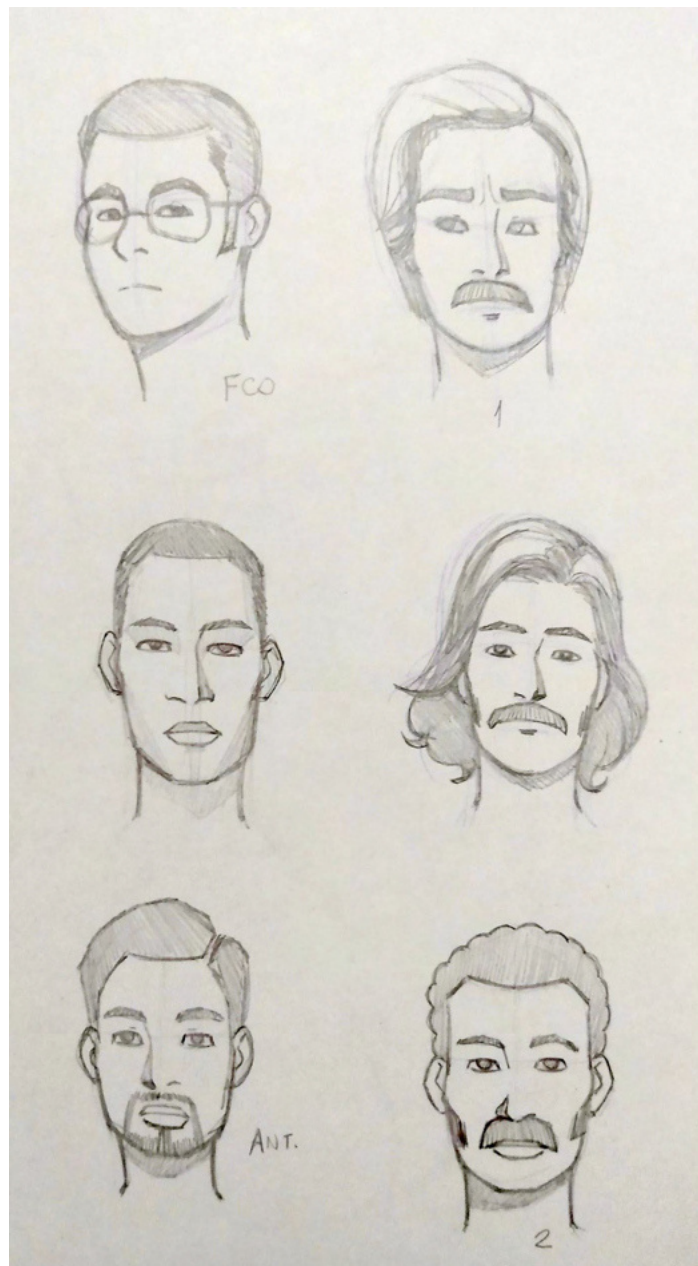


FIGURA 21 - Estudos de rosto para os figurantes (arquivo pessoal, 2019)

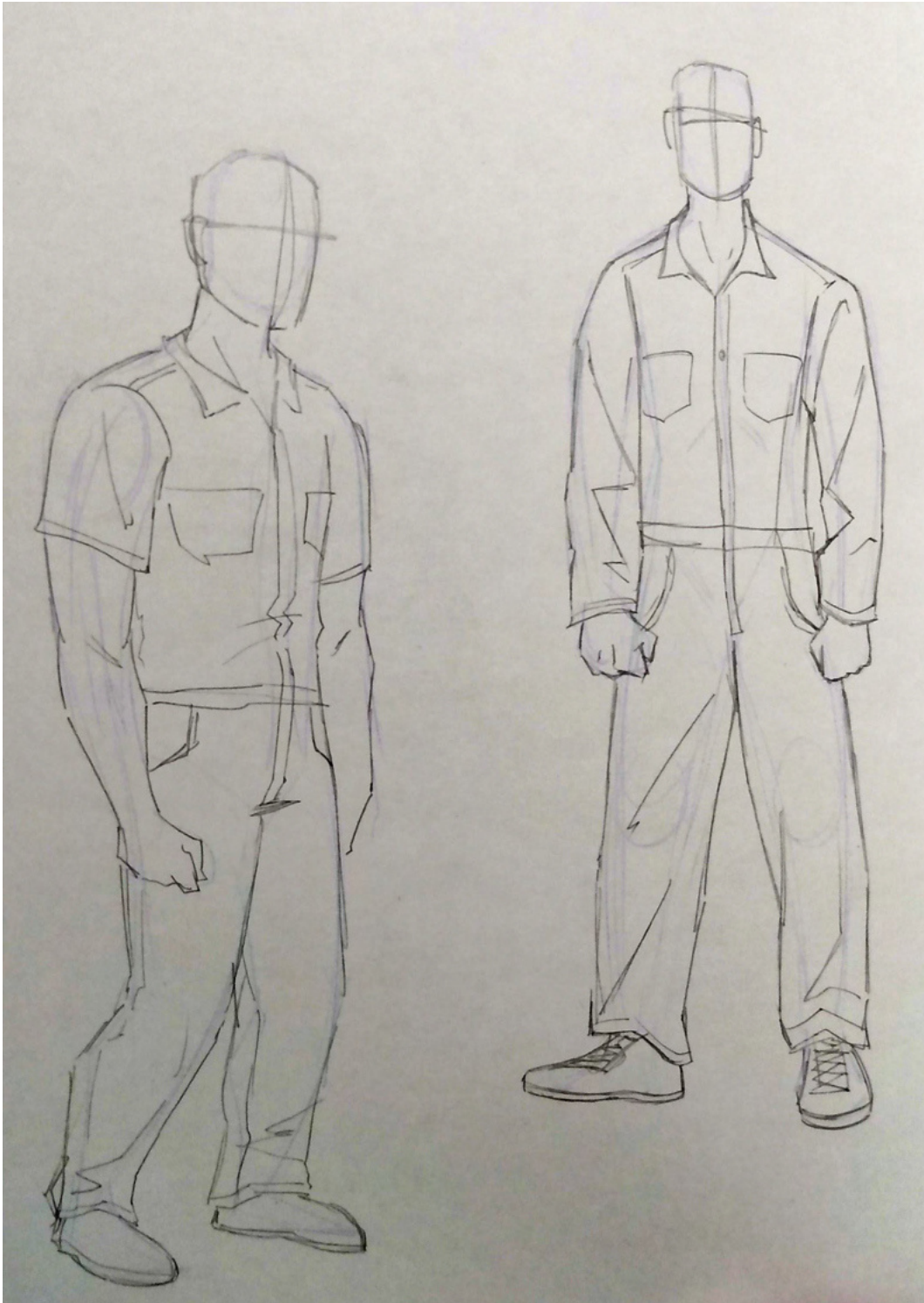


FIGURA 22 - Estudos de figurino para os figurantes (arquivo pessoal, 2019)

Com o design dos personagens humanos concluídos, era a vez das criaturas que teriam uma participação menor na história: o Ipupiara e o Boitatá. Para criar o Boitatá, o ponto de partida foi uma jiboia, que é uma cobra bastante representativa na fauna brasileira, e também foi inspirado pelo relato de José de Anchieta, assim citado por Cascudo:

Como aquele fogo vivo se deslocava, deixando um rastro luminoso, ‘um facho cintilante correndo para ali’, anotava o jesuíta, veio a imagem da marcha ondulada da serpente. E mesmo há no idioma tupi palavra de pronúncia ligeiramente diversa de *mba*, significando cobra. É *mbói*. De *mbai-tatá*, coisa de fogo, chegou-se a *Mbói-tatá, cobra de fogo*. (Geografia dos Mitos Brasileiros, 2002, p. 143)

Dessa forma, a imagem inicial foi planejada como uma grande serpente de fogo, mas havia espaço para experimentação, para tentar algo diferente do senso comum, principalmente pelas ideias trazidas pelos relatos de Crispim Mira e Lindolfo Xavier que contam, como apresenta Cascudo:

Para deturpar a materialização do mito, há em português o vocábulo Boi (latim, *bos*, *bovis*). Entre boi e mboi, não há diferença sensível ainda, porque a consoante inicial cai sempre. Apareceram descrições do Mboitá como um touro. Assim o registrou Crispim Mira no seu Terra Catarinense, grande como um touro, com patas e um olho enorme no meio da testa, como um Ciclope. Assim poetou Lindolfo Xavier em Esperança, dando-o com chifres, pata cuneiforme e o olho chamejante. (Geografia dos Mitos Brasileiros, 2002, pp. 143-144)

A partir dessa visão, o design foi encaminhado para uma mistura de jiboia com boi, adicionando chifres, modificando o focinho, mas o direcionamento não ficou como esperado. Foi constatado que a forma clássica de serpente flamejante já bastaria para transmitir a ideia de algo sobrenatural. A sobrecarga de elementos poderia enfraquecer o design, tornando-o entulhado e confuso. Ainda assim, havia outro relato que poderia acrescentar ao design sem torná-lo sobrecarregado, o da Boi-guassu da Região Sul:

No sul, a tradição complicou-se; a Boi-guassu mata todos os animais, mas não os come inteiramente: come somente os olhos da carniça; tantos olhos devora, que fica cheia de luz de todos esses olhos: o seu corpo transforma-se em ajuntadas pupilas rutilantes, bola de chamas, clarão vivo, boi-tatá, cobra de fogo. (Geografia dos Mitos Brasileiros, 2002, p. 146)

