

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE DESENHO INDUSTRIAL
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

NATASHA SATIE MELNICK

DESENVOLVIMENTO DE UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

CURITIBA

2013

NATASHA SATIE MELNICK

DESENVOLVIMENTO DE UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à disciplina de Trabalho de Diplomação, do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial – DADIN – da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR, como requisito parcial para obtenção do título de Tecnólogo.

Orientador: Prof. Luciano Henrique Ferreira da Silva (Dr.)

CURITIBA

2013

TERMO DE APROVAÇÃO

TRABALHO DE DIPLOMAÇÃO Nº 566

“DESENVOLVIMENTO DE UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS”

por

Natasha Satie Melnick

Trabalho de Diplomação apresentado no dia 30 de agosto de 2013 como requisito parcial para a obtenção do título de TECNÓLOGO EM DESIGN GRÁFICO, do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico, do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná. A aluna foi arguida pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo, que após deliberação, consideraram o trabalho aprovado.

Banca Examinadora:

Prof(a). MSc. Marcelo Abílio Públio
DADIN - UTFPR

Prof(a). MSc. Líber Eugênio Paz
DADIN - UTFPR

Prof(a). Dr. Luciano Henrique Ferreira da Silva
Orientador(a)
DADIN – UTFPR

Prof(a). MSc. Maria Lúcia Siebenrok
Professor Responsável pela Disciplina de TD
DADIN – UTFPR

AGRADECIMENTOS

Só Deus sabe o que aconteceu até que eu pudesse chegar onde estou. Foram muitos tropeços mas também muitas alegrias e aprendizados. Graças a pessoas muito especiais que fazem ou fizeram parte da minha vida, tenho o pensamento que cada dia é uma oportunidade para correr atrás de novas conquistas. Por maior que o desafio possa parecer, você sempre encontrará forças para superá-lo.

Queria começar agradecendo a minha mãe, por me ensinar a ser uma pessoa independente, forte e perseverante. Sei que muitas vezes não fui compreensiva e interpretei mal suas atitudes, mas tudo o que ela fez foi pensando em meu futuro e nos desafios que eu iria enfrentar. Agradeço muito ao carinho que ela me deu e ao maior incentivo do mundo para que eu seguisse a minha carreira por amor. Hoje sou grata a tudo que ela fez por mim e não mudaria nada do que passamos juntas.

Agradeço também ao meu pai, por todo o amor que ele me deu em sua maneira. Muitas vezes tivemos desentendimentos e dificuldades de entender os sentimentos do outro, mas reconheço que tudo o que ele fazia, ele fazia pensando na família. Agradeço a ele por todo o apoio que me deu, apostando em minha capacidade. No momento em que saí de casa percebi que ele colocou a minha felicidade acima de muito do que ele acreditava.

Agradeço as minhas tias, que me ajudam desde que nasci até hoje. Sem elas não teria toda a coragem que tive. Agradeço aos meus avós e a minha falecida bisavó, que mesmo sem entender o que era Design acreditavam que meu talento me levaria adiante.

Ao meu companheiro, Icaro, agradeço por ser meu melhor amigo e melhor namorado. Em todos os momentos você esteve ao meu lado nessa jornada. Recebeu o resultado do vestibular que eu prestei e chorou comigo, nos ajudamos quando mudamos de cidade, passamos por poucas e boas mas sempre soubemos que éramos perfeitos um para o outro. Até na hora de fazer o meu Trabalho de Diplomação ele teve participação ativa. Unimos o seu amor à escrita com o meu amor à ilustração e criamos uma história em quadrinhos, com texto dele e arteminha. Tenho certeza que esse é o início de uma nova jornada.

Agradeço o professor Luciano Henrique Ferreira da Silva, que aceitou me orientar, me apoiando e acreditando na minha ideia. Sou muito grata pela dedicação e paciência em me auxiliar.

Agradeço aos meus professores que me ensinaram que Design não é só saber criar peças gráficas e campanhas, ou como no início eu e muitos alunos disseram: "precisamos aprender softwares!" Aprendi que para ser um bom designer e dar essência ao que você cria, antes você precisa ser um bom pesquisador e estudar a teoria e a história do que você pretende fazer. Agradeço a todos os ensinamentos e muita paciência que tiveram conosco.

RESUMO

MELNICK, Natasha Satie. Desenvolvimento de uma História em Quadrinhos. 2013. Monografia (Tecnologia em Design Gráfico) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2013.

Esta monografia apresenta um estudo teórico e prático a respeito das histórias em quadrinhos com foco em seu processo de desenvolvimento. Apresenta a história das histórias em quadrinhos e alguns exemplos de obras já publicadas que são relacionadas ao gênero de Fantasia. Mostra desde o princípio todos os passos necessários para a criação de uma revista em quadrinhos, envolvendo materiais, processos gráficos, processos digitais, estudo de teorias e análise de materiais já criados por outros artistas. Discute as dificuldades para o processo de produção da revista e as melhores alternativas para desenvolver cada etapa. Traz como resultado de estudo o melhor caminho para uma pessoa sem experiência desenvolver uma história em quadrinhos impressa em formato de revista. Apresenta ainda o protótipo da revista impressa por meio de gráficas digitais.

Palavras-chave: História em quadrinhos. Revista de quadrinhos. *Comics.Graphic Novel*. Ilustração.

ABSTRACT

MELNICK, Natasha Satie. Development of a Comic. In 2013. Monograph (Technology in Graphic Design) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2013.

This monograph presents a theoretical and practical study about the comics focusing on their development process. Presents the history of comics and some examples of published works that are related to the genre of Fantasy. Shows from the beginning all the steps necessary to create a comic book, involving materials, graphic processes, digital processes, study of theories and analysis of materials already created by other artists. Discusses the difficulties in the production process of the magazine and the best alternatives to develop each step. Brings as a result of the study the best way for a person with no experience developing a comic printed in magazine format. It also presents the prototype of the magazine printed by digital graphics.

Keywords: Comics. Comic book. Comics. Graphic Novel. Illustration.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Cena da Revista em Quadrinhos Fantasma, desenhada por Sy Barry.....	10
Figura 2 – Página da Revista em Quadrinhos Sandman.....	10
Figura 3 – Página da Revista em Quadrinhos A Torre Negra.....	11
Figura 4 – Berserk.....	20
Figura 5 – Sandman.....	21
Figura 6 – FairyTail.....	22
Figura 7 – Fantasma.....	24
Figura 8 – Berserk.....	25
Figura 9 – Kitty Pride.....	26
Figura 10 – Zatanna Cover.....	26
Figura 11 – Watchmen.....	27
Figura 12 – Tempestarii.....	28
Figura 13 – Carmen Rocks.....	29
Figura 14 – LMS Comic Con Poster.....	29
Figura 15 – Testes com Tipografia.....	30
Figura 16 – Tipografia Utilizada para Representar Sons.....	31
Figura 17 – Lápis Utilizados.....	33
Figura 18 – Estilete Utilizado para Apontar os Lápis.....	33
Figura 19 – Borrachas Utilizadas.....	34
Figura 20 – Canetas Utilizadas.....	35
Figura 21 – Régua e Esquadros Utilizados.....	36
Figura 22 – Trecho da História A Lua dos Seis: Conversa entre Sirien e Danna.....	38
Figura 23 – Página do Roteiro Escrito: Conversa entre Sirien e Danna.....	38
Figura 24 – Página do Roteiro em Imagens: Conversa entre Sirien e Danna....	39
Figura 25 – Transição de Cena a Cena com Tomada Panorâmica na Segunda Página e Transição de Ação a Ação na Última Página.....	41
Figura 26 – Transição de Momento a Momento.....	42
Figura 27 – Ruptura da Quarta Parede.....	43

Figura 28 – Esboços da Personagem Sirien.....	45
Figura 29 – Personagem Sirien.....	45
Figura 30 – Personagem August Bath.....	46
Figura 31 – Personagem Isabelle Bath.....	47
Figura 32 – Esboços da Personagem Arthur.....	48
Figura 33 – Personagem Arthur.....	48
Figura 34 – Esboços da Personagem Danna.....	49
Figura 35 – Personagem Danna.....	50
Figura 36 – Personagem Bill.....	51
Figura 37 – Personagem Samuel.....	51
Figura 38 – Esboços da Personagem Urion.....	52
Figura 39 – Personagem Urion.....	53
Figura 40 – Esboço da Personagem Homem Misterioso.....	54
Figura 41 – Esboço da Personagem Homem Misterioso.....	54
Figura 42 – Sandman: Os Caçadores de Sonhos.....	56
Figura 43 – Detalhes da Capa de Sandman: Os Caçadores de Sonhos.....	56
Figura 44 – Aprenda a Desenhar Expressões Fisionômicas.....	57
Figura 45 – Página Lapisada e Página Arte-finalizada.....	58
Figura 46 – Sinalização de Incompatibilidade entre Modos de Cor RGB e CMYK.....	61
Figura 47 – Encontrando Cor Compatível entre Modos de Cor RGB e CMYK.....	62
Figura 48 – Cor Encontrada pelo Sistema e Cor Antiga que era Incompatível.....	62
Figura 49 – Coleta de Cor de Página Colorida por Marte Gracia.....	63
Figura 50 – Paleta de Cores.....	64
Figura 51 – Aula de Colorização de Rostos Parte 1.....	65
Figura 52 – Aula de Colorização de Rostos Parte 2.....	65
Figura 53 – Aula de Colorização de Rostos Parte 3.....	66
Figura 54 – Aula de Colorização de Rostos Parte 4.....	66
Figura 55 – Aula de Colorização de Rostos Parte 5.....	67
Figura 56 – Aula de Colorização de Rostos Parte 6.....	67
Figura 57 – Aula de Colorização de Rostos Parte 7.....	68

Figura 58 – Aula de Colorização de Rostos Parte 8.....	68
Figura 59 – Aula de Colorização de Rostos Parte 9.....	69
Figura 60 – Aula de Colorização de Rostos Parte 10.....	69
Figura 61 – Aula de Colorização de Rostos Parte 11.....	70
Figura 62 – Aula de Colorização de Rostos Parte 12.....	70
Figura 63 – Aula de Colorização de Rostos Parte 13.....	71
Figura 64 – Aula de Colorização de Rostos Parte 14.....	71
Figura 65 – Aula de Colorização de Rostos Parte 15.....	72
Figura 66 – Aula de Colorização de Rostos Parte 16.....	72
Figura 67 – Aula de Colorização de Rostos Parte 17.....	73
Figura 68 – Valores Tonais Mais Altos no Personagem.....	74
Figura 69 – Valores Tonais Mais Altos no Cenário.....	74
Figura 70 – Bob Esponja	76
Figura 71 – Modelo Popular de Balões de Fala.....	77
Figura 72 – Balões de Fala Desenvolvidos.....	78
Figura 73 – Modelo de Narrativa 1.....	78
Figura 74 – Modelo de Narrativa 2.....	79
Figura 75 – Caixas de Narrativa Desenvolvidas 1.....	79
Figura 76 – Modelo de Balão de Pensamento em Forma de Nuvem.....	80
Figura 77 – Modelo de Balão de Pensamento em Forma de Pontas.....	80
Figura 78 – Modelo de Balão de Pensamento em Forma de Caixa.....	81
Figura 79 – Modelo de Balão Desenvolvido.....	81
Figura 80 – Testes com Tipografia para a Capa.....	82
Figura 81 – Variação de alternativa para a Capa.....	83

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	9
1.1 DELIMITAÇÃO DO TEMA.....	12
1.2 OBJETIVOS.....	13
1.2.1 Objetivo geral.....	13
1.2.2 Objetivos específicos.....	13
1.3 JUSTIFICATIVA.....	14
1.4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	15
2 HISTÓRIA EM QUADRINHOS.....	17
2.1 O QUE É UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS.....	17
2.2 BREVE HISTÓRIA DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS.....	17
3 GÊNERO FANTASIA.....	19
3.1 O QUE É FANTASIA.....	19
3.2 FANTASIA NOS QUADRINHOS.....	19
4 SINOPSE DA HISTÓRIA A LUA DOS SEIS.....	23
5 REFERÊNCIAS VISUAIS.....	24
5.1 ESTILO DE TRAÇO.....	24
5.2 DISPOSIÇÃO DOS QUADRINHOS.....	27
5.3 CORES.....	28
6 TIPOGRAFIA.....	30
7 MATERIAIS UTILIZADOS.....	32
7.1 SUPORTE PARA DESENHO.....	32
7.2 FERRAMENTAS PARA DESENHO.....	32
8 ROTEIRO.....	37
8.1 TIPO DE ROTEIRO.....	37
8.2 ROTEIRO DESENVOLVIDO.....	37
9 CRIAÇÃO DE PERSONAGENS.....	44
9.1 DESCRIÇÃO E DESENVOLVIMENTO DOS PERSONAGENS.....	44
10 ESTÁGIOS INICIAIS.....	55
10.1 FORMATO.....	55
10.2 DESENHO.....	57
10.3 ARTE FINAL.....	57
11 ETAPA DIGITAL.....	59
11.1 DIGITALIZAÇÃO.....	59
11.2 MODOS DE COR.....	59
11.3 COLORIZAÇÃO.....	59
11.3 BALÕES.....	77

12	CAPA	82
13	PRODUÇÃO GRÁFICA	84
13.1	PAPÉL.....	84
13.2	PRÉ-IMPRESSÃO.....	84
13.3	ENCADERNAÇÃO.....	85
14	DIVULGAÇÃO	86
14.1	FANPAGE NO FACEBOOK.....	86
14.2	<i>SITE</i>	86
15	CONSIDERAÇÕES FINAIS	88
	REFERÊNCIAS	90
	GLOSSÁRIO	94
	ANEXO A – A Lua dos Seis – Prólogo	96
	APÊNDICE A – A LUA DOS SEIS – ARTE	109

1 INTRODUÇÃO

A origem das histórias em quadrinhos é contestável. Alguns dizem que pode ser vista nos hieróglifos dos egípcios ou nas pinturas rupestres. A questão é que ao longo do tempo, com os recursos gráficos e tecnológicos, essa arte se tornou uma das mais ricas formas de transmitir as mais diversas informações de maneira instigante.

Ao contrário do que muitos pensam, quadrinhos não são uma brincadeira e nem são voltados apenas para crianças ou jovens. Sua produção requer muito mais do que conceitos de arte. O estudo da semiótica, comunicação e outros temas além do Design, como a pedagogia, são necessários para o sucesso de uma história em quadrinhos. Como disse Will Eisner (1989, p. 6): “descobri que estava envolvido mais com uma ‘arte de comunicação’ do que com uma simples aplicação de arte.”.

Segundo Will Eisner (1989), a Arte Sequencial é “uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia.”.

Para por em prática os conceitos aprendidos no curso de Tecnologia em Design Gráfico na UTFPR, além de mais estudos a respeito da comunicação, será desenvolvida uma revista de quadrinhos a partir de uma história sobre romance, fantasia e aventura nomeada “A Lua dos Seis”, de Icaro Pierre Schmitz Freddo, composta por vários arcos divididos em volumes físicos.

Inicialmente o projeto será divulgado entre os alunos da UTFPR e mais tarde atenderá ao público jovem e adulto apreciador de quadrinhos.

A escolha da arte da revista foi tomada levando em consideração a temática séria e misteriosa da história. Traços mais adultos como os utilizados em quadrinhos do Fantasma, de Lee Falk, principalmente na época do desenhista Sy Barry, e Sandman, de Neil Gaiman servirão de inspiração. As cores serão aplicadas de modo digital, seguindo de modelo a colorização dos quadrinhos de Stephen King, A Torre Negra.

A maior parte da pesquisa e da produção do projeto será feita na casa da aluna e em alguns momentos na universidade.



Figura 1- Cena da revista em quadrinhos Fantasma,desenhada por SyBarry
Fonte: Falk (19--).



Figura 2 – Página da revista em quadrinhos Sandman
Fonte: Gaiman (2006).



Figura 3 – Página da revista em quadrinhos A Torre Negra
Fonte: King (2011).

1.1 DELIMITAÇÃO DO TEMA

Este trabalho tem como tema o desenvolvimento de uma revista de história em quadrinhos a partir da história A Lua dos Seis, escrita por Icaro Pierre Schmitz Freddo.

A finalidade dessa produção é mostrar as incríveis possibilidades que um designer gráfico tem aliando a arte e a técnica gráfica, abrindo ainda mais o leque de possibilidades de ramo de trabalho dos alunos do curso de Tecnologia em Design Gráfico.

A revista será produzida em um volume especial de colecionador com capa dura. Além da revista será criada uma *fanpage* no Facebook e um site para a história a fim de divulgá-la amplamente.

Com o resultado dessa produção espera-se que a história se torne conhecida e tenha continuidade com a criação dos volumes restantes e projetos *online*, além de obter possíveis patrocínios.

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo Geral

Criar uma história em quadrinhos nacional com nível comercial. A história será composta de três arcos, divididos em três volumes especiais de lançamento. Esses, serão divulgados e publicados com apoio de patrocinadores após a conclusão do TD.

Com essa produção pretende-se aplicar o máximo de conhecimento obtido no curso de Tecnologia em Design Gráfico da UTFPR, como ilustração, teoria da cor, semiótica e tecnologias digitais, aperfeiçoando todas as habilidades adquiridas e divulgar a modalidade de arte dos quadrinhos.

Ao longo da produção percebeu-se que montar três volumes, como foi definido no projeto, seria inviável. Isso porque história é extensa, composta por diversos arcos. Três volumes não seriam o suficiente para contar toda a história sem que as revistas ficassem demasiado grossas. Decidiu-se então, produzir apenas o prólogo da história, onde os dois personagens que alavancam a trama principal são apresentados, assim a história faria uma pausa em um momento que não comprometeria a continuidade. Apenas um volume especial em capa dura denominado A Lua dos Seis: Prólogo, será produzido.

1.2.2 Objetivos Específicos

A divulgação de uma revista de quadrinhos como escolha para o tema do Trabalho de Diplomação mostrará aos alunos e fãs de quadrinhos que essa área não é só permitida aos profissionais. Que pessoas comuns, tendo conhecimentos da área gráfica e muita dedicação, também podem entrar nesse mercado de trabalho.

Para que o quadrinho produzido adquira reconhecimento dos futuros leitores serão aplicadas estratégias de divulgação após a sua produção. Será desenvolvido um *site* especialmente para a história em quadrinhos, onde o leitor encontrará amostras interativas da revista, curiosidades, extras e futuramente

um espaço para a compra dos produtos. Também serão organizadas exposições em centros culturais e propagandas em redes sociais, onde se encontram vários grupos de Design e apreciadores da arte dos quadrinhos. Com o devido reconhecimento, pretende-se encontrar apoio para que a revista seja publicada oficialmente e posta para venda em livrarias. A intenção é de que haja uma continuidade na produção da revista.

1.3 JUSTIFICATIVA

Histórias em quadrinhos são um dos materiais impressos mais ricos do meio gráfico. Seu desenvolvimento abrange diversos conhecimentos abordados no curso de Tecnologia em Design Gráfico da UTFPR. Teorias da Semiótica se fazem muito presentes ao analisar profundamente um quadrinho. Seus conceitos bem aplicados tornam o material impactante atingindo o público da maneira desejada. O estudo da ilustração é necessário, já que um traço marcante cativa o leitor e o faz enxergar detalhes que talvez jamais imaginaria. Esse estudo depende de pesquisas acerca de materiais já publicados além de muito treino das técnicas existentes adaptando-as ao estilo próprio. Escolhido o estilo de desenho, a disposição dos quadrinhos não deve ser feita de forma aleatória. É preciso que o desenhista aplique técnicas de diagramação de forma que as informações possuam uma continuidade adequada, levando os olhos do leitor a seguir o caminho correto da história além de chamar sua atenção para os pontos mais importantes. As cores dos quadrinhos auxiliam os desenhos a transmitirem as emoções corretas dos momentos. Cores mal aplicadas podem tornar o conteúdo desagradável desmotivando sua leitura. Por isso o estudo da Teoria da Cor é necessário. Com a produção em massa exigida atualmente, o processo da produção de uma revista de quadrinhos passa por métodos digitais, sendo utilizados vários softwares, muitos desses, ensinados na disciplina de Tecnologias Digitais. Na reta final o material é levado à impressão na gráfica. O arquivo deve estar fechado corretamente para que não surjam imprevistos no que foi planejado no boneco da revista. O tipo de papel deve ser escolhido visando não ter um custo muito elevado, já que quadrinhos são impressos em grandes tiragens, e ao mesmo tempo deve possuir qualidade para valorizar a impressão e não gerar descontentamentos dos leitores.

As revistas de quadrinhos oferecem grande incentivo à leitura e à criatividade, introduzindo as pessoas à cultura de forma mais convidativa. Seu lançamento mostrará à sociedade um dos ramos de trabalho que podem ser tomados estudando Design Gráfico, colaborando para que mais pessoas voltem seus olhos para o curso.

1.4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

As histórias em quadrinhos já passaram por uma grande evolução até chegar ao ponto que estão hoje. Por isso não se deve negar o esforço e o estudo que foi realizado em torno delas. Para que a produção da revista obtenha um resultado positivo, será realizada uma pesquisa sobre o procedimento histórico dos quadrinhos analisando sua trajetória e melhorias que sofreram. Além da história também será pesquisada a linguagem dos quadrinhos para transpor o texto escrito em forma de imagens de maneira que nenhuma informação seja perdida e a narrativa se torne clara e interessante.

Obras publicadas de grandes nomes, como o Fantasma, de Lee Falk, serão analisadas e pessoas ligadas ao cenário dos quadrinhos serão entrevistadas. Os principais livros teóricos que servirão de guia para a construção da revista serão *Desenhando Quadrinhos*, de Scott McCloud, e *Quadrinhos e Arte Sequencial*, de Will Eisner.

As técnicas do cinema também serão estudadas, já que contém informações sobre *storyboard*, planos de visão, continuidade, etc.

A construção do roteiro deverá ser feita com base em muitos estudos, já que ao converter a narrativa em quadrinhos a história não pode perder sua fidelidade nem alterar a lógica do autor.

A criação dos personagens é uma etapa de grande importância. Descrições físicas podem ser muito sugestivas, levando os leitores a imaginar diferentes aparências para um mesmo personagem. Além de um estudo sobre o processo de criação de personagens, ao longo de sua construção serão apresentadas várias opções para o autor até que possua sua aprovação representando claramente sua ideia. Pesquisas sobre a história do vestuário também serão realizadas, já que deverão ser criadas vestes condizentes com as características do local onde a história ocorre, no caso um universo fictício.

Ao elaborar o projeto gráfico da revista, será feita uma pesquisa sobre os melhores métodos utilizados hoje para a produção de quadrinhos impressos. Além do mais, revistas impressas servirão de inspiração para a escolha do formato.

A monografia possuirá todas essas informações e para expor melhor o tema serão inseridos materiais iconográficos. A pesquisa toda se dará em livros, artigos, internet e entrevistas.

2 HISTÓRIA EM QUADRINHOS

2.1 O QUE É HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Imagens separadas podem ilustrar diversos assuntos, mas não contar uma história. Sem estabelecermos uma ligação entre elas são apenas quadrinhos. Ao unirmos texto e imagens em sequência, produzimos a história em quadrinhos. Mas quais são as definições exatas de história em quadrinhos?

Campos e Lomboglia (1989, p. 14) dizem que “podemos defini-la como uma forma de expressão artística constituída por dois tipos de linguagem: a linguagem gráfica (a imagem) e a linguagem verbal (o texto)”.

Eisner (1989, p. 8) ainda explica que os quadrinhos, utilizando imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis que expressam ideias similares formam uma linguagem, e essa aplicação disciplinada cria a “gramática” da Arte Sequencial. Durante o aperfeiçoamento da interação de palavra e imagem, os artistas dos quadrinhos conseguiram uma hibridação bem-sucedida de ilustração e prosa.

Ou seja, para a criação de uma história em quadrinhos é essencial que o artista conheça a linguagem dos quadrinhos, utilizando símbolos de fácil reconhecimento do leitor, além de mesclar técnicas artísticas e literárias.

2.2 HISTÓRIA DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Não se tem uma definição exata de quando as histórias em quadrinhos surgiram. Existe uma trajetória de fatos e obras que ajudaram a constituir o que denominamos hoje como HQ.