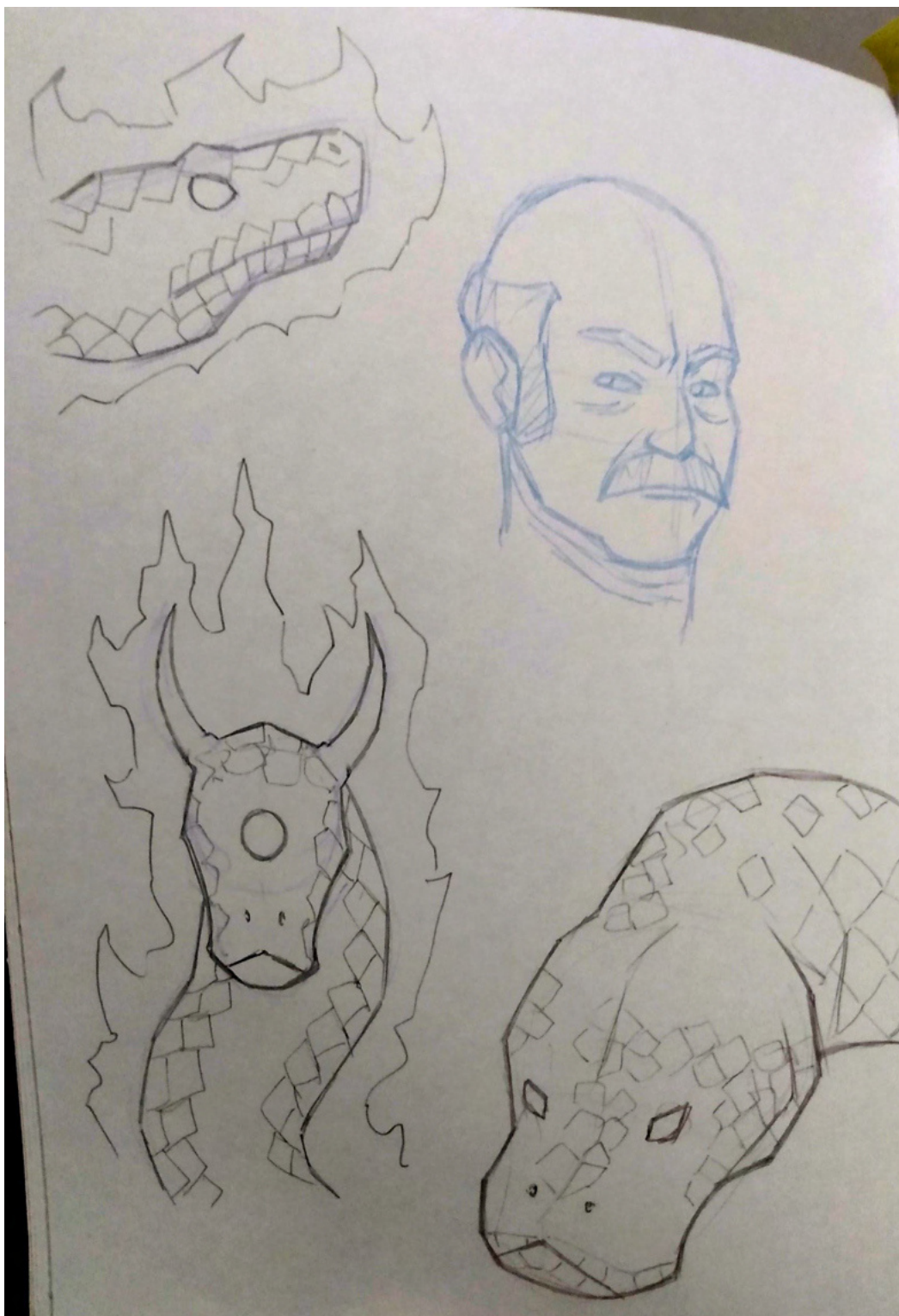


FIGURA 23 - Estudos para Boitatá, com um estudo para um figurante acima, à direita (arquivo pessoal, 2019)

Assim ficou o Boitatá, uma mistura da língua de fogo tradicional com a Boi-guassu sulista, repleta de olhos ao longo de seu corpo. Seria um design simples, mas marcante, por fugir do senso comum, onde o Boitatá é apenas uma serpente.

O Ipujiara foi, por sua vez, uma criação um pouco mais original. Há diversas descrições dos Ipujiaras nos registros, mas a ideia principal se mantém: um ser humano com características de animais aquáticos. Por ser um personagem que apareceria muito rapidamente (apenas um quadro), as referências de monstros foram seguidas de forma muito próxima, e o design foi explorado diretamente no momento onde a página que a criatura apareceu era desenhada. Em retrospecto, esta abordagem não é recomendada, pois ela abre muito espaço para erros. No entanto, para um personagem que apareceria em apenas um ou dois quadros, não fazia muita diferença se ele não tivesse uma aparência muito marcante se isso significasse ganhar tempo na produção.

6.6. Desenhando a história

É nesta etapa que a história em si começa a ser desenhada. Todas as etapas anteriores de escrita, leiautes de página, pesquisa de referências e design de personagens são feitas para que a etapa principal da produção de uma graphic novel possa ser executada sem maiores problemas. É a parte mais trabalhosa do processo, onde mais se exige da habilidade de desenho do autor. Não é exigido que se desenhe de forma realista ou acadêmica. Ademais, a simplificação ou cartunização dos personagens pode ser benéfica, como escreve McCloud:

Cada um também tem uma consciência constante de seu próprio rosto, mas essa imagem mental não é tão nítida, é só um arranjo do tipo esboço... Um senso de forma... De colocação geral. Algo tão simples e tão básico... Quanto um cartum. Quando você olha pra uma foto ou desenho realista de um rosto... você vê isso como o rosto de outra pessoa. Contudo, quando entra no mundo do cartum... você vê a si mesmo. Acho que essa é a razão principal do nosso fascínio por desenhos animados, embora outros fatores como simplicidade e características infantis de muitos personagens de desenhos animados também desempenhem um papel. O desenho animado é um vácuo pro qual nossa identidade e consciência são atraídas... Uma concha vazia que nós habitamos pra viajar a um outro reino. Nós não só observamos o cartum. Nós passamos a ser ele. (Desvendando os Quadrinhos, 2005, p. 36)

Portanto, a cartunização pode ajudar na imersão do leitor durante a história, como mais uma ferramenta para o público se projetar nos personagens. No entanto, ainda é importante que a história seja comunicada com clareza, usando uma linguagem visual

apropriada, daí a importância de executar as etapas anteriores - principalmente os layouts - com qualidade. Ter uma página e quadros com boas composições é o fundamento para essa comunicação ser bem sucedida.

O fluxo de trabalho começa com o rascunho da página, uma marcação bem crua do posicionamento dos elementos da cena. O storyboard foi seguido o máximo possível, as únicas mudanças feitas quando a composição do layout não estava com proporções apropriadas quando desenhada em tamanho maior. O rascunho é importante para evitar retrabalho, pois o tempo de realizá-lo é curto, evitando que muito tempo seja gasto com detalhes antes de perceber um erro ou possível melhoria na página.

Depois da marcação da composição no rascunho, é feita uma etapa de esboço. Esse esboço é feito para definir o gesto, a linguagem corporal dos personagens, assim como o seu volume. Da mesma forma, cenários e objetos de cena têm seus volumes definidos nesta etapa.

Em seguida, o desenho a lápis propriamente dito é feito. Esta etapa consiste em traduzir os volumes em linhas, delineando bem as formas e definindo os volumes com luz e sombra. A abordagem de desenho nessa história não foi exatamente realista, houve bastante cartunização no estilo adotado, ainda assim, é durante o desenho que a pesquisa de referências se tornou extremamente útil. Por mais que as ilustrações não precisassem ser realistas, era necessário que fossem sólidas, críveis. O uso de referências durante o desenho permite que o ilustrador possa observar como é o objeto no mundo real e traduzi-lo para a linguagem visual da história. Assim, são adicionados detalhes o suficiente para garantir que o objeto seja crível, sólido, mas o suficiente é deixado de fora para que a mente do leitor complete as imagens, a leitura destas não seja dificultada, e o tempo de produção não fique prejudicado por um excesso de detalhes desnecessários. Essa abordagem é emprestada dos mangás, quadrinhos japoneses, e foi exemplificada por McCloud em *Desvendando os Quadrinhos*:

Esta espada poderia ser bem cartunizada numa sequência por ser uma extensão da identidade da minha caricatura! Mas suponha que eu perceba algumas inscrições misteriosas no cabo... No quadrinho japonês, a espada deve se tornar bem realista, não só pra mostrar os detalhes, mas pra gente se conscientizar dela como objeto,

uma coisa com peso, textura e complexidade física. (Desvendando os Quadrinhos, 2005, p. 44)

Um excesso de detalhes pode até deixar a imagem “carregada” e deixar a leitura mais lenta, o que não era o objetivo nesta história.

O estilo visual utilizado foi de alto contraste, semelhante à abordagem de Mike Mignola em Hellboy. Essa linguagem consiste em usar preto puro para as sombras e branco puro para a luz, sem uma divisão suave entre os dois. É comum que os artistas de quadrinhos usem linhas - as hachuras para ilustrar transições entre luz e sombra, mas isto não acontece nesta abordagem. Há uma divisão sólida entre luz e sombra. Essa escolha foi feita baseada no fato de que seria uma história com elementos de horror e filmes noir, dois gêneros que utilizam sombras muito marcadas em sua linguagem visual. O resultado foi satisfatório, pois o uso de sombras densas reforça o sentimento de terror e mistério, além do alto contraste auxiliar em criar imagens impactantes.

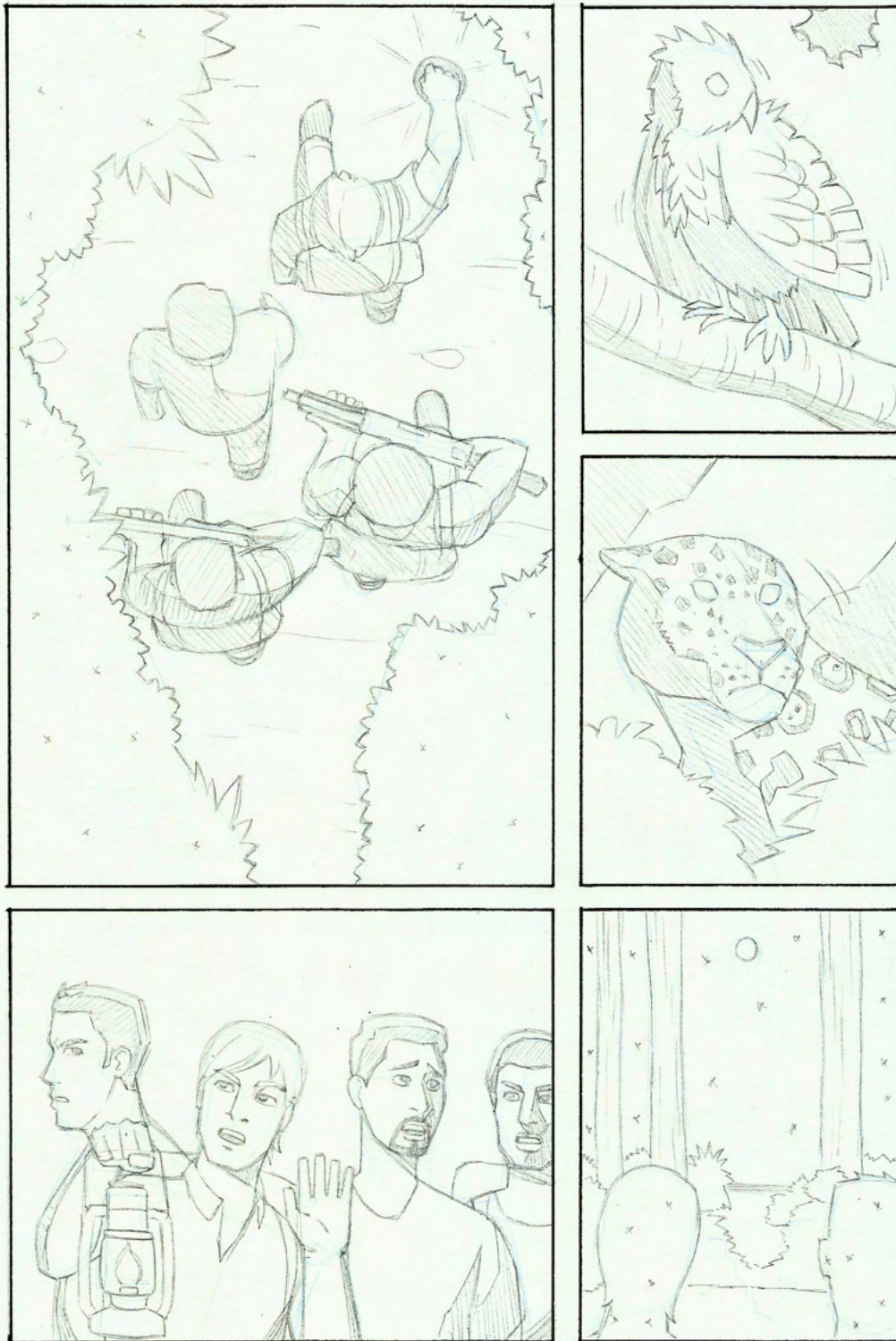


FIGURA 24 - Página 21, desenho a lápis (arquivo pessoal, 2019)

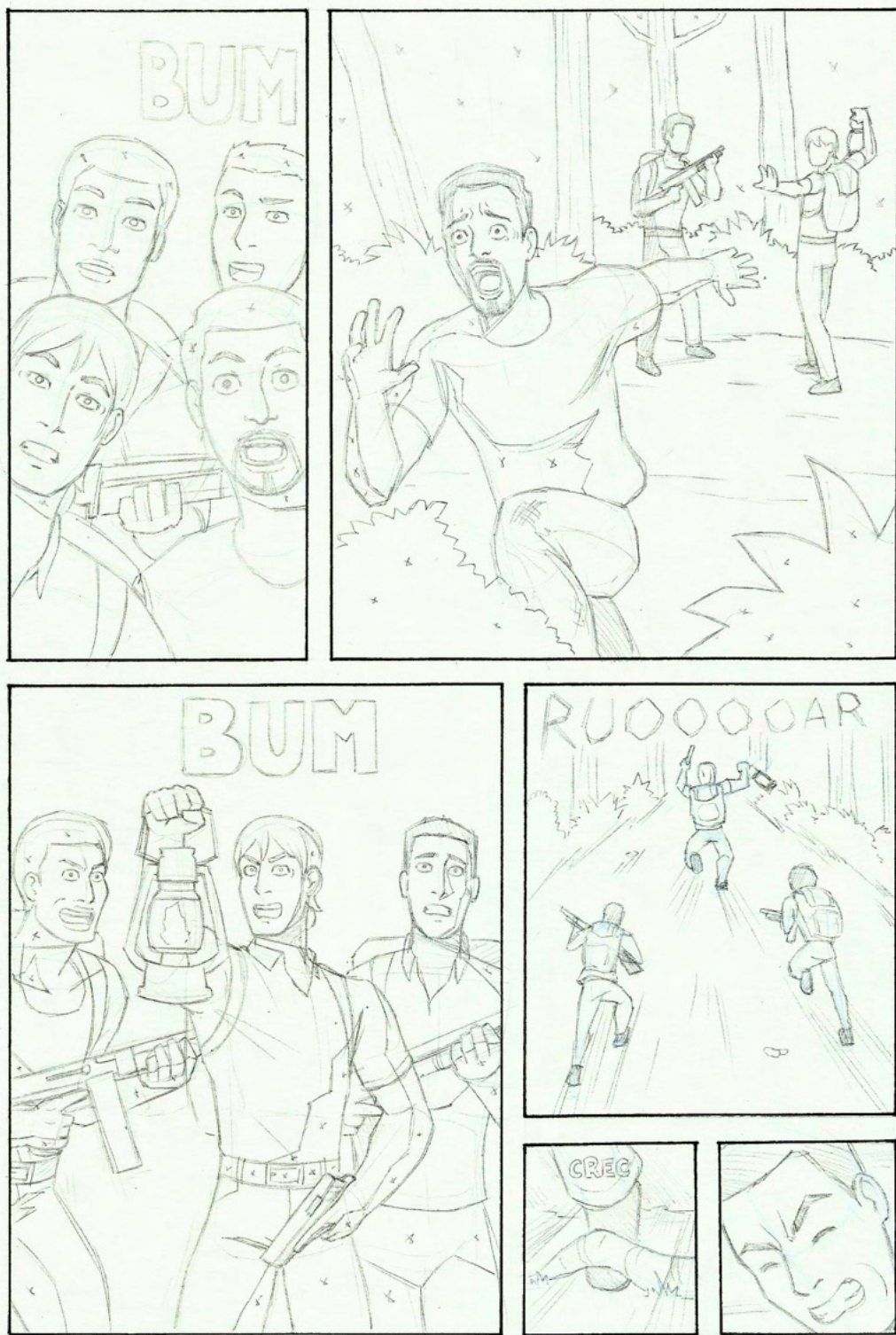


FIGURA 25 - Página 22, desenho a lápis (arquivo pessoal, 2019)

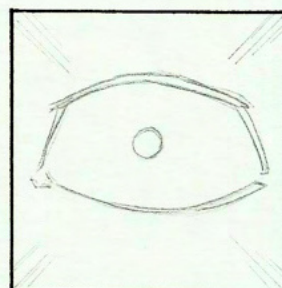
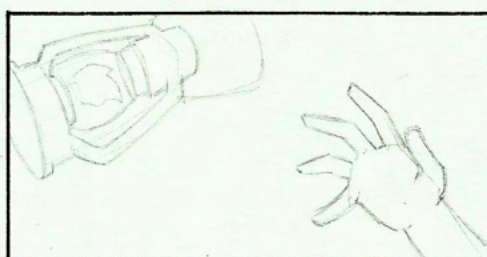
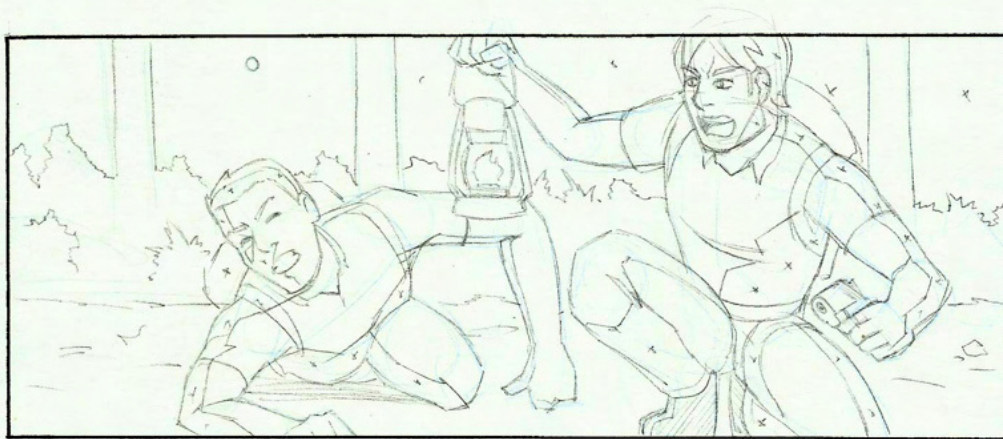