No antigo Egito pode-se ver pelos hieróglifos que os egípcios já tinham a preocupação de transmitir suas histórias a partir de desenhos e símbolos. Em suas paredes pintadas são encontradas geralmente figuras humanas expressando alguma emoção ou ação e a presença de elementos que representavam entidades ou fatos. Havia um sentido de leitura e um padrão no uso dos elementos, no entanto, Scott McCloud (1995) aponta que havia somente

uma certa semelhança com os quadrinhos, porém, faltavam alguns elementos que os caracterizasse realmente como quadrinhos. A origem é incerta, mas McCloud ainda diz que o fato que marcou a história da história em quadrinhos foi a criação da imprensa, acontecimento que possibilitou o alcance de todos à arte. A história em imagens atingiu popularidade com a obra de William Hogarth, *O Progresso de uma Prostituta*, publicada em 1773.

Segundo Furlan (1989, p. 28), em 1893 surge uma história predecessora do gênero de HQ. Era a história “Down Hogan’s Alley”, de Richard Outcault. Essa história possuía como personagem principal o garoto amarelo (Yellow Kid) e era lançada em um suplemento dominical apresentando balões e uma natureza debochada. Mas é só depois, com “Os sobrinhos do capitão”, de Rudolph Dirks, ao apresentar um novo tipo de linguagem e expressão, esse gênero passa a se chamar HQ.

Os primeiros quadrinhos que surgiram possuíam um traço de desenho estilizado e apresentavam temas humorísticos, por esses motivos eram chamados de *comics*.

“A década de 1930 é marcada pelas histórias de cavalaria (Príncipe Valente, 1937, por Harold Foster) e pela era dos super-heróis (“Super Man”, Super-Homen, 1938, por Jerome Siegel e Joe Shuster).” (FURLAN, 1989, p. 30)

Na década de 1950 a temática dos quadrinhos muda. Surge a HQ intelectual. Alguns exemplos são Pogo, 1949, de Walt Kelly e Peanuts, 1950, de Charlez Schultz.

Com a Guerra do Vietnam e o movimento hippie, surgem as HQs underground, ou marginais, que tratavam de temas polêmicos, como drogas, homossexualismo e movimento feminista. (FURLAN, 1989, p. 32)

As HQ europeias começaram a se destacar na década de 70 com a publicação de álbuns voltados ao público adulto. (FURLAN, 1989, p. 34)

Hoje existem diversos tipos de quadrinhos, mas a tendência são as *graphic novels*, termo que segundo Codespoti (2007) é usado “para designar um material adulto, com pouca ou nenhuma relação com quadrinhos infanto-juvenis”. As histórias das *Graphic novels* geralmente são longas e se aprofundam em temas densos, psicológicos e complexos.

3 GÊNERO FANTASIA

3.1 O QUE É FANTASIA

De acordo com o dicionário online Aurélio, fantasia é uma “obra literária pictórica, etc., que não segue regras ou modelos específicos”.

O gênero fantasia pode ser visto em diversas obras como pinturas, livros, filmes e histórias em quadrinhos.

Na literatura fantástica¹, da mesma forma que ocorre na ficção especulativa, o universo criado ou os personagens diferem da realidade. Na maioria dos trabalhos, a fuga da realidade é, geralmente, explicada por intervenções de divindades, magia, forças ocultas ou sobrenaturais. (ARAÚJO, 2010)

3.2 FANTASIA NOS QUADRINHOS

O gênero fantasia, onde mostra um universo paralelo que não segue os padrões da realidade, é comumente visto nos quadrinhos. Um exemplo disso é o mangá Berserk. Segundo o *site* Bar do Nerd, Berserk é um mangá escrito e ilustrado por Kentaro Miura, situado em um mundo inspirado na Europa Medieval com a história centrada em Gatts, um órfão que se torna um mercenário e Griffith, o líder de um grupo de mercenários chamado Bando do Falcão (Band of the Hawk). O mangá aborda diversos temas como: isolamento, camaradagem e a questão de saber se a humanidade é fundamentalmente boa ou má permeiam a história, enquanto o autor explora os melhores e os piores aspectos da natureza humana em um cenário violento que envolve muitas disputas.

Ao longo da história, deparamos com diversos elementos do gênero fantasia, ao começar pelo mundo alternativo em que a trama se desenvolve, onde a noção da existência Deus é completamente díspar do conhecido nas religiões cristãs. Os inimigos que Gatts enfrenta em sua jornada são criaturas imaginárias, como monstros, mortos-vivos e figuras mitológicas. Assim também

¹ Pode-se então definir a literatura fantástica como a narrativa que é elaborada pelo imaginário, por uma dimensão supostamente inexistente na realidade convencional. (SANTANA, 2012)

Já Sandman, de Neil Gaiman, segundo a Vertigo, selo da editora DC Comics, é uma série que conta a história de Morfeus, um dos Perpétuos — criaturas análogas aos deuses, mas ainda maiores —, responsável pelo Mundo dos Sonhos. Basicamente ele controla e tem acesso a todos os sonhos da humanidade e de todas as criaturas capazes de sonhar, sendo o senhor do Mundo dos Sonhos, a terra aonde vamos em nossas horas de sono.



Figura 5 – Sandman
Fonte: Gaiman (2006).

Fairy Tail também é um mangá guiado claramente pelo gênero fantasia, mostrando temas como a magia e a fuga da realidade. De acordo com o site Central de Mangás, a história se passa em um lugar conhecido como Mundo Mágico, uma terra onde a magia é usada em larga escala e os magos gozam de alto status. Para organizar e facilitar a vida dos magos, surgem as guildas, organizações de magos controladas pelo Conselho que, por sua vez, é controlado pelo governo. Uma guilda funciona como uma agência de empregos: um cliente encomenda um serviço, um mago escolhe este serviço e se o completar com sucesso recebe uma recompensa que varia de acordo com a periculosidade e grau de dificuldade da missão. Porém, assim como existem guildas pacíficas como a Fairy Tail, também existem guildas de mercenários, com fins e objetivos escusos.



Figura 6 – FairyTail
Fonte: Mashima (2010).

4 SINOPSE DE: A LUA DOS SEIS - PRÓLOGO

Em um universo sem deuses, onde seres imperfeitos são responsáveis pelo equilíbrio das coisas, quais são as chances de haver um final feliz?

Em Mins, cidade que fica a oeste do Grande Continente, vive uma bela moça chamada Sirien. Sua vida sempre foi calma. A jovem ajudava na casa e auxiliava seu pai no haras. Poucas vezes ia para a cidade, era o exemplo da filha única.

Porém, a agitação toma vez em sua vida quando um misterioso homem aparece. Arthur, um marceneiro que foi contratado pelo pai de Sirien. Aparentemente era apenas um rapaz tentando a vida com um trabalho simples, mas aos poucos seu olhar foi denunciando no coração de Sirien que havia algo a mais, algo que poderia não apenas mudar a vida da moça, mas sim, dar início ao fim da vida como se conhecia até então...

5 REFERÊNCIAS VISUAIS

5.1 ESTILO DE TRAÇO

Algumas revistas em quadrinhos e desenhistas que usavam um estilo mais realístico para representar as histórias serviram de inspiração para o estilo de traço utilizado. Todas as publicações do Fantasma, independente do desenhista, traz um desenho simplificado, porém realista. Berserk, apesar de ser um mangá, é desenhado adaptando o estilo mangá ao mais próximo da realidade possível. Os desenhistas de quadrinhos americanos Adriana Melo e Adam Hughes desenharam no estilo *pin up*, com traços graciosos, levemente exagerados em alguns momentos, mas aproximando ao máximo da realidade.



Figura 7 – Fantasma
Fonte: Falk (1996).



Figura 8 – Berserk
Fonte: Miura(20--).



Figura 9 – Kitty Pryde
Fonte: Melo (2011).



Figura 10 – Zatanna cover
Fonte: Hughes (2010).

5.2 DISPOSIÇÃO DOS QUADRINHOS

Mesmo seguindo as orientações de Scott McCloud para a construção do roteiro, a disposição dos quadrinhos foi feita de maneira mais clara e simples possível, sem exageros de formas ou posicionamentos. Uma inspiração muito forte para a organização escolhida foi a HQ Watchmen.



Figura 11 – Watchmen
Fonte: Moore (1999).

5.3 CORES

O tema fantasia rege a história A Lua dos Seis. Por isso, foi definido que as cores vivas e alegres teriam predominância. Principalmente no prólogo da história, onde há passagens mais alegres e descontraídas.

As paletas de cores de alguns artistas digitais foram utilizadas como inspiração. Um desses artistas digitais foi a pintora Diane Özdamar, conhecida por criar várias obras inspiradas em mundos irreais e fantasiosos, usando cores vibrantes. Outro artista é o brasileiro Will Murai, que cria muitas ilustrações com *pin ups*. Suas cenas geralmente são descontraídas e as pessoas estão sempre alegres, sendo assim ele cria essa atmosfera divertida formando composições coloridas sem exagero. Já Dan LuVisi possui um estilo mais variado, trabalhando na indústria de filmes, quadrinhos e jogos. Mas apesar da sua diversidade de trabalhos sua paleta de cores possui tons muito marcantes por sua vibratilidade.



Figura 12 - Tempestarii
Fonte: Özdamar (2010).



Figura 13 – Carmen Rocks
Fonte: Murai (2010).

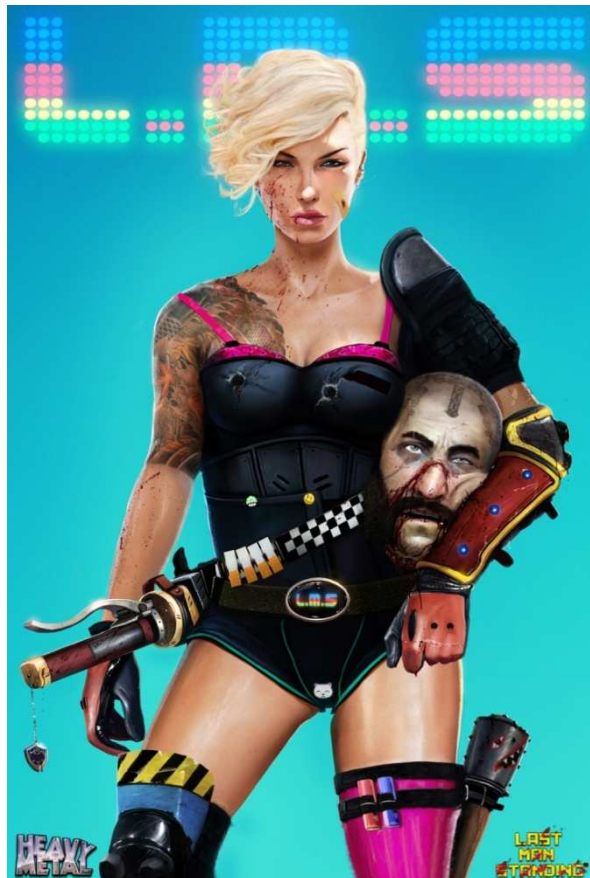


Figura 14 - LMS Comic Con Poster
Fonte: LuVisi (2009).

6 TIPOGRAFIA

Após realizar testes com algumas tipografias semelhantes às utilizadas em quadrinhos existentes, optou-se por utilizar a tipografia CC Wild Int formatada em itálico.

<p><i>AS ALVAS BRUMAS ACARICIAVAM OS CAMPOS DA PEQUENA MINS. A LUA DOS SEIS PERMANECIA INCÓLUME, ÚNICA E IMPONENTE AO AMANHECER.</i></p>	Komika Display Kaps Wide
<p><i>AS ALVAS BRUMAS ACARICIAVAM OS CAMPOS DA PEQUENA MINS. A LUA DOS SEIS PERMANECIA INCÓLUME, ÚNICA E IMPONENTE AO AMANHECER.</i></p>	Komika Display Wide
<p><i>AS ALVAS BRUMAS ACARICIAVAM OS CAMPOS DA PEQUENA MINS. A LUA DOS SEIS PERMANECIA INCÓLUME, ÚNICA E IMPONENTE AO AMANHECER.</i></p>	Komika Display
<p>AS ALVAS BRUMAS ACARICIAVAM OS CAMPOS DA PEQUENA MINS. A LUA DOS SEIS PERMANECIA INCÓLUME, ÚNICA E IMPONENTE AO AMANHECER.</p>	Segoe Print
<p>AS ALVAS BRUMAS ACARICIAVAM OS CAMPOS DA PEQUENA MINS. A LUA DOS SEIS PERMANECIA INCÓLUME, ÚNICA E IMPONENTE AO AMANHECER.</p>	CC Wild Words Int
<p><i>AS ALVAS BRUMAS ACARICIAVAM OS CAMPOS DA PEQUENA MINS. A LUA DOS SEIS PERMANECIA INCÓLUME, ÚNICA E IMPONENTE AO AMANHECER.</i></p>	CC Wild Words Int Italic

Figura 15 – Testes com tipografia

Fonte: Autoria própria.

A escolha de usar os textos em caixa alta se deu por gosto pessoal e preferências ao ler histórias em quadrinhos. Ainda é controverso dizer que a caixa alta facilita a leitura, mas a escolha foi influenciada pelo grande número de publicações utilizando o recurso da caixa alta. Não é definido se é certo ou errado optar pelo texto em caixa alta. Assim como disse McCloud (2008, p.145),

a predominância de caixa alta talvez seja apenas um velho hábito que os quadrinhos devam superar, mas ele próprio aponta que não possui uma posição formada sobre qual dos modos é o melhor.

Para representar sons, a fonte escolhida foi Badaboom BB.

SONS Badaboom BB

**Figura 16 – Tipografia utilizada para representar sons.
Fonte: Autoria própria.**

7 MATERIAIS UTILIZADOS

7.1 SUPORTE PARA DESENHO

O papel escolhido como suporte para o desenho foi o Canson branco para desenho 180 g/m² tamanho A3. A alta gramatura foi escolhida primeiro porque haveria uma pintura nanquim nele, assim, não poderia haver o menor risco de enrugamento do papel. Segundo porque o papel seria manejado em diversos lugares como reuniões do Trabalho de Diplomação com o professor orientador e gráficas. O tamanho A3 foi escolhido porque o formato final será 17x23cm (formato americano), então para assegurar a qualidade da impressão e seus detalhes, os desenhos foram produzidos em tamanho maior.

7.2 FERRAMENTAS PARA DESENHO

Para desenhar as páginas foram escolhidos dois lápis, um Koh-i-nor HB para fazer os esboços, já que seu traço é mais claro e para passar o desenho para a forma final ou desenhar detalhes foi escolhido um Bic 2B, que possui o traço mais forte. Para apontar os lápis foi utilizado um estilete, já que com ele é possível fazer uma ponta mais precisa e afiá-la quando for necessário, sem precisar perder pedaços da madeira do lápis. O uso de lapiseiras foi descartado já que depois de testes a aluna constatou que a adaptação para fazer desenhos sem marcar o papel foi mais fácil com o lápis.



Figura 17 – Lápis utilizados
Fonte: Autoria própria.



Figura 18 – Estilete utilizado para apontar os lápis
Fonte: Autoria própria.

As borrachas escolhidas foram duas da marca Faber Castel, uma retrátil em forma de lápis para apagar detalhes e uma grande achatada que servia tanto para apagar os traços depois da arte final como apagar partes desnecessárias durante o desenho, já que seus cantos achatados possibilitavam maior controle da área a ser apagada.



Figura 19 – Borrachas utilizadas
Fonte: Autoria própria.

Para finalizar o desenho foram escolhidas canetas nanquim descartáveis da marca Uni pin de ponta 0,1 mm, 0,2 mm, 0,5 mm, 0,8. As canetas descartáveis foram escolhidas pois os desenhos teriam muito detalhes, e utilizando pena e tinta nanquim o risco de gerar borrões ou desenhos simplificados seria maior.



Figura 20 – Canetas utilizadas
Fonte: Autoria própria.

Para desenhar as linhas das páginas e demais figuras que precisavam de linhas retas foram utilizados uma régua metálica de 60 cm e dois esquadros, um de 30° e um de 45°.



Figura 21 – Régua e esquadros utilizados
Fonte: Autoria própria.

8 ROTEIRO

8.1 TIPO DE ROTEIRO

Syd Field (1982) diz que o roteiro é uma história contada em imagens, diálogos e descrições, localizada no contexto da estrutura dramática.

Sobre a forma de como construir um roteiro, Will Eisner (1989), explica que há três formas básicas de se elaborar um roteiro de *Graphic Novel*. Como um texto dramatúrgico, referenciando todos os detalhes como cenário, estado emocional do personagem, figurino, falas e narrativas através de palavras a cada quadro. Outro modo é esboçar junto a parte escrita com as imagens. Por fim pode ser feito também apenas escrevendo as falas e narrativas, dando total liberdade ao desenhista.

ScottMcCloud(1995) também acrescenta que a arte nos quadrinhos é tão subtrativa quanto aditiva, e encontrar o equilíbrio entre a falta e o excesso é crucial para qualquer criador de quadrinhos.

8.2 ROTEIRO DESENVOLVIDO

O texto escrito por IcaroFreddo era em formato de história, com narrativas e diálogos. O desafio foi transformar esse texto em uma sequência de imagens que transmitisse o que estava escrito nas narrativas sem ocorrer perda de informações. Ao mesmo tempo havia a preocupação de não criar uma história em quadrinhos muito longa e cansativa, com muitos detalhes desnecessários.

Foi decidido então criar um roteiro semelhante ao segundo método descrito por Will Eisner, onde haveria além do texto, esboços do desenho. O texto foi transformado em descrições e falas acerca do que ocorreria em cada quadro, a seguir foi esboçado o desenho completo da página.

- Me chamo Danna, estou em busca de meu pai, ele é velhinho e sofre de perda de memória... – A estranha fez uma cara triste concomitante a uma pausa em sua fala – Disseram-me que ele estava em Mins, tenho medo de que tenha acontecido algo com ele.

Sirien demonstrou sentir pena da moça.

- Tome este chá, acabei de fazê-lo. Desculpe-me por não oferecer nada para comer, minha mãe foi à feira fazer compras e ainda não voltou e a chuva me impediu de pegar umas frutinhas... – Fez uma pausa e retornou ao assunto anterior - acredite Danna, você vai encontrar seu pai. Vá ao centro da cidade e fale com Bill, ele poderá te ajudar.

- Obrigada pela dica. Quem me disse que meu pai estava aqui é um grande amigo da nossa família. Ele trabalha com marcenaria por aqui, o nome dele é Arthur...

Os olhos de Sirien estremeeceram devido a coincidência.

- Que foi moça? Você o conhece?

Figura 22 – Trecho da história A Lua dos seis: conversa entre Sirien e Danna
Fonte: Freddo (2012).

Quadro 1: (Danna com olhar vago) Meu nome é Danna, estou procurando meu pai. Ele é velhinho e sofre de perda de memória...

Quadro 2: (Danna com olhar triste) Me disseram que ele estava em Mins, tenho medo que tenha acontecido algo com ele.

Quadro 3: (Sirien com cara de pena) Vou servir um chá para você. Desculpe-me por não oferecer nada para comer, minha mãe foi à feira fazer compras e ainda não voltou. A chuva também me impediu de pegar umas frutinhas.

Quadro 4: (Sirien com cara animada) acredite Danna, você vai encontrar seu pai, vá ao centro da cidade e fale com Bill, ele poderá te ajudar.

Quadro 5: (Close na mão de Sirien esbarrando e derrubando uma das xícaras na mesinha enquanto só aparece a fala de Danna) Obrigada pela dica. Quem me disse que meu pai estava aqui é um grande amigo da nossa família. Ele trabalha com marcenaria por aqui, o nome dele é Arthur....

Quadro 6: (Danna com cara de questionamento) Que foi moça, Você o conhece?

Figura 23 – Página do roteiro escrito: Conversa entre Sirien e Danna
Fonte: Autoria própria.



Figura 24 – Página do roteiro em imagens: Conversa entre Sirien e Danna
Fonte: Autoria própria.

Percebe-se na figura 24, no quadro 5, que houve uma adaptação do texto original para transmitir da melhor maneira possível o sentimento de desnoiteio da personagem Sirien. No texto foi dito que seus olhos tremeram ao ouvir o nome de Arthur. Para intensificar o sentimento, foi transformado o fato de seus olhos tremerem para ela derrubando a xícara de chá na mesa, mostrando seu leve descontrole emocional do momento.

O livro *Desenhando Quadrinhos*, de Scott McCloud serviu como base para a construção do roteiro com imagens. A partir dele foram planejados enquadramentos, momentos e fluxos.

A ideia principal no planejamento das cenas foi seguir o ideal da clareza, destacado pelo autor. A história teria de se mostrar envolvente sem se estender em fatos desnecessários. Ao mesmo tempo o equilíbrio com a intensidade foi buscado. Para isso acontecer o roteirofoi construído de acordo com os cinco tipos básicos de escolhas escritos por McCloud (2008, p.10). Na escolha do momento, apenas os momentos importantes serão representados. Na escolha do enquadramento, sempre que possível antes de iniciar uma cena o local ou a

ação será contextualizada em um plano geral. Na escolha da imagem, a prioridade será apresentar os personagens e cenas de forma clara e detalhada. Na escolha das palavras, o texto deverá casar com as imagens e apresentar informações relevantes. A escolha do fluxo será pensada na ideia da clareza, com leitura linear, quadros com formatos mais comportados e que sejam fáceis de seguir com os olhos mesmo se forem compostos somente por imagens.

Aqui serão apresentados alguns exemplos de usos de conceitos de Scott McCloud (2008) nas páginas criadas.

As primeiras páginas da história foram planejadas a fim de contextualizar o local onde acontece a história e só depois apresentar os personagens. Para isso foi utilizado o conceito de saltos de cena a cena, citado por Scott McCloud, onde a história pode ser contada em extensões diferentes, locais variados e em diversos intervalos de tempo.

A primeira cena é o universo onde se encontra o planeta habitado pelos personagens. Logo em seguida o local geral é apresentado numa tomada panorâmica. Após isso vemos detalhes do cenário da cidade. Ao fim da apresentação do local a história realmente inicia apresentando sua primeira personagem. Nessa etapa o conceito de cena a cena é alterado para ação a ação, onde a personagem Sirien observa o cenário, as borboletas e as plantas, até ser chamada pela mãe.

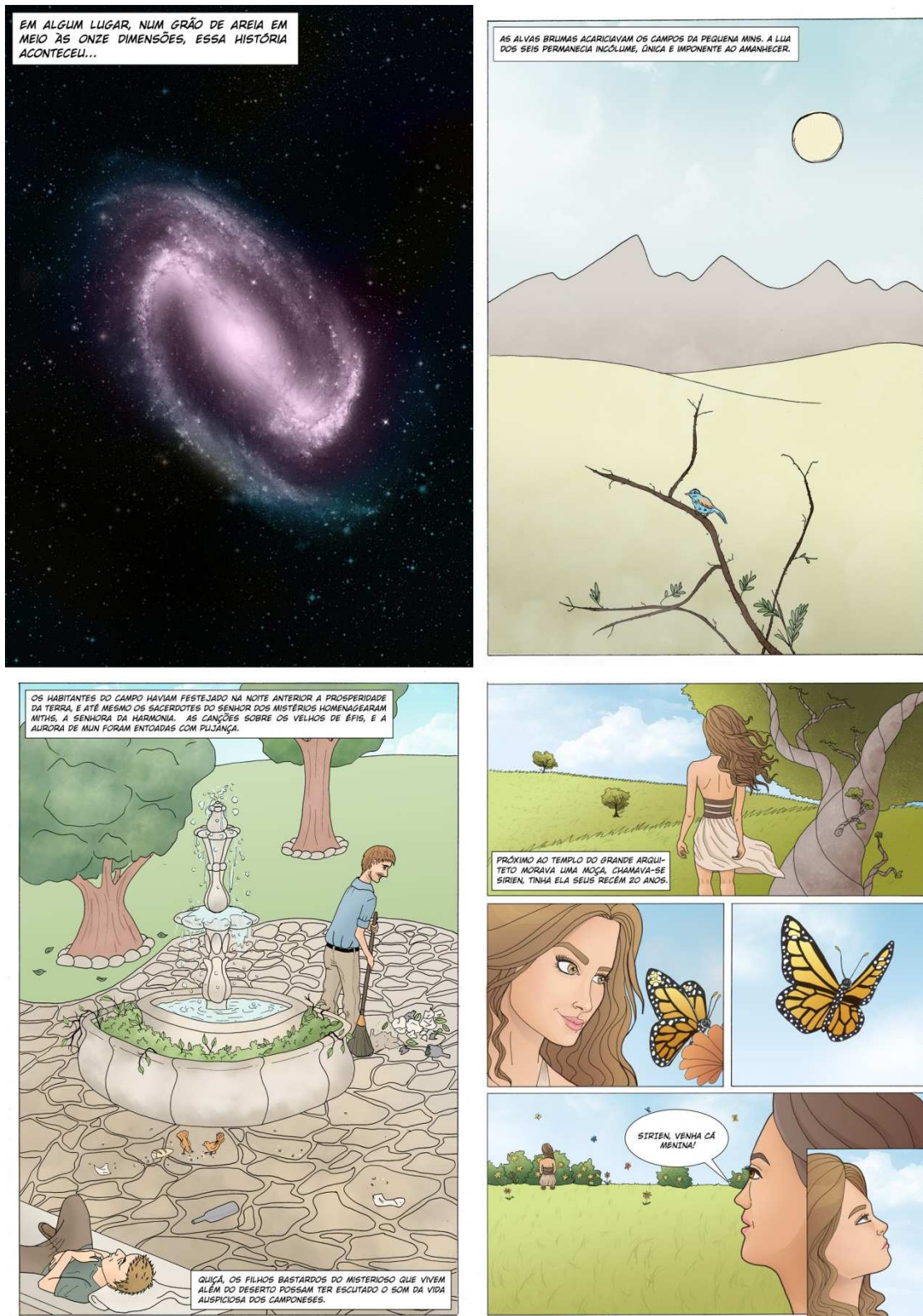


Figura 25 – Transição de cena a cena com tomada panorâmica na segunda página e transição de ação a ação na última página.
Fonte: Autoria própria.

Na página onde a personagem Sirienestá sendo auxiliada por Arthur a retirar a água do poço, há um momento em que ela se questiona de onde conhece aqueles olhos do estranho. As transições de momento a momento são utilizadas nessa etapa. Conforme ela pensa o suspense é criado, até que no último quadro um close é criado em seu rosto, que mostra o impacto em sua feição ao se lembrar que aqueles olhos são os mesmos dos seus antigos sonhos.

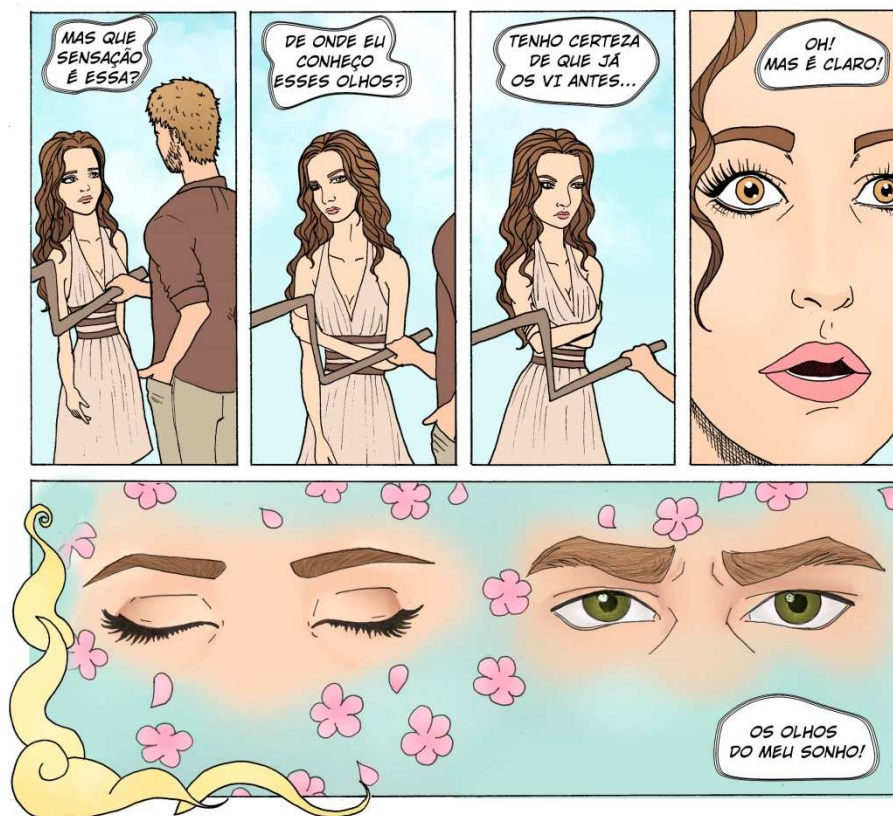


Figura 26 – Transição de momento a momento
Fonte: Autoria própria.

Em alguns momentos a técnica de ruptura da quarta parede é utilizada para dar mais intensidade à leitura sem comprometer a clareza e suavidade de leitura.



Figura 27 – Ruptura da quarta parede
Fonte: Autoria própria.

9 CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

A história A Lua dos Seis é composta por uma série de arcos. A parte que será desenvolvida no Trabalho de Diplomação é apenas um prólogo para os acontecimentos mais importantes. Por esse motivo, nem todos os personagens estarão presentes. Nessa etapa do Trabalho de Diplomação será apresentada uma descrição e processo de desenvolvimento dos principais personagens que aparecem no prólogo.

Como a intenção é produzir a continuidade da história, houve uma preocupação de marcar cada personagem e sua personalidade sem que fosse necessário ler muito sobre cada um para captar suas características, até porque é uma história longa com muitos personagens que estão por vir, com isso pode ocorrer certa confusão ao distingui-los. Algumas histórias em quadrinhos possuem o problema de usar o mesmo padrão de traço para todos os personagens causando confusão nos leitores sobre a diferença entre eles. Scott McCloud (2008, p.71) explica que “diferenças mais profundas nos tipos de rosto e corpo ajudam os leitores a memorizar seu elenco e lhes proporciona um lembrete visual único das diferentes personalidades dos personagens”.

9.1 DESCRIÇÃO E DESENVOLVIMENTO DOS PERSONAGENS

SirienBath

Sirien (figuras 28 e 29) é a personagem principal da história, segundo o autor não há palavras para descrever sua beleza. Ela possui olhos cor de mel, cabelos castanhos e encaracolados e recém havia feito 20 anos. Foi a personagem mais difícil de construir, pois conforme ia sendo desenhada o autor recebia a versão e apontava novas colocações com mais exigência que os demais personagens. Apesar de ter escrito a história, o autor possuía grande dificuldade em descrever detalhes de como imaginava seus personagens. Foi seguido a premissa de que Sirien devia ser uma personagem distraída, ingênua e alegre. A roupa principal escolhida foi um vestido leve e sapatilhas em tons de marrom e bege. Esse deveria ser assim pois a personagem se movimenta

bastante, precisando de roupas que combinassem com suas rotinas diárias e que não fosse simples demais, já que sua família possuía um padrão de vida bom. O segundo vestido escolhido foi um vestido justo e condizente com a sua idade. Esse seria usado em situações que Sirien não precisasse se locomover pela cidade ou pelo campo.

Abaixo algumas alternativas para a personagem Sirien:

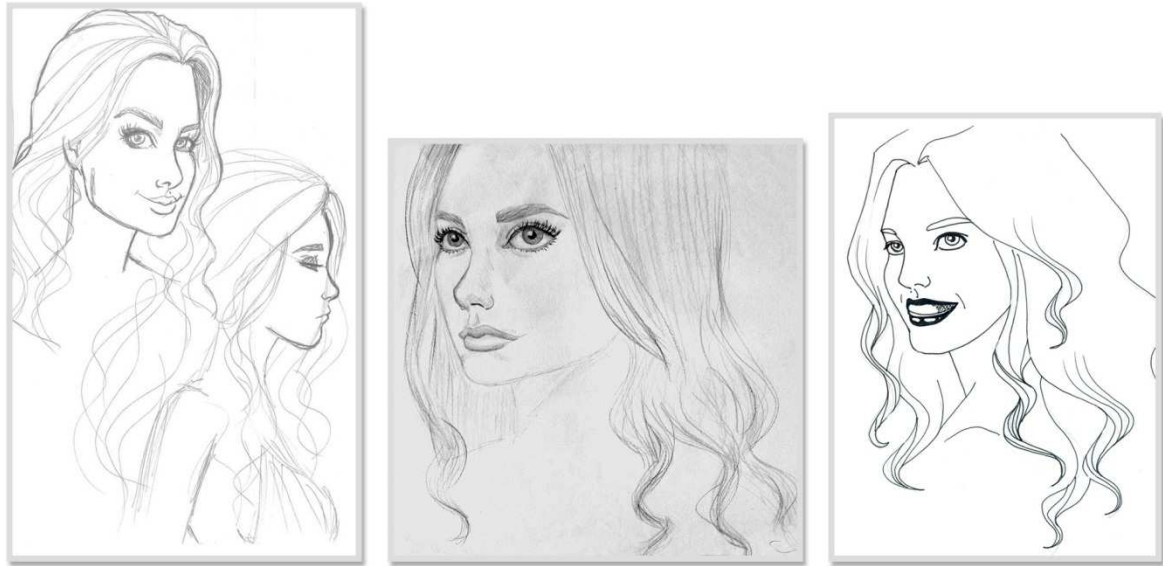


Figura 28 – Esboços da personagem Sirien
Fonte: Autoria própria.

Ao final a opção escolhida:



Figura 29 – Personagem Sirien
Fonte: Autoria própria.

August Bath

Bath (figura 30) é o pai de Sirien, cabelos e barba castanhos, um pouco acima do peso, ama os animais, é bondoso e possui um Haras. A partir dessa descrição o personagem foi construído de acordo. Cabelos não tão arrumados devido ao trabalho com animais e roupas apropriadas para o meio. A personagem não sofreu alterações depois de criado. Abaixo o desenho final de Bath:



Figura 30 – Personagem August Bath
Fonte: Autoria própria.

Isabelle Bath

Isabelle (figura 31) é a mãe de Sirien, apesar disso pouco aparece na história. Uma mulher simples e bela, cabelos e olhos castanhos. Está sempre ocupada com os afazeres domésticos e colhendo as frutas do pomar. Abaixo o desenho de Isabelle, que também não sofreu alterações:

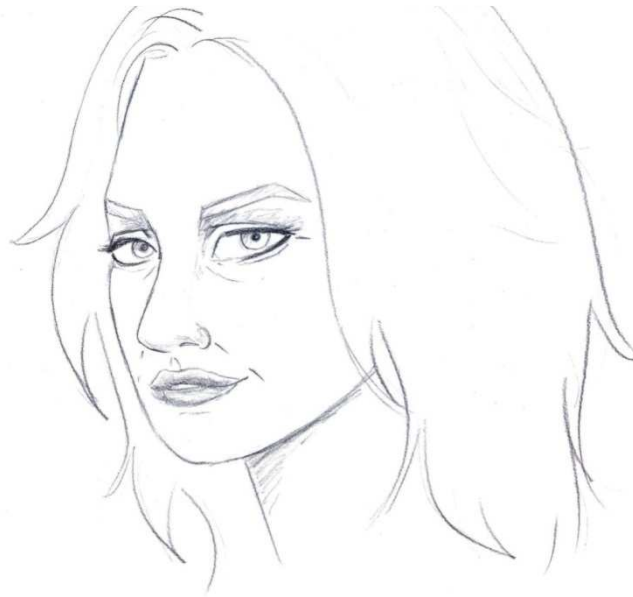


Figura 31 – Personagem Isabelle Bath
Fonte: Autoria própria.

Arthur

Arthur (figuras 32 e 33) é uma das seis entidades da história, responsável pela construção de todas as coisas. Arthur na verdade é o nome que ele usa ao visitar Mins. Na Lua dos Seis, onde ele mora, é chamado por Follus, o arquiteto. No início não revela a Sirien sua identidade. Ele é alto, forte, possui cabelos castanhos, olhos claros e barba. Veste camisa, calça e coturno, em tons de marrom e bege. Nada muito chamativo, já que ele se mistura ao povo como se fosse um cidadão comum. Abaixo algumas opções para a personagem:



Figura 32 – Esboços da personagem Arthur
Fonte: Autoria própria.

Abaixo o desenho final de Arthur:



Figura 33 – Personagem Arthur
Fonte: Autoria própria.

Danna

Danna (figuras 34 e 35) foi uma das personagens mais divertidas e preferidas de se desenhar. Ela é uma das bruxas subordinadas ao Mistério. Em sua primeira aparição ela é descrita como uma moça jovem, aparentemente muito delicada, cabelos simetricamente divididos ao meio em duas cores, do lado direito branco e do esquerdo preto.

Depois de vários esboços sua aparência foi definida.

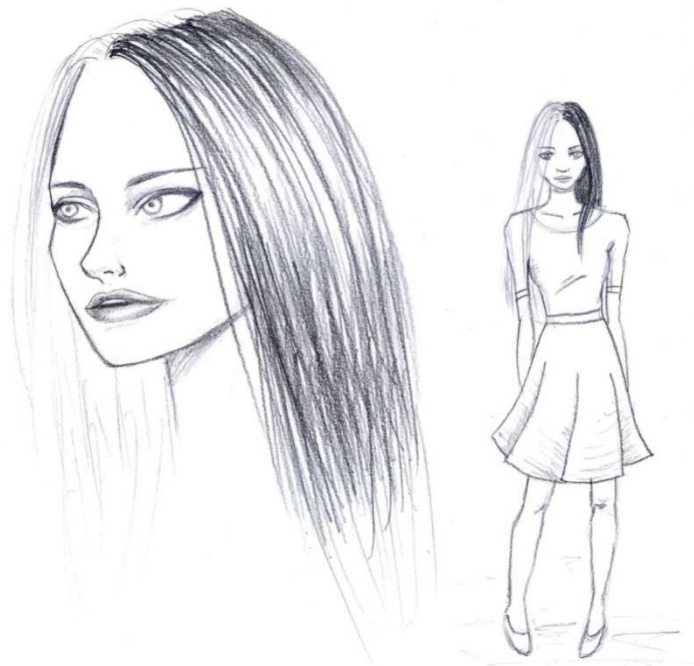


Figura 34 – Esboços da personagem Danna
Fonte: Autoria própria.

Danna não recebe destaque no início da história em suas falas ou ações e suas aparições são breves. Para que sua personalidade fosse transmitida de acordo, houve um estudo sobre sua aparência e elementos que ajudariam as pessoas a terem um impacto visual que alcançaria a interpretação de seu perfil ao vê-la mesmo que ela não dissesse ou fizesse qualquer coisa. Após ler a respeito das cores foi dada atenção ao trecho de Israel Pedrosa (2002) em que ele diz que “o violeta foi considerado coo símbolo da alquimia. Sua essência indica uma transfusão espiritual, a influência de uma pessoa sobre outra pela sugestão, a persuasão, o domínio hipnótico e mágico”. Ele ainda aponta que “em tons escuros, o violeta está ligado à idéia de saudade, ciúme, angústia e melancolia, tornando-se deprimente”.

Pensando nisso, usar qualquer outra cor para as vestes de Danna não teriam o mesmo efeito psicológico e subliminar que o violeta escuro causaria. Seria uma cor sugestiva, que faria os leitores perceberem algo mais sobre Danna além de sua delicadeza e fragilidade.



Figura 35 – Personagem Danna
Fonte: Autoria própria.

Bill

Bill (figura 36) é um comerciante local, na faixa dos 50 anos, acima do peso, simpático e comunicativo. Sem maiores descrições ou exigências da parte do autor.



Figura 36 – Personagem Bill
Fonte: Autoria própria.

Samuel

Samuel (figura 37), filho do sacerdote do templo do mistério, aparece brevemente no início da história e sonha com um homem misterioso, que possui destaque na continuação da história.



Figura 37 – Personagem Samuel
Fonte: Autoria própria.

Urion

Urion (figuras 38 e 39) é um dos 144 famosos e temidos bruxos de Morths, possuidores das mais temíveis magias. Ele faz uma aparição quando atravessa a cidade de Mins e traz um aviso misterioso aos cidadãos.



Figura 38 – Esboços da personagem Urion
Fonte: Autoria própria.



Figura 39 – Personagem Urion
Fonte: Autoria própria.

Homem misterioso do sonho de Samuel

No início da história, a que será desenhada nessa primeira etapa, um homem misterioso (figuras 40 e 41) aparece nos sonhos do menino Samuel. Ele é alto, forte, barbudo, tem cabelos escuros e desarrumados na altura dos ombros.

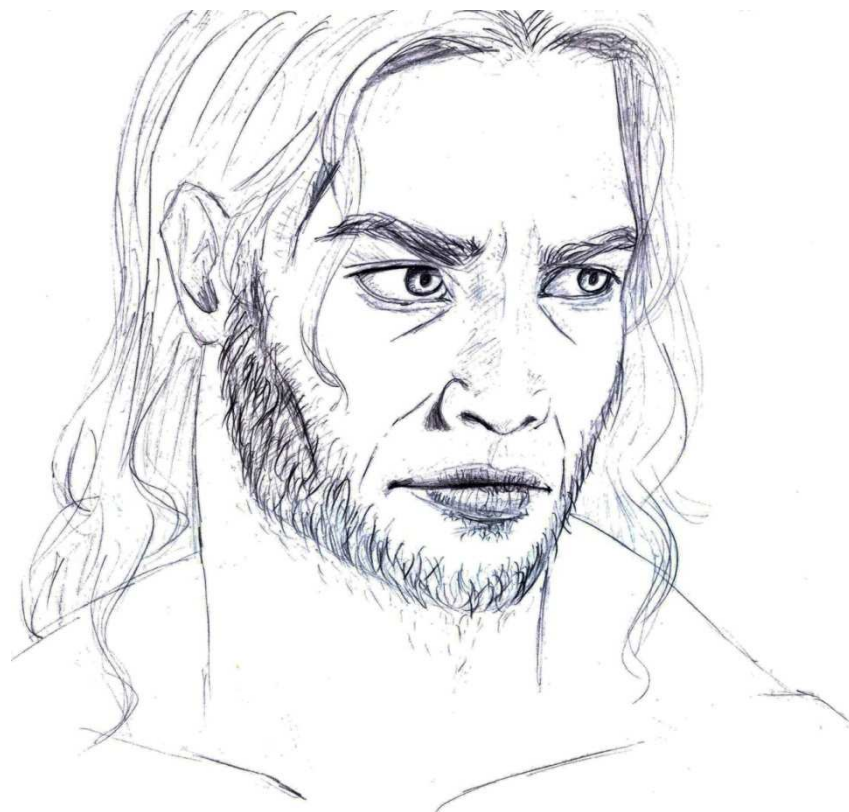


Figura 40– Esboço da personagem homem misterioso
Fonte: Autoria própria.



Figura 41 – Personagem homem misterioso
Fonte: Autoria própria.

10 ESTÁGIOS INICIAIS

10.1 FORMATO

Antes de começar a desenhar o quadrinho foi realizada uma pesquisa acerca de alguns formatos existentes dos quadrinhos para decidir qual seria mais adequado.

Havia o formato magazine, com as medidas de 20 cm x 26,5 cm. O formato Millennium, medindo 18,5 cm x 27,5 cm, o Formatinho, de 13 cm x 21 cm e o formato Americano, medindo 17 cm x 26 cm.

Como a história A Lua dos Seis não é uma história sem fim como as histórias de super heróis, seria lançada em um número fechado de edições. O espaço de tempo de lançamento entre as edições seria maior, mensal por exemplo. Esses fatores criam a expectativa de que o produto terá qualidade superior a edições semanais e possibilita colocar o produto com preço mais elevado.

Após observar em livrarias, percebeu-se que um formato muito comum para edições especiais ou de colecionador é o formato americano, geralmente produzido com capa dura. Exemplo disso é a edição especial Sandman: Os caçadores de sonhos, de Neil Gaiman.

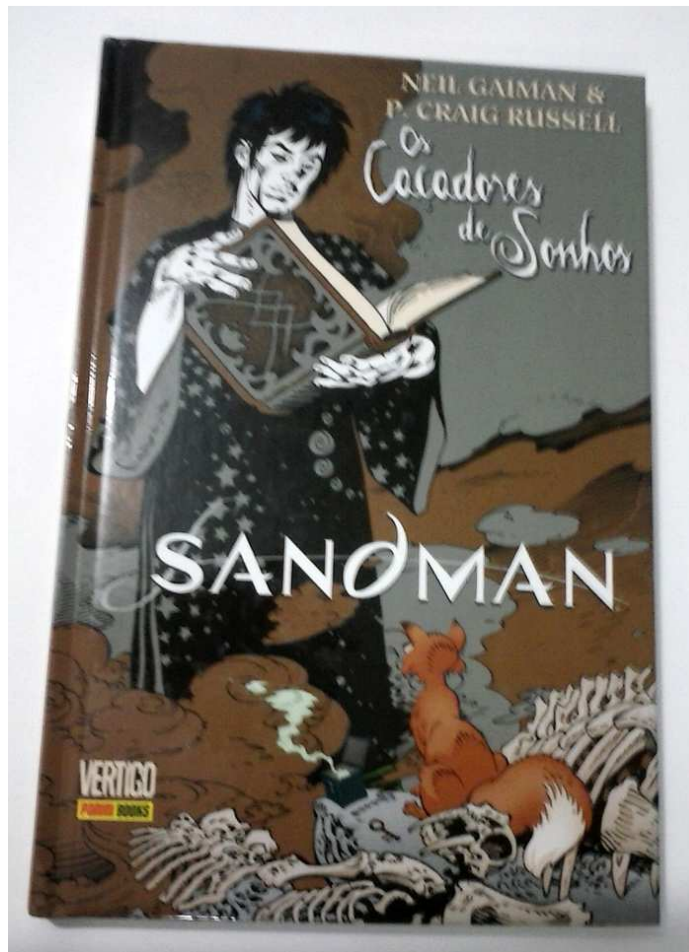


Figura 42 –Sandman: Os Caçadores de Sonhos
Fonte: Gaiman (2011).



Figura 43 – Detalhes da capa de Sandman: Os Caçadores de Sonhos
Fonte: Gaiman (2011).

Por sua popularidade e tamanho agradável de manusear, o formato Americano foi escolhido para o projeto.

10.2 DESENHO

Apesar de já haver familiaridade com técnicas de desenho e ilustração, alguns pontos como anatomia do ser humano eram falhos. Decidiu-se então que haveria um estudo a fim de aprimorar a habilidade em desenho. Um livro que serviu como base para estudar o comportamento dos rostos foi “Aprenda a Desenhar Expressões Fisionômicas”, de Jose F. Steck. Além desse livro, quadrinhos já publicados, bancos de imagens e modelos reais foram utilizados para treinar e melhorar as habilidades.



Figura 44- Aprenda a Desenhar Expressões Fisionômicas
Fonte: Steck (19--).

10.3 ARTE-FINAL

Segundo Scott McCloud (2008, p.55), há alguns estágios a caminho da arte-final. Primeiro o layout rústico que determina onde as coisas ficarão na página. Depois o estágio de lapisar, definindo as proporções e detalhes dos personagens e objetos em sua história. Por fim o estágio de arte-final em que as decisões de representação tornam-se definitivas. É nessa etapa que ocorre o *inking*, que consiste em pintar o desenho com nanquim.

As páginas da história foram todas pintadas em nanquim. Optou-se por esse método ao invés da vetorização digital para manter características como o a diferença de espessura dos traços. A intenção era produzir um quadrinho com toque artístico e marcar o traço pessoal.



Figura 45 – Página lapisada e página arte-finalizada
Fonte: Autoria própria.

11 ETAPA DIGITAL

11.1 DIGITALIZAÇÃO

Todas as páginas prontas foram digitalizadas em alta resolução, 300 dpi, modo de cores RGB, em uma gráfica, iniciando a etapa digital do processo.

11.2 MODOS DE COR

A escala de cor utilizada para impressão é a escala CMYK, que segundo Wanderlei Paré (2008, p.6), “utiliza, para impressão, o conceito de ilusão de ótica para formar todas as cores do espectro visível.”. O nome das cores dessa escala em português são Ciano, Amarelo, Magenta e Preto. Na hora da impressão, as cores são impressas separadamente criando malhas que sobrepostas formam as cores desejadas numa ilusão de ótica. Somente a cor branca não é utilizada e para que a imagem possua áreas brancas nenhuma cor é impressa nessas regiões. Portanto onde não houver cores prevalecerá a cor do papel utilizado para a impressão.