FIGURA 26 - Página 23, desenho a lápis (arquivo pessoal, 2019)

Após a definição de todas as formas e volumes, é iniciada a fase de arte-final. A arte-final, como o próprio nome sugere, é a finalização da etapa de desenho, quando a ilustração é definida com maior clareza, trazida para o estágio que será visto pelos leitores no produto final. No caso deste projeto, seria uma finalização feita a nanquim, sem a adição de cores, mantendo a estética do preto-e-branco. A arte-final não existe apenas para embelezar os desenhos, ela ajuda na definição e separação de planos, adicionando “peso” às linhas. Peso, neste caso, é o mesmo que a espessura das linhas, uma linha mais espessa sendo mais pesada do que uma linha mais fina. A separação de primeiro plano, segundo plano e plano de fundo em um quadro é feita usando essa escolha gráfica. Como objetos mais próximos parecem maiores e objetos mais distantes parecem menores para a visão humana, é possível dar maior clareza nas imagens ao utilizar linhas mais pesadas em objetos mais próximos e linhas mais leves nos objetos mais distantes. Da mesma forma, contornos mais grossos e detalhes com linhas mais finas melhoram a leitura de uma imagem, como demonstra McCloud:

Uma das metas básicas da arte linear é fazer todos os detalhes de uma dada cena imediatamente claros, sem sobrecarregar o olho. Seja qual for a ferramenta que você usar, uma boa maneira de atingir essa clareza é desenhar linhas mais grossas em torno das bordas de seus temas e usar linhas mais finas para detalhes interiores e para temas sobrepostos ou mais distantes. É uma técnica simples, mas que pode transformar uma ininteligível mistura de linhas em uma cena com forma e profundidade. (Desenhando Quadrinhos, 2008, p. 198)

Além da separação de planos, também são adicionados detalhes e eventuais texturas que não tivessem sido desenhadas presentes na fase de lápis. No caso deste projeto, a arte-final também reforça a sugestão de volume no desenho, por causa do maior contraste entre os planos. Essa diferença de contraste também é uma ferramenta interessante para a separação. Objetos em primeiro plano foram mantidos com mais áreas de branco, para que o preto pudesse destacar o volume e fizesse os objetos “saltarem” para a frente. Os planos mais afastados do observador têm uma predominância maior do preto, o que dá mais destaque para as figuras em primeiro plano, por meio de contraste.

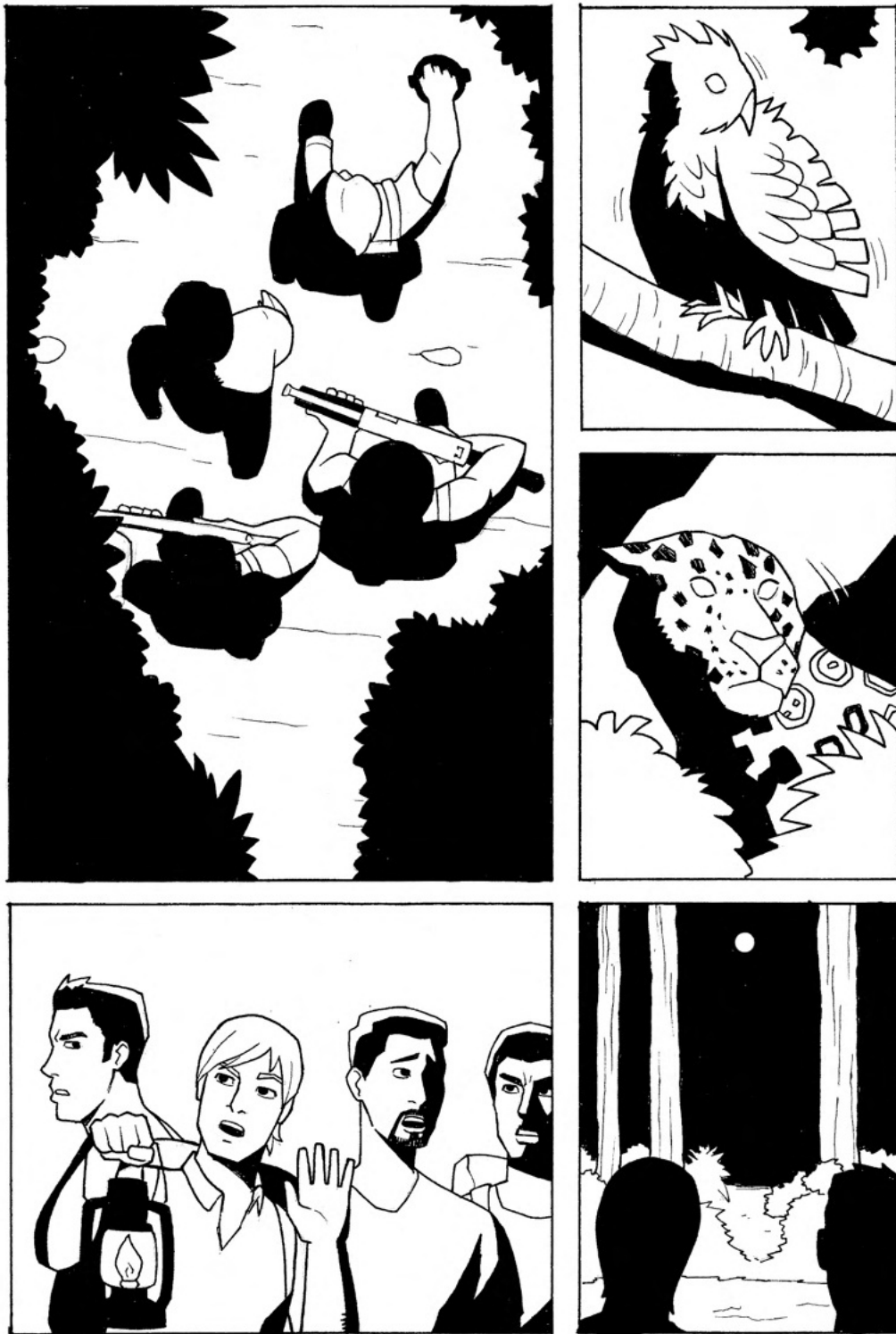


FIGURA 27 - Página 21, arte-final (arquivo pessoal, 2019)



FIGURA 28 - Página 22, arte-final (arquivo pessoal, 2019)

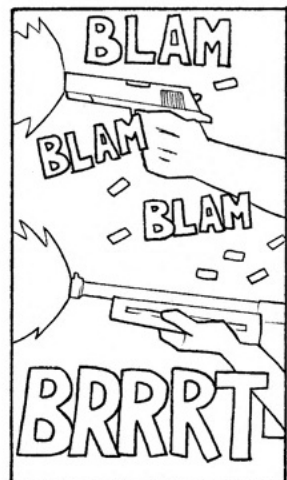
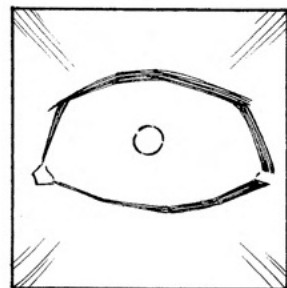
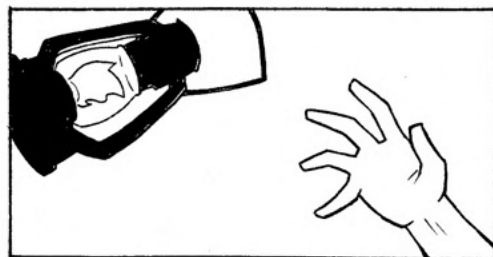


FIGURA 29 - Página 23, arte-final (arquivo pessoal, 2019)

É interessante notar que o fluxo de trabalho foi se otimizando durante a produção da graphic novel. Inicialmente, cada página era feita do começo ao fim, fazendo todo o processo de rascunho, lápis, arte-final, mas estava levando tempo demais e eventuais erros no desenho a lápis eram mantidos na arte final, pois não era dado tempo para a página "descansar", então alguns erros passavam despercebidos. Para resolver isso, a estratégia foi trocada: o rascunho e o lápis de todas as páginas foi feito de uma vez, deixando o estágio da arte-final apenas para quando terminasse de desenhar todas as páginas a lápis. Houve melhora no resultado, pois alguns erros despercebidos durante o desenho a lápis foram notados quando ao retornar para fazer o estágio de arte-final. Mesmo fazendo as correções antes de aplicar a arte-final em cada página, a produção seguiu com um pouco mais de agilidade.

No final, uma página de epílogo foi removida, pois não acrescentaria muito à história, pois sua função principal era ser um gancho para histórias futuras.

6.7. Letreiramento

Letreiramento, nos quadrinhos, é a etapa de adicionar texto às páginas já desenhadas. É uma etapa que não costuma chamar a atenção do público, pois quando bem executada, se torna quase imperceptível. É uma ferramenta muito importante, pois contém a parte verbal da narrativa, transmitindo tudo que não é possível através da imagem, por vezes complementando, por outras, elevando a arte. Também é mais uma forma de guiar o olhar do leitor na página, pois cada balão e caixa de texto se torna um ponto de interesse para atrair a atenção do leitor. Além disso, pode ser usado como parte da construção gráfica da história, como cita Eisner:

O letreiramento, tratado "graficamente" e a serviço da história, funciona como uma extensão da imagem. Neste contexto, ele fornece o clima emocional, uma ponte narrativa, e a sugestão de som. Em um excerto de *Contract with God* (Contrato com Deus), uma graphic novel, o uso e o tratamento do texto como um "bloco" é empregado de uma maneira que se conforma a tal disciplina.