Na tela dos computadores, monitores de televisão, fotografias digitais, entre outros, a escala de cores utilizada é a escala RGB, ou Cor Luz, que de acordo com João Carlos Rocha (2011, p.8), “trabalha por adição, ou seja, se somarmos as três cores básicas, nas proporções corretas, obteremos a cor branca.” As cores dessa escala possuem inúmeras variações e são muito mais vibrantes, no entanto algumas dessas cores desse sistema são impossíveis de se reproduzir na impressão.

11.3 COLORIZAÇÃO

Atualmente a maioria dos quadrinhos são coloridos por meio digital. A colorização digital consiste em colorir páginas arte finalizadas através de softwares que possuem ferramentas de seleção e divisão de camadas. Não há um software padrão para isso, já que cada colorista possui uma técnica e preferências diferentes.

A colorização digital veio para facilitar e refinar a produção dos quadrinhos. Diversas vantagens foram trazidas com a sua implementação, como a rapidez de produção, o leque de opções de cores e efeitos visuais e a possibilidade de utilizar papéis de maior qualidade na hora da impressão.

Antes de se aventurar na colorização digital é necessário que o colorista adquira noções de teoria da cor, já que essa etapa deverá valorizar o desenho e a arte final transmitindo as informações corretas. Sabendo fazer uso das cores complementares, da psicologia das cores e interpretando corretamente o roteiro, a colorização terá um ótimo resultado.

A colorização da história em quadrinhos A Lua dos Seis será feita através do software Adobe Photoshop, com uma paleta de cores própria.

A base dos conhecimentos de colorização digital foram adquiridos através de aulas *online* com o atual colorista da Impacto Quadrinhos, RaelSidharta.

Uma das primeiras lições foi sobre a criação da paleta de cores e as escalas de cor.

As cores utilizadas no computador são as cores luz RGB. Suas combinações podem gerar inúmeras cores com efeitos visuais incríveis. No entanto, as cores para impressão são as cores CMYK. Suas possibilidades são limitadas e nem todas as cores RGB são compatíveis com esse modo e possíveis de serem transmitidas ao papel. Ao fechar um arquivo digital para impressão, é feita sua conversão de modo RGB para o modo CMYK. Ao serem identificadas cores não compatíveis para impressão, o software Photoshop irá fazer uma aproximação da cor do modo RGB com uma cor correspondente existente no modo CMYK. Essa aproximação nem sempre será fiel, já que as cores podem ficar opacas, sem brilho e por vezes escuras, comprometendo a qualidade da colorização. O melhor meio de contornar esse problema é criar uma paleta exclusiva com cores compatíveis tanto no modo RGB como no modo CMYK. Isso é possível já que o software Photoshop alerta quando uma cor não é compatível ao modo CMYK.

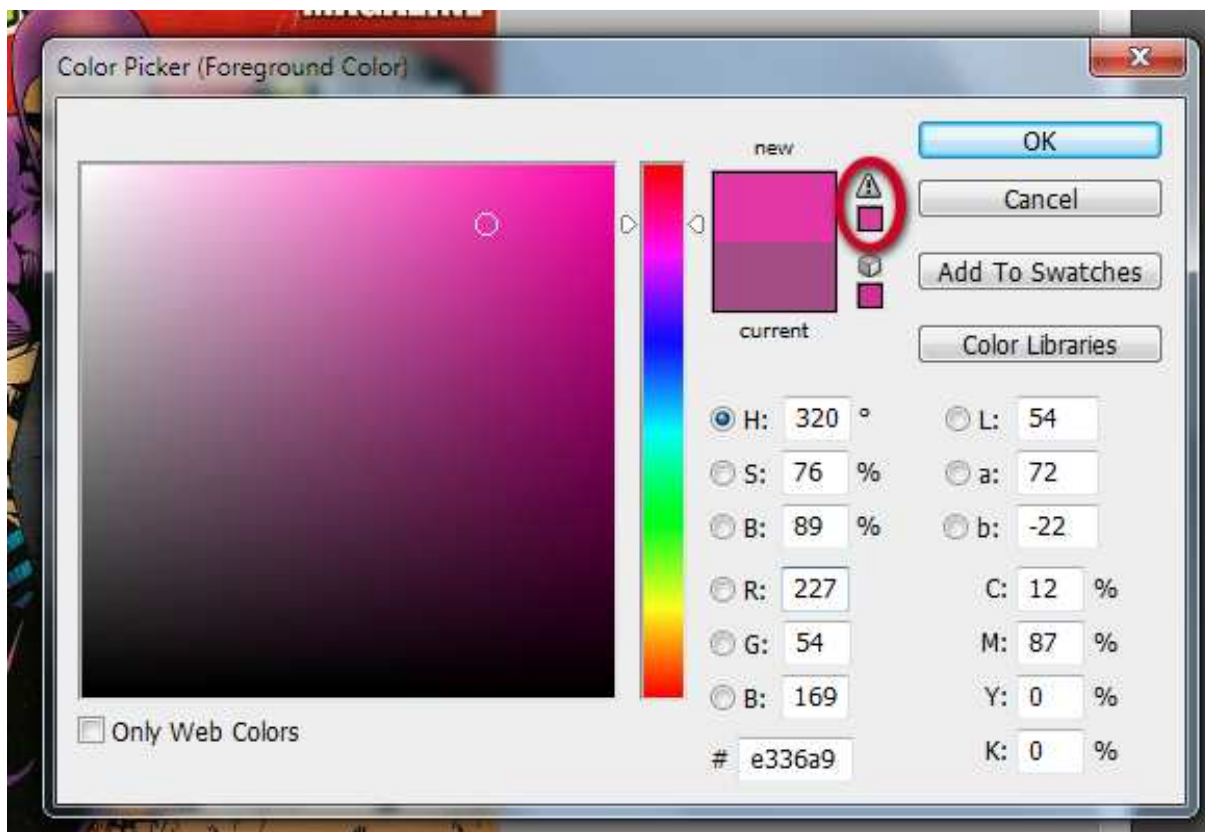


Figura 46 – Sinalização de incompatibilidade entre modos de cor RGB e CMYK
Fonte: Autoria própria.

Ao perceber a sinalização de incompatibilidade o colorista têm duas opções. Ajustar a cor até que seja compatível em modo CMYK ou utilizar a opção de busca automática pela cor compatível. Esta segunda opção não é muito recomendada pois pode encontrar uma cor muito distante da desejada.

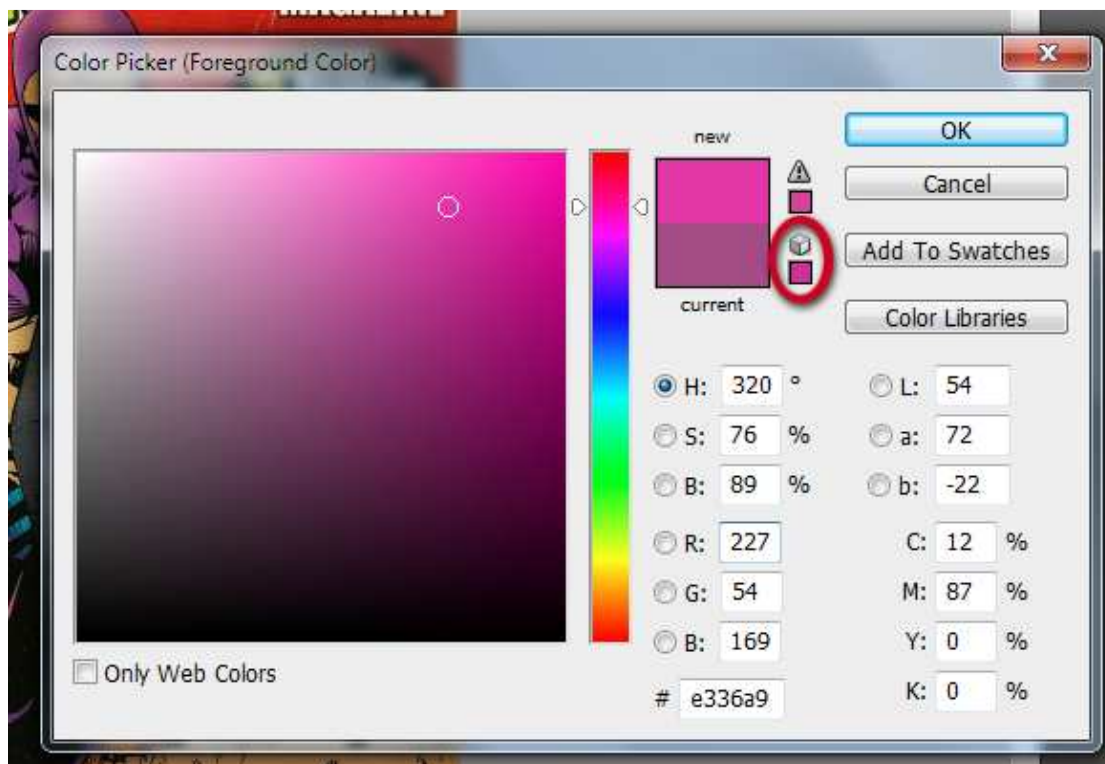


Figura 47 – Encontrando cor compatível entre modos de cor RGB e CMYK
Fonte: Autoria própria.

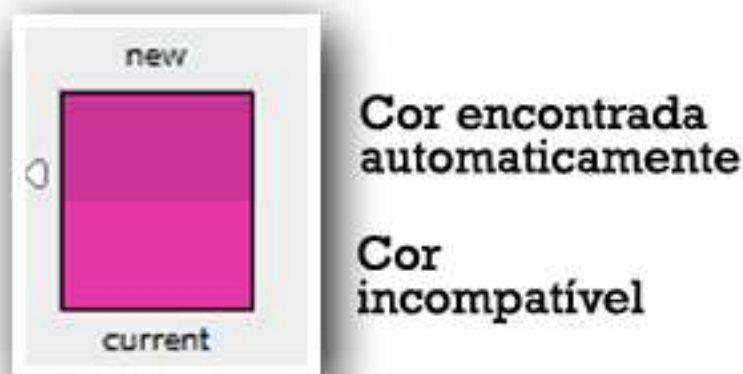


Figura 48 – Cor encontrada pelo sistema e cor antiga que era incompatível
Fonte: Autoria própria.

Para formar uma paleta de cores o colorista pode procurar as cores manualmente ou copiar cores de artistas que ele admira.

Copiando as cores do personagem Deadpool, colorido pelo artista da Marvel Marte Gracia, percebe-se que as cores utilizadas para impressão diferem das cores utilizadas no computador. O vermelho por exemplo, não é vermelho puro, e sim uma mistura que tende ao laranja. As cores escuras também são

difícilmente misturadas ao preto, para evitar uma cor suja na impressão. As nuances das cores geralmente se encontram na diagonal direita do seletor de cores, mantendo-as limpas visualmente e longe do preto.

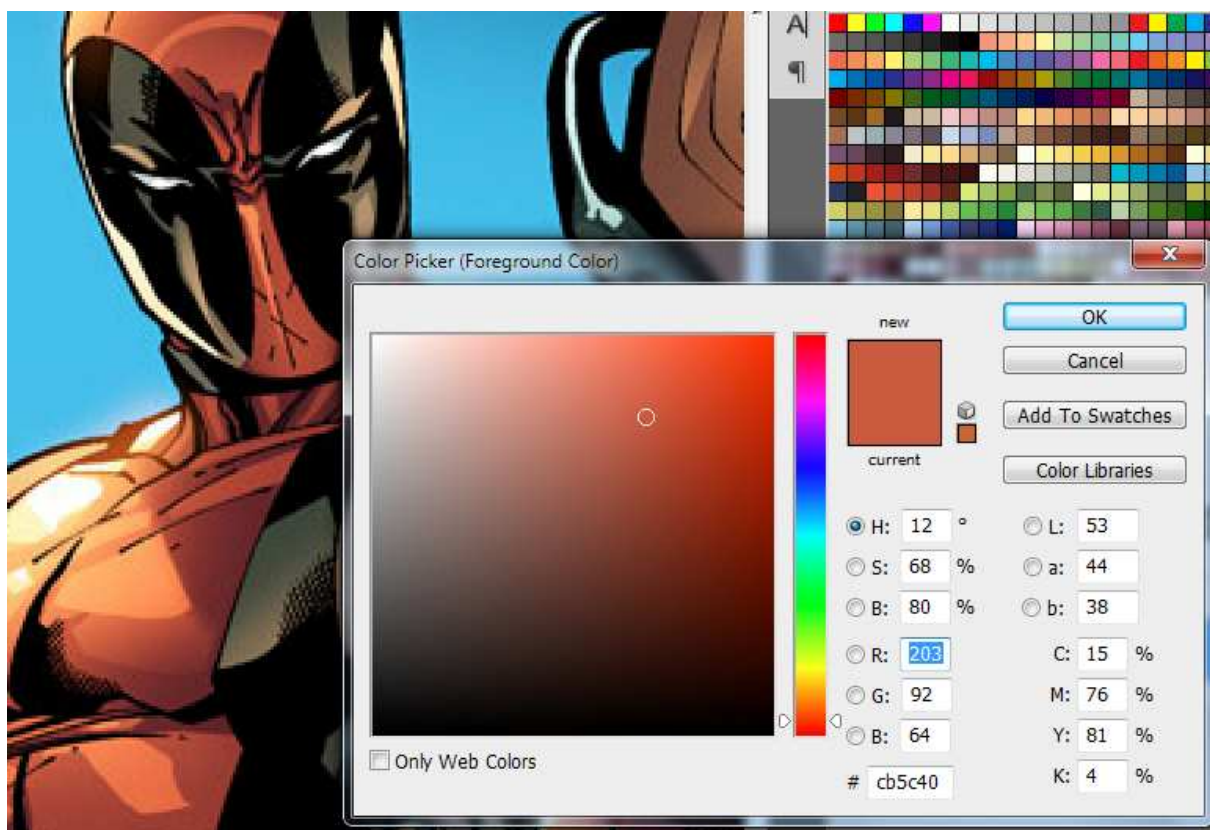


Figura 49 – Coleta de cor de página colorida por Marte Gracia
Fonte: Autoria própria.

Após a escolha das cores a paleta está pronta para ser utilizada. Abaixo a paleta de cores criada.

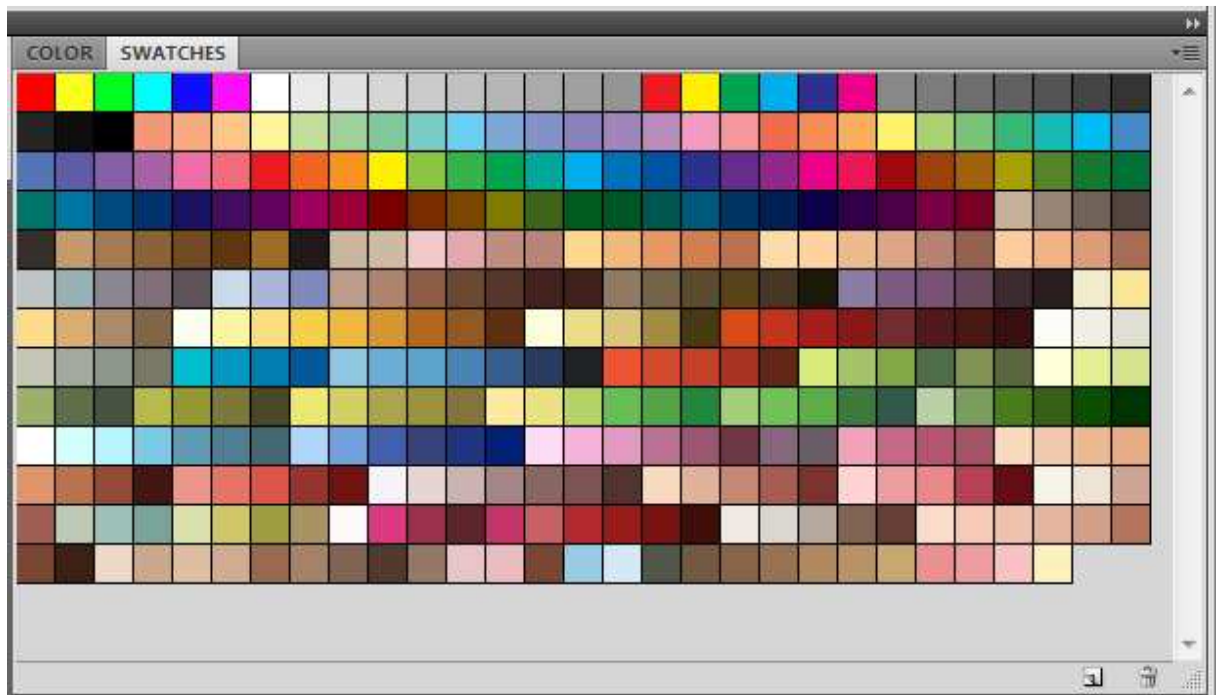


Figura 50 – Paleta de cores
Fonte: Autoria própria.

Os métodos mais utilizados na colorização de quadrinhos é a separação por camadas, a seleção, os pincéis e a pintura gradiente.

Primeiramente é feito o *flat*, que é a pintura chapada com a cor base utilizada em cada elemento. Após essa etapa os acabamentos são feitos em camadas acima do *flat*. Para delimitar a pintura é selecionada somente a área desejada, nessa fase a principal ferramenta de seleção utilizada é o laço poligonal.

Abaixo pode-se entender melhor esse processo através de uma aula sobre como colorir rostos utilizando a ferramenta laço poligonal e pintura gradiente.

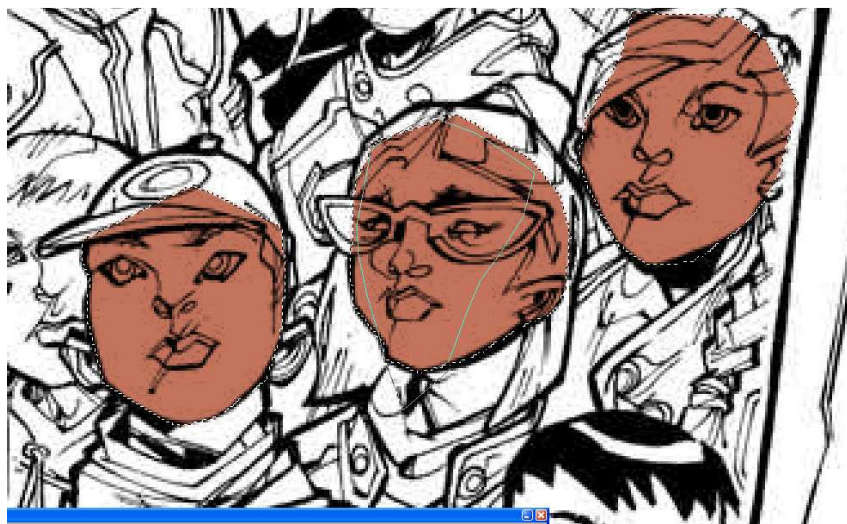


Figura 51 – Aula de colorização de rostos parte 1
Fonte: Sidharta (2008).

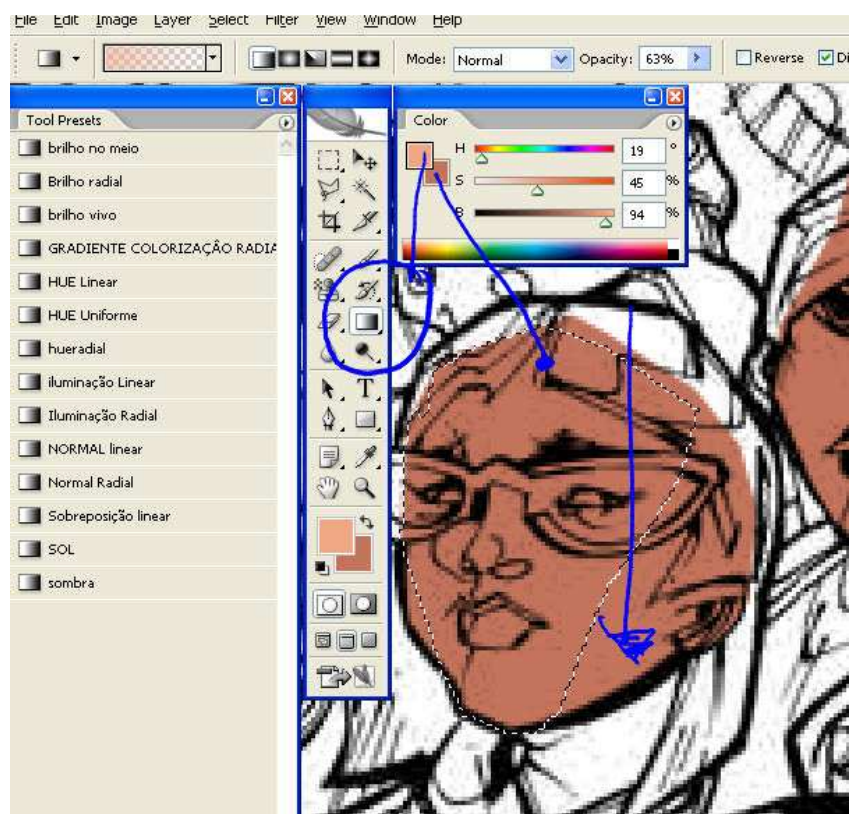


Figura 52 – Aula de colorização de rostos parte 2
Fonte: Sidharta (2008).



Figura 53 – Aula de colorização de rostos parte 3
Fonte: Sidharta (2008).

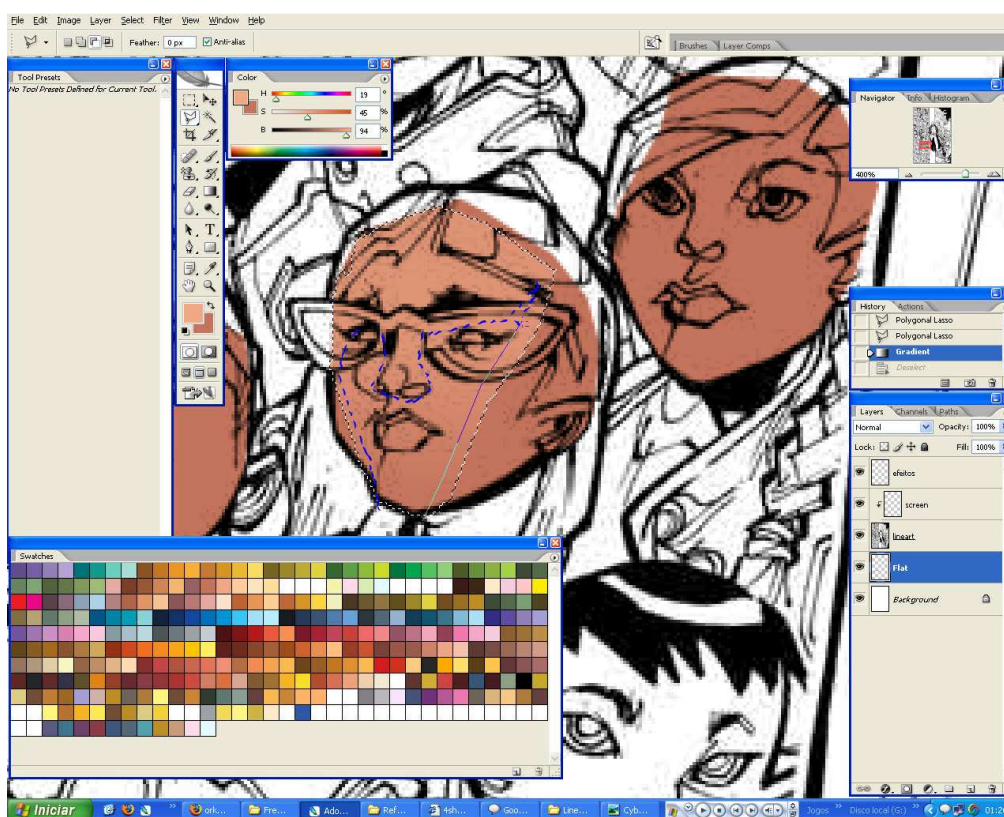


Figura 54 – Aula de colorização de rostos parte 4
Fonte: Sidharta (2008).

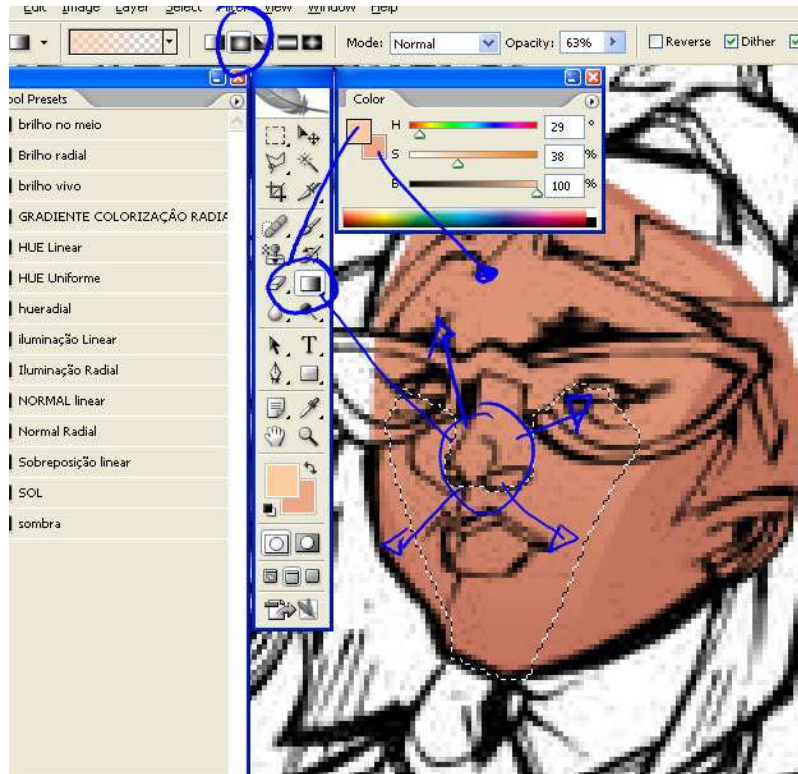


Figura 55 – Aula de colorização de rostos parte 5
Fonte: Sidharta (2008).



Figura 56 – Aula de colorização de rostos parte 6
Fonte: Sidharta (2008).

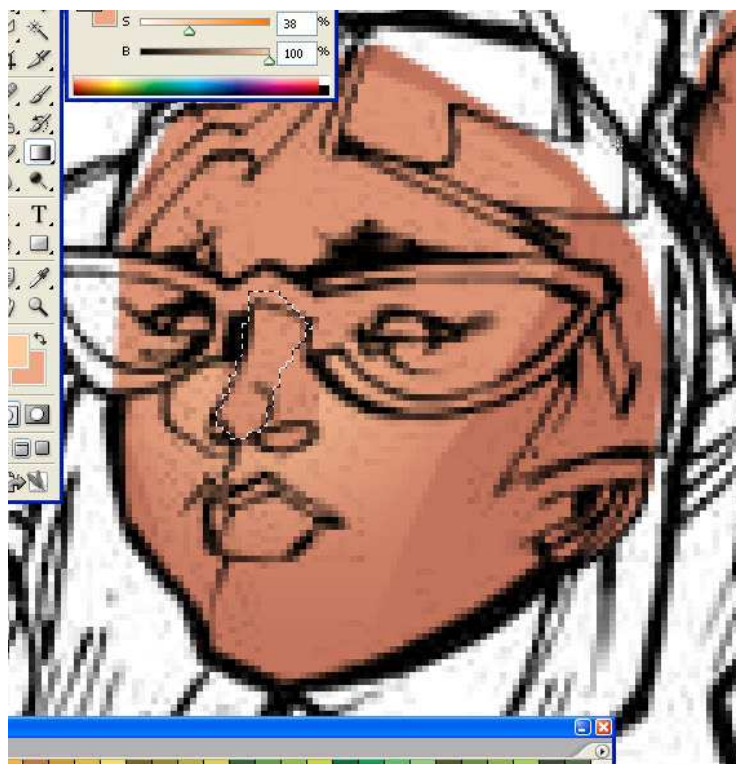


Figura 57 – Aula de colorização de rostos parte 7
Fonte: Sidharta (2008).



Figura 58 – Aula de colorização de rostos parte 8
Fonte: Sidharta (2008).

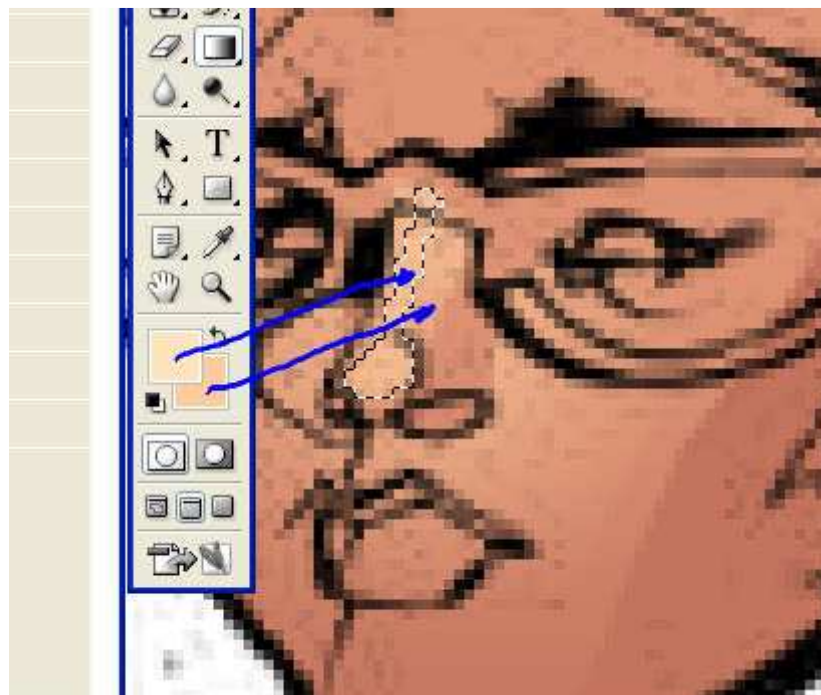


Figura 59 – Aula de colorização de rostos parte 9
Fonte: Sidharta (2008).

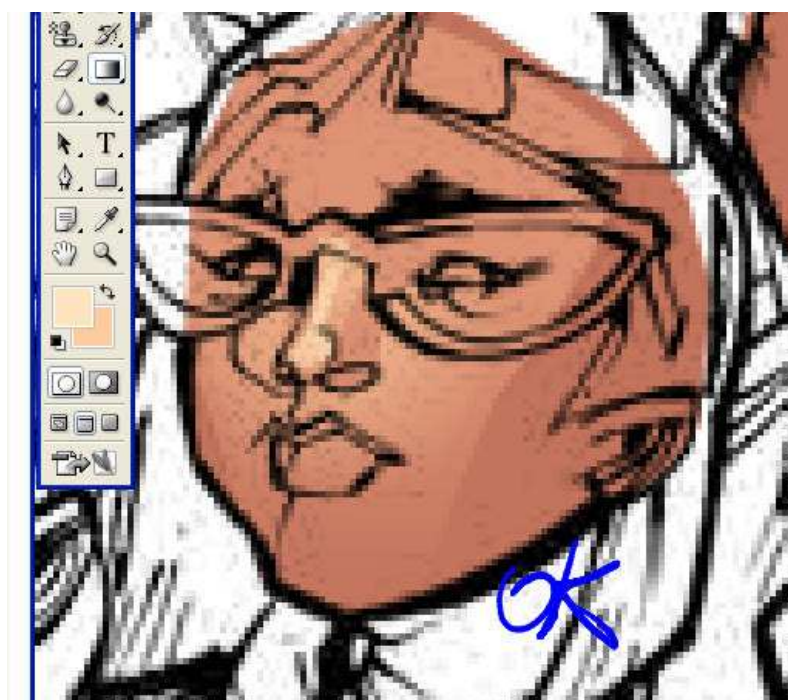


Figura 60 – Aula de colorização de rostos parte 10
Fonte: Sidharta (2008).

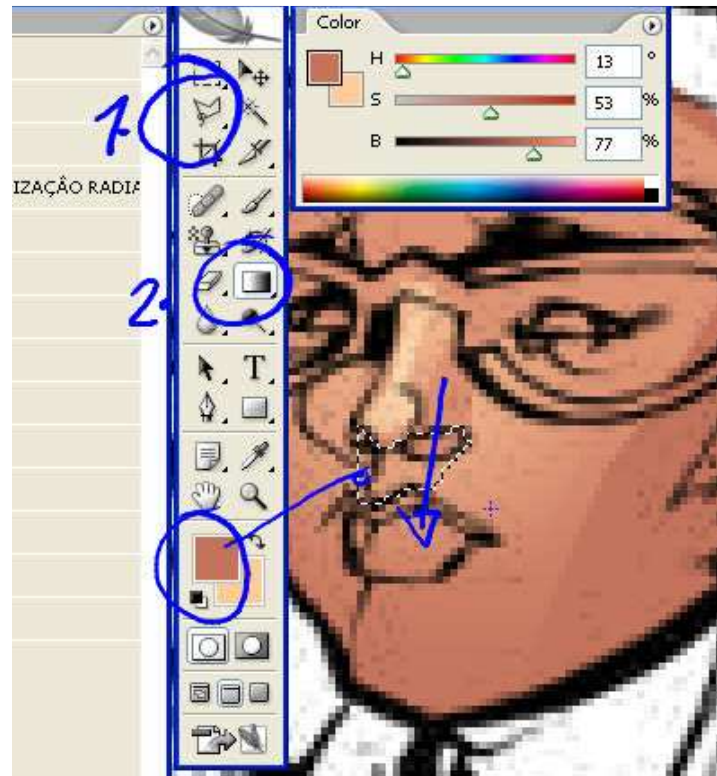


Figura 61 – Aula de colorização de rostos parte 11
Fonte: Sidharta (2008).

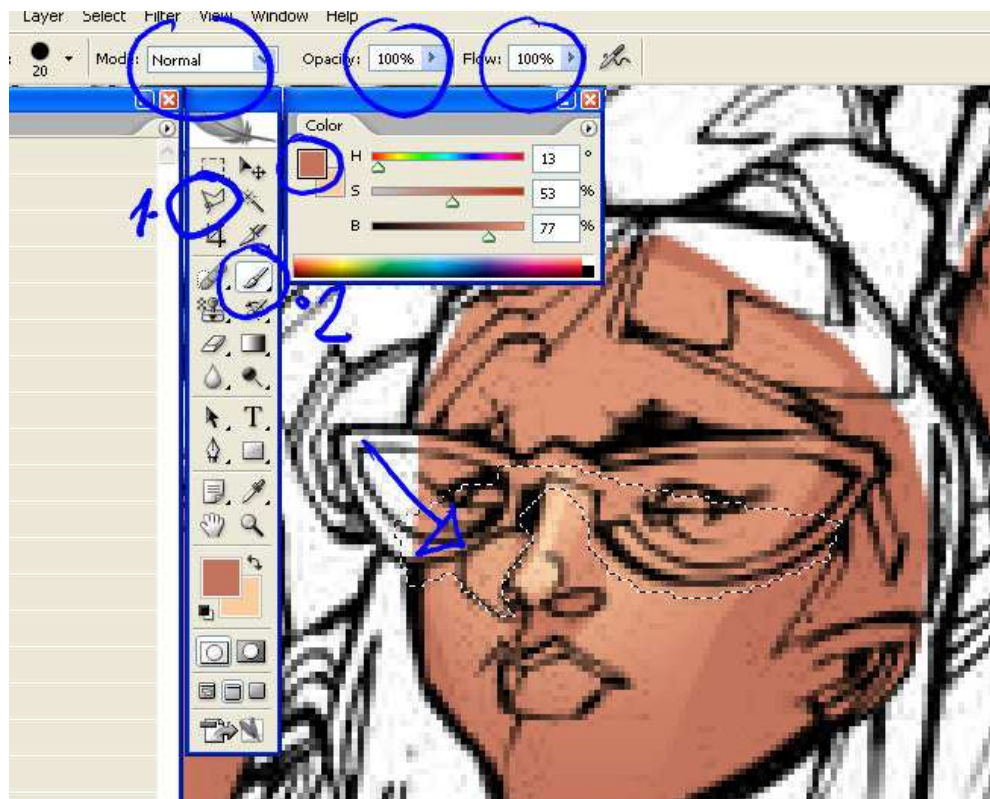


Figura 62 – Aula de colorização de rostos parte 12
Fonte: Sidharta (2008).

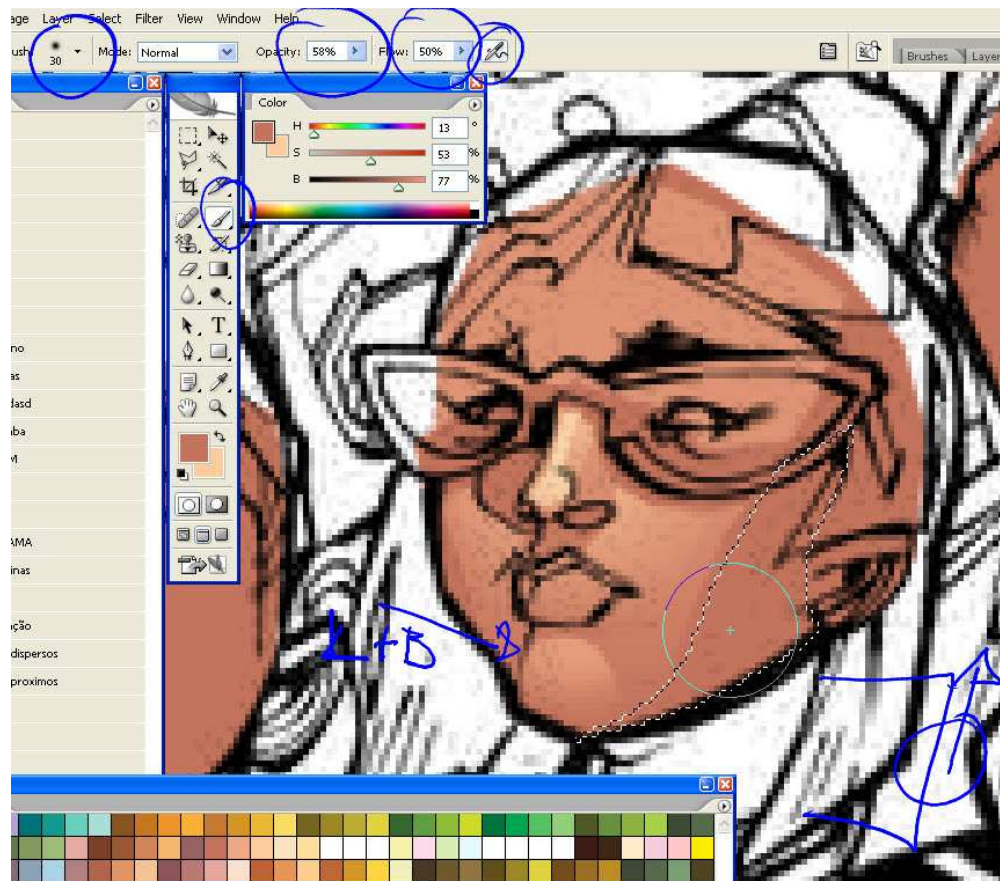


Figura 63 – Aula de colorização de rostos parte 13
Fonte: Sidharta (2008).

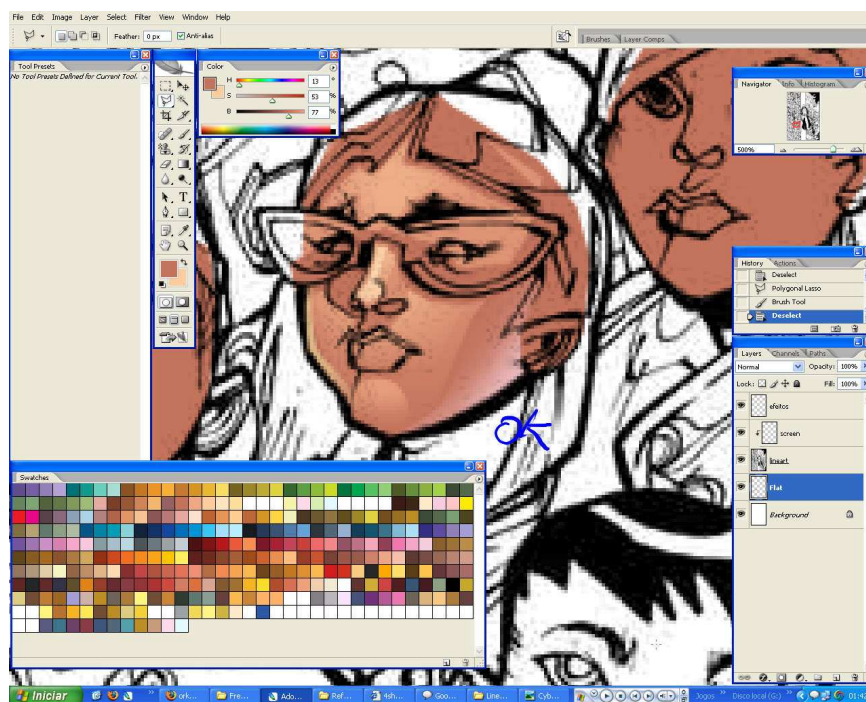


Figura 64 – Aula de colorização de rostos parte 14
Fonte: Sidharta (2008).

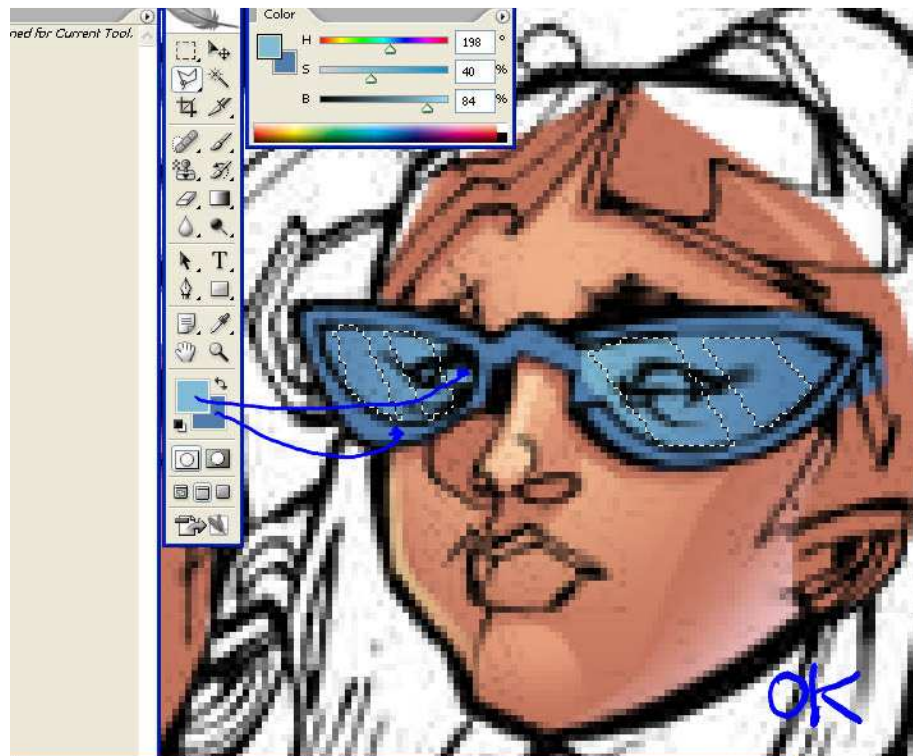


Figura 65 – Aula de colorização de rostos parte 15
Fonte: Sidharta (2008).

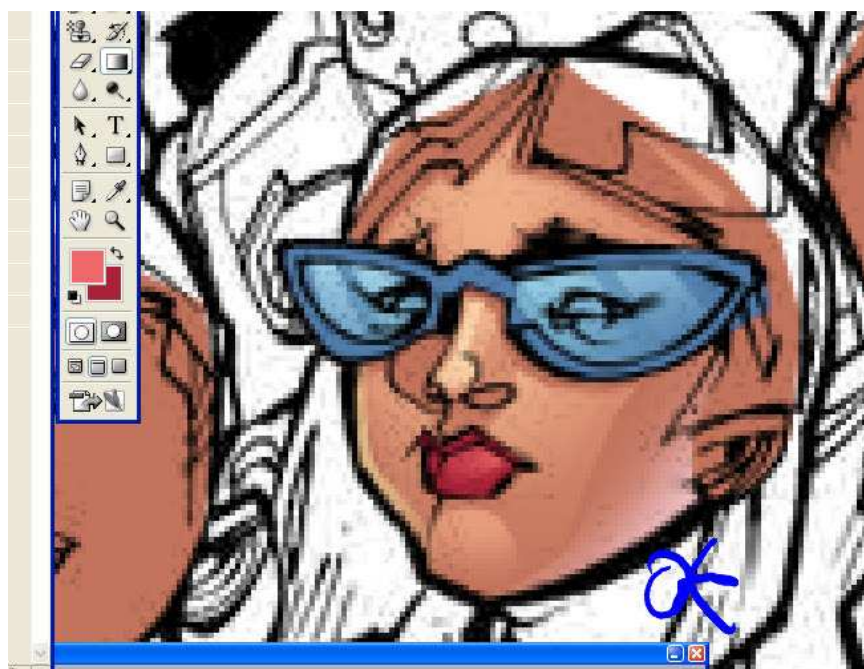


Figura 66 – Aula de colorização de rostos parte 16
Fonte: Sidharta (2008).

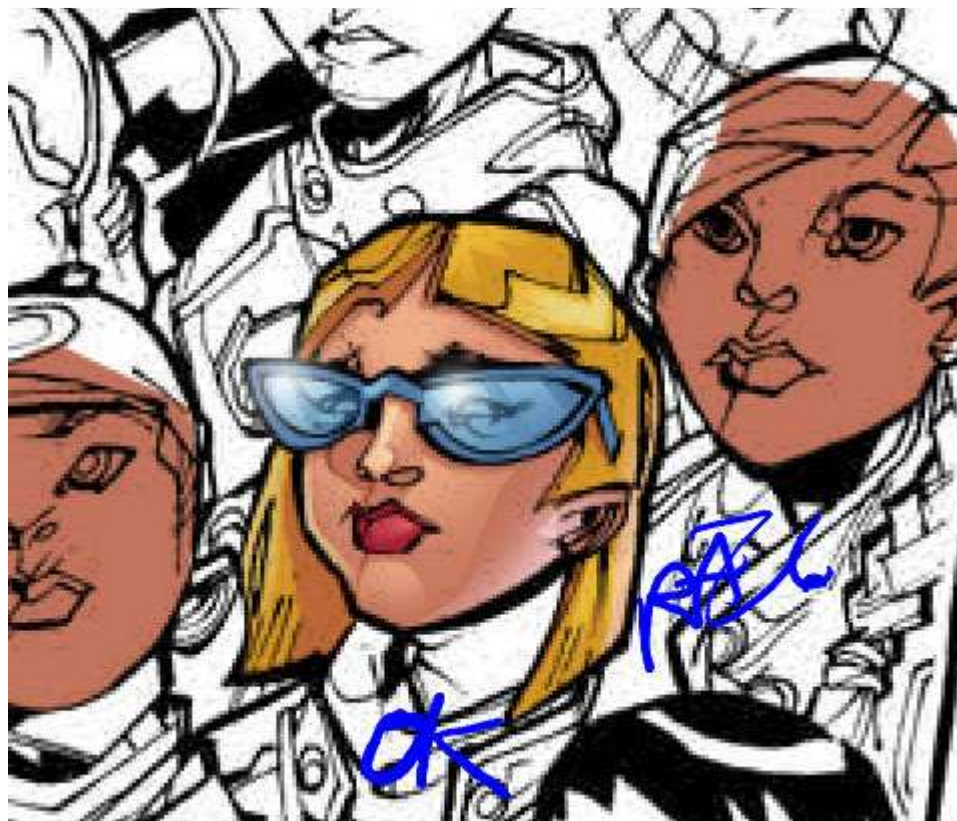


Figura 67 – Aula de colorização de rostos parte 17
Fonte: Sidharta (2008).