O "significado" do título se expressa pelo emprego de uma configuração comumente reconhecida como uma placa. Emprega-se uma pedra - ao invés de pergaminho ou papel - para deixar implícita a ideia de permanência e evocar o reconhecimento universal dos dez mandamentos de Moisés sobre uma placa de pedra. Mesmo a mistura do estilo de letreiramento - letra hebraica x uma letra

romana compacta - tem como intuito reforçar esse sentimento. (Quadrinhos e Arte Sequencial, 1985, pp. 10-11)



10

FIGURA 30 - Imagem à qual Eisner se refere na citação acima (Quadrinhos e Arte Sequencial, 1985)

Essa abordagem de letreiramento aparece nos momentos onde foi utilizado letreiramento desenhado à mão para representar os efeitos sonoros. A mesma técnica de Eisner foi seguida para reforçar a narrativa através do formato das letras.



FIGURA 31 - Página 4, com efeitos sonoros desenhados de forma a transmitir as características do som através do formato das letras (arquivo pessoal, 2019)

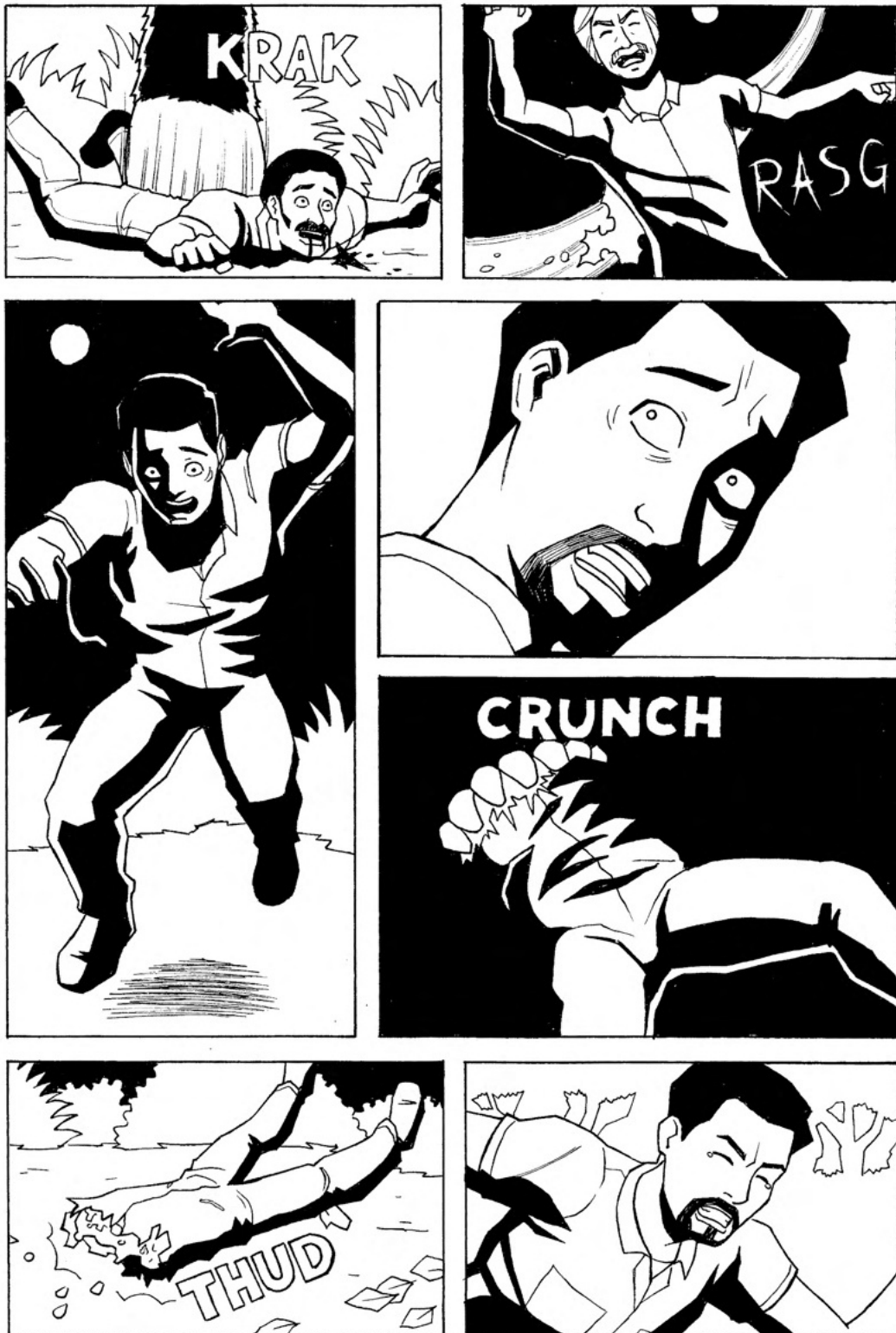


FIGURA 32 - Página 5, com efeitos sonoros desenhados de forma a transmitir as características do som através do formato das letras (arquivo pessoal, 2019)

O fundamento do processo de letreiramento começou durante os layouts. Durante a organização dos quadros e disposição do fluxo de leitura da página, também é indicado onde os balões de fala irão se encaixar na composição da página. O posicionamento cuidadoso de balões e caixas de texto é importante, pois quando há balões presentes na narrativa, parte da informação é obrigatoriamente transmitida pelo texto, logo, o olhar do leitor será atraído para lá. Sendo assim, é possível guiar o olhar do leitor através do uso inteligente do letreiramento, deixando a leitura da página mais fácil e dinâmica.

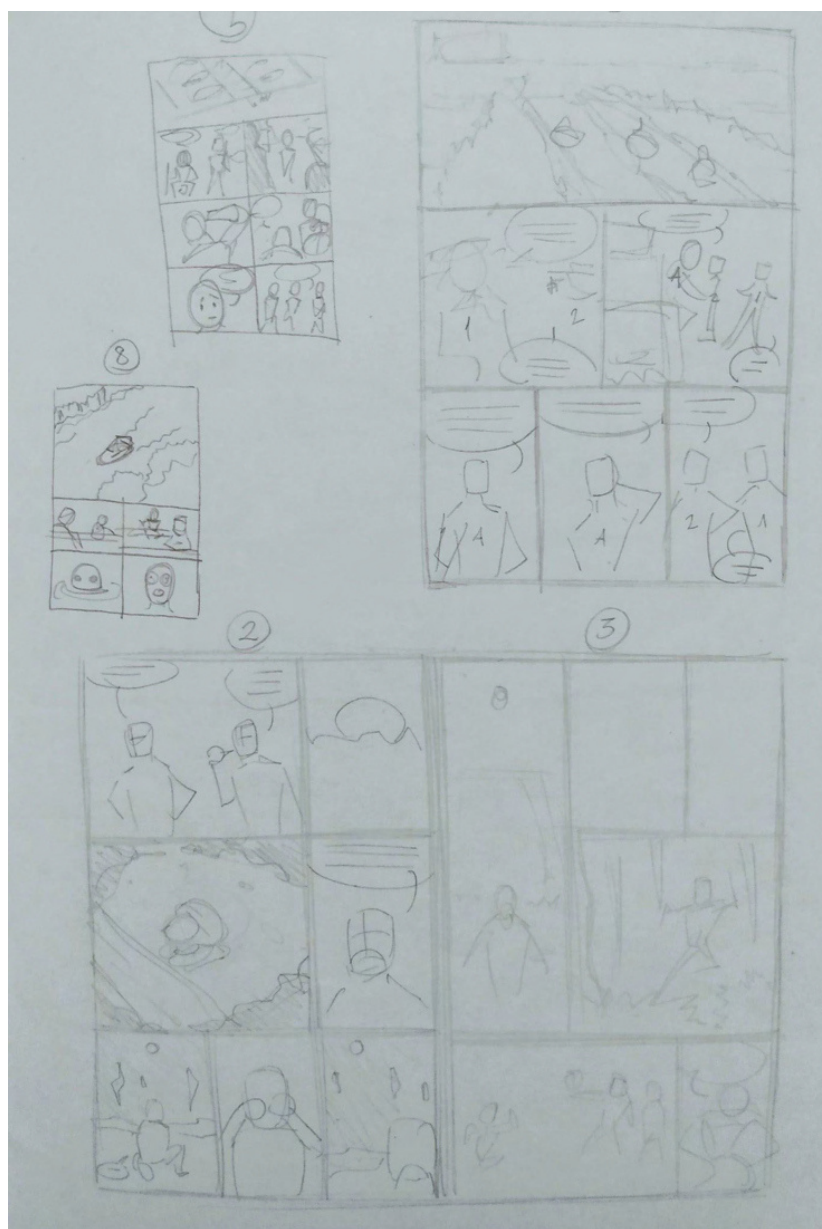


FIGURA 33 - É possível notar que o posicionamento dos balões já é planejado na etapa de layouts (arquivo pessoal, 2019)

Além da disposição do texto na página, também ocorreram pequenas edições no texto para melhorar questões de distribuição de espaço, encaixe do texto nos balões, distribuição de espaço na página e fluidez de leitura.

6.8. Publicando

A decisão de publicar a graphic novel começou pelo fato de ser necessário que o produto final fosse realizado com uma mídia digital, o que era ótimo, pois a publicação online é uma das novas formas que autores independentes estão utilizando para divulgar seus trabalhos. A publicação online, comparada à mídia impressa, tem o atrativo de ter um custo quase nulo. Como discutido por McCloud (2006, p. 164), a difusão digital evita a questão de como uma história em quadrinhos é produzida, pois remove da equação as etapas onde a maior parte dos custos de produção se concentram: impressão e distribuição.