Um erro ao colorir uma página é esquecer as diferenças dos valores tonais e assim deixar a impressão de que cenário e personagem fazem parte da mesma coisa. É preciso separá-los, saber qual deles deve tomar mais destaque. Os valores tonais mostram os tons das cores dependendo de quanto de luz é refletida nelas, tornando-as mais claras ou mais escuras. Para entender melhor, o exemplo abaixo mostra duas versões de um cenário com o personagem homem aranha com a versão em escala de cinza e escala em cores com os respectivos valores tonais da escala de cinza. O primeiro possui os valores tonais do personagem mais altos, ou seja, ele estará mais escuro em relação ao cenário. O segundo mostra como seria com os valores tonais do cenário mais altos. A questão aqui é evitar utilizar valores tonais muito semelhantes para o cenário e o personagem, para assim demonstrar maior sensação de profundidade e separação de objetos. Muitos artistas fazem a primeira versão das pinturas em tons de cinza, planejando a escala tonal. Só depois as cores são aplicadas, assim não há erro na escolha de seus tons e o resultado final transmitirá com maior precisão o objetivo da cena e qual o seu destaque.

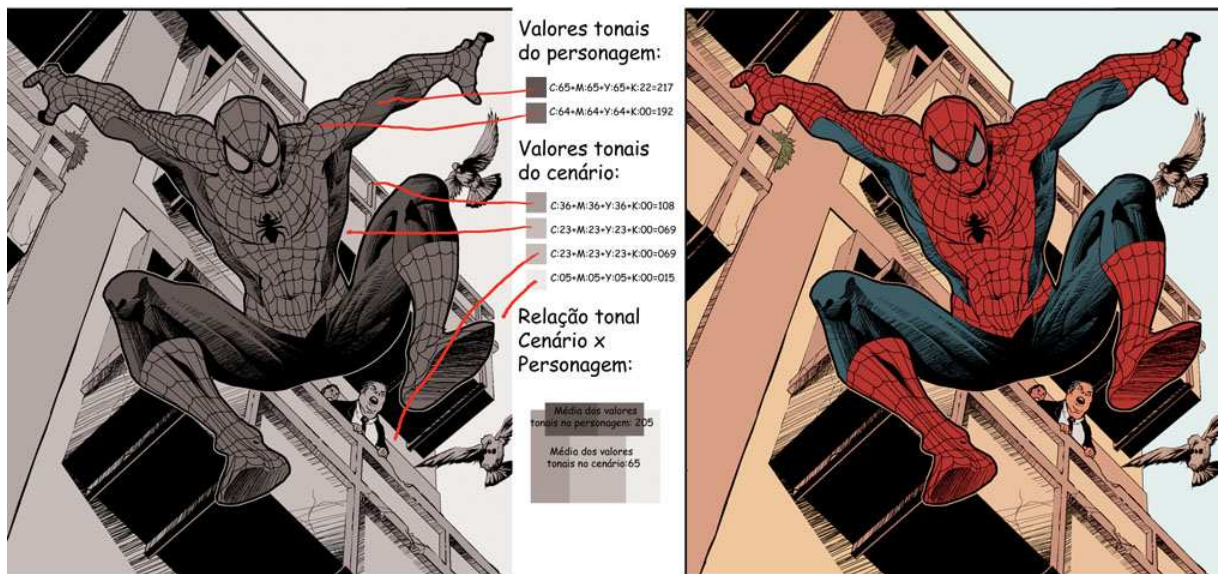


Figura 68 – Valores tonais mais altos no personagem
Fonte: Sidharta (2008).



Figura 69 – Valores tonais mais altos no cenário
Fonte: Sidharta (2008).

Além de estudar teorias, combinações de cores e funcionalidades de software, o colorista deve treinar principalmente sua capacidade de observação e perceber como as coisas funcionam na natureza, como os volumes e sombras se comportam, como a luz refletirá nos objetos, a diferença entre a luz artificial e a natural, quando haverá uma contraluz, como são as cores em ambientes noturnos, entre inúmeras outras situações que ajudarão a criar um resultado final mais real e interessante.

Uma das técnicas utilizadas para dar o acabamento final na colorização é a contraluz. Essa técnica pode ser produzida naturalmente em fotografias. Um dos meios de se fazer isso é fotografar um objeto contra a luz desejada, assim, um efeito de contorno luminoso será criado no objeto. Outro meio de produzir a contraluz em fotografias é inserir o objeto na frente de uma parede ou dentro de um ambiente colorido, assim a luz incidirá no objeto e no ambiente. Haverá duas luzes, a luz natural na parte frontal do objeto e a contraluz, luz refletida na parte posterior do objeto, com a tonalidade de cor do ambiente.

Na pintura digital abaixo, pode-se ver o uso dessa técnica. Além da luz natural que o personagem Bob Esponja está recebendo na parte frontal, a contraluz age como luz secundária na direção contrária da luz principal. Ela existe pois a luz principal incide no cenário, e essa luz, misturada com a cor do cenário é refletida na parte posterior do personagem.



Figura 70 – Bob Esponja
Fonte: Birault (2013).

Tendo conhecimento desses itens básicos o artista já pode iniciar a atividade de colorização de quadrinhos, mas nunca parando de estudar as técnicas, que são inúmeras.

O software Adobe Photoshop foi o escolhido para a colorização dos quadrinhos, já que apresenta todas as ferramentas necessárias.

A proposta da paleta de cores criada para o quadrinho A Lua dos Seis foi utilizar cores vivas e claras, devido à natureza de fantasia da história, que deveria passar um sentimento de magia e alegria.

A paleta de cores foi criada a partir de obras de coloristas e artistas como Marte Gracia, Serge Birault, Frank Martin Jr. e Diane Özdamar. Essa seleção de artistas foi feita baseada nas cores utilizadas em suas paletas, que possuíam tanto cores vibrantes como cores mais suaves, além de tender sempre para a claridade das cores evitando sempre a mistura com a cor preta.

11.3 BALÕES

O balão foi a grande criação das HQ. Como o próprio nome sugere, a sua forma assemelha-se a um círculo com um apêndice ou delta. Dentro do círculo estão expressas as ideias da personagem: o que ela fala e pensa. O conteúdo do balão é, em geral, de caráter verbal (o texto). Porém, aparecem também em imagens como estas: carneiros pulando uma cerca=contar carneirinhos; uma lâmpada acesa=ideia brilhante; corações=amor; cobras, lagartos=palavrão, censura; estrelas-tombo, atordoamento, etc. (CAMPOS, LONBOGLIA, 1989, p.14)

Antes de produzir os balões, foi feita uma pesquisa em quadrinhos já publicados para tomar conhecimento dos tipos de balões mais utilizados, como os de fala, de pensamento e narrativas.



Figura 71 – Modelo popular de balões de fala
Fonte: Walker(1966).

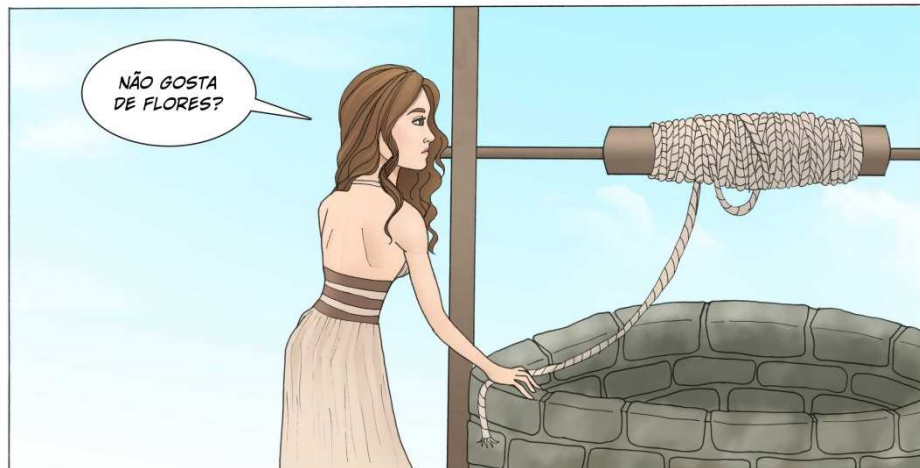


Figura 72 – Balão de fala desenvolvido
Fonte: Autoria própria.

Para balões de narrativa, percebeu-se que o texto geralmente era inserido em caixas para não prejudicar a leitura mesclando imagem e texto.



Figura 73 – Modelo de caixa de narração1
Fonte: Martin (2011).

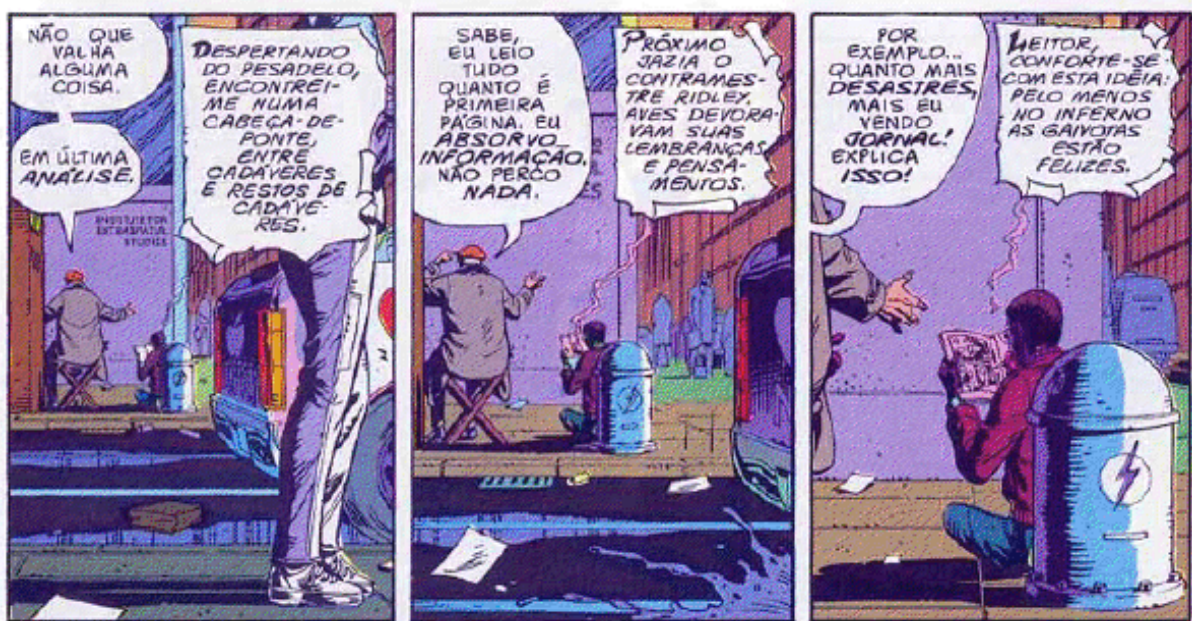


Figura 74 – Modelo de caixa de narração2
Fonte: Moore (1999).

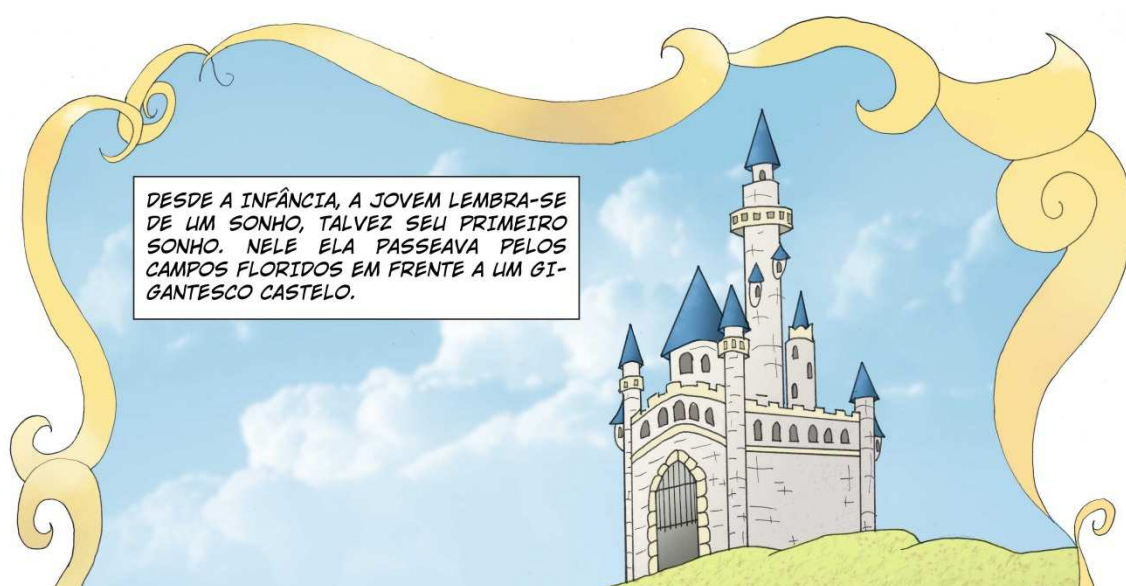


Figura 75 – Caixa de narração desenvolvida
Fonte: Autoria própria.

A maior pesquisa se deu a respeito dos balões de pensamento. Não era desejado que esses balões fossem muito tradicionais, como os balões de nuvens. A partir de uma pesquisa a respeito dos modelos existentes foi desenvolvido um balão próprio.



Figura 76 – Modelo de balão de pensamento em forma de nuvem
Fonte: Lee (1963).



Figura 77 – Modelo de balão de pensamento em forma de pontas
Fonte: Miura (20--).



Figura 78 – Modelo de balão de pensamento em forma de caixa
Fonte: Winick(2012).



Figura 79– Modelo de balão desenvolvido
Fonte: Autoria própria.

12 CAPA

Algumas combinações de tipografias foram testadas para a capa. A intenção era de que adquirisse uma aparência lúdica.

As combinações de tipografias foram as seguintes:

- Auburn e Grant's Ghosts
- Letter Gothic Std e Grant's Ghosts
- Sweet Blur e Microsoft Yi Baiti
- Sweet Blur e GungsuhChe
- Auburn e OCR A Std

A LUA DOS SEIS
prólogo

A LUA DOS SEIS
prólogo

A LUA DOS SEIS
PRÓLOGO

A LUA DOS SEIS
PRÓLOGO

A LUA DOS SEIS
prólogo

Figura 80– Testes com tipografia para a capa.

Fonte: A autoria própria.

Quanto à imagem da capa, a intenção era de representar a ideia do prólogo de maneira subjetiva, sem contar muito da história nem revelar os personagens. O desejado era que a imagem passasse um tom de mistério e

despertasse curiosidade de quem vê, que as pessoas sentissem vontade de ler para saber do que se tratava.

Quanto à tipografia, foi feita uma nova combinação com as tipografias testadas. Foram utilizadas as tipografias SweetBlur e OCR A Std.

Abaixo uma variação de uma alternativa para a capa sendo a última imagem a escolhida.



Figura 81 – Variação de alternativa.
Fonte: Autoria própria.

13 PRODUÇÃO GRÁFICA

13.1 PAPEL

O papel escolhido para a impressão da história em quadrinhos foi o LWC, que possui qualidade, brilho e resistência superior aos papéis comuns e é muito utilizado para a produção de encartes, revistas e edições especiais de livros e quadrinhos. No entanto sua venda é feita somente para produção comercial em grandes lotes. Devido à dificuldade de encontrar o papel LWC para venda em pequenas quantidades e a inviabilidade de comprar um lote grande por seu alto custo, foi feita uma comparação com papéis disponíveis no mercado. O mais semelhante encontrado foi o papel Couché brilho dupla face 115g, porém ao entrar em contato com gráficas digitais foi descoberto que para papéis especiais só era aceita a gramatura a partir de 150g pelo risco da impressora enroscar papéis especiais mais finos. Levando em consideração as possibilidades técnicas e o objetivo de produzir uma revista parecida com uma real, optou-se por utilizar o papel Couché brilho dupla face 170g.

13.2 PRÉ-IMPRESSÃO

Uma gráfica digital foi escolhida para imprimir a história em quadrinhos. Essa escolha se deu devido ao fato de que só uma unidade seria impressa, assim, gráficas offset estavam descartadas das opções, já que só imprimem grandes tiragens.

O projeto seria inicialmente diagramado no software InDesign, porém, as gráficas digitais consultadas solicitaram que o arquivo fosse enviado em programas vetoriais, como Illustrator ou Corel Draw. Sendo assim, o projeto foi diagramado em Corel Draw, com as páginas em sequência correta, em folha tamanho A4, como orientado pela gráfica, e marcas de corte nas dimensões desejadas do arquivo final (17cm x 26cm). O fechamento do arquivo com a paginação foi de responsabilidade da gráfica.

13.3 ENCADERNAÇÃO

Para que a revista em quadrinhos ficasse o mais semelhante possível das edições especiais de quadrinhos, foi escolhida a capa dura de lombada quadrada costurada e acabamento de laminação com brilho.

14 DIVULGAÇÃO

14.1 FANPAGE NO FACEBOOK

As redes sociais ganham espaço a cada dia na vida das pessoas através de seus recursos diferenciados. Elas apresentam um meio facilitador para relacionamentos e divulgação de conteúdos. Elas permitem ainda, unir pessoas das mais diversas regiões do mundo em grupos de discussões de interesses em comum.

As vantagens das redes como ferramentas de organização estão em sua flexibilidade e adaptabilidade, características essenciais para prosperar e sobreviver num ambiente que muda constantemente (CASTELLS, 2003).

Atualmente o Brasil é o segundo país que mais acessa redes sociais, perdendo apenas para a Rússia. Em média o brasileiro gasta seis horas diárias em acesso e visita 1.200 páginas por mês. Redes sociais como Facebook, Twitter e Orkut correspondem a 65% do acesso mundial na *internet* (CURY, 2011, p.109).

Nesse contexto decidiu-se que a melhor maneira de divulgar o quadrinho A Lua dos Seis seria criar uma *fanpage* na rede social Facebook, atualmente a mais popular no Brasil. Assim as informações poderiam ser atualizadas rapidamente e mais pessoas acessariam e comentariam com sua rede de amigos. Nessa *fanpage*, cujo endereço eletrônico é: <http://www.facebook.com/aluadosseis>, serão exibidas informações a respeito do quadrinho, como, o que é, amostras, etapas da construção, entre outros.

14.2 SITE

O principal meio de divulgação do projeto é a *fanpage* do Facebook. Como complemento será desenvolvido um *site* com informações básicas do projeto. A intenção é que mais adiante o *site* contenha informações sobre o lançamento da história, notícias sobre as continuações, novidades e

curiosidades. Esse site será criado na plataforma Wix, que possibilita a construção de *sites* com o código Html5 sem a necessidade de conhecimento de programação. A vantagem do *site* ser feito com o código em Html5 é que além de ser a tendência atual na construção de *sites*, sua visualização é possível em qualquer dispositivo móvel.

15 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base no que foi apresentado neste trabalho, é possível perceber que as pesquisas teórica e referencial foram essenciais para o desenvolvimento da revista em quadrinhos.

A pesquisa de revistas de quadrinhos não só do gênero fantasia auxiliou muito para a definição do estilo do desenho, pois antes de começar qualquer trabalho é importante ter o conhecimento do que já existe no mercado.

Essa mesma pesquisa ajudou a definir qual a linha visual de disposição dos quadrinhos seguir para aplicar um padrão e identidade nas páginas criadas.

Para o estilo de pintura e cores utilizados foram analisadas obras de artistas famosos do ramo da fantasia com o intuito de reforçar que o gênero da revista era o da fantasia.

Para montar a paleta, todas as cores foram escolhidas cuidadosamente levando em consideração as cores utilizadas por coloristas de quadrinhos conceituados. Nada foi feito sem base teórica. Nessa etapa se fez muito importante o aprendizado obtido em aulas a respeito de colorização, pois além de técnicas de pintura foram aprendidas questões técnicas de como são utilizados os modos de cor, por exemplo, o arquivo que vai para impressão não precisa necessariamente ser produzido desde o início no modo de impressão CMYK, pois limita seu uso e qualidade para web.

Uma das maiores dificuldades enfrentadas foi a roteirização das páginas. Passar um texto bruto para quadrinhos não é uma tarefa fácil para quem não possui experiência, e as primeiras tentativas foram frustradas. Mas após pesquisar autores que explicam como criar o quadrinho, desde a primeira ideia, os rascunhos, o desenho e a arte-final, o processo se tornou imensamente mais fácil. Tornou-se claro que quando é preciso fazer algo novo, o melhor caminho é aprender com quem já passou pelas experiências. Não se trata de copiar, mas sim, de aproveitar os ensinamentos que foram registrados para que novatos não passem por tantas dificuldades para perceber detalhes que já foram descobertos por alguém.

A etapa da produção gráfica foi uma exceção na aplicação da teoria, pois muito do que é encontrado em livros não é o que acontece realmente na prática. O essencial em pesquisar é a etapa de pré-produção gráfica. Saber os modos de cor a serem utilizados, resolução. Saber que o tamanho do arquivo deve ser pelo menos o dobro do impresso para que a qualidade se mantenha.

Já na etapa da impressão, foi mais válido entrar em contato com diferentes gráficas para ter conhecimento dos melhores processos a serem utilizados. Até porque como a revista impressa é um protótipo, era necessário que fosse impresso em uma gráfica digital, que é a única que imprime em pequenas quantidades. Muitos processos como impressão em papel mais fino e acabamentos especiais só é possível em gráficas offset que imprimem em grandes quantidades. Após várias visitas à gráfica escolhida foi possível escolher o melhor papel, o melhor *software* para diagramar o arquivo final e os melhores acabamentos dentro das possibilidades existentes.

Percebe-se que o desenvolvimento desse trabalho contribuiu para o crescimento teórico e prático, pois mesmo com todas as teorias sendo explanadas no curso de Tecnologia em Design Gráfico, quando aplica-se o conhecimento para produzir algo real, vemos que muitos detalhes precisam ser aprendidos. A conclusão tirada é que não basta ser um bom executor e saber o básico para ingressar no mercado de trabalho. É preciso se tornar um pesquisador. Ler muito para aprender com os que buscaram conhecimentos. Saber a história por trás do que fazemos. Estar sempre por dentro de novidades e tendências para não ficar desatualizado. Não ficar preso somente à livros, mas aprender com as experiências de pessoas da sua área. Enfim, nunca estacionar na zona de conforto. Ser um bom designer é sempre pesquisar e se atualizar.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Felipe. **Fantasia (gênero)**. Disponível em: <<http://www.infoescola.com/literatura/fantasia-genero/>>. Acesso em: 11 mar. 2013.

AURÉLIO, Novo dicionário. **Fantasia**. 4. ed. Curitiba, Editora Positivo. 2009.

Bar do Nerd. **Berserk: Saga Project**. Disponível em: <<http://www.bardonerd.net/berserk-saga-project>>. Acesso em: 23 mar. 2013.

BIRAULT, Serge. **Spongebob exercise number 2**. Disponível em: <<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=552513304783292&set=pb.217144088320217.-2207520000.1368070316.&type=3&theater>>. Acesso em: 10 jan. 2013.

CAMPOS, Maria; LOMBOGLIA, Ruth. **HQ: uma manifestação de arte**. IN: LUYTEN, Sonia M. Bibe. (Org.) **Histórias em quadrinhos: Leitura crítica**. São Paulo: Edições Paulinas, 1989.

CASTELLS, Manuel. **A galáxia da Internet: Reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

Central de Mangás. **Fairy Tail**. Disponível em: <<http://centraldemangas.com.br/online/Fairy%20Tail>>. Acesso em: 23 mar. 2013.

CODESPOTI, Sérgio. **Questão de Nomenclatura**. Disponível em: <<http://universohq.blogspot.com.br/2007/11/questo-de-nomenclatura-no-brasil-nona.html>>. Acesso em 12 mai. 2013.

CURY, Sérgio A. **Desenvolvendo Blogs e Sites com Wordpress sem programação**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna Ltda., 2011.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. 3.ed. Tradução: Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

FALK, Lee. **Fantasma**. Disponível em: <http://fantasmabrasil.blogspot.com.br/2010_10_14_archive.html>. Acesso em: 02 fev. 2012.

_____. **Fantasma**: Aventura no Mar. n. 20. Rio de Janeiro: Saber LTDA, 1996.

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

FURLAN, Cleide. **HQ e os 'Syndicates' norte-americanos**. IN: LUYTEN, Sonia M.Bibe. (Org.) **Histórias em quadrinhos**: leitura crítica. São Paulo: Edições Paulinas, 1989.

GAIMAN, Neil. **Sandman**: Estação das Brumas. Disponível em: <<http://neilgaiman.tumblr.com/post/4857946467/the-sandman-season-of-mists>>. Acesso em: 02 fev. 2012.

_____. **Sandman**: Estação das Brumas. Disponível em: <<http://hqsbyfil.blogspot.com.br/2012/10/pagina-sandman-27-estacao-das-brumas.html>>. Acesso em: 23 mar. 2013.

_____. **Sandman**: Os Caçadores de Sonhos. Barueri, SP: Panini Books, 2011.

HUGHES, Adam. **Zatanna cover**. Disponível em <<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=467779606576145&set=a.467780073242765.108572.467564543264318&type=3&theater>>. Acesso em: 10 jan. 2013.

KING, Stephen. **A Torre Negra**: O Longo Caminho para Casa, n.2. Rio de Janeiro: Suma de Letras, 2011.

LEE, Stan. **O Espantoso Homem-Aranha**, n.7 p.3. Disponível em: <<http://hqonline.com.br/marvel/homem-aranha>>. Acesso em 23 abr. 2013.

LUVISI, Dan. **LMS Comic Con Poster**. Disponível em: <<http://danluvisiart.deviantart.com/art/LMS-Comic-Con-Poster-129125414>>. Acesso em: 10 jan. 2013

LUYTEN, Sonya B. (Org). **Histórias em quadrinhos**: Leitura crítica. São Paulo: Edições Paulinas, 1989.

MARTIN, George R.R. **Game of Thrones**, n. 1 p. 19. Disponível em: <http://hqonline.com.br/mini-series/games-of-thrones_01>. Acesso em 23 abr. 2013.

MASHIMA, Hiro. **Fairy Tail**, n. 252, p.11. Disponível em: <<http://centraldemangas.com.br/online/Fairy%20Tail/252#11>>. Acesso em: 23 mar. 2013.

MCCLLOUD, Scott. **Desenhando Quadrinhos**: Os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphicnovels. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda. 2008.

_____. **Desvendando Quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

MELO, Adriana. **Kitty Pryde**. Disponível em <<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10150098959624218&set=a.76307999217.74520.574659217&type=3&theater>>. Acesso em: 10 jan 2013.

MIURA, Kentaro. **Berserk**, n. 238, p. 4. Disponível em <<http://centraldemangas.com.br/online/Berserk/238#4>>. Acesso em: 12 dez. 2012.

_____. **Berserk**, n.117. Disponível em: <<http://centraldemangas.com.br/online/Berserk/117>>. Acesso em 23 abr. 2013.

_____. **Berserk**, n. 118, p. 10. Disponível em: <<http://centraldemangas.com.br/online/Berserk/118#10>>. Acesso em: 23 mar. 2013.

MOORE, Alan. **Watchman**, n. 7, p. 3. Disponível em <<http://hqonline.com.br/dc/watchmen>>. Acesso em: 05 ago. 2012.

_____. **Watchmen**, n. 3 p. 2. Disponível em: <<http://hqonline.com.br/dc/watchmen>>. Acesso em: 23 abr. 2013.

Panini. **Sandman**: Sinopse. Disponível em: <<http://hotsitepanini.com.br/vertigo/series/sandman/>>. Acesso em: 23 mar. 2013.

PARÉ, Wanderlei. **A Teoria das Cores**. Disponível em <http://www.dalete.com.br/aulas/cor_transpar.pdf>. Acesso em: 12 dez. 2012.

ROCHA, João Carlos. **COR LUZ, COR PIGMENTO E OS SISTEMAS RGB E CMY**. Disponível em

<<http://www.belasartes.br/revistabelasartes/downloads/artigos/3/cor-luz-cor-pigmento-e-os-sistemas-rgb-e-cmy.pdf>>. Acesso em: 12 dez. 2012.

SANTANA, Ana Lúcia. **Literatura Fantástica**. Disponível em: <<http://www.infoescola.com/generos-literarios/literatura-fantastica/>>. Acesso em: 15 set. 2013

STECK, José. **Aprenda a Desenhar Expressões Fisionômicas**. Rio de Janeiro: Editora Tecnoprint LTDA. 19--.

WALKER, Mort. **Recruta zero** n. 32.p. 16. Disponível em: <<http://brasil-hq.blogspot.com.br/2013/02/recruta-zero-32.html>> Acesso em: 23 abr. 2013.

WINICK, Judd. **Mulher Gato**, n. 7, p. 15. Disponível em: <<http://hqonline.com.br/dc/mulher-gato-os-novos-52>>. Acesso em: 23 abr. 2013.

GLOSSÁRIO

Comics – Termo muito utilizado para definir quadrinhos americanos com diversos temas. No início os quadrinhos com a temática cômica eram definidos por *Comis*.

CMYK – *Cyan* (Ciano), *Magenta* (Magenta), *Yellow* (Amarelo) e *black* (Preto). Sistema de cores utilizado em impressões.

Fanpage – Página específica dentro do Facebook direcionada para empresas, marcas ou produtos, associações, sindicatos, autônomos, ou seja, qualquer organização com ou sem fins lucrativos que desejem interagir com os seus clientes no Facebook.

Flat – Primeira camada criada na colorização de um desenho, com as cores chapadas.

HQ – História em quadrinhos.

Inking – Etapa em que os traços em lápis são passados à tinta nanquim.

Graphic Novel – Romance de longa duração contado por meio de arte sequencial em diversos volumes.

Lapisar – Etapa de produção detalhada do desenho com a representação das proporções e sombras.

Online – Estar disponível para acesso imediato a uma página de Internet, em tempo real. Estar pronto para a transmissão imediata de dado. Estar em plena operação.

Pin up – Tipo de mulher mítica, extremamente sexie, dos anos 30 e 40, impressas em posters e penduradas ("pin up") nas paredes, em poses às vezes inocentes, cenas do cotidiano íntimo feminino ou em situações embaraçosas, mas sempre com uma altíssima voltagem de erotismo sutil, não raro, uma oportunidade masculina para o sexo casual (na imaginação);

RGB – *Red* (Vermelho), *Green*, (Verde), *Blue* (Azul). Sistema de cores utilizado em dispositivos eletrônicos. Cor luz.

Site – Conjunto de páginas Web, isto é, de hipertextos acessíveis geralmente pelo protocolo HTTP na Internet. O conjunto de todos os sites públicos existentes compõe a World Wide Web.

Software – Um programa que pode ser executado por qualquer dispositivo capaz de interpretar e executar as instruções de que é formado.

Storyboard – Disposição de elementos visuais que representam uma narrativa no tempo, herda uma característica de formatação das chamadas histórias em quadrinhos (HQ).

ANEXO A – A Lua dos Seis – Prólogo

Em algum lugar, num grão de areia em meio às onze dimensões, essa história aconteceu...

Capítulo 1

As alvas brumas acariciavam os campos da pequena Mins. A Lua dos Seis permanecia incólume, única e imponente ao amanhecer.

Os habitantes do campo haviam festejado na noite anterior a prosperidade da terra, e até mesmo os sacerdotes do Senhor dos Mistérios homenagearam Miths, a Senhora da Harmonia. As canções sobre os velhos de Éfis, e a aurora de Mun foram entoadas com pujança. Quiçá, os filhos bastardos do misterioso que vivem além do deserto possam ter escutado o som da vida auspiciosa dos camponeses.

Capítulo 2

Próximo ao templo do Grande Arquiteto morava uma moça, chamava-se Sirien, tinha ela seus recém 20 anos. Seus cabelos eram castanhos e encaracolados, tinha pele clara e tão macia que não há analogia capaz transpô-la, seus olhos eram cor de mel e, não apenas hipnotizavam, como também tragavam qualquer rapaz que ousasse encará-los por muito tempo. Seu rosto era delicado e possuía lábiosroseados que faziam sua voz tornar-se mais envolvente ainda. Seu corpo era, nada mais nada menos, pura providência divina.

Mas, bela ou não, como todos os outros ela tinha seus deveres.

- Sirien, venha cá menina! – Gritou Isabelle, mãe da garota.

- Ahm, que foi? – respondeu a moça.

- Água!

- O que tem?

- Acabou a água menina! Vai lá no poço buscar mais.. que coisa.. – disse impacientemente a mãe.

E então ela foi.

Desde a infância, a jovem lembra-se de um sonho, talvez seu primeiro sonho. Nele, ela passeava pelos campos floridos em frente a um gigantesco castelo, não havia ninguém por perto, mas ela podia sentir alguém olhando para ela parcimoniosamente. Quando fechava seus olhos, conseguia ver os do espião, eram claros, e, paradoxalmente, meigos e ferozes.

Enfim, ela chegou próximo ao poço. Sentado sobre ele estava um homem, era alto, forte, tinha cabelos castanhos claros e uma barba cheia. Paulatinamente, ela se aproximou. O homem virou e disse:

- Lugar sem graça.
- O quê? – Sirien respondeu sem entender.
- Este lugar, é sem graça.
- Ahh, eu não acho... É bem florido.
- Justamente.
- Não gosta de flores?

O homem parou por um instante, olhou para o céu onde estava a Lua dos Seis e tornou a dizer.

- Não dessas flores, são feias.

Ela se aproximou dele, amarrou com cuidado o balde na corda que estava junto ao poço e começou a descê-la, porém antes de chegar próximo ao fundo do poço a alavanca que descia o balde travou.

- Droga, esse poço velho!
- Calma garota, eu posso lhe ajudar.

O homem deu um súbito golpe na haste que prendia a alavanca e num instante o balde chegou ao fundo. Logo, encheu-se de água e Sirien começou a recolher o balde.

- Deixe-me ajudá-la – falou o homem atenciosamente – deve estar pesado.
- Obrigada mas.. não precisa, já fiz isso outras vezes.

Ele pôs suas mãos sobre o poço e tirou o balde mesmo assim. Misteriosamente olhou no fundo dos olhos da garota. Naquele momento pode-se sentir uma suave brisa fria pairando rasa sobre o campo. Ele pode ver a pupila dela se dilatar, mãos e lábios trêmulos. Ela, instantaneamente, lembrou-se do seu sonho de infância.

- Aqui está. – Disse ele.

Ela pegou o balde e nada disse.

- Bom... – Ele olhou para os próprios pés, colocou a mão atrás da nuca em um sinal desajeitado e disse – Eu... eu preciso ir, tenho umas coisas importantes para fazer... Cuide-se.

Com um sorriso envergonhado ela disse:

- Você também...

Ambos partiram em direções opostas. Quando ela resolveu olhar para trás, não conseguiu mais vê-lo.

Capítulo 3

Famosa pela fertilidade de sua terra, Mins possuía uma enorme feira que atraía inúmeros viajantes e cidadãos das vilas mais próximas. Todo o tipo de alimento era encontrado lá, se não todo, pelo menos algo parecido se achava. A feira se estendia ao longo de uma avenida e terminava beirando uma das grandes praças da cidade. Havia entretenimento, palcos com peças de teatro, poesias e musicais que divertiam a todos.

O pai de Sirien, August Bath, era proprietário de um gigantesco e bem estruturado haras. Ele era um homem tranquilo, amava animais, não apenas cavalos, mas todos os tipos de animais. A família sempre almoçava reunida. Certo dia, na hora do almoço, August deu uma tarefa para sua filha.

- Sirien, eu preciso que você vá para a feira e encomende para mim aquela madeira que cheira bem quando queima.

- E pra que você quer isso pai? Quer fazer carne defumada cheirosa? Haha...

- Engraçadinha, hoje a tarde virá um moço para fazer a nossa lareira. Ele me garante terminar o serviço em um prazo curto e diz ser o melhor no que faz. Preciso de madeira para testar.

- E tem que ser essa madeira cheirosinha? – Disse ela ironicamente.

- Se quiser posso usar a sua velha casa de bonecas.

- Sem graça. Onde eu encontro a dita cuja?

- Fale com Bill, ele sabe qual madeira é.

Logo após o almoço, ela partiu para a feira. Alguns dos vendedores não vendiam alimentos, ao invés disso, comercializavam produtos raros, artesanais, ervas, enfim... muitas coisas.

Sirien voltou ao fim da tarde, pois teve de esperar Bill buscar a madeira em uma vila próxima – a de seu estoque havia acabado – e ao chegar teve uma surpresa.

- Olha filha, que maravilha de lareira...

- Seus olhos ficaram arregalados, mas não por causa da lareira, mas sim, por a quem fez.

Era o homem que estava junto ao poço, já haviam passado duas ou três semanas e Sirien nunca mais havia o visto.

- Sirien, dê-me a madeira. Estou ansioso para testar essa obra de arte.

- Estou feliz que tenha gostado senhor. – Disse o homem.

August testou a lareira e tudo funcionou perfeitamente.

- Maravilha, maravilha! – Disse o senhor Bath entusiasmado -Está aqui o seu pagamento.

- Obrigado senhor, mas... receio que agora devo ir. Caso ocorra algum problema com a lareira, sabe onde me encontrar.

- Está certo. Sirien, acompanhe-o até a estrada.

Os dois seguiram rumo à estrada.

- Sirien... então esse é o seu nome.

- Desculpe, mas... já nos vimos antes?

- Ah... Você não lembra... Eu era o homem que estava no poço e...

- Não estou falando desse dia – interrompeu ela – Estou pedindo se não o conheço de tempos atrás...

Ele ficou calado. Minutos depois ela perguntou.

- Pode me dizer seu nome?

- Chamo-me F... Arthur!

- F...Arthur? Que tipo de nome é esse? – Inquiriu ela, sorrindo.

- Arthur, apenas Arthur.

O silêncio prosseguiu e então chegaram à estrada.

- Sirien, preciso lhe dizer algo.

Ela ficou estática, fitou-o como se um grande segredo fosse ser confessado.

- Nos conhecemos de longa data. Viajei de muito longe apenas para vê-la. Preciso ir agora, mas retornarei em alguns dias... e ai...

- Era você? Nos meus sonhos? – Ela interrompeu novamente.

- Sim, era eu.

Ela sentiu seu coração disparar, teve a sensação de que iria morrer. Mas não teve medo nem achou ruim. Pelo contrário, acreditava que se morresse naquele momento acordaria logo em seguida nos jardins do paraíso.

- Tenho que ir. – disse ele virando-se.

Ela observou-o seguindo pela estrada até que seu corpo saísse do seu campo de visão.

Ela voltou para casa desorientada. Errou o caminho e ficou sentada em uma praça durante meia hora. No meio da praça havia uma construção, uma estatueta representando o martelo do Grande Arquiteto, Folus.

Capítulo 4

Naquela mesma noite em que Sirien voltou para casa após acompanhar Arthur, o céu de Mins estava esplendorosamente bonito. Não havia uma nuvem sequer no céu e as constelações mais distantes do cosmo podiam ser vistas nitidamente. Aproveitando esse espetáculo, um jovem chamado Samuel, filho do sacerdote do templo do Mistério, observava os céus através da janela do seu quarto. Era tarde da noite, sua hora de dormir já havia passado há muito tempo, mas ele insistia em ficar observando, até que no limiar do seu alcance visual, no fim do horizonte, uma nuvem se formou. Ele ficou atônito. A nuvem se formara em cima do deserto que separava Mins da cidade dos bastardos. Rapidamente a nuvem veio se aproximando. Ao chegar em Mins, a nuvem começou a se comportar de forma estranha. Um vento gélido soprou sobre a cidade, talvez o mesmo vento tenha produzido o espetáculo que será narrado a seguir.

A nuvem cinzenta iniciou um giro em formato espiral, contorceu-se e, no uivar do vento, tomou a forma de dois espectros nus. Samuel permaneceu sem reação, apenas observando. Os espectros dançaram nos céus da cidade num ritmo suave e apaixonante. A liberdade com que eles se moviam trazia uma sensação de êxtase. Eles se envolveram sensualmente, não de um jeito erótico, mas de um jeito puro e adorável. Samuel sentiu uma mescla de excitação e medo. Após a dança, os corpos nus fundiram-se e deram origem a um rosto misterioso, o qual foi se dissipando rapidamente. O garoto deitou sua cabeça no travesseiro após o “show” e dormiu instantaneamente.

Na madrugada, ele sonhou.

No eterno mundo onírico o garoto viajou. Ele passeava sobre imensas dunas, a brisa desértica era tão rasa que apenas movimentava uma fina lâmina de areia rente ao chão. O horizonte era opaco, não se podia enxergar muito longe. Apesar do grande calor aparente o menino mexia-se livremente, aliás, ele mesmo não sabia como se movimentava. Não conseguia ver seus pés nem mãos, tinha a sensação de que apenas seus olhos vagavam sobre o ambiente.

Após algum tempo vagando pelo deserto – ele não conseguia ter noção do quanto ficara ali – ele conseguiu avistar ao longe um tumulto. A princípio achou que poderia ser uma miragem ou coisa parecida, mas intrigado ele decidiu aproximar-se para averiguar.

Ao chegar uns 20 ou 30 metros de distância da confusão, ele conseguiu identificar o que acontecia. Um homem notoriamente forte enfrentava uma dúzia de seres estranhos. Lobos deformados, homens com garras grandes e afiadas, mulheres bizarras com músculos tão grandes que poriam até a guarda de Mins para correr. Alguns dos seres tinham formas tão complexas que seria até perda de tempo descrever – talvez não perda de tempo, mas, no mínimo, exigiria um grande trabalho -. O homem carregava consigo um facão, sua lâmina era tão polida que poderia cegar alguém caso refletisse a luz do sol diretamente em seus olhos. Na sua cintura, o coldre levava uma pistola. O garoto nunca tinha visto uma arma igual aquela, parecia não ter sido fabricada nas regiões próximas à Mins. O misterioso pistoleiro tinha uma marca de nascença atrás do pescoço.

O desconhecido homem lutou durante um longo tempo contra os seres, até que o último caiu. No mesmo instante em que ele vencida a batalha, um forte vento começou a levantar a areia. Ficou difícil de enxergar. Sem querer, o garoto soltou um gemido. O homem olhou em volta, atencioso. O menino aquietou-se. A areia estava flutuando densa no ar como uma cortina de bordel, a qual deixa apenas transparecer vultos estranhos por trás dela. O homem seguiu em direção ao garoto. Quando conseguiram trocar olhares, o homem estendeu sua mão afavelmente como quem quer acolher um filho que tropeçou, e, então, tudo ficou escuro.

O menino acordou.

Capítulo 5

Bill era um homem de notável força de vontade. Era gordo, aparentava ter uns 40 e tantos anos. Era gentil com as pessoas, tinha fama de ser um ótimo negociante, porém tinha um espírito de protetor que o transformava em um leão selvagem – metaforicamente falando – cada vez que alguém próximo corria algum perigo.

Duas semanas após vender a madeira “cheirosa” para Sirien, Bill realizou a feira do primeiro equinócio. Com o auxílio financeiro de Lorde Matthew – poderoso homem da cidade que exigia ser tratado por “Lorde” e também era odiado pela maioria do povo – o comerciante pode contratar artistas para fazer um espetáculo de pirofagia. Pela manhã o movimento foi intenso, uma suave garoa tentou atrapalhar o evento, mas não teve êxito. À tarde, o clima, em geral, mudou.

O show de pirofagia começou logo após o meio dia em um palco improvisado no meio de uma praça. Havia certa de 500 pessoas assistindo a apresentação, mas uma delas, que estava a caminho, causaria mais impacto do que qualquer lavareda.

Um homem de cabelos brancos vestindo uma capa cor vinho se aproximava. Antes de penetrar em meio ao povo, ele passou por um banco onde estava sentado o velho Willy, mendigo bêbado conhecido da cidade, então, o morador de rua falou:

- Bonita capa meu Lorde.

O homem ignorou.

- Eu já vi uma capa parecida com essa uma vez... mas quem usava era um bruxo de mor.. murfs.. mmm...

- Morths – respondeu o homem olhando diretamente para Willy.

- É isso mes... – Willy olhou diretamente nos olhos do desconhecido homem, no mesmo instante um frio arranhou sua espinha.

- Vo... Você... é um deles não é..?

- Durma velho de Éfis, durma. – o homem estendeu a mão sobre o rosto de Willy e ele adormeceu.

O homem da capa cor vinho continuou seguindo em direção ao povo. Quando conseguiu se misturar, um dos artistas soprou uma imensa lavareda. O

fogo contorceu-se no céu, e viajou ávido para a mão do homem. Tomou a forma de uma esfera, parecia um micro sol, e, então, desapareceu.

Todos olharam para ele, assustados, impressionados, alguns acharam que aquilo fazia parte do espetáculo, mas Bill sabia que não. O comerciante subiu no palco e disse:

- Quem diabos é você? Alias... o “quê” é você?

- Sou apenas um viajante. – respondeu tranquilamente.

- Viajante? Viajantes não fazem esse tipo de coisa! Me diga quem é você!

O homem soltou uma breve e alta gargalhada.

- Se não disser chamarei a guarda de Mins e eles acabarão com a sua raça!

- Pois chame! Já faz 130 anos que não tenho uma boa batalha, mas creio que seus guardinhas não serão o suficiente para matar a minha sede de sangue. – Disse ele de uma forma deveras fria.

A multidão começou a se distanciar dele. Bill desceu do palco e um corredor se formou entre ele e o homem.

- Sou Urion, um dos 144 - Disse o viajante.

Alguns em volta entenderam o significado disso e se aterrorizaram, outros ficaram tentando buscar o significado no silêncio.

- Se o que você diz é verdade... então quero ver seus olhos.

Bill se aproximou e viu. Os olhos do homem eram vermelhos como a lava de um vulcão na mais agressiva erupção. Então, alto e claro, Bill disse:

- O que o trás a nossa humilde cidade Bruxo de Morths?

Todos em volta ficaram quietos e atônitos.

Num tom sério ele respondeu.

- Vim trazer um aviso.

- E qual seria esse aviso?

- Meu povo está saindo de Morths, nossa viagem será longa e teremos de passar pela sua cidade. Não queremos nada aqui. Nossa intenção não é lutar. Apenas queremos passar despercebidamente.

Bill aparentou não entender.

- Sair de Morths? Por que sairiam? É uma das terras mais cobiçadas do continente, tem comida e água em abundância, além de ser praticamente impenetrável.

Urion deu uma gargalhada longa e ainda mais alta.

- Vocês... camponeses imbecis, só sabem beber, festejar e falar besteiras. Não conseguem reparar em nada ao seu redor.

- Então me diga o que há, sábio Bruxo. – disse Bill ironicamente.

- Estamos fugindo meu caro, estamos fugindo.

Bill riu.

- Fugindo? De quê? De quem? Vocês não são os temidos Bruxos do norte? E seu protetor Deimos? Não foi ele quem lutou sozinho contra 500 soldados e venceu? Não vá me dizer que ele está velho demais para defendê-los!

O bruxo levantou suavemente sua mão com a palma da mão semiaberta e virada para cima. Ao mesmo tempo, Bill começou a flutuar e aparentou estar sendo estrangulado.

- Não acha que está sendo demasiadamente arrogante... Camponês?

O povo em volta começou a se dispersar assustado. Seis guardas que faziam a segurança do local sacaram suas armas e cercaram o bruxo. Ele, então, soltou Bill.

- Querem lutar senhores? Não os aconselho fazerem isso. Guardem suas forças para os bastardos. – disse Urion.

- BASTARDOS? – Indagou Bill com espanto.

- Exatamente. Eles atravessarão o deserto e dominarão as terras do continente. Serão muitos, não há povo que poderá detê-los.

Algumas pessoas que ainda estavam por ali ouviram quietamente as palavras do homem de Morths. Trocaram olhares entre si, sussurraram e gemeram, depois silenciaram.

- Isso não é possível meu caro Bruxo. O Senhor dos Mistérios lançou um encanto sobre o deserto. Ninguém o atravessará sem a permissão dele.

- Vejo que vocês ainda não ouviram falar do Fim da Lua... – o Bruxo olhou para a Lua dos Seis e sorriu com ar vingativo e continuou a falar. – Meu povo nunca louvou nenhum dos seus Senhores, ainda sim, conhecemos mais sobre eles do que vocês.

Os guardas deram um passo à frente.

- Muito bem bruxo – disse Bill -já nos contou muitas histórias por hoje, pode seguir seu caminho, sua passagem e a de seus irmãos será respeitada. Não enfrentarão problemas nessa cidade.

Com ar estranhamente humilde ele se retirou. Bill e os guardas presentes se reuniram para discutir o acontecido. Decidiram, então, falar com Argos – homem que era, de certa forma, prefeito da vila – para fazer uma assembleia com o povo e com a guarda para se prepararem caso o bruxo estivesse certo. No entanto, a reunião acabou sendo feita apenas com a guarda.