Além do custo, a publicação online também permite uma comunicação mais rápida entre criador e público, pois não está sujeita a todo o processo de produção de uma peça gráfica como um livro ou revista, pois segundo McCloud (2006, p. 170) : “na era da reprodução mecânica, a oferta e a demanda de tais projetos raramente estiveram em sincronia, o que dava uma enorme vantagem aos que dispunham de tempo e dinheiro suficiente para controlar sua venda e distribuição.”

O que também permite que os criadores tenham o poder de levar as histórias diretamente ao público, sem a necessidade de passar por uma editora. Essa facilidade é mostrada pelo fato que, em 2021, o website Tapas possuía 63,7 mil criadores publicados, com 13,3 mil destes tendo sido remunerados de alguma forma pela plataforma. Além disso, por ser uma experiência visual, não se faz necessário que os quadrinhos sejam consumidos pelo público-alvo por uma mídia física. Desta forma, a publicação online foi escolhida como o melhor caminho para o projeto.

A publicação foi realizada usando o website TAPAS, que é uma plataforma de quadrinhos para publicação online, os webcomics. A plataforma permite que os criadores publiquem seus quadrinhos gratuitamente, e da mesma forma, qualquer pessoa pode ler os quadrinhos sem necessidade de registro, a menos que o autor assim deseje. O motivo de

escolha dessa plataforma (em vez de um site independente, por exemplo) foi... [maior visibilidade? interação com o público? Seja o que for, acho que vale mencionar].

O processo de publicação teve os seguintes passos: A plataforma pede apenas que o autor envie as páginas da história e uma imagem para servir de ícone da história quando esta aparecer listada no site. Ao carregar todas as imagens para a plataforma, a história já está publicada e pode ser lida por qualquer pessoa que a acesse.

6.9. Promovendo e coletando feedback

A divulgação foi feita por três redes sociais pessoais: Instagram, Twitter e Facebook. Foram usados os perfis pessoais do estudante para ter a perspectiva de um criador independente, sem acesso a plataformas de publicidade, de forma a observar o crescimento orgânico da obra, usando a divulgação boca-a-boca.

O quadrinho foi publicado no dia 29 de Março de 2020 e a repercussão foi acompanhada durante um mês. Os resultados foram os seguintes:

TWITTER: 5 retweets, 9 curtidas, 2 respostas, 285 visualizações e 31 engajamentos no total.

INSTAGRAM: 60 curtidas, 2 comentários e 4 divulgações nos stories.

FACEBOOK: 19 curtidas/reações, 11 comentários e 4 compartilhamentos.

Não foi possível registrar as divulgações diretas, feitas pessoa a pessoa via chat, envio direto do link da história e qualquer outro método que não use uma função de compartilhamento da rede social onde foi divulgada. Caso houvesse um trabalho de divulgação e publicidade, talvez os números fossem maiores, mas não foi o cenário experimentado. Crescimento orgânico demanda tempo e paciência. Os depoimentos e comentários sobre a história foram positivos, os leitores declararam que gostariam de ver mais obras do tipo.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho nasceu de uma angústia, de um jovem que era muito interessado no folclore brasileiro, que queria conhecer tanto quanto fosse possível sobre esse folclore, e queria que mais pessoas pudessem conhecê-lo melhor. Infelizmente, não havia muito do referido folclore representado fora do circuito acadêmico, ou infanto-juvenil, mas sim uma grande prevalência de obras voltadas para esses públicos quando se tratava desse assunto, com poucas obras aparecendo quando se buscava narrativas mais voltadas para o público jovem adulto.

A partir dessa angústia, nasceu um desejo: apresentar o folclore brasileiro de uma forma que jovens adultos pudessem desenvolver mais interesse nele. Além disso, apresentar versões mais antigas desses contos, mostrando uma face do imaginário popular brasileiro antes que fosse tocado pelas versões mais amigáveis das adaptações voltadas para o público infanto-juvenil. E fazer tudo isso usando uma narrativa que pudesse engajar, entreter e informar de forma que não parecesse uma aula, mas um gancho, um chamado, um convite para um mundo maior.

A criação desta graphic novel digital foi uma tentativa de responder à seguinte pergunta: “como é possível apresentar esses mitos antigos para um público novo?”

Diante dos resultados, espera-se que a graphic novel tenha conseguido apresentar os mitos dentro de uma narrativa dinâmica - aparentemente, tudo indica que sim, pois os leitores declararam querer que a história continuasse e ficaram interessados já pela temática da obra. Assim, pode-se considerar que este trabalho atingiu seu objetivo.

8. REFERÊNCIAS

CASCUDO, Luís da Câmara. **Geografia dos Mitos Brasileiros**. 3ª ed. São Paulo: Global, 2002.

CASCUDO, Luís da Câmara. **Dicionário do Folclore Brasileiro**. 12ª ed. São Paulo: Global, 2012.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. 1ª ed. São Paulo, Livraria Martins Fontes Editora Ltda, 1989.

FIELD, Syd. **Manual do Roteiro**. 14ª ed. Rio de Janeiro, Editora Objetiva Ltda, 1979.

GUEDES, Mário. **Os Seringais**, Jacinto Ribeiro dos Santos, editor. 2º milheiro, p. 221. Rio de Janeiro, 1920.

IANESKO, Felipe; DE ANDRADE, Camila Kulek; FELSNER, Maria Lurdes; ZATTA, Leandro. **Elaboração e Aplicação de Histórias em Quadrinhos no Ensino de Ciências**. Cuiabá: Universidade Federal de Mato Grosso, 2017. *Experiências em Ensino de Ciências*, v. 12, p. 105-125. 2017. Disponível em:
<https://if.ufmt.br/eenci/artigos/Artigo_ID382/v12_n5_a2017.pdf>

McCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. 1ª ed. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005.

McCLOUD, Scott. **Desenhando Quadrinhos**. 1ª ed. São Paulo: M. Books do Brasil, 2008.

McCLOUD, Scott. **Reinventando os Quadrinhos**. 1ª ed. São Paulo: M. Books do Brasil, 2006.

MIGNOLA, Mike, BYRNE, John. **Hellboy Omnibus: Sementes da Destruição**. 1ª ed. São Paulo: Mythos Books, 2019.

MOTTA, Rodrigo Leôncio. **Metodologia de Design aplicada à concepção de Histórias em Quadrinhos Digitais**. Recife. Universidade Federal de Pernambuco, 2012. Disponível em: <<https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/11595/1/RODRIGO%20LE%3%94NCIO.pdf>>

SALES, Viviani Maria Barbosa; AGUIAR, DE, Amanda Nobre; CHAVES, João Bosco **Produção de História em Quadrinho Online: Uma Experiência Vivenciada Por Alunos De Escola Pública Municipal De Fortaleza**. Fortaleza: Universidade Estadual do Ceará, 2014. EdUECE- Livro 1, 03855. Disponível em: <http://www.uece.br/endipe2014/ebooks/livro1/446-_PRODU%3%87%3%83O_DE_HIST%3%93RIAS_EM_QUADRINHO_ONLINE_UMA_EXPERI%3%8ANCIA_VIVENCIADA_POR_ALUNOS_DE_ESCOLA_P%3%9ABLICA_MUNICIPAL_DE_FORTALEZA.pdf>

9. ANEXOS

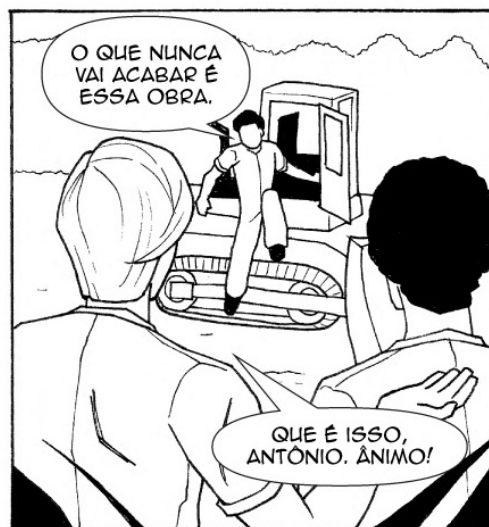
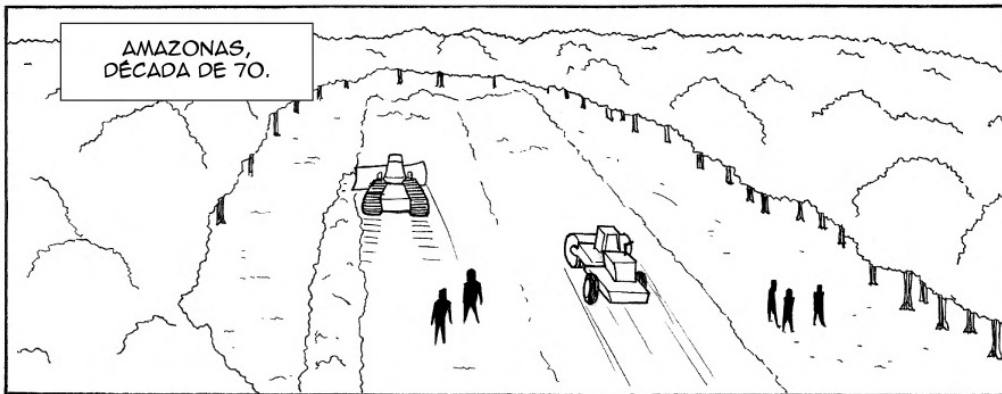
9.1. ANEXO 1 - Páginas finalizadas do projeto

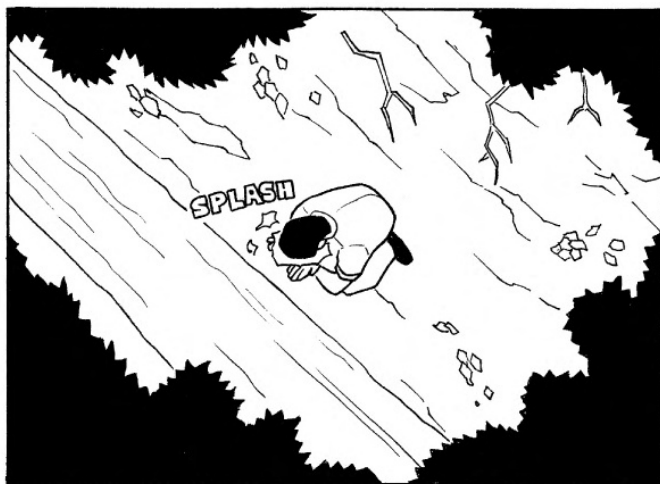
A graphic novel pode ser lida em seu formato originalmente pretendido neste link:

<https://tapas.io/series/Olhos-na-Noite>



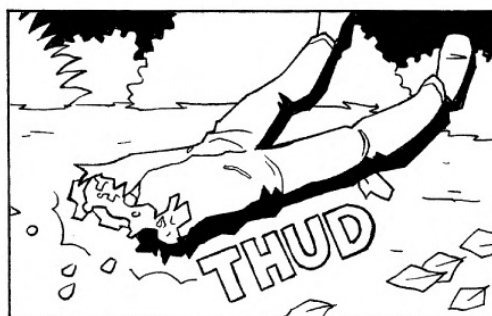
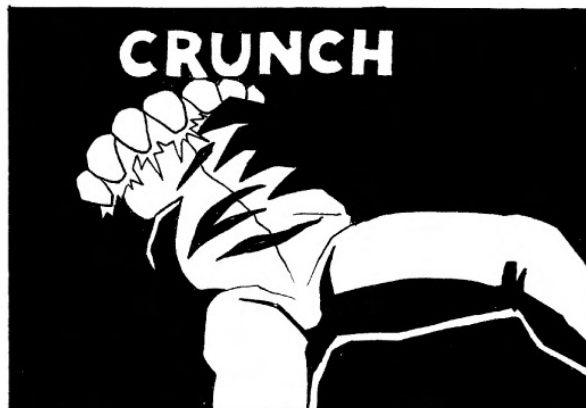
Capa

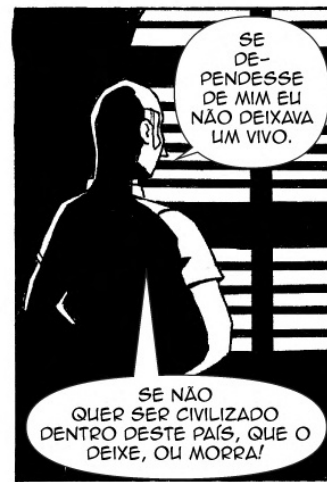
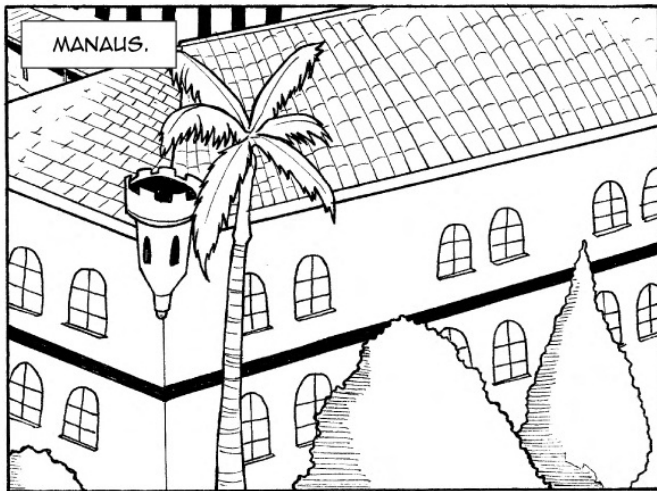


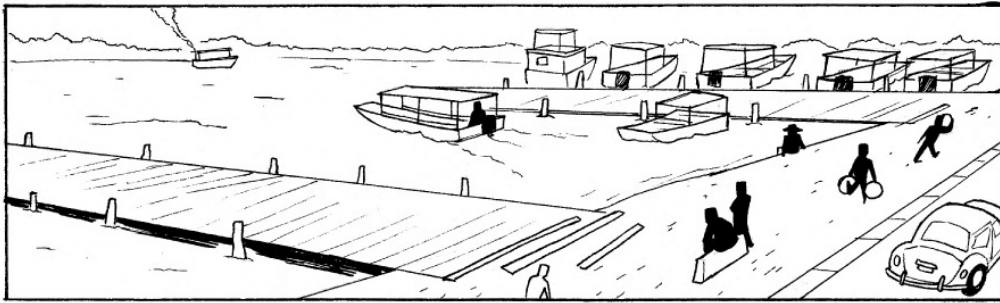




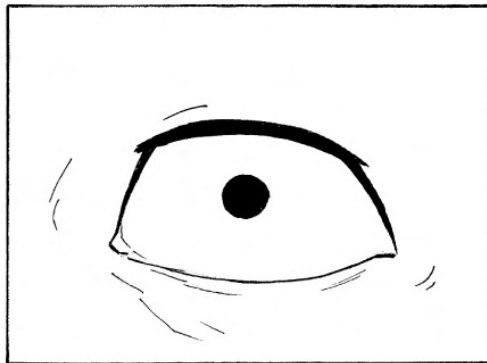
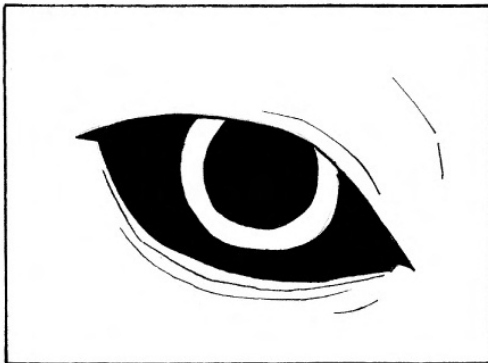


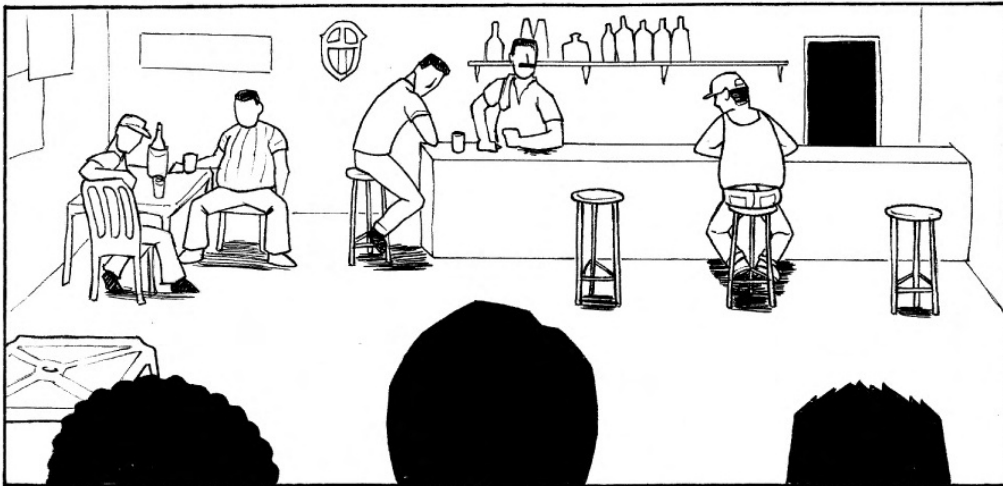
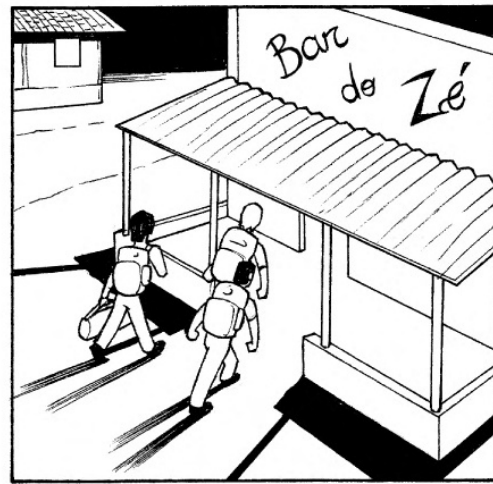