Capítulo 6

Certa tarde o sol iluminava bravamente os campos de Mins, as nuvens pareciam não ter coragem de se formar. O vento ululava nas árvores como de costume. E Sirien mantinha sua rotina. Mal sabia ela que olhos atenciosos vigiavam todos seus movimentos.

August havia saído em busca de remédios para alguns de seus cavalos que haviam contraído algum tipo de doença, Isabelle estava na feira e havia incumbido sua filha a alimentar e dar banho em três cavalos que seu pai havia trazido do haras.

Após terminar sua tarefa, Sirien amarrou os cavalos embaixo de uma árvore que proporcionava grande sombra. Passara horas desde sua última refeição e então a moça dirigiu-se às árvores frutíferas que sua mãe cultivava atrás da casa. Para seu azar, as árvores haviam sido podadas e ela não alcançava nenhuma fruta.

- Há! Que ótimo! – Disse ela em tom irônico – Se eu não encontrar a escada vou é fazer assado desses cavalos...

Foi, então, até o celeiro procurar pela escada.

Instantaneamente, após Sirien entrar, a porta fechou bruscamente. Ela virou-se muito assustada.

- Tem alguém aí? – Ela perguntou transparecendo preocupação.

Foi então que do telhado vieram sons de chuva que, rapidamente, aumentaram.

- Droga! Essa chuva vai fazer com que os cavalos se sujem de lama... – A moça saiu correndo do celeiro em direção aos cavalos, após prendê-los no estábulo recolheu-se para casa.

- Que tempo doido, não havia nenhuma nuvem... como pode estar chovendo?

A chuva engrossou e raios começaram a cair. Sirien esquentara água para fazer um chá enquanto se trocava. A jovem mal havia acabado de se vestir quando ouviu batidas na porta. Antes de abrir ela olhou pela janela de um dos quartos. Uma moça, jovem e aparentemente muito delicada estava na varanda em frente à porta. Seus cabelos eram simetricamente divididos ao meio em duas cores. Do lado direito branco e do esquerdo preto. Sirien ficou um pouco assustada com a aparência da moça, mas, devido aos braços finíssimos da estranha, a jovem resolveu acolhê-la.

- Obrigada, obrigada! Se você não abrisse a porta certamente eu ficaria gripada, quem sabe contraísse até algo mais grave... – As palavras da estranha eram pronunciadas de forma engraçada, ela parecia uma atriz de teatro interpretando um personagem.

- Não há de quê. A propósito, qual seu nome? – Perguntou Sirien.

Enquanto a estranha falava Sirien buscava o chá.

- Me chamo Danna, estou em busca de meu pai, ele é velhinho e sofre de perda de memória... – A estranha fez uma cara triste concomitante a uma pausa em sua fala – Disseram-me que ele estava em Mins, tenho medo de que tenha acontecido algo com ele.

Sirien demonstrou sentir pena da moça.

- Tome este chá, acabei de fazê-lo. Desculpe-me por não oferecer nada para comer, minha mãe foi à feira fazer compras e ainda não voltou e a chuva me impediu de pegar umas frutinhas... – Fez uma pausa e retornou ao assunto anterior - acredite Danna, você vai encontrar seu pai. Vá ao centro da cidade e fale com Bill, ele poderá te ajudar.

- Obrigada pela dica. Quem me disse que meu pai estava aqui é um grande amigo da nossa família. Ele trabalha com marcenaria por aqui, o nome dele é Arthur...

Os olhos de Sirien estremeceram devido a coincidência.

- Que foi moça? Você o conhece?

- Acredito que sim. É um alto, forte, barbudo...

- É! Exatamente ele! – interrompeu efusivamente – É um bem bonito.

Sirien sorriu discretamente.

- Hmm... Você gosta dele? – Danna tornou a dizer.

- O quê? Por que você acha isso??? – Inquiriu quase que de forma ríspida.

- Ah, nada não... É que você ficou corada quando falei dele.

- Eu e ele não temos nada. – Num tom seco – Por que está perguntando isso?

A mulher olhou para o chão, em seguida para o teto.

- Sabe... eu odeio fazer esse tipo de coisa, não é um trabalho bonito. – Falou Danna, com pesar.

- Que diabos você está falando???

- Sirien, eu só quero que você não leve isso para o lado pessoal... É o meu dever.

A jovem ficou apavorada, tentou se dirigir de costas à porta dos fundos, mas acabou tropeçando.

- Como... Como sabe meu nome? Eu não disse meu nome!

- Sirien, me perdoe.

Um miasma tomou conta da sala. Sirien não conseguia ver os móveis, sequer as paredes. A mulher estendeu a mão em direção ao rosto da moça. Sirien sentiu que seus pés não tocavam mais o chão.

- O que você vai fazer comigo? – Sirien, em um tom de desespero.

- Cale-se!

A partir disso, a moça fora hipnotizada pela mulher que, então, revelara ter a íris vermelha.

- Sirien, a partir de agora seu amor por Arthur florescerá tão rápido quanto uma estrela cadente corta o céu. Você já o ama em seu interior, mas esse amor está florescendo. Quando eu sair de sua casa, seu amor começará a florescer abruptamente. Pensará em Arthur todos os dias, desejará ele mais que tudo em sua vida. Você sentirá sono agora, durma até a tempestade passar. Quando acordar, não se lembrará de mim, tampouco de minha visita. Agora durma.

O corpo de Sirien ficou inerte no chão. A mulher saiu da casa, mesmo sem ter cessada a tempestade. Caminhou muitos metros e, quando já se encontrava bem distante da casa, olhou para os céus e proferiu algumas palavras em língua estranha. A chuva então parou.

- Sirien, não sabe o quanto é sortuda. Invejo-a por este amor tão recíproco. Meu amado, ao invés de me ter em seus braços, me ordenou para

que viesse cumprir essa terrível missão. Eu sei que você amaria Arthur cedo ou tarde, mas enfeitiçar um coração é algo tenebroso para mim. Espero que me perdoe.

Danna seguiu pela estrada e num súbito, desapareceu.

APÊNDICE A – A LUA DOS SEIS



A LUA DOS SEIS - PRÓLOGO

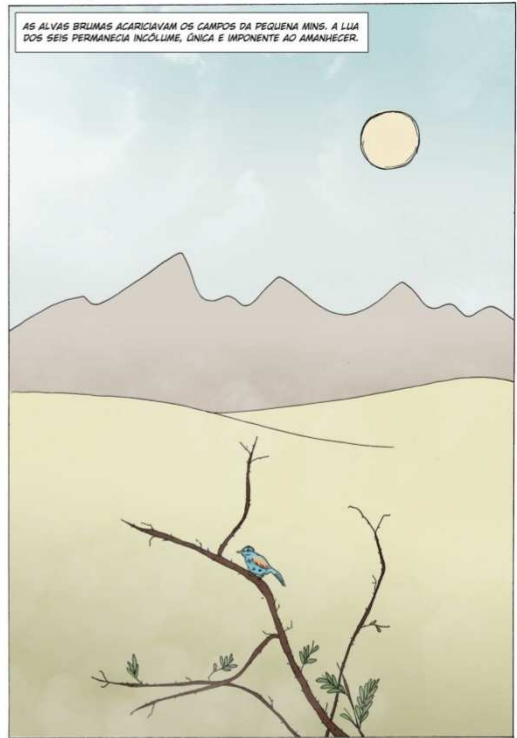
Em um universo sem deuses, onde seres imperfeitos são responsáveis pelo equilíbrio das coisas, quais são as chances de haver um final feliz?

Em Mins, cidade que fica a oeste do Grande Continente, vive uma bela moça chamada Sirien. Sua vida sempre fora calma. A jovem ajudava na casa e auxiliava seu pai no haras. Poucas vezes ia para a cidade, era o estereótipo da filha única.

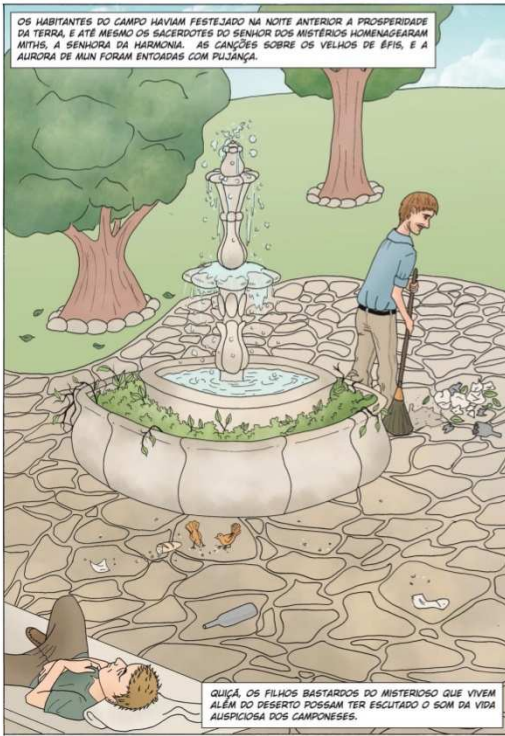
Porém, a agitação toma vez em sua vida quando um misterioso homem aparece. Arthur, um marceneiro que fora contratado pelo pai de Sirien. Aparentemente era apenas um rapaz tentando a vida com um trabalho simples, mas aos poucos seu olhar fora denunciando no coração de Sirien que havia algo a mais, algo que poderia não apenas mudar a vida da moça, mas sim, dar início ao fim da vida como se conhecia até então....



EM ALGUM LUGAR, NUM GRÃO DE AREIA EM MEIO ÀS ONZE DIMENSÕES, ESSA HISTÓRIA ACONTECEU...



AS ALVAS BRUMAS AGARCIAVAM OS CAMPOS DA PEQUENA MINS. A LUA DOS SEIS PERMANECIA INCÓLUME, ÚNICA E IMPONENTE AO AMANHECER.

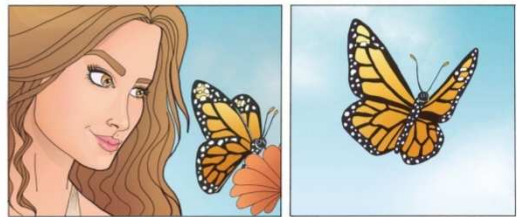


OS HABITANTES DO CAMPO HAVIAM FESTEJADO NA NOITE ANTERIOR A PROSPERIDADE DA TERRA, E ATÉ MESMO OS SACERDOTES DO SENHOR DOS MISTÉRIOS HOMENAGEARAM MITHS, A SENHORA DA HARMONIA. AS CANÇÕES SOBRE OS VELHOS DE ÉFIS, E A AURORA DE MIN FORAM ENTÃO CANTADAS COM PUJANÇA.

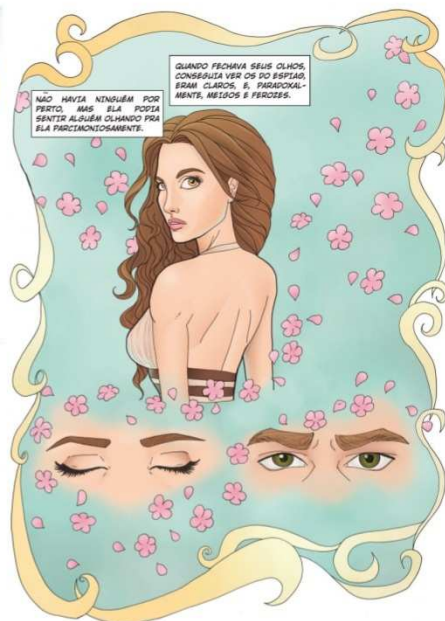
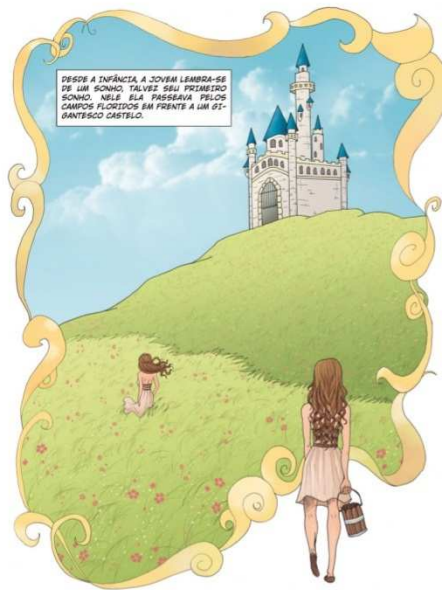
QUIÇÁ, OS FILHOS BASTARDOS DO MISTERIOSO QUE VIVEM ALÉM DO DESERTO POSSAM TER ESCUTADO O SOM DA VIDA AUSPICIOSA DOS CAMPONESES.

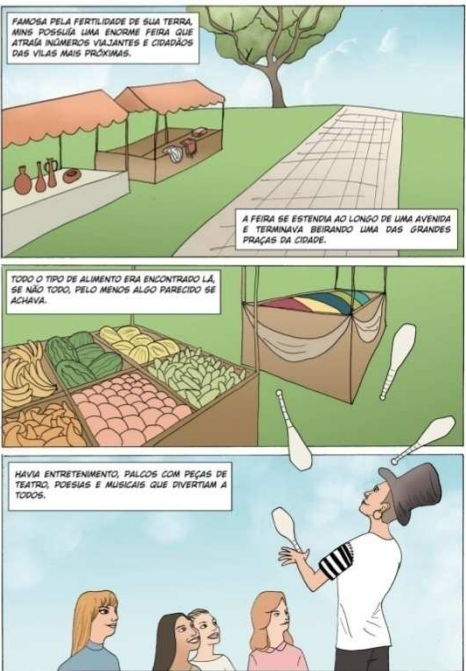


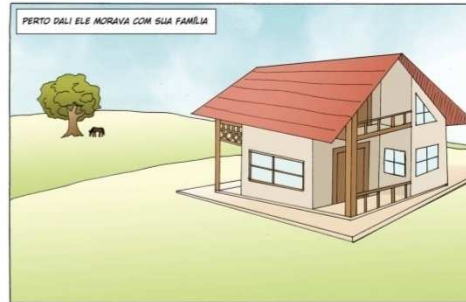
PRÓXIMO AO TEMPLO DO GRANDE ARQUITETO MORAVA UMA MOÇA, CHAMAVA-SE SIRIEN, TINHA ELA SEUS REÇEM 20 ANOS.

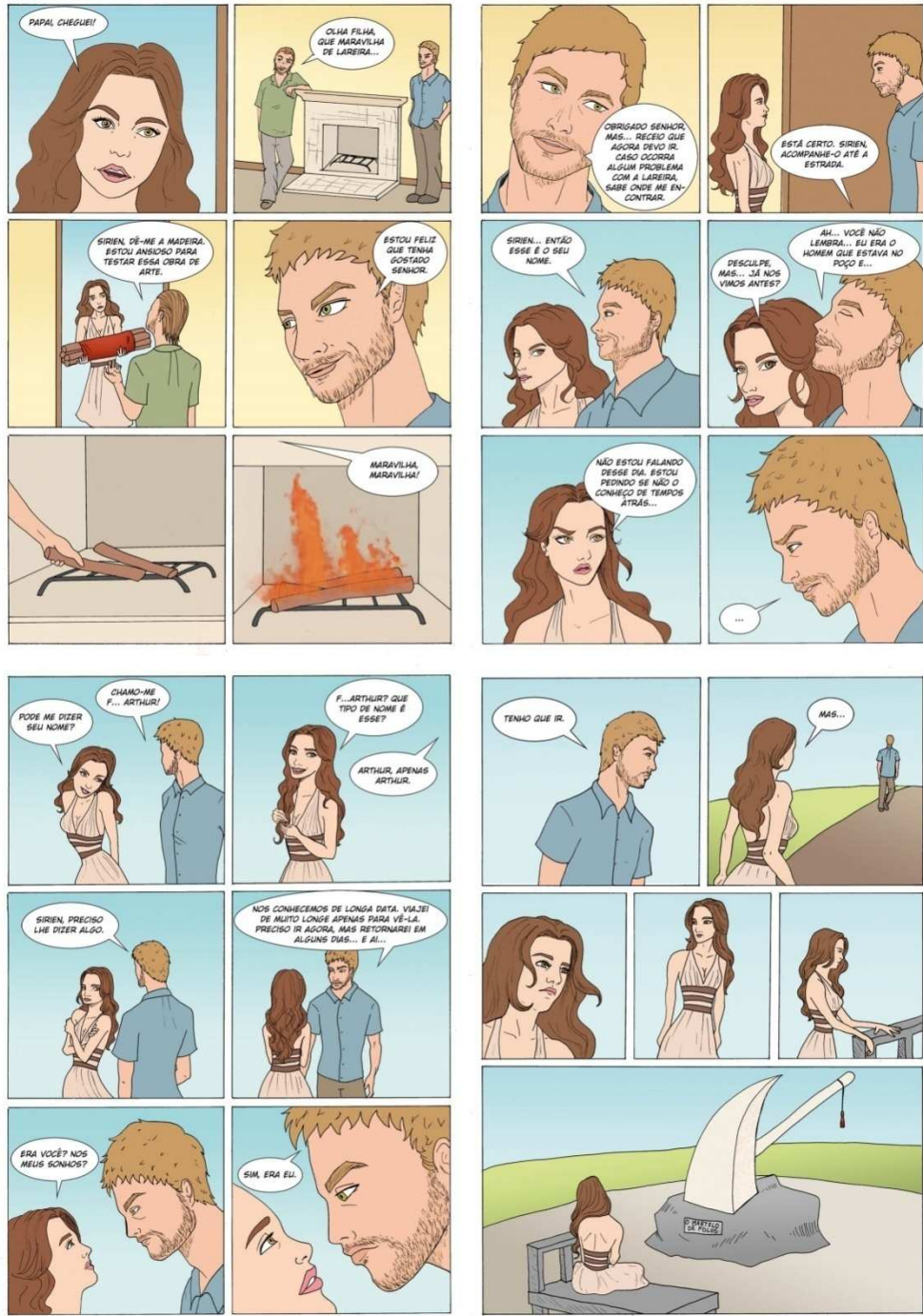


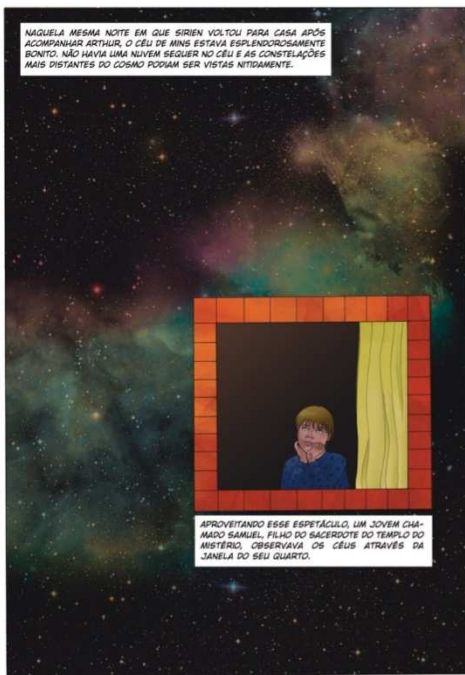
SIRIEN, VENHA CÁ MENINA!









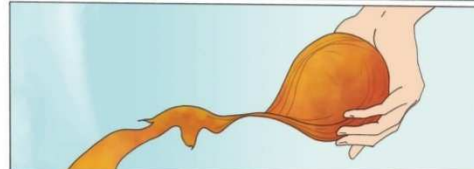
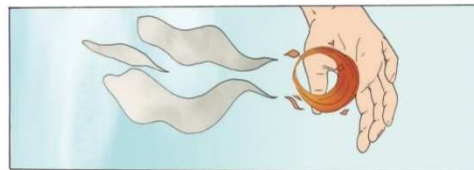


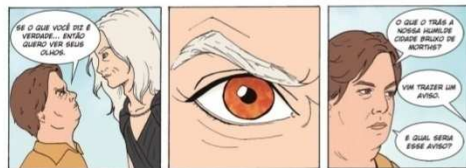
NO ETERNO MUNDO ONÍRICO O GAROTO VIAJOU. ELE PASSEAVA SOBRE IMENSAS DUNAS, A BRISA DESÉRTICA ERA TÃO RASA QUE APENAS MOVIMENTAVA UMA FINA LAMINA DE AREIA RENTE AO CHÃO. O HORIZONTE ERA OPACO, NÃO SE PODIA ENXERGAR MUITO LONGE.



APESAR DO GRANDE CALOR APARENTE O MENINO MEXIA-SE LIVREMENTE, ALIÁS, ELE MESMO NÃO SABIA COMO SE MOVIMENTAVA. NÃO CONSEGUIA VER SEUS PÉS NEM MÃOS, TINHA A SENSÇÃO DE QUE APENAS SEUS OLHOS VÁGAVAM SOBRE O AMBIENTE.









ISSO NÃO É POSSÍVEL, MEU CARO BRUNCO. O SENHOR DOS MISTÉRIOS LANÇOU UM ENCANTO SOBRE O DESERTO. NINGUÉM O ATRAVESSARÁ SEM A PERMISSÃO DELE.

VEJO QUE VOCÊS ANDA NÃO OUVIRAM FALAR DO FIM DA LUA...

MEU POVO NUNCA LICHOU NENHUM DOS SEUS SENHORES, ANDA SIM, CONHECEMOS MAIS SOBRE ELLES DO QUE VOCÊS.



MUITO BEM BRUNCO, JÁ NOS CONTOU MUITAS HISTÓRIAS POR HOJE, PODE SEGUIR SEU CAMINHO. SUA PASSAGEM E A DE SEUS IRMÃOS SERÁ RESPEITADA. NÃO ENFRENTEMOS PROBLEMAS NESTA OCASIÃO.

OBRIGADO, ATÉ MAIS.

SE ISSO FOR VERDADE ESTAMOS COM SÉRIOS PROBLEMAS...



MUITO BEM BRUNCO, JÁ NOS CONTOU MUITAS HISTÓRIAS POR HOJE, PODE SEGUIR SEU CAMINHO. SUA PASSAGEM E A DE SEUS IRMÃOS SERÁ RESPEITADA. NÃO ENFRENTEMOS PROBLEMAS NESTA OCASIÃO.

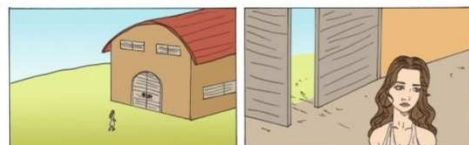
OBRIGADO, ATÉ MAIS.

SE ISSO FOR VERDADE ESTAMOS COM SÉRIOS PROBLEMAS...



UFA! TERMINEL. TODO ESSE TRABALHO ME DEU FOME!

VOU BUSCAR A ESCADA NO CELEIRO PARA COLHER LUMAS FRUTAS.





UFA!

TOC TOC TOC

QUEM ESTÁ NUM TEMPO DESSES?

TOC TOC TOC

SERÁ QUE EU ABRO A PORTA? ELA PARECE TÃO DELICADA E FRÁGIL. ACHO QUE NÃO TEM PERIGO ALGUM.

DISSERAM-ME QUE ELE ESTAVA EM MIM. TENHO MEDO DE QUE TENHA ACONTECIDO ALGO COM ELE.

VOU TRAZER UM CHÁ PARA VOCÊ. DESCULPE-ME POR NÃO OFERECER NADA PARA COMER, MINHA MÃE FOI À FEIRA FAZER COMPRAS E AINDA NÃO VOLTOU E A CHUVA ME IMPEDIU DE PEGAR UMAS FRUTINHAS...

OLÁ, PODE ENTRAR.

OBRIGADA, OBRIGADA! SE VOCÊ NÃO ABRISSE A PORTA CERTAMENTE EU FICAVA ORFÃ. QUEM SABE CONTRAÍSSE ATÉ ALGO MAIS GRAVE...

ACREDITE DANNA, VOCÊ VAI ENCONTRAR SEU PAI. VÁ AO CENTRO DA CIDADE E FALE COM BELL, ELE PODERÁ TE AJUDAR.

OBRIGADA PELA DICA. QUEM ME DISSE QUE MEU PAI ESTAVA AQUI É UM GRANDE AMIGO DA NOSSA FAMÍLIA. ELE TRABALHA COM MARGENARIA POR AQUI, O NOME DELE É ARTHUR...

NÃO HÁ DE QUÊ. A PROPÓSITO, QUAL SEU NOME?

ME CHAMO DANNA, ESTOU EM BUSCA DE MEU PAI. ELE É VELHO, NÃO É SOFRE DE PERDA DE MEMÓRIA...

QUE FOI MOÇA? VOCÊ O CONHECE?