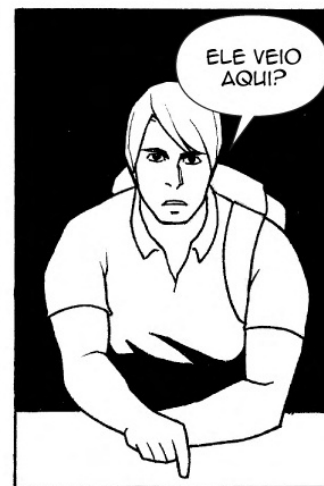




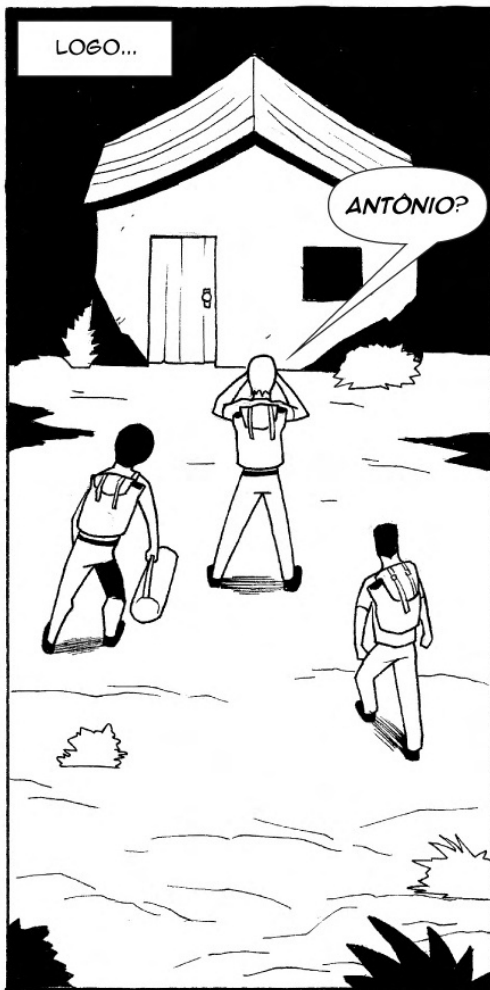


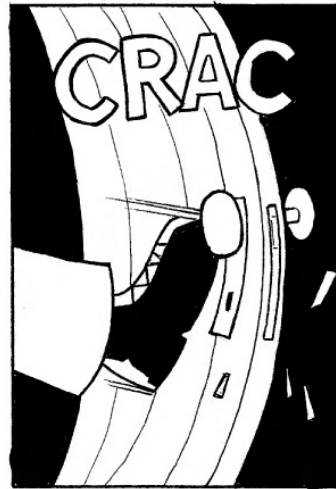


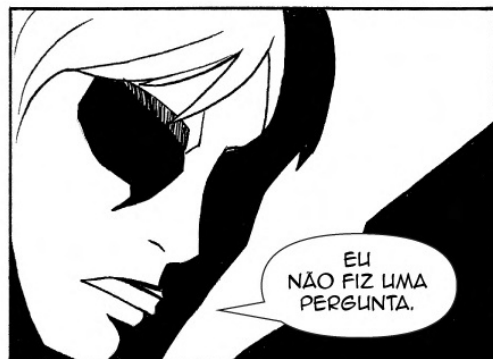




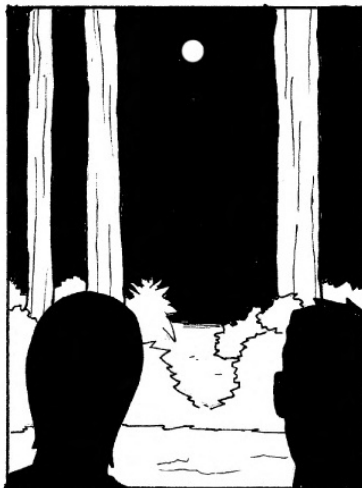
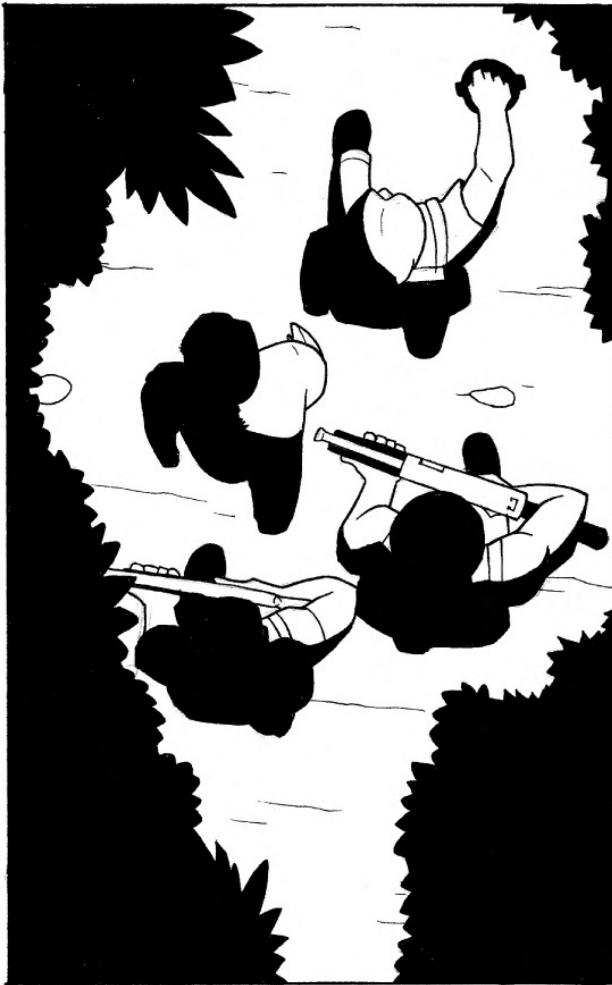




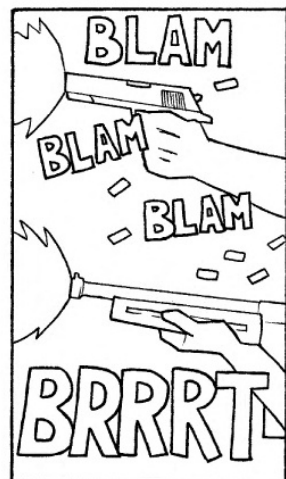
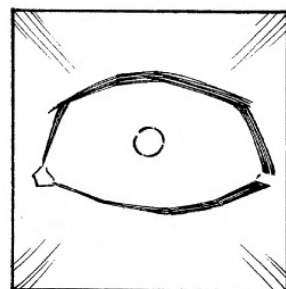
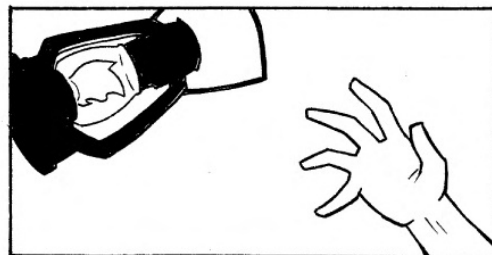














9.2. ANEXO 2 - Fontes de imagens

Página 57 - Moodboard de roupas e penteados

Macacões de trabalho:

<https://images.patternreview.com/sewing/patterns/kwiksew/3389/3389.jpg>

<https://www.king55.com.br/produto/2919-macacao-verde-stone-masculino-color>

Uniformes militares:

https://www.eb.mil.br/web/midia-imprensa/rue/-/asset_publisher/fxmsCbyXQZB

[Q/content/8-b1-uniforme-passeio-?inheritRedirect=false](https://www.eb.mil.br/web/midia-imprensa/rue/-/asset_publisher/fxmsCbyXQZB/Q/content/8-b1-uniforme-passeio-?inheritRedirect=false)

Penteados da década de 70

<https://www.perisphere.org/2013/06/06/anchorman/>

Página 58 - Moodboard de objetos de cena

Colt 1911:

<https://www.legacy-collectibles.com/army-colt-m1911-1918-mfg-24.html>

Distintivo do Exército Brasileiro:

<https://www.actualcouros.com.br/distintivos/distintivo-exercito-brasileiro--p>

Thompson M1:

<https://www.gunspot.com/listings/detail/692/early-savage-cr-thompson-m1-match>

ing/

Mochila militar:

<https://www.cesarpapini.com.br/peca.asp?ID=3965652>

Espingarda:

http://tonnel-ufo.ru/foto/oruhie/drobovik/italy/beretta_rs202.jpg

Lamparina:

<https://www.alkhorasani.com/fa/remark/11402/-سخنی-با-آنان-که-هنوز-اخلاق-را-فراموش-نکردند>

نکردند-اند

Página 59 - Moodboard de animais e criaturas

Criatura de 'A Forma da Água':

SHAPE of Water, The. Direção de Guillermo Del Toro. Los Angeles: Fox Searchlight Pictures, 2017. 1 DVD (123 minutos).

Corujas:

Disponível em <http://seecedarkey.com/2016/02/a-ruffled-great-horned-owl/>

Disponível em <https://www.wikiaves.com.br/wiki/cabure-da-amazonia>

Gill-man:

CREATURE from the Black Lagoon. Direção de Jack Arnold. Universal City: Universal Pictures, 1954.

Gorila:

Disponível em

<https://www.mundoecologia.com.br/animais/ficha-tecnica-do-gorila-peso-altura-tamanho-e-imagens/>

Onça-pintada:

Disponível em

<https://phototeva.co.il/pantanal/photograph-of-a-stunning-jaguar-in-the-wild/>

Disponível em

<https://www.mundoecologia.com.br/animais/felinos-brasileiros-em-extincao-com-fotos/>

Mapinguari:

Disponível em <https://br.pinterest.com/pin/334321972310094530/>

Sucuri:

Disponível em https://olhares.com/cobra_sucuri_foto3207237.html

Boi:

Disponível em <https://br.pinterest.com/pin/463026405440216060/>

Página 60 - Moodboard de cenários

<https://arquiocesedemanaus.org.br/2019/07/05/sinodo-para-a-amazonia-novos-caminhos-para-uma-maior-presenca-e-acompanhamento-ecclesial-ao-povo-ribeirinho/>

<https://wallpercave.com/amazon-rainforest-wallpaper>

https://produto.mercadolivre.com.br/MLB-713805363-amazonas-manaus-quartel-regimento-militar-15081504-_JM

<https://pxhere.com/nl/photo/1256987>